

「思考力，判断力，表現力等」を単元構成の出発点とした 小学校体育科「ボール運動」の授業実践

－生涯にわたる豊かなスポーツライフの実現に向けて－

丸 小 野 聡 暢* 大 塚 道 太**

(令和7年1月23日受理)

【要 旨】 本研究は『小学校学習指導要領解説体育編』¹（以後，学習指導要領と表記）の内容「E ボール運動」において資質・能力を育成するための学習過程の変換を図った授業実践の報告を目的とするものである。学習過程の変換とは，既存の知識及び技能をもとに，思考力，判断力，表現力等を働かせながら，新しい知識及び技能を習得することである。主体的・対話的で深い学びの視点から授業改善を行うことで実現していくことができると考える。GIGA スクール構想により導入されたICTを活用することにより，教師主導の教えから児童が主体的に問題解決していく協働的な学びへと委ねていく場面を増やすことで学習過程を変換していくことができる。また，学習指導要領に示されている「生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現する」ために必要な資質・能力を育成するための提案でもある。

I はじめに（問題と目的）

1 体育科の現状と今後の展望

本研究の目的は，小学校体育科「ボール運動」における学習過程の変換を図った授業実践の報告である。体育科の授業の特性の一つとして，技能が中心となって学習過程が進められていくことがあげられる。それゆえ，公開授業の事後研究会では，本時の授業が「思考力，判断力，表現力等」を評価する授業であっても，児童の技能が身に付いたか，身に付いていないかで議論されることが多い。体育科の授業では技能を身に付けることは大切であるが，それ以上にどのように技能を身に付けたかという学び方が大切である。学習指導要領の改訂の経緯²から読み取ると，これまでは何を学ぶかというコンテンツが大切であったが，これからは何ができるようになるかというコンピテンシーが重要視されていることが分かる。人生100年時代や，変化の激しい時代と言われる中で，児童が小学校を卒業したときに，何ができるようになってい

*まるおのとしのぶ 大分大学教育学部附属小学校

**おおつかどうた 大分大学教育学部

るのが大切である。これは、すべての教科において共通の考え方であり、体育科の授業でも同様である。本研究では、「ボール運動」における学習過程を変換していくことで、体育科の課題や、学習指導要領に示されている課題「習得した知識及び・技能を活用して問題解決をすることや、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こと」(5・6 頁)についても解決していくことができると考える。また、学習指導要領の教科の目標の一部「生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現する」(17 頁) ことについても本稿の中で言及していきたい。

2 豊かなスポーツライフの実現に向けて

学習指導要領の教科の目標 (17 頁) は、下記のように示されている。

『体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育成することを目指す』

学習指導要領では「豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育成すること」が重視されている。では、「豊かなスポーツライフ」とはどのような姿だろうか。具体的な姿に置き換えると、体育が終わった時、児童が「楽しかった」「もっとやりたい」などという思いをもつことや、将来、大人になった時、「もう一度、体育や部活動で学んだこと思い出して運動したい」「健康のために運動をしたい」「運動を通して仲間づくりを行いたい」など思いをもって運動に関わる姿であり、人によって解釈は異なってくる。私(執筆者：丸小野)なりに解釈をするならば、生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現する姿とは、大人になった時、体育科で学んだ経験を記憶として思い出してスポーツをすること、または、スポーツをしたいという思いを持つことである。体育の記憶をもとに運動に取り組む姿とは、運動が苦手な人も含めて、集まった仲間とチームを決めたり、ルールを工夫したりしながらみんなで楽しみながらスポーツやレクを行うことである。そのために必要な資質・能力と考えると、体育科における技能とは、競技種目におけるシュートやパスなどのスキルだけでなく、友達と運動を楽しむための社会性やコミュニケーション能力なども含む技能として大きく捉え直して考えていく必要がある。生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現するために必要な資質・能力を育成するには、教師に一方的に教え込まれたり、ドリル的な練習で正確なパスやシュートなどを身に付けたりするのではなく、思考と対話を繰り返しながら児童が主体的に問題解決しながら技能を身に付けていく必要がある。同じクラスにはボール運動が得意な児童も苦手な児童もいる。クラスみんなで運動を楽しむためには、ルールを工夫したり、自分たちのチームに合った作戦を立てたりしながらボール運動を行うことが大切である。私が考える運動を楽しむ姿とは、将来的には健康のために汗を流したり、仲間とコミュニケーションを取りながら汗を流したりする姿である。そのためには、小・中学校の体育科の授業で友達と運動の楽しさや価値を実感しておくことが大切である。生涯において豊かなスポーツライフを実現していくためには、児童は教師がいなくても自ら学ぶ経験が必要である。体育科の授業において学び続けるための資質・能力を育むために、今まで以上に体育科の単元計画を意図的に構想していかなければいけない。

