

研究主題

運動の課題を解決する力を育む体育科学習指導の在り方
— 小学校第*学年「プレルボール」の技能習得におけるルール
と場の工夫を通して —

*** 小学校 教諭 草野 敦子

研究の概要及び索引語

小学校の体育科学習では、基本的な技能習得の過程において、実際の活動を通して課題に気付かせ、自分の考えや友達の意見を取り入れて、試しながら運動の課題を解決する学習が重要である。本研究では小学校第4学年「プレルボール」において、技能習得におけるルールと場の工夫を通して、運動の課題を解決する力を育む体育科学習指導の在り方について究明した。

索引語： 小学校，体育科，技能習得，ルールと場の工夫，課題解決の力

1 主題設定の理由

小学校学習指導要領解説体育編（平成20年8月）（以下「解説」という。）の教科の目標には、「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てる」ことについて、運動への関心や意欲，仲間と仲よく運動をすること，自ら考えたり工夫したりする力，運動の技能が資質や能力として示されている。さらに、基礎を育てる観点から、この時期には、運動嫌いにならないように楽しさを味わわせることが大切であり、そのためには、運動の技能習得が挙げられている。以上のことから、学習過程において、基礎・基本となる知識や技能を身に付け、それらを活用しながら、運動の課題を解決していくことが重要であると考えられる。

本校児童の意識調査（平成*年*月*日実施，第*学年*人）の結果から、体育の時間で運動がうまくいかないときについての質問では、「運動が上手にできるようになりたい」という技能習得への意識が高いことがうかがえる。また、技能習得の場面において、困ったときはどうするかとの質問では、「先生に聞く」や「そのまま何もしない」など、技能習得につまずいたときに自ら解決する方法を見付けられないでいる状況がある。これらのことは、授業の前に教師が技能のポイントを説明し、それに従って技能を身に付けさせる活動が中心で、児童が「なぜできたのか」、「どうすればできるのか」など、自分なりに課題をもち、解決する活動が十分ではなかったことが原因と考えられる。

本研究では、学習指導要領に新しく例示されたネット型ゲームの「プレルボール」を取り入れ、技能の内容に示されている「ラリーを続ける」ことを目標に、基本的な技能として「ボールをはじく，打ちつける」，「ボールを操作しやすい位置に体を移動する」ことを位置付ける。その技能を習得させる過程において、次の二つの手立てを講じる。一つ目は、ルールの工夫として、ボールの大きさ，人数，回数，ネットの高さ，コートの方の広さの条件を毎時間変える。このことによって、実際の活動を通して課題となる技能のポイントに気付かせ、

児童自らが考え、解決の方法を見付けやすくする。二つ目は、場の工夫として「わくわくタイム」を設定し、児童なりに見付けた技能のポイントをグループごとに発表させる。そして、「なるほど×2カード」に児童の言葉で技能のポイントをまとめて、共有させ、それを基に試しながら課題解決に迫らせる。以上のように、基本的な技能習得においてルールと場を工夫することで、児童の運動の課題を解決する力を育むことができるのではないかと考え、本主題を設定した。

2 研究のねらい

小学校第*学年「プレルボール」の技能習得におけるルールと場の工夫を通して、運動の課題を解決する力を育む体育科学習指導の在り方について究明する。

3 研究の仮説

小学校第*学年「プレルボール」の技能習得において、ルールと場を工夫すれば、児童は技能課題に気付き、解決の見通しをもって、自分の考えや友達の意見を取り入れ、試しながら運動の課題を解決する力が育つであろう。

4 研究の内容

(1) 基本的な考え方

ア 運動の課題を解決する力について

高橋健夫氏（以下「高橋氏」という。）は、運動の課題について、「目指す運動と今、自分がした運動の比較による『違い』のこと。」と述べている。しかし、目指す運動のイメージをつかめない児童にとっては、自分のした運動を比較することができない。そこで、実際の活動を通して、技能習得におけるつまずきが運動の課題となることに気付かせることが重要であると考えた。また、解説では、基礎的な身体能力や知識を身に付けるためには、集団的活動や身体表現などを通じて、改善の方法などを互いに話し合う活動が重要であることが示されている。

つまり、運動の課題を解決する力とは、自ら課題に気付き、伝え合い、自分の考えと他者の考えを比較したり、友達の意見を取り入れたりとしながら、実際に試すことで技能課題を解決できることと捉えた。

イ 運動の課題を解決する力を育む過程について

運動の課題を解決する力を育む過程を図1のように捉えた。本研究では、プレルボールにおいてラリーが続けられることを目標に、基本的な技能として、「ボール操作」、「体の移動」を位置付け、

