

## [体育・保健体育]

**ボール運動において楽しさを高めるための手立て**

— かかわりを重視したハンドボールの指導 —

山口 裕司\*

**1 主題設定の理由**

平成20年に改定された学習指導要領において、体力の低下傾向が深刻な問題となっていることや積極的に運動する子どもとそうでない子どもの二極化への指摘があることが示されている。体力低下や運動への意識について、深谷ら(1999)の調査レポートでは、「運動は何でも大好き」、または、「かなり好き」と答えた子は半数で、「あまり好きではない・嫌い」と答えた子は15%。その内訳は女子に多く、学年が上がるとやや嫌いな子が増える傾向にあるという。運動嫌いな理由には、「運動会でいつもびりだから」「リレーやボールゲームで仲間の足を引っ張るのが嫌」「皆ができて自分だけができないのが嫌」といったものがある。

指導要領でも示されている生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を養う観点から、運動嫌いの児童の苦手意識を減らす、無くすことは重要である。子どもが苦手な運動の内訳は、マラソンなどの身体的にきついものの他に、サッカーやドッジボールのように、相手のあるボール運動で、得意な人のペースについていけないので面白くない、つらい、怖いといったものが挙げられている。ここで高学年のボール運動について運動の特性に着目して見てみると、バスケットボールやサッカーなどの種目固有の技能ではなく、ゴール型、ネット型などと構成され、これらに替えてそれぞれの型に応じたハンドボールなどのボール運動を指導することができるとされている。バスケットボールやサッカーなどの種目をそのまま授業で取り上げると、得意不得意が出てくるため、苦手な児童にとっては意識の低下につながると考える。そのため、種目におけるルールや技能の簡易化、ニュースポーツの導入などで児童の意欲を高めることが重要であると考える。

体育科授業において、児童に運動の楽しさやできる喜びを味わわせることが、生涯にわたって運動に親しもうとする意欲や態度を育んでいく。そこで、体育科授業のボール運動をより充実したものにするため、技能的にはそれほど難しくなくボール運動として、ハンドボールを題材とし、運動の特性に触れる楽しさの体験や互いに高め合う仲間作りを行わせていく。

**2 研究の目的**

本研究は、高学年の児童(5年生28人、男子17人女子11人)の中から、ボール運動に苦手意識をもっている児童に焦点を当て、ボール運動の特性をふまえ、楽しさを高めるための手立てを探っていくものとする。

**3 研究の内容と方法**

以下の4点に重点を置き、研究を進めることとした。

**(1) 経験したことの無いボール運動(ハンドボール)の選択**

ボール運動を楽しむためには、ボール運動の特性に触れることが必要である。しかし、その特性に対して苦手意識をもつ児童も少なからずいるはずである。ボールの操作性や集団としての動作などである。これらの特性にスモールステップで触れていき、技術を習得することが必要になってくる。ボール運動について、苦手意識をもっている児童は、休み時間等にボールを使って遊ぶことはなく、対してボール運動を得意とする児童は、休み時間やスポーツクラブなどで経験を重ねてきている。この差を埋めるためには、技術の習得に差があまりつかないが、ボール運動の特性に触れることができるハンドボールを選択した。

---

\* 南魚沼市立六日町小学校

ハンドボールはサッカーやバスケットボールなどのボール運動と比べて技術が容易であると考え。例えば、サッカーは足でボールを扱うことから、自分が意識した方向とは別の方向にボールを蹴ってしまうことが多いなど技術習得が難しい種目である。しかし、ハンドボールの場合はボールを手で扱うため、足で扱うことに比べて自分の思った方向に投げられる。

ボールについては、ハンドボールよりも小さいボールを使い、小学生でも片手で握ることができ、操作が容易でキーパーに当たってもあまり痛くないものを選んだ。苦手意識をもっている児童の中には、ボールに当たることに恐怖感をもっている児童もいたためである。また、ゴールもバスケットボールに比べ、枠が大きいので得点が入りやすく児童が達成感や満足感を感じることができると考えた。

