

# 第6分科会

## 研究主題

運動の楽しさを味わい基本的な動きを身に付ける体育学習  
ーゲーム・ボール運動領域における教材化の工夫を中心にー

久留米市立南薫小学校

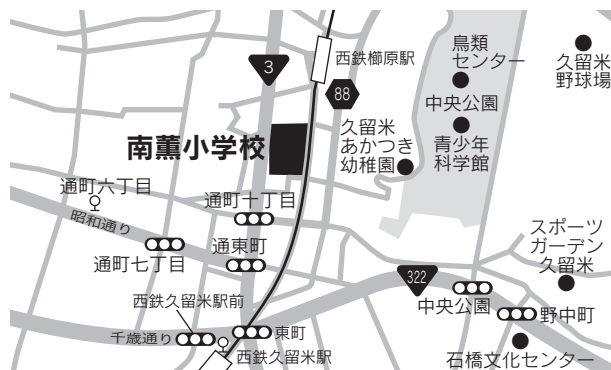
## 日程

|      |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |
|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 9:15 | 9:45  | 10:30 | 11:00 | 11:45 | 12:00 | 13:00 | 13:10 | 14:20 | 14:50 | 15:00 |
| 受付   | 公開授業① | 休憩    | 公開授業② | 移動    | 昼食    | 開会行事  | 研究発表  | 研究協議  | 指導助言  | 閉会行事  |

## 公開授業案内

|       |      |             |     |
|-------|------|-------------|-----|
| 公開授業① | 第4学年 | 「シュートゲーム」   | 体育館 |
| 公開授業② | 第6学年 | 「ソフトバレーボール」 | 体育館 |

## 学校所在地図



## 交通機関

○最寄駅  
「西鉄櫛原(西鉄)」下車 徒歩4分

○経路  
博多 発 7:18 7:26 ... 7:41 7:48  
↓福岡市営地下鉄空港線【6分】  
天神 着 7:23 7:31 ... 7:46 7:53  
(乗換)  
西鉄福岡 発 7:37 8:09 (急行)  
↓西鉄天神大牟田線  
西鉄小郡 着 8:09 8:40  
(乗換)  
西鉄小郡 発 8:15 8:44 (普通)  
↓西鉄天神大牟田線  
西鉄櫛原 着 8:25 8:54  
※西鉄久留米より徒歩11分

# 学 校 概 要

|       |                                   |       |       |
|-------|-----------------------------------|-------|-------|
| 学 校 名 | 久留米市立南薫小学校                        |       |       |
| 校 長 名 | 良 永 優理子                           |       |       |
| 学 級 数 | 15学級                              | 児 童 数 | 419 名 |
| 所 在 地 | 〒830-0006 久留米市南薫西町1951-1          |       |       |
| 連 絡 先 | TEL 0942-33-0468 FAX 0942-33-0469 |       |       |

## 【学校紹介】

### ◎ 学校の沿革

- 1909（明42） 南薫尋常小学校を創立する。
- 1935（昭10） 南薫青年学校を併設する。
- 1941（昭16） 校名を南薫国民学校と改称する。
- 1947（昭22） 学校給食開始  
校名を南薫小学校に改称する。
- 1954（昭29） 校旗及び校歌を制定する。
- 1976（昭51） 北・中校舎，落成式を行う。
- 1992（平 4） 文部省「社会の変化に対応した新しい学校経営」調査研究協力校
- 2003（平15） 情緒障害通級指導教室「なんくん教室」を開設
- 2006（平18） LD・ADHD通級指導教室「なんくん教室」を開設
- 2007（平19） 新校舎（管理棟・体育館・プール）完成記念式を開催する。  
第16回全国小学校生活科・総合的な学習の時間研究大会を開催する。
- 2009（平21） 創立百周年記念事業を挙行する。



### ◎ 教育目標

「未来を拓き 主体的に生きる 心豊かな児童の育成」

確かな学力・豊かな心・健やかな体をバランスよく育成する。

～自ら考え，思いやりの心をもち，自ら表現し行動する子どもをめざして～

### ◎ めざす学校の姿

- ◇子ども一人ひとりが安全に安心して楽しく学べる南薫小学校
- ◇子どもの明るい笑顔，元気な挨拶がこだまする南薫小学校

### ◎ めざす子どもの姿

生き生き学び，すくすく育つ南薫の子ども  
にこにこ挨拶，びかびかそうじ，思いやりのある南薫の子ども

- ◇やさしい子ども（心豊かで思いやりのある子ども）
- ◇かしこい子ども（自ら考え，進んで学習する子ども）
- ◇たくましい子ども（健康で，粘り強くやり抜く子ども）
- ◇よくはたらく子ども（みんなのために自分を生かす子ども）

## 研究主題

# 運動の楽しさを味わい基本的な動きを身に付ける体育学習

## ーゲーム・ボール運動領域における教材化の工夫を中心にー

久留米市立南薫小学校

### 1 主題設定の理由

#### (1) 大会主題とのかかわりから

今大会では主題として「運動の楽しさを味わわせ、体育的学力の確かな定着を図る体育授業の創造」を掲げ、具体的な子ども像として、『できる喜び』『わかる喜び』『かかわる喜び』『活用する喜び』を味わう子ども像を明示している。このことを受け、本校が目指す子ども像は、運動の特性や魅力に触れ、「運動の楽しさ」を実感したときの4つの快感情を具現化したものである。

また、本校では「南薫小学校ゲーム・ボール運動領域校内プラン」を作成して指導している。これは、新学習指導要領において2学年のまとまりで示してある指導内容を、各学年、各单元ごとに整理したものである。そして、本校の教育課程に位置づけているボール・ゲーム運動の各单元において、どんな力を身につけさせるべきかを、系統性を踏まえて明確にし、それをもとに系統性をもった指導ができるようにしている。このことは、大会副主題の「発達の段階」を踏まえたものであり、体育的学力の定着を図る上で意義深いと考える。

