

指導資料



鹿児島県総合教育センター

保健・体育 第36号

—小学校対象—

平成22年4月発行

ボール運動系の領域における運動の楽しさ や喜びを味わわせる学習指導の在り方

平成21年5月発行の保健・体育第35号で、体育科の現代的課題である運動に親しむ資質や能力を育成するために、一人一人が自己の能力に応じた技に挑戦し、できる喜びを味わわせる器械運動の学習指導の基本的な考え方とその工夫など個々の活動の指導例について述べた。

そこで、本稿では、投げる、捕る、走るなどの運動を通して、集団で勝敗を競い合うボール運動系（ゲーム及びボール運動）の領域における運動の楽しさや喜びを味わわせる学習指導の在り方について述べる。

1 ボール運動系の領域における学習指導の基本的な考え方

小学校体育科におけるボール運動系の領域は、低・中学年は「ゲーム」、高学年は「ボール運動」で構成されている。

「運動の楽しさや喜びを味わわせる」学習指導のためには、「ゲーム」の機能的特性である「主として集団対集団で勝敗を競い合い、仲間と力を合わせて競争する楽しさや喜び」や「ボール運動」の機能的特性である「ルールや作戦を工夫して、集団対集団の攻防によって競争する楽しさや喜び」

を味わわせる指導を行うことが重要である。

具体的には、低・中学年で取扱う「集団で勝敗を競うゲーム」では、ルールを工夫したり、作戦を立てたりしながら、簡単な動きを身に付けて、ゲームを楽しくしていくこと。また、高学年で取扱う「ボール運動」では互いに協力し合い、役割を分担して練習を行い、型に応じた技能を身に付けさせてゲームしたり、ルールや学習の場を工夫させたりすることが大切である。そのためには、「子ども一人一人が集団の中で生かされる活動」、「互いに協力し、目標を達成する活動」、「学習の結果から自他の伸びを確認し合う活動」を学習指導の中で、効果的、計画的に位置付け、その充実を図ることが必要である。このような活動を踏まえて、次に指導過程の工夫を述べる。

2 ボール運動系の領域における指導過程の工夫

ボール運動系の基本的な指導過程を、図1のとおり、「つかむ」（課題把握の場）→「挑戦する」（課題解決の場）→「たしかめる」（課題解決の振り返りの場）とした。

ボール運動の楽しさや喜びを味わわせるためには、明確な課題を設定し、その課題解決のために、コートやルールの工夫に取り組ませていくことが大切である。

- (1) 「つかむ」過程（課題把握の場合）では、子ども一人一人に学習の進め方を理解させたり、個人やチームの課題を把握させたりするために、次のような工夫が大切である。

- ① これまでの学習の振り返りの場を設け、子どもの運動の技能、態度等の状況を理解させる。
- ② 単元の流れや学習の進め方、きまりについて子どもと話し合い、理解させる。
- ③ 試しのゲームを行い、共通課題を設定するとともに、個人やチームの課題を明確にする。
- ④ 各時間の「つかむ」過程の中に、「これまでの学習を想起する」、「メインゲームにつながるミニゲームを行う活動」を位置付け、各時間の課題を明確にする。

- (2) 「挑戦する」過程（課題解決の場合）では、コートやルール、作戦の工夫などを通して、個人やチームの課題解決を図るために、次のような工夫が大切である。

- ① 課題解決学習の充実を図るために、「挑戦する」過程では、学習の流れを「課題の決定」→「ゲームⅠ」→「チームタイム」→「ゲームⅡ」→「振り返り」とする。
- 課題解決を目指して「ゲームⅠ」に挑戦し、「チームタイム」でゲームⅠを振り返り、課題の解決の状況や作戦の成否などについて話し合い、課題を意識して「ゲームⅡ」に挑戦する。
- 「振り返り」では、ゲームⅡから、自分やチームの伸びを評価するとともに、課題の解決状況を評価しながら、次時の課題を明確にする。このサイクルを継続して、共通課題の達成を目指す。

- ② ボール運動系の機能的特性を十分味わわせるために、「挑戦する」過程の前半では「コートやルールを工夫して楽しむ」、また、後半では「作戦を工夫して楽しむ」を、学習のめあてにし、各時間のゲームⅠ・Ⅱを通して、思い切りゲームに取り組ませる。また、課題解決に向けて、チームタイムや振り返りで話し合いながら学習を進める。