3 体育科の課題

体育科の課題は、学習指導要領の中で「習得した知識及び・技能を活用して問題解決をすることや、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こと」(5・6 頁)と示されている。このことから、これまでの授業展開では、知識及び技能は習得できているが活用されていないことが分かる。その課題を解決するためにも、これまでの知識及び技能を習得していた授業を改善してしていく必要があると考えている。体育科では、授業改善を行う中で常に葛藤されることが運動量の確保である。対話や思考をする時間を確保したり、様々な活動を取り入れたりしていくと、運動量が減っていく傾向にある。学習指導要領の教科の目標の中で「体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して(中略)資質・能力を次のとおり育成することを目指す。」(17 頁)と示されているように、教師に教えられた通りにドリル的な練習をして身に付けるのではなく、自ら課題解決をしていく姿が求められている。GIGA スクール構想により、ICT を活用することが可能になったことで、これらの課題を解決していくことができるようになった。タブレット端末等で自分たちの姿を撮影して見直すことで自らの課題をメタ認知し、思考したり友達と対話をしたりしながら協働的な学びを充実させることで新しい知識及び技能の習得につながっていく。体育科の課題を改善し、豊かなスポーツライフを実現するためにも、これまでの体育科の授業における知識及び技能の習得の在り方を見直していく必要があると考える。そこで、今回の実践では単元を通してゲームを中心に行い、運動量を確保しつつ、思考力、判断力、表現力等を働かせながら新たな知識及び技能を習得していくための学習過程の変換を図っていく。

Ⅱ 実践報告

1 実践における目的

現在、小学校や中学校で行われている「ボール運動」や「球技」の内容における多くの単元構成は、単元の始めに、ドリル的な練習や場面を限定されたゲームの中で技能を身に付け、身に付けた技能をゲームの中で活用しながら思考力、判断力、表現力等を育成していく単元構成が多い。単元の前半はドリル的な練習が中心で、徐々にゲームの割合を増やしていく構成である(表1)。これは、一般的にパスやシュートなどの基本的な技能が身に付いていないとゲームが成立しないと考えられているためではないかと思われる。しかし、高学年にもなると、これまでの学習や生活体験の積み重ねの中で、ボールを投げたり受けたりすることは、ある程度身に付いていると考えられる。また、学習指導要領に、「習得した知識及び技能を活用して問題解決をすることに課題がある」(5・6 頁)と示されているように、知識及び技能を活用できていないということは、これまでの知識及び技能の身に付け方に課題があるのではないかと考える。今回の提案は、これらの課題を解決するために、既存の知識及び技能やこれまでの生活体験をもとに、思考力、判断力、表現力等を働かせながら、新たな知識及び技能の習得を目指すものである。そのために、これまでの単元構成を変え、1 時間目からゲームを中心に行い、ゲームの中で資質・能力の育成を目指す(表2)。この学習過程の変換が、生涯にわたって豊かなスポーツライフの実現を目指すための経験となり、生涯において学び続けるための資質・能力となっていくと考える。

表 1. 従来の単元構成のイメージ

1 時間目	2 時間目	3 時間目	4 時間目	5 時間目	6 時間目	7 時間目
【知識及び技能】—【思考力、判断力、表現力等】 【学びに向かう力、人間性等】 ドリル練習（シュート・パス等）・限定されたゲーム						ゲーム

「徐々にゲームの割合を増やしていく」



表 2. 提案する単元構成

1 時間目	2 時間目	3 時間目	4 時間目	5 時間目	6 時間目	7 時間目
ゲーム（シュート・パス等）	→					
【思考力、判断力、表現力等】		【知識及び技能】		【学びに向かう力、人間性等】		

「1 時間目からゲームを中心に進める」

2 実践事例

学習指導要領の内容（140～145 頁）を踏まえて実践を行った。高学年における「ボール運動」の内容を確認した上で実践事例について言及していきたい。

第 5 学年及び第 6 学年の内容「E ボール運動」

高学年のボール運動は、「ゴール型」、「ネット型」及び「ベースボール型」で構成され、ルールや作戦を工夫したり、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

低学年と中学年のゲームの学習を踏まえ、高学年では、集団対集団の攻防によって競争する楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができるようにし、中学校の球技の学習につなげていくことが求められる。

(1) 知識及び技能

次の運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともにその技能を身に付け、簡易化されたゲームをすること。

ア ゴール型では、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすること

イ ネット型では、個人やチームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームをすること

(2) 思考力、判断力、表現力等

ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。

(3) 学びに向かう力、人間性等

運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすること。

(小学校学習指導要領解説体育編より一部抜粋)

【事例1】 第6学年「E ボール運動」ゴール型 バスケットボール (2023年5～6月)

