

## ⑦ 西伯郡の取組

### 1 研究主題について

新学習指導要領においては「運動を楽しく行うために、自己やグループの課題を見付け、その課題の解決のための活動を工夫するとともに、約束を守り助け合って運動したり、仲間の考えや取組を認めたりすることが大切である」とある。教師の一方的な教え込みの指導ではなく、児童自らが運動のコツを見付け、実際に仲間とその運動のコツやできばえを見ながら伝え合い、自分や友達と確かめながら運動する経験を多く積むことで、運動が得意な児童や苦手な児童、全員ができた喜びを味わい、その運動特有の楽しさを味わうことにつながると考える。運動が好き、嫌い、得意、苦手など一人一人違う児童に対して、仲間とかかわり合い、個に応じる指導を行うことを通して、「する・みる・支える・知る」など、スポーツに将来多様な関わり方で親しめる児童を育てたい。

本研究では、児童が体育の学習に取り組むべき姿を「友だちと共に体を動かすことが楽しいと感じている姿」、友だちと共に体を動かすことが楽しいと感じられるようにするために重視する学習活動を、「主体的・協働的な学習活動」と捉えた。児童は、運動やスポーツ、健康な生活の実践、体力向上を自らの生活の中に位置づけ、これらに関する課題を自ら解決するために必要な力を育み、自らの生活の向上を図るための資質・能力をバランスよく身に付ける学習が必要である。このような学習を児童の発達の段階に応じて積み重ねることにより、児童は生涯にわたって能動的に学び続けることができるようになる。このことが、体育や保健の見方、考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現することにつながると考える。

### 2 研究の視点

#### ①運動の特性を活かした学び（何を学ぶか）

- ・運動の楽しみ方の明確化
- ・系統性を踏まえた学習計画
- ・児童が身に付ける力の明確化

#### ②運動の楽しさに迫る工夫（どのように学ぶか）

- ・場の設定の工夫
- ・教具の工夫・開発
- ・伝え合う場面の設定
- ・ICTの効果的な活用

#### ③単元のねらいを明確にした学びと評価（何ができるようになるか）

- ・単元のゴールイメージの設定
- ・可視化した情報による自己評価
- ・客観的データを活用した授業改善

#### ④運動の価値を実感できる学び

- ・フェアプレイが広がる手立て
- ・体力や技能に関わらず運動の多様な楽しみ方を共有する工夫

### 3 具体的な取り組み

#### 7／3 西伯郡体育部研修会

※今年度の研究の方向を確認 各ブロックで実践を行う

### 4 来年度に向けて

今年度はなかなか集まって研究会という形にはならなかったが、来年度以降、形を変えながら、研究が深めるようにしていきたい。

## 第二学年「ボールなげゲーム」の実践を通して

南部町立西伯小学校 米山 真一

### 1 はじめに

#### (1) 運動の持つ特性

ボールなげゲームは個人対個人で競い合ったり、集団対集団で競い合ったりする楽しさに触れることができる。また、チームで作戦を立てたり、声を掛け合ったりしながらゲームをすることで、動き方を工夫して楽しむことのできる運動である。低学年では、ゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、攻めと守りに関する課題を解決するために、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって易しいゲームをできるようにする。そして、中学年のゲームの学習につなげていくことが求められる。

#### (2) 児童の実態

【体育学習についてのアンケートより 10月実施】

- ・ボールを使った運動は好きですか。  
とても好き12人 好き12人 あまり好きではない2人 まったく好きではない0人
- ・ボールを使った運動は得意ですか。  
とても得意6人 得意11人 あまり得意ではない9人 まったく得意ではない0人
- ・休憩時間に体を動かして遊びますか。  
よく動かす14人 ときどき動かす5人 あまり動かさない6人 ほとんど動かさない1人
- ・休憩時間にボールをつかって遊びますか。  
よく使う3人 時々使う3人 あまり使わない4人 ほとんど使わない16人

以上の結果からボールを使った運動は好きな児童が多い。しかし、ボールを使った運動が得意かどうかという質問では、あまり得意ではない児童が増えている。その理由としては、「ボールを強く投げることができない。」「狙ったところに行かない。」「ボールを落としたりする。」などとなっていた。また、休憩時間は、体を動かす児童も多いが、ボールをほとんど使わない児童が多いことから、ボールに触れる経験が少なく、ボールを投げたり捕ったりすることが苦手な児童が多いと考えられる。

### 2 実践について

#### (1) 単元の目標

- ・簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームをすることができるようにする。(知識及び技能)
- ・簡単な規則を工夫したり、攻め方を決めたりすることができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)
- ・ボールゲームに進んで取り組み、決まりを守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

#### (2) 指導について

##### ○ボールの投げ方や捕り方

いろいろな投げ方や捕り方をして、どうやったら速い球や高い球が投げられるか、どうやったら落とさず捕れるかを確認し、的当てゲームやキャッチボールなどで楽しく取り組むことで、苦手の動きを向上させる。

##### ○ポイントの共有

良い投げ方や捕り方、良い攻め方や守り方についてポイントを見つけたり、出し合ったりして、全体で技能を高めていく。

#### ○作戦タイムと声掛け

ゲームを行う前に作戦タイムを設定し、チームで攻め方や守り方を工夫させる。その際、仲間同士の声かけも必要となるのでどのような声掛けがあるかを確認して使えるようにする。