- (3) 「たしかめる」過程（課題解決の振り返りの場合）では、ボールゲーム大会を通して、子どもに運動の高まりを実感させるために、次のような工夫が大切である。

- ① 今まで学習したコートやルールの工夫を生かした大会となるように運動の場を工夫する。
- ② 自分やチームの技能、態度の高まりを実感できる振り返り（自己評価、相互評価）の場を設定する。
- ③ 一人一人に役割があり、互いに協力し合って、大会の企画、運営をする。

以上のことを考慮して、次のような単元の指導過程を工夫することができる。

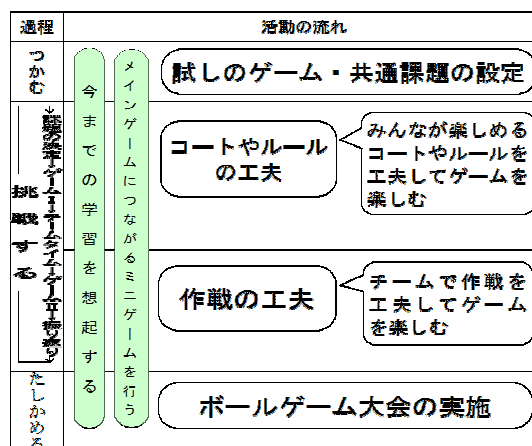


図1 ボール運動系の基本的な指導過程の工夫

次に、これらの指導過程の工夫について具体的な実践例を紹介する。

《指導事例：5年 「バスケットボール」 1単元の指導過程」全9時間》

過程		配時	主な学習活動	指導上の留意点
つかむ		1	1 これまでのボールゲームの「学び」を想起する。 2 単元の流れや学習の進め方を話し合う。 3 のびのびタイムの内容を話し合う。 ○対人バスゲーム ○三角バスゲーム ○ボールキープゲーム ○ドリブルゲーム ○シュートゲーム ○ランニングパス&シュートゲーム 4 試しのゲームをして共通課題を話し合う。 【試しのゲームのルール】 ○ゴール1点 ○試合時間5分 ○ダブルドリブル、押す、叩くのはファール 【共通課題】 5年1組みんなが楽しめるバスケットボールをつくろう。	○ 「<u>学び</u>」を生かして学習に取り組むことができるように、<u>前年度までのボールゲームの学習を想起する場</u>を設ける。 ○ <u>前年度の学習ファイルを活用し、学習内容を発表させる。</u> ○ 楽しく学習するために、学習の流れやめあてを掲示し、マナーや約束について確認することで、これからの学習の見通しをもつことができるようにする。 ○ 実態をもとにチーム分けをしたり、チーム名を決めたりする。  【シュートゲームの様子】 ○ 学習の記録を充実させるために、単元を通して、チームのめあてや作戦を記入するチームファイルを準備する。
挑戦する		6	5 ルールやコートを工夫し、ゲームをする。 [めあて1]・・・3時間 みんなが楽しめるルールやコートを工夫して、バスケットボールを楽しもう。 各チーム1人ずつ、ウイングゾーンにフリーマンを置くことができ、他の人はウイングゾーンには入ることができない。技能に自信がない子もフリーになってゲームを楽しむことができる。 斜め線で区切ってゲームを行うことで、技能差や動きが身に付いていない子へ配慮してゲームを行うことができる。 みんながシュートができるルールづくりをする。 6 チームが勝つための作戦を工夫し、ゲームをする。 [めあて2]・・・3時間 チームが勝つための作戦を考えて、バスケットボールを楽しもう。 ○ ウイングドリブル作戦 ○ 一人残り作戦 ○ トライアングル作戦 ○ ジグザグパス作戦 ○ マーク作戦など ③【作戦の工夫】	○ <u>子ども自らゲームの結果とその原因を話し合い、みんなが楽しめるルールやコートを作っていくようにする。</u> ○ <u>子どもたちが考えたルールやコートを確認できるよう掲示資料を工夫する。</u> 【ウイングコート】 【斜め切りコート】 ①【コートの工夫】 課題 ルールの工夫 全員がゲームでシュートしたい。 シュートが同じ人ばかりにかたよっている。 ➡ 全員シュートボーナス 連続シュート禁止 ②【ルールの工夫】 ○ <u>子どもたちが発見した作戦カードを掲示しておき、子どもたちが自らがチームの作戦を考えたり、選択できるようにする。</u> ウイングパス作戦 作戦をいかに実行するか 【作戦カード(子どもたちが発見した作戦)】
たしかめる		2	7 これまでの学習を生かして、バスケットボール大会を行う。 これまでの学習を生かしてバスケットボール大会をしよう。 8 単元全体を振り返る。	○ 今までの学習を基に、子どもたちに大会のルールや試合順、役割分担等を話し合わせ、主体的にバスケットボール大会に取り組めるようにする。 ○ 大会を通して学習全体を振り返ることで、技能面や態度面で自分や友達への伸びに気付くことができるようにする。