バスケットボールで「ボールを持たないときの動き (パスを受けるための動き)」を、単元を通して付けたい力として設定し、以下の内容で授業を実施した。実施するにあたり、児童の思考をパスを受けるための技能へと焦点化させるための取組を3点行った。どの教科でも、三つの資質・能力を育成しなければいけないが、それは体育科も同様である。体育科においては単元を通して育成する資質・能力を焦点化することで、他の資質・能力も関連して育成することができると考える。教師は、毎時間、育成する資質・能力を設定し評価を行うが、児童は焦点化された力を付けることを通して、関連して資質・能力を育成することを目指す。

〔単元を通して育成を目指す資質・能力〕

バスケットボールにおけるボールを持たないときの動き (パスを受けるための動き)

〔資質・能力を付けるための取組〕

取組①自分たちの動きを客観的に捉えるためのICT活用

取組②撮影した画像・動画をもとにした話し合い活動

取組③ストップ・ザ・ゲーム

表3. 単元計画

1	2	3 (本時), 4	5, 6	7
「みんなでバスケットボールを楽しむ」という単元のめあてをつかむ	みんなで楽しむためのルールの工夫を考える	パスをもらうための動きをどうすればよいか考える	パスをつなぐためにチームに合った作戦を立てる	パスをつないでみんなでバスケットボールを楽しむ

体育科において、児童に思考を働かせながら知識及び技能を身に付けさせるためには、「モデルとなる動きを知ること」と「自分の動きを客観的に捉えさせる必要」がある。児童はコート上の動きは、いくら教師が指示をしても、児童によっては客観的な視点で自分を捉えることは難しい。ICTを活用し、モデルとなる動きと自分の動きを客観的に比べたり友達とアドバイスをしあったりすることで、主体的に課題解決を行いながら技能を身に付けることが可能となる。ただ、運動が苦手な児童にとっては、撮影された画像や動画とゲームを関連付けて、思考しながら技能を身に付けることは難しい。そのため、運動が苦手な児童には、ゲームを行っている中で教師がゲームを止めるストップ・ザ・ゲームを行うことで、どのように動けばパスがもらえるのかゲームの中で考えさせ、実際に動いてパスをもらう経験が必要である(取組③)。なお、

タブレット端末等における撮影は、一般的には上から撮ることが空間把握のために望ましいとされているが、プレイヤーと同じ目線の高さで撮影する方が運動が苦手な児童にはイメージしやすいのではないかと考え、上からではなく意図的にフロアで撮影させている。

【取組①における ICT 活用場面】

本時の始めに、前時にタブレットで撮影した「うまくパスが繋がらなかった自分たちの動き」を動画で提示する。その後、「どのように動けばパスがもらえたのか」児童に手立てを考えさせ、本時のゴールの姿に向かう具体的な方法を共有する。タブレットの画像に、児童の考えを矢印やキーワードなどで視覚化することで、短時間でクラス全員と共有でき、運動時間の確保にもつながる（図1）。



図1：取組①の ICT 活用場面の様子

【取組②における話し合い活動】

ゲーム①終了後の作戦タイム時に、タブレットで撮影した「自分たちの動き」の画像や動画をもとに自分たちの動きを客観的に捉えることで、具体的な姿から友達とお互いにアドバイスをしあう（図2）。その後、ゲーム②を行う中で、思考しながら話し合いとゲームの場面をつなぎ、技能の習得を目指す。チームによっては、話し合ったことをもとに作戦タイム中に、練習に取り組む姿が見られた（図3）。チーム内でパスをもらうことが苦手な児童のために、自チームの児童が「言葉だけでは難しいからやってみよう」という声かけのもと始まった練習の様子である。主体的に問題解決に取り組む姿につながった場面の一つである。



図2：取組②話し合いの様子



図3：取組②作戦タイム時の練習の様子

【取組③におけるストップ・ザ・ゲームの場面】

本時では「パスをもらうための動き」をめあてとして位置付けた。めあてを達成するための手立てとして児童から「ボール保持者に近づく」「後ろに戻る」「動いてスペースをあける」の3つの方法が提案された。この事例は「ボール保持者に近づく」ということができなかった場面である。この場でゲームをストップさせ、攻撃側のチーム（ピンク）の児童にボールをもらうための動きをコート上で考えさせ、ボールがもらえる場所に児童が動いている（図4）。



図4：取組③のストップ・ザ・ゲームの様子
攻撃側のチームが動いているときは、守備側のチーム（白）は動かずに止まったままである。攻撃側のボール保持者が味方の選手にパスをしたら、ゲームを再開する。この後、パスをもらった児童の攻撃が得点につながった。この取組は、ICTを活用したり、アドバイスをもらったりしても、自分の動きをメタ認知できず、話し合いの内容とゲーム中の自分動きとつなげられない児童には必要な取組である。タブレット端末等が導入される前は、1回のゲームの中で頻繁に活用していたが、ICTを活用するようになってからは、1時間の中で1チーム1回にするなど意図的に回数を減らし、児童同士で問題解決していけるようにしている。

