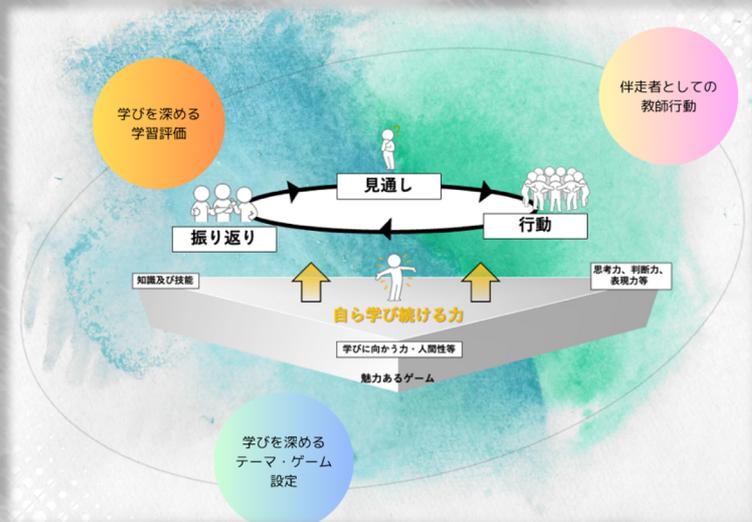


令和6年度
夏季合同研究会

研究主題

自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習
～運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して～

ボール運動領域部会 部会資料



<実証授業>

11月18日(月) 足立区立青井小学校 吉田 陸矢 主任教諭

第5学年「3x3バスケットボール」(ゴール型)

研究の内容

1 ポール運動領域における研究主題の捉え方

本部会では、「自ら学び続ける力」を「子供自らが、資質・能力を育成していく力」であると捉えることとした。「子供が自ら学ぶ」ためには、子供が自身の資質・能力を自らの力で育成できるようにしていくことが必要であると考えた。そして、子供自身が自らの資質・能力を育成していく力を「自ら学び続ける力」であると仮定し、研究を進めることとした（図1）。

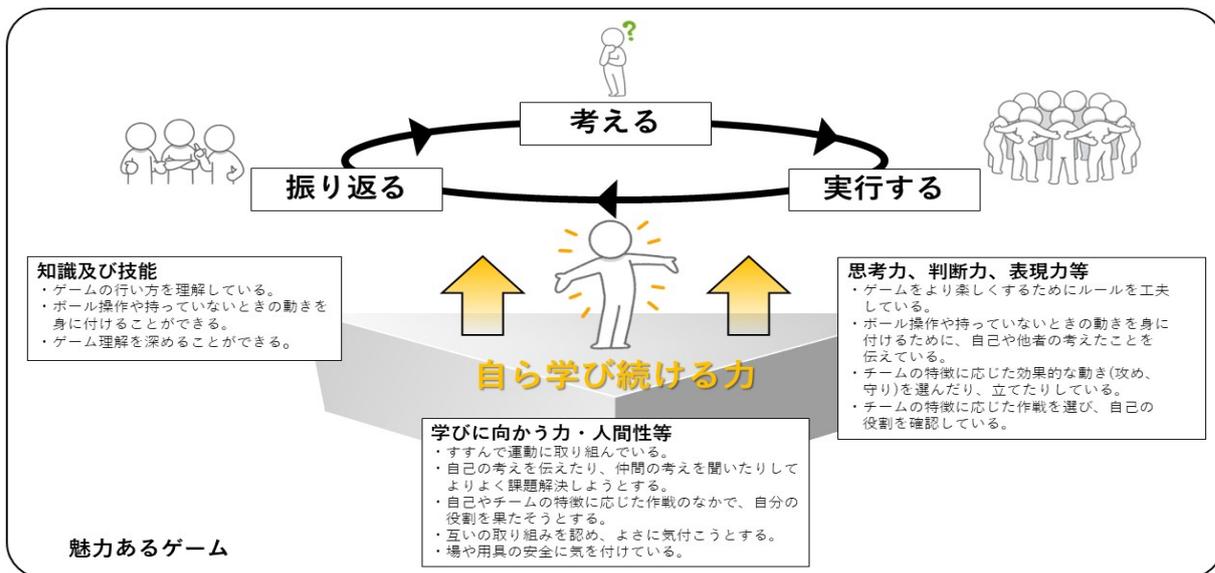


図1 自ら学び続ける力と資質・能力の関係性を捉えたイメージ

ボール運動は、集団対集団の攻防によって楽しさや喜びを味わうことができる運動であり、チームという集団の中で、仲間と力を合わせて競争することを通して課題を解決していくという特徴がある。ここでいう課題解決とは、よりよく攻めたり守ったりする方法を「チームで考え、実行し、振り返る」ということであり、本領域においては、この課題解決の過程を繰り返すことで、「自ら学び続ける力」を身に付けていくことができると考えた。

