

## 仲間とかかわりながら主体的に運動に親しむ児童の育成

～キンボールを通して～

発表者 石垣市立 明石小学校 高木 健一郎

授業者 石垣市立登野城小学校 城間 朝司

共同研究 八重山地区小学校体育研究会

### 1 主題設定の理由

学習指導要領が改訂され、今年度から全面実施となった。「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てる」こと、「健康の保持増進」、「体力の向上」を図ることを通して、「楽しく明るい生活を営む態度を育てる」ことを体育科では目指す。その背景には、子どもの基礎体力・運動能力の低下や、積極的に運動する子とそうでない子どもの二極化、コミュニケーション能力の低下、気づきや主体的な行動の欠如等があり、これらは、ますます広がっていく傾向がある。

そこで、本地区では、キンボールというニュースポーツに着目した。キンボールは、122cmという巨大なボールを使用するスポーツで、ボールの大きさから子どもたちの興味を引きやすい。また、ルールが簡単で特別な技能が必要でないため、運動の苦手な子でも参加できる。さらに、チームで協力しないと試合に勝てないので、必然的に仲間意識が高まり、作戦を工夫するようになる。これらの特性は、体育科の目標である「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てる」にあてはまる。

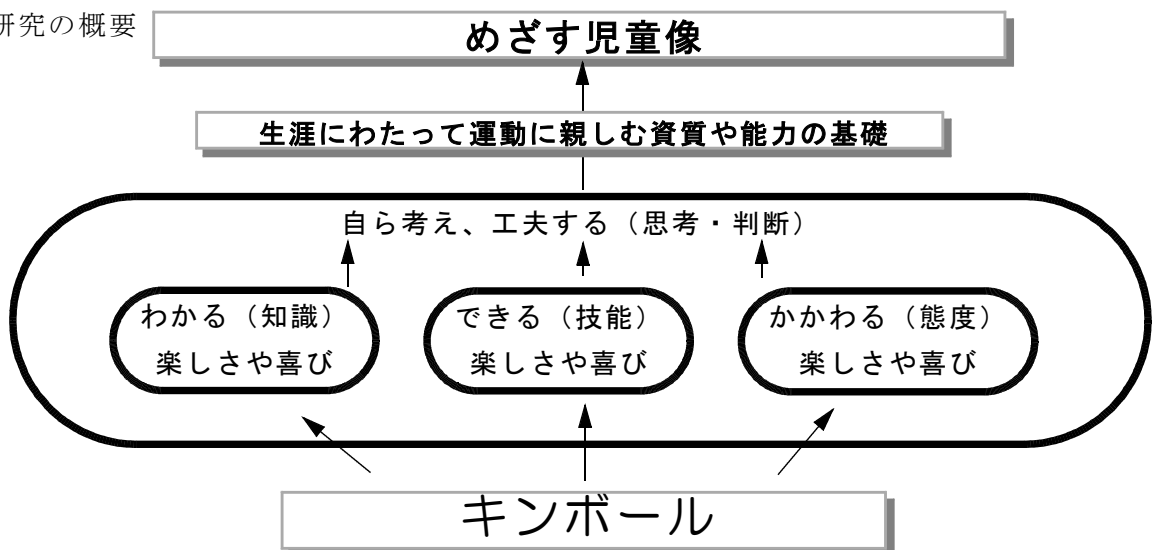
このことから本地区では研究主題を「仲間とかかわりながら主体的に運動に親しむ児童の育成」とし、キンボールを通し、研究を深めた。

