

# 小中の接続を意識したボール運動の単元開発

菅原純也\*\*, 清水茂幸\*, 清水将\*, 根木地淳\*\*, 松村毅\*\*, 加賀智子\*\*\*, 高橋走\*\*\*

\*岩手大学教育学部, \*\*岩手大学教育学部附属小学校, \*\*\*岩手大学教育学部附属中学校

(平成29年3月9日受理)

## 1. はじめに

岩手大学第3期中期目標・中期計画に「地域のモデル校として、多様な子どもたちを受け入れ、幼稚園、小学校、中学校という異校種間の接続教育及び一貫教育のあり方や小学校の専科制について調査研究を行う。」という文言がある。

また、体育科の指導要領では、義務教育の9年間と高等学校の3年間を合わせた12年間の4年ごと(小1～小4・小5～中2・中3～高3)に区切り、発達段階を考えた指導について明記されている。

これら2つから、小学校5年生から中学校2年生の接続教育及び一貫教育を充実させることは、児童生徒の心と体を一体ととらえ、生涯にわたる運動習慣を身に付けようとする体育科の目標において重要な要因となると考えられる。特に、運動領域が広く、多様な動きが表出するボール運動においては、核となる動きを繰り返し指導しつつ、その発達段階にあった学習内容も提示していかなければならず、授業研究会においても指導や単元の在り方について話題になるところでもある。

そこで、本プロジェクトでは、小中の体育科のボール運動において、発達段階に応じた核となる動きや系統的な学習内容などを見直し、附属校ならではの一貫教育の強みを基に小中の関連をはかりながら単元開発を進め、接続教育の在り方について明らかにすることを目的とする。

このプロジェクトは、体育の授業を参観することが少ない教員や、授業を通じた体力向上や授業づくりに悩みがある岩手県内小中学校の教員にとって有益な活動になると考える。さらに、授業を提案することで、岩手県内のどこでも同じレベルの体育授業が提供され、ひいては子どもたちの体力を向上させていくことも望まれる。

## 2. 方法

- ①各地区学習会との連携を図りながら、仲間と共に新しい価値を創り出す体育授業を検討し、実践を重ねていく。
- ②岩手県内の小学校へ出向き、授業研究会を設定する。
- ③岩手体育学習会集会を開催する。(授業研究会や講習会を含む)

- (1) 岩手大学教育学部附属中学校公開研究会
- (2) 岩手大学教育学部附属小学校公開研究会
- (3) 体育授業研究会香川大会 研究発表
- (4) 第7回岩手体育学習会集会授業研究会
- (5) 授業研究会 IN 綾織
- (6) 第6回冬の体育学習会集会
- (7) 小中合同体育授業研究会
- (8) 体育指導パンフレット作成

※各地区学習会との連携を図りながら、学習内容を検討し、実践を重ねていく。

※岩手県内の小学校へ出向き、授業研究会を設定する。

※岩手体育学習会集会を開催する。(授業研究会や講習会を含む)

※年間を通じて各地区での体育学習会の開催(およそ各月1回程度)

※各地区への出前授業研究会

## 3. 結果

- (1) 小中の接続を意識したボール運動(ゴール型)の系統表(資料)

中学大学教育学部附属小学校・中学校 ゴール型指導要領表					
学年	ねらい	単元計画	知識技能	思考・判断・表現	
4	基礎的な動作(投擲)の習得	射撃でゲーム → 足とボール → フットボール → サッカー → シュートボール → 運動場練習(攻守入り混じり)	投げる・捕る → 投げる・捕る → 投げる・捕る → 投げる・捕る	ボールと投擲筋にあること → 投げる・捕る → 投げる・捕る → 投げる・捕る	投げる・捕るの動作を → 投げる・捕るの動作を → 投げる・捕るの動作を → 投げる・捕るの動作を
4	射撃動作の習得(ボールを投擲する)	射撃動作の習得 → フットボール → サッカー → シュートボール → 運動場練習(攻守入り混じり)	射撃動作の習得 → フットボール → サッカー → シュートボール → 運動場練習(攻守入り混じり)	射撃動作の習得 → フットボール → サッカー → シュートボール → 運動場練習(攻守入り混じり)	射撃動作の習得 → フットボール → サッカー → シュートボール → 運動場練習(攻守入り混じり)
4	パス動作の習得(ボールを運ぶ)	パス動作の習得 → フットボール → サッカー → シュートボール → 運動場練習(攻守入り混じり)	パス動作の習得 → フットボール → サッカー → シュートボール → 運動場練習(攻守入り混じり)	パス動作の習得 → フットボール → サッカー → シュートボール → 運動場練習(攻守入り混じり)	パス動作の習得 → フットボール → サッカー → シュートボール → 運動場練習(攻守入り混じり)
4	ゴール型ゲーム(ゴール型ゲーム)	ゴール型ゲーム → フットボール → サッカー → シュートボール → 運動場練習(攻守入り混じり)	ゴール型ゲーム → フットボール → サッカー → シュートボール → 運動場練習(攻守入り混じり)	ゴール型ゲーム → フットボール → サッカー → シュートボール → 運動場練習(攻守入り混じり)	ゴール型ゲーム → フットボール → サッカー → シュートボール → 運動場練習(攻守入り混じり)

