

## 共に運動とのかかわりを深める体育科授業の創造Ⅱ

### —知識及び技能の有用性を実感する学習内容—

阿部大亮 [鹿児島大学教育学部附属小学校]

當房省吾 [鹿児島大学教育学部附属小学校]

橋元将大 [鹿児島大学教育学部附属小学校]

The creation of physical education classes that deepen relationships with exercise together II:

Learning contents that help students realize the usefulness of knowledge and skills

ABE Daisuke, TOBO Syogo and HASHIMOTO Syodai

キーワード：知識及び技能の有用性を実感する学習内容、コアコンテンツ、教材設定、単元構成

#### 1. 研究の背景

##### 1.1. 初年度研究の概要

- 人工知能の飛躍的な進化に伴い、様々な人間的な活動が代替され、生活、労働のほとんどが人の「身体」から乖離していく状況となる。「身体性の拡大」に伴う「社会性の育成」が求められるというような時代変化
- 豊かなスポーツライフを実現する資質・能力を育成するために、習得した知識や技能を活用して、他者と対話し協力して課題を解決する学習を引き続き重視することが示されたというような学習指導要領の改訂
- これまでの研究の子どもの姿の課題
  - 新しい運動課題に出会った際に、学んだことを生かすことができない姿
  - 動きのポイントを他者にうまく伝えられない姿
  - 課題解決がうまくいかない際に、粘り強く取り組むことができない姿

上記のような背景を基に、これからの体育科授業においては、子どもたちに運動のもつ魅力や価値に触れさせるために、課題解決に向けて、学んだことを生かし、他者とかかわりながら粘り強く運動に取り組む続けることのよさを実感させていくことが大切であると考え、以下の子ども像を設定した。

##### 《目指す子ども像》 共に運動とのかかわりを深める子ども

- 捉えた運動課題を解決するために、既習の経験や知識、技能を活用し試行錯誤を繰り返し、動きを高め続けようとする姿
- 他者とかかわりながら運動課題を解決するために、できるようになった動きや動きのポイントを他者と伝え合うことで、運動に対する他者の視点を取り入れ多角的に考えたり、他者と協力しながら粘り強く課題解決に取り組んだりする姿
- できなかったことができるようになったことを喜び合い、運動のもつ魅力や価値に気付くことで運動に挑戦し続けようとする姿

上記の目指す子ども像を実現するために、体育科で育成すべき資質・能力を新たな価値を創り出すといった視点で整理した（表1）。

表1 共に運動とのかかわりを深める子どもが発揮する資質・能力

【知識及び技能】	【思考力, 判断力, 表現力等】	【学びに向かう力, 人間性等】
○ 身体運動による認識によってもたらされた構造化された知識及び技能	○ 課題を捉える力 ○ 身に付けた知識及び技能を活用して多角的に考え, 必要な方法や行動を選択・決定する力 ○ 思考・判断した内容を言語・身体表現等で表現する力	○ 自分の思考過程等を客観的に捉える力 ○ 互いに協力する, 他者の考えや取組を認める, 粘り強く取り組むなどの態度

共に運動とのかかわりを深めるとは, できた喜びや他者とのかかわるよさを実感する過程において, 「知識及び技能」「思考力, 判断力, 表現力等」「学びに向かう力, 人間性等」の3つの資質・能力がバランスよく発揮・育成され, 他者と共に新たな運動へと挑戦し続けようとする状態のことである。具体的には, 課題解決の過程の中で子どもたちは, 身に付けた知識及び技能を活用し, 自分の考えを表現していく。また, 他者とのかかわりながら試行錯誤する中で粘り強く取り組むことや他者の考えを認めることなどの態度面も同時に育まれていく。そして, 運動のもつ魅力や価値に気付き, 運動に挑戦し続けていこうとする原動力になると考える。

## 1.2. 初年度研究の成果・課題及び課題の要因 (○…成果, ●…課題)

- 単元の学習の中で課題解決に向けて試行錯誤を繰り返し, 知識及び技能の状態を高めながら, 運動のもつ魅力や価値を再構成する姿が見られた。
- 単元の学習の中で, 課題を解決するために, 前単元までに身に付けた知識及び技能を活用する姿が十分に見られなかった。

### 課題の要因

- ・ 身に付けた知識及び技能が「使える」という有用性を実感する学びの様相を想定した学習内容を設定することができなかったから。
- ・ 当該単元で設定した知識及び技能を子どもが獲得することができるような, 教材設定や単元構成を行ってきたが, 身に付けた知識及び技能が当該単元の場面や状況とつながるような教材設定や単元構成を行っていなかったから。