### 2 研究仮説

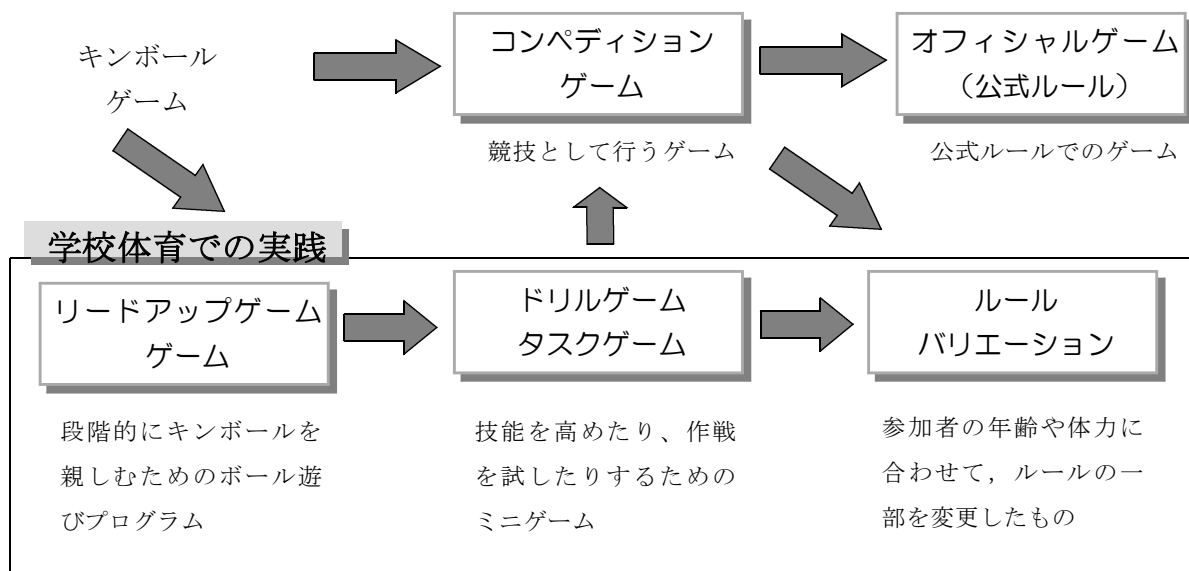
- (1) 仲間とかかわりながらキンボールにふれる楽しさを味わえば、運動への関心や自ら運動する意欲が高まり、主体的に運動に取り組む子が育つであろう。
- (2) リードアップゲームやドリルゲーム、タスクゲームを工夫することで、わかる楽しさや喜び（知識）、できる楽しさや喜び（技能）を味わい、自ら考えたり、工夫したりするであろう。

### 3 研究内容

#### (1) 研究の概要



(2) キンボールゲームの種類と学校体育での扱い



4 研究実践

(1) 単元名 『レッツ エンジョイ キンボール』(領域：ボール運動)

(2) 単元の目標

(わかる) キンボールの特性やルールを理解し、相手がいない空間が得点にむずびつくことがわかる。【知識】

(できる) ボールをねらった位置に打ったり、ボールがくる場所を予測したりして動くことができる。【技能】

(かかわる) 運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりして、楽しくゲームをしようとする。【態度】

(活用する) 味方や相手の動きに合わせた作戦を立てたり、ゲーム展開を工夫したりすることができる。【思考・判断】

(3) 運動の特性

① 一般的特性

キンボールは相対する3チームがコート内に入り交じり、手や足を使ってボールを操作して直径122cmの大きなボールを落とさずに拾い上げ、コートにボールを落としたり相手が反則を犯したりすることで得点し、その得点を競い合って楽しむ運動である。また、相手の動き、刻々と変化する攻守、常にゲームの状況を判断しながらそれに応じた動作が要求される。そのため、リーダーを中心として相手の立場を尊重したり、ルールを守ったり最善を尽くす態度を身に付けるのに適した運動でもある。さらに、チームの構成員が仲間と意思疎通を密にすることによって勝つことが可能なことから、集団の望ましい人間関係を育成することもできる運動である。

② 児童から見た特性

122cmの巨大なボールは児童の好奇心を刺激し、「触ってみたい！遊んでみたい！」と主体的に運動に参加することができる。また、運動を苦手としている児童でも、ルールが