上述した「チームで考え、実行し、振り返る」というボール運動領域における課題解決の過程を、本領域部会では「自ら学び続ける力を身に付けるための学びのサイクル」と捉えた（図2）。

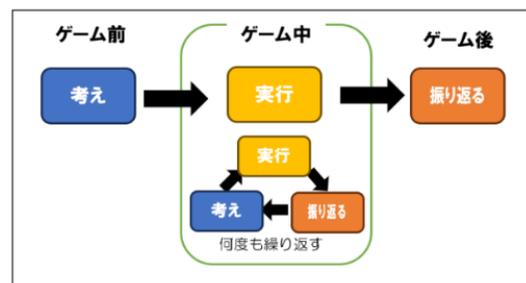


図2 学びのサイクル

2 実証授業で明らかにしたいこと

先行研究の検討によって「学びのサイクル」を子供が回していくためには、動機付けが重要な視点の一つであることが明らかになった。加えて、子供たちは「学びのサイクル」を回す上で、既存の「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」をバランスよく活用することが明らかとなった。

つまり、子供たちは既存の「資質・能力」を活用しながら「学びのサイクル」を回すことで「自ら学び続ける力」を身に付け、「自ら学び続ける力」によって「学びのサイクル」がより充実し、更に「資質・能力」が育まれていくという、成長の過程があるのではないかと考えた（図3）。

本部会では、「チームで考え、実行し、振り返る」という学びのサイクルを子供たち自身が回していくことができるようなボール運動の学習を計画し、実践することを通して、子供たちの「資質・能力」と「自ら学び続ける力」がどのように育まれていくのかを明らかにすることを本研究の目的とする。

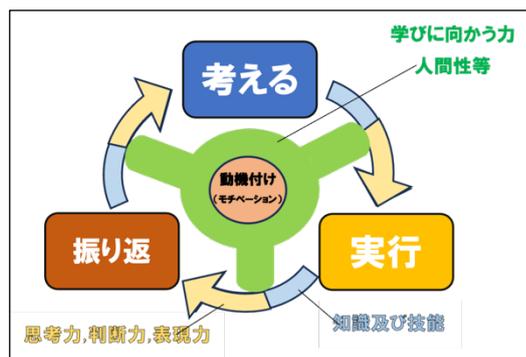


図3 学びのサイクルと資質・能力の関係

3 学習過程

(1) 単元全体の流れ

先に述べた子供たちが既有的「資質・能力」を活用しながら「学びのサイクル」を回すことで「自ら学び続ける力」を身に付け、「自ら学び続ける力」によって「学びのサイクル」がより充実し、更に「資質・能力」が育まれていくという、成長の過程を図化したのが以下の図である(図4)。しかし、以下の子供の吹き出し等は一例でしかなく、子供によってその学びの過程は異なると捉えている。加えて、右肩上がりに学習を積み重ねていくという考えではなく、子供自身がトライ&エラーを繰り返していくことが重要であると考えている。

