

[体育・保健体育]

小規模校の特性を生かした異年齢集団によるボール運動の創造

ーターゲット型とネット型を融合した「ゴールボール」の開発ー

丸山雄一郎*

1 はじめに

小学校学習指導要領 (2017)¹⁾の目標では、「体育科における見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育成すること」と示された。体育における見方・考え方とは、「運動やスポーツを、その価値や特性に注目して、楽しさと喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点から捉え、自己の適正等に応じた『する・みる・支える・知る』の多様なかかわり方と関連付けることである」と整理している。この背景には、運動をする子供とそうでない子供の二極化傾向が依然として見られる中で、生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現するため、子供たちがただ運動やスポーツをする楽しさだけでなく、みる楽しさ・支える楽しさ・知る楽しさといった多様な形でかかわりをもたせることをねらっている。

現任校では、小規模校であるため1年生から6年生の全校児童16名で体育を行っている。全校児童で行うことができるレクリエーション的な鬼ごっこや折り返しリレーなどは盛り上がり、運動の楽しさを味わえる時間となっている。また、上学年が下学年の立場にたってルールを教える姿がみられる。しかし、低・中・高別々の学習内容になると、小人数による課題追究学習になってしまい、かかわる人が限られてしまう。現状に満足し、積極的に意見を言い合ったり、工夫して活動したりする活動が活発にならない。これでは、「する楽しさ」だけに偏重した学習活動になってしまい、多様なかかわりとは一線を引くことになる。異学年集団による昼休みの活動では、様々なかかわりが生まれ、お互いの立場にたち物事を考える姿が見られる。この姿を生かし、全員が同じ学習教材に向かえば、学習内容の深まりや非認知能力を養うこともできるのではないかと考える。そこで、ボール運動教材の中で、1年生から6年生がかかわり合い、1つの運動を学習する過程を通じて、ゲームを創造していく方法を実践する。そうした学習過程を通じて、体力や技能の程度、年齢や性別にかかわらず、みんなで活動できる喜び、競い合う楽しみ、他者の立場に立って物事を考える児童の育成に繋がると考える。それが、学習指導要領が求めている児童の豊かなスポーツライフの実現する資質・能力の育成となる。

2 主題設定の理由

小野 (2020)²⁾は、「体育学習観は、(1) 運動技術の習得 (2) コミュニケーション能力の涵養 (3) 身体と運動に関する知識の習得 (4) 運動の魅力の感受 (5) 身体能力の向上の5因子に分類され、(2) が最も多くの学習方略と正の相関関係を示す」と述べている。つまり、体育学習では児童同士のかかわり合いを通じて、技能や知識の習得がより高まり、運動の魅力を感じることができる。鈴木ら (2005)³⁾は、ゲーム構造論の視点から、ボールゲームを、ゲームの中でプレイヤーが直面する課題に着目して、【Ⅰ】的入れ、【Ⅱ】突破、【Ⅲ】突破+的入れ、【Ⅳ】突破+進塁の4つのタイプに分類し、それらをターゲット型・ネット型・ゴール型・ベースボール型としている。このゲーム構造論では、ゲームは全て共通の「目的地にボールを運ぶ」課題設定があり、その解決方法やゲーム状況の違いで分類を行っている。その中のターゲット型は、狙ったものにボールを送り出すという1つの動作でゲームができるシンプル性をもっている。シンプルであるがゆえ、どの学年の児童にとってもそのゲームの内容を理解しやすいという利点がある。また、ネット型では相手との陣地が分かれ、相手チームとの接触が少なく異学年が混在する上で安全という利点もある。

以上の2点を踏まえ、ゲーム構造論の中で最もシンプルなターゲット型と安全性の高いネット型ゲームを融合させたボールゲームを行う過程で、体育の見方・考え方を意識した課題設定を行い、異年齢集団が同時に参加できるボールゲームを創造できると考え、本主題を設定した。

