

試しの活動やミニゲームをすることで 自らの現状を把握し、課題を自己決定する学習

～2年「ボンバーゲーム」の実践を通して～

高橋 明子

I はじめに

平成 29 年 3 月に公示された次期学習指導要領では、スポーツとの多様な関わり方を楽しむことができるようにする観点から、技能の指導に偏ることなく、「する、みる、支える」に「知る」を加え、資質・能力がバランスよく育まれるように学習過程を充実させることが示された。また、資質・能力が確実に身に付けられるよう、意欲的に課題の解決に取り組み、自らの学習活動を振り返り、仲間とともに課題を解決し、次の学びにつなげるという主体的・協働的な学習過程の工夫が重要視されている。本校でも、運動の課題を解決する学習を大切に研究を進めてきた。



ミニゲームをする児童の姿

その成果として、体育の学習を楽しむ児童は増えたが、課題を把握する手立てが少なく、その設定が自己に合ったものではなかったり、教師からの押し付けになったりしていた現状も見られる。そこで、「自らの現状を捉え、課題を自己決定していく体育の学習づくり」を1年次のテーマに研究を進めてきた。生涯にわたって運動に親しむためには、児童一人一人が自分に合った課題を見付け、それを解決するための方法を決めたり、課題に取り組んだことを振り返り修正したり新たな課題を設定したりする主体的な学びが大切になる。児童が自らの運動状況や既習経験を把握し、「自分は何をしたいのか」「自分はどうなりたいのか」を常に考え、意識し、課題を設定できるような学習を目指した。

本実践は、「E ゲーム ア ボールゲーム」に分類される単元である。ボールゲームは、簡単なボール操作の「ボール遊び」と簡単な規則で行われる「ボール投げゲーム」と「ボール蹴りゲーム」の3つに分けられる。本単元は「ボール投げゲーム」で、ボールを投げて相手コートに落とすゲームとして、ネット型ゲームに発展する。ネット型につながるような易しいゲームの中で、ボール投げを楽しみながら、自己やチームの実態を把握し、それを基に作戦を立て、その作戦を実現しやすいように単元を構成した。まず、教材である「ボンバーゲーム」のルールを工夫した。ローテーション制を取り入れ、チームの中で必ずゲームを観察する人がいるようにし、客観的に実態把握ができるようにした。また、単元の始めにゲームの動きの要素を取り出した「試しの活動」や「ミニゲーム」を十分行えるような時間を設定した。自己の現状を捉え、チームの中で得点を取るためにどうしたらよいかを考え、メインのゲームに入ることができるようにした。

これらの手立てによって、自己のよさを生かしながらチームで作戦を立て、一人一人が役割を意識し、仲間と楽しくボール投げゲームができる学習を目指した。

II 研究の目的と方法

本研究では、試しの活動やミニゲームをすることで、自らの現状を把握し、課題を自己決定する学習を目指すために効果的な手立てを明らかにする。そのために、以下の3点の視点から授業や児童の様子について分析する。

