

群 教 セ	G06 - 02
	平17.288集

楽しみながら技能を高める 体育科の指導の工夫

— 運動課題別のゲーム活動を取り入れて —

特別研修員 中野 健司 (高崎市立中央小学校)

《研究の概要》

本研究は、運動課題別のゲーム活動を取り入れ、効果的な運動の経験を積み重ねることによって、楽しみながら運動の技能を高めることをねらいとしたものである。具体的には、集団的スポーツであるサッカーの学習において、ドリルゲームやタスクゲーム、ミニゲームを取り入れていくことで、楽しみながらサッカーの基本的な技能を身に付け、さらにその技能を生かしてゲームを楽しむことができるようにしたものである。

キーワード 〔体育 小学校 ドリルゲーム タスクゲーム ミニゲーム〕

I 主題設定の理由

激変する現代社会においては、健康や運動に関する子どもたちの問題も多い。運動や遊びなど体を動かす体験の減少によって起きる精神的ストレスの増大や人間関係の希薄化、運動能力や体力の低下、運動する者とそうでない者の二極化などがあげられる。このような現状を踏まえ、学習指導要領では、体育科の目標に「心と体を一体としてとらえることや運動に親しむ資質や能力を育成すること」を示している。

本校では、高学年になるにつれて校庭で遊ぶ児童は少なくなり、いつも同じ友だちと同じ遊びをしている傾向がある。その理由を聞いてみると、「つかれる。仲よしじゃない。同じようにできない。」などの理由をあげていた。さらに、新体力テストの結果や体育の学習の様子から考察すると、体力不足の問題や運動技能が十分に身に付いていないことも要因のひとつであることが分かった。このような点から、運動に親しむ資質や能力を育てるとともに、運動の基本的な技能を高めることが本校の課題となっている。

ボールを使った運動の学習は、低学年のボール投げゲームやボール蹴りゲーム、中学年の〇〇型ゲーム、高学年のバスケットボールやサッカーなどがある（以後ボール運動とする）。児童は、これらの運動に喜んで取り組んでいる。しかし、運動を得意とする児童は楽しめるが、なかなかボー

ルにさわれない児童や、積極的に活動できない児童もいる。このように技能に差がある実態であっても、みんなが楽しめるようにルールやコートを工夫して授業を行ってきた。しかし、ボール運動の基本的な技能を保障するための指導を十分に行うことはできなかった。

そこで、ボール運動の基本的な技能を高めるために、運動課題別のゲーム活動を取り入れ、楽しみながら技能の向上を図りたいと考えた。

小学校低学年から中学年にかけては、ゴールデンエイジと呼ばれ、運動の技能を高めたり習得したりするのに適した発達段階にあると言われている。従って、この時期に技能を高めるための活動をたくさん経験することは大変有意義であると考ええる。また、ゲーム活動を通して成功体験を重ねることで運動が好きになったり、運動の楽しさや喜びを味わうこともでき、運動に親しむ資質や能力の育成につながると考える。

以上のように、運動課題別のゲーム活動を取り入れ、効果的な運動の経験を積み重ねることによって、楽しみながら運動の技能を高めることができると考え、本主題を設定した。

II 研究のねらい

ボール運動の学習において、運動課題別のゲーム活動を取り入れれば、楽しみながら運動の技能を高めることに有効であることを、実践を通して

明らかにする。

III 研究の見通し

次の過程を通して、楽しみながら技能を高めることができるであろう。

- 1 追求する過程1において、個人のめあてに合った運動課題をもつドリルゲームを行えば、意欲的に活動することができ、基本的な技能を身に付けることができるだろう。
- 2 追求する過程2において、チームのめあてに合った運動課題をもつタスクゲームを行えば、チームの一員として、攻めや守りの状況に応じて動こうとすることができるだろう。
- 3 まとめる過程においてミニゲームを行えば、運動量を確保しながら作戦を意識して活動する場面が増え、基本的な技能を生かしてゲームを楽しむことができるだろう。

