

指導資料

体 育 第30号

- 小学校対象 -

平成15年9月発行

鹿児島県総合教育センター

運動の「学び方」を重視した学習指導

- 新教材「キンボール」の活用を通して -

小学校学習指導要領体育編では、今回の改訂で自ら学び、自ら考える力を育成するために運動の「学び方」を重視し、各学年の各運動領域における内容（基礎・基本）を、以下のとおり整理統合している。

学年段階の各領域ごとに示された内容

技能（運動）の内容

態度の内容

学び方の内容

この基礎・基本を確実に身に付けるためには、繰り返し指導や体験的学習及び課題解決的な学習を進めるに当たって、下記の項目について留意することが必要である。

ア 取り上げる運動の種類

イ 学習過程（学習の進め方）

ウ めあて学習（運動の「学び方」）

エ 体力の向上

オ 体ほぐしの運動（仲間との豊かなかかわり）

そこで、本稿では「 学び方の内容」に関する「ウ めあて学習（運動の「学び方」）」を重視した学習指導について注目し、生涯スポーツとしての普及度が高く、児童にも容易に取り組むことができる新教材「キンボール」について述べる。

1 運動の「学び方」を重視した学習活動

運動の「学び方」とは、自分やグループの課題解決を目指して活動の仕方を考えたり、練習の仕方を工夫したりすることである。つまり、課題解決的な学習を推進することが運動の「学び方」を重視することになる。

小学校体育では、課題解決的な学習として「めあて学習」が行われている。図1のように、児童は自分やグループの課題解決を目指すとともに、意欲をもって自発的な学習を進める中で学び方を学んでいる。

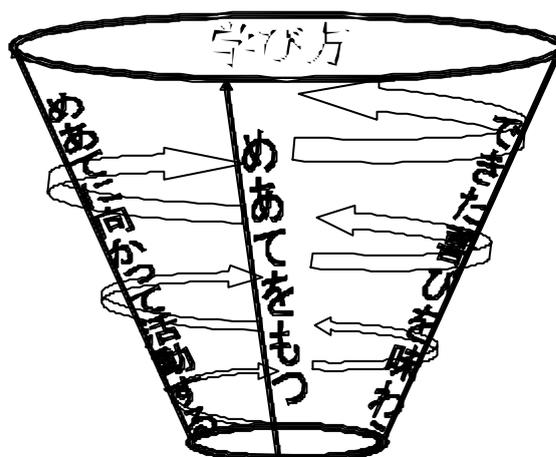


図1 めあて学習

なお、学習指導要領では学び方の内容が

次の例のとおり系統的に示されており，児童の発達段階を考慮した指導が大切である。

| | |
|----------|--|
| 第1学年・2学年 | ゲームを楽しくするための簡単な規則を工夫することができるようにする。 |
| 第3学年・4学年 | チームの課題をもち，簡単なゲームを工夫することができるようにする。 |
| 第5学年・6学年 | 自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたり，ルールを工夫したりすることができるようにする。 |

2 運動の学び方を展開する新しい運動の再構成（新教材「キンボール」の取扱い）

新しい運動の取扱いについては，小学校学習指導要領解説体育編の「施設・設備の条件等，地域や学校の実態によっては，ソフトボール又はソフトバレーボールは取り扱わないことができる」とするとともに，ハンドボールなどその他のボール運動を加えて指導できることとした。」という項目に該当する。

キンボールには，ソフトバレーボールと共通するような，「ボールをカバーし合う楽しみ」，「ボールの落下点に素早く入り込む動きを身に付ける」，「チームの連帯感を培う」，「ボールの滞空時間が長いいため動きやすい」，「チームの作戦が立てやすい」，「正確な状況判断によって，勝敗が分かる」など機能的特性，構造的特性，効果的的特性といった優れた点が含まれ，学び方を学ぶ教材として利用できる。また，第5・6学年の年間指導計画の取扱い例

として，次のように考える。

| 学年 | 総時間数90時間の25%23時間を設定 |
|------|-------------------------------|
| 第5学年 | バスケットボール (9時間) |
| | サッカー (8時間) |
| | ソフトボール及びソフトバレーボール，キンボール (6時間) |
| 第6学年 | バスケットボール (5時間) |
| | サッカー (5時間) |
| | ソフトボール及びソフトバレーボール，キンボール (4時間) |
| | 3種目の選択 (9時間) |