比較的簡単で、特別な技術を必要としないため、他のボール運動にありがちな「運動能力の高い子によるワンマンチーム」という形になりにくい。このことから、意欲的に取り組むことができ、集団として意欲的な学習態度を自然に獲得することができる。さらに、チームの仲間との意思疎通や連携を図ることが勝つために必要なため、仲間とコミュニケーションをとりながら楽しめる運動である。

#### (4) 指導について

##### ①教材観

キンボールのゲームコンセプトはプレーヤー全員で助け合い（共遊）、プレーヤーの誰もが主役として（主体）、プレーヤー自身で生み出す（創造）ことのできるスポーツという点にあり、運動を苦手としている児童にも活躍の場を確保しやすいという利点がある。また、全員参加という点から、積極的な学習態度を育成することができ、単位時間当たりの運動量も確保しやすく、学校体育に導入する意義は大きいと考えた。

しかし、キンボールを学校体育に導入するにあたり、学習指導要領での位置づけが問題となる。ボールを使い、他チームとの競争を楽しむことから領域はボール運動であることは容易に想像できるが、問題はボール運動の分類である。そこで、キンボールの特性を明らかにするとともに、「ゴール型」「ネット型」の特性と比較することで、キンボールの学校体育への導入の可能性を探ってみた。ただし、この2つの特性いずれにも分類されないものがあり、それをキンボール独自の特性とした。

キンボールの特性と分類

キンボールの機能的特性	ゴール型	ネット型	独自の特性
コート内で攻守が入り交る	○		
一定の時間内に得点を競い合う	○		
フロアにボールが落ちた時点で得点となる		○	
ヒットの際に相手チームにじゃまされない		○	
ボールの落下点を予測し、すばやく移動する		○	
集団対集団で競い合う	○	○	
仲間と力を合わせて競争する	○	○	
手や足を使って攻防を組み立てる	○	○	
相手のいない空間を見つける	○	○	
作戦のバリエーションがある	○	○	
協調性や協力性を養える	○	○	
ルールが比較的簡単なため、だれでも楽しめる	△	△	
運動量を確保できる	△	△	
全員が必ずボールに触れることができる	△	△	○
ボールが大きくてやわらかく、落下までに時間がかかる			○
同時に3チームが対戦する			○

参 考（文部科学省HPより）

ゴール型の特性：コート内で攻守が入り交り、手や足などを使って攻防を組み立て、一定の時間内に得点を競い合うこと

ネット型の特性：ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て、一定の得点に早く達することを競い合うこと

上記の表よりキンボールはボール運動の分類において、ひとくくりにすることができないと考えられる。しかし、高橋（2008）は「各カテゴリーに属するボール運動は学習内容が類似していて、ある種目を学習すれば、その学習内容が他の種目に転移すると考えられている。例えば、ハンドボールを学習すれば、ボールを持たない動き方（状況判断力やサポートの動き）はバスケットボールやサッカーの動きにもいかされるといことである。」と述べている。キンボールは空間を把握し、ボールを操作する能力やボールの落下点を予測して素早く移動する能力等の向上が期待でき、学習内容がボール運動の分類を超えて、他の種目に転移する可能性は高い。また、筋道を立てて練習や作戦を考え、改善の方法を話し合う活動などを通じて論理的な思考力やコミュニケーション能力を育成することができる。これは体育科改訂の趣旨とも合っており、キンボールを導入する価値は高いと考えた。そこで、今回は、あえて「ゴール型」と「ネット型」との『複合型』と位置付け、教材化を目指した。

### ③児童の実態（男子15名【交流学級1名】、女子13名、合計28名）

本学級の児童は、明るく活発な児童が多く、男女の仲も良い。しかし、男子の67%の児童がスポーツ少年団に所属し、普段から体を動かしている一方で、女子の所属率は23%であり、休み時間も室内で過ごしている児童が多い。

