SURE 静岡大学学術リポジトリ
Shizuoka University REpository

小学校体育科：「的当てシュートゲーム」の授業における子どもたちが織り成す豊かな動きと学び

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2017-06-22 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 望月, 正, 神谷, 紀行, 黒柳, 哲也, 赤田, 信一 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.14945/00010319

〈実践報告〉

小学校体育科；「的当てシュートゲーム」の授業における子どもたちが織り成す豊かな動きと学び

望月　正*　神谷紀行*　黒柳哲也*　赤田信一**

The creative physical activity and learning that children produce on ball games involving hitting a target in elementary school P.E

Tadashi MOTIZUKI*　Noriyuki KAMIYA*　Tetuya KUROYANAGI*　Shinichi AKADA**

Summary

This paper is a study of teaching in elementary school P.E on ball games involving hitting a target. The government curriculum guidelines in elementary school P.E show content of ball games that including games involving hitting a target and offensive/defensive transition with simple on the ball skills and off the ball movements. We tried to interpret the creative physical activity and learning that children produce in ball games class.

キーワード：体育の授業　的当てシュートゲーム　子どもたちの動きと学び

Ⅰ　はじめに

本稿は、小学校２年生での体育の授業「的当てシュートゲーム」の実践場面における子どもたちの“動き”に着目し、そこに内在する子どもたちの豊かな“学び”を読み解いていくものである。

さて、平成23年度から全面実施されている小学校学習指導要領；小学校学習指導要領解説（体育編）には、第１学年及び第２学年の体育の目標ならびに内容として、次のように記載されている。

目標

(1)簡単なきまりや活動を工夫して各種の運動を楽しくできるようにするとともに、その基本的な動きを身に付け、体力を養う。

(2) だれとでも仲良くし、健康・安全に留意して意欲的に運動をする態度を育てる。

E　ゲーム

（１）技能

(1)ア　ボールゲームでは、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームをすること。

イ　（　“鬼遊び”の記載については略す。　）

ア　ボールゲーム

ボールゲームとは、簡単なボールの操作の「ボール遊び」と簡単な規則で行われる「ボール投げゲーム」、「ボール蹴りゲーム」をいう。「ボール投げゲーム」、「ボール蹴りゲーム」では、次のようなゲームをする。

（ア）物やマークなどの的に向かってボールを投げたり蹴ったりする的当てのボール遊びで、個人対個人、集団対集団で競争するゲームをする。

（イ）攻めと守りを交代しながらボールを投げたり蹴ったりするゲーム（攻守交代のベースボール型ゲームに発展）、及び攻めと守りが入り交じりながらゴールにボールを投げ入れたり蹴り入れたりするゲーム（ゴール型ゲームに発展）をする。

[ボール遊びの例示]

○いろいろなボールを投げたり、ついたり、捕ったりしながら行う的当て遊びやキャッチボール

○いろいろなボールを蹴ったり、止めたりして行う的当て遊びや蹴り合い・大小、弾む・弾まないなど、いろいろなボールで、つく、転がす、投げる、当てる、捕る、蹴る、止めるなどの簡単なボール操作をすること。

[ボール投げゲームの例示]

○ボールを転がしたり、投げたりする的当てゲーム

○的当てゲームの発展したシュートゲーム

○ボールを転がしたり、投げたりするドッジボール

[ボール蹴りゲームの例示]

○ボールを蹴って行う的当てゲーム

○的当てゲームの発展したシュートゲーム

○ボールを蹴って行うベースボール

・ねらったところに緩やかにボールを投げたり、転がしたり、蹴ったりすること。

・ボールを捕ったり止めたりすること。

・ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ること。

・ボールを操作できる位置に動くこと。

静岡大学教育学部附属静岡小学校体育部　*
静岡大学教育学部保健体育教室　**

記載された内容からは、小学校低学年という発達段階を踏まえる中で、“基本的な動き”であったり、“遊び”であったり、また“簡単なボールの操作”であったりと、いわゆる「初歩的でやさしい運動・体育の授業」をイメージさせられる。しかしその一方で“ボールを持たないときの動き”を技能面で意識させたり、“攻めと守りのあるゲーム”を展開させたりといった、いわゆる「発展的で戦略的な動きさえ期待される激しい運動・体育の授業」をイメージさせられるところもあり、幅のひろい解釈が可能である内容とも言えよう。その意味では、これからのボールゲームの授業は、授業者（教師）と子どもたちの取り組みによって、様々な姿に作り変えられていく“開発の余地がある授業”であると言えるのではなかろうか。

ともあれ、学習指導要領の目標や内容を踏まえつつ、児童の実態に応じた質の高い体育の授業、楽しい体育の授業の実践が、現在期待されているところである。

静岡大学教育学部附属静岡小学校体育部においても、子どもたちの学びの深まりを目指したボールゲームの授業研究が進められており、平成23年10月には全校的な研究協議会（授業研究会）のなかで、「的当てシュートゲーム（シュートするために目の前に守りのいない場所を作るには、どのように動いたらいいのかな）：7時間扱い」を実践発表した。ここでは『問いをつなぐ学び』という附属静岡小の研究テーマのもと、技能や思考・判断に関する子ども一人一人またチームの仲間同士で共有するそれぞれの問い・追究過程に対して、教師が寄り添い、適切な支援を加えることで、子どもたちに豊かで多様な動きを表出させていった。