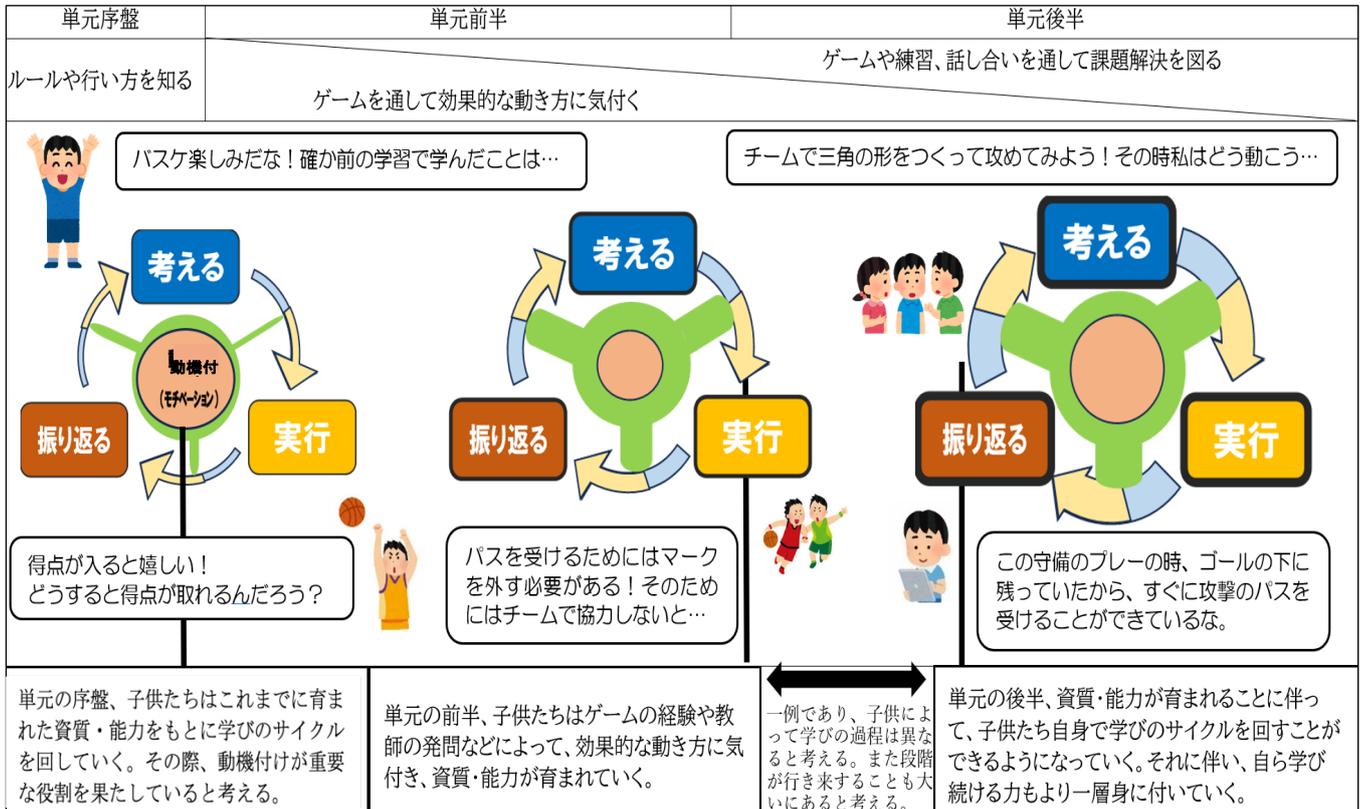
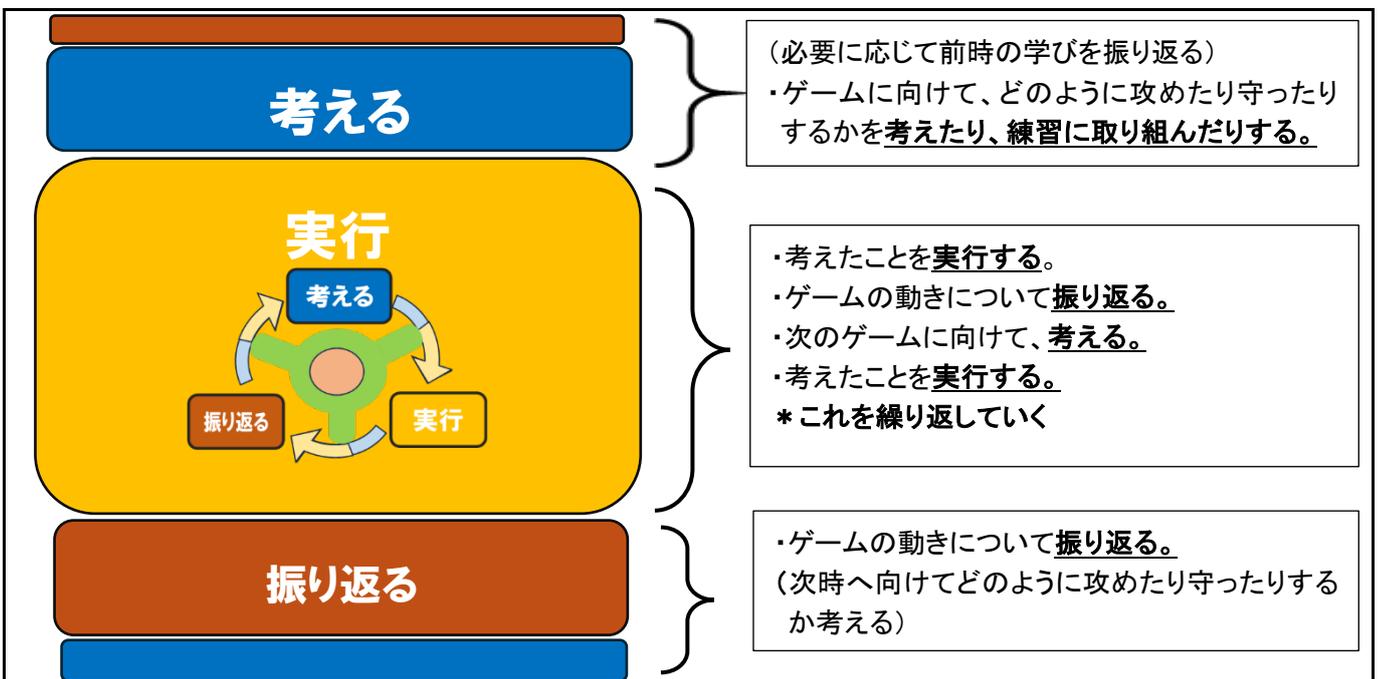


