鹿児島県総合教育センター

令和元年度長期研修研究報告書

研　究　主　題

「ゴール！」を目指し，楽しさや喜びを味わう児童の育成

ー「わかる」「かわる」「かかわる」体育科指導の工夫を通してー

南さつま市立加世田小学校
教　諭　　鎌　迫　一　成

目　次

Ⅰ　研究主題設定の理由・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1

Ⅱ　研究の構想
　１　研究のねらい・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1

　２　研究の仮説・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1

　３　研究の計画・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・2

Ⅲ　研究の実際
　１　本研究における基本的な考え方・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・2
　⑴　「ボール運動の特性に触れ，楽しさや喜びを味わう」ことについて・・・・・・・・・・・2
　⑵　「ボール運動の特性に触れ，楽しさや喜びを味わう」ことができるようにするために・・・3
　⑶　「ゴールを目指し，楽しさや喜びを味わう」ことについて・・・・・・・・・・・・・・・4

　２　体育・ボール運動に関する実態調査・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・5
　⑴　実態調査の概要・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・5
　⑵　実態調査の分析と考察・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・5
　⑶　調査結果を基にした本研究の方向性・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・5

　３　三つの楽しさを関係付けた学習指導の工夫について・・・・・・・・・・・・・・・・6
　⑴　三つの楽しさを関係付けた１単位時間における学習指導の工夫・・・・・・・・・・・・6
　⑵　三つの楽しさを関係付けた単元指導計画モデル・・・・・・・・・・・・・・・・・・・7

　４　検証授業Ⅰの実際と考察・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・8
　⑴　検証授業Ⅰの実際・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・8
　⑵　検証授業Ⅰの分析と考察・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・14
　⑶　検証授業Ⅰの成果と課題・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・16

　５　検証授業Ⅱに向けての工夫・改善・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・17
　⑴　単元指導計画の改善・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・17
　⑵　前時におけるチーム課題を解決できるようにするためのチェックタイムの工夫・改善・・・17
　⑶　課題を解決するための練習を選択できるようにしたチェンジタイムの工夫・改善・・・・18
　⑷　ゲーム記録方法の改善とチェーンタイムの工夫・改善・・・・・・・・・・・・・・・18

　６　検証授業Ⅱの実際と考察・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・18
　⑴　検証授業Ⅱの実際・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・18
　⑵　検証授業Ⅱの分析と考察・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・24

Ⅳ　研究のまとめ
　１　研究の成果・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・28

　２　今後の課題・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・28

Ⅰ　研究主題設定の理由

『小学校学習指導要領(平成29年告示)解説　体育編』では，体育科の目標について，「生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を（中略）育成することを目指す」と示されている。豊かなスポーツライフを実現するために，小学校段階では，各種の運動の基礎を培わせ，多くの領域の学習を経験させるなどして，運動の楽しさや喜びを味わわせることが大切だと考える。運動の楽しさや喜びを味わわせることができるようにするためには，運動の特性を大切にして授業づくりを進めていくことが重要であり，運動の特性に触れて，楽しさや喜びを味わうことができれば，「もっとこの運動をやってみたい」，「こういう動きもしてみたい」と感じさせることにつながると考える。「この運動には，こういうよさや楽しさ，効果がある」という経験を幼い頃から積み重ねていくことが，豊かなスポーツライフを実現する上で大切である。

これまでの体育科の学習指導において，特にボール運動における実践では，主にルールの工夫を重視した授業を展開することでボール接触回数や得点場面を増加させるなどして，児童がゲームを行ったり体を動かしたりする楽しさを味わうことができるように取り組んできた。一方，ゲームの様相に着目すると，学習した個人的技能をゲームに生かしたり，チームで話し合った作戦を連携に生かしたりする場面があまり見られなかった。これは，自己やチームの課題把握ができていないために相互練習が十分ではなかったり，学習を通しての相互の動きの変容や次時に向けての課題を共有できていなかったりすることが理由として考えられる。つまり，運動の行い方や課題の解決方法など，理解したことを学習に生かしたり，練習で身に付けた技能や連携，話し合った戦術をゲームで活用したりするなどのボール運動の特性に触れさせ，楽しさや喜びを味わわせることができていないことが原因として考えられる。このことから，運動の行い方を基にして自己やチームの課題を把握し，その課題の解決に向けて実際に動きながら解決方法について話し合わせたり，次時に向けての課題や解決方法の見通しを共有させたりすることができるような学習指導の工夫が必要だと考える。

そこで，本研究では，ボール運動の特性やボール運動の楽しさや喜びについて分析し，その楽しさや喜びを味わわせる手立てとして，単元指導計画を見直し，１単位時間における学習指導の工夫を図ることにした。このような学習指導の工夫を進めることで，児童は自己やチームの課題意識をもって学習に取り組み，ゲーム様相が変容していく過程で，ボール運動の特性に触れ，楽しさや喜びを味わうことができると考え，本主題を設定した。

Ⅱ　研究の構想

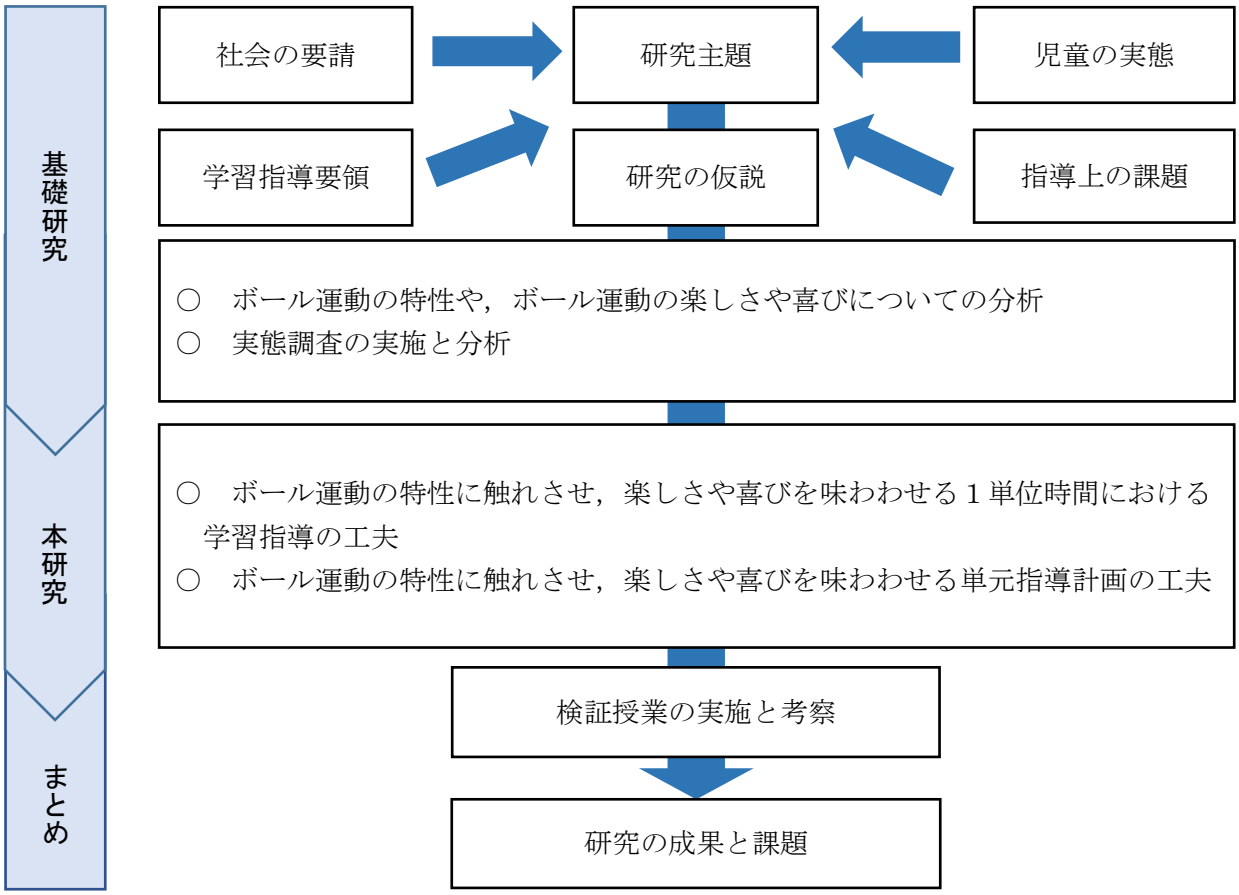
１　研究のねらい

⑴　体育やボール運動に関する内容について児童の実態調査と分析を行い，課題を明らかにする。
⑵　ボール運動の特性に触れさせ，楽しさや喜びを味わわせることについて分析する。
⑶　ボール運動の特性に触れさせ，楽しさや喜びを味わわせる学習過程を研究する。
⑷　ボール運動の特性に触れさせ，楽しさや喜びを味わわせる学習指導を工夫する。
⑸　検証授業等の分析や考察を通して，研究の成果と課題を明らかにして，今後の指導に生かす。

２　研究の仮説

ボール運動の特性に触れさせ，楽しさや喜びを味わわせることについて分析し，単元指導計画の見直しや，１単位時間において「わかる」，「かわる」，「かかわる」指導の工夫をすれば，児童は自己やチームの課題意識をもって学習に取り組み，ゲーム様相が変容していく過程で，楽しさや喜びを味わうことができるのではないか。

3　研究の計画



Ⅲ　研究の実際

1　本研究における基本的な考え方

⑴　「ボール運動の特性に触れ，楽しさや喜びを味わう」ことについて

運動の特性は，一般的に，「機能的特性（各運動で味わえる楽しさや喜びに関する特徴）」，「構造的特性（各運動の技能に関する特徴）」，「効果的特性（各運動の心身への効果に関する特徴）」の三つの特性によって捉えられている。

ボール運動は，以下のようなことが特性として挙げられる。

- 集団対集団で攻防を展開し，得点を競い合うこと
- 「ゴール型」，「ネット型」，「ベースボール型」で構成されていること
- 仲間と教え合いながら練習し，互いの成長を認め合えること
- 個人的技能やチームの連携をゲームに生かすこと
- 自己やチームの課題を見付け，その解決に向けて練習すること
- ルールを工夫して，仲間と楽しめるゲームをつくること
- チームの特徴に応じた解決方法や戦術を話し合い，ゲームに生かすこと
- 巧緻性，敏捷性，瞬発力，全身持久力，筋力などが高まること

ボール運動を楽しむために必要となる基本的な技能やマナーを身に付けたり，自己やチームの課題に応じた運動の行い方や戦術を仲間と話し合ったりするなどの学習を行わせることにより，ボール運動の特性に触れさせ，楽しさや喜びを味わわせることにつながると考える。そして，ボール運動の特性に触れ，楽しさや喜びを味わうことができれば，児童はボール運動を生活の中に積極的に取り入れ，運動習慣の一部とすることが期待できる。

⑵　「ボール運動の特性に触れ，楽しさや喜びを味わう」ことができるようにするために

ボール運動の特性に触れられるようにするには，運動の行い方を理解させ，個人やチームの課題に気付かせるとともに，相互に教え合ったり話し合ったりする場面を設定し，ゲーム場面で生かせるような技能を身に付けさせることを目指した学習を進めていくことが大切であると考える。１単位時間の授業づくりの場面として，以下のようなことが考えられる。

- 得点を増やしたり，失点を減らしたりするために，自己やチームの課題を把握する場面
- 技能やチームの連携を高めるために，学んだ運動の行い方を基にして仲間と教え合う場面
- 練習やゲームを通した自己やチームの動きの変容に気付き，互いの変容を認め合う場面
- 課題を解決するために，学んだ運動の行い方を基にして解決方法や戦術を話し合う場面

このことを踏まえ，ボール運動の特性に触れさせるための授業づくりの視点を**表１**に挙げる。これらの視点の関係性を意識した単元の指導計画や，１単位時間における学習指導の工夫として，まず，「こうなりたい」という思いをもたせ，達成できるように課題をチームで把握・共有させて，その解決方法の見通しをもたせる時間が必要である。次に，課題の解決に向けて，実際に体を動かしながら話し合わせ，チームで共有した解決方法や戦術について，教え合いをさせながら繰り返し試行させる時間が必要である。さらに，学習の成果として動きの変容を確認させ，変容したきっかけや理由について振り返りを行わせるとともに，次時に向けて取り組むべき課題や解決方法の見通しをチームで共有させるための時間が必要である。また，単位時間のつながりを振り返らせる学習カードの工夫が必要であると考える。

高田*1)(1972)は，体育の楽しさの要因として，「動く」楽しさ，「伸びる」楽しさ，「集う」楽しさ，「解る」楽しさの四つを挙げている。

表１　ボール運動の特性に触れさせるための授業づくりの視点

- 運動の行い方を理解すること
- 動きの課題を把握すること
- 解決方法を理解すること
- 自己の動きが変容すること
- 他者の動きが変容すること
- チームの動きが変容すること
- 友達と話し合うこと
- 友達と教え合うこと
- 友達と認め合うこと

表２　ボール運動の特性に触れ，楽しさや喜びを味わう要因

わかる楽しさ	・運動の行い方がわかる ・課題がわかる ・解決方法がわかる
かわる楽しさ	・自分の動きがかわる ・他者の動きがかわる ・チームの動きがかわる
かかわる楽しさ	・話し合うことができる ・教え合うことができる ・認め合うことができる

そこで，「ボール運動の特性に触れさせるための授業づくりの視点」を基にして，「ボール運動の特性に触れ，楽しさや喜びを味わう要因」を「わかる」楽しさ，「かわる」楽しさ，「かかわる」楽しさに整理して授業づくりを行うことにした(**表２**)。

以上を踏まえ，「ボール運動の特性に触れ，楽しさや喜びを味わう」ことを次のように考えた。

チーム課題を見付け，仲間と共に解決していく学習を通して，「わかる」，「かわる」，「かかわる」楽しさを感じ，理解した運動の行い方や身に付けた技能，話し合った戦術をゲームで生かす楽しさや喜びを感じ取ること

