

I. 研究テーマ

「すべての子どもたちが、自ら運動の楽しさを味わい深めていくにはどうしたらよいか」

～「認識学習」を大切にしたい、教授行為と教材づくり～

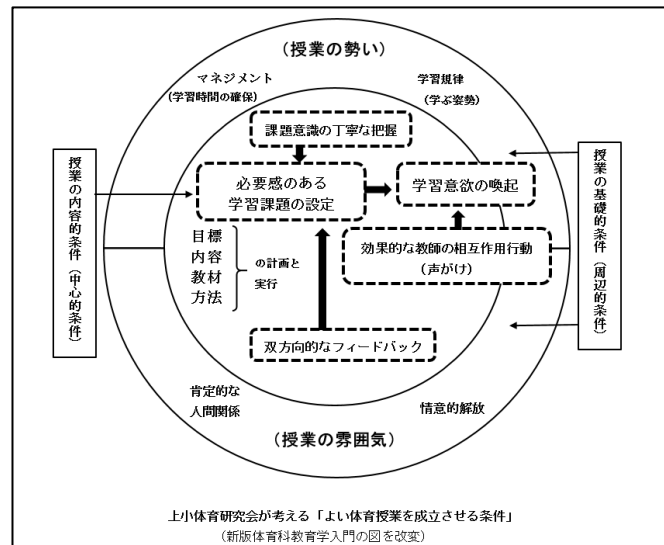
II. テーマ設定の理由

令和2年度から上小体育研究会

で大切に考え、取り組んできた「よい体育授業を成立させる条件」をもとに、「授業の勢い」と「授業の雰囲気」を生み出す体育授業の在り方について具体的に研究を進めている。(図1)そして、令和3年度は、令和2年度の岩田靖先生の講演内容(資料1)にある、「認識学習」という視点から、さらに授業研究を進めてきた。令和3年度の実践授業を認識学習の3つの視点から考察した結果、単元を通して認識学習の深まりの様子を見ることができたことが成果となった。その大きな基盤となっ

たのは、まずは教材化である。授業者が子どもたちの実態を踏まえ、やさしく課題認識がしやすい工夫をしたことで、子どもたちにとって試合の中で何をすべきか、どうしたらこの運動の面白さを味わうことができるかがわかりやすく、スムーズに本単元の認識学習に入っていくことができた。そのような教材で子どもたちが学習を進めることによって、課題認識→実態認識→方法認識のスパイラルが繰り返され、プレー分析や観察記録から授業を重ねていく度に質的な高まりがあったことが明らかとなった。

資料1 (岩田 靖 著 『体育の教材を創る』大修館書店、2012、p7-8)



「認識」領域の実践課題－技能習得と集団的交流を促す「わかる」こと

運動の技能習得に直結した知識・理解、また、それらをもとにした子どもたちの共同的な思考・判断を促進させる学習に着目したいものである。これらは広い意味で認識的な学習と言ってよいであろう。この側面はこれまでの体育において軽視されてきたが、学習指導要領では、「知識、思考・判断」が学習内容の重要な柱として位置づけられている。このことは、極めて大きな変化である。「できる」ことに結びつく「わかる」こと、「関わる」ことに向けての「わかる」ことが重視されるべきなのである。

筆者は、以下に提示する認識の対象を確かなものにし、それらを結びつけ、学習する仲間みんなで共有していくことが学習の集団形成にとって必要不可欠であると考えている。

(a) 運動の課題認識

習得の対象となる運動や取り組むゲームの技術的・戦術的な課題がわかることである。体育学習では、運動の目標像がイメージできなければならないし、どのような動きが求められ、いかなるプレイを成立させるべきなのかといったポイントがわかる必要がある。

(b) 運動の実態認識

現時点での自己やチームの運動のできばえや問題点がわかることである。課題認識との関係の中で実態が捉えられることによって、学習目標が鮮明に意識され、学べき運動技術や先述の意味と必要性が生まれてくる。

(c) 運動の方法認識

その課題を達成するための手段や練習の仕方がわかることである。子ども自らが練習形式を新たに創り出したり工夫したりすることは難しいが、練習の意味が理解できることは非常に大切である。また、課題達成に向けた手掛かりが得られることによって学習意欲も膨らむであろう。

