

# 平成 19 年度 長期研修研究報告

みんなでボールをつなぎ、シュートを決める喜びを味わう

バスケットボール型ゲームの学習

- ボールを扱う技能とスペースへの気付きを大切にした学習を通して -



神奈川県立体育センター

長期研修員

横須賀市立大塚台小学校 筒井 宣行

# 目次

## 【1】 研究を進めるにあたって

1	研究主題	1
2	主題設定の理由	1
3	研究の仮説	2
4	研究の内容と方法	2
5	研究の構想図	3

## 【2】 理論の研究

1	生涯スポーツと学校体育の役割について	4
2	運動の楽しさについて	5
3	ボールゲームについて	6
4	わかる・できる学習について	7
5	系統性について	9
7	ドリルゲーム・タスクゲームについて	10
8	学習資料について	11

## 【3】 検証授業について

1	研究の仮説	12
2	検証の方法	12
3	学習指導計画	14
4	学習について	22
5	授業の実際	32
6	検証授業の結果と考察	40
7	検証授業を振り返って	57

## 【4】 研究のまとめ

1	研究の成果	62
2	学習指導における課題	66
3	今後の展望	68
4	研究を振り返って	74

<引用・参考文献>

## 【 1 】 研究を進めるにあたって

### 1 研究主題

## みんなでボールをつなぎ、シュートを決める喜びを味わう

### バスケットボール型ゲームの学習

- ボールを扱う技能とスペースへの気付きを大切にした学習を通して -

### 2 主題設定の理由

現在、小学校の体育科では、生涯にわたる豊かなスポーツライフ及び健康の保持増進の基礎を培う観点が重視され、仲間とたくさん関わりながら、各種の運動が好きになるようにすること<sup>1)</sup>が求められている。

しかし、実際の授業では、例えばボールゲームにおいて技能が高い子どもたちがボールを独占するゲームが展開されコートに立っているだけの子どもたちが出てしまい<sup>2)</sup>全ての子が仲間との関わりやボールゲームの楽しさを感じていないなどの課題をよく耳にする。

本校の3年生にボールを使った学習の意識を調査したところ、97%の児童がボールを使った学習は「好き」または「どちらかというが好き」との回答があった。しかし、ボールを投げる、つかむといったボール操作の意識については40%の児童が「苦手」または「どちらかという苦手」と答えており、このような「好き」だけど「苦手」といった傾向が先に述べた状況の一因と考えられるのではないか。

実際、私がこれまで行ってきたボールゲームの授業でも、ボール操作が苦手な児童は、ゲームへの参加意欲があってもボールに触れなかったり、シュートができなかったりする場面が多く見られた。また、「何をしたらよいのか」「どこに動いたらよいのか」という思考・判断力や、集団的スキルを高められず目指すゲームの様相を達成できないままに単元が終わってしまうことも多かった。さらに学年が進行しても、学習内容や学習活動に発展がなく、児童に段階的な学習を保障してこなかったという課題も見えてきた。

その原因としては、指導者が個人的スキルを高める時間を十分に保障してこなかったこと、「この単元を通して子どもたちに身に付けさせるものは何か」という学習内容が明確でなく単にゲームを行ってきたこと、次学年以降の学習内容を見据えた意識が希薄だったことが考えられる。

そこで本研究では体育の授業で攻守混合型のゲームを初めて行う小学校3年生において、まず指導者が教えるべき学習内容を系統性を踏まえてしっかりと整理し、「この単元を通して児童に何を身に付けさせるのか」という明確な単元目標と、それを達成するための毎時間の学習内容を設定し、学習活動を実践する。

具体的には、スキルのポイントをわかりやすくしスキルの習熟に応じた練習を行うことで、ゲームで使える個人的スキル（今回はパス・キャッチに重点をおく）が身に付き、ボールの扱い（投げる、つかむ）が得意になり自信が持てるようにしたい。また、攻撃側に数的優位な状況が生まれるタスクゲームを取り入れることによって、スペース（フリーになっている味方がいる場所）への気付きを促し、フリーになっている味方にパスを出すことができるようにしたい。そうすることで、個人的スキルだけでなく集団的スキルも高め、みんなでボールをつなぎながらシュートを決める喜びを味わうゲームができると考え、本主題を設定した。

### 3 研究の仮説

主題設定の理由に基づいて、本研究の仮説を次のように設定した。

#### 仮説

技能のポイントをわかりやすくし、技能の習熟に応じた練習を行うことで、ゲームで使えるパス・キャッチの技能が身に付き、ボールの扱いが得意になる。また、攻撃側に数的優位な状況が生まれるタスクゲームを取り入れることによって、フリーになっている味方にパスを出せるようになり、みんなでボールをつないで、シュートを決める喜びを味わうゲームができる。

### 4 研究の内容と方法

#### (1) 本研究を進めるにあたって、理論的裏付けを文献・資料をもとに行う。

ア 生涯スポーツと学校体育の役割について

(ア) 生涯スポーツの役割

(イ) 生涯スポーツの視点から見た、学校体育の役割

イ 運動の楽しさについて

ウ ボールゲームについて

(ア) ボールゲームの概念

(イ) ゲーム・バスケットボール型ゲームの特性

(ウ) ボールゲームにおける戦術の扱い方

(エ) ボールゲームの授業づくり

オ わかる・できる学習について

(ア) わかる・できるとは

(イ) ボールゲームにおける「わかり・できる」授業

カ 系統性について

(ア) 体育における学習内容の系統性の問題と改善点

(イ) 小学校におけるゲームの学習系統

キ ドリルゲーム・タスクゲームについて

(ア) ドリルゲーム

(イ) タスクゲーム

ク 学習資料について

(ア) 学習資料の定義

(イ) 学習カード

#### (2) 理論研究をもとに学習計画を立て実践研究を行い、仮説の有効性を検証する。

ア 単元学習指導計画立案

イ 実態調査

ウ 授業実践

エ 結果の分析(検証の視点と手かがり)

#### (3) 以上の理論研究と実践研究をもとに研究のまとめを行う。

## 5 研究の構想図

【学習指導要領における体育科の目標】

生涯スポーツの基礎を培う

ボール運動が好き、楽しい

みんなでボールをつなぎ、シュートを決める喜びを味わうゲーム

3年生における学習内容

できる

両手でボールがつかめる  
両手で頭の上や胸の付近から  
ボールを投げられる

フリーになっている味方へ  
パスを出せる  
ゴールの近くでシュートが  
打てる

投げ方、つかみ方がわかる

フリーになっている味方に気付く

技能のポイントをわかりやすく  
し、技能の習熟に応じた練習

攻撃側に数的優位がある、  
タスクゲーム

学習内容を系統的に整理

（大塚台小学校3年生による児童意識調査）

- ・ボールを使った学習は、「好き」または「どちらかという好き」と答える児童が97%いる。
- ・ボールの操作（投げる、つかむ）に対して、「苦手」「どちらかという苦手」と答える児童が40%いる。

<ボールゲーム・ボール運動における授業の課題>

- ・ボール操作能力が高い児童が中心になり、そうでない児童は、ゲームの楽しさを味わいにくい。
- ・「何をしたらいいのか」「どこに動いたらいいのか」という思考・判断力や集団的技能を高められないままに単元が終わってしまうことがある。
- ・学年が進行しても学習内容や学習活動に発展がない。



## 2 運動の楽しさについて

体育における学習内容は、情意的領域、思考・判断（学び方）の領域・技術的領域、そして社会的行動の領域の4領域でとらえることができるが（クルム 1992）、これらを構造的にとらえると、図2-2のようになる。すなわち、運動（文化）に内在する、「技術（戦術）」や「社会的行動（ルール、マナー）」といった客観的材料を手がかりにして、自分たちの能力や関心に応じて学習すべき内容を選択したり、修正したり、さらに学習の方法を工夫したりする学び方の学習が適切に行われれば、「運動の楽しさ（肯定的な情意的経験）」が生み出されるであろう<sup>5)</sup>ということである

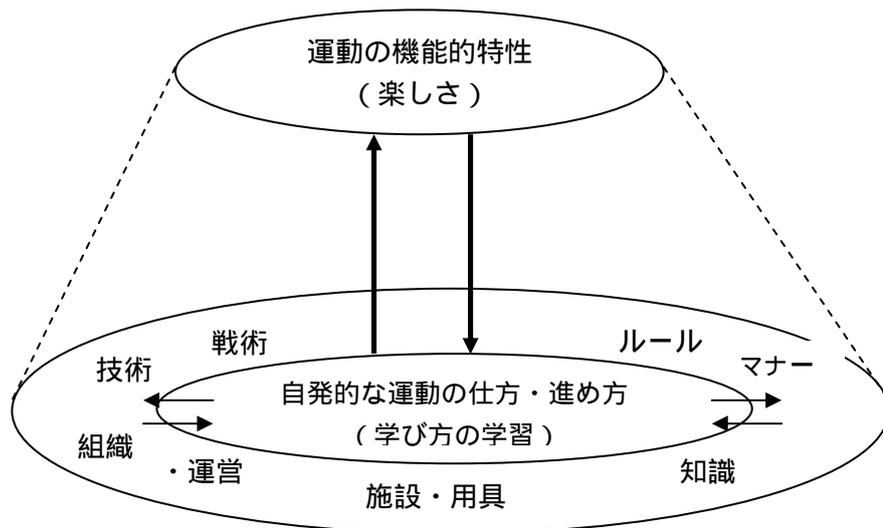


図2-2 楽しさを構成原理とする体育における教科内容の構造

ここで、気を付けなければいけないことは、生涯スポーツを目指す体育授業において、情意的目標（楽しさの体験）は重視されなければならないが、これは常に目指すべき方向目標であっても、中心的な学習内容にはなりえないということである。中心的で、具体的な内容になるのは、運動技術であり、これに関連した社会的行動や知識である。大切なことは、運動への志向性（情意的目標）に肯定的に働きかけるような運動技術の学習や社会的行動の学習のあり方であり、これらの内容の位置付けをあいまいにして、楽しさのみを強調することは問題なのである。<sup>6)</sup>

今回の授業においては上記の図にあるように運動技術の学習内容をしっかりととらえた上で授業に臨み、楽しさの体験だけで終わらないように取り組んでいく。

### 3 ボールゲームについて

#### (1) ボールゲームの概念<sup>7)</sup>

一般的に言われているボールゲームとは、明確な達成目標を持ち、途中経過がどうなるか定かでない競技形式によって行われる運動遊戯の一類型である。それは、国内あるいは国際的に遵守を義務付けられたルールにしたがい、個人対個人、もしくはチーム対チーム（相手との相互作用）により、一定の時間内（ハーフタイム、セット、ゲーム、ラウンドなど）に勝敗が決せられる。ゲームの理念は、互いに奪い合う一つのボールをゴールあるいはマークの中に送りこむこと、敵陣内にあるボールを敵が返球できないようにすること、ゴールポストに達しないように敵を押しよけること、もしくは敵より先にボールをベースに触れること、あるいはその種目独自のターゲットにボールをあてることである。結果は、ゴールあるいは得点として記録される。成功をもたらすゲーム行為には、高度な調整能力、強調能力、特殊な技術習熟、行為規範のための精神的習熟、行動を自制できる積極的な性格特性が結び付いている。

#### (2) ゲーム・バスケットボール型ゲームの領域特性<sup>8)</sup>

「ゲーム」は仲間と協力しながら、主として集団対集団で競い合い、その過程や結果に運動の楽しさや喜びを味わうことができるような「運動遊び」として構成されている領域である。中学年においては、規則や作戦を工夫することを重視しながら、簡単な技能を身に付けて、ゲームを一層楽しくしていくことが必要である。

ゲームの学習では、子どもたちが今持っている力を十分に発揮して運動遊びに親しみながら、運動の楽しみ方・学び方を身に付けていくとともに、それぞれのタイプの「ゲームの特性」やそれに応じた行動の仕方を体験的に学んでいくことが期待される。

バスケットボール型ゲームとしては、手でパスやドリブルをしてボールを運び、シュートして相手チームと得点を競い合うボールゲーム。攻めと守りが入り乱れ、作戦や状況判断に基づいた行動とボール操作によってゴールするという特性がある。

#### (3) ボールゲームにおける戦術の扱い方<sup>9)</sup>

ボールゲームにおいて、ゲームパフォーマンスを向上へと導くためには、ゲーム状況において生じる課題を合理的に解決していくための個人や集団の動き方（＝戦術）の習得が必要になる。このことを踏まえれば、ボールゲームの学習内容として戦術を位置付けることは極めて重要であり、それはまたボールゲームの授業の諸問題を解決していく手がかりになるともいえる。

#### (4) ボールゲームの授業づくり

##### ア 単元計画

技能レベルに関係なく、誰もがボールゲームを楽しめ、学習成果を実感できるような授業づくりを行うには、戦術学習モデルが、有効な方略になる。それは、ボール操作のみでなく、ボールを持たない動きにも学習の焦点が当てられていることから、ボールゲームが苦手な子どもの学習指導にも効果的であるといえる。<sup>9)</sup>具体的には、次に示してあることに留意しながら授業づくりを進めていくとよいとされている。

最低限の、技能を保障するためのドリルゲームを設定する。

戦術的気付きを促す指導（発問含め）を提供する。

戦術的動きを高めるための、タスク（課題）ゲームを設定する。

学習成果を確認するためのゲームを設定する。

今回の単元計画では、上記の点を踏まえたものを作成していく。また、戦術的気付きを促す場面では、「ボールをつなげるには、ボールを持っている人はどこにパスを出せばいいのか」という発問を投げかけて、フリーな味方へのパスの動きを高めていきたい。

#### イ ゲーム人数

狭いコートにたくさんの人数でゲームをすれば、ボールを支配し意図的なプレイをする子どもは、一部のボール操作の上手な子に限られてしまう。ボール操作の技能差に関係なく、どの子どももコンビプレイのおもしろさを学べるためのゲーム人数は「3人」が基本となる。3人のゲームでは、パスの出し手が1人で受け手が2人の関係となる。パスの出し側は2人の受け手のどちらにパスを出すかを判断しながらプレイすることになり、パスの受け手も2人の受け手のうち、どちらにパスが出されるのか判断しながらプレイすることになる。4人のゲーム人数では、パスを出す側にとっては、はじめから3人の受け手を視野に入れての判断をすることはできない。特に小学生にとっては、2人の受け手を意識してパスを出すことが限度である。<sup>10)</sup>これらのことから、今回の授業においても、ゲーム人数は3人で行うこととする。

#### ウ コートの広さ

コートの広さは、「3人」のゲーム人数でコンビプレイがしやすいコートの広さをとるとよい。バスケットボールでは、手でボール操作ができるためパス出しやキャッチがさほど難しくないので比較的狭いコート(縦20メートル、幅15メートル程度)でも、3人対3人のゲームができる。

またゴールとゴールの距離が近ければ、全員攻撃全員防御型のゲームになりやすく、逆にゴール間の距離が遠ければ攻防分担型のゲームになりやすい。さらにコートの幅を広くするとゴール両サイドを使ったオープン攻撃型のコンビプレイが生まれやすい。<sup>10)</sup>今回の授業では、こうした考えを組み入れながら、独自にコートを設定していくこととする。

### 4 わかる・できる学習について

#### (1) わかる・できるとは

「わかる」とは、一般的には「理解の体験」をさすが、授業の中での「わかる」とは、物事の構造や関連の必然性を理解することである。「わかる」ことは、子どもにとっては既知の知識の組み替えと、新しい発見をとまなうものであり、次の学習課題への目的的な意欲を生み出す源泉でもある。「できる」とは、知識や技能が反復・練習によって定着し、自動化することである。体育における「できる」とは、スポーツなどの運動技術の習熟(技能的習熟)をいう。体育では「わかる」と「できる」の統一が求められている。それは、技能習熟と技術認識の統一である。「できる」や「うまくなる」はドリルなどの練習が必要であるが、この習熟練習が子どもの自主性や意欲に支えられていないと十分な効果は期待できない。「どうしたらできるのか」「なぜうまくできないのか」などが「わかる」ことによって「できる」が飛躍的に伸びるのである。このように、技能習熟と技術認識は双方が互いに他を引き上げる役割を果たすのである。<sup>11)</sup>

また岡出も、「わからないと『できる』ようにならない。しかし、わかったからといってすぐに『できる』ようになるわけではない。わかったことが、『できる』ようになるには、それを実際に試すことが必要になる。また、実際に試すことを通して、わかった内容の理解も一層深まっていく。したがって、授業を行う際には、『わかる』ことを『できる』ことに結び付けていく配慮が大切になる」<sup>12)</sup>と述べている。

## (2) ボールゲームにおける「わかり・できる」授業

大貫はボールゲームにおける「わかり・できる」授業として、学習の道筋を構想することを述べているが、それをまとめたものが表2 - 1である。

表2 - 1 学習過程と、子どもたちがわかる・できること<sup>13)</sup>

学習過程	子どもたちがわかる・できること
ゲーム分析	ゲーム分析表などの教具を使えば、子どもたちは自らのゲーム状況を分析し、学習課題を把握することができる。
学習内容把握	ゲーム状況を分析し、学習課題を把握した後、そこから最も重要と思われる学習内容を抽出するためには、指導者が学習内容抽出のための「観点」を提示することが必要であり、この「観点」が示されれば子どもたちは学習内容を自らの実態に応じて捉えることができる。
学習方法把握	学習内容を獲得するための学習方法を具体的に考えだすことは、子どもたちには難しく、指導者から学習内容に合い、しかも応用性、発展性のある練習例が示される必要がある。この練習例が示されれば、子どもたちは練習例を参考に、自分たちの実情に合った学習方法を自ら捉えることができる。
運動技能習熟	練習によってゲーム内容を変えていくためには、運動技能習熟のための時間を必要とする。また、チーム、個人それぞれに応じた細かなレベルでの指導を必要とする。指導がきめ細かに行われるべき段階であり、指導と学習の密接な関係の中で、子どもたちは技能習熟を図っていくことができる。

それぞれの学習過程については、学年の発達段階に応じた方法を考慮していく必要があると考える。今回の3年生における学習過程としては、触球数やシュート数のゲーム記録カードから「みんながボールに触っているかどうか」把握させる。そして、「みんながボールに触るためには、ボールを持っている人はどうすればいいのか」という観点を示すことで、児童は「ボールを持っている人は、フリーな味方にパスを出す」という学習内容を捉えることができると考える。学習方法としては、攻撃側に数的優位なタスクゲームを取り入れることとする。

## 5 系統性について

### (1) 体育における学習内容の系統性の問題と改善点

三木は体育における系統性について次のように述べている。

「体育で学習する運動内容（教材）は、児童生徒の発育発達や運動の系統性を考慮して配置が行われていることは、現行の学習指導要領解説書において、運動領域の構成を低・中・高学年の三段階の大きな枠組みで、その系統性を示していることからわかる。

しかし、運動の取り上げ方の弾力化や学び方の重視など、自ら学ぶ力の育成に力点が置かれたため、運動を選んで学習できるように運動を例示したことから、系統的な配列が読み取りにくくなっていることも確かである。また、これまでの楽しい体育では、機能的特性に基づく運動の楽しさを学ばせようとするために、構造的特性によって授業を展開することは教師主導型の教え込みになりやすいとして、指導計画の中にあまり取り入れられなかった。体育で効果的な学習指導を行うためには、いつ、どの順序で指導するのかといった系統性の視点を欠くことができないのである。

系統性を重視するということは、教師にとっては教える内容の順序性が明らかになり、それによって子どもへの道しるべを示すことになる。子どもにとっては、学習に連続性があり、今、覚えた運動を基盤にして次の発展運動や新しい運動を効果的に覚えることができるようになっていく。」<sup>14)</sup>

上記のことからも、系統立てた学習カリキュラムを作る必要があり、今回の研究においては、小学校～中学校の9年間のカリキュラムを作成した上で授業に臨むこととする。

### (2) 小学校におけるゲームの学習系統

ボール運動を上手に行うためには、ゲームの状況を適切に打開する個人や集団の動き方の基礎を身に付ける必要がある。その基礎は、様々な状況に応じてボールを上手に操作できる感覚、他者との関係において適切に動ける感覚である。この感覚は、巧みさが最も身に付く低・中学年のうちに育ておく必要がある。<sup>15)</sup> そのようなことから、佐藤は、ゲームの学習系統を、表2-2のように捉えて実践を行うのが有効であると述べている。<sup>16)</sup>

表2-2 ゲームの学習系統

低学年	予備ゲーム (簡単な戦術学習)	目標ゲーム (戦術学習)
基礎ゲーム (動きの感覚づくり)	ボール操作 (ボール操作の感覚づくり)	

- \* ボール操作（用具操作）…さまざまな状況を設定したボール遊びを通じて、合理的な動き方の前提となるボール操作の感覚づくりを目指す。
- \* 基礎ゲーム…正規のゲームの基礎となるボールを持たない動き方が含まれた準備的な段階のゲーム。そこでは、戦術の基礎・基本となる動きの感覚づくりを目指す。
- \* 予備ゲーム…正規のゲームの理念、すなわちゲームの基本形態（そのゲームならではのもの）を発展させるために、ルールが簡易化された段階のゲーム。そこでは、ルールの意味と簡単な戦術上の課題との関連を認識させようとする。
- \* 目標ゲーム…正規か、正規に近い最終目標とするゲーム。そこでは、技術の習熟と組織的な戦術を要求する段階。

## 6 ドリルゲーム・タスクゲームについて

ボール運動では、一定のゲーム状況の中で他者とともにプレイする戦術行動系の学習が課題となる。総じて、ボール操作が難しく、ゲーム状況において求められる判断が複雑であれば、学習者はその本質的な課題を単純化し、明瞭にするようなルールの修正が必要であり、学習者の体格や能力に応じたコートや用具の工夫が試みられなければならない。そこで、明確な学習内容を踏み込んだ「ドリルゲーム」や「タスク（課題）ゲーム」の構成が注目される。<sup>17)</sup>

### (1) ドリルゲーム

ドリルゲームとは、本来ゲームではないが、練習内容をゲーム化したものである。個人的技能が重要な役割を果たし、これらの最低限の技能が修得されなければゲームを楽しむことができない。これらの技能はゲームを漫然と繰り返すだけでは習得されない。したがって、技能習得に向けたドリルが必要である。このようなドリルを意欲的に学習させるためには、技能的な行動目標を設定し、児童の技能が伸びを常に自己評価できるような基準を設定する必要がある。<sup>18)</sup>

今回の研究では、シュートの技能を高める練習については単元全体を通して同じ練習内容のドリルゲームを行うが、パス、キャッチの技能を高める練習については、児童の技能の習熟に応じて練習内容を変えていくこととした。その際、練習が単調にならないようゲーム化を図りながら行った。

### (2) タスクゲーム

授業の中で学んだ技術や身のこなし、戦術的な動き方がメインのゲームの中で十分に活かされ、子どもたちの中に「上手になった」という確かな手ごたえを感じさせる授業を行うためには、個人の技能向上を目指して繰り返し行うゲーム化した練習「ドリルゲーム」と1単位時間の中核をなし、子どもたちが学習した成果を競いながら磨き合う、「メインのゲーム」とをしっかりと結び、つなぎ合わせる、技術的・戦術的課題が明確で、その課題が目的的に学習される活動である「タスクゲーム」が重要である<sup>19)</sup>とされている。

既存の加工されないゲーム（素材）をそのまま与えているようでは、子ども達は勝敗だけ関心を向け、習得させたい技術や戦術的内容はほとんど学習されない。逆に、部分的・要素的な技術を重視し、ドリルを課したとすれば、子どもは意欲的に学習しないし、学習成果もあがらない。そこで、必要になるのは、課題が明確で、その課題が目的的に学習されるような「課題ゲーム」（ミニゲーム）をつくりだすことである。タスクゲームづくりの基本原則は次の表2-3のものとされている。<sup>18)</sup>

タスクゲームの例として、高橋は「3オン3のゲームは、バスケットボールの重要な学習内容を豊かに学習させるゲーム教材である。また、3オン2のタスクゲームは、ノーマークのプレイヤーが生じるため、サポートの動きや状況判断といった学習内容を一層鮮明に浮き立たせる。同様にドリブルを使用せず、ゴールがハーフコートの中央に設定されているセストボールを下位教材として適用すればボールを持たない動きがより効果的に学習できる」と述べている。<sup>20)</sup>

表2-3 タスクゲームづくりの基本原則

そのゲームで習得させたい技術的・戦術的課題が明確であること。 課題に応じて人数のミニ化を図ること。 従来のゲームの特性を失わないこと。
---

## 7 学習資料について

### (1) 学習資料の定義<sup>21)</sup>

「学習ノート、学習カード」「教育機器」は形態は異なるが、子どもが円滑に学習を進めることを助ける学習の材料、資料である。学習資料には、学習者が記録や達成などの状況などを実際に記録していく記録カード、学習の方法や練習の仕方に関する印刷物や資料、運動のポイントや技を説明するための写真やVTRなどの視聴覚機器を利用したものなどが挙げられる。

### (2) 学習カード<sup>22)</sup>

#### ア 学習カードの意義

学習カードは、学習者の課題選択や活動後の評価活動を促進させるだけでなく、学び方の定着やグループでの活動の活性化、教師の指導改善へのフィードバック等の機能も有している。また、学習者一人ひとりに持たせることができ、つまづきを解決するためのヒントを多様な形式で盛り込むことができるので、多くの授業で用いられている。

#### イ 学習カードの種類と内容

学習カードは、個人で活用するもの、グループで活用するもの、自己評価・相互評価を促すもの、課題解決に関わる情報を提供するもの、アイデアを記入するものなど、その授業内容や学習形態によって様々である。したがって、学習カードを作成するには、次の表2-4のような配慮が必要になる。

表2-4 学習カード作成の際の配慮

学習のねらいや道すじに合っていること。 問題点やつまづきを解決するヒントが含まれていること。 記入に時間がかからないこと。 絵や図などが鮮明でわかりやすいこと。 学習意欲を喚起するものであること。
--

具体的な項目としては、学習計画と反省、タイムや距離などの測定記録、ゲームの得点・ゲームの分析結果、めあてとその達成度、活動内容・方法、技や動きのポイント、作戦や戦術、表現したい動きや体で感じたイメージ、次時への課題、感想、授業評価などが挙げられる。これらをふまえると、次の表2-5のように学習カードを分類することができる。

表2-5 学習カードの分類

単元の流れに沿って、毎時間の学習計画とその反省を記入するカード。 測定記録やゲームの結果を記入する記録カード。 めあて(技や練習のステップ)を提示して選択させ、その達成度を記入する達成カード。 学習評価や授業評価をするためのカード。 運動の体系や歴史、技術、戦術のポイントを記載する学習資料。
--

## 【3】 検証授業

### 1 研究の仮説

技能のポイントをわかりやすくし、技能の習熟に応じた練習を行うことで、ゲームで使えるパス・キャッチの技能が身に付き、ボールの扱いが得意になる。また、攻撃側に数的優位な状況が生まれるタスクゲームを取り入れることによって、フリーになっている味方にパスが出せるようになり、みんなでボールをつないで、シュートを決める喜びを味わうゲームができる。

### 2 検証の方法

(1) 期間 平成 19 年 10 月 17 日 (水) ~ 11 月 9 日 (木) 8 時間扱い

(2) 場所 横須賀市立大塚台小学校 アリーナ

(3) 対象 第 3 学年 1 組 (37 名)

(4) 単元名 セストボール (「エンジョイボール」バスケットボール型ゲーム)

#### (5) 方法

ア 単元学習指導計画立案

イ 実態調査と分析 (予備アンケートや事前・事後アンケートなど)