【事例2】 第5学年 「E ボール運動」 ネット型 ソフトバレーボール（2024年5～6月）

ソフトバレーボールで「パスをつなぐための動き」を単元を通して付けたい力として設定し、授業を実施した。資質・能力を付けるための取組①～③はバスケットボールと同様である。新たに取組④と取組⑤を付け加えて実践に取り組んだ。

〔単元を通して育成を目指す資質・能力〕

ソフトバレーボールにおけるボールを持たないときの動き（パスをつなぐための動き）

〔資質・能力を付けるための取組〕

取組①自分たちの動きを客観的に捉えるためのICT活用

取組②撮影した画像・動画をもとにした話し合い活動

取組③ストップ・ザ・ゲーム

取組④振り返りのゲーム

取組⑤チームめあての視覚化

表 4. 単元計画

1	2	3 (本時), 4	5, 6	7
「みんなでソフトバレーボールを楽しむ」という単元のめあてをつかむ	みんなで楽しむためのルール of 工夫を考える	パスをつなぐための動きをどうすればよいか考える	パスをつなぐためにチームに合った作戦を立てる	パスをつないでみんなでソフトバレーボールを楽しむ

【取組④における振り返りのゲーム】

本時のめあてを共有するとは、前時の振り返りから言葉や映像で頭の記憶として思い出すだけでなく、体の動きも記憶として思い出し、前時までの課題を共有することである。ドリル的な練習をしないことで、体が動きとして課題を思い出すまでに時間がかかると考えた。そこで、取組①におけるめあての共有だけでなく、「振り返りのゲーム」を準備運動と兼ねて取り入れることにした。振り返りのゲームとは、本時のはじめに 2～3 分程度ソフトバレーボールをすることである。その後、全体で本時のめあてを共有していく。振り返りのゲームがある場合の方が、本時のゲームにスムーズに入っていた。

【取組⑤におけるめあての視覚化】

これまでも、毎時間チームごとに本時のめあてを設定していた。しかし、よりめあてを意識させるためにホワイトボードを使用してチームごとにめあてを記述させることにした。視覚化し、常にゲーム中に提示することで、運動が苦手な児童にとっても作戦タイムやゲーム終了後の振り返りでも目的から離れることなく、話し合いを行えた。また、一つのホワイトボードに書き込むことで、作戦タイムでもホワイトボードを使いながら話し合うことで作戦ボードとしても活用された。GIGA スクール構想により 1 人 1 台端末が導入されたことで、児童がタブレット画面と向き合うことが多くなった。

ホワイトボードを活用することで顔を向かい合わせ、アイコンタクトや表情を見ながら自然な形でコミュニケーションを取ることができ、より活性化した話し合いにつながった。



図 5：取組⑤のめあての視覚化の様子

3 児童の学びの変化

毎時間の授業展開を概ね同じ流れにすることで、児童は見通しをもって取り組むことができるようになる。そうすることで、児童は本時のめあてを達成することに焦点化し、ゴール型やネット型のボール運動に取り組むことができる。また、児童は次に何をするのか考えたり、教師からの指示が必要なくなったりすることで、時間短縮になり、運動量の確保にもつながる。

【ゴール型 バスケットボール】

バスケットボールは、投げるやキャッチをするなどボール操作に関する技能はこれまでの生活体験や学習から身に付いている児童が多かったため、単元の始めからゲームが成立するチームが多かった。実態は、ボール操作が得意な児童がドリブルをして相手ゴール前まで運んだり、自陣のゴール近くから相手のゴール近くまで山なりのロングパスで運んだりして、とにかく得点を重ねるためのゲームであった。そのため、ボール操作が苦手な児童は、ボールに触る回数が少なく、バスケットボールを楽しめていなかった。1 時間目の終わりに、今後、どのようにバスケットボールの学習を行いたいかな尋ねたら「もっとボールに触りたい」との意見が多く出された。やはり、ボール運動での楽しみは多くボールに触れることであることが分かる。そこで、児童の意識を「パス」に焦点化させるために、ルールの工夫の一つとして、ドリブルは3 歩までとした。このルールの工夫により、ボール操作が得意な児童も苦手な児童もみんなで動いてパスをつながないと相手ゴール近くまでボールを運べないため、自然と意識が「パスを受けるための動き」へと変化していった。取組②では、撮影をしていた児童が話し合いで積極的にアドバイスをし、その後の動きが高まっていた。見ることで思考が高まり、パスをもらうための動きにつながったと考えられる。また、作戦タイムで話し合った動きを実際のコート上で確かめることは、その後のゲーム②の中で生かされていた。思考力、判断力、表現力等を働かせながら、新しい知識及び技能を習得することにつながった場面である。

