

中学年へつながるボール操作の素地づくり

～小学校低学年ボールゲーム～

24年度 阿賀野市立安野小学校 加藤 悠一

主張

小学校学習指導解説によると、低学年における「ボールゲーム」では、簡単なボール操作と簡単な攻めや守りの動きなどのボールを持たない動きによる易しいゲームをすることであると明記されている。運動の特性として、ボールを投げる、蹴るといった基本的なボール操作を習得し、ボールを的に当てたり、ゴールに入れたりすることで楽しさを味わうことができる。また、チームで協力して得点できたときの一体感、達成感を得ることができる運動遊びである。「低学年ではゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、攻めと守りに関する課題を解決するために、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって易しいゲームをしたり、一定の区域で鬼ごっこ遊びをしたりすることができるようにし、中学年のゲームの学習につなげていくことが求められる」とも明記されている。中学年で求められているものは、「基本的なボール操作と簡単な攻めや守りの動きなどのボールを持たない動きによって、易しいゲームをすることができるようにし、高学年のボール運動の学習につなげる」となっている。

中学年で求められている【基本的なボール操作と簡単な攻めや守りの動きなどのボールを持たない動き】を習得するために必要な要素として、低学年で「捕る」と「投げる」動作を一体化して、「捕って投げる」技能を向上させること、「相手がいないところを見つけて移動すること」ではないかと考えた。そこで、ゲーム中心の学習過程を工夫して、上記の2つの力が向上することで、低学年の基本となる運動の楽しさ、つまりは「ゲーム」の楽しさを味わわせることができ、中学年へつながるボール操作の素地づくりができる。

1 研究主題設定の理由

これまでの私の授業を振り返ったときに、低学年の指導では、「投げる」動作と「捕る」動作を別に捉えており意識して授業をしてこなかった。「楽しかった」と感じる児童はいたかもしれないが、「捕って投げる」動作や投げる人や場所の判断の素地の指導を行っていなかった。また、「体づくりの運動遊び」においては、投げる内容を扱っていたものの、「ゲーム」で使える技能にはなっていなかった。中学年や高学年においても、ゲームの戦術などを提示したり、チームで相談させたりしたが、得意な児童と苦手な児童の二極化が見られた。そこで、中学年へつながるボールゲームの素地として、無理なく「ゲーム」に生かせるように、低学年のボール操作に着目して研究を進めることとした。

2 研究仮説

低学年「ボールゲーム」学習過程において、運動の場やルールを工夫し、ドリルゲームで身に付けた技能を生かしてメインゲームを行うことによって、「投捕の動き」を高めることができ、児童一人一人が「ゲーム」の楽しさを実感することができるであろう。

3 研究の内容と方法

(1) 児童の実態

情意面	認知面	技能面
<ul style="list-style-type: none"> ・得点することが楽しい。 ・チームで勝つことが嬉しい。 ・褒められることが嬉しい。 ・積極的に参加する。 ・ルールが分からない。 ・ボールに関与することができない。 ・できないと意欲が下がる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームとしての、ボールを持っていないときの動き方を知らない。 ・これまでの経験から「投げる」意識はある。 ・「捕る」、「動き方」については経験不足であり、児童の意識にはあまりない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを力強く投げられる児童が多い。 ・コントロールしてボールを投げることができない児童が多い。 ・体の正面にきたボールを捕球することができる。 ・正面から左右上下にずれたボールを捕ることができない児童が多い。(移動)

そこで、

<ul style="list-style-type: none"> ・たくさん得点する楽しさを味わわせる。 ・チームで協力して得点することの楽しさを味わわせる。 ・簡易的なルールを設定する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「捕って投げる」を一連の流れの動作として意識。 ・「捕る」ためには、ボールの正面に移動したり、守備者がいないところに動いたりすることを、ゲームを通して意識させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの中でボールを正面で捕球できるように動き、素早くボールをコントロールして「捕って投げる」動作を身に付けさせる。 ・守備者がいないところに動けるようにする。
---	---	--