図4 自ら学び続ける力と資質・能力が育まれていく学習過程の一例を示した図

(2) 1 単位時間の流れ

子供たちは、1 単位時間の中でも、ゲームを通して「学びのサイクル」を回していく。



4 学びを深めるテーマ・ゲームの設定

(1) 局面の競争に着目したテーマの設定

一人一人の子供が「学びのサイクル」を回していけるよう、以下のようにテーマの設定をしていく。

テーマは、学習を大枠で方向付けつつ、すべての子どもの主体的な学びが保証される学習課題である。そのテーマは、教師からすれば「大枠のねらい」であり、子どもからすれば「主体的に学ぶためのめあて」となる。

(中略) 体育学習のテーマは、「運動」の特性(=運動に内在する面白さ)を味わわせる内容で設定することが望まれる。ゆえに、「点を取って勝とう!」のように、結果をテーマにすることは得策ではない。

(梅澤、2016)

つまり、様々な方法でトライ&エラーを繰り返すことのできる「オープンエンド」なテーマの設定が、「チームで考え、実行し、振り返る」という学びのサイクルを子供たち自身が回していくことにつながっていくと考えた。

☆本部会が設定する学習のテーマ

ノーマークの状態ですべてを受けてシュートをするためには、どのように動いたらよいか

☆テーマ設定の主な理由

- ・ボールを運ぶ局面が省略されるため、走力や投力の競争になりにくく、シュート局面における状況判断と意思決定による競争をどの子供も行いやすい。
- ・攻守交代時に、そのときにいた位置が次プレイに適用されるため守備時では有効ではなかった場所が攻撃時に有効な場所になることがある。



子供たちがテーマを追求して学びを深めていけるようにするためには、一般化されているゲームのルールを簡易化すること大切である。簡易化をすることで、特定のボールを持たないときの動きやボール操作をクローズアップして学びやすくすることができる。

ゲーム修正

3x3バスケットボールの教材化 (P. 4)

(2) 「考え、実行し、振り返る」を繰り返すことのできるゲームの設定

コートについて	メンバーチェンジについて
<p>・全部で4コートを使用し、計8チームが常にゲームに取り組むことができるようにする。</p>	<p>・ピリオド間での交代を可とすることで、チーム全員がゲームに出ることができる。予め順番を決めさせておくと、スムーズかつプレーの機会を均等にすることができる。</p> <p>・チーム4人のうち、3人がゲームに出場することになる。ゲームに出場しない子供は、動画を撮影したり、アドバイスをしたりするなど、役割をもって学習に取り組めるようにする。</p>
	<p>対戦方式</p>
	<p>ペアチーム戦 2つのチームをペアチームとして、安心した中でゲームに取り組むことで、ルール理解を促したり、ルールの工夫につなげたりできるようにする。</p> <p>総当たり戦 全てのチームと対戦することで、チームの特徴に気付いたり、他のチームのよさを自分のチームに取り入れたりすることができる。</p> <p>対抗戦 1単位時間の中で、同じ相手と2試合行うことで、トライ&エラーを行えるようにする。</p>

