

## 研究全体のまとめ

研究部

令和5年度は、「全ての子どもが、運動の中心のおもしろさを十分に味わいながら、自ら運動の楽しみ方を創り出していく体育学習～子どもとともにめざす授業のゴールイメージの在り方に焦点を当てて～」を研究テーマに据え、小学校部会「ボール運動ベースボール型」、中学校部会「球技ゴール型陣取りタイプ」の授業づくりについて、ゴールイメージを中心とした「教材づくり」「授業設計」「教授行為」の3つの視点からアプローチを行った。この研究のまとめでは、その3点並びに、研究テーマにおける「自ら運動の楽しみ方を創り出していく姿」の各種目における具体について、小学校部会・中学校部会それぞれの研究のまとめから成果と課題について考察を述べていくこととする。なお、3点の成果と課題については、互いに関係し合っている部分もあるため、他の視点に関連した内容を書かなければならない点もあるが、より関係している視点に記載することをご容赦いただきたい。

### (1) 教材づくりについて

小学校部会では、ベースボールを素材とした「フィルダー・ベースボール」、中学校部会ではゴール型アルティメット「3対2ハーフコートアルティメット」をメインの教材として、中心のおもしろさを焦点化、学習内容の明確化、アンケート等を用いた児童生徒の実態を踏まえた上で教材化がなされていた。

小学校部会については、「ベースボール型において3年時のティーを打つ経験のみあること、90%の児童がその授業について楽しかったと言っていること、協働的な学習に消極的であること、日常的にベースボール型の遊びに触れあっている子どもも多くいる」など手良小学校5年生の実態から、「守備の連携」を学習内容の中心に据えた「フィルダー・ベースボール」を採用した。守備にフォーカスしたことや、すべてのプレイヤーに役割があることから、子どもたちの実態に合い、全ての子どもが楽しみながら追究する教材であったと言える。またさらに、フィルダー・ベースボールは講師である岩田先生が考案されたゲームであるが、本実践ではそのゲームを子どもたちによりフィットするための教具の工夫が効果的であった。日常的にバッティングやスローイング経験のある児童が多かったことに加えて、それらの技能を向上させるためのドリル練習における教具も工夫されたものになっていた。特にバッティング練習時におけるはたき型のバットと棒状のスポンジを叩く練習において、バッティング時におけるインパクトの力感を捉えることにつながっていった。実際のゲーム時においても特にバッティング経験の少ない女子児童も外野を越える打球を打つことができるようになっていた。このことによって、本単元の中心な学習内容である「外野プレイにおけるベースカバーの選択と役割行動」の学習機会が十分に確保されていたこと、その状況において、子どもたちが考えたプレイを習得した技能発揮によって実現することができていた。また、本単元で使用していたボールについても、「飛びやすく弾みにくいボール」であったことで、さらに外野プレイの学習機会を保障していたことにつながっていると考える。

中学校部会ではコロナ禍における子どもたちのゴール型はもとより体育学習における実態を考慮した教材づくりの出発点が印象的であった。バスケットボールを代表する、攻守入り乱れるゴール型でない陣取りタイプを選択したこと、攻守の切り替えの学習内容を精選し、ハーフコートゲームにしたこと、全

ての子に得点の機会が味わえるような3対2のアウトナンバーゲームにしたことは、本時の子どもたちの姿やゲーム分析による攻守のバランスからも適切な教材であったのではないかと考える。また、アルティメットを素材として選択したことも、大人にとっても難しい「ゴール型」のゲームイメージや戦術的知識を学習していく上でも、学びやすい・扱いやすい素材であったのではないだろうか。実際に講師の岩田先生からも陣取りタイプの教材として、さらにディスクの良さを生かしたルールや攻撃のイメージを教師と子どもたちで共有しながら追究していく教材のイメージをもつことで良い経験ができるのご指導があった。今後実践を重ねながら研究していく価値のある提案であったと考える。