#### (2) 本校児童の実態から

近年、全国的に児童の体力低下が叫ばれている。新学習指導要領（体育科、保健体育科）においては、改善の基本方針として「生涯にわたって健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現すること」を重視している。この「豊かなスポーツライフ」を実現させるための原動力は何かと考えると、やはりそれは、「運動の楽しさを味わう」ことに他ならないと考える。

本校児童においても、新体力テストの8項目すべてにおいて全国平均を下回っている。このことは、休み時間に毎日外に出て遊ぶ子どもと、そうでない子どもが大きく二極化している運動実態が関係していると考えられる。さらに、運動技能においても二極化の傾向が見られる。

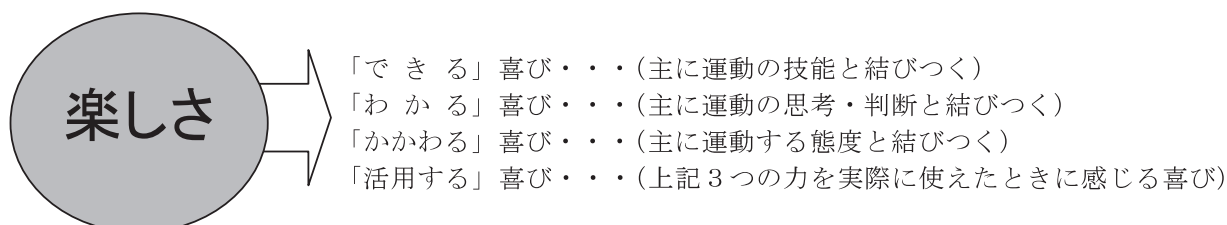
そこで本研究では、運動の楽しさを味わうことができるような手だてを仕組むことで、児童一人ひとりが運動の特性や魅力に触れる楽しさを感じることができるようしていく。

このように、意欲的に運動するための原動力となる「運動の楽しさ」を児童にしっかりと味わわせることが、小学校体育科の究極の目標である「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てる」上でも、たいへん意義があるものととらえる。

### 2 主題・副主題の意味

#### (1) 主題の意味

運動教材自体が内包する「特性や魅力」のことであり、運動の楽しさを実感したときに内面に抱く快感情が「できる」「わかる」「かかわる」「活用する」喜びである。



ア 「活用する喜び」とは、運動で身に付けた資質能力を実際のゲームの場面などで使えたときに感じる快感情である。

つまり、「できる喜び」「わかる喜び」「かかわる喜び」に浸ったり、それらが相互作用してさらに大きな喜びとなったりしたときに感じるものであるととらえる。（右図参照）

イ 「運動の楽しさを味わい」とは

上記の「運動の楽しさ」を、自己評価や相互評価によって感じ取っている状態のことである。

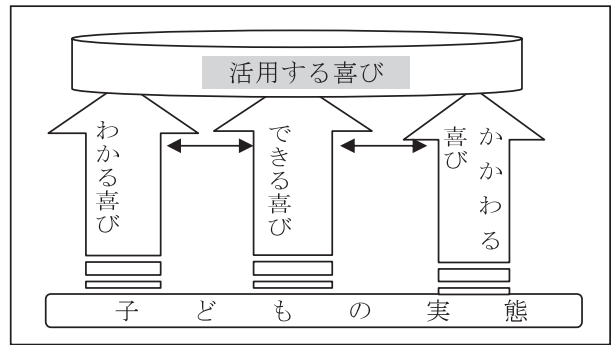
児童アンケートの結果によると、「運動が楽しいと感じるのはどんな時か」という問いに対して、「自己評価により自分の運動の力が高まったと感じたとき」や「他者からの評価によって自分の伸びを感じたときや自分がチームの役に立ったとき」だと答えた児童の数がとても多かった。このことから、児童が運動の楽しさを感じるには、自己評価や相互評価などによって、自分の資質や能力の高まりを感じさせることが大切であると感じた。

そこで、互いの動きを見合い、相互評価や自己評価を取り入れることで、児童は運動の特性や魅力を感じ取り、自ら外で体を動かして遊んだり、主体的に運動を行ったりすることができるようになると思う。

ウ 「基本的な動きを身に付ける」とは

運動における個々の動作や一連の動きがその運動の特性や魅力に応じて定着することである。

新しい動きを身に付けるには、これまで身に付けてきた動きの知識をもとに思考し、判断して、状況に応じて動いたり、ものを操作したりすることが必要である。すなわち、その運動の特性や魅力に応じて基本的な動きを身に付けるには、技能を中心として思考力や判断力を高めるとともに、運動に取り組む愛好的な態度や規範的な態度もバランスよくはぐくまなければならないと考える。



## (2) 副主題の意味

「ゲーム・ボール運動領域における教材化の工夫」とは、児童に身に付けさせたい力や児童の実態をもとに、運動素材を「易しいゲーム」や「簡易化したゲーム」といった学習教材にすることである。

またその際、本校では、単に工夫した種目を行うのではなく、その教材化の工夫がより有効に機能するよう、学習指導過程や具体的支援の工夫も併せて行うなど、「積極的な教材化」を図っていく。

〈教材化の視点〉

### ○ ルールの工夫について

- ・ 仲間とのかかわり合いがより活発になるように（技能の差を補うルール・技能を高めるルール）
- ・ ボールを持たない時の動きが活発化するように
- ・ 「かかわる喜び」を生むための兄弟チームの設定
- ・ 全員がボールに触れることができるよう、1回のゲームに出場する人数を少なく

