

小野浩由の体育科（第2学年）研究計画

1 本研究で目指す子ども

新学習指導要領において、体育科の目標（1）に「特性に応じた各種の運動の行い方（中略）について理解するとともに、基本的な動きや技能を身に付けるようにする」と示された。これは豊かなスポーツライフの実現に向けて「技能習得（できる）」の基底をなす技術・戦術がどのような経緯で子どもに理解されたのかが重要であるといえる。技能習得（できる）だけでなく、それに先立って「運動の行い方（わかる）」に力が込められている。

これを受けて、低学年のボール運動系ゲーム領域において**相手の動きに合わせた作戦を考え、自分の動きを見いだす子ども**を目指す。具体的には、相手や仲間の動きに着目し、自分の動きを考えると「見方・考え方」を働かせて、体育科の資質・能力を発揮し、どこに、どのように動いたら得点を取ることができるのか、ゲームの状況に合った自分の動きを見いだす姿である。

ボール運動系のゲーム領域では、全学年を通して、ボールを持たないときの動きを重要な技能の一つに位置付けている。なぜなら、この技能は「仲間と協力し、チャンスをつくって得点する」というゲームの魅力を味わうために必要だからである。低学年においては、易しいルールの中でボールを操作して行うボールゲームや鬼遊びが示されている。教師によって工夫された易しいボールゲームや鬼遊びを行うことを通して、子どもは相手のいない場所を探したり、逃げたりする動きを思考・判断する。低学年での思考・判断が中、高学年のゴール型、ネット型、ベースボール型のボール運動におけるボールを持たないときの動きを身に付けることにつながる。

これまでも、作戦を相談させることで、仲間と協力して得点するゲーム展開を目指してきた。しかし、低学年の子どもにボールゲームや鬼遊びをさせると、1対1の状況における攻守で展開することが主となり、チームの仲間と同じ目的（逃げる、かわす、運ぶ等）をもってプレーすることが難しい様子が見られた。つまり、個の技能のみで、仲間と協力して得点するというゲームの魅力を十分には味わっていないのである。

この原因は、子どもが「Aさんがここに走ったら、私がパスをもらってシュートするよ」などと相手の動きを客観視させた作戦を立てられていないことにある。つまり、「相手が〇〇にいるから、どう動けば得点ができるのか」という相手の動きに着目させる指導が足りなかったのである。子どもは、考えた作戦が相手によって防がれ、うまく機能しないと判断したとき、個の技能によるゲーム展開を余儀なくされ、効率よく、たくさん得点できなくなる。その結果、ゲームの魅力を十分に味わうまでには至らない。

そこで、私は、目指す子どもの姿を具現するために次の改善を行う。

- ① 低学年でも相手と仲間の動きに着目することができる単純な動きとルールの教材を提示する。
- ② ゲームにおいて得点できない場面を提示し、局面で止め、得点するには「どこに」「どのように」動けばよいのか全体で共有する場面を設定する。
- ③ 単元途中で、相手や仲間の動きをさらに着目させるためにルールを変更する。

2 本研究で育成する資質・能力

①知識・技能	②思考力・判断力・表現力	③態度
○ボールゲーム・鬼遊びの課題解決に関する知識	○自己の課題を解決するための活動を選んだり、運動の行い方を工夫したりする力 ○ボールゲーム・鬼遊びの行い方を工夫し、考えたことを他者に伝える力	○よい動きを認めたり、賞賛したりする態度

3 主張する働き掛け

まず、ボールゲーム・鬼遊びの方法、ルールを提示する。より多く得点することを目標として示すことで、意欲を高める。次に、提示したルールで試しのゲームを行わせる。その際、全体の動きの動画を撮影し、個々やチームの動きがうまくいかず得点できない場面を選別しておく。このとき子どもは、個々の技能による攻守が主となり、チームと協力した動きがとれないでいる。つまり、チームで役割を決めて相手のいない所を見付けたり、つくったりするなど、どうしたら効率よく得点がとれるかという課題には気付いておらず、自分の動きを見いだせていない状態である（C0）。

働き掛け1

攻撃場面の動画を提示し、その動きで相手をかわして得点できるか、できないかの予想と、その理由を問う。

問いをもたせるための働き掛けである。

試しのゲームを撮影した動画を二つ提示する。動画Ⅰは「攻撃側は相手をおかわせないだろう」と容易に想像できる動きの動画である。動画Ⅱは、個で動いていてかわせそうな動画である。

まず、動画Ⅰを途中まで見せ、「この後、Aさんは相手をおかわせるだろうか」とその後の展開を問う。この動画はかわせないことが容易に想像できるため、子どもはかわせないと予想する。その

