

## 1. 東山梨保健体育科教育小学校部会今年度の研究について

☆研究領域 ゲーム・ボール運動（ボールゲーム／ゴール型・ネット型・ベースボール型）

☆研究テーマ

「教材の本質をふまえた体育指導のあり方」～ゲーム・ボール運動を通して～

☆主題設定の理由

平成29年3月に公示された新学習指導要領は、令和2年度(2020年度)に全面実施となる。小学校体育科の改訂のポイントとして、体育科、保健体育科における学習過程は、これまでと同様に、心と体を一体としてとらえ、自己の運動や健康についての課題の解決に向け、積極的・自主的・主体的に学習することとしている。また、仲間と対話し協力して課題を解決する学習を引き続き重視するとともに、体育科、保健体育科で育成を目指す「知識・技能」、「思考力・判断力・表現力等」、「学びに向かう力・人間性等」の三つの資質・能力を確実に身に付けるために、その関係性を重視した学習過程を工夫する必要がある、としている。教育内容の改善と充実としては、「具体的に全ての児童が、楽しく、安心して運動に取り組むことができるようにし、その結果として体力の向上につながる指導等の在り方について改善を図る。さらに、特に運動が苦手な児童や運動に意欲的ではない児童への指導等の在り方について配慮する。」と述べている。

そこで今回「ゲーム・ボール運動（ボールゲーム／ゴール型・ネット型・ベースボール型）」を研究領域とし、子どもたちの基礎体力の向上や、進んで運動に親しむ姿勢、先に述べた三つの資質・能力を育てたい。この領域の運動は、主として集団対集団で、得点を取るために友達と協力して攻めたり、得点されないように友達と協力して守ったりしながら、競い合う楽しさや喜びに触れることができる運動である。低中学年「ゲーム」の学習指導では、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つくり上げることが、重要な課題である。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ときの動きを身に付けることが学習の中心となる。また、公正に行動する態度、特に勝敗をめぐる正しい態度や行動がとれるようにすることが大切である。中高学年の「ボール運動（ゴール型・ネット型・ベースボール型）」の学習指導では、互いに協力し、役割を分担して練習を行い、型に応じた技能（ボール操作・ボールを持たないときの動き）を身に付けていくことが楽しさにつながっていく。また、低学年同様ルールやマナーを守り、仲間とゲームの楽しさや喜びを共有することができるようにすることも大切である。さらに、これまでの研究成果と課題を踏まえ、授業では効果的に言語活動を取り入れることで、知識さらには技能が高まることを期待したい。仲間との励まし合いや助け合い・教え合い等のコミュニケーションの場面や課題解決のための話し合い活動、相互評価の場면을積極的に仕組むことにより、主体的に学習に取り組む生き生きとした子どもの姿が見られる授業づくりについて研究していきたい。

☆研究の方向

- ・昨年度までの研究実践を生かしながら、「ゲーム・ボール運動（ゴール型・ネット型・ベースボール型）」において、わかって・できる楽しさ、喜びを味わうことのできる授業づくりについて研究を深める。
- ・技能を高めるための効果的な言語活動（学習資料や学習カードなども）について研究をする。
- ・「ゲーム・ボール運動（ゴール型・ネット型・ベースボール型）」の2年目として、理論研究や実技研修を行う。

1. 単元名 「ボンバーゲーム」（E ゲーム ア ボールゲーム）

## 2. 運動の特性

### (1) 一般的特性

- ・ボンバーゲームは、相手コートにボールを投げ入れ、そのボールを捕り、また投げ入れることでラリーが続くネット型の楽しみに浸れる運動である。
- ・簡単なルールからゲームが行え、仲間と協力して作戦をたてたり、励まし合ったりできる運動である。

#### <ボンバーゲームの概要>

※熊本大付属小教諭 西村正之氏による

- ・2対2
- ・ボールはビニール袋製のボール（中に緩衝材を入れる。）
- ・コートのはしは7m×8m
- ・ネットの高さは170cm
- ・相手コートに落ちたら1点、ネットやアウトで相手に攻撃権が移る。
- ・キャッチしたらその場で投げる。

