

個が生きる体育授業と評価

～第4学年 ポートボールの実践を通して～

川 中 昌 樹

1. 指導にあたって

第4学年のゲーム領域に該当する「ポートボール」を指導するにあたって、次のことに留意して単元全体の構成を行った。ポートボールは、バスケットボールのリードアップゲームであり、その軸となるルールは、歩数制限と身体接触の禁止の2点であるととらえている。ゲームの技能的な要素としては、投・捕・走の動きを使って、パスを中心に攻めたり、仲間と協力して守ったりすることが中心となる。第4学年のゲームを指導していくにあたって、技能を身につけさせることは、子供たちがゲームを楽しむとともに、より楽しいゲームづくりをしていく上で大切な要素である。一方、子供たちが生き生きとゲームをし、満足感や達成感を味わうためには、お互いが認め合い、教え合い、励まし合える態度の育成と集団づくりは欠かせない。また、中学年の時期に社会的態度の育成と民主的な集団づくりをおろそかにすることは、技能の優れた子供のみが活躍すれば勝てるゲームに発展しかねない。そこで、民主的な集団づくりを基盤にした上で、意欲や態度、思考力・判断力、技能の向上をねらいとした。これらのことを考慮し、次の3点に留意して単元を構成した。

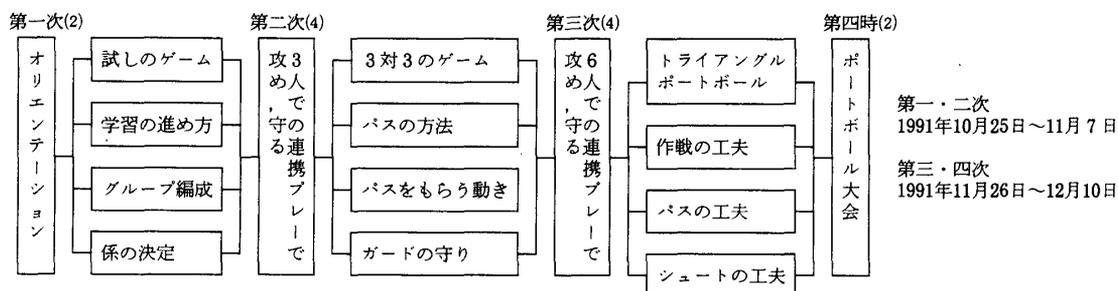
- ① ゲーム結果を勝敗表に記録することにより、学習意欲を高めるとともに、チームの作戦やめあてを持たせやすくする。
- ② どの子も楽しめる場づくり（ルール、コートなど）を工夫する。
- ③ 自己評価・相互評価の場を設定し、自己評価能力・相互評価能力を育成するとともに、次時の学習にめあてを持って臨めるようにする。

以上のことをふまえ、次のような計画を立てて指導にあたった。

(1) 目標

- ① ポートボールのルールを工夫し、攻め方や守り方の簡単な技能を身につけ、ゲームが楽しくできるようにさせる。
- ② ルールを守り、互いに協力して練習やゲームを行い、勝敗を素直に認めることができるようにさせる。

(2) 指導計画



(3) 方法

- ① チームは異質グループによる6人で編成し、6チームを設定する。
- ② 基本となるルールを次のように設定し、パスを中心とした集団技能によるゲームが展開できるように意図した。

- ア. 得点は、ゴールマンがゴールマンエリア内で捕球したら1点とする。
- イ. ドリブルは禁止。
- ウ. 相手に体を接触させてはいけない。
- エ. ボールを持って3歩以上移動してはいけない。
- オ. 5秒以内にボールを離すこと。

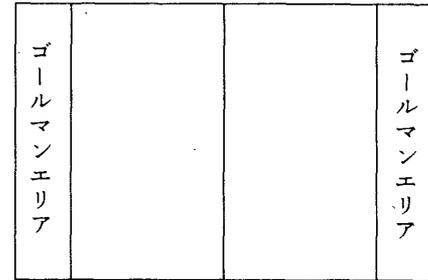
2. 指導の実際

<第一次>・・・2時間

(1) ねらい

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ① 試しのゲームを行い、自他の力を知る。 ② チーム編成及び係の決定を行う。 ③ 学習の内容や進め方を知る。 |
|--|