(ア) 実態調査 6 月 19 日 (火) 実施

(イ) 事前アンケート 10 月 16 日 (火) 実施

(ウ) 事後アンケート 11 月 9 日 (金) 実施

ウ 授業実践

エ 学習カードの分析

(ア) 学習カード「エンジョイボール学習カード (個人用) (チーム用)」 (毎時)

(イ) ゲーム記録カード (毎時)

(ウ) チャレンジゲーム記録カード (毎時)

オ VTR の分析

毎時間、デジタルビデオカメラ「移動式 2 台 (毎時)・固定式 2 台 (1 時間目 ~ 4 時間目)」により児童の学習の様子、学習の展開について記録した。

カ 結果の分析

技能のポイントをわかりやすくし、技能の習熟に応じた練習を行うことで、ゲームで使えるパス・キャッチの技能が身に付き、ボールの扱いが得意になったか。また、攻撃側に数的優位な状況が生まれるタスクゲームを取り入れることによって、フリーになっている味方にパスが出せるようになり、みんなでボールをつないで、シュートを決める喜びを味わうゲームができたかどうかについて、表 3 - 1 に示した検証の視点及び具体的な分析の観点と方法に基づいて結果を分析する。

表 3 - 1 検証の視点と方法

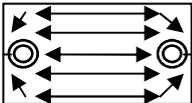
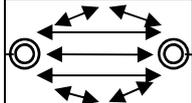
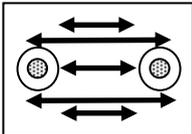
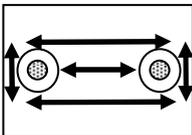
検証の視点	具体的な分析の観点と方法
<p>(1) 技能のポイントをわかりやすくし、技能の習熟に応じた練習を行うことで、ゲームで使えるパス・キャッチの技能が身に付き、ボールの扱いが得意になったか。</p>	<p>ア 両手で頭の上や胸の付近から、パスができたか。                      (ア) ゲームにおけるパスの投げ方の分析 (VTR)                      (イ) ゲームにおけるパス方向の分析 (VTR)                      (ウ) 学習カードの自己評価の分析                      (学習カード「エンジョイボール学習カード」)                      (エ) 練習、ゲームにおけるパスの投げ方の分析 (VTR)</p> <p>イ ボールが来る方向に体の正面を向けて両手で、キャッチができたか。                      (ア) ゲームにおけるキャッチの仕方の分析 (VTR)                      (イ) 学習カードの自己評価の分析                      (学習カード「エンジョイボール学習カード」)                      (ウ) 練習、ゲームにおけるキャッチの仕方の分析 (VTR)</p> <p>ウ ボールの扱いが得意になったか。                      (ア) 事前・事後アンケートによる分析 (事前・事後アンケート)                      (イ) 事後アンケートの分析 (事後アンケート)</p>
<p>(2) 攻撃側に数的優位な状況が生まれるタスクゲームを取り入れることによって、フリーになっている味方にパスが出せたか。</p>	<p>ア フリーになっている味方にパスが出せたか。                      (ア) 通常ゲーム・タスクゲームにおけるフリーな味方へのパス回数の分析 (VTR)                      (イ) 通常ゲーム・タスクゲームにおけるフリーの味方へのパス出現率の分析 (VTR)                      (ウ) 通常ゲーム・タスクゲームにおけるフリーの味方へのパス成功率の分析 (VTR)</p>
<p>(3) みんなでボールをつないで、シュートを決める喜びを味わうことができたか。</p>	<p>ア みんなでボールをつなぐことができたか。                      (ア) ボールがつながる回数の割合の分析 (VTR)                      (イ) みんな(3人)がボールに触った攻撃の出現率の分析 (VTR)</p> <p>イ みんなでシュートすることができたか。                      (ア) シュートをした人数の割合の分析 (VTR・ゲーム記録カード)                      (イ) 単元中にシュートすることができた人数の割合の分析 (VTR・ゲーム記録カード)</p> <p>ウ シュートを決める喜びを味わうことができたか。                      (ア) シュ・シュートゲームの結果による分析 (チャレンジゲーム記録カード)                      (イ) シュート成功率の分析 (VTR・ゲーム記録カード)                      (ウ) 単元中にシュートを決めた割合の分析 (VTR・ゲーム記録カード)                      (エ) 学習カード・事後アンケートの分析                      (学習カード「エンジョイボール学習カード」・事後アンケート)</p>

### 3 学習指導計画

#### (1) 今回の学習で身に付けたい学習内容

今回の学習では、「学年の系統性を踏まえた教えるべき学習内容」を整理した上で、指導計画を立てることとする。表3-2は、小学校6年間のボールゲーム・ボール運動(バスケットボール系)における学習内容を小学校学習指導要領解説や先行研究を基に、本校のカリキュラムと絡めながら整理したものである。

表3-2 小学校6年間の見通しを持った、ボールゲーム・ボール運動(バスケットボール系)における学習内容の整理<sup>1)2)</sup>(私案)

学年	単元	目指すゲームの様相	主に技能の内容					
			個人的技能			集団的技能		
			ドリブル	パス	キャッチ	シュート	攻め	守り
6年生	バスケットボール	<p>&lt;全面型のゲーム&gt; コート全体でパス・アンド・ランやフェイント、ドリブルなどを使い、相手を振り切る、振り切られない攻防を繰り返す。</p> 	相手をかわすためには、スピードの調節や、左右にボールを突き出すこと。	動いている相手に取りやすいパスをするためには、動いている方向の先に投げる。(リードパス)	いろいろな方向から来るボールを確実につかむためには、ボールが来る方向に顔を向けて、両手の親指と人差し指で三角形の形を作り腕を引くこと。	シュートを入れるためには、片手や両手で強さの調整をしてリングの手前を山なりにねらったり、バックボードの黒枠内をねらったりすること。	シュートが入りやすい位置でシュートをするためには、空いている場所に動いてパスをもらったり、目の前に相手がいなかったらドリブルをしたりすることが有効であること。	相手にドリブル、パス、シュートをさせないためには、マークを決めて、ゴール前を固めることが有効であること。
5年生	バスケットボール	<p>&lt;縦・横型のゲーム&gt; コートの縦・横などでパスやドリブルを使い、決められた相手を守りながら攻防を繰り返す。</p> 	コートを手早く移動するためには、ボールを斜め前方に勢いよく突き出すこと。	守りの向こう側に取りやすいパスをするためには片手や両手で守りの足下あたりにバウンドさせて投げる。(バウンドパス)	いろいろな方向から来るボールをつかむためには、ボールが来る方向に顔を向けて、両手の親指と人差し指で三角形の形を作り腕を引くこと。	シュートを入れるためには、片手や両手で強さの調整をしてバックボードの黒枠内をねらうこと。	シュートが入りやすい位置でシュートをするためには、空いている場所に動いてパスをもらうことが有効であること。	相手にドリブル、パス、シュートをさせないためには、マークを決めることが有効であること。
4年生	タワ-ボール	<p>&lt;縦型のゲーム&gt; コートの中心や、ゴールの周りでパスやドリブルを使い、ボール保持者を守りながら攻防を繰り返す。</p> 	コートを手早く移動するためには、ボールを斜め前に指で突き出すこと。	遠くにいる相手に取りやすいパスをするためには、腰をひねりながら、片手でボールの後ろにボールを構え、構えた手と反対側の足を踏み出して投げる。(ショルダー-パス)	ボールを確実につかむためには、ボールが来る方向に体の正面を向けて、両手の親指と人差し指で三角形の形を作り腕を引くこと。	シュートを入れるためには、両手で強さの調節をして、リングの手前を山なりにねらうこと。	パスをつないでゴールの近くでシュートをするためには、空いている味方にパスを出したり、目の前に相手がいなかったらドリブルしたりすることが有効であること。	相手にドリブル、パス、シュートをさせないためには、ボールを持っている人とゴールの間で手を上げたり、相手のボールになったら、自分の陣地に急いで戻ることが有効であること。
3年生	セストボール	<p>&lt;縦型のゲーム&gt; コートの縦やゴールの周りでパスを使い、ボール保持者を守りながら、攻防を繰り返す。</p> 		近くにいる相手に取りやすいパスをするためには、両手や胸の付近から片方の足を相手の胸の付近に投げる。(チェストパス)	ボールをつかむためには、ボールが来る方向に体の正面を向けて、両手の親指と人差し指で三角形の形を作る。	シュートを入れるためには、両手で強さの調整をしてリングを山なりにねらうこと。	パスをつないでゴールの近くでシュートをするためには、空いている味方にパスを出したり、ボールを持っていたら陣地に急いで戻ることが有効であること。	相手にパスやシュートをさせないためには、ボールを持っている人の近くで手を上げて、相手のボールになったら、自分の陣地に急いで戻ることが有効であること。
2年生	ボール投げ・運び			ボールを受け止めるためには、ボールが来る方向に体の正面を向けて両手でボールを胸に抱えこむこと。	的を当てるためには、片手や両手で的の方向に直線的に強くねらうこと。	的を当てるためには、的を狙いやすい位置を見つけて動くことが有効であること。	ボールを運ぶためには、空いているところを見つけて動くことが有効であること。	自分より後ろに行かれないようにするためには、相手をよく見て横に動くことが有効であること。
1年生	ボール投げ			ボールを受け止めるためには、両手でボール胸に抱えこむこと。	的を当てるためには、片手や両手で的の方向に直線的にねらうこと。	的を当てるためには、的を狙いやすい位置を見つけて動くことが有効であること。	相手に的を当てさせないためには、的の近くで手を広げて立つことが有効であること。	



## (2)単元の目標

ア みんなとゲームに進んで楽しく取り組もうとする。また、互いに役割を分担し、協力しゲームを行うとともに、勝敗を素直に認めようとする。さらに、安全に気を付けて運動しようとする。(関心・意欲・態度)

イ みんながゲームを楽しめるように、ルールや簡単な作戦を工夫することができる。  
(思考・判断)

ウ パスをつないでシュートをしたり、守ったりすることができる。(技能)

## (3)評価規準

ア 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度 <sup>24)</sup>	運動についての思考・判断	運動の技能
みんなとゲームに進んで楽しく取り組もうとする。また、互いに役割を分担し、協力してゲームを行うとともに、勝敗を素直に認めようとする。さらに、安全に気を付けて運動しようとする。	みんながゲームを楽しめるように、ルールや作戦を工夫している。	パスをつないでシュートをしたり、守ったりすることができる。

イ 具体の評価規準

	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
十分満足できる	<p>どのような場面でも、自ら進んで、ゲームに取り組み、セストボールの楽しさや喜びを味わおうとする。</p> <p>どのような場面でも、自ら進んで、チーム内での役割を果たそうとし、ゲームをスムーズにしようとする。</p> <p>どのような場面でも、自ら進んで、規則を守り、審判の判定に従い、勝敗を素直に認めて、仲間を励まそうとする。</p> <p>どのような場面でもコートや用具の安全を確かめたり、用具の準備や片付けをしたりしようとする。</p>	<p>みんなが楽しめるように、ルールを見直して、新たなものを挙げている。</p> <p>新たな簡単な作戦を挙げたり、絵に描いたりしている。</p>	<p>フリーになっている味方に両手で頭の上や、胸の付近からのパスがスムーズにできる。</p> <p>ボールが来る方向に体の正面を向けて、両手でスムーズにつかむことができる。</p> <p>両手で強さの調整をして山なりに、コントロールよくシュートをすることができる。</p> <p>パスをしたら前に動くことができる。</p> <p>パスが出せない味方の横に動いてパスをつなぐことができる。</p> <p>ボールを持っている人の近くで、手を上げて守ることができる。</p> <p>相手のボールになったら、自分の陣地に急いで戻ることができる。</p>
おおむね満足できる	<p>ゲームに取り組み、セストボールの楽しさや喜びを味わおうとする。</p> <p>チーム内での役割を果たしながら、ゲームをしようとする。</p> <p>規則を守りながら審判の判定に従い、勝敗を素直に認めようとする。</p> <p>コートや用具の安全を確かめながら、協力して準備や片付けをしようとする。</p>	<p>みんなが楽しめるように、ルールを選んでいる。</p> <p>簡単な作戦を、提示されたものの中から選んでいる。</p>	<p>フリーになっている味方に両手で頭の上や、胸の付近からのパスができる。</p> <p>ボールが来る方向に体の正面を向けて、両手でボールをつかむことができる。</p> <p>両手で強さの調整をして山なりにシュートをすることができる。</p> <p>パスをしたら前に動くことができる。</p> <p>パスが出せない味方の横に動いてパスをつなぐことができる。</p> <p>ボールを持っている人の近くで、手を上げて守ることができる。</p> <p>相手のボールになったら、自分の陣地に急いで戻ることができる。</p>

<p>努力を要する</p>	<p>ゲームに取り組もうとしないことがあり、セストボールの楽しさや喜びを味わえないでいる。</p> <p>チーム内での役割を果たせず、ゲームに参加できないことがある。</p> <p>規則を守らなかったり、審判の判定や、勝敗に不平や、不満を言ったりすることがある。</p> <p>コートや用具の安全を確かめず、用具の準備や片付けをしないことがある。</p>	<p>みんなが楽しめるルールを選べずにいる。</p> <p>簡単な作戦を提示されても、選べずにいる。</p>	<p>フリーになっている味方に両手で頭の上や、胸の付近からのパスができずにいる。</p> <p>ボールが来る方向に体の正面を向けられず、両手でつかめずにいる。</p> <p>両手で山なりのシュートができずにいる。</p> <p>パスをしても前に動くことができずにいる。</p> <p>パスが出せない味方の横に動いてパスをつなぐことができずにいる。</p> <p>ボールを持っている人の近くで、手を上げて守ることができずにいる。</p> <p>相手のボールになったら、自分の陣地に急いで戻ることができずにいる。</p>
<p>努力を要すると判断される児童への手立て</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 取り組まない原因は何かを丁寧に聞き取り、その問題を一緒に解決していくことで、自分だけでなく、チームやクラスみんなが楽しくなることを丁寧に伝えていく。</li> <li>・ 役割分担を、しっかりと確認させ、仕事をやらないことで、みんなの活動まで停退してしまうことを丁寧に説明し、改善行動が少しでも見られたら褒める。</li> <li>・ 規則を守らないことや、判定や勝敗に素直に従わないことは、みんなに嫌な思いをさせることを丁寧に説明し、改善行動が少しでも見られたら褒める。</li> <li>・ 安全確認をしないことが怪我につながることを丁寧に説明していく。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 選べない原因は何かを丁寧に聞き取り、みんなが楽しむための規則の必要性を伝えていく。</li> <li>・ 学習資料を基に、作戦について、具体的に説明しながら確認する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 具体的に、どういう動きをするのか、指導者や友だちが見本を示したり、学習資料を再度見たりして確認し、練習ではゆっくりと意識しながら動くように伝える。</li> <li>・ ボールを保持している相手を守らないと、パスやシュートを簡単にされてしまい得点につながることを説明し、守ることの必要性を確認する。</li> </ul>

#### (4) 指導と評価の計画

時間	学習のねらいと活動	学習活動における 具体的評価規準			評価方法等
		関心 意欲 態度	思考 判断	運動 の 技能	
はじめ (1時間目)	<p>ねらい1 ボール扱い、ルール、仲間に慣れながら、いろいろなチームとゲームを楽しみ個人やチームの力を高める。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>オリエンテーション ・学習の進め方・場の準備、準備運動の説明、確認</li> <li>ためしのチャレンジゲーム ・「ぐるぐるパス」、「おむすびパス」 ・「シュ・シュート」</li> <li>ためしのゲーム ・1ゴール・攻守交代</li> <li>学習カード記入説明</li> <li>学習のふりかえり</li> <li>次回の学習確認・挨拶・場の片付け</li> </ol>				<p><b>【運動への関心・意欲・態度】</b> ゲームに取り組み、セストボールの楽しさや喜びを味わおうとする。 (学習カード、行動観察)</p>
なか 1 (2時間目)～ 5時間目)	<ol style="list-style-type: none"> <li>挨拶・健康観察・場の準備・準備運動</li> <li>本時のねらいの確認</li> <li>チャレンジゲーム ・「ぐるぐるパス」、「おむすびパス」 ・「シュ・シュート」</li> </ol> <p>&lt; 4時間目から &gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>「おむすびパスダッシュ」</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>チャレンジゲームのふりかえり</li> <li>ゲーム ・対戦相手・ルール・役割・記録の取り方確認</li> </ol> <p>&lt; 2時間目 &gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ためしのミニリーグ戦</li> </ul> <p>&lt; 3時間目、4時間目、5時間目1ゲーム目 &gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>タスク(フリーマン)ゲームのリーグ戦</li> <li>攻撃側に数的優位な状況が生まれるグリットコートの使用</li> </ul> <p>&lt; 5時間目2ゲーム目 &gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>確かめのゲーム1</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>学習のふりかえり</li> <li>次回の学習確認・挨拶・場の片付け</li> </ol>				<p><b>【運動への関心・意欲・態度】</b> チーム内で役割を分担し、ゲームの進行をしようとする。 (学習カード・行動観察)</p> <p>規則を守りながら審判の判定に従い、勝敗を素直に認めて、ゲームをしようとする。(行動観察)</p> <p>コートや用具の安全を確かめながら、協力して準備や片付けをし、ゲームをしようとする。(行動観察)</p> <p><b>【運動の技能】</b> フリーになっている味方に両手で頭の上や、胸の付近からのパスができる。 (行動観察)</p> <p>ボールが来る方向に体の正面を向けて、両手でつかむことができる。 (行動観察)</p> <p>両手で強さの調整をして山なりにシュートをすることができる。(行動観察)</p> <p>パスをしたら前に動くことができる。 (行動観察)</p> <p>ボールを持っている人の近くで、手を上げて守ることができる。(行動観察)</p>

<p>なか2 (6時間目)~8時間目</p>	<p>ねらい2 力の似通ったチームとゲームを楽しみながら、高まった力で、攻め方を工夫する。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 場の準備、準備運動、集合、挨拶</li> <li>2 本時のねらいの確認</li> <li>3 チャレンジゲーム <ul style="list-style-type: none"> <li>・「おむすびパスカット」</li> <li>・「ジグザクパスダッシュ」</li> <li>・「シュ・シュート」</li> </ul> </li> <li>4 チャレンジゲームのふりかえり</li> <li>5 ゲーム <ul style="list-style-type: none"> <li>&lt; 6時間目、7時間目 1ゲーム目 &gt; <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 作戦・規則を選んだタスク(フリーマン)</li> </ul> </li> <li>ゲームによる対抗戦</li> <li>&lt; 7時間目 2ゲーム目、8時間目 &gt; <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 作戦・規則を選んだ確かめのゲーム2</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>6 学習のふりかえり</li> <li>7 次回の学習の確認・挨拶・片付け</li> </ol>			<p><b>【運動についての思考・判断】</b> みんなが楽しめるように、規則を話し合って選んでいる。 (発言・行動観察・学習カード) 簡単な作戦を、提示されたものの中から、選んでいる。 (発言・行動観察・学習カード)</p> <p><b>【運動の技能】</b> パスが出せない味方の横に動いてパスをつなぐことができる。(行動観察) ボールを持っている人の近くで、手を上げて守ることができる。 (行動観察) 相手のボールになったら、自分の陣地に急いで戻ることができる。 (行動観察)</p>
<p>まとめ</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 単元全体をふりかえりと学習のまとめ</li> </ol>			<p>ゲームに取り組み、セストボールの楽しさや喜びを味わおうとする。 (発言・学習カード)</p>

(5) 時間毎の評価計画

観点		ねらい1					ねらい2		
		1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目
関心・意欲・態度									
思考・判断									
技能									

・・・重点的に評価する観点

(6) 単元計画(45分×8時間)

時	1	2	3	4	5	6	7	8
	ねらい1 ボール扱い、ルール、仲間に慣れながら、いろいろなチームとゲームを楽しみ、個人やチームの力を高める。					ねらい2 力の似通ったチームとゲームを楽しみながら、高まった力で、攻め方を工夫する。		
5	1 オリエンテーション ・学習の進め方 ・場の準備 ・準備運動	1 挨拶・健康観察・場の準備・準備運動 2 本時のねらいの確認						
10		3 チャレンジゲーム ・ぐるぐるパス、おむすびパス ・シュ・シュート	3 チャレンジゲーム ・おむすびパス、おむすびパスダッシュ ・シュ・シュート	3 チャレンジゲーム ・おむすびパスカット、ジグザグパスダッシュ ・シュ・シュート				
15	2 ためしのチャレンジゲーム ・ぐるぐるパス ・おむすびパス ・シュ・シュート	4 チャレンジ(ドリル)ゲームのふりかえり						
20		5 ためしのミニリーグ戦 ・対戦相手、ルール、役割、記録の取り方の確認 ・2ゴール ・攻守混合 ・攻撃・守備回数 ・前、後半2分30秒ずつ ・1チーム2試合ずつ	5 タスク(フリーマン)ゲームによるリーグ戦 ・対戦相手、ルール、役割の確認 ・前、後半2分30秒ずつ ・グリッド(ハーフ)コートによる、攻撃側に数的優位な状況(攻め3人、守り2人)の設定 ・1チームにつき5試合。	5 確かめのゲーム1 ・時間、試合人数、コートの特徴はためしのミニリーグ戦と同じ	5 作戦・規則を選んだタスク(フリーマン)ゲームによる対抗戦 ・ルール、対戦相手、役割の確認 ・前後半2分30秒ずつ ・対戦相手同士でルールを話し合い作戦を意識したゲーム。 ・1チームにつき3試合。	5 確かめのゲーム2(対抗戦)		
25	3 ためしのゲーム ・1ゴール ・攻守交代 ・攻撃、守備回数 ・1分30秒ずつ							
30								
35								
40								
45	4, 6, 7 学習カードの記入・学習のふりかえり							
	5, 7, 8 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け							

#### 4 学習について

##### (1) 児童の「運動」・「ボールを扱う運動」に対する意識

図3-1は検証授業を行う対象児童37名に運動に関する実態調査を行い、「運動が上手にできる方だと思うか、思わないか」「体育の学習は好きか、嫌いか」という設問について答えた内容をまとめたものである。

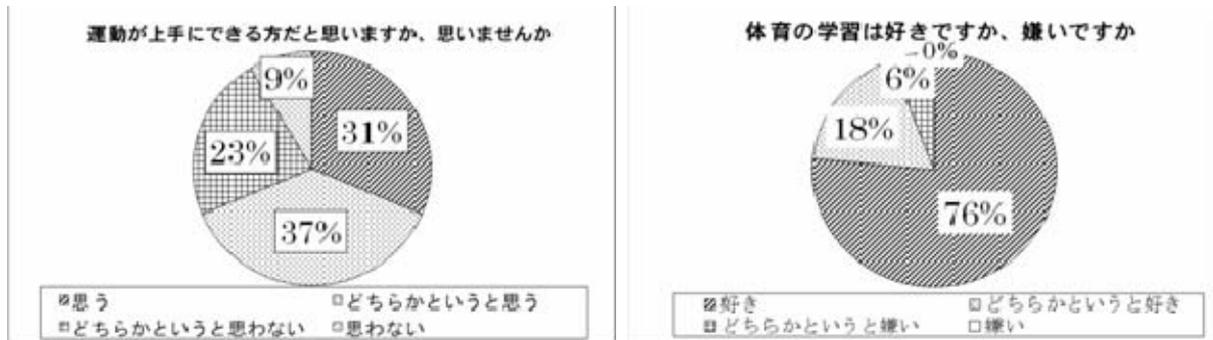


図3-1 「運動が上手にできる方だと思うか、思いませんか」「体育の学習は好きですか、嫌いですか」という質問に対する回答

「運動が上手にできる方だと思う」「どちらかというと思う」と答えた児童が68%しかおらず、残りの32%の児童は、運動に対してあまり自信がないことがわかる。しかし、体育の学習では94%の児童が「好き」もしくは「どちらかというが好き」と答えており、これらのことから体を動かすことには大いに興味があるが、運動が上手にできるという実感についてはあまり持っていないことがわかる。

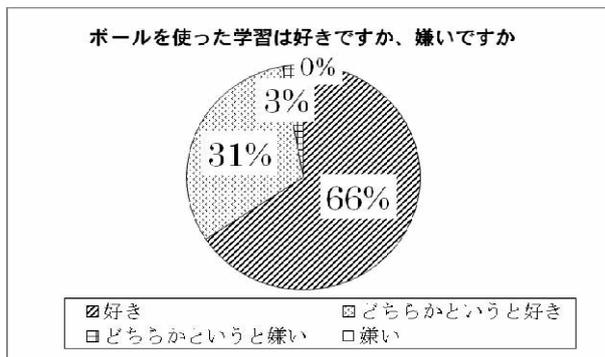


図3-2 「ボールを使った学習が好きですか、嫌いですか」という質問に対する回答

図3-2の「ボールを使った学習が好きですか、嫌いですか」という質問に対する回答を見てみると、97%の児童が「好き」もしくは「どちらかというが好き」と答えていることから、ボールに対する興味はあることがわかるが、図3-3の「ボールを投げる、つかむことが得意ですか、苦手ですか」という質問に対する回答を見ると、「苦手」「どちらかというと苦手」という児童が共に40%いる。このことから、ボールを使った学習は好きだが、投げる、つかむ技能に自信がない児童が多いことがわかる。

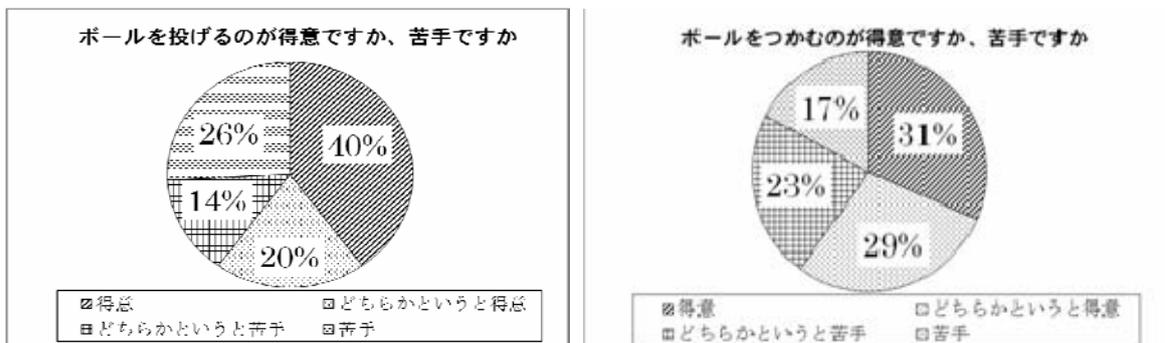


図3-3 「ボールを投げるのが得意ですか、苦手ですか」「ボールをつかむのが得意ですか、苦手ですか」という質問に対する回答

## (2) 学習の工夫

### ア チーム編成

チーム分けを行う際、勝敗の不確定性を保つにはチーム間の力が均等に近付けなければならないし、児童が納得したものにしなければならない。またチーム内には、リーダー的存在、技能を身に付けている、付けていない、性別等、いろいろな要素を持った児童がチーム内に混在することで、チームワークの大切さに気付き、やがては社会性の高まりにつながるものとする。

今回は、そうした趣旨を踏まえて「はじめにキャプテンを選出し、指導者・学級担任と一緒にチーム編成会議を行い、決まったメンバーを学級全員で不公平がないか確認して決定する」ことを児童に提案をして行う。チーム編成の人数は表3-3の通りである。またチームに愛着を持つために自分たちでオリジナルのチーム名（チーム名は学習で使用したものを予め入れてある）を考える。

表3-3 チーム編成の人数

チーム名	ゼッケン	人数構成
ファイヤー	赤	男女3名ずつの合計6名
ホワイト	白	
サンダー	黄	
大塚台	緑	
ブルーウェーブズ	青	
にこにこ	橙	男子3名、女子4名の合計7名