## 2. 研究の方向

上記の課題から, 共に運動とのかかわりを深めていく資質・能力を育成するためには, 単元の課題解決の中で, 身に付けた知識及び技能を活用して, 試行錯誤を繰り返す中で, 知識及び技能を新たに身に付けながら課題を解決していくことが求められる。そのためには, 課題解決の過程で, 既習の知識及び技能を活用して, 課題を解決することによって, 新たに身に付けた構造化された知識及び技能がより使えるという有用性を実感させることが重要である。つまり, 身に付けた知識及び技能を次の学習に活用して, 新たに身に付けた知識及び技能の有用性を実感することで, 運動のもつ魅力や価値をよりよく再構成する姿につなげることができるということである。

そこで, 上記の方向性を基に, 副題を「知識及び技能の有用性を実感する学習内容」と設定した。

子どもが, 知識及び技能の有用性を実感することができるように, これまで設定してきた学習内容を基に, 6年間の出口の子どもの姿や学年間の学習内容のつながりを視点に当該学年で核と

なる学習内容の明確化を図っていく。そうすることで、子どもたちは、単元や単位時間の中で、核となる学習内容を中心に学習に取り組むことができ、「わかる」「できる」を一体と捉えながら知識及び技能の有用性を実感し、運動のもつ魅力や価値をよりよく再構成することができる。

今年度は、攻防をめぐって競い合う中で集団の課題を解決し、運動のもつ魅力や価値を子どもたちが味わうことができるようにボール運動領域で研究・実践を行っていく。さらに、ボール運動領域の中でも指導上の課題が多いゴール型を中心に研究を進めていく。このことによって、ゴール型を中心に学習内容の設定の仕方等を子どもの姿で検証し、他の型の学習内容設定等の生かしていくことができると考える。

### 3. 知識及び技能の有用性を実感する子どもの姿の明確化

#### 3.1. 知識及び技能の有用性を実感するとは

体育科の学習では、課題を解決する際に、運動のポイント・コツ等の知識を理解すること（わかる）が重要である。そして、理解した知識を基に技能を発揮すること（できる）で、課題を解決し、運動の特性を味わうことができる。これらのことから、体育科における教科の学習内容の中核は「知識及び技能」と言える。

そこで、本校体育科では、全体論文で述べられていた「対象」を学習内容の中核である「知識及び技能」と捉えた。さらに、全体論文に述べられている「学びのよさを実感する」ということを「知識及び技能の有用性を実感する」と捉えた。「知識及び技能の有用性を実感する」とは、身に付けた知識及び技能が課題解決で役に立ち、実感を伴って「使える」と感じられることと捉えた。

#### 3.2. 知識及び技能の有用性を実感する子どもの姿とは

課題を捉え、その課題を解決するために、これまでに身に付けた知識及び技能を活用し、課題解決の過程の中で粘り強く挑戦したり、教え合ったりしながら、新たな知識及び技能を身に付け、それらが「使える」と実感した姿である。