### ○ 場の工夫

- ・ 攻防の楽しさを味わわせる環境構成の工夫（児童の実態に合わせたコート of 広さ・ゴールの位置や数などの設定）

### ○ 教具の工夫

- ・ 児童の実態に合った教具の選定

### ○ ボール慣れ運動の工夫

- ・ ゲームの局面を意識した、児童が取り組みやすい内容の検討

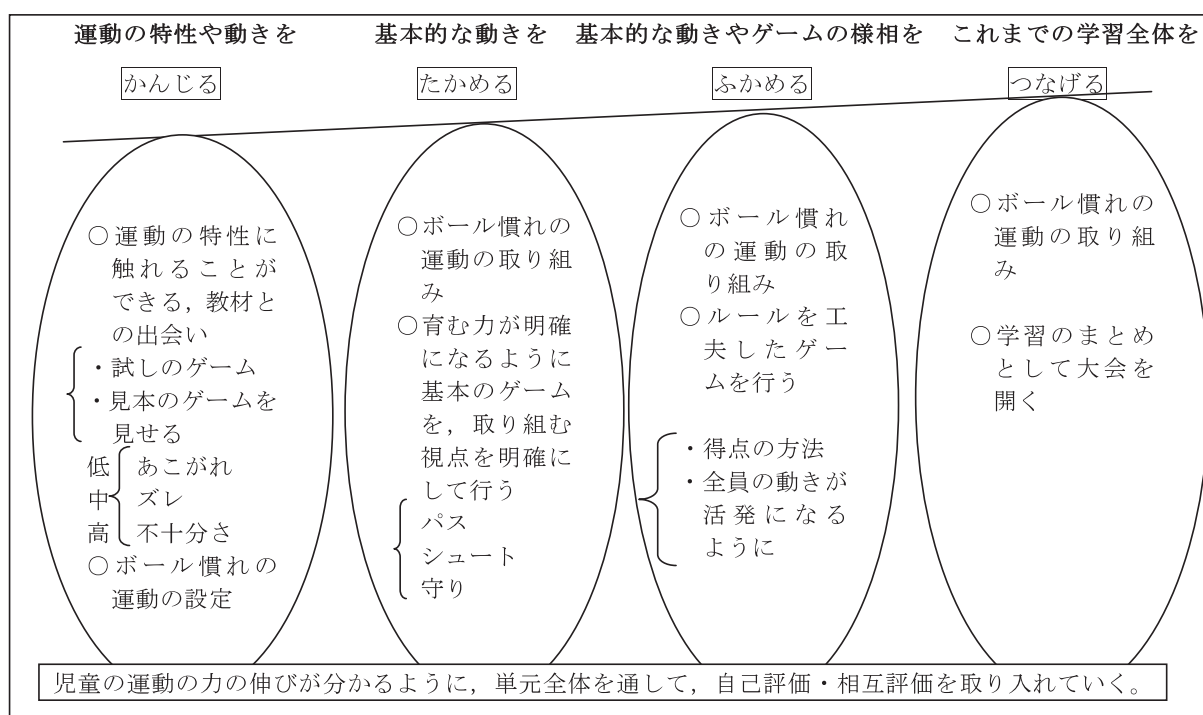
また、その教材化の工夫が有効に機能するようにするための手立てとして、以下の2つを行う。

ア 学習指導過程の工夫

〈1単位時間の展開〉

|                  | 主 な 学 習 活 動                                                          | 教 師 の 主 な 支 援                                                        |
|------------------|----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| 感<br>じ<br>る      | 1.ゲーム1をもとに本時学習のめあてをつかむ。<br>・チームでの作戦等をもとにしてゲーム1を行う。<br>・本時学習のめあてをつかむ。 | ○ 活動の切り替えをつかませたり、活動の活発化を図ったりするためにBGMを活用する。<br>○ ゲーム1での課題をもとにめあてをつくる。 |
| 高<br>め<br>る      | 2.ゲーム1をもとに練習等を行う。<br>・チームの課題に合ったボール慣れの運動を行う。<br>・ゲーム1での課題をもとに、練習をする。 | ○ 動きを高めるための声かけを積極的に行う。<br>○ 児童が取り組みやすいようなボール慣れの運動を設定する。              |
| 深<br>め<br>る      | 3.ゲーム1をもとにしてゲーム2を行う。<br>・課題の改善策を話し合う。<br>・アドバイスタイムをとり、ゲーム2を行う。       | ○ 運動量を確保するため、1単位時間の半分以上（25分）は必ず体を動かす時間をとる。<br>○ アドバイスが活発に行われるよう助言する。 |
| つ<br>な<br>げ<br>る | 4.本時学習をふりかえる。<br>・本時をふりかえり、よさや課題を話し合う。<br>・相互評価・自己評価を取り入れる。          | ○ 本時での動きの高まりや考えのよさを児童が実感できるように、自己評価・相互評価を積極的に取り入れる。                  |

〈単元構成〉



イ 具体的支援の工夫

- 「かかわる喜び」を生むアドバイスカードの効果的活用
  - ・ 系統性を持ったアドバイスの視点の明示
  - ・ アドバイスとしてかける言葉を具体的に例示する
  - ・ 児童が何についてのアドバイスなのかつかみやすいように、アドバイスカードを「態度」「技能」「思考・判断」に分けて書き、提示する。
- アドバイスタイム・作戦タイムの進め方の明示
- 場や個に応じた教師の具体的な声かけ
- 作戦ボードの効果的な活用（動きが視覚的につかみやすいように）
- 運動が活発化されるようなBGMの活用
- 基本的な動きの伸びが視覚的につかめる学習ノートの活用