3 新教材「キンボール」

(1) 特色

ア キンボールは，1チーム4人で構成し，3チームが同時にプレーする。1チーム最大12人まで登録でき，最大36人が同時に楽しむことができる。

イ 運動量が多く，協調性が要求されるスポーツであるが，運動能力に関係なく誰でも参加できる。

ウ 直径122cm，約1kgのボールを「サーブ(写真1)」，「レシーブ(写真2)」を繰り返して点数を競うスポーツである。



写真1



写真2

エ サーブは同じ人が連続して行うことができません。サーブの前に「オムニキン」という言葉とレシーブチームの色を指名するため，誰もが主役になれる要素をもっている。

オ サーブの瞬間には、チームのメンバー全員がボールに触れていなければならないため、チームの協力が不可欠である。

カ 競技方法を自由に創造できる要素が多く含まれ、参加者の発達段階や体力等に応じてゲームを工夫することができ、学び方の学習に適した教材である。

オムニキン・・・すべての人が楽しめるスポーツ（オムニ=すべての、キン=運動感覚）

(2) 競技方法（主なものの抜粋）

ア コートサイズは、15m～21mの正方形である。（広さを変えたり壁を利用したりして参加者で工夫する。）

イ 1チーム4人の3チームで、チームごとにチームカラーを示すゼッケンを着用する。

ウ サーブ権は、各チームのキャプテンがトスで決める。

エ 競技開始は、コート中央でサーブチームの3人がボールを支え、残り1人が審判の笛の合図でサーブする。

ボールを支える3人は、三角形を作るようにボールの下で片膝を床につけ、頭を下げ腕を頭上に伸ばす。

オ サーブするチーム以外は、コート内で、ボールから3～4m離れて守備につく。

カ サーブは、サーブチームのサーバーが必ず「オムニキン」と言い、続いて自分のチーム以外のチームのゼッケンの色をコールする。

キ サーブされたボールは、床に落ちる前に、指定された色のチームがレシーブキャッチしなければならない。

ク レシーブするチームは、ボールが床につかないようにするために、身体のだの部分を使ってボールをキャッチしてもかまわない。

(3) 学び方を学ぶために最適なキンボール
キンボールはゲームの実践を通して、下記のア～ウのような特性がみられ、学び方を身に付けるのに効果的である。

ア 4人全員が同等にゲームにかかわることが求められる。

イ ルールを柔軟に工夫することができる。

ウ 作戦の立て方でゲームの勝敗が左右される。

4 指導実践例（第5・6学年）

(1) 指導計画

| 時間 | 学 習 活 動 | 留 意 点 |
|----|---|--|
| 1 | オリエンテーション リードアップゲームをして楽しみ方を考える。 ・ ボール運び、ボール送り、タッグボール（鬼ごっこ） | ルール等を説明し、学習の見通しをもたせる。 試しのゲームを基に、みんなが楽しめるために必要なことをつかませる。リードアップゲームは体ほぐしの運動に活用できる。 |
| 2 | ルールを工夫してゲームをする。 ・ みんなが楽しめるルールをつくり、ゲームを楽しむ。（ボールの大きさ、コートの広さ、サーブの打ち方や打つ人など） | 試しのゲームを基に、考えたルールを出させ、みんなが楽しめるルールを考えさせる。 ゲームを反省させる。 |
| 3 | 作戦を工夫してゲームをする。 ・ みんなが楽しめるルールを選んで、ゲームをする。 | みんなが楽しめるルールを確認させ、自分たちのチームが勝つための作戦を立てさせる。 自分たちのチーム作戦を成功させるために練習を工 |

| | | |
|---------|--|--------------------------------------|
| 4 本時 | <ul style="list-style-type: none"> 選んだルールで、作戦を工夫し、自分やチームの課題を解決しながら、勝利を目指してゲームする。(レシーブの時の立つ位置、ボールを打つ場所や方向など) | 夫して、取り組ませる。 ゲームを反省させる。 |
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> 学級旗争奪キンボール大会を実施する。 大会を盛り上げる工夫をする。 | 練習の成果を発揮させる。 雰囲気盛り上げるための演出を工夫させる。 |

(2) 本 時 (3・4 / 5)

ア 目 標

お互いに励まし合い、協力して、安全に気を付けて、練習やゲームに取り組むことができる。
自分の課題に応じて、めあてをもち、その解決に向けて努力することができる。
みんなが楽しめるためのルールを工夫し、作戦を立ててゲームをすることができる。
ボールの落下点を素早く予測し、ボールに集まり、サーブやレシーブが思い切りできる。

イ 実 際

教師の働き掛け 評価の観点

| 過程 | 主 な 学 習 活 動 | 教師の働き掛けと評価の観点 |
|-----------------------|---|--|
| つ か む | 1 準備運動をする。 教師の指示に従って実施する。 2 本時のめあてについて考える。 3 試しのゲームをする。(ゲーム) 試合計画に従って実施する。 | 用具等の準備 準備運動が的確になされているか。 本時のめあてを意識しているか。 事前に本時のめあてを設定させ、教師は一人一人把握しておく。 前時の反省を基に自分たちのめあてを確認させながら実施する。 ボール操作に慣れさせる。 課題はそれぞれ適切であるか。 |
| 明 確 化 | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 選んだルールで、作戦を工夫し、自分やチームの課題を解決しながら、勝利を目指してゲームする。 </div> | |
| 練 習 の 工 夫 | 試しのゲームを基に、練習計画を確認し、チームの課題解決に努める。 4 練習したことを確認し、ゲームに備える。 5 計画に従ってゲームを実施する。(ゲーム) | 適切な練習方法になっているか確認をする。また、試しのゲームで、新たに発生した課題がある場合は、練習の変更をさせる。 対戦相手のチームの動きを予想して作戦を立てる。 攻めのスピード、ボールの上がる角度・方向、対戦相手及び自分たちのポジションなど、勝つための作戦を考える。 練習したことや作戦を生かしたゲームができていますか。 |
| 追 求 | | |
| 反 省 | 6 整理運動をする。 7 本時の学習の成果をお互いに出し合い、次時の目標を設定することができる。 努力したこと、変わったことなどを出し合う。 | 整理運動が的確になされているか。 自分のチームだけでなく、相手チームの良かった点も考える。 自分の動き、作戦など良かった点、悪かった点を分かっているか。 次時の課題をもてたか。 |
| 次 時 の 計 画 | 次時に取り組むことを出し合う。 | |

小学校高学年を対象に指導実践例を示したが、低学年で実施するときは、筋力等の発育不足により、キンボール用のボールを打ったり押ししたりできない場合もしくは、けが等が心配される場合などが考えられる。そこで、ビーチボール等の柔らかいボールを使用したり、競技方法を今後、工夫し、発達段階に応じた新しい教材化を図ることが必要である。

【参考文献】

- 文部科学省『初等教育資料』 平成15年6月 東洋館出版社
- 県総合体育センター『指導資料』 平成14年3月
- 鹿児島県教育委員会『学校体育指導の手引』 平成13年3月
- 日本キンボール連盟『キンボールマニュアル』 平成13年3月

(第三研修室)