

主体的・協働的な学びを通して、ボール運動のもつ本質的な面白さや「分かる」「できる」喜びを味わいながら、進んで活動しようとする愛顔あふれる子どもを育てる

愛媛県今治市立立花小学校 木 藤 諭 志

1 テーマ設定の理由

ボール運動は、仲間と協力しながら得点するために攻めたり、得点されないように守ったりする中で、競争する楽しさや喜びを味わうことができる。一方で、技能の習熟度や戦術・ルールの複雑さが学習意欲に影響し、それがボール運動に対する「好き」「嫌い」の二極化を招いている。

これまで今治・越智小学校体育連盟では、楽しく取り組むことができる活動を通してボール運動に対する苦手意識を軽減し、子どもたちにボール運動のもつ本質的な面白さを味わわせることを目指して研究を行ってきた。1年目は「バスケットボール」、2年目と3年目は「ティーボール」の授業実践を行った。子どもの実態に合わせてルールや教具を工夫して簡易化した「やさしい運動」に取り組ませる中で、子どもたちがボール運動に慣れ親しみながら基本的な技能を高め、意欲的に活動する姿が見られた。また、課題解決に向けて話し合う場面を確保したり、学習カードを活用した振り返りを行ったりしたことで、自己やチームでできるようになったことを実感し、活動における子ども同士の対話も活発に行われていた。

一方で、活動中にチームで話し合ったことを作戦やゲームにおける動きに結び付けるための手立てを十分に行うことができていなかった。また、振り返り活動を行うことで捉えた自己やチームの成長を次の目標につなげるための工夫を行う必要があることが分かった。

以上のことから、課題解決に向けて話し合う協働的な学びと、よりよい活動を自分たちで創り上げていく主体的な学びを実現することを目指したい。それが、子どもたちにボール運動のもつ本質的な面白さを味わわせることにつながると考え、本主題を設定した。

2 研究の視点

(1) 教材とつながる

子どもの実態に合わせてゲームのルールや教具を工夫して簡易化した「やさしい運動」に取り組ませたり、運動を多様に楽しむために「する・みる・支える・知る」場面を設定したりすることで、「分かる」「できる」喜びや、教材のもつ本質的な面白さを感じられるようにしたいと考えた。

仮説 「やさしい運動」を通して教材のもつ面白さを感じ、多様な立場や視点から運動に関わることができれば、「分かる」「できる」喜びを味わう愛顔あふれる子どもが育つだろう。

(2) 仲間とつながる

活動の中で生まれる課題をチームで共有し、その解決方法について仲間と考えたり、協力して活動したりすることで、子どもが仲間と共に対話を重ねながら課題を解決する喜びを感じられる協働的な学びを実現したいと考えた。

仮説 仲間と共に運動する中で生まれる課題やその解決方法について、子どもたちが中心となって話し合う必要感のある対話を通して気付きや思いを伝え合う協働的な学びの充実を図ることができれば、仲間と共に「分かる」「できる」喜びを感じる愛顔あふれる子どもが育つだろう。

(3) 自分とつながる

振り返り活動を行って子どもたちが学びの成果を実感したり、それを次の活動に生かすための手立てについて話し合ったりする場面を設定することで、子どもたちがよりよい学びを追求しようとする主体的な学びを実現したいと考えた。

仮説 学びを振り返る中で自己の成長を実感し、次の活動へつないでいく主体的な学びの充実を図ることができれば、学びを自信として次の学習を自分たちで新たに「つくっていく」愛顔あふれる子どもが育つだろう。

