

# 第7分科会

## 研究主題

価値ある動きを追究する体育科学習  
 — 状況に応じた比較活動を位置付けた活動構成 —

福岡教育大学附属福岡小学校

## 日程

9:00	9:30	10:15	10:50	11:35	13:00	13:10	14:20	14:50	15:00
受付	公開授業①	移動等	公開授業②	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1学年	「ボール投げゲーム」	附属小学校体育館
	第5学年	「表現運動」	附属中学校荒陵館
公開授業②	第3学年	「ゴール型ゲーム」	附属小学校体育館

## 学校所在地図



## 交通機関

- 最寄駅  
「唐人町(福岡市営地下鉄)」下車 徒歩13分
- 経路  
博多 発 8:31 8:34 8:37  
↓福岡市営地下鉄空港線  
唐人町 着 8:42 8:45 8:48

# 学 校 概 要

学 校 名	福岡教育大学附属福岡小学校		
校 長 名	古 賀 元 章		
学 級 数	18学級	生 徒 数	512名
所 在 地	〒810-0061 福岡市中央区西公園12-1		
連 絡 先	TEL 092-741-4731 FAX 092-722-2553		

## 【学校紹介】

### 学校の沿革

本校は、明治8年（1875年）に県立の教員伝習所（後の福岡第一師範学校）の附属小学校として設置された。昭和18年に同校が国に移管されるに伴って、官（国）立の小学校となり、昭和24年（1949年）に福岡学芸大学（後の福岡教育大学と改称）として大学に昇格すると共に同大学の附属小学校として現在に至っている。今年、創立134年を迎える。

### 学校の特質と使命

本校は、次のような特質と使命をもっている。

- 1 入学を許可した児童に初等普通教育を行う。
- 2 教育大学の学生が教育実習を行う学校である。
- 3 大学学部の教育研究に協力し教育の実践研究を行う学校である。
- 4 大学と協力して小学校教師の現職教育を行い、広く初等教育の振興に寄与しようとする学校である。
- 5 特別支援教育・海外帰国子女教育の実践的研究を行う学校である。



### 本校がめざす教育

本校の教育目標

- 1 合理的な知性と創造的な能力態度の涵養
- 2 健康で強靱な体力の育成
- 3 豊かな情操と主体的な道徳実践力及び内的規律の育成
- 4 個性の伸長と社会連帯性の涵養

### めざす子ども像

- よりよく生きたいと願い、人間らしい在り方・自分らしい生き方を求めていく子ども
- 目的や課題の達成・解決をめざし、新しい価値あるもの・ことを創り出していく子ども
- 自然・社会・文化環境と自分自身に進んでかかわり、よりよく変化させていく子ども



## 研究主題

# 価値ある動きを追究する体育科学習

## 一状況に応じた比較活動を位置付けた活動構成一

福岡教育大学附属福岡小学校

### 1 主題設定の理由

#### (1) 大会主題とのかかわりから

体育科がねらいとしているのは、生涯にわたって運動やスポーツを豊かに実践するための資質や能力の基礎を育てることによって、現在及び将来とも楽しく明るい生活を営むため態度を育てることである。

このねらいに基づいて設定した本大会主題は、運動的な遊びや運動が有する特性や魅力に触れさせながら、生涯にわたって運動に親しんでいくために必要な資質や能力を主体的に身に付けていく内的なエネルギー（原動力）となる「できる」「わかる」「かかわる」「活用する」喜びを児童の内面に旺盛にしていくことを中心に据えている。

#### (2) 現代社会とのかかわりから

現代社会においてスポーツは、健康で生きがいのある生活をおくる上で重要な媒体となっている。これまでも体育科においては、子どもが、運動のもつ競走や克服などの特性を求めて、主体的に「その運動を十分に楽しむことができる」ような学習が大切にされてきた。その中では、自分の能力にあつためあてをもち、課題を解決するための技能や態度、ルール等の工夫の仕方を身に付けてきている。

しかし、指導内容の定着が十分に図られていない授業例が見られ、運動体験の不足や運動体験の偏りが多く見られるようになり、その結果として体力の低下傾向、運動をする子としない子の二極化などが問題になってきている。これらは子どもにとって健康で明るい未来を脅かすものとなっている。

今後、子どもたちが、各種の運動の楽しさや喜びを味わい、体力を向上させていくには、生涯にわたって運動と関わり続ける力が必要である。それは見通しをもった学習によって運動の基礎・基本を確実に身に付けることであり、それを自ら評価し運動への認識を深めることにつながる。そして、その過程においては、コミュニケーション能力や練習や作戦の工夫、動き方の改善などによる論理的思考力を育むことも期待されている。

### 2 主題の意味

価値ある動きとは、刻々と変化する運動場面の状況に応じて、それまでに身に付けてきた動きの知識をもとに、創造的に思考、判断し、その場に合った身体の動かし方を選択し実際に動いたり、ものを操作したりすることである。

価値ある動きを追究するとは、課題が複雑になったり環境が変化したりした運動においても、自ら課題解決への見通しをもち、知識や技能を動員して、動き方を分析・評価しながら、よりよい動き方に高め続けていくことである。

