

9. 体育科論文

自ら学び続ける授業の創造Ⅲ

運動に熱中・没頭する体育科授業の創造Ⅲ ～運動意欲を高める学習指導～



I 研究の立場	111
1 研究の歩み	111
2 本年度の研究の方向	111
II 本年度の研究内容	112
1 運動意欲を高めるとは	112
2 運動意欲を高める学習指導とは	113
3 運動意欲を高める学習指導の具体化	114
(1) 運動意欲を高める学習内容	114
(2) 運動意欲を高める指導方法	115
III 授業プラン例	117
第5学年「ルールを工夫したバスケットボール」	117
IV 研究の成果と課題	121
1 研究の成果	121
2 研究の課題	121

I 研究の立場

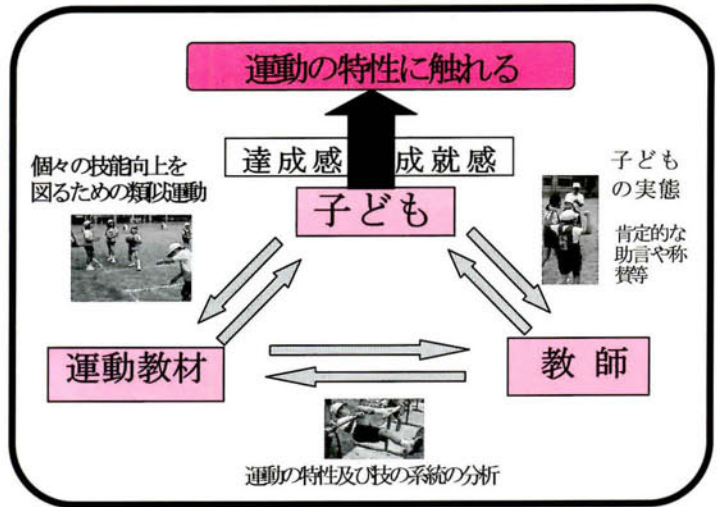
1 研究の歩み

わたしたちは、平成15年から3年間「運動の楽しさを実感する体育科授業の創造」という主題の下、運動の楽しみ方を発見・工夫する力（思考力・判断力）と技能をとともに高めるための学習内容や指導方法について研究してきた。

そして、平成18年度から運動の特性に触れる楽しさを実感する子どもを目指して、「運動に熱中・没頭する体育科授業の創造」を研究テーマに研究を行ってきた。

1年次の研究では、運動に熱中・没頭する授業づくりの基本的な考え方を明確にし、運動に熱中・没頭する子どもの姿を想定し、明らかにした。

2年次の研究では、三つの培いたい力の関連から技能の高まりに着眼点をおき、運動の特性や技の系統性、子どもの実態を考慮した上で技能の高まりを中心とした学習内容の見直しを図り、運動に対する関心・意欲・態度や運動の楽しさを実感する力を高めることができた。しかし、単元途中において技能が高まらなかったことにより、関心・意欲・態度が高まらない状況が見られた。



【図1 運動に熱中・没頭する体育科授業像】

2 本年度の研究の方向

体育科の授業における学びは、運動の楽しさを味わって日常の運動につながっていくものである。運動の楽しさとは、友達と協力しながら体を思いっきり動かし、新しくルール・作戦・動きのコツ等を実感して、技能を高められる楽しさである。特に、技能を高めることを目指すことで、「できるようになりたい」「挑戦したい」等の意欲も高まると考える。これまでの授業実践を振り返ってみると、三つの培いたい力はバランスよく高まってきている。しかし、単元途中において意欲が高まらなかったことがあり、これは、技能の高まりという視点で見ると、発見したルールや作戦・動きのコツを生かすことができず、意欲が高まらなかったと考えられる。

そこで、「もっとできるようになりたい」「もっといろいろな動きに挑戦してみよう」等の願い・憧れを達成していこうとする欲求を持たせる必要があると考える。そのためには、できる楽しさを実感する学習内容や学習指導等の改善に焦点をあてる必要がある。



【図2 運動の楽しさの深まり】

また、新学習指導要領においても「基礎・基本を培い、もっと楽しい授業を」「できる楽しさを重視した学習指導」と示されており、方向性は同じであるととらえる。

これらのことから、子どもが運動意欲を高め、技能が高まることにより、運動の特性に触れる楽しさを実感することを願い、以下のようなサブテーマを設定した。

運動に熱中・没頭する体育科授業の創造Ⅲ ～運動意欲を高める学習指導～

Ⅱ 本年度の研究内容

1 運動意欲を高めるとは

子どもたちは運動に出会った際に「自分にもできるかな」「やってみたい・挑戦してみたい」という願いや憧れを持ち、運動を楽しもうとする。この自ら目指す動きに挑戦しようとする意欲が運動意欲であり、これは、「関心・意欲・態度」に含まれているものである。