(2) 研究対象と領域

- ・令和6年度 阿賀野市立安野小学校2年生（男子13名、女子14名 計27名）
- ・ゲーム領域「ボールゲーム」（全7時間）

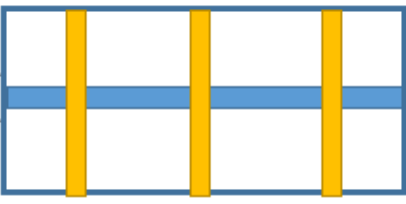


(3) 研究仮説の検証方法

- ・形成的授業評価 ・学習カード⇒抽出児のボールを「捕る」、「投げる」の技能の変化
- ・ビデオによる動作の分析 ・振り返り

(4) 単元計画 第2学年 E ゲーム 「ボールゲーム」

1	2	3	4	5	6	7
	【第一次】 ゴール、ゴール、ゴール！ どんどん得点をとろう！		【第二次】 みんなでゲームを楽しもう！ 〇〇作戦をつかって、チームで得点をとろう！			
準備体操・基礎感覚作りの運動・整列・あいさつ						
○オリエンテーション ・単元の説明 ・準備、片付け説明 ・学習のルール ・正しい投げ方の指導	学習内容の確認・学習課題の確認					
	○ドリルゲーム ・ライン壁打ち ・2人キャッチボール ○メインゲーム ・的当てゲーム	○ドリルゲーム ・ライン壁打ち ・2人キャッチボール ○メインゲーム ・的当てゲーム	○作戦タイム ○ドリルゲーム ・陣形キャッチボール ○作戦タイム ○メインゲーム ・アウトナンバーゲーム	○作戦タイム ○ドリルゲーム ・陣形キャッチボール ○作戦タイム ○メインゲーム ・アウトナンバーゲーム	○作戦タイム ○ドリルゲーム ・陣形キャッチボール ○作戦タイム ○メインゲーム ・アウトナンバーゲーム	○作戦タイム ○ドリルゲーム ・陣形キャッチボール ○作戦タイム ○メインゲーム ・アウトナンバーゲーム
	○たくさん得点する ⇒得点する喜びを全員に味わわせ、ボール運動の楽しさを感じられるようにする。 ○友達の良い投げ方を見つける、伝える ⇒互いに褒め合う、認め合うことで共感的な人間関係を築く。チームとしての安心感を確立する。		【場の工夫やルールの工夫】 ・守りの人数を増やすことによって、得点をする作戦が必要になる。 ⇒ドリルゲームでの「捕って投げる」技能をメインゲームで発揮しながら、チームで協力して得点を捕れるようにする。 ⇒〇〇作戦を立て、うまくいったことや次のゲームでやってみたい作戦を考える。作戦が成功したときの喜びやチームへの所属感を味わわせ、協力する楽しさを感じられるようにする。			
振り返り・あいさつ・片付け						



(3) 場やルールを工夫した学習過程（具体的な手立て）

	第一次	第二次
コート	<p>○ドリルゲーム1「<u>ライン壁当て</u>」 ※壁に縦と横の線あり</p>  <p>・ねらったところにボールを投げられるようにするため、壁に線を引き、ボールを投げさせる。跳ね返ってきたボールをキャッチするまでを一連の流れとして練習する。ボールを両手でなるべく正面で捕る感覚を養う。 ・上下に課題がある児童には、横のラインで調整、左右に課題がある児童には、縦のラインで調整</p> <p>○ドリルゲーム2「<u>対面キャッチボール</u>」 ・ドリルゲーム1で練習した「捕って投げる」技能を対面で1対1のキャッチボールを行う。相手の胸の辺りをねらいとしながらボールをコントロールすること、捕ったらできる限り素早く相手に投げ返すことを意識して取り組む。メインゲームのコートの大きさを考慮し、人の間隔は3m程度とする。</p>	<p>○ドリルゲーム 「陣形キャッチボール」</p>  <p>・第一次のメインゲームでのコートでパスの練習をする。「投げる」、「捕る」技能を生かしながら、捕ってから投げる動作を素早く正確にし、パスを回せるようにする。</p> 
ボール操作	<p>○「投げる」 ・肘を上げる。 ・腕を振り切る。 ・ボールを持っていない手でねらいを定める。 ・つま先をねらうところへ向け一歩出す。 ・相手(味方)に向かってコントロールする。</p> <p>○「捕る」 ・両手でしっかりとつかむ。</p>	<p>○「投げる」 ・味方に向かってボールをコントロールして投げることができるようになる。</p> <p>○「捕る」 ・ボールを投げようとしている仲間に体を向け、正面でボールをつかめるようにする。</p>

