

## 小学校低学年「ボール投げゲーム」の教材づくりとその授業実践

宮内 孝  
窪谷 藍弓\*

### Consideration of teaching materials for ball-throwing games in the lower grades of elementary school

MIYAUCHI Takashi · KUBOTANI Ayumi

キーワード：教材づくり，ボール操作，ボールをもたないときの動き

**概要：**これまでのボール運動の授業では、「ボール操作」の学習ばかりがクローズアップされ、「ボールをもたないときの動き」の学習は、あまり取り上げられてこなかった。そのため、新学習指導要領の完全実施を前に、「ボール操作」とともに、「ボールをもたないときの動き」を学習内容とした教材づくりが課題となっている。

そこで、本稿では、新学年指要領の低学年のボールゲームに例示された「ボール投げゲーム」の教材を検討し、実際に試みた授業実践について報告した。

ボール操作については、「オーバーハンドスロー」のような投げ方と「両手と胸で抱え込む」ような捕り方ができることを目標として、4つのドリルゲームを単元に設定した。また、「ボールをもたないときの動き」については、ゲーム状況を把握して、「今何をすべきなのか」「だれにパスをすればよいのか」などの行為の「判断」とその判断に基づく行動ができることを目標とした3つのゲーム教材を単元に設定した。

その授業実践を「形成的授業評価」の結果を手がかりにしながら振り返ることで、本実践で取り上げた教材を検討した。

### 1. はじめに

近年、日本のあらゆる分野でアカウンタビリティが問われる時代にあって、学校教育も例外ではない。体育科においては、アカウンタビリティに応えるために、体育の学習を通してすべての子どもたちに最低限保証すべき学習内容についての論議が行われてきた。たとえば、高橋によれば、中央教育審議会内に設置された「健やかな体を育む教育の在り方に関する専門部会」において、体育科が保証できる学習内容のミニマムとしての身体能力が検討されたという<sup>(6-10頁)</sup>。これを踏まえて、平成20年に公示された小学校学習指導要領解説体育編では、「基礎的な身体能力を身に付け、運動を豊かに実践していくための基礎を培う観点

から、発達段階に応じた指導内容の明確化・体系化」<sup>(5-12頁)</sup>が図られた。

このような改訂を受けて、「ゲーム及びボール運動」領域（以下「ボール運動」という）でも、発達段階を踏まえた指導内容が示されている。特に技能では、今までの学習指導要領でも示されてきた「ボール操作」に加えて「ボールをもたないときの動き」で構成された。「ボール操作」は、シュート・パスなど、攻防をするためのボールを制御する技能である。一方「ボールをもたないときの動き」は、空間・ボールの落下点・目標に走り込む、味方をサポートする、相手のプレイ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の動きにかかわる技能である<sup>(5-18頁)</sup>。しか

\*三股町立三股小学校

も、ヒューズが「サッカーの90分間の試合中、1人あたりのボール保持時間は、単純計算でわずか2分程度」<sup>(1-36頁)</sup>と述べるように、ゲーム中の多くの時間は、この「ボールをもたないときの動き」で費やされる。そのため、ボールゲームの勝敗を左右する重要なプレイでもあり、ボールゲームを楽しむために必要な学習内容でもある。

しかしながら、吉永も述べるように、これまでの体育授業では、「ボール操作」の学習ばかりがクローズアップされ、「ボールをもたないときの動き」の学習は、ほとんど取り上げられてこなかった<sup>(8-14頁)</sup>。そのため、新学習指導要領の完全実施を前に、「ボール操作」とともに、「ボールをもたないときの動き」を学習内容とした教材づくりが課題となっている。

本稿では、このような課題にかかわって、低学年のボールゲームに例示された「ボール投げゲーム」の教材を考案し、実際に試みた授業実践について報告したい。

## 2. 「ボール投げゲーム」とは

新学習指導要領のボール運動では、「バスケットボール」といった「種目名」から「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」といった型名で示された。これは、種目を教えるのではなく、その「型」に共通する学習内容を明確にして、その習得に重きを置くことを意図している。

しかしながら、低学年では、児童の発達段階から「型」ごとに共通する技能を用いてゲームをすることが難しいことから、型を超えて広くボール運動系の基礎を培うことを目指して「ボール投げゲーム」「ボール蹴りゲーム」と示した。