- 動きのポイントを「知る」ための工夫
- 自己の現状を適切に把握するための学習環境の工夫
- 自らの学びを振り返り学びを蓄積していく自己評価の工夫

Ⅲ 結果と考察

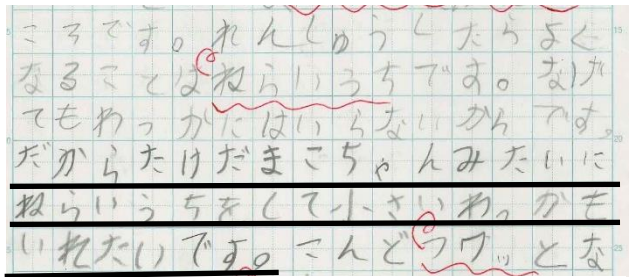
1 動きのポイントを「知る」ための工夫

(1) 結果

児童が適切な課題を決定していくためには、自己やチームの現状を適切に把握することが重要である。次期学習指導要領では、学習過程の中で「知る」視点を持ち、資質・能力を育むことが重要となってくる。そのために、動きやゲームのポイントを知識として蓄える必要がある。そこで、動きのポイントを「知る」ための手立てを工夫した。本単元では児童が初めて経験する「ボンバーゲーム」を教材として扱うため、「やってみる」という習得の段階を2時間設定した。「試しの活動」や「ミニゲーム」に十分取り組む時間を設定することでゲーム中の動きのポイントを知り、そのポイントを意識しながら実際のゲームができるようにした。アンケートの結果から「試しの活動によってゲームでやるのがわかった、自分や友達のよいところを見付けられた」という児童が89% (32名) おり、自己の現状を把握し、スムーズにゲームに入ることができたと言える。また、iPadに「よい動き」の例を入れておき、いつでも確認できるようにした。iPadにより動きを確認する姿はあまり見られなかったが、試合中に友達のよい動きを見てポイントを見付けようとする姿が多く見られた。

(2) 考察

「知る」ために試しの時間を多くとることで、動きのポイントや、自分、友達の動きのよさを知り、ゲームに入ることができたと考えられる。また、iPadにより動きを確認する姿があまり見られなかったが、友達からよい動きを見つけようとする姿が多く見られた(資料1)ということから、児童にとって分かりやすい「知る」ポイントは、目の前の身近な動きから見つけ出されるということが考えられる。しかし、「知る」ということを重視しすぎたため、動きが停滞してしまう場面があった。児童が動くことを十分楽しむ中でポイントを「知る」ことができるよう、実態に応じて活動のルールを工夫していく必要があると考えられる。

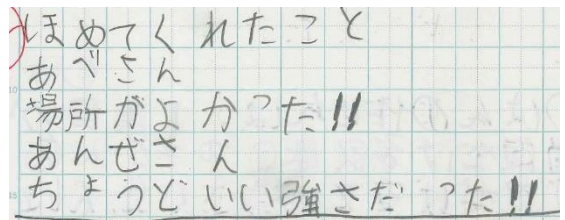


資料1 児童の振り返り(下線高橋)

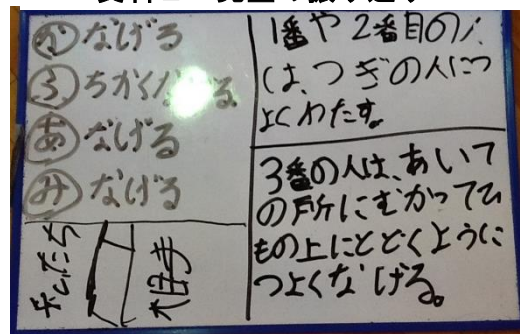
2 自己の現状を適切に把握するための学習環境の工夫

(1) 結果

課題を自己決定していくためには、一人一人が適切に自己の現状を把握できるよう学習環境を工夫する必要がある。自己の現状を把握しやすいよう、ゲーム中の「投げる」「スペースを狙う」ことに特化した「試しの活動」や「ミニゲーム」を設定した。ゲーム中の重要な局面を取り出すことで、技能面での自己の現状が明らかになるようにした。「投げる」「狙う」という視点で自己の現状を確認し、技能の向上を目指す姿が見られた。また、ボンバーゲームのルールを工夫した。自己の現状を把握できるように、ローテーションでメンバーを入れ替えながらゲームを進めた。常にチームの誰かがゲームを見ることで、チームの仲間の現状を客観的に把握できるようにした。アドバイスタイムで聞いた仲間からの助言を活かし、自己の現状を捉え、次時の課題を見付けていく様子が見られた(資料2)。さらに、柔らかい「ボンバー」を使用し、投げやすいようにボールを工夫することで、チームで考えた作戦を実行しやすくし、チームの課題が明確になるようにした。どの児童も意欲的にゲームに関わり、仲間のよさを活かしながら役割を決め、チームで作戦を立てていた(資料3)。