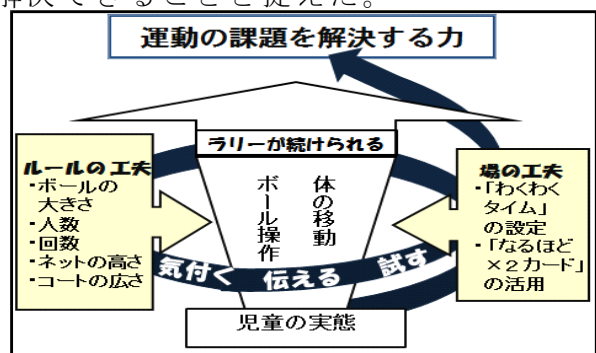


図1 運動の課題を解決する力を育む過程

それらを習得させる過程で、児童が運動のつまずきから、自分の技能課題に気付き、解決の見通しをもつことができるように、教師がルールを工夫する。また、気付いたことを伝え合って共有し、それを基に試しながら課題解決ができるように、場を設定する。この過程を毎時間繰り返すことによって、運動の課題を解決する力を育むことができると考える。

ウ 運動の課題を解決する力が育まれた児童の姿

運動の課題を解決する力が育まれた児童の姿を表1のように捉え、気付く、伝える、試すの三つの姿を検証していくことを考えた。運動の課題を解決する力が育まれた児童は、自ら課題を発見し、自分なりの考えや他者の考えた課題解決の手立てを実際に試しながら、解決に迫ることができると思う。

表1 運動の課題を解決する力が育まれた児童の姿

- 運動のつまずきから自分の技能課題に気付き、解決の見通しをもつことができる児童
- 自分で考えた技能のポイントを友達に伝えることができる児童
- 自分の考えや友達の意見を取り入れながら試すことができる児童

エ プレールボールについて

プレールボールは、「ネット型ゲーム」として、学習指導要領に新しく例示され、低いネットで区切られたコートで、ボールを床に「はじく、打ちつける」などして攻防する特性をもつ。技能の目標に、ラリーを続けたり、ボールをつないだりすることが示されているが、ノーバウンドでラリーを続けるソフトバレーボールは、学習経験のない児童にとって難しいと考えた。そこで、ラリーを続けることが容易なプレールボールを導入し、本研究の主題に迫りたいと考えた。

(2) 主題に迫るために

ア 児童の実態

表2は、児童の体育の授業に関する意識調査の結果である。問1から、「運動が上手にできるようになりたい」という技能習得への意識が高いことが分かる。しかし、問2から、体育の時間に困ったときは、「先生に聞く」や「そのまま何もしない」と答えた児童が*人おり、技能習得につまずいたときに自分の課題に気付き、解決の方法を見付け、解決に迫る活動が十分ではなかったことが原因と考えられる。

表2 体育の授業に関する意識調査

(平成*.*.*実施 ***小学校第*学年*人)

問1	体育の時間に運動がうまくいかないとき、どのようなことを考えますか？	
	もっと上手になりたい	12人
	上手にできるやり方が知りたい	10人
	練習すればできるようになるかな	9人
	友達の動きをまねしよう	4人
	どうしよう、できないな	2人
問2	体育の時間に困ったときは、どのようにして解決しますか。	
	先生に聞く	15人
	友達に聞く	11人
	そのまま何もしない	6人
	友達のよい動きをまねする	2人
	その他	3人

イ 技能習得におけるルールの工夫

教師が本時のねらいに合わせ、意図的にルールを毎時間変える。具体的には、ボールの大きさ、硬さ、重さ、人数の増減、自陣ではじく回数、ネットの高さ、コートの高さ・形（奥行きや横幅）などの条件を変える。児童は、

具体的に技能課題がつかめない。そこで、ルールを変えることにより、「ボール操作」，「体の移動」の基本的技能の習得につまずくことで自分の技能課題として実感させ、解決の見通しがもてるようにする。

ウ 技能習得における場の工夫

授業の後半に、「わくわくタイム」を毎時間設定する。まず、ゲームにおいて自分なりに見つけた技能のポイントをグループ内で、自分の考えと他者の考えを比較したり、友達の意見を取り入れたりしながら伝え合い、「なるほどカード」にまとめさせる。次に、グループでまとめたことを全体の場で発表させ、児童たちが課題解決に生かせると判断した技能のポイントを「なるほど×2カード」に児童の言葉でまとめ、共有させる。このカードは、既習の技能が身に付いたかを確認するとき、新しい課題に迫るとき、つまづいている児童やグループを指導するときに活用するなど、児童の学習状況に応じて提示し、課題解決の見通しがもてるようにする。さらに、共有したことを基に、実際に試すことで、技能課題が解決できるようにする。