この「ボール投げゲーム」は、「ボールを的に投げ当てる攻め」と、それを「防ぐ守り」を競い合うことを楽しむゲームである<sup>(5-33頁)</sup>。このゲームを通して、ボールを投げたり捕ったりする「ボール操作」の技能やボールが飛んでくるコースやパスが通る位置に移動するといった「ボールをもたないときの動き」を身に付けることがねらいとなる。

## 3. 授業計画の概要

### (1) 指導の対象及び子どもの実態

本授業は、三股町内の小学校2年生(24名)の児童を対象として、2学期に5時間実施した。指導対象の子どもは、全員「体育授業が好き」であり、積極的に授業に参加している。ボールを操作する授業は、1学期にドッジボールを経験している。このドッジボールのゲームでは、ボールを投げることと捕ることも上手くできる子どもがいる一方で、飛んでくるボールがこわいために逃避行動を示し、ボールが全く捕れない子どもがいた。その子どもの多くは、ボールを捕る動きはもちろん、飛んでくるボールのコースに移動することもできなかった。また、ボールを投げるのがままならないため、相手を投げ当てることができない子どももいた。その子どもの多くは、ボールをもった手を頭上後方に一端引いて、それから前方に振り下ろして投げるような「オーバーハンドスロー」はできなかった。

このように、「ボール操作」も「ボールをもたないときの動き」も技能差のある子どもたちが混在する学級を対象に、「ボール投げゲーム」の授業を展開する。

### (2) 学習目標としての動き

ア 「ボール操作の動き」に関して

「投げる」「捕る」といっても、その動きは多種多様である。「投げる」は、ボールをもった両手を一端下方向に引いてから、上方向に両手を振り上げてボールを投げるような「すくい投げ」の投げ方もあれば、「オーバーハンドスロー」のような投げ方もある。

また「捕る」にも、「両手と胸で抱え込む」のような捕り方もあれば、両手だけでボールを「挟み込む」ような捕り方もある。

その投げ方や捕り方は、そのプレイの目的や扱うボールの大きさ等によって適切な投げ方、捕り方は変わってくる。「ボール投げゲーム」は、守りをかわして積極的に強く投げ当てるのが目的となる。このことから、「オーバーハンドスロー」のような投げ方が合目的である。また、授業の対象とした子どもたちの多くが、この投げ方ができな

いことから、「オーバーハンドスロー」を身に付けることを目的とする。

この「オーバーハンドスロー」のような投げ方をするときには、ドッジボールのような大型のボールより、野球ボールのような小型のボールの方がやさしくできる。一方、捕ることにについては、大型ボールの方が捕りやすい。このことから、投げる、捕るのどちらかをやさしくするかを検討しなければならない。本学級には、ボールが投げられない子どもはいないが、ボールが全く捕れない子どもは多くいる。このような実態を考慮すると、捕ることをやさしくして、全くボールが捕れない子どもでも、実質的なゲーム参加を保証するようにしたい。そこで、空気を少し抜いて柔らかくしたドッジボールを使用することにする。このドッジボールを安全に確実に捕るためには「両手と胸で抱え込む」ような捕り方が適切な捕り方となる。しかも、その捕り方は、マイネルによれば、発達上最初の形態であり、手だけで捕るような捕り方へと発展する<sup>(3-310頁)</sup>というように、ボールが全く捕れない子どもには、まず身に付けさせたい捕り方でもある。

そこで、本実践では「オーバーハンドスロー」のような投げ方と「両手と胸で抱え込む」ような捕り方を目標とすることにした。

### イ 「ボールをもたないときの動き」に関して

味方からのパスや防ごうとするボールは、常に自分の正面に飛んでくるボールだけではない。そのため、ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入るが必要になる。

また、パスが成功するためには、パスの送り手はパスがしやすい位置に、一方受け手は、もらいやすい位置に移動する動きも必要になる。この動きの起点となるのは、ゲーム状況を把握して、「今何をすべきなのか」「だれにパスをすればよいのか」などの行為の「判断」が正しくできることにある。本論では、この「判断」に焦点を当てて教材を検討する。