### 3 研究の目標

体育科の学習指導において、運動の楽しさを味わう児童を育てるために、教材化を中心としたゲーム・ボール運動領域の工夫の在り方を究明する。

### 4 研究の仮説

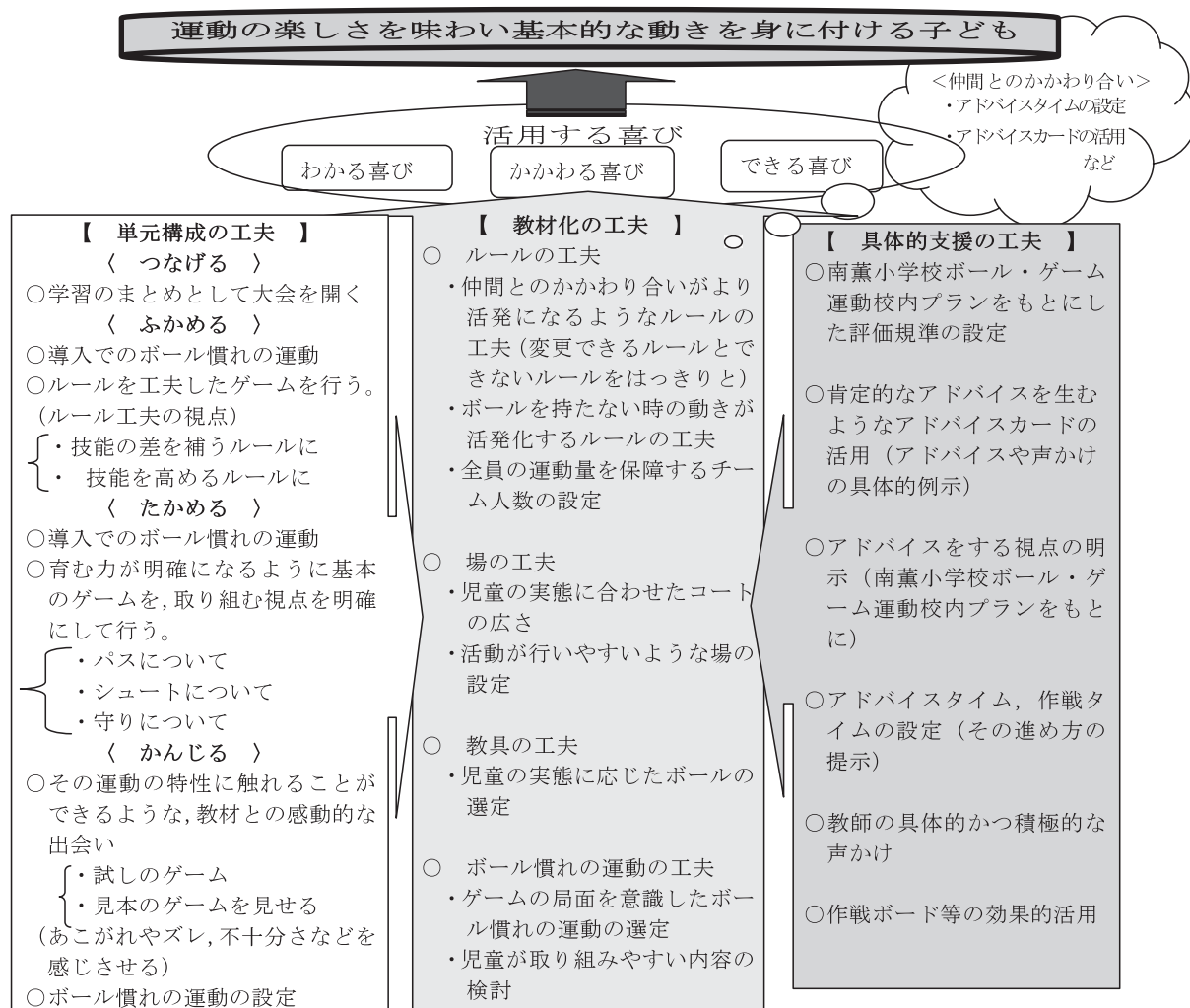
体育科のゲーム・ボール運動領域において、学習指導過程の工夫や具体的支援の工夫をとまなう、「積極的な教材化」を行えば、児童が運動の楽しさを味わうことができるであろう。

### 5 研究の構想

#### 目指す児童の姿

以下のような4つの喜びを味わっている児童の姿を目指していく。

- わかる喜び・・・「なるほど！こうすればできるようになるんだ。やってみるぞ。」
- できる喜び・・・「やったあ！できた！！」「できるようになったぞ！うれしいな。」
- かかわる喜び・・・「友達から温かい声かけをしてもらえてがんばれたな。」
- 活用する喜び・・・「前学習したことが今回のゲームに役立った！」



**子どもの実態**

## 6 実践事例

### 【 実践例1 】

第3学年 体育科 「つないで つないで」 (シュートゲーム)

#### ○ 単元の目標

- ・ ルールや約束を守り、勝敗を素直に認めたり、仲間のよさを認め合ったりしながら進んで練習やゲームに取り組むことができるようにする。(態度)
- ・ みんなが楽しめるゲームになるように、ルールの工夫をしたり、簡単な作戦を立てたり、ゲームに必要な練習を選んだりすることができるようにする。(思考・判断)
- ・ ねらう的や相手の守りの位置を意識し、ボールを投げてパスしたりシュートしたり出来るようなボール操作と、体をボールの方に向けるなど、ボールを持たない時の体の動きができるようになるようにする。(技能)