3 研究の実際

(1) 教材とつながる

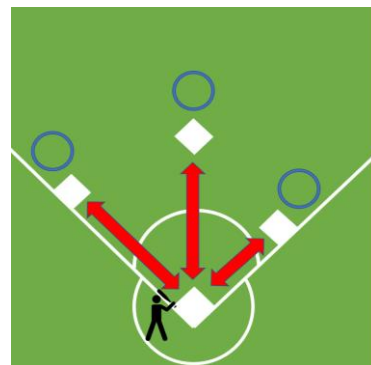
ア 子どもたちがボール運動のもつ本質的な面白さを実感するための工夫

○ 子どもたちの実態に合わせた「やさしい運動」の実践と工夫

子どもたちに、ベースボール型の面白さを味わわせるために、子どもたちの実態に合わせてゲームのルールや教具を工夫して簡易化した「やさしい運動」を単元に取り入れた。ベースボール型について、「得点が多く入るゲームをしたい。」「打球の位置からアウトを取る場所を簡単に判断したい。」「ボールをうまく打ちたい。」という願いが子どもたちから出たことを踏まえて、走塁や守備、教具の簡易化を図った。

まず、走塁については、1塁→2塁→3塁→本塁の順に走塁して得点が入るのではなく、1塁が1点、2塁が2点、3塁が3点と各塁に得点を付け、本塁に戻ってくれば塁に応じて得点が入るようにルールを工夫した。これによって、ベースランニングの回数が減り、得点が入りやすくなった。次に、守備については、各塁に設置されているどのアウトゾーンでもアウトを取ることができるようにルールを工夫した。これによって、走者を意識しすぎることなく、アウトを取る場所を素早く判断することが容易になった（資料1）。また、教具では、「打つ」動きを簡易化するために、テニスラケットや太さが違うバットなど、5種類から選択できるようにした。

走塁や守備、教具を簡易化したことで、子どもたちは打つ楽しさや得点する達成感、「攻撃と守備の攻防」というボール運動のもつ本質的な面白さを実感しながら、意欲的に活動に取り組んでいた。



(資料1 「やさしい運動」)

○ 技能習得のための「チャレンジゲーム」の実践と工夫

「投げる」「打つ」の動きを楽しく身に付けながら、ベースボール型の面白さを子どもたちに味わわせる「チャレンジゲーム」を、単元を通して行った。チャレンジゲームに繰り返し取り組む中で記録が向上していくことに子どもたちは喜びを感じ、自分やチームの特徴や課題を踏まえて、「投げる」「打つ」どちらのチャレンジゲームに取り組むかを選択して決定していた。ボールの捕球地点や打球の落下地点によって得点が異なるため、子どもたちは高得点を狙って、投げ方や打ち方を考えながら楽しんで活動に取り組んでいた（資料2）。

1点	2点	3点	4点	5点
		4点	3点	6点

(資料2 チャレンジゲームの場)

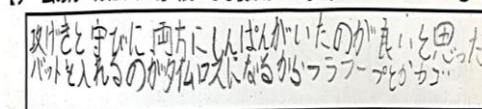
イ 運動を多様に楽しむための指導の工夫

○ 「する・みる・支える・知る」場面を設定し、子どもたちが気付きや思いをもって運動するための手立て

教材に対する子どもの関心を高めるために、「する」（運動する）場面だけでなく、「みる」（応援する）、「支える」（審判などの役割を務める）、「知る」（教材のルールを知る）場面を設定した。

「みる」場面については、ゲーム時にチームが待機する場所をグラウンド脇に設けた。子どもたちは、その場所からゲームの様子を見ながら仲間に声援を送っていた。仲間のプレイを「みる」ことを通して、チームで選んだ作戦を達成するために攻撃の仕方を考えたり、話し合ったりする子どもたちの姿が見られた。また、「支える」場面については、ゲームを行う中で子どもたちが必要だと感じた役割の意見を基に、審判やボールボーイなどの役割を設定した（資料3）。子ども同士で審判の仕方を教え合うなど、ゲームをもっと楽しめるように支えたいという思いをもって、主体的に活動する子どもたちの姿が見られた（資料4）。

【ゲームのルールについて】(例：OO役がほしいなど)



(資料3 子どもから出た意見)



(資料4 「支える」子ども)