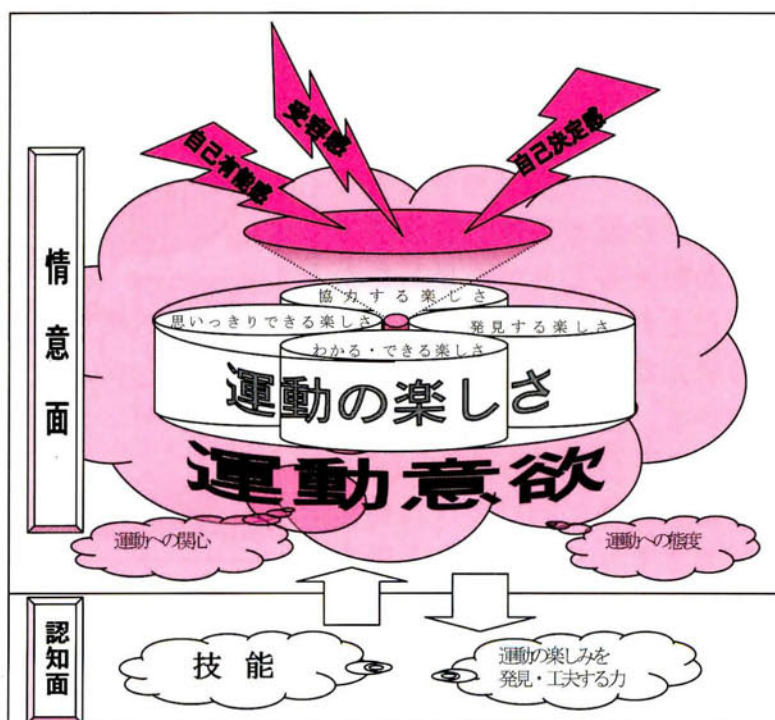
この運動意欲を感じることで、子どもたちは三つの培いたい力を関連させながら、運動に熱中・没頭し、学ぶ価値を実感することになる。運動意欲は、三つの培いたい力を発揮するために、子どもの内面から支えている原動力である。

運動意欲を内面から支え、子どもたちが目指す運動に挑戦しようとする際に感じる運動の楽しさのエネルギーとなっているものが、がんばって取り組めば自分にもできるという**自己有能感**、この練習をすればできるはずだという**自己決定感**、自分の考えを受け入れてくれたという**受容感**の**運動意欲の基となる感覚**である。運動意欲の基となる感覚を味わうと、運動の楽しさが深まり、結果的に運動意欲が高まると考えたのである。

また、同時に三つの培う力がさらに相互に関連し合い、運動に熱中・没頭できる体育科授業を創ることができる。その際、これらの感覚を相互に関連し合

【表1 運動意欲の基となる感覚の基本的な考え方】

運動意欲の基となる感覚	子どもが感じる気持ち
自己有能感	目指す運動に向けて段階的に「できる」「わかる」感覚を味わいながら「自分にもできる」という気持ち。(自己の可能性を感じたとき)
自己決定感	目指す運動に向けて「どのようにしたらできるようになるのか」という気持ちを持ち、その方法を見出し、やり抜こうとする気持ち。(この練習をすれば、きっとできるはずだという、学習に価値を感じたとき)
受容感	「できるようになりたい」「勝たたい」という気持ちを他者と共有でき、自分の考えが他者に受け入れられ、その中で学習していることを感じる気持ち。(他者との学び合いによって学習したことが、学習に生かされたとき)



【図3 運動意欲と認知面の関係】

わせながら、運動の特性に触れて運動に熱中・没頭している。また、運動意欲は情意面（関心・意欲・態度）の高まりだけでなく、認知面（運動の楽しみ方を発見・工夫する力や技能）の高まりも考え、情意面と認知面の双方向の関係にも着目して考える必要がある。例えば、認知面を指導する場合には、教師の言葉かけ等による情意面の喚起が必要である。また、思考活動の時間に発見した動きのコツを生かして、技能が高まってくると、さらに情意面の高まりを促進することになる。

つまり、運動意欲を高めるとは、運動意欲の基となる感覚を味わわせ、運動の楽しさを深めて、運動の特性に触れることである。

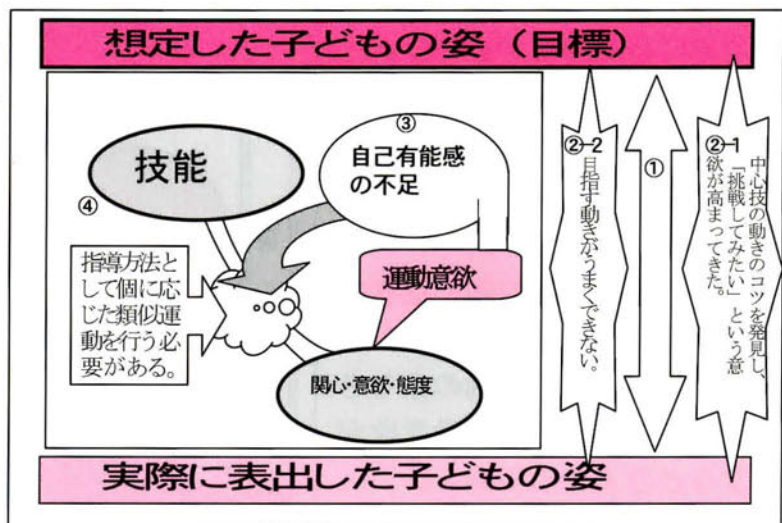
2 運動意欲を高める学習指導とは

今シリーズの1年次に設定した運動に熱中・没頭する子どもたちの姿に対して、運動意欲の基となる感覚から姿を見取り、三つの培う力を確実に身に付けさせていくことが大切である。また、想定した運動に熱中・没頭する姿に対して三つの培う力が確かに高まった姿が見取れたときは、2年次に設定した学習内容を確実に定着させるための具体的な指導方法を吟味していく。

しかし、子どもたちの姿が、想定どおりでない場合は、図4のように運動意欲の基となる感覚のどれが不足しているのかを見取り、その視点から学習内容を見直し、その学習内容を確かに定着させるための指導方法を吟味していく必要がある。

