

[体育・保健体育]

ゲームの繰り返しによって気付きと役割を深めていくボールゲーム - 第6学年ボール運動「アルティメット」の実践より -

河上 岳人*

1 はじめに

新しい小学校学習指導要領解説体育編では、ボール運動を、「競い合う楽しさに触れたり、友達と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わったりすることができる運動」であるとしている。また、ゲームの指導に関して、「友達と協力してゲームを楽しくする工夫や楽しいゲームを作り上げることが、児童にとって重要な課題となってくる。集団で勝敗を競うゲームでは、規則を工夫したり作戦を選んだりすることを重視しながら、基本的なボール操作とボールを持たない時の動きを身に付け、ゲームを一層楽しめるようにすることが学習の中心となる。」とも述べられている。これまでの自身の体育授業を振り返ってみると、ボール運動の、特にゴール型サッカーやバスケットボールの授業を行う場合、ドリルゲームで基本的なボールの操作やボールを持たないときの動きの習熟を図り、タスクゲームでゲーム様相を学びながらチームごとに役割を考えるという展開を主として行ってきた。しかし、ドリルゲームで習得した技能がゲームの中で発揮できずにいる児童や、形式的に役割を与えられてもゲームでそれが機能しない場面が多く、そうした状況に対する教師からの指導に時間が掛りすぎてしまい、授業が盛り上がらないこともあった。

そこで、ボール運動ゴール型の学習において、シンプルにゲームだけを繰り返すことによって、技能や戦術を児童自ら獲得していくことができるのではないかと発想を転換させた。繰り返しの中で学びのPDCAサイクルを生み出し、児童自身がゲームを通して必要な技能や戦術に気付き、技能を身に付けようとしたり、戦術の習熟を計ったり、児童一人一人の特徴に合った役割を見出していったりすることができるのではないかと考えた。また、ゲームを繰り返す流れを崩すことなく、児童の気付きの質を高めていくために、プレイ直後の教師の言葉がけ（即時的なフィードバック）と、振り返りの場面でチームごとのゲームの気付きを書きためていくことを手立てとした。

サッカーやバスケットボールは、経験者と未経験者が存在する場合があるが、本研究では、児童がこれまで体験したことのない「アルティメット」を題材とし、一律の条件とした。アルティメットは、フライングディスクを移動させ、敵陣内のゴールでキャッチして得点を競うゲームであり、セルフジャッジを基本とするスポーツである。そのため、ルールを正しく理解し、それに則ってゲームを進めていこうとする態度が必要となる。ルールを守ることは、ルールや対戦相手を尊重するというだけでなく、そのルールの中でどのようにゲームを展開すれば勝つことができるかを思考することによって、より学びを深めることにつながると考えられる。また、岩田ら(2018)は、アルティメットの教材的価値として、「①ルールがシンプルなため、どの子も比較的容易に取り組むことができる、②難しいボール操作の技能が要求されないことからボール運動が苦手な子どもも十分力を発揮できる、③ディスクを相手に捕られないようにパスし続けなければならないことから、ボール(ディスク)を持っていないときの動きを効果的に身に付けることができる」という3点を挙げている。今回は、身体接触の禁止やディスク保持者の移動制限などをルールとしてあらかじめ提示し、学習を進めることとした。

2 研究の目的と検証方法

ボール運動ゴール型アルティメットにおいて、「ゲームを繰り返す」ことにより、①児童の学びにPDCAのサイクルを生み出すこと、②適時の教師の即時的なフィードバックが児童の気付きと役割を深めること、③気付きの書きためて児童の次ゲームの目的を明確にすることを、実践を通して明らかにする。児童の「〇〇だから△△する」という型の手立てがわかる記述と授業中の発言、ゲーム中の動きの観察やVTRから、自己の役割を意識しながら主体的にゲームに参加することができるようになっていくかを検証する。

*柏崎市立比角小学校

3 研究の構想

- (1) 実施時期 2018年10月～2018年11月
- (2) 対象児童 新潟県公立小学校 第6学年1クラス 男子17名女子13名 計30名
- (3) 単元名 第6学年「アルティメット（ボール運動ゴール型）」
- (4) 単元の指導計画

