

ともに動きをつくる中学年体育科学習 ～マイゲームのつくりかえを位置付けた活動構成を通して～

Third and fourth grades of elementary school Physical Education learning to build a
movement together

～ Activities configuration was positioned a remake of My Game ～

平井源樹

Motoki HIRAI

(福岡教育大学附属福岡小学校)

(平成26年9月30日受理)

要 約

体育科で、確かな学力として「必要な動き」「場や動きの思考・判断」を身に付けるさせることは大切なことである。その上に立って、これからは「開かれた個」を目指して、仲間との動きづくりだけでなく信頼関係づくりも担う「学び合う発信力」を発揮することが大切になってくる。

そこで、第3学年ネット型ゲーム「フロアラリーボール」の単元において、マイゲームのつくりかえを位置付けた活動構成を行い、実践検証を行った。その結果、チームに合ったルールと作戦のつくりかえを単元を通して段階的に位置付けることで、チームで課題的な発信と情動的な発信を活発に行いながら、ともに動きをつくる子供の姿を見ることができた。

キーワード：体育科学習、中学年ゲーム領域、課題的な発信、情動的発信、マイゲーム、つくりかえ

I はじめに

これまでの中学年のゲームの学習では、統一したルールのもと、得意な子が中心となって、ゲームが展開されるということが多々見られた。運動が得意な子供にとっては、わかる、できる、認められるといったサイクルの中で、たくさんの仲間とかかわり合う仕組みが自ずとできていた。しかし、運動が苦手な子供にとっては、わからない、できない、認められないといった悪循環が生まれ、内にこもってしまう傾向も多々見られた。それらを踏まえると、これからのゲームの学習では、様々な立場の子供たちが個々の思いを伝え合ったり、持ち味を発揮し合ったりして、互いに作用しながら、高まった喜びを分かち合うことができる「開かれた個」を目指すことが大切であると考え。そのためには、一人一人が自己実現に向けて、ゲームへの願いをかなえることができる教材や活動構成を工夫していくことが必要である。

そして、体育科学習では豊かなスポーツライフをめざす資質能力の基礎を養うために、確かな学力として「必要な動き」「場や動きの思考・判断」を身に付けるさせることは大切なことである。その上に立って、これからは、先に示した「開かれた個」を目指して「学び合う発信力」が大切になってくると考える。発信力

は、動きの高まりや課題から思考・判断したり、思考・判断したことを動きに反映させたりする学びの原動力となる。課題的な発信は、説明、確認、質問といった行為に現れ、これらが増えることで動きを分析的に考えることができるようになる。情動的発信は、激励、称賛、感謝といった行為に現れ、これらが増えることで仲間との信頼関係を強くすることができる。これらの発信が活発に行われるようにすることで、仲間と「かかわる」「認め合う」楽しさを味わいながら、運動についての「わかる」「できる」が転移していき、仲間と動きづくりだけでなく信頼関係づくりもできるようになる(図1)。

II 研究主題の説明

1 ともに動きをつくる中学年体育科学習

小学校中学年という発達段階は、仲間との協同意識が強くなり、試行錯誤しながら物事を論理的に考えることができるようになる時期である。そのことを踏まえて、中学年ゲーム領域では、仲間と「かかわる」「認め合う」「わかる」「できる」経験を重ねながら、仲間との動きづくりと信頼関係づくりに貢献する「開かれた個」を目指す。その中で身に付けさせる資質能力は、戦術的行動、具体操作をもとにしたルールや動きの思

考・判断，課題的発信と情的発信（学び合う発信力）である。ともに動きをつくる中学年体育科学習とは，チームの仲間と課題的発信と情的発信を行いながら，チームのルールと戦術的行動を高めていくことである（図2）。