IV 研究の内容と方法

1 研究の内容

(1)「楽しみながら技能を高める」について

ボール運動の楽しさには、ボール操作の楽しさと、そのことを通して友だちとかかわる楽しさがあると考え。ボール操作では、投げる・蹴る・とる・打つなどの動作を思いっきり行ったり、うまくできたりした時に楽しさが味わえる。また、活動を通して、友達と一緒に学んだり話し合ったりすることで友達とかかわる楽しさを味わうこともできる。そして、投げる・蹴る・とる・打つなどの個人の動作やボールを持たない時の動き、チームの作戦を生かすための動きを技能ととらえる。これらが、ゲームの中で発揮できるようになった時に、技能が高まったと考える。

(2)「運動課題別のゲーム活動」について

ゲームを楽しむうえで、個人やチームで身に付けたい個人的あるいは集団的な技能を運動課題と

考えた。この運動課題（例：シュートの力をつける、パスをつなげるなど）を解決するための手立てとなるようにゲーム活動を設定した。

本研究で行うゲーム活動では、基本的な技能を身に付けるドリルゲーム・集団的な技能を身に付けるタスクゲーム・これらの活動の成果を発揮したり、確かめたりする場としてミニゲームを行う。このゲーム活動を授業の中に取り入れることで、児童は基本的な技能や集団的な技能を身に付けるための練習をゲームとして楽しみながら行い、結果として技能を身に付けることができるようになると思う。

運動課題別のゲーム活動を次の3つのようにとらえた。

ア ドリルゲーム

ゲームを楽しむために必要な基本的な技能を高めるための活動である。ボール運動の一部分を取り上げ、どのような結果になればよいかをはっきりさせ、課題を回数や時間、点数で表しポイント制にする。技能の向上を具体的な数値で知ることができ、仲間と競争するなど楽しみながら基本的な技能を身に付けることができる。

イ タスクゲーム

チームとして、作戦を意識して協力して動けるようにするための活動である。ゲームを行ううえで、自分がチームの一員としてどんな役割があり、攻めや守りの場面でどう動いたらよいかを理解して、ゲームの中で生かせるようにするために行う。この活動に課題として回数や時間、勝敗などを設定して、仲間や相手チームと競争したり教え合ったりして、楽しみながら学習できる。

ウ ミニゲーム

ドリルゲームで身に付けた技能やタスクゲームで習得した動き方を、より発揮しやすくしたゲームである。少人数で行うことやコートを人数に合わせて狭くすることで、運動量が確保でき、ボールに触れる回数が多くなる。そのため、一人一人の役割がより明確になり、攻めと守りの状況を判断して動くことができるようになる。

2 研究の方法

研究の見通しに基づき、次のような計画で授業実践及び検証をする。

(1)授業実践計画

対 象	高崎市立中央小学校 4年1組 (男子15名 女子11名)
単元名	サッカー型ゲーム

時期・時間	10月中旬から8時間
-------	------------

(2)検証計画

検証項目	検 証 内 容	検 証 方 法
見通し1	追求する過程1において、ポイント制を取り入れるなど実施方法を工夫し、個人のめあてに合った運動課題をもつドリルゲームを行うことは、意欲的に活動でき、パスやシュート等の基本的な技能を身に付けることに有効であったか。	観察（児童の活動の様子・つぶやき） 学習カード
見通し2	追求する過程2において、チームのめあてに合った運動課題をもつタスクゲームを行うことは、チーム内での自分の役割に気付き、パスをもらう動きや攻めと守りの状況に応じた動き方を知ることにより有効であったか。	観察（児童の活動の様子・つぶやき） 学習カード
見通し3	まとめる過程において、ミニゲームを行うことは、運動量を確保しながら作戦を意識して活動する場面が増え、パスやシュート等の基本的な技能を生かしながら状況に応じて動けるようになり、ゲームを楽しむことに有効であったか。	観察（児童の活動の様子・つぶやき） 学習カード