運動の楽しみ方を発見・工夫する力は十分に達成されたが技能が十分に達成されなかった例を第4学年「後方膝かけ回転を中心とした鉄棒運動」の学習で述べる。

これまでの研究の考え方から(①)技能の高まりを中心とした学習内容の下、授業を行ったところ、(②-1)類似運動を繰り返し行いながら、中心技の動きのコツを発見し、「中心技ができそうだ」「もっと挑戦してみたい」という意欲が高まってきた。しかし、単元中後半の場面では、類似運動を行ったり、発見してきたコツを生かして挑戦したりしても、(②-2)目指す動きができないことによって、想定した運動に熱中・没頭する姿が表出していなかった。その理由を運動意欲の基となる感覚から分析していくと(③)「自分にもできる」と思える自己有能感を味わわせることが不足したからだとわかった。つまり、この単元では、(④)学習指導について、指導方法における、個々に応じた類似運動を行い、目指す動きに向けて「自分にもできそうだ」と思える場を設定する必要がある。



【図4 運動意欲を高める体育科授業の学習指導例】

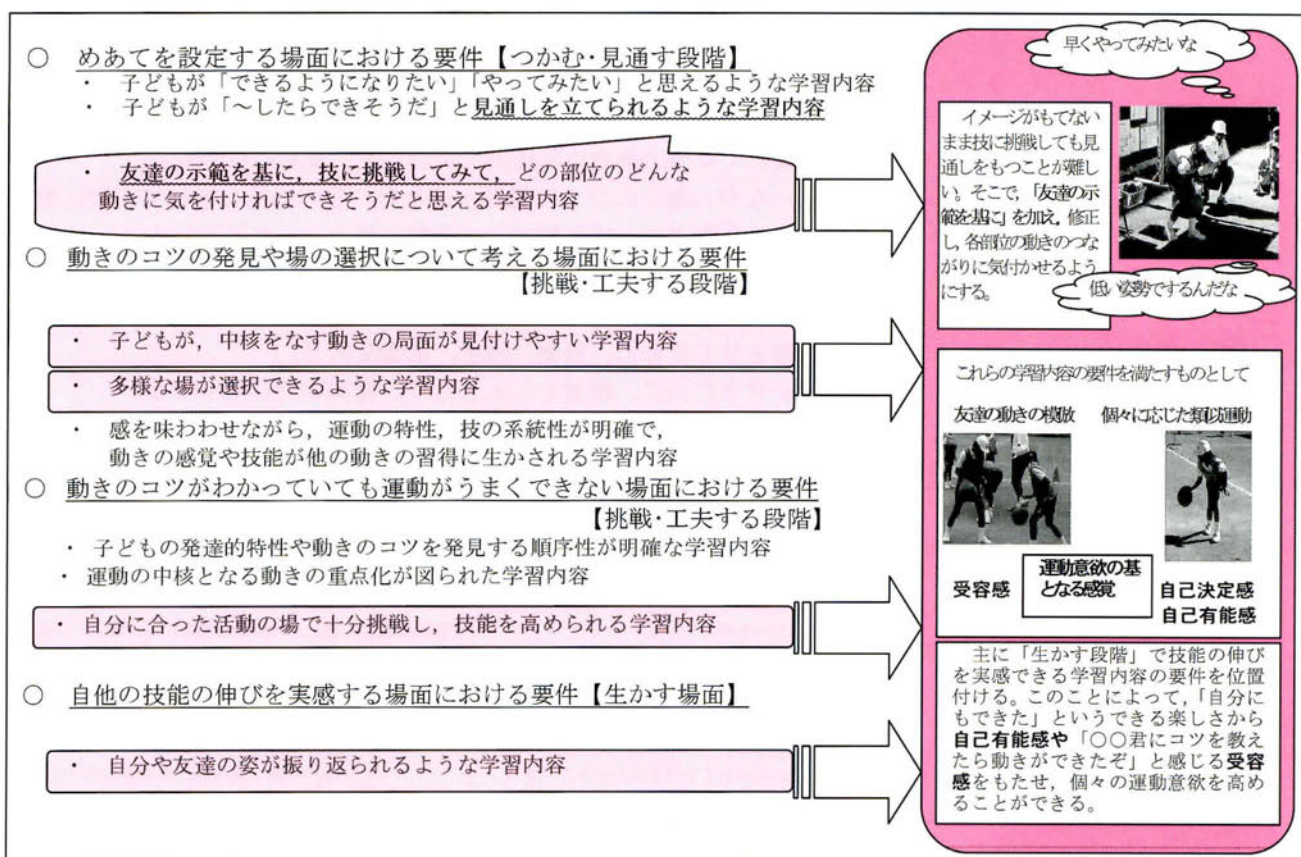
運動意欲を高める学習指導とは、高まっていない運動の基となる感覚に、新たな学習内容や指導方法を基に、学習をしていくことで運動の楽しさを味わわせることである。

3 運動意欲を高める学習指導の具体化

子どもの運動意欲を高めていく学習指導を行う際、三つの培いたい力を高めていくために、「目標（目指す子どもの姿）」「学習内容」「指導方法」を具体化していくことが大切である。そこで、1年次研究で明らかになった運動に熱中・没頭する子どもの姿により近づく授業改善をしていくために、学習内容の見直しと指導方法の具体化を図ることにした。

(1) 運動意欲を高める学習内容

運動意欲の基となる感覚に着目し、体育科で考えている感覚で、どの感覚が不足しているのかを明確にして、現在不足していると考えられる感覚を感じさせられるような学習内容の見直しを図ることにした。下の図では指導過程ごとに学習内容の要件をおき、運動意欲の基となる感覚に着目した学習内容を設定する。



今回、特に導入段階において、自分の目指す姿をイメージさせるために、「友達の示範」を設定し互いに教え合うことによって受容感を味わわせる。また、挑戦・工夫する段階において互いに動きを観察し、模倣を行ったり、個に応じた類似運動を行ったりすることによって「できそう」という感覚をもたせることができる。

