

思考を深め、協働的に課題解決に向かうゴール型授業の実践

村上市立朝日みどり小学校
藤井 武史（平成16年度）

I 主題設定の理由

当校6年生児童は男子6名、女子6名の計12名である。担任は一昨年度からの3年目の持ち上がりである。休み時間になるとほとんどの児童が体育館や前庭で体を動かしているなど、活発で全体的に運動能力も高い。しかし、当然運動を苦手としている児童もいる。また、今年度から学年部体育を行っており、5年生児童男子4名、女子6名、合計10名の5年生児童も6年生と体育を共に行っている（5・6年合計22名）。

前年度、一昨年度ともボール運動ゴール型の授業においてハンドボールを行った。ハンドボールは、手を主動としてボールを扱い、かつボールも軽いということから技能面のハードルが低く、全ての子どもたちが意欲的に参加できるだろうという考えのもと教材として採用し、運動の特性が理解できるよう、攻守切り替え型ゲームや攻守入り乱れ型ゲームを行った。

令和4年度は、一時間の中で、試しのゲーム→対話→メインゲームという流れを繰り返し、さらに攻守切り替え型から攻守入り乱れ型へルール変更を行ったことで、ルールに応じた有効な動きについて話し合う姿が見られた。しかし、フリーになるための動きやフリーの仲間を見つけるための動きについての知識と実際の動き（技能）との結びつきが弱かった。

そこで令和5年度は、アウトナンバーによる簡易ゲームを段階的にルールを変更して行うことで、フリーになるための動きやフリーを見つけるための動きについての児童の気付きを生み、学習課題を明確化させた。また、自他の思考を深める手立てとして、JAMボードを活用してチームの動きをICT上で共有し、対話の一助とした。上記2つの手立てによって一程度、動きの高まりや思考を発揮する姿を確認できた。しかし、本来のゲーム形式である攻守入り乱れ型のメインゲームになったときに、それまで簡易ゲームや児童同士の対話で積み上げてきたことをどの程度活用できたのか、不明瞭であることが課題となった。

そこで3年目の令和6年度は、積み重ねてきた学びをメインゲームでどれだけ活用できたか、子どもたち自身が学びを自覚することのできるようにした。さらには今年度から参加する5年生児童もスムーズに学習に参加し、学びを深めることができるように、子どもたち（異学年）同士の協働的なかわりの中で課題解決に向かうことが大切と考え、「思考を深め、協働的に課題解決に向かう」ゴール型の授業構成と実践を目指した。

II 目指す子どもの姿

- ・ルールや課題に応じた、フリーになるための動きやフリーを見つけるための動きを見つけ、改善するポイントを見つける。（思考の深まり）
- ・自己やチームの課題を互いに伝え合い、その解決のための活動を工夫し自己の考えを確立する。（協働的）

III 授業の方法

<主となるハンドボールルール> **ア** 1チーム4人。 **イ** ボールの移動はパスとドリブル。
ウ ボールの運用については、バスケットボールルール（トラベリングやダブルドリブルなど）を使用。
エ ボールはドッジボールのボール（2号球）を使用。 **オ** ゴールキーパーを1名配置する。
カ ゴール前にゾーンを設置。攻撃側はボールを持った状態でゾーンに入ることができない。（ジャンプシュートからのゾーン内への着地は可。） **キ** 1試合3分程度

1. 問いを生み、思考を深めるための段階を経たルールの移行（手立て1）

ゲーム1 1次その1 2時間 攻守切り替え型 アウトナンバーゲーム

- ・守備側（キーパー以外の3人）はAコートまたはBコートに2人まで配置できる。
- ・攻撃側の動ける区域を3つに分ける。各区域1名のみ動ける。
- ・攻撃側の1人は「フリーマン」として、区域制限なく自由に動くことができる。