実践の詳細については「平成23年度研究協議会体育科学習指導本時案」また「追究過程」を参照されたいが、本稿ではその実践場面において表出された子どもたちが織り成す豊かな動きに着目し、それらを分析・検討するなかで、実践した「的当てシュートゲーム」の授業における学びの豊かさと、この授業に含まれるさらなる授業開発の可能性の芽を見出していきたい。

Ⅱ　豊かな動きと学びを引き出すための配慮・支援

1）基本的なルール

今回の「的当てシュートゲーム」のルールは以下の通りである。

① 円形のコートの中心に的を配置し、その的から 1m以上3.5m以内のドーナッツ状のエリア内に守備チーム3名、3.5m以上離れたエリアに攻撃チーム5名が位置する。

② 攻撃側は3.5m以上のエリアからボールを投げ、ボールが的に当たり、その的が転倒した場合、攻撃側に得点1点が与えられる。ボールの投入はエリアのどの場所からでも可能。

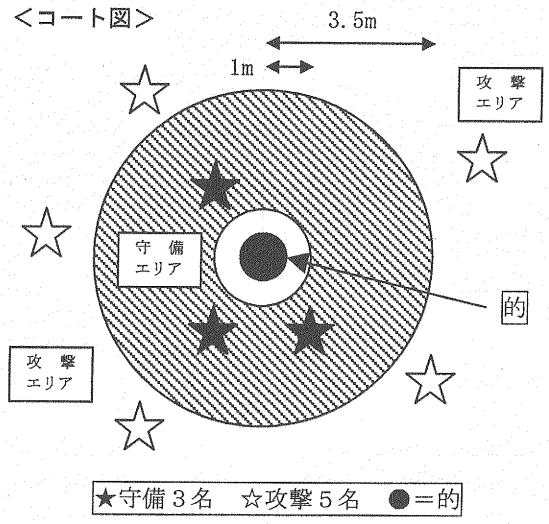
③ 守備側は1m以上3.5m以内の円状のエリア内において、攻撃側から投げ込まれるボールをブロックして、ボールが的に当たらないようにする。守備のポジションは、エリアのどの場所でも可能。

④ 攻撃側の全員が得点した場合はサービス点として人数分の点（5人＝5点）が加算される。

⑤ 的にボールが当たっても、的が転倒しなければ得点にならない。転倒した場合は、攻撃側が的を元の位置に戻す。

⑥ 試合時間は試しのゲーム5分、リーグ戦3分とし、攻守入れ替わりを2回行い、最終的な合計得点で勝敗を決める。

＜コート図＞

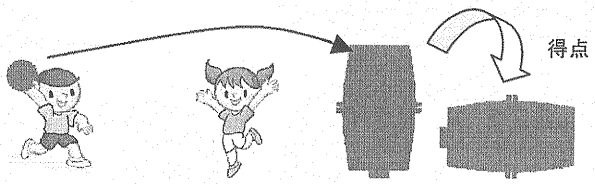


授業の進行に伴い、子どもたちの提案の中で変更されるルールは出てきたが、基本的には以上のルールの下にゲームを行った。

配慮した点は、まず、ゲーム自体の得点方法を、わかりやすくシンプルにしたことである。

「攻撃側は、攻撃エリアからであれば、どこからでもボールを投げてよい。そして、的を転倒させたら得点。守備側は、守備エリア内でボールをブロックして、ボールが的に当たるのを阻止する。」という明快なゲームスタイルを打ち立て、それを維持するためのルール設定とした。

＜攻撃側が行うこと＞



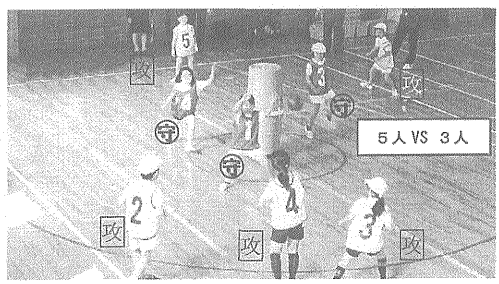
投げる ⇒ 的に当てる ⇒ 転倒させる

＜守備が行うこと＞

シュートコースを塞ぐ ⇒ ボールをブロック

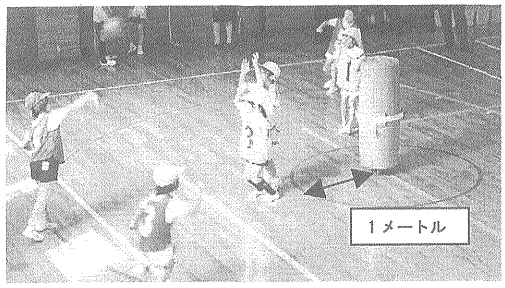
わかりやすくシンプルなゲームスタイルとルールを用意することは、競技への積極的な参加が容易になり、子どもたちの豊かな動きと学びを表出させることにおいて、大変重要なことであると考える。