(3) 抽出児

児童A	体を動かすことが大好きで、グループの中心になって運動を楽しんでいる。また、休み時間や体育の学習、課外活動でも活躍している。しかし、自分が楽しめることや自分が活躍できることを優先する場面が目立つ。そこで、タスクゲームやミニゲームでチームの作戦のために自分の役割を理解し、みんなで協力して作戦を成功させようとするものの楽しさや大切さが味わえるようにしたい。
児童B	まじめに学習に取り組むが、いつも一緒にいる友達が決まっていて、運動が苦手だという意識を持っている。ドリルゲームを通して楽しみながら基本的な技能を身に付け、タスクゲームやミニゲームで多くの友達と励まし合いながらゲーム活動の学習を重ね、運動の楽しさを味わいながら技能を高められるようにしたい。

V 研究の展開

1 単元の考察、目標及び評価規準

単元	サッカー型ゲームは、コート内で攻守が入り交じりながらボールを主に足で扱い、ドリブルやパスをつないで攻め、パスの方向に動いてゴールを守りながら得点を競い合うことを楽しむゲームである。		
考察	4年生は身体機能や運動技能の向上が著しい時期であるが、運動の経験や足を使って行う運動であることから、技能の個人差が大きい。従って、集団的スポーツであっても、児童一人一人が運動の基本的な技能を身に付けることによって、ゲームをより楽しむことができるボール運動であると言える。		
目標	自分やチームの運動課題を解決するためのゲーム活動を行い、基本的な技能を身に付けることができるようにし、身に付けた技能を生かしてゲームを楽しむことができるようにする。		
単元評価規準	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
	友達と協力して楽しみながらゲーム活動に取り組もうとしている。また、互いに役割を分担してゲーム活動を行うとともに、勝敗を素直に認めようとする。さらに、安全に気をつけて運動しようとする。	自分やチームのめあてに合ったゲーム活動を行い、その運動課題の解決に向けて取り組み、自分の役割に気付いて作戦を意識して動こうとしている。	サッカー型ゲームを楽しく行うために必要な基本的な技能を身に付けている。
具 体	ア、運動や健康・安全への関心・意欲・態度		
	おおむね満足できる状況		十分満足できる状況
	①基本的な技能を身に付けるためのゲーム活動に取り組む、その楽しさを味わおうとしている。	①基本的な技能を身に付けるためのゲーム活動に意欲的に取り組み、友達と教え合いながらその楽しさを味わおうとしている。	
	②ルールやマナーを守り、勝敗を素直に認め気	②自分から積極的にルールやマナーを守り、勝敗を素直に	

の 評 価 規 準	持ちよくプレーしようとしている。	認め、みんなが気持ちよくプレーできるようにしている。
	③友達と協力して用具の準備や後片付けをし、安全に気を付けて運動しようとしている。	③進んで用具の準備や後片付けをし、安全に気を付けて運動しようとしている。
	イ、運動や健康・安全についての思考・判断	
	おおむね満足できる状況	十分満足できる状況
	①自分やチームのめあてに合ったゲーム活動に取り組み、その運動課題を解決しようとしている。	①自分やチームのめあてに合ったゲーム活動に意欲的に取り組み、その運動課題を進んで解決しようとしている。
	②自分の役割に気付き、攻めや守りの状況判断ができ、動こうとしている。	②自他の役割に気付き、攻めや守りの状況判断が素早くでき、みんなと協力して動こうとしている。
	ウ、運動の技能	
	おおむね満足できる状況	十分満足できる状況
	①蹴る、投げる、とるなどの基本的な技能を身に付けている。	①積極的にゲーム活動に取り組み、蹴る、投げる、とるなどの基本的な技能を身に付けている。
	②攻めや守りの動きを理解し、基本的な技能を生かしながら、楽しくゲームができる。	②味方や相手の動きに応じた攻めや守りの動きを理解し、基本的な技能を生かしながら、楽しくゲームができる。