例えば、第5学年「ルールを工夫したバスケットボール」において、ルールや作戦を工夫したり、生かしたりしていくことによって運動そのもののもつ特性を味わわせようとするものであったが、単元半ばで「関心・意欲・態度」が高まらないことがあった。これは、学習する中で発見したルールや作戦等がチームの力としてゲームに生かせず、「この練習をしたら勝てるぞ」という自己決定感や「〇〇君が考えた作戦がうまくいったぞ」という受容感が不足していたと考えた。

そこで、準備運動段階で目指す動きの示範を通してイメージしたことによる個々に応じた類似運動や、挑戦Ⅰにおいてドリルゲーム、タスクゲームを行い、各自の技能を高め、ゲームに生かそうとする学習内容を設定した。

(2) 運動意欲を高める指導方法

見直した学習内容から運動に熱中・没頭する子どもの姿を表出させるための指導方法とは、運動意欲を高めていくプロセスにおいて、教師が準備しておくものである。運動意欲を高める指導方法を表2のように学習内容に応じた「学習過程」「学習活動」「学習形態」「学習の場」「教師の具体的な働きかけ」「評価方法」という視点で考えていくことにした。

そこで、表3のように具体的な指導方法を位置付け、運動意欲を高め運動に熱中・没頭する体育科授業を行うことにする。

【表2 運動意欲を高める指導方法の視点の基本的な考え方】

指導方法の視点	基本的な考え方
学習過程	○ 1単位時間の学習過程では「示範・類似運動・模倣⇒挑戦⇒振り返り」等を通してコツの発見を行ったり、ルールやコート、作戦を工夫したりする。 ○ 1単元では、コツを生かして練習をする時間を単元の途中に設けるようにする。
学習活動	○ 目指す動きに対して、現在の自分の力を認知し、めあてを決め、その解決に向けて友達との学び合いを通して自分の動きを客観的に気付かせ、運動に取り組む。
学習形態	○ 互いの動きを見合いながら動きのコツに気付かせたり、互いに助け合って学習に取り組んだりするために、異質グループを編成して活動を行うことを基本にする。
学習の場	○ 運動量を確保できる場 ○ 技能の定着を図る場 ○ 個人差に対応できる場 ○ 高まりを評価できる場 等
教師の具体的な働きかけ	○ 技能の高まりを目指させるために、称賛、激励、助言を行う。 ○ 動きのコツに気付かせるために、板書を工夫したり、発問を行ったりする。
評価方法	○ 学習カード、体育ノート、日記等を基に自己評価する。 ○ 友達の動きを模倣することを通して相互評価を行う。

【表3 指導方法の視点を基にした具体例】

課題	学習活動	学習形態	学習の場	働きかけ	児童となる感覚	評価方法
つかむ・見通す	○ 単元初めに、既習の学習で身に付けてきたことを基に、運動に挑戦し、目指す動きに近付くためのめあてを立てる。 ⇒ めあてを解決するためには、どのような取組をすればよいか見通しをもたせる。 ○ 目指す運動に向けて、感覚や技能を高める運動に取り組む。 ・友達の示範を見る ・個々の課題に応じた類似運動に挑戦する。その中で友達の動きをまねる。 ⇒ 自分の姿に気付かせる。	個 ↓ グループ ↓ 全体	学習資料の場 チャレンジの場 運動を易しくする場	○ これまでにどのようなめあてを立てて学習に取り組んできたのかを考えさせる。 ○ まずは、今持っている力で挑戦し、運動を楽しんでよいことを伝える。 ○ 個人のめあてを基に、全体で話し合い、クラスみんなで取り組むめあてを話し合わせる。 ○ 友達の示範や絵図資料を基に本時で目指す動きをイメージさせる。 ○ 目指す運動に向けて、どのような類似運動が大切であるかを捉えさせ、個に応じて段階的な運動を提示し、取り組ませる。	自己有能感 自己決定感 受容感	診断的評価(事前) 学習カード 体育ノート ○ 自分にあつためあてを立てるためにじっくり考えている。 ○ 話し合いの場で積極的に挙手をしている。 ○ 学習カードをしっかり記入している。 ○ 動きのできる友達の姿をじっと観察している。 ○ 自分がどの類似運動に挑戦すればよいか資料から考え取り組んでいる。 ○ 類似運動に積極的に取り組んでいる。 ○ 運動に何度も繰り返し挑戦している。 ○ 動きのできない友達にアドバイスをしている。 ○ 自分のできばえを友達に見てもらおうとしている。 ○ 友達の動きをまねて「今、こうなっていたよ」等と言って友達にポイントを気付かせている。
挑戦・工夫する	○ 動きができるようになるために友達と協力し合って、動きのコツを発見したり、コツを生かして練習に取り組んだりする。 ○ 全員が楽しめるようにルールを工夫したり、作戦を考えたりする。	個 ↓ グループ ↓ 全体	運動量を確保する場 運動を易しくする場 個人差に対応できる場 安全性を確保できる場	○ 動きのコツができるようになるためにはどの部位やどの動きに気をつければよいかを視点を与えて運動観察をさせる。 ○ 友達の動きをまねて動きの感じを伝える。 ○ ルールや作戦を生かすためにチームの実態に応じた具体的な助言・激励・称賛をする。	自己有能感 自己決定感 受容感	学習カード 体育ノート ○ 友達の動きをみて、コツを発見して自分の動きに生かそうとしている。 ○ 動きのできない友達の補助を熱心に行っている。 ○ 友達のアドバイスを基に練習に取り組んでいる。 ○ 自分たちにあつたルールを考えている。 ○ チームの課題に応じた作戦を考えている。 ○ 大会に向けた動きに熱心に取り組んでいる。
生かす	○ めあてに向かって取り組んできた成果を全体の場で発表する。 ・学習カードをもとに自己評価や相互評価をする。 ⇒ 自他の高まりに気付き、意欲をもたせる。	全体	個人差に対応できる場 高まりを評価できる場	○ 発表の場は子どもたちの個々に応じて、選択させたり、場を設定する際に助言を行ったりして決めさせる。 ○ 自己評価や相互評価を基に前時と比較させ自他の動きの高まりや取り組みを称賛する。	自己有能感 受容感	形成的評価(授業後) 学習カード 体育ノート 総括的評価(事後) ○ 大会に向けて一つ一つの動きを確認しながら練習に取り組んでいる。 ○ 友達の動きのできばえやルール・作戦の工夫に対して、よさを発表することができる。 ○ 単元を通して、学習の振り返りを学習カードに記入している。