上記の研究成果を受け、令和5年度の研究は、「体育学習における認識学習の在り方」につ

いて、さらに研究を深めていきたいと考えた。とりわけ、実態認識については、これまでの上小支部の研究から、学習カードの工夫やゲームに即した練習の工夫、学習者による試合分析の方法の工夫の実践が報告されているが、これまでの研究の成果を踏まえながらさらに追究していきたい部分である。また、体育における認識学習を意識した授業を多くの現場で展開していくためには、認識学習についての捉え、実践の方法について、子どもたちにも先生方にもやさしく発信していく必要がある。これらの点から、昨年度からの研究テーマを3年次として設定し、研究を深めていくこととした。

研究内容

1 令和4年度 上田市立東小学校「キャッチキャッチバレー！」の実践研究より

(1) 教材化の工夫

○ボール…手作りのクッションボールの作成

○ルール…2対2で行うルールの工夫、子どもの実態や学習内容に合わせて

(2) 『ボール操作』の技能を高めるドリル練習(トスドリル)

(3) 『勢いのある授業』『雰囲気のある授業』に対する質的量的な分析を行うために『形成的授業評価』、『チームの観察記録』、『プレー分析』

2 令和5年度の研究

(1) 上小体育研究会が考える『勢いのある授業』に関わって

上小体育研究会が考える「勢いのある授業」とは

全ての子どもたちが（魅力的な教材に惹きつけられ）参加し、
理解（わかりやすい課題や追究の道筋を把握）と
活躍（運動に没頭・意欲的に挑戦）をしている状態

上小体育研究会のこれまでの研究から、教材選定や課題設定、相互作用行動などの教授行為は、すべて子どもの学習意欲を引き出すために行われるものであり、その意欲が「授業の勢い」の核になると定義されている。

教材選定・教材化は、認識学習の元となる大変重要な部分である。児童生徒が今ある力を元にしながら、学習内容を学びやすいもの、「これならできそうだ」と思えるもの、「安心して取り組むことができるもの」等の点から教材選定・教材化を行っていく。

課題設定については、令和2年度の研究で重点とした「必要感のある学習課題の設定を大切にしながら研究していく。課題設定のためには、「運動の課題認識」→「運動の実態認識」→「運動の方法認識」という認識学習のプロセスが重要となる。それぞれに関わって、教材化や教師の具体的な手立て等を検討しながら実践を行っていく。

相互作用行動や授業のマネジメントが児童生徒の認識学習にとって重要なポイントとなることは、これまでの研究の考察からも推測される点である。これらについて、授業での記録をもとにしながら研究を進めていく。