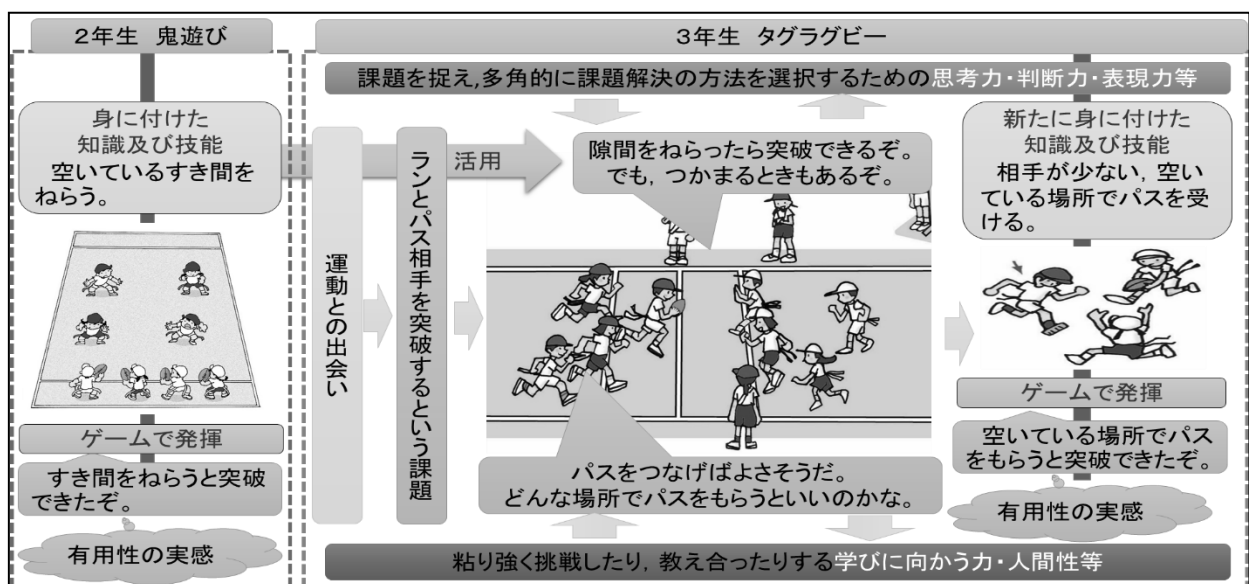


図1 知識及び技能の有用性を実感する子どもの姿の例

2年生までの鬼遊びの学習で「相手を突破するには、すき間をねらえばよい。」という知識及び技能を身に付けた子どもが、3年生のタグラグビーに出会い、「ランとパスで相手を突破する」という課題に直面する。子どもたちは、2年生で身に付けた「相手を突破するには、すき間をねらえばよい。」という知識及び技能を活用して課題解決に取り組んでいく。しかし、「すき間をねらったけど、つかまってしまった。」という経験から「パスをつなごう。どんな場所でパスをもらおうとよいのだろう。」という新たな課題が生まれる。この課題を解決するために、子どもは、「相手を突破するには、すき間をねらえばよいのだから、相手の少ない・空いている場所でパスを受けるとよい。」というこれまでに身に付けてきた知識及び技能を活用しながら新たな知識及び技能を身に付けていく。そして、単元の学習の中で、粘り強く挑戦したり、教え合ったりしながら、新たに身に付けた知識及び技能をゲームの中で発揮することによって、「相手の少ない・空いている場所でパスを受けるとよい。」という知識及び技能は「使える」という有用性を実感していく(図1)。この知識及び技能の有用性を実感する姿は、実態や発達の段階等に応じて個人差があり、学習してすぐに実感する子どもいれば、単元の学習の中で試行錯誤を繰り返しながら実感する子どもいると考えられる。このように、知識及び技能の有用性の実感を目指していくことは、「知識及び技能」のみならず、「思考力、判断力、表現力等」や「学びに向かう力、人間性等」の発揮・育成も促していくことにつながり、共に運動とのかかわりを深める資質・能力をバランスよく育成していくことができると考える。

#### 4. 知識及び技能の有用性を実感する学習内容の設定

##### 4.1. 知識及び技能の有用性を実感する学習内容の設定の基本的な考え方

知識及び技能の有用性を実感する子どもの姿を実現するには、6年間の学習を見通しながら、子どもが「使える」と実感することができるような単元の核となる学習内容を明確にすることが重要である。そこで、私たちは単元の核となる学習内容を明確にするために、6年間の体育科の学習を通して、どんな内容が学ばれていくのかといった体育科の学習内容の階層を岩田(2019)を基に考えていくことにした。

- ① ある特定のスポーツ種目に固有の内容
- ② いくつかのスポーツ種目群や領域に共通する内容
- ③ スポーツ種目の相違を越えて設定し得る、一般性を有した内容
- ④ さらに、体育という教科を越える内容

上記の学習内容の階層を基に、ボール運動・ゴール型の鬼遊びの学習内容の階層の具体化を図った(図2)。なお、図2の番号は、上記の階層の番号と関連する。

また、岩田・佐藤・富永(2017)は、上記の階層は、各運動領域の課題性の特徴によって考えられていると述べている。例えば、器械運動領域は、「これまでやったことがない、できない動きの発生」が課題であり、ボール運動領域は、「仲間とともに協同的なプレイの動きの探究」が課題である。さらに、ボール運動領域は、課題性の特徴から「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」に分類されている。今年度扱う「ゴール型」のゲームでは、「敵と味方がコートを共有する中

で、空間を生み出しながらボールをキープし、ゴールにシュートしたりゴールラインにボールを持ち込んだりすること」が主要な運動課題となる。

つまり、単元のレベルの学習内容は、図2の「単元：鬼遊び」の階層であり、ボール運動「ゴール型」の学習内容は「型：ゴール型」の階層である。これらのことから、単元の核となる学習内容を明確にしていくには、その下位の階層である「型：ゴール型」の本質的な運動課題を解決するための学習内容を明確にし、それらをゴールイメージとしながら、6年間の学びの連続性を意識しながら各学年の「ゴール型」の本質的な運動課題を明確にし、どんな学習内容を積み重ねていけばよいのか検討することによって設定することができると考える。