ボールを持っていないときの動き	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールが正面にくるように移動する。(左右上下にずれた取り方の指導は行わない。) 	<ul style="list-style-type: none"> ・パスの出し手に体を向け直す。 ・場所やタイミングの声をかけ合う。
-----------------	--	--

「投げる」と「捕る」を繰り返し行うことで、「捕って投げる」の一連の流れを一体化した技能の習得を目指す


「捕って投げる」技能に加え、ゲームを意識したパス回しができるようにする。

コート	<p>○メインゲーム「的当てゲーム」 ※攻め5人、守り1人、ボール1つ</p>  <p>【ゲームを通して】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリルゲーム1で練習した技能を生かしながら、たくさん得点をとることがねらいのゲームである。「捕って投げる」を中心としたゲームであるため、守りの動きについては触れない。 ・「全員ゴールボーナス」として、チームの全員が得点することができたら、+5点を追加することができる。⇒みんなでたくさん得点できるようにする。そのために、よりボールを捕って素早く、正確に投げる必要感が出てくる。 <p>【作戦タイムを通して】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どのようにしたら得点がたくさん取れるかチームで話し合う。その中で、点を取るための動き方などの得点方法とチームとしての所属感、作戦が上手くいったときの達成感を味わわせる。 ・互いに褒め合う、認め合うような話し合いを進め、チームの一員としての安心感を確立し、ゲームが楽しいと思えるようにする。 	<p>○メインゲーム「アウトナンバーゲーム」 ※攻め5人、守り1人、ボール1つ</p>  <p>【ゲームを通して】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・第一次と同様のコートを使い、攻め5人と守り2人のアウトナンバーゲーム。 ・中央のコーンにボールを当てることができたら1点。 ・全員得点することができたら、プラス5点。 ・ドリルゲームで練習したパス回し、「捕って投げる」を生かしながら、守備者がいない場所を素早く判断し、正確に投げられることが求められる。 ・このゲームでは、敵がいなくても投げる。敵がいなくても移動してパスを受ける。つまり、敵の間にボールを通すことを意識できる。 <p>【作戦タイムを通して】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どのようにパスを回せばいいか、動いたらよいかなど、得点が入りやすい作戦を立てる必要感が生まれる。
ボール操作	<p>○「投げる」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どこの場所においても、的や味方に向かって投げることができるようにする。 ・守備者がいない味方にパス、ゴールをねらう。 <p>○「捕る」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを投げようとしている仲間に体を向け、正面でボールをつかめるようにする。 	<p>○「投げる」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どこの場所においても、的や味方に向かって投げることができるようにする。 ・守備者がいない味方にパス、ゴールをねらう。 ・2人の守備者の間にパス、シュートする。 <p>○「捕る」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを投げようとしている仲間に体を向け、正面でボールをつかめるようにする。
ボールを持っていないときの動き	<ul style="list-style-type: none"> ・守備者がいないところへ移動する。 ・場所やタイミングの声をかけ合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・2人の守備者がいないところ、もしくは間をねらって移動する。 ・場所やタイミングの声をかけ合う。