### イ 役割分担

単元目標（ア）にある「～互いに役割を分担し、協力してゲームを行うとともに～」の部分達成するため各チームで表3-4の役割を分担して円滑に活動ができるように行う。

#### （ア）準備・片付けにおける役割分担

準備・片付けでは、何をどこに運べばよいか見通しが立ち、時間の短縮にもなることからチーム毎に単元を通して同じ役割で行っていく。

#### （イ）ゲーム中における役割分担

キャプテンは固定で行うが、その他の役割については、時間毎に交代をしながら自分ができるだけいろいろな役割を行うこととする。

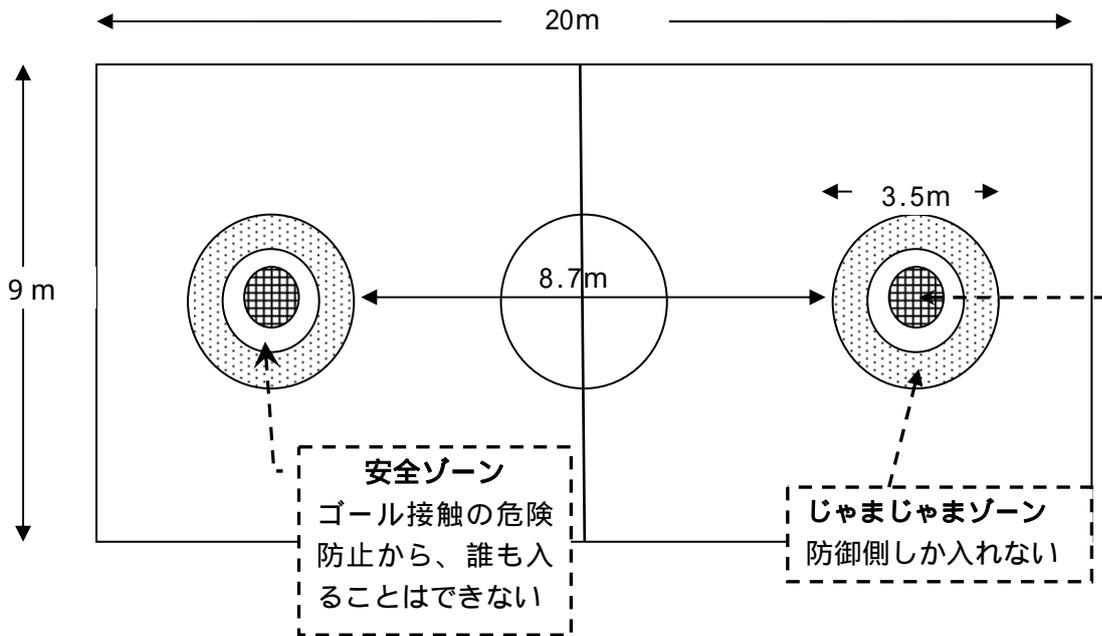
表3-4 チームにおける役割とその内容

	役割	役割の内容
固定制	キャプテン	・メンバーを選び、チーム会議でのまとめ役をする。 ・チームで話し合ったルールや対戦相手の希望を相手チームと相談をする。
交代制	ゲームアナウンサー	ゲームの動きを見ながら触球数、シュートを声に出してゲーム記録に伝える。
	ゲーム記録	ゲームアナウンサーの声を、ゲーム記録カードに記入をする。
	応援	味方の動きを見て、アドバイスや励ましの声を送る。
	ライン	コート上の4隅に立ち、ラインからボールが出ていないか、反則がないかを見る。
	得点	シュートが入ったら得点板の点数をめくる。

### ウ コート

コートの広さは、ゲーム出場人数、体格、動けるスペース、パスが投げられる距離等を考え、既存のバスケットボールコートより若干小さいものを設定する。

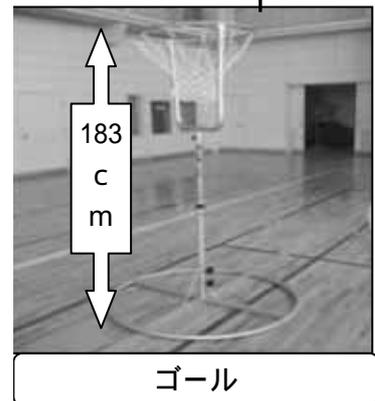
また、ゴールをフリースローサークルの中心に置くことで 360 度どこからでもシュートが狙えることができ、より多くのシュート機会とゴールを挟んだ攻撃が可能となる。さらにゴールとゴールの距離が近くなることでシュートまでつなげられる可能性が高くなる。ゴール付近の行動区域を攻撃側、防御側とも同じにしてしまうと、攻撃側が区域線間際からシュートをする際、防御側はゴールと攻撃側の間に立ってシュートを防ぐことができないので、ゴール近くの区域を「じゃまじゃまゾーン」とし、防御側しか入れないようにする。



### エ ゴール

ゴールは、高さ調節が可能な既製品のゴールを使用する。ゴールの高さは、今回の授業で身に付けたい力にもある「リングを山なりにねらう」ことが可能であり、さらに誰もが届くことができるものにする。初めは 183cm の設定で行い、児童の実態に応じて高さを変更していくこととする。

またゲームのはじめにおいて、どちらのゴールにシュートを入れたらいいのかわからなくなる場合があるので、リングの支柱付近に色のビニールテープで目印となるものを貼り、間違いを防ぐようにする。



## オ ルール

みんなが楽しめるゲームを行うためには、その種目が持っている既存のルールをそのまま適用するのではなく、児童の実態に応じたもの、目指すゲームが実現できるようなルールを作ったり、改善したりしていくことが大切なものとする。今回の学習では、「誰もがわかるもの 苦手な子でも意欲がわくもの 技能や戦術の習得に結び付くもの 種目の特性を失わないもの みんなが納得したもの」の点に留意しながら表3-5に示すルールを設定して行う。

表3-5 みんなでボールをつないでシュートするゲームを実現するために設定した主なルール

	ねらいとしたこと	ねらいを受けてのルール
人数	スペースが多く、状況判断を易しくする	3人対3人でゲームを行う。
パス	みんなでつなぐ	パスのみでボールをつないでシュートする。
	味方に出しやすくする	守るチームは持っているボールは取らずに、手を上げるかパスカットを狙う。
得点	みんながシュートをする	・シュートを入れた回数×シュートを入れた人数で計算。 ・チームで全員がシュートをしたらボーナス点。
ゲームの様相	縦の動きがある	得点后、自ゴールエリア内から攻撃を始める。

## カ ボール

パス・キャッチの技能を高める手立てとして、用具の工夫も大切になってくる。児童の事前アンケートでは、キャッチすることに苦手意識を持っている割合が多いことがわかった。その理由として、キャッチの方法がわからないだけでなく、硬めのボールによる突き指などの痛みへの恐れなどが考えられる。そこで、キャッチをする際に指への衝撃が少なく、指がボールにフィットしやすいであろう「ソフトスポンジボール」を使用することにする。またボールの大きさについては、両手で無理なく投げる・つかむことができるものを用意する。



材質	スポンジ
重量	210g
周囲	65～67cm
直径	21cm

スポンジボール

## キ 学習資料（\*資料編参照）

### （ア）個人カードの活用

めあてを明確にし、チャレンジゲームの記録を取ることで技能の高まりを振り返るようにする。感想欄では自由に書くだけでなく、学習のねらいに対してどう感じているのかを書けるような問いかけをすることで、自己評価欄と合わせて授業での学びがどうだったのかを知る手がかりとする。

個人カード

### （イ）チームカードの活用

みんなで話し合っためあてを共有することでチーム全体の目標を持つようにする。また役割分担欄を設け、自分の役割を忘れてしまった場合でもすぐに確認ができ時間を有効に使うことができるようにする。単元後半では、作戦・ルールを選択を記録することで、話し合ったことがわかるようにする。

チームカード

### （ウ）ゲーム記録カードの活用

今回の学習では、みんなでボールをつないでシュートを決めることを目指していくわけだが、本当にみんなでボールをつないでいるのかを理解するには、ただ試合を行うだけではなかなか難しい。また「ゲーム分析表などの客観的資料をもとにしてゲームの反省をしなければ、チームの話し合いが技能の高低に支配される危険性を持っている」<sup>10)</sup>とも言われている。本来ならば、パスの相関が分かるような心電図型の形式が良いと思うが、ゲーム記録を取る活動は一切行っていない児童にとっては難しいと考える。そこで、今回の学習ではみんながボールに触ることがつながりになると考え、触球数・シュート数・シュート決定数の3点に絞った記録を取ることとした。その記録から誰が何回ボールに触ったり、シュートをしたり、決めたりしたかがわかるため、次のゲームに向けての改善を図る資料になる。

ゲーム記録カード

### （エ）エンジョイボール攻略本の発行

学習の進め方、基本のルール、パス・キャッチの技能のポイント、対戦相手、作戦などをわかりやすく書いた本を発行し、オリエンテーションや、授業の始まる前に読むことで、授業の流れや動き方をイメージしやすいようにする。



エンジョイボール攻略本

(オ) エンジョイボール通信の発行

授業の最後や学習カードで授業のふりかえりを行うことで、その授業における達成度の確認や次時へのつながりになるが、時間が経ってしまうと忘れてしまうことがある。

そこで、授業で大切だったこと、その授業でよかった態度・動きを児童にわかりやすいように吹き出し入りの写真を入れた体育通信を授業当日の朝に発行する。そうすることで、子どもたちは前時までの学習を活かそうとしながら、さらに新しい学習内容を習得することになっていく。また、保護者に対しても授業における学習内容を伝えることに活用する。



エンジョイボール通信

(カ) 掲示物の活用

言葉で伝えるだけでは、理解できなかつたり、次の時間には忘れてしまつたりすることがあるので、ホワイトボードを活用して目指すゲーム、学習のねらい、チャレンジゲームの記録等を掲示し、視覚的にわかるようにする。また、対戦表、ルールを予め掲示して、試合時間を確保する。



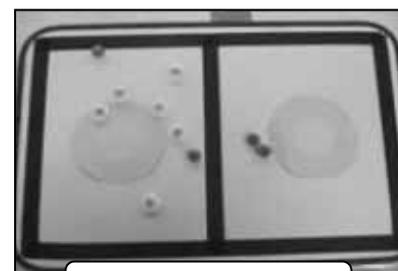
掲示物の一部

(キ) 映像の活用

学習を進めていく中で、ボールがつながる動きがわかって動ける児童・チームと、言葉では分かっているが、なかなか動けない児童・チームが出てくる。そこで、ゲームの動きを収めた映像の中から、学習のねらいに即した動きを編集し、「朝学習の時間」に見せることにする。ボールがつながる具体的な動きをみんなで共有し合うことで、動ける児童・チームには自信になり、なかなか動けない児童・チームにとっては、目標とする動きが明確になる。

(ク) 作戦板の活用

単元の後半では、簡単な作戦を立ててゲームを行うが、攻守混合型のゲームを初めて行う児童にとっては、言葉で説明しても、なかなか理解できないことが予想される。そこで、個人名入りの駒とコートを作成した作戦板を各チームに提供し、少しでも具体的な動きをチーム内で共通理解できるような手立てとしていく。



作戦板

### (3) 個人的技能を高める工夫

#### ア パス・キャッチの技能を高める練習(チャレンジゲーム)

##### 児童に身に付けさせたい力

両手で頭の上や、胸や腰の付近からのパスができる。  
ボールが来る方向に体の正面を向けて、両手でつかむことができる。

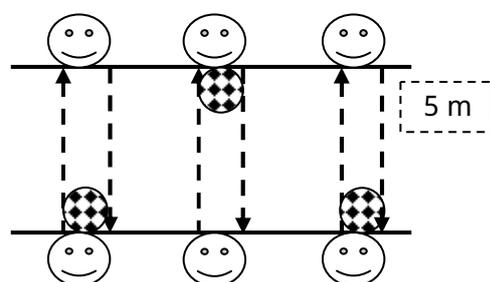
##### 児童に伝える技能のポイント

両手でボールを横から支えて、頭の上や胸から、片方の足を出して相手の胸に、真っすぐ押し出して投げよう。

ボールが来る方向に体の正面と手の平を向け親指と人差し指で三角おむすびの形にしてつかもう。(学習中は、「おむすびキャッチ」と呼ぶこととする)

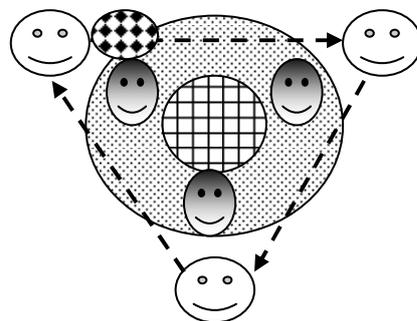
##### ぐるぐるパスゲーム

2人組で、ラインを挟んで向かい合わせに立つ。  
合図とともに、目の前にいる相手と30秒間パスをする。  
ボールを落としてしまっても、続けてカウントをする。  
学習カードにパス回数を記入する。  
チーム内の合計数で、記録の伸びを確認する。



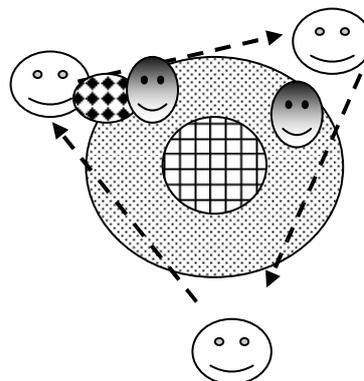
##### おむすびパスゲーム

円の周りの3ヶ所に1人ずつ並ぶ。  
合図とともに、一定の方向に30秒間パスをする。  
チームの他の3人は、じゃまじゃまゾーン内でパスの回数をカウントする。(パスカットは行わない)  
ボールを落としてしまっても、続けてカウントをする。  
学習カードにパス回数を記入する  
チーム内の合計数で、記録の伸びを確認する。



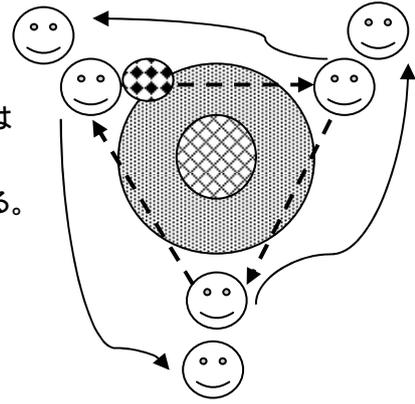
##### おむすびパスカットゲーム

円の周りの3ヶ所に1人ずつ並ぶ。  
合図とともに、一定の方向に30秒間パスをする。  
チームの他の2人は、じゃまじゃまゾーン内でボール保持者の近くで手を上げてパスをカットする。  
パスをもらう人は、横に動いてボールをもらう。  
ボールを落としてしまっても、続けてカウントをする。  
学習カードにパス回数を記入する。  
チーム内の合計数で、記録の伸びを確認する。



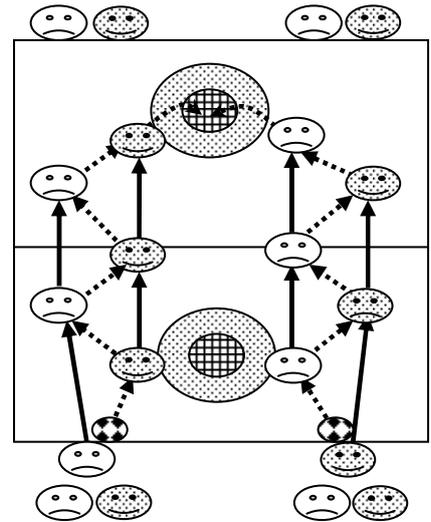
### おむすびパスダッシュゲーム

円の周りの3ヶ所に2～3人並ぶ。  
合図とともに一定の方向にパスを出し、パス出し後は反対側の列に走っての移動を1分間行う。  
ボールを落としてしまっても、続けてカウントをする。  
学習カードにパス回数を記入する。  
チーム内の合計数で、記録の伸びを確認する。



### ジグザクパスダッシュ

2人組でボールを1つ持ってエンドラインに並ぶ。  
合図とともに、1人がケンステップの位置まで走り振り向いて声を出しパスをもらう。  
パスを出した人は、次のケンステップの位置まで走って同様にパスをもらう。  
ゴールの近くにあるケンステップでボールを受け取ったらシュートをし、入らなかった場合はボールを拾ってゴールに入れるまで続ける。  
次の組は、前の組がシュートを打ったらスタートし、全部の組が終了したら反対方向で行う。



## イ シュートの技能を高める練習 (チャレンジゲーム)

### 児童に身に付けさせたい力

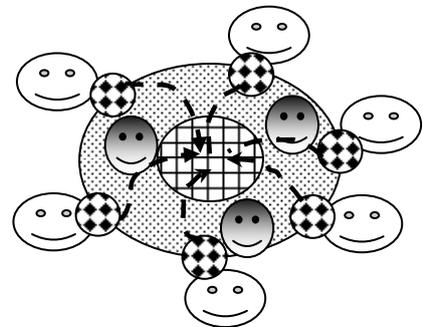
両手で強さの調整をして山なりにシュートをすることができる。

### 児童に伝える技能のポイント

両手でボールを横から支えて、頭の上か胸からゴールの真上にふんわりと投げ上げよう。

### シュ・シュートゲーム

チーム全員でゴールの周囲に立つ。  
合図とともに、ゴールに向かって30秒間シュートをする。  
待機チームは、ボールを拾って渡す。  
学習カードにゴール本数を記入する。  
個人や、チーム内の合計数で、記録の伸びを確認する。





## エ ドリブルの技能を高める運動（準備運動の時間に取り扱う）

児童に身に付けさせたい力

利き手でいろいろな方向に移動することができる。

児童に伝える技能のポイント

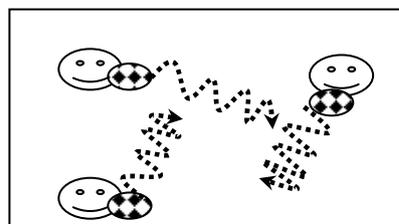
ボールをななめ前に、指でつき出して追いかけてよう。

チェンジドリブル

1人1個ボールを用意する。

音楽が流れている間、コートの中をいろいろな方向にドリブルで移動する。

音楽が止まった時、その場でボールを投げ上げてキャッチする。単元後半では利き手が反対の手で静止ドリブルを行う。



ドリブルの扱いについて

学習指導要領のバスケットボール型ゲームにおける技能の内容（ア）には、「ドリブルやパスをして攻め～」と記述してある。従ってドリブルとパス・キャッチの技能を高めながら学習を進めていくことが必要になるが、初めて攻守混合型ゲームを行う児童には、本研究のテーマである、みんなでボールをつなぐための「スペースへの気付き」を生み出すためには、パスのみでゲームを行うことが有効であると考えた。それは、あえてドリブルを使わないルールを設定することによって、バスケットボール型ゲームを進める上で必要とされる状況判断やボール操作をできるだけ簡単（キャッチをしたらフリーな味方を見つけてパスをする）にすることによって、シュートをする楽しさを多くの子どもが味わえるのではないかと考えたからである。ドリブルについては、バスケットボールにおけるさまざまな局面を開けるよさがあるので、今回はそうした動きの前提であるドリブルでいろいろな方向に移動ができる個人的技能を準備運動に取り入れて身に付けさせたいと思う。

## （４）スペースの気付きを促すタスク(フリーマン)ゲーム

児童に身に付けさせたい力

ボール保持者は、フリー（空いている）な味方にパスを出すことができる。

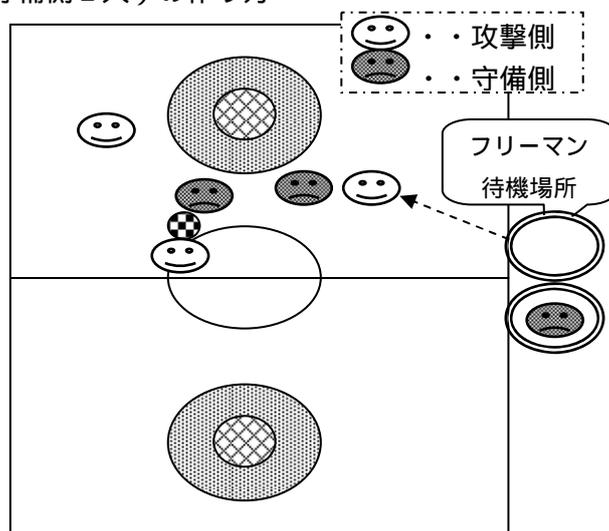
ボールを持っていない者は、フリー（空いている）な状態でパスをもらうことができる。

ルール\* 攻撃側に数的優位な状況（攻撃側3人、守備側2人）の作り方

センターラインを境にして攻撃側は相手の陣地に3人入ることができる、防御側は自分の陣地に2人入ることができる。

フリーマンは、味方がボールを保持した時にはコートの中に入り攻撃に参加し、相手がボールを保持した時は、待機場所に戻る。

コート上は、常に攻撃側3人対守備側2人の状態でゲームを行う。



## 5 授業の実際

8時間扱いの第1時間目 平成19年10月17日(水) 第4校時(11:30~12:15)			
ねらい1 ボール扱い、ルール、仲間に慣れながら、いろいろなチームとゲームを楽しみ、個人やチームの力を高める。			
本時のねらい (1) 学習の進め方を知る。 (2) チャレンジゲームやためしのゲームをして、エンジョイボールの楽しさを知る。			
	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ 10分	<p>1 整列・挨拶・健康観察</p> <p>~学習内容~ ・授業を円滑に進めるための、単元全体の進め方と単位時間のねらいを把握すること。</p> <p>2 学習の進め方、本時の学習のねらい ・学習の進め方を確認する。 ・本時の学習のねらいを確認する。</p> <p>3 場の準備・準備運動 ・場の準備、準備運動のやり方を聞き、実際に行ってみる。</p>	<p>・挨拶を元氣よく行い、健康状態を観察する。</p>  <p>・授業の流れを書いたカードを児童に見せ、見通しを持って行動することが、活動時間が確保になることを説明する。 ・今日の学習ポイントを掲示したカードを児童と一緒に読み上げて確認をする。 ・ケガをしないために、用具の持ち方や置く場所を説明する。 ・準備運動が主運動へのつながりや、けがの防止につながることを説明する。</p>	
なか 30分	<p>~学習内容~ ・パスをつないでシュートに結び付けるために、正しいパス、キャッチ、シュートの姿勢をとること。</p> <p>4 ためしのチャレンジゲーム 「ぐるぐるパス」「おむすびパス」「シュ・シュート」のやり方について、説明を聞き実際に行ってみる。</p> <p>~学習内容~ ・攻撃の時は、積極的にボールに触ったり、シュートしたりすること。 ・防御の時は、ボールを取りに行くこと。</p> <p>5 ためしのゲーム ・ためしのゲームのやり方について、説明を聞き実際に1ゴール(攻守交代型)で行ってみる。</p> 	<p>・チャレンジゲームの目的(ゲームに必要なパス・キャッチ・シュートの力をつける)を確認し、身に付けたい姿勢(パス・キャッチ・シュート)を模範やカードを用いながらわかりやすく教える。 ・身に付けたい姿勢を意識して取り組んでいるか観察しながら助言をする。</p> <p>・初めてのゲームを楽しむために、失敗を恐れずに攻撃側は積極的にボールに触ったり、シュートしたりすること、防御側はボールをカットすることを伝える。 ・ルールが理解できていない児童には近くによって助言する。 ・シュートが決まるなど、よいプレイには褒めるようにする。</p>	【運動への関心・意欲・態度】 ゲームに取り組み、セストボールの楽しさや喜びを味わおうとする。 (行動観察)
まとめ 5分	<p>6 学習カード記入・ふりかえり ・学習カードの記入の仕方の説明を聞き、ふりかえりをする。</p> <p>7 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け ・次回の学習内容について聞く。 ・場の片付けのやり方を聞き、実際に行ってみる。</p>	<p>・今日の感想を聞き取り、よい動きや言葉をみんな確認する。</p> <p>・本時のねらいが達成できたか聞き取り、次回の学習内容を伝える。</p> <p>・場の片付けの安全を確認する。</p> 	【運動への関心・意欲・態度】 ゲームに取り組み、セストボールの楽しさや喜びを味わおうとする。 (学習カード)

### <授業のふりかえり>

学習の進め方を順番に説明していったが、児童は集中して話を聞きよく理解をしていた。チャレンジゲームでは、技能のポイントをわかりやすい言葉(例:親指と人差し指でおにぎりの形にした「おにぎりキャッチ」)で説明することで、多くの児童が意識した姿勢で取り組む姿が見られた。ためしのゲームの時間が少ししか取れなかったが、チームで協力してゴールにシュートをしながら楽しむ姿が見られた。

8時間扱いの第2時間目 平成19年10月19日(金) 第4校時(11:30~12:15)			
ねらい1 ボール扱い、ルール、仲間に慣れながら、いろいろなチームとゲームを楽しみ、個人やチームの力を高める。			
本時のねらい チーム内で役割を分担して、ゲームを進める。			
	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ5分	1 整列・挨拶・健康観察 2 本時の学習のねらい ・本時の学習のねらいを確認する。 3 場の準備・準備運動 ・場の準備、準備運動を行う。	・挨拶を元気よく行い、健康状態を観察する。 ・今日の学習ポイントを掲示したカードを児童と一緒に読み上げて確認をする。 ・場の準備では安全に用具を運んでいる確認をし、準備運動ではボールに積極的に触れようとしているか確認をする。	
なか5分	~学習内容~ ・正確にシュートするためには、ゴールの真上に山なりに投げること。 4 チャレンジゲーム 「ぐるぐるパス」「おむすびパス」「シュ・シュート」のやり方で気を付けることを聞き行う。 ~学習内容~ ・ゲームをきちんと円滑に行うためには、それぞれの役割を理解すること。 5 ミニリーグ戦 ・ゲームのルールや、やり方を聞き、対戦相手・ルール・役割(審判・得点・アナウンサー・記録)を確認し、実際にゲームを行ってみる。 	 ・前時に説明したパス(足を出して、相手の胸に出す)・キャッチ(おむすび)のポイントを再度確認し、意識しながら行うよう伝える。 ・シュートのポイント(ゴールの真上にふんわりと投げ上げる)を教える。 ・身に付けたい姿勢ができていない児童には褒め、正しくできていない児童には近くに寄って助言する。 ・対戦相手・審判・ゲーム中に何の係をやるのか全体で図を見ながら確認をし、それぞれの役割ができることが、ゲームの成立につながることを説明する。 ・相手のゴールにシュートするために、じゃまじゃまゾーンにずっといるのではなく、積極的にボールにさわりに動くよう伝える。 ・ルールが理解できていない児童には近くに寄って助言し、シュートが決まったり、パスが通ったりするなど、よいプレイには褒めるようにする。	 <b>【運動への関心・意欲・態度】</b> チーム内で役割を分担し、ゲームの進行をしようとする。 (行動観察)
まとめ5分	6 学習カード記入・ふりかえり ・学習カードを記入し、ふりかえりを行う。 7 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け ・次回の学習内容について知り、場の片付けを行う。	・良かった動き、言葉を発表し、みんなで聞き合う。 ・ゲームを行う中で困ったことはなかったか聞き取る。 ・本時のねらいが達成できたか聞き取り、次回の学習内容を伝える。 ・場の片付けの安全を確認する。	<b>【運動への関心・意欲・態度】</b> チーム内で役割を分担し、ゲームの進行をしようとする。 (学習カード)

