

ボール運動における思考力・判断力・表現力を育む指導法の試み ～ネット型における学習過程の工夫と学び合い活動を通して～

沖縄県 石垣市立大浜小学校
教諭 大城 良太

1 研究の目的

小学校学習指導要領体育科においては、児童の主體的・対話的で深い学びに向けた授業改善が求められている。また、「習得した知識や技能を活用して課題解決することや、学習したことを相手に分かりやすく伝えること等に課題がある」という現状から、今後、「思考力・判断力・表現力等」の育成は一層重視されると考える。

ボール運動の学習においては、習得した知識や技能を活かし、チームの作戦として自分がどう動くか考えることで様々な状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力等」の育成につながると考える。これまでのボール運動では、ゲームで必要な技能を身に付けさせるために教師が課題を与え、反復練習をさせ、ゲームを行う学習が展開されてきた。しかし、そのような練習で向上したはずの技能がゲームで活かされないことが数多く見られた。練習による技能の向上はもちろん大切であるが、ゲームを通して児童自身がいくつかの課題に直面し、それらを修正していく。このような学びを通して、ボール運動における技能の向上や様々な状況にも対応する力が育まれると考える。

そこで、相手チームとの接触がなく、考えた作戦を実行しやすいネット型の簡易化されたゲームを通して児童の思考力・判断力・表現力をより高めたいと考えた。さらにボール操作を易しくすることで攻守における戦術的な課題に気付きやすい状況をつくり、課題解決的な学習を展開する。

2 研究仮説

ゲームにおいてアタックに着目し、攻守における戦術的な課題に気付かせることで技能の習得を促し、それを活かした様々な作戦を仲間と考え実行し、課題を解決させることで、思考力・判断力・表現力を高めることができるであろう。

3 研究内容

(1) 学習過程の工夫について

児童がチームの課題を発見して、課題解決に向けて学習する主体的な思考力・判断力を育成するために「ゲームーチーム練習ーゲーム」という学習過程を用いる。しかし、この学習過程は、「ドリルータスクーメイン」という学習過程よりも知識・技能が身に付きにくいこと、チームによって学習課題が異なるために、学習内容の設定が困難であると考えられる。その問題を解決するため、単元前半では、基本的な知識とゲームパフォーマンスの習得を重視する。

単元前半の授業では、技能や戦術的な知識に関する問題を提示し、児童がその答えを予想してゲーム①を実践、その後、チームで答えを議論して共通理解させる。また、その知識をゲームパフォーマンスとして活用・発揮できる有効な練習方法を提示し実践させることで、実感や楽しさを伴った理解を促す。

単元後半では、各チームの特徴に応じた練習や作戦に関する適切な思考力・判断力・表現力の向上を重視するため、十分な作戦タイムとゲーム時間の確保によって戦術を共有させる。また、「ブロックをかわすために攻撃のバリエーションを増やすこと」に重点を置き、課題を発見する力を育成し焦点化することで思考・判断を促す。

(2) 学び合い活動の工夫について

思考力・判断力・表現力を向上させる上で、言語活動の充実は欠かせない。そこで、児童の学び合いの質を高めるために、児童の実態に応じた学習課題を設定する。1 時間ごとの学習課題や学習カードをもとに発問や声かけを行い、児童の会話レベルの質的向上を図る工夫をする。児童の思考を活発にするために課題は児童の実態に応じたものを設定するよう心がける。

① 学びを深めるための学習課題の設定

単元前半に技能や戦術的な知識に関する問題（知識テスト）を提示して、知識の獲得や技能向上につなげるようにする。また、ゲームの場面を問題として提示し、「どこ」に「どのような」パスを上げるとよいかといったことを全体で共有しながら進めていく。

② 学習カードの工夫

ア ゲームにおける成果や課題についてチーム全員で学び合い、メンバー全員が同じ内容の成果や課題を記入できるようにする。

イ チームの課題を受けて個人の課題を記入する。

毎時間ゲーム終了後には、チームの課題を受けて個人の課題を記入させ、ゲームを振り返らせる。単元後半からは、チームの課題を作戰に絞り、「どのようにすればチームの作戰がうまくいくのか」「チームの作戰を成功させるためにどのような動きをするとよいか」といった視点を与える。

ウ よく書けているカードを全体の場で紹介したり、教師のコメントを発表したりする。どう書けばよいか分からない児童の手立てとなり、また教師の思いを組み取ってもらう等のねらいがある。