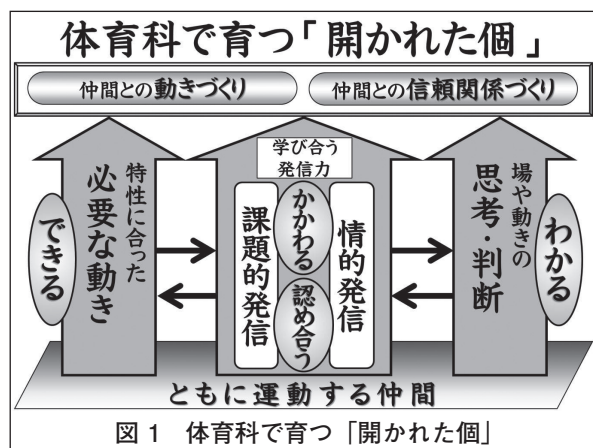


図1 体育科で育つ「開かれた個」

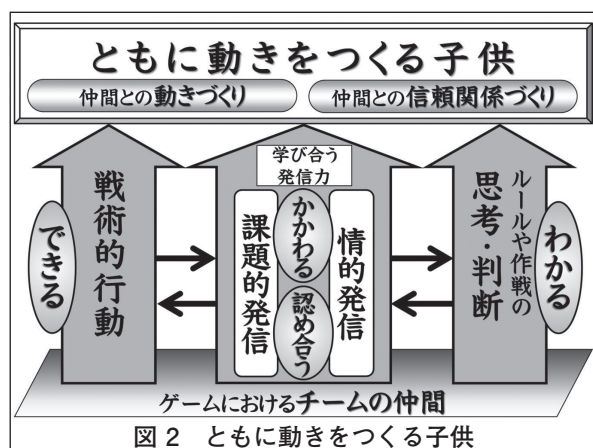


図2 とともに動きをつくる子供

2 目指す子供の姿

図2に示した戦術的行動，試行・判断，学び合う発信力の面から，具体的に次のような子供の姿を目指していく。

目指す子供の姿

- ゲームの型に応じたボール操作や位置どりをし、易しいゲームをすることができる。
(戦術的行動)
- チームの課題をもとに用具を操作したり実際に動いて試したりして試行錯誤しながら，チームに合ったルールや簡単な作戦を判断することができる。
(思考・判断)
- ◎ 運動の目的達成に向けて，仲間と課題的発信や情的発信を行いながら，チームの戦術的行動と信頼関係を高めることができる。(学び合う発信力)

Ⅲ 研究副主題の説明

1 マイゲーム

マイゲームとは，チームの課題に合うように，ルールや作戦の組み込み，修正，削除を経てつくるチームオリジナルのゲームである（図3）。

中学年では，どの子も自分がもっている力を出して，楽しいゲームをすることが大切である。しかし，チームの課題は，技能面，情意面，認知面の実態が異なる個々で構成されているため，チームによって様々である。それゆえ，一様なルールでは，楽しさを味わうことができない子供も見受けられる。その様々なチームの課題に応えるためには，個々の力を引き出して活かすことができるように，各々のチームに合ったルールや作戦をつくる大切である。

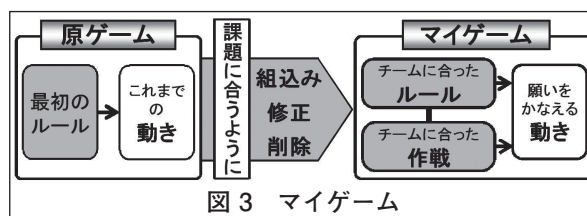


図3 マイゲーム

2 マイゲームのつくりかえ

マイゲームのつくりかえとは，チームの課題解決に向かって，ルールや作戦について，検討，練習，交流戦，評価を行いながら，マイゲームの行い方を判断する活動である（図4）。交流戦では互いのマイゲームのルールで対戦することから，マイルールでは自分たちのよさを発揮しやすく，相手ルールでは相手のよさに気付くことができるという価値がある。マイゲームのつくりかえを行うことで，チームで個々に寄り添った課題的発信や情的発信が相乗的に促進され，戦術的行動と信頼関係の高まりが期待できる。

3 マイゲームのつくりかえを位置付けた活動構成

マイゲームのつくりかえを位置付けた活動構成とは，単元展開段階にマイゲームのつくりかえを段階的に位置付け，単元終末段階にマイゲーム発表会をしてまとめる活動構成である（図4）。マイゲームのつくりかえを子供の活躍保障から活躍拡大への願いにに合わせて位置付けるため，チームに合った課題解決を主体的且つ活発に行うことができると考える。さらに，終末にマイゲーム発表会をすることで，チームの動きづくりと信頼関係づくりの有能感をもつことができると考える。