これまで述べてきた指導方法が、確かに定着させるためには、子どもの運動意欲を高めていくプロセスを見取るための教師の評価と子ども自ら振り返ることによって見取ることができる自己評価や相互評価を行わせていくことが大切である。

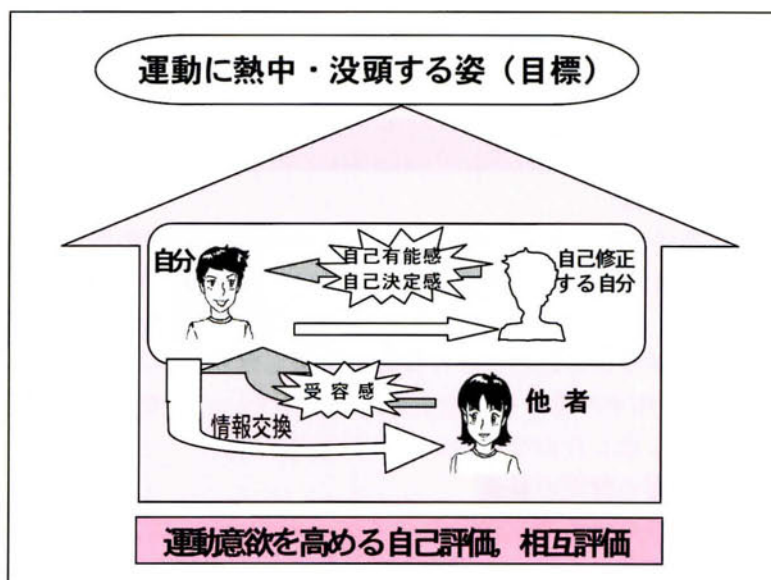
なぜなら、自己評価や相互評価で運動に熱中・没頭することによって得られる運動の楽しさを味わい、自己有能感や自己決定感を感じているか、学び合いの中で受容感を感じているか見

取ることができる。具体的には、自己評価を行うことによって、新たな課題を設定できたり、練習の見通しをもったりして、運動に取り組むことができるようになる。また、学習過程の各段階において、活動が停滞していたり、目指す動きができなかったりする子どもたちに対して教師や友達同士から言葉かけ（助言・称賛・激励）をされ、自分自身を見つめ直すことができる。

また、この運動意欲の基となる感覚に着目した相互評価を行うことは、この感覚に気付かせ、運動する価値を培わせることができると考える。

そこで、この相互評価を行うためには、互いの動きを見合ったり、考えを伝え合ったりする場を意図的に設定し、互いのよさを認め合うことが大切である。その際、一人一人の運動への思いや考えが尊重され、運動が得意な子も苦手な子の考えに耳を傾けたり、また、苦手な子も自信をもって発言できたりする情報交換ができる場を設定することが大切であると考えられる。

このような相互評価は、運動意欲を高め合い、三つの培いたい力を確実に身に付けていくことにつながる。この相互評価は、自己評価と関連させて学習カードや体育ノート、日記等で行う。評価例として授業後の児童の日記を記載する。



【図5 運動意欲を高める自己評価、相互評価の基本的な考え方】

私は、類似運動の後のおた
 かいで教え合う時、さんと
 一緒にやった。さんはシュート
 がよく入るので、いつもすごいな
 と思う。私は全然入らなかった。
 すると、さんが私にこう言っ
 た。「ひざを曲げて、おでこの所
 からボールを持って来ればいい
 よ」と言った。私はひざを曲げ
 ていたが、おでこではなく、胸の
 所から投げていたそうだった。
 私は、さんの言った通りや
 ってみた。そしたらきれいにシュ
 ートが決まった。どーしてもう
 れしかった。それからゲームの時
 も、このことを生かすときれい
 に決まって、楽しくバスケの
 授業が出来たので良かった。

【図6 授業後の日記例】

III 授業プラン例

第5学年 「ルールを工夫したバスケットボール」

1 単元の見通し

- (1) 「スパッとシュートを決めたい」「みんなで力を合わせて勝ちたい」などの思いや願いをもち、場の安全を確かめながら、教え合い励まし合って運動ができる。
- (2) 全員シュートを目指して得点する喜びを味わえるルールを工夫したり、相手チームに勝つためやチームの全員が生かされるような作戦を工夫したりすることができる。
- (3) 味方や相手の動きを見ながら、捕りやすいパスや相手をかかわしたドリブルでボールを運び、胸上から両手で押し出した山なりのシュートができる。

2 学習内容の設定の意義

本単元「ルールを工夫したバスケットボール」は、ルールを工夫することで、全員がボールに触れ、パスやドリブル、シュート場面を味わわせるために必要な学習内容である。また、一人一人にボールが回る回数が増え、個人の技能を高めたりゲームの楽しさを味わったりすることも考えられる。さらに、類似運動や・模倣の学習内容を設定することで、基本的な動きの操作を身に付けさせることができる。