「捕って投げる」の一連の流れを一体化した技能に加え、守備者がいないところへ移動するというボールを持っていないときの動きの習得を目指す

ゲームの中で「捕って投げる」技能を生かし、「相手がいなくても移動すること」を意識させる。⇒中学年への動きにつながる

4 研究の実際

	ゲームの様相	抽出児 A
第一次	<p>【ドリルゲーム】について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ライン壁打ちでは、ポイントを意識しながら投げている様子が見られた。「捕る」ことに関しては、壁から返ってきたボールが左右にそれたときに、動き直して正面で捕れる児童が少なかった。「捕る」ことが上手くできないため、「捕って投げる」動作が一体化されていない様子であった。正面で捕れるようになると、「捕って投げる」動作が流れるようになり、連続で壁打ちができるようになった。 	<p>【ドリルゲーム】について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・丁寧にボールを投げていた。 ・始めは、ボールに力が伝わらず、壁まで届かないこともあったが、繰り返し行うことでできるようになった。 ・壁からの返球が左右にずれたときに、足を一步出し捕球する姿や、動き直して正面で捕り、すぐに投げようとする姿が徐々に見られた。 ・ペアの友達と「ここだよー」「いいねー」と声をか 

	<ul style="list-style-type: none"> ・対面キャッチボールでは、相手意識が出ており、より丁寧投げようという意識が見られた。壁打ちと同様に、正面で捕ろうと動き直す姿もあった。 【メインゲームについて】 ・5対1のアウトナンバーゲームであったため、全体的にどのチームも多く得点が生じた。チームのボーナス得点を目指し、みんなで点を取ろうという意欲も見られた。 ・得点をするために、ボールを動かしてパスを回したり、守備者がいないところへ移動したりする姿があった。 ・メインゲームになり、ドリルゲームでの相手を意識した「投げる」動作が少し雑になり、捕球できずに「捕って投げる」につながらない場面もあった。 	<p>け合う様子が見られた。</p>  <p>【メインゲームについて】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・味方からのパス、シュートが外れてボールがきたときに、左右にずれたボールを補給することができない場面が見られた。 ・正面のボールは捕ることができ、シュートやパスにつなげることができた。 ・「こっちだよ。」や手を挙げてアピールする姿があった。
<p>第二次</p>	<p>【ドリルゲームについて】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・第一次のメインゲームの学習を踏まえて、チームで話し合い、始めの位置を確認したり、パスルートを相談したりしていた。 ・パスを出す相手を意識して、丁寧に投げる姿があり、それによって「捕って投げる」動作がスムーズになっていた。チームで名前を呼び合い、より相手を意識して行っていた。 ・多くのチームが捕球動作以外は、始めの位置から動かずに、パスを回していた。 <p>【メインゲームについて】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守備者が2人になったことでゲームの難易度が少し上がり、始めは得点が下がってしまうチームがほとんどであった。 ・守備者が増えた分、寄せにくるスピードが速いため、あわててしまいパスがずれてしまい、捕ることができない場面が多かった。 ・チーム作戦では、作戦ボードを使い、どのようにパスを回したり、動き直したりすると得点生まれやすいか、話し合う様子が見られた。 ・作戦を立てたり、ゲームの回数をこなしたりしていく中で、相手がいないところへ動き直すことの意識が見られるようになった。その結果、得点が増えていくチームが多くなった。 ・チーム全体と個人の得点を入力する際に、ゲームを振り返り、得点が少なかった児童にパスを回しているように話し合う姿や、具体的に動き方のアドバイスをし、協力する姿が見られた。 	<p>【ドリルゲームについて】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・第一次の経験から、「捕って投げる」動作が流れるようになり、動きが止まらなくなった。 ・左右にずれた捕球だけでなく、下にずれたボールをしゃがんで捕ることもできるようになった。 ・「こっち、こっち。」などボールを呼び込む声が多く聞こえた。  <p>【メインゲームについて】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守備者が2人になったことで、パスが上手く回ってこない、パスが大きすぎてしまい捕ることができない様子が見られた。 ・チームでの話し合いを通して、どのように動いたらパスがもらえそうなのか、守備者がきたときには、どこにパスを出したり、シュートしたりするか分かるようになってきた。 ・ボールを呼び込む声が多くあり、自分が得点したときや、チームの仲間が得点したときにも大きな喜びを表現していた。 