<授業のふりかえり>

学習の進め方を児童は覚えていたので、はじめの段階(コートの準備、準備運動)は、スムーズに進めることができていた。ゲーム記録カードについては、初めての取り組みということもあり多くの児童が書き込みに困惑していたが、記録を記入する台を確保し、徐々に慣れていくことを見通して継続することとした。チーム内での役割分担は、「朝学習の時間」を使って話し合っていたためよくできていたが、審判の役割や立つ位置の押さえが弱かったため、ゲームを行っているチーム同士で試合を進めてしまう場面があった。3人対3人のはじめのゲームでは、個人的技能がまだ身に付いていないため、シュートまでボールをつなぐことがあまり見られなかった。また、ボール保持者に対して守りに行かず残りの2人を守ることで、パスをしてモカットされることが多かった。

8時間扱いの第3時間目 平成19年10月23日(火) 第4校時(11:30~12:15)			
ねらい1 ボール扱い、ルール、仲間に慣れながら、いろいろなチームとゲームを楽しみ、個人やチームの力を高める。			
本時のねらい (1) ボールを持っている人の近くで、手を上げて守ることができるようにする。 (2) フリーになっている味方を見付けて、両手で頭の上や胸の付近からのパスができるようにする。 (3) コートや用具の安全を確かめながら協力して準備や片付けをし、ゲームをする。			
	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ5分	1 整列・挨拶・健康観察 2 本時の学習のねらい ・本時の学習のねらいを確認する。 ~学習内容~ ・けがをしないためには、コートや用具の安全を確かめながら協力して準備や片付けをすることが必要であること。	・挨拶を元気よく行い、健康状態を観察する。 ・今日の学習ポイントを掲示したカードを児童と一緒に読み上げて確認をする。 ・場の準備では1時間目に説明した通りに、安全に気を付けて用具を運んでいるかを確認する。 ・準備運動ではボールに積極的に触れようとしているか確認をする。	<b>【運動への関心・意欲・態度】</b> コートや用具の安全を確かめながら、協力して準備や片付けをし、ゲームをしようとする。(行動観察)
なか35分	~学習内容~ ・相手にパスやシュートをさせないためには、ボールを持っている人の近くで手を上げて守ること。 ・ボールをつなぐためには、フリーになっている味方に両手で頭の上や胸の付近からパスを出すことが有効であること。 4 チャレンジゲーム ・「ぐるぐるパス」「おむすびパス」「シュ・シュート」を行う。 ・記録を記入する。 5 フリーマンゲーム ・フリーマンゲームのルールのやり方を聞き、対戦相手・役割(審判・得点・アナウンサー・記録)確認しゲームを実際に行ってみる。	・「おむすびパス」では、パスをしにくくするためにパスコースに立つことを伝える。 ・身に付けたい姿勢ができていない児童には褒め、正しくできていない児童には近くに寄って助言する。 ・チャレンジゲーム記録の伸びを確認する。 ・フリーマンゲームのルールを説明する。 ・相手にパスやシュートをさせないためには、ボールを持っている人の近くで手を上げて守ることを教える。 ・フリーマンゲームでは、攻撃側はフリーになっている味方が必ずいるので、そこにパスをするよう教える。 ・ルールが理解できていない児童には近くに寄って助言し、シュートが決まったり、パスが通ったりするなど、よいプレイを褒めていく。	<b>【運動の技能】</b> フリーになっている味方を見付けて両手で頭の上や胸の付近からのパスができる。(行動観察) ボールを持っている人の近くで手を上げて立つことができる。(行動観察)
まとめ5分	6 学習カード記入・ふりかえり ・学習カードを記入し、ふりかえりを行う。 7 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け ・次回の学習内容について知り、場の片付けを行う。	・良かった動き、言葉を発表し、みんなで聞き合う。 ・ゲームを行う中で困ったことはなかったか聞き取る。 ・本時のねらいが達成できたか聞き取り、次回の学習内容を伝える。 ・場の片付けの安全を確認する。	<b>【運動への関心・意欲・態度】</b> コートや用具の安全を確かめながら、協力して準備や片付けをし、ゲームをしようとする。(行動観察)

<授業のふりかえり>

チャレンジゲームのぐるぐる(対面)パスでの姿勢は、ほとんどの児童が身に付いてきたのと、静止した状態でのパス交換はゲームで使える有効な手立てとはあまりならないので、次時からはパス&ランを意識した内容に変更していくこととした。おむすび(三角)パスの際に、中に立つ守り役の児童の位置を「パスの出し手と受け手を結ぶライン上に立つ」という押さえをしたが、人の近くで守るところまで意識を向けることができなかった。そのため、フリーマンゲーム(攻撃側に数的優位な状況生まれる)では前時同様引いた守りになり、フリーな味方がいない場面が見られた。また攻撃のみ参加するというフリーマンの役割を児童に徹底できなかったことで、守備から攻撃に切り替わった際に数的不利な状況生まれる場面が何度か見られ、一部の児童にとってはフラストレーションが溜まるものとなった。また、パスをしたらその場に立ったままの状態であることで、ボールが前につながらない場面もあった。

準備・片付けについては、危険度が高いゴールを横に倒してチーム全員で運ぶことが徹底されており、協力してすばやくできていた。

8時間扱いの第4時間目 平成19年10月25日(木) 第4校時(11:30~12:15)			
ねらい1 ボール扱い、ルール、仲間に慣れながら、いろいろなチームとゲームを楽しみ、個人やチームの力を高める。			
本時のねらい (1)フリーになっている味方を見付けて、両手で頭の上や胸の付近からのパスができるようにする。 (2)パスをしたら、ボールを持っている人より前に動くことができるようにする。 (3)ルールを守り、審判の判定や勝敗を認めて楽しくゲームをする。			
	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ 5分	1 整列・挨拶・健康観察 2 場の準備・準備運動 ・場の準備、準備運動を行う。	・挨拶を元気よく行い、健康状態を観察する。 ・場の準備では安全に用具を運んでいる確認をし、準備運動ではボールに積極的に触れようとしているか確認をする。	
なか 35分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>~学習内容~</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールをつなぐためには、フリーになっている味方に両手で頭の上や胸の付近からパスを出すことが有効であること。</li> <li>・ボールをつないで、ゴールに近付くためには、パスをしたらボールを持っている人より前に動くことが有効であること。</li> <li>・ゲームを楽しく行うためには、ルールを守り、審判の判定や勝敗を認めて仲良く行うことが必要であること。</li> </ul> </div> <p>3 チャレンジゲーム ・「シュ・シュート」「おむすびパス」を行う。 ・「おむすびパスダッシュ」のやり方について、説明を聞き実際に行ってみる。 ・チャレンジゲームの記録を記入する。</p> <p>4 本時の学習のねらい、フリーマンゲーム ・本時の学習のねらいを確認する。 ・対戦相手・ルール・役割を確認して、ゲームを行う。</p>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>・「おむすびパスダッシュ」ではパスをしたら走る感覚を身に付けることを伝え、正しいやり方で行っているか観察しながら助言する。</li> <li>・今日の学習ポイントを掲示したカードを児童と一緒に読み上げて確認をする。</li> <li>・前時同様に、ボールをつなぐためには、フリーな味方にパスをするよう伝える。</li> <li>・点をたくさん入れるにはゴールの近くでシュートを打つ方が入りやすいことを確認し、そのためにはボールをパスしたらその場に立っているのではなくボールを持っている人の前に動くことを教える。</li> <li>・仲良くゲームを行うために、審判の判定や勝敗に対して、文句を言わずにゲームすることを伝える。</li> <li>・ルールが理解できていない児童には近くに寄って助言し、シュートが決まったり、パスが通ったりするなど、よいプレイを褒めていく。</li> </ul>	<p>【運動への関心・意欲・態度】 規則を守りながら審判の判定に従い、勝敗を素直に認めて、ゲームをしようとする。 (行動観察)</p> <p>【運動の技能】 フリーになっている味方を見付けて両手で頭の上や胸の付近からのパスができる。 (行動観察) パスをしたら、前に動くことができる。 (行動観察)</p>
まとめ 5分	5 学習カード記入・ふりかえり ・学習カードを記入し、ふりかえりを行う。 6 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け ・次回の学習内容について知り、場の片付けを行う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チーム毎に良かった動き・言葉を話し合い、皆の前で発表するよう伝える。</li> <li>・ゲームを行う中で困ったことはなかったか聞き取る。</li> <li>・本時のねらいが達成できたか聞き取り、次回の学習内容を伝える。</li> <li>・場の片付けの安全を確認する。</li> </ul>	

<授業のふりかえり>

フリーマンゲームでは、前時の反省を受けて、フリーマンの守備時の待機場所を設定したことで、攻撃側に数的優位な状況が多く発生するようになり、ボールのつながりやシュートを決める場面が出てくるようになった。ただし、フリーな味方がいるのにパスが出ないことがあり、その原因としては声が出ていないことが考えられたので、次時はその点を改善していくこととした。また、「パスをしたらボールを持っている人の前に動く」というねらいを入れたことで、ゲーム展開が切り替えのあるものに少しずつなってきた。

判定や勝敗に対しては概ねの児童が素直に受け入れていたが、一部の児童は仲間のミスを認められない発言が見受けられた。

8時間扱いの第5時間目 平成19年10月31日(水) 第4校時(11:30~12:15)			
ねらい1 ボール扱い、ルール、仲間に慣れながら、いろいろなチームとゲームを楽しみ、個人やチームの力を高める			
本時のねらい			
(1) 両手で頭の上や、胸の付近からのパスができるようにする。			
(2) ボールが来る方向に体の正面を向けて、両手でつかむことができるようにする。			
(3) 両手で強弱の調整をして山なりにシュートをすることができるようにする。			
	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ 5分	1 整列・挨拶・健康観察 2 場の準備・準備運動 ・場の準備、準備運動を行う。	・挨拶を元気よく行い、健康状態を観察する。 ・場の準備では安全に用具を運んでいる確認をし、準備運動ではボールに積極的に触れようとしているか確認をする。	
なか 35分	<p>~学習内容~</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>相手にとりやすいパスをするためには、両手で頭の上や胸の付近から、片方の足を出しながら、相手の胸の付近に投げること。</li> <li>ボールをつかむためには、ボールが来る方向に体の正面を向けて、両手の親指と人差し指で三角形の形を作ること。</li> <li>シュートを入れるためには、両手で強弱の調整をしてゴールの上に山なりに投げること。</li> <li>パスをもらうためには、守りの横に動いて声を出すことが有効であること。</li> </ul> <p>3 本時の学習のねらい、チャレンジゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>本時の学習のねらいを確認する。</li> <li>チャレンジゲームで気を付けることを確認する。</li> <li>「おむすびパス」「おむすびパスダッシュ」「シュ・シュート」を行う。</li> <li>チャレンジゲームの記録を記入する。</li> </ul> <p>4 フリーマンゲーム・確かめのゲーム1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームで気を付けることを確認する。</li> <li>対戦相手・ルール・役割を確認して、ゲームを行う。</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>今日の学習ポイントを掲示したカードを児童と一緒に読み上げて確認をする。</li> <li>パス、キャッチの練習では、今までの練習で取り組んできたことを意識して行うよう伝える。</li> <li>「おむすびパス」では、投げる人と守りの一直線上に立つとパスがもらえないので、守りの横に動き、ボールを呼ぶ声を出すとパスがもらえることを教える。</li> <li>シュ・シュートゲームでは、リングのふちの前にぶんわり投げることで入りやすくなることを教える。</li> <li>正しいやり方でゲームを行っているか観察しながら助言する。</li> <li>ボールがつながる動きを、掲示したカードを児童と一緒に読みあげて確認をする。</li> <li>確かめのゲームでは、フリーマンゲームで学習してきたこと(フリーの味方にパスを出す)を生かすように伝える。</li> <li>動き方が理解できていない児童には近くに寄って助言する。</li> <li>ルールが理解できていない児童には近くに寄って助言し、シュートが決まったり、パスが通ったりするなど、よいプレイを褒めていく。</li> </ul>	<p>【運動の技能】</p> <p>両手で頭の上や、胸の付近からのパスができる。</p> <p>(行動観察)</p> <p>ボールが来る方向に体の正面を向けて、両手でつかむことができる。</p> <p>(行動観察)</p> <p>両手で強弱の調整をして山なりにシュートをすることができる。</p> <p>(行動観察)</p>
まとめ 5分	5 学習カード記入・ふりかえり ・学習カードを記入し、ふりかえりを行う。 6 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け ・次回の学習内容について知り、場の片付けを行う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>チーム毎に良かった動き・言葉を話し合い、皆の前で発表するよう伝える。</li> <li>ゲームを行う中で困ったことはなかったか聞き取る。</li> <li>本時のねらいが達成できたか聞き取り、次回の学習内容を伝える。</li> <li>場の片付けの安全を確認する。</li> </ul>	

<授業のふりかえり>

単元も折り返しに差し掛かり、パスを出す、ボールをキャッチするなどの個人的技能の定着がチャレンジゲームやフリーマンゲームで少しずつ見られるようになってきた。またゴールの遠くからでもシュートを打つ場面が以前はたくさん見られていたが、「ゴール近くからのシュートの方が入りやすい」ということを確認し、「パスをした後の前への動き」が出てきたことで、味方の上がりを持って攻撃ができるようになってきた。

3人対3人で行った「たしかめのゲーム」では、ボール保持者への守りよりも、他の2人へのマークに集中してしまい、パスが出せずにいる場面が見受けられた。その状態を改善する手段として次時は第3時のねらいであった「ボール保持者へのマーク」を再度徹底するようにした。

8時間扱いの第6時間目 平成19年11月6日(火) 第4校時(11:30~12:15)			
ねらい2 力の似通ったチームとゲームを楽しみながら、高まった力で、攻め方を工夫する。			
本時のねらい (1) ボールを持っている人の近くで、手を上げて守ることができるようにする。 (2) 規則や簡単な作戦を選び、みんなでボールをつないだゲームを楽しむ。			
	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ 5分	1 整列・挨拶・健康観察 2 場の準備・準備運動・チャレンジゲーム ・場の準備、準備運動を行う。 ・「シュ・シュート」を行う。	・挨拶を元気よく行い、健康状態を観察する。 ・場の準備では安全に用具を運んでいる確認をし、準備運動ではボールに積極的に触れようとしているか確認をする。 ・「シュ・シュート」では、高さのあるシュートを出すことを伝える。	
なか 35分	~学習内容~ ・相手にパスやシュートをさせないためには、ボールを持っている人の近くで手を上げて守ること。 ・ゲームをより楽しく行うためには、規則や作戦を選ぶことが有効であること ・相手のゴールに早くボールを運ぶためには、ボールをパスしたらすぐに前に走ることが有効であること。 3 本時の学習のねらい、チャレンジゲーム ・本時の学習のねらいを確認する。 ・チャレンジゲームで気を付けることを確認する。 ・「ジクザクパス」のやり方について、説明を聞き実際に行ってみる。 ・「おむすびパス」を行う。 ・チャレンジゲームの記録を記入する。 4 選んだ作戦、ルールでのフリーマンゲーム(対抗戦) ・対戦相手・ルール・作戦・役割(審判・得点・アナウンサー・記録)を確認する。 ・試合前に対戦相手同士で得点方法を話し合いゲームを行う。	 ・今日の学習ポイントを掲示したカードを児童と一緒に読み上げて確認をする。 ・「ジクザクパス」では相手のゴールに早く運ぶために、ボールをパスしたらすぐに前に走ることを伝え、正しいやり方で行っているか観察しながら助言する。 ・相手の前に守りがいないと、パスやシュートが簡単に出来てしまうので、ボールを持っている人の近くで手を上げて守ることを教える。 ・みんながシュートをできるようなルールや作戦を選ぶことで、さらにゲームが楽しめることを伝える。 ・ルールが理解できていない児童には近くに寄って助言し、シュートが決まったり、パスが通ったりするなど、よいプレイを褒めていく。	【運動についての思考・判断】 みんなが楽しめるように、規則や活動の場を選んでいる。 (発言・行動観察・学習カード) 簡単な作戦を、提示されたものの中から、選んでいる。 (発言・行動観察・学習カード) 【運動の技能】 ボールを持っている人の近くで手を上げて立つことができる。 (行動観察)
まとめ 5分	5 学習カード記入・ふりかえり ・学習カードを記入し、ふりかえりを行う。 6 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け ・次回の学習内容について知り、場の片付けを行う。	・チーム毎に良かった動き・言葉を話し合い、皆の前で発表するよう伝える。 ・ゲームを行う中で困ったことはなかったか聞き取る。 ・本時のねらいが達成できたか聞き取り、次回の学習内容を伝える。 ・場の片付けの安全を確認する。	

<授業のふりかえり>

ボールを持っている人の近くで守ることを再度意識させたことで、フリーな味方にパスをする場面が見られるようになったが、一方でボール保持者がプレッシャーを受けることになりパスが出せない場面が見られた。そこで、次時は「パスが出せない味方がいたら横に動いてパスをつなぐ動き」をねらいに入れることとした。ジクザクパスを取り入れたことにより、パスを出したら前に走る動きが具体的に分かりゲームにおいて徹底されるようになった。作戦をチームで選んで行ったが、話し合いの時間を十分に確保ができなかったことからゲームの中で実行できるチームは、ほとんど見られなかった。

「朝学習の時間」に、よい動きの場面を集めた映像を児童に見せたことで、動き方のイメージがより一層できた。

8時間扱いの第7時間目 平成19年11月8日(木) 第4校時(11:30~12:15)			
ねらい2 力の似通ったチームとゲームを楽しみながら、高まった力で、攻め方や守り方を工夫する。			
本時のねらい (1)パスが出せない味方の横に動いてパスをつなぐことができるようにする。 (2)相手のボールになったら、自分の陣地に急いで戻ることができるようにする。			
	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ 5分	1 整列・挨拶・健康観察 2 場の準備・準備運動・チャレンジゲーム ・場の準備、準備運動を行う。 ・「シュ・シュート」を行う。	・挨拶を元気よく行い、健康状態を観察する。 ・場の準備では安全に用具を運んでいる確認をし、準備運動ではボールに積極的に触れようとしているか確認をする。	
なか 35分	~学習内容~ ・パスが出せない味方のボールをつなぐためには、味方の横に動いてボールをもらうことが有効であること。 ・相手にシュートを入れさせないためには、相手のボールになったら、自分の陣地に急いで戻ることが有効であること。 3 本時の学習のねらい、チャレンジゲーム ・本時の学習のねらいを確認する。 ・「おむすびパスカット」のやり方について説明を聞き、実際に行ってみる。 ・「ジグザクパス」を行う。 ・チャレンジゲームの記録を記入する。 4 選んだ作戦・ルールでの「フリーマンゲーム」「たしかめのゲーム1」(対抗戦) ・対戦相手・ルール・作戦・役割(審判・得点・アナウンサー・記録)を確認する。 ・試合前に対戦相手同士で得点方法を話し合いゲームを行う。	 ・今日の学習ポイントを掲示したカードを児童と一緒に読み上げて確認をする。 ・「おむすびパスカット」では、ボール保持者がパスを出せない状態を打開するために、ボール保持者の横に動いてパスをもらうことを教え、その動きを理解するために1チームを見本にして説明し、正しいやり方で行っているか観察しながら助言する。 ・たしかめのゲームでは今まで学習してきたボールがつながる動きに加えて、ボール保持者がパスを出せない場合は味方の横に動いてボールをもらいにいく必要があることを再度確認する。 ・ルールや動き方が理解できていない児童には近くに寄って助言し、シュートが決まったり、パスが通ったりするなど、よいプレイを褒めていく。	<b>【運動の技能】</b> 相手のボールになったら、自分の陣地に急いで戻ることができる。 (行動観察) パスが出せない味方の横に動いてパスをつなぐことができる。 (行動観察)
まとめ 5分	5 学習カード記入・ふりかえり ・学習カードを記入し、ふりかえりを行う。 6 次回の学習の確認・挨拶・場の片付け ・次回の学習内容について知り、場の片付けを行う。	・チーム毎に良かった動き・言葉を話し合い、皆の前で発表するよう伝える。 ・ゲームを行う中で困ったことはなかったか聞き取る。 ・本時のねらいが達成できたか聞き取り、次回の学習内容を伝える。 ・場の片付けの安全を確認する。	

<授業のふりかえり>

攻守の動きが高まり、激しい動きが見られるようになってきたので、反則をしないことや、審判の役割をしっかりと行うことを確認した。得点方法を工夫することで、1人がシュートをたくさん決めても勝てないチームがあり、みんながシュートをすることに意識を向けることができた。パスが出せない味方の横に動いてボールをつなごうとする動きはかなりできていたが、ゲームの様相としては縦への広がりから、密集状態に戻ってしまう場面が見られた。

全体的な技能の向上が見られる反面、技能が定着しきれない子が目立ってしまうので、次時は声掛けや守りへのがんばりを褒めるなどして意欲の向上を引き続き促すこととした。

8時間扱いの第8時間目 平成19年11月9日(金) 第4校時(11:30~12:15)			
ねらい2 力の似通ったチームとゲームを楽しみながら、高まった力で、攻め方や守り方を工夫する。			
本時のねらい (1) 今までの学習を生かして、みんなでボールをつないでシュートを決めるゲームを楽しむことができる。			
	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
はじめ 5分	1 整列・挨拶・健康観察 2 本時の学習のねらい ・本時の学習のねらいを確認する。 3 場の準備・準備運動・チャレンジゲーム ・場の準備、準備運動を行う。 ・「シュ・シュート」を行う。	・挨拶を元気よく行い、健康状態を観察する。 ・今日の学習ポイントを提示したカードを児童と一緒に読み上げて確認をする。 ・場の準備では安全に用具を運んでいる確認をし、準備運動ではボールに積極的に触れようとしているか確認をする。	
なか 35分	~学習内容~ ・みんなでボールをつないで、シュート決めるゲームを楽しむために、今までの学習を生かすこと。 4 チャレンジゲーム ・「おむすびパスカット」「ジグザクパス」を行う。 ・チャレンジゲームの記録を記入する。 5 選んだ作戦・ルールで確かめのゲーム2を行う。 ・対戦相手・ルール・作戦・役割(審判・得点・アナウンサー・記録)を確認する。 ・試合前に対戦相手同士で得点方法を話し合いゲームを行う。	 ・「ジグザクパス」では、ボールを落とさずつなげるペアは、早くシュートまでできるように取り組んでみることを伝える。 ・チャレンジゲームでは、記録の高まりとゲームで使える技能が身に付いてきたかを確認する。 ・たしかめのゲームでは今まで学習してきたボールがつながる動きと守る動きをできる限り発揮するよう伝える。 ・ルールや動き方が理解できていない児童には近くに寄って助言し、シュートが決まったり、パスが通ったりするなど、よいプレイを褒めていく。	【関心・意欲・態度】 ゲームに取り組み、セストボールの楽しさや喜びを味わおうとする。 (行動観察・学習カード)
まとめ 5分	7 集合・学習カード記入・ふりかえり ・学習カードを記入し、ふりかえりを行う。 	・チーム毎に良かった動き・言葉を話し合い、皆の前で発表するよう伝える。 ・本時のねらいが達成できたか聞き取る。 ・みんなでボールをつないでシュートを決めるゲームができたか聞き取る。 ・最後のふりかえり(事後アンケート)を行うことを伝える。	
	8 挨拶・場の片付け	・場の片付けの安全を確認する。	

<授業のふりかえり>

最後の授業ということで、いつも以上に機敏に行動ができていた。チャレンジゲームは目の前の児童の動きを見ながらバージョンアップをしてきたので、実際のゲームにも取り組んできたこと(パスをしたら前に動く、パスをもらう時に声を出す、ボールが出せない味方がいたら横に動いてもらう、シュートはふんわり投げる)を数多く発揮することができていた。またコート内外から、「シュートを打つ」「マークにつく」「ボールを呼ぶ」「パスをもらいに行く」など学習してきたことが声となって聞くことができた。第2・5時に比べてパスをつなげてシュートする場面が多くなり、個人的技能と集団的技能の向上を実感することができた。

最後の試合まで1勝もできなかったチームが勝利を収めることができ、心の底から嬉しそうな表情をしていたのが印象的だった。

## 6 検証授業の結果と考察

研究主題に迫るため、検証授業から得られたデータを基に、検証の視点に沿って分析し、みんなでボールをつないでシュートを決める喜びを味わうことができたかについて考察していくことにする。なお、分析・考察を進める上で、文中に使用した図表の標本数については、表3-8の通りである。

また表中の児童の記述内容については、できる限り児童が記述したままの表現で載せてある。

表3-8 文中に使用した標本数

時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目
人数	37名	35名	36名	34名	34名	37名	37名	36名
事前アンケート 35名・事後アンケート 37名								

### (1) 技能のポイントをわかりやすくし、技能の習熟に応じた練習を行うことで、ゲームで使えるパス・キャッチの技能が身に付き、ボールの扱いが得意になったか。

#### ア 両手で頭の上や胸の付近から、パスができたか

##### (ア) ゲームにおけるパスの投げ方の分析

図3-4は、攻撃と守備が同数のゲームにおいて「両手で頭の上や胸の付近からパスができていないか」をVTRで分析しその結果の変容を示したものである。2時間目では、頭の上や胸の付近からパスを出す児童が72%で、5時間目にはその割合が上昇したが、7時間目には下降している。しかし、最後の8時間目においては92%と2時間目に比べて20ポイント上昇している。このことから、7時間目には数値が下がっているものの、始めの時間より頭の上や胸の付近からパスを出す児童が増えたことがわかる。

##### (頭・胸からのパス総数÷パス総数)

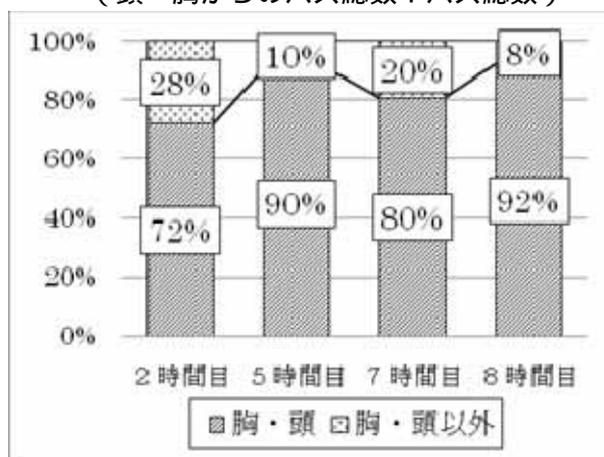


図3-4 両手で頭の上や胸の付近からパスができた割合

##### (イ) ゲームにおけるパス方向の分析

図3-5は、攻撃と守備が同数のゲームにおいて「両手で頭の上や胸の付近からパスを出して、ボールを受ける相手の胸付近に投げられたか」をVTRで分析しその結果の変容を示したものである。2時間目では、両手で頭の上や胸の付近から相手の胸の付近にパスを投げる児童が33%で、5時間目にはその割合が上昇したが、7時間目には下降している。しかし、8時間目においては43%と2時間目に比べて10ポイント上昇している。このことから、7時間目には数値が下がっているものの、始めの時間より両手で頭の上や胸の付近から相手の胸の付近にパスを投げる児童が増えたことがわかる。

