

[体育・保健体育]

ゲーム作りを通して、ボール運動の本質に迫る

－みんなが関わり合えるボール運動の実践から－

木間 佳美*

1 主題設定の理由

体育学習の中で、とりわけゲーム・ボール運動領域についての指導をしていると、「運動経験の差」に悩むことが多い。スポーツクラブに所属して専門的な運動に取り組んでいる子ども、クラブには所属していないが運動が好きで休み時間や休日に様々な運動に取り組む子ども、運動はしないもののスポーツを見ることは好きな子ども、スポーツには全く興味を示さない子どもと、運動習慣に関する二極化だけではなく、運動そのものへの興味・関心という点においても二極化が見られる。

令和4年度「全国体力・運動能力、運動習慣等調査」¹⁾における【運動やスポーツに対する意識】の項目を見ると、「運動が好き」と答えた子ども生徒は令和3年度より増加したが、以前の水準には戻っていない。「体育が楽しい」と答えた児童生徒は令和3年度より増加し、小学校では以前の水準に戻り、中学校では過去最高となっている。この調査では、運動週間や体育学習についての質問のみのため、「運動に興味があるか」について計ることはできないが、おそらく、同じような結果がでるのではないだろうか。

また、ゲーム・ボール運動領域の指導で悩むもう1点は、「ルール理解」「ゲームをするために必要な技能習得」の時間の確保である。特に低学年では、ルールを理解するために簡素化したゲームを土台として徐々に本質に近付けるようにしていくが、そうすると教師主導の活動ばかりになってしまい、運動に対する満足感が得られず、主体的な学びの実現が難しくなる。また予定の時数では足りなくなってしまうという問題が生じる。

土田、榊原は²⁾、「ゲームの原理から単純なゲームを教材として構成し、ゲーム中心の場を設定すると、時数の少ない体育授業でもボールゲームの基本原理に基づく深い学びを学習者に提供できる」としている。この実践は大学生を対象としたものであるが、この結果を参考にすると、小学校における体育学習においても少ない時数でも子どもはボールゲームの楽しさや動きの本質を学ぶことができるのではないかと考える。

そこで、小学校のボール運動において、自分たちでゲームを作り子ども同士の関わりを中心とした授業を構成することで、ゲームに必要な技術に気付いたり、作戦を話し合ったりする自発的な学びが生まれ、結果的に多くの時数を使わなくても、ボールゲームの本質に迫り必要な力を身に付けることができるのではないかと考え、実践を行った。

2 研究の目的

ボール運動系の学習においてゲーム作りを行う実践を通して、子ども同士の関わりに着目し、協働的に学ぶ中で、ボール運動の本質に迫る姿を引き出す要因について、子どもの行動と発話記録の分析によって明らかにする。

3 授業実践

(1) 対象：N市立O小学校2年生17名 【R4年1月～2月 全5時間】

「シュートゲーム」(ゴール型ボールゲーム)

(2) 子どもの実態

本学級は、男子7名女子10名という少ない人数の学級であり、ボール運動を習っている子どもは3名(全員サッカー)である。この学年は、保育園年長時に緊急事態宣言があり、第1学年時にはたくさんの制約の中、学校生活を送ることとなった。体育学習においても遊びの場面においても、友達との距離をとることを必要とされたため、できるだ

*長岡市立小国小学校

け距離がとれるような運動遊びを中心に設定し、教師がルールを定め、そのルールに基づいて運動する形であった。実践の前に、事前アンケートを行った。結果を以下に示す。

たいいくのアンケート【回答 男子7名, 女子10名 計17名】	
①うんどうすることはすきですか。	はい (14名) ・いいえ (3名)
②うんどうをしていて, たのしくないときはありますか。	はい (8名) ・いいえ (9名)
③それはどんなときですか。	・ルールがよくわからない。 ・ボールがあたるといたい。 ・まけるのがいやだ。 ・パスしてくれないことがある。 ・うまくできないとき
④どんなとき, たいいくがたのしいですか。	・かったとき ・ぜんりよくがだせたとき ・ほめられたとき ・「やったね!」といってもらったとき ・ゴールをきめたとき