次に、攻撃の人数を５名、守備の人数を３名とし、数的な優位性を確保させて、攻撃側が得点しやすいようにした。



攻撃側の優位性が保てる人数設定

また、守備のエリアを的から１m離すことで守備できない空間を提供し攻撃側に有利な状況を設定した。



守備を的から離すことで生まれる空間

子どもたちにとって「得点」できることは、それ自体、喜びであり、技能向上や創意工夫の取り組みに向けての原動力でもあろう。得点しやすい優位な状況を設定することも、攻撃側にある子どもたちの授業への参加意欲を高め、豊かな動きと学びを表出させることにおいて、大変重要なことであると考える。

ただ、「攻守の人数の差」や「守備できないエリアの設定」も、絶対的な優位を与えるというのではなく、攻撃側の技能向上や創意工夫が伴わなければ簡単には得点することはできない状況になるよう配慮した。つまり、「攻守の人数の差」も５人対２人では攻撃側が得点しやすくなりすぎるし、「守備できないエリアの設定」も的から２mに設定することは、空間が広くなり、目の前に守りのいない状況をつくり出そうとする教材の魅力に十分にひたることができない。

「攻撃側にとっては有利だが絶対的な有利さではない」、「得点は“簡単”そうだが、“とても簡単”と言えるほどではない」という状況の設定である。

この状況の設定は、攻撃側の子どもたちに対して、チャレンジ精神を高揚させることにも寄与するとともに、守備側の子どもたちに対しても、「努力と工夫次第で、最少失点に抑えることもできる（＝あとで逆転できる）」という思いを抱かせることにもつながり、攻撃側守備側双方に対して、競技することの意欲を高め、豊かな動きと学びを表出させることにおいても、大変重要なことであると考える。

次に、攻撃のエリアと的までの距離の設定についてであるが、投力が低い子どもにおいても「的を倒せるかもしれない」という期待や「的を倒したい」という意欲、また「どうすれば倒せるのだろう」という創意工夫（思考）、加えて「投げることに関する技能向上の取り組み」が連続的に維持・発展されることを願い、１年時での的当てゲームの経験から、どの子も的に直接当てることが出来る距離（＝3.5m）とした。比較的、近い距離設定である。しかし、ゲームになれば守備側の相手３名が的の前に立ちはだかることになり、単に「ボールが的に届く」だけでは得点はできない。

比較的近くにある的とそこに立ちはだかる守備

つまり、目の前に守りのいない状況から「素早く勢いのあるボールを投げること」が得点獲得には必要となり、同時に、そのような投球ができなければ、逆サイドにいる仲間への効果的なパスも通らなくなる。投力が低い子どもが「的は狙えそうなところにある。でも、的を倒すためには、目の前に守りがいない方がいいな。そのためには、どうしたらいいのかな。」という思いを抱き、競技することの意欲を高めることが可能となる距離を模索し、それを今回は3.5mと設定した。

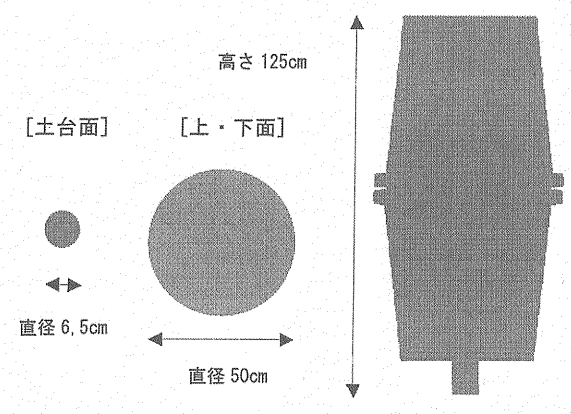
子どもたちの投力・実態に応じての的までの距離の設定も、豊かな動きと学びを表出させることにおいて、大変重要なことであると考える。

2）的

今回の「的当てシュートゲーム」では、子どもたちの授業への参加意欲を高めるために、ほぼ円柱の形状をした立体的な的を新規に開発・製作した。

材料としては既成のもの活用し、容量70リットルのポリバケツを2本、口を重ねて上下をテープで接続した（重さ約5kg）。また、一方の面（底面）のくぼみに、土台としての円柱状の缶（高さ13cm）を接着させた。

<的　模式図>



特徴としては、まずもって、ユニークな形状をしていることである。また、子どもの体型と比較しても、存在感のある大きさの的となっている。しかしながら、中身が空洞であることと、地面との接地部分となる缶（土台面）が、上部のバケツの大きさと比べ非常に小さく、その足元の頼りなさから、外部からの力が加われば簡単に転倒しそうなイメージを子どもたちに与え、攻撃側の「倒れそうだから倒したい」とするチャレンジ精神を高揚させるのに効果があると思われる。加えて、存在感のあるその的の大きさから、実際に的を倒した時に子どもたちが得られる達成感・充実感は、かなり強烈なものになることが予想され、その体験が競技への取り組みに対して更なる意欲を沸き立たせるものになると思われる。また、的の倒れ方が、その形状からいわゆる「バタン」「ドタン」というような破壊的なものではなく、「ゴロン」「コロン」という表現が似合う可愛らしい倒れ方をすることから、子どもたちはその的に愛着さえ感じながら安心して競技に取り組めるものと思われる。