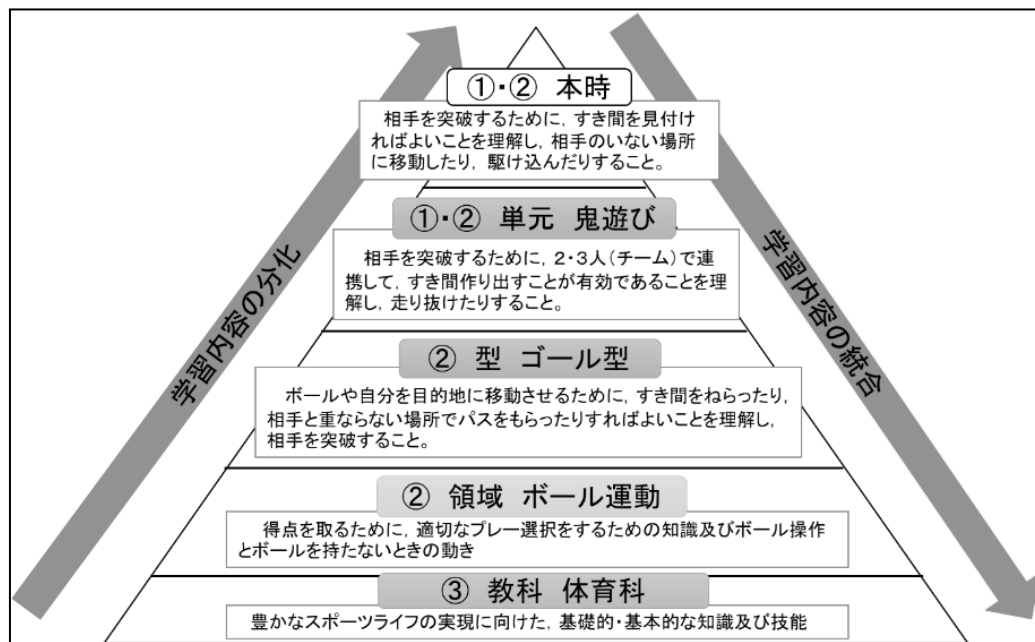


図2 ボール運動の学習内容の階層の例

#### 4.2. 知識及び技能の有用性を実感する学習内容の設定の手順

岩田（2016）は、ボール運動の本質的な運動課題を「仲間とともに協同的なプレイの動きの探究」と捉え、その運動課題の解決には、ボール操作とボールを持たないときの動きを状況に応じて判断（意思決定）しながら発揮していくことが求められると述べている。つまり、これまでに身に付けた知識及び技能の内容を基に、子どもがゲームの状況を見て「何をするのか」「どのようにするのか」判断し、技能を発揮することで、課題を解決していくということである。そこで、本校ではボール運動領域の学習内容の枠組みを学習指導要領解説体育編（文部科学省，2018）や岩田（2016）を基に「ボール操作」「ボールを持たない動き」「意思決定」と捉えた。

学習内容の枠組みを基に、単元の核となる学習内容（コアコンテンツ）を抽出していくには、次のような手順が有効であると考えられる。まず、ボール運動：ゴール型の上位の階層である「ゴール型」のおもしろさを抽出する。そして、そのおもしろさを味わうための本質的な運動課題を抽出する。次に、本質的な運動課題を解決するために必要な学習内容を明確にする。最後に、6年間の学びの連続性を意識しながら、各学年の「ゴール型」の本質的な運動課題を抽出し、その本質的な運動課題を解決するために必要な単元の核となる学習内容（コアコンテンツ）を明確にする。