(3) 授業実践

ア 単元の指導計画

(ア) 単元目標

- 運動に進んで取り組み、規則を守り励まし合って運動をしたり，場や用具の安全を確かめたりしようとする。 (関心・意欲・態度)
- ラリーを続けるために必要な技能のポイントに気付き，友達に伝え，自分の考えや友達の意見を取り入れ，課題解決の見通しをもち，試すことができる。 (思考・判断)
- ラリーを続けるために，平手や両手を用いてボールをはじいて床に打ちつけたり，ボールを操作しやすい位置に体を移動したりすることができる。 (運動の技能)

(イ) 単元の評価規準

	関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能
具学 体習 の活 評動 価に 規お 準け る	①ゲームに <u>取り組み</u> ，規則を守り励まし合って運動をしようとする。 ◎ <u>進んで</u> ②友達と <u>協力して</u> ，用具の準備や片付けをしようとする。 ◎ <u>常に</u> ③ゲームを行う場や用具の使い方などの <u>安全を確かめ</u> ようとする。 ◎ <u>常に</u>	①ラリーを続けるために必要な技能のポイントに <u>気付き</u> ，課題解決の見通しをもっている。 ◎ <u>見付けようとしている</u> ②自分で考えた技能のポイントを友達に <u>伝えている</u> 。 ◎ <u>分かりやすく</u> ③自分の考えや友達の意見を基に， <u>試している</u> 。 ◎ <u>イメージをもって</u>	①平手や両手を用いて <u>ボールをはじいたり</u> ， <u>床に打ちつけたり</u> することができる。 ◎ <u>ねらったところに</u> ②ラリーを続けるために <u>ボールの方向に体を向けたり</u> ， <u>ボールを操作しやすい位置に体を移動したり</u> する動きができる。 ◎ <u>正確に</u>

◎は十分満足できる状況

(ウ) 指導と評価計画（7時間扱い）

	学習のねらい・活動	評価計画		
		関	思	技
はじめ 45分 × 1	<p>○ 運動の特性や学習のねらい、計画、内容を理解する。 ○ プレールボールの学習準備をする。</p> <p>1 運動の特性やねらいを知る。 2 学習の進め方を知る。 3 準備運動をする。 4 ボールに慣れる動きを試す。 5 試しのゲームをする。 ・3対3のゲーム 6 学習を振り返る。（学習カード） 7 整理運動、片付けをする。</p>	① ③	①	
なか 1 × 2	<p>○ ボールをコントロールするためのはじき方や力の加減について自分の考えをもち、友達に伝え、課題解決の見通しをもち、試すことができる。</p> <p>1 本時のねらいや学習の進め方を確認する。 2 ボールを使って準備運動をする。 3 グループ内でゲームを行う。</p> <p>ルール ・ボール →大きさ、硬さ、重さ ・人数 →1対1, 2対2 ・コート →狭いコートから広いコート</p> <p>4 「わくわくタイム」を行い、気付いたことをグループで「なるほどカード」にまとめたり、「なるほどカード」にまとめたことをグループごとに発表したりする。 5 「なるほど×2カード」にまとめた技能のポイントを基にして試す。 6 本時の学習を振り返る。（学習カードに記入、発表） 7 整理運動、片付けをする。</p>	① ② ③	① ② ③	①
なか 2 × 3	<p>○ 動いているボールを操作するには、はじきやすい位置に体を移動させることに気付き、自分の考えをもち、友達に伝え、課題解決の見通しをもち、試すことができる。</p> <p>1 本時のねらいや学習の進め方を確認する。 2 ボールを使って準備運動をする。 3 グループ内でゲームを行う。</p> <p>ルール ・人数 →2対2, 3対3 ・ネットの高さ →40cm, 80cm, 120cm ・回数 →自陣のコートで全員が打ちつけてから相手コートに入れる ・コート →狭いコートから広いコート</p> <p>4 「わくわくタイム」を行い、気付いたことをグループで「なるほどカード」にまとめたり、「なるほどカード」にまとめたことをグループごとに発表したりする。 5 「なるほど×2カード」にまとめた技能のポイントを基にして試す。 6 本時の学習を振り返る。（学習カードに記入、発表） 7 整理運動、片付けをする。</p>	① ③	① ② ③	②
まとめ × 1	<p>○ 今まで学習した技能のポイントを生かしながら、ラリーを続けることができる。</p> <p>1 本時のねらいや学習の進め方を確認する。 2 ボールを使って準備運動をする。 3 対抗戦のゲームを行う。</p> <p>ルール ・人数 →4対4 ・ネットの高さ →40cm, 80cm ・回数 →3回以上で相手コートに入れる ・コート →バドミントンコート</p> <p>4 学習を振り返る。（学習カードに記入、発表） 5 整理運動、片付けをする。</p>	①	② ③	① ②