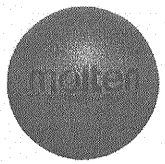
また、的の天井部分にボールが当たることで、転倒する可能性も出てくる形状となっており、いわゆるループシュートによるシュートも、攻撃側の投球の選択肢として保障される。

以上のような的の開発も、子どもたちの授業への積極的な参加意欲を高め、豊かな動きと学びを表出させることにおいて、大変重要なことであると考える。

3）ボール

今回の「的当てシュートゲーム」では、子どもたちの授業への参加意欲を高めるために、ボールとの接触による痛みや恐怖心を極力抑え、同時に、大きさ・質量において小学校2年生の手に馴染みやすく、「投げやすい」という感覚を得られることが期待される以下の「ソフトスポンジボール」（モルテン製）を選択・利用した。

<ボール>



ソフトスポンジボール
大きさ：直径約18㎝
重さ　：130～150ｇ

このボールの特徴は、上記に加え、投げられて床に落ちた後のバウンド・跳ね返りが、緩やかで優しく、競技中にワンバウンドパスをバウンド直後にキャッチする際でも、そのボールの勢いで指先を痛める心配が少ない。加えて、守備側の子どもの顔に、攻撃側の子どもが投げるシュートボールが直接当たったとしても、その柔らかさから、大きな怪我が発生する可能性も低い。このような安全性の高いボールを利用することも、子どもたちの授業への参加意欲を高め、豊かな動きと学びを表出させることにおいて、大変重要なことであると考える。

また、ボールが軽いということは、そのボールの質量と前述の的との関係において、「ボールが的に触れる程度では、的は倒れない（得点できない。）」という状況を生み、結果として、「得点のためは、勢いのあるボールを的に当てなくてはならない。」、「そのためには力一杯投げなくてはいけない。」という課題を、子どもたちへ与えることになる。柔らかくて軽いボールの利用によって生じる状況や課題に立ち向かわせることによって、課題解決のための新たな思考・意欲を促すことも、子どもたちの豊かな動きと学びを表出させることにおいて、大変重要なことであると考える。

4）ワークシート

言語活動も重視しながらの今回の授業では、子どもたちに授業ごとワークシートへの書き込みをさせ、教師はそれにコメントを記入していく形で支援を行った。

ワークシートには、単元の追究課題でもある『目の前に守りのいない場所でボールを持った状況を作るには自分はどのように動いたらいいのかな』というタイトルを明記。その下には、子どもたちが書き込みをし

やすいようにコートの図を予め用意し、「このように動いて目の前に守りがいない状況を作ろうとしたらこうなったよ」という記載のあるスペースへ、文字とイラストを用いて自分やチームの動きを記述させた。加えて、「どのように動いたら目の前に守りがいない状況を作れるのかな」という記載のあるスペースも用意し、上で記述した自分やチームの具体的な動きを踏まえつつ、新たな動きを加えたり、まったく新しい動きを具体的に提案したりする機会を子どもたちへ提供する中で、それらの動きの効果・価値に対する学びが深められるよう配慮した。

ワークシートの活用によって、子どもたちが自分たちの学習の現状を確認し、その長所や課題を見出しながら、次の学習に向かわせようとする取り組みも、子どもたちの豊かな動きと学びを表出させることにおいて、大変重要なことであると考える。

Ⅲ　子どもたちが織り成す豊かな動きと学び

7 時間構成の授業の様々な学習場面から、本稿では「ゲーム（試合）場面」の「攻撃側」にある子どもたちの動きに着目し、その学びを読み解いていく。

子どもたちは「的を倒す」という攻撃側の立場において、様々な動きを創造的に作り出し、そして実践する経験を通して技能を高めながら、その動きに関する価値や効果についての学びを深めていた。

以下には１０の場面に対して、「文章での記述」と「写真の提示」によって、その動きと学びの具体を提示する。

＜場面１＞

守備の３人がそろって的の前に立ちはだかる状況において、素早く走る（右周りのダッシュ）ことによる「ポジションを移動して攻守の位置関係を変化させる動き」と「仲間と同調しながらポジションを移動する動き」により、守備の陣形をかく乱、守備の２人をボール保持者に引き寄せることができ、的の前にフリーな空間を作ることに成功した。

また、立ち止まってからではなく、「走りながら体をひねり投球する動き」により、守備にブロックの時間を与えない状況を作り出し、シュートすることに成功した。

① ポジションを移動して攻守の位置関係を変化させるという動きとその価値・効果に関する学び
② 仲間と同調しながらポジションを移動するという動きとその価値・効果に関する学び
③ 立ち止まってからではなく走りながら体をひねり投球するという動きとその価値・効果に関する学び

