〈小学校　体育科〉

児童一人一人が運動に親しむ学習指導の工夫

～ゴール型ゲームに階層的な教材を活用した指導の工夫を通して～

糸満市立兼城小学校教諭　　上　原　司

Ⅰ　テーマ設定の理由

小学校学習指導要領解説の体育編によると，体育科の目標は「楽しく明るい生活を営む態度を育てる」こととある。その目標を達成するための具体的目標の一つに，「運動に親しむ資質や能力の育成」が提示されている。また，「運動に親しむ資質や能力」を育むためには，「児童の能力・適性，興味・関心等に応じて，運動の楽しさや喜びを味わい，自ら考えたり工夫したりしながら運動の課題を解決する」などの学習が重要であると示されている。そこで，体育の学習において，児童の心身の発達的特性を把握し，意図的，計画的に指導していくことが必要であると考える。

本県の「平成27年度全国体力・運動能力，運動習慣等調査」の結果では，体育学習以外で全く運動しない子の割合が全国平均に比べ大きく上回っている。小学校男女とも平成20年の調査開始と比較すると，合計得点の平均値が低い値になってる。しかも，男子は，平成20年の調査開始以降，合計得点の平均値が最も低い値になっている。また，運動をする子どもと運動をしない子どもの二極化やスポーツの単一化による運動機能の偏り，子どもの体力の低下傾向等課題も見られる。さらに，学校以外では，習い事やテレビゲーム遊び等で時間を過ごし，運動する機会が減少している。このことから，体育学習において，運動嫌いや運動の苦手な児童等，児童一人一人に運動に親しむ資質や能力の基礎を育み，主体的に体育学習に取り組めるように学習指導の工夫が必要であると考える。

本校の児童は，休み時間には運動場に飛び出し，活発に運動遊びをする児童がいる反面，運動遊びに消極的な児童もいる。また，体育学習において，ほとんどの児童が意欲的に活動するが，運動が苦手な児童は，グループ学習には取り組むが消極的である。さらに，ゲームになるとドリブルやシュート，パスがうまくできないためゲームへの参加意欲が薄れ，学習意欲の低下が見られる。

これまでのボール運動の授業実践を振り返ると，楽しい授業づくりを展開しようとゲームに多くの時間を費やしてきた。その結果，運動が苦手な児童は，ゲームにつながるボール操作やゲーム展開に合わせた動き等を習得しないままゲームに参加していたため，仲間とうまく動きを合わせることができず，学習意欲が低下していったと考える。そこで，児童が，「面白そうだ」「やってみたい」「できそうだから頑張ろう」と思えるような指導方法を工夫することが必要であると考える。その課題解決のために，ゴール型ゲームに階層的な教材を取り入れることで，児童一人一人がゲームを楽しく行うことができ，運動への意欲づけができると考える。

そこで，本研究では，意欲的に取り組みやすいゲーム領域「ゴール型ゲーム」の学習において，階層的な教材を活用した指導を行うことで，児童に基本的なボール操作やボールを持たないときの動き（以後，本文では「基本的なボール操作等」という）を身につけていく。そして，その教材を活用することにより，ゴール型ゲームに必要な基本的な技能を習得させることで，運動の楽しさやできる喜びを味わわせていく。ゴール型ゲームにおいて，階層的な教材を活用した指導を工夫することで，児童が仲間と授業に積極的にかかわるようになり，運動意欲が高まり，ゲームを楽しく行うことができ，運動に親しむ児童を育むことができると考え，本テーマを設定した。

Ⅱ　研究仮説と検証計画

１　研究仮説

ゴール型ゲームにおいて，階層的な教材を活用した指導の工夫を行うことで，児童一人一人が基本的なボール操作等の技能を習得することができ，運動意欲が高まり，運動に親しむ児童を育むことができるであろう。

２　検証計画

事前検証として，基本的なボール操作等についての授業観察，ボール運動に対する意識調査を行い，児童の実態を把握する。その後，基本的なボール操作等を身につけさせるための階層的な教材を取り入れた検証授業を９時間行う。授業後は，ワークシートに自己評価や感想を記入させ，基本的なボール操作等の習得状況やゲームに意欲的に参加できているか分析する。検証授業終了後，意識調査を行い検証前後の比較から児童の変容を検証する。

検証授業の対象：糸満市立兼城小学校４年４組　29 名			
	検証の場面	検証の観点	検証の方法
(1) 児童の実態調査	・児童の実態調査の実施（平成 28 年４月）		・実態調査の分析
(2) 事前・事後調査	・ボール運動に対する意識調査の実施 事前（平成 28 年６月）事後（平成 28 年７月）		・意識調査の比較・分析
(3) 検証授業	・階層的な教材を活用した指導による基本的なボール操作等の習得（ドリルゲーム，タスクゲーム） ・ゲーム （ハーフコートハンドボール，ハンドボール王座決定戦）	・基本的なボール操作等の技能が身についたか。 ・仲間と積極的にかかわり，意欲的にゲームに参加することができたか。	・授業観察 （思考・判断，技能） ・児童の発言や発表 ・ワークシートの記述 ・自己評価
(4) まとめ	・ゴール型ゲームにおいて，基本的なボール操作等の技能を習得するための階層的な教材を活用した指導を行うことで，運動意欲が高まり，運動に親しむ児童を育むことができたか。		・上記の結果

Ⅲ　研究内容

１　児童一人一人が運動に親しむ学習指導の工夫

(1) 運動に親しむ児童とは

現在の小学校学習指導要領解説体育編（以後，本文では「体育編」という）によると，「運動に親しむ資質や能力とは，運動への関心や自ら運動する意欲，仲間と仲よく運動すること，各種の運動の楽しさや喜びを味わえるよう自ら考えたり工夫したりする力，運動の技能など」と示されている。児童に，運動技能を身につけさせ，運動の楽しさや喜びを味わわせることにより，運動への関心・意欲を高め，運動に親しんでいく児童を育むことができると考える。つまり，運動に親しむ児童とは，「基本的なボール操作等の技能を身につけている」「仲間と関わろうとしている」「楽しくゲームを行うことができる」等，意欲的に運動に取り組む児童のことをいう。

(2) 運動に親しむ児童を育むためには

運動に親しむ児童を育むためには，運動の特性に応じた基本的な運動技能を身につけさせ，児童一人一人にゲームの楽しさを味わわせ，運動への意欲を高めることが必要である。本研究では，運動の楽しや喜びを味わい，運動への意欲を高めていくために，児童が「この運動だったらできそうかも」「難しそうだけどやってみるとできた」等，基本的なボール操作等が身につく階層的な教材を活用した指導を取り入れ，ゲームで運動ができる喜びを味わわせる。そして，習得した基本的なボール操作等を活用して，仲間とかかわり合うことでゲームに積極的に参加することができる児童を育む。さらに，児童一人一人の運動意欲を高め，楽しくゲームを行うことができるように指導方法を工夫することで，運動に親しむ児童を育むことができると考える。