＊1)　高田典衛『授業としての体育』1972　明治図書

「わかる」,「かわる」,「かかわる」楽しさは相互に作用し，密接に関係し合うものである。課題を把握し，解決に必要な運動の行い方や練習方法を理解することで,「何ができていないのか」,「どうすればできるようになるのか」などと解決の見通しをもつことができ，動きの変容を促すことができると考える（**図１－①**)。また，チームで課題を把握し，運動の行い方や解決方法を共有することができれば，話合いや教え合いの際の手掛かりとなると考える（**図１－②**)。さらに，相互に話し合ったり，教え合ったりすることで，分からなかった課題や解決方法の発見につながり，更なる動きの変容が期待できる（**図１－③・④**)。その動きの変容を相互に認め合い，運動の行い方や課題を理解したり，話合いや教え合いを行ったりすることのよさを味わうことで，児童同士で関わり合う機会が増加し，新たな知識を獲得することへの意欲が高まるのではないかと考える（**図１－⑤・⑥**)。このような,「わかる」,「かわる」,「かかわる」楽しさの関係性を意識した授業を展開することにより，ボール運動の特性に触れさせ，楽しさや喜びを味わわせることにつながると考えた。

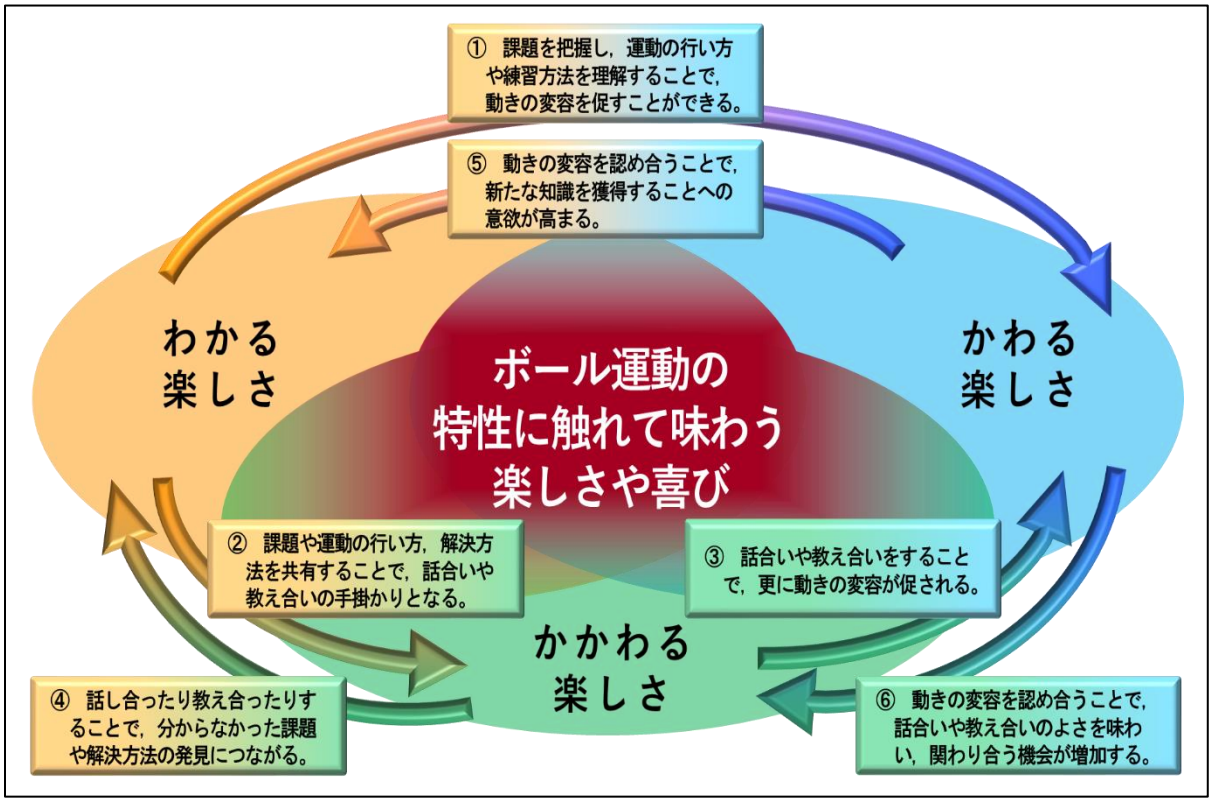


図１ 三つの楽しさの関係性

⑶ 「ゴールを目指し，楽しさや喜びを味わう」ことについて

「ゴール型」は，コート内で攻守入り交じってボールを奪い合い，相手エリアまでボールを「運ぶ」，得点しやすい位置でボールを受けて「決める」，ボール保持者とゴールの間に移動して「守る」の三つの局面を繰り返し，得点を競い合う運動であり，全ての局面は「ゴール(得点)を目指す」ためにある。「ゴールを目指す」ための「運ぶ」,「決める」,「守る」の三つの局面の学習をすることは，ボール運動「ゴール型」の特性に触れ， 楽しさや喜びを味わうために必要なことであると考える。しかし，児童の側から見ると,「ゴール型」は，コート内で味方と相手が入り交じり，ゲーム展開が非常に速く，常に流動的なため，状況に応じた判断が困難である。そのため，理解したことや話し合ったこと，身に付けたことをゲームに生かすことが難しい側面がある。

そこで,「ゴールを目指し，楽しさや喜びを味わう」ことについて，以下のように整理した。

「運ぶ」,「決める」,「守る」の各局面におけるチーム課題を見付け，仲間と共に解決していく学習を通して,「わかる」,「かわる」,「かかわる」楽しさを感じ，理解した運動の行い方や身に付けた技能，話し合った戦術をゲームで生かす楽しさや喜びを感じ取ること

2　ボール運動に関する実態調査

⑴　実態調査の概要

ア	対象者	南さつま市立加世田小学校　６年い組　36 名
イ	実施日	６月中旬
ウ	方　法	質問紙法
エ	内　容	ボール運動についての基本的な意識や，「わかる」，「かわる」，「かかわる」に関する学習活動における意識についてなどの実態調査を実施し，分析する。

⑵　実態調査の分析と考察

ア　「ゴール型」に対する心情について

バスケットボールの学習を楽しいと感じていない児童は25%である。サッカーの学習については，50%の児童が楽しいと感じていないことが分かる（**図２**）。

イ　「わかる」，「かわる」，「かかわる」ことに対する心情について

図３は，ボール運動における「わかる」，「かわる」，「かかわる」楽しさについての回答である。「かわる」楽しさを感じられている児童が61%いるのに対して，「わかる」楽しさを感じられている児童は19%，「かかわる」楽しさを感じられている児童は33%と半数を下回っていることが分かる。

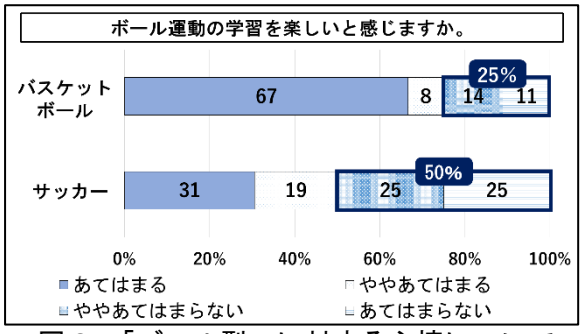


図２　「ゴール型」に対する心情について

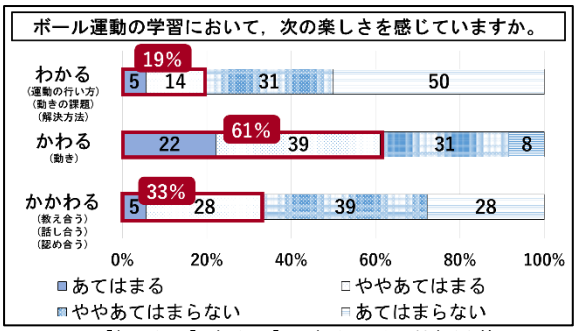


図３　「わかる」，「かわる」，「かかわる」ことに対する心情について

ウ　ボール運動における学び方について

ボール運動における学び方について，ボール運動を楽しいと感じている児童28人と楽しいと感じていない児童８人に分けて集計した（**図４**）。比べてみると，ボール運動を楽しいと感じていない児童の方が，「課題把握」や「運動中の課題意識」が低いことがわかる。また，「他者の助言による自己の動きの変容」についても，ボール運動を楽しいと感じていない児童の多くが変容を感じられていないことが分かる。さらに，「自己の助言による他者の動きの変容」については，ボール運動に対する心情に関わらず，全体的に低い結果となっている。

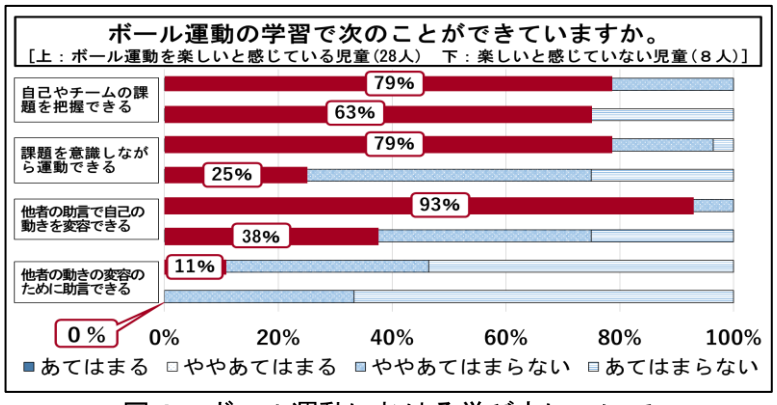


図４　ボール運動における学び方について

⑶　調査結果を基にした本研究の方向性

本校の６年生の実態調査から，ボール運動を楽しいと感じていない児童の多くは，運動中に自己やチームの課題を意識できていないことが分かった。そして，楽しいと感じている児童の中にも，自己の課題を意識できていない児童がいることが明らかになった。また，動きの変容に他者との関わり合いがよい効果を与えていることは感じながらも，自己の助言による他者の動きの変容への効果は，ほとんど感じられていないことも分かった。

そこで，ゴール型における学習の中で，自己やチームの課題を意識して学習に取り組んだり，関わり合いによって他者の動きの変容を効果的に促していることを感じたりすることができるように，「わかる」，「かわる」，「かかわる」楽しさを関係付ける学習指導の工夫を一層進めていくことが大切であると考え，研究を進めることにした。

3　三つの楽しさを関係付けた学習指導の工夫について

児童が，「わかる」，「かわる」，「かかわる」楽しさを関係付けながら感じられるようにするには，まず，チームの課題解決に向けた自己の課題を把握する場面が必要である。また，運動の行い方やチーム戦術をゲームに生かせるように，うまくいかない動きを繰り返し修正する場面が必要である。さらに，学習の成果を確認したり，今後の課題や解決方法を共有し，記録したりすることで，次時につなげる場面が必要だと考えた。

そこで，本研究では，三つの楽しさを関係付けた学習指導の工夫として，「チェックタイム」，「チェンジタイム」，「チェーンタイム」を取り入れ，単元指導計画の工夫を行うこととした。

⑴　三つの楽しさを関係付けた１単位時間における学習指導の工夫

ア　チェックタイム

「チェックタイム」では，前時に記録しているゲーム記録や，今後の課題を基にして，チームの課題となる局面を話し合わせる。そして，本時の課題を意識したゲームを実際に行う中で，「その局面ではなぜうまくいかないのか」などの具体的な課題を記録させ，自己やチームの課題を明確にもたせるようにする。

イ　チェンジタイム

「チェンジタイム」では，「チェックタイム」で把握させた課題解決のための練習方法を選択させる。具体的に動きながら，課題解決のために必要な運動の行い方や戦術を話し合わせ，解決に向けて繰り返し試行できるようにする。その際，「ここができていない」，「こうすればいいよ」など，運動の行い方を基にして，課題となる動きや解決方法について教え合いを行わせる。

ウ　チェーンタイム

「チェーンタイム」では，課題に対するまとめや学習の振り返りを行わせる。具体的には，本時の学習の成果と課題，解決の見通しなどを「チェーンシート」に記録できるようにする（**図５**）。その際，手掛かりがなければ，「どの動きが変容したのか」，「どういった局面に課題があるのか」などについて，記録することは難しいため，ゲームの記録を基にして振り返ることができるようにする。

毎時間全てを記録させるのではなく，単元指導計画に合わせて，振り返りの視点を計画的に位置付け，必要な事項を記録させる。

授業時間		８
学習のめあて		
記録	シュート	
	アシストパス	
	キープ	
学習の振り返り	前時からかわった動き	
	かわった理由	□(　　)というコツが分かったから □(　　)という課題が分かったから □(　　)に教えてもらったから □(　　)するための作戦を話し合ったから □その他(　　)
	自分が教えた仲間	
	今後の課題	
	解決方法	□(　　)のコツを分かるようにする □(　　)の課題を分かるようにする □(　　)に教えてもらう □(　　)するための作戦について話し合う □(　　)の練習をする □その他(　　)

図５　チェーンシートの一部

⑵　三つの楽しさを関係付けた単元指導計画モデル

「わかる」,「かわる」,「かかわる」楽しさは，必ずしも１単位時間の中で全てが十分に感じられるわけではない。三つの楽しさは，単元を通して感じていくものであり，感じられるようにするためには，「わかりたい」,「かわりたい」,「かかわりたい」といった児童の主体性を引き出す工夫をする必要がある。ボール運動の学習においては，単元を通して，チームのめあてを達成するための自己の課題解決に向けて学習を進めていけるように，指導計画を工夫することが重要であると考える。