4.3. 知識及び技能の有用性を実感する学習内容の具体化

上記の手順を基にボール運動・ゴール型（手操作）の知識及び技能の有用性を実感する学習内容（コアコンテンツ）を具体化した（表2）。

表2 知識及び技能の有用性を実感する学習内容の系統表

ゴール型の面白さ		敵と味方がコート内に入り交じり、手や足などを使って攻防を組み立て、一定時間に得点を競い合うこと。
ゴール型の運動課題		敵と味方がコートを共有する中で、空間を生み出しながらボールをキープし、ゴールにシュートしたりゴールラインにボールを持ち込んだりすること。
ゴール型の学習内容		
知識及び技能	ボール操作	ボールをもったらゴールが見ればよいことを理解し、ゴール見えたら、シュートすることができる。敵と敵のすき間をねらえばよいことを理解し、すき間をねらって突破することができる。フリーの味方にパスを出せばよいことを理解し、フリーの味方にパスを出すことができる。
	ボールを持たない動き	空いているスペースや守りと重ならない位置に走り込めばよいことを理解し、走り込んでパスを受けることができる。
	守備	ボール保持者とボールを受ける人の間に入ればよいことを理解し、間に入って守ることができる。空いているスペースを作らないようにすればよいことを理解し、空いているスペースに走り込まないように守ることができる。
	意思決定	自分で突破か、パスか、シュートか判断するために、敵や味方の位置を見ること。

学年	1・2年		3年	4年	5年	6年		
	ボールゲーム							
	鬼遊び							
知識及び技能	ボール操作	ねらったところに種やかにボールを投げたり、転がしたりすること。 ボールを捕ったり止めたりすること。	相手のいない場所に移動したり、駆け込んだりすること。 相手にタッチされたり、自分のマークを取られたいないように、逃げたり身をかわしたりすること。	ボールをもつて遊ぶこと。	ボールをもったら、ゴールに体をむけること。 味方にパスを出したり、味方のパスを受けたりすること。 パスを受けて、シュートすること。 空いている場所にボールを素早く持ち込むこと。	相手のいない位置にいる味方にパスを出したり、味方のパスを受けたりすること。 パスを受けて、シュートすること。	近くにいるフリーの味方にパスを出したり、味方のパスを受けたりすること。 パスを受けて、シュートすること。	相手に捕られない位置でドリブルをすること。 パスを受けて、シュートすること。
	ボールを持たない動き	ボールを操作できる位置に動くこと。 ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ること。		2・3人で連携して、相手をかいたり走り抜いたりすること。	空いている場所に移動すること。	ボール保持者と自分の間に守るものがない空間に移動すること。	ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動すること。（重なっていたら動き直す）	得点しやすい場所に移動すること。
	守備		相手を追いかけてタッチしたり、マークを取ったりすること。		ボール保持者とボールを受け取る人の間に入って守ること。	ボール保持者とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ぐこと。		
	意思決定	「シュートなのか、パスなのか」「どのコースを狙えばいいのか」「どこでボールをもらえばいいのか」判断するために、味方や敵の位置を見ること。	「空間を見つけて走り込むのか、走り込まないのか」判断するために敵の位置を見ること。	「自分で進むのか、パスするのか」「左右のどちらにパスをするか」「どこで、パスをもらうのか、（相手と重ならない場所）」「どこで、パスをもらうのか、（空いている場所）」判断するために、味方や敵の位置を見ること。	「左右のどちらにパスをするか」「どこで、パスをもらうのか、（相手と重ならない場所）」「どこで、パスをもらうのか、（空いている場所）」判断するために、味方や敵の位置を見ること。	「左右のどちらにパスをするか、（よりフリーな味方）」「どこで、パスをもらうのか、（相手と重ならない、よりフリーになれる場所）」判断するために、味方や敵の位置を見ること。	「自分でシュートするのか、パスするのか」「左右のどちらにパスをするか、（シュートが打てる場所）」「どこで、パスをもらうのか、（シュートが打てる場所）」判断するために、味方や敵の位置を見ること。	
運動課題	ボールがつながるコースに入って、ボールをつなぐ・止める。	相手を実破する。	パスを使いながらボールをゴールに近づける。	パスを使いながらスムーズにボールをゴールに近づける。	パスを相手に奪われずにボールをゴールに近づける。	シュートできる場所でパスを受ける。		
コアコンテンツ	相手の直線上に位置取りすればよいことを理解し、ボールをつないだり、止めたりすることができる。	空いている場所（すき間）を見つければよいことを理解し、相手を実破することができる。	空いている場所に移動すればよいことを理解し、空いている場所に移動してパスをつなぐことができる。	ボール保持者と自分の間に守るものがない空間に移動すればよいことを理解し、ボール保持者と自分の間に守るものがない空間に移動してパスをつなぐことができる。	ボール保持者と自分の間に守るものがない空間に移動し、間に相手きたら、動き直してない空間に移動すればよいことを理解し、動き直しを繰り返しながらパスをつなぐことができる。	シュートが打てる相手がいらない場所に移動すればよいことを理解し、ゴール前の相手がいらない場所に移動してパスを受けてシュートを打つことができる。	シュートが打てる相手がいらない場所に移動すればよいことを理解し、ゴール前の相手がいらない場所に移動してパスを受けてシュートを打つことができる。	
教材	シュートゲーム、たまご割りサッカー	すり抜け鬼遊び、ボール運び鬼遊び	タグラグビー（ハーフコート）	ハンドボール（ハーフコート）ランで持ち込み有り	バスケットボール（ハーフコート）ランで持ち込み有り			