*長岡市立太田小学校

3 研究の目的

体育の見方・考え方を生かしたゲームを創る活動において、異年齢集団が知識・技能の向上や非認知能力の向上を図ることができるか検証する。

4 研究の方法

(1) 体育の見方・考え方を意識した課題設定を行う（研究内容1）

坂田（2018）⁴⁾は、「運動の楽しさや個人の技能の習得にかかせないのが友達とのコミュニケーション、つまりかかわりあいが必要であり、体育の見方・考え方『する・みる・支える・知る』の視点に立ち、その場面を意図的に設定する必要がある。」と述べている。高田（2018）⁵⁾は、「体育の学習を通じて、子供たちが『運動は楽しい』『体を動かすと気持ちがいい』などの『する』楽しさや喜びだけでなく、『友達と見合ったり教え合ったりして運動がもっと上手になったり楽しくなったりした』『頑張っている友達を応援したい気持ちになった』『もっといろいろな運動の行い方を知りたくなった』など、『みる・支える・知る』に関連する楽しさや喜びを味わうことが大切である」と述べている。これらの先行研究をもとに、『みる・支える・知る』の観点を表1のように整理し、特に下線部の観点を意識し、課題を設定する。毎時間の課題に位置付けることで、児童が授業前と授業後にどのように変容するのかを学習記録の記述より検証する。

表1 本研究での「みる・支える・知る」の観点

みる	支える	知る
自分や友達の動きやチームの動きを観察し、運動がもっと上手になったり楽しくなったりする喜びを感じる。	友達を応援したり、助言したりする楽しさや喜びを感じることができる。	課題解決のためによりよい作戦を考える楽しさを感じることができる。

(2) ターゲット型とネット型を融合させたゴールボールを行う（研究内容2）

ターゲット型はゴルフやボウリングが代表的であり、その特性を長澤（2002）⁶⁾は、「自己決定のための十分な時間が確保できる」、「プレイ後を予測する洞察力を踏まえたチームワークが求められ、偶然によって成績が左右される可能性が低い特性が認められる」と述べている。ネット型はテニスやバレー、バドミントンなどが代表的なスポーツとされ、分離型といわれている。その特性を小野ら（2002）⁷⁾は「競い合う相手がネットで分離された相対の位置にいることから、常に自陣の前を意識すればよいし、対応しなければならない対象物もネットを挟んだ向こう側から移動してくることから、ゲームで求められる判断は易しく、単純になっている。」と述べている。ボール運動は「意図的・選択的な判断に基づく協働的プレイ」であると岩田（2016）⁸⁾が述べているように、自己決定場面が数多く存在し、これがゲームを複雑にしているといってもよい。そこで、最も自己決定場面の時間が保障されているターゲット型からゲームをスタートさせ、次に容易であり、友達との協働的プレイが実現できるネット型へと移行させていく。さらに、ターゲット型では、「ボールの送り出し」が競争課題の解決方法である。その方法を今回は手でボールを転がすこととした。そうすることで、ボールの攻撃性が下がり、児童達も安心してゲームに参加することができる。ボールを転がすことは、動作がとても簡単で必要な技能も少ないため、異学年集団がボール操作に意識が集中するのではなく、ゲームの内容に焦点を当てることができる。

以上より、単元で扱う教材を「ゴールボール」とすることとした。ゴールボールがどのようにして、児童に理解され、協働的プレイが行われるネット型として発展していくかを検証する。

5 研究の実際

(1) 児童の実態

本研究はN県N市A小学校で行った実践である。該当校は、全校児童が16名（1年生2名、2年生1名、3年生1名、4年生3名、5年生3名、6年生6名）の少人数であり、1～6年生までの児童が同じ時間に体育授業を行っている。児童の運動への意識は、全児童が体育が好きという状況にあり、どんな運動にも積極的に行う姿が見られる。その反面、自分の考えを表現したり、友達の考えを受け入れたりすることに弱さを感じる。また、体格が違う児童が同じ空間で同時に運動を行うため、怪我が発生しないように身体接触を伴う運動については、常に配慮が必要である。

(2) ターゲット型の課題から発展させた学習展開 (全5時間)

右のように学習計画を立てた。ターゲット型ゲームからスタートさせ、ゲームの形ができる3時間目までの授業の様子を記述する。2時間目の課題では「見る・支える」視点、3時間目の課題では「支える・知る」視点を強調して授業を行った。