③ データシートの活用

児童の思考・判断・表現を促すためには、作戰の時間がとても重要となる。そのため、データシートを活用し、作戰の取捨選択を行うためのツールとする。全員で確認しながら作戰を選んだり考えたりする場を設けることで、攻撃する側は、「ブロックをかわすためにどう攻撃を組み立てていけばよいか」守備側としては「アタックを防ぐためには、ブロックをどう使えばよいか」といった視点をを持たせる。

④ ウォッチマン

チーム内でサイドからゲームを観察する人（通称：ウォッチマン）を2人配置する。ただ、ボール運動ではゲーム中プレイに集中していて全体を見るのが難しい。そのため、外から客観的にゲームを観察する人を配置することで、自チームの攻撃及び守備の時の動きを冷静に観察させる。観察の際には、ブロックの位置、相手チームの守備隊形の並びを見つける等「観察の視点」をもとにアドバイスができるようにする。学び合いのときには、ウォッチマンの意見を参考に話し合いを進めさせる。

⑤ 試合形式：得点制

試合は、前半7点・後半7点で行う。前後半共に、一方のチームの点数が4点に達したときに、アカハチタイム（テクニカルタイムアウト）を30秒間設ける。前後半の合計得点で勝敗を決する。

⑥ アカハチタイム

試合中にどちらか一方が4点に達したときに「アカハチタイム（テクニカルタイムアウト）」を設定する。アカハチタイムとは、試合中に作戰を振り返り、作戰の取捨選択を行う時間である。「アカハチタイム」の時間を有効にするために、ウォッチマンのデータを基に作戰の評価を行い、次の作戰を確認させる。試合後、作戰の振り返りを行い、反省点を練習する。技能のポイントをアドバイスしたり有効な作戰を立てたりできるよう、学び合い活動の充実を図っていく。

(3) 教材・教具の工夫について

① 教材の工夫

ア キャッチあり

バレーボール型では、「サーブ・レシーブ・トス・アタック」といった技能の習得が非常に難しく、「ラリーが続かない」「相手コートにボールを運ぶことができない」等の状況が起こりやすい。そこで、指導の手立てとして「戦術的な課題に気付きやすくする」「考えた作戦を実行しやすくする」ことに指導の重点を置くために、技能的な難易度を易しくし、アタック局面に至るまでをキャッチのみで行う。

イ ブロックあり

攻撃の幅を広げるために、守備の側にブロックを配置する。具体的には、全員のアタック技能が上達し、キャッチの限界を感じ始め、「ブロックが欲しい」という児童の困り感を上手く引き出した上で、随時ブロックの重要性に気付かせていきたい。単元後半では、ブロックの位置によって「ボールを左右や中央に投げる」「低くて速いトスを投げる」「右に投げるふりをして左に投げる」といった動作を、ブロックをかわす重要なポイントとして気付かせ、チームの特徴に応じた作戦の実行と成功につながるよう指導する。

ウ アタックについて

アタックはジャンプをして片手または両手で打つ。アタックは、有効な攻撃手段としてとても重要である。ボールを持たないときの動きを意識させ、ネット際左右に展開し、アタック地点に素早く移動することで余裕を持ってアタック姿勢を整えられることがポイントとなることをおさえる。

② 教具の工夫

ア ボール

今回の授業では、「ビニールソフトバレーボール」を使用する。このボールは通常のソフトバレーボールと比較すると軽くて柔らかい特徴がある。落下スピードが緩やかなため、キャッチしやすくなりラリーが続きやすい。また柔らかいため、当たっても痛くないといったメリットがある。しかし、デメリットとして、打ち外してしまうと、ねらったところにコントロールできないことや、強く打たないとアタックが決まりにくいといったことが予想される。ビニールソフトボールにはいくつかの重さがあるため、それぞれ用意し児童の実態に合わせて、使用する重さを考えていく。

イ 場の設定

コートは、バドミントンコートより少し小さい（縦10m・横6m）の簡易コートとバドミントン用の支柱・ネットを使用し4コートを設置する。ネットの高さについては、アタックが打ちやすいように特に配慮する必要がある。背の高い児童と背の低い児童両者が共に打ちやすい高さを考慮する。いくつかの高さをゲームで試し、児童の意見をもとにアタックしやすい高さを設定する。クラスの児童全員がアタックを打つことができる高さを考えるように呼びかけ、「アタックを打つ」という最低限の技能を実践する場面を保障できるような環境を作る。