表1 単元の指導計画

時間	1	2	3	4	5
5	ウォームアップ・集合・あいさつ・本時の課題の確認				
10	オリエンテーション	ミニゲーム（2対2）	アルティメット大会① （1チーム3分×3試合）	アルティメット大会② （1チーム3分×3試合）	アルティメット大会③ （1チーム3分×3試合）
40	ミニゲーム（2対2）				
45	本時の振り返り・次時の確認・あいさつ				学習のまとめ
目標	・ディスクを投げる・捕ることを楽しむ。 ・ゲームのルールをおおまかに把握する。	・2対2のミニゲームを通してディスクの扱いや動き方に慣れる。 ・ゲームの中で、自分や他者の動きに気付く。	・5対5のゲームを通して、効果的なゲームの進め方に気付く。	・前時までの気付きを生かしてゲームを有利に進めることができる。 ・さらに効果的なゲームの進め方に気付く。	・これまでの気付きを生かして、アルティメット大会を楽しむことができる。

(5) 指導の手立て

① ゲームの繰り返しによってPDC Aサイクルを生み出す学習展開

ボール運動においては、投げる、捕る、パスを出す、シュートを打つなど、それぞれの場面ごとに区切って主にボール操作技能の向上を目的としたドリル的な練習を行う場合がある。初めて経験する種目や扱ったことのない用具を用いる際、慣れることを目的として、これらは有効に働く場合が多い。しかし、ボール運動の学習において、そのような技能に特化したドリル的な練習の繰り返しは、実際のゲームと場面が異なる場合が多く、「時間をかけて練習したがゲームで使うことができなかった」「練習ではできたのにゲームではできない」といった状態になってしまうことが自身の指導では多かった。そこで、本単元では常にゲーム形式の活動を中心に据える。ゲームの中で児童がどんな課題に気付き、ゲームの中でそれをどのように解決するか、また、どのような手立てを発見しゲームの中でそれをどう再現するか、といったことに焦点を当て、「ゲームで気付き、ゲームで試す」というテーマをもって単元を進める。教師は「〇〇だったから次は△△する」といった次の手立てがわかる記述や発言を拾い、動きの変容を見取り評価する。具体的なゲーム数については、個々の動きが常に必要とされる2対2のゲームを20試合以上、5対5のフルゲームを9試合の、合計29試合以上を行う。

② 教師の即時的なフィードバック

児童がゲームにおいて試したこと、動いてみたことが、結果としてよかったのか改善すべきなのかの判断が難しいことが予想される。そこで、実際のゲームを行っている場面で、教師が上手くいったプレイを見取り、その場で伝えることが必要となる。鈴木ら（2010）は、「マネジメント」「直接的指導」「観察」「相互作用」といった体育授業中の教師四大行動のうち、教師が相互作用を積極的に営むと学習成果に好影響を与える傾向があると述べている。直接的指導ではなく、相互作用を狙いとしたフィードバックを与えることができれば、児童はゲーム内でさらに思考を深め、よりよい気付きを得たり、ゲームの質を高めたりしていくことにつながると考えられる。また、教師の言葉掛けにより児童の次の手立てが明確になると考えられる。

③ 気付きの集約と可視化

児童の思考を深める手立てとして、ゲームにおける気付きを学級全体で集約し可視化する。具体的には、学習の終末において、すべての児童がゲームで気付いたことを短冊に書いて模造紙に貼りつけていく。教師は、気付きを分類したり、意味付けをしたりしながら次のゲームへつながるように掲示する。また、ゲーム前やゲーム中にも気付きを書いて追加したり確認したりできるようにしておき、気付きを生かせるようにする。