(2) 仲間とつながる

ア 協働的な学びを活性化するための指導の工夫

- 仲間との関わりが必要な運動場面や課題解決場面の設定と、必要感のある対話を生み出すための手立て

協働的な学びを活性化するために、毎時間学習課題を設定し、実践を通してチームでその課題解決を図っていくように単元を構成した。子どもたちは学習課題について、仲間の技能の習熟度や教具の特徴を踏まえて話し合っていた。また、話し合ったことを基にチャレンジゲームなどの運動を行いながら、状況に応じた投球や打撃の仕方について考察し、話し合いを運動に生かしながら取り組んでいた。他にも、対話を円滑化するための教具として、チームで作戦を選んだり、振り返ったりするときに、走者や守備の位置を磁石で示した作戦ボードを使用させた。これによって、作戦の内容を視覚的に理解したり、チームで共有したりしやすくなった。



(資料5 「ちょっと待ったカード」に関する対話)

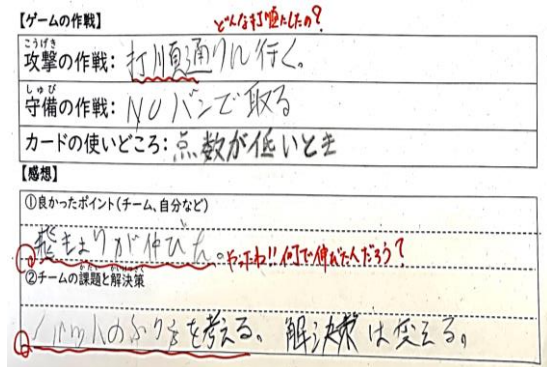
さらに、昨年度の「ティーボール」の研究の成果を生かして、今年度の研究でも、アウトゾーンを増やしたり、減らしたりすることができる「ちょっと待ったカード」を使用できるようにした。カードの使用が勝敗に大きく影響するため、子どもたちはカードを使用するタイミングについて熱心に話し合っていた(資料5)。自分の技能を高めようと動きについて話し合ったり、作戦達成のための手立てについて見直そうとしたりする子どもたちの姿が見られた。

(3) 自分とつながる

ア 学びの成果を実感し、次の活動への意欲を高めるための工夫

- 学習カードを用いた振り返り活動の工夫

子どもたちが学習の成果や課題をより具体的に把握し、それらを次時の活動へつなげていくために、学習カードを用いた振り返り活動を行った。学習カードは個人用とチーム用の2種類を作成した。個人用は、子どもたちがチャレンジゲームの得点や達成度を自己評価したり、自分とチームのよかったところや課題、その解決方法を考えたりできるように構成を工夫した(資料6)。また、チーム用は、ループリックによる評価を取り入れた。「攻撃や守備の作戦を意識して活動できた(レベル1)」「作戦の良かったところや悪かったところを見付けた(レベル4)」のように、「する」「みる」「支える」のそれぞれの観点における5つの評価基準を基に学びをチーム内で相互評価し、カードにシールを貼らせるようにした(資料7)。



(資料6 個人用学習カード)

「作戦の良かったところや悪かったところを見付けた(レベル4)」のように、「する」「みる」「支える」のそれぞれの観点における

5つの評価基準を基に学びをチーム内で相互評価し、カードにシールを貼らせるようにした(資料7)。

個人用とチーム用の2種類の学習カードを用いて振り返り活動を行ったことで、振り返りの視点が明確になり、子どもたちは学習における達成度を自分とチームの両面から把握することができた。また、学びの成果や課題をチームで振り返るようにしたことで、課題を解決するために何をすべきかチームで考えを共有することができた。