(4) 指導と評価の一体化について

児童の実態に即した評価項目を立て、ワークシートで自己評価をさせる。具体的には、学習カードの振り返りの欄に「知識・技能」「思考力・判断力・表現力等」「主体的に学習に取り組む態度」の観点ごとに児童自身が授業を振り返り、あてはまるものをチェックしていく。この項目を集計し、自己評価の点数をもとに視覚化（グラフ）することで、落ち込んでいる観点については、次時の授業で重点指導していく。これをスパイラル的に繰り返していくことで、児童の自己評価としての役割だけでなく、教師の授業改善に役立てる。また、教師は授業の様子から児童を観察

し、記録に基づいて評価する。児童の自己評価と教師の評価を照らし合わせることで、次の授業に活かす取り組みを行う。そうすることで、指導と評価が一体となり、より明確な指導が可能になると考える。

4 研究結果と考察

(1) 研究結果

① 成果

ア ゲーム中に攻守における戦術的な課題に気付かせる場面（アカハチタイム・ウォッチマン）を設定することで、思考力・判断力・表現力の高まりが見られた。

イ ブロックをかわすための方法として、攻撃のバリエーションを増やすことに着目させることで、既存の作戦を組み合わせた新しい作戦を考えさせることができた。

ウ 毎時間の自己評価の点数をもとに視覚化（グラフ）することにより、より明確、かつ重点的な指導ができた（指導と評価の一体化）。

② 課題

ア 技能や戦術的な知識に関する問題（知識テスト）と技能をうまく結びつけることができなかった。

イ ラリーが続いた際の、多様な作戦や動きについての指導に課題が残った。

(2) 考察

本研究は前年度からの継続研究である。前年度の課題として、練習した技能が作戦に反映されていない点を改善の手立てとして、ゲーム形式を時間制から得点制へ変更し、テクニカルタイムアウト制度（アカハチタイム）を取り入れる等、ルールを工夫して授業に取り組ませた。その結果、作戦に関する話し合いが具体的になった。また、試合中に振り返りができることで作戦の見直しができた。

思考力・判断力・表現力を育むためには、知識・技能の向上の必要性を改めて実感することができた。やはり学年の繋ぎを意識した指導計画及び授業づくりを進めることで、より技能面が高まり、それらを作戦に反映させることができるのではないかと考える。

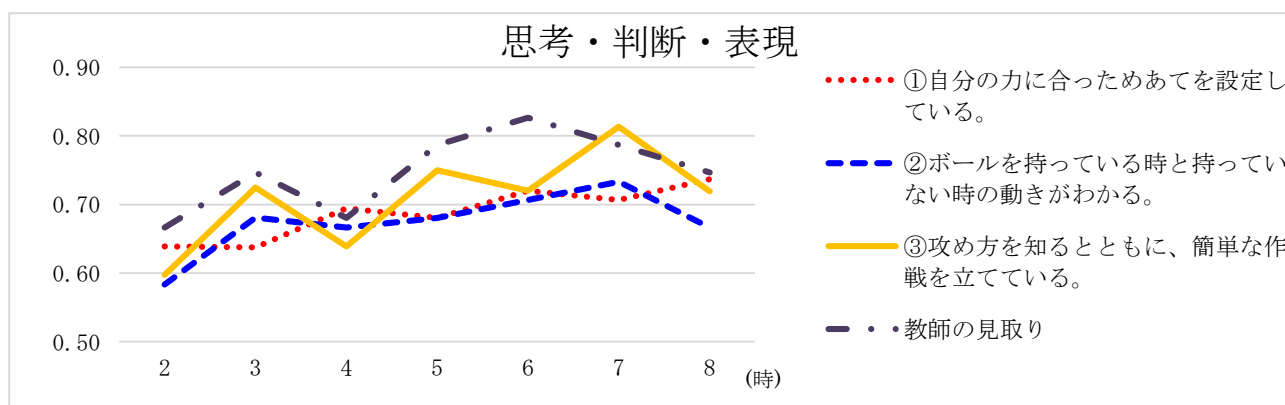


図1 自己評価における思考力・判断力・表現力の推移

《参考文献》

- ・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 平成29年7月
- ・文部科学省 学校体育実技指導資料 第8集『ゲーム及びボール運動』平成22年3月
- ・吉原睦了 研究報告書『ボール運動における思考力・判断力・表現力を高める指導法の追求』
- ・岩田靖 『「資質・能力」を育むボール運動の授業づくり』大修館書店
- ・岡出美則 『小学校教育課程実践講座 体育』（株）ぎょうせい
- ・第40回沖縄県学校体育研究発表大会（八重山大会）小学校分科会運動領域「キャッチバレーボール」発表資料 令和元年11月