#### ○ 単元計画 (全 9時間)

|                       | 主 な 学 習 活 動                                                                                                                                                                                                | 具 体 的 な 支 援                                                                                                                        | 評 価                                                                       |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| か<br>ん<br>じ<br>る<br>② | 1. シュートゲームの易しいゲームを体験し、これから必要な練習を話し合う。<br><br>ハーフコートのシュートゲームをして、これから必要な練習を考えよう。<br><br>○ライトドッジボールを弾ませたり両手でパスをしたりして触球の感覚を養う。<br>○ハーフコートでの易しいゲームを行う。<br>○ゲームを通して、これから必要な練習を話し合う。<br>○学習ノートへ振り返りや相互評価をする。      | ○ボールに慣れることができる様に系統性を持った活動を仕組む。<br>○易しく取り組みやすいようハーフコートのゲームを設定する。<br>○必要な練習をボールをつなぐ・シュートする・守るの場面に整理して話し合うようにする。                      | ◇シュートゲームに進んで取り組もうとしている。<br>(関・観)                                          |
| た<br>か<br>め<br>る<br>④ | 2. チームで協力してシュートゲームを行う。<br><br>パスやシュート、守りなどの作戦を工夫して、シュートゲームに挑戦しよう。<br><br>○ボール慣れの運動に取り組む。<br>○シュートゲームを赤対青、黄対緑の兄弟チームで行う。<br>○作戦タイムやアドバイスタイムをとる。<br>○考えた作戦やアドバイスをもとに、再びゲームをする。<br>○毎時間、ノートに結果を記録したり相互評価したりする。 | ○基本の動きを身につけるため毎時間ボール慣れの運動を仕組む。<br>○課題がつかみやすいように、ボールをつなぐ・シュートする・守るの場面に分けてめあての設定をする。<br>○ボールを持たない時の動きが意識できるよう助言をする。<br>○作戦ボード等を準備する。 | ◇シュートゲームの基本ルールを守り、チームで協力してゲームをしようとしている。(関・観)<br>◇チームや自分の課題をつかんでいる。(思・ノート) |
| ふ<br>か<br>め<br>る<br>② | 3. シュートゲームのルールを工夫し、協力して色々なチームとゲームを楽しむ。<br><br>ルールの工夫を話し合い、いろいろなチームと対戦しよう。<br><br>○みんなが楽しめるルールの工夫を話し合う。<br>○変更したルールでゲームを行う。<br>○作戦タイムやアドバイスタイムをとる。<br>○考えた作戦やアドバイスをもとに、再びゲームをする。<br>○学習ノートへの振り返りや相互評価を行う。   | ○課題がつかみやすいように、毎回の学習ノートの中に、困った点や工夫したい点を書き込む欄をあらかじめ設けておく。<br>○ルールの変更が理解しやすいように、変更点を掲示していく。                                           | ◇全員が楽しめるルールの工夫を考えている。(思・観)<br>◇変更したルールを守り協力してゲームをしようとしている。(関・観)           |
| つ<br>な<br>げ<br>る<br>① | 4. これまでの学習を生かし「3の1シュートゲーム大会」を開催する。<br><br>これまでの学習を生かし「3の1シュートゲーム大会」を開こう。<br><br>○これまでの学習全体を振り返り、自分の伸びやがんばりを味わう。                                                                                            | ○よい動きを称賛する。<br>○学習ノートを生かすよう助言する                                                                                                    | ◇ボール操作やボールを持たない時の動きができる。(技・観)                                             |

## ○指導の実際

### 〈 教材化の工夫 〉

- ・ 児童の実態に応じて、ボールやコートを選定をした。

3年生の児童にとって、片手で容易に操作できるようにとスポンジボールを選定した。児童の握力でも十分つかむことができる上に、当たっても痛くないので、恐怖心が少しでも軽くなるようにという思いもあった。また、運動量を十分に確保するために、コートはバスケットボールのコートを使用することにした。

子どもたちのゲームの様子を見ていると、全員が片手で操作できており、ボールを恐れることなく攻めたり守ったりすることができていたので、運動量の多いゲームを展開することができていた。

- ・ ゴール型ゲームにおいて、ボールを保持していない時の動きに着目できるよう、ボール保持者が一人でボールを運べないようにし、仲間でボールをつないでいくゲームとした。

これから様々なゴール型のゲームに取り組んでいく児童に、シュートゲームを通してボールを持っている時よりも、ボールを持っていない時の動きが重要であることに気付かせたいという思いがあった。そこで、ドリブルはしないようにして、ボールを持ったら基本的に動けないようにした。また、ゴールを中心に360°シュートできるようなコートにして、攻めの時も守りの時も動きが広がるようにもした。子どもたちは、ボールを持ったらパスしかできないことで、「はい！はい！」や「こっち！」と声を掛け合って、仲間とうまく協力し合ってボールをつなぎ、シュートの場面を作ることができていた。また、360°シュートができるようにしたことで、単元が進むに従って、的の裏からねらうチームも現れ、コートを広く使っている子どもの姿が見られるようになった。



《資料1 シュートゲームを行う子どもの様子》

### 〈 教材化の工夫を支えるための具体的支援の工夫 〉

- ・ アドバイスタイムが有効に機能するように、アドバイスカードをチーム毎に添付したり、視点を持って書けている内容については「ナイスコメント新聞」を作成したりして、共有できるようにした。

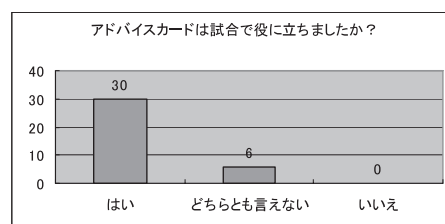
「兄弟チームに向けてアドバイスしよう」と投げかけても、どうアドバイスしていいかわからず、うまくアドバイスタイム進められていないチームが見られた。

そこで、チーム毎にもらったアドバイスカードを分類して添付していくようにした。また、「パスがよかったよ」や「シュートがうまかったよ」という漠然としたアドバイスもあったので、パスの場面ならパスの場面で、「敵がマークに来る前にパスができていたよ。」など具体的なアドバイスが書けていたものに対しては、集約して「ナイスコメント新聞」を制作し、全員で共有していくようにした。

児童は、兄弟チームからもらったアドバイスをもとに、今までの自分の動きを見直し、もっと上手になるためにはどこを意識していけばよいかに気付くことができた。また、仲間と声を掛け合いながら運動に親しむことの楽しさを感じる児童の姿も見られた。



《資料2 カードを書く子どもの様子》



《資料3 カードの有効性を尋ねるアンケートの結果》

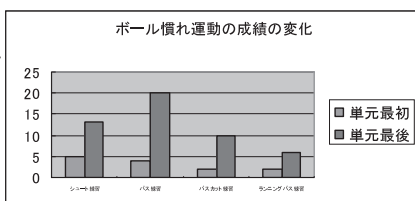
## く 教材化の工夫を支えるための学習過程の工夫 く

- ・ ボールを持っている時の基本的な動きを高めるため、各時間の導入部分でボール慣れの運動を行った。

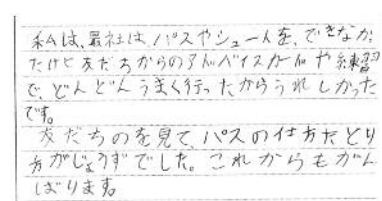
シュートゲームにおいて、ボールを持っているときの基本的な技能である、捕る・投げる技能を高めるために、単元全体を通してボール操作に親しむ時間を設定した。