・シュートコースに立つ

中学校1・2年

- ・ボールとゴールの見えるポジショニング
- ・ゴール前への動きだし
- ・ボール保持者のマーク

中学校3年・高校入学次

- ・ゴールから離れる動き
- ・パス後の次のパスを受ける動き
- ・ボール保持者の進行方向から離れる動き
- ・ボールとゴールの間でのディフェンス
- ・ゴール前の空いてる場所のカバー

高校その次の年次以降

- ・相手陣地の侵入しやすい所へ移動
- ・空間を作りだすため移動
- ・空間を作りだす動き
- ・チームの役割に応じた動き
- ・チームの作戦に応じて、相手のボールを奪うための動き
- ・攻撃者をとめるためのカバー
- ・ボールを追い出す守備の動き

\*小学校学習指導要領より

小学校1・2年生

イ 鬼遊び

- ・一定の区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなど簡単な規則の鬼遊びをする。○宝取り鬼、ボール運び鬼
- ・相手(鬼)にタッチされたり、自分のマーク(タグやフラッグ)を取られたりしないように、逃げたり身をかわしたりすること。
- ・相手(鬼)のいない場所に移動したり、駆け込んだりすること。
- ・2, 3人で連携して、相手(鬼)をかわしたり走り抜けたりすること。

小学校3・4年生

ア ゴール型ゲーム

(ア) コート内で攻守入り交じって、ボールを手や足で操作したり、空いている場所に素早く動いたりしてゲームをする。

(イ) ゴールにシュートしたり、陣地を取り合って得点ゾーンに走り込んだりするゲームをする。

○タグラグビーやフラッグフットボールを基にした易しいゲーム(陣地を取り合うゲーム)

- ・ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動すること。

\*高校学習指導要領より

小学校5・6年

- ・フリーの位置のポジショニング
- ・得点しやすい場所への移動

## (2) 授業の実際

### ①1年生 「3ゴールシュートボール」

#### 《めざす子どもの姿》

投げる・捕るに加えて、観る・移動するなどのゲームにつながる基礎的な力を身に付け、的確に状況を判断しながら、友だちと仲よくかわり合い、楽しみながら運動に取り組む子ども。

### ○子どもたちの技能の向上のための手立て

- ・ボール操作の技能の向上のため、全員にボールを持たせ、投げる・捕る、ボールを見るなどの力(handling)を育成する
- ・コーディネーショントレーニングの要素を取り入れ、ボール遊びの中で様々な能力(handling vision も含める)を育成する。
- ・コートの上を移動する力(footwork)を高めるた

め、ナンバーライティングやオセロゲームを行う  
 ・総合的に技能向上を図ることができるようなメインゲームを開発・設定する。

### ○子どもたちの思考力・判断力向上のための手立て

- ・空いているコース、スペースを見つけ、それを基に判断して行動できるように、見る力 (vision) を育てる。
- ・状況を認識し、意思決定をし易くする (明示的誇張) ためのゲームを設定する

### ○指導観

ボール運動につながる力、ゲームの中で必要になる力を意識し、1年生段階のゲームの教材化を行う。投げる・捕るなどのボール操作の技能 (handling on the ball skill) だけでなく、off the ball movement の動きの基礎を培うために、見る力 (vision)、コートの上を移動する力 (footwork) を育成する遊びを開発し、系統的・段階的に育てる。