図1. 始めのコート図



(2) 学習過程と児童の反応

第1時間目は3年生で学習した時のルールで試しのゲームを行った。コートは図1の通りである。このゲームを通じて自他の力とルールの確認をさせるとともに、チーム編成の参考にさせた。チームは1チーム6人とし、6チーム編成した。チーム編成にあたっては、チーム力に大きな偏りがなく異質グループであること、チーム数と人数が学習をすすめていく上で適当であることを考慮し、第2時間目に教師と子供たちの話し合いで決定した。この学習を通じて子供たちは、ルールを確認し、納得のいくチーム編成を行うことができた。

<第二次>・・・4時間

(1) ねらい

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ① みんなが安心してプレーしながら楽しめるルールづくりを行う。 ② 互いに協力し、励まし合える集団づくりをすすめる。 ③ 敵のいないところへすばやく動いてパスを受けたり、マークされていない味方を見つけてすばやくパスをする攻撃技能を身につける。 |
|---|

(2) ルールとコート

基本となるルールに加えて、ここでは次のルールを採用した。

- ① 3対3で兄弟チームに分かれてゲームを行い、得点はその合計とする。
- ② 1ゲーム時間は前半、後半それぞれ2分30秒ずつとする。

また、ルールづくりの観点として、

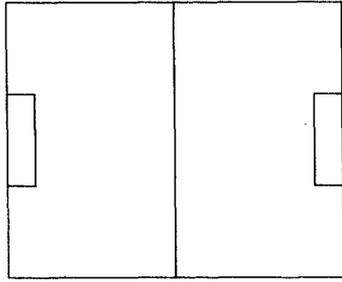
- ① みんなが楽しめるルールであること。
- ② みんながわかるルールであること。

という、2つの条件を示した。

(3) 学習過程と児童の反応

第二次の第1時間目は、図1のコートで、6対6（内一人はゴールマン）でゲームを行った。この時間はマークされていない味方を見つけてパスをすることをめあてとしたが、実際のゲームでは、一部の児童のみが活躍し、ロングシュートで勝敗が決まる展開となった。また、ルールの徹底が不十分であったため歩数制限、ボール保持時間に関するルールや審判の判定をめぐってトラブルが起こった。

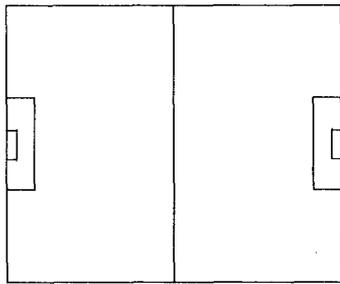
図 2. ゴールマンエリアの縮小



そこで第 2 時間目は、ロングシュートで勝敗が決まる展開になるようにするために、ゴールマンエリアを縦 2 m、横 4 m に縮小し、3 対 3（内一人はゴールマン）の兄弟チームでゲームを行わせた（図 2）。チームの得点は、前後半の総得点とし、前半は兄チーム、後半は弟チームに出場させ、チーム内のかかわりが生まれやすいように設定した。また、共通のめあては、マークされていない味方を見つけてパスをすることと、ルールを守り、審判の判定にしたがってゲームをすることの 2 点とした。子供たちは、3 年生の時に 3 対 3 のゲームを経験しており、本時では、意欲的にゲームを行う姿が見られた。また、ルールの確認と徹底もでき、ルールを守ってゲームを行うことができた。3 対 3 という状況によってチーム内の教え合い、励まし合いが活発になり、ゴールエリアの縮小によってロングシュートによる得点がほとんど見られないゲームとなった。

これらの学習から、子供たちは、ロングシュートよりもパスをうまく使って相手ゴール近くまでボールを運びシュートした方が効果的であることに気づいてきたため、第 3 時間目では、共通のめあてを、パスの方法を工夫することとした。子供たちは、兄弟チームで見合い、教え合いながら山なりパス、バウンズパス、オープンスペースへ走り込む味方へのパスなど、敵の守りをかわしてパスする方法を工夫し追求していた。チームで工夫し追求したこれらのパスの方法を全体場で取り上げ、それぞれのパスの利点や効果的な使い方などを集団思考させ、相互評価を行った。一方、パスは活発に行われ、うまく相手ゴール近くまでボールを運ぶことができるようになったが、シュートをする段階で敵がゴールマンエリア前に立ちふさがってシュートを阻止する場面が見られ始めた。そこで、次時では、シュート成功率が高まり、より多くの子供たちがシュート成功の喜びを味わえるようにするためにゴールマン台を設置することにした。また、防御面からみると、パスが工夫され攻撃力が向上するにしたがって、パスを阻止するためのマークがかなり厳しくなってきた。