2　ボール運動系の領域の指導

(1) ボール運動系の領域の指導について

体育編によると，ゲーム及びボール運動の領域（以後，本文では「ボール運動系の領域」という）の内容とねらいは**表３**のようになっている。従前のボール運動系の領域は，バスケットボール型ゲーム，サッカー型ゲーム，ベースボール型ゲームで構成していたが，現行の体育編では，ゴール型，ネット型，ベースボール型の３つに分けられる。ボール運動系の領域の指導は，種目固有の技能にとどめるのではなく，「○○型」に共通する攻守の特徴を取り入れた動きや技能を身につけることで，運動の楽しさや喜びを味わわせながら指導する必要がある。基本的なボール操作等を身につけるための技能指導を行うことで，低・中学年のボール運動系の領域の指導のねらいが達成できる。そこで，本研究では，ボール操作とボールを持たない時の動きに焦点を絞って技能指導を行う。児童にボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けさせるために，階層的な教材を活用した指導を行い，ゲームを楽しむための簡単な動きを身につけさせることで，運動に親しむ児童を育んでいく。

表３「ゲーム及びボール運動」領域の内容とねらい

	低・中学年	高学年
指導のねらい	勝敗を競い合う運動をしたいという欲求から成立した運動であり,主として集団対集団で競い合い,仲間と力を合わせて競争することに楽しさや喜びを味わうことができる運動	ルールや作戦を工夫して,集団対集団の攻防によって競争することに楽しさや喜びを味わうことができる運動
学習指導	①仲間と協力してゲームを楽しくするために規則を工夫したり作戦を立てたりすること。 ②ゲームを楽しく行うための簡単な動きを身につけていくこと。 ③公正に行動する態度,特に勝敗の結果をめぐって正しい態度や行動がとれるようにすること。	①仲間と協力し,役割を分担して練習やゲームに取り組み,型ごとの特性や魅力に応じた技能を身に付けること。 ②ルールや学習の場を工夫したりすること。 ③ルールやマナーを守り,仲間とゲームの楽しさや喜びを共有することができること。
具体的な内容（技能）	【ボール操作】 シュート・パス・キープなど,攻防のためにボールを動かす技能	
	【ボールを持たないときの動き】 空間・ボールの落下点・目標（パスコース）に走り込む,味方をサポートする,相手のプレーヤーをマークするなど,ボール操作に至るための動きや守備にかかわる動きに関する技能	

(2) ゴール型ゲームに関する技能の指導内容の工夫について

体育編において指導内容の確実な定着を図るために，系統立てた指導が求められている。ゴール型ゲームでは, 基本的なボール操作等の動きができるように, 基本的なボール操作とボールを持たない時の動きができるように指導する必要がある。本研究では，広島市立戸坂小学校の「ゴール型ゲームの技能に関する各学年の指導内容」の４年生の指導内容（**表４**）を参考にして，単元の指導計画を立てる。検証授業では，多様な動きやドリルゲームで基本的なボール操作を身につけるための指導を行い，タスクゲームでボールを持たない時の動きを指導していく。さらに，階層的な教材を活用した指導の工夫を行うことで，児童一人一人にゴール型ゲームの基本的な技能を身につけさせ，シュートやゲームにつながる動きを習得させる。

表４　ゴール型ゲームの技能に関する各学年の指導内容
（広島市立戸坂小学校「ゲーム及びボール運動」学習内容の系統表 参考）

学年	ボール操作	ボールを持たないときの動き
1年	・片手や両手で相手や目標物に投げたり転がしたりする動き。 ・相手が転がしたり投げたりしたボールを両手でしっかり捕る動き。	・投げる人やボールをよく見てかわす動き。
2年	・少しずつ距離を遠くにしながら，片手や両手で目標物をねらってしっかり投げる動き ・手足でボールをコントロールしながら歩いたり走ったりする動き。	・味方や相手の位置を見て，動いたりパスをもらう動き。
3年	・ボールを素早く正確に投げたり捕ったりする動き。 ・空いている人を見つけて素早くパスを出す動き。	・パスを受けやすい位置に素早く移動する動き。
4年	・両手で素早くパスやキャッチが正確にできる動き。 ・パスをしやすい仲間を見つけて素早くパスを出す動き。	・シュートにつながるパスを受けやすい位置に移動する動き。
5年	・キーパーの動きを見てゴールの空いている所にシュートする動き。 ・フリーになっている味方を素早く見つけてパスを出す動き。	・味方の動きとボールの動きを見てパスをもらえる位置に移動する動き。 ・チームで作戦を立てて組織的に動く。
6年	・ボールをコントロールしながらドリブルして，ゴールへシュートする動き。 ・ボールをコントロールしながらボールから目を離して相手の動きに対応した動き。	・味方や相手の動きとボールの動きを見てパスをもらえる位置に移動する動き。 ・チームで作戦を立てて組織的に動く。

3　階層的な教材を活用した指導の工夫

(1) 階層的な教材とは

岩田（2016年）によると，階層的な教材とは，単元を通して児童が取り組む単元教材と単元教材に必要な技能を高める下位教材から構成されている。また，児童の学習意欲を高め，児童が単元教材に参加できるように，単元教材に必要な技能や判断力，ゲーム展開に合わせた動き等ができるような基本的なボール操作等の技能で構成されている。つまり，単元教材に必要な下位教材を計画的に指導していくことで，児童の学習意欲を高めることができる。本研究では，（**図１**）のように，基本的なボール操作等の技能を身につけさせるために，パスの出し方，走り方，体の向き等を下位教材として活用する。これらの下位教