① 第1時「時間内にたくさんゴールにボールを入れよう。」

ターゲット型の要素である「狙ったゴールにボールを転がして入れる」という課題からスタートさせた。コートはバドミントンコートに低くネットを張り、ネットの下からボールを転がし、ネットに挟まれた反対型のゴールに時間内に多くのボールを入れることを競い合うゲームである。ターゲットとなるゴールが広い図1のように、1コート内に2つのペアが行えるようにした。低学年の児童は、両手でボールを慎重に転がしゴールを狙っていた。中学年以降の児童は、普段からボール扱いにもなれているのか、片手で投げる姿であったり、助走をつけてスピードあるボールを転がしたりした。ボールを転がしてゴールを狙うことを十分に理解が図られた後は、反対側にもゴールを設置し、1対1のゴールと合戦を行った。このゲームのゴールはコートの幅全てに広げた。つまり、ネット型への移行である。ただゴールを狙ってボールを転がせばよいというだけではなく、相手に防がれないようにゴールを奪うということで課題の難易度が上がったが、児童たちはどこを狙えばよいのか理解をして、ゲームを行っていた。1時間目の授業の振り返りは下記表3である。ターゲット型の「ボールを転がす」という動作が児童に受け入れられ、ゲーム理解を進めることができた。

表2 学習計画

時	1	2	3	4～5
0	○準備体操 ○オリエンテーション	○準備体操	○準備体操	○準備体操
15	課題1 時間内にたくさんゴールにボールを入れよう	課題2 みんなで楽しめるゲームを考えよう(見る・支える)	課題3 どうやったら、点をとれるか。守れるか考えよう。 (支える・知る)	<学習のまとめ> 協力して攻めよう！守ろう！(支える)
35	○ゲーム ○ゲームの振り返り ○1対1のゲーム	○ルールの立案 ○ゲーム ペアになり、2対2のゲームを行う。	○ゲーム ペアになり、2対2のゲームを行う。	○ゲーム 新しいペアになり、2対2のゲームを行う。
45	○振り返り・話し合い	○振り返り・話し合い	○振り返り・話し合い	○振り返り・話し合い

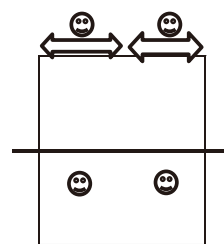


図1 転がしボールのゲーム図

- 1時間目のゲームについて
- ・バドミントンコートを使う。
 - ・ネットの高さは床から30センチ程度上がる高さ。
 - ・後方のエンドラインの上の1mがゴールになる。(図の⇄)
 - ・1つのコート上2ペアで行い、投げたボールはペアが転がして返球をする。
 - ・制限時間は1回1分間。

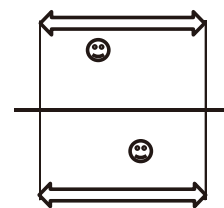


図2 1対1のゲーム図

- 1対1のゲームについて
- ・ゴールはエンドライン上全てとした。
 - ・人数は1対1。
 - ・細かいルール等は決めない。

表3 1時間目の児童の振り返りの一部

低学年A児「ゴールをしっかり狙うことができて楽しかった。」
中学年B児「もっとゴールをとれるようになりたい。1対1だとすぐにゴールが決まってしまうので、他のペアとゴールの奪い合いをしたい。」
高学年C児「今まであまり話したことがない人とペアになり、声を出し合いながらゴールを狙ってたくさんボールを転がすことができた。」

② 第2時「みんなで楽しめるゲームを考えよう(見る・支える)」

前時のゲームに積極的に取り組んでいたが、もっと楽しくするにはどうすればいいかを児童とともに考えることにした。第1次の児童の振り返りから、「コートの中で1つのボールを使い競い合いしたい」、「2対2のチームで対戦をしたい」という意見を知らせた。それをもとに、2時間目は全校児童で楽しめるルールを作ることを課題とした。たたき台としてのルールは教師が作成したものを提案した。(表5提案前)

ゲームに入ると、どのチームもまずはゴールの幅を決めることから始めていた。低・中・高と様々な学年が入り交じったペアのため、下学年同士のペアもあったが、2対2であることからゴールを広く設定していた。ゲームが始まると次のような葛藤が生じた。それが表4にある2つの課題である。一度全体で集まり、話し合いを行った。それぞれの課題に対する解決策も表4にある意見が出された。足で

