

実践事例①【「わたしたちの体育」を活用した実践例】

「豊かに関わり合いながら、楽しさや喜びを味わうことのできるゲームの在り方」

湯梨浜町立羽合小学校 山崎 裕貴

1 テーマ設定の理由

本単元ゴール型ゲーム「フラッグフットボールを基にした易しいゲーム」は、攻防が分かれているため、1回の攻撃終了ごとに作戦タイムを取り、1回1回の攻撃を立て直すことができる。つまり、極力偶発性を排除し、作戦と結果に因果性をもたせたゲームだといえる。そしてサッカーやバスケットボールといった競技と比べると、クラブチームなどで日々トレーニングをしている児童はおらず、特定の動き方が分かっている児童だけが活躍することは極めて少ない。1回1回の攻撃はすべて作戦に基づいたプレーであり、一人一人に明確な役割が与えられているので全員がチームに貢献でき、満足感や達成感を得やすい。そして作戦の重要性により、チームとしてのまとまりがより大切になり、チームワークを養うことにも繋がる教材である。これらのような運動としての特性を生かすことで、ボール運動グループの研究テーマである『豊かに関わり合いながら、楽しさや喜びを味わうことのできるボール運動』に迫ることができるのではないかと考え、本テーマを設定した。

2 研究の視点

(1) 運動の楽しみ方、学び方の明確化(何を、どのように学ぶ)

ラン(ボールを持って運ぶ)、パス(投げて、キャッチする)、ゲームを想定した3VS2を児童に紹介することで、作戦を成功させるために必要な動きを意識しながら習得していくことができると考えた。

(2) 自分自身や友達との対話を通じた、ボール運動の楽しさを実感できる授業

学習を進めていく中で児童から出た課題を全体で共有し合い、ルールや場づくりを工夫していけば、全員が楽しさを実感できる授業になると考えた。

(3) 次の活動につながる自己やグループでの振り返り活動の充実と評価の一体化

学習後に、ふり返し板を使ってチームとしての振り返りを行い、「わたしたちの体育」に自己の振り返りを記入するようにした。また、振り返りの跡や実際の動きを残すことで、児童にとっても教師にとっても学習の積み上げが分かりやすい評価になると考えた。

3 研究の実際

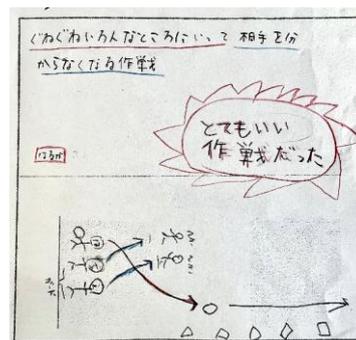
(1) 運動の楽しみ方、学び方の明確化(何を、どのように学ぶ)

この単元の導入で児童に実態把握のアンケートを実施したところ、フラッグフットボールという競技自体に馴染みのない児童が多く、ゲームを行う上で基本的なスキルを身につける必要があった。

そこで、学習の始めに「パス」「ラン」「3VS2」の3つの動きを練習するアナログを設定し、個人の基本的なスキルを習得する時間にした。また、単元の後半では、ゲームで作戦を成功させるために必要な練習を選ぶことを児童に伝え、アナログがチームの課題解決に繋がるようスキルアップタイムで活用した。

今回の学習では、誰もがアクセスできる「易しい体育」を目指し、前に出すパスを禁止し、ランに特化した学習を行った。ランをメインにすることで、ボールを投げることや捕ることが苦手な児童も、安心してゲームに取り組むことができた。また、走り抜けるための「おとり」や「かべ」などの役割が生まれ、走ることが苦手な児童も活躍する作戦も生まれた。チームごとに考えた作戦は、作戦カードに残していった。その際、チーム内で主役を決め、その人の得意なところを考え、その人の動きを基に周りはどう動くかという視点で作戦を考えるよう指導した。作戦カードには、