以上の結果から、全体として体を動かすことが好きな子どもが多い反面、「ルールが分からないから楽しくない」「うまくできないから楽しくない」という子どもも半数ほどおり、状況によって判断力を必要とするボール運動（遊び）において、苦手意識をもっている子どももいることが分かった。

そこで、以下のように大きなねらいを子どもにも示し、自分たちでゲームを考えることを通して、みんなが「楽しめる」ボールゲームになるように考えを交流させる姿を目指して授業を構成した。

(3) 単元計画

<単元のねらい>

- ・的に向かって投げることができる。(知識・理解)
- ・チームで協力して勝つための方策を話し合い、実行することができる。(思考・判断・表現)
- ・安全かつみんなで楽しめるゲームを作り出す。(学びに向かう力, 人間性)

時	1	2~4	5
学習内容	オリエンテーション ・はじめのルール	・グループに分かれて, ルールの設定 ・試しのゲーム ・確認タイム ・共有タイム (ルールの確認) ・ゲーム	ゲームをみんなで楽しもう!

時数を追うごとにゲームの時間を増やしていく。

(4) 授業の実際

① 第1時の様子

まず初めに、教師から「さいしょのルール」を提示した。これは、「ゴールをたくさん決めたい」「自分たちと相手のゴールは違う方がいい」という子どもの要望から設定したものである。

ボールは1チームあたり4個持った状態からスタートし、自陣に自チームのボールをできるだけ早く入れた方が勝ちである。ゴールは跳び箱の1段目を外したものを使用し、「的にねらって投げる」というねらいが達成できるようにした。また、相手のシュートを妨害できる場面が生まれるよう、入ってはいけないゾーンを設定することで、攻撃と守備という観点が生まれることをねらった。

子どもは、とにかくボールをゴールへ入れることを考え、ゲームがスタートするとすぐにゴール周辺に集まり、投げ続けた。しばらくすると、A児が自チームのボールを2つ保持し、シュートをする姿が見られた。さらに、A

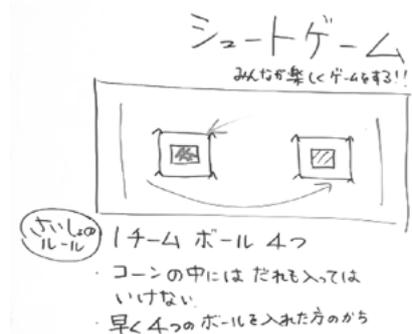


写真1 はじめのルール

児は相手チームのボールを保持することで「ゴールをさせない」という動きを見せた。これにより、白チームが自分たちのボールを保持するとともに、相手チームのボールも保持しているため、白チームが全てのボールを決めゲームが終了した。

以下は、ゲーム終了後の対話の様子である。

白チーム（勝ったチーム）の対話

- A：やったね！勝ったよ。（ボールを確保した子ども）
 B：Aさん、ナイスアイデアだったね。
 A：だって絶対負けないでしょ。
 C：でも、私1回もボール触れなかったよ。（他数名もうなずく）
 B：でも、チームで勝ったからいいじゃん。
 D：でも、楽しくなかった。
 全員：うーん。（沈黙）
 D：赤チームはどう思ったかな？