## (3) 教材づくり

目標とする動きを習得させるためのゲーム教材

を「ゲーム」と「ドリルゲーム」の2つに分けて考えた。「ゲーム」は、当該時間の学習課題を習得させるゲーム教材である。このゲームが、その時間の中心ゲームとなる。ドリルゲームは、「ボール操作」の動きを楽しみながら繰り返し練習して習得することを目的にしたゲームである。

### ア ゲーム

#### ① 「目玉焼きゲーム」(図1)

このゲームは、「黄身」中央にあるカラーコーンの的をめぐる攻防を楽しむゲームである。攻め側は、目玉焼きの外側(二重円の外側)から、味方にパスしながら的をめがけてボールを投げる。守りは、「白身」の中で(的のある円と外側の円の中)で攻め側から投げられたボールが、的に当てられないように守ることが課題となる。

さて、文部科学省編集の学校体育実技指導資料集<sup>(4-23頁)</sup>において、「目玉焼きゲーム」の名称は使われていないが、同様のゲーム形式が例示されている。ただ、このゲームを通してどのような「ボール操作」の技能や「ボールをもたないときの動き」を高めるかは、明確に示されていない。それに対して、本授業実践では、前述したとおり目標とする動きを明確に設定して教材づくりを行っていることが異なる。

前述したとおり本学級には、飛んでくるボールがこわかったり、ボールを投げたり捕ったりすることが苦手な子どもがいる。このような子どもは、ボールを投げたり、捕ったりすることが精一杯で、「今は、的に投げるべきか、味方にパスをすべきか」「守りのいない位置はどこか」といったゲーム状況を把握して、行為の「判断」に注

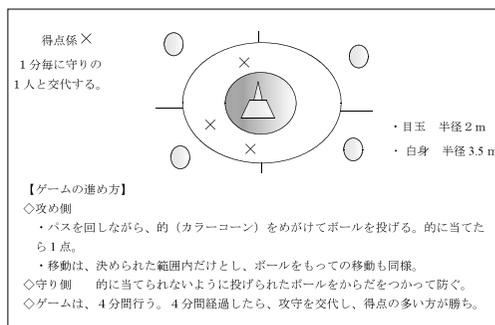


図1 「目玉焼きゲーム」

意を向けることは難しい。そのため、「目玉焼きゲーム」に実質的な参加ができず、課題達成も目標とする動きも高めることもできないままに授業を終えることが懸念される。

そこで、岩田が「そのゲームにおいて必要とされるボール操作にかかわる技能の要求やその条件を緩和していくことは、間接的に学習者の意志決定行為の対象を明確にさせその行為の遂行に余裕を与える」<sup>(2-18頁)</sup>と述べるように、本ゲームよりもボール操作への負担を軽減した下位ゲームが必要になる。

②下位ゲーム1「目玉焼き転がしゲーム」(図2)

このゲームは、「目玉焼きゲーム」の的を、カ

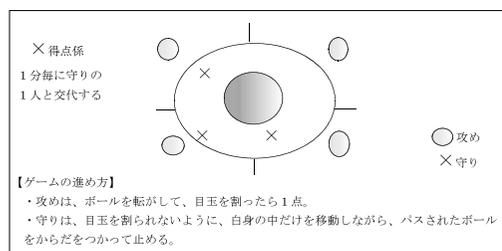


図2 「目玉焼き転がしゲーム」

ラーコーンではなく、コート中央にある「黄身」にしたゲームである。攻め側は、ボールを転がして、「黄身」を通したら1点とした。

このように投げ当てる的をカラーコーンよりも大きくしたり、ボールをオーバーハンドスローではなく、転がすようにして投げることで自体をやさしくしたりすることで、投げることへの負担を軽減した。

それによって、守りのいない場所やだれにパスすればよいかの「判断」に注意を向けやすくなるのではないかと考えた。また、ボールは転がされるので、空中を飛んでくるボールよりも、ボールのコースを先読みして移動することやボールを捕ること自体もやさしくできると思われた。

③下位ゲーム2「目玉焼きバウンドゲーム」(図3)

このゲームでは、「黄身」にボールを投げ当てたら1点となる。すなわち、「目玉焼き転がしゲーム」よりも投げることを難しくしている。このような条件においても、行為の「判断」に注意