	Level 1	Level 2	Level 3
パス	手わたしパス	アンダーパス	スペースにアンダーパス
ラン	しっぽとり	1VS1	手わたし2VS1
3VS2	ブロック	フェイク	クロス



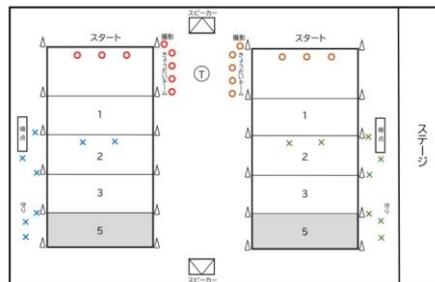
「(主役になる人)さんが(どう動くか)する作戦」と書き、誰がこの作戦の要になるか一目でわかるようにした。そして、攻撃の際に作戦タイムで作戦を決定してそれぞれの役割や動きを確認した。メンバーそれぞれが主役になる作戦があるので、どの作戦をどのタイミングで使うかを、ゲームの状況を見ながら積極的に話し合う姿が見られた。

(2) 自分自身や友達との対話を通した、ゲームの楽しさを実感できる授業

話し合いのツールとしてICTの活用を図った。ゲーム中の「きょうだいチーム」の動きをタブレットで撮影し、試合後は撮ってもらった動画を見て、よかった動きや改善が必要な動きを話し合う時間を設定した。なぜ作戦が上手くいかなかったのかチームで考え、修正しながら活動しているチームや、他チームの上手くいった動きを確認して、新しい作戦のヒントにしているチームもあった。また、動画を撮ることで、ゲームの公平性を保つことができた。ライン審判にとって判断が難しいプレーや、教師がジャッジできなかったプレーを、その場で児童同士が動画を見て確認し合った。動画を見ながらルールに照らし合わせて判断することができたので、最終的な結果に納得感をもち、全員が主体的にゲームを行うことができた。



単元の後半に行ったリーグ戦の前に、全員でルールについて話し合った。それまでの練習ゲームでは、特定の男子が得点しているチームが多く、全体的に女子が得点できていないことが分かった。そこで、全員で話し合い、【コートに出ている女子1人(帽子を被る)が得点したら+1点する】というルールを追加することにした。そうすることで、作戦のバリエーションが増え、たくさんの児童が得点に関わるようになった。また、このルールができたことで、今まで自分が得点することに集中していた児童が、他の人が得点できるようなるためにはどうしたらよいかという視点でチームに関わる姿が増えた。



授業を通して「する・みる・支える・知る」の多様な関わりを意図し、きょうだいチームと協力してゲームを進めていった。それぞれのコートで、【攻】【守】【見】【支】の役割に分かれてゲームを運営していく。チームが【攻】のときは、きょうだいチームが【見】になり、タブレットで動画を撮ったり動きを確認したりする。【守】のときは、きょうだいチームが【支】になり、得点係やライン審判をする。【攻】と【守】が交代すると【見】と【支】も入れ替わり、授業で全員が全ての役割を担って、全員でゲームを運営していった。ゲームをするだけでなく、チームを応援したり、アドバイスをし合ったり、得点係やライン審判としてゲームの運営に携わったりして、45分間体育の楽しさに浸ることを目指した。その際、ゲームの進行[作戦タイム→スタート→プレー→ストップ→作戦タイム...]をBGMで管理した。そうすることで、時間内に作戦を選んで動きを確認する必要感が生まれ、主体的にチーム内で話し合うようになった。また教師は、ゲームの時間管理(時計操作)をする必要がなくなり、児童が話し合う様子を観察したり、アドバイスをしたりすることができた。

作戦を選ぶ (1分)	試合 (20秒)	ふりかえり 作戦を選ぶ (50秒)	試合 (20秒)	ふりかえり 作戦を選ぶ (40秒)	試合 (20秒)	ふりかえり 作戦を選ぶ (30秒)	試合 (20秒)	チェンジ (30秒)
---------------	-------------	-------------------------	-------------	-------------------------	-------------	-------------------------	-------------	---------------