そこで，以下のような単元指導計画を作成した（**図６**）。

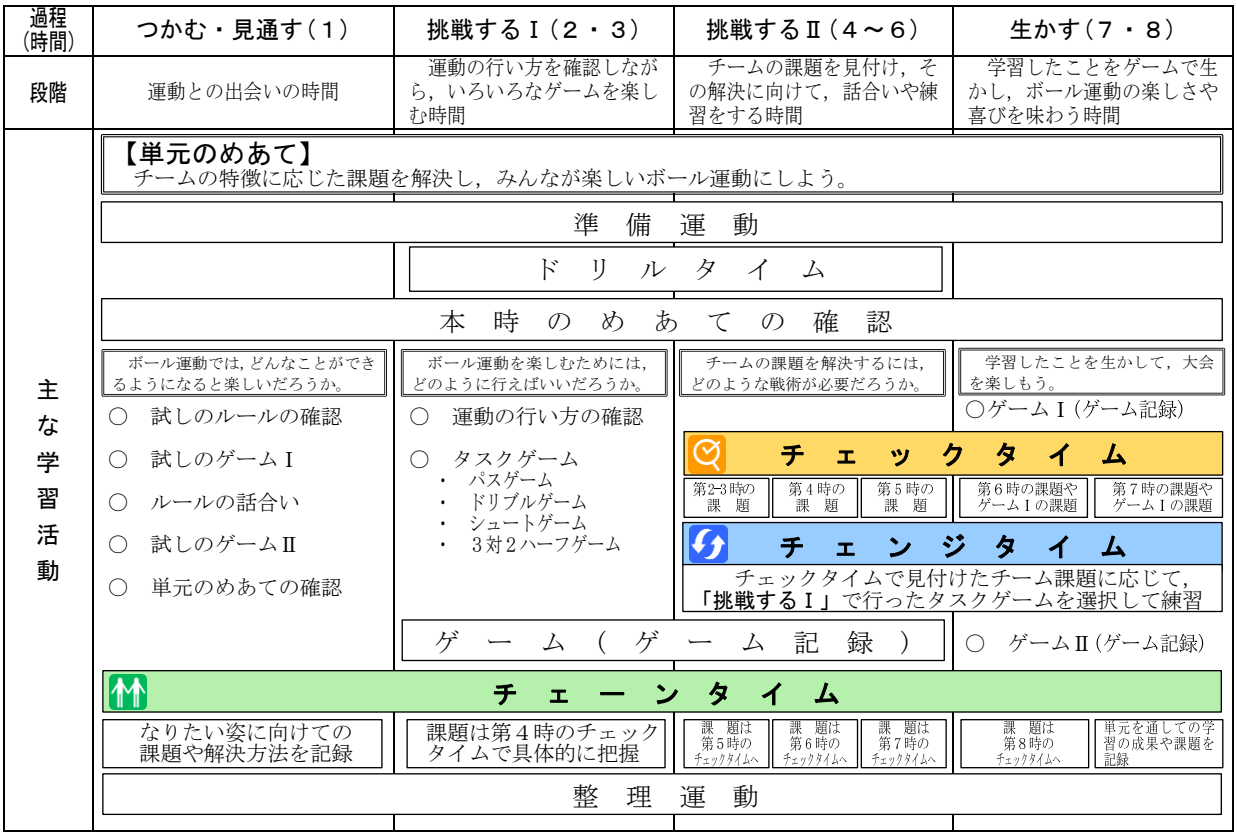


図６　三つの楽しさを関係付けた単元指導計画

上記の単元指導計画を作成する際は，各過程のねらいを明確にして，それぞれのつながりに留意する必要がある。各過程のねらいは，以下のとおりである。

過　程	ね ら い
つかむ・見通す	単元を通しての自己やチームの目指す姿をイメージさせ，その姿に向けての課題や解決方法の見通しをもたせることができるようにする。
挑戦するⅠ	前時でイメージした目指す姿に向けて，課題を解決するための運動の行い方や練習方法を理解できるようにする。
挑戦するⅡ	「挑戦するⅠ」で学習した運動の行い方や練習方法を基に，自己やチームの課題を具体的に把握させ，その解決につながる運動の行い方や戦術，練習方法について話合いを行わせ，繰り返し試行できるようにする。
生かす	単元を通した学習の成果をゲームの中で確認したり，学習状況の振り返りを行ったりすることができるようにする。

このような単元指導計画の工夫をすることで，児童は自己やチームの目指す姿や課題意識をもち，主体的に学習を進めていくことができるのではないかと考える。

4　検証授業Ⅰの実際と考察

⑴　検証授業Ⅰの実際（期間：7月８日～12日【8時間】，対象児童：６年い組　男子20人　女子16人　計36人）

ア　単元　第６学年　ボール運動（ゴール型：簡易化されたバスケットボール）

イ　単元の目標

知識及び技能	ボール操作とボールを持たないときの動き方を理解するとともに，その技能を身に付け，「ゴール型」ゲームを行うことができる。
思考力，判断力，表現力等	ルールを工夫したり，自己やチームの特徴に応じた作戦や練習を選んだりするとともに，自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。
学びに向かう力，人間性等	ルールを守り助け合うとともに，勝敗を受け入れ，仲間の考えや取組を認めたり，場や用具の安全に気を配ったりしながら，積極的に運動に取り組むことができる。

ウ　児童の実態

本学級の児童は，「友達と協力できるのが楽しい」，「得点できると嬉しい」などの理由から，多くの児童がバスケットボールの学習に楽しさを感じている。しかし，パスが回ってこなかったり，ボールが怖かったりすることで，バスケットボールの学習に苦手意識をもっている児童もいる。このことから，多くの児童が，バスケットボールの楽しさは「友達と協力してパスをつなぎ，得点すること」と捉えていると考える。

学習のめあてについては，シュート，ドリブル，パスといった「ボール操作」に関するめあてが多い。これは，技能をボール操作に重きを置いているためだと考える。一方で，「ボールを持たないときの動き」については，ほとんどの児童が重要視していないことも分かる。パスとボールを持たないときの動きの行い方については，「守備者のいない所を見付ける」ことを挙げた児童が多い。このことから，「ボール操作」も「ボールを持たないときの動き」も，「スペースを見付ける」ことが大切だと気付いていると考える。ルールについては「苦手な人にボーナス点」，「リングに当たっても得点」等が多く挙がっている。これは，全員が楽しめるように，バスケットボールが苦手な友達にも目を向けているためだと考える。

作戦の工夫については，攻撃面では，バスケットボールを得意としている友達やスペースを活用するなどの作戦が多く，守備面では「マークする」，「役割を決める」といった作戦が多く挙がっている。技能について，「ボール操作」は多くの児童ができていたが，「ボールを持たないときの動き」については，できる児童とできない児童の差が大きい。このことから，「スペースを見付ける」という運動の行い方を理解していても，動きとして表出させることができていないことが分かる。

エ　評価規準

(ｱ)　単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
○　コート内で攻守が入り交じったゲームの行い方を理解している。 ○　攻防するためのボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けることができる。	○　ルールを工夫したり自己やチームの特徴に応じた戦術を選んだりしている。 ○　自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	○　「ゴール型」の運動に積極的に取り組もうとしている。 ○　ルールやマナーを守り助け合って運動しようとしている。 ○　仲間の考えや取組を認めようとしている。 ○　場や用具の安全に気を付けている。

(ｲ)　学習活動に即した評価規準（●５年で学習）

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
●　「ゴール型」のゲームの行い方を理解している。 ○　近くにいるフリーの味方にパスを出すことができる。 ○　相手に捕られない位置でドリブルをすることができる。 ●　ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動することができる。 ○　得点しやすい場所に移動し，パスを受けてシュートをすることができる。 ●　ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすることができる。	●　誰もが楽しくゲームに参加できるように，プレイヤーの人数，コートの広さ，プレイの制限，得点の仕方などのルールを選んでいる。 ○　自己やチームの特徴に応じた戦術を選んでいる。 ○　自己やチームの課題を解決するために，自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	●　ゴール型のゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。 ○　ルールやマナーを守り，仲間と助け合って取り組もうとしている。 ●　チームでの話合いや練習の際に，仲間の考えや取組を認めようとしている。 ●　安全に気を配りながら，用具の準備や片付けで分担された役割を果たそうとしている。

オ　ルールの工夫

ボール運動の特性に触れさせ，楽しさや喜びを感じさせるためには，学習したことをゲームで生かせるようにすることが大切である。ボール運動「ゴール型」の学習においては，チームで話し合い，練習した成果として，ボールをゴールまで運んだり，シュートを決めたり，守ったりするなどといった動きが変容する楽しさを感じられるように，ゲームのルールを工夫する必要がある。ルールを工夫することで，解決すべき課題が把握しやすくなるとともに，チーム意識の高まりが期待でき，一層「かわる」，「わかる」，「かかわる」楽しさを関係付けながら感じられるのではないかと考える。そこで，本単元でのルールの工夫を以下に示す。

・　ボールがコートの外に出たら全て攻め側のボールとする。
・　△前半チーム → ◆前半チーム → △後半チーム → ◆後半チームの順番で攻める。

〈　攻めチーム　〉
・　歩いてよいのは３歩までとする。
・　フリーゾーンには８秒まで入れる。その間は，フリーでシュートができる（**図７**）。
・　インは「３点」，リングは「１点」とする。
　初得点はさらに「２点」追加する。

〈　守りチーム　〉
・　フリーゾーンには入れない。
・　ボールを捕ればセンターサークルに設置されたゴールをねらうことができる。決めたら「１点」とする。
・　攻めチームか守りチームが得点したら，守備のメンバーを交代しなければならない。

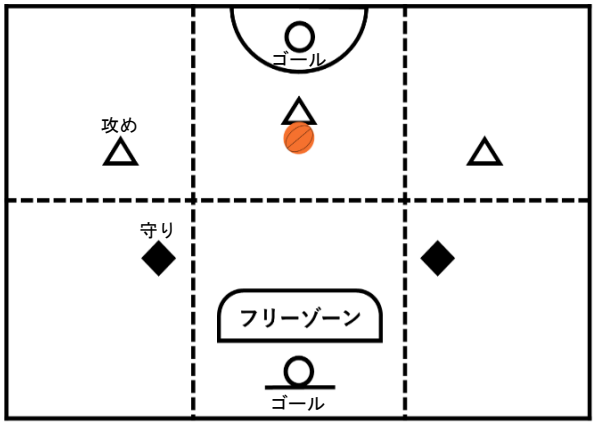
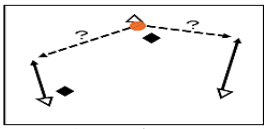


図７　コートの工夫（バスケットボール）

カ　検証の視点

視点１	「チェックタイム」を位置付けた学習指導の工夫をすることで，チームの課題を把握させたり，その解決の見通しをもたせたりして，「わかる」楽しさを感じさせることができたか。
視点２	「チェンジタイム」を位置付けた学習指導の工夫をすることで，課題を意識させながら繰り返し運動させ，「かわる」楽しさを感じさせることができたか。
視点３	「チェーンタイム」を位置付けた学習指導の工夫をすることで，個々の課題や動きの変容をチームで共有させ，「かかわる」楽しさを感じさせることができたか。

キ　単元指導計画（全８時間）　予想される児童の反応　教師の具体的な働き掛け

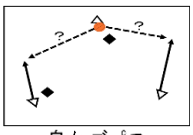
時間	1	2	3	4
段階	運動との出会いの時間	運動の行い方を見付けながら，いろいろなゲームを楽しむ時間		
つかむ・見通す	○　準　備　運　動			
		○　ド　リ　ル　タ　イ　ム 自己の課題解決ができるように相互に教え合わせる。  鳥かごパス　パスパスシュート		
	○　本　時　の　め　あ　て　の　確　認			
	バスケットボールでは，どんなことができるようになると楽しいだろうか。	フリーゾーンまでボールを運ぶにはどうすればいいか。 【「運ぶ」学習課題】	フリーゾーンからシュートを決めるにはどうすればいいか。 【「決める」学習課題】	フリーゾーンまで運ばれないように守るにはどうすればいいか。 【「守る」学習課題】
挑戦する	○　試しのルールの確認 ○　試しのゲームⅠ ボールに全然触れなかったな。 得点がほとんど入らなかったね。 ○　ルールの話合い フリーゾーンを広くしたいな。 初得点の点数を上げたい。 ○　試しのゲームⅡ このルールなら私でもできるようになりそうだ。 ○　単元のめあての確認 チームの仲間と高め合い，みんなが楽しい「６年い組バスケットボール」にしよう。	チ　ェ　ッ　ク　タ　イ　ム ３対２の練習の中で，課題となる局面で動きを止めさせ，状況を記録させる。 ボールを捕られるのは，どういうときかな。 守備者のいない場所に動くと，パスがもらえたよ。 守備者のいない場所にパスするとうまくいきそう。	シュートを外すのは，どういうときかな。 この位置からだと決めやすいな。 バックボードを使うと入ったよ。	フリーゾーンに運ばれるのは，どういうときかな。 ボールを持っている人と持っていない人の間で守ればよさそうだ。特にゴールに近い所にいる人に注意！
		チ　ェ　ン　ジ　タ　イ　ム 課題となる局面を実際に設定させ，３対２の練習をさせながら，解決方法（運動の行い方）を話し合わせる。		
		○　ゲ　ー　ム ゲームに参加していないチームには，個々の「キャッチ数」，「フリーゾーンキャッチ数」，「シュート成功数」，「アシスト成功数」を記録させる。		
生かす	チ　ェ　ー　ン　タ　イ　ム 「なりたい姿」に向けての「課題」，「解決方法」を記録させる。 ～ができるようになるために…の練習が必要そうだ。	「ゲーム記録」を基にして「動きの変容」，「変容した理由」，「今後の課題」，「解決方法」を記録させる。 運べるようになったけど，シュートが決まらないな。	得点が増えたから守りの練習をしたいな。	失点は減ったからもっと「運ぶ」練習をしたい。
	○　整　理　運　動			