◇ロープバトンスローゲーム



<目的>オーバーハンドスローの動きを身に付けさせるためのゲーム(体重移動・長体軸のひねり動作)  
 ・ロープの一端を登り棒などの高いところに結びつけ、そのロープにバトンを通して、投げる。  
 ・3m毎に印をつけ、投げた距離を競う。  
 ・バトンをもつ肘が肩より高くなるようにロープを調整する

◇帽子投げゲーム



<目的>オーバーハンドスローの動きを身に付けさせるためのゲーム(腕の振り下ろし)  
 ・帽子のツバを内側に入れ、オーバーハンドスローで、ゴールめがけて投げる。届かなければ、帽子が落ちた地点から、再びゴールをめがけて帽子を投げる。  
 ・ゴールに到達するまでに投げた回数を競う。

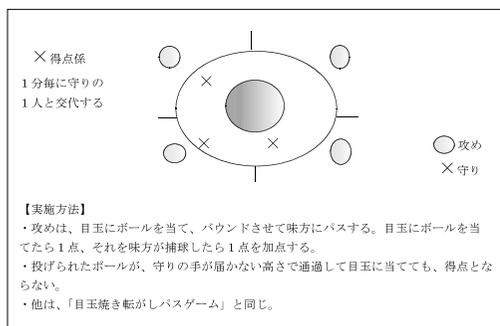


図3 「目玉焼きバウンドゲーム」

を向けながらプレイすることを意図した。

また、「投げ当てる」ことを条件とすることで、「オーバーハンドスロー」のような投げ方を、子どもから引き出せると考えた。また、「オーバーハンドスロー」から投げられたボールは、バウンドすることが多くなる。そのボールを受け取るときには、自ずと「胸で抱え込む」ような捕り方を選択すると思われた。

① ドリルゲーム (図4)

◇ボール投げゲーム

<目的>オーバーハンドスローの動きを身に付けさせるためのゲーム (体重移動・長体軸のひねり動作)

- ・ 次のような動きの順番で投げさせる。
  - ①白線をまたいで開脚立つ。
  - ②ボールをもった手を高く上げる。
  - ③ボールをもった手を投げる方向に差し出す。
  - ④ボールをもった手を頭の後方に引く。
  - ⑤頭後方から前方に振り下ろしながらボールを投げる。
- ・相手にボールがノーバウンドで届いたら、3歩後方に移動する。後方に移動した歩数を競う。

◇コロコロキャッチゲーム

<目的>ボールのコースの先読み行動、ボールを捕る感覚づくり

- ・ペアと向き合って立つ。
- ・30秒間に、何回キャッチボールができるかを競う。
- ・「転がしボール」→「バウンドボール」→「ノーバウンドボール」と捕るボールを徐々に難しくする。
- ・ボールをつかまないように指導する。

図4 「ドリルゲーム」

(4) 単元計画 表1

このような教材を単元に位置づけて計画したのが、表1である。この単元計画は、下位ゲームである「目玉焼き転がしゲーム」から「目玉焼きバウンド」へ、そして最終的な目標ゲームである「目玉焼きゲーム」へとステップ化してある。

4. 授業実践の内容と子どもの様態

筆者(宮内)が、中核的な指導内容の設定とT1を担当した。学級担任でもあるもう1人の筆者(窪谷)がT2を担当し、TT形式で授業を行った。また、本学部学生が、毎時間授業ビデオを撮影した。

本稿では、本実践で設定したゲームの概要と子どもたちの特徴的な動きの変容を、ビデオの記録、授業者観察メモ、子どもの学習カード、生活記録に基づいて報告する。

(1) 1時間目

授業をすすめるにあたって、「ボール投げゲーム」の経験がない子どもの学習を、どこからスタートさせればよいかを把握する必要がある。そこで、本単元で最終的な目標ゲームである「目玉