(3) 次の活動につながる自己やグループでの振り返り活動の充実と評価の一体化

学習の振り返りには、「ふり返し板」を活用し、きょうだいチームごとに振り返りを行った。ふり返し板に着目することで、チームみんなの「できばえ」や「楽しさ」を確認することができ、チーム内でなぜそのように評価したのかについて話し合う機会ができた。また、「ふり返し板」を使って自己評価した理由を、「わたしたちの体育」に書かせるようにした。まずは自分が「ふり返し板」で十段階評価した「できばえ」と「楽しさ」を書き、そのように振り返った理由を言語化するように促した。直感的に振り返る「ふり返し板」と、じっくり考えて振り返る「わたしたちの体育」を組み合わせることで、運動の楽しさ

や自分の課題に気付くことができた児童が多かった。また、学習の最後には、児童が撮影した動画をロイノートで共有した。その中から児童一人一人が自分の一番よかったプレーを選び、クラスのベストプレー集を作成してチームで認め合った。自己の動きを客観的に評価できるとともに、教師のより効果的な評価の材料の一つともなった。



4 研究の成果と課題

【成果】

- ・アナログで習得するスキルを明確にして継続的に練習したことで、運動が得意な児童も苦手な児童も運動の楽しさを感じている様子だった。普段は体育に積極的ではない児童が、作戦が成功し得点を取ることができて、活躍できたことが嬉しかったことを感想に書いていた。
- ・ICT、作戦カード、ふり返り板、わたしたちの体育など、チームで話し合うきっかけとなるツールを場面に応じて活用することにより、自発的にチーム内で話し合う姿が見られた。そうすることで、自分たちの課題を工夫して解決していくことができた。
- ・ルールを工夫したことにより、運動が苦手な児童が活躍する機会が増えたとともに、運動が得意な児童は自分が得点するだけではない方法で活躍しようとする場面も増えた。男女関係なく関わり合おうとする姿が増え、体育の授業後もクラス全体で関わり合おうとする雰囲気ができた。
- ・ゲームの進行をBGMで管理したことで、教師がその都度指示を出さなくても、児童が音楽を聞きながら主体的に活動に取り組むことができた。また、教師が時間を計ったり笛を吹いたりする必要がなくなり、指導者1人でも児童の活動の様子を観察することに集中できた。
- ・ICTで児童の活動を撮影したことで、児童の作戦の幅が広がったり、ゲームの公平性が保たれたり、評価に活用できたりした。

【課題】

- ・きょうだいチームのよさを生かしきることができなかった。自分のチームのことで精一杯になってしまうことが多く、きょうだいチームで作戦を共有したりアドバイスしたりするまでできていたチームはほとんどなかった。実態を把握した上で、目指す姿を設定する必要があるがあった。
- ・単元の終盤で、作戦カードを活用しきれなかった。終盤になると、作戦カードを出さずに口頭で確認するチームが多く、見ている味方がどんな作戦を実行しようとするか分からないままゲームが始まっていた。作戦カードを使って全体で確認する有用性を伝えたり、作戦カードの形状を工夫したりして、関わり合いの中で使いたくなるようにする必要があると感じた。
- ・わたしたちの体育の振り返りをする際に、運動を行ってただ楽しかっただけで終わるのではなく、運動を行った効果を実感して表現する必要があるがあった。振り返りの書き方を指導し、自分の言葉で書くことが難しい児童には話型などを用いて書く手助けをする必要があるがあった。
- ・児童は楕円形のボールを扱うことに慣れていないこともあり、フラッグフットボール特有の前パスを制限して学習を進めた。第3・4学年に求められる知識・技能である基本的なボール操作を習得させるためにも、楕円形のボールではなく、使い慣れたボールやキャッチしやすいボールを使うなど、用具を工夫して経験させておく方法もあると感じた。