(2) 上小体育研究会が考える『雰囲気のある授業』に関わって

上小体育研究会が考える「雰囲気のある授業」

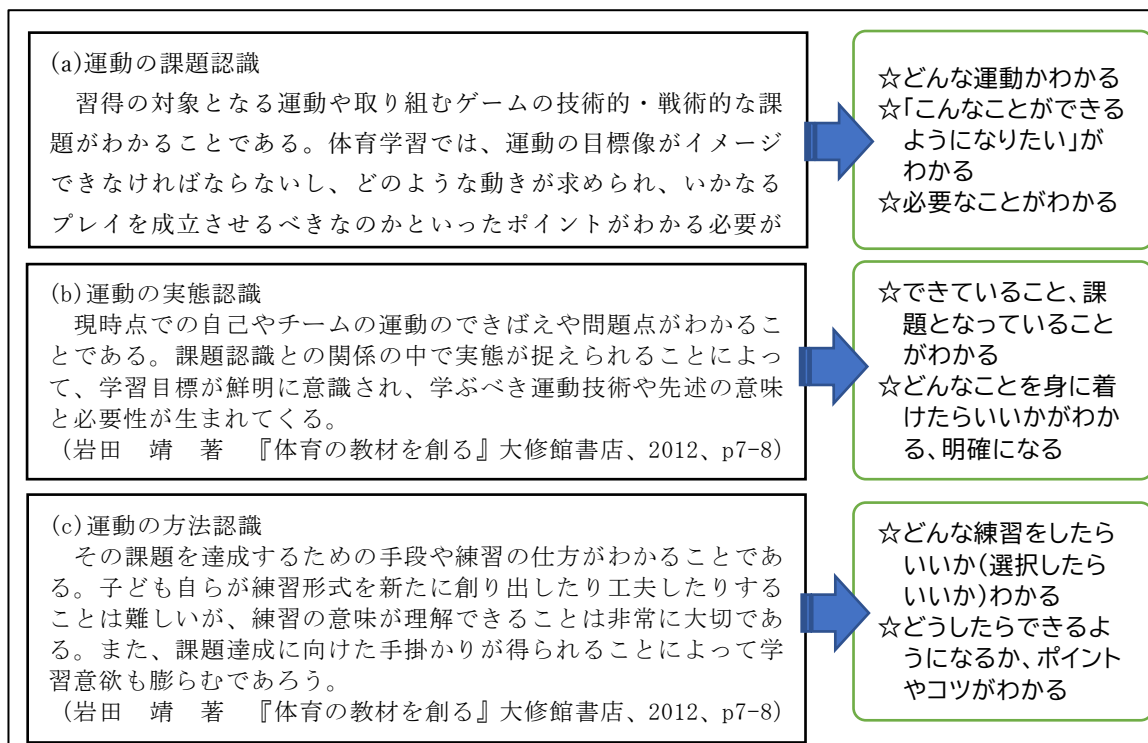
教師と子どもたち、そして子ども同士が、声をかけ合う・教え合うなど肯定的な人間関係のもとで、安心して授業に参加し、
「笑い、歓声、励まし、喜びの表現」などが頻繁に生じる状態

教師の肯定的な雰囲気づくりが子どもたち同士の肯定的な関係につながっていくことは、これまでの研究でも明らかにされている部分であり、相互作用行動の観察の視点について

は、「肯定的なフィードバック」や「励まし」がポイントとなる。

これに加え、子どもたちの関わり合いのためには、先述した認識学習が重要となる。「運動の課題認識」→「運動の実態認識」→「運動の方法認識」という認識学習のプロセスの中で、子どもたちの肯定的・効果的な関わり合いを創り出すような工夫を検討していく。体育の授業において、「笑い、歓声、励まし、喜びの表現」などが頻繁に生じる」場面は、やはり運動指導場面ではないかと考える。「雰囲気のある授業」に関わっても、授業時間の運営は重要な点となる。

(3) 「認識学習」についての捉え



岩田靖先生の定義する「認識学習」について、子どもたちの姿に合わせて捉え直していく。そして、「よい体育授業を成立させる条件」と結びつけながら研究・実践を進めていく。ここまで、i)、ii)、iii)と研究で目指す部分をまとめた。「認識学習」は、とりわけ「授業の内容的条件」に直接的に関わる部分ではないかと考える。子どもたちが「認識学習」を進めていくことにより、授業に対して必要感が生まれ、学習の意欲につながっていくと考える。また、それを効果的に進めていくための「授業の基礎的条件」も重要な点であり、「授業の基礎的条件」と「授業の内容的条件」を両輪としながら研究をしていく。

III. 本単元について

1 単元名 「シュートを目指せ！もちブルバスケット！！」(ゴール型)1年

2 単元設定の理由

(1)運動の特性

- ①「ゴール型・連携型球技」は、一つのコートに2つのチームが入り乱れ、定められた時間の中でボール操作や連携した動きによって空いた場所をめぐる攻防を展開し、ゴールに入れた得点を競い合う運動である。【構造的特性】
- ②「ゴール型・連携型球技」で味わいたい楽しさは、ゴールに向かってシュートするために、「空いた場所」を作り出すようにパスをつなげたり、仲間と連携した動きをしたりして、攻撃を展開する楽しさであり、本単元においては「もちブルバスケット」を教材化させて攻防を展開する楽しさである。【機能的特性】
- ③バスケットボールのボール操作の一つとして、ドリブルがある。ドリブルを行わず、