表1 「単元計画」

1	2	3	4	5
オリエンテーション ○学習内容やゲームの説明 ○チーム編成 ○試しのゲーム ・目玉焼きゲーム ○学習のまとめ	○準備運動 ・ドリルゲーム (コロコロキャッチ・どすこい投げ・帽子投げ・バトンスロー) ○学習内容の確認 ○課題ゲーム1 目玉焼き転がし → バウンド → 目玉焼きゲーム ○ゲームの反省 ○課題ゲーム2 目玉焼き転がし → バウンド → 目玉焼きゲーム ○学習のまとめ			

焼きゲーム」を行った。

守り側は、攻め側の投げようとする子どもの前に移動して、的であるカラーコーンに当てられないように守る子どももいれば、ただ立ち止まるだけの子どもの見られた。

攻め側は、ボールを的に投げ当てるのが難しかった。それは、的に投げ当てる技能が十分でなかったこともあるが、的を守られているにもかかわらず闇雲に投げたことにもよる。また、投げようとする子どもと、的を守ろうとする子どもとの間で「にらめっこ」が続き、仲間からも「早く投げて」の批判の声が多くあがった。

以上のことから、守りの動きの状況を把握して、「投げるのか」「移動して、守りをかわすのか」「味方にパスするのか」の「判断」をしながら攻めることは難しかった。また、守るときにも、同様に「今何をしたらよいのか」といった「判断」をしながら守ることも難しいことがわかった。

そこで、このような状況を解消するために、次時はボールを投げることへの負担を軽減した「目玉焼き転がしゲーム」を取り上げることにした。

## (2) 2時間目

まず、ボールを捕る動きを課題とした「コロコロキャッチゲーム」、ボールを投げる動きを課題とした「ボール投げゲーム」「帽子投げゲーム」のドリルゲームを行った。

次に「目玉焼き転がしゲーム」を行った。このゲームは、「黄身」を転がして通過させれば1点となる。子どもにとっては、カラーコーンよりの

が大きくなり、ボールは転がせばよいので投げ当てることも、投げることも自体もやさしくできた。そのため、前時のゲームよりも得点が多くなった。また、相手に守られ「黄身」に投げられないときには、味方にパスをしようとする子どもが少し見られるようになった。守り側は、投げようとする子どもの前に移動して、からだで防ぐ動きがよく見られるようになった。それは、相手から投げられるボールは転がされるので、ボールへの恐怖心の軽減が図られたことによると思われる。

子どもたちの感想からは、「黄身を割る(通す)が楽しかった」「パスが少しできるようになった」と本ゲームを肯定的に受け入れている様子うかがえた。

## (3) 3時間目

まず、ボールを捕る動きを課題とした「コロコロキャッチゲーム」、ボールを投げる動きを課題とした「ボール投げゲーム」「帽子投げゲーム」のドリルゲームを行った。

次に「黄身」の中央にカラーコーンを置いて、そのカラーコーンにボールを転がして当てたら2点という新しいルールを加えた「目玉焼き転がしゲーム」を行った。そうすることで、「カラーコーンに当てるのか」「黄身を通すだけにするのか」の「判断」を難しくするとともに、的にねらって転がすといった投げることも難しくした。

前時より、「黄身」を転がるボールの動きに合わせて動くことが速くなった。攻めの子どもは、1時間目でよく見られた攻めと守りの「にらめっ

こ」が少なくなり、ボールをもってからの投げたり、パスしたりするまでの時間が短くなった。これは、プレイの「判断」が、素早くできるようになったことによると思われた。

攻め側は、守りに囲まれると、左右に移動して、守りを振り切ろうとしたり、味方にパスしたりする子どもが増えてきた。また、ボールをもたない子どもからは、「パス」という声がよく聞こえるようになり、子どもたちの中に「パス」の必要性が認識されつつあることを感じた。

しかし、ボール操作能力が低かったり、適切な「判断」ができなかったりする子どもは、ボールに触れることが少なく、ゲーム中の動きも緩慢になりがちになるなど、ゲーム参加が消極的であった。

子どもたちの感想からは「カラーコーンに当てるのは楽しかった」「投げる人の前に立って守るときには脚を開かないで守ると転がるボールが止めやすい」と、本ゲームを肯定的に受け入れながら守り方を工夫しようとする子どもが見られるようになった。

#### (4) 4時間目

まず、ボールを捕る動きを課題とした「コロコロキャッチゲーム」、ボールを投げる動きを課題とした「ボール投げゲーム」「帽子投げゲーム」「ロープバトンスローゲーム」のドリルゲームを行った。