2 指導と評価の計画（8時間）

過程	時間	活 動 計 画	支援及び指導上の留意点	評価項目・評価の方法・観点
つ か む 追 求 す る 1	1	○オリエンテーションを行う。 ・4チームに分かれる。 ○試しのゲームを行い、自分やチームのめあてを考える。 ・6対6の試しのゲームでは、二人組で見合う相手を決め、互いのプレーを見合い、自分やチームのめあてを考える。	・学習カードや資料を使い、単元全体の見通しがもてるようにする。 ・ <u>5つの視点</u> についての見方を確認してから二人組で見合い、自分やチームのめあてを考える時の参考にするようにする。 ①ボールにさわった回数 ②シュート決めた本数 ③数敵のじゃま止めた回数 ④ボールをとった回数 ⑤よく動いていたか	・友達と協力して用具の準備や後片付けをし、安全に気を付けて運動しようとしている。【関心・意欲・態度】(観察) ア③
	2	○チームごとに練習の場作りや準備をし、準備運動・補助運動をする。		
	3	○5つのドリルゲームを行い、自分のめあてに合う運動課題をもつドリルゲームに、重点的に取り組む。 ①シュートをねえ ②ドリブルストップ ③サッカーずもう ④シャトルランリレー ⑤ロングキック (見通し 1)	・自分やチームの向上に目を向け意欲をもって頑張りが続けられるよう、結果をポイント制にし、ポイントを得ることで技能の向上が感じられるようにする ・5つのドリルゲームの中から、児童のめあてに合う運動課題をもつゲーム活動を決め、重点的に取り組むようにする。他のゲームは準備運動や補助運動として行ってもよいことを伝える。	・基本的な技能を身に付けるためのゲーム活動に取り組み、その楽しさを味わおうとしている。【関心・意欲・態度】(観察) ア① ・自分のめあてに合ったゲーム活動に取り組み、その運動課題を解決しようとしている。【思考・判断】(学習カード) イ①
	4	○試しのゲームを行い、チームのめあてや作戦を選んだり、考えたりする。	・学習カードに、攻めと守りの視点を示しておき、チームとして作戦が立てられるようにする。	・ける、投げる、とるなどの基本的な技能を身に付けている。【技能】(観察・学習カード) ウ①

追 求 す る	5 ・ 6	○チームごとに練習の場作りや準備をし、準備運動・補助運動をする。		
		○チームのめあてに合ったタスクゲームを行い、ボールもらう時の動き方や攻めと守りの動き方を知る ①パスゲーム（ボールをもらう動き） ②2対2（攻めと守りの動き） ③ボールけり出しゲーム（ボールキープ力） ④5本連続パス（ボールをもらう動き） (見通し 2)	・人数を少なくし、味方や敵の動きを見やすくして、その中で自分がどう動いたらよいか分かるようにする。またボールを持たない時の動きを数多く体験することで、その動き方が理解できるようにする。 ・図を用いて攻めと守りの動きのイメージがもてるようにしたり、音(ホイッスル)でその場面のちがいを知らせたりするなど、攻めと守りの動き方が分かるようにする。	・自分やチームのめあてに合ったゲーム活動に取り組み、その運動課題を解決しようとしている【思考・判断】(学習カード) ・自分の役割に気付き、攻めと守りの状況に応じて動こうとしている【思考・判断】(学習カード) イ①
		○ハーフコートゲームを行い、攻めと守りの基本的な動きを確かめ、チームの作戦を考えて、協力してゲームを楽しむ。 ・今までのチーム(6～7名)から、C1リーグとC2リーグへ参加する2チーム(1チーム4名)に分かれる。	・3アウト制のハーフコートゲームを行い、3回続けて攻めたり守ったりすることで、作戦を意識して動けるようにする。 ・C1リーグはサッカー経験者チーム、C2リーグは未経験者中心のチームとして、だれもが力を発揮しやすいチームになるようにする	・ルールやマナーを守り、勝敗を素直に認め気持ちよくプレーしようとしている【思考・判断】(観察) ア②
ま と め る	7 ・ 8	○C1リーグとC2リーグに分かれて、リーグ戦でミニゲームを行う。 ・見合う相手を決め、ゲームの中の動きを見合い記録する。 (見通し 3)	・コートを狭くしゴールの幅を広くすることで、より多く得点にかかわる場面を設定し、意欲と緊張感をもって取り組めるようにする。 ・5つの視点で技能のポイントを見合い記録することで、技能の向上について振り返るようにする。	・攻めや守りの動きを理解し、基本的な技能を生かしながら、楽しくゲームができる【技能】(学習カード・観察) ウ②
		○単元全体の学習を振り返る。 ・自分や友だち、チームのよさや向上した点を見つけ、発表する。	・学習カードから、個人やグループの向上したことを発表することで、次の学習への意欲を高めるようにする。	