価値ある動きを追究する体育科学習とは、課題や環境の条件が易しい運動から、難しい運動へと学習を進める過程で、困難な条件になっている要素を見つけ出し、それを打開するために、見通しをもって方向や相手との距離などの視点をもって基本の動きを修正し、自ら新たな技能や楽しみ方を見出す学習のことである。そのためには、困難な状況を打開するために進んで課題解決していくこと（主体性）、身に付けた基本的な動き方を応用して活用できること（転移性）、学習の中で、知識や動き方について交流し、自ら創造的に動きを組み合わせたり繰り返したりすること（実用性）が必要である。

### 3 研究の目標

運動の特性に合わせた場や練習の工夫、評価の工夫を中心に、状況に応じた比較活動を取り入れることで、運動の楽しさを味わわせ、価値ある動きを追究していく体育科授業を構築していくための指導法を究明していく。

### 4 研究の仮説

体育科学習において、以下の着眼点Ⅰ、Ⅱ、Ⅲから体育科授業を積み上げれば、子どもたちは「できる喜び」「わかる喜び」「かかわる喜び」を味わい、さらにそれらをもとに「活用する喜び」を旺盛にしながら、「体育的学力」を着実に身に付けていくであろう。

着眼点Ⅰ・・・場の工夫

「できる喜び」：①挑戦意欲をかきたてる場の工夫

②自ら場を選択したり、創り変えたりできる場の工夫

着眼点Ⅱ・・・提示物の工夫

「できる喜び」：基本的な動き方を身に付けられる多様な練習メニューの提示

「わかる喜び」：①動き方をイメージできるモデルビデオ・演技の提示

②動き方を選択できる動き選択ボードの提示

着眼点Ⅲ・・・相互評価の工夫

「かかわる喜び」：①相互評価できる場の工夫

②相互評価できる学習プリント活用の工夫

「活用する喜び」：身に付けた力を発揮できる発表会・大会の設定

### 5 研究の構想

#### (1) 着眼点Ⅰ・・・場の工夫

「できる喜び」を味わわせるために、次の3つの手だてを通じて、体育的学力の確かな定着を図る。

- ① 挑戦意欲をかきたてる場の工夫として、「やってみたい」「できるようになりたい」と感じることができると各種の運動の特性に合わせた場を用意すること
- ② 自ら場を選択したり、創り変えたりできる場の工夫として、各種の運動における技能を身に付けさせるために、教師が準備した活動する場の提示
- ③ 試しの活動の後に、自分が挑戦したい場やより技能が高まるような活動の場に子ども自ら変化できるような場を用意すること

#### (2) 着眼点Ⅱ・・・提示物の工夫

「できる喜び」や「わかる喜び」を味わわせるために、次の3つの手だてを通じて、体育的学力の確かな定着を図る。

- ① 基本的な動き方を身に付けられる多様な練習メニューの提示として、どのように動けばよいのか具体的にイメージができるような動き方の連続写真や様々な動き方が含まれた練習メニューを用意すること
- ② 動き方をイメージできるモデルビデオ・演技の提示として、どのように動けばよいかを具体的にイメージし、動き方を理解させていくために、モデルとなる動きのビデオ映像や模範の演技を見せていくこと
- ③ 動き方を選択できる動き選択ボードの提示とは、自分がどのような動き方を選択すればよいかを思考・判断できるボード操作をさせることである。動きを客観的に可視化できる手だてによって、モデルの動きと自分の動きとを比較分析すること

(3) 着眼点Ⅲ・・・相互評価の工夫

「かかわる喜び」を味わわせるために、次の2つの手だてを通じて、体育的学力の確かな定着を図る。

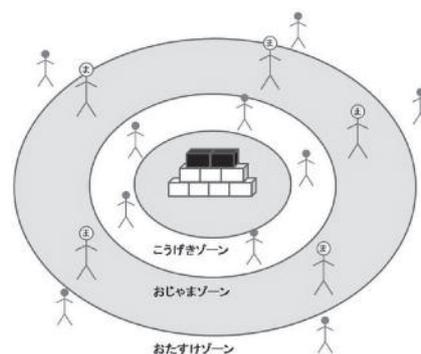
- ① 相互評価できる場の工夫とは、自分がどのように動いたのか動き方の善し悪しを客観的に評価するために、学習の導入・展開・終末の段階に位置付けていく場のこと
- ② 相互評価できる学習プリント活用の工夫とは、動き方の善し悪しを相手の動きから観察したり比較したりして、空間や速さなどの動き方の視点に応じた評価表を学習プリントに位置付けて評価していくこと

6 実践事例（研究の実際） 単元：1年生「キックでたおせ！あくまじょう」

(1) 「やってみる」段階（1/8時間）

本段階は、基本のボール蹴りゲームを行わせて、今までできなかった動きややったことのない動きを出し合わせ、学習していく課題を明確にもたせることができるようになることをねらいとしている。