一方で授業研究会でも話題となったが、守備を専門に行っていた子が見られたといった指摘があった。実態を踏まえての配慮であったと推察されるが、今後、全ての子に学習機会を保障したゲームルールについても考えていく必要があるだろう。しかしながら、本実践においては、中学校2年生の球技の学習において男女共修での公開であったことも大きな意味をもっているのではないだろうか。保健体育の目標「豊かなスポーツライフの実現」や「全ての子が運動の楽しみ方を創り出す」といった本支部の研究テーマから本実践を見ると、男女関係なくディスクを追ったり得点に向けて協働的に追究したりする姿は、全ての体育学習に共通している、テーマに迫る姿の一側面であると言えるのではないだろうか。中学校における「球技の男女共修ができる教材化」について検討していくのであれば、本実践は提案性のある授業公開であったと言える。

## (2) 授業設計について

小学校部会・中学校部会にともに、ゴールイメージに向けて、予想される子どもたちの動きを根拠とした授業設計を行なった。

小学校部会では、ベースボール型における戦術的な学習機会の少なかった実態から9時間中の最初の2時間に「修正版並びっこベースボール」を位置づけ、全ての子が「どこでアウトを取るか」といった状況判断を経験し、それらをもとにメイン教材における役割分担や連携を学習していけるような学習展開を構想した。これにより、守備側のチームに求められる、どこでアウトを取るのか、内野と外野分担、間を抜かれる打球に対する守り方など段階的に経験ができる単元展開となり子どもたちの必要感のもと学習を進めていくことができた。一方で、本時(第7時)の赤チームの様子(その場で相談したり、思いついたことを試したりしたいように見える子ども)からも、この子どもたちの実態においては、子どもたちに委ねて学習(追究)できる機会がもう少し早くあっても良かったのではないかとも言える。小学校部会でも第7時の課題の位置づけについては、単元構想時から検討してはいたものの、授業が進むごとに、子どもたちのゲーム理解状況や、野球に関して詳しい知識をもっている児童も多い実態がはっきりとしてきたことや、単元後半のチームごとの思考・判断・表現場面を保障するといった視点からも、授業設計段階に並びっこベースボールとフィルダー・ベースボールそれぞれの戦術的知識をより整理し、配置していくことや授業進度に合わせて柔軟に課題を変更していく対応力が求められているように感じた。また、この点については学校全体のカリキュラムにおいて、中学年時に「並びっこベースボール」を経験しておくで解消されてくる部分でもあると思うので、この体研の授業づくりをきっかけに学校全体の年間指導計画の見直しも図られていくきっかけにもなっていくと良いのではないだろうか。

中学校部会では、「3人の連続的な動きでパスをつなぎながら、ディスクをゴールに運ぶ攻防を楽しむゲーム」をゴールイメージに据えて、学習を展開した。子どもたちの実態から、いきなり縦に大きく投げ

るリードパスは難しそうだと判断し、適度な距離間で三角形をつくることから攻防をスタートし、段階的にパススピードを速くしたり、ディフェンスの動きに合わせて工夫した攻撃を考えたりしていくことを期待した。本時の学習においてもその意識を大切にして学習を進めていたことが、各チームの記録・分析からも見て取ることができる。その一方で、子どもたちにとって適度な距離間によって、パスが細かくなりすぎてしまい、ミスが増えてしまっていることも事実である。これは子どもたちが「ディスクを前へ進める」ことよりも「パスを繋げること」が目的になってしまったことが原因ではないだろうか。また講演の際の岩田先生のご指摘や講演終盤での授業者松村先生の質問にもあったように、「縦に切り裂くアルティメット（ディスク）の面白さ」を前提・ゴールイメージにして子どもたちに共有・追究していくことで、子どもたちのアグレッシブかつ「ハラハラ・ドキドキする」プレイが期待できた。さらには、縦へのリードパスを知った上で、単元をスタートすることで、「どのようなディスク操作」が必要かということが明確になり、空間に投げたり、その空間に向かってラン&キャッチしたりするような質の高い技能習得を目指したドリル練習が、子どもたちの目的意識のもと取り組むことが期待できたと考える。また、岩田先生のご指摘にもあったが、ドリル練習の中で、メインゲームの理解を促す2対1などの判断を伴うものを取り入れる「戦術的知識が習得・発揮できるドリル練習」の大切さについても示唆された。この点については、小学校部会のドリルでも検討に入っていたものの、時間計画の都合でカットされた内容であり、今後検討していく必要があるだろう。