### 3 授業の実際（全10時間）

#### （1）目標

- 遊び方を知り、楽しくボールなげゲームができるようにする。
- 友だちの良い動きや攻め方を見つけて伝える。
- 決まりを守って友達と仲よく安全にゲームをする。

#### （2）準備

ボール、コーン、ポートボール台、対戦表、

#### （3）学習内容

##### ①的当て

- ・準備運動として少し離れたコーンにボールを当てる。慣れてきたら、できるだけ頭の横からか片手でボールを投げる。

##### ②作戦タイム

##### ③キャッチボールゲームまたはシュートゲーム

- ・単元の前半はキャッチボールゲームを行い、相手に緩やかにボールを投げたり、転がしたり、捕ったりするゲームの楽しさに触れるようにした。
- ・単元の後半はシュートゲームを行い、誰もが楽しく参加できるようにルールや攻め方を工夫するようにした。

##### ④作戦タイム

##### ⑤キャッチボールゲームまたはシュートゲーム

- ・2回目の作戦タイムで相談した攻め方や守り方を意識してゲームを行う。

##### ⑥振り返り



### 4 成果と課題

対戦型のゲームを繰り返し取り入れることで、ボールを投げる距離やスピードが増し、コントロールもよくなった。さらに、作戦を考えたり、共有したりすることで攻め方に工夫が生まれ、回数を重ねるごとに徐々に得点が増えていった。

事後のアンケートでは、どの児童もボールなげゲームがとても楽しかった、または、楽しかったと答えており、その理由として「ボールがキャッチできるようになった。」「コーンに当てられるようになった。」「パスができるようになった。」という結果が得られた。

ゲーム的な活動を取り入れると、どうしても説明に時間がかかったり、次の対戦の準備に時間がかかったりして時間配分が難しかった。そこで、単元の中で3種類のゲームを実践したが、対戦場所や対戦順を常にパターン化して、さらに役割と対戦順を掲示することで単元の途中から短時間で準備ができるようになり、活動時間を増やすことができた。

シュートゲームでは、パスを活用して得点につなげることを狙っていたが、ボールを持つとすぐにシュートするか、または、すぐ近くの友達にはパスができて、遠くの友達にパスをしてシュートにつなげるというプレーにまでは至らなかった。今後はどの友達にパスをすると得点しやすいか、パスを受ける側はどのようなタイミングで声を掛けるのかが課題である。



## 実践事例②【「わたしたちの体育」を活用した実践】

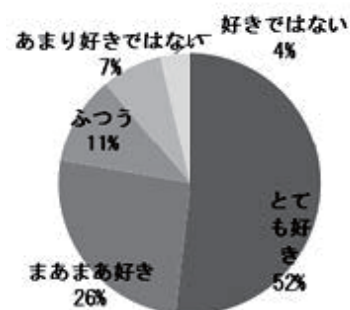
### 第4学年「表現運動」の学習

大山町立名和小学校 木村 俊郎

#### 1 はじめに

本学年の児童は、授業中の発表の様子や友達同士で話をしている様子を見ても、表現の自由さを素直に楽しめる児童がいる一方で、恥ずかしいなどの理由から、積極的に楽しむことに抵抗を感じる児童も多い。また、自分の気持ちや思いを表現しようとする児童とそうではない児童が分かれる傾向があるという問題もある。そこで、「わたしたちの体育」を活用することで、まずは表したいもののイメージをふくらませる手がかかりにすることができるようにした。その上で、独自の表現へと広げる学習展開を構想した。

表現運動が好きですか。  
(授業前)



#### 2 取り組みの実際

表現運動に関する事前アンケートの結果は、右のような結果であり、肯定的な意見も多かったが、一方で好きではないと答えた児童も一定数いた。その理由としては、以下のような回答が多かった。

- ・踊るのがあまり好きではない。
- ・体を動かすのは好きだが、ダンスは得意ではない。
- ・作ることがあまり得意ではない。
- ・みんなの前で表現運動をするのがはずかしい。

そこで、表現運動についてのイメージを広げやすくするために、「わたしたちの体育」の中にある海底探検の題材「クラゲの大群」と「巨大生物」のイラストを使い、そのまま再現させることにした。同じものをすることで安心感が生まれると考えた。また、最初は全員一斉に行うことではずかしさを軽減し、徐々にグループの活動へとつなげていった。同じテーマでも次第に違いが出てきたところで、グループごとの発表を行い、動きを組み合わせたり、音楽をつけることでの楽しさを感じさせたりした。児童は「わたしたちの体育」に動きのコツを書き込んだり、お互いにアドバイスをしたりするようになっていたので、さらに動きを発展させるためにグループごとの発表から海底の場面を想像させるクイズをしたり、浅瀬を表現するグループと深海を表現するグループをステージの上下に分けて同時に発表したりするなど、様々な形態での表現運動を楽しめるように場を工夫した。

上記の活動を踏まえ、2学期にはテーマを「花火」にして独創的な表現運動を作り出すこととした。まず様々な花火を映像で確認し、一つ一つを表現していった。さらに、「ひと流れの動き」にするためにどうすればよいかを考えるために、「わたしたちの体育」にある工夫の仕方の4点（空間の工夫・体の動かし方の工夫・リズムの工夫・友達との動きの工夫）を意識させ、そのうちのどの工夫に焦点を絞って作り出すかを考えさせた。学習のあしあとを書き込む際は、となりのページの工夫の仕方を見ながら振り返りをするすることで、次時への課題を設定することができた。



#### 3 成果と課題

「わたしたちの体育」のイラストを真似することで導入での難しさや恥ずかしさは大幅に軽減されたと感じている。授業後のアンケートでは、右のように大幅に数値が向上していることを見ても、有効な手立てであったと言える。また工夫の仕方に関しても具体的な動きに関するポイントがイラスト付きで載っているために特に苦手な児童にとってはイメージしやすかった。しかし、「ひと流れの動き」にするためにどうすればよいか分かりづらく、ストーリー性を持たせるためにどのような手立てがあるかを準備して、工夫を加えていきたい。

表現運動が好きですか。  
(授業後)