手で持って移動する（走行する）ことで、ドリブル操作が苦手な生徒もスピードに乗った攻撃を展開したり、空いたスペースを作り出したりして、積極的にシュートを狙うことができる。【効果的特性】

（2）生徒の実態

① 関心・意欲・態度

- ・ 球技に対する苦手意識から、取り組みが消極的になってしまう生徒が多い。
- ・ 仲間ともっとかかわりたいという願いはもっているが、どうかかわって良いのか分からずにとまどっている生徒が多い（特に、球技に苦手意識のある生徒）。
- ・ 仲間同士でアドバイスをし合ったり、話し合ったりして、お互いの技能や知識を高めようとする姿は、まだ、あまり見られない。

② 思考・判断

- ・ 練習やゲームから、問題点をつかみ、課題を明らかにして解決を図る学習経験が非常に少ない。また、問題点や課題をつかんだとしても実際の姿とずれることが多い。
- ・ 課題を掴んでも、それをどのように解決したら良いかが分からず、活動への課題意識が薄れてしまう生徒がいる。

③ 知識・技能

- ・ 比較的多くの生徒が小学校時代に経験した運動ではあるが、ドリブル操作が苦手で、ボールのコントロールに課題がみられる。
- ・ 実際のゲームでは、ドリブルのミスによって、ゴールまで運べないなどの場面があり、シュートまでたどり着けない生徒もいる。
- ・ 球技の学習の仕方やゲームの進め方、ルールについての知識はまだあまりない。

（3）運動の工夫や指導の手立て

① 教材化の工夫

バスケットボールの三大技能として、ドリブル・パス・シュートが考えられる。しかし、バスケットボールの大きさや硬さなどでドリブル操作が苦手な生徒の姿が見られる。ボールばかりを意識してうまくボールをコントロールすることができず、相手に取れてしまう場面もあり、シュートチャンスを作り出せないでいる生徒やチームの様子があつた。そこで、ドリブル操作を敢えて行わないボールを持って走行すること：もちブルと名付けて、「もちブルバスケット」を教材化として本単元では扱っていきたい。ボールを持って走ることにより、スピードに乗った攻撃展開になったり、仲間とパスをつなげてシュートチャンスを作り出したりして、得点を獲得できることで、バスケットボールの面白さを味わえる教材化となると考える。

（ア）もちブル

ボールを着いて移動するドリブル操作を行わず、両手で持って移動する（走行する）ことで、「ボール操作」の技術的難易度を緩和し、判断に余裕を持たせることをねらいとした。しかし、ボールを持って移動することができるのは、5歩までとした。

もちブルは、ゴールに向かって勢いよくシュートに向かうためのものであり、ドリブル操作を省くことで、スピード感のあるオフェンスを展開できることを狙いたい。

（イ）ディフェンス（守備）について

ディフェンスは、相手の腕一本分までは近づいてディフェンスを行うことは可能とする。しかし、相手のボールを直接手で奪ったり、相手の体に接触して走行を止めたりなど、接触することは基本的に違反（ファウル）とした。

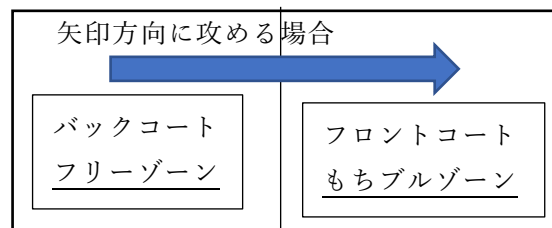
（ウ）ボールについて

もちブルゲームを行っている際は、ゴムボール（モルテンバスケットボール BGR50I, BGR60I）の使用も可とし、突き指や硬いボールへの恐怖感を緩和するこ

とを目的とした。

(エ) コートについて

もちブルをのみを行うゾーンともちブルを適用しないフリーゾーンをコート内の赤ラインで示しておく。尚、フリーゾーンに関しては、もちブルの5歩ルールは適用しないこととする。