(3) 効果的な動き方に気付くことができるようなゲームの修正

やってみよう！ 3x3 バasketボール (スリーエックススリー)

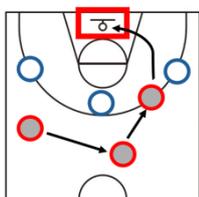
☆ 3x3 バasketボールってどんなスポーツ？

北米を中心に楽しまれていたストリートボールから発展した。1980年代、ボール1個とハーフコートだけが置かれていた都市部の下町エリアで人気を獲得した。このスポーツは審判が不要で、チームはその場で編成されることが多かった⇒3on3(コート半面だけを使う3人制のBasketボール)。

競技人口増加戦略の一環として、通常の5人制Basketボールとは異なる独自のルールを設け、2007年に国際Basketボール連盟が正式に競技種目として認めたのが3x3である。

☆ 3x3 Basketボールの特性

- 速い攻防が行われる。
- シュート数が多い。
- 攻撃側のゴールにせまる戦術が見えやすい。
- 体格に関係なく活躍できる。



小学生のルールで考えてみると・・・

【小学校ルール】

- 1チーム4人。コートには3人出場する。
- 1試合7分。
- アークの外側からシュートが決まった場合2点。
アークの内側からシュートが決まった場合1点。
- ボール保持者からボールを奪うことはできない
(ルーズボールを奪うか、パスカット)。

※ゴールの工夫も可

攻守交替の仕方

- 守備側にボールを捕られるか、得点が入るか、攻撃側がサイドラインからボールを出したら交。アークの外側に出して攻撃を再開する。

☆ 3x3 Basketボールの公式ルール

【公式ルール】

- 1チーム4人 コートには3人出場する。



- 1試合10分間、または21点先取で行う。
- 12秒以内でシュートを打たなければいけない。
- ラインの外側のシュートは2点、内側は1点。
- 守備側がボールをリバウンドしたり、捕ったり、攻撃側が得点したりボールを外に出したりしたら、攻守交代する。
- 攻守交代時にはボールをラインの外側に出さなくてはならない。



- 交代のタイミングや回数は自由。

※参照「JBA 3x3 オフィシャル Web 3x3 はじめてガイド」

☆ 3x3 Basketボールのここが「よいね！」

- シュートチャンスが多い！
⇒ボールを運ぶ中間局面がない。
⇒自チームのボールになった瞬間に、既にオールコートゲームでいうフロントコートにいる状態になる。
- 少人数で行う！
⇒3人が常にプレイに関わり続けられたため、積極的にかかわろうとする子供たちが増えてくる。
- 一人一人に役割がもちやすい！
⇒走力や投力が影響を及ぼしにくく、ゲームに参加しやすくすることができる。
- トライ&エラーを繰り返し行える！
⇒守備から攻撃に転じる際、ポジションを変えなくても既に有効な場所にいることができる。

4 学びを深めるための学習評価

(1) 教師や子供が自身の学びを評価することができるパフォーマンス課題の設定とポートフォリオ

ゴール型3×3バスケットボールにおいて、単元のテーマを「ノーマークの状態ですを受け、シュートをするためにはどのように動いたらよいか」とした。これは教師にとってのねらいとなるとともに、子供たちにとって学習のめあてとなる(図5)。