図 3. ゴールマン台の設置



第 4 時間目はゴールマン台を設置し、共通のめあてを、敵のいないところへすばやく動いてパスをもらうこととした。「敵のいない所へすばやく動くためにはどのような工夫をすればいいだろうか」と発問し、チームごとに思考させた後に全員で集団思考させた。発問に対し、子供たちは、走る速さを急に変わるとか敵の動きに負けないようにしっかり動くなどのアイデアを出した。これらのことを意識させた上で、これまでと同様の方法でゲームを行わせた。ゲームでは、敵のいない所へすばやく動こうと、走る速さを急に変わったり、しっかり動くなどの工夫が見られたが、実際には、ボール保持者がタイミングよくパスをすることができないことや敵の守りが厳しすぎるなど原因でパスが成功しない場面が多く見られた。学習のまとめの評価では、本時のめあての達成度、がんばり、工夫という観点からチームごとに相互評価を行わせ、さらに全体場で発表させた。

第二次での学習の評価は、以上のような課題解決的な学習をすすめる中で、チーム内の相互評価の場面、全員での相互評価の場面を重視し、毎時取り入れた。また、意欲的に学習ができにくい子や技能の劣る子に対しては、時々刻々のプラスの評価を行った。評価の観点については、ここでは特に態度面の評価を柱にし、一人よがりなプレーや勝敗や審判、味方の失敗に対する批判的な言動は全体場で必ず取り上げ、相互評価をさせた。このような評価活動を通じて、自己評価力・相互評価力を高めながらみんなが安心して力いっぱい楽しめるルールづくりと集団づくりをすすめた結果、数名の児童に課題が残ったが、全体的にはほぼ第二次のねらいが達成できたように思われる。

<第三次>・・・全4時間

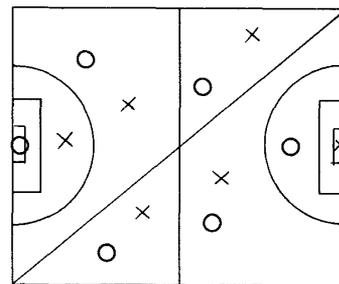
(1) ねらい

- ① パスを中心とした攻撃のしかたを工夫・改善し、シュートに結びつけることができるようにさせる。
- ② 作戦を工夫し、それを生かしてプレーすることができるようにさせる。

(2) ルールとコート

- ① トライアングルコートを使用し、攻撃コートに3人、
防分のコートに3人入る。自分のコート外へは出られない。
- ② ゴールマン、ガードマンは、ゲームごとに交代する。
- ③ 1ゲームの時間は4分。

図3。トライアングルコート



(3) 学習過程と児童の反応

第三次の第1時間目は、トライアングルポートボールを理解させることを主なねらいとした。そのために、コート図(図3)や絵図を利用した。このコートを設定した理由は、第二次で学習したパスを中心

とした攻撃技能を生かしてプレーさせやすい、位置感覚が分かりやすくシュートにつながるパスを受けやすいと考えたからである。最初に、「チームでどう力をつけたいか、そのためにはどのような練習が必要か」と発問し、チーム練習の内容と方法を考えさせ、決定させた。しかし、この時間内では決定し終えることができないチームが2チームほどあった。

第2時間目は、チームの作戦を立て、それをゲームに生かすことができるようにさせることをねらいとした。また、ゲームの様子を客観化し、円滑に評価活動が行えるようにするためにシュート数とシュート成功数のゲーム記録をとらせ(表1)、学習カードの観点をもとにゲーム終了後チーム内で相互評価を行わせた。ゲーム後の相互評価は活発に行われていたが、学習カードへの表記は具体性に欠けるものが多かった。この時間の作戦はチームで自由に立てさせたため、観点がチームによって多様であり同時に作戦がチームの構成メンバー一人一人が具体的な行動として理解しにくいものが多かったように思われる。ゲームでは声をかけ合って積極的にプレーする姿が多く見られた。また、各チームの志気の高まりが感じられ、互いに協力しながら学習しようとする意欲が見られた。

表1。ゲーム記録, 学習カード

チームの作戦 11月29日
いっしょうけんめいに動く。パスがもらえる所へ...
すばらしいことです! パスをもらう人の動きを大事にするのですね!