イ 本時の指導

(7) 本時のねらい

- ラリーを続けるために必要な技能のポイントに気付き、友達に伝え、自分の考えや友達の意見を基に課題解決の見通しをもち、試している。(思考・判断)
- ボールの方向に体を向けたり、ボールを操作しやすい位置に体を移動したりすることができる。(運動の技能)

(4) 準備・資料

大小のボール、自作のネット及びボール、得点用の色玉、かご、学習カード、掲示資料、BGM、太鼓、「なるほどカード」、「なるほど×2カード」

(ウ) 展開 (5/7)

	学習内容・活動	指導上の留意点	評価の観点・方法
はじめ 8分	<p>1 場づくりや安全確認をして、整列、あいさつをする。</p> <p>2 本時のねらいや学習の進め方を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">○人数と回数を変えて、ラリーを続けよう。</div> <p>3 ボールを使って準備運動をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・身じたくの確認と健康観察を行う。 ・活動の場の安全やけがの防止について心がけさせる。 ・前時にまとめた「なるほど×2カード」を使って動きのイメージをもたせ、本時の活動に入る。 ・BGMを活用し、楽しみながら体を温め、ボールに慣れさせる。 	
なか 30分	<p>4 6人のグループでゲームを行う。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>2対2のゲーム (ルール)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バドミントンコートの広さ ・山なりのボールを相手コートに入れて、ゲーム開始 ・ボールがネットを越えるごとに1点 ・自陣で3回以上打ちつけて相手コートに返したら3点 ・ボールをキャッチしてもよい ・ゲーム時間は3分間 </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>3対3のゲーム (ルール)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールがネットを越えるごとに1点 ・自陣で5回以上打ちつけて相手コートに返したら3点 ・ゲーム時間は3分間 </div> <p>5 「わくわくタイム」を行う。</p> <p>(1) 気付いたことをグループで「なるほどカード」にまとめる。</p> <p>(2) 「なるほどカード」にまとめたことを全体場でグループごとに発表する。</p> <p>6 「なるほど×2カード」にまとめた技能のポイントを基にして試す。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ネットの高さを意識させることにより、ボールを強く床に打ちつけると、味方のはじきやすくなることに気付かせる。さらに、気付いたことを友達に伝えている児童を取り上げて賞賛することで、技能のポイントの共有化を図る。 ◇前時までの「なるほど×2カード」を提示し、技能のつまづきを解決させる手立てとする。 ・人数と自陣ではじく回数が増えることで、ボールを床に打ちつける力を加減することに気付かせる。 ・人数が増えることでボールの操作のほかに、ボールの方向に体を向けることが複雑になることに気付かせる。 ・2対2と3対3における技能のポイントの相違点に焦点を当てることで課題を明確につかませる。 ・技能のポイントについて、自分の考えと友達の考えを比較しながら試させる。 ◇本時の「なるほど×2カード」を基に、グループ内でアドバイスし、つまづきを解決させるように助言する。 	<p><思考・判断②></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを強く床に打ちつけると、味方のはじきやすくなることに気付かせる。 ・友達に伝えている児童を取り上げて賞賛することで、課題解決の見通しをもっている。 (学習時の観察・学習カードの記述) <p><運動の技能②></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールの方向に体を向けたり、ボールを操作しやすい位置に体を移動したりすることができる。 (学習時の観察・学習カードの記述) <p><思考・判断③></p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の考えや友達の意見を取り入れ試している。 (学習時の観察・学習カードの記述)
まとめ 7分	<p>7 本時の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードに記入 ・自分に合った技能のポイントで試したことの発表 <p>8 整理運動、片付けをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習で分かったこと、気付いたことを取り上げ、次時の予告をし、次時への期待をもたせる。 ・BGMを活用し、リラックスしながら使った部位をクーリングダウンできるようにする。 	

◇は努力を要する状況にある児童への手立て

ウ 授業の記録

抽出した児童

- 児童A 体育学習にまじめに取り組み、技能課題に気付き、伝え、課題解決の見通しをもち、試しながら課題を解決することができる。
- 児童B 体育学習への意欲は高いが、技能課題に気付き、伝え、課題解決の見通しをもち、試しながら課題を解決することは少ない。
- 児童C 体育学習への意欲は高いが、技能課題について友達に聞いたり、試したりして課題を解決することができない。