具体的には、基本の場の形でのボール蹴りゲーム（右図）を行わせて、蹴る動きの感覚やイメージと、実際に蹴る動きとのずれをつかみ、学習課題をつかませた。ボール蹴りゲームとして、360度の方向から攻撃でき、的の重さ、蹴る距離、障害物や守備の有無を段階的に変化させることのできる「悪魔の城くずし」を教材化し活動の中心とした。子どもたちは、前ページの基本のゲームを行うことを通して、「的をたくさん倒して勝ちたい」という願いをもち、単元を通して上手に蹴ることができるようになりたいという意欲をもつことができた。



資料1は、以降の実践で検証児となるA児が所属するチームで、1試合中に見ることのできた様子や動きをまとめたものである。

資料1は、以降の実践で検証児となるA児が所属するチームで、1試合中に見ることのできた様子や動きをまとめたものである。

ゲーム中に見られた様子・動き	現れた回数
① 守備の子ども（おじゃまゾーン）からボールをカットされた	6回
② シュートするが箱に当たらない	11回
③ シュートして箱に当たるが、崩れない	7回
④ シュートをして箱を崩す	2回
⑤ 左右によけて、守備の子どもをかわしてボールを蹴る	2回
⑥ 城の正面など、蹴りやすい位置に移動してシュートする	3回

資料1 Aチームにおける、第1時のゲーム中に見られた動きの出現回数

学習後の児童のワークシートからは、ゲームの感想として以下のような記述が見られた。

【今までの学習経験だけではできなかった動きややったことのない動き】

- ・ まっすぐ蹴ることが難しかった。ボールがすぐに曲がってしまった。
- ・ キックが弱くて、箱に当たっても崩れなかった。
- ・ 思いっきり蹴っても、箱まで届かなかった。
- ・ パスをしようとしても、すぐに敵にとられてしまった。

【どのように動けばよいか】

- ・ 足を強く振る。
- ・ 足に力を入れて蹴る。
- ・ 的をしっかりねらって蹴る。

資料2 学習後の児童の感想

**考察1**

資料1から、本時学習時点での子どもたちの動きとして、以下のような点が考えられる。

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>① ねらった所にボールを蹴ることができない。</li> <li>② 強くボールを蹴ることができない。</li> <li>③ 遠くまでボールを蹴ることができない。</li> <li>④ 正面から一定の強さで蹴る動きが中心であり、状況に応じて位置や強さを変えながら蹴ることができない。</li> </ul> |
|--|

それらのことは、資料2の学習後の児童の感想にも表れている。したがって、子どもたちが自らの動きの実態をとらえ、課題をもつことができたという点で、本時に行った試しのゲームの内容は有効であったと考える。

また、資料1の結果から、シュートをするがなかなか当たらないという状況が特に多かった。また、蹴る際に場所を選んでシュートをする子どもの姿はほとんど見られなかった。それらの結果から、学習時間中にはできるとイメージした動き方が実際にゲームを行ってみるとなかなかできなかったということに気付かせることができたと考える。

(2) 「つかむ」段階前半 (2~4/8時間)

本段階では、チャレンジ活動として条件を少しずつ変化させていく場を位置付け、明確な課題をつかませたり、動きを変える視点を見つけさせたりすることをおして、資料「ねらって蹴る」「強く蹴る」などの基本的なボール操作ができるようになることをねらいとしている。具体的には次の表のような蹴り方である。

	第2時	第3時	第4時
場	条件の簡単な場	重くなった箱でできた場	蹴る距離が遠くなった場
動き	・ 難しくなる条件の少ない場において、正確にねらって蹴る動きを確かめる。	・ 力強く蹴る動き 足を強く振る 走りこんで蹴る など	

**資料3 「つかむ」段階前半でねらっていく動き**

また、それぞれの時間においては、以下のように2種類のゲームを仕組み、練習を行わせた。

	チャレンジⅠ	チャレンジⅡ	話し合いタイム
第2時	○ 蹴る距離を短くして、大きな箱を正確に蹴るゲームを行う。	○ ゲームと同じ距離で小さな箱を正確に蹴るゲームを行う。	○ 以下のような手順で、兄弟グループ同士で振り返りをさせる。 ・ 友達のよかった動きを教え合う。 ・ 2つのゲームを比べて、動き方の違いを考える ・ 基本のゲームにおいて、どのように練習した動きを活かすか話し合う。
第3時	○ 押し出しゲーム ・ 中央ラインに並べた箱(ペットボトルのおもり入り)を蹴って、相手陣地に押し込む。押し込んだ箱の数が多いチームの勝ち。	○ PKゲーム ・ 実際のゲームの場において、重い箱一つを取り出して2チーム交互に1人ずつ蹴っていく。	
第4時	○ 押し出しゲーム ・ 第3時のチャレンジⅠよりもコート幅を広くしてゲームを行わせる。	○ PKゲーム ・ 第3時のチャレンジⅡよりもコート幅を広くしてゲームを行わせる。	