### (2) 児童から見た特性（資料①参照）

## 3. 児童の実態

### (1) 日常の様子

男子8名、女子12名、計20名の学級である。比較的、学校生活に慣れるのが早く、明るく元気に学校生活を送っている。休み時間は全員外に出て遊んでいるが、外に出て自由に遊べることで自分が嬉しい様子。数人単位で遊具で遊んだり、鬼ごっこをしたりしている子が多い。

これまでの体育の学習では、「固定施設を使った運動遊び」「鬼遊び」「多様な動きをつくる運動遊び」「マットを使った運動遊び」を行ってきた。その際、個人のめあては設定せず、全体で教師の提示するめあてにむかって授業に臨ませている。ボール操作に関わっては、「多様な動きをつくるの運動遊び」の中で、ボールの投げ上げ動作やボール運びゲーム、的当てゲームなど簡単な操作でできる運動を行った。全体的に嬉々として活動する様子が見られ、ボールに触れるだけで楽しいといった1年生ならではの実態が伺えた。また、学級レクでドッジボールを行った際には、ルールを守ろうとする姿やボールを譲り合う姿、体全体で喜びを表現する姿などが見られ、大変微笑ましかった。とはいえ、全員がルールを理解し、基本的なボール操作を身に付け、仲良く協力してゲームを楽しむためには、段階的にスモールステップで指導をしていく必要性を感じた。

どの運動遊びを行っても言えることだが、これまでの生活経験の差が大きく、指導の難しさを感じている。未経験の動きに対して、体が固まってしまう子が2人程いるが、教師が丁寧に教え導くと何とか体を動かそうとする。

### (2) 体力テストの結果より（追加資料②参照）

発達段階によるものなのか、学級平均も県平均も男女差が大きいことがわかった。これまでの運動経験が差となって表れているのではないかと考えられる。女子は特にボール投げの記録が低い。日頃からボールに触れる機会を作ることが必要だと感じた。

### (3) 事前アンケートより（5月27日実施）

全体的には体を動かすことが好きという低学年の特徴が表れた結果となった。活動自体が楽しいと感じられるように、1つの動きの質を高めるよりいろいろな易しい動きをたくさん取り

組むようにしたい。また、ボール遊びに対して、恐怖感を抱いている児童がいることがわかった。ボールの素材や大きさなどに考慮したい。さらに、普段の遊びの中でボールという用具を身近に感じていない児童が4割いることがわかった。簡単に遊べるボール遊びを取り入れ、ボール遊びの日常化を図りたい。

(4) 技能の調査より (5/27・6/6) (追加資料③参照)

自分で30cmほど投げ上げたボールはほぼ全員が恐怖感なく捕ろうとしていた。しかし、140cmを超えたところから落ちてくるボールに対しては、恐怖感を抱いたり、落下地点に入れなかったりし、ワンバウンドさせてから捕る児童が多く見られた。または、ボールの特質からか手で弾いてしまい、捕球できない様子も見られた。

投動作においては、上投げをするように声をかけた。両手で投げ入れる児童がほとんどだったが、140cmのネットを超えるようにほぼ全員が投げられた。

以上の実態から本単元ではゲームを楽しむためには、ボールの落下地点へ移動する動きを高めたり、捕球技能を高めたりすることが必要であることがわかった。また、ボールの選択も慎重に行いたい。

#### 4. 授業の構想と指導意図

(1) 基本的な考え方

① ネット型につながるゲーム「ボンバーゲーム」を取り入れる。

ボンバーゲームは、投動作を身につけながら、簡単なルールでネット型の楽しさに触れられる教材である。追加資料④の3点の理由から本単元で取り入れることとする。

② 「投げる」「捕る」動きを身につける活動をたくさん取り入れる。

1年生という発達段階から、技能の習得の時間が単調にならないように遊びながら効率的に動きを習得できるようにすることが大切だと考える。また、1つの動きの質を高めるよりいろいろな易しい動きをたくさん取り組むことが有効であるとも考える。そこで『わくわくボールランド』を設定する。ボンバーボールに特化し、「投げる」「捕る」操作の向上を目指す。本単元では「ブレルする」「はじく」ボール操作の習得は考えない。