VI 研究の結果と考察

1 追求する過程1において、ポイント制を取り入れるなど実施方法を工夫し、個人のめあてに合った運動課題をもつドリルゲームを行うことは、意欲的に活動でき、パスやシュート等の基本的な技能を身に付けることに有効であったか

児童の実態から、「シュートねらえ」「ドリブルストップ」「サッカーずもう」「シャトルランリレー」「ロングキック」の5つのドリルゲームを行った。多くの児童が、シュートやドリブルの力をつけることをめあてとしたため、「シュートをねらえ」と「シャトルランリレー」を重点的に取り

組むこととした。

「シュートをねらえ」では、自分で蹴ったボールがハードルを

通過すると、「ナイスシュート」「ゴール」と言いながらガッツポーズをしたり、飛び上がったりするなど、楽しみながら意欲的に活動できていた(資料1)。そして、すぐにボールを拾い、次のハードルへ走って行ってチ

資料1 シュートをねらえの様子



組むこととした。

チャレンジしていた。3 m、4 m、5 mのハードルへシュートを決めて集まってきた児童の中からは、「ボールのまん中を蹴ると真っ直ぐとぶ。」「蹴る足をグーにするとよくとぶよ。」などの声が聞かれ、技能のポイントを意識しながら基本的な技能を身に付けていたことが分かった。

Aは最初の練習から5 mまでゴールを決め、4台目のハードル（6 m）を置いて練習したり、反対の足で蹴る練習を取り入れたりした。Aや技能的に高い児童は、ねらって蹴るだけでなく、もっとスピードのあるボールを思い切り蹴りたいという気持ちがあることが感じられた。Bは最初、転がすような蹴り方でゴールできなかった。そこで、足をグーにして、強く蹴ってみるように助言した。ボールがよくとぶようになり、5 mまでゴールできるようになった。パスの技能が向上してきたことで、楽しさも増してきたことが、活動の様子や学習カード（次頁資料5）からも分かった。

シャトルランリレーは、4 m先のラインまで1人が2往

復し、6
～ 7 名

（1チーム）で行うドリブルリレーである。各チームごとの練習では、

走りながらドリブルするとボールを蹴りすぎて、足元からボールがはなれてしまう児童が多かった。そこで、技能のポイントを提示しながら、どうすればボールがとびすぎないでドリブルできるかを問い、つま先でボールの下を押すことを確認した。その後は、遠くまで蹴ってしまう児童は減った。また、準備運動の段階で足の内側・外側・つま先・甲・かかとでのボールタッチを毎時間繰り返し行うようにし、ボールに触れる感覚をつかめるようにした。

シャトルランリレーを始めた頃は、勝敗だけにこだわる言動があった。そこで、ポイント制（1秒縮めるごとに1ポイント）であることを強調した。その後は、順位よりも、チームのタイムを縮めることが大切であるという雰囲気が感じられるようになり、仲良く教え合えるようになってきた。