【ネット型 ソフトバレーボール】

ソフトバレーボールの単元の始めである 1 時間目は、バスケットボールとは異なり、児童の動きもたどたどしく、どのチームもゲームとして成立していなかった (図 6)。図 6 から分かるようにポジショニングもコート上に一直線に並んでいる状態である。児童はこのような状態であってもゲームをしたいと意欲は高く、ボールに触れたり相手コートにボールが入ったりしたことを喜びながらゲームを楽しんでいた。教師は、各コートを取りながらアンダーサーブやレシーブなどの個別指導を行っていく (図 7)。1 人を個別指導することで、一度に両チーム 8 ～10 人を指導することができる。児童は、習ったことを真似したり教え合ったりしながら技能を高めていった。児童は、始めはどのようにゲームを進めてよいのか自信を持てていなかったが、モデルとなる動きを知ることで、自信を持ち積極的に運動に取り組んでいくことができた。



図 6 : 1 時間目のゲームの様子



図 7 : 個別指導の様子

1 時間の授業展開を決め、毎時間同じように展開していくと、時間経過とともに、個人の技能が高まり、どのチームも 2 回、3 回とパスをつなぐことができるようになった。その中で、3 時間目に黄色チームに大きな変化が表れた (図 8)。3 時間目のゲーム①では、一直線に並んでいることが多かったが、何度か 3 人が三角形のポジションになり、ボールを相手コートに上手く返すことができた。その経験が、作戦タイム時の話し合いを活性化させた (図 9)。ホワイトボードに書いている 1 人の児童が中心になり、ポジショニングやローテーション、ボールの返球の仕方などについて話し合っていた。この時、話し合った作戦は、常に 3 人で三角形の形をつくり、ポジショニングをローテーションしながら、ボールを前に運び、ネットに近くの人 1 人が相手コートに返すという作戦であった。この話し合いは、バレーボールの本質に迫るものであった。事後指導の中で、ある教員から「ネット型の学習とは、ボールを確保 (防御) した後、自コートの最前線付近からボールを送り込む (攻撃) すること」³であると述べられていた。児童は、自分たちの学びから 3 時間目でネット型の学習の本質に接近したのである。黄色チームは、ゲーム①での経験を、作戦タイムで図式化したり言語化したりしながら、共有することで、ゲーム②では見事に作戦がうまく機能していった。黄色チームは全員がバレーボール未経験者である。



図 8 : 3 時間目のゲーム①の様子



図 9 : 3 時間目の作戦タイムの様子



図 10 : 3 時間目のゲーム②の様子

図 10 のゲーム②では、作戦タイムで共有したことを、3 人が声掛けをしながら常にポジショニングやパスのつなぎ方を体現していった様子である。これまでうまくいかなかった経験をもとに、思考力を働かせながら試行錯誤し、うまくいった経験を自分たちで新たな知識及び技能として習得していく学び方を学んでいる過程である。児童は、学び方を学んでいるという意識はなく、単元を通して付けたい力「パスをつなぐための動き」をどのようにすれば身に付くのか考え、ソフトバレーボールに取り組んでいる。黄色チーム

以外は、この段階では個人のレシーブやアンダーパスの技能を高めようとしていて、ポジショ

ニングなどのチーム全体に視点が広がっているチームはなかった。全てのチームが黄色チームのように、短時間で自分たちの力でこの段階まで伸びていくことは難しかったが、黄色チームと対戦をしていくことで、個人からチームの技能へと視点が広がっていく様子が見取れた。



図 11：黄色チーム対戦している青チーム

ングについて話し合う様子が見られた。1 時間の授業展開の中で、全体でのめあて共有と振り返りの時間がある（参考資料）。その時に、自分たちのチームでうまくいった経験を全体で共有することで、1 チームの技能の習得が、クラス全体の技能の習得や高まりにつながっていくと考えられる。

4 単元の導入の重要性

なぜ、3 時間目から飛躍を遂げたチームが出てきたのか。これは、単元の導入である 1 時間目がポイントになっていると考える。児童が主体的に問題解決を行っていくためには、単元の 1 時間目にゴールの姿と単元で付けた力をクラス全体で共有することが重要である。何のために、ゴール型やネット型の運動を行うのかという目的をクラス全体で

共有することで、児童の学び方が変わってくる。図 12 は、ソフトバレーボールの 1 時間目の板書である。1 時間目のめあては「ソフトバレーボールをしよう」である。児童に、バレーボールについて知っているルール（図 12 左の青の四角囲み）について確認をしてソフトバレーボールを行った（図 6）。授業の終わりに、感想とともに今後どのようにソフトバレーボールを行っていきたいか児童に尋ねた。率直な感想として「難しかった」と答える児童が多かった。