次に、「目玉焼き転がしゲーム」の「黄身」に「投げ当てたら1点」のルールを加えた「目玉焼きバウンドゲーム」を行った。

子どもたちは、前時と同様にボールの動きに合わせて動こうとしていた。1. 2時間目に見られたただ立ち止まって、ボールが自分のそばに転がってくるのじっと待つような子どもは見られなくなった。多くの子どもは、プレイの「判断」をしながら攻めていた。

また、「黄身」に投げ当てても得点となるため、ドリルゲームで行った「オーバーハンドスロー」のような投げ方で、パスしたり「黄身」に投げ当てたりする子どもが見られた。しかしながら、ボールを捕る失敗も多くあり、ボールを捕る動きを高める必要を感じた。

子どもからは、「投げるのが楽しい」「少し的に当てることは難しくなったけど、楽しかった」の感想が聞かれ、的当ての楽しさを味わっている様子がうかがえた。

#### (5) 5時間目

まず、ボールを捕る動きを課題とした「コロコロキャッチゲーム」、ボールを投げる動きを課題とした「ボール投げゲーム」「帽子投げゲーム」「ロープバトンスローゲーム」のドリルゲームを行った。

次に、的であるカラーコーンを当初計画していた1個から2個に増やした「目玉焼きゲーム」

次元	質問(項目)内容		得点	評定
成果	1	ふかく心にくるこることや、かんだうすることがありましたか。	2.25	3
	2	今まででできなかったこと(運動や作戦)ができるようになりましたか。	2.60	4
	3	「あっ、わかった!」とか「あっ、そうか」と思ったことがありましたか。	2.30	3
興味 関心	4	せいっぱい、ぜんりよくをつくして運動することができましたか。	2.46	2
	5	楽しかったですか。	2.58	3
学び	6	自分から進んで学習することができましたか。	2.50	4
	7	自分のめあてにむかって何回も練習できましたか。	2.33	2
協力	8	友だちと協力して、なかよく学習できましたか。	2.30	2
	9	友だちとおたがいに教えたり、助けたりしましたか。	2.58	3

表2 項目毎の得点とその評価

次元	得点	評定
成果	2.38	3
興味・関心	2.52	3
学び	2.42	3
協力	2.44	3
全体	2.43	3

表3 項目毎・全体の得点とその評定

- ◇子どもは、各項目は「はい」「どちらでもない」「いいえ」の3つの選択肢から選ぶ。
- ◇表2、3の得点は、「はい」を3点、「どちらでもない」を2点、「いいえ」を1点を与えて平均した数値である。
- ◇評定は、得点を高橋らが開発した評価基準に照らして5段階で評価してある。

- ◇成果・・・体育の陶冶目標に対する実現度を評価するものである。  
この次元を大きく左右するのは、技能的な達成度や習熟である。
- ◇興味・関心・・・運動欲求の充足度を評価するものである。子どもにとって、体育授業楽しかったかどうかのパロメーターとなる。
- ◇学び・・・学習の自発性や学習の合理性を問うものである。
- ◇協力・・・友達との人間関係を評価するものである。

行った。それは、「ボール操作」「ボールをもたないときの動き」が十分に高まっていない子どもに、得点する機会を増やす意図からである。

ボールを保持しながら、守りのいない位置に移動する攻めの動きが素早くなった。また、ボールを一端保持して、それからの投げたり、味方にパスしたりする時間が短くなり、攻め同士のボール移動が速くなった。そのため、守りはそのボールの移動に合わせて動いて守ることが難しくなり、得点されることが多くなった。

子どもからは「パスをすると、点数がよく入った」の感想が聞かれ、子どもたちが守りの状況を把握して「パス」の判断に注意を向けている様子がうかがえた。

## 5. まとめ

5時間目終了時に「形成的授業評価法」<sup>(7-12-15)</sup>を用いて授業評価を行った。この評価法は、子どもが授業評価を行い、その結果をもとにその時間の成果と課題を明らかにするものである。本来は、毎時間授業終了時に実施し、その評価者は中学年以上の子どもが対象とした評価法である。今回の授業実践は、2年生が評価者となることから、毎時間の授業評価は実施しなかった。しかしながら、本授業実践が2年生の11月の時期である