Ⅳ 研究の構想

1 仲間との協同追究が必然になる教材

ともに動きをつくる「開かれた個」を目指す上では，これまでのゲーム領域の学習よりも，仲間との必然的且つ具体的な追究が必要不可欠である。そこで，仲間

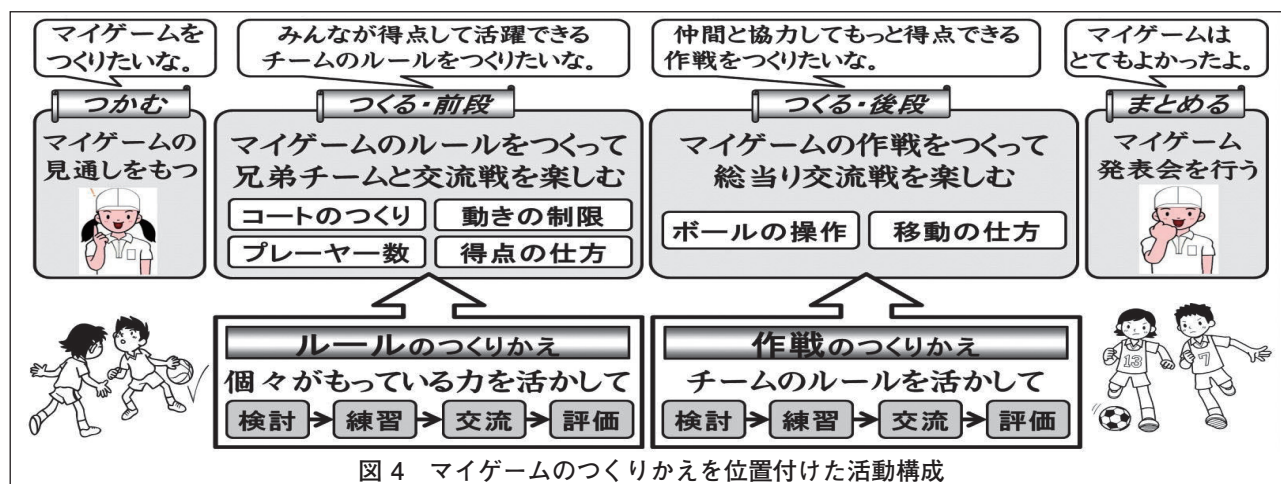


図4 マイゲームのつくりかえを位置付けた活動構成

とともに願いをかなえながら、戦術的行動も高まるように、表1に示す3つの観点から教材化を行う。

表1 協同追究が必然となる教材化の観点

- 具体目標性… 勝利に向かってチームの願いをかなえることができるように、魅力的で適度な困難さをもたせた目標をもつことができる。
- 具体操作性… 運動の場を操作できるようにして、互いにアイデアを出し合いながらかかわることができる。
- 具体評価性… チームの目標に応じた運動の結果を数値化して、チームの動きとかかわりの高まりを評価することができる。

2 学び合う発信力が活発になる学習過程

活発な課題的発信と情的発信をもとにルールや作戦のつくりかえが行われ、チームの戦術的行動と信頼関係が高まるように、単元展開段階において、図5のように一単位時間の学習を展開する。

