

## I 体育科における自律した学習者の姿

- 自分のできることとできないことを捉え、自ら課題を設定する姿
- 身に付けた動きのこつを、他種目の動きに活用しようとする姿
- 自他の課題解決に向け、適切な場や練習方法を考え試行したり、動きのこつを基に仲間に助言したりしようとする姿

## II 授業デザインの取組

- 現状に基づいた課題を設定できるように、どうなりたいのかという思いや願いをもてるような場の工夫をする。
- 動きのこつを記録し、それらを整理・分析する場を設定する。
- 児童が課題解決のための練習の場や練習方法を友達と意見交換する中で選択していける場の設定を工夫する。

## III 1年次に生成した仮説

### 1 成果

運動経験の差に関係なく、チーム全体が動きのイメージを共有し、ボールをゴールまでつなげるために考えて動こうとする姿



子どもから出た動きのこつを、出てきた言葉のままカード化して共有し、子どもに馴染みのある名称でいつでも確かめたり、共通認識したりできる場を整えた。

6年「4 Tで高め合おうバスケットボール ～Tactics Teamwork Talk Try～」では、普段から球技に慣れ親しんでいる子どもや他の単元で使われていたこつを活用できるのではないかと発想を広げられる子どもが中心に動きのこつのアイデアを出していた。バウンドパスやロングパスなどのパスの仕方、オープンに広がるスペースを使うといったコートの活用の仕方など今後の学習を進める上で大切なことを多く出していた。その中で「すぐパス」「先パス」などのキャッチーかつ直感的に動きをイメージしやすい言葉が出たため、子どもの言葉をそのままカード化した。子どもたちは「すぐパスを使ってみよう!」「先パスでボールをちょうだい」などの短い言葉で動きのイメージを共有しながら練習やミニゲームをする姿が見られた。子どもの感覚から出てきた言葉だからこそ、みんなに浸透しやすく、動きの変化につながったのだと考えられる。

勝利につなげるために自分や相手チームの特徴を捉え作戦を考えたり、仲間の思いに必死に応えるために試合中に自分に何ができるか考えて動いたりする姿



試しのゲームを基に技術面や行動面のバランスを考えチーム分けをした。よかった場面や困った場面を共有した後に作戦タイムを設け、理想のプレーと実際の状況のすり合わせができる場を整えた。

単元最初の試しのゲームの後、教師側でチーム分けをした。運動が得意で作戦や動きのこつを言語化できる子どもをキーマンに据え、バランスよく配置した。毎時間ミニゲームをすると、自然と勝敗を意識し始め、真剣に作戦を考えるようになった。チームの特徴に合わせて作戦を立てることを伝えると、相手チームの負けず嫌いですぐに熱くなってしまう子どもの性格とそこから起こりうるプレーやミスを想定して作戦の方針を立てるといった、相手のチームの特徴に合わせて作戦を練る姿が見られた。

作戦通り動いてみたものの、相手チームが対応してくると想定通りにいかない場面が出てきた。ある子どもが「もっと動いてほしい」という言葉をチームのメンバーに投げかけた。チームメンバーは困っていた。自分たちは動いていると思っていて、実際にゲームを見ても止まっているわけではないからだ。「もっと動く」ということに関して客観的に確認する場を設けた。どこまで広がるとよいか、ディフェンスからずれるならどれくらいずれるとよいか、ボール保持者とそうでない人どちらも同じイメージがもてるように確認すると、その後のチームの動きは見違えるように変わった。仲間の意図を汲み、動く姿が見られた。

### 2 課題

動きのこつをカード化して共有したが、ロングパスや空間に出すパスをはじめ、使われていないこつもあった。パスを空間に出さずとも、素早いパス回しでつながるからロングパスなどのよさに気付かなかったのだと考えられる。動きのこつとして挙げたとしても、そのよさに気付く場面がなければ意味がない。共有したこつを試し、実感できる場があることでようやく必要感、有用感が生まれ、新たな課題解決への没頭につながっていくと考える。