④ ルール及び用具の工夫

児童が安心感をもちながら、ルールを理解し、自分たちでゲームを作り上げていくことができるように、ルール（表2）

表2 単元初めに提示するルール

- | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------|
| ① | 1チームは5人、全6チームの編成とする。 |
| ② | 25m×15m程度のコートを使用する。 |
| ③ | 攻撃チームのスローオフからゲームを開始する。守備チームはゴールラインより下がってからスタートする。 |
| ④ | ディスク保持者からは1m以上離れて守る。身体接触は禁止する。 |
| ⑤ | ディスク保持者の移動は禁止（キャッチ時の数歩とビボットの動きを除く）。 |
| ⑥ | ディスクを落とした場合は、相手チームのディスクでその場から再開する。 |
| ⑦ | ディスクがサイドラインを超えた場合、最後にディスクに触れたプレーヤーの相手チームの攻撃となる。 |
| ⑧ | エンドゾーン内でディスクをキャッチしたら得点となる。 |
| ⑨ | 守備のプレーヤーは自陣のエンドゾーン内ではプレイできない。 |
| ⑩ | ゲームのスタートや得点後は、センターラインからのスローオフで開始することとし、その時相手チームはエンドラインまで下がってはいなければならない。 |

を児童自身が必要に応じて加除訂正しながら学習を進めていくようにする。また、本研究では、オフィシャルのディスクではなく、児童に馴染みのある柔らかいソフトディスクを使用することで簡易化を図る。そのことにより、パスやキャッチの技能差を強く感じることなく、ゲームの本質（得点が取れて楽しい、チームの作戦が上手くって面白い、など）に目を向けて楽しめるようになると思う。

⑤ チーム編成の工夫

本単元では、30名の児童を5人1チームとして全6チームを編成し、全5時間を通して同じチームのメンバーと活動する。単元を通して同じメンバーとゲームを繰り返すことで相互理解が深まると考えるからである。また、児童のひらめきや発言を広め、児童相互の学び合いが活性化するように、6チームを半分ずつに分けてきょうだいチームとし、リーグ戦では対戦せず互いに助言し合える関係づくりを目指す。

4 研究の実際

(1) 1時間目の様相

学級の実態として、言葉のみで理解するのが苦手な児童がいるため、ゲームの中で動きながら理解を深めていくこととした。チーム編成とルールの簡単な説明のみで、すぐに2対2のゲームをスタートさせた。このゲームは、10m×10mコート、ゲームは1分程度とし、とにかくゲームを繰り返した。2人組は5人チームの中から順番に作った。最初のゲームでは、動きが少なく、特に女子児童や運動が苦手な男子児童が立ち尽くしてしまい、ゲームが停滞する場面が多く見られた。しかし、ゲームを繰り返すうちに、少しずつゲームに対応した動きとルールが浸透していき、徐々にゲームが活発になっていった。ディスク保持者の移動が禁止されているので、2対2の場合、保持していない児童が動かないと得点を狙うことが不可能であることに気が付き始めたからである。しかし、得点を目指すための動きは、単純にパスをつないでゴールに少しずつ近づいていくものであった。また、基本的な「投げる」「捕る」といったディスク操作の技能が不足し、狙ったところにパスができずにディスクが落下してしまったり、キャッチできずに攻守が切り替わったりしてしまうといった姿が多く見られた。1時間目には、1人当たり8ゲーム程度を行うことができた。1ゲームの時間は短いものの、ゲーム理解が進み、運動量も上がっていったため、終了時には児童は汗だくになっていた。振り返りで、気づきカードの記入を行った。