##### (頭・胸から相手の胸に投じたパス総数÷パス総数)

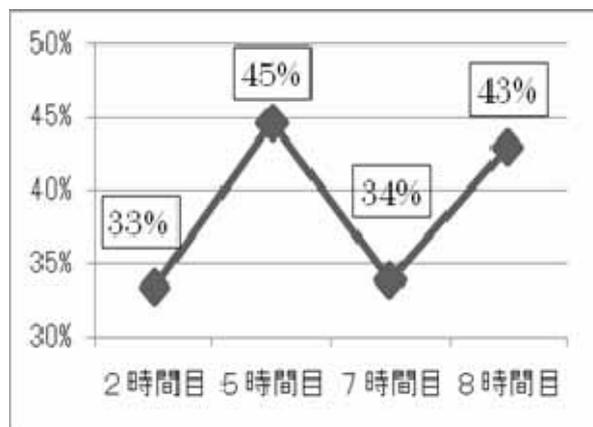


図3-5 両手で頭の上や胸の付近から相手の胸の付近にパスを投じた割合

(ウ) 学習カードの自己評価の分析

図3-6は、「両手で頭の上や胸の前からパスができましたか」について、攻撃と守備が同数のゲームを行った時間の学習カードに4段階で記入した自己評価の変容を示したものである。「とてもよくできた」と答えた割合が2時間目では57%だったが、7時間目には83%と上昇し、最後の8時間目には83%と2時間目と比べて26ポイント上昇している。このことから、7時間目には「両手で頭の上や胸の前からパスが出せることができるようになった」という意識を持った児童が増えたことがわかる。

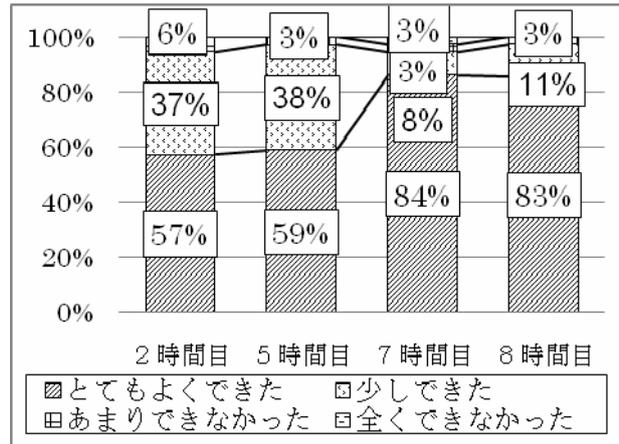


図3-6 両手で頭の上や胸の前からパスができましたか

(エ) 練習、ゲームにおけるパスの投げ方の分析

表3-9は練習で行ったことが、ゲームで発揮できているかをパスの投げ方の技能の高まりが見られた児童(A児)の始めと終わりの段階の動作を写真で見ながら比較したものである。

表3-9 パスの投げ方の技能の高まりが見られた児童(A児)の変容

	2時間目	8時間目
	<b>ぐるぐるパス</b>	<b>ジクザクパスダッシュ</b>
練習		
ゲーム		
視線	投げる相手を見ている。	投げる相手をしっかり見ている。
腕	勢いよく伸ばしている	柔らかく伸ばしている。
足	膝がやや伸び気味。	膝が曲がっている。
重心	両方の足に乗っている。	前方の足に乗っている。
角度	山なり方向に出している。	やや直線方向に出している。

写真からもわかるようにA児は片方の足を出しながら、胸の前から投げることは、始めの段階からできていたが、重心が前の足に乗っていなかったり、投げ出す角度が山なりだったりしていた。しかし、終わりの段階では重心移動を行いながら、相手の胸をしっかりと狙って投げていることが伺える。

#### (1)ア 考察

1時間目に、パスの仕方の一斉指導を行い正しい投げ方や投げる方向を全員で確認した。チャレンジゲームでの「ぐるぐるパス」では、写真の児童だけでなく全体的に動作にぎこちなさがあり、通常のゲームでも下手や片手で投げたり、受ける相手の胸とはかけ離れた方向に投げたりする姿が見られた。しかし、5時間目には、適当な投げ方や方向ではなく、ボールを出す位置、投げる方向がある程度身に付いてきたのが数値から伺える。(図3-4、図3-5)その要因の一つとして、チャレンジゲームにおいて正しい投げ方を意識するよう指導者が声を掛け、通常のゲームの動きを想定した場面(おむすびパス)を取り入れた練習の効果が少なからず出てきたからだと考える。7時間目にパスの投げ方、方向の数値が下がっているが、その原因としてはフリーマンゲームにおいて、数的優位な状況をきちんと確保するために、ボール保持者にマークを付くという指導を行ってきたことで、ボール保持者に対するマークが厳しくなり、パスを投げる際に焦りが生じ、投げ方や方向が定まらなかったからと考える。そうした状況打開するために、チャレンジゲーム(おむすびパスカット)でも、相手が厳しくマークに付く中でパスが出せるような内容に設定したことで、最後の時間では、ある程度落ち着いてパスが投げられるようになり数値が上昇したと考える。これらのことからパスの投げ方と投げる方向については多くの児童がチャレンジゲームを通して、通常ゲームでも発揮できる技能を身に付けることができたと考えられる。ただし、受け手の胸に投げることを全てよしとするのではなく、守りの状況によっては高い位置へのパスや手の先へのパスも身に付けていく必要がある。

「ぐるぐるパス」の直前の様子



「おむすびパスカット」の様子



イ ボールが来る方向に、体の正面を向けて両手でキャッチができたか

(ア) ゲームにおけるキャッチの仕方の分析 (ノーバウンド両手キャッチ総数÷キャッチ機会総数)

図3-7は、攻撃と守備が同数のゲームにおいて「ボールが来る方向に体の正面を向けて両手でキャッチができていないか」をVTRで分析しその結果の変容を示したものである。2時間目では、ノーバウンドで両手キャッチができた児童が72%で5時間目、7時間目に大きな変化は見られないが、8時間目においては77%と2時間目と比べると5ポイント上昇している。またキャッチミスについては、2時間目では12%だったが、8時間目では8%と4ポイント減少している。このことから、始めよりノーバウンドで両手キャッチができる児童が少し増えたことがわかる。

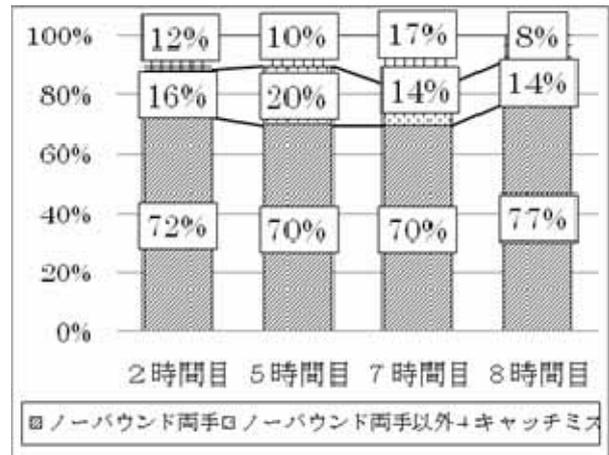


図3-7 ゲーム中ボールが来る方向に体の正面を向けて両手でキャッチができた割合

(イ) 学習カードの自己評価の分析

図3-8は、「ボールが来る方向に、体の正面を向けて両手でキャッチができましたか」について、攻撃と守備が同数のゲームを行った時間の学習カードに4段階で記入した自己評価の変容を示したものである。「とてもよくできた」と答えた割合が2時間目では71%で、5時間目には割合が上昇したが、7時間目には下降している。しかし、8時間目には86%と2時間目と比べて15ポイント上昇している。このことから、始めより「ボールが来る方向に体の正面を向けてキャッチができるようになった」という意識を持った児童が増えたことがわかる。

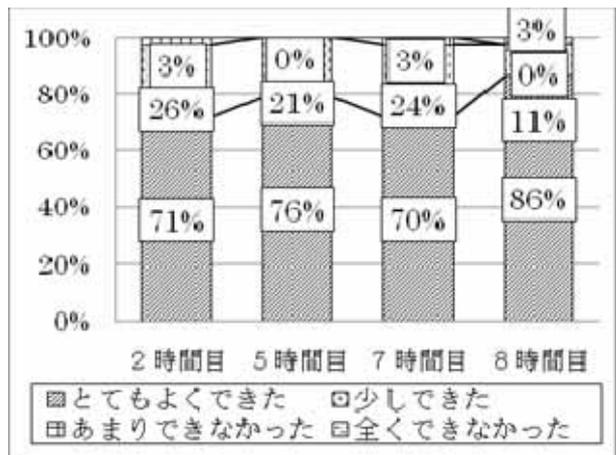


図3-8 ボールが来る方向に体の正面を向けてキャッチができましたか

手の指の形を確認している様子



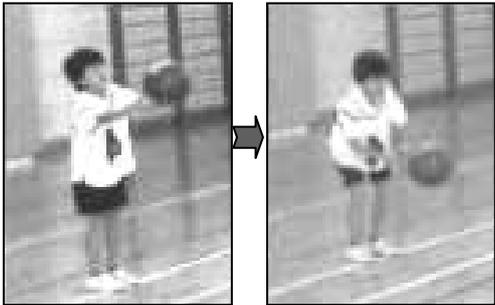
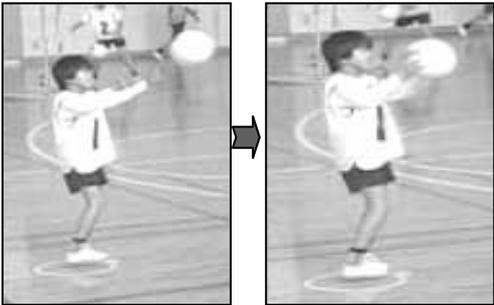
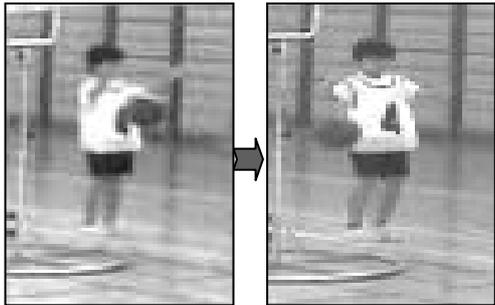
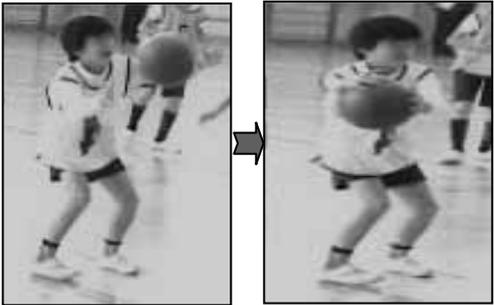
「ジグザクパスダッシュ」の様子



(ウ) 練習、ゲームにおけるキャッチの仕方の分析

表3 - 10 は練習で行ったことが、ゲームで発揮できているかをキャッチの技能の高まりが顕著に見られた児童 ( B 児 ) の始めと終わりの段階の動作を写真で見ながら比較したものである。

表3 - 10 キャッチの技能の高まりが顕著に見られた児童 ( B 児 ) の変容

	2 時間目	8 時間目
	<b>ぐるぐるパス</b>	<b>ジクザクパスダッシュ</b>
練習		
ゲーム		
目線	ボールの上部を見ている。	ボールの中心を見ている。
腕	肘を伸ばして手先で取ろうとしている。	肘を曲げて体全体で取ろうとしている。
手の平	上に向けている。	ボールが来る方向に立てている。
足	膝が伸びきってしまっている。	膝を曲げている。
体の向き	ボールが来る方向に体の正面を向けている。	ボールが来る方向に体の正面を向けている。

写真からもわかるように B 児は練習・ゲーム共に、始めの段階では棒立ちで全体的に硬い様子が伺えるが、終わりの段階では膝や肘を軟らかく使って捕球体制に余裕があることが伺える。また、練習とゲームでの姿が似ている所が多いことから、練習とゲームのつながりがあることがわかる。

(1)イ 考察

パスの投げ方と同様に、1時間目にキャッチの仕方の一斉指導を行い正しいつかみ方を全員で確認した。その際、「おむすびキャッチ」というキーワードを児童に投げかけ、イメージとして残るようにした。始めのゲームからボールを落としてしまう割合は事前の実態調査を考えるとそれほど多くはなく(図3-7)、児童の意識にもつかむことが「とてもよくできた」または「少しできた」と答えている割合が多いことが示されている(図3-8)が、その要因としてボールがつかみやすい素材を用意したことや、始めの段階での練習の際には必ず両手の指で「おむすび」の形をしっかりと作るのを確認してから始めたことが大きいと考えられる。

また、チャレンジゲームにおいて、その場で静止した状態(ぐるぐるパス)でのキャッチから、動きを加えて(ジグザグパスダッシュ)キャッチする内容に変えていったことで、通常のゲームにもつながることができたと考えられる。

以上のことから、両手でキャッチすることは概ねできていたが、手の指をどのように使ってボールをつかんでいるかVTRで詳しい検証を試みたが、動きの中での見取りが難しくデータとして示すことはできないが、概ね両手の指でおむすびの形、もしくはそれに近い形で取れていたように思われる。

ウ ボールの扱いが得意になったか

\* 今回の授業におけるボールの扱いとは、投げる、つかむとして検証を行った。

(ア) 事前・事後アンケートによる分析

図3-9は、事前・事後アンケート「ボールを投げるのが得意ですか、苦手ですか」における人数の割合の変容を示したものである。事前では、投げるのを「得意」または「どちらかというと得意」と答えた割合が60%だったが、事後においては76%と16ポイント増加している。この割合の変化からサイン検定を行った結果、5%水準で有意差(両側検定 $P < 0.05$ )があり、学習前より得意になったという意識を持った児童が増えたことがわかる。

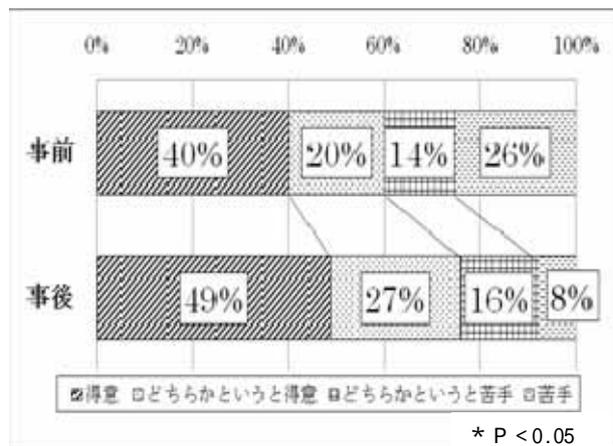


図3-9 「ボールを投げるのが得意ですか、苦手ですか」

図3-10は、事前・事後アンケート「ボールをつかむのが得意ですか、苦手ですか」における人数割合の変容を示したものである。事前では、つかむのを「得意」または「どちらかというと得意」と答えていた児童が60%だったが、事後においては83%と23ポイント増加している。この割合の変化からサイン検定を行った結果、1%水準で有意差(両側検定 $P < 0.01$ )があり、学習前より得意になったという意識を持った児童が増えたことがわかる。

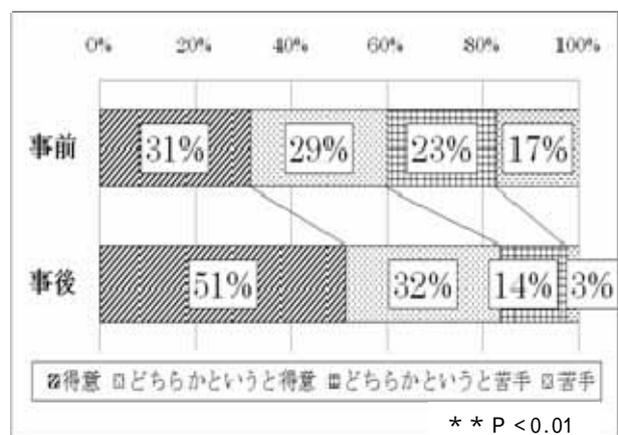


図3-10 「ボールをつかむのが得意ですか、苦手ですか」

(イ)事後アンケートの分析

表3 - 11 は、事後アンケート「エンジョイボールをやってみて」について書かれた記述内容の中から、事前に投げる、つかむことに苦手意識があり、学習後に得意意識を持った児童のボール扱いに関するコメントを抜粋したものである。

表3 - 11 投げる、つかむことに対して苦手から得意に変容した児童の記述内容

	ボール扱いに関するコメントの抜粋
1	わたしはエンジョイボールをやって、すごくボールとともだちになりました。
2	せんせいとボールのキャッチをれんしゅうして、ちょっとルールがわかってべんきょうになりました。
3	チャレンジゲームではパスやキャッチがとても上手にできるようになりました。
4	パスやキャッチすることがとくいになりました。とにかくたのしくてうれしくてしかたありませんでした。
5	わたしはボールをいきなりなげられても、ときとぎとれるようになりました。エンジョイボールをやって体育の楽しさがわかったり、パスを取るれんしゅうになったりすることがわかりました。
6	さいしょはうまくできなかつたけど、何時間もやってパスもキャッチもシュートも声も出せるようになった。このエンジョイボールをつかったうんどうがすきになれたし、とくいになれました。
7	先生から教えてもらったパス・キャッチ・シュートができてうれしかったです。
8	おうちでもボールをつかったあそびをしてみたいです。
9	わたしはシュートをするのがすごいむずかしかったけど、ゲームをやっていたらしぜんにシュートができていてうれしかったです。
10	パスをもらったらすぐにパスができなかつたけど、さいごらへんになったらすぐあいているみかたにすぐパスができるようになっていました。

これらの記述から、学習を通してボールに対しての親しみやボールを投げる、つかむことができるようになったと感じている児童がいることを読み取ることができる。

表3 - 12 は、事後アンケート「エンジョイボールをやってみて」について書かれた記述内容の中から、事前に投げる、つかむことに苦手意識があり、学習後も苦手意識を持った児童のボール扱いに関するコメントを抜粋したものである。

表3 - 12 投げる、つかむことに対して苦手のままであった児童の記述内容

	ボール扱いに関するコメントの抜粋
1	なかなかシュートが入りませんでした。
2	ふんわりシュートができるようになった。
3	たまがはやくて、ちょっとしかとれなかつたけど、8時間やってすごくとれるようになった。パスも、さいしょはちょっとへんな所にながっていたけど今はむねらへんに投げられるようになった。

これらの記述から、苦手意識はあるが、ボールをつかむ、投げることができるようになったと感じている児童がいることを読み取ることができる。

表3 - 13 は、事後アンケート「エンジョイボールをやってみて」について書かれた記述内容の中から、事前、事後共に得意意識があった児童のボール扱いに関するコメントを抜粋したものである。

表3 - 13 投げる、つかむことに対して事前から得意であった児童の記述内容

ボール扱いに関するコメントの抜粋	
1	8時間のべんきょうで、いろいろなことをみにつけました。パスができるようになったことシュートがうてるようになったことです。
2	おむすびパスはできるようになりました。
3	先生がすごくじょうずにおしえてくれたので、シュートのポイントやパスのポイント友だちもしっかりできた。
4	できるようになったことは、シュート、パスなどできるようになってよかった。
5	ぼくはパスやシュートやキャッチなどがさいしょはにがてだったけど、おむすびパスやシュ・シュートゲームなどをして、だんだんとくいになって、ちょっとじしんがないけどすごくうまくなったんじゃないかなと思いました。
6	できるようになったことは、むねからパスを出してもらう人はむねの前でおにぎりキャッチをすることができるようになりました。うれしいです。
7	このエンジョイボールをして、パスのしかたがうまくなりました。それからキャッチがとてもよくできるようになりました。

(1)ウ 考察

学習前は、ボールを投げる、つかむことについて苦手意識を持っている児童が、16人いた(図3 - 9、図3 - 10)が、学習後に得意になった人数が増えたのは児童の記述にもあるように「できる」ようになったことがとても大きな要因であると考えられる。投げる、つかむ方法を学習資料、指導者の言葉、模範などによって「理解」し、それをチャレンジゲームや、実際のゲームで「試し」、そして「できる」(表3 - 11、表3 - 12、表3 - 13)瞬間を自分の中で積み重ねることが得意に変容していったのではないかと考える。また、学習を経ても苦手意識のままだった3名の児童については、つかむことについては「苦手」から「どちらかという苦手」に階層が上がっていることから、得意とを感じるまでにはいかないにしても、事後のアンケート記述(表3 - 12)や指導者の見取り(表3 - 10)から得意に変容した児童と同様に技能が高まることによって意識も高まったのではないかと考える。さらに、事前から得意であった児童についても、できたことの嬉しさが記述(表3 - 13)してあり、ゲーム中には安定した技能を発揮していたことから、さらに得意な気持ちを深めたと考える。

なお、つかむことに比べて投げることの得意になった人数の増加率が低くなっているが、その要因として、つかむことは技能的にさほど難しくはないが、投げることは、投げる相手が動いていたり、守りがいたりする中で、投げたい方向にコントロールする難しさがあり、できたと感じられる機会が、つかむことより少なかったからではないかと推察される。

(1)まとめ

以上のように分析した結果、次のことが明らかになった。

多くの児童が練習やゲームにおいて両手で頭の上や胸の付近から、パスができるようになった。

多くの児童が練習やゲームにおいてボールが来る方向に、体の正面を向けて両手でキャッチができるようになった。

ボールを投げる、つかむことについて得意になったと感じる児童が増えた。

多くの児童がボールを投げる、つかむことのできる喜びを感じることができた。

これらのことから、技能のポイントをわかりやすくし、技能の習熟に応じた練習を行うことで、**多くの児童がゲームで使えるパスやキャッチが身に付き、ボールを扱うことが得意になった**と考えることができる。

(2) 攻撃側に数的優位な状況が生まれるタスクゲームを取り入れることで、フリーになっている味方にパスが出せたか

\* (ア) の図 8 時間目については、3 分間でゲームを行ったので、2 時間目、5 時間目、7 時間目の 2 分 30 秒に合わせるような計算 (実数÷180 秒×150 秒) を行った。

今回の授業におけるフリーの定義を図 3 - 11 のようにして、検証を行った。

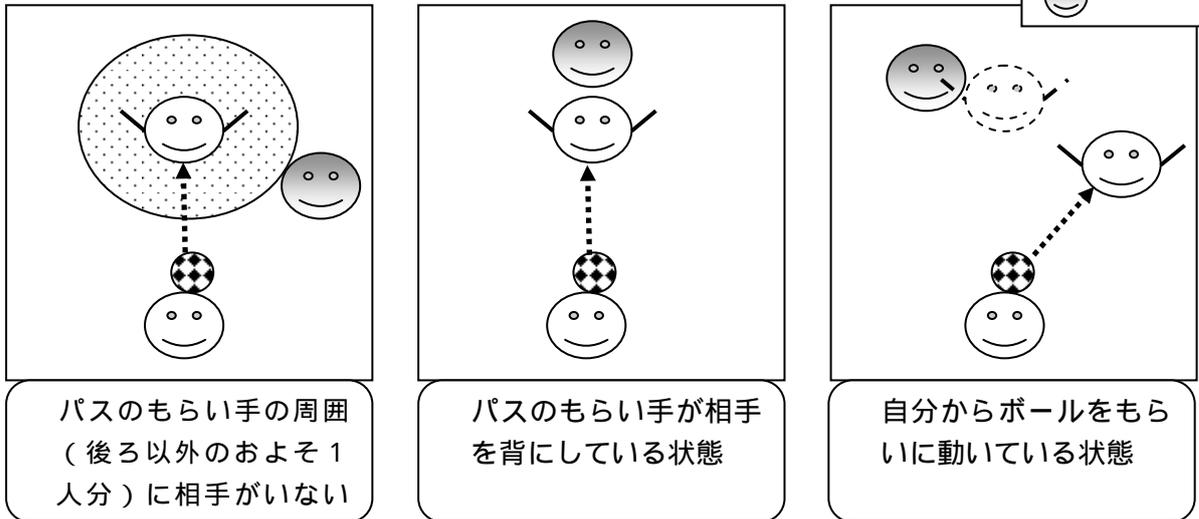


図 3 - 11 今回の授業におけるフリーの定義

ア フリーになっている味方にパスを出せたか

(ア) ゲームにおけるフリーな味方へのパス回数

図 3 - 12 は、攻撃・守備同数のゲームにおいて、フリーな味方へパスを出した総回数を VTR でカウントしその変容を示したものである。2 時間目では 91 回で、5 時間目には減少したが、7 時間目には上昇し、8 時間目には 114 回と 2 時間目と比べて 23 回上昇している。このことから、5 時間目には数値が下がっているものの始めよりフリーな味方へのパスを出す回数が増えたことがわかる。

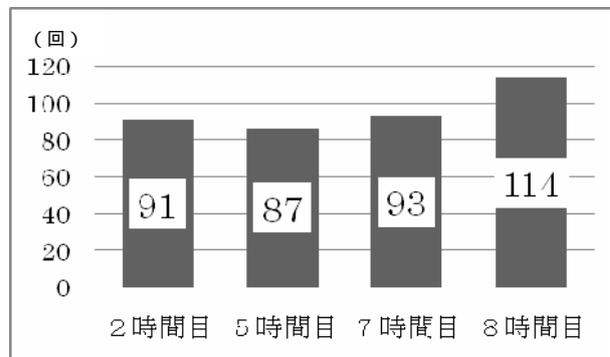


図 3 - 12 攻撃・守備同数におけるフリーな味方へパスを出した総数

図 3 - 13 は、攻撃側に数的優位なゲームにおいて、フリーな味方へパスを出した総回数を VTR でカウントしその変容を示したものである。3 時間目では 81 回で、4 時間目、6 時間目には 101 回、8 時間目には 93 回を示している。このことから、1 時間毎にフリーな味方へのパスの回数が、増加したり、減少したりしていることがわかる。

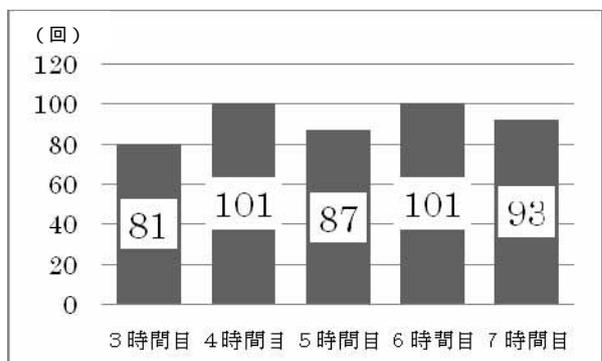


図 3 - 13 攻撃側に数的優位な状況におけるフリーな味方へパスを出した総数

(イ) ゲームにおけるフリーの味方へのパス出現率 (フリーな味方へのパス総数 ÷ パス総数)

図3-14は、攻撃・守備同数のゲームにおいて、パス全体に対してのフリーな味方へパスを出した割合(出現率)をVTRで分析しその変容を示したものである。2時間目では58%で、7時間目に少し減少しているが、8時間目は61%と2時間目に比べて3ポイントとわずかながら上昇している。このことから、始めによりフリーの味方へのパスをする機会がわずかながら増えたことがわかる。



図3-14 攻撃・守備同数における、フリーな味方へのパス出現率

図3-15は、攻撃側に数的優位な状況のゲームにおいて、パス全体に対してのフリーな味方へパスを出した割合(出現率)をVTRで分析しその変容を示したものである。3, 7時間目は63%、4, 6時間目は65%、5時間目は61%と数値にばらつきが若干見られるが、60%台を保っている。このことから、単元を通して、ほぼ一定の割合でフリーの味方へパスを出しているのがわかる。

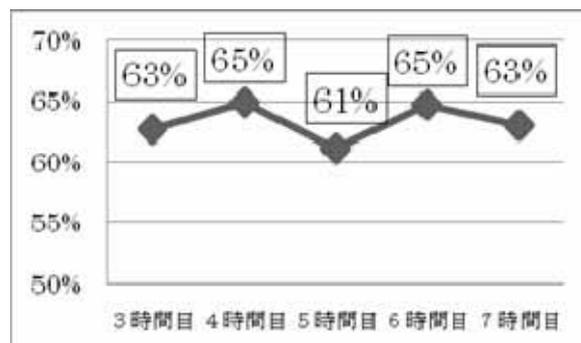


図3-15 攻撃側に数的優位な状況におけるフリーな味方へのパス出現率

(ウ) ゲームにおけるフリーの味方へのパス成功率 (フリーな味方へのパス成功数 ÷ パス総数)