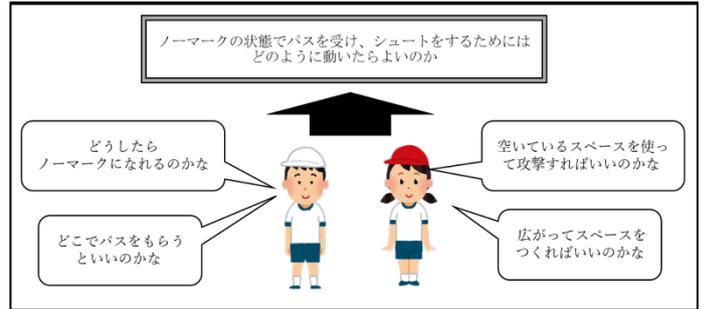


図5 子供たちの考えや気づきの例

子供たちが資質・能力をバランスよく育むとともに、学習したことの意義や価値を実感するためには、教師や子供たちの学習評価が重要であると考え。そのため、バランスの取れた学習評価が可能となるパフォーマンス評価¹を導入することとした。本単元でのパフォーマンス課題²は「ノーマークの状態ですを受け、シュートをするためにはどのように動いたらよいかをお家の人に説明しよう!」とした。

また、子供が自ら(チーム)のプレイを振り返って考察している内容をポートフォリオ³にまとめていく(図6)。教師からのフィードバックやチームのプレイ動画を確認し振り返ることにより、学びのサイクルをより一層回すことができると考える(図7)。

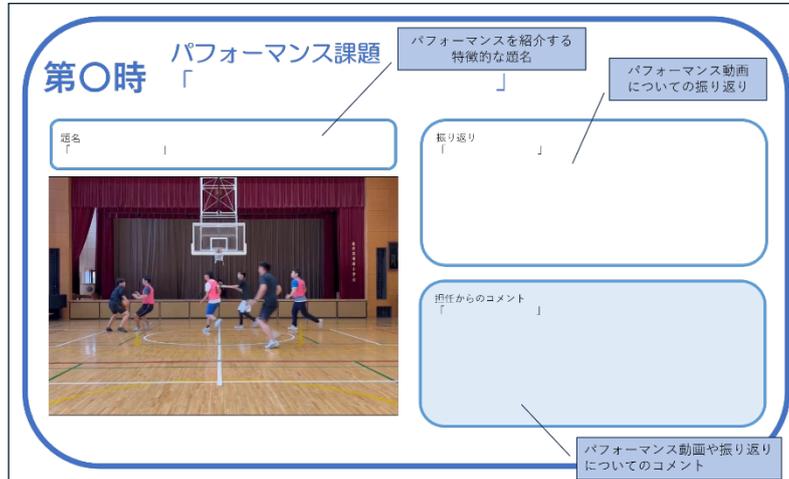


図6 ポートフォリオの例

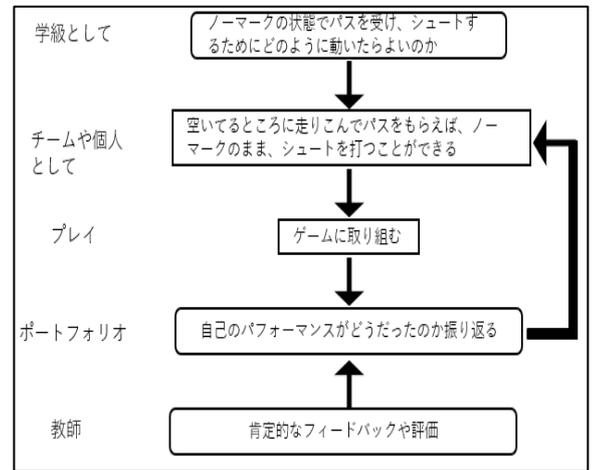


図7 子供の学びのサイクルと教師の評価

(2) 子供がゲームを振り返りやすくするためのツール

子供がゲームを振り返るためのツールとして、動画の撮影や画面収録が最適だと考える。子供が自ら学びのサイクルを回すためには、ゲームを振り返り、どのように取り組んでいたのか確認する必要がある。そこで、オフENSEの区切りごとに撮影した動画(以下ワンプレー動画とする)を撮影することとした。ワンプレー動画を見返すことで、流動的なゴール型でも子供がゲームを振り返りやすくなると考える(表1)。

表1 子供がゲームを振り返りやすくするためのツール例

使用ツール	使用目的
動画撮影 	○子供や教師が、個人やチームのプレイを確認し、振り返りを行えるようにする。撮影の際は、「いつ」、「どのように」、「何を」という撮影の視点を共有することで、振り返りを行いやすくする。
画面収録 	○ワンプレー動画を基にチームで話し合ったことを記録しておくことで、個人で振り返りを行う時にいつでもその時の話し合いの内容を振り返ることができる。