3回の活動で、最もタイムを縮めたチームで12秒。4チームでの平均タイムが約5秒短くなり、ドリブルの技能が向上したと考えられる。

Aはドリブルもターンも上手で、すばやい動きでチームの中心となり活躍していた。友達に対しても「もっと速くターンして」などと結果を求める言葉が多かった。そこで、「Aが見本を示したり、ポイントをアドバイスできると、チームワークがよくなり、みんなやる気になるのではないか。」と助言した。その後の練習では、友達にアドバイスができてよかったことを振り返りカードに記している（次頁資料5）。Bは最初右足だけでドリブルしていたが、練習を繰り返すうちに両足でドリブルできるようになったり、ターンも速くなってきた。

シュートをねらえとシャトルランリレーは3時間続けて重点的に取り組んだため、児童の上達感は徐々にではあるが、高まっていった（資料7）。

以上のことから、追求する過程1において、ポイント制を取り入れるなど実施方法を工夫し、個人のめあてに合った運動課題をもつドリルゲームを行うことは、意欲的に活動でき、パスやシュート等の基本的な技能を身に付けることに有効であったと考える。

2 追求する過程2において、チームのめあてに合った運動課題をもつタスクゲームを行うことは、チーム内での自分の役割に気づき、パスをもらうための動きや攻めと守りの状況に応じた動き方を知ることにより有効であったか

児童の実態から「パスゲーム」「2対2」「ボールけり出しゲーム」「5本連続パス」の4つのタスクゲームを準備した。

各チームのめあては次の通りである。

- ・パスをつないでせめる。（2チーム）
- ・みんなで協力して動く。（2チーム）

サッカーでは、集団としての機能を高めるために、ボールを持たない時にどう動けばよいかを知ることが重要である。そこで、各チームのめあてに合ったゲーム活動として、パスをもらうための動き方を知る「パスゲーム」と攻めと守りの動き方を知る「2対2」を行うこととした。タスクゲームは、技能面でグループ内が同レベルになるような4グループに分かれて行った。

パスゲームは、守りを抜いて味方にパスするゲームで、ボールがもらえるコースを見つけて動く

資料2 シャトルランリレーの様子



ことを課題としている。守りが2人いるとパスコースを見つけにくくもらう側がうまく動けなかった

資料3 パスゲームの様子



ので、守りを1人にしパスのコースがはっきり分かるようにした。そ

の後は、パスがもらえるコースを探して動けるようになった。また、ボールを持っている人の名前を呼びながら動き、パスがつながるようになってきた。ふり回りカードの中には「どこへ動けばパスがもらえるかが分かった。」とか「動いてもらえるようになった。」とあり、ボールをもらうためにどのように動いたらよいが理解できたと考えられる。

Aは最初、自分で動いて自分でパスを通してしまい、味方と協力してパスをしようとはしなかった。そこで、守りのチームにAをしっかりマークするように頼んだ。その後は、味方にパスを出す機会が増え、協力して攻めるようになってきた。Bのグループは蹴るのではなく、まず、守りの位置を見て動けるよう手で投げたり、転がしたりしてパスをするポートボール型で練習し、動きが理解できるようにした。Bが、蹴ってパスを通すには、守りを見ながら動き、ボールを素早く蹴ることが必要だということが分かった。

次に、攻めと守りの動きを知るために「2対2」を行った。

ボールを持ってから1回のパスやドリブルでシュートできるようにコート

資料4 2対2のタスクゲーム



の大きさを10m×15mとした。2つのハードルをゴールとし、1人が1つのゴールを守ることがはっきり分かるようにした。このことで、守る時には決められたゴール前へもどればよいことがはっきり分かり、素速く動けるようになってきた。しかし、4人が全部ボールの所へ集まってしまうグループ