(2) 運動の特性をいかしたルールの工夫

ハンドボールは本学級では誰もが初めて経験するため、作戦やルールの変更をしやすい。学習指導要領では、「簡易化されたゲーム」という表現を用いている。小学生にとってボール運動は、簡易化・工夫されたボール運動でその特性に触れながら、楽しさを味わわせることが目的だと考えた。初めて行うハンドボールにおいては誰もが十分にゲームに参加できるような工夫をする。

ルールの工夫で、より苦手意識を感じている児童に対しても、取り組みやすいと感じる指導ができると考え、簡易化した以下のルールでゲームを行った。

① ドリブルの制限

ドリブルはボール運動が得意な児童にとって、ボールを確保し前線へ行くための有効な手段であるが、本単元においては、ドリブルを制限した。技術習得の差を出さないことが理由の一つである。また、パスをつないで前線へ攻めることを考えると、一人一人の立ち位置が工夫できたり、ボールに触る回数も増えたりすることが期待できるからである。

② グリッド線の活用

チーム内の一人一人の役割をより明確にするため、グリッド線でコートをいくつかに分けるゲームも行った。攻めることを重視する作戦や、バランスよく配置する作戦など、人数やメンバーも児童に考えさせる。チーム内での話し合いにより結束を高め、思い通りに点が決まると喜びを共感できると考えた。

③ 人数の工夫

本来コートプレーヤー6人、ゴールキーパー1人の7人であるが、最初は3人对3人でキーパーなしで行ったり、4人对5人などのどちらかが一人少ない状態でのゲームを行ったりする。少人数で基本的な動きを理解させ、運動量も友達とのかかわりも豊富にさせるねらいがある。

(3) 学習カードの活用

ハンドボールについて経験がないことや友達とかかわらせたいという思いから、学習カードに作戦例を示し、チーム内で作戦や動きを確認することを通してかかわりを深めさせたい。

学習カードで具体的に、誰がどこに動きシュートを決めるのか作戦を立てさせる。自分たちのチームメンバーで、誰がどのように動けばうまく点が取れるのかを考え、チーム内で話し合わせることで友達同士のかかわりを深めていけると考えた。経験のない種目だが、作戦例を示すことでいかにシュートをする人をフリーにするかを考えさせたい。作戦を考えることで、各チームの集団技術の向上が図られ、目標とするゲームのよい競い合いの実現につながると考える。

また、チーム全体の話し合いの中で、個人の課題も話し合われるはずである。苦手意識をもった児童の課題をチームの全員が考え、シュートを決めたりアシストをしたりする改善策を立てることが重要となってくる。苦手意識をもって

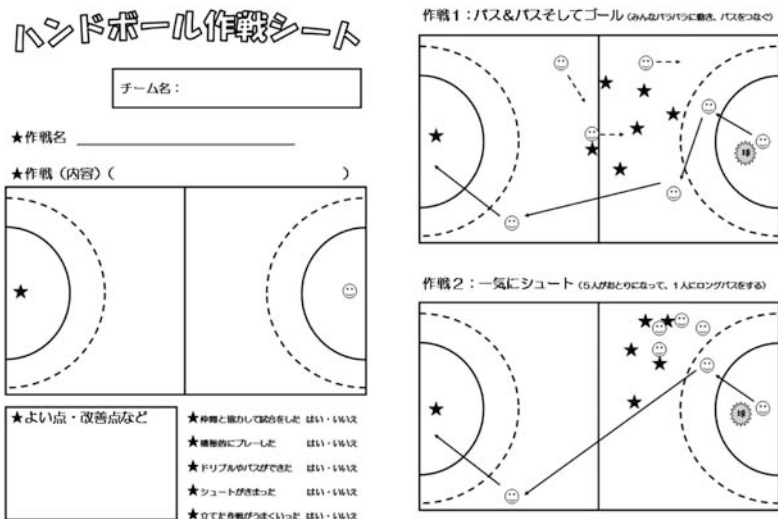


図1 作戦例を示し、具体的な作戦と自己評価をするための作戦カード

いる児童もそうでない子も、一人一人の動きが確認されることで児童の自信と有用感を高めていくことができると考える。

#### (4) 教師の支援

苦手意識をもっている児童にも、そうでない児童にも一人一人が満足感を得られる授業にするために、ゲームのルールを実態に合うように変更したり、よい作戦を紹介したりする。