5	6	7	8
チームの課題を見付け，その解決に向けて，話合いや練習をする時間		話合いや練習をゲームで生かし，ボール運動の楽しさや喜びを味わう時間	

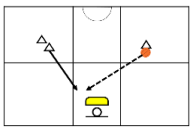
○ 準　備　運　動

○ ドリルタイム

自己の課題に応じて，どちらかを選択させる。



鳥かごパス



パスパスシュート

○ 本時のめあての確認

チームの課題を解決するには，どのような戦術が必要だろうか。

「６年い組バスケットボール」大会をしよう。

チェックタイム

３対２の練習を通して，本時で解決したいチームの課題を把握させる。課題となる局面で動きを止めさせ，具体的な状況を記録させる。

ボールをすぐ捕られるのはなぜだろう。「運ぶ」に課題

シュートをよく外しているのはなぜだろう。「決める」に課題

なぜこんなに点数を取れるのだろう。「守る」に課題

課題となるのは具体的にどういった状況のときか。

チェンジタイム

課題となる局面を実際に設定して解決方法（戦術）を話し合わせ，繰り返し練習できるようにする。

相手に囲まれたら近くまで助けに行こう。

決めやすい場所に移動して打とう。

フリーゾーンの前で，一人守ろう。

○ ゲーム

○ ゲーム Ⅰ

チェックタイム

ゲームⅠの記録や，ゲームⅡの対戦チームの特徴に応じて，解決したいチームの課題を選択させる。

ゲームⅠでは，フリーゾーンまでパスをうまく運べなかった。

相手チームは，Ｃさんがドリブルで攻め込んでくるみたいだ。

チェンジタイム

課題を解決するための方法（戦術）を話し合わせ，ゲームⅡに向けて，繰り返し練習できるようにする。

Ａさんが真ん中でボールを持ったら，Ｂさんはフリーゾーンに走りこもう。

Ｃさんにパスを出されないように，一人はずっとマークしよう。

○ ゲーム Ⅱ

ゲームに参加していないチームには個々の「キャッチ数」，「フリーゾーンキャッチ数」，「シュート成功数」，「アシスト成功数」を記録させる。

チェーンタイム

「ゲーム記録」を基にして「動きの変容」，「変容した理由」，「今後の課題」，「解決方法」を記録させる。

単元を通しての学習の「成果」や「課題」を記録させる。

まだまだうまく運べないから，次の時間も「運ぶ」練習をしたい。

シュートがうまく決まらないから，大会では～を意識していこう。

失点が多かったから，次のゲームでは，～を意識していきたい。

話合いや練習がゲームに生かされて楽しかったからまたやりたい。

○ 整　理　運　動

ク　本時の実際（６／８）

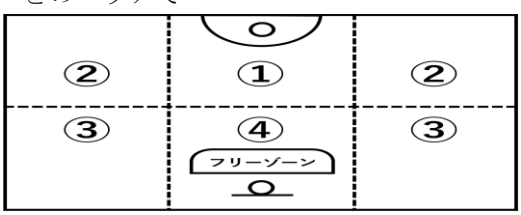
過程	主な学習活動	時間(分)	教師の具体的な働きかけ
つかむ・見通す	1　準備運動 2　ドリルタイム 3　本時のめあての確認 チームの課題を解決するには，どのような戦術が必要だろうか。	8	○　前時までに解決できていない自己の課題解決に取り組めるように，ドリルゲームを設定する。 ○　個々の課題をチームで共有させることで，学習した運動の行い方を基にして相互に教え合えるようにする。
挑戦する	**4　チェックタイム　【視点１】** ・　課題がどういうときに生じているか具体的に把握する。 **5　チェンジタイム　【視点２】** ・　課題となる局面を実際に設定し，実際に動きながら解決するための方法を話し合う。 6　ゲーム（記録）	10 10 10	○　チームの課題となる局面を具体的に把握できるように，チェックタイムを設定する。課題となる局面が表れたときに動きを止めさせ，その状況を記録させる。 ○　チェックタイムで把握した課題を意識しながら練習や話合いができるようにチェンジタイムを設定する。 ○　動きの変容を自覚できるように，ゲームに参加していない児童には，動きの記録をさせる。
生かす	**7　チェーンタイム　【視点３】** ・　本時における動きの変容や変容した理由を振り返り，次時に向けての課題や解決方法の見通しをチームで共有する。 8　整理運動	7	○　ゲーム記録を基にして，自己の動きの変容と，その理由を振り返らせる。チームで共有して友達の動きが変容する楽しさを感じられるようにする。 ○　今後の課題と解決方法を記録させて，次時のドリルタイムやチェンジタイムで生かせるようにする。

ケ　１単位時間における学習指導の工夫

(ｱ)　「わかる」楽しさを感じられるようにするための「チェックタイム」の工夫【視点１】

学習の展開前半において，チームの課題を具体的に把握し，課題解決の見通しをもたせるための時間として「チェックタイム」を設定した。

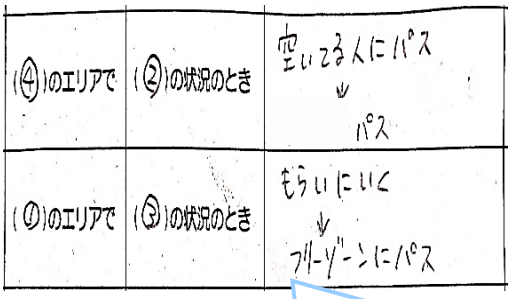
具体的には，３対２の練習を行わせ，課題となる局面が表れたときに動きを止めさせ，「だれが」，「どのエリアで」，「味方と守備者がどのような状況のとき」という視点を基に具体的な状況を記録させた。

主な学習活動	教師の具体的な働きかけ
○　チェックタイム ・　３対２で練習を行い，課題となる局面が表れたら，全員動きを止める。 **ストップ！** ・　視点を基にして，課題となる局面を記録をする。 （Ａさん）が　（　）のエリアで　（　）の状況のとき （Ｂさん）が　（　）のエリアで　（　）の状況のとき	誰が，どのエリアで，どういう状況のときに課題があるかな。 **[課題を記録する視点]** (1)　だれが (2)　どのエリアで  (3)　守備者がどのような状況のとき ①　持っていない２人をマーク ②　持っている人と持っていない１人をマーク ③　持っていない人２人をダブルマーク ④　持っていない人１人とフリーゾーンをマーク

(ｲ)　「かわる」楽しさを感じられるようにするための「チェンジタイム」の工夫　**【視点２】**

学習の展開中盤において，チーム課題の解決方法を話し合って共有し，解決に向けて繰り返し練習するための時間として「チェンジタイム」を設定した。

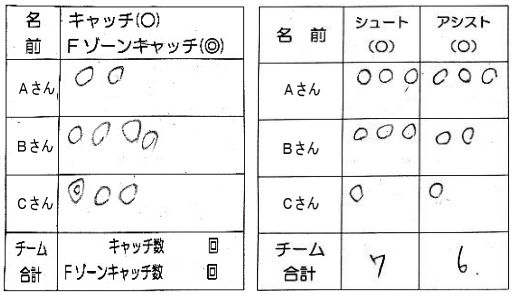
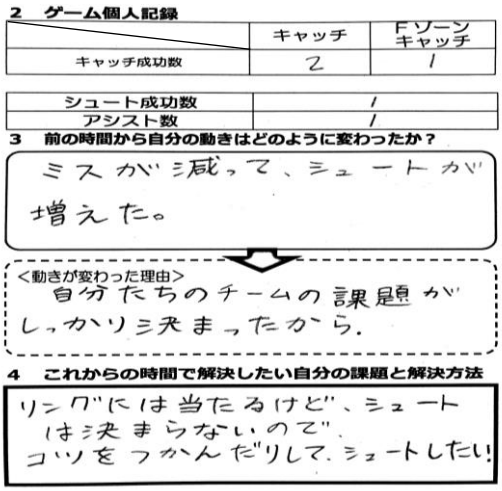
具体的には，「チェックタイム」で把握した課題となる局面を実際に設定させて３対２の練習を行わせた。実際に動きながら話し合わせ，共有した解決方法について教え合わせながら繰り返し試行できるようにした。

主な学習活動	教師の具体的な働きかけ
○　チェンジタイム ・　課題となる局面を実際に設定する。 **①のエリアで，ボールを持っている人と持っていない１人に守備のマークが付いているときからスタートしよう！** **動きながら話し合う中で・・・** ・　解決方法をチームで共有する。  **①のエリアで，ボールを持っている人と持っていない１人に守備のマークが付いているときは，ノーマークの１人がボールを回りこんでもらいに行って，その間にもう１人がフリーゾーンに走りこもう！** ・　解決に向けて，繰り返し練習を行う。	チーム課題を解決するためには一人一人がどのように動けばいいかな。 ・　対話や練習が十分に行えていないチームに対しては，これまでの学習を想起させる発問をして，課題解決の見通しがもてるようにする。 このような局面では，どこに動けばパスを受けることができたかな。 このような局面では，どちらの人にパスを出せばよかったかな。 ・　チーム課題に応じた練習ができているか観察する。 今，この練習は，どのような課題を解決するために行っているのかな。

(ｳ)　「かかわる」楽しさを感じられるようにするための「チェーンタイム」の工夫**【視点３】**

学習の終末段階において，個々の動きの変容や，次時に向けての課題をチームで共有するために，「チェーンタイム」を設定した。

具体的には，ゲーム記録を基にして，変容した動きや変容した理由，今後の課題や解決方法の見通しを，チェーンシートを使って振り返らせ，それらをチームで共有させた。

主な学習活動	教師の具体的な働きかけ
○ ゲーム ・ 個々の動きを記録する。  名前 / キャッチ(○) Fゾーンキャッチ(◎) / Aさん / Bさん / Cさん / チーム合計 キャッチ数 / Fゾーンキャッチ数 名前 / シュート(○) / アシスト(○) / Aさん / Bさん / Cさん / チーム合計 7 6 ○ チェーンタイム ・ 動きの変容やその理由についてチームで共有する。  2 ゲーム個人記録 キャッチ成功数 2 / Fゾーンキャッチ 1 シュート成功数 1 アシスト数 1 3 前の時間から自分の動きはどのように変わったか？ ミスが減って、シュートが増えた。 <動きが変わった理由> 自分たちのチームの課題がしっかり決まったから。 4 これからの時間で解決したい自分の課題と解決方法 リングには当たるけど、シュートは決まらないので、コツをつかんだりして、シュートしたい!	・ 振り返りの時間に，本時での動きの変容を具体的に感じられるように，ゲームに参加していない児童に個々の動きを記録させる。 □ キャッチ数 □ フリーゾーンキャッチ数 □ シュート成功数 □ アシスト成功数 ・ ゲーム記録を基にして，自己の動きの変容とその理由を振り返らせる。チームで共有することで，教え合う楽しさを感じられるようにする。 Aさんのアドバイスのおかげで，シュートが増えたよ。 Bさんにアドバイスをほめられたから，次の時間もいっぱい教えよう。

⑵ 検証授業Ⅰの分析と考察

ア 検証の視点

視点１	「チェックタイム」を位置付けた学習指導の工夫をすることで，チームの課題を把握させたり，その解決の見通しをもたせたりして，「わかる」楽しさを感じさせることができたか。

「自己やチームの課題を把握することができた」と回答した児童は，14ポイント増加した（**図８**）。また，「わかる楽しさを感じることができた」と回答した児童は，38ポイント増加した（**図９**）。このことから，「チェックタイム」でチームの課題を具体的に把握させたことで，チーム課題から個々の課題を把握できたことに一定の効果があったと考える。しかし，43%の児童が，「わかる楽しさを感じられていない」と回答していることに対する改善をする必要があると考えた。

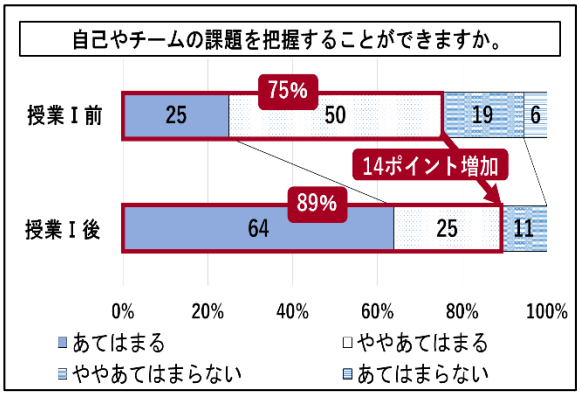


図８ 課題把握の変容

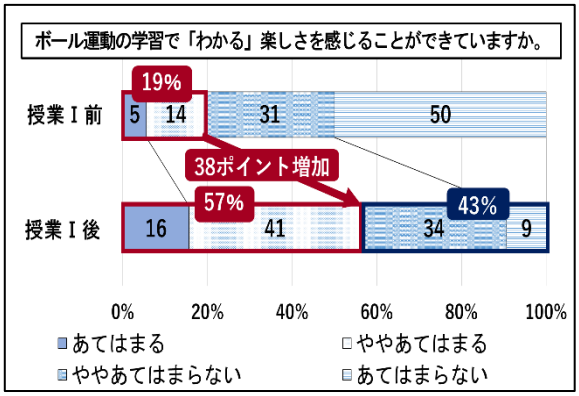


図９ 「わかる」楽しさの変容

視点２	「チェンジタイム」を位置付けた学習指導の工夫をすることで，課題を意識させながら繰り返し運動させ，「かわる」楽しさを感じさせることができたか。

「練習や試合中，自己やチームの課題を意識できた」と全員が回答し，学習前よりも33ポイント増加した（**図10**）。また，「かわる楽しさ」についても全員が「感じることができた」と回答した（**図11**）。これは，具体的に把握した課題の解決に向けて，繰り返し練習をさせる時間として「チェンジタイム」を設定した成果だと考える。

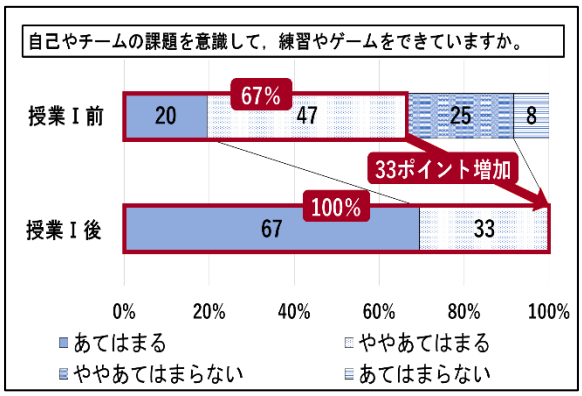


図 10　運動中の課題意識の変容

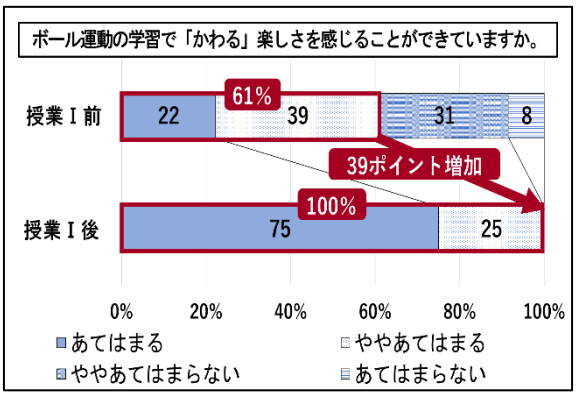


図 11　「かわる」楽しさの変容

視点３	「チェーンタイム」を位置付けた学習指導の工夫をすることで，個々の課題や動きの変容をチームで共有させ，「かかわる」楽しさを感じさせることができたか。

「友達の動きを変容させるために助言ができた」と回答した児童は，42ポイント増加した（**図12**）。また，「かかわる楽しさを感じることができた」と回答した児童は，40ポイント増加した（**図13**）。このことから，「チェーンタイム」で，互いの動きの変容をチームで共有したことで，教え合うことのよさを感じることにつながったと言えるのではないかと考える。しかし，50%の児童が，「友達の動きを変容させるために助言ができていない」と回答していることに対する改善をする必要があると考えた。