表4 課題と解決方法

課題	解決方法
<課題1> ・1時間目のようなターゲットを狙うようなボールの投げ方では、ゴールは決まらない。	<課題1の改善方法> ・足で蹴ってもよい。 ・ボールを手で弾き、勢いをつける。
<課題2> ・3秒以内の返球では、どこを狙っていいのか定まらず、ゲームが止まってしまう。	<課題2の改善方法> ・自分で3秒数える。 ・5秒以内にする。 ・10秒以内にする。 ・秒数は決めるが、それほど厳しくしない。

蹴ることは、強いボールが飛び全学年が楽しくできないという意見やネットに引っかかってしまってゲームが止まって楽しくないなどの意見が出された。時間については、全学年が余裕をもって返球できる時間は何かと考えると、1年生に合わせて10秒以内という相談結果になった。

その相談の上で、ゲームを再開した。足でボールを蹴らずに勢いよくボールを送り出す方法を児童は考えていたのだろう。両手や片手を大きく振り、勢いのあるボールを転がしたり、左右に動きながら狙う場所を変えたりしていた。また、ネット下にバウンドさせて相手コートに入れる方法が考え出され、より勢いのあるボールをゴールめがけて送り出す様子も見られた。ボールを返球する時間については、1年生の意見に合わせて10秒としたことで、低学年が余裕をもってゴールを狙うことができ、他の学年もその制限時間に合わせて相手の動きの裏をかくような返球を行う様子が見られた。なかなか点数が入らない様子が見られ、ボールを転がすのが得意な人にボールを投げてもらう（パス）をするチームが表れたり、ゴールを防ぐ手段として手だけでは間に合わないことがあるので、体を大きく使えるよう足をつかってもしよしたりするチームが表れた。

本時の終末で、何点マッチにするのか？勝敗はどうするのか？と発問を行った。点数を決めて勝敗を決めたい児童も見られたが、みんなで楽しめるゲームをしていきたいという高学年児童の発言のもと、ゲームの時間は決めるが勝敗は決めないこととなった。

各チーム同士の試行錯誤の結果、ルールやコートは表4の解決後や図2のように決められた。下線部が教師が提案したルールの変更点、網掛け部分は児童達により追加された項目である。

表5 ゴールボールのルール（左：提案前、右：解決後）

・ボールはネットの下側を転がす。	・ボールはネットの下側を転がす。その際、両手でも片手でも構わない。
・3秒以内にボールを返球する。	・10秒以内にボールを返球する。
・ゴールの幅は対戦チームと相談して決めてよい。	・チーム内でのボール交換（パス）はしてもよい。
・勝敗を決めるか？	・ゴールはエンドラインの全て。ゴールを防ぐ際は、体のどこをつかってかまわない。
	・制限時間内で行い、得点による勝敗を決めない。

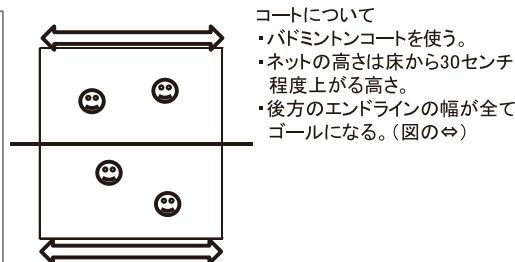


図3 ゴールボールのコート図

③ 第3時「どうやったら、点をとれるか。守れるか考えよう。（支える・知る）」

ゲームの形やルールについて共通理解が図られたため、よりゲーム理解が深まるよう課題を「どうやったら、点をとれるか。守れるかを考えよう。」とした。ゲーム前に児童に発問をすると今までの学習記述や前時のゲーム経験より、「大きな声を出す」、「しっかりとボールを投げる」といったものしか出てこなかったが、ゲームを行っていくうちに陣形や狙う場所が自然と整い始めた。最初の陣形はゴールを防ぐという観点ではなく、意図せずただ立っているだけであったが、そこにゴールを防ぐという意思が感じられる陣形になっていった。図4の④では前衛が動くのとそれに応じて後衛が逆に動くような作戦が見られ、図4の⑤では、縦で区切ったことで自分の守る範囲が限定され、どこのボールを止めるのか分かりやすくなったようだった。どのチームもペアになった上学年が下学年の指示を出すような姿が見られた。