ことや5時間の授業終了時であれば、学習の積み重ねによって、「ゲーム」の学習課題や内容が適切に理解できると思われたので、この評価法を実施した。その結果は、表2、表3に示すとおりである。

そこで、この授業評価結果を手がかりに、特に「目玉焼きゲーム」などの「ゲーム」教材にかかわる成果と課題についてをまとめることにする。

### (1) 「成果」因子についての課題

ドリルゲームを繰り返すことで、投げる、捕る技能を高めようとした。その結果、ボールをもって投げようとする手と同じ側の脚を前に出して投げる「ナンバ投げ」や上体のひねり動作が伴わないで腕だけで投げるような「押し投げ」から、テークバックを伴った「オーバーハンドスロー」のような投げ方への改善が多く見られた。

しかし、投げ方がぎこちない子どもの中には、ゲームにおいて「オーバーハンドスロー」で投げれば的に当たる機会であっても、すくい投げや、サッカーのスローインのときに行われる「両手でもったボールを一端頭上後方に引いて、それから前方に投げる」ような投げ方を選択していた。

それは、いったいなぜだろうか。ドリルゲームと異なってゲームでは、自分の投げる動きだけで

はなく、守る相手の動きに注意も向けなければならない。また、「パスなのか」「左右に移動するのか」といった様々な「判断」にも迫られる。このような状況の中で、「オーバーハンドスロー」を覚えてばかりの子どもは、今までに身に付けているやりやすい投げ方を選択したのであろう。すなわち、「オーバーハンドスロー」の投げ方は、ドリルゲームではできるが、ゲームの中ではできなかったのである。

このことから、いろいろな状況の中でも、「オーバーハンドスロー」ができるまで習熟させること、すなわちマイネルがいう「自動化」<sup>(5-401頁)</sup>まで高めることが必要であった。一方では、「オーバーハンドスロー」のような投げ方が、自ずと選択されるようなゲームの工夫も必要になる。

ボールを捕ることについては、空中を飛んでくるボールを捕る技能を高めることが十分にできなかった。そのため、ゲームにおいてパスされたボールを上手く捕れないで、後逸することもあった。

このようなことから考えると、次の点についての検討が必要である。

- ボールを投げる、捕る技能をさらに高めるためのドリルゲームや目標とする動きを自ずと選択してゲームに参加できるゲーム教材づくりを行う。

## (2) 「興味・関心」因子の課題

「精一杯全力を尽くして運動することができた」と答えた子どもが71%、「楽しかった」と答えた子どもが79%であった。子どもの感想からは、「的に投げたり、パスをしたりするのが楽しかった。」「最初はカラーコーンに当てることはできなかったけど、後からたくさん当てることができ楽しかった」と的にボールを投げ当てる楽しさを味わっている様子がうかがえた。このように、70%以上の子どもは、本時の体育授業への興味・関心をもって取り組んでいることがうかがえた。

しかしながら、25%程度の子どもの否定的な評価をしている。子どもの感想からは、「パスがもらえなかった」「的に当てることができなかった」といった、ボールに触れる機会が少なかったこ

と、的に当て得点する機会が少なかったことが原因のひとつと考えられた。

このことから考えると、次の点について検討が必要である。

- プレイヤーの人数を減らす

ゲーム中のボールに触れる機会や得点機会を多く保証するためには、攻めと守りの人数を1人ずつ減らす。

- コート of 広さや的の数、大きさ

「白身」の半径を短くして、攻める子どもから、「黄身」までの距離を短くする。

また、的であるカラーコーンの数を増やしたり、的に大きくしたりして、的に当てやすくする。

## (3) 「学び」因子の課題

「自分のめあてにむかって何回も練習できましたか」の評定が2と低かった。それは、本実践では、「作戦の話合い」や「作戦実現のためのチーム練習」の時間設定がないことから、子どもの主体的な活動が確保されなかったことによる。