また、苦手意識をもっている児童が「できない、わからない」という場面で、問いを学級全体で考え課題とし、フィードバックさせることは技術・作戦の向上につながる。その中で、ボールを受けやすい場所に動くよい場面やナイスプレーが見られた時は、時間を止めてでも賞賛の声をかけていくことを意識しながら進めていく。

### 4 授業実践及び分析

次のような単元展開で実践した。

時	学習のねらいと活動	教師の主な手立て
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習の進め方を知り、学習の見通しをもつ。</li> <li>・ハンドボールを使った鬼ごっこを楽しむ。</li> <li>・基本的な技術の練習（パス、シュート）</li> <li>・基本的なルールの確認</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○パスができるよう2人に1つボールを用意する。</li> <li>○ボールに慣れ、親しみをもつような活動の工夫をする。</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボール慣れの運動を行う。</li> <li>・ゲーム1を行う。(3人対3人)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ゲームでよかったプレー、期待するプレーを紹介していく。</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム1を行う。(3人対3人)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学習カードの作戦からの課題を考えさせる。</li> <li>○ポジションや動きを確認させ、全員にシュートをさせる。</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム2を行う。(4人対5人)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームで作戦を立てさせ、振り返りをさせる。</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム3を行う。(グリッド線ありのコート)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームで作戦を立てさせ、チームや個で振り返りをさせる。</li> <li>○チームや個での振り返りをさせる。</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム4を行う。(ドリブル無し以外は従来ルール)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームで作戦を立てさせ、チームや個で振り返りをさせる。</li> <li>○チームや個での振り返りをさせる。</li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム5を行う。(従来のルール)</li> <li>・学習のまとめを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学習のまとめをさせる。</li> </ul>



図2 相手を引き付け、味方にパスを出す児童



図3 作戦カードを活用したチームでの話し合い。一人一人がチームとしてどう動くのかを確認。

#### (1) 時間毎の授業分析

1時間目には、ハンドボールを使った鬼ごっこをしたり、ハンドボールの基本的な技術やルールの確認を行ったりした。鬼ごっこでは、ボールを持っていると鬼にタッチされても鬼にならないというルールで行った。タッチされそうな友達にパスをして助けることもできるため、積極的にボールに触ろうとする児童が多くいた。ボールに親しみ、苦手意

識を和らげることが目的である。技術指導では、2人1組から7人グループまでのパス練習、パスからのステップシュートやジャンプシュートまでを指導した。ステップシュートが少し難しいようであったが、ジャンプシュートに興味をもった児童も多く積極的にシュートを打っていた。この段階で、活動に参加しなかったりできないといった児童はいなかった。ボールの操作について鬼ごっこなどの遊びを通しボールの投球・捕球に慣れ、友達とのかかわりも積極的に取り入れたことで、苦手意識をもった児童も楽しんで活動ができた。

2時間目以降はルールや場を工夫し、どんどんゲームに挑戦させていった。まずは、3人对3人のミニゲームから行った。ドリブルはできないのでもらえる位置に動くことと、ボールをもらいに行くことを意識させるよう働きかけた。最初はチームとしてどのように動けばよいか戸惑う場面もあったが、よい動きを紹介したり、攻守の切り替えを省くルール設定で動きをスムーズにしたりすることで、期待する動きをする児童が多くなっていった。ここで普段積極的ではない児童も、ボールを受けパスをすることの容易さを実感している様子であった。特に、サッカーでは、ゲームになった途端動かずにぼつんと立っているだけの児童が、友達からのパスを受けシュートを決めた瞬間は友達と喜び合い、積極的に動く姿が見られた。ハンドボールはゴールが大きいこともあって、とにかくシュートが打てそうだと感じることを口にする児童が多かった。男子がキーパーであっても、女子がシュートを放ち決めるシーンも多く見られた。シュートのダイナミックさとボールの操作性での容易さを感じられた2、3時間目であった。