また、本単元の授業時間では扱わないが、生活科や学活、休み時間等を活用し、投動作の習得につながる日常的な遊びにも取り組ませたい。

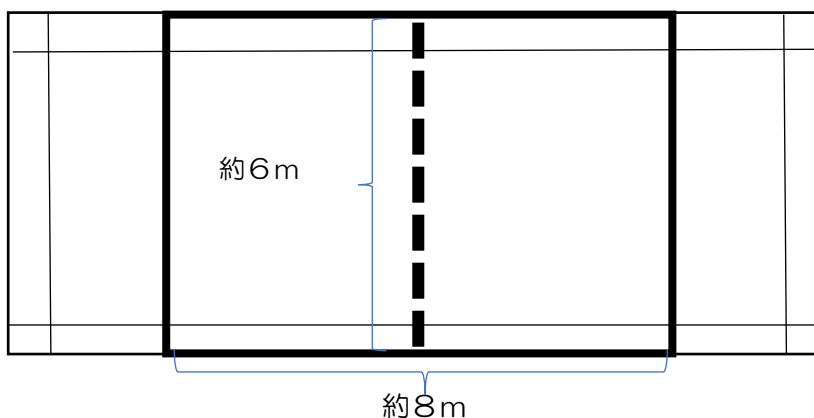
	投げる動き	捕る動き	日常的な遊び
動きやゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1対1のペアキャッチ</li> <li>・的当て(いろいろな)</li> <li>・セストボールのかごに投げ入れる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ターンキャッチ(1人)</li> <li>・なげあげキャッチ(1人)</li> <li>・すわってキャッチ(1人)</li> <li>・ジャンプキャッチ(1人)</li> <li>・うしろ前キャッチ(1人)</li> <li>・タッチキャッチ(1人)</li> <li>・1対1のペアキャッチ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ろくむし</li> <li>・天大中小</li> <li>・紙鉄砲</li> <li>・紙飛行機</li> <li>・メンコ</li> <li>・ドッジボール</li> <li>・中あて</li> </ul>

(2) 単元の展開の工夫

① 場の設定や用具などの工夫

**コート** 準備がしやすいようにバドミントンコートを活用する。

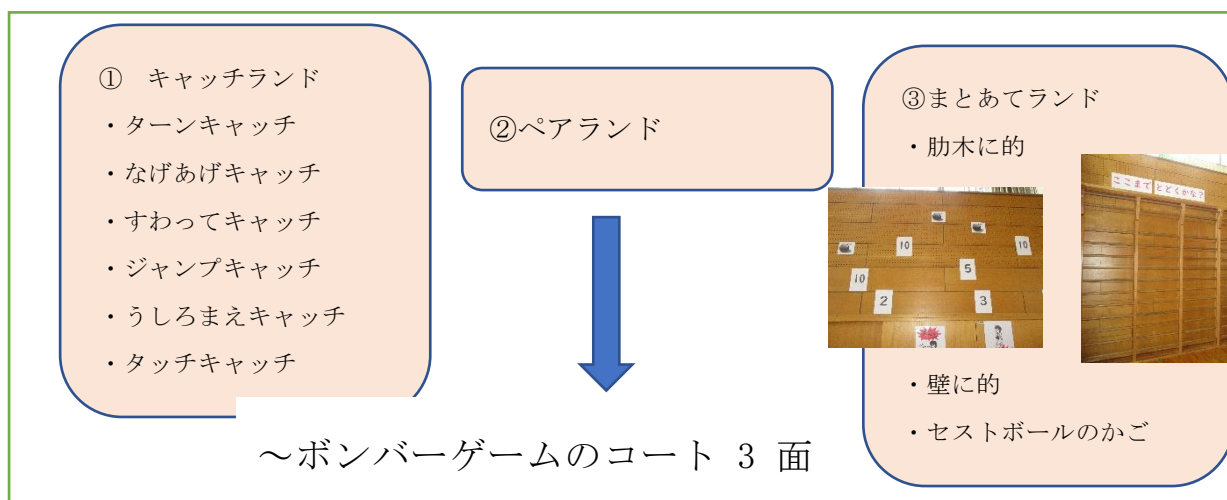
3つのコートを設定予定。



**わくわくボールランドの場**

(体育館西側)