陣形が固まってくるとなかなか得点が入らなくなってきた。そこで、得点が決めやすい位置はどこかを全体で共有をするため、代表チームのゲームの様子を観察することにした。その様子から、ゴールの左右の端にゴールが決まっているパターンが多いことに気付き、そこを狙うようになった。また、左右に意識が集中するとゴールの真ん中を狙えることに気付く児童やゴロ玉ではなく、少しバウンドがする球だと得点を奪えることに気付く児童も表れた。

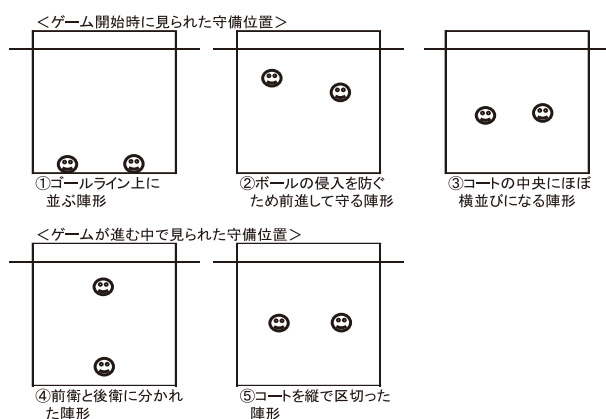


図4 陣形の変容

④ 第4・5時「協力してせめよう！守ろう！（支える）」

今までのペアを解体し、新しいペアでチームを組み、ゲームを行うこととした。その理由は、本時に至るまで児童自身がゲームのルールを共通理解し、お互いのペアの体格差や運動能力の差を考慮し、ゲームを作り上げてきた。そこで、新しいペアになっても今までの学習で生かした知識を生かしつつ、ゲームを組み立てられるか確かめるためである。1年生のA児と6年生のC児は初のペアとなった。A児はゴールをねらうことが得意で、速いボールを投げたり、相手のうらをかいてゴールの隅にボールを転がしたりすることができる児童であった。その反面、体が小さいので、ゴールを守る際に手や足が届かず、得点を奪われてしまうことがよく見られた。C児は、学校で最も身長が大きいので、ゴールを守ることに安定感があり、ボールも両手ではあるが、相手の動きをみて、ゴールになりそうな場所に狙うことができる児童であった。その二人の様子を観察すると、C児がゴールライン近くで、A児はネット近くでゲームを行う様子が見られた。振り返りカードには、C児は「体が大きい自分がゴール近くで守った方が得点を奪われにくいし、A児はボールを投げるのが得意だから、近くで投げさせようとした。」と書かれていた。4年生同士のペアも生まれた。E児はネット際で左右に動き回り、相手の攻撃を攪乱する役目。F児は後方に下がり、コート中央付近で守っている様子がみられた。振り返りカードには、F児は「E児はボールを怖がらずにネット近くで動き回ってくれるので、私も守りやすくなりました。E児がいるとどこにボールが転がってくるか分かりやすくなり、ゴールを守ることができます。今日は自分でもよく動けたと思います。」と書かれていた。つまり、ペアになった児童が自分の得意なことを生かしつつ、協力して支え合いながら、ゲームを行うことができた。

6 実践の考察

ゴールボールの実践後に4段階評価にてアンケートを行った結果が図5である。全ての児童がゴールボールについて充実した評価をしていることが分かる。設問②や③のゲーム理解については、90%以上の児童が自分の言葉で理解したことを表現できるようになった。ゲームを繰り返し、既存の枠に児童を組み込むだけでなく、児童たちが自らの手でゲームを作り上げるという意識が働いた効果である。