4時間目では、4人对5人という有利な状況を作り、チームで作戦を立てさせた。一人がおとりとなってパスを出すチームやパスをまわしながら相手チームをかく乱させるチームなど、どのチームも話し合ったことを実行しようとする姿が見られた。ボール運動において、ボールを保持していない時の動き方に難しさを感じている児童は少なくない。しかし、一人少ない場面を設定すると、相手の動きをよく見て自分が動くスペースを見つけ出し動く姿が見られた。ボールに人が集中しがちな作戦を避け、相手がいなスペースに走りこむ姿を賞賛し、一人一人の動きを確認できる時間となった。児童の感想の中に、「わたしが誰もいないところに走るだけで、敵が集まってきた。そしたら、Aさんがシュートを決めてくれた。」という表記があった。自分が動くことで、シュートは決められないけれどチームのために活躍できたことを素直に表現できていると感じた。

5時間目には、グリッド線を活用したコートでの工夫をしたゲームを行った。チームで話し合いをさせ、攻めることを重視したチームもあれば、攻めは一人だけで守ってロングパスを出すチームもあった。ボール運動に苦手意識をもっていた児童が活躍したり期待するプレーをしたりした場面では、チーム全体としていいプレーができたことを賞賛していった。攻守のバランスを考えなくてはいけないことや、コートが比較的小さいことから全員で攻めて、全員で守るといった意識が見られた。

6・7時間目のゲーム4・5では、1試合5分と短い時間でいかに自分たちが立てた作戦で得点が取れるかという姿が見られた。7人1チームで、4チームが総当りの3試合ずつ行うことで運動量の確保と、空き時間に自然と話し合い活動や練習するチームがあった。ドリブルをしないことにしたことで展開がスピーディーでなくなるという場面が見られたり、児童からの要望もあつたりしてドリブルし、最後の時間にはドリブルありの本格的なルールでゲームを行った。一人一人の動きのよさを確認しながら、賞賛していくことで技術の向上も見られた。動きの中でボールを受ける、パスを出してまた動くという運動の繰り返しだが、作戦を立てたことでチーム内の個の動きが明確になったことが動きのよさにつながっていると考えられる。

授業の中で、ゲームを通して苦手意識を感じていた児童が、意欲的に活動する姿が見られた。その中には、ゲームの中で活躍はできなかったが、自分のチームが勝ったことで喜びを分かち合えることで満足感を得ている児童もいた。ハイタッチや「ナイス」などのかけ声で盛り上げて、自らのことのように喜びを表現していた。友達とのかかわりの中で、ボール運動の特性以外にも満足感を感じていることが分かった。また、全時間を通して学習カードを通しての友達同士のかかわりが多く見られた。身振り手振りで「ここで僕たちは細かくパスをして、その間に3人は相手コートに入るんだ。」などの自分たちが考えた作戦を説明していた。学習カードを活用することで、ゲーム内でもゲーム以外でもかかわりをもたせることができた。

## (2) 4つの手立てについて

### ① 種目（ハンドボール）の選択

ボール運動の特性の中で、ボールの操作に苦手意識をもっている児童に対して意欲を高められたと考える。

苦手意識をもった児童が、ボールを追う姿や積極的にシュートをねらう姿などからボールに対しての恐怖感を除くこ

とができた。ボールの大きさについては、片手でシュートを放ちパスをしていた様子から、扱いやすいものであったと考える。また、ゴールの大きさによる得点の容易さや、新たに行う種目ということでルール設定を児童の実態に合わせて変えやすいことが意欲の高まりにつながった。