・2分(運動)→30秒(移動と準備)の繰り返しの音楽を流し、3つの場で取り組む。



**ネット**

175cmの高さ(大きな投射角を得ることができる)

移動用のバドミントンの支柱にプレルボール用のネットをかける。

**ボール**

黒のビニール袋(320mm×380mm)に緩衝材を袋ごと入れて結んだもの。

30か所に針で穴をあけ、袋の両角をテープで貼る。

**人数**

1チーム3人 or 4人(6チーム)

2対2で対戦する。



**②「動き」がわかり、できるための工夫**

○スモールステップで3つのメインゲームを設定

中学年や高学年のボール運動では、メインゲームにむけてタスクゲーム(個人や集団の戦術的能力の育成を目的としたゲーム)やドリルゲーム(基本的な技能の習得を目的としたゲーム)を1時間の中で組み合わせて行うことが多い。しかし、1年生の段階では、メインゲームとタスクゲームやドリルゲームの区別がつかなかったり、切り替え時の時間的な余裕がなかったりすることが考えられる。

そこで本単元では、ボンバーゲームに向けて、動き(技能)とルール(思考力・判断力)共に易から難へ移行していくメインゲームを3つ設定した。スモールステップでゲーム化することで、実際に3つのメインゲームを行いながら、無理なく動きを高められるだろうと考える。

メインゲーム	簡単なルール	学習のねらい
ボンバー投げゲーム (1時間)	<ul style="list-style-type: none"> <li>2つのコートに分かれて、ボンバーボールを相手コートに投げ入れる。</li> <li>最終的にコート内のボールが少なかった方が勝ち。</li> </ul>	ねらい① <b>ボンバー投げゲーム</b> ・ボールを投げ入れてみよう。
ボンバーラリーゲーム (2時間)	<ul style="list-style-type: none"> <li>2対2</li> <li>兄弟チームで何回ラリーが続いたか数える。ラリーの回数が多いチームが勝ち。</li> </ul>	ねらい② <b>ボンバーラリーゲーム</b> ・ボールを投げたり、捕ったりして、ラリーを続けよう。
ボンバーゲーム (3時間)	<ul style="list-style-type: none"> <li>2対2</li> <li>6分ハーフ</li> <li>相手コートに落ちたら1点。</li> <li>得点をしたら交代。点を付けたら入る。</li> <li>ネットにあたって相手コートに入ればよい。ネットを越えなかった場合やアウトの場合は相手の得点となる。</li> <li>キャッチしたらその場で投げる。</li> <li>得点が入ってゲームを始める時は、投げる側が「レディー」と声をかけ、相手が「ゴー」と返したら投げ入れる。</li> <li>交代する順番はナンバーリング順。</li> </ul>	ねらい③ <b>ボンバーゲーム</b> ・どこをねらえばよいかを考えながら、ゲームを楽しもう。

○「知識及び技能」の可視化

投げる動き（ボン・バー・ドーン）のポイントや、子どもたちの技能面での気づきが見てわかるように掲示をしておく。

ボン…投げたい方向に90度横向き。  
 胸の前で腕をクロス。  
 バー…投げる手と反対の手を斜め上に。  
 投げる手は肘を曲げる。  
 頭の後ろにボンバーボールをおく。  
 ドーン…投げる。



③言語活動（表現力）が活性化される工夫

○「思考力・判断力・表現力等」「学びに向かう力・人間性等」の可視化

小学校の入門期である子ども達に、体育授業にどんな姿で臨むべきかといった素地をつくっていきたい。そのモデルとなるように、子ども達の頑張りの様子、具体的な声かけ等を掲示し、共有化を図る。全体での振り返りの場面での発言や学習カードの記述を基に掲示物を作っていく。

○伝え合う場の設定

新学習指導要領にもあるように「考えたことを友達に伝える」ことを経験させたい。そこでゲームの前に「作戦タイム」、ゲームの間に「はげましタイム」をとり、伝え合う場の設定をする。「作戦タイム」では、ポジションの確認やどこをねらうかなどを話し合い、「はげましタイム」「ふりかえりタイム」では、作戦がどうだったか、友達の良かった点はどこかなどを話し合う。1年生という発達段階を考慮し、無理なく全員が話し合いに参加できるように単元の途中か