図3-16は、攻撃・守備同数のゲームにおいて、パス全体に対してフリーな味方へのパスが成功した割合(成功率)をVTRで分析しその変容を示したものである。2時間目では51%で、5時間目、7時間目はほぼ横ばいだが、8時間目には56%と2時間目と比べて5ポイント上昇している。このことから、始めよりフリーの味方へのパスが通る確率が少し増えたことがわかる。

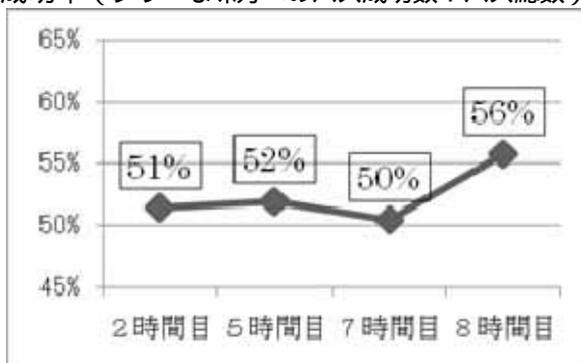


図3-16 攻撃・守備同数における、パス全体に対してのフリーな味方へのパス成功率

図3-17は、攻撃側に数的優位な状況のゲームにおいて、パス全体に対してフリーな味方へのパスが成功した割合(成功率)をVTRで分析しその変容を示したものである。3時間目では53%で、4時間目、6時間目は上昇をしているが、5時間目、7時間目には落ち込んでいる。このことから、1時間毎にフリーな味方へのパスが通る確率が増加したり、減少したりしていることがわかる。

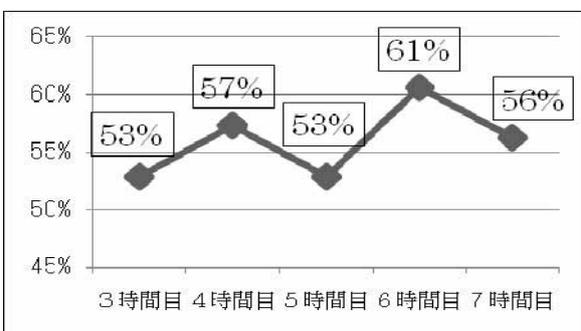


図3-17 攻撃側に数的優位な状況におけるパス全体に対してのフリーな味方へのパス成功率

## (2) ア 考察

攻撃と守備が同数のゲームにおいて、フリーな味方へのパスが出せることを目的として、攻撃側に数的優位な状況が生まれる課題ゲームを仕組んだが、フリーな味方へのパス回数を見ると攻撃・守備同数におけるゲームでは、2時間目に比べて8時間目は数値が上がっているが、5時間目、7時間目においては横ばいになっている。(図3-12)

しかし、量(回数)が増加していないからといって、フリーな味方へパスが出せていないということにはならないと考える。それは、2時間目は守りの動きがわからず、マークにほとんど付いていないのでフリーな味方へのパスが出しやすかったが、5時間目は守りがパスの受け手に付きパスを出す場所がなかった、7時間目には守りの動きが高まりマークが厳しくなっていたという中で、パスの出し手にとっては徐々に難しい状況判断を迫られながらも何とかして出す相手を見付けようとしていた。本来ならば、数値が下がっていてもおかしくない状況において、横ばいを示したことは、数値では見えづらいが質(動き)が高まっているものと考え。それは、8時間目に大きな結果として表れている。

一方、攻撃側に数的優位な状況におけるゲームでは、4時間目、6時間目に数値が伸びを示しているが、それは前時の課題を改善(3時間目は攻撃のみ参加するというフリーマンの動き方を明確に理解できるようにしなかった)ので、フリーマンの待機場所を作り、動き方を明確にした。5時間目は守りがパスの受け手に付きパスを出す場所がなかった、ボール保持者をしっかり守ることにした)したことで攻撃側に数的有利な状況をしっかりと確保できたからではないかと考える。

またフリーな味方へのパス出現率については、攻撃と守備が同数のゲームより攻撃側に数的優位なゲームの方が高く(図3-14、図3-15)さらに攻撃と守備が同数のゲームでも2時間目より8時間目の数値がわずかだが上がっている(図3-14)ことから児童は攻撃側に数的優位な状況を利用できていたことが考えられる。

さらにパスの成功率については、投げる、つかむ技能が身に付いていない状態から始めたため、フリーな味方にパスが出ても、キャッチしにくい位置へのパスや、ボールをキャッチできないことが始めのうちは見られたが、個人的技能が高まるのと並行して、パスが通る確率も高まっていったと考える。

## (2) まとめ

以上のように分析した結果、次のことが明らかになった。

多くの児童がフリーになっている味方にパスを出すことができるようになった。

これらのことから、攻撃側に数的優位な状況が生まれるタスクゲームを取り入れることで、**多くの児童がフリーになっている味方にパスを出すことができるようになった**と考えることができる。

### (3) みんなでボールをつないでシュートを決める喜びを味わうことができたか

\* (ア) の図 8 時間目については、3 分間でゲームを行ったので、2 時間目、5 時間目、7 時間目の 2 分 30 秒に合わせるように計算 (実数 ÷ 180 秒 × 150 秒) を行った。

#### ア みんなでボールをつなぐことができたか

##### (ア) ボールがつながる回数の割合

図 3 - 18 は、攻撃と守備が同数のゲームにおいて「ボールがつながる回数の割合」を V T R で分析しその変容を示したものである。2 時間目ではパスが 1 回もつながらないのが 44% だったが、8 時間目では 26% と 18 ポイント減少している。また、4 回以上のつながりは 2 時間目では 6% だったが、8 時間目では 13% と 7 ポイント上昇している。このことから、ボールがつながる回数が始めに比べて増えたことがわかる。

(パスつながり回数 ÷ 総攻撃数)

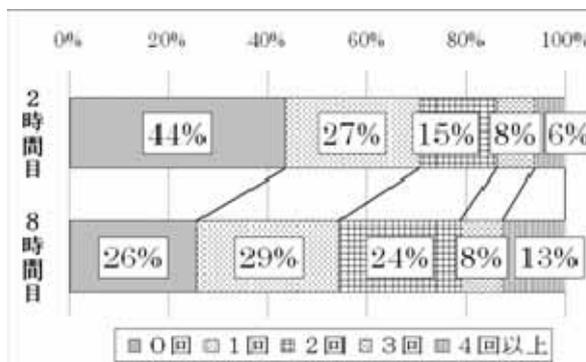


図 3 - 18 ボールがつながる回数の割合

##### (イ) みんな (3 人) がボールに触った攻撃の出現率 (3 人がボールに触った攻撃数 ÷ 総攻撃数)

図 3 - 19 は、攻撃と守備が同数のゲームにおいて「みんな (3 人) がボールに触った攻撃の出現率」を V T R で分析しその変容を示したものである。2 時間目では 16% だったが、5 時間目、7 時間目と率が伸び、最後の 8 時間目には 25% と 9 ポイント上昇している。このことから、ゲームが進むにつれてみんながボールに触った攻撃が増えていったことがわかる。

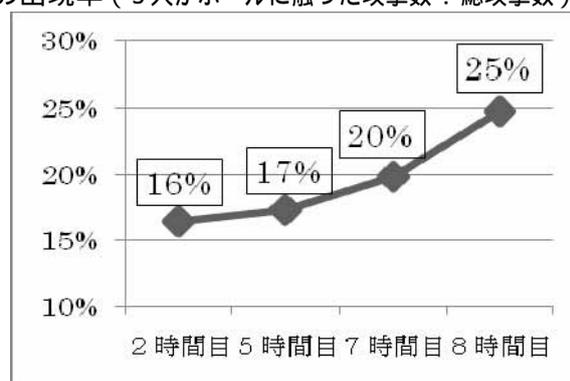


図 3 - 19 みんな (3 人) がボールに触った攻撃の出現率

#### (3) ア 考察

研究主題にもあるように、みんなでボールをつないでシュートを決めることを目指したわけだが、2 時間目では、ボールに触れる回数が少ないばかりか、ボールがほとんどつながらない状態であった。(図 3 - 18) その原因として、「パスを誰に出したらいいのかわからずボールを保持する時間が長くなってしまふ」、「パスの方向やキャッチの正確性が身に付いていない」、「味方がパスを出せる距離・位置に動いていない」からだと考える。またボールがつながる回数が少ないということは、みんな (3 人) でボールをつなげていないということにも置き換えられる。(図 3 - 19) しかし、どちらのグラフも数値の高まりを見せた。これは、先に述べた問題点を改善するためのねらいを、1 時間毎の学習に組み込み、チャレンジゲームやフリーマンゲーム、また指導者による言葉がけ等を通して児童が意識して動いたからだと考える。特に、みんながボールに触って攻撃をすることが多く出現するようになったことは、目指すゲームに近付いたということを裏付けるデータにもなり、大変喜ばしい結果だと考える。

### イ みんなでシュートすることができたか

\* (ア) (イ) の図の 8 時間目については、3 分間でゲームを行ったので、2 時間目、5 時間目、7 時間目の 2 分 30 秒に合わせるように計算 (実数÷180 秒×150 秒) を行った。

#### (ア) シュートをした人数の割合

図 3 - 20 は、攻撃と守備が同数のゲームにおいて「シュートをした人数の割合」を V T R とゲーム記録カードで分析し、その変容を示したものである。2 時間目では 47% だったが、7 時間目、8 時間目では 64% と 17 ポイント上昇した。このことから、ゲームが進むにつれてシュートをする児童が増えていったことがわかる。

(シュートをした人数 ÷ 出席人数)

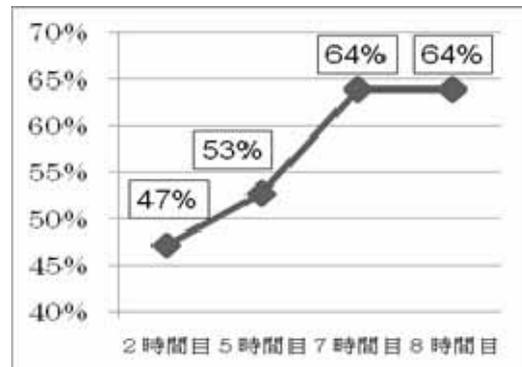


図 3 - 20 シュートをした人数の割合

#### (イ) 単元中にシュートすることができた割合

図 3 - 21 は、「攻撃と守備が同数、攻撃側に数的優位な状況のゲームを通じてシュートすることができた人数」を V T R とゲーム記録カードで分析し、その割合を示したものである。シュートをすることができた児童の割合は 94% である。このことから、ほとんどの児童が単元中にシュートを試みることができたことがわかる。

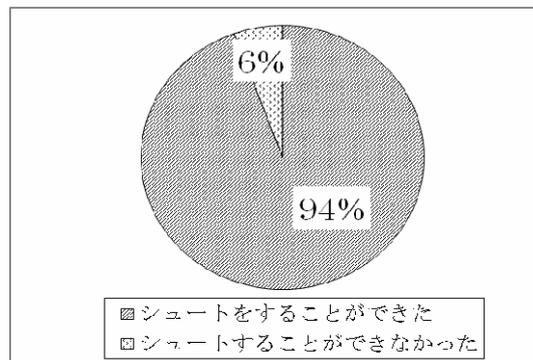


図 3 - 21 単元中にシュートできた割合

#### (3) イ 考察

始めの段階では、特定の児童だけがシュートを狙ったり、ゴールの近くでボールを持っているにも関わらずシュートを狙わずに味方へのパスをしたりする姿が見られた。しかし、学習を進めていく中で「ゴールの近くでシュートを打とう」という指導者による声かけ、「シュ・シュートゲーム」を通してシュートをすることに対する慣れ、チームの中から「シュート!」という声、できるだけ多くの児童がシュートをした方が有利な得点方法の工夫など多くの要因が積み重なって、多くの児童にシュートをねらう意識が高まってきたと考える。単元中において、ゲームでシュートができなかった児童が 6% (2 名) いる (図 3 - 21) が、その原因として、パスをつなぐことはできていたが、ゴール近くに動いてボールを触る機会があまりなかったことが V T R から見てとれた。

ウ シュートを決める喜びを味わうことができたか。

(ア) シュ・シュートゲームの結果

図3-22は、チャレンジゲームの「シュ・シュートゲーム」において「1人あたりのシュートを入れた本数」のカード記録の変容を示したものである。1時間目では1.6本であったが、時間が進むにつれて上昇し、8時間目では4.0本と2.4本上昇している。このことから、守りがついていない状態でシュートを決める本数が少しずつ増えていったことがわかる。

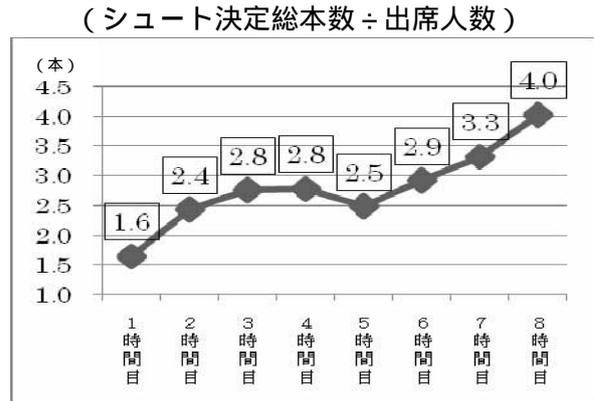


図3-22 「シュ・シュートゲーム」における1人あたりのシュートを入れた本数

(イ) シュート成功率

図3-23は、攻撃と守備が同数のゲームにおいて「シュート総数に対してシュートが決まった割合」をVTRとゲーム記録カードで分析し、その変容を示したものである。2時間目では17%で5時間目も横ばいだが、7時間目には20%に上昇し、8時間目では29%と2時間目と比べて12ポイント上昇している。このことから、始めに比べてシュートが決まる確率が増えたのがわかる。

(シュート決定総数 ÷ シュート総数)

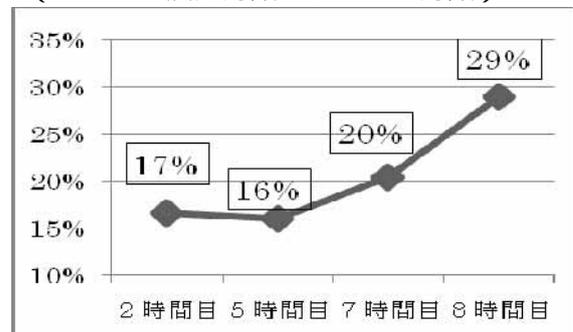


図3-23 シュート成功率

(ウ) 単元中にシュートを決めることができた割合

図3-24は、「攻撃と守備が同数、攻撃側に数的優位な状況のゲームを通じてシュート決めることができた人数」をVTRとゲーム記録カードで分析し、その割合を示したものである。シュートを決めることができたのは72%である。このことから、約4分の3の児童が単元中にシュートを決めることができたことがわかる。

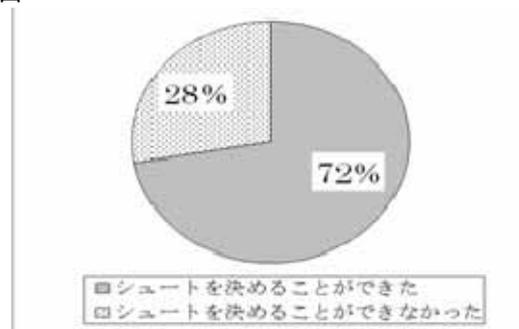


図3-24 単元中にシュートを決めることができた割合

(エ) 学習カード、事後アンケートの分析

表3-14は、学習カード「先生へのメッセージ」、事後アンケート「エンジョイボールをやってみて」について書かれた記述内容の中から、シュートを決めることができた児童の中から喜びを感じているとわかるコメントを抜粋したものである。

表3-14 シュートを決めた児童の喜びが感じられる記述内容

	コメントの抜粋
1	はじめはシュートが決まらなくていやだなーと思っていたけど、エンジョイボールで大切なことはみんなで楽しくボールをつないでシュートを決めることだと思って、し合でシュートがはずれちゃってもみんながシュートを決めてくれてかったりみんなでボールをつないでまけちゃったりいろいろなパターンがある中ではじめて自分で1回シュートがきめれてうれしかったです。
2	シュートをきめた時とても楽しかったです。しあいのでかてた時もうれしかったけどシュートができた時もとてもうれしかったです。
3	7時間目はいいプレイでした。Mがパスする時相手が3人もきてあんまりパスができなかったけど、上に投げてぼくにパスして相手がこないうちに早くゴールにシュートしました。そしたら見事に でした。6時間目も同じ、相手がいない内にシュートをした時「ぼくはぜったいに入らないなあ」と思ったけどよく見たら でした。ぼくは思わず「イエーイ」とかっこつけました。
4	楽しかったことは、し合ではじめて点を入れてすごうれしかった。
5	シュートは8時間1回だけだったけど、シュートで1点とく点を入れられてよかったです。
6	しあいではじめはぜんぜんシュートがはいんなかったけど、どんだんれんしゅうをして近くからシュートがはいってうれしかったです。こんどは遠くからシュートをきめてみたかったです。
7	ふんわりシュートをするのはむずかしかったけど、点がはいるとうれしい気持ちになりました。
8	わたしはシュートをするのがすごいむずかしかったけど、ゲームをやっていたらしぜんにシュートができていてうれしかったです。シュートをしたらみんなにほめられたのがほんとにうれしかったです。
9	ぼくは今日1、2ゲームずつ2点いれました。だから今日は大かつやくしました。
10	さいしょはシュートをするこむずかしかったです。でも友だちが「こうやるとうまくいくよ」といったのでやってみたらうまくできました。うれしかったです。今日でさいごだったのでシュートができました。うれしかったです。

これらの記述から、ゲームでシュートを決めることで、「シュートが決まるうれしさ」を心から感じている児童がいることがわかる。

(オ) 学習カード、事後アンケートの分析(エンジョイボール学習カード、事後アンケート)  
**表3-15** は、学習カード「先生へのメッセージ」、事後アンケート「エンジョイボールをやってみて」について書かれた記述内容の中から、シュートを決めることができなかった全児童がシュートについて思っているコメントを抜粋してものである。

**表3-15 シュートを決めることができなかった児童のシュートへの思いが感じられる記述内容**

	コメントの抜粋
1	とくてんをきめると、とてもうれしいことがありました。まだまだいろいろなスポーツをやりたいです。
2	エンジョイボールをやってはじめてシュートを決めたらすごいうれしかったです。( * シュ・シュートゲームのことを述べていると推察される )
3	とくてんはできなかったけど、シュートができたのでよかったです。
4	シュートはふんわり投げることがわかった。なかなかシュートが入りませんでした。
5	ゴールの近くでシュートをすることができました。
6	シュートをもう少しきめられたのに、シュートがはいらないくやしさをかんじました。わたしはたくさんいろんなことをしてまなんだのでまんぞくしました。でもシュートを1回もきめられなかったのがざんねんでした。
7	シュ・シュートゲームができるようになりました。
8	今日はボールをさわってシュートができたし、シュ・シュートゲームでもさいこうきろくになりました。
9	わたしはシュートができなくてどンドンならったとおりにやったら、シュートがはいりました。( * シュ・シュートゲームのことを述べていると推察される ) そしてだんだんやってたらエンジョイボールが大すきになりました。
10	シュ・シュートゲームでは2本しか決められなかったけど、ゲームではいい動きができてよかったです。

これらの記述から、ゲームでシュートを決めることはできなかったが、シュートを試みたり、「シュ・シュートゲーム」でシュートが決まるようになったりしたことで、うれしさを感じる児童がいることがわかる。



チャレンジゲームの記録を確認している様子



シュ・シュートゲームの様子

### (3)ウ 考察

バスケットボール系のゲームにおいて、シュートの技能を身に付けるのは難しいと考える。それは、直線的に強く投げたり、蹴ったりするのは違い、自分の背より高い空間に強弱の調整をして投げなければいけないバスケットボールのシュートが持つ特性からである。そこで、毎時間のシュートの技能を高める時間を保障し、技能の定着を図っていったが、守りが付かず、その場で静止した状態でシュートを決めることは時間を追う毎にできるようになり(図3-22)ゲームにおけるシュートの成功率も伸びている(図3-23)ことから、ある程度の成果は出たと考える。また、単元中において、シュートを決めることができた児童については、シュートを決める嬉しさや喜びを記述(表3-14)や実際の動きの中で表すことができていた。一方、シュートを決めることができなかった児童が28%(10名)いる(図3-24)が、通常のゲームでシュートをしたり、「シュ・シュートゲーム」でシュートを決めたりする楽しさは少なからず感じることができたと記述(表3-15)から推察することができる。

今回の研究では、初めて攻守混合型ゲームを行う児童にとっては、シュートを決めることが一番の喜びになるのではと考えていた。しかし、実際に授業を行ってみると、全員がシュートを決めることはかなり難しいと感じた。そうしたことから、3年生の段階でまず大切にしていかなければならないのは、誰もがシュートを打てることなのではないかと考える。そのためには、どのように動いたらシュートが打てるようになるのかを教えたり気付かせたりすることや今回の授業でも行った、みんながシュートを打てるようなルールや、シュート数に気付かせるゲーム記録カードなどの手立てが重要になってくるのではないかと考える。

### (3)まとめ

以上のように分析した結果、次のことが明らかになった。

多くの児童がみんなでボールをつなぐことができるようになった。

多くの児童がシュートをすることができるようになった。

多くの児童がシュートを決めることができるようになり、ほぼ全ての児童がシュートをする喜びを味わうことができた。

これらのことから、**多くの児童がみんなでボールをつないで、シュートをしたり、決めたりすることができるようになり、ほぼ全ての児童がシュートをする喜びを味わうことができるようになった**と考えることができる。

### (4)仮説の有効性について

これまで述べてきたように、次のことが明らかになった。

多くの児童が

(1)ゲームで使えるパスやキャッチが身に付き、ボールを扱うこと得意になった。

(2)フリーになっている味方にパスを出すことができるようになった。

(3)みんなでボールをつないで、シュートをしたり、決めたりすることができるようになり、ほぼ全ての児童がシュートをする喜びを味わうことができるようになった。

すなわち、技能のポイントをわかりやすくし、技能の習熟に応じた練習を行うことによってゲームで使えるパス・キャッチができるようになり、ボールを扱う(投げる・つかむ)ことが得意になった。さらに、攻撃側に数的優位な状況が生まれるタスクゲームを取り入れることによって、フリーになっている味方にパスを出すことができるようになり、みんなでボールをつなぎながらシュートをする喜びを味わうゲームができるようになったことが明らかになった。

よって、仮説「技能のポイントをわかりやすくし、技能の習熟に応じた練習を行うことで、ゲームで使えるパス・キャッチの技能が身に付き、ボールの扱いが得意になる。また、攻撃側に数的優位な状況が生まれるタスクゲームを取り入れることによって、フリーになっている味方にパスが出せるようになり、みんなでボールをつないで、シュートを決める喜びを味わうゲームができる」の有効性は明らかになったと考える。

## 7 検証授業を振り返って

これまでは、検証の視点に沿って、分析・考察を行い、仮説の有効性を明らかにしてきた。

ここでは、児童がエンジョイボールを通してボールゲームの楽しさをどのように感じ、またどのようなことに気付いたかについて分析・考察を進めていきたい。

### (1) 楽しさについて

図3-25は、「今日のエンジョイボールはどうでしたか」について1時間目～8時間目までの学習カードに4段階で記入した自己評価の変容を示したものである。「とても楽しかった」と答えた割合が1時間目では97%だったが、5時間目には68%と29ポイントも下降している。しかし8時間目では94%まで上昇した。このことから、単元の途中において楽しさを感じる児童が減少したが、学習の後半に進んでいくにつれて楽しさを感じる児童が増えてきたのがわかる。

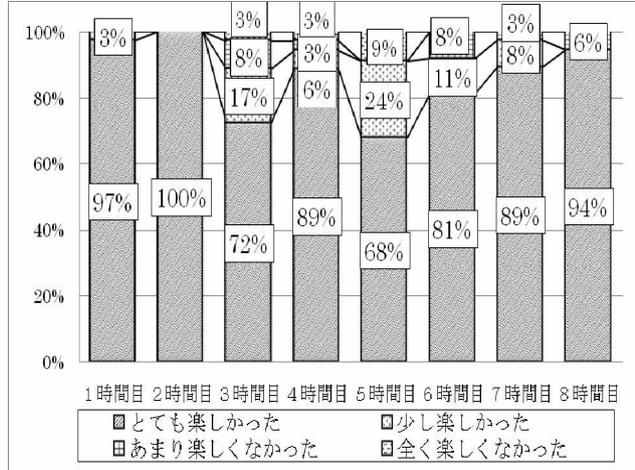


図3-25 「エンジョイボールはどうでしたか」

表3-16は、学習カード「エンジョイボール学習カード」について書かれた記述内容の中から、楽しさに対する自己評価とコメントを、時間別に抜粋したものである。

表3-16 楽しさに対する自己評価とコメント

4...とても楽しかった 3...少し楽しかった 2...あまり楽しなかった 1...全く楽しなかった

時間	自己評価	児童のコメントの抜粋
1時間目	4	「こんな楽しいゲームははじめて」と思いました。
	3	攻撃なども少しくらいはやれました。
2時間目	4	初めて試合をやってチームプレイができました。
	4	試合を2回やって両方とも勝ててうれしかったです。
3時間目	2	フリーマンが増えてやりにくかったです。フリーマンがいなければなあ。
	1	フリーマンは嫌です。理由は自分の陣地に帰れないせいで、パスが全然通らない。
4時間目	4	今日はフリーマンをやってシュートが入れられたからうれしかったです。
	3	文句は言わなかったけど、友達に文句を言われて残念だった。
5時間目	3	みんなパスが低くてだめだったけど、次になったらがんばるぞ。
	1	だんだんシュートがうまくなって決めれました。でもいろいろのゲームの動きはあまりできなかったけど良かったです。
6時間目	3	今日はあんまりシュートが取れなかったけど、とても楽しくて良かったです。
	2	得点のやり方がよくわからなかったので、いつもと同じでやりたいです。
7時間目	4	きょうはボールをいっぱいさわれたのでうれしかったです。
	4	まけてしまったけれどパスがよくつなげてよかった。
8時間目	4	今まで自分でよこにうごけたし、パスをつなげたし、シュートをするチャンスがあったので楽しかったです。
	2	みんなでぜんりょくをだせていままでよりパスがはやくて良かったです。でも今日はかてなかったけど今日は良かったです。

表3 - 17 は、事後アンケート「エンジョイボールをやってみて」について書かれた記述内容の中から、楽しさを感じているとわかるコメントを、項目別に抜粋したものである。