### ② ルールの工夫

児童の実態に合わせたルールの工夫により、技術の差を減らすことができ、苦手意識をもつ児童にも活躍できる場を設定することができた。ドリブルのような技術が難しいものを取り除くことでボールに触ろうとする意欲を高めたり、グリッド線でコートを規制することによりボールに触る機会が増えたりするなど、チームの1人として役割を担い攻守の役割を明確にしたりすることができた。

試合時間を短くし、より多くのチームとゲームができたことが児童の満足感を高めていった。短時間でのゲームで自分たちが考えた作戦を実行し、すぐに評価でき友達と話し合い改善できるというメリットもあった。

### ③ 学習カードの活用

チームでの作戦は学習カードを活用した。言葉で作戦を伝え合い実際に人を動かして配置をシミュレーションしてみたり、カードを活用して具体的に一人一人が動いて動きを確認したりする姿が見られた。友達と相談しながら自分の動きを確認し、その動きが得点につながるとチームとして喜ぶ姿が見られた。この光景はゲームしていない時だけでなく、ゲーム中にも積極的に友達とコミュニケーションを図る姿として見られた。「今度は僕が斜めに走るからパス出して。」とチームの友達に声をかけ、素早く動き得点へのアシストをするなどの姿が見られた。児童の頭の中に、学習カードで話し合ったコートの図や動きが想起されたのではないかと考える。

また、自分の振り返りでは時間をかけず簡単に行えるよう、項目ごとに「はい」「いいえ」で振り返られるようにした。項目として、①仲間と協力した②積極的にプレーした③ドリブルやパスなどができた④得点が決まった⑤作戦がうまくいったという5つについて振り返りをさせた。

表1 学習カードの振り返り

項目 \ 時	2 / 7	3 / 7	4 / 7	5 / 7	6 / 7	7 / 7
①仲間と協力	15 (2)	13 (4)	12 (3)	15 (4)	16 (5)	17 (5)
②積極性	6 (0)	8 (1)	12 (1)	14 (2)	15 (2)	19 (2)
③ドリブルやパスの技術	7 (1)	12 (3)	12 (3)	15 (2)	16 (3)	17 (4)
④得点	10 (3)	13 (2)	14 (2)	16 (5)	21 (5)	20 (5)
⑤作戦がうまくいった	14 (4)	17 (5)	20 (5)	20 (5)	21 (5)	21 (5)

「はい」と答えた児童の数 ( ) 数字は苦手意識をもった児童

表1の学習カードの振り返りから、一人一人が回を増すごとに自信をつけてプレーしていることが分かる。特に作戦を立てて実行するためにチーム内で話し合い、達成できたことが⑤作戦についてよく表れていた。かわりも十分に行われボール運動の特性とは違った満足感が味わえたのではないかと。全体的にポイントは向上しているが、②積極的に動いたについての項目では、苦手意識をもっている児童も教師側から見れば十分積極的にプレーしていたと感じていたが、本人たちはそれほど評価をしていない様子である。友達と比較して評価していると考えられる。

### ④ 教師の支援

期待するよいプレーを賞賛し、次のゲームにつなげていく声かけで真似をする児童が多く出てきた。目標となる姿を具体的に示し、その具体的な姿を取り入れた作戦を立てるチームもあった。

コミュニケーションを促し、チーム内の雰囲気高めたり、作戦立ての話し合いでアドバイスをおくったりすることができた。チーム内で、「今の作戦が良かったから、次の相手の時も最初に同じ作戦でやってみようよ。」などと自分たちで友達のプレーを賞賛する姿も見られた。チームの友達と話をすることや共に喜びを分かち合うことが、苦手意識を感じている児童は満足だと感じていることも分かった。