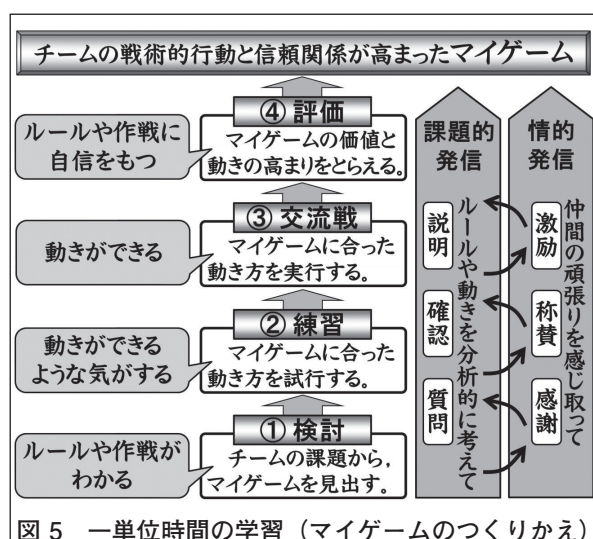


図5 一単位時間の学習（マイゲームのつくりかえ）

3 仲間とルールや作戦を具体的に理解することができるシンキングツール

チームで練習を行う際、論理的思考力を働かせて、ルールや作戦を具体的に理解できるように、シンキングツールを活用する。具体的には、「ボード上のマグネットを操作して位置や方向を思考する作戦ボード（図6）」、「コート上のシートを操作して方向や強さを思考する位置シート（図7）」を活用する。

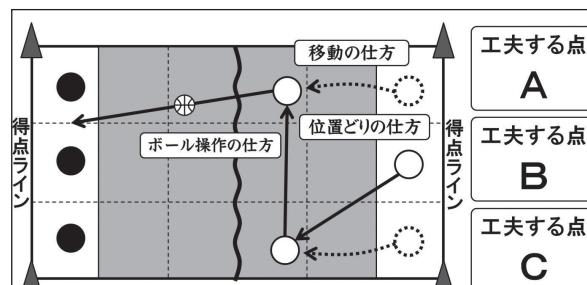


図6 マグネットを操作して思考する作戦ボード

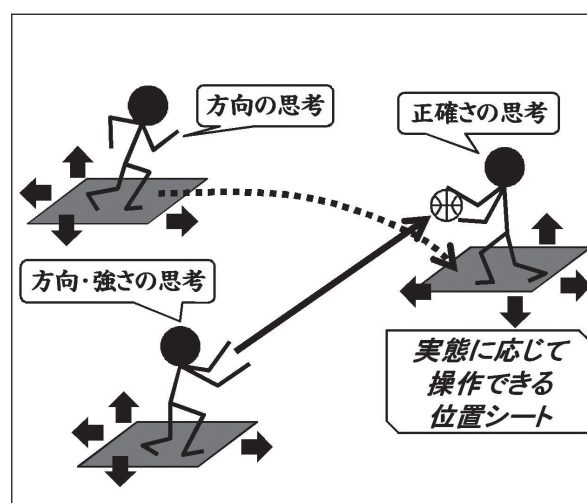


図7 位置を操作して思考する位置シート

V 指導の実際

1 単元名

第3学年「フロアーラリーボール」
(ネット型ゲーム)

2 本単元の目標

- 手でボールをはじいたり、ボールを操作しやすい位置へ素早く移動したりして、ラリーを続けて攻防をすることができる。(技能)
- 作戦ボード上のマグネットやコート上の位置シートを操作して、実際に試してみながら、チームに合ったルールや作戦を判断することができる。(思考・判断)
- 動きに関する課題的発信、仲間への情的発信を行いながら、チームの動きづくりや信頼関係づくりをすることができる。(学び合う発信力)

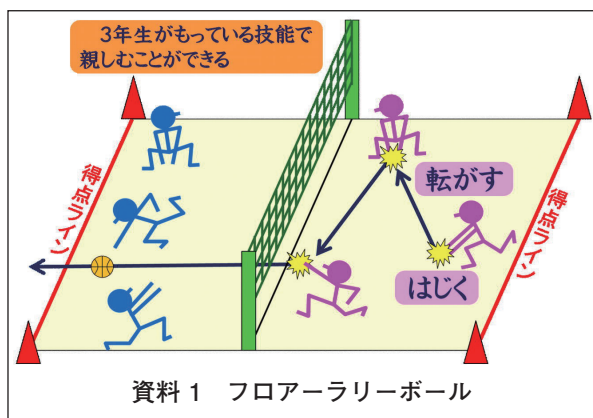
3 指導の実際と考察

つかむ段階：1 / 8時

最初フロアーラリーボールで試しのゲームを行い、楽しいところや願いについて話し合う。

つかむ段階では、フロアーラリーボール(資料1)と出わせて、マイゲームをつくりながらゲームを楽しむ学習の見通しをもたせることをねらいとしている。

そのために、まず、易しいルール「ボールを転がして攻防しながら、得点ラインを越えたら1点入る」「全員がボールを触って、5回以内で相手コートに返す」に教材化したフロアーラリーボール(資料2)に出会わせた。今もっている力で「受ける、つなぐ、返す」ことを行いながら、ゲームを楽しむ姿が見られた。そして、どのようなゲームにしていきたいのか話し合わせた。その時の子供の思考を示したのが資料2である。