3 評価規準

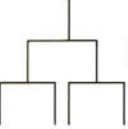
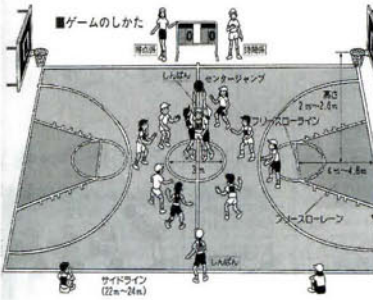

関心・意欲・態度	「シュートを決めたい」などの思いや願いをもち、教え合い励まし合って運動ができる。
学び方	全員にボールが回るようなルールや作戦の工夫ができる。
技能	味方や相手の動きを見ながら捕りやすいパスやドリブル、山なりのシュートができる。




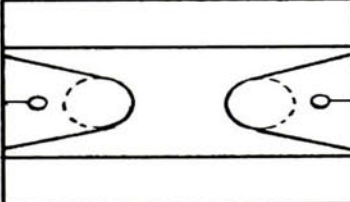

4 指導計画（全9時間）

時	1	2・3・4	5・6・7・8	9
見通し	つかむ・見通す	つかむ・見通す → 挑戦する・工夫する → 生かす	生かす	生かす
課題	試しのゲームをし、学習のめあてや計画を立てよう。	全員が楽しむためのルールや作戦を工夫しよう。	ルールを生かして楽しむための作戦を工夫しよう。	バスケットボール大会をしよう。
過程	<ul style="list-style-type: none"> ・ 準備運動 ・ 目指す動きへ挑戦 ・ 課題確認 ・ 整理運動 	<p>シュート ドリブル パス シュートI ドリブルI パスI</p> <p>示 範 → 類 似 運 動 → 模 倣</p> <p>【挑戦I】ドリルゲーム・タスクゲーム【挑戦II】ゲーム</p> <p>【一単位時間の流れ】</p> <p>準備運動 → めあての確認 → 類似運動 → 示 範 → 模 倣 → 類 似 運 動 → 挑 戦 I・II → 整 理 運 動 → 話 し 合 い</p>		<p>ルールや作戦を工夫し生かすことで楽しさを味わうとともに、核となる動きができる喜びから、他の運動へ意欲をもつ姿。</p>

板 書



	主な学習活動	学習形態・場・評価方法	教師の具体的な働きかけ												
<p>つ か む ・ 見 通 す 1 時 間 目</p>	<p>1 本時の学習について話し合う。</p> <div data-bbox="177 309 580 389" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>初めのゲームをして、学習のめあてや計画を立てよう。</p> </div> <p>2 準備運動、場の準備</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手、首、足、肩など ・ボールを使った運動 <p>3 はじめのルールを確認しゲームをする。</p> <p>(基になるルール)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・反則ルール ・運営ルール ・得点ルール ・勝利の未確定性 <div data-bbox="177 824 517 1106" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【反則ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・トラベリング ・ダブルドリブル ・ホールディング ・トリッピング <p>【得点ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1ゴール 2点 ・3ポイント有り <p>【運営ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1ゲーム 5分 </div> <p>4 単元のめあてを確認する。</p> <div data-bbox="177 1182 596 1323" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ルールを工夫してみんながシュートして楽しめるゲームをつくろう。</p> </div>	<p>○対戦表の準備。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・総あたり ・トーナメント <div data-bbox="619 309 1002 517" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tr><td style="width: 50%;">チーム名</td><td style="width: 50%;"></td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>  </div> <p>○コートの設定。</p> <div data-bbox="628 584 1002 882" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  </div> <p>○1チーム4～5人編成。</p> <div data-bbox="644 981 979 1160" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>編成にあたり、ボール操作が上手くできる子・できない子を交えた異質グループを編成する。</p> </div> <p>○グループ→全体</p> <p>○評価→学習カード、つぶやき</p>	チーム名												<div data-bbox="1018 241 1417 389" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>一単元でどの程度のゲームができるのか、見通しを持たせることが大切です。また、対戦方法を振り返ることで子どもたちの期待を持たせることができる。</p> <p style="text-align: right;">自己有能感</p> </div> <div data-bbox="1018 412 1417 636" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>みんなが楽しめるルールを工夫していくことを意識付けるために、「初めのルール」を試合前に提示する。また、ゲームを通して「同じ人だけがボールを持ったり、シュートしたりする」などの問題点をその都度取り上げることで、全員がシュートして楽しめるゲームづくりへの意識を高める。</p> </div> <div data-bbox="1018 658 1417 770" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>学習を効率的に進めるために、準備の係や道具を置く位置などについて確認しておくようにする。</p> </div> <div data-bbox="1018 792 1417 904" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>各チームのゼッケンは、単元通して同じ色の者を使用させ、休み時間に着用させておくことで、効率的に学習が展開できる。</p> </div> <div data-bbox="1018 927 1417 1016" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>楽しくゲームを展開するために、ゲーム前に反則ルールについては絵図資料等を用いて確認させる。</p> </div> <div data-bbox="1018 1039 1417 1106" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>得点ルールや反則ルールなどに分けてみようとい問かける。</p> </div> <div data-bbox="1018 1128 1417 1240" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ゲームをスムーズに展開するために、ボールがエンド・サイドラインから外に出た際のゲームの始め方・始める位置について確認する。</p> </div> <div data-bbox="1018 1263 1417 1352" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ボールがコート外に出たり、シュートが決まった際は、どこからゲームを開始するか問かける。</p> </div>
チーム名															
	<p>1 準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手、首、足、肩 <p>2 めあての確認</p> <div data-bbox="177 1487 596 1621" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>両手で山なりのシュートをしたり、全員が楽しめるルールを工夫したりしよう。</p> </div> <p>3 示範・類似運動・模倣</p> <p>【類似運動】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シュート ・パス ・ドリブル <div data-bbox="177 1778 564 2024" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【シュート】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・両手で、胸から突き出す ・膝や腕を曲げる <p>【ドリブル】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・膝や腕を曲げ中腰 ・一定のリズムで突く </div>	<p>○示範(全体)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・目指す姿の動きをしている子どもに示範させる。 ・動きのいいところを全体で確認する。 <div data-bbox="644 1554 1002 1800" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  </div> <div data-bbox="644 1823 1002 2024" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  </div>	<div data-bbox="1018 1375 1417 1532" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>全員が楽しめるようなゲームにするために、本時のゲームについてグループごとに話し合わせた後、全体で話し合わせる。学習カードに、楽しくするための理由を書かせ意識の高まりを図る。</p> </div> <div data-bbox="1018 1554 1417 1621" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>多くの子どもがボールに触れ、シュートする機会を増やすようにする。</p> </div> <div data-bbox="1018 1644 1417 1733" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ルールを工夫する際の視点を持たせるために、「全員シュートできたか。」と問かけるようにする。</p> </div> <div data-bbox="1018 1756 1417 1890" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>目指す動きを明確にするために、手や膝の動き、体全体の姿勢など、見る視点をしっかりと与えて他者観察をさせることが大切である。</p> <p style="text-align: right;">自己決定感</p> </div> <div data-bbox="1018 1912 1417 2024" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>確認した動きのコツを自分の動きに生かすために、示範した子どもの動きを繰り返し確認させイメージさせる。</p> <p style="text-align: right;">自己有能感</p> </div>												