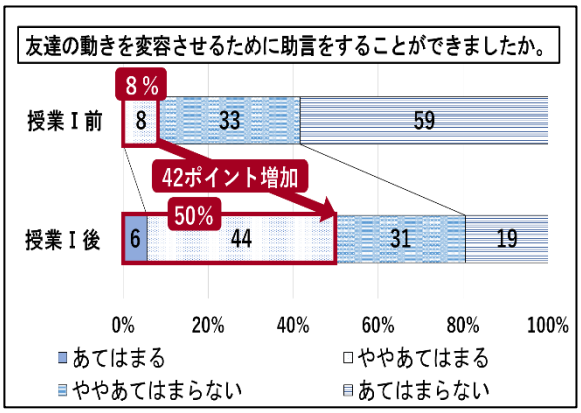


図 12　自己の助言の変容

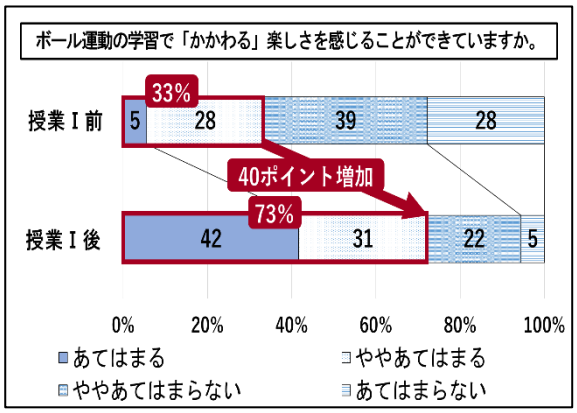


図 13　「かかわる」楽しさの変容

イ　バスケットボールに対する心情の変容

バスケットボールに対する心情の変容について授業前後で比較すると，「楽しい」と感じている児童は，19ポイント増加した（**図14**）。これは，「わかる」，「かわる」，「かかわる」楽しさを感じる児童が増加した成果だと考える。

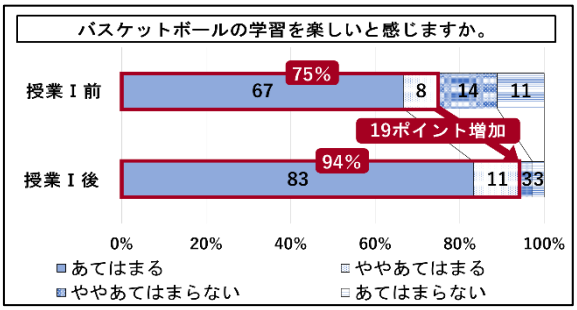


図 14　バスケットボールの学習に対する心情の変容

ウ　「わかる」,「かわる」,「かかわる」楽しさについて

図15より，運動の行い方や課題，解決方法が「わかる」楽しさについて，90%以上の児童が感じられていることが分かる。

自己やチームの動きが「かわる」楽しさについては，90%以上の児童が感じているのに対し，他者の動きが「かわる」楽しさを感じている児童は78%となっている。理由を聞くと，「友達にとって必要なコツや練習方法が分からなかったために，関われなかったから」という回答が多く挙げられた。これは，個々の課題を十分に共有できていないためだと考える。

友達に教える楽しさについては56%と低い結果になっている。理由として，「コツや課題，解決方法をうまく教えることができなかったから」という回答が多く挙げられていた。これは，理解したことや話し合ったことが「練習やゲームに生かされている」と感じられなかったためではないかと考える。

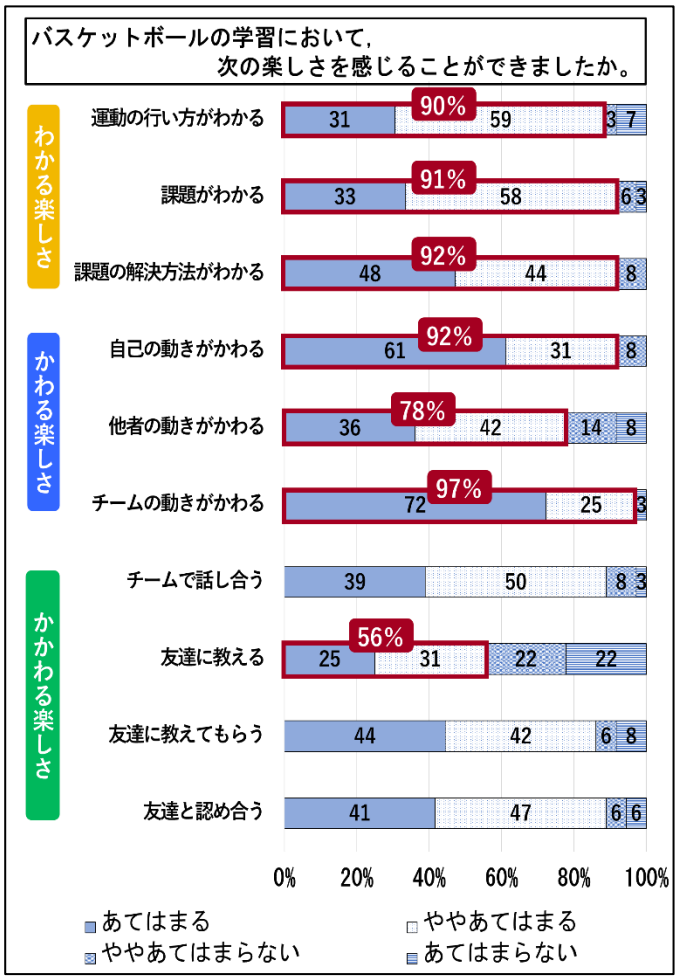


図 15　「わかる」,「かわる」,「かかわる」楽しさについて

(3)　検証授業Ⅰの成果と課題

	成　果	課　題
視点１	○　チェックタイムにおいて，課題となる局面で動きを止めさせて状況を記録させたことで，課題を具体的に把握させることができ，「わかる」楽しさを感じる姿につながった。	●　前時までに挙げられた課題を十分に意識させることができていなかったため，チェックタイムで，前時のゲームにおけるチーム課題を意識できるように工夫する必要がある。
視点２	○　課題となる局面を具体的に設定して練習させることで，チェックタイムで把握した課題を意識しながら運動させることができ，「かわる」楽しさを感じる姿につながった。	●　他者の動きが「かわる」楽しさを感じさせることが十分にできていなかったため，一人一人の課題に応じた練習が選択できるようにするとともに，一層相互で教え合えるようにして，他者の動きの変容に意識が向くようにする必要がある。
視点３	○　前時におけるゲーム記録を基にして，チームで個々の課題や動きの変容を共有させたことで，教え合ったり認め合ったりすることのよさを味わい，「かかわる」楽しさを感じる姿につながった。	●　ゲーム記録やチェーンシートなど，書く活動の負担が大きかったため，活動の在り方を工夫する必要がある。また，チームの友達と互いに課題を共有することについてはまだ不十分であるため，次時に向けての課題をチームで十分に共有できるようにする必要がある。

5　検証授業Ⅱに向けての工夫・改善

⑴　単元指導計画の改善

検証授業Ⅰ

「ゴール型」の課題を踏まえて，「運ぶ」，「決める」，「守る」各局面を，段階的に指導できるように単元指導計画を作成した。この単元指導計画では，課題とする局面を段階的に教師が設定しているために，各チームの解決したい課題に，十分に取り組むことができなかった。

過程	挑　戦　す　る			
学習課題	「運ぶ」局面における行い方に関する学習課題	「決める」局面における行い方に関する学習課題	「守る」局面における行い方に関する学習課題	チーム課題に応じた戦術に関する学習課題（２時間）
	解決したい課題に取り組めない…			
今後の課題	ゴール近くで，パスを受けることができるように移動すること 「運ぶ」課題	パスを受けたら，決めやすい位置に移動してシュートすること 「決める」課題	ゴール近くにいる相手にパスを受けさせないこと 「守る」課題	「運ぶ」「決める」課題解決 「守る」課題 （大会中のチェンジタイムで修正）

検証授業Ⅱ

チームの課題に応じた学習に取り組めるように学習課題を設定する。具体的には，前時の「チェーンタイム」で挙げられた課題に基づいて，本時では「運ぶ」，「決める」，「守る」のうち，どの局面を課題とするのかを選び，その解決に向けて取り組めるようにする。

過程	挑　戦　す　る			
学習課題	「運ぶ」，「決める」，「守る」，局面における行い方に関する学習課題	チーム課題に応じた戦術に関する学習 チームの課題に応じて，「運ぶ」，「決める」，「守る」から局面を選択		
		「運ぶ」課題を選択	「運ぶ」課題を選択	「決める」課題を選択
		解決したい課題に取り組める！		
今後の課題	パスを受けることができるように移動すること 「運ぶ」課題	ゴール近くで，パスを受けることができるように移動すること 「運ぶ」課題	パスを受けたら，決めやすい位置に移動してシュートすること 「決める」課題	ゴール近くにいる相手にパスを受けさせないこと 「守る」課題 （大会中のチェンジタイムで修正）

⑵　前時におけるチーム課題を解決できるようにするためのチェックタイムの工夫・改善

検証授業Ⅰ

チェックタイムを設定することで，具体的な課題を把握させて，練習や話合いに臨ませることができた。しかし，前時のチェーンに確認した自己やチームへの課題を意識させることが十分ではなかった。

○　本時のめあての確認

チームの課題を解決するには，どのような戦術が必要だろうか。

チェックタイム

３対２の練習を通して，本時で解決したいチームの課題を把握する。課題となる局面で動きを止め，具体的な状況を記録する。

３対２の練習をしながら・・・

- ボールをすぐ捕られるな。「運ぶ」に課題
- シュートをよく外すな。「決める」に課題
- たくさん点を取られるな。「守る」に課題

課題となるのは，具体的にどういった状況のときだろう。

検証授業Ⅱ

前時のゲーム記録や課題を基にして，「運ぶ」，「決める」，「守る」のうち，どの局面を課題として取り組むのかを選択させる。各局面ごとに視点をもたせて具体的な課題を把握できるようにする。

○　本時のめあての確認

チームの課題を解決するには，どのような戦術が必要だろうか。

チェックタイム

前時のゲーム記録やチェーンシートを基にして，本時で解決したい課題を選択し，ゲームの中で具体的な状況を記録する。

前時のゲーム記録を見ながら・・・

- 「フリーゾーンパス成功数」が少ない。「運ぶ」に課題
- 「シュート成功数」が少ない。「決める」に課題
- 得点に対して「失点数」が多い。「守る」に課題

ゲームをしながら・・・

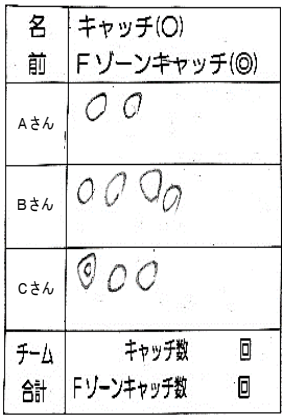
課題となるのは，具体的にどういった状況のときだろう。

⑶　課題を解決するための練習を選択できるようにしたチェンジタイムの工夫・改善

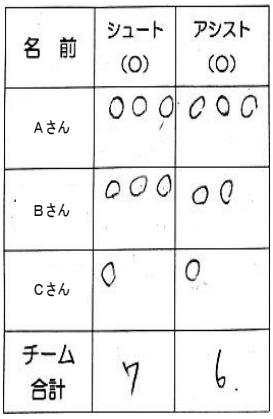
検証授業Ⅰ	検証授業Ⅱ
全チーム同じ練習方法で，課題の解決に向けて取り組ませた。しかし，課題に応じた練習ができず，効果的に動きの変容を促すことが期待できない。 「運ぶ」課題 → 「決める」課題 → 「守る」課題 →　３対２練　習	それぞれの課題解決に向けて学習を進めていけるようにするために，選択した課題によって必要な練習を選べるようにする。 「運ぶ」課題 → 「決める」課題 → 「守る」課題 →　・カウントパス練習 ・ドリブルシュート練習 ・トラップ5シュート練習 ・3対2練習

⑷　ゲーム記録方法の改善とチェーンタイムの工夫・改善

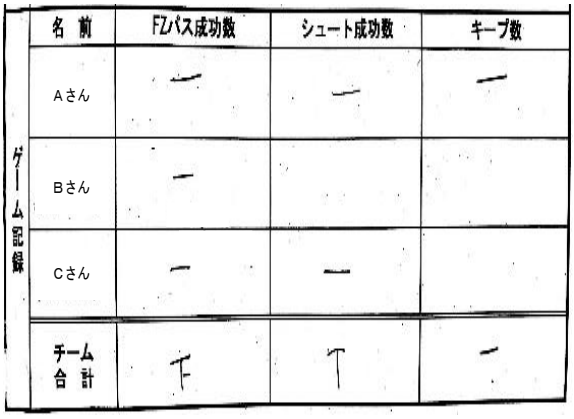
検証授業Ⅰ	検証授業Ⅱ
「キャッチ数」，「フリーゾーンキャッチ数」，「シュート成功数」，「アシスト成功数」を記録させたが，記録者が正確に記録することができなかった。また，チェーンタイムに個々で今後の課題を記入させていたため，チームの課題を意識した上で，自己の課題を考えさせることが十分にできなかった。	「運ぶ」，「決める」，「守る」の局面に応じて，「フリーゾーンパス成功数」，「シュート成功数」，「キープ数」のみを記録させる。その記録を基にして，チームの課題を共有させ，「チーム課題を解決するには，それぞれにどのような課題があるのか」と話し合わせながら，今後の自己の課題を記入させる。



名前	キャッチ(○) Fゾーンキャッチ(◎)
Aさん	○ ○
Bさん	○ ○ ○ ◎
Cさん	◎ ○ ○
チーム合計	キャッチ数 8 Fゾーンキャッチ数 3



名前	シュート(○)	アシスト(○)
Aさん	○ ○ ○	○ ○ ○
Bさん	○ ○ ○	○ ○
Cさん	○	○
チーム合計	7	6



ゲーム記録

名前	FZパス成功数	シュート成功数	キープ数
Aさん	—	—	—
Bさん	—		
Cさん	—	—	
チーム合計	5	7	—

６　検証授業Ⅱの実際と考察

⑴　検証授業Ⅱの実際（期間：11月14日～29日【8時間】，対象児童：６年い組　男子20人　女子16人　計36人）

ア　単元名　第６学年　ボール運動（ゴール型：簡易化されたサッカー）

イ　単元の目標

知識及び技能	ボール操作とボールを持たないときの動き方を理解するとともに，その技能を身に付け，「ゴール型」ゲームを行うことができる。
思考力，判断力，表現力等	ルールを工夫したり，自己やチームの特徴に応じた作戦や練習を選んだりするとともに，自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。
学びに向かう力，人間性等	ルールを守り助け合ったり，勝敗を受け入れたり，仲間の考えや取組を認めたり，場や用具の安全に気を配ったりしながら，積極的に運動に取り組むことができる。