(2) 2時間目の様相

1時間目のゲームで児童が概ねルールを理解できたので、2対2のゲームをすぐにスタートした。ゲームの進め方については、1時間目と同様とした。ゲームの展開は、スピーディーになり、1分間の中で4点5点と得点を重ねるペアが出てきた。さらに、相手の動きを先回りして得点を目指す姿や、ロングスローで一気に得点したり、細かくパスをつなぎながら相手をかかわっていったりするなど、戦術が多様化してきた。また、「走るのが速い」「狙ったところに投げられる」「背が高くてブロックができる」など、ペアの特徴をゲームに生かそうとする姿が見られるようになった。ディスクの落下回数は減少し、プレイが停滞する場面はほとんど見られなくなった。ペアでの意見交換が見られるようになり、ゲームごとにゴールを目指す動きと効果的な守備の動きが高まっていった。また、「ディスクを持たないときの動き出しが速かった」「いいところに動いてディスクを呼び込んだ」などのように、ゲームの中で効果的であったプレイについて、教師からその場でプレイ中の児童にフィードバックを行った。振り返りでは、「縦に持って投げると近くの仲間にパスがしやすい」「横から投げるときは遠くに投げたいとき」といったように、ディスクの投げ方についての気づきが児童から上がってきた。しかし、ゲーム戦術に関わる「攻め方」や「守り方」の気づきは出なかった。児童からは、「早く5対5のゲームをしたい」「もっと広いコートでゲームをしたい」「1分間は短すぎる」といった声が聞かれ、休み時間を利用して大人数でのゲームを楽しみ始める児童も出てきた。この時間は、2対2のゲームを1人12ゲーム以上行うことができた。

(3) 3時間目の様相

5対5の3分間のゲームを開始した。2対2と基本的なルールは変わらないので、コートの変更点の説明と、きょうだいチームでのアドバイスを活発に行うよう促した後、すぐにゲームを開始した。1ゲーム目のゲーム様相は、ディスク保持者への密集が多く見られ、近い仲間へのパスのやり取りに終始し、守備者がディスク保持者に3～4人でマークに付いてしまうので、ゲームのダイナミックさが失われる場面があった。そこで、教師から、「空いているスペースはどこにあるのかを、ゲームを見ているきょうだいチームから伝えること」と、「一番の目的はエンドラインを越えて

キャッチし、得点を取ること」という視点を与えた。2ゲーム目は、チーム内で「投げる」「捕る」の役割分担を行うチームが出てきた。そのチームは、5人のメンバーの中で得意なプレイをそれぞれが生かせるように試行錯誤を始める。具体的には、ゲームスタートと同時にエンドラインめがけて走りこみパスを呼び込む児童と、その児童めがけて一気にパスを投げ込む児童、その中間でパスミスフォローしようとする児童に分けるという動きであった。そのチームは、相手チームに圧倒的な差を付けて勝利した。3ゲーム目には、うまくいっているチームを真似て役割を分担しようとするチームが出てきた。それに伴って、ゲームの様相は、密集から拡散へと変化した。コート内のスペースを見つけ出し、そこに走り込もうとする児童やパスをつなげようとする児童が多くなってきた。しかし、個々のディスクを扱う技能面において差があり、意図したところへパスが通せなかったり、投げるのが不得意な児童が保持しているにもかかわらず、他の児童が全員エンドライン方向に走りこんでしまったりする場面もあった。

この時間の振り返りでは、ルール追加に関わる気づきが出てきた。エンドライン付近でディスクが落下し、攻撃チーム保持の状態ですtartする場合、エンドライン内にいる児童に手渡しでできてしまうという問題に着目したA児は、「守備チームの最終保持者がエンドラインから大きく2歩センターライン側に移動した地点をゲーム再開の地点とする」ことを提案した。この提案は、すべての児童の賛成によりルールに追加されることとなった。気づきカードへの記述内容では、「投げ方」「動き方」「仲間の動かし方」「効果的な守備の仕方」など、様々な視点が生まれてきた。

(4) 4時間目の様相

4時間目は、引き続き5対5のゲームを行った。この時間の中では、「ブロック」「アタッカー」といった言葉を用いたポジションの概念をもち、自チームや対戦するチームの特徴に合わせた動きを考えるチームが出てきた。中には、ゲームスタートと同時に保持者以外の4人全員がエンドライン方向に走りこみ、一気にパスを呼び込んで得点することを目指すチームも現れた。何度か繰り返すうちに精度が高まり、スタート後の数秒で得点を取る場面も見られるようになった。また、体育に対して苦手意識をもっていたB児が、身長の高さを生かして相手のパスをブロックするという場面があった。B児はこれまでミスが目立っていたが、チーム内でB児を生かすための話し合いが行われ、「相手チームのディスク保持者にB児がマークにつき、身長の高さを生かして遠くへパスを出させないようにブロックする」という役割を考えた。B児は、この役割を得て自身の動き方が明確になり、何度も相手のパスをブロックして得点を防ぐことができた。振り返りでは、「敵が少ない方のエンドラインを狙って走りこむことでブロックされにくく、得点につながりやすい」「相手が守備の形を整える前に一気に攻め込むことで崩しやすくなる」「パスを出す相手や動いてほしい相手の名前を呼んで指示を出すことが必要」といった、具体的な気づきが児童から上がってきた。

