

研究主題

「いきいき わくわく みんなで取り組む 岩美っ子」

～仲間との豊かなかかわりを通して運動する楽しさを実感できる体育学習～

1 研究主題及び研究について

体育の学習に限らず、陸上や水泳の記録会やマラソン大会などの体育行事にもみんなで行き、体育学習の本質に触れ運動の楽しさを実感できる事を目標としてきた。そして、どんな時でもみんなで行き、できた時の喜びや達成感をみんなで行き、楽しいということも含め、上記の主題を継続して設定した。

また、昨年度同様サブテーマを「仲間との豊かなかかわりを通して運動する楽しさを実感できる体育学習」として研究を進めてきた。運動の中でのかかわり合いを子ども同士が実感できる実践を各学校で行い、それらを研究会で交流することで自校に活かせるかどうか検討してきた。11月には、東部教育局から広富隆史指導主事を指導助言者にお招きし、第6学年「ボール運動」の授業研究会を開催した。

当日の授業では、「わたしたちの体育」を活用して練習やコートの工夫をしていた。活動の目標・練習内容・振り返りなどでも使用し、より伝わりやすく分かりやすい工夫がされていた。さらにグループでの活動の中では、前回の記録を更新したりイメージ通りにプレー出来たりしたときの喜び合う姿やハイタッチをしている姿などは、今年度のサブテーマに迫る授業であった。研究協議では、豊かなかかわり合いが学習の中で多くの場面に表れていたことや、学習の流れを掲示することで、グループで協力して活動し、時間を有効に使えたことなどの良い面が成果としてあげられた。また、評価の仕方や運動量の確保についての課題面もはっきりとし、充実した協議となった。

2 具体的な取り組み

5月 2日（水）	第1回部会 研究テーマ・事業計画・役員決定
11月21日（水）	岩美郡小体研授業研究会
	第6学年 バスケットボール（ボール運動）
	「パス&シュートで決めろ！！」
授業者	岩美西小学校
	白岩 健太 教諭
指導助言	東部教育局 学校教育担当
	広富 隆史 指導主事

「パス&シュートで決めろ！！（バスケットボール）」の実践を通して

鳥取県岩美町立岩美西小学校 白岩 健太

1 はじめに

本研究会では、「いきいき・わくわく・みんなで取り組む 岩美っ子」をテーマに研究を進めている。また、「仲間との豊かなかかわりを通して運動する楽しさを実感できる体育学習」をサブテーマとし、児童同士が活発にアドバイスする姿や、できなかった技能ができた時の喜び合っている姿を作っていけるように取り組んでいるところである。

本年度、ボール運動領域においてよく見受けられる次のような場面を課題として実践に取り組んだ。

- ①ボール運動の得意な児童が多く活躍し、苦手な児童の出番が少ない。それにより、両者の技能面・意欲面での差が広がってしまう。
- ②練習した成果が試合の勝敗に必ずしも現れるとは限らず、技能や思考力・判断力の高まりを感じにくい。また、負けた児童の意欲が低下してしまう。

課題①については、「場の設定の工夫」や「より力を付けられるゲーム性の内容の吟味」を行うことによって、ボール運動の得意な児童と苦手な児童の技能面・意欲面での差を埋められるのではないかと考えた。

課題②については、「教具の使い方の理解と工夫」や「単元構成の工夫」をすることで、試合の勝敗以外にも達成感を味わうことのできる機会を設けたり、技能や思考力・判断力の高まりを感じられたいのではないかと考えた。



2 研究の実際

(1) 課題①について

①学習内容の明確化

バスケットボールは、パス・ドリブル・シュートの基礎的な技能を身に付けるとともに、チームで自分たちに合った作戦を考え、実行する力を付けていくことが重要である。ボール運動の苦手な児童でも安心して基礎的な技能や新たな技能を身に付けることができるように、本時に身に付けさせたい力を明確にし、単元計画として常に掲示した。

また、本時の流れも分かるようにし、各時間の説明の時間を減らし運動時間が確保できるようにした。

☆学習計画				
時	学習内容	学習活動		
1	ドリル練習の仕方	・学習のねらいと進め方 ・ボールやゴールなどの準備、片付けの仕方 ・シュート、ドリブル、パス		
2	シュート	ドリル練習	・シュートのポイント ・チームでシュート練習 ・「3対2」の進め方	3対2ゲーム
3	パス		・パスのポイント ・チームでパス練習	
4	ドリブル		・ドリブルのポイント ・チームでドリブル練習	
5	試合の進め方		・試合の進め方 ・審判チームの役割	
6	ピボット	ドリル練習	・ピボットのポイント ・ピボットゲーム	練習試合
7	速攻		・速攻の攻め方 ・速攻の練習	
8	試合		作戦タイム	
9	試合			
10	試合			

②セーフゾーンの設定

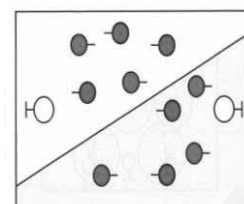
バスケットボールをする際、多くの児童はシュートが決まった際に喜びや達成感を感じる。その喜びや達成感が積極的なプレーやチームとしての一体感につながると考える。全ての児童にそのような喜びや達成感を味わわせるために、ゴール下にセーフゾーンを設定し、ボールを保持したオフェンスがその中に入ったり、その中にいるオフェンスにパスがわたったりした際に、ディフェンスはシュートの妨げをしてはいけないというルールを設けた。