中学校部会の教材づくりおよび授業設計においては、どちらも「子どもたちの実態」の視点を大切に授業づくりが行われている。教材づくりについては効果的に働いていたので、授業設計段階については、教材づくりにおいて実態に即した教材化が図られていることを念頭において、その教材が内包する運動の中心的な面白さや学習内容を単元序盤から子どもたちが触れられる単元展開を検討していく必要性を感じた。

### （3）教授行為について

教授行為については、特に単元のオリエンテーション時に、教師が映像資料を交えながら、どのような発問等の教授行為を行うことで、子どもたちとゴールイメージを共有し、単元の見通しをもてるようにしていくか考えた。また、今年度はふり返りにおける学習カードの効果的な活用やICTの動画視聴のみに留まらない活用方法についても視野に入れて研究を進めた。

小学校部会では、特にICTの活用に関わった成果をまとめたい。本実践では、「課題提示の際の動画視聴」「ゲーム記録について」「ふり返りについて」の3つのICTの活用の方向性について、研究・実践を行った。

動画視聴については、教師が前時のプレイから、本時の課題に関わるプレイを切り取り、解説を加えた動画に加工し、子どもたちと共有のクラウドに保存・提示した。本時に関わる内容を焦点化した提示方法で、子どもたちも課題や解決の方法を明確に掴むことができたのではないかと考える。また、今回は一斉に提示して視聴するのではなく、チームごとに保存された動画を視聴させたことで、各チームで繰り返し動画を見たり、ゆっくりにしながらか再生したりと、グループの状況や理解度に合わせて視聴し、本時の課題を掴んだり解決のための見通しを持ったりする姿が見られた。動画視聴となると、教師主導の大型テレビやスクリーンに一斉提示するのが一般的であるが、今回は校庭での学習であったことも影響しており、子どもたち一人一人やチームごとに再生することで個別最適な課題把握ができる方法の可能性を

感じられる活用となった。

ゲーム記録については、捕球位置に失点数を書き込む方法での記録を行ったが、子どもたちの姿からこの記録をもとに失点状況を想起しながら守備位置や中継の方法について課題意識をもって振り返ることができていたことがわかる。また、このゲーム記録は作戦盤がセットでついているため、ゲーム間でのふり返りの際に、作戦盤を操作して、守備位置の修正を検討するような姿も見られた。コート図に記録を入力していくゲーム記録で、今回のような作戦盤と一体的なフォーマットであれば、自チームの出来栄をふり返ると共に、課題解決の方法についても検討できる活用の良さを感じることができた。

ふり返りについては、単元序盤ではゲーム間も入力する方法をとっていたが、ゲーム時間の確保から、ゲーム記録をもとに話し合う方法に修正した。その結果、前述のゲーム記録と作戦盤を併用した話し合いが展開される姿を見ることができた。また、チームのふり返りを授業時間内、個のふり返りを家庭学習とすることで、子どもたち一人ひとりが本時の学習をふり返ることができる、思考・判断・表現できる機会を確保した。いつでも、どこでもゲーム記録や動画を見て自身やチームのプレイをふり返ったり分析したりできる活用方法についても、ICTならではの有効な活用方法であると感じた。

中学校部会では、単元導入時におけるイメージビデオを、春富中の職員で作成していただいた。職員が作成することで、教材理解につながり、子どもたちに提示したいプレイを吟味して編集・提示することができる。なにより、先生方（中学校では体育科でない先生も含めて）が生き生きとプレイする姿に子どもたちも「やってみよう」と触発されたのではないだろうか。今後も、研究部も携わりながらできるだけ自作の意図したイメージビデオを作成し、体研の財産として蓄積できるようにしていきたい。

また、本時のドリル時における教師と一緒にプレイする良さを感じている意見も多かった。時に直接的な指導として子どもと一緒に先生もプレイすることの大切さを改めて感じることもできた。

ICTの活用やゲーム記録については、映像視聴による課題把握は、どこを見ていけば良いか示していたのが良かったとの意見があった通り、小学校部会同様に、本時の課題となる部分を切り取り焦点化して提示していく方法は今後も大切にしていきたいと考える。さらに松村先生によって丁寧にマグネットの作戦盤を用いて戦術的理解が図られていた。子どもたちの思考・判断・表現を促していく上でも、戦術的知識を軸に据えたゴール型の授業づくりおよび教授行為の大切さを感じる授業公開となった。一方でゲーム記録については、記録は取っていたものの十分に活かされる様子は見られなかった。ゲーム記録を生かした追究の仕方（いわゆるチームごとの学び方）を提示していくと共に、刻々と変化するゴール型のゲーム状況の中、どのような記録が子どもたちの思考を促す材料となりえるのか今後も検討していきたい。