**資料4 「つかむ」段階前半の、本時のチャレンジ活動**

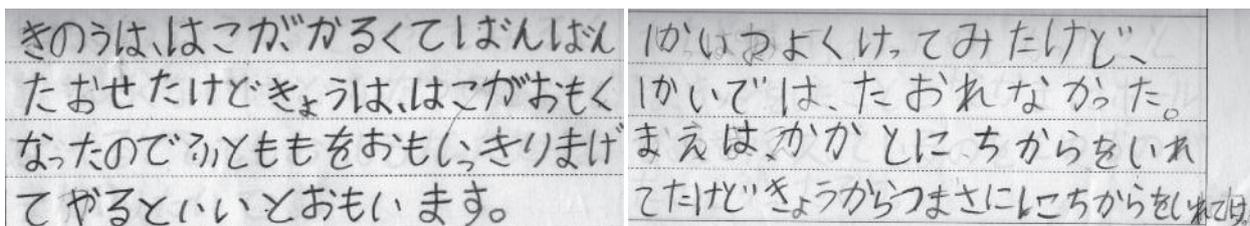
チャレンジⅠに「押し出しゲーム」、チャレンジⅡに「PKゲーム」と、2つのゲームを練習の場として位置づけた。それぞれのゲームで、正確にねらって蹴ること、強く蹴ること、遠くまで蹴ることを体得することができるように、段階的に条件を変化させたゲームを繰り返し行わせることを通して、基本的な蹴る動きをつくり出させた。

A児は、第2時、第3時の終末時に、正確に蹴るための動き、強く蹴るための動きについて次のような発言を行った。

- 正確に蹴るためには、的をよく見て、足のここ（注：足の内側を指さす）を使って、押すようにければいいと思います。（実際に身ぶりを加えながら発言する。）
- 強く蹴るには、まず思いっきり走って、その勢いで足を大きく振って強く蹴ればいいと思います。

資料5 第2時、第4時終末時のA児の発言

また、以下の資料は第4時終了後に児童が記述したワークシートの一部である。



資料6 第4時学習終了後の児童のワークシートより

考察2

資料5、6より、正確に蹴るためには的をよく見て蹴ること、足の内側を使って蹴ることが有効であること、また強く蹴るためには、助走をつけて蹴ること、足を速く、強く振って蹴ることなどが有効であるという考えが、子どもたちの意見や感想から明らかになった。これは、押し出しゲームとPKゲームの2種類のゲームを段階的に仕組んだことが効果的であったからであると考ええる。2つのゲームとも、離れた的に向かって正確に蹴ることが必要になってくる。それに加えて押し出しゲームでは、強く続けてボールを蹴ること、PKゲームではねらった場所に向かって正確に蹴ることが必要になってくるゲームであり、子どもが楽しくゲームをしながらそれらの動きを出させることができたのではないかと考える。

(3) 「つかむ」段階後半（5～6/8時間）

第5時では、障害物が設置された場において、正確にねらって蹴るために、蹴る位置や蹴る速さを変えたり、障害物に当たらない蹴り方を考えたり、ねらった所をしっかりと見たりしながらゲームを行わせた。本時の学習は以下の通り展開した。

活動と内容	子どもの思考の流れ
<p>1 本時のめあてについて話し合う。</p> <p>(1) 前時の城くずしゲームの様子を話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 蹴る距離が遠くなった場において、力強く蹴る動きができるようになってきていることを想起することができること</li> </ul> <p>※ 前時のゲームの様子を記録したVTRを視聴させ、高まった動きを実感させる。</p> <p>(2) 障害物が加わった本時の城くずしゲームを行い、めあてを話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 前時に行った城くずしゲームと本時の城くずしゲームとを比べ、より動きが制限される場において正確にねらったところにボールを蹴ることの難しさを</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 前の時間のゲームは、蹴る距離が遠くなったのが難しかったね。</li> <li>○ 遠くに向かってけるために、足を強く振ってボールを蹴る練習をしたよ。</li> <li>○ ビデオを見ると、遠くまで蹴ることができるようになったということがわかるね。</li> <li>○ 今日の城くずしゲームをしよう。今日のゲームは、こアクマンにボールが当たらないようにねらって蹴らないといけないね。どうやって蹴ろうかな。</li> <li>○ すぐにこアクマンにあたってしまい</li> </ul>

感じ、本時学習の課題をつかむこと

めあて

せいかくにけるほうほうをかんがえて、しろくずしゲームをたのしもう。

※ ボールをける動きを制限させて課題をつかませるため、障害物（こアクマン）を設置した場を設ける。こアクマンを倒してしまうと減点とする。

2 本時の城崩しゲームの場や規則を考えて、グループで練習をしたりゲームをしたりする。

(1) めあてに沿った練習の方法を考える。

- これまでに学習をしたゲームの場や城くずしゲームから取り出した場を用いた練習の方法を考えること

#### 【練習の例】

- ・ 2～3個重ねた段ボール箱の周りにこアクマンを置き、けりやすい角度からボールをける練習をする。
- ・ 段ボール箱で障害物をつくり、当たらないようにける練習をする。