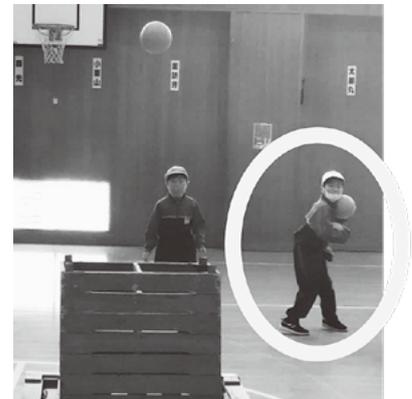


写真2 ボールを保持するA児

赤チーム（負けたチーム）の対話

- E：あれ（相手チームから受けたボール保持の作戦）をされたら、もう無理だよな。
 F：じゃあ、次はうちらも、白チームのボールを取っちゃえばいいんじゃない？
 E：たしかに。やってみようか。
 G：でもさ、これってシュートゲームじゃなくない？シュートしないで終わっちゃう。
 E：たしかに。シュートしないと楽しくないよね。
 F：相手ボールを持ったままなのは禁止にしたいな。
 E：そのルール入れたら、もっと楽しくなるかも！

対話の様子から、どちらのチームも勝ち負けというよりは、「ボールの保持の可否」について話を進めていたことが分かる。赤チームでは、ゲームそのものの目的についても話が上がり、学習のねらいとはずれてしまったことに気付く子どもがいた。

その後全体共有の場面で、「ボール保持」についてのルールをメインテーマとして話し合い、「相手チームのボールはキャッチしてもよいが、すぐに投げる」というルールが追加された。

② 第3時の様子

第2時では、2台の跳び箱の形状が若干違う事から、「跳び箱によって入り方が違う」という指摘があり、「ゴールは1つとし、自チームのボールをはやく入れた方が勝ち」というルールに変更した。すると、ゲームがあつという間に終わってしまうという困り感が生まれてきたため、この課題を解決するための第3時となった。

この時の対話の様子を以下に示す。

全員での対話【第3時 1回目のゲーム前】

- F：ボールを増やしたら、長くゲームが続けられるんじゃない？
 A：全員ボールを持ってスタートすれば、絶対みんながボールに触れるよ。
 C：全員ってことは、ボールが16個もあるってこと？逆に終わらないんじゃない？
 G：みんながボール持ってたなら、1人1回入れたら終わりみたいになって、輪投げみたいになるよ。
 C：なんかそれ、おもしろくなさそう。
 E：でもボールを増やすのには賛成だから、増やしてやってみてから考えようよ。

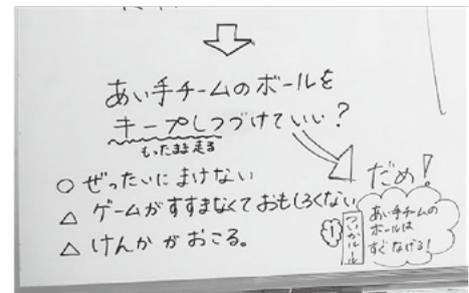


写真3 追加されたルール

実際にボールの数を増やしたゲームを行ったところ、ゲーム時間は伸び、子どものゲーム後の満足度も高まった。しかし、勝つチームが固定化してきたことに気づき、その点を改善したいという思いが生まれてきた。その時の対話の様子である。

赤チーム（負けが続くチーム）の対話 【第3時 2回目のゲーム後】

- I：いつも負けちゃうね・・・なんでかな。
 E：あっちにはAさんがいるし・・・
 F：でもこっちにも上手なIさんがいるよ！
 E：Bさんて、いつも私たちの近くにいない？
 G：たしかに、私たちのシュートをじゃましてくるんだよね。
 E：シュートできなきゃ勝てないもんね。
 H：私たちも、シュートのじゃまをして、その間にシュート決めてくれたら勝てるかもしれないよ！

この対話から、「守備」の概念が子どもたちに生まれてきたことが分かる。それは、相手チームの動きを分析したことにより見付かったものであり、ボールゲームの本質に迫る気づきであると言える。

ルールを考える学習から、自分たちの動きに必要な要素はもちろんのこと、戦術に関わる視点を自分たちで発見することができた。その後、何度かゲームを繰り返す中で、どちらのチームも「守備」に意識を向けて、ただボールを追いかけてシュートするだけでなく、相手の攻撃を封じることやボールを持たない場面での守備についても意識してゲームを行う姿が多く見られるようになった。