#### (4)「自ら運動の楽しみ方を創り出していく」具体的な姿について

小中学校それぞれの実践から、子どもたちの「自ら運動の楽しみ方を創り出していく」具体的な姿について、授業記録や授業分析、授業研究会の発言等から明らかにしていく。

##### ①小学校部会から

- ・獲得していた戦術的知識をゲームレベルに発展させたり、自分のチームレベルに修正したりした姿
- ・「どこでアウトを取るか」「そのために何をするか」といった戦術的知識（＝約束事）がゲームを通して修正・発展され、より洗練された内容になっていく様子
- ・青チームに限らず、攻撃も守備も全力で走っている姿

- ・青②児が失点状況（バントの位置）について指摘すると、青③児が他にも失点状況があったことを指摘し、それらに対応する守備として青④児が内野と外野の位置を変えることを提案していた。その後ゲームⅡでは青チームが守備をする時間がなく、実際にそれを試すことはできなかったが、野球経験の深い青②児だけでなく、経験の浅い児童も一緒になってゴールイメージの「少ない失点を目指そう」とする姿
- ・自分の狙った方向に打球を飛ばすことに面白さを見いだしていた。
- ・作戦を立てて攻撃や守備が成功することに喜びを感じていた。自分の役割というよりは、自分の考えた理想の動きを、他の子が再現できたときに興奮していた。その中で、自分が思う最も良い攻撃を毎打席再現しようという熱意があった。
- ・より失点を少なくするための方法を考え、実践する姿があった。
- ・走者よりも先の塁にボールを運ぶという意識も高く、守備が素早く動こうとする一生懸命さがあった。
- ・得点を取る攻撃の場面では、ボールを捉えて遠くや守備のいないところに打つことで得点を増やそうという姿勢があり、チーム内で声をかけ合っていた。
- ・守備では失点を少なくするための工夫をすることで、失点を減らせたことに対して手ごたえを感じている様子が見られた。守備側が主にボールを操作するベースボール型特有の楽しみ方であると感じた。

## ②中学校部会から

- ・黄色チームは事前授業から見させてもらっている。1番の生徒と2番の生徒が中心になって攻めていた。以前は2番の生徒が前後の動きでディスクをつないでいたが、徐々に1番の生徒に近づきすぎてしまっていた。しかし、今回は空間に動くということを意識して動いていたため、成長を感じた。3番の生徒はゴールにいるだけでディスクをもらえないことが多かった。2番の生徒がすぐに1番の生徒に戻ってしまうので、見ていなかった。ディスクをもらった後にどこを見れば良いのかをある程度パターン化すると、より楽しみを創り出す動きになった。
- ・ゴール型の陣取りタイプは、ゴールの範囲が広いので、より空いたスペースをどう使うかが大切になってくる。緑チームはオフボールの生徒は良い動きをしているが、ボールマンが見ていないため、そこにパスが出せず近づいてきてしまい、集まりすぎてしまった。走りこむことはできていたが、そこにパスを出せるかどうか今日の分かれ道だった。

小学校部会「ボール運動ベースボール型」では、本教材のコンセプトである「守備」に着目した姿が多い。守備の学習を中心に学習を進めていくことで、打者の打球・走塁と、守備者の連携・フィールディングの競争を「楽しむ姿」が多く見られる実践となった。ここから一步踏み込んで「楽しみ方を創り出している姿」として捉えるのであれば、守備のより戦術的知識の側面に焦点を当てて、「少ない失点にするための『どこでアウトをとるか』『そのために何をするか』の理想のプレイを共有・修正・実現していく姿」と考えてみてはどうだろうか。本実践においても単元後半には、野球経験者の声かけや考えを越えて、チーム全体で関わり合いながらベストなプレイを追究する姿が見られていた。ベースボール型における戦術的知識を子どもたちが実際のプレイレベルで理想として共有され、その共有したものが実現するように試行錯誤し、さらに理想が修正され高まっていく姿が見られるベースボール型の授業をこれからも構想していきたい。