※ これまでに学習をしたゲームの場や段ボール箱、ペットボトルなどをすぐに使えるように準備をしておき、グループの練習を活性化させる。

(2) チームで話し合いながら、めあてにそってボールを蹴る練習をする。

- ねらう的の状況に応じて、蹴り方を変化させること

※ 蹴る場所を変えさせて、どの方向からボールを蹴ったら効果的か考えさせる。また、工夫した練習をしている子どもやチームをモデルとして紹介する。

(3) 練習したことがよかったかどうかを確かめるために、再度ゲームを行う。

- 練習を通して高まった基本的な蹴る動きを活かして、ゲームを楽しむこと

※ 的がいくつ倒れたか確認して、練習を通して蹴る動きが高まったことを実感させる。

3 本時学習を振り返り、次時学習に向けての課題を話し合う。

- 本時の練習を活かしてグループで協力して、楽しいボール蹴りゲーム大会を行おうという意欲をもつこと

※ 本時のゲーム中のボールを蹴る動きを再現して、本時の学習を通してできるようになった動きの高まりを実感させる。

難しかったよ。なかなか的に当たらなかった。どんな蹴り方をすればいいのかな。

- 正確に蹴らないといけないね。でもゆっくり蹴っても的が倒れないし、難しそうだな。

- 今日は、ゲームで勝つために、正確に蹴ることができる方法を考えて、みんな練習をしよう。

- そのために、どんな練習をすればいいのか考えてみよう。

- 私たちの班は、こアクマンを使って、こアクマンに当たらないように蹴る練習をしてみよう。

- 強く蹴るだけでなく、こアクマンがない所をねらって正確に蹴ることもむずかしいね。こアクマンの間を少し狭くして練習をしてみよう。

- 正面から蹴るばかりではすぐにこアクマンに当たってしまう。当たらない場所を見つけて、そこから蹴る練習をしてみよう。

- この角度からだったらこアクマンに当たらないで蹴ることができる。走りこんで強く蹴ろう。

- あの班の練習は、とても工夫しているね。ぼくたちもあのようにやってみよう。

- Aくんのように、足を大きく速く振れば強く蹴ることができるね。真似をしてみよう。

- もう一度城くずしゲームをしよう。練習で頑張ったことを活かして、たくさん点を取ろう。

- 最初のゲームよりもたくさん点が取れるようになったよ。みんなでがんばって練習をしてよかったね。

- ビデオを見ると、しっかりと蹴る方向を見て、よくねらって蹴るようになったことがわかるね。

- 次はいよいよ「城くずし大会」だね。ゲームで勝てるように、みんなでがんばろう。

まず導入時において本時のゲームを紹介した後子どもたちが考えた蹴り方と、実際にゲームを行った後に感じたことを比較させることで、蹴るイメージと実際の動きとの間にはずれがあり、うまく蹴ることができないということに気付かせるようにした。A児ははじめは「下から蹴るととられてしまうので、高く蹴る」を考えていたが、実際にゲームを行った結果、「こアクマンに当たらないように斜めから蹴る」という意見に修正した。



高く蹴ろうとしたが難しかった。斜めから蹴る練習をしようと思います。

写真2 考えた蹴り方を発表するA児

展開段階では、以下のようなチャレンジ活動を仕組んだ。

チャレンジⅠ	チャレンジⅡ	話し合いタイム
<p>○ 箱の前にこアクマンを置き、当たらないようにシュートして箱を倒すゲーム。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>こアクマンの数：1個</li> <li>こアクマンは、箱の前に置く。</li> <li>こアクマンに当たらないように箱を倒す。箱を倒すと1点。こアクマンを倒してしまうと減点。</li> </ul>	<p>○ 味方のパスを受けてのシュートゲーム。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>こアクマンの数：3個</li> <li>こアクマンは相手チームが場所を決めて置く。</li> <li>受けたパスは足で止め、こアクマンに当たらないように蹴る。</li> <li>こアクマンを倒してしまうと減点。</li> </ul>	<p>○ 以下のような手順で、兄弟グループ同士で振り返りをさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>友達のよかった動きを教え合う。</li> <li>2つのゲームを比べて、動き方の違いを考える。</li> <li>基本のゲームにおいて、どのように練習した動きを活かすか話し合う。</li> </ul>

資料7 第5時のチャレンジ活動

展開時の練習による蹴る動きの高まりは、「位置を変えて蹴る」「体をひねって、角度を変えて蹴る」などの身のこなしが見られる子どもがいた。高く蹴るなどのボール操作に関しては技能的に本時の学習だけで高めることは難しかったが、自分なりに繰り返し課題解決に向かって練習をする姿が見られた。

A児は、チャレンジⅠでは、初めは箱の正面から蹴ることを繰り返していたが、すぐにこアクマンからボールをとられてしまった。そこで、斜めからの位置に移動して蹴る練習を始めた。