1　ポジション移動の開始

2　仲間と同調したポジション移動により守備の陣形をかく乱

3　守備を引き付け的の前にフリーな空間を作る

4　走りながら体をひねりシュート

5　速いボールが守備の間を抜け的へ向かう

＜場面２＞

１とは逆の方向（左回りのダッシュ）に素早く走ることにより、１と同様の成果を生み出した。

また、シュートの際、「走りながら体をひねりつつ垂直方向に力強く跳び上がり投球する動き」を行うこと

により、ダッシュに伴う進行方向への慣性的な体の動きにブレーキがかかり、守備の子どもたちの進行方向への慣性的な体の移動と自分自身の体の移動との間にギャップを生むことで、守備できないフリーの空間を作り出し、シュートすることに成功した。

「１の①②に加え」

① 移動している状態において急激に体をひねり垂直方向に力強く跳び上がって水平方向への体の移動に制限をかけながら投球するという動きとその価値・効果に関する学び

1　仲間と同調したポジション移動

2　走りながらシュートの構えを整える

3　体をひねりつつ垂直方向に力強く跳び上がりシュート

4　速いボールが守備の間を抜け的へ向かう

＜場面３＞

膝を曲げ腰を落とし「低い姿勢で構えて素早く左右にポジションを移動させる動き」とシュートするチャンスが訪れた時には一気に体を大きく高くして投球するといった「体の上下の姿勢変化をつける動き」により、守備の陣形をかく乱、守備にブロックの時間を与えない状況を作り出し、シュートすることに成功した。

① 低い姿勢で構えて素早く左右にポジションを移動させるという動きとその価値・効果に関する学び

② 体の上下の姿勢変化をつけるという動きとその価値・効果に関する学び

1　近くにいる守備に対して 低い姿勢で構えて素早くポジション移動

2　低い姿勢で構え さらに移動

3　守備の手がさがり その頭上にシュートコースを見つける

4　一気に大きく高い姿勢を作り 高い位置からシュート

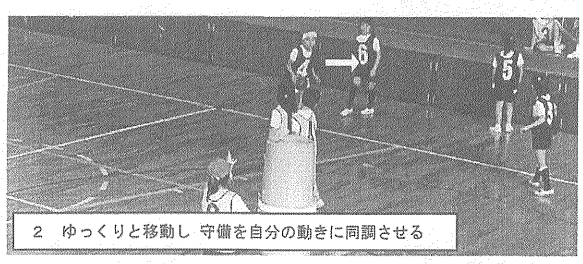
＜場面４＞

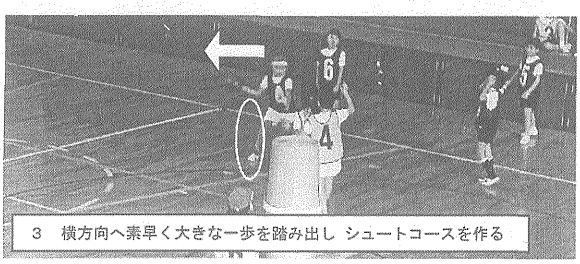
膝を曲げ腰を落とし「横方向への素早く大きな一歩を踏み出す動き」と「素早い横投げの動き」の組み合わせにより、守備にブロックの時間を与えない状況を作り出し、シュートすることに成功した。なお、「大きな一歩」の前の、反対方向への「相手を引き付ける目

配せ（視線）とゆっくりとした動き」も、シュート成功に貢献したものと考えられる。

① 目配せも含め、相手を引き付けるためのゆっくりとした移動という動きとその価値・効果に関する学び
② 横方向への素早く大きな一歩を踏み出すという動きとその価値・効果に関する学び
③ 素早い横投げという動きとその価値・効果に関する学び

1　守備と的を見つめ 守備を自分に引き付ける


2　ゆっくりと移動し 守備を自分の動きに同調させる


3　横方向へ素早く大きな一歩を踏み出し シュートコースを作る

4　速いボールが守備の横を抜け的へ向かう

＜場面５＞

守備がボール保持者に意識を集中している中、「目の前に守備がいない場所に移動し、両手をあげてパスを要求する動き」と「低い姿勢を維持し、左足を少し前に出しながらボールキャッチする動き」により、パスをしっかりと受け止め素早く投球するための体勢の準備を整えることに成功した。ボールキャッチ後、「ノーステップでの素早く投球する動き」により、守備にブロックの時間を与えない状況を作り出し、シュートすることに成功した。

① 目の前に守備がいない場所に移動し両手をあげてパスを要求するという動きとその価値・効果に関する学び
② 低い姿勢を維持し左足を少し前に出しながらボールキャッチするという動きとその価値・効果に関する学び
③ ノーステップでの素早く投球するという動きとその価値・効果に関する学び