ボール慣れの運動に繰り返し取り組んでいくことで、単元当初はうまくボールを操作できなかった子どもも単元が進むにつれ、シュートを的に当てたり相手に確実にパスをしたりする技能が確実に高まっていった。

また、資料6は、シュートゲームの動きとして考えられる要素（パスする・シュートする・ボールをキャッチする・誰もいない空間を見つけて動く）について、上手にで



《資料4 児童が記録した回数の平均値の変化》



《資料5 ボール慣れの運動の有効性を感じた学習ノート》

きるようになったかどうかを尋ね、まとめたものである。これを見ると、各時間毎に、パス・シュート・キャッチ・動きが上手になったと答える子が増えていることが分かる。また、単元終了後は、どの項目に対しても、ほとんどの子どもが「上手になった」と答えており、動きを高める上でシュートゲームの教材化が有効だったことが分かる。動きについての数値が28人と少ないが、「どちらかというとはい」まで含めると、32人という数値になり、これについても、動きの高まりを感じている子は多いととらえることができる。

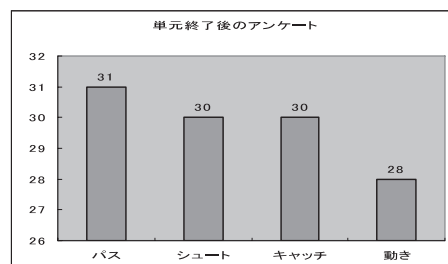
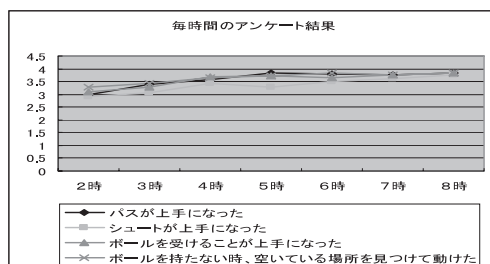
子どもたちの中で、ボールをパスすることについて、「上手になった」と答えた子が一番多かった。この要因として考えられるのが、教材化したシュートゲームは、ボールを持ったプレーヤーは動けないため、パスをいかに回していくかがポイントとなるゲームであることである。試合の中でパスの場面が多いため、子どもたちはパスを意識してボール慣れの運動に取り組み、それが良い結果につながったと考察できる。

これらのことから、ボール慣れの運動は子どもたちの基本的な動きを高める上で有効だったと考える。

- ・ ゴール型のゲームが初めてという児童の実態をもとに、攻める感覚や守る感覚、的を倒して得点する楽しさを感じさせるために、「かんじる」段階でハーフコートのゲームを取り入れた。

本格的なゴール型のゲームが初めての児童に対して、最初からオールコートで攻守入り乱れてしまうと、攻めと守りの判断がうまくできない上に、シュートして得点するという、ゲームが持つ楽しさも味わえなくなるのではないかと考えた。そして、最初からオールコートでゲームするのではなく、攻める側の子どもが少し有利になり、コーンを倒して得点できる場面が多くなるようにハーフコートのゲームを仕組んだ。これは、攻めと守りをはっきり分けて、それぞれの動き方を身に付けるためでもあった。

このハーフコートでのゲームによって子どもたちは、シュートゲームが持つ、シュートして得点するというおもしろさを十分に感じる事ができていた。また、攻めの時には、パスをもらうためには誰もいないところを見つけて常に動かなければならないこと。守りの時には、ボールを持っている人よりも、ボールを持っていない人をしっかりマークしていかなければならないことに気付いており、ボールを保持していない時の動きに注目させる上でも、ハーフコートでのゲームは有効であったと考える。



《資料6 項目毎に「上手になった」と答えた子の数》

## 【 実践例2 】

第5学年 体育科「3オン2バスケットボールに挑戦しよう！」（バスケットボール）

### ○ 単元目標

- ・ 3オン2バスケットボールに関心を持ち、ルールやマナーを守り、仲間と助け合って、練習やゲームに進んで取り組んだり、場や用具の安全に気を配ったりできるようにする。（態度）
- ・ 自分のチームのよさや課題などといったような自分のチームの特徴をとらえ、それに応じた作戦を立てたり、ルールを工夫したりすることができるようにする。（思考・判断）
- ・ ボールを運ぶためのドリブルや相手をかかわす動きなどのボール操作や、ボールを受けるために、ボールを保持する人からボールを受けることのできる場所に素早く動くなどのボールを保持していないときの動きを身につけることができるようにする。（技能）