学習の流れ	全体の様子	抽出した児童の様子		
		児童A	児童B	児童C
1 本時のねらいや学習の進め方を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> 学習のねらいや進め方を確認し、本時の学習内容をつかむ。 前時にまとめた「なるほど×2カード」を確認し、動きのイメージをもつ。 	<ul style="list-style-type: none"> 板書の学習課題と学習カード、教師をよく見ている。 教師の全体への問いかけによく応じている。 	<ul style="list-style-type: none"> 板書の学習課題と学習カードを確認する。 教師の話聞き、学習のめあてと本時の流れを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> 友達の動きを見て、学習カードを開く。 本時の学習のめあてを捉えようとするが、集中できない。
2 ボールを使って準備運動をする。	<ul style="list-style-type: none"> BGMに合わせて、グループ内で準備運動をしたりペアでボールに慣れる動きをしたり、楽しみながら体を温める。 	<ul style="list-style-type: none"> 開始の合図と同時に、自らかけ声を出し、準備運動をする。 前時までの「なるほど×2カード」にまとめた言葉を発しながら、ボールに慣れる運動をする。 	<ul style="list-style-type: none"> 開始の合図と同時に、準備運動やボールに慣れる運動をする。 お互いに声をかけ合いながら体を動かしている。 	<ul style="list-style-type: none"> 友達に声をかけられ、一緒にコートに移動し、準備運動やボールに慣れる運動をする。 体を動かすことと自分が楽しいという様子である。
3 (1) 6人のグループで、2対2のゲームをする。		<ul style="list-style-type: none"> グループの中で、ゲームに出る順番を決める。 ネットの高さを意識してゲームをする。「ボールを強く打ちつけよう。」とグループの友達に伝える。 計時係の役割を果たしながら友達に励ましの声をかけ、気付いた技能のポイントを伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームの順番を友達から聞きグループの友達とともにゲームをする。うまくいく理由を友達から聞き、試し、ボールの弾みが低いと、不安な表情になる。 最後までボールを追おうとしない。 	<ul style="list-style-type: none"> リーダーの指示でゲームの順番を聞き、参加する。 ボールを強く床に打ちつけて相手につなぐ。体を動かすことそのものが楽しい様子。 自分がはじく直前に2回バウンドしても気にならない様子。ルールを理解していない。
(2) 6人のグループで、3対3のゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> 3対3のゲームにおけるルールの変更点を理解する。 人数と自陣ではじく回数(5回以上)を意識しながらゲームをする。 課題となる技能について気付いたことを友達に伝えたり、聞いたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> 教師の提示する前時の「なるほど×2カード」を声に出して読む。 教師の話が終わると即、「2対2と3対3の違いを見付けよう。」と友達に伝えながらコートに移動する。 ゲーム中、「力を加減して。」や「ボールに体を向けて。」と友達にアドバイスをする。 アウトになったとき、悔しさを体全体で表現する。 「人数と回数が増えると。」と何度もつぶやく。 	<ul style="list-style-type: none"> 教師の提示する前時の「なるほど×2カード」を声に出して読む。 教師の話静かに聞き、開始の合図と同時に、コートに素早く移動し、ゲームをする。 ボールを友達につなぐとき、「はい。」と言う。 「力を加減して。」や「ボールに体を向けて。」と友達から声をかけられるたびに、その動作をする。 	<ul style="list-style-type: none"> 教師の提示する前時の「なるほど×2カード」を大きな声で読む。 開始の合図と同時に、体を弾ませ、腕を振り下ろす動作をしながらコートに移動する。 ゲーム中、「何で続かないんだ。」と言う。 友達から「相手の動きをよく見てはじいているね。」と言われたが、理解できていない。
4 「わくわくタイム」を行う。	<ul style="list-style-type: none"> ゲームをして、気付いたことを「なるほどカード」や自分の学習カードにまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> 頭に手をやって考えている。 「2対2と3対3の違いは。」と何度もつぶやいている。 「なるほどカード」を記入する係になっている友達に書き方をアドバイスしながら、自らも学習カードに書く。 	<ul style="list-style-type: none"> 何をどのように話したらよいか分らない様子。周りをきよるきよる見て、落ち着かない。 課題となる技能のポイントを友達に聞き、学習カードに書く。 	<ul style="list-style-type: none"> 記入の仕方が分からず、教師に声をかける。 友達の学習カードをのぞき込みながら、自分のカードに課題となる技能のポイントを書き写す。
(1) グループ内で、まとめる。	<ul style="list-style-type: none"> 「なるほどカード」の内容をグループごとに発表する。 ゲームに生かせる技能のポイントを「なるほど×2カード」にまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> 発表者に体を向けながら各グループの発表を聞く。 教師の話をよく聞いて問いかけに応じて、進んでまとめる活動を行う。 次の試す活動のねらいを理解し、早く動きたい様子。 	<ul style="list-style-type: none"> グループの代表として、まとめた技能のポイントを発表する。 「なるほど×2カード」にまとめる様子をうかがい、次の活動のねらいはつかめた様子。 	<ul style="list-style-type: none"> 各グループの発表や「なるほど×2カード」にまとめるための意見を座って聞いているが、内容を理解し、試してみようとする意欲につながっていない表情。
(2) 全体の場で、発表する。				
5 「なるほど×2カード」にまとめたことを基に試す。	<ul style="list-style-type: none"> 技能のポイントについて自分の考えと友達の考えを比較しながら試す。 「なるほど×2カード」にまとめたことを基に、グループ内でアドバイスを合いながら試す。 	<ul style="list-style-type: none"> 「なるほど×2カード」にまとめた言葉を発しながら試している。 仲間の立ち位置をよく見て、受けやすい場所にボールをはじく。 計時係の役割を果たしながら仲間に技能のポイントを伝えアドバイスする。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームの順番を友達から聞き、グループの友達とともに試す。 ボールがコートの外に出たとき、ボールの行き先をじっと見つめている。 	<ul style="list-style-type: none"> 開始の合図と同時に、体を弾ませ、腕を振り下ろす動作をしながらコートに移動する。 体を動かすことと自分が楽しいという様子で、活発に動いている。
6 本時の学習を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> 分かったこと、できるようになったことを学習カードに記入する。 百分に合う技能のポイントを試し、発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> 掲示してある「なるほど×2カード」をよく見て、押さえる言葉を確認しながら学習カードに振り返りを記入する。 分かったこと、できるようになったことの欄に、「ボールをもらうときは、はやく動いて体を向けるといい。相手が触りやすいように力を加減してボールをはじくといい。」と書く。 	<ul style="list-style-type: none"> 分かったこと、できるようになったことの欄に、「〇くんは、ボールをよく見て、追いかけていてもとでもすこかった。明日もがんばりたい。」と書く。 	<ul style="list-style-type: none"> 分かったこと、できるようになったことの欄に、「5回連続でやると、3回より難しかった。」と書く。 授業直後に、「明日もがんばろう。」と言う。