またチャレンジⅡでは、味方から受けたパスを、チャレンジⅠで確かめた場所まで運び、よくねらってシュートをする姿が見られた。

話し合いタイムでは、2つのゲームを通してできるようになった蹴り方を、グループの友達に発表する姿が見られた。



箱の正面よりも当てるのが難しい。よくねらってまっすぐ蹴ろう。

写真3 斜め方向から蹴る練習をするA児

私は、はじめ高く蹴ってこアクマンをよけようと思ったけど難しかったので、斜めからこアクマンをよけて蹴る練習をしました。

チャレンジⅠでは、こアクマンをよけて、斜めの方向から蹴りました。正面に比べて当てる部分が少ないので難しかったけど、練習をしたらできるようになってきました。

チャレンジⅡでは、友達からもらったパスを止めて蹴る練習をしました。チャレンジⅠでねらいやすかった場所までボールを持っていき、体の向きを変えて蹴ることができました。



写真4 パスを受け、向きを変えて蹴る



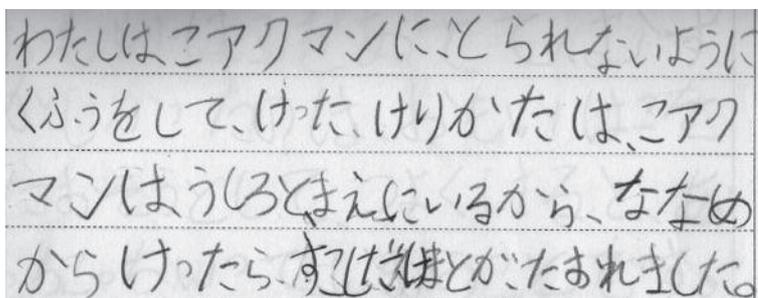
写真5 できるようになった蹴り方を発表

そしてチャレンジ活動後のゲームでは、これまでのゲームで多く見られてきた、みんながボールが転がった方向に集まって何も考えずに蹴る動きとは変わって、こアクマンにボールを捕られない位置を考え、素早く移動したり体の向きを変えたりしてシュートをする姿が見られた。

学習後のA児のワークシートからも、そのような動きをつくりだしていった過程や、動きを高めたことに対して満足感をもったことが明らかである。

第6時では、守備が入った場を設定することで、素早く方向をかえてボールをけったり、守備の子

どもの動きに応じて場所を変えながらボールを蹴ったり受け取ったりするという動きを引き出させることができると考えた。本時の学習は以下の通り展開した。



資料8 学習後のA児のワークシートより

活動と内容	子どもの思考の流れ
<p>1 本時のめあてについて話し合う。</p> <p>(1) 前時の城くずしゲームの様子を想起し、高まった動きを確認する。</p> <p>○ 障害物が置かれた場において、正確に蹴る動きができるようになってきていることを想起できること</p> <p>※ 前時のゲームの様子を記録したVTRを視聴させ、高まった動きを実感させる。</p> <p>(2) 相手チームの守備が加わった城くずしゲームを短い時間で試しに行い、めあてを話し合う。</p> <p>○ 前時と本時の城くずしゲームを比べ、より動きが制限される場において正確にねらったところにボー</p>	<p>○ 前の時間のゲームは、こアクマンにボールを取られないように蹴ることが難しかったね。</p> <p>○ 取られないように、高くボールを蹴る練習をしたよ。</p> <p>○ ビデオを見ると、蹴る場所を考えて動いていることがわかるね。</p> <p>○ 今日の城くずしゲームをしよう。今日のゲームは、相手チームに取られないように蹴らないといけないね。どうやって蹴ろうかな。</p>