### ○ 単元計画 （全 10時間）

|                       | 主 な 学 習 活 動                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 具 体 的 な 支 援                                                                                                                                           | 評 価                                                                                    |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| か<br>ん<br>じ<br>る<br>③ | <p>1. バスケットボールに慣れ、ボール操作やボールを持たないときの動きなど基本の動きを身につける。</p> <p>バスケットボールに慣れ、ボール慣れの運動を楽しもう。</p> <p>○ 2対1の試しのゲームを行いバスケットボールに必要な動きや練習について話し合う。</p> <p>○ バスケットボールを、ボールを「運ぶこと」「かわすこと」「入れること」に着目して考え、ボール操作の動きを身につける。</p> <p>○ ボール操作とボールを持たない時の動きを高めるためのボール慣れの運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ジグザグドリブルタイムアタック<br/>→ ドリブルでボールを運べるように（運ぶ）</li> <li>・ 2対1のミニゲーム → ボールを持たないときの動きを高めるために（かわす）</li> <li>・ シュートゲーム → 入れる技能を高める（入れる）</li> </ul> | <p>○ バスケットボールのゲームがイメージできるようクラブチームのビデオを見せる。</p> <p>○ バスケットボールとしてルールを一般化するため「ダブルドリブル」や「トラベリング」についても伝えておく。</p> <p>○ 取り組みやすいようボール慣れの運動の内容を簡易化及び得点化する。</p> | <p>◇バスケットボールに進んで取り組もうとしている。（関・観）</p>                                                   |
| た<br>か<br>め<br>る<br>③ | <p>2. いろいろなチームとゲームをして、バスケットボールの基本の動きを高めたり自分たちのチームの特徴を考えたりする。</p> <p>いろいろなチームとゲームをして 自分のチームの特徴を発見しよう。</p> <p>○ 味方がボールを保持した時はボールラインより前に出ることが有効であることを知る。</p> <p>○ オープンスペースに走りこむ動きやボールを保持する味方の両側を使って走る動きがパスを出すのに有効であることを知る。</p> <p>○ マンツーマンディフェンスについて知る。</p>                                                                                                                                                                                        | <p>○ 自分たちの動きをつかむために視聴覚機器を活用する。</p> <p>○ 発見したチームの特徴や互いの動きのよさなどを毎回の学習後に記入するためのカードを準備しておく。</p>                                                           | <p>◇3on2バスケットゲームのルールを守り、チームで協力してゲームをしようとしている。（関・観）</p> <p>◇チームや自分の特徴をつかんでいる（思・ノート）</p> |
| ふ<br>か<br>め<br>る<br>③ | <p>3. 自分のチームの特徴に応じた作戦やルールを工夫してゲームを楽しむ。</p> <p>自分のチームの特徴を生かした作戦やルールを立てゲームをより楽しもう。</p> <p>○ チームや自分の課題をもとに作戦やルールを工夫してゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 得点の仕方を工夫する。</li> <li>・ 即攻が得意→スピードを生かした作戦を工夫する。</li> </ul> <p>○ 毎時間、学習ノートに立てた作戦や工夫したルールとその結果を記録しふりかえる。</p>                                                                                                                                                                | <p>○ 課題がつかみやすいように、毎回の学習ノートの中に、困った点や工夫したい点を書き込む欄をあらかじめ設けておく。</p>                                                                                       | <p>◇チームや自分の特徴にあった作戦やルールの工夫を考えている。（思・ノート）</p>                                           |
| つ<br>な<br>げ<br>る<br>① | <p>4. 「5の2☆3オン2バスケットボール大会」を開催する</p> <p>これまでの学習を生かし「5の2☆3on2バスケットボール大会」を開こう。</p> <p>○ 総当たり戦でゲームを行っていく。</p> <p>○ これまでの学習全体を振り返り、自分の伸びやがんばりを味わう。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                               | <p>○ よい動きを称賛する</p> <p>○ 学習ノートなどで振り返るよう助言する。</p>                                                                                                       | <p>◇ボール操作やボール持たないときの動きができる。（技・観）</p>                                                   |

## ○指導の実際

### 〈 教材化の工夫 〉

- 教材化においては、児童の実態をもとに身に付けさせたい力を以下のような工夫を行った。

| 身に付けさせたい力                                                                                                                      | 本単元学習前の児童の実態                                                                                                          | 行った教材化の工夫                                                                                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>ボールを受けるために、ボールを保持する人からボールを受けることのできる場所に素早く動くななどのボールを保持していないときの動きを身につけることができる。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>ボールを持たない時の動きをまだまだ身につけることができていない。</li> <li>自分たちの動きを客観的に捉えることができていない。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>ボールを持たない時の動きを高めることができるよう、3対2の攻撃側に有利なゲームとすることで、互いの動きがつかみやすく、かつ、ボールを持たない時の動きが活発化するようにした。</li> <li>コートを広さをハーフコートとし、動ける範囲を狭くすることで攻守の動き全体を把握しやすいようにした。</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>ボールを運ぶためのドリブルや相手をかわす動きなどのボール操作を身につけることができる。</li> </ul>                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>バスケットのボールを使うことが初めてである。</li> <li>バスケットボールの基本の動きの一つのドリブルがうまくできていない。</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>まずは、バスケットボールのボールそのものに慣れることができるよう、また、ドリブルなどの基本の動きを身につけることができるよう、簡単なゲーム形式で行えるボール慣れの運動を仕組んだ。</li> </ul>                                                         |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>「かかわる喜び」を感じ取らせるためにも、どの子もボールに触球できる。</li> </ul>                                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>ゴール型のゲームを行うと、ボールを持つことそうでない子が定着している。</li> </ul>                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>なるべく全員がボールに触ることができるよう、ゲームを行う人数を攻守合わせて5人と少なくした</li> </ul>                                                                                                     |

### 〈 教材化の工夫を支えるための具体的支援の工夫 〉

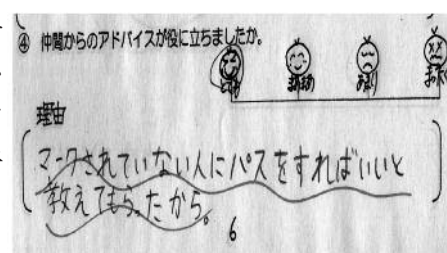
- 「かかわる喜び」を旺盛にするためのアドバイスカードが有効に機能するように、アドバイスの視点を分かりやすく系統性を持って明示した。

アドバイスをを行う際には、ただ単に見合うのではなく、その見合う視点を明示することによって、子どもたちのアドバイスがより有効に働くようにした。またその視点として示す項目は、できるだけ焦点化し、短く分かりやすいよう提示した。（資料7参照）さらに、子どもたちに提示する視点は、単元始めは簡単なもの、単元終わりでは高度なものというように系統を持って提示していくことで、子どもたちの基本的な動きの確実な定着を目指した。実際、子どもたちのアンケート結果から、単元の始めの頃に比べると、かわす動きや運ぶ動き、入れる動きにおいてアドバイスの有効性を感じた感想が多く見られた（資料8参照）

○ 今日みんなの動きをチェックしてアドバイス

|                                                 | かわす | 運ぶ | パス | シュート |
|-------------------------------------------------|-----|----|----|------|
| ＜ 運ぶ ＞<br>高いドリブルで運ぶことができる。                      | ◎   | ◎  | ○  | △    |
| ＜ かわす ＞<br>狭くにいるフリーの味方にパスを出している。                | ◎   | ○  | ○  | △    |
| ＜ かわす ＞<br>相手とぶつからないようにドリブルをする。                 | ◎   | ◎  | ○  | ○    |
| ＜ かわす ＞<br>バックパスやフェイントを使うなど、相手にとられないようパスを出している。 | ◎   | ○  | △  | △    |
| ＜ 入れる ＞<br>シュートしたボールはリングに当たっている。                | ○   | ◎  | ○  | △    |