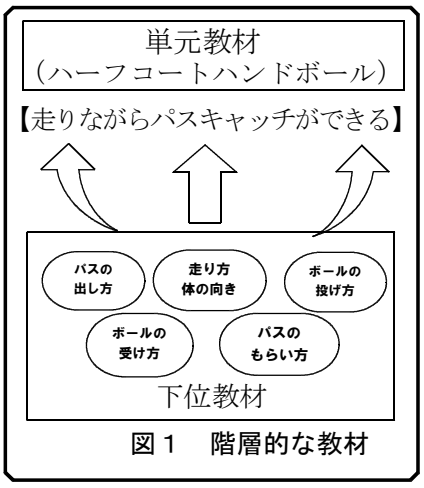


図１　階層的な教材

材を活用して，単元教材に必要な技能を身につけさせ，児童一人一人が単元教材を楽しくできるように指導方法を工夫していく。

⑵ 階層的な教材を活用した指導の効果について

岩田(2016年)によると，「階層的な教材を活用した指導では，児童の学習意欲を高め，技能習得を向上させる効果がある」と述べている。そのことから，「面白そうだ」「やってみたい」「私も頑張れそう」と思えるような階層的な教材を活用した指導を行う必要があると考える。ゲーム化されたドリルゲームとタスクゲームを用いて，学習の達成度のフィードバックを行うことで，児童は，単元教材にさらに意欲を持って取り組むことができるようになる。その指導の効果として，ドリルゲームでは，単元教材に要求されるボール操作等の技能が身につき，タスクゲームでは，単元教材の戦術的な動きになるゲームでの動きが身につくようになる。本研究では，ドリルゲームとタスクゲームで，階層的な教材を活用し，対面パスキャッチやパス＆シュートゲーム等，ゲームに要求される基本的なボール操作等の技能を身につけさせていく（**表１**）。特に，運動の苦手な児童に，学習意欲を持たせるために，ドリルゲームやタスクゲームで，「できた」「分かった」「上手くできそう」という自信を持たせるように階層的な教材を工夫する。そうすることで，児童はゲームを楽しく行うことができ，運動の楽しさやできる喜びを味わい，運動意欲が高まり，運動に親しむことができると考える。

表１　ドリルゲームとタスクゲームの捉え方

ドリルゲーム	タスクゲーム
ゲームに要求されるボール操作（ボールを投げたり，捕ったり，蹴ったり，打ったり）の技能を身につけさせる練習	・ゲーム展開に基づいた動きを身につけさせる練習 ・ゲームの中で要求される戦術を身につけるための練習
・対面パスキャッチ ・シュートゲーム	・パス&シュートゲーム ・セットパスゲーム

⑶ 「ゴール型ゲーム」に階層的な教材を活用した指導の工夫

本研究においては，基本的なボール操作等の技能が身につくように下位教材を組み合わせて指導を行う。そこで，単元の指導計画に，１人でできるシュート練習や２人でできるパス練習，ゲーム化したドリルゲームやタスクゲームを効果的に組み合わせ，技能的課題や戦術的課題を解決していく（**表２**）。さらに，ハーフコートハンドボールの楽しさを味わわせるために，シュートにつなぐための動きを身につける指導に時間をかけ，基本的なボール操作等の技能を身につけるようにしていく。ゴール型ゲームにおいて，階層的な教材を活用した指導を工夫することにより，児童に，基本的なボール操作等の技能を身につけることができ，「やってみたい」「できそうだ」という意欲を高め，児童一人一人に運動の楽しさを味わわせる。

表２　具体的な下位教材の例示

	パス	シュート	ドリブル	ﾎﾞｰﾙを持たない
1人		・ｼｭｰﾄｹﾞｰﾑ（競争） ・ﾀｰﾝｼｭｰﾄ ・ｼﾞｬﾝﾌﾟｼｭｰﾄ	・ｽﾄﾚｰﾄﾄﾞﾘﾌﾞﾙ ・ｼﾞｸﾞｻﾞｸﾞﾄﾞﾘﾌﾞﾙ ・ﾄﾞﾘﾌﾞﾙ&ｽﾄｯﾌﾟ	・折り返しﾀｰﾝ ・反復横跳び
2人	・ﾜﾝﾊﾞｳﾝﾄﾞﾊﾟｽ ・左右に動かしてﾊﾟｽ ・距離を離してﾊﾟｽ	・ﾊﾟｽ&ｼｭｰﾄ ・ﾊﾟｽﾊﾟｽｼｭｰﾄ ・ﾛﾝｸﾞﾊﾟｽ&ｼｭｰﾄ	・手をつないで ﾄﾞﾘﾌﾞﾙ ・くっつきﾄﾞﾘﾌﾞﾙ	・鬼ごっこ ・ジャンケン しっぽとり
3人	・ﾊﾟｽおにｹﾞｰﾑ ・ジグザクﾊﾟｽ ・ｽﾋﾟｰﾄﾞﾊﾟｽｹﾞｰﾑ	・ﾊﾟｽ&ｼｭｰﾄ ・ｸﾛｽﾊﾟｽ&ｼｭｰﾄ ・ｼｭｰﾄ	・ﾊﾟｽ&ﾄﾞﾘﾌﾞﾙ ・ﾄﾞﾘﾌﾞﾙ&ｼｭｰﾄ ・交換ｸﾛｽﾄﾞﾘﾌﾞﾙ	・ﾌﾘｰｽﾍﾟｰｽに動く ・ｼｭｰﾄﾁｬﾝｽをつくる ・ﾊﾟｽを受けに動く

Ⅳ　検証授業

１　単元名

「ハーフコートハンドボール」（ゴール型ゲーム）

２　単元について

⑴ 教材観

ハンドボールは，全力で走り，跳び，投げるシュート場面が多く，スピード感あふれるダイナミックなプレイで攻防ができるゲームである。中学年では，攻守が入り交じった状態で競い合えるように，児童が取り組みやすいゲームを工夫することで，だれでも手軽に楽しむことができる教材である。

① 一般的な運動の特性

ア コート内で攻守が入り交じり，片手でボールをついたり，投げたり，受けるなどしながらボールを運び，シュートして得点を競い合うゲームである。

イ ボールが小さく扱いやすいので，比較的ボール操作は簡単である。

ウ ボールを上手く操作しながら相手の守りをかわす個人的な技能と，パスを回しながらボールを運ぶ集団的な技能が交錯する運動である。

エ ルールの工夫や攻め方・守り方の工夫，チームミーティング等のかかわりの中で他者理解をしていくことで，ゲームの楽しさがより深まる運動である。

② 児童から見た運動の特性

ア シュートが決まり，ドリブルやパスがうまくできると楽しい運動である。

イ 練習やゲームで友達と上手くかかわり合えると楽しい運動である。

ウ 友達からアドバイスや励ましの声かけがあると楽しい運動である。

エ ボール操作等の技能面が難しいため，意欲が薄れる運動である。

オ 友達からミスを責められたり，仲間はずれにされると意欲が薄れる運動である。

カ 相手に押されたり，ぶつかったり，たたかれたりすると意欲が薄れる運動である。

(2) 児童観

本学級の児童は，男女分け隔てなく活動することができ，休み時間になるとボールを持ってボール遊びを楽しむ児童が多く見られる。しかし，「運動は疲れる」「汗をかくから運動をしない」と言って，教室で静かに過ごす児童も見られる。運動会の学級対抗リレーでは，走力に自信のある児童が，他の児童の走力をサポートしながら走る姿が見られるが，体育学習では，運動ができる児童と運動の苦手な児童の学習意欲に差がある。