※ ————— は、運動の課題を解決している場面である。

(4) 授業の分析と考察

ア 技能習得におけるルールの工夫について

表3は、ルールを変えることで、つまずきから技能課題に気付かせたい内容を示したものである。第2時と第3時では、ボールの大きさや硬さ、重さを変えた。児童は「ボールが変わると、どこをどのぐらいの力ではじけばいいんだろう。」、「相手に上手にボールを返すには、どうはじけばいいかな。」、「どうやったらまっすぐにはじけるのかな。」などつつまやき、つまずきから、自分なりの課題が明らかになったことがうかがえる。第5時は、人数と自陣ではじく回数を増やした。その結果、「3人がどの方向に動き、誰にはじけばよいか」が課題としてつかめたが、解決の見通しがもてなかった。そこで、第6時には、コートの変えることで、第5時の課題解決の見通しをもてるように資料1の図のように、ネットを斜めに設置した。児童は「直線じゃだめ、三角形にしよう。」、「ボールは、後ろの人にはじかせてから、前の人のはじくとつながるかも。」など、自分たちで試しながら課題解決に迫る姿が見られた。また、資料1の記述からもその様子を読み取れる。これらのことから、教師が意図的にルールを変えたことで、児童はつまずきながら技能課題に気づき、課題解決の見通しをもつことができたと考える。

表3 ルールと気付かせる技能課題

時	ルールの工夫	気付かせる技能課題
第1時	試しのゲーム 【人数】3対3	・ラリーを続けるために必要な技能
第2時	【ボール】大きさ、硬さ、重さ 【人数】1対1, 2対2	・ボールをコントロールするためのはじき方や力の加減
第3時	【ボール】大きさ、硬さ、重さ 【コート】狭い→広い	・ボールをコントロールするためのはじき方や力の加減 ・ボールに体向けること、はじきやすい位置への体の移動
第4時	【ネットの高さ】40cm→120cm 【自陣ではじく回数】 2回以上→3回以上	・ボールをコントロールするためのはじき方や力の加減 (ボールをはじく強さやバウンドの高さ) ・ボールに体向けること、はじきやすい位置への体の移動
第5時	【人数】2対2→3対3 【自陣ではじく回数】 3回以上→5回以上	・ボールをコントロールするためのはじき方や力の加減 ・ボールに体向けることや体の移動が複雑になること
第6時	【ボール】大きさ、硬さ、重さ 【コート】正方形→台形	・ボールをはじいて自陣でつないだり相手コートに返球したりするためのコート上での動き方
第7時	対抗戦によるゲーム 【人数】4対4	・ボールをコントロールするためのはじき方や力の加減 ・ボールに体向けること、はじきやすい位置への体の移動