(5) 5時間目の様相

単元最後の時間。ゲームへの理解も深まり、多くの児童がゲームを楽しむことができるようになる。得点後に動きが止まるのではなく、むしろ早いリスタートで速攻を狙おうとする場面も目立ち、児童の運動量はかなり多くなった。足を止めている児童はいなくなり、常にゲームの状況に合わせて移動を繰り返し、攻守の切り替え場面もスムーズになった。また、チームごとの特色が明らかになり、守備時にはマークに付くことをほとんどせず、エンドライン際でとにかく得点のみを防ごうとする方法をとるチームも現れた。

5 結果と考察

(1) ゲームの繰り返しによって自発的に生み出されたPDCAサイクル

児童は、2対2のミニゲームを20試合以上、5対5のフルゲームを9試合と、多くのゲームを経験した。その中で、ゲームに対する理解の深まり、基本的な「投げる」「捕る」「スペースを見つけて移動する」といった、ゴール型に必要な技能の高まりが時間を追うごとにみられるようになった。これは、ゲームの繰り返しがドリルゲーム的な効果と、タスクゲーム的な効果の両方を生んだと考えられる。また、繰り返しの中で、自分や他の児童の特徴、得意なプレイ不得意なプレイ、相手チームの強みと弱みなど観察し認識し、それをチーム内の役割に落とし込んでゲームに生かそうとする流れが生まれていった。

これを児童の「〇〇だから△△する」という記述や発言から見取り評価した。表3は児童の記述の一例である。こうした児童自身が、「意図をもち(P)」「ゲームで試し(D)」「結果を振り返り(C)」「次の手立て決める(A)」というサイクルが見られるようになった。また、チーム内での役割が明確になり、ゲームの繰り返しによって様々な気づき生まれ、ゲームの様相がレベルの高いものへと変化していった。

表3 児童のゲームに対する気づきの記述

- ・相手がいるとゴールしにくくなるから、次は相手のいないところに走りこむようにしよう。
- ・マークされやすい人がいてパスが出せなかったから、次の時間は、マークされにくい人にパスを出すようにするとつながると思う。
- ・背が低い人がマークすると上を通されたから、ロングスローをする人には背の高い人がマークに付くようにする。

(2) 教師の即時的フィードバックの有効性について

児童の気づきを生み、より本質的なゲームの理解につなげるために、得点につながる動きが見られた場合、教師から積極的な声かけを行うようにした。具体的な場面を以下に示す。

表4 教師のフィードバックと児童の反応

- ① C児がスタート直後にエンドラインに向かって右側を駆け上がっていき、エンドライン内に入るタイミングでD児がパスを出して得点した場面
T：うまく相手のいないスペースを見つけて得点につなげることができたね。ナイスプレイ。相手のチームはどう守ると防げるかな。
E児：真ん中や片方に5人が固まらなくて、まんべんなく広がって守ると今のように簡単に得点されることは減ると思う。
F児：じゃあ私が右側を守るようにするから、Eは左側、あとの3人で真ん中近くを守って。
その後、同じように攻められたシーンでは、守備の隊形を広くとったE児、F児のチームが相手のパスを通させることが減った。
- ② G児、H児、I児が3人ともエンドライン内に入ってパスを待っていたが、残されたJ児とK児の2人がうまくパスを投げられず、結果として相手に速攻から得点を許してしまった場面
T：エンドライン内は相手を守れないから入って待てば得点しやすいね。でも、今のようにパスがうまく通らない場合はどうする。
G児：3人で待つのは多すぎるから、自分は投げるのも得意だからパス役に回るよ。
J児：攻められたときに食い止められるように、私はGの後ろにいるようにするね。
その後、ゲーム内でパス役の児童と受け手の児童が入れ替わり、よりパスが上手い児童が配球役となってゲームを動かすようになった。カットされて速攻を受けるような場面では、J児が相手の進行を防ぎつつ仲間の戻りを待ち、守備の陣形を整えることができるようになっていった。