資料2 児童の振り返り



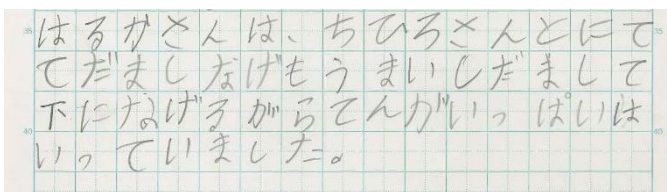
資料3 作戦ボード

(2) 考察

ゲーム中の重要な局面に特化した「試しの活動」や「ミニゲーム」を設定したことは、児童が現状を把握するために有効であったと考えられる。ゲーム中に必要な技能が明確になり、その技能に対して自己の現状を適切に捉えることができたため、技能面でも変化が見られた（資料4）。自らの現状を捉え、目指す姿を明確にしながら解決方法を決定していくことができ、ゲームに必要な技能が向上したと考えられる。また、ルールや用具を工夫することで、自己やチームの実態を客観的に把握し、一人一人のよさを活かしながら作戦を立てることができた。仲間からのアドバイスを基に自分のよさを見付け、ボールに対して恐怖心をもつことなく、ゲームに意欲的に関わることができたため、チーム全員のよさを活かしながら、ゲームを進めることができたと考えられる（資料5）。

【技能面の变化】	
○的を狙ってボールを正確に投げることができる	20人 (56%) ⇒ 27人 (75%)
○相手が投げたボールをキャッチすることができる	31人 (86%) ⇒ 36人 (100%)

資料4 単元終了後の実態調査の結果（抜粋）



資料5 児童の振り返り

3 自らの学びを振り返り学びを蓄積していく自己評価の工夫

(1) 結果

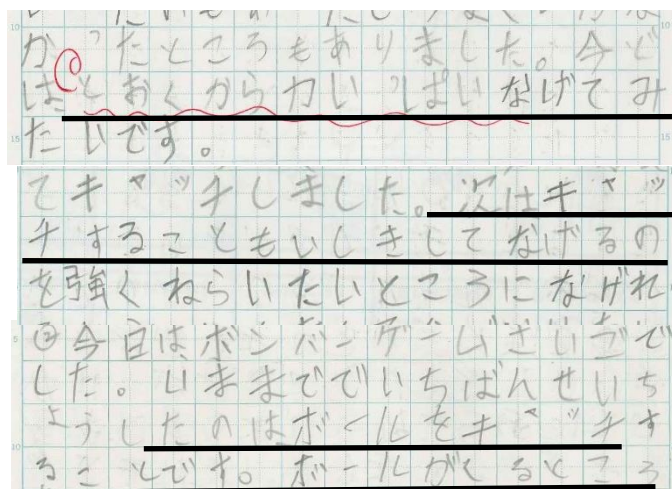
児童が自分の学びの成果を客観的に振り返り、次時への課題につなげるためには、児童自身が主体的に学びを振り返り、その学びを蓄積し、自己の変容に気付くことが必要である。そこで、2つの自己評価を工夫した。1つ目は体育ノートによる自己評価である。1時間で得た気付きや次時への課題を記入することはもちろんだが、ゲームの合間の作戦を確認する時間や、アドバイスタイムでの気付きを記入するようにした。仲間からのアドバイスや自分で気付いたゲームのポイントをもメモする様子が見られた。単元終末のアンケートの結果から、「ボンバーゲームをしてできるようになったことがある」という児童は100%（36名）であった。2つ目は動画による自己評価である。児童がゲームの様子を実況した音声と共に動画として記録し、前時との違いを意識しながら学びを進められるようにした。撮影した動画を見ながら、振り返りをしたり、作戦を立てたりする姿が見られた（写真1）。



写真1 iPadを見ながら作戦を立てる様子

(2) 考察

体育ノートを活用して自己評価を積み重ねていくことは、自己の変容に気付くために有効であったと考える。主にアドバイスタイムに仲間から気付いたことを教えてもらい、そのアドバイスを記入した。他者の目から気付いたことを蓄積することで、今までとは違うゲームを進めるために必要な視点に目が向くようになったと考えられる（資料6）。また、動画による自己評価も有効であった。前時とのゲームの様子を見比べながら作戦を立てたり振り返りをしたりすることで、客観的にチームとしてのよさや課題が明確になり、それぞれのよさを活かした作戦の有効性が確認できたと考えられる。



資料6 児童の振り返りの変化（下線高橋）

IV まとめ

本実践では、試しの活動やミニゲームをすることで、自らの現状を把握し、課題を自己決定する学習を目指して、「動きのポイントを知るための工夫」「自己の現状を適切に把握するための学習環境の工夫」「自らの学びを振り返り学びを蓄積していく自己評価の工夫」の3点の手立ての有効性を検証した。以下に成果と課題を挙げる。