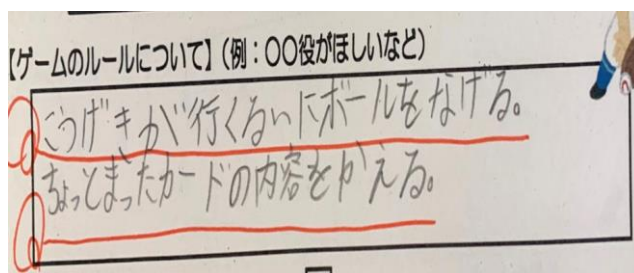
項目	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	すごー!👏
チームの作戦 ～攻撃～	作戦を意識した。	作戦通りにできた。	状況に応じて作戦を変更した。	作戦の良かった、悪かったところを見つけた。	新しい作戦を考えることができた
する	●	● ●	●		
		●			
チームの作戦 ～守備～	作戦を意識した。	作戦通りにできた。	状況に応じて作戦を変更した。	作戦の良かった、悪かったところを見つけた。	新しい作戦を考えることができた
	● ●	●		● ●	

(資料7 チーム用学習カード)

イ 学びを自信として、子どもたちが主体的に思いを実現するための工夫

- 自己の成長を実感し、主体的に次の目標へつないでいくための手立て

学びを積み重ねていく中で生まれた気付きや思いを活動につないでいくために、みんながより楽しむことができるようなルールを考える場面を設定した。単元の始めに簡易化したゲームを実施し、子どもたちが見つけた課題や改善案を基にルールを変更した。学びを通して攻守における技能の高まりを感じた子どもたちからは、本塁から各塁までの距離を変更する、守備側が走者をアウトにするために使用するアウトゾーンを限定するといったルールの改善案が挙げられた（資料8）。ゲームのルールを改善することで、活動に対する子どもたちの意欲がより高まり、進んで活動しようとする主体的な学びが促進された。



(資料8 ルールの改善案)

4 研究の成果と課題

(1) 教材とつながる

ア 成果

- 子どもたちの実態に合わせてゲームのルールや教具を工夫して簡易化した「やさしい運動」やチャレンジゲームを単元に取り入れたことで、子どもたちが達成感や、ボール運動のもつ本質的な面白さを実感しながら、意欲的に活動する姿が見られた。また、授業時間以外にもチャレンジゲームに進んで取り組む様子が見られた。
- 単元を通して「する・みる・支える・知る」という視点を提示したことで子どもたちから気付きや思いを引き出すことができ、主体的に活動する子どもの姿が見られた。

イ 課題

- チャレンジゲームによって教材への関心が高まった一方で、得点ばかりに目が行き、打ち方や投げ方に着目する意識が薄れてしまっていた。活動における視点を子どもに示すことで、より運動の技能を高め、教材のもつ本質的な面白さを味わわせていきたい。

(2) 仲間とつながる

ア 成果

- ゲームを通して生じた困り感を学習課題として話し合わせたり、「ちょっと待ったカード」の活用方法について対話を行ったりする協働的な学びの場を増やした。それにより、技能を高めようと自分のプレイを見直したり、作戦を踏まえた動きをしようとしたりする子どもたちの姿が見られた。

イ 課題

- ゲーム中に生じた課題について話し合えないままゲームが進行してしまう場面が見られたため、作戦の達成度について話し合う時間を設ける必要がある。

(3) 自分とつながる

ア 成果

- 個人用とチーム用の学習カードを用いて振り返りを行ったことで、活動を振り返る際の視点が明確になり、学びの成果を感じながら活動への意欲を高めることにつながった。
- 子どもたちの願いを生かす工夫をしたことで、自分やチームの成長とルールの改善を結び付け、よりよい活動を創っていかようとする主体的な学びが促進された。

イ 課題

- 評価の時間が長くなり、ゲームや対話の時間が短くなってしまった。評価項目を見直し、より効率的な評価を行う必要がある。

〈参考文献〉

- 「動画で早わかり！『教科担任制』時代の新しい体育指導 ゲーム・ボール運動編」根本正雄（学芸みらい社）
「動画で早わかり！アフォーダンスを取り入れた新しい体育指導」根本正雄（学芸みらい社）