事前のアンケート調査によると「ボール運動は好きですか」の質問に対して「とても好き（17名）」「好き（9名）」と約9割の児童がボール運動に対して好意的な回答となった。しかし、「ボール運動は得意ですか」という質問に対しては、学級の3分の1の児童が「得意ではない（9名）」と回答している。理由としては「投げたり、捕ったりできないから（7名）」と技術面での課題を挙げている児童が最も多く、次いで「運動が苦手だから（2名）」であった。また、「ボール運動が楽しくないと思うときは」という質問に対しては「負けたとき（46%）」「得点が決まらないとき（36%）」「チームワークが悪いとき（43%）」の順で多く、ボール運動の特性を味わえていないときに楽しくないと感じていることがわかった。

キンボールは特別な技術は必要なく、誰もが主役になれる可能性を秘めたスポーツである。これらの児童がキンボールの特性に触れることで、ボール運動の楽しさや喜びを十分に味わうことのできるような授業展開を図りたい。

### ④指導観

ほとんどの児童がキンボールというスポーツに初めて出会い、巨大なボールを見るのも触れるのも初めてである。そこで、単元初めはリードアップゲームを通して、キンボールの扱いに慣れさせるとともに、基礎的な体力やキンボールの特性に触れさせたい

また、既存のリードアップゲームだけではなく、子ども達の発想を生かしたリードアップゲームをすることで、キンボールへの関心や意欲が高まっていくのではないかと考えた。さらに、ねらい2におけるドリルゲームでは、ボールのセットの仕方やヒット、レシーブ仕方を繰り返し行う中で、基本的なボール操作能力を身につけさせたいと考えた。キンボールは仲間との意思疎通や連携を図ることが勝つために必要なスポーツである。そこで、チームの特徴に合った作戦を考えたり、試したり、修正したりしていく過程で話し合う場面を設定す

ることで、相互のコミュニケーション能力を高め、お互いをフォローし合ったり、お互いを認め合ったりするなどの望ましい態度を育成したい。また、ルールを最初からすべて教えるのではなく、児童が矛盾や課題に出会った時点で一緒に考え、自分達に合った新たなルールを作ることによって、よりキンボールを身近に感じ、運動の楽しさを味わうことができるのではないかと考えた。

本単元では、毎時間の形成的授業評価を行うことによって、学習内容に関する子どもの変容を見ていきたい。

(5) 学習の道筋 7時間 (45分×7)

時	1	2～3	4～7
段階	学習の進め方を知る	課題を明確にする	課題解決に取り組みゲームを楽しむ
分	ねらい1	ねらい2	ねらい3
10	オリエンテーション ・キンボールについて ・学習の流れを知る	準備運動・めあての確認	
		オリジナルの リードアップゲーム	タスクゲーム 【2チーム】
20	リードアップゲーム ・キンボールに親しむ	ドリルゲーム 【キンボールバレー】	キンボールゲーム 【3チーム】
30	オリジナルのリードアップゲームを考える。		
40	本時のふり返し・発表・片付け		

ねらい1 キンボールに親しみ、学習の進め方を知る。

ねらい2 キンボールバレーを通して、ルールやチームメンバーに慣れ、協力し合って基本的な技能を身につける。

ねらい3 ゲームに勝つためにチームの特徴を生かした作戦を工夫し、ゲームを楽しむ。

(6) 評価について

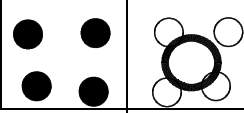
①評価計画

時期	評価目的	評価内容	方法
単元前 (診断的評価)	児童の実態把握	・ボール運動に対する興味・関心・態度の調査	質問紙法
単元の中 (形成的評価)	関心・意欲 ・態度の 評価	・体を動かす楽しさを味わいながら進んで運動しようとしているか。 ・友達と励ましあったり協力したりして運動しようとしているか。 ・学習のきまりを守り、安全に気をつけながら活動しようとしているか。	学習 カード 行動観察 感想
	思考・判断 の評価	・めあてをもって活動しようとしているか。 ・運動の行い方を工夫しようとしているか。	
	技能の評価	・ボール運動の型に応じた技能を身に付けることができているか。	
単元の後 (総括的評価)	まとめの評価	・運動することの楽しさを味わうことができたか。 ・運動しようとする意欲は高まったか。 ・励まし合いや教え合いなど、仲間と協力して活動することができたか。 ・めあては達成できたか。	質問紙法 学習 カード 行動観察 感想