○メインゲームの中でボール捕ってパスもしくはシュートにつなげた回数

	2時間目		3時間目		4時間目		5時間目		6時間目		7時間目	
	1試合目	2試合目	1試合目	2試合目	1試合目	2試合目	1試合目	2試合目	1試合目	2試合目	1試合目	2試合目
抽出児A	4	5	6	2	3	3	6	4	2	4	5	6
チーム	34	37	29	31	30	37	41	31	20	30	35	40

5 成果と課題（考察を含む）

(1) 成果

- ・ドリルゲーム、メインゲームの学習過程によって、「捕って投げる」技能が向上して「ゲーム」で得点を取りやすくなったことにつながった。
- ・「捕って投げる」ことで、ゲームが途切れることなく、チームで協力して得点が取れるようになった。
- ・形式的授業評価からも、子どもたちが高い興味を示し、楽しくゲームに取り組めたことが分かる

(2) 課題

- ・ボールを持っていないときの動きの必要性が生まれるゲームの要素が足りなかった。ゲームの難易度やルールを工夫することで、子どもたちから「動き直す必要性」が生まれる手立てが必要だと感じた。
- ・第二次のドリルゲームにおいても、ボールを持っていない動きの要素がなかったことも課題である。効率よく得点が取れるチームの例として、動き方の確認をして、全体で共有を図る場面があっても良かったと思われる。
- ・メインゲームの中でボール捕ってパスもしくはシュートにつなげた回数や得点についても、抽出児とそのチームの分析しか行えなかったため、研究の成果を詳細に見ていくためにも、全体としての数値の変化を示す必要があった。
- ・上記の課題を考慮した再実践が行えなかったこと、本実践で行った学習過程を他単元で検証できなかったことについても、今後検討していく必要がある。

資料

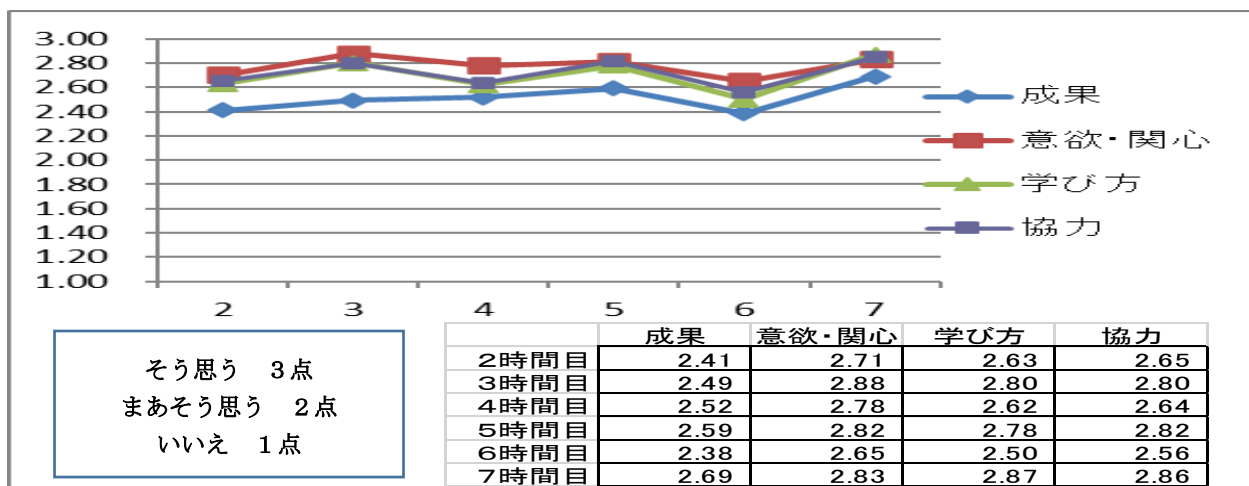
1 単元の目標

〈知識及び技能〉	〈思考力・判断力・表現力〉	〈学びに向かう人間性〉
簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをすること。	簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えること。	運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすること。