1　守備がいない場所に移動し 両手を上げてパスを要求する

2　低い姿勢 左足を前にする態勢をとる

3　ボールをキャッチする

4　ノーステップで素早く投球する

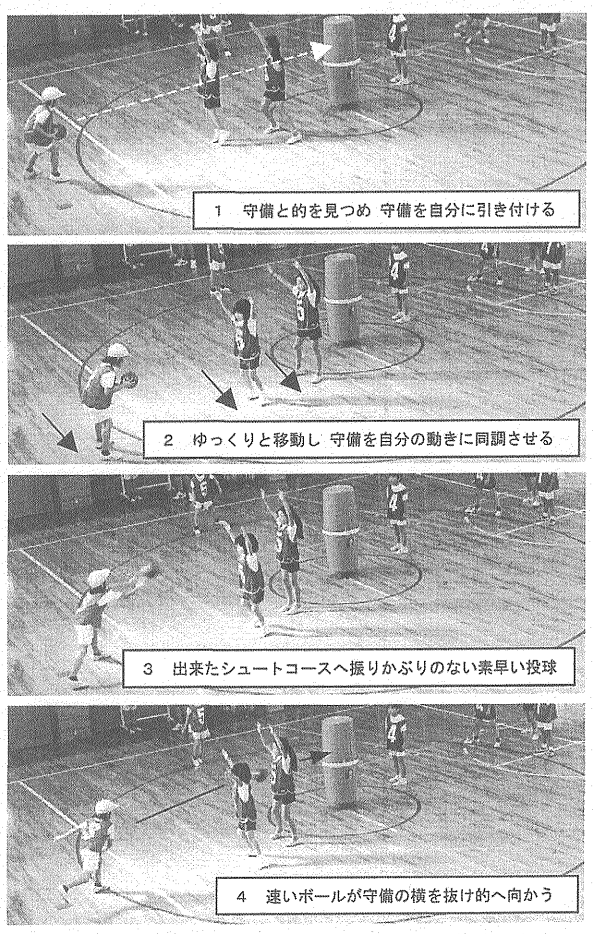
4　速いボールが守備の隙間を抜け的へ向かう

＜場面６＞

守備二人が両手をあげながら前後に位置している中、「相手を引き付ける目配せ（視線）とゆっくりとした

動き」によって、守備二人を自分の移動に同調させシュートコースを作り出すことに成功した。同時に、守備が両手を上げている状況の中、ディフェンスの対応が遅れる脇の下付近にシュートコースを見据え、更にディフェンスの対応が遅れる「振りかぶりのない（チェストパス）素早い投球の動き」により、シュートすることに成功した。

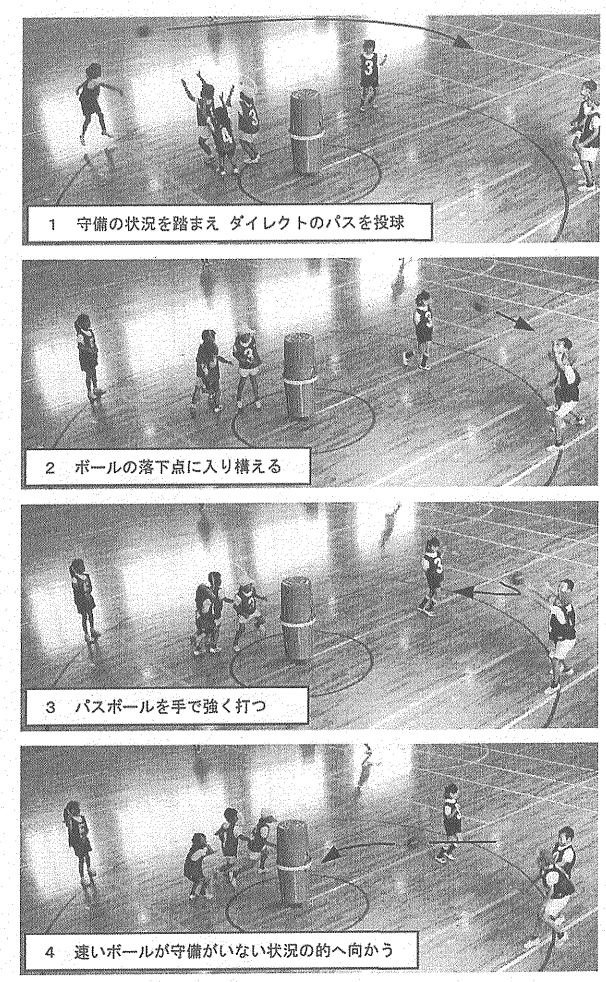
① 目配せも含め、相手を引き付けるためのゆっくりとした移動という動きとその価値・効果に関する学び
② 振りかぶりのない素早い投球という動きとその価値・効果に関する学び



＜場面７＞

ボールを保持する人(攻撃側)のシュートコースを、守備側の３人が集中的に両手を上げながら塞いでいる状況の中、その向かいに位置する攻撃側が、自分の顔の前辺りへのダイレクトのパスボールを投げてもらい、「そのダイレクトのパスボールを手で打つ（スパイクする）動き」により、３人による集中的な守備の態勢が整っていく時間を与えないことで、シュートすることに成功した。