ウ　児童の実態

サッカーについて，50%の児童が「楽しみではない」と回答している。理由として，多くの児童が「苦手だから」と回答している。サッカーにおける課題については，ボール操作のことが多く挙げられている。このことから，ボール操作が身に付いていく楽しさを味わえるように，単元指導計画や学習指導を工夫・改善する必要があると考えた。技能については，得点しやすい位置に移動してパスを受けることができていないことが分かった。そのために，全体としてシュート本数や成功数が少なくなっていると考えられる。このことから，「シュートに至るまでのパス」や「シュートしやすい位置への移動」など，チームの課題に応じて解決方法を繰り返し試行できるように学習時間を十分に確保する必要があると考えた。

エ　評価規準

(ｱ)　単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
○　コート内で攻守が入り交じったゲームの行い方を理解している。 ○　攻防するためのボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けることができる。	○　ルールを工夫したり自己やチームの特徴に応じた戦術を選んだりしている。 ○　自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	○　ゴール型の運動に積極的に取り組もうとしている。 ○　ルールやマナーを守り助け合って運動しようとしている。 ○　仲間の考えや取組を認めようとしている。 ○　場や用具の安全に気を付けている。

(ｲ)　学習活動に即した評価規準（●これまでに学習）

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
●　「ゴール型」のゲームの行い方を理解している。 ○　近くにいるフリーの味方にパスを出すことができる。 ○　相手に捕られない位置でドリブルをすることができる。 ●　ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動することができる。 ○　得点しやすい場所に移動し，パスを受けてシュートをすることができる。 ●　ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすることができる。	●　誰もが楽しくゲームに参加できるように，プレイヤーの人数，コートの広さ，プレイの制限，得点の仕方などのルールを選んでいる。 ○　自己やチームの特徴に応じた戦術を選んでいる。 ○　自己やチームの課題を解決するために，自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	●　ゴール型のゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。 ○　ルールやマナーを守り，仲間と助け合って取り組もうとしている。 ●　チームでの話合いや練習の際に，仲間の考えや取組を認めようとしている。 ●　安全に気を配りながら，用具の準備や片付けで分担された役割を果たそうとしている。

オ　ルールの工夫

・　１チーム６人とし，前後半で３人ずつゲームに参加する。
・　プレイしない３人は記録と審判をする。
・　得点は各児童の初得点が「３点」，２得点目以降は「１点」とする。
・　フリーゾーンには，攻撃側の児童は誰でも入れるが，７秒しか入れない（図 16）。
・　ボールを踏んで「キープ」と言えば，相手は自陣のエリアに戻って守らなければならない。
・　サイドラインを出たら，転がしスローで始める。
・　エンドラインを出たら，どちらのチームが出してもキーパーの転がしスローで始める。
・　転がしスローを守備側が取ってはいけない。

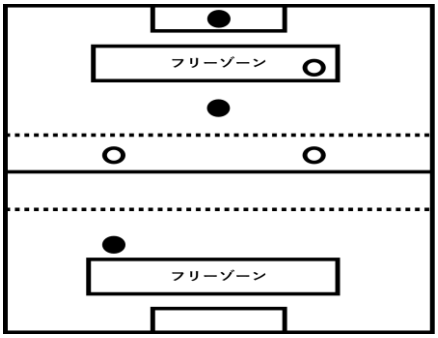


図 16　コートの工夫（サッカー）

カ　検証の視点

視点１	「チェックタイム」を位置付けた学習指導の工夫をすることで，主体的にチームの課題を把握させたり，その解決の見通しをもたせたりして，「わかる」楽しさを感じさせることができたか。
視点２	「チェンジタイム」を位置付けた学習指導を工夫し，必要な練習を選択させることで，課題を意識させながら繰り返し運動させ，「かわる」楽しさを感じさせることができたか。
視点３	「チェーンタイム」を位置付けた学習指導の工夫をすることで，チーム課題を基に個々の課題を共有させて教え合いを活性化させ，「かかわる」楽しさを感じさせることができたか。

キ　単元指導計画（全８時間）　予想される児童の反応　教師の具体的な働き掛け

時間	1	2	3
段階	運動との出会いの時間	運動の行い方を見付けながら，いろいろなゲームを楽しむ時間	
つかむ・見通す	○　準　備　運　動		○　ドリルタイム チームや自己の課題に応じて練習を選択させ，相互に教え合うことができるようにする。
	○　本　時　の　め　あ　て　の　確　認 サッカーでは，どんなことができるようになると楽しいだろうか。	サッカーを楽しむためには，どのように行えばいいだろうか。	
挑戦する	○　試しのルールの確認 ○　試しのゲームⅠ ボールに触れなかった。 得点がほとんど入らなかったね。 ○　ルールの話合い フリーゾーンを広くしたい。 初得点の点数を上げたい。 ○　試しのゲームⅡ このルールなら私でもできるようになりそうだ。 ○　単元のめあての確認 チームの仲間と高め合い，みんなが楽しい「６年い組サッカー」にしよう。	○　カウントパスゲーム 守備者のいない場所に動くとパスがもらえたよ。 守備者のいない場所にパスするとうまくいきそう。 ボールを持っている人と持っていない人の間で守ればよさそうだ。 ○　ドリブルシュートゲーム この位置まで，移動してシュートすると決めやすいな。 ゴールの角をねらうと，入りやすいね。 ○　ゲ　ー　ム ゲームに参加していないチームに，個々の「フリーゾーンパス数」「シュート成功数」，「キープ数」を記録させる。	○　フリーゲットゲーム ○　トラップ５ＰＫゲーム
生かす	チ　ェ　ー　ン　タ　イ　ム 「なりたい姿に向けての課題」や「解決方法」を記録させる。 ～ができるようになるために…の練習が必要そうだ。 「ゲーム記録」を基にして「動きの変容」，「変容した理由」，「今後の課題」，「解決方法」を記録させる。 チーム課題は～だから，自分はもっと･･･の行い方を意識して取り組もう。 チーム課題は～だから，自分はもっと･･･ができるようにならないといけない。 ○　整　理　運　動		

4	5	6	7	8
チームの課題を見付け，その解決に向けて，話合いや練習をする時間			話合いや練習をゲームで生かし，ボール運動の楽しさや喜びを味わう時間	

○ 準　備　運　動

○ ド　リ　ル　タ　イ　ム

チームや自己の課題に応じて練習を選択させ，相互に教え合うことができるようにする。

○ 本　時　の　め　あ　て　の　確　認

チームの課題を解決するには，どのような戦術が必要だろうか。

学習したことを生かし「６年い組サッカー」大会をしよう。

チ　ェ　ッ　ク　タ　イ　ム

前時のゲーム記録やチェーンシートを基にして，本時で解決したい課題を選択させ，ゲームの中で具体的な状況を記録させる。

「フリーゾーンパス成功数」が少ない。 → 「運ぶ」に課題

「シュート成功数」が少ない。 → 「決める」に課題

得点に対して「失点数」が多い。 → 「守る」に課題

ボールを捕られるのは…
ボールを持っていない２人がマークされているとき

シュートを外すのは…
慌てて遠くから，シュートを打ってしまったとき

フリーゾーンにパスを通されるのは…
フリーゾーンの前に守備が誰もいないとき

チ　ェ　ン　ジ　タ　イ　ム

課題となる局面を実際に設定して解決方法（戦術）を話し合わせ，繰り返し練習できるようにする。

囲まれたら近くまで助けに行こう。 → カウントパス

決めやすい場所に移動して打とう。 → トラップ５PK

１人は必ずフリーゾーンの前で守ろう。 → フリーゲット

○ ゲ　ー　ム

○ ゲ　ー　ム　Ⅰ

チ　ェ　ッ　ク　タ　イ　ム

ゲームⅠの記録や，ゲームⅡの対戦チームの特徴に応じて，解決したいチームの課題を選択させる。

ゲームⅠの課題
ゲームⅠではフリーゾーンまでパスをうまく運べなかったな。

次の対戦チームの特徴
相手チームは，Ｃくんがドリブルで攻め込んでくるみたいだ。

チ　ェ　ン　ジ　タ　イ　ム

課題の解決方法（戦術）を話し合わせ，ゲームⅡに向けて，繰り返し練習できるようにする。

Ａくんが，真ん中でボールを持ったら，Ｂさんはフリーゾーンに走りこもう。

Ｃくんにパスを出されないように，一人はずっとマークしよう。

○ ゲ　ー　ム　Ⅱ

ゲームに参加していないチームには個々の「シュート成功数」，「フリーゾーンパス成功数」，「キープ数」を記録させる。

チ　ェ　ー　ン　タ　イ　ム

「ゲーム記録」を基にして「動きの変容」，「変容した理由」，「今後の課題」，「解決方法」を記録させる。

単元を通しての学習の「成果」や「課題」を記録させる。

チーム課題は～だから，次の時間はもっと･･･の練習が必要そうだな。

失点が多かったから次のゲームでは，～を意識していきたい。

話合いや練習がゲームに生かされて楽しかったからまたやりたい。

○ 整　理　運　動

ク　本時の実際（６／８）

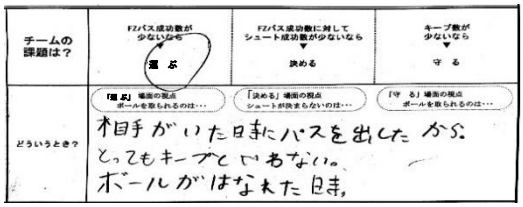
過程	主な学習活動	時間	教師の具体的な働きかけ
つかむ・見通す	1　準備運動 2　ドリルタイム 3　本時のめあての確認 ・　前時のゲーム記録を基にして，チームの課題となる局面について話し合う。 チームの課題を解決するには，どのような戦術が必要だろうか。	8	○　チームとして課題意識をもってドリルタイムに臨めるように，チーム課題に応じた練習を選択できるようにする。 ○　技能を高められるように，運動の行い方を意識させながら，ドリルタイムを行わせる。 ○　これまでのゲーム記録を確認させることで，チームの課題を共有して学習に取り組むことができるようにする。
挑戦する	**4　チェックタイム　【視点１】** ・　選択した課題はどういうときに生じているのかゲームを通して具体的に把握する。 **5　チェンジタイム　【視点２】** ・　課題となる局面を実際に設定し，その課題を解決するための方法を話し合いながら繰り返し練習する。 6　ゲーム	10 10 10	○　チェックタイムでは，選択した課題が，どういったときに生じているのか具体的に把握できるように，ゲームにおいて課題となる局面が表れたときの状況を記録させる。 ○　チェンジタイムでは，課題意識をもって練習に臨めるように，課題となる局面を解決するための練習を選ばせる。 ○　ゲームでは，チェーンタイムで自己やチームの動きの変容を実感させたり，新たな課題を設定させたりする際の手掛かりとなるように，個々の動きを記録させる。
生かす	**7　チェーンタイム　【視点３】** ・　本時で変容した動きや変容した理由を振り返り，次時に向けて課題や解決方法の見通しをチームで共有する。 8　本時の学習の成果や課題を発表・共有 9　整理運動	7	○　ゲーム記録を基にして，自己の動きの変容とその理由を振り返らせる。チームで共有して友達の動きが変容する楽しさを感じられるようにする。 ○　今後の課題と解決方法の見通しを記録させ，次時のドリルタイムやチェックタイムで生かせるようにする。

ケ　課題解決型学習の工夫

(ｱ)　「わかる」楽しさを感じられるようにするための「チェックタイム」の工夫　【視点１】

検証授業Ⅰでは，前時の振り返りの時間に確認した自己やチームの課題を十分に意識させることができていなかった。

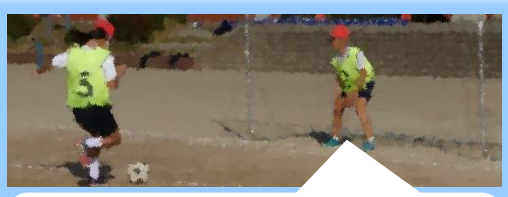
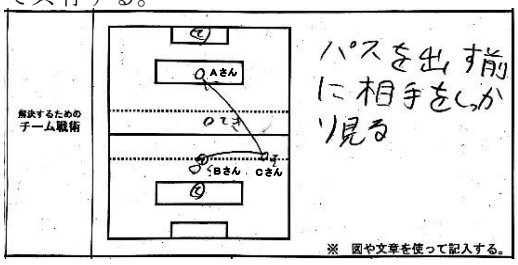
そこで，検証授業Ⅱのチェックタイムでは，前時の課題をチームで共有させてから，本時における課題を把握できるようにした。具体的には，前時のゲーム記録を基にして，「運ぶ」，「決める」，「守る」のうち，どの局面が課題なのかを決めさせた。その後，ゲームを行わせ，選択した局面の記録する視点を基にして，課題を具体的に記録させた。

主な学習活動	教師の具体的な働きかけ
○　本時のめあての確認 チームの課題を解決するには，どのような戦術が必要だろうか。 **○　チェックタイム** ・　前時のゲーム記録を基にして，チームの課題となる局面について話し合う。 「フリーゾーンパス成功数」が少ない。 → 「運ぶ」局面に課題 「フリーゾーンパス成功数」に対して「シュート成功数」が少ない。 → 「決める」局面に課題 「シュート成功数」に対して「失点数」が多い。 → 「守る」局面に課題 ・　選んだ課題はどういうときに生じているのかゲームを通して具体的に記録させる。  	・　これまでのゲーム記録を確認させることで，チームの課題を共有して学習に取り組むことができるようにする。 前時のゲーム記録を見ると，チームの課題は何になりそうかな。 ・　選択した課題は，どういったときに生じているのか具体的に把握できるように，ゲームにおいて課題となる局面が表れたときの状況を記録させる。 ・　記録しやすいように，各局面に応じて，記録する視点を与える。 **[課題を記録する視点]** 課題 / 視点 運ぶ：どういうとき，ボールを奪われているか。 決める：どういうとき，シュートを外しているか。 守る：どういうとき，フリーゾーンにパスを通されているか。

(イ)　「かわる」楽しさを感じられるようにするための「チェンジタイム」の工夫　**【視点２】**

検証授業Ⅰのチェンジタイムでは，各チームで課題が異なるにもかかわらず，同じ練習方法で解決に向けて取り組ませていた。それぞれの課題の解決に向けて学習を進めていけるようにするためには，選択した課題に応じた練習が必要であると考える。