ゴールの右下と左下に一辺が30cmの正方形を作った→



③トライアングルコートを活用

シュートを決めるためには、自陣のゴールから敵陣のゴールまでボールを運ばないといけない。その際、ボール運動が苦手な児童はパスコースを探すことに時間がかかり、周りを相手チームに囲まれてボールをとられてしまうことが多い。このような場面が繰り返されると、自信がなくなり、パスをもらいに行かなくなってしまう。この課題を解決するためにトライアングルコートを採用した。トライアングルコートとは、右図のように対角線で区切ったコートのことである。このコートを用いて、各チームの攻めと守りを右図のように配置することによって、常に攻めが3人・守りが2人という数的有利な状況を作り出すことができる。



※わたしたちの体育より

(2) 課題②について

①ドリル練習

技能の高まりを感じられるように、毎時間の始めにパス・ドリブル・シュートの簡単なゲームをし、回数を記録した。その際、「ナイスシュート」「ナイスコース」「ドンマイ」などの声掛けをするように意識させることで、チームの良い雰囲気作りもねらった。

○練習記録									
日付→									
ツンドラブル									
シュート									
フリー									
スロー									
ドリブル									
パス									

チームごとに記録用紙を用意し、毎時間記録した

②作戦ボードの活用

試合の勝敗ではなく、試合内容に目を向けさせるため、試合の前には作戦タイムを設け、作戦カードにチームの作戦を記入させた。その際、各チームに作戦ボードを用意し、オフェンスやディフェンスに見立てた磁石を動かしながら、自分が考えた作戦をチームメイトに伝えられるようにした。児童が作戦ボードの見方や使い方に慣れることができるように、単元前半ではその日の良かったパスワークなどを教師が作戦ボードを使って伝えるようにした。



作戦タイムの様子



作戦ボード

3 研究の成果と課題

(1) 成果

- ①学習内容を明確にしたことで、児童一人ひとりが、見通しをもって学習に取り組むことができた。
ある児童が授業前に「ドリブルが苦手です。」と言ってきたことがあった。それに対して、別の児童が単元計画を指さしながら「今日ちょうどドルブルだで。」と言って笑顔で授業を開始することができた。また、振り返りの中に「練習試合まであと○回なので、シュートが決めるようにがんばりたいです。」などの記述があり、単元の見通しをもって書く時間の練習に臨んでいることがうかがえた。
- ②セーフゾーンを設定することで、全ての児童が安心してシュートを決めることができ、喜びや達成感を味わうことができた。始めはシュートゾーンにずっと留まる児童も見られたが、留まっているとディフェンスも守りやすく、結果的にパスがもらえなくなることを全体で確認すると、自然とシュートゾーンに出たり入ったりするようになった。また、シュートゾーンの近くでパスを受けて、1回ドリブルしてシュートゾーンに入る動きも自然と増えた。このように、シュートの時だけでなく、シュートゾーンを活用するためのボールを保持していない時の動きについても良い変化が見られた。
- ③トライアングルコートを活用したことで、ボール運動が苦手な児童も積極的にボールをもらいに行くことができた。数的優位な状況ができるため、空いたスペースを活用する動きの実践が容易にできた。また、コートの真ん中で分けるのではなく、対角線で分けたことにより、ディフェンス側のコートにいる2人も狭いスペースではあるがオフェンスに参加することができた。特に、ボール運動が得意な児童はその狭いスペースで何ができるかを考えており、得意な児童・苦手な児童両者にとって良い場だと感じた。
予定していた学習計画の終了後、子ども達から「普通のコートでしてみたい」という要望があったため、普通のコートでもしてみたのだが、あるチームでは、運動ができる児童がほとんど攻めも守りもこなしてしまっていた。このことから、トライアングルコートによって多くの児童にプレーの機会が与えられたことが分かる。
- ④ドリル練習を通して、シュート練習やドリブル練習を毎時間楽しく繰り返しすることができた。
振り返りにも「今日シュートの最高記録が更新できてうれしかった。」などの記述があり、技能の高まりを数値として明確に感じていることが分かった。
- ⑤児童は、作戦ボードを用いて自分の作戦を伝えることができた。自由に動かしたり、動きを止めたりできることで、「(他の人がボードを操作している時に) ストップ。今この人が空いているから…」と柔軟に話し合いを進めることができた。さらに、自学で作戦ボードをかくて矢印を用いて作戦を考えてくる児童も現れた。また、休憩時間に作戦ボードを使ってバスケットボールのシミュレーション遊びをする児童も現れ、作戦ボードに親しむ様子も見られた。

(2) 課題

- ①学習内容を掲示したことにより、児童の課題に合わせた次時の学習計画が柔軟に組みにくかった。
学習内容の順番を、児童の課題を見通して単元開始前にしっかり組む必要があると感じた。
- ②多くの児童がトライアングルコートより普通のコートに魅力を感じていた。しかし、成果③で述べたように、教員から見ると普通のコートではやはり運動能力の差が顕著に表れてしまう。子どものやってみたいゲーム形式と、教師側が効果的だと考えるゲーム形式をいかにすり合わせるかについて課題を感じた。
- ③プレーを iPad で撮影してみんなで確認するなど、ICTを活用した授業展開も考えられたが、今回は作戦ボードの方が柔軟に短時間で使用することができると考え、ICTは使わなかった。ICTをどのように有効に活用できるかについては課題が残った。