体育に関する事前アンケートを行ったところ，「学習は楽しいですか」という問いに対して「とても楽しい・楽しい」と26人が答え，「楽しくない」と2人が答えた。楽しい理由として，「運動が好きだから」「体を動かすのが楽しい」などがあげられた。一方，楽しくない理由として，「動くと疲れたりするから」「ボールで遊ぶのが苦手」とあった。また，「ボール運動の動きを身につける練習は楽しいですか」という問いに対して，「とても楽しい・楽しい」と24人が答え，「楽しくない」と4人が答えた。楽しい理由として，「ボールを遠くまで投げられるから」「ボールにたくさん触れることができるから」等があった。楽しくないと答えた理由として，「ボールが怖いから」「ボールを上手く投げられないから」とあった。さらに，「ボール学習ではどんな動きを身につけたいですか」という問いに対して，「速いボールを捕りたい」「ドリブルやパスが上手くできるようになりたい」「相手にボールが捕られない技を身につけたい」等の回答があった。運動が苦手な児童からは，「ボール運動が苦手だから」「ボールの扱いが下手だから」という回答があり，ボール操作に対して苦手意識や経験不足等の要因があると考えられる。そのことを踏まえ，ボール操作等の動きができるようにするために，ボールを投げたり捕ったりする基本的な技能が身につくように指導方法を工夫することで，授業やゲームに積極的に参加し，運動に親しむ児童を育むことができると考える。

(3) 指導観

本単元では，「キーパーが捕りにくい所にシュートする」「シュートにつなぐための動きを身につける」「ボールを持たない時の動きを身につける」等，以下のように階層的な教材を活用した指導の工夫を行い児童の運動技能の習得を図っていく。

① 多様な動きづくりでは，基礎的な動きや基本的なボール操作等に慣れるように反復練習で基礎的な運動感覚を高めていく。

② ドリルゲームでは，シュートゲームやパスキャッチ＆シュートゲームなど基本的なボール操作等の習得をねらいとした，易しいゲームに取り組ませていく。

③ タスクゲームでは，パス＆シュートゲームやセットパスゲームなどゲーム展開を意識した動き，ボールを持たないときの動きをねらいとした易しいゲームに取り組ませていく。

④　ゲームでは，児童の運動技能に個人差があることから，ルールを工夫し，児童一人一人が楽しんでゲームができるように取り組ませていく。

３　単元の指導目標

(1) 単元の目標

①運動に進んで取り組み，規則を守り仲よく運動をしたり，ゲームの勝敗を素直に受け入れる。【関心・意欲・態度】

②課題を持ち，規則を工夫したり，簡単な作戦を立てる。【思考･判断】

③易しいゲームにおいて，基本的なボール操作やボールを持たないときの動きができる。【技能】

(2) 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
ゲームに進んで取り組むとともに，規則を守り勝敗を受け入れて仲よく運動したり，運動する場や用具の安全を確かめようとしている。	規則を工夫したり，ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりしている。	易しいゲームを楽しく行うための基本的なボール操作や簡単な動きを身に付けている。

(3) 学習活動に即した評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
①ゲームや練習に進んで取り組もうとしている。 ②きまりやルールを守り，勝敗の結果を受け入れようとしている。 ③仲間と励まし合って練習やゲームをしたり，協力して用具の準備や片付けをしようとしている。 ④ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。	①ハーフコートハンドボールの行い方を知っている。 ②ハーフコートハンドボールの楽しさに触れることができるようにゲームのきまりやルールを選んだり考えたりしている。 ③ハーフコートハンドボールの攻め方を知り，簡単な作戦を立てようとしている。	①ボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。 ②味方にボールをパスしたり，ゴールに向かってシュートすることができる。 ③ボールを持たないときに味方からボールを受けられる場所に動くことができる。

(4) 指導と評価の計画

時数	学 習 内 容	学習活動に即した評価規準		
		関･意･態	思考・判断	技能
【　ねらい１：　学習の進め方を知る。　】				
1	オリエンテーション	④		
【　ねらい２：　ボール操作やボールを持たない時の動きを身につける。　】				
2	キーパーが捕りにくい所にシュートする。			①
3	シュートにつなぐための動きを身につける。	①		
4				①
5		②	①	
6	【本時】			②
7	ボールを持たない時の動きを身につける。			③
8			③	
【　ねらい３：　たくさんのシュートチャンスをつくる。　】				
9	ハンドボール王座決定戦をする。	③	②	

4－(1) 単元の指導計画

学習の内容	学習の進め方を知る	キーパーが捕りにくい所にシュートする	シュートにつなぐための動きを身につける	
時数	第１時	第２時	第３時	第４時
一時間の活動の流れ 0	ｵﾘｴﾝﾃｰｼｮﾝ ①ﾊﾝﾄﾞﾎﾞｰﾙの試合を見る。	①準備、整列、号令 ②多様な動きづくり ・ｽﾄｯﾌﾟ&ｺﾞｰ ・対面ﾊﾟｽｷｬｯﾁ ・ﾗﾝﾆﾝｸﾞﾊﾟｽ	①準備、整列、号令 ②多様な動きづくり ・ｽﾄｯﾌﾟ&ｺﾞｰ ・対面ﾊﾟｽｷｬｯﾁ ・ﾗﾝﾆﾝｸﾞﾊﾟｽ	①準備、整列、号令 ②多様な動きづくり ・ｽﾄｯﾌﾟ&ｺﾞｰ ・対面ﾊﾟｽｷｬｯﾁ ・ﾗﾝﾆﾝｸﾞﾊﾟｽ
	②学習の進め方 ・準備の仕方 ・学習の約束 ・学習ノートやカード	③学習内容の確認 ・本時の内容 ・学習のめあて	③学習内容の確認 ・本時の内容 ・学習のめあて	③学習内容の確認 ・本時の内容 ・学習のめあて
12	③ﾎﾞｰﾙに慣れるための動きの感覚づくり ④試しのゲーム ﾊｰﾌﾊﾝﾄﾞﾎﾞｰﾙ （４対４）	④ドリルゲーム ・ｼｭｰﾄｹﾞｰﾑ① ｺﾞｰﾙ前のｶﾗｰｺｰﾝを避けてｼｭｰﾄさせる。 ・ランニングｼｭｰﾄｹﾞｰﾑ ｺﾞｰﾙ前に向かって走りﾗﾝﾆﾝｸﾞｼｭｰﾄさせる。	④ドリルゲームⅠ ・ﾊﾟｽ&ｼｭｰﾄｹﾞｰﾑ①（守備無し） ◇攻撃側はセンターライン上に整列してゲームスタート。 ◇Ａ児がｺﾞｰﾙ近くにいるＢ児にﾊﾟｽを送りり，Ｂ児がｼｭｰﾄする。 ◇パスを受ける位置をあらかじめポイントで示しておく。	④ドリルゲームⅡ
25		⑤タスクゲーム ・ｼｭｰﾄｹﾞｰﾑ② 15 秒で何回ｼｭｰﾄが決まるか。 （ｷｰﾊﾟｰ有り）	⑤タスクゲームⅠ ・ﾊﾟｽ&ｼｭｰﾄｹﾞｰﾑ②（守備有り） ◇攻撃側はセンターライン上に整列してゲームスタート。 ◇守備側はゴールライン上に立ちゴールを守る。 ◇Ａ児がｺﾞｰﾙ近くにいるＢ児にﾊﾟｽを送り，Ｂ児は，左右に移動かﾀｰﾝをして，ｼｭｰﾄする。 ◇ﾌﾘｰｿﾞｰﾝを設置しﾎﾞｰﾙ操作の苦手な児童に活用させる。	⑤タスクゲームⅡ
40	⑤ふり返り活動 ⑥号令，片付け	⑦ふり返り活動 （個人の学習カード記入、チームのふり返り「発表」） ⑧号令，片付け		
関・意・態	④観察・ワークシート		①観察・ワークシート	
思考・判断				
技能		①観察・チームシート・発表		①観察・チームシート・発表