### ○本時の展開

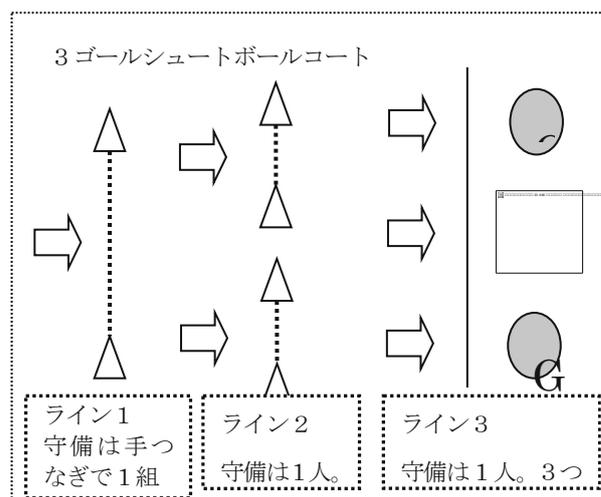
- ・目標

コートの上の状況を判断しながら、ゲームをしている。(思考・判断)

### ○3ゴールシュートボール

#### 【ルールとポイント】

- ・2つのラインを突破し、ゴールにシュートを決めたら得点。
- ・ラインを超える際に、ディフェンスにタッチされたらスタートからやり直す。
- ・シュートは、3つのゴールから選択する。ラインを突破してきたシュートの回数は、1回とする。外したらスタートからやり直す。
- ・シュートを決めた場合は、自分で得点板に点数を入れ、スタートに戻る。
- ・シュートをするときは、青い線の外側からとする。適切な距離を設定することで、正確な投動作 (handling) を育成し、ゲーム性を高める。
- ・段階的に選択肢を増やしていく (1→2→3) ことで、状況を見る力 (vision) を段階的に育成する。



### ②3年生「ラグハンドボール」

#### 《めざす子どもの姿》

投捕などのラグハンドに必要な基本的技能を身につけるとともに、基本的な戦術を理解しチームの勝利を目指して仲間とともに動くことができる子ども

### ○子どもたちの技能の向上のための手立て

- ・ボールを保持したプレーヤーが積極的に得点できることを中心にオフェンスとディフェンスの人数調整、ディフェンスをかわしやすいコートの広さを設定する要なスキル(ボールの確実な投捕・ディフェンスをかわす動き)を身に付けられるものを選択していく。
- ・セットメニューは、必ボールを片手で保持しやすくするためにハンドボール1号球を使用する。ゴールは、安全面、得点の入る確率が高いことを考慮して、ハンドボールのゴールを使用する。
- ・基本的な戦術を中心にして子どもたちへ声かけをしていく

### ○子どもたちの思考力・判断力向上のための手立て

- ・1単位時間の中で「よい動き」を共有する時間を設ける。ゲームに参加していない時でもその言葉で指示ができるように確認する。
- ・体育ノートを活用することで学習を振り返り、次時への意欲を高める

### ○指導観

今回の単元は、ゴール型ゲームの入門として、ボ

ールを持って走る・投げる・捕るという基本技能を中心に身に付けさせていく。チームプレーが求められるゴール型ゲームに取り組むことで協力することの喜びを味わわせたい。この年代だからこそみんながボールに集まってしまうことや、その反対にボールを怖がりゲームに参加しようとしないう子も見られる。その中で子どもたちは試合中に起こりうる課題に気付いていく。それを1単位時間の中で解決していくという構成で授業を展開していく。実際のゲームの中で生まれた課題を解決しようとする必要感を大切にしながら、意欲的に基本的技能の獲得と基本的戦術を理解させていく。

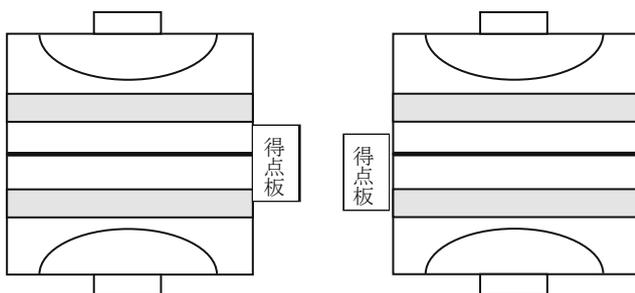
### ○本時の展開

- ・目標
- パスが受け取れるスペースを見つけている。【思考・判断】

#### 《基本的な戦術》

- ・ボールを持ったら、守りや攻めの状況を判断し、シュートをするか、パスをするか決める。
- ・ディフェンスが集まってきたらフリーになっている味方にパスをする。
- ・ボールを持たない人は、守りの人から離れた場所でパスをもらう。