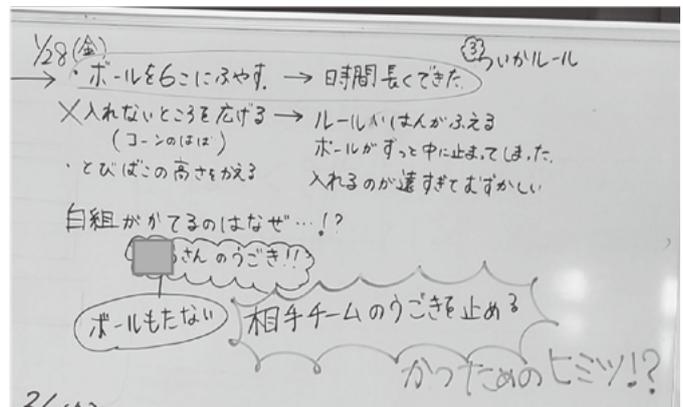


写真4 意見をまとめたホワイトボード



写真5 守備の様相を見せ始めた子どもたち

(左：相手の攻撃を封じる守備 右：ボールを持たない場面の守備)

③ 第4時～第5時の様子

これまでの学習で、ある程度のルールが整理され、子どもたちもルールを理解して楽しむようになった。また、第3時で気付いた守備の視点は、ゲームをより楽しむ要因になったことが対話から見られた。

全員での対話 【第4時 1回目のゲーム後】

- A：だんだんゴールが入りにくくなってきたよ。
 C：だって、Aさんがシュートしようとする時、Fさんが前に立って投げられないようにするもんね。
 A：うん、だから、Fさんが来る前にシュートを打とうって頑張ってるよ。

F：さっきはAさんに決められたけど、Aさんが決められなかった時って、ちょっとうれしいよ。
 B：なんで？
 F：だって、自分のおかげで点数が入らないってことは、チームのためになってるって感じだもん。
 H：たしかに！Fさん、ありがとう！
 G：シュートを決めたい！って気持ちと、点を取られないようにしよう！って気持ちが両方あるね。
 教師：そういえば、みんながボールを触っているような感じがするけどどうかな？
 A：私は自分がシュートできなかった時は、ゴールの近くにいる人にパスしているかも。
 I：体育館のはじっこに行ったのを拾いに行って、味方にパスしてる人もいるね。

ルールが整理されたことにより、ゲームを楽しもうという心情が生まれると共に、各チームの戦術に関する話題が増えてきたことが分かる。戦術を考えることは、ゲームの本質を理解し、状況に応じて自分たちの勝利に向けて判断する力が育つことにつながったと考える。

また、子どもたちの会話に「シュート」「パス」という言葉が出てきた。さらにシュートに関しては、これまでに比べて「自分がシュートをする」という視点から「みんなでボールをつないでシュートを決める」という視点へ変化してきた。ゲームを進めるにあたり、チームのみんなと関わり合うことの大切さに気付く子どもが増えてきた。

赤チームの対話【第4時 3回目のゲーム後】

E：みんながシュートするのが上手になれば勝てると思うんだけど・・・
 F：あとパスをしても取ってもらえないことがあって困ってる。
 I：さっき、パスを白チームに取られちゃったもんね。
 H：じゃあ、練習する？
 全員：いいね！シュート練習してたくさん決まるようにしたいね。
 F：パスの練習もしよう。キャッチするのが上手になるといいよ。

さらに、上記のように「練習」に目を向ける子どもも出てきた。ゲームを中心に学習が進んできたが、基本的な技術を習得する必要性に自分たちで気付いたことが分かる。子どもたちの対話を受けて、本来設定していなかった練習時間を、第5時として追加することとし、第4時の後半から第5時の前半に練習タイムを設けた。そこでは、シュートやパスの精度をあげようとする子どもの姿が見られた。また、練習したことで、技術が向上したと感じたり互いに励まし合ったりする姿から、チームの雰囲気が親和的なものとなったことが感じられた。