(鹿児島市立山下小学校の実践例を基に作成)

3 ボール運動系の領域における評価活動の在り方

子どもに運動の楽しさや喜びを味わわせるためには、学習したボール運動の課題解決の状況や伸びを振り返らせ、新たな動きの練習やルール、作戦の工夫などを通して、技能や態度、思考力・判断力を高めていく課題解決学習を展開していくことが大切であることについては、これまで述べてきたとおりである。

そのためには、1 単位時間や単元のまとめの時などに自己評価や相互評価を行う場を設定することが必要である。

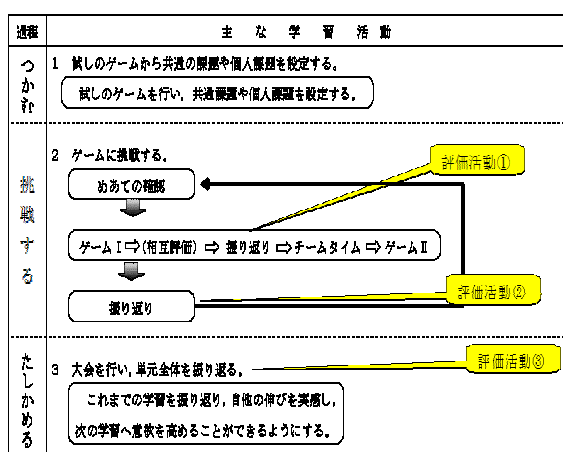


図2 評価活動計画

図2のように、ボール運動系の領域における評価活動を計画的に行うことで、子どもが学習で獲得した技能、態度等を把握し、学習の高まりを実感することができる。また、各評価活動を行う時は、次の学習に生かすために、表のようにねらいをもった評価活動を行うことが大切である。さらに、子どもの評価に対して教師が共感的な態度で子どもが理解しやすい具体的な言葉で賞

賛や助言を積極的に行うことによって、より一層運動の楽しさや喜びを味わわせることができる。

表 各評価活動のねらい

各評価活動	ねらい
評価活動①	1 単位時間前半のゲームⅠを振り返り、ゲームⅡに生かす。
評価活動②	1 単位時間の学習を振り返り、自分やチームの伸びや次時の課題を把握し、次時の学習への意欲を高める。
評価活動③	単元全体を振り返り、自分やチームの伸びや「学び」（獲得した技能や態度、思考力・判断力）の学習のよさを味わい、次単元や次年度の学習への意欲を高める。

これらのことを踏まえて、学習指導を進めていくことで、子どもが「精一杯コートを走る」、「真剣にゲームに取り組む」、「シュートを決め、友達と喜び合う」、「仲間と声を掛け合い、協力しながら学習に取り組む」、「自ら課題解決を図ることができるコートやルール、作戦を考え、学習に取り組み、課題を解決する」など、運動の技能をはじめ、態度、思考力・判断力の向上が期待できる。

各学校においては自校の実態を踏まえながら、運動の特性を生かした体育科学学習指導の改善を図り、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力をもった児童生徒の育成を図っていただきたい。

〔参考文献〕

文部科学省『小学校学習指導要領解説 体育編』平成20年
東洋館出版社
鹿児島市立山下小学校『生きる力をはぐくむ学習指導の開発Ⅱ』平成21年

(教職研修課)