- ・ボールをもった子が止まった瞬間に、問いかける。特に、立ち止まっていることが多い子に対して自分のコート内での位置を意識させる。
- ・基本的な戦術として、「守りの人から離れた場所でパスをもらう」ことを確認する。そのことを実行するために具体的な簡潔な言葉(右・左、前・後)を子どもたちに確認させる。
- ・事前に用意した画像を用いて、自分ならどう動くかを考えさせる。



### ③5年生「アルティメット」

#### 《めざす子どもの姿》

スペースへのサポートの動き方を理解したり、実際に動いたりしながら、仲間と共に勝利を目指す子ども。

#### ○子どもたちの技能の向上のための手立て

- ・ディスクを操作する技能を高めるメニューをセット化し単元を通して取り組ませる。
- ・単元前半では、少人数での簡易化されたゲームに数多く触れることにより、ゲームの行い方やスペースへの動き方の素地を形成する。またそれを生かし、単元後半では、人数やコートの広さ、ルールを変えることにより、単元前半で身に付けたことを生かしたり、さらに追求したりできるようにする。
- ・シャドウマン(苦手な子へ張り付いて、スペースへの動き方を手を引っ張りながら教える役)を配置し動き方を指示してもらい、スペースへの動き方を理解させる。

#### ○子どもたちの思考力・判断力向上のための手立て

- ・タスクゲームを通して、スペースへのサポートをすることにより、得点チャンスが広がるよさを認識させる
- ・フリーズゲームを用いスペースへの動き方を実際の場面で指導する。
- ・観察者はコートサイドで応援するのではなく、具体的な動き方をプレイヤーに伝えることで、自己の認識能力を高める。

#### ○指導観

ボール運動の特徴的な動きでもあるスペースへのサポートを身に付けさせるために、活動をスモールステップになるような単元を構成する。本単元においては3点について留意して指導していく。1点目は、ボールをもたない動きを表出させるためには、投捕の基礎的技能が身につけていなければならない。セットメニューを競争ではなく、確実にこなせるように、時間制限を設けチームでの成長にスポットを与え、丁寧に取り組ませたい。2点目は、アルティメットの特徴でもある、滞空時間を生かしたスペースへのパスやスペースへの走り込みの動きが出

るように、タスクゲームのコートを横に広い極端な形に設定する。そのことにより、スペースが広がり、狙った動きが表出すると考えている。また、スペースが気付かない児童に対して、仲間からの指示やシャドウマンに動き方を指示させていきたい。また、ボールをもたない動き方が認識できるように、同構造で難易度がアップしていくような進め方を取る。事前に人数が少ない状況で動き方を指導し、学びを転移応用させながら本時の課題へと取り組ませたい。3点目は振り返り場面では、アルティメット必勝法を作りあげることが目的として、学んだ技術や戦術等を継続的に記録させたい。また、次時への課題を明らかにすることにより、その課題が次の出発点となり、学びの連続性が生まれる。課題を改善するために、チームでの休み時間等を使った練習へと発展し、運動の生活化も望めるのではないかと考えている。かかわりの中で、汗が輝く運動量の多い運動にしていきたい。

#### ○本時について

今回の学習では、MTM理論に基づいて行った。また、チームの課題を適切にとらえるため、分析カードを用い、論理的に思考させることができた。

以下に児童の感想を示す

今日アルティメットをして、奥のスペース、左右のスペース使ってゴールすることや、パスをするとき、無理して出そうとしないで、パスをつないで奥へ奥へ行くことを学びました。今までより格段に（チームワークやパス、投げる力）に強くなり、悲願の優勝はできなかったけれど、たくさんの良いプレイ（スペースに出すこと）が出たのでとても楽しかったです。

#### ④中学2年

##### 《めざす生徒の姿》

課題解決に向けた必要感や切実感から見いだした問題意識を継続し、ゴール前の空いている場所への動きだしなどの、空間を創り出す動きだしを意識し、仲間とかかわりながらプレイする姿。

#### ○教材観

「空間に走り込むなどの動き」を高めるために、「相手の逆をとること」「スペースを創り出すこと」を軸にして進めていく。

手立て

「どこにスペースがあるのか」（観ること）

「ボールと攻撃方向を視野に入れたポジショニングをとること」（立ち位置）

「マークを外してフリーになること」（相手を外す）

「パスしたら動く」（スペースをつくる）

#### ○授業について

①「授業の中で運動時間を確保しながら、『思考の流れ』を表出させていく指導の工夫」

運動量と思考する時間とのバランスを視点とした場合、単元の中での配置の工夫や1時間での授業の組み立ての工夫と両面考えることができる。今回は、1時間での試みとして、運動量を確保しつつ、いかに生徒の思考を大切にしながら、「できる」にもっていくか、ここに取り組みたい。