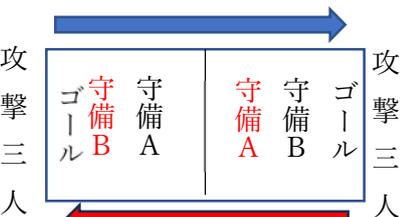
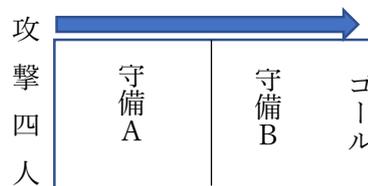


今年度からの5年生児童へ配慮し、攻撃時の行動区域を限定することで、どこに動けばいいのかという悩みが少なくなり、安心して単元に取り組むことができるようにした。

ゲーム2 1次その2 1時間 攻守切り替え型 アウトナンバーゲーム

- ・守備側（キーパー以外の3人）AコートまたはBコートに2人まで配置できる。
- ・攻撃側の動ける区域制限を撤廃し、全員フリーマンとする。

行動区域が狭いことで動きが制限され、得点に結びつかないことに間いをもった子どもに、もっと動いた方がいいという課題が生まれる。そこで、「もっと動きたい」という子どもの願いに沿ったルール変更をする。



ゲーム3 2次 2時間 攻守切り替え型 イーブンナンバーゲーム

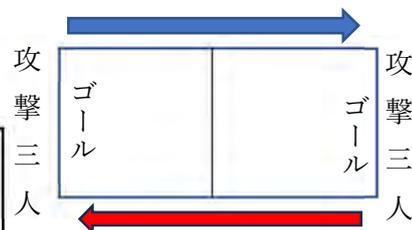
- ・攻守切り替え型のゲームを行う。
- ・守備側は、前時までと同様に区域制限あり。キーパー以外の3人がAコートBコートに2人まで配置できる。
- ・1次と同様に、点を入れたり、入れられたり、カットされたりボールを取られたら、相手に攻守が切り替わる。その際、全員が自陣ラインに戻る必要はない。ボールのみを自軍のゴールキーパーに戻して、攻撃を開始する。

イーブンナンバーゲームでありながらも、守備の行動区域を制限したゲームを行うことで、攻撃側の数的優位な状況（アウトナンバー）を作り出すことがフリーになるための動きに繋がることを実感できるようにした。

ゲーム4 3次 3時間 攻守入り乱れ型 イーブンナンバーゲーム

- ・攻守入り乱れ型のゲームを行う。
- ・攻撃側、守備側共に、区域制限はなし。

メインゲームにおいて、全ての区域制限を撤廃した攻守入り乱れ型のゲームを行う。今までの積み重ねを活用し、フリーになるためにコートを目一杯活用し、ジグザグに動いたり、攻撃側の数的優位な状況をつくりだしながらゲームに取り組むことができるだろう。



2. 子どもが学習評価をしながら対話を行い、協働的に課題解決に向かわせるためのICTの活用（手立て2）

- ・試合の動画（定点カメラ）とロイロノートを活用した自他の動きの確認と作戦づくり。前時の定点カメラの動画をチームで共有する。その際、自分の動きの軌跡をペンで追い、可視化する。その軌跡をチームで共有することで、自分の動きの特徴に気が付き、作戦づくり（動きの確認、相談）を行うことで協働的な対話を生む。
- ・ロイロノートに動画の蓄積を行うことで、学びの積み重ねと継続性をねらう。
- ・学習カードを活用して、自分の動きの特徴と課題の記録、振り返りを行う。



<ロイロノートの様子↑>

IV 授業の実際

1. 問いを生み、思考を深めるための段階を経たルール移行（手立て1）

ゲーム1 1次その1 2時間 攻守切り替え型 アウトナンバーゲーム

- ・毎時の授業構成を、【全体対話→前時の動画の確認→グループ対話（作戦タイム）→本試合】の流れとした。全体対話で課題の洗い出しと共有を行わせることで、グループ対話（作戦タイム）の話し合いの焦点化を狙った。
- ・攻撃側はフリーマンを中心にパスを回していた。横の動きをそろえ、横の広がりの中でパスを回していた。
- ・守備においては、全てのチームがゴール手前のBの区域に2人を配置していた。
- ・攻撃側の行動区域を制限したことで、初めて取り組む5年生児童もスムーズにゲームに取り組むことができていた。