ゲームの反省(チーム)
1. 今日の作戦について反省したことを書きましょう。
なにもなし、...うれしい。

2. 今日チームの中で「だれが」、「どのように」かがんばりましたか。
みんなが上手にパスをつないだ。
「みんなが」という所がチームとしてのまとまりを感じさせます!

3. チームとして、もっとくふうしたいことは何ですか。
せめと、守りでパスをした。
山口君がおとりになった。

4. 問題点や、みんなで話し合いたいことがあれば書きましょう。
何もない
すばらしいことです!

<ゲーム記録>.....シュート数と成りこした数

名前	シュート数の記録	シュート数	成りこ数
桧垣 正		4	2
池田		0	0
山口 正		4	3
林 正		2	2
杉浦		0	0
田村		0	0

桧垣君、山口君、林さんがシュートをよくきめているね!

第3時間目は、前時の反省をもとに、チームの作戦を立てる際に次の観点を示した。「これまでのゲームの得点と失点のバランスから、誰がどちらのコートに入るのが有効かを考えて、メンバーを組むこと」このことをふまえた作戦により、各チームは個人プレーよりもチームプレーを重視し、一人一人の力を考慮したメンバー構成をしていた。Aチームを例にとってみると、技能が優れリーダー的なK君は、これまでは自分がパスを受け、シュートできるようにポジションを提案することが多かったが、自分一人がたくさんシュートすることよりも、チームの得点上がるようにメンバ

一を組むように提案した。具体的には、自分が防御に回り、パスをする役割を受け持ち、技能的に劣るY君がパスを受けシュートすることができるようにポジションを変更したということである。

第4時間目は、共通のめあてを「バウンズパスを有効に使いながら攻める」とし、チームや学級全体で集団思考させながら追求させた(表2)。このめあての設定の理由は、防御技能が高まり、これまでの方法だけではパスがつながりにくくなったため、パスを受ける側よりもパスを出す側の技能に焦点を当てる方が有効であると判断したからである。また、パスの方向性の異なるバウンズパスを利用させることが、これまで学習してきたパスのタイミングやパスのもらい方などの技能を生かすためには有効であると考えたからである。

(注1)

ルールの混乱や友達への非難が少なくなり、意欲的な学習ができるようになった第三次では、技能面の評価を重視し、チームの願いやめあてに結びつく動きを取り入れ、全体の場で評価を行った。また、ゲーム前のチームの作戦を練る場とゲーム後の相互評価の場を、学習カード(表1)を利用させ、毎時取り入れた。教師による評価としては、特に技能的に劣る子を配慮した。Y君とMさんは、共に技能面で劣り、学習意欲も低下しがちな児童であるが、チームの仲間に支えられ、飛躍的にシュート数とシュート成功数を伸ばした

(表3)。このことは、互いに教え合い、励まし合うチームという土台に支えられ、チーム内の自己の役割がはっきりし、チーム内の相互評価において技能の向上のポイントがわかったためと思われる。