5. 研究の実際

5.1. 実践の立場

本実践は、知識及び技能の有用性を実感するために設定した「学習内容」の妥当性と知識及び技能の有用性を実感できるようにするための授業創造のポイントとして設定した2つの柱「教材設定」「単元構成」の有効性について検証するために行った（表3）。

表3 実践の立場

学習内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 6年間の学びの連続性を意識しながら、子どもが「使える」と実感することのできる学習内容だったか。</li> <li>□ ボール運動領域ゴール型ゲームにおける本質的な運動課題を解決するために必要な単元の核となる学習内容だったか。</li> </ul>
教材設定	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 前単元の教材と知識及び技能や場面、状況のつながりをもたせながら、既習の知識及び技能だけでは解決できない課題を設定することで、子どもたちが前の単元で学んだ知識及び技能を活用しながら、新しい知識及び技能を身に付けていくことができたか。</li> </ul>
単元構成	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ 本質的な運動課題を基にした単元の学習問題を設定し、理解した知識を基に技能を発揮できるように、タスクゲームや意思決定の仕方を考える活動等を設定することで、知識及び技能の有用性を実感することができたか。</li> </ul>

5.2. 第4学年ゴール型ゲームにおける学習内容と教材設定について

本単元では、表2を基に岩田（2012）の道筋で教材を以下のように設定した（図3）。

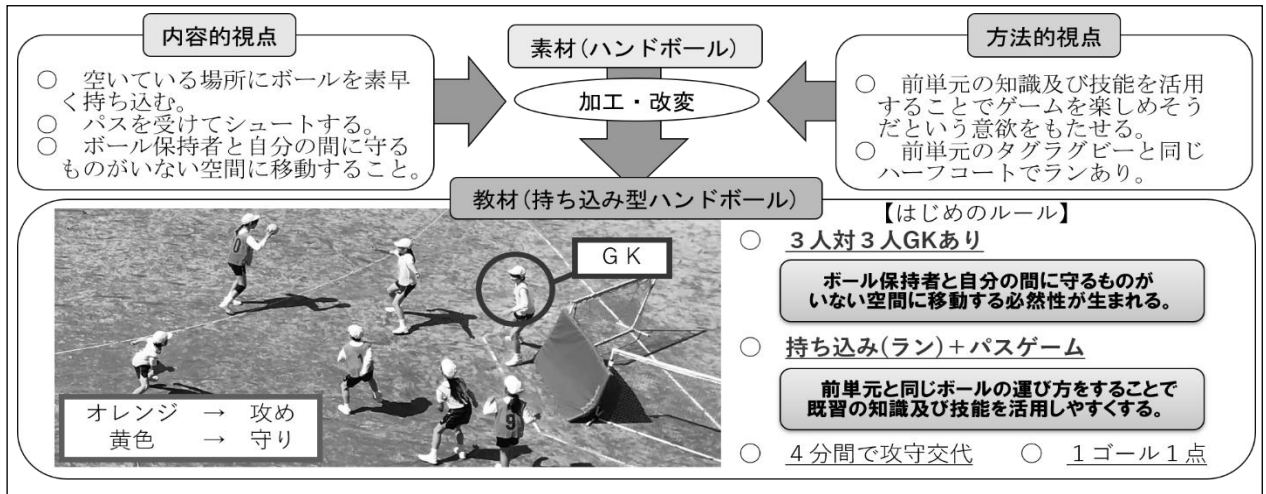


図3 運動素材から運動教材の設定の道筋

5.3. 単元の目標

表4 単元の目標

知識及び技能	目の前にすき間があって、守りがいなければランで進めばよいことやパスをもらうには、ボール保持者と自分の間に守りがいない空間に移動すればよいことを理解し、ランとパスを使い分けながら、守りを突破することができる。
思考力、判断力、表現力等	<ul style="list-style-type: none"> <li>相手を突破することができた動きとできなかった動きをボールを受ける「位置」に着目して比較し、よい動き方やみんなが得点できるルールの工夫を友達に伝えることができる。</li> <li>守りや味方の状況を見て、ランかパスか判断したり、パスをどこに出せばよいのか判断したりすることができる。</li> </ul>
学びに向かう力、人間性等	「ランやパスで守りを突破して、シュートを打ちたい。」等の思いや願いをもち、課題解決の過程を振り返ったり、ルールを守って勝敗を受け入れたりたりしながら、友達と協力して何度も運動に挑戦することができる。