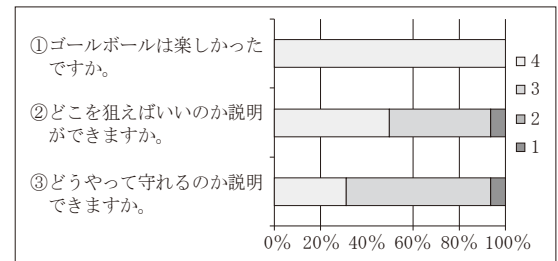


図5 アンケートの結果

次に、「みる・支える・知る」の課題設定が児童にどのような変化をもたらしたのか分析していく。

(1) 体育の見方・考え方を意識した課題設定を行う（研究内容1）

表6は、「みる・支える・知る」の観点が児童の中でどのように変化したのかについて、アンケートの自由記述からまとめたものである。「みる」の項目では、すごいプレイをみると楽しいという記述があった。授業中の様子を振り返ると、もっとも盛り上がった場面は攻めの場面ではなく、守りの場面であった。ゴールライン際に転がってきたボールを滑りこんではじき出したり、ネット近くで守る児童が素早く動いて相手を攪乱したりする動きに歓声が上がっていた。「支える」の項目では、ルール作りが楽しかったと複数人の児童が解答していた。既存の勝敗をつけるゲームにとらわれず、異学年集団で楽しむためにどうすればいいかの視点でゲームを創る経験がよい評価を生んだ。また、ルールの変更が頻繁にあったことで分からないことがあった児童が助けってもらえたことに喜びを感じていた。「知る」の項目では、最初は作戦などを考えることが苦手な児童が多く、何気なくゲームが始まっていたが、ゲームを進める中で作戦を考え、実行する様子が見られた。ボールの投げ方を教えてもらえたという記述が見られるように、技能もかわりの中から高めることができた。

表6 見方・考え方の変容

	みる	支える	知る
	ゲームを見ることは楽しいですか？（みる）	友達を応援したり、助言したりするのは楽しいですか（支える）	よりよい作戦を考えるのは楽しいですか（知る）
授業前	はい 6人 いいえ 5人 どちらでもない 5人 ・やったほうが楽しい。 ・みているのはつまらない。	はい 4人 いいえ 4人 どちらでもない 8人 ・応援されるのは何か嫌だ。 ・何を言っているかわからない。 ・応援は楽しい。	はい 5人 いいえ 5人 どちらでもない 6人 ・工夫するのは好き。 ・考えたことをしゃべるのが苦手。 ・体を動かすほうが好き。
授業後	はい 13人 いいえ 3人 どちらでもない 0人 ・楽しかったです。 ・すごいプレイをみると楽しい。 ・うまい攻め方、守り方がわかる。 ・私もうまくなりたいと思います。	はい 12人 いいえ 2人 どちらでもない 2人 ・応援することができました。 ・協力してやるのが楽しかった。 ・みんなで楽しめるルール作りがよかった。 ・力を合わせると、1人ではできないこともできた。 ・分からないことを助けてもらえた。	はい 14人 いいえ 2人 どちらでもない 0人 ・作戦がうまくいくと楽しかった。 ・自分には気付かない作戦があった。 ・バウンドさせる投げ方を教えてもらって、点がとれた。

表7は、児童の学習カードに蓄積されていった攻撃と守備の気付きの個数の変化である。課題を意識した2時間目から記述をはじめ、4時間目までの記録の個数が数字になっている。約70%を越える児童が攻撃と守備の気付きを増やし

ていったことが分かる。児童の中で、気付きの蓄積が増えていったのは、友達とゲームを行いながら、相手の動きをみながら、同じチームのペアの動きを見ながら、アドバイスや話を繰り返して、知識として自分の中でゲームに必要なポイントが蓄積されていった結果である。

以上のことから、体育の見方・考え方を意識した課題設定は、多様な楽しみを生み、ゲーム理解を深める上で有効であったと言える。

(2) ターゲット型とネット型を融合させたゴールボールを行う (研究内容2)

ボール操作が「送り出し」のみだったことが、その後の授業展開においてもどこを狙えばよいのか、どこを守ればよいのかというゲーム理解へと全学年をいざなうことができた。これは、必要な技能が非常に単純であったためである。もしも、ボール操作が複雑であったなら、ボール操作に意識が向いてしまい、ゲームとして深めることができなかった可能性が高い。また、ボールを転がすための自己決定場面の時間が十分に確保できたことの要素として10秒間の時間設定とネットの存在がある。時間的、空間的安心感を与えたことが、全児童にそれぞれにプレイの幅を広げた。