ゲーム1動画

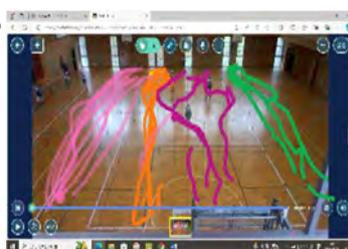


ゲーム2動画



ゲーム2 1次その2 1時間 攻守切り替え型 アウトナンバーゲーム

- ・抽出児Aは、1次その1のゲーム時の自分の動きを見て、自分が直線的な動きしかしていないことに気が付いた。理由を問うと、区域制限があるためであり、もっと自由に動いてフリーになる動きに繋がっていきたく話し、同様の考えが他の児童からも出たことで、1次その2のゲームルールへと移行した。
- ・区域制限を撤廃したことで、児童の動きが直線的な動きから横の動きへと変化していった。



ゲーム1 アウトナンバー



ゲーム2 アウトナンバー

ゲーム3 2次 2時間 攻守切り替え型 イーブンナンバーゲーム

ゲーム3動画



- ・3次のメインゲームに向けてのイーブンナンバーゲーム。
- ・守備の区域制限ルールを継続したことで、アウトナンバーの状況は引き続き生まれていた。
- ・両側にゴールを置いたことで、ゴールキーパー起点のボールスタートとなり、「速攻が有効ではないか」という考えが児童から出ると、攻守が切り替わる度に、相手ゴールに向けて走り出すチームが多かった。
- ・抽出席Aは本ルールにおいて初ゴールを決めた。

ゲーム4動画



ゲーム4 3次 3時間 攻守入り乱れ型 イーブンナンバーゲーム (メインゲーム)

- ・2次のゲームを経たことで、3次のメインゲームには全児童がスムーズに対応していた。
- ・全体対話の中で、フリーになるためには「ジグザグに動く」「スペースを見つける」「数的優位(アウトナンバー)な状況をつくる」というキーワードが、今までの学習で学んだことが積み重ねとして、発言に出てきた。
- ・フリーになる児童が増え、抽出席Bは本メインゲームにおいて初ゴールを決めることができた。
- ・抽出席A・Bのチームは、本メインゲームにおいて一試合の中でチーム全員がゴールを決めることができた。

2. 子どもが学習評価をしながら対話を行い、協働的に課題解決に向かわせるためのICTの活用(手立て2)

- ・定点カメラを設置し、縦の動きを提示したことで、児童が自分の動きを追いやすかった。
- ・前時の動きを視覚化したことで、自らの動きを評価しながら、本時の動きに繋げている様子が見られた。
- ・ロイロノートで前時の自分の動きを確認し、それをチームで共有し、作戦立案の一助とした。
- ・ロイロノートで確認した動きを共有したことで、児童同士が互いの動きの評価をし、アドバイスを送っていた。
- ・振り返り用紙を用いて、毎時間、○印をつける簡易的な自己評価と、記述による振り返りを行った。チームで立てた作戦内容に沿って、自己の動きを振り返るよう支援を行った。

V 成果と課題

【成果】

- ・区域制限を設けたルールにすることで、アウトナンバーという状況の意味を理解することができていた。
- ・児童の「もっとこうしたい」という願いに沿い、徐々に区域制限を解除したルールに移行したことで、次時の動きの改善がスムーズに繋がっていた。また、動きのストレスがフリーになることで意欲も高まっていった。
- ・自分がどんな風に動いているのか、周りの人がどんな風に動いているのかを知ることでチームでのアドバイスが活発になっていた。