	主な学習活動	学習形態・場・評価方法	教師の具体的な働きかけ
挑 戦 ・ 工 夫 す る 2 ・ 3 時 間 目	<p>一定の動きを、距離や時間、回数、姿勢などといった視点で活動させ、段階的に挑戦させる。</p>	<p>○類似運動（個人）</p> <p>【シュート】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴールからの距離を変える。 ・片手に挑戦する。（発展） <p>【パス】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手との距離間。 ・相手の胸に向けてパスする。 <p>【ドリブル】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・低い姿勢でする。 ・両手で交互にする。（発展） 	<p>ゲームに生かすための技能を高めるために、シュート・パス・ドリブルの動きが確実にできるようにする。そのために、個人の技能に応じた類似運動で動きを身に付けさせる。</p> <p style="text-align: right;">自己有能感</p>
	<p>ゴール近く</p> 	<p>○模倣（二人組）→相互評価</p> 	<p>類似運動の内容は、距離間や時間などだけに目を向けるのではなく、目指す動きを達成させるための工夫が必要である。例えば、膝を曲げてシュートさせるために、地面にボールをつけた状態からシュートさせる。</p> <p>膝や腕などの曲がり具合の様子から、「〇度ぐらい曲がっていていいね。」など、個に応じた動きの良さを称賛する。</p>
	<p>低い姿勢</p> 	<p>腕や肘、目線など部分的に見たりまねたりさせる。</p>	<p>二人組みにになり、相手の動きを模倣させることで、自分の動きの状態を認識させることが大切である。その際、身体全体の姿勢や腕の動きなどとポイントを絞った状態で模倣させる。</p> <p>相手の動きを見て、目指す動きに近付けるために、お互いにいい動き、改善した方がよい動きなど声をかけ合うようにする。</p> <p style="text-align: right;">受容感</p>
	<p>4 ゲーム</p> <p>【運営ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1ゲーム（7分） <p>【得点ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・全員シュートボーナス5点制 ・初シュート3点制 ・初ゴール4点制 など 	<p>○場の設定</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・移動式ゴールで2コート ・3ポイントゾーンの作成 	<p>「もっと膝を曲げた方がいいよ。」など具体的な声のかけ方を称賛する。一方、声かけが上手くできな子どもへは、「膝や腕の動きはどうなっているの。」などと助言をして気付かせる。</p> <p>シュートしたら帽子の色を変え、見分けられるようにする。また、自分たちがゲームが展開できるようにさせるために、審判をチームで分担して行わせ、基本的なルールも身に付けさせるようにする。</p>
	<p>5 グループで話し合い</p> <p>6 全体で話し合い</p>	<p>○グループで話し合う。</p> <p>○評価→ 自己評価、相互評価</p> 	<p>「もっと早くゴール下に走ってごらん。」などと、具体的な動き方を示した激励をする。</p>
	<p>得点ルールを工夫することで、全員がシュートできる、と多くの子どもがシュート・パス・ドリブルの技能も高めることができる。</p> <p>友達の工夫・発見したコツや作戦と、自分の考えを比較し自己評価に生かす。</p>	<p>・シュートはできたか。</p> <p>・全員がシュートするには。などと視点を「シュート」において話し合わせる。</p>	<p>全員にパスを回し、シュートができるようにするために、シュート面を中心とした得点の工夫をさせる。そのことにより、「勝ちたい・シュートしたい」という願いがかなうとともに、個の技能の高まりをめざす。</p> <p style="text-align: right;">自己決定感</p> <p>グループの話し合いでは、得点ルールについてチームとしての考えを話し合わせる。また、自己評価カードに、活動を通して自分を振り返らせ次時に生かせるようにさせる。</p> <p style="text-align: right;">受容感</p> <p>「〇〇の理由から～」という述べ方ができるように助言する。</p>