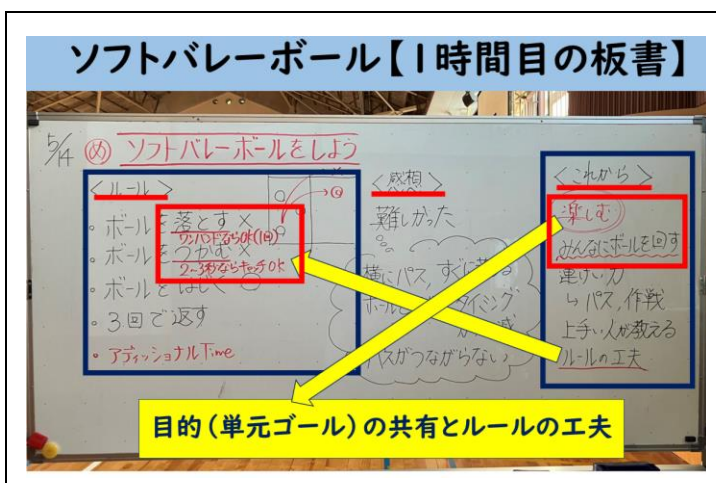


図 12：ソフトバレーボール 1 時間目の板書

特に「パスが繋がらない」に関連した感想が多く、パスに意識が向いていた（図 12 中央）。最後に、今後どのようにソフトバレーボールを行っていきたいか尋ねたら「楽しみたい」と答えた。クラスみんなでソフトバレーボールを楽しむ姿を具体的にしていくと、「みんなでボールを回す（パスをつなぐ）」という単元ゴールの姿＝単元を通して付けたい力（図 12 赤の右四角囲み）をクラスの児童で設定することができた。また、児童は、1 時間目にソフトバレーボールを行っているため、バレーボール本来のルールで行うことの難しさを実感している。そのため、ルールを工夫していく必然性を感じていた。どのようにルールを工夫していくといいか尋ねると「ワンバウンドならしてもよい」や「2～3 秒ならキャッチをしてもよい」（図 12 左の赤の四角囲み）などが挙げられた。このように、単元のゴールの姿を教師が一方的に押し付けるのではなく、児童の経験や今後の姿から単元のめあてを設定することで一人一人が「パスをつなぐことがソフトバレーボールを楽しむ姿」であることを意識することができる。この意識の高まりが、黄色チームの飛躍につながったと考えられる。単元のゴールの姿は、1 時間目だけの共有で終わることなく、毎時間「みんなで楽しむ姿はパスをつなぐこと」である確認は必要である。この 1 時間目の経験が、様々な児童が集まったクラスの仲間で運動を楽しむための共生の視点を育むことにつながっていく。体育科でこのような学習を積み重ねていくことが、将来の豊かなスポーツライフを実現していくための資質・能力を育成することにつながる。

Ⅲ 考察

本稿の目的の一つは学習過程の変換についてである。今までは「ボール運動」の内容においては、単元の始めにパスやシュートなどのスキルを身に付けておかないとゲームが成立しないと考えられていたと思われる。そのため、中学校で「球技」を行う際、小学校で行った「ボール運動」の内容と同じであっても、ドリル的な練習を行ってからゲームを行う単元構成が多く見られる。今回の実践事例から分かるように、1 時間目からゲームを中心に行っても十分な知識及び技能を身に付けることが可能である。対話と思考を繰り返して技能を習得することで、これまで以上に時間がかかるかも知れないが、主体的に問題解決に取り組み、新しい技能を身に付けていくことで、ソフトバレーボールの黄色チームのような学び方につながってくる。このように育成された資質・能力は、将来の豊かなスポーツライフの実現につながる学びの一つである。従来の単元構成であれば、パスやシュート、チームに合った作戦とピラミッドを積み上げるような段階的な学び方で効率的に技能を身に付けることができるかも知れない。ただ、従来の学習では、学習指導要領に示されているように、身に付いた知識及び技能を活用できていないという課題があった。それは、ドリル的な練習で身に付けた技能であったため、ゲームにおけるスキル活用の必然性を感じていないのではないかと考えられる。ゲームを中心として技能を身に付けていくことで、ゲームに必要な技能を身に付ける必然性が生まれてくる。パスをつなぐために、得点に結びつけるために、どうすればいいのかという試行錯誤しながら思考力を働かせていく中で身に付けた技能はゲームの中で活用されていくと考える。このような学び方に変換できた要因として、GIGA スクール構想による 1 人 1 台端末の活用が可能になったことが挙げられる。常に児童がタブレットを操作できることで、手軽に撮影をしてその場ですぐに自分たちの動きを見て修正・改善することができる。これは、トップアスリートも行って