¹ 中央教育審議会(2016)はバランスの取れた学習評価を行うために、論述やレポートの作成、発表などを通じて行うパフォーマンス評価が必要であると主張している。

² パフォーマンス評価を行うためにも、既に有効性が認められているパフォーマンス課題を設定して学習をすすめることとした。その際、学習の本質から逸れないように設定されているテーマとの相違が生まれないように配慮した。

³ 子供が学習したことを振り返ることができるよう、学習成果物を蓄積していくこと。本単元ではそれを子供が発揮したゲームパフォーマンス動画と自身の振り返りの記述をデータでまとめていくこととした。

5 学びの主体である子供たちを支援する伴走者としての教師行動

(1) 個々が効果的な動き方に気付くことができるような発問や価値付け

子供たちが主体となって学びを進めるためには、教師はコーチングやファシリテーションを行っていくことが必要であると考える。

コーチング	ファシリテーション
傾聴、質問、承認といったコミュニケーションスキルを用いて対象者と信頼関係を築きながら、各個人のニーズに合った指導法や目標の実現に向けて、もてる力を引き出すこと。	ファシリテーションとは、集団が持つ知的相互作用を促進する働き。人が本来もっていた力を引き出し、相互にかけ合わせることで増幅し、集団の力を最大限に高めていく。

また、集団の中で子供一人一人が効果的な動き方に気付けるようにするために、個人やチームに対して発問や価値付けをしていくことが重要である。

学習のテーマ

ノーマークの状態ですパスを受けてシュートをするためには、どのように動いたらよいか

	効果的な動き方に気付いていない段階	効果的な動き方に気付いている段階
発問	<p>「〇〇さんはどのように動いているかな？」 「今はドリブルとパスどちらがよかったかな？」 「パスがもらいやすい・シュートしやすい場所はどこかな？」 「どのタイミングでパスをしたらよさそうかな？」 「パスを出したら、次はどこに動くといいかな？」</p> <p style="text-align: center;">空間やタイミングに意識が向くような発問</p>	<p>「作戦をうまく実行するには、3人はどのようにプレイしたらよさそうかな？」 「〇〇さんがパスをつなぐためには、どうしたらよさそうかな？」 「チームの中でだれが、どんな役割をするとよさそうかな？」 「どんなことを意識してゲームに取り組んだのかな？」</p> <p style="text-align: center;">作戦やチームに意識が向くような発問</p>
価値付け	<p>「今のように空いているスペースに動くとパスがつながりそうだね！」 「相手がいなくてすぐにシュートを打っているのがよかったよ！」 「今〇〇さんがいた場所は、すぐにシュートが打てる・攻撃に切り替えられる位置だったね！」 「仲間が相手から離れたときにパスを出してみよう！」</p> <p style="text-align: center;">肯定的・矯正的フィードバックをより具体的に伝える</p>	<p>「全員が自分の役割を意識して動いていたね！」 「味方に合わせたパスが出せるとさらにいいね！」 「前回よりも今回の作戦のほうがかうまくいったね！」 「全員がさらに活躍するためにどうしたらよいか、考えてみよう！」</p>

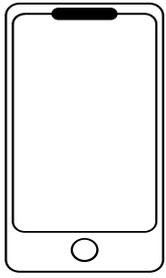
(2) 集団のかかわりがより豊かになるコーディネート

仲間とかかわり合いながらテーマについて探究していくことは子供たちの学習意欲を向上させ、運動の楽しさに触れさせる機会となることが明らかになっている。このことから、集団対集団の攻防によって楽しさや喜びを味わうことができるボール運動領域においては、集団のかかわりが豊かになるような教師のコーディネートがより一層必要であると考えられる。

環境づくり	教師のかかわり
<ul style="list-style-type: none"> ・チーム内ゲームや得点板を使わないゲーム ・局面の競争に着目するオープンエンドなテーマ設定 ・チームのメンバー誰ひとり欠かせない人数編成 ・多様なメンバーとのウォーミングアップ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを見る視点を与え、非プレイヤーとプレイヤーをつなぐ ・チームの中で聴き手となって、子どもたちの考えを一緒に聴く ・子供たち同士の言葉をつないだり、チームで共通理解が図れるように言い換えたりする ・肯定的な言葉かけのモデルを示す