《資料7 アドバイスカードとその視点》



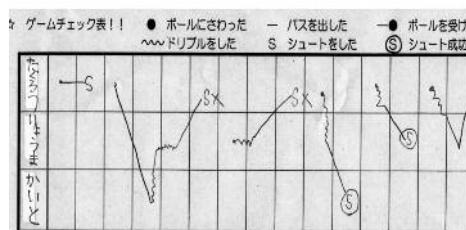
《資料8 アドバイスの有効性を記録したノート》

- ルールへの工夫へと結びつけたり、自分たちの動きの高まりを感じ取ったりすることができるよう、ゲーム中のパスのつながり表をつけさせるようにした。

ゲーム中は毎回、「パスのつながり表」をつけるようにした。

それは、誰がどのくらい触球しているかを感じ取らせることでルールへの工夫につなげて考えさせたり、ゲーム中のパスのつながりが増えてきていることを視覚的にもとらえさせることで、自分たちの基本的な動きの高まりを子どもたちに感じ取らせ、「できる喜び」を感じ取らせたいという思いがあったからである。

実際、単元始めと比べると、単元後半の方ではパスのつながりや触球数がぐんと増え、「できる喜び」につながった。



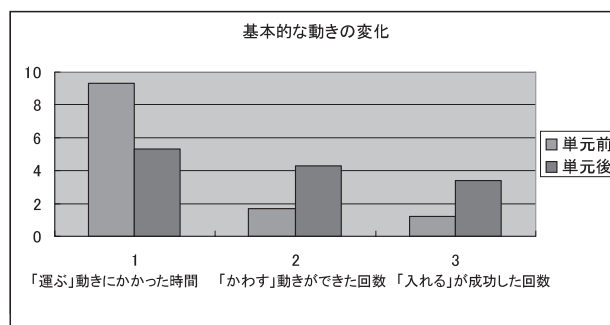
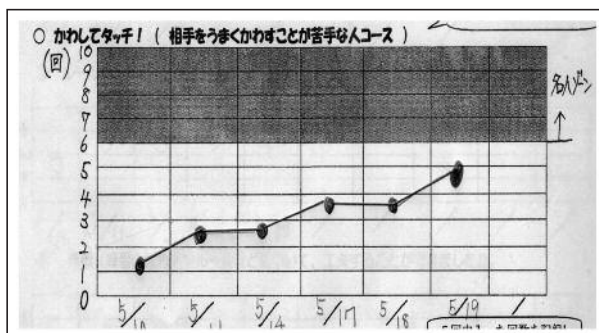
《資料9 単元後半でのパスのつながり表》

## ＜ 教材化の工夫を支えるための学習過程の工夫 ＞

- ・ ボールを持っている時、いないときの基本的な動きを高めるため、各時間の導入部でボール慣れの運動を行った。

バスケットボールにおいてボールを持っているときの基本的な動きとなる「運ぶ」「かわす」「入れる」についての技能を高めるために、単元全体を通して各1単位時間の始めにボール操作に親しむ時間を設定した。

ボール慣れの運動に繰り返し取り組んでいくことで、単元当初はうまくボールを操作できなかった子どもも単元が進むにつれ、相手をかわしたり、確実にパスをしたりする技能が確実に高まっていった。（資料10）



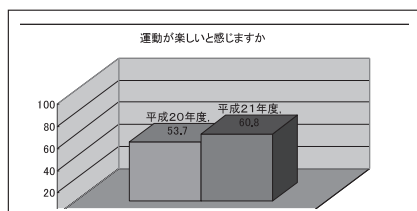
《資料10 ボール慣れ運動の結果を記したノート（左）とボール慣れ運動の有効性を示すグラフ（右）》

## 7 研究の成果と課題

### (1) 成果

平成20年度と平成21年度の児童アンケートを比較すると、左図のような結果が見られた。

左記のグラフからも分かるように、「運動が楽しい」と感じている児童の割合が、平成20年度と比べると平成21年度には増えている。

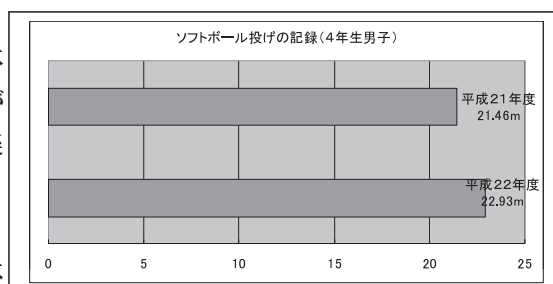


《資料11 運動の楽しさを感じている児童の数》

この結果から、本校の研究により、児童が運動の楽しさを味わい、進んで運動しようとする力がついたことが分かる。これは、体育科の究極の目標でもある「生涯に渡って運動に親しむ態度の育成」を鑑みても、それにつながっていく、とても有意義な結果であるといえる。（資料11）

一方、本年度の新体力テストの結果を昨年度の新体力テストの結果と比較したところ右記のような伸びが見られた。これらのことから、子どもたちは運動の楽しさを味わったとともに基本的な動きを身につけることができたことが分かる。（資料12）

これらのことから、教材化の工夫を中心として具体的支援の工夫や学習過程の工夫を行ったことにより、児童は運動の楽しさを味わいながら基本的な動きを身につけることができたことが分かる。



《資料12 昨年と本年の新体力テストの比較》

### (2) 課題

また、一方で、課題としては以下のようなものが挙げられる。

- 児童に基本的な運動の技能を育むための、ゲームの局面により応じたボール慣れ運動のあり方を模索したり、児童の実態に応じ、段階的にボール慣れの運動を仕組んだりしていく必要がある。
- アドバイスしたり作戦を立てたりするには、一人ひとりの子どもたちがその運動の特性や魅力などをとらえていなければいけないので、学習過程のさらなる工夫が必要である。