イ 技能習得における場の工夫について

「わくわくタイム」では、ゲームで見つけた技能のポイントをグループ内で「なるほどカード」にまとめさせた。授業を追うごとに、気付いたことをたくさん書けるようになったことから、互いに伝え合うことで、技能習得のポイントは、人によって捉え方に違いがあることが分かり、自分の考えと比較することができたと考える。資料2は、児童の振り返

資料1 児童が気付いた、課題となる技能のポイントに関する記述(学習カードより抜粋)

<考えよう>
* 上のルールでゲームをします。どうやったら、うまくラリーを続けることができるかな?

【図】

【ことは】

- ・受ける人になったとき
三角形に広がってボールを待つ。
ボールとつながる人の動きを見てはじく。
- ・つなぐ人になったとき
力を加減して、味方のことを考えてはじく。
その時、ボールに体向ける命からつなぐ人に相手コートに返す人になったときも体むける。
ボールを強くはじき、高くバウンドさせると相手コートに返せる。

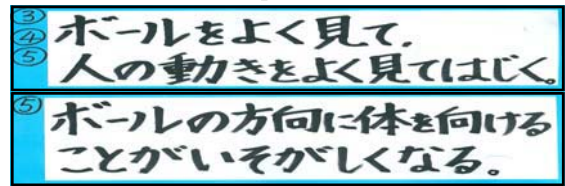
資料2 児童の振り返りの記述(学習カードより抜粋)

<ふりかえり>
相手コートに体が向いている人が前に出てボールをはじけばラリーが続くと思ひみんなで言試してみたらうまくいった。

<ふりかえり>
人数と回数が増えるとボールも味方も見ないとレクナレからいそがしい。相手のことを考えておつたことにちゃんとはじくためにボールに体むけることは、3対3でもかえた。

りの記述である。内容から、共有したことを基に、課題解決の見通しをもち、試しながら解決に向けて取り組んだ様子や新しい課題を見つけて友達に伝え、解決できた様子がうかがえる。資料3は児童が参考にした「なるほど×2カード」の例である。ラリーが続かないグループは試しの動きを中断し「なるほど×2カード」の掲示板に集まり、技能のポイントを実際に動きながら伝え合い、もう一度試そうとする姿が見られた。また、つまづいている児童に「なるほど×2カード」を提示すると、「あっ、そうか。いつも見るんだった。」と答えていることから、これまでも課題解決の手立てとして「なるほど×2カード」を活用してきたことが分かる。これらのことから、「わくわくタイム」を設定し、グループ内で伝え合ったことを「なるほどカード」にまとめさせ、全体で共有した「なるほど×2カード」を課題解決の手がかりとして活用させたことで、自分の考えと他者の考えを比較でき、課題解決の見通しがもて、試しながら技能課題の解決に迫ることができたと考える。

資料3「なるほど×2カード」の例



ウ クラス全体の変容

図2は、高橋氏により作成された「形成的授業評価法」を用いて授業の変容を調査したものである。3項目とも授業を追うごとに評点が上がっている。その中でも「学び方」の評点が上がっていることから、自ら課題を発見し、自分なりの考えや他者の考えた課題解決の手立てを実際に試すことが、解決の方法であることを理解できたと考える。第3時で3項目とも評点が下がっているのは「コートを広く」したことで、「ボールをはじく」技能に「体を移動する」技能が必要になり、課題が増え、解決の見通しをもつことが困難になったと考える。第4時以降は、解決の見通しをもつことができたと考える。図3は、運動の課題を解決することに関する意識調査の結果を第2時と第7時で比較したものである。「はい」、「どちらかといえばはい」と答えた児童が、問1から問3のすべてにおいて増えた。このことから、課題解決に迫るには、自分の課題を明らかにし、それを伝え合いながら試すことが、解決につながることを実感できたと考える。

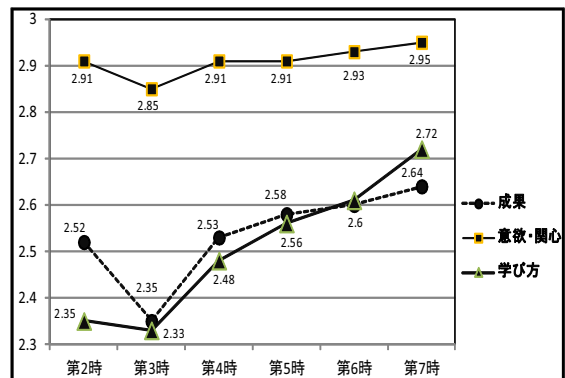


図2 児童の形成的授業評価得点の推移
(平成23.10.14～10.26実施 ***小学校第4学年37人)