4 考察

子どもの対話の内容の変化について抜粋して示すと以下のようになった。(筆者抜粋)

時	1 オリエンテーション	2～4 ゲーム・ルール作り	5 子どもの要望により追加	6 ゲームをみんなで 楽しもう！
発話内容	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しかった ・楽しくなかった ・もっとボールを持ちたい ・勝ちたい 	<ul style="list-style-type: none"> ・おもしろくするために ・おもしろくない ・パスを出す ・じゃまをする(守る) ・シュート(決める, 入らない) ・練習 	<ul style="list-style-type: none"> ・パスを取る ・練習 ・シュートが入る場所 ・相手が来たら・・・ ・ボールが〇〇へ行ったら・・・ 	<ul style="list-style-type: none"> ・勝ってうれしかった！ ・もっと〇〇すれば・・・ ・次の試合では

学習の初め頃は、情意面の言葉が多く、「みんなで楽しむゲームを考える」というねらいを重要視していたことが分かる。また、「ボールを持ちたい」「勝ちたい」という言葉がほとんどの子どもから出ており、ゲームの種類に関係なく勝敗を意識している姿が見られた。

ある程度ルールが確立した第3時頃から戦術にかかわる言葉が増えてきたことで、攻撃場面と守備場面という見方ができるようになってきた。それにより、シュートを狙うためにゴール付近に人が集中して動きが少なかった運動の様相

から、コート全体に人が散らばり、ボールが様々な場所へ移動する場面が増え、ボール運動の本質に迫る動きを引き出すことができたと考える。

ゲーム作りから始めた本実践では、既存のルールがあるボールゲームを教材とし、ルールを教えた上でゲームを展開していく従前の学習スタイルに比べて、子どもが主体的に動き、思考する姿が多くなった。また、子どもの気付きから、習得すべき技術が明確となったことで、「次はこれを意識してゲームをしてみればよい」ということを説明しなくても理解が進んだ。

ゲームを中心とし、自分たちでルールを決めてつくり上げる授業構成は、時間をかけずに子どもが理解し、ゲームに没頭することができる姿を生み出すことに効果的であると言える。

また、対話の時間を設定することで、子ども同士の関わりが増え、ゲームを進める上で必要な技術を高めようという意識が生まれた。練習をしたという考えが出たり、パスがうまい人、シュートがうまい人等、関わり合いながらゲームを進めたことにより、ゲーム中における自分の役割や強みを考えるきっかけとなったとも考えられる。

全てのことを教えてから活動に入ることは、間違った知識を与えずに済むかもしれない。しかし、子どもの思考場面は格段に減り、自ら課題を見付けたり、関わり合いの必要性に気付いたりすることがない可能性をはらむ。

本実践を通して、対話を通して学習を進めていくことが、子どもが深く思考し、学びを深める一助となることを改めて確認することができた。

5 おわりに

本実践は、低学年を対象とした実践であった。特に、対象児童は1年時から継続して担任しており、子どもの対話内容を担任が汲み取り共有することが容易である面も多かった。また、「対話の素地」を他教科との関連で高めることができていたという利点もあった。

学年が上がるにつれて、恥ずかしさや運動に対する苦手意識や経験不足から、対話することへの不安を感じる子どもや学級に出会ったとき、どのような手立てが有効かを実践を重ねていきたい。

6 引用・参考文献

- 1) スポーツ庁 「令和4年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査結果」2022年12月
- 2) 土田了輔, 榊原潔 「ゲームの原理をベースとした体育の指導について」上越教育大学研究紀要 第36巻第2号 2017年
- 3) 鈴木直樹, 鈴木理, 土田了輔, 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, 2017年
- 4) 文部科学省 「小学校体育(運動領域)まるわかりハンドブック」アイフィス, 2013年
- 5) 松田恵二(2017) 新しい時代のボールゲームを求めて, 大修館書店, 体育科教育, 65(2)



写真6 第1時の様子と第6時での様子
※体育館全体を使うように変化したことが分かる