1 成果

- 「試しの時間」や「ミニゲーム」に十分取り組む時間を設定することで、動きのポイントや自分、友達の動きのよさを知った上で、ゲームに取り組むことができた。
- ゲームの中の重要な局面に特化した「試しの時間」や「ミニゲーム」を設定することで、ゲーム中に必要な技能が明確になり、自己の現状を適切に捉え、目指す姿を明らかにしながら解決方法を決定していくことができた。
- ルールや用具を工夫することで、自己やチームの現状を客観的に把握し、一人一人のよさを活かしながら作戦を立てることができた。
- 体育ノートを活用して自己評価を積み重ねていくことで、ゲームに必要な動きの視点が広がり、自己の成長や変化を実感することができた。また、動画による自己評価を積み重ねることで、前時までの自己を客観的に見つめることができ、作戦に活かすことができた。



写真2 作戦を確認し、練習をする児童の姿

2 課題

- 「知る」ための時間を設定することは重要だが、児童が動きを十分楽しむ中で動きのポイントに気付くことができるよう、児童の実態に合わせて活動のルールを設定していく必要がある。
- 仲間とアドバイスをし合えるような時間を、効果的に設定する必要がある。児童にとっては仲間からのアドバイスや仲間の動きそのものが、自己の現状を把握し、解決方法を設定していくために重要であることが分かった。仲間と共に学び、より課題を解決していけるような学習の手立てが必要である。

V 参考文献

- 小学校学習指導要領解説 体育編 文部科学省 平成20年8月
- 初等教育資料 No.938 (「態度」の指導と評価の充実) 東洋館出版社 平成28年 3月号
- 『遊びから考える体育の学習指導』
松田 恵示 創文企画 平成28年10月
- 『学び手の視点から創る小学校の体育授業』
鈴木直樹 梅澤秋久 鈴木聡 松本大輔 大学教育出版 平成25年11月
- 体育科教育 (攻守一体プレイのネット型ゲームの可能性) 大修館書店 平成27年9月
- 体育科教育 (新しい学習指導要領とこれからのボールゲーム) 大修館書店 平成29年2月
- これだけは知っておきたい「低学年指導」の基本 白旗 和也 東洋館出版社
平成28年 7月

体育科部会

司会者 上森 慎詞 (旭川市立東光小学校教諭)
助言者 因 雅仁 (胆振教育局指導主事)
小出 高義 (北海道教育大学旭川校准教授)

I 授業の部会から ※主なものを抜粋

導入の運動（ボール投げおにごっこ）について

- 子供たちにとって「投げる」「入れる」ということの捉えが難しいと感じた。子供たちは入れることに集中して、主運動である「投げる」ということにつながっていないようにも感じた。
- 準備運動として運動量の確保がされていると感じた。単元の主運動である、強く投げることや狙って投げることで、相手が強く投げたボールをキャッチすることを意識すると、ボンバーを使ったキャッチボールをしてもよかったのではないかと感じた。いつも鬼ごっこではなく、鬼ごっこが終わったら各グループでキャッチボールを始めるというように、2つを組み合わせてもよいと思った。

ミニゲームについて

- ここにミニゲームがある意図として、ゲームをすることを通して自分のことを「知る」という意味があると感じた。子供たちはゲームを「もっとやりたい」ということを感じているように見えた。単元導入時なので一つずつ確認しながら丁寧に進んでいるように感じたが、もっと子供たちの「もっと投げてみたい」という意欲を中心に学習が進められてもよかった。次期学習指導要領のことを考え「知る」という視点で授業を組み立てたと思うが、体育の学習であるので「する」を中心にしながら運動をどうしていくか考えていく必要があると感じる。今回であれば運動に勢いがつくようにボールを何度も投げるという方法でもよかったと思う。
- 単元を通してのゴールの姿が始めにくるべきだと感じた。今回であれば相手もいる状態で取られたら0点、下に落ちたら1点というように、もう1時間先を考え、至らないことがあれば次時につなげるという流れも見えたかった。
- 子供の視点で考えると、攻防を楽しむというよりは、単純に投げるのが楽しいということを味わうことに中心をもっていくべきだと感じた。攻防とするのなら、投げられるようになったけど、相手ができて点が入らなくなってしまうという流れでよいと思う。