ら徐々に取り入れることにする。その中で、ミスが得点につながってしまうこともネット型の特性として触れ、ミスした児童にどんな言葉がけをすべきかも考えさせていく。

また、得点や勝利の喜びを伝え合う楽しさも味わわせたい。チームでオリジナルのファイトコールや決めポーズ、かけ声などを決め、喜びを共有できるようにしていく。チームワークの良し悪しがゲームの楽しさを左右することも感じ取らせたい。

## 5. 単元の見目標

- (1) 簡単なボンバーボールの操作ができ、易しいゲームを行っている。 【知識及び技能】
- (2) 簡単なルールを工夫したり、攻め方を決めたりするとともに、考えたことを動作や言葉で友達に伝えている。 【思考力・判断力・表現力等】
- (3) ゲームに進んで取り組み、ルールを守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりしている。 【学びに向かう力、人間性等】

## 6. 評価規準（追加資料⑤参照）

## 7. 単元の計画（追加資料⑥参照）

## 8. 指導と評価の計画（吹き出し内や写真は授業後に付加）（追加資料⑦参照）

## 9. 本時の学習（6/7）

- (1) 日時 令和元年8月28日（水）14:00～14:45
- (2) 場所 塩山南小学校 体育館
- (3) 目標 ボールの落ちてくる地点に体を向けたり、移動したりしている。（知識及び技能）  
チームで簡単な作戦を立てている。 （思考力・判断力・表現力等）
- (4) 展開（吹き出し内は授業後に付加）（追加資料⑧参照）

## 10. 単元を通じた児童の変容

- (1) 学習カードにおける授業への満足度（楽しかった）の変容（追加資料⑨参照）

- 学習カードの項目「楽しかった」を学習の満足度と捉え、数値化した。その結果、単元を通してある程度の高い満足度が得られたことがわかった。個々に見ていくと、6時間中3時間楽しさを「1」と捉えている児童が気になった。授業の中では、一生懸命に活動し、楽しそうな表情も見せており、問題はないと思いつつも意識して声をかけるようにした。
- また、ボンバーゲームを新たに取り組み始めた5時間目の満足度が高い。新しいゲームを楽しんだことが伺えた。
- また、1年生という発達段階もあるのか、試合に負けてしまった時間は「1」と記入する児童も見受けられた。



(2) 児童のアンケートより

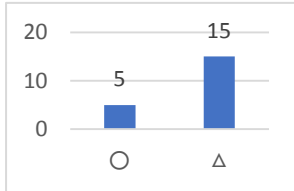
質問	好き (はい)		普通		好きではない (いいえ)	
	5月	9月	5月	9月	5月	9月
①体育は好きですか。	17	18	2	2	1	0
②体を動かして遊ぶのは好きですか。	19	18	0	2	1	0
③ボールを使った運動は好きですか。	16	17	2	1	2	2
④遊ぶとき、ボールを使った遊びはしますか。	12	15			8	5

- 体育の授業を好きな児童やボールを使った運動が好きな児童が増えた。
- ボールに興味を持つ児童が増えた。休み時間にボール遊び（サッカーやドッジボール）をする児童が見られるようになった。