2 メインゲームの中での得点

	2時間目		3時間目		4時間目		5時間目		6時間目		7時間目	
抽出児A	1	1	4	1	1	4	3	1	2	2	2	2
チーム	11	12	25	19	17	22	20	6	20	21	20	18

3 形成的授業評価の推移（アンケート）



4 使用した教具

○ボール



- ・軽い
- ・つかみやすい
- ・跳ね返ってきやすい

○作戦ボード



- ・ネームプレート
- ・磁石2つ(守備者)
- ・磁石1つ(ボール)
- ・ペン(動きの様子)

5 抽出児 A について

【情意】：運動をすることに楽しさを感じ、休み時間も体を動かして遊んでいることが多い。「もっと上手になりたい」気持ちもあり、チームで協力することにも楽しさややりがいを感じている。授業では諦めずに挑戦し続ける姿が見られる。他教科では、自分の考えを表現しながらも、相手の考えにも耳を傾け共感的に聞くことができる。

【認知】：「何やっているか分からないからやめた。」と休み時間の途中で帰ってくることもあり、ルールややり方を理解した上で、取り組みたいという気持ちがある。チームの動きとして、ボールを持っていないときの動き方などを知らない。

【技能】：ボール操作はやや苦手である。その他、走る等の運動も得意ではない。

6 形成的授業評価に関わるワークシート

ゴール!ゴール!ゴール! どんどんとくてんをとろう!

名前 _____

ふり返り

- ① 心にかかることや かんどうすることがありましたか。 はい・いいえ・どちらかといえぼはい
- ② 今まででできなかったことができるようになりましたか。 はい・いいえ・どちらかといえぼはい
- ③ 「わかった!」、「そうか!」と思ったことがありましたか。 はい・いいえ・どちらかといえぼはい
- ④ せいりっぱい ぜんりょくで 運動することができましたか。 はい・いいえ・どちらかといえぼはい
- ⑤ 今日のじゅぎょうは 楽しかったですか。 はい・いいえ・どちらかといえぼはい
- ⑥ 自分からすすんで かくしゅうすることができましたか。 はい・いいえ・どちらかといえぼはい
- ⑦ 自分のめあてにむかって 何回もれんしゅうしましたか。 はい・いいえ・どちらかといえぼはい
- ⑧ 友だちときょうりょくして まなぶことができましたか。 はい・いいえ・どちらかといえぼはい
- ⑨ 友だちとおたがいに教えたり、たすけたりできましたか。 はい・いいえ・どちらかといえぼはい

7 記述による振り返り

日にち	思ったこと、気付いたこと、楽しかったことなど
2/3	わたしは楽しかったことは、ボールをなげること ですなせかという <u>とボール</u> をなげることがすきだからです。
2/10	わたしが"よくて"きたと思った ことは、うけとることです。なげる のもよくて"きた"と思います。
2/12	わたしが"で"でないと思つたころは、じょうず にバスまわしすることですなせかという そんなになげでない人にならるることができ いなかったからです。もうちょっとチームの思い やりがほしいと思いました。
2/13	わたしがよくできた!と思つたことは、みんな でうごくことです。あとまわりのときは、じょうず につくこともじょうずにできていたと 思いました。
2/17	わたしが"よくできた"と思うことは、バス まわして"すなせか"という いっばいバスをぞきたからです。
2/18	わたしが"よくできた"と思うことは、さくせんで なせかという <u>とバスまわし</u> をぞきたからです。 さいごは、ぜんりょくでやりたかったです。
2/20	まわりのときじょうずにうけとめることができ ました。うけとるのときはじょうずにチームとく とんをとることが できました。

※「投げる」、「捕る」、「楽しさ」について記述が見られた箇所に下線。