## 6年体育 みんなが分かり、できて、高みを目指せるように

指導者：山田 幹

### 研究の実践

#### 1 単元「4Tで高め合おうバスケットボール～Tactics Teamwork Talk Try～」

#### 2 授業の実際

##### (1) 子どもがもっている感覚やイメージの大切さと共有していくことの難しさ

球技を普段から慣れ親しんでいる子どもや他の単元で使われていた動きのこつを活用できるのではないかと発想を広げられる子どもが中心に「動きのこつ」につながりそうなアイデアを出してくれた。バウンドパスやロングパスなどのパスの仕方や、オープンに広がるスペースを使うといったコート活用の仕方など今後の学習を進める上で大切なことを多く出していた。普段は他種目へつなげやすくするためや普遍的な知識として獲得してほしいという願いから、子どもの意見を教師側で整理し、提示し直していた。しかし、子どもと共有していた際に、「すぐパス」や「先パス」、「月と太陽」などキャッチーな言葉でこつを表現する姿があった。そのとき、低学年の算数でよく見られる「さくらんぼバナナ」のような自分たちで考えた名称の方が愛着が湧き、使おうとするのではないかと考えた。そして、実際に全体で使うことにした。具体的な使い方は、「動きのイメージカード」だ。カード形式は、「手に取ってみたい」「もっと集めたい」などの意欲につなげられたり、身近でいつでも確かめられるものになったりするのではないかと思いついて構想していた。子どもに提示すると、早速「すぐパスを使ってみよう」「先パスでボールをちょうだい」など短い言葉で動きのイメージを共有し合いながら練習やミニゲームをする姿が見られた。球技に慣れていない子どもも何をしてほしいか、何をするとボールがつながるかを考え動く姿がそこにあった。子どもの感覚から出てきた言葉だからこそ、みんなに浸透しやすく、動きの変化につながったのだと思った。

一方で、敵から離れてコートを広く使えるようにする「離ルール」や味方が動く空間に出す「未来パス」など、試合で使えれば効果的なこつを活用しきれないチームが多かった。原因は、それを試す場や有効だと認識する場が少なかったことが挙げられる。「すぐパス」でつながってしまうから「未来パス」のような大きいパスの必要性を感じない。もしくはそもそも空間にボールを投げる感覚がない。「離ルール」で生じるコート内の状況の変化を捉えたり、自分の動きが直接ゴールに関わるものでなくても価値がある動きであると認識したりする瞬間がなかったからだと考えられる。こつは試す場、実感する場がないとただのアイデアの1つで終わってしまう。どんなに価値があるものだとしても、必要と思わない限り気にも留められない。「動きのこつ」をずっと大切にしてきたが、そのこつをいかに活用する場面を作るのか、動きのイメージと共に価値付けられるかが大事だと実感させられた。

##### (2) 勝ちに向かう価値

単元の最初に試しのゲームを行い、そこから教師側でチーム分けをした。球技に普段から親しんでいたりと、運動が得意で動きのこつを言語化できたりする子どもをチームのキーマンに据えた。そこにプレーでも精神面でもキーマンを支えられる子ども、運動はあまり得意ではないが、共有した作戦を実直にこなす子ども、苦手意識が強く体育の学習に積極的になれない子どもなどをバランスよく配置した。黄色チームには負けず嫌いで球技経験が豊富なA児、青色チームには球技はしていないが、運動が得意でアイデアマンのB児が入った。

黄色チームの話合いはA児を中心にいつも進んでいた。周りは言われたことをよく聞き、動きに反映させていた。A児も周りを見てパスを回しながらプレーをしていて、ミニゲームの勝率はよかった。しかし、7時間目のオールコートを使ったミニゲームをしたときに事態が変化した。1回目のミニゲームが終わり、共有の時間。よいプレーや困っていることはないか聞くと、A児は泣きそうになりながら「チームのみんなが動いてくれない」と話した。言い方としては味方に対して文句を言っているような語気だった。オールコートの試合になり、A児に今まで以上に勝ちたいという思いが溢れた結果だろう。プレーを見ても個人プレーが目立ち、普段とはほど遠い姿だった。チームの仲間も決してさぼっているわけではなかった。コートが広くなり考えないといけないことが増えたり、周りが上達して今まで通りにいかなかったりと授業が進んできたからこそ新たな壁に直面していたと考える。仲間が必死に考えて動いていても、A児にとっては、居てほしい場所にいないから動いていないように感じたのだろう。一方でB児は、そんなA児の負けず嫌いな性格を知っているため、焦っているときほど一人で攻めると見越し、そこを警戒しながらリバウンドを拾う作戦を考えた。ゲーム前の作戦会議で共有し、ゲーム中も焦らずチーム全員が意思疎通した状態でゲームを進めていた。その作戦は見事にはまっていた。B児の作戦にA児はしてやられたのだ。

共有の時間で他のチームに協力してもらい、ボールをもらうための動き方のバリエーションについて確認をした。黄色チームには客観的に見てもらい、どれだけ動けばよいのか確認する場を設けた。何とか現状を変えたいA児。自分たちの現状に満足せず、A児の思いに応えたい仲間たち。その思いがみんなの体を動かし、チームに一体感が戻った。黄色チームの動きはA児もみんなも大きく変わった。自分ができていることを再確認し、みんなが必死に頭を働かせながら動いていた。体育の学習において、勝敗にこだわることにについて、疑問視されることがある。しかし、「勝てるチーム」という高みを目指し、みんなが同じ目標に向けて頑張ることができる、大きな変容につながるということが分かった。