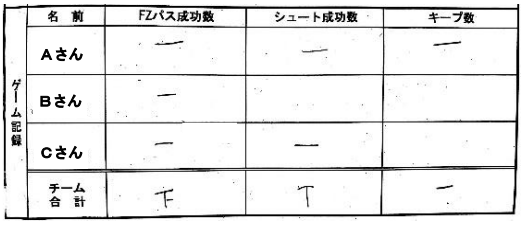
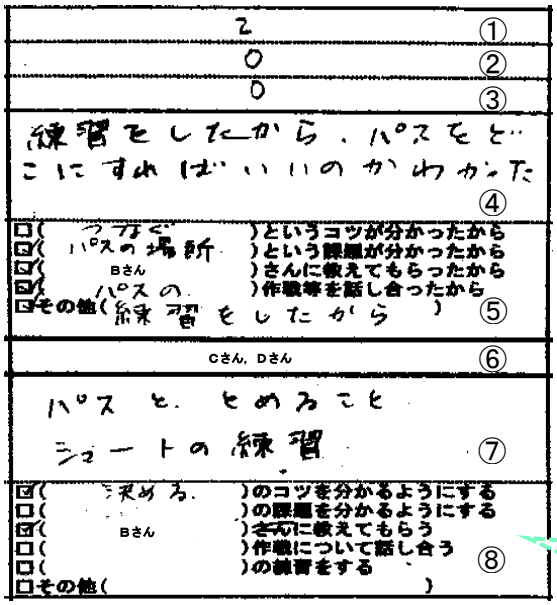
そこで，検証授業Ⅱのチェンジタイムでは，単元前半で行うタスクゲームを生かして，自分たちで必要な練習を選択できるようにした。

主な学習活動	教師の具体的な働きかけ
○　チェンジタイム ・　課題となる局面に応じた練習を選択して，その課題を解決するため方法を話し合いながら動き合う。  ゴールの隅をねらって蹴ろう！ パスを受けたら，蹴りやすい場所にボールを動かそう！ **【「決める」練習】** 守備と重ならないところに動いて！ **【「運ぶ」練習】** ボールを持っている人と持っていない人の間に入って！　**【「守る」練習】** ・　練習の中で話し合った解決方法をチームで共有する。  ・　解決に向けて，繰り返し練習を行う。	チームの課題を解決するためには，一人一人がどのように動けばいいのかな。 ・　対話や練習が十分に行えていないチームに対しては，これまでの学習を想起させる発問をして，課題解決の見通しがもてるようにする。 守備が間にいるときは，どういう場所に動けばパスがもらえるんだったかな。 ・　チームの課題に応じた練習ができているか観察する。 今，この練習は，どのような課題を解決するために行っているのかな。

(ｳ)　「かかわる」楽しさを感じられるようにするための「チェーンタイム」の工夫　【視点３】

検証授業Ⅰでは，チェーンタイムに個々で次時に向けての課題を記入させていたため，チームの課題を意識した上で，自己の課題を考えさせることが十分にできなかった。

検証授業Ⅱでは，ゲーム記録を基にして，次時に向けてのチーム課題を共有させ，「チームの課題を解決するには，個々にはどのような課題があるのか」と話し合わせてから自己の課題を記入させるようにした。

主な学習活動	教師の具体的な働きかけ
○　ゲーム ・　個々の動きを記録する。  ゲーム記録 名前 / FZパス成功数 / シュート成功数 / キープ数 Aさん Bさん Cさん チーム合計 ○　チェーンタイム  ① 2 ② 0 ③ 0 ④ 練習をしたから，パスをどこにすればいいのかわかった ⑤ □（つなぎ方）というコツが分かったから □（パスの場所）という課題が分かったから □（Bさん）さんに教えてもらったから □（パスの）作戦等を話し合ったから □その他（練習をしたから） ⑥ Cさん，Dさん ⑦ パスと，とめること シュートの練習 ⑧ □（とめる）のコツを分かるようにする □（）の課題を分かるようにする □（Bさん）さんに教えてもらう □（）作戦について話し合う □（）の練習をする □その他（）	・　チェーンタイムで，本時での動きの変容を具体的に感じられるように，ゲームに参加していない児童に個々の動きを記録させる。 □　フリーゾーンパス成功数 □　シュート成功数 □　キープ数 【振り返りの視点】 ①　シュート成功数 ②　フリーゾーンパス成功数 ③　キープ数 ④　本時で変容した動き ⑤　変容した理由 ⑥　自分が教えた友達 ⑦　今後の課題 ⑧　解決の見通し ・　チーム課題を解決するための個々の課題を把握できるように，チームで話し合いながら振り返ることができるようにする。 次の時間のゲームに向けて「それぞれ何が課題なのか」，「どんな練習が必要になりそうか」チームで話し合いながら振り返ろう。 **チームの次の課題も「決める」だね。そのために，Ａさんは，パスを受け，すばやくシュートを打てるようになることが課題だね。**

⑵　検証授業Ⅱの分析と考察

ア　検証の視点

視点１	「チェックタイム」を位置付けた学習指導の工夫することで，主体的にチームの課題を把握させたり，その解決の見通しをもたせたりして，「わかる」楽しさを感じさせることができたか。

検証授業Ⅰと比較すると，運動の行い方，自己やチームの課題，課題の解決方法を「わかる」楽しさを感じることができたと回答した児童が増加していることが分かる（図17）。

これは，チェックタイムを工夫したことで，運動の行い方を基にして自己やチームの課題を把握させ，チェンジタイムに向けて，課題解決の方法の見通しをもたせることができた成果だと考える。

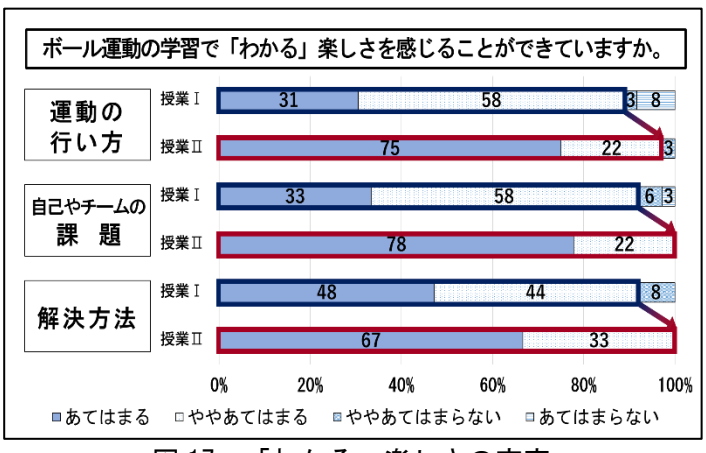


図 17　「わかる」楽しさの変容

視点２	「チェンジタイム」を位置付けた学習指導を工夫し，必要な練習を選択させることで，課題を意識させながら繰り返し運動させ，「かわる」楽しさを感じさせることができたか。

自己の動き，他者の動き，チームの動きが「かわる」楽しさについても，検証授業Ⅰと比較すると，「感じることができた」と回答した児童が増加していることが分かる（**図18**）。

これは，把握した課題を解決するためにチェンジタイムにおいて，個々やチームに応じた練習を選択させて，互いの課題を意識しながら，繰り返し試行させたことが有効であったと考える。

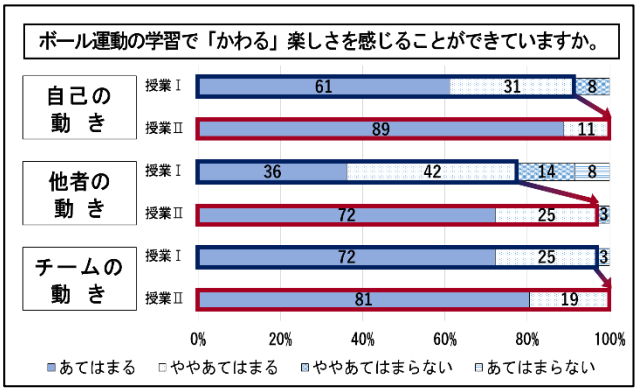


図 18　「かわる」楽しさの変容

視点３	「チェーンタイム」を位置付けた学習指導の工夫をすることで，チーム課題を基に個々の課題を共有させて教え合いを活性化させ，「かかわる」楽しさを感じさせることができたか。

「話し合う」，「教え合う」，「認め合う」楽しさについては，どの項目においても検証授業Ⅰと比較すると「感じることができた」と回答した児童が増加していることが分かる（**図19**）。

これはチェーンタイムにおいて，チーム課題を共有させてから，個々の課題を話し合わせたことで，一人一人の課題をチームで確認でき，関わり合う活動に生かされたためだと考える。チェーンタイムに，自分が教えた友達を記入させたことも，教え合いを活性化させる上で，効果があったと考える。

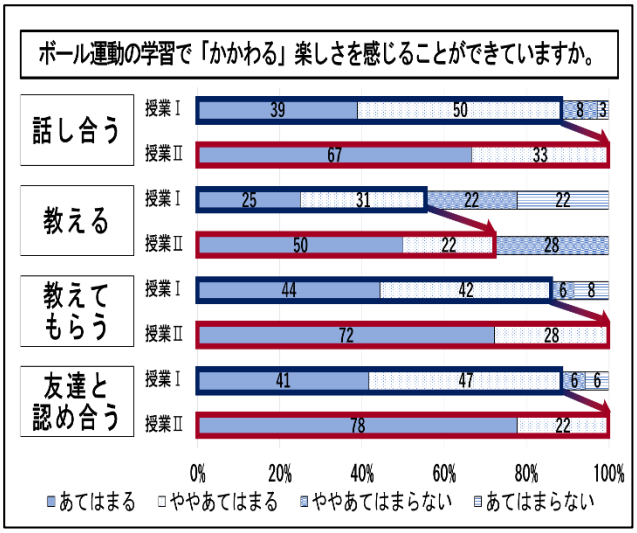


図 19　「かかわる」楽しさの変容

イ　単元を通しての「わかる」，「かわる」，「かかわる」楽しさとゲーム記録の変容

図20は，「わかる」，「かわる」，「かかわる」楽しさを平均して４段階で表したものである。これを見ると，単元が進むにつれて，三つの楽しさの数値は高まっていることが分かる。

このことから，「チェックタイム」，「チェンジタイム」，「チェーンタイム」を学習に位置付けたことは，「わかる」，「かわる」，「かかわる」楽しさを感じさせる上で有効だったと言える。

また，単元を通して，ゴール数が９本から42本に増加していることから，三つの手立てを学習に位置付けたことは，身に付けた技能や連携をゲーム場面で生かす上でも効果があったと考える。

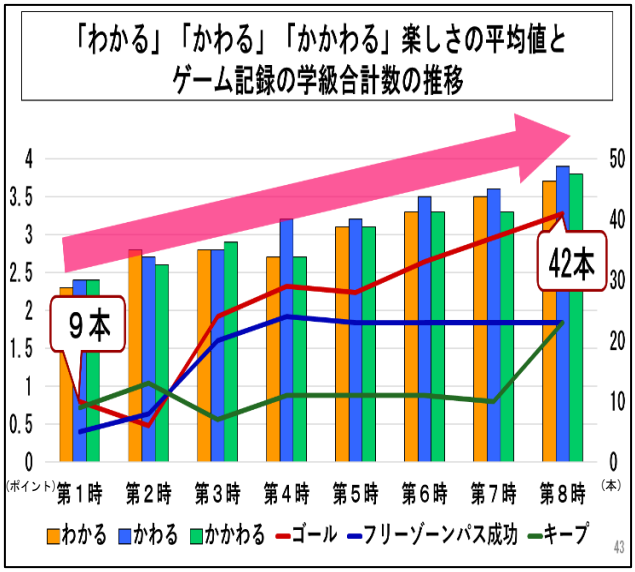


図 20　単元を通しての「わかる」，「かわる」，「かかわる」楽しさの平均値とゲーム記録の学級合計数の推移

ウ　ボール運動の特性に触れて味わう楽しさや喜びの変容

サッカーの学習に対する心情を，検証授業Ⅱ前後で比較すると，楽しいと感じている児童が，47ポイント増加していて，楽しいと感じていない児童が，大幅に減少していることが分かる（図21）。

また「わかる」，「かわる」，「かかわる」楽しさを感じることができた理由として「得点が増えたから」，「勝つことができたから」と回答した児童の割合の変容を見ると，どの項目についても増加していることが分かる（図22）。「かかわる」楽しさを見ると，どの項目においても，授業前は50％にも満たなかったのが，授業後には，20％以上増加していることが分かる。「話し合ったことや教え合ったことをゲームで生かす」というボール運動の特性に触れ，楽しさや喜びを味わうことができた成果だと考える。

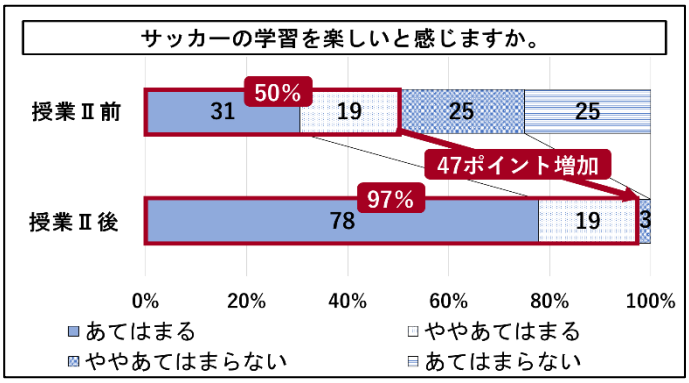


図 21　サッカー学習に対する心情の変容

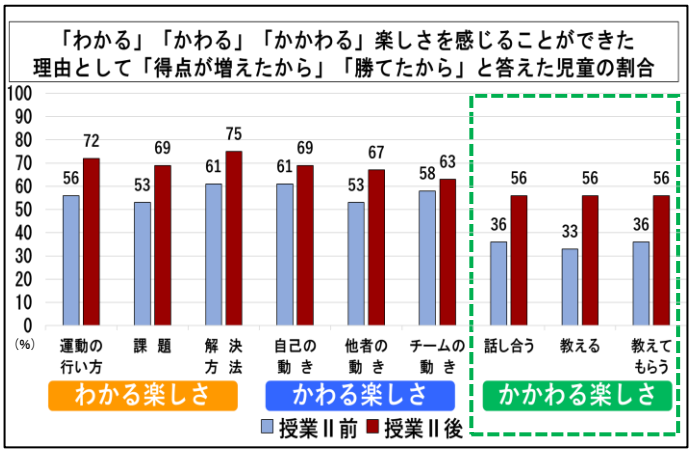


図 22　楽しさを感じた理由として「得点が増えたから」，「勝てたから」と回答した児童の割合

エ　サッカー「得意群」と「苦手群」の変容の比較

授業前のアンケートで，サッカーに対して「自信がある」と回答した児童９人を「得意群」，「自信がない」と回答した児童９人を「苦手群」として変容を捉え，考察した（図23）。