いるメタ認知の方法である。また、体育館にも Wi-Fi が設置されたり、大型スクリーンが設置されたりして環境が整備されたことで、短時間でお互いの情報を共有することもできるようになった。

IV おわりに

高学年においては、これまでの生活体験や体育科の学習からボールに対する感覚が育ってきていると考えられる。そのため、何もできないと決めつけて一から基礎的でドリル的な練習を行うのではなく、ゲームを通して思考力、判断力、表現力等を働かせながら、新たな知識及び技能を習得していく学び方に変換していかなければいけない。学習指導要領でも、これまでは何を学ぶかというコンテンツが大切であったが、これからは何ができるようになるかというコンピテンシーが重要視されている。変化の激しい時代と言われる中、学校を卒業したとき、社会に出たときに何が残っているのが大切になってくる。そのように考えると、どのように学ぶかという学び方が重要になってくる。そのためには、必然的に主体的・対話的で深い学びの視点で授業改善を行っていかなければならないのである。その視点で授業改善を行っていくことで、授業の学習だけでなく、将来の豊かなスポーツライフにつながる学びになっていく。これからの教師には、習得した知識及び技能を活用したり、学習したことを相手に伝えたりする活動が当たり前に含まれている単元計画を意図的に構想する力が求められていく。また、学習過程の変換に加えて、今回の実践からチームにおける児童同士のコミュニケーション能力が技能習得の必須要素に含まれているのではないかと考えた。対話をたくさん行っているチームほど、技能の習得・上達が早かったように思える。そのように考えると、技能は個人で習得するものではなく、仲間とともに習得・上達していくものと考えることができる。このように、仲間とコミュニケーションを取りながら技能を習得する姿は、私が目指すべき豊かなスポーツライフを実現する姿の一つである。また、本研究を見学して下さった方から「児童は、すでにソフトバレーボールを行うための技能を習得しているが、技能が表出をしていないだけではないか」「技能が表出するためには、チーム内に技能を表出しているという安心感が必要なのではないか」と意見をいただいた。私自身も、小学校から大学までサッカーを行ってきた中で同じようなことを感じたことがある。チームスポーツでは、チームメイトに失敗も含めて自分の内面を表出できる安心感や信頼感が必要である。チームスポーツは、競技における個人のスキルの習得・向上だけではチームは強くはならず、お互いの得手不得手を知り、仲間とカバーし合いながらチームとして成長していくのである。また、共に楽しいことや苦しいことを共有していく中でも絆が深まりチーム力や人間性が高まっていく。そのためには、チームメイトと普段からコミュニケーションを取り、安心感や信頼感を高めあっておくことが重要である。

これは、学級経営でも同じである。学級でも、安心して自分の意見を伝え合えることができる雰囲気が、クラスの中で共に成長していけるクラスになる。今までは、学級経営で培われた人間関係が土台として各教科の学びに生かされていると考えられていたが、体育科の教科経営で培われる人間関係を土台に学級経営が成り立っている可能性も十分に考えられる。このことについては、今回の実践事例では検証することができなかったが、今後の課題として研究を積み重ねていきたい。

参考資料：第5学年「E ボール運動」ネット型 ソフトバレーボール 本時案

(※ゴール型 バasketボールも指導事項は異なるが同様の授業展開で行っている)

本時の指導 (3/7)

指導者 丸小野 聡暢

本時のねらい	チームで連携してボールをつなげる動きについて、チームで画像を確認してお互いにアドバイスしたり教師がゲームを止めた際にパスのもらい方について考えたりすることを通して、味方が受けやすいようにボールをつないだりボールを受けたりすることができる工夫を友達に伝えることができる。
評価規準	チームで連携してボールをつなげる動きについて、味方が受けやすいようにボールをつないだりボールを受けたりすることができる工夫を友達に伝えることができる。
具体的な児童の姿	振り返りに「友達にどのように動くか声をかけるといい」「ボールを高く上げるとパスがつながりやすかった」「キャッチはパスがズレたときにするといい」など書いている。