ルを蹴ることの難しさを感じ、本時学習の課題をつかむこと

めあて

ボールをとられないようにけるほうほうをかんがえて、しろくずしゲームをたのしもう。

※ 前時の障害物と本時の相手チームの守備との違いを考えさせ、より難しくなった点をとらえさせる。そのうえで、どのような動きが高まればよいか考えさせる。

2 蹴り方を考えた上で、その課題に応じて試すゲームを2回行う。

(1) ゲームを楽しむためにどのような動きが必要になるかグループで話し合う。

○ ゲームを楽しむために、「動きながらボールを蹴る」「動きながらボールをもらう」「素早く蹴る方向を変える」動きが必要になることをつかむこと

※ 効果的な動き方の例をいくつか提示しておき、その中からグループ同士の話し合いにより選択させて、ゲームの際の動きのめあてとさせる。

(2) チームでめざす動きを確認しながら、めあてにそって本時の城くずしゲームをする。

○ 場の状況に応じて、蹴り方を変化させることができること

※ よりよい動きをしている子どもやチームをモデルとして紹介する。

(3) グループでゲームを振り返り簡単な練習を行い、再度本時の城くずしゲームを行う。

○ 練習を通して高まった基本的な蹴る動きを活かして、ゲームを楽しむこと

※ 的がいくつ倒れたか確認して、練習を通して蹴る動きが高まったことを実感させる。

3 本時学習を振り返り、次時学習に向けての課題を話し合う。

○ できるようになった動きを確認しあい、満足感をもつこと

※ 意見が出た後に、その動きを実際にさせてみて、全体でその動きのよさを共有できるようにさせる。

○ すぐにとられてしまい難しかったよ。なかなかパスやシュートができなかつ。どんな蹴り方をすればいいのかな。

○ 取られないように、左右に動きながらパスを試みよう。おたすけゾーンの5人で協力してボールをつなぐのもいいね。

○ こうげきゾーンの人が、パスをもらいやすいところに動くこともできるようになりたいな。

○ もらってすぐにシュートできるように、体の向きをぱっと変えることができるようになりたいな。

○ おじゃまゾーンの相手に取られないように、左右に細かく動きながらゲームを試みよう。

○ 正面から蹴るばかりではすぐに相手に取られてしまう。ボールを持っている人の動きをよく見て、自分も動かないといけない。

○ あの班のゲームでの動きは、とても工夫しているね。ぼくたちもあのようにやってみよう。

○ Aくんのように、素早く体の向きを変えて蹴ることができればゲームに生かせるね。真似を試みよう。

○ もう一度城くずしゲームをしよう。練習で頑張ったことを活かして、たくさん点を取ろう。

○ 最初のゲームよりもたくさん点が取れるようになったよ。みんなでがんばって練習をしてよかったね。

○ 右左に動きながらボールを取られないように蹴ることは、初めはできなかったけど今日の授業でできるようになったよ。頑張ったな。

導入時に前時の場と本時の場とを比較させ、その違いや必要となる動きについて考えさせ、発言させた。写真6のように、実際に動きながら説明をする児童もいた。

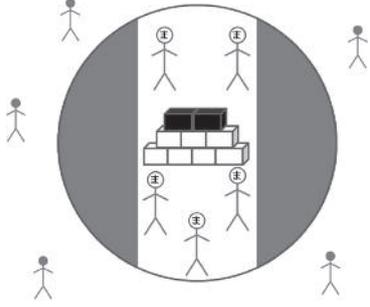
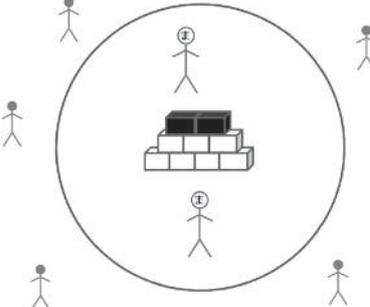
すばやく動いて、守りの人をかわして蹴れば良いと思います。



写真6 動きながら説明をする様子

子どもたちからは、「前の時間と違って、こアクマンは動かないけど、人は動いて邪魔をする。」「だから蹴る人はいろんなところに動いたり、邪魔されないように一緒に動いたりしたらいい」「人と人との間などボールが通りそうなところをねらう」などという意見が出た。

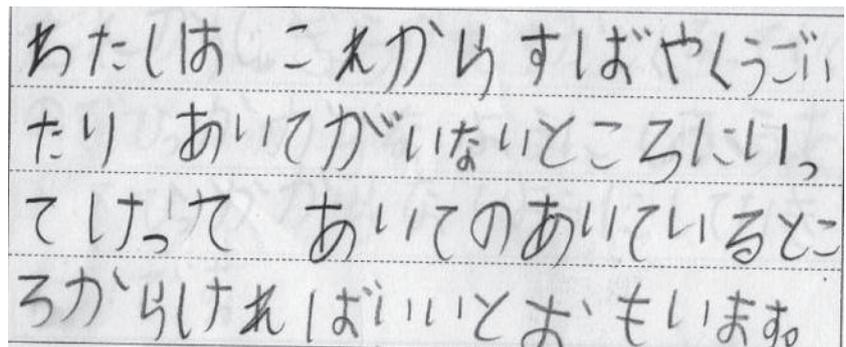
そして本時の展開段階では、以下のようなチャレンジ活動を仕組んだ。

チャレンジⅠ	チャレンジⅡ	話し合いタイム
<p>○ 守備の範囲にグリッド線を引いて動きを制限した場でのボール蹴りゲームを行う。</p> 	<p>○ 守備の人数を少なくしたボール蹴りゲームを行う。</p> 	<p>○ 以下のような手順で、兄弟グループ同士で振り返りをさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 友達のよかった動きを教え合う。</li> <li>・ 2つのゲームを比べて、動き方の違いを考える</li> <li>・ 基本のゲームにおいて、どのように練習した動きを活かすか話し合う。</li> </ul>

資料9 第6時のチャレンジ活動

チャレンジⅠでは、前時の学習を活かして、正面ではなく城の左右に動いて蹴る動きが見られた。またチャレンジⅡでは、相手の動きに応じて蹴る場所をかえて練習をする姿が見られた。

資料10は、練習を振り返ったA児の感想である。相手がいなくて動くことよき気付くことができている。



資料10 チャレンジ活動後のA児のワークシートより

チャレンジ活動後のゲームでは、練習したことを活かして相手の守りをかわし、シュートを多くする姿が見られた。その結果多くのチームが、試しのゲームの時よりも多く得点を挙げる事ができていた。