4－(2) 単元の指導計画

学習の内容	シュートにつなぐための動きを身につける		ボールを持たない時の動きを身につける		ﾊﾝﾄﾞﾎﾞｰﾙ王座決定戦をする
時数	第５時	第６時（本検証）	第７時	第８時	第９時
一時間の活動の流れ 0	①準備、整列、号令 ②多様な動きづくり ・ｽﾄｯﾌﾟ&ｺﾞｰ ・対面ﾊﾟｽｷｬｯﾁ ・ﾗﾝﾆﾝｸﾞﾊﾟｽ	①準備、整列、号令 ②多様な動きづくり ・ｽﾄｯﾌﾟ&ｺﾞｰ ・対面ﾊﾟｽｷｬｯﾁ ・ﾗﾝﾆﾝｸﾞﾊﾟｽ	①準備、整列、号令 ②多様な動きづくり ・ｽﾄｯﾌﾟ&ｺﾞｰ ・対面ﾊﾟｽｷｬｯﾁ ・ﾗﾝﾆﾝｸﾞﾊﾟｽ	①準備、整列、号令 ②多様な動きづくり ・ｽﾄｯﾌﾟ&ｺﾞｰ ・対面ﾊﾟｽｷｬｯﾁ ・ﾗﾝﾆﾝｸﾞﾊﾟｽ	①準備、整列、号令 ②多様な動きづくり ・ｽﾄｯﾌﾟ&ｺﾞｰ ・対面ﾊﾟｽｷｬｯﾁ ・ﾗﾝﾆﾝｸﾞﾊﾟｽ
	③学習内容の確認 ・本時の内容 ・学習のめあて	③学習内容の確認 ・本時の内容 ・学習のめあて	③学習内容の確認 ・本時の内容 ・学習のめあて	③学習内容の確認 ・本時の内容 ・学習のめあて	③ﾊﾝﾄﾞﾎﾞｰﾙ 王座決定戦
12	④ドリルゲームⅢ ・ﾊﾟｽ&ｼｭｰﾄｹﾞｰﾑ①（守備無し） ◇攻撃側はセンターライン上に整列してゲームスタート。 ◇Ａ児がｺﾞｰﾙ近くにいるＢ児にﾊﾟｽを送り，Ｂ児がｼｭｰﾄする。 ◇パスを受ける位置をあらかじめポイントで示しておく。	④ドリルゲームⅣ	④タスクゲームⅠ ・ｾｯﾄﾊﾟｽｹﾞｰﾑ ﾊﾟｽでﾎﾞｰﾙをつなぎｼｭｰﾄにつなげる動きを身につけたり，ﾉｰﾏｰｸでﾊﾟｽをもらいｼｭｰﾄﾁｬﾝｽを作り出す。	③タスクゲームⅡ ・ｾｯﾄﾊﾟｽｹﾞｰﾑ ﾊﾟｽでﾎﾞｰﾙをつなぎｼｭｰﾄにつなげる動きを身につけたり，ﾉｰﾏｰｸでﾊﾟｽをもらいｼｭｰﾄﾁｬﾝｽを作り出す。	トーナメント方式で行うが，１チーム２試合以上できるよう組み合わせを工夫する。 ３位まで決定できるようにする。
22	⑤タスクゲームⅢ ・ﾊﾟｽ&ｼｭｰﾄｹﾞｰﾑ②（守備有り） ◇攻撃側はセンターライン上に整列し，守備側はゴールライン上に立ちゴールを守る。 ◇Ａ児がｺﾞｰﾙ近くにいるＢ児にﾊﾟｽを送り，Ｂ児は，左右に移動するかﾀｰﾝをして，ｼｭｰﾄする。 ◇ﾌﾘｰｿﾞｰﾝを設置しﾎﾞｰﾙ操作の苦手な児童に活用させる。	⑤タスクゲームⅣ			④ゲーム 王座決定戦の模擬ｹﾞｰﾑを行う。 これまでに学んだ技能を生かしてﾁｰﾑに合った作戦を話し合ってｹﾞｰﾑで試してみる。	ｹﾞｰﾑがないﾁｰﾑは審判や得点係等役割を与える。
32	⑥ゲーム ・ﾊｰﾌｺｰﾄﾊﾝﾄﾞﾎﾞｰﾙ（攻守交代制） 【ルール】ｾﾙﾌｼﾞｬｯｼﾞ制 ・人数は攻撃側４人対守備側３人（ｷｰﾊﾟｰ含む） ・ｹﾞｰﾑ時間は３分×２ｹﾞｰﾑ ・ﾌﾘｰｿﾞｰﾝ内は守備側は近づけない ・身体の接触はしない（接触時は，守備側が離れてﾌﾟﾚｰ再開） ・ｷｰﾊﾟｰがｺﾞｰﾙを守ることができれば守備側に得点が入る	⑥ゲーム	⑤ゲーム		
40	⑦ふり返り活動 （個人の学習カード記入、チームのふり返り「発表」） ⑧号令、片付け			⑤ふり返り活動 ⑥号令、片付け	④ふり返り活動 ⑤号令、片付け
関意態	②観察・個人シート				③観察・個人シート
思考・判断	①観察・発表			③観察・個人シート	②観察・発表
技能		②観察・チームシート・発表	③観察・チームシート・発表		