5.4. 単元の指導計画

表5 単元の指導計画

時間	1	2	3	4・5・6・7・8	9			
過程	つかむ・見通す			挑戦する・工夫する	生かす			
課題の追究過程	3年生までに学習したゲームで楽しもう。 身に付けた知識及び技能の想起	試しのハンドボールに挑戦して、学習計画を立てよう。	チームで協力して、相手にボールを捕られないように突破するには、どんなコツが必要だろうか。 みんなが楽しめるルールを工夫しよう。	ランかパスか、どうやって決めればよいだろうか。 どんな場面でも受けパスをもらえるだろうか。 どこでパスをもらうのかは、どうやって決めればよいだろうか。 どこにパスを渡すかは、どうやって決めればよいだろうか。 簡単な攻め方を選択して、チームで練習しよう。	ハンドボール大会で、学習のまとめよう。			
学習内容	既習のタグラグビーに進んで取り組むことができる。	自分やチームの課題をつかみ、課題解決に向けての目標をもつことができる。	課題を基にみんなが楽しむことのできるルールをつくることのできる。	すき間があって、守りがいないときは、ラン、すき間がなく守りが近いときはパスを出せばよいことを理解することができる。	ボール保持者と自分の間に守りがいない空間に移動すればよいことを理解することができる。	パスを出す人は守りの位置や空いている空間を見て、パスを受ける味方が守りと重なっていない時にパスを出せばよいことを理解することができる。	簡単な攻め方を運指し、チームで練習して、ゲームに生かすことができる。	単元を振り返り、運動のもつ魅力や価値を再構成したり、身に付けた知識及び技能の大切さに気付いたりすることができる。



5.5. 授業の実際

6/9時

ボール保持者と自分の間に守りがいない空間に移動するには、守りの位置や空いている空間を見ればよいことを理解することができる。

重ならない位置に動けばよいことはわかったけどできないな。

重ならない位置に動けている人はどうやって決めているのかな。

ボールを持っていない人はどうやってボールをもらう位置を決めているのだろうか

重ならない位置でパスをもらえたのは、何を見て動いたからですか。

味方

味方

守り

味方

タスクゲーム

【タスクゲームの内容】

- 2対1のパスゲームを行う。
- グリッドに分けたコートで行う。
- ボールを持たない人がどこに動いたときにパスが通ったか観察する。

※ パスを受ける味方を1人にする事でパスの出し手の判断を易しくし、ボールを持たないときの動きに焦点化する。

C: ボールを持っている人の目線と動きを見ました。

T: つまり味方を見ているんだね。

T: 他には何を見ているのかな。

C: 相手がどこにいるかを見ています。

T: じゃあ左右どちらに動くかはどうやって決めているのかな。

C: 相手がいる反対に動きました。

C: スペースが大きい左に動きました

T: では相手とスペースを見ればよいのですね。

守りや空いている空間を見て、ゲームの中で重ならない位置に動いてパスをもらえるようになろう。

パスをもらうために守りや空間を見て重ならない位置に動いたよ。

ゲーム記録

何に気を付けたら、重ならない位置に移動できましたか。

C: 目で合図をしながら動きました。

T: それは何を見ているのかな。

C: 味方と空いている空間を見て左右どちらにパスを出すか確認しました。

T: 他には何に気を付けましたか。

C: 守りの後ろで守りに気付かれないように重ならない位置に動きました。

C: 僕もそうしたよ。

T: 守りをよく見ておかないと重ならない位置には動けないのですね。

振り返り

守りの位置や空いている空間を見て決めるとよい。

図4 授業の実際の様子



## 5.6. 結果と考察

高橋（2013）を基に，本単元のコアコンテンツは「ボール保持者と自分の間に守るものがない空間に移動すればよいことを理解し，ボール保持者と自分の間に守るものがない空間に移動してパスをつなぐことができる。」ことである。このコアコンテンツに関する動きをA～Cの3つのパターンに区分した（表6）。そして，1ゲーム（4分間）におけるその出現回数をVTRを基にカウントした（表7）。