もあった。そこで、このグループでは、相手ボールになったらホイッスルで知らせたり、みんなで声をかけ合ってもどったりするよう助言した。その結果、もどりが早くなり、攻めと守りの動きの切りかえは自分たちでできるようになってきた。

自分の近くに来たボールにのみ対応することが多かったBが、自分から動くようになってきた。これは、「2対2」で攻めや守りの動きがはっきり分かり、自分の役割や責任を自覚したためだと考えられる。初めてシュートを決めた喜びが振り返りカードからも分かった（資料5）。また、Aが味方へ見事なパスのアシストをした場面もあった。振り返りカードにも「うまくパスできてよかった。」とあり、協力して攻めることの楽しさが感じられ

たことが分かった（資料5）。

2つのタスクゲームの活動を通して、パスをもらう動きは理解でき動けるようになってきた。また、相手のパスや動きを止める守りの動きは

理解が深まり、動けるようになってきた。

以上のことから、追求する過程2において、チームに合った運動課題をもつタスクゲームを行うことは、チーム内での自分の役割に気づき、攻めや守りの動き方を知ることにより有効であったと考える。

資料5 ふり回りカード

Aのふり回りカード

2. ふり回り①～⑤（よくできた◎ だいたい○ もう少し△ 評価できないー）とひと言					ひと言は、①～⑤で⑤だったことを書く。それ以外のこと（・・・こまっている。）を書く。
①	②	③	④	⑤	◎・・・が楽しかった。 ◎・・・が通んできた。 ◎（だれ）に・・・なアドバイスができた。 ◎自分の・・・が上達した ◎（だれ）さんの・・・がうまくなった。 ◎・・・チームの・・・がよかった。
1	◎	◎	◎	◎	初めてのゲームで2点入れたのうれし。
2	◎	◎	◎	◎	シュートをねらえ、かんたんだ。
3	◎	◎	◎	◎	たかのり君のシュートは、すげー
4	◎	◎	◎	◎	自分で1点ハット裏までできた
5	◎	◎	◎	◎	パスゲームは、最後はうごけるようにね、できた
6	◎	◎	◎	◎	うまくパスができてよかった。シュートをためて、
7	◎	◎	◎	◎	自分でねらった。んん、勝たれ
8	◎	◎	◎	◎	さくらが初めて2点入れたのがすごか
たのしみ、みんながシュートを回すのがよかった。					

Bのふり回りカード

2. ふり回り①～⑤（よくできた◎ だいたい○ もう少し△ 評価できないー）とひと言					ひと言は、①～⑤で⑤だったことを書く。それ以外のこと（・・・こまっている。）を書く。
①	②	③	④	⑤	◎・・・が楽しかった。 ◎・・・が通んできた。 ◎（だれ）に・・・なアドバイスができた。 ◎自分の・・・が上達した ◎（だれ）さんの・・・がうまくなった。 ◎・・・チームの・・・がよかった。
1	△	○	○	◎	しあいができてよかった。見るのがかわかた。
2	△	○	○	◎	見守られた。手づかいができて楽し。
3	◎	◎	◎	◎	サカサもうかした。あはれんはとてよかった。
4	◎	○	○	◎	シュートをねらえ、はじめてはいた。サター
5	△	○	○	△	パスがうまくいかなかった。守りのほろがかった。
6	◎	○	○	◎	はじめてシュートが入った。
7	◎	◎	◎	◎	仲間とのシュートは強いです。
8	◎	◎	◎	◎	カットが前よりできるようになりました。1回でうけました。シュートを入れてみた。

3 まとめる過程において、ミニゲームを行うことは、運動量を確保しながら作戦を意識して活動する場面が増え、パスやシュート等の基本的な技能を生かして、状況に応じて動けるようになり、ゲームを