前時の映像から、課題を抽出し、「得点につながるスペースへの走り込み」の方法を追究できる課題を生徒と共有したい。「理想的なスペースの走り込み」を確認する中で、必要なことを積極的に読み取り、自分たちでやってみて、また振り返ってみるという「認知」と「運動する時間」を相互に行き来しながら課題解決に向かわせたい。3対3のゲームの中で、自分たちの動きを映像により確認し、理想とする動きがとれているかどうか、チーム内でお互いに考えを伝え合う、そして、自分のチームの動きを自覚するという流れを大切にしていきたい。

②「学びの自覚化を促すあるべき指導者の姿を見いだすこと」

②の手立てとして、常に、教師が肯定的な態度で生徒に接し、雰囲気盛り上げたい。また、「かかわり」やすい場を作り、教え合いが活発に行われる手段として、発問の工夫、作戦ボードや映像によるフィードバックなども有効に使っていき

たい。振り返りの場面では、ポイントの整理，うまくできたこと，うまくできなかったこと，かかわり合い，そして，映像を見ながら次時への課題を見出していくという中で，問いをもちながら，課題解決に向かう姿を目指したい。

#### ○本時について

本時では「仲間と連携して空いているスペースに走り込むためのポイントを見つけよう。」の課題の下，連動してスペースを作りあげる学習を行った。

映像を見ながら、連携して空いているスペースを走り込んでいるか確認すしたり，さらなるポイントを探ったりすることができた。その際に，共通の視点（どこにスペースがあるのか（観ること）・ボールと攻撃方向を視野に入れたポジショニング（立ち位置）・マークを外しているか（相手を外す）・パスしたら動いているか（スペースをつくる））を与えることで焦点化して話し合いを進めることができた。

また連動した動きを意識させるゲーム

①立ち位置（三角形を保ち），空いているスペースを観てパスしたら動くことを連続するトレーニングを行う。

②チェックの動きを入れて相手を外すトレーニングを行う

では，スペースを見つけ（観る），ボールと攻撃方向を視野に入れたポジショニング（立ち位置）をとり，マークを外して（ノーマークで）パスを受け，パスをしたら動く（スペースをつくる）姿が見られた。

#### 4. 考察

MTM理論では，ゲームから体感したことをもとに，切実感をもった課題を設定しやすいことが分かった。

本実践では，児童の思いに寄り添いながら指導をすすめたが，その際に，無限に考えを肯定するのではなく，ある一定の制限をかけることにより，子供は一步深い学びへとステップアップすることが分かった。これは，考えのベースが共有しやすいからこそ，思いを具現化する際に，動きやルールを共通

の言語として考え合わせることができるからだと考え。

ジグソーメソッドでは，個人の責任が明らかになるため，自分の考えに思いをもち語る場面が多く見られた。そのことにより，動きの質が高まる場面も多く見られた。

ベースとなる動きを基に，ジグソーメソッドを用いることで，自分たちで考え合わせ新しい価値を創り出すことができた。新しい価値を創り出すためには，その運動に取り組みたいという意欲が大切である。ストーリー性をもたせた単元づくりは有効であった。また，創り出すためには，ある程度の制限の中で考えるからこそ，工夫の質が高まると考える。ジグソーメソッドでは，制限の中で，アイデアを出し合い新しいものを創りだしている。自分の班に戻り，責任をもって伝えることで，かかわりや責任感も育てることができる。これらのアイデアを材料に，各グループで考え合わせすることは，本研究のテーマと合致しているといえる。

#### 5. まとめ

##### 成果

○MYM理論は，課題設定しやすく，一定の制限の中で考え合わせることで，新しい価値を創り出すことができる。

○ジグソーメソッドでは，自分の責任が生まれるため，思いを明確にしなが，仲間と関わり価値を創り出すことができる。

##### 課題

○領域を絞り，かかわりの在り方を明らかにしていきたい。

##### 謝辞

本研究を進めるにあたり，ご協力いただいた各校の子どもたち，先生方に感謝いたします。ありがとうございました。