表3 - 17 「エンジョイボールをやってみて」楽しさを感じていると思われる記述内容

項目	コメントの抜粋	
技術・戦術	1	し合でたくさんボールをもらったり、シュートをきめた時とても楽しかったです。
	2	エンジョイボールはパスをまわしたりしてとても楽しかったです。
	3	さいしょはうまくできなかつたけど、何時間もやってチームワークもよくなってパスもキャッチもシュートも声も出せるようになったし、かった時は「つぎも負けないようにがんばるぞ!」という気持ちになれるし、引き分けや負けちゃった時も、「つぎはぜったいにかてるようにがんばるぞ」という気持ちになれる。そしてこのエンジョイボールをつかったうんどうがすきになれたしとくいいなれました。
	4	楽しかったことはし合ではじめて点を入れてすごうれしかった。
	5	1番楽しかったのはし合がとても楽しかった。理由はかち負けもそうだけど、先生から教えてもらったパス・キャッチ・シュートができてうれしかったです。
	6	しあいをやっているうちに、できるようになったんだなおもっています。今日でさいごだったのでシュートができました。うれしかったです。エンジョイボールはたのしかったです。
知識	1	いろいろなディフェンスのし方やルールと反そくなどいろいろ分かりました。それからいろいろなことをおしえてもらいました。まだまだいろいろなスポーツをやりたいです。
	2	エンジョイボールをやってみて、すごうれしかったです。いろいろ教えてくれたおかげでわたしはエンジョイボールがとっても好きになりました。
ルール	1	フリーマンがわからなくて、むずかしいフリーマンゲームでした。ほかのゲームは3対3のゲームは楽しいゲームでした。
	2	エンジョイボールはパスだけで前に進むことはむずかしかったけど、たくさんやっている、やるほど楽しくなってきました。
	3	まず楽しかったことは前に（やる前）バスケットボールといっしょと言っていたからできないなあと思ったけど、やってみたらドリブルをしなくてゴールまではこんで行くのが楽しくなりました。またやりたい気分です。
協力	1	みんなときちんとコミュニケーションがとれ、みんなときょうりよくしあいながらみんなでいいプレイとともにがんばりました。
	2	みんなですべてしているんなのでできるようになったりすると思いました。エンジョイボールがいろいろなことがたいせつなんだと思っていました。
	3	はじめのほうはお友だちにつかわれてなくてざんねでした。でもだんだんしあいをやっていくうちに、チームの人たちから「ボールをさきもってパスしてね」と声をかけてくれたりしてやる気もでてきて、この8時間ボールもぜんぜんこわくなくなってやる気も出てきてすごくお友だちときょうりよくしあってたのしくゲームができてよかったです
勝敗	1	一番うれしかったのはこのし合がおもしろかったことと、さいごずっとまけやどうてんだったのがはじめてかたたことがうれしかったです。エンジョイボールってこんなにむずかしいことが分かりました。エンジョイボールをやって体育の楽しさが分かったりパスを取れるんしゅうになることが分かりました。
	2	楽しかったのはし合でかった時です。わたしはたくさんいろいろなことをしてまなんだのでまんぞくしました。
	3	まけた時もあつたけどかったときもあつて楽しかったです。

	4	さい後にホワイトにかてたこと。にこにこにかてたこと。チームワークができたこと。もくひょうをみんなであててそのもくひょうがいかせたこと。
その他	1	このゲームはおもしろいけど、すこしむずかしいところがたのしいです。
	2	エンジョイボールをやって「エンジョイ」は楽しい、だから先生は「エンジョイボール」という名前にしたんだと思います。でもほんとうに「エンジョイボール」は楽しいから一番にやれてよかったです。
	3	たのしかったことは、たしかめゲーム、チャレンジゲーム、バウンドキャッチ、上になげてとるやつ、フリーマンゲームなどがそれぞれあってすごかったです。
	4	ぼくはエンジョイボールをやってたのしくないのかなとおもいました。だけどやってみたらたのしいんだなこれとおもいました。

(1) 考察

児童の自己評価や記述を見ると「楽しかった」と感じた児童が全体的に多かった(図3-25)が、3時間目に数値が下がっているのは、攻撃側に数的優位なゲームを取り入れたことで、守りが不利になりたくさん点を取られてしまうのは嫌だという気持ちが児童(表3-16)にあったからと考える。また5時間目については、守りがパスの受け手に付き、パスの出す場所がなくなってしまい、前時に比べてボールが繋がらなかったことが影響していると考え。

今回の学習では、仲良くルールを守りながら単にゲームを行った楽しさを味わうのではなく、技術(個人的技能)、戦術(集団的技能)をしっかりと身に付けながらゲームを楽しむことが、体育学習の楽しさにつながると考えて授業を展開していったが、児童の事後アンケートの記述(表3-17)を見ると、児童は多くの事を身に付けながらゲームの特性を十分に味わうことで楽しさを感じたのではないかということを読み取ることができる。

(2) ボールを使った学習の意識について

図3-26は、事前・事後アンケート「ボールを使った学習が好きですか、嫌いですか」についての変容を示したものである。事前では、「好き」と答えていた児童が66%だったが、事後においては86%と20ポイント増加している。この変化からサイン検定を行った結果、1%水準で有意差(両側検定 $P < 0.01$ )があり、「ボールを使った学習が好き」な児童が増えたことがわかる。

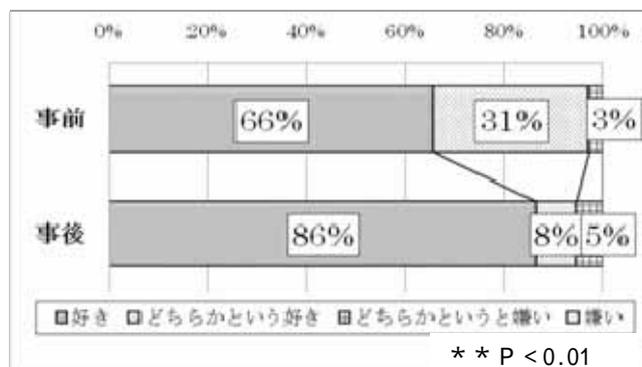


図3-26 「ボールを使った学習が好きですか、嫌いですか」

(2) 考察

ボールを使った学習については、事前に「好き」「どちらかという好き」と答えた児童が35人とボールを使った学習に対して元々好意的であったが、今回の学習を終えて「好き」の階層が増えた(図3-26)ことは、ボールを使った学習がより好きになった児童が多いのではないかと考える。このことは、ボールを扱う技能の高まりと、集団で行うボールゲームの楽しさを味わったことが大きく影響しているのではないかと考える。事後において「どちらかという嫌い」と答えた児童になぜそのように思ったのかを本人から聞き取ることができなかったが、学習の様子を見ている限り、シュートの喜びやボールを扱う技能の高まりを感じてはいたが、まだ本人にとっては技能の高まりやボールゲームの楽しさを味わうことができなかったのではと考える。

### (3) 学習の気付きについて

図3-27は、「あっわかった、あっそうかと思ったことがありましたか」について1時間目～8時間目までの学習カードに4段階で記入した自己評価の変容を示したものである。「とてもあった」と答えた割合が1時間目では35%で、4時間目と7時間目に50%台に達し、8時間目には67%と1時間目に比べて32ポイント上昇している。このことから、1時間目に比べて4時間目と、後半にかけて「わかった」「気づいた」という意識を持った児童が増えたことがわかる。

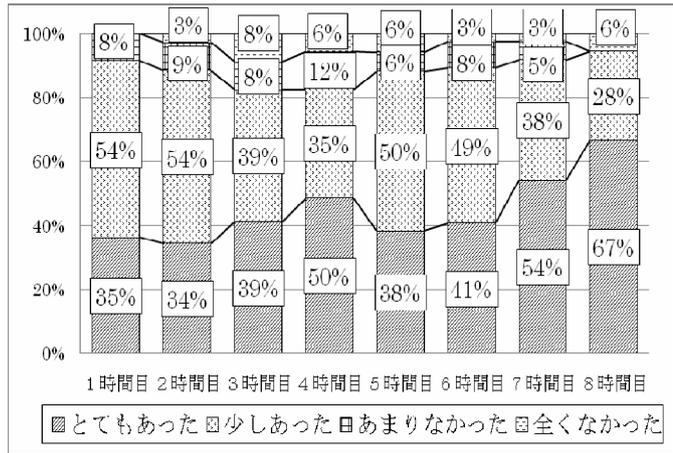


図3-27 「あっわかった、あっそうかと思ったことがありましたか」

表3-18は、事後アンケート「あっわかった、あっそうかと思ったことがありましたか」について書かれた記述内容をまとめたものである。

表3-18 「あっわかった、あっそうかと思ったこと」の記述内容

項目	コメント	
個人的技能	パス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パスが上手にできると思ったこと。</li> <li>・パスはむねのまえからやるんだとわかりました。</li> <li>・おむすびパスをすればきれいにできるんだなと思いました。</li> <li>・おむすびのかたちにゆびをしてキャッチするとすぐみかたにパスをすることができる。</li> </ul>
	キャッチ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「あつとまればキャッチできる」と思っていたからべんきょうになった。</li> <li>・おむすびでさんかくにしてとることがわかった。</li> </ul>
	シュート	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴールのちかくからシュートをうつこと。(3名)</li> <li>・シュートをなげるときはふんわりなげること。(2名)</li> <li>・シュートのしかたです。</li> </ul>
	守り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・守るにはカバーをしないで、前に立ってジャンプをすること。</li> <li>・手をあげるとボールをとりやすいことがわかりました(2名)</li> </ul>
	声	<ul style="list-style-type: none"> <li>・声をたくさんだせばボールをもらえることが分かった。(3名)</li> <li>・しあいをしている時に、コートのとにいる人が「もうちょっと近くでうつといいよ」といってくれて「あっそうか」と思った。</li> </ul>
集団的技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・なかまがシュートしたらはずれるかもしれないからうらにまわる。</li> <li>・みかたにすぐボールをわたさないとあいてがきちゃうからはやくわたす。</li> <li>・パスをはやくやればはやくうごけるんだなとおもいました。</li> <li>・こまかくパスをしてシュートをする。</li> <li>・ゲームはかちまげが大事じゃなくてゲームの中み的大事。</li> </ul>	

態度	ルール	<ul style="list-style-type: none"> <li>・さいしょにドリブルをしちゃいけないだとわかりました。</li> <li>・相手のじゃまじゃまゾーンに入ってシュートを打てない。</li> <li>・守るときボールにふれるとだせないから、ふれないでなげにくしなきゃだめだということがわかりました。</li> <li>・ライン、ボーナス・かけ算とく点など、友だち、先生の話聞いて分かりました。</li> <li>・ボールをもってあるいてはいけないということです。</li> <li>・フリーマンはディフェンスができないこと、でもオフェンスができるんだとわかりました。</li> </ul>
----	-----	---

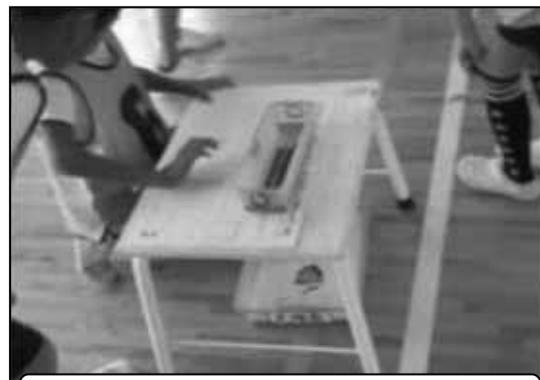
これらの記述から、一つのことだけでなく、学習中に多くのことを気付くことができたと、読み取ることができる。

(3) 考察

攻守混合型ゲームを初めて行う児童にとって、始めの段階ではどのように動いたらいいのか、どのようにボールをパスしたり、シュートしたりすればいいのかなどわからないことばかりであったが、学習内容を毎時間はっきりと示し、さらに指導者による繰り返しの言葉かけや技能を高めるチャレンジゲームやタスクゲーム、同数のゲームを行っていったことで、児童は実際の場面で学習したことを生かせることに気付き(表3-18)、それを知識や技能発揮に結び付けていったと考えられる。



攻撃・守備同数のゲームの様子



ゲーム記録カードを書いている様子

## 【 4 】 研究のまとめ

### 1 研究の成果

#### (1) 学習の工夫と効果

本研究では、技能のポイントをわかりやすくし、技能の習熟に応じた練習を行うことで、ゲームで使えるパス・キャッチの技能が身に付き、ボールの扱いが得意になるとともに、攻撃側に数的優位な状況が生まれるタスクゲームを取り入れることによって、フリーになっている味方にパスが出せるようになり、みんなでボールをつないでシュートを決める喜びを味わうゲームができるようになる学習指導法の構築を目指した。その結果、「ゲームで使えるパス・キャッチができるようになり、ボールの扱いが得意になる」「フリーになっている味方にパスを出すことができる」「みんなでボールをつないでシュートを決める喜びを味わうことができる」という視点から、ボールゲームの楽しさを味わうことに効果があることがわかった。

図4 - 1は、学習計画を進める中で工夫した主要内容と効果についてまとめたものである。

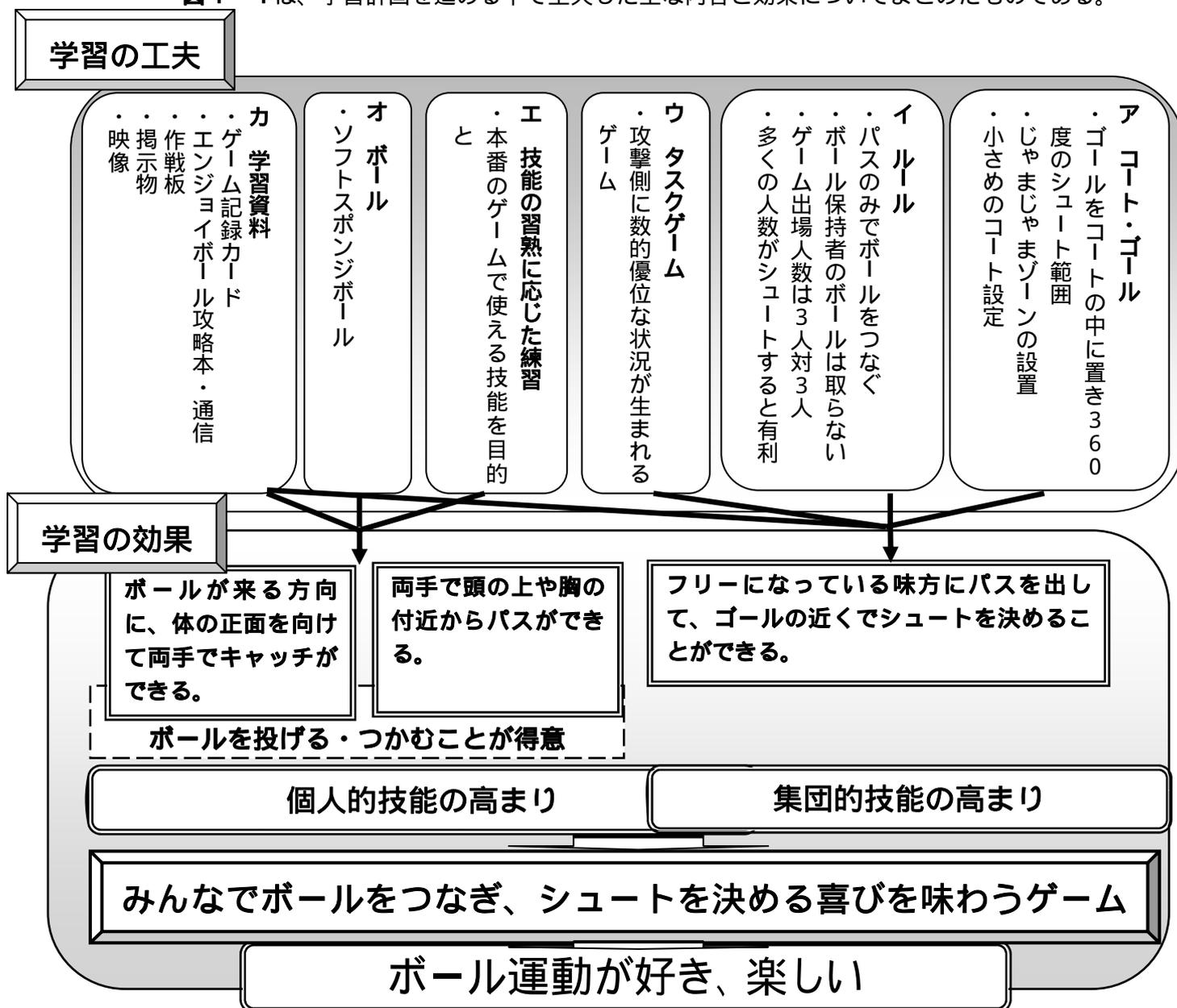


図4 - 1 学習の工夫と主な効果

## ア コート・ゴールの工夫

コートの大きさは、既存のバスケットボールコートより小さいものを独自に設定したが、児童の体格、パスの距離、ゲーム出場人数を考えると適正な大きさだったと考える。また「じゃまじゃまゾーン」については、始めの段階ではラインを意識できずに攻撃が足を踏み入れてしまう場面が見られたが、守りの動きが高まるにつれて、シュートを打つ児童とゴールの間に立つことができるようになり、ゴールを巡る攻防として有効に利用ができた。

また、ゴールの配置をコートの中に置いたことで多くのシュート機会が保障され、さらに学習が進むにつれリバウンドボールを予想してシュートを打つ児童の反対に動く姿も見られた。高さについては、児童の実態に応じて変更していくことも計画していたが、高さを変えることはシュートの軌道も変わることになり学習の積み重ねが生かされないことから始めから終わりまで同じ高さの設定で行った。

## イ ルールの工夫

### (ア) ゲーム出場人数

スペースが多く、状況判断をやすくするために、ゲーム人数を3人で行ったが、パスのつながりやすさや多くの児童がボールにさわった、動いた、シュートができた点を考えると効果的な人数であった。

### (イ) ボール運び

パスのみでボールをつなぐことは、技能が高い児童によるワンマンプレイを防ぎ、パスをつなぐための動きや、パス後の動きなどを学習するにも大変効果があった。

### (ウ) 得点

得点方法(かけ算・全員シュート)については、できるだけ多くの人数がシュートを行うことが勝利につながる浸透して有効な手立てとなった。

## ウ タスクゲーム

フリーな味方にパスを出すことをねらいとして攻撃側に数的優位な状況のゲームを設定したが、検証授業の結果と考察で述べたように、児童は数的優位な状況を利用しながら、みんなでパスをつなげる技能を身に付けていくことができた。

## エ 技能の習熟に応じた練習

パス・キャッチの技能が身に付いていない段階から、実際のゲームで使える技能習得を目指して段階的な練習を設定していったが、児童にとっては無理のない練習過程となり、投げることやつかむことに対してできたと感じる児童を多くすることができた。また、取り組んだ内容が実際のゲームでも発揮することができるようになった。

## オ ボールの工夫

つかむことへの苦手意識、つき指などの恐怖心、つかみやすさを考慮してスポンジボールを取り入れたが、児童は始めの段階から意欲的にパス・キャッチの練習に取り組むことができ、また学習カードのふりかえりからも「ボールがやわからいのがよかった」との記述があり、今回授業を行った児童の実態には大変有効であった。

## カ 学習資料の工夫

### (ア) ゲーム記録カード

今回初めてゲーム記録を付けたが、始めの時間は「難しかった」という声が大半を占めていた。しかし、時間を追うごとに慣れていき、早いゲーム展開にも関わらず的確にアナウンス・記録ができていく児童も見られた。図4-2は、指導者の記録を基準として各チームが記録したものととの整合率を示したものである。触球数・シュート決定数については、始めの段階から90%以上を示しており、信頼性の高いゲーム記録が取れていたことが伺える。

また、記録したカードを基にゲームのふりかえりを行うことで「チームの誰がボールに触っていないか、シュートができていないか」が分かる客観的な資料になり、次時のゲームに生かそうとしていたことが図4-3の事後アンケートのふりかえりからもわかる。

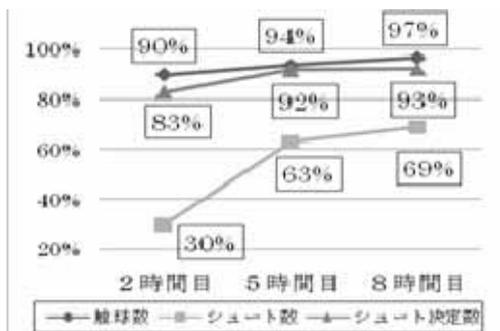


図4-2 指導者の記録を基準とした児童のゲーム記録の整合率

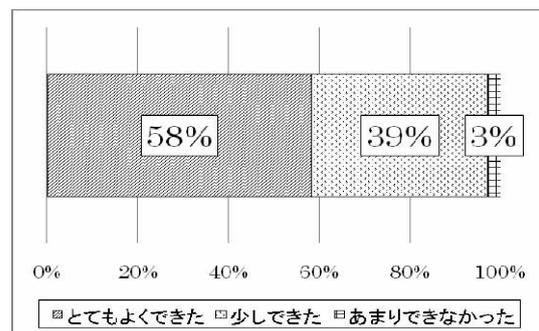


図4-3 ゲーム記録カードを見て、学習を進めることができましたか、できませんでしたか

### (イ) エンジョイボール攻略本

授業の始まる前日に配付した。全てのページを丁寧に説明することはできなかったが、チャレンジ・フリーマンゲームのやり方や作戦の説明などで必要に応じて使用した。また、リーグ戦の対戦相手を載せたことで「次は チームとやるのか」と次時への見通しと意欲を持つ資料となった。

### (ウ) エンジョイボール通信

前時で学習した内容や、覚えてもらいたい内容を、写真や吹き出し等を使ってできるだけ読みやすく作成し、授業当日の「朝学習の時間」に配付した。限られた時間内で書いてあることを全て読み取ることは難しかったようだが、前時と本時のつながりの意識化には有効だったと考える。

### (エ) 掲示物

学習のねらいを書いたカードを児童と共に読み上げ、ボードに貼ることで今日の学習内容が視覚的にわかり、ふりかえりの時間にも使用することができた。また今回の授業で目指すゲームの姿や学習してきたことを常に掲示しておくことで話し合いの整理に役立つことができた。さらに対戦相手・コートやルールを掲示しておくことで無駄な説明を省くことができ、時間の有効活用につながった。

### (オ) 映像

6時間目と、8時間目の授業当日の「朝学習の時間」を利用して、ゲームの動きを収めた映像の中から学習のねらいに即した動きを中心に編集し、解説を入れながら児童に見せた。自分や友だちが動いている姿を全員で見るとは言葉で説明するよりもとても

具体性があり、動きのイメージ化に大変有効な手立てとなった。

## (2) 守備・ボールをもらう動きの高まり

今回の集団的技能を高める学習では、フリーな味方にパスを出すことについての指導を中心に据え進めてきたが、その学習過程の中で守備やボールをもらう動きもかなり高まってきたことが、実際の授業やVTRのふりかえりでわかった。

守備の動きが高まった要因としては、タスクゲーム（攻撃側に数的優位な状況が生まれるゲーム）をしっかりと成立させるために、守備側はボール保持者に対してマークに付くことを徹底させたこと、学習のねらいの中に「ボールを持っている人の近くで手を上げて守る」ことを組み込んだことで、パス時にマークに付くだけでなく、シュートをする場面でもそうした動きができるようになったと考える。

また、ボールをもらう動きについては、守備の動きが高まってきたことで、攻撃側にとってはパスが出しづらくなったり、ボールに簡単に触れなくなったりするなど、始めの段階より負荷がかかった状態になった。そこで、そうした状況をなんとか打開しようと学習のねらいに「パスが出せない味方の横に動いてパスをつなぐ」ということを組み込んだことで、自らボールをもらう動きが出てきたのではないかと考える。その結果として、攻防の激しいゲーム展開ができるものになっていった。

学習指導要領の第5学年・第6学年の技能の内容には、「相手の攻撃を阻止するためのいろいろな動きを身に付ける」「～受けやすい位置に動いてボールを受け～」と明記されている。そのことを踏まえると、今回学習を行った3年生の段階において、「マークに付く」「オープンスペースに動いてボールをもらう」動きが少なからず見えたことは、今後の高学年における指導にとっては大きな収穫となったに違いないと考える。

## (3) 毎時間のPDCAサイクル

今回の授業では、系統性を踏まえた教えるべき内容の整理をしっかりと行い、単元目標を達成するために毎時間の学習のねらいを明確にして授業に臨んだ。しかし、指導者が事前に立てた指導計画（PLAN）と授業における児童の実際の動き（DO）には相違点があった。その為、毎時間の授業後には児童がその時間で学習できていたこと、できていなかったことは何だったのか、そしてなぜできなかったのかを学習カードや授業のVTRでふりかえり（CHECK）を行い、そこから見えてきた原因・課題を改善（ACTION）できるように次時の指導計画を練り直していった。

当初の指導計画をそのまま実行していくのではなく、児童の実態に合わせて指導計画を改善していったことで、1時間毎の積み重ねができ、その結果として大きな学習成果を上げることにつながり、PDCAの大切さ、効果の大きさを改めて感じる事ができた。

## 2 学習指導における課題

### (1) ルール

#### ア ゲーム出場人数

1チーム6人の中で、男女混合で3人のメンバーを組む約束を設定したことで、組み合わせのバリエーションが少なくなり、また技能のバランスが取れていない組み合わせの場合は、ゲームが一方的な展開になってしまうことがあった。今後は、クラスやチームの実態に応じて適正な人数編成・組み合わせの方法を考えていく。

#### イ ボール運び

パスだけでつなぐルールは、守りの立場からすると「パスしか出せないから受け手を中心に守ればいい」ということになり、目指すゲームが実現しづらくなるので、こうしたルールを取り入れるには「ボール保持者をしっかり守る」という意識を徹底させる。

### (2) 技能の習熟に応じた練習

意欲的に学習を行うために、時間内に何回できたかというゲーム要素を取り入れて行った。始める前に、「早くやればいいのかではなく、正しい姿勢で行うことが大事」と伝えたが、ボールへの慣れが出てくると、雑になってしまう動きが何人かの児童に見られた。また、シュ・シュートゲーム以外は、途中で内容をより本番のゲームで使えるように変更していったので、技能の伸びを示す記録の一貫性がなくなり、技能が高まったという自己評価がしづらくなってしまった。今後も、正しい姿勢で行っているかをくまなく観察し、自己評価ができるような練習計画をたてていく。

### (3) タスクゲーム

検証の結果から分かるようにタスクゲームとしての効果はある程度あったと考える。しかし、児童からは「守りの人数が少なくなることは、得点が入りやすくなってしまいうのでやめてほしい」という声や、また数的優位を作る動き方を誰もが理解できるようにしなかったことで、攻撃側が数的優位になっていないゲーム展開が始めの段階に見られた。そこで、今回の学習では「攻撃・守備が同数において目指すゲームを実現するための課題練習の必要さ」を児童に納得するよう説明し、さらに「数的優位を作る動き方」の改善を図った。

タスクゲームについては、いろいろな手法が開発されており、今回行った方法以外にも3年生の発達段階に合った有効な手法があると考えられる。今後も、学習課題を明確にしてそのことが無理なく達成できるタスクゲームを開発・取り入れていく必要がある。

### (4) 学習資料

#### ア 学習カード

今回は、個人、チーム、ゲーム記録と3種類のカードをできる限り簡略化して用意したが、それでも時間内に全ての記入をするのは難しいところがあり、さらなる改善を図る必要があると感じた。しかし、児童の自由記述欄にその時間の学習内容についても書く欄を設けたことは、指導者にとって学習のねらいが達成できたのかをふりかえる上で役立つものであった。今後は何のために書くのかをはっきりとさせ、必要最低限のものにしていく。

#### イ エンジョイボール攻略本・エンジョイボール通信

日常の授業において今回作成した物と同様な物を作成するとなると時間的に厳しいことが予想されるので、掲示物や学級通信に組み込むなどしていく。

## ウ 映像

編集作業の手間がかかるので、朝や休み時間等に流すだけにして、興味を持って見ている児童にコメントを投げかけるなどしていく。

### (5) 作戦

単元の後半では、簡単な作戦を立ててゲームを行うことをねらいとしていったが、**図4-4**の事後アンケートのふりかきえりにもあるように、作戦通りに動くことが「とてもよくできた」と答えた児童は41%だった。その原因として、作戦板での動きと実際のゲームでの動きには大きな開きがあり、目の前の状況を打開しなければならない意識が働き、作戦を実行しようとするまでにはなかなか余裕がなかったように思える。