このように、プレイ直後にその場でそのプレイの教師の評価を伝えていくことによって、ゲームの中で児童がよりよい動きや自チームの課題などに気づき、ゲームの中で修正を図っていくことができた。また、自身のプレイの客観的な評価を教師から得ることによって、自信をもってプレイすることにもつながった。

(3) 気づきの集約と可視化について

毎時の振り返りにおいて、気づきシートの記入と蓄積を行った(図1・2)。単元が進行し、ゲーム理解が進むにつれて記入される気づきはより具体的なものへと変わっていった。また、他者の気づきを見ることによって、自分では見えなかったゲームのコツや効果的な動きなどを知ることにつながり、それをさらにチーム内の役割に生かそうとする様子も見られるようになっていった。それと同時に、気付いたことを「書く」という行為によって、「感覚的」に感じ取っていた動きのコツを「言語化」することとなり、次のゲームで「意図的」に試すことへとつながっていった。以前は、運動が得意な児童ほど感覚的にゲームを理解し参加していたが、この「可視化」によって言葉として仲間と共有されることとなり、チームとしての動きが身に付いていく助けとなったと考える。



図1 気づきシートを分類しながら貼る児童



図2 気づきシートの掲示

(4) 児童の学び(単元後の振り返りから)

単元後に行った質問と、それに対する児童の主な記述を以下に示す。

表5 単元後の質問と児童の回答

- ① アルティメットの学習は楽しかったかどうかとその理由
とても楽しかった 25 楽しかった 5 あまり楽しなかった 0 楽しなかった 0
・パスをほくにくれたり、たくさん投げたりできたから。 ・みんなでパスをつないで点を取るのが楽しかった。
・体だけではなく、頭も使うので楽しかった。 ・班のみんなで協力できたし、投げるのが上手になったから。
- ② アルティメットの学習で「もっとこうだった」ということは
・さらに長いゲーム時間でやってみよう(3分では短い)。 ・男女で分かれてゲームをしてみたかった。
・東軍と西軍に分けず、すべてのチームのリーグ戦をやってみたかった。
- ③ またアルティメットをやってみようと思うか
とてもやってみよう 24 やってみよう 6 あまりやりたくない 0 やりたくない 0
- ④ アルティメットで自分がよく動けたか また、それはどのような場面か
よく動けた 28 よく動けなかった 2
・攻めるときはゴールまで走って、しっかりキャッチしたり、相手がカットしない位置に動くことができた。
・体が大きいので、ディスクを受け取る側の人を妨害できた。 ・ぼくはアシストが上手くできた。
・攻めるときは周りをよく見てパスを出したり、相手の裏をかいたりできたし、守るときは相手がパスを出すところを予測してマークに付けた。
- ⑤ アルティメットの学習でどんな力が身に付いたと思うか
・周りを見て判断する力。 ・キャッチの仕方や判断力。 ・先を読む力。 ・みんなのことを考えて投げること。
・味方のことを考えながら動く力。 ・仲間と協力し、声を掛け合うこと。 ・ディスクをキャッチできる場所にすばやく移動する力。
・みんなで声を出して応援したり、話したり、意見を言う力が付いた。 ・チーム全体の状況を見る力が付いたと思う。
・チームで動くということ。 ・みんなと協力して得点を取る力。 ・何かを投げる力。 ・パスの仕方。

児童の記述内容を分析すると、「ディスクを扱う技能」「効果的な攻め方守り方と場面ごとの判断」「チームの仲間と協働してゲームを進める力」などの面で児童自身が成長を実感できたことが分かる。また、普段体育の学習や運動自体