楽しむことに有効であったか

まとめる過程では、C1リーグとC2リーグを作り、各リーグ4チームの総当たり戦を行った。サッカー経験者や休み時間にサッカーで遊んでいる男子と、それ以外の児童の技能差が大きく、別々のリーグで戦った方が、一人一人の技能を発揮できるのではないかと考えた。コートも今までの半分の大きさとし、ゴールはコーンとコーンの間（10mのひもをかける）とした。周りを見てパスできるリーダーを守りの中心にして、ポジションを決めて戦った。

Aも守りの中心として戦い、ボールにさわった回数が6回から12回、敵のじゃま・止めた回数が2回から6回に増えていた（ゲームの中の動き）。また、友達の得点やよいプレーを認めることができるようになり、協力して戦うことが楽しく感じられるようになってきたことが学習カードの振り返りからも分かった。最初は来たボールに対応するだけだったBも、ボールを持っている敵をマークする動きが進んでできるようになった。Bが、敵からボールをカットする場面も見られるようになり、身に付けた基本的な技能を生すことができていた。

C2リーグでも、今まで消極的だった児童や女子が積極的に動くようになり、何本もシュートを打つようになるなど、基本的な技能がゲームの中で生かされるようになってきた。

全体を通して、ミニゲームでは守りの形を作り、ポジションを決めたことで、一人一人がどこに動いて守ればよいかがはっきり分かるようになった。その結果、ミニゲームになってから、ゲームの中でのボールや相手に対する動きは、どの動きも50%程度増えていた。運動量が確保でき、ボールに触れる回数も増えたことが分かる（資料6）。

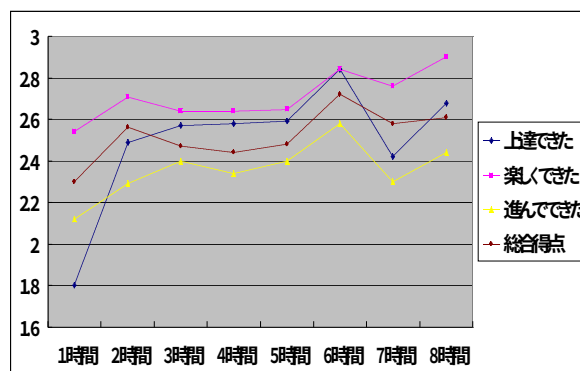
資料6 ゲームの中の動き（クラス全体）

ボールや相手への動き	試しゲーム	ミニゲーム
ボールにさわった回数	103 回	160 回
シュート決めた本数	11 本	16 本
敵のじゃま・止めた回数	42 回	59 回
ボールをとった回数	32 回	41 回

このように、ゲームの中での動きが増えたことから、ミニゲームになってより楽しいと感じる児童が増えたことが、学習カードや形成的授業評価か

らも分かった（資料7）。

資料7 形成的授業評価



以上のことから、まとめる過程において、ミニゲームを行うことは、運動量や作戦を意識して活動する場面が増え、基礎的な技能を生かして、ゲームを楽しむことに有効であったと考える。

VII 研究のまとめと今後の課題

- サッカーの基本的な技能を身に付けるための活動として、ドリルゲームやタスクゲームを取り入れることによって、楽しみながら基本的な技能やゲームの中での動きを身に付けることができたものとする。
- 本研究では、課題別のゲーム活動を取り入れて、楽しみながら技能を高めることをテーマに授業実践をしてきた。児童のめあてをまとめ、クラス全体として運動課題をしぼり、ゲーム活動に取り組んだ。今後は、場作りや実施方法をより簡素化して、児童の多様なめあてにも対応できるように工夫していきたい。また、ボール運動だけでなく、他の領域の運動にもゲーム活動を広げていきたい。

＜参考文献＞

- 「楽しい体育の授業」明治図書 2000 11月増刊
2005 1月・3月号
宮本立雄「ボール遊びとボール運動の指導と学習カード」小学館 2005
高橋建夫「体育の授業を観察評価する」明和出版 2003