コーディネート

コーディネートとは、人と情報、人と人、人と学習資源を適切に結びつける「調整」のこと。



Scan the QR Code

01

ボール運動領域部会 HP



02

3 x 3Basketball とは
(公益財団法人日本バスケットボール協会)



03

ボール種別別カリキュラムハンドブック (令和年度)



参考・引用文献

- 1) 中央教育審議会 (2016) 「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について (答申)」, pp.60-63
- 2) デイル・H・シャンク、バリー・J・ジマーマン (2021) 「自己調整学習と動機づけ」、北大路書房
- 3) 深見英一郎、高橋健夫、日野克博、吉野聡(1997)「体育授業における有効なフィードバック行動に関する検討:特に、子どもの受けとめかたや授業評価との関係を中心に」体育学研究 42 巻 3 号 p167 - 179
- 4) https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/_icsFiles/afieldfile/2017/01/10/1380902_0.pdf (2024.7.1 閲覧)
- 5) 石塚諭、巻島千夏 (2021) 「小学校ゴール型教材としての『3X3』バスケットボールの有効性」、臨床教育学会 臨床教科教育学会誌、20 巻 2 号 別刷
- 6) 石井幸司(2021)「タブレット通知表を活用した教師の専門性向上～家庭と連携した学習評価で育つ未来の教師像～」、パナソニック教育財団 実践教育助成 研究成果報告書
- 7) 岩田靖 (2016) 「体育の教材を創る～ゲームの魅力をクローズアップする授業づくりの探究」 大修館書店
- 8) 勝野由志雄 (2023) 「保健体育授業案」静岡大学学術リポジトリ p80 - 87
- 9) 木村明憲 (2023) 「自己調整学習 主体的な学習者を育てる方法と実践」、明治図書
- 10) 美越英宣 (2020) 「Q&A で理解する新しい体育の学習評価」、体育科教育, 68 (7), pp.20-23
- 11) 文部科学省 (2021) 「教師に求められる資質能力の再整理」、資料 2
- 12) 中祖嘉人 (2021) 「1冊で分るわかる 3X3 バスケ入門」マイナビ出版
- 13) 奈須正裕 (2014) 「やる気はどこからくるのか意欲の心理学理論」、北大路書房
- 14) 西岡加名恵 (2019.) 「第 1 部 2017 年版学習指導要領とパフォーマンス評価」、西岡加名恵・石井英真 (編) 「教科の「深い学び」を実現するパフォーマンス評価「見方・考え方」をどう育てるのか」、日本標準, pp.9-22,
- 15) 坂田怜奈、梅澤秋久 (2024) 「Well-being をつくりあう体育授業実践-PERMA 理論に着目して」横浜国立大学教育学部紀要 I、教育科学 7 巻、p1 - 10
- 16) 佐々木瑛、金澤篤志、内山治樹 (2021) 「3 人制バスケットボール競技におけるチーム戦術のメカニズムに関する記述分析的研究」バスケットボール研究第 7 号 p37 - 49
- 17) 佐藤学、岡野昇 (2015) 「体育における『学びの共同体』の実践と探究」、大修館書店
- 18) 白井俊 (2020) 「OECD Education2030 プロジェクトが描く教育の未来; エージェンシー、資質・能力とカリキュラム」
- 19) 鈴木直樹(2008)「体育の学びを豊かにする『新しい学習評価』の考え方」、大学教育出版
- 20) 鈴木直樹、成家篤史、石塚諭、阿部隆行 (2017) 「子どもの未来を創造する体育の『主体的・対話的で深い学び』」、創文企画
- 21) 鈴木直樹 (2022) 「令和の日本型教育で変わるボールゲームの授業づくり」、70 巻、第 9 号、p12 - 15 大修館書店
- 22) 鈴木直樹、成家篤史、石塚諭、大熊誠二、石井幸司(2023)「体育の授業づくりの学習-思考しながら教師の専門的知識を創発するための本」、大学教育出版
- 23) 高田彬成、森良一、細越淳二 (2023)、「これからの体育科教育はどうあるべきか」
- 24) 梅澤秋久、若野一徳 (2020) 「真正の『共生体育』をつくる」大修館書店
- 24) 梅澤秋久 (2020) 「新学習指導要領に対応したこれからの体育の評価の方法」 体育科教育学研究、36 (1) 、 p55 - 60