にあまり積極的でない児童もアルティメットの楽しさを感じ、自分なりの役割を見出すことができたようである。これは、ディスク保持者の移動が禁じられているアルティメット独特のルールによって、パスの必然性が高まり、児童それぞれの役割が生まれたことによると考えられる。また、「自分もゲーム展開の一部を担っている」という自己有用感が、ゲームへの参加態度をより主体的にし、ゲームへの目的意識を高めたとも言える。

一方で、「よく動けなかった」と回答する児童が2名いた。この2名の児童は、「あまり自分からディスクを取りに行くことができなかった」「相手が投げたディスクを、カットできる高さでもできなかったから」とその理由を記述している。このことから、ゲームの繰り返しによってチーム内で役割分担が進み、自身の役割が明確になることによって、攻撃や守備の成功時には達成感が高まる半面、「意図していたができなかったプレイ」も児童の中で明らかとなり、結果としてよく動けなかったという自己評価につながってしまったと考えられる。

6 おわりに

本研究は、シンプルなゲームの繰り返しにより児童の学びにPDCAのサイクルが生まれていくこと、教師が即時的なフィードバックを与えながらゲームを繰り返すことによってゲームに必要な技能とチーム内の役割に関する気付きを深めていくことができるかということ、ゲームにおける気付きを書きため可視化することによって、ゲームの目的が個々の児童で明確になり主体的にゲームに参加することにつながるかを検証したものであった。

(1) ゲームの繰り返しについて

アルティメットという、すべての児童にとって初めて触れる題材を用いてのゴール型の実践においては、ゲームの繰り返しに起因すると考えられるディスク操作や移動技能の高まり、自チームや相手チームの特徴への理解の深まり、チーム内の役割分担の明確化、ゲームの深い理解と気付きの質の高まりといった成果が見られた。何よりも、ゲームを楽しみ、体を十分に動かしながらゲームを繰り返し行うことで、学級すべての児童が生き生きとディスクを追ってコート内を走り回り、ボールゲームを楽しむ姿が見られたことは、今後の実践への示唆となる。

(2) 教師のフィードバックについて

体育授業において、教師が児童に対する働きかけ（フィードバック）を行う場面は、活動中もしくは活動がすべて終わった終末局面であることが多い。しかし、児童が実際に活動している場面でのフィードバックは、即座に児童の動きや思考を改善することにつなげていける可能性があることが分かった。これはボール運動に限らず、どの運動種目においても効果があると思われるので、今後は異なる教材においても同様のフィードバックの有効性について研究していきたい。また、ゲーム構造の発展様相に合わせてフィードバックの質も変化させていく必要があると考えられるので、その点についても研究してみたい。

(3) 気付きの集約と可視化について

ゲームにおける「気付き」は、理解が深まるにつれて、技能などの表面的な気付きからゴール型の本質に迫るような気付きへと変容することが分かった。また、気付きを可視化および蓄積していったことにより、「いかにしてゴールへボール（ディスク）を素早く運ぶか・運ばせないか」というゴール型の本質に児童が気付き、児童それぞれが自分に合った形でゲームにおける目的達成のために主体的な態度で参加することができたことも、今後の実践に生かせる点である。

(4) 今後の実践に向けて

今回の実践では、主にVTRと児童の記述やゲーム様相の観察から分析を進めてきた。今後は、児童自身がボールの軌跡図をもとにVTRを検証したり、心電図型のゲーム分析を活用したりすることを通して、より客観的に自分たちのゲームを振り返ることができるようにし、ボール運動の「楽しさ」をさらに実感できるようにしていきたい。

[引用・参考文献]

- 岩田 靖・佐藤政臣・富永泰寛 『「資質・能力」を育むボール運動の授業づくりー全員参加を保障する体育授業をめざして』大修館書店、2018年、106～111pp
- 鈴木直樹・鈴木 理・土田了輔・廣瀬勝弘・松本大輔 『だれもがプレイの楽しさを味わうことのできるボール運動・球技の授業づくり』教育出版株式会社、2010年、p.24
- 文部科学省 『小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 体育編』東洋館出版社、2018年、30～31pp