５　本時の指導（６／９）

(1) 本時の目標

シュートにつなぐための動きを身につける。

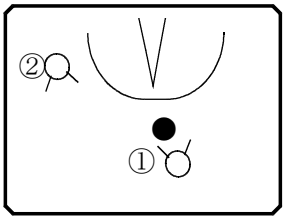
(2) 授業仮説

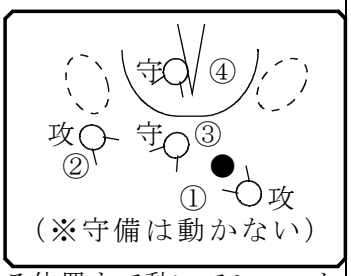
ドリルゲームやタスクゲームの場において，基本的なボール操作やボールを持たないときの動きを身につけることで，ゲームでシュートにつなぐための動きができ，楽しく学習することができるであろう。

(3) 準備物

V 字型ゴール，1 号球ボール，カラーゴムボール，ミニカラーコーン，フリーゾーン用サークル，得点板，ビブス

(4) 展　開

時間	学習内容と活動□ ☆予想される児童の反応	教師の指示◎と支援△	仮説の検証◇と評価☆ 指導上の留意点※
10 分 導入	1　準備，整列，号令 2　多様な動きづくり **(1)ストップ＆ゴー** 1 3 カ所のポイントを折り返し，バック、サイドステップ，ダッシュの動きをする。 **(2)対面パスキャッチ** 1 アンダーパス，バウンドパス（短い距離） 2 ショルダーパス（長い距離） 3 早めに終わった児童は再度，対面パスキャッチを行う。 **(3)ランニングパス** 1 ペアで向かい合ってボールを進行方向にパスを出す。 ☆スムーズにパスができる。 ☆ボールを落としたり，上手くパスができない。 3　学習内容の確認 学習のめあて提示 シュートにつなぐための動きを身につけよう。	◎走って両足でしっかり止まり，動きの切替を意識させる。 ◎だんだん距離を長くしていく。 ◎素早く動けるようにボールを前に出す。 △進行方向に体を向けてパスするように意識させる。 △左右の手のひらで三角の山を作り胸の位置で構えさせる。 ◎学習内容やめあてを確認する。	※全員で協力して安全に運動ができるよう用具の準備をさせる。 ※対面パスキャッチの立ち位置ラインを確認する。 ※隣同士でぶつからないように声かけをする。
22 分 展開①	4　ドリルゲーム **(1)パス＆シュートゲームⅠ（守備無し）** 1 ①がゴール近くにいる②にパスを送り，②が素早く左右のどちらかに動いてシュートする。  ☆②は前後左右に動いてシュートする。 ☆①はシュートが上手くできるようにゴールライン付近にパスを出す。	【身につけさせたい力】 ・パスキャッチがしっかりできる。 ・パスを受けて，左右に動いてシュートできる。 ◎動きが分かるように順番を決めて一連の動きを示す。 ◎①と②の場所に分かれてパス出しとシュート練習を一斉指導で行う。	【◇授業仮説】 基本的なボール操作等の動きを身につけることができるであろう。

	5　タスクゲーム **(1) パス＆シュートゲーム（守備有り）** 1全体指導を行う。 ・攻撃①がゴール近くにいる攻撃②にパスを送り，②は素早くシュートできる位置まで動いてシュートする。 ・守備③はゴールライン付近でゴールを守る。 ・守備④はキーパーとしてゴールを守る。 2一斉指導を行う。（※守備は動く） ・上記の動きと同様に行う。 ☆守備をかわしてシュートする。 ☆動きながらパスやシュートをするように意識している。  守備をかわしてシュート！	【身につけさせたい力】 ・シュートができる位置まで動くことができる。 ・守備をかわしてシュートできる。 ◎グループ毎に①～④の位置に配置する。 ◎動きながらパスやシュートするように意識させる。 △パスを出せない児童やシュートができない児童に対して，フリーゾーンに入って落ち着いてパスやシュートをするように促す。 ◎良い動きは賞賛し，必要に応じて技能指導を行う。	【☆評価◎（技能）】 味方にボールをパスしたり，ゴールに向かってシュートすることができる。 （観察・発表） ※攻め手側に，数的に有利な条件を与え，ﾉｰﾏｰｸを作り出しｼｭｰﾄﾁｬﾝｽにつなげるよう意識させる。
8分 展開②	6　ゲーム **ハーフコートハンドボール（攻守交代制）** 1ゲームの流れとルールの確認をする。 2３カ所のコートに移動してゲーム始めと終わりのあいさつをする。 3相手チームと相談して攻守の選択，フリーゾーンの設置場所を決める。 フリーゾーンの中からシュート！	◎ゲームの始めと終わりは互いに挨拶する。 ◎ゲームの勝敗を素直に認めるように指導する。 △攻め手側に，数的に有利な条件を与え，ノーマークを作り出しシュートチャンスにつなげるように促す。 △ゴールエリア前にフリーゾーンを置きボール操作の安心感を持たせる。	【◇授業仮説】 基本的なボール操作等の動きを身につけたことで，ゲーム展開で要求されるシュートにつなぐための動きができ，楽しく学習することがであろう。
5分 まとめ	7　ふり返り活動 1学習カード記入をする。 2チームのふり返りをする。 3個人やチームのふり返りの発表をする。 8　次時の予告，号令，片付け	◎本時のめあて「シュートにつなぐための動きを身につけることができたかどうか」をふり返えらせる。	※本時の活動全体をふり返えさせ，次時のめあてにつながる目標を持たせる。

6　授業仮説の検証

本時の授業仮説について，児童のワークシートの記述や自己評価・チーム評価，授業観察に基づいて考察を行う。

(1) 基本的なボール操作等の動きを身につけることができたか

導入では，基本的なボール操作等の技能を身につけさせていくために，多様な動きとして対面パスキャッチやランニングパスなどの動きを繰り返し行った。児童の自己評価（**図２**）から，パスを受けて左右に動くことが「よくできる・できる」と90％の児童が答えたことから，ドリルゲームや

タスクゲームにおいて，ボール操作等の技能が身についたと考える。さらに，児童にシュートする楽しさを味わわせるために，素早くシュートできる位置まで動く，パスを受けて左右に動きゴールに体を向ける等，シュートにつなぐための動きに時間をかけて指導した。その結果，「１・２・３・シュート」のリズムでシュートが「よくできる・できる」とすべての児童が答えた。そのことから，ほとんどの児童が，基本的なボール操作等の動きを身につけ，シュートにつなぐための動きを身につけることができたと考える（**図２**）。また，児童の感想からも，パスを受けるために左右に動く，シュートにつなぐためにゴールに体を向ける，バウンドパスをすると受け手がパスを取りやすい等，基本的なボール操作等の動きを理解していることが分かる。