時間	児童の動き	指導○及び留意点・◎評価〈方法〉 ※支援を要する児童への手立て
8分	1. サーキット運動をする。	○サーキット運動・ 振り返りのゲーム を行うようにする。 ・あいさつ、健康観察、サーキット運動・振り返りのゲームの順で行う。 ・サーキット運動はソフトバレーの動きにつながるようにレシーブ、パスと準備運動を一連の流れで行う。
5分	2. 本時のめあてを確認する。	○ 前時の振り返りから、本時のめあてを位置付ける。 ・前時の振り返りから、チームでボールをつなげる動きなどについて困っている映像を見せ、どのようにすればよかったのか考えられるようにする。 ※切り取った画像をTVに写し、ペンで書き込みながら、動きが視覚的に分かるようにする。 めあて：チームでボールのつなぎ方を考えよう
【想定される児童の姿】 ・友達にどのように動くか声をかけるといい。 ・ボールを高く上げるとパスがつながる。 ・パスが難しい時にキャッチをするといいい。		
25分	3. ゲームを行う ・ ゲーム① 【10分】	○ゲーム①②をチームで撮影し合い、ボールをつなぐための動きについて話し合うようにする。 ・各チームとも1試合行う。4分試合を行い、2分間でチームや

	・話し合い 【5分】 ・ゲーム② 【10分】	個人の課題を改善するよう伝え合うようにする。 ・写真撮影はボールをつなげなくて困っていたり、うまくつながったりした場面を撮影するように声をかける。 ・ボールをつなげるための動きを意識する声かけを行う。 ・ストップ・ザ・ゲームで（ゲームを途中で止めて）、ボールをつなげるための動きを考えさせるようにする。 ※動きが分からない児童には、ゲームを止めた時に、ボールがもらえる位置に動かして、ゲームを再開するようにする。 ・話し合いでは、撮影した画像を見たり、実際にコートを使ったりすることでパスをもらうための動きについてチームで考えられるようにする。 試合の組合せ（全8チーム） ＜ゲーム①＞1 試合目 （前のコート）A 対 B （前のコート）C 対 D （後のコート）E 対 F （後のコート）G 対 H ＜話し合い＞ ＜ゲーム②＞2 試合目 （前のコート）A 対 E （前のコート）C 対 G （後のコート）B 対 F （後のコート）D 対 H 簡易なゲームのための工夫 人数：1 チーム 3 人（順番・役割を決めておく） コートの広さ：バドミントンコート ネットの高さ：児童の腰の高さ プレイ上の制限： ・サーブはアンダーサーブか下投げで始める ・1 回で返さない ・1 回（2～3 秒）だけキャッチができる ・ワンバウンドはしてもよい ・ゲーム②は、各チームの1 試合目の振り返りをもとにボールをつなげる動きを意識させて試合を行うことができるようにする。 ◎ボールをつなげる動き方について、ボールの落下地点に動いたり、ボールを高く上げたりして、ボールをつないでいる。 〈観察・学習カード〉
2 分	4. 整理運動をする	○簡単なストレッチ運動を行うようにする。
5 分	5. 学習の振り返りを行い、次時へつなげる	○めあてについての振り返りを行うことで、次時へつながるようにする。 ・ボールをつなげるための工夫や本時の困りを出し合うことで、次時に向けて意欲が高まるようにする。

注・引用文献

¹ 『小学校学習指導要領解説体育編』（平成 29 年 7 月）

² 文部科学省 hp 参照「学習指導要領改訂の考え方」

(https://www.mext.go.jp/content/1421692_6.pdf 令和 7 年 2 月 8 日取得)

³ 鈴木直樹・鈴木理・土田了輔・廣瀬勝弘・松本大輔『誰もがプレイの楽しさを味わうことのできるボール運動・球技の授業づくり』（平成 22 年） 教育出版株式会社

参考文献

平成 29 年小学校新学習指導要領ポイント整理体育 編著 岡出美則・植田誠治 東洋館出版

Practice of Elementary School Physical Education “Ball Exercise” Class with “Thinking, Judgment, Expression, etc.” as the Starting Point of the Unit Structure

—Realization of a Rich Sports Life Throughout One’s Life—

Toshinobu MARUONO Dohta OTSUKA

Abstract

The purpose of this study is to report on a class practice that transformed the learning process to develop the qualities and abilities of “E-ball Exercise” in the “Courses of Study for Physical Education in Elementary School”. (hereafter referred to as the “Courses of Study”). The transformation of the learning process means to use existing knowledge and skills while exercising the ability to think, judge, and express. The purpose of this report is to report on a class practice that attempted to transform the learning process in order to develop the quality and ability of the students. The transformation of the learning process is the acquisition of new knowledge and skills based on the existing knowledge and skills, while exercising thinking, judgment, expression, etc. By utilizing ICT introduced through the GIGA school concept, we can change the way of learning by increasing the number of situations in which students are entrusted with cooperative learning, where they can solve problems on their own initiative, rather than being led to take the initiative in teaching. This will change the way students learn by increasing the number of situations in which they are entrusted with problem solving and collaborative learning. This is also a proposal for developing the qualities and abilities necessary to “maintain and promote physical and mental health throughout life and realize a rich sports life,” as stated in the Courses of Study.

Key words: Elementary School Physical Education, Ball Movement, Improvement of Classes