<第四次>・・・2時間

(1) ねらい

①これまでの学習を総合的に生かしてゲームを行わせ、満足感、達成感を味わわせる。

(2) ルールと方法

ルールは第三次と同様。方法はトーナメント形式。1, 2回戦で負けたチームは3位決定戦、5位決定戦を行い、どのチームも2試合行う。

(3) 学習過程と児童の反応

第四次の1時間目はトーナメント戦の予選と準決勝を行った。どのチームもみんな協力しながら全力を出し切ってゲームをしようとする姿が見られた。

2時間目は、3位、5位決定戦および決勝戦を行った。前回の予選で負けたチームの中に意欲的

表2。評価の観点と指導過程

学 習 過 程	指 導 上 の 留 意 点
1 準備運動をする。 肢・下肢の運動 2 本時のめあてを確認する。 バウンズパス 3 ポートボールのチーム練習をする。 パス シュート 移動 バウンズパス バウンズパス以外のパス 4 トライアングルポートボールのゲームをする。 ルール 技 能 個 人 集 団 5 次時のめあてをつかむ。 自己評価 相互評価 教師の評価	1 体をほぐし、学習の意欲づけを図るために次の点に留意する。 ○ 上肢、下肢の運動を中心とした体操を行わせる。 2 本時のめあてを確認させるために次の点に留意する。 ○ バウンズパスの方法を、示範を通して視覚的に理解させる。 3 チームのめあてを解決するために次のような点に留意してチーム練習を行わせる。 ○ チーム内で攻撃、防ぎに分かれて練習させる。 ○ バウンズパスを使うことが効果的な場面はどんな時かを考えながら練習させる。 4 ゲームを楽しく行えるようにするために次の点に留意する。 ○ 係の確認をし、責任をもって行うことを指示する。 ○ 審判の判定にしたがってゲームをするように指示する。 ○ 練習の成果を確かめるために、バウンズパスが通った回数を記録させる。 5 次時のめあてを設定させるために次のことを中心に自己・相互評価をさせる。 ①本時のめあてについて(ゲーム記録をもとに) ②チームとしてうまくいったこと ③だれがどのようにがんばったか ④もっと工夫したいこと ⑤問題点やみんなで話し合いたいこと

表3。シュート数、シュート成功数

	項 目	学級平均	Yくん	Mさん
男 子	シュート	6.8	8	
	シュート成功	2.3	5	
女 子	シュート	2.4		20
	シュート成功	1.3		11

に行えない子供が一人いたが、ほとんどの児童は非常に意欲的にゲームを行っており、ゲーム後の感想文からも多くの児童が満足感、達成感を味わうことができたと思われる。

3. 指導を終えて

単元終了時に書かせた感想文による自己評価には、次のようなものがあった（……は省略の意）。

<まとめのゲームについて述べたもの>

H児) ポートボール大会の組み合わせの日。一回戦は不戦勝になった。……最初は1-0、と中で1-1、この時フリースロー戦にもちこもうと思っていた。でも最後、1-2で逆てんされて負けた。この時はとっても悲しかった。みんなで優勝しようといっていたのに負けたから悲しかった。……3位決定戦。相手はD。この試合はぜったい勝って3位をとろうと思った。……やっぱり二回戦で負けたのがくやしかった。でも、ポートボール大会は楽しかった。またしたいな。

O子) わたしはポートボール大会で6位でした。とてもくやしくてたまりません。……わたしはBチームとの戦いで全力を出して終わったときに、負けたと聞いてとてもがっかりしました。とても悲しくてなみだが出てしまいました。……5年になってバスケットボールはがんばろうと思っています。とてもくやしかったけど、楽しいポートボールでした。

<チームや友達との関わりを中心に述べたもの>

Y児) ぼくは、ポートボールが終わって、自分で自分の成績をふりかえってみて思ったんだけど、今年はよくシュートをして3分の2のかくりつできまっている。……3位になれたのもAチームのみなさんのおかげだと思います。ふつうのポートボールやトライアングルのポートボール、ぼくはどちらも好きだけど、かつやくしやすいといえどトライアングルの方がかつやくしやすい。……ポートボールのしめくくりのポートボール大会で、全力をつくしてがんばれたので、3位でも満足している。……Aチームのみんな、いままでどうもありがとう！とても楽しかったポートボールだった。……。

K子) ……最初に試合をしたときぜんぜんパスがつながりませんでした。……その日は本当にパスがよくつながり、はじめて2勝できたのです。試合が終わった後、チームのみんなでYくんをほめました。それから、だんだんチームワークがとれてきました。……トーナメント戦では、Cチームと試合をしてまけました。その時、一番ないたのはYくんでした。……まけた時、まるになって、チームのみんなをみんなではげました。「3位決定戦がんばろうや」といって。……Aチームのみんなは本当によくやったと思います。私にとっては、心残りのないポートボールだったと思います。

<ポートボールの特性に触れているもの>

N児) ……ポートボールのこつというものが今年の授業でわかりました。ぼくの考えでは二つあります。それは、まず第一に「コートいっぱいチームの人がちらばる」、第二に「人がパスしやすい位置に動き、パスをどンドンつなげシュートする」ということです。要するに、ポートボールは、チームワークというものが必要なのです。ぼくは、ポートボールを終えてつくづくこう思いました。「体育は、ただ体を動かすだけでなく、頭を使わなければならない」ということを。

A子) 私がポートボールを終えて思ったことは、みんなで力を合わせないとポートボールはできないということです。わたしは、チームの人たちの心が一つになって1点が入るのだと思います。……たとえ点が入らなくて負けてもいいと思う。トーナメント戦で負けて泣くと言うことは、いっしょうけんめいしたから泣けるんだと思います。私は決勝戦より、5位、6位になるかもしれないという、Bとの決戦が一番心に残っています。Bとは体育の