**考察3**

第5時では、まず導入時において本時のゲームを紹介した後に子どもたちが考えた蹴り方と、実際にゲームを行った後に感じたことを比較させることで、蹴るイメージと実際の動きとの間にはずれがあるということに気付かせることができた。その上で必要になる蹴り方として、「障害物に当たらない位置（横）から蹴る」「高く蹴る」という意見が出された。チャレンジⅠとⅡの2種類のゲームを行うことを通して、写真3、4のA児の様子や資料8の記述からも明らかのように、練習の場を工夫したりその場に合わせて動き方を考えたりする姿が見られた。またチャレンジⅠ、Ⅱの後の話し合いによって、自分がつくりだした動きを兄弟グループ同士で交流させることができた。

第6時では、守備の子どもの動きに対して、どのような動き方や蹴り方をすれば効果的にゲームを進められるかを考えて、兄弟グループと声をかけ合いながら練習としてのゲームを行う姿が見られた。これらの練習を通して、相手グループにボールを取られないように「動きながらボールを蹴る」「動きながらボールをもらう」「素早く蹴る方向を変える」などの動きを考えて試し

ていくことができていた。これは資料10からも分かるようにチャレンジ活動が有効であったといえる。

(4) 「ひろげる」段階（8／8時間）

本段階は、条件が難しくなった場（第4時の場）において身に付けた動きを活かして試す城くずしゲーム大会を行い、その中で自分の蹴る動きをVTRで見せたり、友達のアドバイスを聞かせたりすることによって、動きの高まりを実感させ、爽快感、満足感や運動の楽しさを味わわせることができることをねらいとしている。

本段階では城くずしゲーム大会を設定し、本単元のまとめとした。これまでに高めてきた動きを活かす場として、変化してきた条件が一番難しくなった場において、高まった動きをどれだけ活かすことができるか実践した。



写真7 城くずし大会の様子

A児は、城くずしゲーム大会後に次のような感想をもった。

初めのころは、お城にボールを当てるのが難しく、なかなか当てることができませんでした。でも同じグループの友達と何回もゲームをやっていると、だんだん上手になってきました。  
 このアクマンや相手がお城の周りに立っている時も、ただ何となく蹴るだけでなく、どこからければいいか考えながら、そこまで動いて蹴ることができました。  
 城くずしゲーム大会では、たくさんシュートをして2つ箱がくずれました。とてもうれしかったです。

資料11 城くずしゲーム大会後のA児の感想

考察4

ゲーム中の子どもたちの様子から、相手の守備に取られないように左右に素早く動きながらボールをパスしたり、シュートしやすい位置にボールを運んでシュートをしたりする姿など、これまでの学習で高めてきた動きを行っている姿が多く見られた。また、ゲームの様子を録画したVTRを視聴させることで、客観的に自分の動きの高まりを実感させ、満足感をもたせることができた。

資料12は、Aチームのゲーム中に見られた動きを、第1時で行った試しのゲームの結果と比較して検証し、その数を表したものである。

ゲーム中に見られた様子・動き	第1時	第5時
① 守備の子ども（おじゃまゾーン）からボールをカットされた	6回	3回
② シュートするが箱に当たらない	11回	6回
③ シュートして箱に当たるが、崩れない	7回	5回
④ シュートをして箱を崩す	2回	7回
⑤ 左右によけて、守備の子どもをかわしてボールを蹴る	2回	8回
⑥ 城の正面など、蹴りやすい位置に移動してシュートする	3回	9回

資料12 Aチームにおける、第1時と第5時のゲーム中に見られた動きの出現回数

このデータからも明らかなように、本実証において身につけさせたい基本的な動きとしてとらえた⑤「左右によけて、守備の子どもをかわしてボールを蹴る」や、⑥「城の正面など、蹴りやすい位置に移動してシュートする」などの動きの出現回数が大幅に増加したことが明らかである。これは、「つかむ」段階に位置付けたチャレンジ活動が有効であったためであると考えられる。そして、資料11のA児の感想からも明らかなように、ボールを蹴るための動きが高まってゲームを楽しく行うことができたことに満足感をもつことができたようである。

## 7 研究の成果と課題

### (1) 成果

本單元において、チャレンジ活動を位置付けて教材化した城くずしゲームを繰り返し行うなかで、今までできなかった動きややったことのない動きを出し合わせ、学習していく課題を明確にもたせることができた。

また、条件を毎時間少しずつ変化させていく場を設定して活動構成を行ったことは、子どもたちが楽しみながらボール蹴りゲームを行い、その中で色々な動作でボールを蹴ったり、ねらったところにボールを蹴ったりするなどのボール操作や身のこなし方ができるようになる上で有効であったと考える。

さらに、チャレンジ活動によって子どもたちに学習課題をもたせ、その解決のための学習活動を児童が主体的に行っていくことができた。またそれを通して基本的な動きを身に付ける姿が見られた。

### (2) 課題

各ボールゲームを通して、それぞれの単元で習得させたい基本的な動きと、その習得のための方途をさらに明らかにしていくことである。また、チャレンジ活動の内容をさらに明確に定義付け、学習活動における手だてとしていきたいと考える。