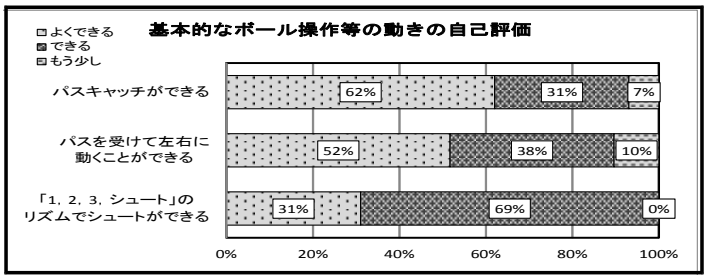


図２ 児童の自己評価

⑵ ゲーム展開で要求されるシュートにつなぐための動きができ，楽しく学習することができたか

ゲーム展開で要求される動きは、ボール操作とボールを持たない時の動きの２つである。そこで，児童に，①「ボールを持ったとき体をゴール方向に向ける動き」②「守備をかわしてシュートする動き」を中心にドリルゲームとタスクゲームで取り上げた。その結果，86％の児童が，「守備をかわしてシュートがよくできる・できる」と答えた。また，90%の児童が「ゴールの枠の中をねらってシュートすることがよくできる・できる」と答えた。さらに，「楽しく学習ができる」との問いに，「よくできる・できる」と90%の児童が答えた。このことから，児童はシュートにつなぐための動きを理解し，自らシュートする喜びを味わいながら楽しんでゲームを行うことができたと考える（**図３**）。**資料１**の児童の感想からも，シュートにつなぐための動きを意識することで，ボールを操作しながら，ゴールに向かってシュートする動きができるようになってきたことが分かる。

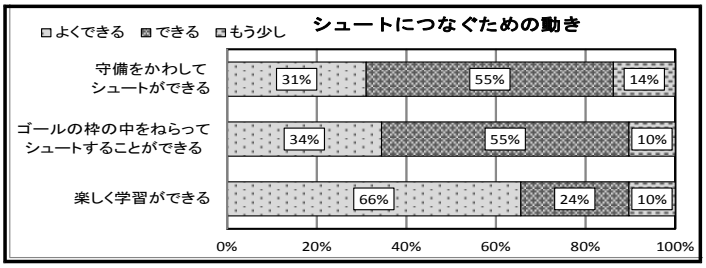
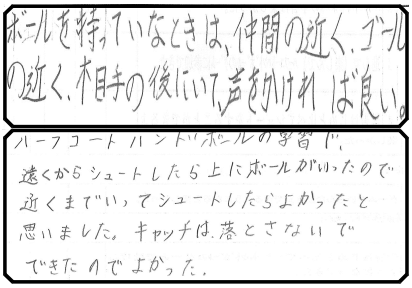


図３ 児童の自己評価


ボールを持っていないときは，仲間の近く，ゴールの近く，相手の後ろにいて，声をかければ良い。

ハーフコートハンドボールの学習で，遠くからシュートしたら上にボールがいったので近くまでいってシュートしたらよかったと思いました。キャッチは落とさないでできたのでよかった。

資料１ 児童の感想

Ⅴ 研究の結果と考察

研究の考察は，事前（６月）・事後（7月）の体育学習の意識アンケート，児童のワークシートの記述や自己評価・チーム評価，授業観察に基づいて考察を行う。

１ 基本的なボール操作等の技能が身についたか

基本的なボール操作等の技能を身につけるため，階層的な教材を活用した指導で，運動の特性に応じたボールを投げる動作やボールをキャッチする動作を取り入れた。検証授業前は，54％の児童が，「ボールを遠くまで投げることがよくできる・できる」と答えていたが，検証授業後は84%に上昇した。また，61％の児童が，「ボールをキャッチすることがよくできる・できる」と答えていたが，検証授業後は，84%に上昇した。さらに，「検証授業始めと比べてシュートがよくできる・できる」と答えた児童が，88％いたことからシュートの技能も高まってきたと考える（**図４**）。児童の感想にも，

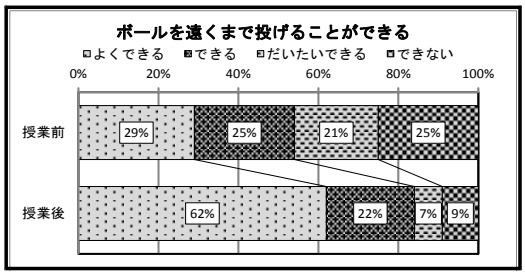


図４ ボール操作等の技能についてのアンケート結果

「始めのうちはなかなか上手くボールキャッチやシュートする動きができなかったが，学習を重ねていくなかでだんだんとできるようになってきた」等の感想があり，運動を苦手とする児童も，階層的な教材を活用した指導に時間をかけたことで，色々な動きができるようになってきたと考える（**資料２**）。

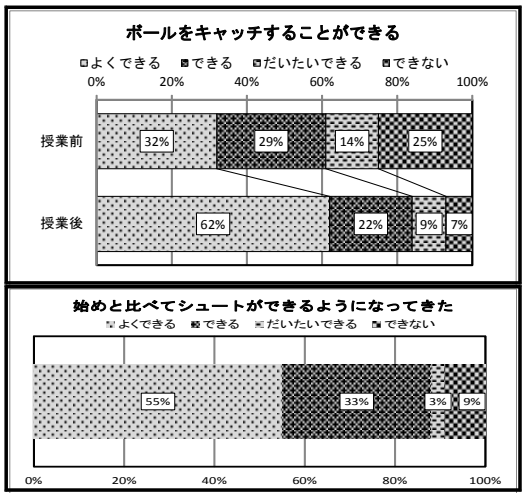
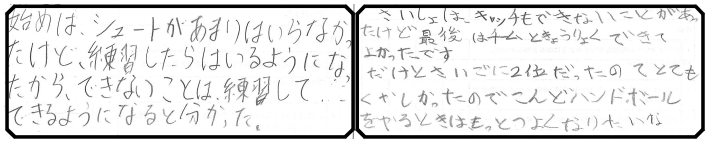


図４　ボール操作等の技能についてのアンケート結果

２　意欲的にゲームに参加ができたか

ドリルゲームやタスクゲームで，ゲームにつながる動きを取り入れた階層的な教材を活用した指導として，「シュートにつなぐための動き」や「ボールを持たないときの動き」を行い，ボールを投げる，ボールをキャッチする等，基本的なボール操作を身につけさせた。その結果，「楽しんでハーフコートハンドボールのゲームに参加できた」の問いに84％の児童が「よくできる・できる」と答えた。さらに，ゲームでは，考えてパスを回したり，シュート回数が増えるなど，以前よりボールに触れる時間が増え，ゲームに意欲的に参加する児童の姿が見られるようになった。