② 評価規準表

	単元の評価規準	観点			判定基準		
		関	思	技	十分満足できる (A)	おおむね満足 (B)	個への手だて
1	【関心・意欲・態度】 ○仲間と共に、楽しさや喜びを求めて、最後まで取り組む。	◎			○仲間とキンボールの持つ特性を求めて、最後まで <u>全力</u> で楽しんでもとす。	○仲間とキンボールの持つ特性を最後まで取り組む。	○みんなが楽しめるようなゲームを考えさせる。
2	○ルールを守ったり、安て、態度をとろうとする。			◎	○ボールを両手で <u>力強く</u> ヒットして、相手コートに返すことができる。	○ボールを両手でヒットして、相手コートに返すことができる。	○ボールをヒッティングの位置を提示する。 ○効果的にレシーブするためのメッシュを考慮させる。
3	【思考・判断】 ○みんなが楽しく思いきり体を動かすために、ルールを工夫し、課題や問題を解決をめざして、練習や作戦を考え、ゲームをする。			◎	○ボールの落下点に <u>すばやく</u> 移動してボールをレシーブすることができる。	○ボールの落下点を移動してレシーブすることができる。	○ルールの方法を安全確認する。 ○みんなが楽しめる追加の課題を見いだす場合は、適切な指導を行う。 ○学習内容が適切かどうかを確認する。
4	○課題の解決をめざして、練習や作戦を考え、ゲームをする。	◎			○ルールを守り、 <u>チームの仲間と協力</u> してゲームを楽しもうとしている。	○ルールを守り、ゲームを楽しむ。	○みんなが楽しめる追加の課題を見いだす場合は、適切な指導を行う。 ○学習内容が適切かどうかを確認する。
5	【技能】 ○手や足を運んだりする。		◎		○自分のチームの <u>特徴に</u> 応じた戦術を立て、 <u>工夫してゲームをする</u> ことができる。	○自分のチームの特徴に <u>応じた</u> 戦術を立てる。	○みんなが楽しめる追加の課題を見いだす場合は、適切な指導を行う。 ○学習内容が適切かどうかを確認する。
6	○3人で固定したボートを両手を使って対戦すること。			◎	○自分のチームの <u>特徴に</u> 応じた戦術を立て、 <u>工夫してゲームをする</u> ことができる。	○自分のチームの特徴に <u>応じた</u> 戦術を立てる。	○みんなが楽しめる追加の課題を見いだす場合は、適切な指導を行う。 ○学習内容が適切かどうかを確認する。
7	○対戦相手な声が聞こえることができる。		◎	◎	○ <u>コート全体に</u> 聞こえるような大声が聞こえることができる。	○対戦相手に声をかける。	○みんなが楽しめる追加の課題を見いだす場合は、適切な指導を行う。 ○学習内容が適切かどうかを確認する。
合計		2	3	3			

(7) 指導計画 (単元計画)