(ｱ)　単元を通しての「わかる」，「かわる」，「かかわる」楽しさとゲーム記録の変容について

苦手群の棒グラフを見ると，第１時では，どの楽しさについても2.0ポイントを下回っている。しかし，第８時では，4.0近くまでポイントが上昇していることが分かる。第４時を見ると，「かわる」楽しさが大きく上がっていることが分かる。この時間からチェックタイムとチェンジタイムが設定されているため，この二つの手立ては効果的だったと言える。

また，折れ線グラフを見ると，苦手群はゴール数が右肩上がりに伸びているのに対して，得意群はパス成功数やキープ数が増加していることが分かる。これは，苦手群は「決める」という課題を，得意群は「運ぶ」，「守る」という課題を中心に学習を進めてきたからだと考える。児童が解決したい課題に取り組めるように単元指導計画を工夫・改善したことで，それぞれの実態に応じたボール運動「ゴール型」の課題解決に臨むことができ，ボール運動の特性に触れることができたのではないかと考える。

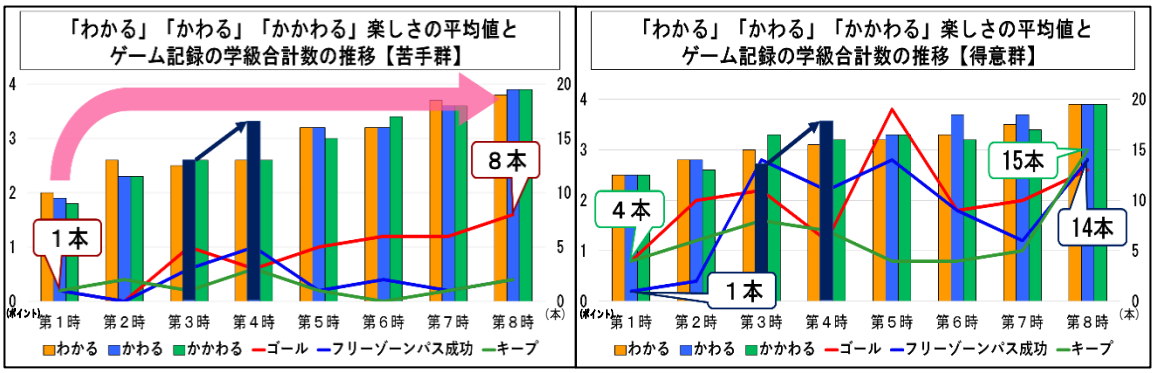


図 23　単元を通しての「わかる」，「かわる」，「かかわる」楽しさの平均値とゲーム記録の学級合計数の推移

(ｲ)　ボール運動の特性に触れて味わう楽しさや喜びについて

検証授業Ⅱ前を見ると，得意群と苦手群では，平均で1.8ポイントの差が生じていたのに対して，検証後には，0.3ポイント差まで縮まっていることが分かる（図24）。このことからサッカーを苦手と感じている児童にとっても，「わかる」，「かわる」，「かかわる」楽しさを感じさせることは，ボール運動の楽しさや喜びを味わわせるために必要なことであり，研究の手立ては有効だったと言える。

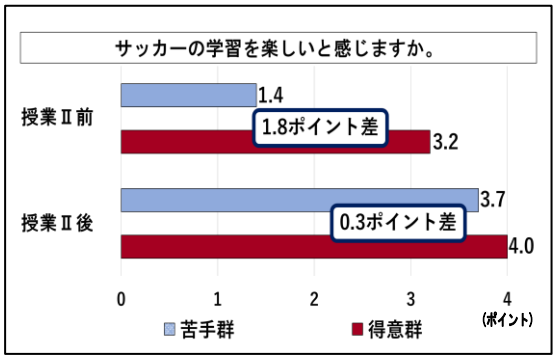


図 24　サッカー学習に対する心情の変容

また，「わかる」，「かわる」，「かかわる」楽しさを感じることができた理由として，「得点が増えたから」，「ゲームで勝てたから」と回答した苦手群の人数の変容を見ると，どの項目についても増加している。（図25）。さらに，「教える」以外の項目において，得意群よりも苦手群の方が多い結果となっている。このことから，運動を苦手と感じている児童ほど，ボール運動の特性に触れさせることで楽しさや喜びを味わえるのではないかと考える。得意群を見ると，「教える」楽しさを感じることができた理由として，ゲームに生かせたことを挙げている児童が大幅に増加していることが分かる。このことから，三つのタイムを位置付けて単元指導計画を工夫し，「わかる」，「かわる」，「かかわる」楽しさを感じさせたことで，運動を得意と感じている児童が「チームでの話合いをゲームに生かす」というボール運動の楽しさや喜びを味わうことができたのではないかと考える。

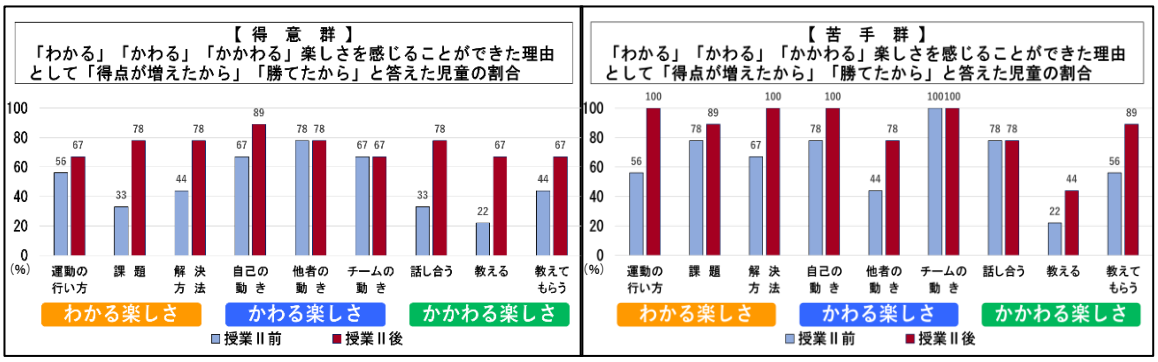


図 25　楽しさを感じた理由として「得点が増えたから」，「勝てたから」と回答した児童の割合

(ｳ)　単元の振り返りの記述から

図26・27の苦手群の児童の記述から，最初は「楽しい」と感じられていなかったが，教えてもらいながら練習をしたり，課題を把握したりしたことで，自己の動きの変容に生かされる楽しさを感じる姿を見取ることができる。また，ゲームで得点し，友達に認められたことで，一層楽しさを味わえたことも分かる。図26の「優勝を目指してがんばったことも思い出」という記述から，「勝利を目指してチームで課題解決に取り組む」というボール運動の特性に触れ，楽しさや喜びを味わう姿も見ることができる。さらに，図27の児童の「これからの体育でも，課題を把握して練習し，教え合ったりしてきたい」という記述から，ボール運動以外の学習でも，特性に触れていこうとする姿をうかがうことができる。

図 26 単元の振り返りの記述（苦手群Ａ）

図 27 単元の振り返りの記述（苦手群Ｂ）

図28の得意群の児童の記述を見ると，チームの課題を見付け，自分が教えることで友達の動きやチームの連携が向上し，そのことがゲームに生かされたことに楽しさや喜びを味わう姿をうかがうことができる。**図29**の「最初は難しかったが，練習をしたり話し合ったりして，シュートが決まったりチームが勝ったりしたときがとてもうれしかった」という記述から，ボール運動の特性に触れ，楽しさや喜びを味わう姿を見取ることができる。

図 28 単元の振り返りの記述（得意群Ａ）

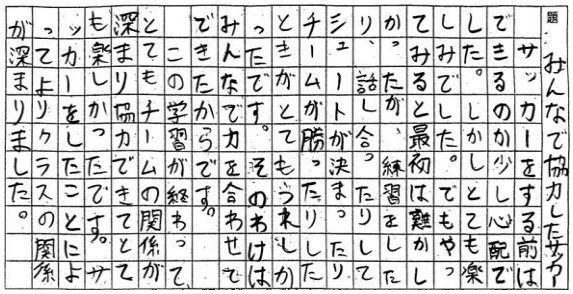


図 29 単元の振り返りの記述（得意群Ｂ）

Ⅳ　研究のまとめ

１　研究の成果

⑴　三つの楽しさを関係付けた１単位時間における学習指導の工夫

ア　チェックタイム

「チェックタイム」を位置付けた学習指導を行ったことにより，主体的なチーム課題の把握につながり，解決の見通しをもたせることができた。そして，運動の行い方を理解したり，自己の課題を把握したりするなどの「わかる」楽しさを感じる児童の姿が見られるようになった。

イ　チェンジタイム

「チェンジタイム」を位置付けた学習指導を行ったことにより，必要な練習を選択させて，課題を意識させながら繰り返し運動させることができた。そして，自己の動きが変容し，チームの連携が高まるなどの「かわる」楽しさを感じる児童の姿が見られるようになった。

ウ　チェーンタイム

「チェーンタイム」を位置付けた学習指導を行ったことにより，関わり合いを活性化させることにつながり，チームの課題解決に向けて主体的に話し合ったり，個々の課題を解決するために教え合ったりするなど，自己やチームの課題解決に向けて「かかわる」楽しさを感じる児童の姿が見られるようになった。

⑵　三つの楽しさを関係付けた単元指導計画の工夫

「チェックタイム」，「チェンジタイム」，「チェーンタイム」を取り入れた単元指導計画の工夫を行ったことにより，自己やチームの目指す姿や課題意識をもたせて，「わかる」，「かわる」，「かかわる」ことに向けて主体的に学習を進める姿が見られるようになった。

本研究では，これらの工夫を通して，児童に三つの楽しさを感じさせ，理解した運動の行い方や身に付けた技能，話し合った戦術をゲームで生かす楽しさや喜びを味わわせることができた。

２　今後の課題

⑴　運動の行い方を理解していてもボール運動を苦手と感じている児童が，「教える」楽しさを感じることができるようにするための指導の工夫，改善を図っていく。

⑵　ボール運動「ゴール型」以外の型や，他領域における手立ての有効性を検証していく。

⑶　他学年における「チェックタイム」，「チェンジタイム」，「チェーンタイム」や，「三つの楽しさを関係付けた単元指導計画」の在り方を追究していく。

〈　引用文献　〉

1)　高田典衛　『授業としての体育』　1972 年　明治図書

〈　参考文献　〉

○　文部科学省　『学校体育実技指導資料第８集　「ゲーム及びボール運動」』　2010 年　東洋館出版社

○　文部科学省　『小学校学習指導要領(平成 29 年告示)解説　体育編』　2017 年　東洋館出版社

○　文部科学省　『中学校学習指導要領解説(平成 29 年告示)解説　保健体育編』　2017 年　東山書房

○　G.シュテーラー　Ｉ.コンツァック　H.デブラー　著　『ボールゲーム指導事典』　1993 年　大修館書店

○　杉原　隆　著　『運動指導の心理学』　2003 年　大修館書店

○　高橋健夫　岡出美則　友添秀則　岩田　靖　編著　『体育科教育学入門』　2010 年　大修館書店

○　岩田　靖　著　『体育の教材を創る』　2012 年　大修館書店

○　白旗和也　著　『学校にはなぜ体育の時間があるのか？』　2013 年　文溪堂

○　岡野　昇　佐藤　学　編著　『体育における「学びの共同体」の実践と探究』　2015 年　大修館書店

○　梅澤秋久　著　『体育における「学び合い」の理論と実践』　2016 年　大修館書店

○　本村清人　著　『「知・徳・体」を育む学校体育・スポーツの力』　2016 年　大修館書店

○　岩田　靖　著　『ボール運動の教材を創る』　2016 年　大修館書店

○　岩田　靖　著　『資質・能力を育むボール運動の授業づくり』　2018 年　大修館書店

○　白旗和也　著　『小学校　これだけは知っておきたい　新「体育授業」の基本』　2019 年　文溪堂

長期研修者　［鎌迫　一成］
担 当 所 員　［永里　　護］

【研究の概要】

本研究は，ボール運動に焦点を当て，「ゴールを目指し，楽しさや喜びを味わう児童の育成」を目指して，ゴール型における１単位時間における学習指導や単元指導計画の工夫に関する研究を行ったものである。

具体的には，実態調査から課題を把握し，ボール運動の特性に触れて味わう楽しさや喜びについて分析して本研究における方向性を明らかにした。ゴール型における学習指導の工夫として「チェックタイム」，「チェンジタイム」，「チェーンタイム」を取り入れ，単元指導計画の工夫に取り組んだ。

研究の結果，学習指導と単元指導計画の工夫を通して，「わかる」，「かわる」，「かかわる」楽しさを感じ，ボール運動の特性に触れ，楽しさや喜びを味わう姿へとつながっていくことを明らかにすることができた。

【担当所員の所見】

体育科・保健体育科の目指すところは，「生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育成すること」である。小学校期においては，「運動ができるようになった」，「運動が楽しい」などの気持ちを多く味わわせ，運動嫌いをなくすことが大事であり，結果として体力の向上につなげることが私たちの責務である。

本研究は，ボール運動の特性に触れさせる学習活動を通して，「楽しさ」，「喜び」を味わわせることに着目し，「わかる」，「かわる」，「かかわる」指導の工夫，について研究を深めてきた。また，ボール運動における「チェックタイム」，「チェンジタイム」，「チェーンタイム」の関連性を踏まえた「単元指導計画」を作成するとともに，具体的な指導方法を工夫しながら検証を進めた結果，児童が自ら運動課題を意識して学習に取り組み，個人的技能及びゲーム様相が変容していくことの「楽しさ」，「喜び」を実感することにつながった。

この成果は，ボール運動の特性について緻密に分析を行い，多くの児童に運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにした，長期研修者の体育研究に対する情熱のたまものといえる。

今後も本研究を基に，児童の運動有能感を高め，運動好きの児童を育ててほしい。