

1 ボール運動領域部会からの提案

2 授業者自己評価

今日は、自分たちで作戦を考えて、それがどうだったかと振り返りながら学習をしていくことが子どもたちのめあてだった。授業者として、ゲーム中や、振り返りの時間で、「今日の作戦はどうだった？」と児童が自分たちの作戦を振り返られるような言葉かけができるように意識した。

3 質疑応答

Q 学習資料の使い分けについて 指導で難しかったところは。

有効なスペースという言葉子どもにどう指導したか。段階表はどの様に活用したか。

A 学習資料について

単元前半では、学習カードに慣れさせるようにした。第1時は、ナイスプレーカードで、チーム一人一人のよさを見つけていけるようにした。一人一人のよさから、チームのよさを見つけるようにした。第2時は、ナイスプレーカードとタッチ&シュートカードで、よさだけでなく触球数を知ることでチームの特徴を掴んだり、パスがもらえないという事実からどうすればパスがもらえるのかということを考えさせたりするようにした。第3時は、ナイスプレーカードとシュートマップカードで、どこでシュートすると入りやすいのかを考えさせるようにした。第4時から、作戦に合わせたカードを使うようにした。客観的なもので、作戦を振り返ることができるようにした。

Q スペースを利用する子どもの動きをどうねらったのか。

4対4のイーブンナンバーの人数にしたのはなぜか。

A スペースを利用する動きについて

研究では、ボールを持たないときの動きを、「ボールを運ぶ局面」と「シュートをする局面」2つの局面で捉えた。

授業では、ボールを持たないときの動きについて、どのような動きがよい動きなのかを話し合い、3つの段階に分けて指導した。

記録を見るとナイスプレーカード、タッチ&シュートカードでパスをもらえない児童がいることがわかる。そこで、「ボールに触れないのはどうして?」「どうしたら、パスがまわるのか?」という発問をした。子どもから相手のいないところに動くことが大切という意見がでた。また、シュートができる場面でもらうのが大事だという意見も出て、それを全体で確認しながら3つの段階(ベリーグッド、グッド、ファイト)に整理し、一人一人がベリーグッドの動きができることを目指した。それによって、作戦の実行につながるようにした。

A 人数について

学級の実態にもよるが、スペースをつくるのは4-4でも可能と考えた。

Q 学習資料、チームのめあて、個人のめあて 個人とチームの相関をどのように指導したのか?

A チーム・個人の課題解決と言う視点から

研究では、ボールは集団対集団で競う運動であるということ踏まえて、まずはチームで単元終了時のチーム像を考えて、めあてをたてる。そして、チームの特徴に合わせて、作戦を立てる。それに対して一人一人がどのようにしていくのか個人のめあてを立てていく。

Q 本日、黒チームを見ていたが、ゲーム後のチームの振り返りでは「パスがうまく回らない。」としていた。この課題に対してナンバリングパスに取り組んでいたが適切だったか?子どもが

課題を適切に捉えていたか？教師はどのように指導、支援していくか？

A 本日の黒チームは、みんな一生懸命やっていたが、パスは回るけれどボールが上手く運べない状況であった。この状況に対して、ナンバリングを選んでしたが、黒チームなりに意識して素早くパスを回していた。「今度の試合に向けてどうすれば良い？」という教師の言葉かけに対し、素早い状況判断をしてパスを回そうと次時のめあてをたてた。

授業者として、単元前半では、ボール操作、動きについて重点を置き、指導したり言葉かけをしたりした。単元後半では、動きに関する言葉を控え、「作戦はどう？」という言葉かけに重点を置いて、子どもたちの思考を大切にした。単元後半では動きに関する言葉かけをしてみようと混乱してしまうと思い、控えるようにした。

Q 守備に関する作戦を立てているチームに対して、どのように指導するか。6年生への繋がりを考えると、今後どのように指導していくのか？

A 小学校学習指導要領解説体育編のゲーム領域では、効果的な攻め方を学ぶことが記載されている。高学年のボール運動領域も、攻め方を中心に学習することが記載されている。得点することの楽しさを味わう経験を、低学年から積み上げていけるように指導してきている。

Q ボールを持たないときの動きを具体的にどのように評価したか？

A 3段階に整理することで、ボールを持たない動きを児童が理解しやすくなった。また、1時間の中で技能、態度、思考・判断の3観点全てを見るのは、難しい。重点評価にした上で、さらにA、Cを中心に見ていくようにしている。

Q 子どもにとって資料が多すぎるのではないか。子どもは、何を重点にして資料を選び、使っていたのか。

A 資料は、本時の1時間ですべての資料を活用させるのではなく、単元全体を通して計画的に指導し、必要なものを選んで活用できるようにしている。第6学年での学習も見据えて、計画的に指導していく。詰め込んで教えるのではなく、教師が子どもに資料を紹介し、チームの状況に応じた問いかけをして、子どもが「使ってみよう」「この資料が必要だ。」と気付かせようようにしている。

Q 技能が低い児童に対し、場の工夫によって技能の向上を保障する工夫が見られなかったが、どう考えているか？

Q ドリブルありのゲームは、技能の低い子どもにとっては難しい。アウトナンバーではなく、イーブンナンバーでのゲームにした意図は何か。

A 研究では、中学年でアウトナンバーのゲームを行う中で数的優位の良さを味わい、高学年でイーブンナンバーのゲームを行う中で数的優位をつくり出すための作戦を立ててゲームを楽しむと考えている。