時	学習のねらいと活動	評価
は じ め	<p>【オリエンテーション (学習計画会)】</p> <p><b>ねらい1</b> キンボールに親しみ、学習の進め方を知る</p> <p>1, キンボールについて・ビデオを見る。 ・キンボールの基本ルールを知る。                  2, 学習の流れについて理解する。                  3, キンボールに親しむ。                  ・リードアップゲームをする。(サークルリフティング・しりとり爆弾)                  4, オリジナルのリードアップゲームを考える。                  5, まとめ・本時の反省をする。・発表する。・片付ける。</p>	<p>○仲間とキンボールの持つ特性を求めて、最後まで楽しんで取り組もとする。                  【関心・意欲・態度】</p>
な か	<p><b>ねらい2</b> キンボールバレーを通して、ルールやチームメンバーに慣れ、協力し合って基本的な技能を身につける。</p> <p>1, 学習の準備をする。                  2, 学習内容の確認 ・本時の学習内容を知り、チームや個人のめあてを確認する。                  3, オリジナルのリードアップゲームをする。(キンボールサッカー・キンボール運び)                  4, キンボールバレーをする。・キンボールの基本的な技能を練習する。                  ・ボールをキャッチしてからセットするまでの一連の流れを練習する。                  5, まとめ                  ・本時の反省をする。・発表する。・片付ける。</p> 	<p>○ボールを両手でヒットして、相手コートに返すことができる。【技能】                  ○ボールの落下点に移動してボールをレシーブすることができる。【技能】</p>
ま と め	<p><b>ねらい3</b> ゲームに勝つためにチームの特徴を生かした作戦を工夫し、ゲームを楽しむ。</p> <p>1, 学習の準備をする。                  2, 学習内容の確認・今日の作戦や練習方法の工夫について                  3, タスクゲームをする。                  ・2チームでタスクゲームをして、基本のルールや動きを覚える。                  ・タスクゲームを通して、チームや個人の課題解決をめざす。                  4, ゲームをする。</p>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>ゲーム前半 (6分) ↓ 作戦タイム (2分) ↓ ゲーム後半 (6分)</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>基本的な楽しみ方                  ・1チーム7人の4チームでリーグ戦                  ・1ゲームで3チームが同时对戦し、残りは審判                  ※審判 (主審2・線審2・得点1・記録1・タイマー1)                  ・1ゲームは6-2-6の合計14分                  ・チームカラーはレッド・ブルー・イエロー・グリーン  <b>セット</b>                  ・必ず3人がボールに触れていなければならない  <b>ヒット</b>                  ・ヒットの前に「トッピー○○(色)」と大きな声でいう                  ・ヒットは必ず両手で打つ                  ・同じ人が2回連続で打ってはいけない  <b>レシーブ</b>                  ・レシーブは体のどの部分を使ってもよい                  ・レシーブしたボールはセットするまで移動できる</p> </div> <p>5, まとめ                  ・本時の学習をふり返る。                  ・発表する。                  ・片付ける。</p>	<p>○ルールを守り、ゲームを楽しもうとしている。                  【関心・意欲・態度】                  ○自分のチームの特徴に応じた作戦を立てることができる。                  【思考・判断】                  ○対戦相手に聞こえるような声でコールすることができる。                  【技能】</p>

(8) 本時の学習 (6 / 7)

①本時のねらい

○自分のチームの特徴に応じた作戦を立てることができる。(思考・判断)

②準備するもの

キンボール2個、得点ボード1個、ビブス(赤×7、青×7、黄×7)、タイマー、審判用(ホイッスル×2、旗×2本)、CDラジカセ、カラーコーン×4、掲示ボード

③展開

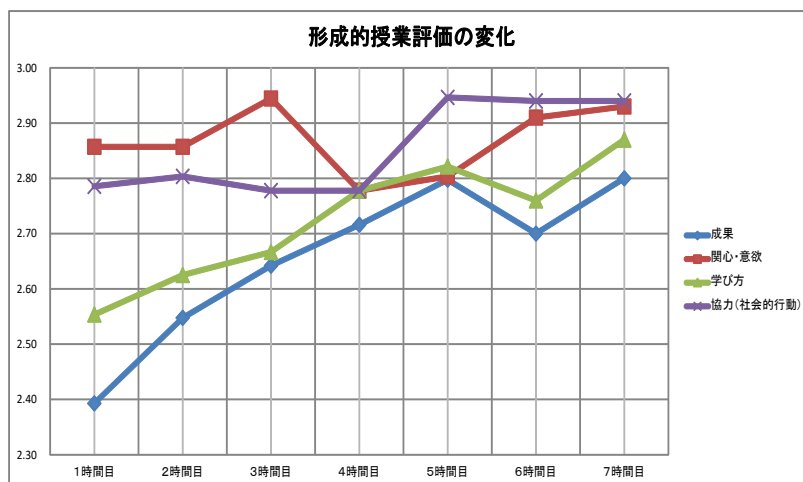
	学習内容・学習活動	教師の支援(◇) 評価(☆)
は じ め 8 分	<p>※グループの準備係が中心となって、全員で場の設営・準備をする。(休み時間で終わらせる)</p> <p>1 学習の準備をする。                  ・グループで準備運動をする。                  ・ビブスをつけてグループごとに整列する。                  ・あいさつをする。</p>	<p>◇事前にグループごとに役割分担を決めておく。                  ◇手首・腕・ひざは充分にほぐすよう声かけする。</p>