「作戦」を立てるためには、「このゲームで何を競っているのか」がわかり、その「競っていることを解決するために必要なプレイの仕方」がわかるといった、教材とするゲーム理解が必要である。その理解がないままに、「作戦を立てなさい」といっても「力一杯がんばる」「けんかしない」といった精神的・マナー的な作戦内容となってしまう。この作戦は、抽象的であるため、子どもにとっては具体的な行動がイメージしにくく、その作戦に基づいたプレイが行われなことが多い。

このようなことから、単元の前半では、ゲーム理解を重視し、この理解をもとに単元後半で「作戦」を取り上げる予定であった。しかし、5時間の単元設定では、ゲーム理解をさせるだけで精一杯で、作戦を取り上げることはできなかった。

このことから考えると、次の点について検討が必要である。

- 単元の時間を多く設定して、子どもの主体的な学びを保証する。そのために、年間計画の教材配列や時数の在り方を検討する。

#### (4) 「協力」因子の課題

毎時間「得点係は、的に当てても得点にしません」「パスをしてくれませんか」「守りのとき友だちが押しました」とルールやプレイなどについてのトラブルが生じた。ときには、言い争いからけんかも生じた。そのことが、「3」という評定の要因のひとつとなったと思われる。

さて、「ボールゲーム」における「協力」の内容は、勝敗を課題としてチームで学習するという独自性から、「自分のチームの作戦を実現するために、自分の役割をしっかりと果たすこと」であると考えられる。今回の実践は、前述したとおり「作戦」を特に取り上げていないこともあって、「作戦の話合いをする」「作戦を実現するためのチーム練習をする」「作戦を実現するために自分のやるべきことがわかって、それを実行する」といった「協力」する場面を子どもに設定することができなかった。

また、審判をたてずに、セルフジャッジでゲームを行ったため、ゲーム場面で「的に当たったのに当たってないと言われた」「自身の中に入ってボールを投げたのに得点とした」といったもめ事が起きても、それを仲裁する者がいなかった。それによって、問題が解決しないままにゲームがすすみ「ゲームはとても楽しかったけど、ルールを守らない人がいていやだった」と不満をもったままの子どももいた。しかし一方では、そのもめ事を言い争いながらも、折り合いをつけて見事に解決した子どももいた。

体育授業は、身体接触が伴うし、競争心がぶつかり合うことが多く、子ども同士のもめ事が発生しやすい。そのため、もめ事が起きないように、ルールを明確にするなどの手立てはもちろん必要になる。しかし、一端もめ事が起きれば、問題を解決する力、折り合いをつける力といった社会的スキルを身に付ける絶好の機会と考えて指導することも考えたい。

このことから考えると、次の点について検討が必要である。

- 体育学習で発生する「もめ事」を子ども自身で解決できるような問題解決能力を育てる指導法を検討する。

このような授業結果から、「目玉焼きゲーム」「目玉焼き転がしゲーム」「目玉焼きバウンドゲーム」そしてドリルゲームは、「ボール操作」や「ボールをもたない動き」を高める教材としての可能性を感じる事ができた。

今後は、これらのゲーム教材を、本実践で得た知見や課題をもとに改善して、授業実践を試みる。さらには、その学習成果を、ゲーム中の触球数やパスの成功率、状況判断の可否などに基づいて考察し、教材の有効性を検証していきたい。

#### 引用

- 1) ヒューズ, C. 著 (辻浅夫・京極昌三 訳), サッカー勝利への技術・戦術, 大修館書店, 1996.
- 2) 岩田靖: ボール運動・球技の教材作りに関する一考察, 体育科教育学研究, 17(1), 2000.
- 3) マイネル, K. 著 (金子明友訳): スポーツ運動学, 第8版, 大修館書店, 1996.
- 4) 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.
- 5) 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.
- 6) 高橋健夫: 体育のミニマムとは何かー「健やかな体を育む教育の在り方に関する専門部会」における議論を中心にー, 体育科教育, (54) 2, 大修館書店, 10頁-13頁, 2006.
- 7) 高橋健夫編著: 体育授業を観察評価するー授業改善のためのーオーセンティック・アセスメントー, 明和出版, 2003.
- 8) 吉永武史: 「ボールをもたない動き」の習得を企図した「サポート学習」の実践モデル, 体育科教育, 57-11, 大修館書店, 2009.