(考察1)

ネット型ゲームを易しいルールへ教材化したことで、ラリーの攻防が表出し、今のゲームをもっと楽し

くしていくルールづくりをしたいという課題意識につながった。易しいルールのゲームと出会ったことが、技能につながる課題、学び合う発信力につながる課題をもたせる上で有効であったと考える。



資料2 フロアーラリーボールとの出会い

つくる段階：2～7 / 8時

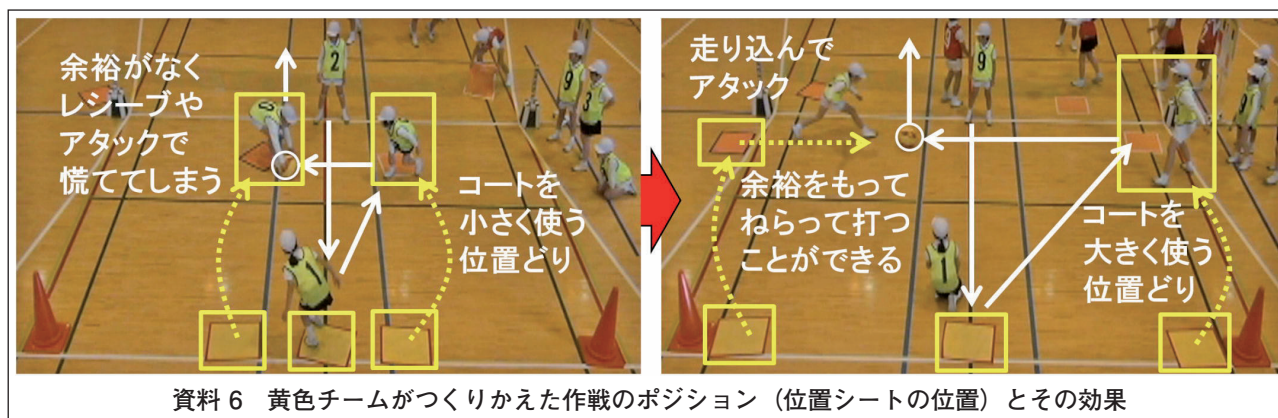
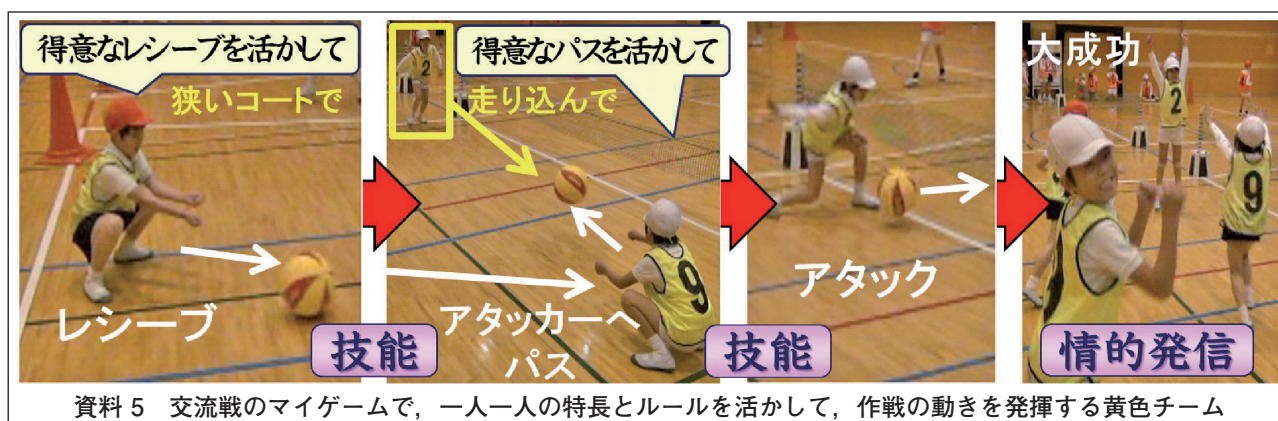
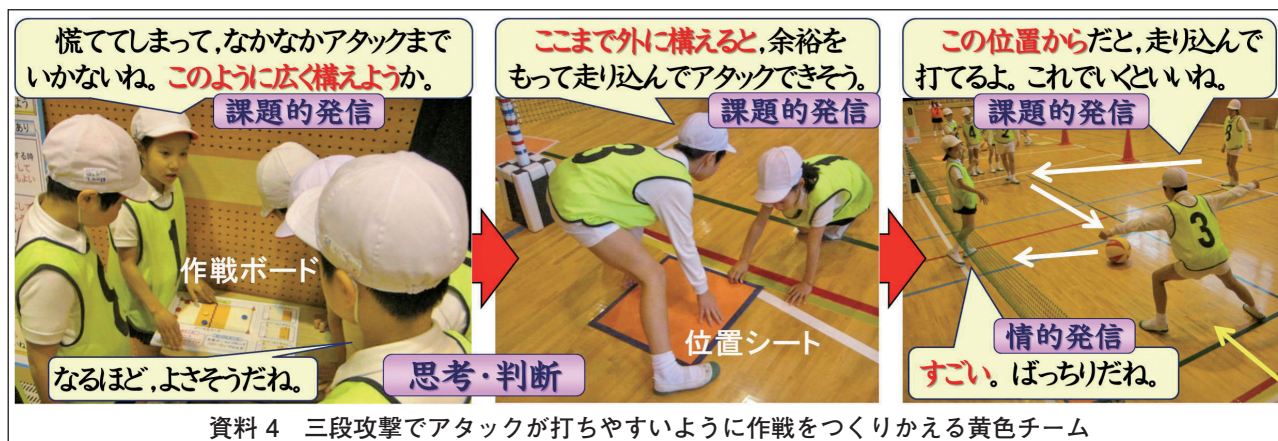
チームに合ったマイゲーム(ルール、作戦)をつくりながら、交流戦を行う。