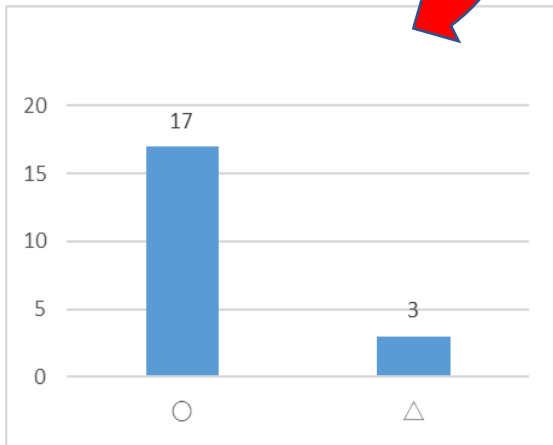
(3) 技能の調査より

○140cmの高さを超えたボールの捕球の比較（20cmのピラティスボール）

<5月>



<9月>



○ボール投げの比較

○男子			○女子		
出席番号	ボール投げ 4月	ボール投げ 9月	出席番号	ボール投げ 4月	ボール投げ 9月
6	6	8	1	4	7
9	9	9	2	7	7
10	7	7	3	2	6
12	10	12	4	6	6
15	8	8	5	4	7
16	6	6	8	5	8
18	9	9	11	7	6
20	6	6	13	6	7
学級平均	7.625	8.125	14	4	5
県平均	7.5		17	3	5
			19	1	6
			21	4	6
			学級平均	4.41667	6.3333
			県平均	5.3	

- 捕球の技能調査は、ピラティスボールで行った。授業後は捕球できた児童が5名から17名に増えた。
- 投球に関しては、体力テストのソフトボール投げを比較した。授業後に測ると、男子は同等の投距離を維持することができ、平均では50cmの伸びが見られた。女子においては投距離の伸びが顕著だった。平均では県平均を1m程上回った。個々に見ると、5mほど伸びた児童もいた。また、投げている様子を観察すると明らかに投動作に変化が見られ、体全体を大きく使い、体をひねり、肩を回しながら投げている児童が増えた。

(4) 既習事項の掲示より（追加資料⑩参照）

- ボールの投げ方を掲示することで、クラスで共有化することができた。また、技能面の動きのポ

イントを掲示することで、既習事項を思い出してその時間に生かすことができた。

- ・小学校の入門期に、どのような言葉が友達を励ます言葉なのか、どのような姿勢で体育の授業に臨めばいいのかを価値づけることができた。

## 1 2. 授業研究会より（追加資料⑪参照）

### 1 3. 成果と課題

#### （1）成果

- 3つのメインゲームのルールを簡単にわかりやすくしたことで、1年生にとってもゲームの楽しさ（ラリーが続く醍醐味、仲間との協力、勝つための話し合い、励まし合い）に浸ることができた。仲間意識も高まった。
- スモールステップでメインゲームを仕組んだことで、児童が無理なく投動作や捕球動作を高めることができ、ボンバーゲームを楽しむことができた。
- 学習カードを用いて、毎時間自己評価させた。そのことにより、1時間1時間のめあてを振り返ったり、次時への意欲を高めたりすることができた。単元を通して自分の成長を感じるともできたと考える。また、教師も学習カードの記入を把握しておくことで、意識して声をかけたり実態に合わせて学習の展開を考え直したりすることができた。
- 『わくわくボールランド』を工夫して設定したことにより、ボールの基本操作を身に付けることができたと同時に、楽しく主体的に運動に取り組むことができた。その結果運動量の確保につながった。
- 1時間1時間のめあてを具体的に提示したことで、動きのポイントを全体で共有することができた。また、単元を通して、その共有した掲示物を見ながら新たに加えたり見直したりしたことも動きの習得につながった。
- 緩衝材を入れた手作りのボンバーボール自体に、多くの可能性を見出すことができた。

#### （2）課題

- 本時のめあて「ボールをもっていないとき、どうごけばいいのかな」は、少し高度なめあてであった。1年生にとっては「ボールの落ちてくるところに、すぐ動こう」などより具体的に示しても良かった。
- 学習カードの活用は良い面もあるが、1年生にとっては時間もかかり客観性に欠ける面も見られる。簡単で負担のないかつ効果的な学習カードを考え直す必要がある。
- 作戦タイムに作戦ボードを使ったが、1年生にとっては、ボード上で考えさせるよりも、その場に動きながら実際に動いた方がわかりやすかった。



#### 14. 参考文献

- 『小学校学習指導要領（平成29年度告示）解説 体育編』（2018年2月）文部科学省
- 白旗和也編著『新学習指導要領の展開』（2017年12月）明治図書
- 『楽しい体育の授業11月号』（2018年11月）明治図書
- 『体育科教育6月号』（2018年6月）大修館
- 白旗和也編著『小学校体育 低学年指導の基本』（2016年7月）東洋館出版社
- 『初等教育資料9月号』（2018年9月）東洋館出版社