実証授業では狭い場では、有効なスペースを見つけることが難しいと考え、コートを広げる工夫をした。思考・判断を働かせて欲しいという願いから、フリーゾーンなどを設けて初めからアウトナンバーにするのではなく、子どもたちに、チームの作戦として「どのようにスペースを作るか」を考えさせた。

#### 4 指導・講評

##### (1) 講師

板橋区教育委員会 統括指導主事 小池 木綿子 先生

##### (2) 指導・講評

###### ア 研究主題、研究仮説について

今年度は、「思考・判断」に視点を当てて研究を進めてきた。体育を専門としていない人が本部会の発表にあった「研究主題設定の理由」や「研究の仮説」を聞いて、「これならボール運動の学習で、どのように思考・判断を育てていくのか。」るのが、分かるようにしてほしいと、これまで本研究にかかわる中で助言をしてきた。これまでより、具体的な提案になっていたことは評価できる。本日の子ども達は、学習の中でよく動いていた。どうすればこのような授業につながられるかを明確にし、分かりやすく示すことが大切である。

次の学習指導要領の改訂では、思考力・判断力・実践力に焦点が当てられている。「わかること、工夫すること」が、これまで以上に大切になる。

###### イ 技能と思考・判断について

技能と思考・判断は、表裏一体であるが、本研究で育てたい「思考・判断」とは何であるかを明確にし、技能と切り離して考える必要がある。技能と思考・判断を混同せずに、指導することが大切である。

小学校学習指導要領解（体育編）の18ページには、技能の内容が明記されている。

本日の授業で、授業者の子どもたちへの声掛けが、「思考・判断」に関する内容に焦点化されていたのは、これらを区別して考えていたからである。

###### ウ 今後の検討課題について

###### (ア) 練習時間の活用方法について 〈8ページ部会提案冊子〉

本時の授業のゲーム後の振り返り中で、「パスが繋がらない」状況のチームに、教師がチームの中に入って、話し合いをしていた。児童が「作戦は上手くいった。」というと、授業者が、すかさず「どんな練習をしたらよいと思うか。」と、思考を促す発問をした。その結果、チームでバウンドパスの練習を始めた。パスをしながら、子ども達は次第に足踏みを始めたのが、どのような意図があったのか。

子ども達は一生懸命に考えているが、上手くいかない場面もある。チームのよさを生かしてゲームをしていくのであれば、練習で取り組んだ内容が、ゲームで生かされているのかが分かるようにするとよい。「作戦が上手くいっているのか」ということが、子ども達にもっとわかりやすくするべきである。

作戦がうまくいっているのかが分かりやすくする視点から、簡易化したゲームを工夫する。こう考えると、5年生には、アウトナンバーなど取り入れて、作戦の成否を分かりやすくすることも考えなければならない。その他の有効な手立てについても検討すべきである。

###### (イ) 「ゲーム1→振り返り→ゲーム2」の学習のサイクルについて

###### ○提案冊子の5ページ、6ページについて

グループ内ゲームで、ルールを工夫する。総当たり戦で効果的な攻め方を知る。対抗戦では、相手に応じた作戦を選ぶと、段階的に対戦方式を発展させている。小学校学習指導要領には、「相手に応じた」という記載はないが、対戦方式によってゲームの目的が異なり、単元の指導計画に合わせて対戦方式を工夫することによって、子ども達の「思考・判断」を育てることができる。

###### ○提案冊子の11ページ、12ページについて

子ども達が「思考・判断する場面」は、ルールを選ぶ場面、効果的な攻め方を知る場面、作戦を選ぶ場面であると記載されている。1時間の最後の振り返りの場面で、次の時間の作戦をどうするかを考えさせていた。この場面で、子どもたちだけで「よい作戦」を立て

ることは難しい。「よい作戦」を教師が提示して、子ども達が選ぶようにする方法も検討検討する必要がある。本部会の評価規準には「作戦を選んでいる。」とあるが、本時の授業の中で、子ども達が「作戦を選ぶ」という活動があったのか。効果的な攻め方を知った上で、子ども達が作戦を選べるようにするとともに、どのように選んでいるのかが分かるようにしたい。

(ウ) グループ内ゲームについて

これまでの研究では、「グループ内ゲーム」の意義に曖昧さがあったが、整理されてきており、本部会が「グループ内ゲーム」に期待していることが明確になった。

しかし、「グループ内ゲーム」は、ボール運動の全単元において、毎回実施する必要があるものなのか、改めて検討する必要がある。対戦方式は、子どもの経験、実態に応じて、適切な方式を選んでいくものである。

(エ) ボールを持たないときの動きについて

先般実施したゲーム領域部会の実証授業でも、ゲームの状況を判断し、適切な「ボールを持たないときの動き」を行うことを、学習内容としての「思考・判断」につなげて考えることは難しいとの協議があった。

ボールを持たないときの動きは、ボール操作と関係しているので、「ボールを持たないときの動き」だけを取り上げて指導すれば、ゲームの質が高まるというわけではない。「ボールを持たないときの動き」を、ゲームの質を高め、子ども達の学習を発展させるための一つの指標として、教師が理解しておくことは意義があることである。「ボールを持たないときの動き」の「児童用3段階表」「教師用5段階表」の活用方法についての検討を深めるとともに、「ボールを持たないときの動き」の指導について、さらに研究を深めていくことを期待している。