① ボールを受け取ったあとにそのボールを投げるのではなく、ダイレクトのパスボールを手で直接打つ（ダイレクトスパイクする）という動きとその価値・効果に関する学び



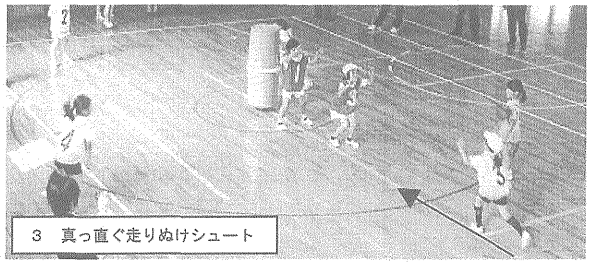
＜場面８＞

ボールを的まで届かせることがやや困難であった攻撃側の子どもが、仲間に励まされ投球の機会を与えられる中、ボールを保持したのち、自分の間合いでゆっくりと後ろに下がり、「的に対して真っ直ぐ助走しながら力一杯に投力する動き」により、到達距離の長い力強いシュートをすることに成功した。ボールは守備にブロックされてしまったが、その位置が守備の顔の高さであったことからも、投球の力強さが把握できる。

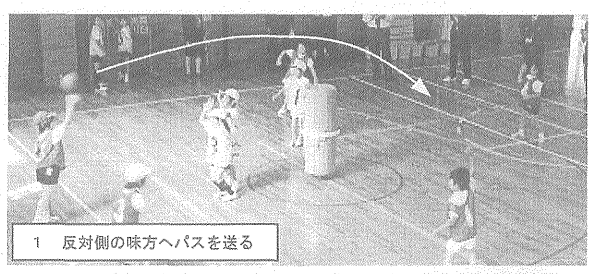
① 到達距離を伸ばすために、的に対して真っ直ぐ助走しながら力一杯に投力するという動きとその価値・効果に関する学び

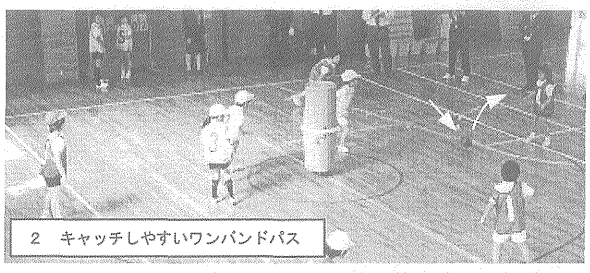
1　仲間にボールを託される

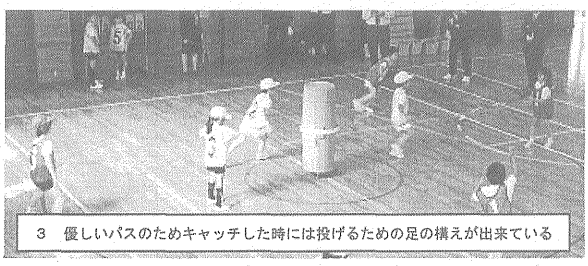
2　後方に下がり 助走の準備

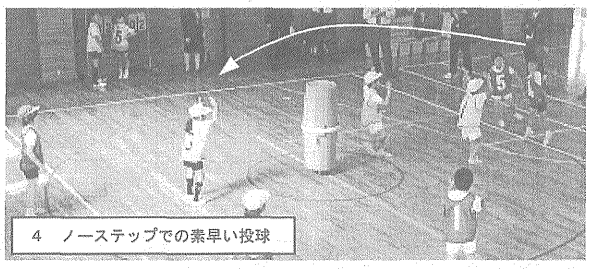

3　真っ直ぐ走りぬけシュート

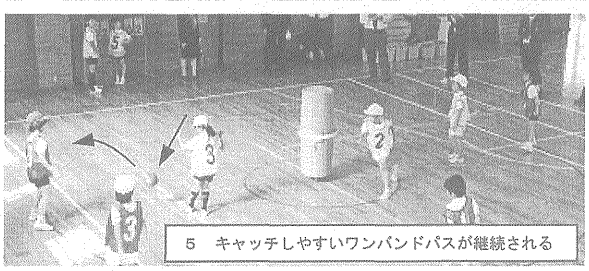
4　到達距離が長く 力強い投球ができた


1　反対側の味方へパスを送る


2　キャッチしやすいワンバンドパス


3　優しいパスのためキャッチした時には投げるための足の構えが出来ている


4　ノーステップでの素早い投球


5　キャッチしやすいワンバンドパスが継続される

＜場面９＞

守備を振りきりシュートコースをつくるための味方へのスムーズなパス回しが必要とされる中、ただ速度の速い強いボールをパスするのではなく、受け取る人の特徴に応じた「胸元に届くやさしいワンバウンドのボールを味方へパスする動き」によって、キャッチミスの発生率を低下させ、その後のスムーズなリターンパスを成功に導いている。ただ、往復されるボールに対する守備の反応が早く、「守備を振りきりシュートコースをつくるというパスの目的」は直ぐには達成出来なかったが、このスムーズなパスまわしにより試合の後半になって守備側は体力的に疲弊、守備の態勢が整わなくなり、結果的に後半には多くのシュートコースが生まれ、得点に結びつくシュートが成功していった。