<振り返り用紙から>

Q1 フリーになってシュートすることができましたか。

ゲーム	状況	よくできた	少しできた	できなかった
ゲーム1	1次その1 終了時	68%	18%	14%
ゲーム2	1次その2 終了時	86%	9%	5%
ゲーム3	2次 終了時	95%	0%	5%
ゲーム4	3次メインゲーム 単元終了時	100%	0%	0%

Q2 スペースを見つけて、フリーになるために動いたり、フリーの人を見つけてパスをすることができましたか。

ゲーム	状況	よくできた	少しできた	できなかった
ゲーム1	1次その1 終了時	67%	25%	8%
ゲーム2	1次その2 終了時	75%	17%	8%
ゲーム3	2次 終了時	85%	10%	5%
ゲーム4	3次メインゲーム 単元終了時	90%	10%	0%

- ・Q1の結果から、ゲーム1からゲーム2にかけての移行の際、「フリーになってシュートをすることができた」という児童の割合が18%上昇した。これは、直線の区域制限が解除され、自由に動けるようになったことが要因として考えられる。また、その後のメインゲームに向けての割合の上昇を見ても、フリーになるための学びの蓄積を、ルール移行に沿って、児童が活用できていたことが分かる。

Q1 チームの友だちにアドバイスをしたり、作戦について話し合うことができましたか。

状況	よくできた	少しできた	できなかった
単元開始時	86%	9%	5%
単元終了時	95%	5%	0%

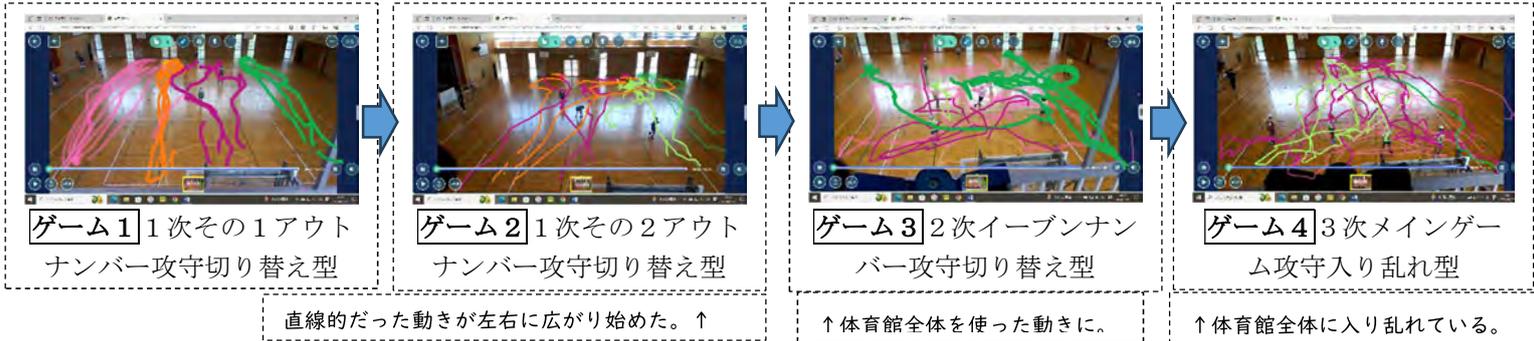
Q2 アドバイスをもらったり、作戦について話し合うことで、自分の考えは深まりましたか。

状況	深まった	少し深まった	深まらなかった
単元開始時	86%	14%	0%
単元終了時	90%	10%	0%

- ・単元を通してよく話し合うことができていたことが分かる。要因としては、動きの可視化によって、自分の動きを自己評価することができていたからだと考えられる。

<ロイロノートの記録から>

下の画像は、抽出児Aと抽出児Bのチームの動きの変化である。直線的な動きが徐々に横の動きに広がり、最後のメインゲームの攻守入り乱れ型では、全員がコート縦横無尽に動いていることが分かる。これは、可視化による自分の動きへの気付きと、チームの友だちから受けたアドバイスをもとに、フリーになるために必要な状況を自ら作り出そうとしていることが分かる。