しかし、話し合いの時間に作戦板の駒を動かしながら動きのイメージを膨らませていたことは、今後のことを考えていくと決して無駄なことではないと考える。作戦を実行することは、高学年になってもそう簡単にできることではない。今後は、学年、チームの実態に応じた作戦とはどのようなものかを探り、その作戦がゲームにおいて発揮ができるような場や役割の設定を講じていく。

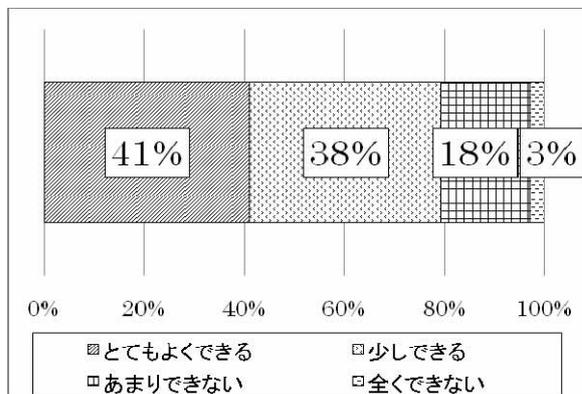


図4-4 作戦通りに動くことができましたか



作戦板を使っている様子

### (6) 時間配分

今回は8時間という単元計画で行ってきたが、検証結果が示すように終わりの時間に近付くほど力の高まりを見せた。あと2時間程度、時間数が確保できたならばさらに中身の濃いゲームが楽しめたと考える。また、1時間の中で個人技能を高める時間と、ゲームを行う時間のバランスをどのように取るかということも大切になってくる。今回は、1ゲームの時間が5分(8時間目は6分)の設定で行ったが、ゲーム時間をもう少し確保できればよいと感じた。しかし、ゲーム時間をたくさん確保すれば学習効果が上がるかということそうではないとも考える。今後も1時間毎の学習内容を明確にして無駄のない単元計画・時間配分を心掛けていく必要がある。また、今後の学習指導要領改訂において3年生は体育の時間数が90時間から105時間に増加することになるので、他の領域との兼ね合いも考慮に入れながら時間数を増加していければと考える。

### (7) 技能・意識の高まり

今回の学習で、多くの児童がボールを投げる、つかむことができるようになったり、シュートを決めることができるようになったりしたが、一方で投げる、つかむことに対して苦手意識がまだある児童や、ゲームでシュートをしたり、決めたりすることができなかった児童がいたのも事実である。今後は、そうした児童を少なくできるよう一人ひとりの課題に対応した指導・支援をしていく必要がある。具体については、次の今後の展望で述べることとする。

### 3 今後の展望

#### (1) 課題を受けての改善指導

今回の検証授業をふりかえり、3年生で行うバスケットボール型の学習をより効果的に  
行うための改善案を次のようにいくつか示すこととした。

#### ア 単元計画

個人的技能を高める時間については、記録の高まり等の自己評価によって技能の高まり  
を実感するためにはある程度の時間数を確保す必要がある。また、1時間(45分)の中  
で、ゲーム時間をしっかり確保したいと考えると、多くても3種類が限度である。さらに、  
新しい種目については説明時間が必要になってくる。

タスクゲームについては、数的優位な状況をしっかりと成立させるためにボール保持者へ  
の守りと数的優位を成立させるための動き方を導入から徹底することで、効率よく学習が  
できる。

こうすることで、攻撃・守備同数のゲームの試合数を増やすことができ、より内容のある  
ゲームが楽しめると考える。以上のことを踏まえた単元計画改善案を表4-1に示す。

表4-1 単元計画改善案

	1	2	3	4	5	6	7	8
	<b>ねらい1</b> ボール扱い、ルール、仲間に慣れながら、いろいろな チームとゲームを楽しみ、個人やチームの力を高め る。					<b>ねらい2</b> 力の似通ったチームとゲームを 楽しみながら、高まった力で、 攻め方を工夫する。		
はじめ	挨拶・健康観察・場の準備・準備運動・本時のねらいの確認							
なか	シュ・シュート							
	ぐるぐるパス							
	おむすびパス				おむすびパスカット			
	ジグザグパスダッシュ							
	ためしの ゲーム 攻撃・ 守備 同数 1ゴール	ためしの ゲーム 攻撃・ 守備 同数 2ゴール	タスクゲーム 攻撃側に数的優位		確かめの ゲーム1 攻撃・ 守備 同数	タスク ゲーム 攻撃側 に数的 優位	確かめのゲーム2 攻撃・守備 同数	
おわり	学習カードの記入・学習のふりかえり・次回の学習の確認・挨拶・場の片付け							

 ...今回の学習の反省を経て、改善を加えた部分。

## イ 時間配分

1時間(45分)の授業で、効率よく学習するためには教師によるマネジメント能力が大切な要素の一つと言われているが、今回の授業をふりかえてみて、準備・片付け全てを含んだ基本の時間配分を再考すると表4-2になる。ただし、始めの段階や新しい学習方法を行う場合は児童にしっかりと説明する必要があるので、ゲームの時間を今回のように5分に省略するなどの対応が必要である。

表4-2 時間配分改善案

時間	学習内容
7分	挨拶・健康観察・場の準備・準備運動・本時の学習のねらい
8分	個人的技能を高める練習・移動
23分	タスクゲーム・確かめのゲーム(1ゲーム6分×3ゲーム)・移動
7分	学習カードの記入・学習のふりかえり・次回の学習の確認・挨拶・場の片付け

## ウ 技能・意識の高まりをより多くの児童が持つために

投げる、つかむことに対してまだ苦手意識がある児童にとっては、「できる」という経験をたくさん味わわせる必要があると考える。今回の学習でも、「できる」ことを経験した場面はいくつかあったが、「得意」になるまでには至らなかった。今後は、そうした児童の「できそうな」「できた」場面を見逃さずに、言葉がけを積極的にかけていくことで「できる」経験をたくさん積み重ねていくことが大切であると考えます。

また、シュートを決めることができなかった児童に対しては、シュート機会の少なさが検証授業の分析から見えてきたので、まずシュートができる場面を作り出す必要がある。それには、シュートを決めることができない児童がどのように動いているのか映像や指導者の言葉で伝え、そこからどのように動けばシュートができる場面に結び付くのかを友だちの動きや指導者の具体的な言葉で示す必要がある。また、今回のルールでも取り入れたようにチームの全員がシュートを決めることができた時にボーナス点を加えることで「シュートをみんなが決めるようにがんばろう」とする意識がチーム内にできてくると考える。

さらに指導者は特定の児童がシュートを何本も決める現状が出てきた場合は、それでみんなが本当に楽しめているのかを問い、そこからみんながシュートを決める、そして友だちがシュートを決めたことを喜ぶ姿こそが集団でゲームを行う楽しさだということを心に留めて指導していく必要があると考える。



ふりかえりをしている様子



円陣を組んでいる様子

## (2) 高学年のボール運動(バスケットボール)について

今回の学習では、系統性を踏まえた教えるべき内容の整理をしっかりと行い、「3年生において何を身に付けさせるのか」という視点を持って授業を行った。検証授業の結果と考察にもあるように、多くの児童に対してそのねらいを達成することができた。

今後は、中学年で身に付けた力をさらに高めていく学習を行っていかねばならない。

そこで、今回の検証授業を踏まえ高学年ではどのように生かしていったらよいのか次に示すこととする。

### ア 高学年における技能の内容

高学年のバスケットボールにおける技能の内容を、学習指導要領解説では次のように示している。

攻守が入り交って行うゲームの特性に応じて、チーム内の役割を分担し、パスやドリブルを使ってボール運びシュートする技能や防御の仕方を身に付けてゲームをする。

(ア) 味方や相手の位置と距離に応じた的確なパスやドリブルをしたり、受けやすい位置に動いてボールを受け、味方にパスしたり、シュートしたりする。また、相手の攻撃を阻止するためのいろいろな防御の仕方を身に付ける。

(イ) 状況に応じたパスやドリブル、シュートなどの技能を習得し、ボールを操作する。

(ウ) トラベリング、ダブルドリブルなどのいろいろなルールについて理解し、審判をする。

上記の内容(ア)(イ)を、実際のゲーム場面を想定すると以下の表4-3になる。

表4-3 学習指導要領解説の技能を受けて、高学年のゲームで想定される場面例

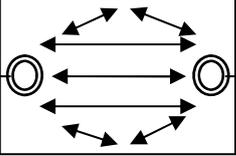
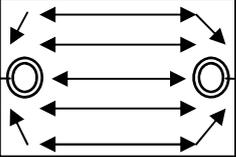
技能の内容 (ア)(イ)	ゲームで想定される場面例
味方や相手の位置と距離に応じた的確なパスやドリブルをしたり、	<ul style="list-style-type: none"> <li>・味方の近くに相手がいる状態では、チェストパス。</li> <li>・味方が遠くいる状態では、ショルダーパス。</li> <li>・味方が動いていたら、その動きの先へのパス。(リードパス)</li> <li>・相手の向こう側に味方がいたら、バウンドパス</li> <li>・相手が目の前にいなかったらドリブル。(ただし、みんなでボールをつなぐ意識を持って)</li> </ul>
受けやすい位置に動いてボールを受け、味方にパスしたり、シュートしたりする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボール保持者よりも前や横の誰もいない場所(オープンスペース)に自分から動いてボールを受けてのパス。</li> <li>・ゴールの近くの誰もいない場所(オープンスペース)に自分から動いてボールを受けてのシュート。</li> </ul>
相手の攻撃を阻止するためのいろいろな防御の仕方	<ul style="list-style-type: none"> <li>・攻撃側の一人に対して、一人が守る。(マンツーマン)</li> <li>・攻撃側の一人に対して、二人が守る。(ダブルチーム)</li> <li>・攻撃側より、早く自分の陣地に戻って守る。</li> </ul>
状況に応じたパスやドリブル、シュートなどの技能を習得し、ボールを操作する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手が目の前にいたら、バウンドさせてのパス。</li> <li>・相手が目の前にいなかったらドリブル。(ただし、みんなでボールをつなぐため意識を持って)</li> <li>・相手が目の前にいなかったらドリブルからのシュートや静止した状態からのシュート。(セットシュート)</li> </ul>

イ 技能の系統的な整理

表4-3で示した技能を発揮するには、今回の学習で身に付けたことだけでは不可能であるとする。それには、今回と同様に学習内容を明確にした授業を展開する必要がある。

そこで、5年生、6年生において系統的な視点で学習内容を整理したものが、表4-4である。5年生では、新しい個人的技能（例 バウンドパス、バックボードの黒枠内を使ったシュート）や集団的的技能（例 オープンスペースへの動き、マンツーマンディフェンス）をできるだけ身に付け、6年生では身に付けた技能を正確に、安定してできるようになることを目指すことによって、小学校の最終段階において、バスケットボールの特性を十分に味わえる活動ができるのではないかと考える。

表4-4 5, 6年生における技能の学習内容の整理<sup>1)23)</sup> (私案)

学年	目指すゲームの様相	個人的技能				集団的的技能	
		ドリブル	パス	キャッチ	シュート	攻め	守り
5年生	<p>&lt;横型のゲーム&gt; コートの縦・横などでパスやドリブルを使い、決められた相手を守りながら攻防を繰り返す。</p> 	<p>コートを早く移動するためには、ボールを斜め前方に勢いよく突き出すこと。</p>	<p>守りの向こう側にいる相手に取りやすいパスをするためには片手や両手で守りの足下あたりにバウンドさせて投げること。 (バウンドパス)</p>	<p>いろいろな方向から来るボールをつかむためには、ボールが来る方向に顔を向けて、両手の親指と人差し指で三角形の形を作り腕を引くこと。</p>	<p>シュートを入れるためには、片手や両手で強さの調整をしてバックボードの黒枠内をねらうこと。</p>	<p>シュートが入りやすい位置でシュートをするためには、空いている場所に動いてパスをもらうことが有効であること。</p>	<p>相手にドリブル、パス、シュートをさせないためには、マークを決めることが有効であること。</p>
6年生	<p>&lt;全面型のゲーム&gt; コート全体を使って、パス・アンド・ランやドリブルを使い、相手を振り切る、振り切られない攻防を繰り返す。</p> 	<p>相手をかかわすためには、スピードの調節や左右に突き出すこと。</p>	<p>動いている相手に取りやすいパスをするためには、動いている方向の先に投げること。 (リードパス)</p>	<p>いろいろな方向から来るボールをつかむためには、ボールが来る方向に顔を向けて、両手の親指と人差し指で三角形の形を作り腕を引くこと。</p>	<p>シュートを入れるためには、片手や両手で強さの調整をしてリングの手前を山なりにねらったり、バックボードの黒枠内をねらったりすること。</p>	<p>シュートが入りやすい位置でシュートをするためには、空いている場所に動いてパスをもらったり、目の前に相手がいなかったらドリブルをしたりすることが有効であること。</p>	<p>相手にドリブル、パス、シュートをさせないためには、マークを決めて、ゴール前を固めることが有効であること。</p>

ウ 学習内容を達成するための手立て

今回の学習では、パス・キャッチの技能の定着を目指した段階的なドリルゲーム、フリーな味方を見つけてパスをすることをねらいとした攻撃側に数的優位な状況が生まれるタスクゲームを行ったが、5年生、6年生においても、ただゲームを行うのではなく学習内容を身に付けるための手立てを講じていく必要がある。そこで、今回の学習で身に付けた力をより高めていくのに効果的と思われる手立ての例を先行研究を基に次に示すこととした。この例は、一般的に行われているものが多いかと思うが、大切なのは指導者が児童に何の力を身に付けさせるのかというねらいをはっきりさせ、そのねらいを達成するための手立てを児童の実態に合った形で取り入れることであると考えている。

(ア) ドリルゲームの例<sup>25)</sup>

ドリブル	パス	シュート
ジグザグリレー ドリブル鬼ごっこ コピードリブル	対面パス ア バウンドパス イ ショルダーパス ジグザグパス (ランニングパス) 2対1 (鬼が一人) 3対1 3対2 4対2 4対3	トラベルシュート* ドリブルシュート パス シュート  * 1人1個ボールを持ち、施設内の全てのリングにゴールをする。

(イ) タスクゲームの例<sup>28)</sup>

	ゲーム名	コート	ゲームの様子	方法	ねらい・特徴
1	半コート ドリブル なし		パスを出したり取ったりするための動き、ポジショニングがわからない。ドリブルの突破など一部の者の動きだけが目立つ。	敵もしくは自分のコートではドリブルできない。使えるのはパスとピボットなど。	パスの後はすぐに動かなければならないのでゲーム展開が速くなる。全員がボールに触れる。パス回しやポジショニング、ピボットなどが上手になる。ドリブルを使う場面も確保できる。
2	ライン マン		コートの中央で直線的な動きが目立つ。ボールに触れない子がいる。パスが繋がらない。	両サイドにそれぞれのラインマンだけが邪魔をされずに動ける場所をつくる。中央は3対3でプレーする。	自分のポジションや素早い攻めと守りの切り替えの動きが理解しやすい。サイドを使っただけのパス攻撃がやりやすい。制限区域では上手でない子も邪魔されずできる。
3	横 グリッド		攻めのコンビネーションプレーがなかなかうまくいかない。シュートチャンスが少ない。	攻撃専門のプレーヤーを1人決めて制限区域をつくる。攻撃の時はいつも3対2の有利な状況になる。中央では3対3のプレー。	3対3の状況になる場所も多い。オープンコートでの試合により強くなる。

### (3) 9年間の見通しを持ったカリキュラム

高学年におけるボールゲームの技能の内容については、先の項目で述べたが、低学年の技能や態度・学び方の内容についても、見通しを持っておく必要がある。小学校では、低学年から学習を積み重ねていくことが何よりも重要であり、その積み重ねが中学校の学習へとつながっていく。そこで、小学校と中学校の接続の視点を踏まえた考えを示すこととする。

#### ア 中学校における技能の内容

中学校のバスケットボールにおける技能の内容を、学習指導要領解説では次のように明記している。

##### ア ゲーム

ゲームでは、集団的技能や個人的技能の程度に応じて、チームの人数、コート広さ、ルールの扱い等について工夫し、作戦を立ててゲームができるようにする。

したがって、今もっている技能を活用してゲームを行い、集団的技能や個人的技能の高まりとの関連を図りながら、味方同士が協力し作戦を立てて相手チームに対応したゲームができるようにする。

ゲームの運営については、主審・副審の役割を理解して的確な動き方や公正な判定ができるようにするとともに、実際の場面に応じてゲームの組合せ、記録、計時などが円滑に行えるようにする。

##### イ 集団的技能

集団的技能については、チームの一人一人の能力に応じて攻防の仕方を工夫し、ゲームに生かすことができるようにする。

<例示>

###### (ア) オフェンス

- ・速攻
- ・セットオフェンス(カットインプレー、ポストプレー、スクリーンプレーなど)

###### (イ) ディフェンス

- ・マンツーマンディフェンス
- ・ゾーンディフェンス

##### ウ 個人的技能

個人的技能については、攻防の仕方との関連を図りながら、ゲーム、集団的技能を組み立てることができるようにする。

<例示>

- ・パスとキャッチ
- ・ドリブル
- ・シュート(セットシュート、ジャンプシュート、ランニングシュート、ドリブルシュートなど)

中学校の指導要領解説にある「今もっている技能」は、中学校において初めて行う授業であれば「小学校で身に付けた技能」ということになる。さらに、<例示>にあるような技能を中学校で身に付けていくためには、小学校段階でバスケットボールにおける基礎になる動きをしっかりと身に付けておく必要がある。このことから、今後は小学校6年間の枠だけでカリキュラムを作成するのではなく、中学校を見据えたカリキュラム作りや授業実践が求められるていくと考える。

#### 4 研究を振り返って

今回の研究では、「ボールを使った学習は好きであるが、ボール操作が苦手だったり、動き方がわからなかったりすることで、ゲームへの参加がなかなかできなかったり、ゲームの楽しさを味わえていなかったりする。」といった児童の実態や授業における課題を改善するために、学習内容を系統性を踏まえて整理を行い、様々な学習の工夫を通じて個人的技能と集団的スキルを高めることを目的としてきたが、今まで述べてきたように多くの成果を得ることができた。

私自身、3年生で授業を行うのは初めてであり、検証授業が始まるまでは技能の高まりがどこまで得られるのか、期待と不安が入り混じっていたが、実際に授業が始まってみると児童は指導者がねらいとした学習内容を吸収しようとひたむきな姿で取り組み、時間を追う毎に動きを高めていった。また、チームとしてもキャプテンを中心に話し合いをしたり、ゲーム中に声を掛け合ったりすることで、チームワークを高めていった。

今回の授業を行うに当たり、多くの時間を費やして準備を進めてきたわけだが、当初の計画と実際の授業で行ったことに違いが出てしまい、検証を行うのに難しいところがあった。しかし、それは毎時間のPDCAを十分に行い、目の前の児童の実態に応じてよりよい方向に進んでいくだろう判断した結果であり、むしろ事前の計画より進化したものとする。今後の授業でも、こうしたスタンスは大事にしていかなければならないと強く感じた。また、指導者として授業をしていて嬉しいことの一つとして、児童が「できた」と喜びを感じた時が挙げられるが、今回の研究を通じて「できる」ために、指導者は学習内容をしっかりと捉え、それが「わかる」ように児童の実態に応じた様々な手立てを講じていくことが必要であると再認識することができた。

研究主題の初めにある「みんなで～」という言葉は、私がいつも大切にしているものである。今後の授業においても、得意な児童やそうでない児童も含めてみんなが「楽しい」と感じるような中身のある授業づくりができるよう努力していきたい。

<引用・参考文献>

- 1) 文部科学省 『小学校学習指導要領解説 体育編』 東山書房 1999年5月
- 2) 今井 茂樹 『見通しを持って楽しむやさしいボールゲーム』 2007年3月
- 3) 梅村 和伸 『新学習指導要領による高等学校体育の授業・上巻』大修館書店 2001年
- 4) 園山 和夫 『新学習指導要領による中学校体育の授業・上巻』大修館書店 2001年
- 5) 高橋 建夫 『新学習指導要領による小学校体育の授業7』大修館書店 2000年
- 6) 高橋 建夫 「よい体育授業の構造」 『体育の授業を創る』 大修館書店 1994年
- 7) G. シュテラー、I. コンツァック、H. デブラー著、唐木國彦監訳  
『ボールゲーム指導大辞典』 大修館書店 1993年
- 8) 学校体育指導者講習会資料 「小学校ゲーム」 平成19年6月
- 9) 吉永 武史 「学習内容を明確にしたボールゲームの授業づくり」  
『体育科教育』 大修館書店 54巻 2006年
- 10) 大貫 耕一 『学校体育授業辞典』 大修館書店 1995年
- 11) 出原 泰明 『学校体育授業辞典』 大修館書店 1995年
- 12) 岡出 美則 「わかるとできるの統一」 『体育の授業を創る』 大修館書店 1994年
- 13) 大貫 耕一 「わかるとできるの統一」 『体育の授業を創る』 大修館書店 1994年
- 14) 三木 四郎 「体育の系統性をどう考えるか」 『体育科教育』大修館書店 第5号55巻2007年
- 15) 木谷 光男 「ボール運動の戦術につながる個人や集団の動き方を身に付けるために」  
『体育科教育』大修館書店 第14号50巻 2001年
- 16) 佐藤 靖 「簡単、楽しい、盛り上がるだけのボールゲームでいいのか」  
『学校体育』 2001年7月
- 17) 岩田 靖 「体育科の教材・教具論」 『体育科教育学入門』 大修館書店 2002年
- 18) 高橋 建夫 「体育の学習指導スタイル」 『体育の授業を創る』大修館書店 1994年
- 19) 齋藤 勝史・鬼澤 陽子 「ゲームに生きる『タスクゲーム』とその扱い方」  
『体育科教育』54巻 2006年
- 20) 高橋 建夫 「健やかな体の育成に向けた体育学習の在り方」  
『中等教育資料』 平成19年7月号
- 21) 上條 眞紀夫 『学校体育授業辞典』 大修館書店 1995年
- 22) 吉野 聡・細越 淳二 「学習カードモデル」 『体育科教育学入門』 大修館書店 2002年
- 23) 牧田 卓司 「中学校の球技を例に」 『体育科教育』 大修館書店 51巻 2003年)
- 24) 国立教育政策研究所 教育課程研究センター  
『評価規準の作成、評価方法の工夫改善のための参考資料』 2002年2月
- 25) 神奈川県立体育センター 「仲間と一緒に楽しく学べるボール運動の学習方法」 2007年

#### 4 研究を振り返って

今回の研究では、「ボールを使った学習は好きであるが、ボール操作が苦手だったり、動き方がわからなかったりすることで、ゲームへの参加がなかなかできなったり、ゲームの楽しさを味わえていなかったりする。」といった児童の実態や授業における課題を改善するために、学習内容を系統性を踏まえて整理を行い、様々な学習の工夫を通じて個人的技能と集団的スキルを高めることを目的としてきたが、今まで述べてきたように多くの成果を得ることができた。

私自身、3年生で授業を行うのは初めてであり、検証授業が始まるまでは技能の高まりがどこまで得られるのか、期待と不安が入り混じっていたが、実際に授業が始まってみると児童は指導者がねらいとした学習内容を吸収しようとひたむきな姿で取り組み、時間を追う毎に動きを高めていった。また、チームとしてもキャプテンを中心に話し合いをしたり、ゲーム中に声を掛け合ったりすることで、チームワークを高めていった。

今回の授業を行うに当たり、多くの時間を費やして準備を進めてきたわけだが、当初の計画と実際の授業で行ったことに違いが出てしまい、検証を行うのに難しいところがあった。しかし、それは毎時間のPDCAを十分に行い、目の前の児童の実態に応じてよりよい方向に進んでいくだろう判断した結果であり、むしろ事前の計画より進化したものとする。今後の授業でも、こうしたスタンスは大事にしていかなければならないと強く感じた。また、指導者として授業をしていて嬉しいことの一つとして、児童が「できた」と喜びを感じた時が挙げられるが、今回の研究を通じて「できる」ために、指導者は学習内容をしっかりと捉え、それが「わかる」ように児童の実態に応じた様々な手立てを講じていくことが必要であると再認識することができた。

研究主題の初めにある「みんなで～」という言葉は、私がいつも大切にしているものである。今後の授業においても、得意な児童やそうでない児童も含めてみんなが「楽しい」と感じるような中身のある授業づくりができるよう努力していきたい。

<引用・参考文献>

- 1) 文部科学省 『小学校学習指導要領解説 体育編』 東山書房 1999年5月
- 2) 今井 茂樹 『見通しを持って楽しむやさしいボールゲーム』 2007年3月
- 3) 梅村 和伸 『新学習指導要領による高等学校体育の授業・上巻』大修館書店 2001年
- 4) 園山 和夫 『新学習指導要領による中学校体育の授業・上巻』大修館書店 2001年
- 5) 高橋 建夫 『新学習指導要領による小学校体育の授業7』大修館書店 2000年
- 6) 高橋 建夫 「よい体育授業の構造」 『体育の授業を創る』 大修館書店 1994年
- 7) G. シュテラー、I. コンツァック、H. デブラー著、唐木國彦監訳  
『ボールゲーム指導大辞典』 大修館書店 1993年
- 8) 学校体育指導者講習会資料 「小学校ゲーム」 平成19年6月
- 9) 吉永 武史 「学習内容を明確にしたボールゲームの授業づくり」  
『体育科教育』 大修館書店 54巻 2006年
- 10) 大貫 耕一 『学校体育授業辞典』 大修館書店 1995年
- 11) 出原 泰明 『学校体育授業辞典』 大修館書店 1995年
- 12) 岡出 美則 「わかるとできるの統一」 『体育の授業を創る』 大修館書店 1994年
- 13) 大貫 耕一 「わかるとできるの統一」 『体育の授業を創る』 大修館書店 1994年
- 14) 三木 四郎 「体育の系統性をどう考えるか」 『体育科教育』大修館書店 第5号55巻 2007年
- 15) 木谷 光男 「ボール運動の戦術につながる個人や集団の動き方を身に付けるために」  
『体育科教育』大修館書店 第14号50巻 2001年
- 16) 佐藤 靖 「簡単、楽しい、盛り上がるだけのボールゲームでいいのか」  
『学校体育』 2001年7月
- 17) 岩田 靖 「体育科の教材・教具論」 『体育科教育学入門』 大修館書店 2002年
- 18) 高橋 建夫 「体育の学習指導スタイル」 『体育の授業を創る』大修館書店 1994年
- 19) 齋藤 勝史・鬼澤 陽子 「ゲームに生きる『タスクゲーム』とその扱い方」  
『体育科教育』54巻 2006年
- 20) 高橋 建夫 「健やかな体の育成に向けた体育学習の在り方」  
『中等教育資料』 平成19年7月号
- 21) 上條 眞紀夫 『学校体育授業辞典』 大修館書店 1995年
- 22) 吉野 聡・細越 淳二 「学習カードモデル」 『体育科教育学入門』 大修館書店 2002年
- 23) 牧田 卓司 「中学校の球技を例に」 『体育科教育』 大修館書店 51巻 2003年)
- 24) 国立教育政策研究所 教育課程研究センター  
『評価規準の作成、評価方法の工夫改善のための参考資料』 2002年2月
- 25) 神奈川県立体育センター 「仲間と一緒に楽しく学べるボール運動の学習方法」 2007年