(オ) バスケットゴールの高さ・・・生徒の実態に合わせて、柔軟に設定していく。

尚、本時は、小学校ゴール（ミニバスケットボールの高さ）260cmの高さで行った。

(カ) サポートリングの活用・・・単元の初めの段階からサポートリングを装着して、ゴールに向かい、積極的にシュートをする感覚を養うために使用した。

② チーム編成

これまでの運動経験や体育授業での様子を考慮して編成する。1チーム6人で、男女混合チームを編成した。

③ チームボードの活用

各チーム、ゲームに向けた作戦を考えるために、コートを上から俯瞰して考えることができるチームボードを活用する。オフェンスの動きやディフェンスの動きのイメージをチーム内で共有していくために活用していく。

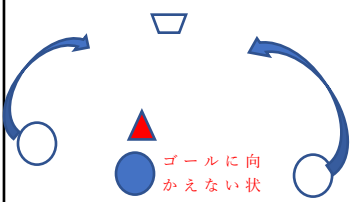
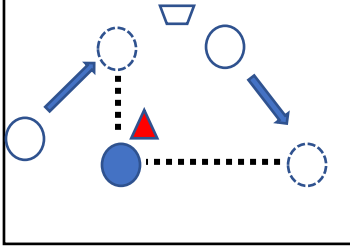
④ タスク練習「空いている場所を作り出す、空いている場所をみつけて動く」

3対2のアウトナンバーによるタスクゲームを行い、ボールをもった時の動きやボールを持っていない時の動きのイメージを掴むために行った。

3 単元の目標

(1) 知識及び技能	(2) 思考力・判断力・表現力等
a シュートにつなげるための、「空間に走り込む」などの動きを身に付けることができる。 b 味方から受けたボールを、得点を狙ってゴールに放つことやマークされていない味方にボールをつなぐことができる。	a 上方からの撮影によるゲーム分析を活用して、自己やチームの問題点、課題をつかむことができる。 b 目指すゲームに到達するために練習方法を考えたり、チームボードを活用したり、練習やゲームで動きを判断したりすることができる。
(3) 学びに向かう力、人間性等	
a チームのメンバーと協力したり、励まし合ったりして学習することができる。 b 技能向上のために進んで練習に取り組むことができる。	

4 単元展開

	段階	○学習内容・活動 学習課題	指導	時間	
【単元のねらい】もちブルを活用しながら、勢いよくシュートを目指して、ゲームを楽しむことができる。	はじめ	<ul style="list-style-type: none"> 単元計画や1時間の学習の流れを知る。 単元の目標（目指すゲーム）、ゲームの進め方やルールを知る。 「もちブル」のドリル練習を行う。 試しのゲームを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 単元計画や学習の流れを説明する。 ゲームの進め方やルールについて、動画を利用したり、実際にコート上でデモンストレーションを行ったりしながら説明する。 「もちブル」がどういうためのものなのか、活用を説明し、ドリル練習を行う。 (小学校経験から) 今ある力で試しのゲームを行う。 	1・2	
	なか1…ボールを持っている時と持っていない時の動き方を身に付けて、ゲームをすることができる。	3対2ゲームを行い、ボールを持った時の動きを身に付けよう！		<ul style="list-style-type: none"> ボールをもった時の動きを示範して全体で共有する。 ① 「ゴール近くでフリー」ならすぐシュート ② 「ゴール近くでフリー」ならもちブルを使ってシュート 	3
		<ul style="list-style-type: none"> ドリル練習 タスクゲーム（3対2） 4対4オールコートゲーム 	3対2ゲームを行い、ボールを持っていない時の動きを身に付けよう！		
		<ul style="list-style-type: none"> ドリル練習 タスクゲーム（3対2） 4対4オールコートゲーム 	<ul style="list-style-type: none"> ボールをもっていない時の動きを示範しながら全体で共有する。 ① 「ボールを持っていない人は、ゴール近くに動くこと」(原則1) 		4
	<ul style="list-style-type: none"> ドリル練習 タスクゲーム（3対2） 4対4オールコートゲーム 	<ul style="list-style-type: none"> ボールをもっていない時の動きを示範しながら全体で共有する。 ② 「ボールを持っていない人は、ボールマンのたてとよこに動くこと」(原則2) 		5	
	なか2…チーム内で役割やポジションを考えた、ゲームを楽しむことができる。	自チームの特徴を活かした戦術を考え、ゲームを楽しむことができる。		<ul style="list-style-type: none"> 「もちブル」を活かして、ボールを止めないスピード感のあるオフェンスできるように、空いたスペースに動き出したり、パスを出したりして、シュートチャンスをつくることを目指すゲームができるように、全体で共有する。 スライドを活用したチームボードを使って、戦術を考えたり、オフェンスの動き方をチーム内で共有したりする。 ボールを持っているときと持っていないときの動き方を図示しておき、「もちブル」の判断について適宜確認していく。 「もちブル」の判断 <ul style="list-style-type: none"> ① ゴール近くでフリーならシュート ② 遠かったらもちブルで近づきシュート ③ ディフェンスがいたらパス(シュートができない) 	6・7(本時)・8
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> これまでの学習を生かしてリーグ戦を行う。 個人やチームの伸びた点、仲間と関わって良かった点などについて振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> 「できるようになったこと(技能)」「わかったこと(思考判断・知識理解)」「嬉しかったかわり(関心意欲態度)」についてそれぞれ振り返れるようにする。 良い姿や成果を認め、次の単元に向けた意欲が高まるようにする。 	9・10		