<抽出児Aの振り返りから>

抽出児Aは抽出児Bと同じチームの6年生である。運動能力は低めであるが、話し合いの場などではグループの中心となって話しを進めることができる児童である。

- ・1時間目のときは、攻げきも守りも制限が決まっていたからあまり動けなかったし、シュートの数も少なかった。
- ・3時間目から制限の数が減ってきてシュートした数が多くなっていった。
- ・4、5時間目はほとんど制限がなくなり、シュートがたくさん入った。フリーになることやアウトナンバーを意識して頑張った。
- ・自分が大切にしたい動きはアウトナンバー（数的優位）になるために速攻をしたこと。チームで大切にしたい動きは、攻げきのときは相手のゴールの近くに守りディフェンスを強めて、ボールをとったらすぐに攻げきに移るようにした。 **<抽出児A>**

A児は、**ゲーム1**の動画を見て、動きが直線的であることに気が付いた。その後、制限が解除されていくに従って、フリーになるための大切な動きに気が付き、実際の動きに繋げていくことができた。**ゲーム3**のときに初ゴールを決めることができた。

<抽出児Bの振り返りから>

抽出児Bは抽出児Aと同じチームの5年生児童である。運動能力も高くなく、控えめな性格の児童である。

- ・一番最初は真っ直ぐしか動いていなくて、シャトルランみたいだった。
- ・少しずつやり方を覚えて、チームで相談する内に楽しいと思えるようになった。もっとやりたい。
- ・最初は真っ直ぐしか動いていなかったのに、回数が増えるにつれて、色んな所に少しずつ動けるようになった。
- ・どこに動けばいいのか戸惑っていたけれど、6年生が優しく教えてくれたから、すぐに理解できた。
- ・フリーになるのは難しかったけど、楽しかった。6年生に感謝している。 **<抽出児B>**

B児は、最初こそ初めての単元、ハンドボールの動きに戸惑っていたが、6年生のアドバイスを真面目に聞き、徐々にフリーになる動きを身に付け、3次のメインゲームに入ると初ゴールを決めることができた。

<協動的なかかわりの様子>

<抽出児Aへのアドバイス>

- ・**パスをもっと早く出した方がいいよ。**
 - ・**真ん中にしかいないから、動きが小さくなっているよ。**
- 「皆が自分の直した方がいいところを言ってれたので、そこを意識してがんばった。」

<抽出児Bへのアドバイス>

- ・**もっと横に広がった方がいい。**
 - ・**グニャグニャに動くといいよ。**
 - ・**ゴール前でパスをもらえるようにして。**
- 「シュートを打つために、スペースを見つける、確保するというアドバイスをもらった。」

<チームでの話し合い>

- ・ボールを持っていない時はフリーになるようにしよう。ボールを持ったら速攻ができるように素早く動こう。
- ・上にパスを上げると敵に取られるから、パスを出す前にフリーを見つけて、速いパスをだそう。

毎時間、チーム内でアドバイスを送り合った。抽出児A、Bへのアドバイスの内容を見ると、可視化によってお互いの動きを評価し合うことができていることが分かる。抽出児A・Bのチームは、動画内に自己の動きだけでなく、フリーになれるスペースを書き込み共有していた。

【課題】

- ・動きの改善は見られたが、相手の動きやスペースに対応した動きに思考をどう繋げていくか。今回の手立てであるロイロノートによる可視化は、あくまでも「自分」と「自分のチーム」が主だった。
- ・攻守切り替えから攻守入り乱れに移行すると、子どもたちが考えた有効な手立ては「速攻」だった。「速攻を決めるために」という視点から、フリーになったりフリーの仲間を見付けるために必要な動きを考える場を設ければよかった。