表6 コアコンテンツのパターン区別のカテゴリー

Aパターン	ボール保持者と自分の間に守りが重なっていない位置に移動してパスを受けることができた。
Bパターン	ボール保持者と自分の間に守りが重なっていない位置に移動することができた。
Cパターン	ボール保持者がパスを出すタイミングでその場に止まっていたり，守りと重なっている位置に移動したりしていた。

表7 抽出チームにおけるコアコンテンツの各パターンの出現回数

	本単元で身に付ける新しい知識及び技能			既習の知識及び技能
	Aパターン	Bパターン	Cパターン	守りの頭越しのパス
第3時	1回	2回	7回	7回
第9時	6回	6回	1回	2回

上記の結果を基に授業創造のポイントとして設定した2つの柱「教材設定」「単元構想」の視点から整理し，「学習内容」の妥当性について以下のように考察した。

### 〔子どもの姿〕

単元前半では重ならない位置に移動できない，重ならない位置でのパスの出現回数が少ない，頭越しのパスを多く使うなどの状況が見られたが，単元後半では重ならない位置に移動してパスがつながる回数が増えた。また，単元終了後のゴール型における知識及び技能の認識についてもコアコンテンツに関する記述が増えている。

### 〔要因（教材設定）〕

この要因は前単元の教材と知識及び技能や場面，状況のつながりをもたせた上で，既習の知識及び技能だけでは解決できない課題が発生するように，3対3のオープンナンバーゲームにしたことが挙げられる。

### 〔学習内容の妥当性〕

- 単元後半では重ならない位置でのパスが増えていたことや単元終了後の振り返りにおいて，コアコンテンツに関する記述が増えていたことから，新たな知識及び技能の有用性を実感することができていたと考えられる。
- 単元後半では頭越しのパスと重ならない位置でのパスを使い分けていたことから，運動課題を解決するために有効な学習内容であったと考えられる。

### 〔要因（単元構成）〕

この要因は，知識及び技能が「使える」と実感できるように，時数を確保しながらタスクゲームや意思決定の仕方を考える活動等を設定したことが挙げられる。

## 6. 研究の成果と次年度の方向

### 6.1. 研究の成果

- ボール運動領域において，中核となる知識及び技能における学習内容をコアコンテンツとして設定し，6年間の学びの連続性を意識して系統的に設定することができた。

- 既習の知識及び技能を活用し、その上で新たな学びを展開できるようにするための教材設定や単元構想の考え方を整理することができた。
- 知識及び技能の有用性を実感する学習内容や教材設定、単元構想の工夫を図ることで、「自信がなかったけれど、だんだん仲間からアドバイスをもらうことができ楽しくなった」「攻めでは、相手がいなくて見る」「守りでは、相手をよく見る」「ボールの単元の時に生かしてがんばりたい」など子どもを身体運動による認識によってもたらされる知識及び技能の状態を高めていくことができ、ボール運動のもつ魅力や価値をよりよく再構成する姿が見られた。

## 6.2. 次年度の方向性

- 知識及び技能の有用性をより実感させていくためには、ゲーム中に発揮する意思決定に係る学習内容やそれを基にした教材設定の在り方や子どもたちが自身の学習を改善していくための学習評価の在り方を検討していく必要がある。
- どのゴール型においても働かせていくことができるような認識の仕方などの学び方を発揮させる学習指導の在り方について検討していく必要がある。

## 7. おわりに

本報告をまとめることを通して、子どもたちが学ぶ学習内容の有用性を実感させることの重要性を再確認することができた。今後も子どもたちが獲得した知識及び技能をゲームの中で活用して、有用性を実感できるような授業づくりを推進していきたい。

### 付記

本報告は、鹿児島大学教育学部附属小学校令和元年度研究紀要で発表した体育科の研究内容等に基づき、実践を行い、その研究成果をまとめたものである。

### 謝辞

本報告は、鹿児島大学教育学系講師の與儀幸朝先生に多大なご支援をいただきました。ここに記して感謝申し上げます。

### 引用文献

- 文部科学省 (2018) 小学校学習指導要領解説体育編, 東洋館出版社  
岩田靖 (2016) 体育の『見方・考え方』—その内実を問う 体育科教育 大修館書店  
岩田靖 (2012) 体育の教材を創る 大修館書店  
岩田靖・佐藤政臣+富永泰寛 (2017) 『資質・能力』を育むボール運動の授業づくり 大修館書店  
高橋健夫 (2013) 体育授業を観察評価する 明和出版