① キャッチしやすく、またその後のリターンパスもしやすい、胸元に届くやさしいワンバウンドのボールを味方へパスするという動きとその価値・効果に関する学び

＜場面 10＞

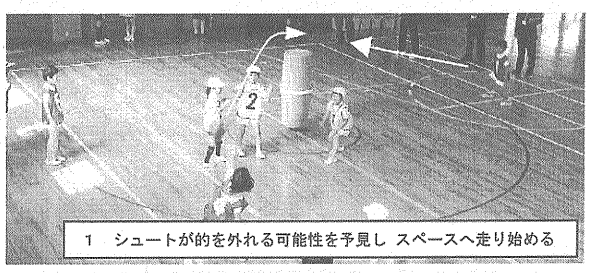
守備３人を引きつけ、反対側のスペースがオープン（フリー）となっている状態で、攻撃側による力強いシュートが放たれようとする中、その後の展開として、ボールが的に当たらず反対側にダイレクトに流れた場合には、そのシュートボールは効果的なパスボールになる可能性があることを予見し、「パスボールをキャッチするためにボールの落下地点を予測しながらオープンスペースへ走りこむ動き」によって、その後の攻撃の準備をしている。

結果的に味方のシュートは的を外れ、一転、効果的なパスボールが飛来する状況の中、守備の陣形が整う前に素早く次のシュートを放つために「体の右側でボ

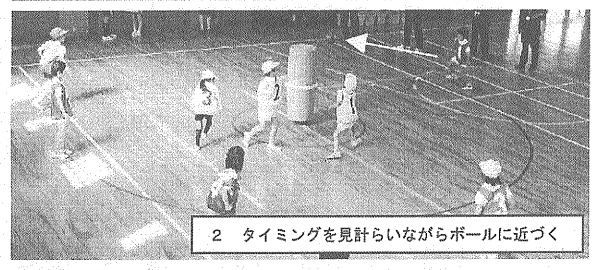
ールをキャッチする動き」により、その後の素早いシュートをすることに成功した。

① 味方から投げられた「シュート」のボールが、的を外れれば「パス」のボールにも成り得るという認識のもと、ボールをキャッチするためにボールの到達場所や到達時間を予測しながらオープンスペースへ走りこんでいくという動きとその価値・効果に関する学び

② 体の右側（ボールを投げる利き手側）でボールをキャッチするという動きとその価値・効果に関する学び



1　シュートが的を外れる可能性を予見し スペースへ走り始める



2　タイミングを見計らいながらボールに近づく

3　すぐに次のシュートができるよう 体の右側でボールをキャッチ

4　守備が整う前に素早いシュート

Ⅳ　おわりに

本稿では、「的当てシュートゲーム（２年生）」の授業における子どもたちが織り成す豊かな動きと学びについて、具体的な映像記録（写真）による分析を踏まえながら読み解いていった。

『ゲーム（試合）の場面』の、しかも『「攻撃側」の子どもたちの学習場面』の様子に限定した分析ではあったが、その中においても、子どもたちが個人また集団として創造的な動きを開発・実践していきながら、その動きに関する価値や効果についての学びを深めていく様子を捉えることが出来た。

小学校の体育の授業においての、子どもたちの豊かな動きと学びの成立は、様々な要因（学級構成員の人間関係から、子どもの特性、意欲、態度、学級を包む雰囲気、それまでの学習の進度、また、教師の支援内容、問い、展開、教材、教具、場の設定、等々）が、複雑に影響し合っての結果ではあるが、本稿において具体的な映像記録の分析を踏まえて見えてきたことは、先のⅡの章で示した「配慮や支援の内容」が、子どもたちの豊かな動きと学びを引き出すために、極めて大きな影響を持つものであろうということである。

詳しい内容は上述（Ⅱの章）を参照されたいが、学習者の実態を踏まえ、意欲的に競技に取り組みたくなるルールや場の設定、また、利用する道具の工夫、適切な子ども支援とワークシートの活用等による配慮が、子どもたちの向上心・追究心を高めさせ、その動きと学びを豊かなものへ導くことに大きく貢献したものと思われる。

今後は、今回採用した「ルール」や「的」、「ボール」等が、多くの小学校低学年における「ボールゲーム」の単元で活用され、その実践過程の中において、さらに効果的なものとして発展的に作り変えられていくことを願うものである。「ボールゲーム」の授業の発展において、今回の実践研究の成果がその一助となり得ることがあれば幸いである。

なお、本稿で対象とした授業において、その指導案の作成から授業開発・授業実践に関することは望月正が担当し、撮影・映像分析とその記録・記載等については赤田信一が担当した。

謝辞

授業開発・検討にあたりご丁寧なご指導ご助言をいただきました静岡市教育委員会の高橋俊行先生、また、協力委員の各先生方に対しまして、心より感謝申し上げます。

参考文献

・小学校体育における習得・活用・探求の学習～やってみる・ひろげる・ふかめる～、細江文利他、光文書院
・心と身体をつむぐ体育～ボール運動～、細江文利、小学館