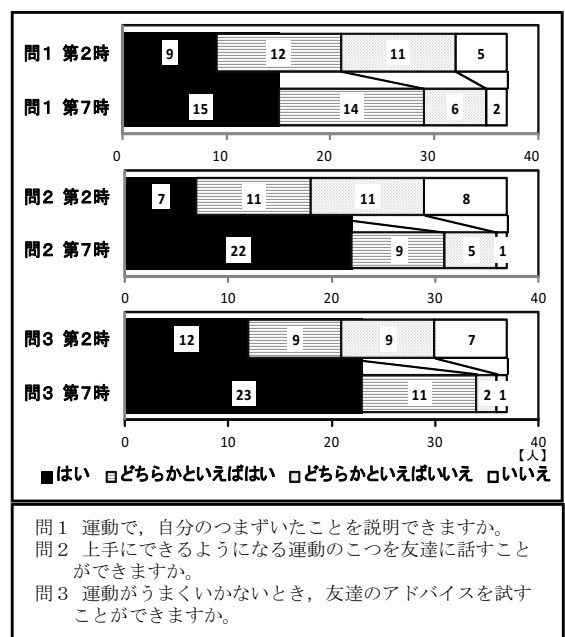


図3 運動の課題を解決することに関する意識の変容
(平成23.10.14 10.26実施 ***小学校第4学年37人)

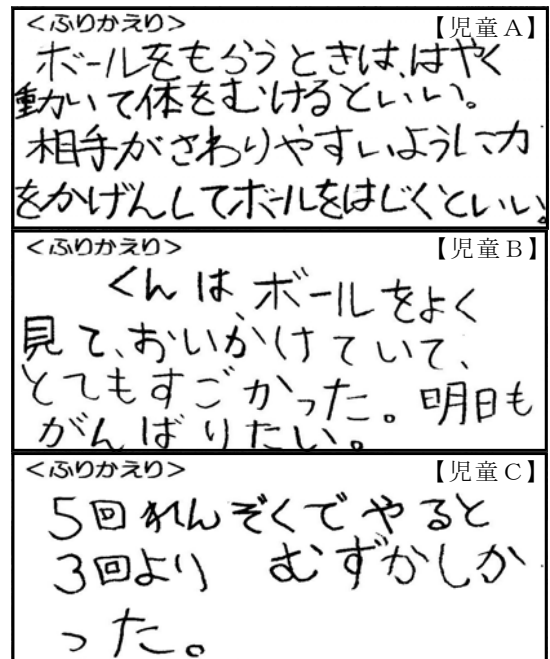
エ 抽出した児童の様子

資料4は、抽出した児童が第5時に記述したものである。児童Aは、課題となる技能のポイントについて、「なるほど×2カード」を基に自分なりの考えをもち、解決の見通しをもてたことが分かる。また、授業の記録から、授業を追うごとに、友達へのアドバイス回数が増えている。これらのことから、技能課題が明確になり、見通しをもって課題解決に迫ることができたと考える。

児童Bは、友達と自分の動きの違いに気付いたことが分かる。また、授業の記録から、グループ内での意見をまとめ、技能のポイントを発表したことから、互いに伝え合うことで、自分の考えと他者の考えを比較したり、友達の意見を取り入れたりしながら試すことができたと考えられる。

児童Cは、自陣ではじく回数のルールが変わり、つまずいている様子が分かる。また、授業の記録から、「何で続かないんだ。」という言葉が発したことから、技能習得のつまずきを自分の技能課題として捉えられたと考える。

資料4 第5時における抽出児童の記述



5 研究のまとめ

技能習得においてルールと場を工夫した本研究の取り組みにより、次のことが明らかになった。

- (1) 教師が意図的にルールを毎時間変えたことで、技能習得のつまずきから自分の技能課題に気付き、課題解決の見通しをもつことができた。
- (2) 場の工夫として「わくわくタイム」を設定し、気付いたことを伝え合うことで、人によって、技能習得のポイントの捉え方に違いがあることが分かり、自分の考えと他者の考えを比較できた。さらに、「なるほど×2カード」にまとめ、技能のポイントを共有し、解決の手がかりとして活用したことで、友達の意見を取り入れ、試しながら技能課題の解決に迫ることができた。

6 今後の課題

運動の課題を解決する力を育むための手立てとして、他の運動領域において、技能習得の過程におけるルールと場の工夫に関する研究を継続する。

＜引用文献＞

文部科学省「小学校学習指導要領解説体育編」平成20年8月
高橋健夫編著「体育の授業を創る」大修館書店、平成14年11月