理由を問われることで子どもは、「相手がいるのに、Aさんは無理矢理シュートを打とうとしている」などと**相手や仲間の動きに着目し、自分の動きを考える**という「見方・考え方」を働かせ始める。次に、動画Ⅰと同様に動画Ⅱを提示する。この動画は個で動いているため、子どもはかわせると予想する。しかし、子どもの予想に反してかわすことができない。すると子どもは「なぜかわせなかったのだろうか」「どうしたら相手をかわすことができるのだろうか」と問いをもつ。このような問いをまとめ、「相手をかわして得点するにはどうしたらよいか」という学習課題を設定する。

働き掛け2

一場面の動きを基に攻撃の方法を全体で検討させ、相手をかわすために大事なことは何か、どのように考えるとよいかを問う。

課題解決に向けて見通しをもたせるための働き掛けである。

動画Ⅱを提示し、「相手をかわすにはAさんと周りの仲間はどうのように動いたらよいか」について全体で検討させる。すると子どもは、**相手や仲間の動きに着目し、自分の動きを考える**という「見方・考え方」を働かせて、「相手の動き」「仲間の動き」「空いている場所」などのキーワードを使いながら、個の動きに加えて、相手の動きに合わせてチームや自分の動きを考えた方が効率よく、たくさん得点できそうであるなどと考える（①**知識・技能**）。このような子どもに「相手をかわすためにどのような作戦を考えるとよいか」と問う。すると子どもは「相手を動かしてかわしたり、仲間が動いたりして空いている場所でシュートする動きや作戦を考える」などと課題解決に向けた見通しをもつ。

働き掛け3

作戦ボードアプリを活用し、作戦タイム（以下チームタイム）とゲームを設定する。

課題解決に必要な動きを表現させるための働き掛けである。

作戦ボードアプリを活用させて、チームタイムの場を設定する。すると子どもは、**相手や仲間の動きに着目し、自分の動きを考える**という「見方・考え方」を働かせて、相手や仲間の動きに合わせたチームの動き（作戦）を考える（②**思考力・判断力・表現力、協働性、ツール活用能力**）。その後、考えた動きを表現するためのゲームの場を設定する。

働き掛け4

ゲームのルール変更を提案し、再度、チームタイムとゲームを設定する。

課題解決させるための働き掛けである。

それまでのゲームを通して、得点を入れることができるようになってきた子どもに、得点を入れるのが困難な状況になるルールの変更を提案する。そして、「いつ、どこに、どう動いたら相手をかわせそうか」「そのために大事な動きは何か」を問い、作戦ボードアプリを活用したチームタイムを設定する。すると子どもは、**相手や仲間の動きに着目し、自分の動きを考える**という「見方・考え方」を働かせ、さらに相手を意識したり、仲間と協力したりする作戦を考える（②**思考力・判断力・表現力、③態度、協働性、ツール活用能力**）。

このようにして子どもは、よりよい作戦を考えることを繰り返して**相手の動きに合わせた作戦を考え、自分の動きを見いだす子ども（Cn）**になる。

働き掛け5

ゲームの中でできた動きを振り返る時間を設定し、動き方の変化と理由を問う。

発揮した資質・能力を自覚させるための働き掛けである。

できた動きを振り返る時間を設定し、動き方の変化と理由を問う。子どもは自己やチームの動き方の変化、作戦によってうまくできたことを振り返り、様々な資質・能力を発揮したことで、課題が解決できたことを自覚する。

4 検証

(1) 検証すること

- ① 構想した働き掛けにより、想定したCnになったか。
- ② 構想した働き掛けにより、想定した「見方・考え方」を働かせることができたか。
- ③ 構想した働き掛けにより、想定した資質・能力を発揮することができたか。

(2) 検証の方法

- ① 働き掛け4を受けて、チームや自分の課題をとらえ、うまくいった作戦と自分の動きを理解し、どのように動いたのかを発言や学習カードの記述、実際の様子で判断する。
- ② 働き掛け1～4を受けて、相手の動きに着目して、自分や仲間の動きを考えたりしているかを発言や学習カードの記述で判断する。
- ③ 働き掛け2～4を受けて、想定した資質・能力を発揮したか発言、記述、映像で判断する。

5 年間の授業計画

- (1) 指定研究授業 (6月)「インベーダーシュートゲーム（鬼遊び）」（5時間）
- (2) 中間検討会 (9月)「めだまやきシュートゲーム（ボール投げゲーム）」（6時間）
- (3) 初等教育研究会 (2月)「フットボンバーゲーム（ボール蹴りゲーム）」（6時間）