授業全体を通して

- 目標分析表が資料としてとてもよいと感じた。特に、単元配列を見ると、6年間で本校の体育ではどのような流れでどのような力が身に付いていくのか明確になっていてよかった。ゴールが明確になっていると子供たちも安心して学んでいくことができる。カリキュラムマネジメントのことを考えると今後も大切にされるべきであると感じた。
- 先生と子供たちとの距離が近く、温かい雰囲気だと感じた。話の聞き方も様々な形態があって参考になった。
- 子供たちが今何をすべきなのかよく理解し、考えながら行動している場面が多く見られてよかった。



II 助言者からの講評 ※要点のみ

(1) 因雅仁指導主事から

運動の楽しさを探究するということが授業の中で体現しようとしていることがよかった。ただ単に楽しければよいということではなく、児童が課題を見付け、それを解決していこうとする授業をしていることがよかった。新学習指導要領にも、課題解決の授業を基本として学習が進められることが重要だと書かれている。運動の楽しさについては様々な側面があるのだが、本時は、攻撃のみというルールがよかった。子供たちが投げるということを楽しみながら学習をしているように感じた。このようにどんな楽しさを実感させたいのか考え授業をつくるのが大切だと感じた。ただ、他の先生方からも話があったように、もっとボールがフラフープに入るような工夫は必要だと感じた。体育科における資質・能力の育成ということで、今後の学習へのヒントを受けた。ただ、各教科で身に付ける力は大切である。資料の評価計画を見ると、身に付けさせたい力が明確になっていてよかった。今後も大切にしていってほしい。全体研究にも関わるが、体育科における6つの資質能力がどのように評価されているのか気になった。今後も研究を進めていってほしい。児童の姿がおおむね満足できるとするなら、十分身に付いた姿はどのようになるのかなど検討していってほしい。

本時のゲームの中で課題を設定するのは難しいと感じた。2年生レベルだと、ネット型の特性についての課題設定のように焦点化して学習を進めたほうがよいと感じた。その中で課題をだめなところではなく、よいところ、できるところと置き換えて考えさせているのがよかった。ただ勝ち負けだけにこだわるのではなく動きの質を高めようという意識に変化していくと思う。2試合目が終わった後に気付きを発表させていることがよかった。ポイントが子供たちからできたのがよかった。その直後見ていたチームの子がアドバイスを受けて投げ方を工夫していた。子供たちの動きが変わったことが見られてよかった。今後守ること、つなげることの楽しさへとつながると思った。ひとつの教科で3つの生きる力を育めるのは体育だけだと思うので、今後も授業を大切にしていってほしい。

(2) 小出高義准教授から

規律を守ろうとしている姿がまず立派だった。とても質が高いと感じる。子供たちが意味をもって活動していると感じた。活動量の話が出たが、導入で息を切らして動いている姿がよかった。その後は緩やかに活動が進んでいったので、その後も見られるとよかった。今回はゲームなので、必要な投力、有効な投げ方はあるが、そこだけを追求していくとゲームを味わう時間が足りなくなるためバランスが難しい。ゲームの中に入り込んでいる姿が見られるとよかったです。段階はこれでよかったのか吟味していく必要がある。3チームで試合をすれば、挨拶の時間を省略してもよいと感じた。パスをつなげるということに有効性をもたせるためには、声をかけてつなげていくとゲームに生かせるのではないかと感じた。ボールが少し重く、子供たちの発達段階を考えるともう少し軽いボールでもよいと感じた。ちょうどいいコート大きさ、喜びの回数が得点の回数だとすると、得点ももっと入ってもよかった。狙った姿がノートにどれだけ書かれているか気になった。勝ち負けにもっとこだわって切実感のある作戦会議ができるとよい。思考判断としては、強くふわっとという言葉が子供から出てきて、それに対してきちんと説明しているのが素晴らしいと感じた。ああいった場面で気付きが出てくるのが立派だった。次からのゲームが豊かになっていくことを願っている。