資料２　児童の感想

そのことは，ゲームにつながる基本的なボール操作等を身につけたことで，多くの児童の，学習意欲が向上し，ゲームに参加する喜びを味わうことができたと考える（**図５**）。さらに，児童の感想から，「始めの頃は立ち止まってシュートをしていたが，ゲームをこなしていく中で走りながらシュートする技能が身についた」「シュートは苦手だけど相手のシュートを止めることができてうれしい」など楽しんでゲームを行ったことが分かる（**資料３**）。これらの結果から，単元教材に必要な基本的な運動技能を身につけた上でゲームを行うと，運動が苦手な児童も仲間と積極的にかかわることでゲームに楽しく参加できると考える。また，ゲームの中で活躍できる場面ができたことにより，運動意欲が高まり，チーム全体で力を合わせてゲームを行うようになり，ゲームの楽しさを味わったと考える。

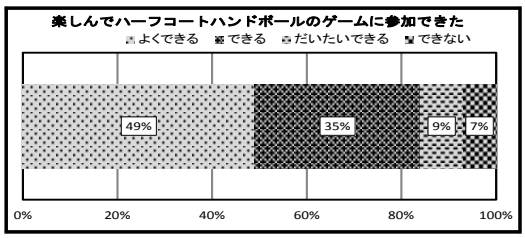
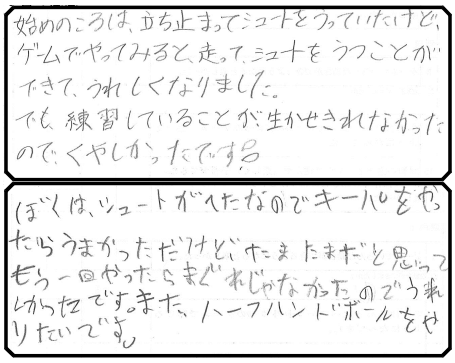


図５　授業後のアンケート結果



資料３　児童の感想

３　児童一人一人が運動に親しむことができたか

「この運動だったらできそうかも」「難しそうだけどやってみるとできてきた」等，児童の意欲が高まるような階層的な教材を工夫して活用し，基本的なボール操作等の技能指導を行った。また，児童一人一人が仲間と協力して活動し，児童自ら運動意欲を高めることを目指してきた。検証授業後に実施したアンケートによると，「ゲームで色々な動きができると楽しい」の問いに対して，「とても楽しい・楽しい」と90％が答えた。また，「ハーフコートハンドボールの学習は楽しい」の問いに対して，「とても楽しい・楽しい」と86％が答えた（**図６**）。さらに，運動に苦手意識がある児童の14人中11人の児童が「ハーフコートハンドボールの学習が楽しかった」と検証授業後は答えている。このことから，階層的な教材を活用した指導を行ったことで，児童に，基本的なボール操作等の技能を身につけることができ，運動の苦手な児童も習得した基本的なボール操作等の技能を活かすことで，仲間と積極的にかかわり，意欲的に授業に参加できるようになった。また，ほとんどの児童が，始めの頃はできなかった動きもできるようになり，ゲームで活躍できる場面が増え，

チームの仲間とゲームを楽しむことができ，運動意欲が高まったと考える（**資料４**）。以上の結果から，階層的な教材を活用した指導の工夫をしたことは，児童一人一人の運動意欲を高め，運動に親しむ児童を育むための一助となったと考える。

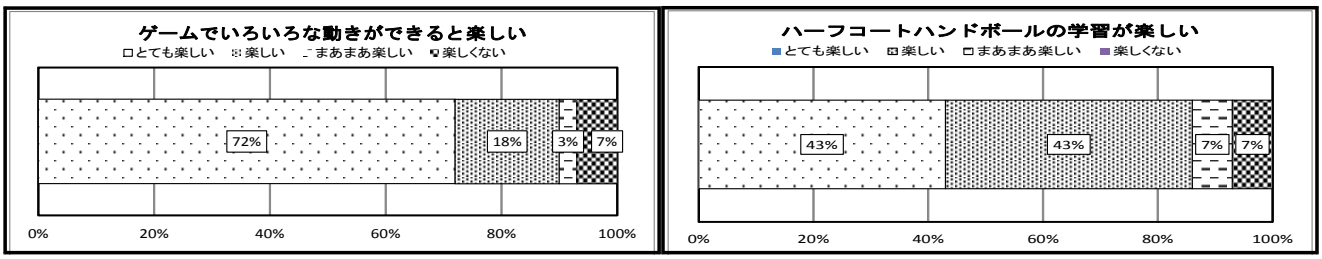
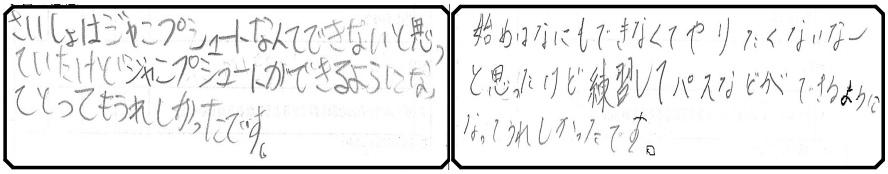


図６ 授業前後のアンケート結果



資料４ 児童の感想

Ⅵ　研究の成果と今後の課題

１　研究の成果

(1) 階層的な教材を活用した指導の工夫を行ったことで，基本的なボール操作等の技能を身につけさせることができた。（Ｖ－1）

(2) 階層的な教材を活用した指導において，ゲームにつながる動きを取り入れたことで，ゲーム展開に合わせた動きができるようになり，ゲームを楽しむ児童が増えた。（Ｖ－2）

(3) 階層的な教材を活用した指導を行ったことで，児童一人一人の運動意欲が向上し，仲間とのかかわりが増え，主体的に体育学習に取り組むようになった。（Ｖ－3）

２　今後の課題

(1) 階層的な教材を活用した指導のさらなる工夫と改善を行う。（Ｖ－２ ）

(2) 各運動領域の特性に応じた楽しさを味わわせる教材の工夫と改善を行う。（Ｖ－3）

＜主な参考文献＞

宇土正彦 監修　阪田尚彦　高橋健夫　細江文利 編集　『学校体育授業事典』東洋館出版社　1995 年
文部科学省　『小学校学習指導要領解説　体育編』　東洋館出版社　2008 年
文部科学省　『学校体育実技指導資料　第８集　ゲーム及びボール運動』　東洋館出版社　2010 年
文部科学省　国立教育政策研究所　教育課程研究センター
『評価規準の作成，評価方法等の工夫改善のための参考資料【小学校　体育】』　教育出版　2011 年
岩田靖　『体育の教材を創る』　大修館書店　2012 年
岩田靖　『ボール運動の教材を創る』　大修館書店　2016 年
広島市立戸坂小学校　「ゲーム及びボール運動」の学習内容の系統表
＜ http://cms.edu.city.hiroshima.jp/weblog/index.php?id=e0906&date=20160331 ＞（2016/5/30 アクセス）