V. 本時の実証の観点

- (1) もちブルバスケットがすべての生徒に対して、勢いよくシュートを目指す手立てとして、有効であったかどうか。
- (2) もちブルバスケットで、チームボードを活用してチームごとに作戦を考えたことは、その後のゲームにおいて有効であったか。

(1) 今回は、ドリブル操作を取って行わない「もちブル」を活用した授業を提案した。ボールを持って5歩まで走行できることで、自らボールを持って勢いよくシュートを狙っていく生徒の姿があったものの、全ての生徒にそれができていたかどうかという点では、課題が残る授業となった。バスケットボールは、「ゴール型」の運動であり、「ゴール型」のゲームならではの難しさがある。意思決定の契機の多さが難しさの一つと言われている。味方・相手・そして、ゴールの位置といった多くの判断をしなければいけないという点で、ボールをもって勢いよくシュートを目指す判断ができなかったり、イメージを持てなかったりする生徒の姿もみられた。

(2) チームボードを使うことによって、視覚的に印象に残りやすいため、有効であったことが挙げられた。しかし、運動の実態認識から、自チームがどういう場面で失敗しているのか（失敗の原因）を話し合う場面も設定するなど、作戦タイムをゲームとゲームの間に行ったり、チームみんなで共有したりする時間を設けることも大切だと感じた。また、単元前半からチームボードを活用したり、その記録を残したりすることで、「話し合いたくなるゲーム記録」としての一つの材料となり得ることが挙げられた。ただし、チームボードを活用する際は、自チームの課題やめあてを明確にするために、どんな内容を話し合わせるのか、どんな視点で作戦を立てるのか、教師側が焦点を絞って作戦を考えさせることが重要であり、また、子ども達が考えた作戦を練習する時間を設けることで、認識学習の充実も図れることが考えられる。

VIII. まとめ

今回の研究を通して、

- ・ドリブル操作を省く、もちブルバスケットの教材化に関しては、今後も改良を重ねていくことが必要だと感じた。バスケットボールなどの「ゴール型」ゲームの難しさや課題性を考えながら、子どもにとってより「分かりやすさ」を提供していくこと、つまり、ゴール、味方、相手を常に情報処理しなければならないことを含み持ちながら、より「易しい」ゲーム・コンディション（ゲーム条件）を提供していくことが大切であり、それが子どもの中で理解や達成感を感じる授業になっていくことが考えられる。
- ・今回は、男女共習として、チーム内も男女比が同じになるように編成し、ゲームにおいても、男子2人女子2人が必ず出るというルールのもと行った。単元が進むにつれて、チーム内の対話がより充実し、互いの意見を伝えあったり、ゲームでは励まし合ったりする姿がみられ、男女関わらず本気でゲームに取り組む姿が印象的であった。このことから、普段の学級経営も授業の雰囲気を作る上で重要であることがわかった。今回の研究から明らかになったことを意識して今後も授業づくりを行い、よりよい授業を目指していきたい。