つくる段階では、チームの課題に合ったマイゲームをつくって、課題解決をしながら交流戦を楽しむことをねらいとしている。そのために、展開段階前段では、みんなが活躍できるように、チームに合ったルールを「コートのつくり」「得点の入り方」「動きの制限」の観点から工夫してつくらせた。ここでは、チームの攻撃で攻撃した数、ミスで失点した数を記録して、ゲームの内容を比較することで、チームに合ったルールへとつくりかえていくことができた(資料3)。

展開段階後段では、もっと仲間と協力して得点がとれるように、チームに合った作戦を「受けてつなぐ場面」「つないで返す場面」の観点から工夫してつくら



資料3 チームに合うルールをつくった黄色チーム



せた。ここでは、作戦ボード上でマグネットを操作しながら話し合ったり、コート上で位置シートを操作しながら動いてみたりして、チームに合うように作戦をつくりかえていくことができた（資料4, 6）。これらの中で、課題的発信と情的発信を活発に行いながら、戦術的行動を高める姿が見られた（資料4, 5）。（考察2）

戦術的行動を高めてゲームの楽しさをひろげる上で、マイゲームのルールと作戦をつくりかえたことが有効であったと考える。それは、チームで課題的発信と情的発信を活発に行いながら作戦をつくりかえていった姿（資料4, 6）、ゲームで作戦の動きを発揮し

ている姿（資料5）、作戦をつくりかえたことで、一人一人の特長やルールを活かして高まりを実感した姿（資料4, 5）からうかがうことができる。

まとめる段階：8／8時

マイゲーム発表会を行い、チームや一人一人の伸びについて話し合う。

まとめる段階では、マイゲーム発表会を行って、チームの成長を実感したり共感したりすることをねらいとしている。そのために、各チームのマイゲームの内容とアピールポイントを交流させた。マイゲームに浸っ