表8より、低・中・高学年が、同じゲームを行う中であっても一人一人が違うものに喜びや楽しみを感じていたことが分かった。低学年は、ゲームに参加できることに喜びを感じ、中学年はできることが増えることや友達と協働したプレイに喜びを感じ、高学年はいかに連携して攻めたり守ったりできるかに喜びを感じているかが自由記述から理解できた。ボールを扱う技能はもしかしたら、中・高学年にとっては物足りないと考えたこともあったが、その負担が減った分、他者との協働に意識が向いたと推察できる。他者への意識が働いたということは、非認知能力の育成の助けともなった。

以上より、ターゲット型とネット型を融合したゴールボールゲームは、学年層に応じて違った楽しみを味わうことができる運動であり、非認知能力の育成にもつながることを検証できた。

表7 児童の気付きの蓄積

	攻撃の気付き			守備の気付き		
	2時間目	3時間目	4時間目	2時間目	3時間目	4時間目
1年生	1	1	1	1	1	1
1年生	0	1	1	0	1	1
2年生	1	3	3	3	4	5
3年生	0	0	1	0	1	1
4年生	1	2	2	1	2	2
4年生	1	2	2	1	1	1
4年生	3	4	4	2	2	2
5年生	2	2	2	3	4	4
5年生	2	3	3	0	1	1
5年生	1	1	1	1	1	1
6年生	4	7	8	2	3	3
6年生	1	3	3	1	2	3
6年生	0	0	0	2	4	4
6年生	1	1	3	0	0	1
6年生	3	4	4	3	4	4

(個数)

表8 児童の単元終了後の感想

- ・楽しかったです。(1年生)
- ・上手くなって強い人もやりたいです。(2年生)
- ・みんなで協力してゴールをとることができた。(3年生)
- ・後ろで守ることが楽しかったです。(4年生)
- ・攻めたり、守ったりが授業を進めていくうちにどんどんできるようになった。(4年生)
- ・最後だったけど楽しめた。(4年生)
- ・ゴールボールは学年関係なく協力でき、点をとって楽しかった。(5年生)
- ・どの子の上手になってゴールをとれなくなったけど、楽しかった。(5年生)
- ・私は、ナイス!とかおしい!とか色々声をかけてできました。あと、低学年にこうするといよいよとアドバイスもできました。(6年生)
- ・とても楽しかったです。最後には速いボールも投げられるようになりました。しかも、どの学年との連携して攻めたり守ったりできたのが楽しかったです。(6年生)
- ・3年生とすごく協力してできたのでよかったです。(6年生)

7 おわりに

異学年集団によるボールゲームの創造を行ってきた。異学年集団だからこそ、丁寧なゲーム理解を進める必要があると考え、シンプルな型であるターゲット型から授業を発展させた。狙うことから始め、ゲームを発展させていくと、児童の中で理解は深まっていった。また、体育の見方・考え方を意図的に課題に組み込むことで、異学年集団のかかわりが生まれ、児童自身の肯定的評価につながり、授業の満足度にもよい結果をもたらした。今回の実践は味方と敵が完全にスペースを仕切られているネット型の要素を取り入れたことで、成功することができた。今後は、他のゲーム型ではどのように発展していくのか検証していきたい。

8 参考文献

- 1) 文部科学省『小学校学習指導要領解説 体育編』, 東洋出版社, 2017, 18~22pp
- 2) 小野雄大『子どもは体育は何を学ぶ教科だと思っているのか』, 大修館書店, 2020, 26~29pp
- 3) 鈴木 理・土田了輔・廣瀬勝弘・鈴木直樹「ゲーム構造から見た球技分類試論」, 『体育・スポーツ哲学研究』25 7~23pp
- 4) 坂田祐也『走・跳の運動における「みる・支える・知る」の楽しみ方』, 大修館書店, 2019, 24~28pp
- 5) 高田彬成『豊かなスポーツライフと体育科教育』, 初等教育資料, 東洋館出版社, 2018, 2~5pp
- 6) 長澤光雄『体育の学習内容としてのターゲット型ボールゲームに関する一考察』, 秋田大学教育文化学部教育実践研究紀要第24号, 2002, 43~51pp
- 7) 小野和彦・岩田靖「小学校体育におけるネット型ゲームの授業実践」, 『信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要』, 教育実践研究No.3, 2002, 77~86pp
- 8) 岩田靖『ボール運動の教材を創る』, 大修館書店, 2016, 3p