

第5回小学校体育研究会ゲーム部 記録

令和4年6月24日（金）

参加者：吉田、澤、西山、捧、楠原、川西、齋藤、川田、小林（ま）、山口、
小林（ゆ）、吉原、小川、山崎、庄司、瀬端、山崎（し）、長坂、隈部

1. いろはのい

「運動の特性について」→運動の特性ってなんだろう？

ゲーム領域部会
いろはのい
～運動の特性について～
杉並区立桃井第五小学校
西山 隆昌

運動の特性の構造

運動

- 構造的特性
- 効果的的特性
- 機能的特性

一般的特性
児童から見た特性

運動の特性の構造

構造的特性
○運動の技能的な構造を視点としてその運動を捉えた特性
(例) 助走のスピードを生かして力強く踏み切り、空中での姿勢と着地の仕方を工夫して、どれだけ遠くに跳べるかを目指した運動。

運動の特性の構造

効果的的特性
○運動による心身や社会性への効果を視点としてその運動を捉えた特性
(例) 走りながら方向やスピードを変えたり、相手をかわしたりする運動を通して、俊敏性やバランス感覚を養うことのできる運動。

運動の特性の構造

機能的特性
○運動による欲求充足や必要充足の機能を視点としてその運動を捉えた視点
一般的特性 児童から見た特性
(例) 自分の記録に挑戦することが楽しい運動。

「特性」のを見つけ方①

構造的特性
○運動の技能的な構造を視点としてその運動を捉えた特性

機能的特性
○運動による欲求充足や必要充足の機能を視点としてその運動を捉えた特性

運動そのものの楽しさ

「特性」のを見つけ方③

「バナキュラー・スポーツ」
= 土着のスポーツ文化

↓

全てのスポーツが文化的に成熟してくる過程で通過してきたローカルな「民族スポーツ」の段階を調べ、「根源的な楽しさ」を探求する。

「特性」のを見つけ方②

「**〇〇**できるかどうか
が楽しい運動」
↓
活動に没入した状態 = 「フロー」
できてもできなくても楽しい！！

ベースボール型ゲームの特性とは？



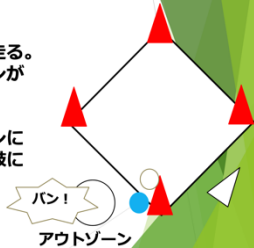
打つことが楽が楽しい？

<ベースボール型ゲームの特性>
攻めと守りのどちらが早いかわかるか楽しい運動

ベースボール型ゲーム実践

攻め
・打ったらコーンを倒しながら走る。
・アウトになるまで倒したコーンが得点（最大4点）

守り
・ボールを取ったらアウトゾーンにいる人が持っているリズム太鼓に当てたらアウト



アウトゾーン

ネット型ゲームの特性とは？





落とす 落とさない 組み立てる

<ネット型ゲームの特性>
ボールを落としたり（攻め）、ボールを落とさないようにしたり（守り）、攻撃を組み立てられるか

ネット型ゲーム実践

時	1	2	3	4	5	6	7
段階	学習課題を見出す	学習課題を解決する				チームで学習課題を解決する	
学習内容	ゲームを楽しむ	規則	組み立てる	落とす	落とさない	組み立てる	チームの実態に合わせて課題を選択して、解決を図る

特性について

特性からずれる（味わえない）と？

- ・その運動のもつ楽しさが失われてしまう
- ・その運動で身に付ける技能が変わってしまう



体育の授業を始める前に「特性」についてぜひ、考えてみてください！

2. 今日の流れと考えていること

子供一人一人の学習課題を大切にしながら授業を作っていきながらも、教師が適切に指導していかないと深い学びには誘うことができない。ただ、やらせっぱなしになってしまう可能性がある。

3. 研究を進めるにあたってチームに分かれる

① ゲームチーム

人数は、4、5人で考えている。

規則の工夫とゲームに繋がる運動については、遊び感覚で始めていきたい。

魅力的なゲームの出合わせ方としては、見せ方の工夫が考えられる。

例：ペットボトルの中の水に色をつける・紅白玉とフラフープで得点・

コート図や対戦表の用意等。

人数については、川西先生の学級が29人なので、チーム人数を3人に見ている児童が多くなってしまふ。ゲームチームの想いとしては、皆がゲームに参加しているのが良い。

最近、気温が暑くなってきているので、体育館で行うかもしれないと聞いた。その場合、場所が狭くなるので今後のことを考えていく必要がある。2コートだと待ち時間が長くなる可能性がある。ゲーム回数を2回にした理由は、1回目を終えた後に作戦タイムがあると思ったため。3回行うのも良いと思う。

ゲームチームでは、ペットボトルが置いてある円を二重円にしない方が良いのではないかと考えている。もしも、ただの円にして、守備ができない場合は、子供たちから規則の工夫で出てくるかもしれない。

② 課題並列的な学習課程チーム

事前授業を行った学級の一時間目の振り返りを整理・分析した結果、「規則」「態度」「チームワーク」「シュート」「運ぶ」の5つにカテゴライズできた。昨年度に引き続き、「規則」「態度」「チームワーク」の学習課題は残った。

★学習課題のラベリングについて

「シュート」に関しては、「狙う」という文言にするか検討したが、どのゴール型でも使える文言が良いと考え、「シュート」を提案したい。

「パス」に関しては、「繋ぐ」か「運ぶ」の文言で検討し、特性の言葉から考えて、「運ぶ」でいきたい。

「守る」に関しては、「奪う」にすると攻撃っぽくなるが、言葉が乱暴なので保留中。作戦を考えているときに自分たちにできないことが自然と出てくる。「作戦」というカテゴライズは出るが、後半の時間になると思う。

③ ボールを持たない時の動きチーム

段階表の文言について話し合った。中学年の授業では、レベル1～レベル4と考えている。話し合いを通していくつか修正しているので後で改めて作成する。パスがもらえる場所を探している段階でレベル3。段階表を授業でどのように取り入れていくのか、どうやって子供に示すかなど単元を通しての扱い方を決めていきたいと考えた。

示し方として4つの方法を考えた。

① 段階表を子供たちに伝える。

② 子供たちにボールを持たない時の動きを聞いて段階表を皆んなで作成していく。

③ 教師自身の中で段階表を持っておき、子供たちには口頭で示す。

④ 段階分けをしない。

→3か4のどちらかが良いのではないかと考えた。段階表の扱い方について、昨年度の授業と同じ。他には、帯で毎時間考えていく。第3時の後半と第4時で扱う。

4. 第1時に向けて

• 規則の説明として掲示物やプレーを見せるのが効果的なのか。

(ゲームチームから)：ゲームの場を見せる。1回やってみて少しずつ補助していく。

(吉田先生から)：準備運動をして、学習内容の確認の方が良い。最初の挨拶や円陣等、児童に「これもやるんだよ。」とやるべきことを見せておく。教室で説明をする方法もあるけれど、説明もシンプルですぐにゲームに取り掛かれる流れが良い。場だけ用意して流れを説明してすぐにできるようにすると良いのかも。

• 準備運動に音楽は必要なのか。

(吉田先生から)：準備運動にも狙いがあるので、音楽をかけなくても良い。ただ音楽をかけて行った方が、子供たちは心のスイッチが入りやすいので、今回は音楽を使って提案していきたい。準備運動からのゲームにつながる運動を流していく。

※7月1日(金)に第一時を体育館で行う。

文責：三鷹市立羽沢小学校 山崎
中央区立佃島小学校 瀬端