て、高めた戦術的行動を発揮する姿、各チームの取組のよさを認め合う姿が見られた。

C1 たくさんアタックにつなげてせめることができて、マイゲームのよいところをたくさん発表できました。C2 ほかのチームもみんながかつやくしていました。マイゲームをつくって、どのチームも成長できたことがすごいと思いました。

資料 7 A 児（黄色チーム）のマイゲーム発表会後の感想

（考察 3）

チームの成長を実感させたり共感させたりする上で、アピールポイントの交流が有効であったと考える。それは、マイゲームに浸って戦術的行動を発揮した資料 7 C1 の姿、新たに他のチームのよさに気付いて成長を喜び合う資料 7 C2 の姿として表れていた。

Ⅵ 全体考察

学級全体に目を向けても、技能、学び合う発信力を高めた姿をうかがうことができる（資料 8、9）。特に、戦術的行動に関わる作戦のつくりかえでは、課題的発信が活発になり、思考・判断も育むことができたと考える（資料 4、9）。このことから、マイゲームのつくりかえが有効に働き、ともに動きをつくることができたと言える。

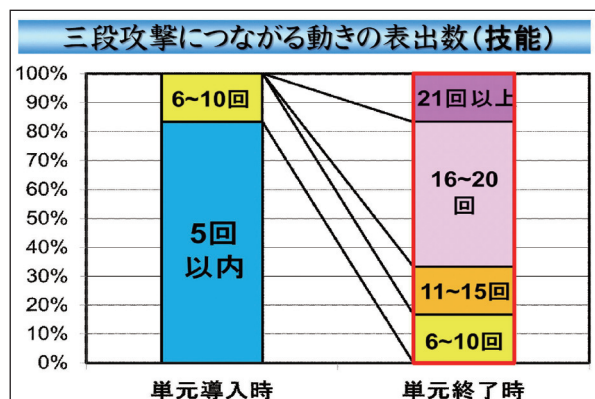
Ⅶ 成果と課題

本研究の成果の 1 点目は、「マイゲームのつくりかえ」の有効性である。チームに合ったルールや作戦を検討・練習・交流戦・評価を通してつくりかえることで、学び合う発信力を活発に働かせながら、動きづくりと信頼関係づくりを行うことができた。2 点目は、活動構成の有効性である。マイゲームのつくりかえを子供の動きと願いの高まり合わせて段階的に位置付けたことで、子供が身に付けた技能を活かして三段攻撃につながるチームの戦術的行動へと高めることができた。

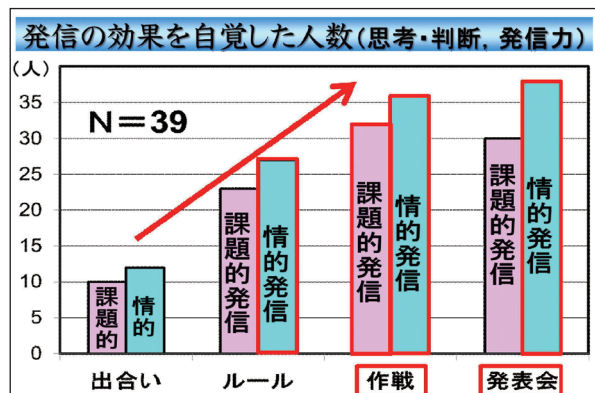
今後の課題として、子供が課題的発信と情的発信を行うことの価値を自覚することができるように、これらの発信が動きづくりや仲間との信頼関係づくりにどのように影響したのか、可視化できる記録ツールをさらに追究していくしていくことを考える。

5 参考文献

- 1) 小学校学習指導要領解説 体育編
文部科学省 東洋館出版社 2008 年
- 2) ボール運動・球技の授業づくり
鈴木直樹 教育出版 2010 年
- 3) 体育の教材を創る
岩田 靖 大修館書店 2012 年



資料 8 チームにおける三段攻撃につながる動きの表出数



資料 9 個における発信の効果を自覚した人数