	主な学習活動	学習形態・場・評価方法	教師の具体的な働きかけ
4 時 間 目	<p>1 準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手, 首, 足, 肩など <p>2 めあての確認</p> <p>ルールを生かすために, チームに応じた練習をしよう。</p>	<p>○チーム毎 (チーム全体・個)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シュート, パス, ドリブル <p>チームの課題を明確にさせ練習内容を考えさせる。</p> <p>○作戦の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦板の準備 <p>→画用紙 →鉄板に磁石 (2色) など</p>	<p>チームの実態を把握して, 自分たちなりの作戦を考えさせ, チーム練習をさせることで, それぞれの役割分担やポジショニングが明確になり, 次時のゲームへ期待を持たせる。 自己有能感</p> <p>チーム練習を考える際, チームの実態を基にお互いの考えを述べ合い, 考えを高めるようにする。 受容感</p> <p>「チームの実態を把握させるために, 「どんなことができるようになるというのか。」などと発問</p>
挑 戦 す る 工 夫 す る 5 6 7 8 時 間 目	<p>1 準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手, 首, 足, 肩など <p>2 めあての確認</p> <p>みんながシュートできる作戦を立てて, ゲームをしよう。</p> <p>3 示範・類似運動・模倣</p> <p>4 挑戦 I (ドリル・タスクゲーム)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・【ドリルゲーム】 ・シュート競争 <p>1 分間にチームで何回シュートが決まるか, シュート数で競う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パス, ドリブル競争 <p>一定距離をドリブルやチェストパス, ショルダーパスなどで移動しながら競争する。</p> <p>6 【タスクゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3対2 (攻め・守り)・5対5 <p>5 挑戦 II</p> <ul style="list-style-type: none"> ・【運営ルール】・1 ゲーム (7分) ・【得点ルール】 ・全員シュートボーナス5点制 ・初シュート3点制など選択 <p>6 学習のまとめ</p>	<p>○類似運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・三步ランニングシュート ・ドリブル及びパス <p>一定の移動を入れた動きを, 時間や距離で挑戦させる。</p> <p>○役割分担</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中心になってパスを出す。 ・サイドからパスやシュートをする。 ・早く守りにつく。 <p>自分たちなりの作戦</p> <p>○場の設定</p> <p>○グループの話し合い</p> <p>作戦をチームごとに立てる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・画用紙 ・作戦板 などを使う 	<p>それぞれの技能をゲームの中に生かすために, チーム対抗でシュートやパス・ドリブル競争をさせる。また, 1つ1つの動きが確実にできるようになることを目指すことで技能の高まりが図られる。</p> <p>見方のとりやすいボールを投げたり素早い動きができたりしている子どもへ, 「相手の胸をめがけてなげてたね。」などと称賛する。</p> <p>ボールの個数やパス位置の距離間を工夫することで, 子どもたちは意欲的に取り組み意識の高まりが見られる。</p> <p>チームの戦術能を高めるために, チーム内や対戦チームとゲームをさせる。その際, 攻めの人数を多くして, 攻撃の工夫を目指すようにする。</p> <p>味方からのパスを確実にもらうために「相手に重ならないようにするといひよ。」などと助言をする。</p> <p>子どもの動く範囲を示すことで, 縦や横の動きがより活発になったり, チームの作戦を生かす練習へとつながる。</p> <p>具体的にどんな動き方をするのかを絵図に表したり, 作戦板上で確認せたりする。 自己決定感</p>
生 か す 9 時 間 目	<p>1 準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手, 首, 足, 肩など <p>2 めあての確認</p> <p>バスケットボール大会をしよう。</p> <p>いろいろな対戦の仕方を経験させる。</p> <p>3 ゲーム</p> <p>4 学習のまとめ</p>	<p>○対戦方法</p> <p>トーナメント方式</p> <p>優勝</p> <p>順位決定戦</p>	<p>1試合でも多くのゲームができるようにするために, 敗者復活戦や順位決定戦などして工夫するようにする。</p> <p>ゲームを盛り上げるために, 兄弟チームを作りお互いが応援し合うようにする。</p> <p>個人の技能, ルールや作戦の大切さ, チーム力の高まりなど, 具体的な視点を基に学習の振り返りをさせることが大切である。</p>

IV 研究の成果と課題

1 研究の成果

＜本年度（3年次）研究における成果＞

- 示範・類似運動・模倣を行うことによって友達の技能の実態を把握でき、その実態に応じた作戦を立ててゲームをすることで、チーム内で一人一人が活躍でき運動に熱中・没頭する姿が見られた。
- 動きの視点を当てた教師の関わりや、互いの動きを見合う形態を工夫し、技能を高め、次時の学習に生かそうとする姿が見られたことにより、運動意欲を高める指導方法は効果的であった。

＜シリーズ研究（1～3年次）における成果＞

- 子ども一人一人が運動に熱中・没頭する学習内容を設定し、運動意欲を高められる指導方法を具体化することができた。
- 運動の楽しさを味わいながら学習に取り組む姿が見られた。

2 研究の課題

- 学習内容を習得させ、体力向上を図るための一人一人の見取り方と指導方法の改善を図る。
- 体育科学習指導要領改訂に向け、各領域における教育課程を見直す必要がある。

《参考文献》

- 文部省 「小学校学習指導要領解説 体育科編」 (東山書房出版 平成11年)
- 高田典衛著 「学習意欲を高める体育指導」 (小学館 1990年)
- 市村操一著 「体育授業の心理学」 (大修館書店 2002年)
- 高橋建夫ら著 「体育科教育学入門」 (大修館書店 2002年)
- 高橋建夫著 「体育の授業を創る」 (大修館書店 2005年)