## 5 考察

本研究では、ボール運動における特性と友達とのかかわりの中で、苦手意識をもった児童の意欲や行動の変化について手立てを講じていった。

まず、ハンドボールという経験したことのないボール運動を取り扱ったことで、苦手意識をもっていた児童も意欲的に活動に取り組む姿が見られた。技術の差が少ないことや容易なルール設定によってある程度は苦手意識を省くことができたと考えられる。特に、女子児童に積極的にボールに触れよう、シュートを打てる位置に動こうという姿や意識が見られた。サッカーの授業ではボールに触ることなく時間が過ぎる児童がいることから、運動量の確保もされ、技術習得も容易であったと考える。このことは、ハンドボールのボール運動としての特性だけでなく、簡易化したルールや人数制限なども影響したと考えられる。

また、作戦を立てる時間は予定していたより確保することができなかったが、自らチームの仲間を集め作戦を考えたり、練習をしたりしようとする意欲的な場面が多く見られた。その多くが、運動が好きで得意とする児童がサポートに回り、前線にいる苦手意識をもった児童にシュートをさせるといった作戦だった。シュートまで持っていくためにパスをできるだけ近くで行ったり、チームの得点のためにおとりになる動きをしたりと教師が予想しなかった行動が見られた。また、作戦タイムや振り返りを行うことで、チーム内での友達のかかわりが生まれていた。友達と立てた作戦がうまくいくと、チーム内で喜び合い、また次の作戦を立てたり、積極的な動きにつながったりしていく。学習カードにより作戦を立てたり、ルールを工夫したりすることで積極性が高まることから、他のボール運動でも活用することができる。と考える。

しかし、どうしてもチーム編成によって力の差が生まれてしまうこともあった。6人のコートプレーヤー一人一人が自分の役割をもって動こうとしている姿はよい。しかし、コート内での動きについて、他の種目で経験がある児童と、あまり経験が無い児童との差は大きく、基本的な練習の時間が足りなかったと感じる。実際の授業の中でも、「やることは分かるけれど、空いている場所に動いてもパスがもらえない。」などといった声が聞かれた。ボール運動において苦手意識を感じるポイントである。そうになると、運動が得意な児童達が単独で攻め始めてしまう姿が見られた。教師の指導や助言で改善でき、今後検討することであると感じた。

## 6 成果と課題

### (1) 成果

- ・学習カードを通して友達とのかかわりをもたせることで、ボール運動の特性に触れ積極的に運動させることができた。
- ・ハンドボールのような経験したことのないボール運動に対して苦手意識をもっていた児童にも、主体性やゲームの中での自己有用感が生まれ、ボール運動のもつ楽しさに触れさせることができた。
- ・ゲームを簡易化させたことで、作戦を立てて実行できる余裕が生まれた。自分たちが考えた作戦がうまく行くことでさらにより作戦を立て実行しようとする向上心が生まれていた。

### (2) 課題

- ・技能面において、運動が好きと答える児童・運動を得意とする児童が活躍しすぎる場面が見られた。後半のゲームにおいては、ドリブルも許可を出したため個人プレーに走ってしまう児童もいた。活躍する児童もチームのためにサポートする姿勢を賞賛して価値付けをするべきであった。
- ・ボール運動の中でハンドボールを取り扱ったが、他の種目でもゲームを簡易化させたり、制限を設けたりすることで同様の効果があるのか研究を進める必要がある。

## 引用・参考文献

1. 文部科学省 (2008). 『小学校学習指導要領解説体育編』. 東洋館出版.
2. 金子優誠 (2010). 『チーム内の雰囲気と触球数とのかかわりに関する一考察』. 教育実践研究20集. 163-168
3. 横尾保年 (2008). 『体育授業の楽しさを高めるための手立て－3つの観点に基づく「児童の満足度に着目して－」』. 教育実践研究18集. 151-156
4. 金澤健志 (2007). 『仲間とのかかわりを重視し、意欲的に運動する子どもの育成をめざした指導の試み－ホール運動の特性を生かし、楽しさを味わう指導の工夫－』. 教育実践研究17集. 85-90
5. 神子純一 (2006). 『運動の二極化改善に向けた学習指導法の研究－運動が苦手な児童の変容に着目したハンドボールの学習を通して－』. 千葉県総合教育センター