	<p>2 本時の学習（ねらい）について確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習の流れを確認し、見通しをもつ。</li> <li>・前時の課題について話し合う。</li> <li>・チームや個人のめあてを確認する。</li> <li>・今日の作戦や練習方法の工夫について話し合う。</li> </ul>	<p>◇チーム、個人のめあては前日までに決めさせる。</p> <p>☆自分のチームの特徴に応じた作戦を立てることができる。【思考・判断】</p>
な か 2 7 分	<p>3 タスクゲームをする。（12分）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タスクゲームを通して、チームや個人の課題解決を目指した練習をしたり、作戦を確認したりする。</li> </ul> <p>4 キンボールゲームをする。（15分）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム前半（6分）→・作戦タイム（2分）→・ゲーム後半（6分）</li> </ul>	<p>◇ゲームを途中で止めて、動きを確認してもいいことを伝える。</p> <p>◇アップテンポな曲を流し、楽しくゲームが行えるようにする。（音量注意）</p> <p>◇作戦を修正してもいいことを伝える。</p>
ま と め 1 0 分	<p>5 本時の学習をふり返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・グループカード学習記録を記入する。</li> <li>・個人カードに自己評価・相互評価を記入する。</li> </ul> <p>6 発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・審判チーム・・・今日の MVP, チームの良さを発表する。</li> <li>・各チーム・・・今日の感想を発表する。</li> </ul> <p>7 片付け</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・グループの用具係を中心に、みんなで協力し合って、片付けをする。</li> </ul>	<p>◇審判チームにもふり返りをさせる。</p> <p>◇本時の努力を称賛し、次時への意欲を持たせるようにする。</p> <p>◇全員で協力して片づけるように促す。</p>

## 5 研究の結果と考察

### (1) 形成評価・感想から

毎時間終了後に質問紙による形成評価を行った。その結果を「成果」「関心意欲」「学び方」「協力」の4項目に分類し1時間目から7時間目までの変容を記録した。その結果、各項目は毎時間ごとに伸びている。「協力」の項目は、授業が進むにつれて、仲間と協力



や、助け合うことがふえたことがわかる。また、授業始めのころは低かった「学び方」「成果」の項目が単元が進むにつれて大きく、伸びている。これは、リードアップゲーム、ドリルゲーム、タスクゲームを通し段階的にスキルアップしていったことがわかる。

授業後の感想では、「キンボールは仲間がいなくてできないスポーツで仲間とのチームワークが大事」、「みんなと仲良くなれた」「とても楽しいスポーツ」と記入している児童がほとんどだった。

### (2) 成果

- ・運動を得意としている児童も苦手としている児童も全員が意欲的に取り組むことができた。
- ・キンボールを通して友達と協力したり、学び合うことができるようになった。
- ・リードアップゲームを考えたり、ドリルゲーム、タスクゲームと段階的に学習を進めることで、だれでもできるという実感を味わうことができた。

### (3) 課題

- ・ボール運動のどの領域と系統性を図っていくか。
- ・ボールが一般的な教具として各学校になく、どのように普及を図っていくか。