中学校部会「ゴール型陣取りタイプ」では、スペース・空間がキーワードとなっている。アルティメットにおける、前方への開けた空間と捕球のしやすいディスク操作の良さを空間・スペースを視点にどう生かしていくかといった追究が、運動の楽しみ方を創り出している姿と捉えて良いのではないだろうか。また令和3年度の実践においてゴール型における運動の楽しみ方を創り出している姿として、「ゴールを生み出すためのパスに関わるボールを持たない時の動き」といった考察も踏まえ中学校部会のまとめをふり返ると、本実践においても、「ボールを持たない時の動き」に着目した視点が多く見られる。令和3年度では「ゴール型」としての姿であったが、令和5年度、ゴール型陣取りタイプの「運動の楽しみ方を創り出している姿」として「ゴールを生み出すためのスペースを生かしたパスにつながるボールを持たない時の動きの追究」としてまとめたい。

小学校部会では、「守備」に対する「攻撃」の視点、中学校部会では「ボールを持たない時の動き」に対する「ボール保持者の動き（本実践で言うと主に意思決定）」についても触れなければならないが、どちらの研究部会の授業づくり研究会においても、それぞれの両者は表裏一体の関係であり、一方を高めていくことでもう一方も自然に高まっていくのではという考えに至っている。実際に小学校部会では、打撃方向を工夫し出す児童の姿が見られた。限られた授業時数の中で、狙う方向性や学習内容が多岐にわたってしまうと、消化不良で終えてしまう可能性もある。特にボール運動においては、戦術的理解と技能向上の両側面が求められ、できるだけシンプルかつ効率的な単元構想の大切さが本実践からも示唆されている。本支部の方向性の通り、「運動の楽しみ方を創り出していく姿」を焦点化・軸として授業を構想することで、副次的・自然発生的にもう一方の楽しみ方にも触れていく方向性を大切にしていきたいと考える。

#### (5) 研究のまとめ

本年度の研究では、「ボール運動ベースボール型」「球技ゴール型陣取りタイプ」と小中部会で扱った。領域は違うものの、授業づくりを通して、研究テーマ「すべての子どもが、運動の中心的なおもしろさを十分に味わいながら、自ら運動の楽しみ方を創り出していく体育授業」に向けて実践を積み重ねた。成果と課題のまとめについては以下の表として示す。

#### 小学校部会（マット運動）

#### 中学校部会（ネット型・攻守一体プレイタイプ）

	小学校部会（マット運動）	中学校部会（ネット型・攻守一体プレイタイプ）
成果	<ul style="list-style-type: none"> <li>子どもたちによりフィットするための教具の工夫</li> <li>「課題提示の際の動画視聴」「ゲーム記録について」「ふり返りについて」の3つのICTの活用</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>生徒の実態を考慮した教材づくり</li> <li>球技の男女共修を見据えた教材化</li> <li>戦術的知識を軸に据えたゴール型の授業づくりおよび教授行為</li> </ul>
課題	<ul style="list-style-type: none"> <li>戦術的知識をより整理し、配置していくことや授業進度に合わせて柔軟に課題を変更していく対応力</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>全ての子に学習機会を保障したゲームルール</li> <li>ゴール型におけるゲーム記録・分析</li> </ul>
課題	<ul style="list-style-type: none"> <li>戦術的知識が習得・発揮できるようドリル練習やチームごとの追究の時間</li> </ul>	

創運動の楽しみ方を 創り出していく姿	「少ない失点にするための『どこでアウトをとるか』『そのために何をするか』の理想のプレイを共有・修正・実現していく姿」	「ゴールを生み出すためのスペースを生かしたパスにつながるボールを持たない時の動きの追究」
-----------------------	--	--

本研究で見出した成果や「自ら運動の楽しみ方を創り出している姿」、ならびに学習カードやゴールイメージ映像については、本研究会で積み重ねていくと共に、上伊那体育の日々の授業が向上されるよう、多くの学校や先生方へ広めていきたい。そして実践していく中で見られた子どもたちの姿から、さらに研究を深めていきたい。