中で何度か対戦したことがあるので強いのは知っていました。だから、試合の前には決勝戦でもないきんちょう感がありました。……またポートボールをしたいです。

<自己の変容に着目して述べたもの>

S児) ぼくは一人でスポーツはやるものではない、とあらためて実感した。相手と戦うにもパス、シュートをするにも、がむしゃらに戦ってしまった。Fチームが6位になったのは、全員がそんな心で試合をしたからだと思う。みんなに目を向けないと勝利は相手チームのもの。視野を広げてがんばりたい。

T子) 結局、5位に終わりました。……でも私は、5位という結果は、がんばってやった結果なのでうれしいです。それよりも、5位決定戦で勝てたことをうれしく思います。今まで、負けて泣いてしまったことが何度かありました。でも、その後の試合、がんばって勝ちました。そのがんばりが大切だと私は思います。……3年生の時のポートボールとくらべてみると、いろいろよくなった点などがいくつかありました。たとえば、たくさんの人がシュートするようになったし、決まるようにもなりました。パスもよくつながるようになったし、いろいろなパスのしかたもおぼえました。……私の場合は、高いシュートもだいぶん取れるようになったし、こうげきの方もうまくパスがもらえるようになりました。それが私の進歩です。……

このポートボールの実践や子供たちの感想文などを通じ、単元全体の目標及び単元全体の留意事項に照らし合わせて、次のように成果と課題を整理した。

○ 目標

- ① ポートボールのルールを工夫し… (ア), 攻め方や守り方の簡単な技能を身につけ… (イ) ゲームが楽しくできるようにさせる。… (ウ)
- ② ルールを守り… (ア), 互いに協力して練習やゲームを行い… (イ), 勝敗を素直に認めることができるようにさせる。… (ウ)

① (ア)	成 果	<ul style="list-style-type: none"> ・ 主に第二次にルールづくりをすすめた結果、第二次の最後にはルールに関するトラブルもなく、安心してプレーできるルールができた。 ・ ルールの工夫においては、観点を示すことにより、相互評価がより活発に行われた。
	課 題	<ul style="list-style-type: none"> ・ ポートボールの本質を失わないために特性を十分整理し、変えてはならない部分と工夫の余地がある部分を整理する必要がある。
① (イ)	成 果	<ul style="list-style-type: none"> ・ 練習中やゲーム中の教師のプラスの評価は、子供に意欲をもたせ、技能の向上につながった。 ・ ドリブルを採用せず、必然的にパスをしなければならない場面を設定することにより、パスを中心とした攻撃技能を高めることができた。 ・ ゲーム記録という客観的な資料をもとにゲームを振り返らせることは、相互評価を行いやすくさせ、技能の向上につながりやすいと思われた。
	課 題	<ul style="list-style-type: none"> ・ ドリブルは、いつ、どのように採用することが目標達成のために有効かを整理する必要がある。 ・ 子供たちの実態を考慮しながら観点を整理し、自己評価を取り入れる必要が

		ある。いつ、何を、どのような方法で行うかは検討課題である。
① (ウ)	成 果	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゲーム結果を勝敗表に記録することにより、勝つ喜びを味わわせることができた。また、意欲的にゲームを行わせることができた。 ・ 消極的で技能の低い子供たちにとっても楽しめるルールや方法であった。 ・ 第二次でのルールづくりや民主的な集団の育成は、第三次、四次で楽しくゲームを行うための基盤となった。
	課 題	<ul style="list-style-type: none"> ・ チーム編成の方法を工夫し、チーム力に偏りがないようにし、子供たちが納得のいくチーム編成をすることが必要がある。 ・ ゲームで負けたチームをどのように評価する、させることが次時の意欲につながるかを考慮すべきである。
② (ア)	成 果	<ul style="list-style-type: none"> ・ 示した観点に沿ったルールづくりにより、子供たちはルールを自分たちのものとして捉えており、積極的にルールを守ろうとする姿勢が見られた。
	課 題	<ul style="list-style-type: none"> ・ 審判のしかたを指導し、身につけさせることを、一層重視すべきである。
② (イ)	成 果	<ul style="list-style-type: none"> ・ 兄弟チームによる3対3やトライアングルコートでのゲームにより、互いに見合い、教え合うといった相互評価の場を設定することは、チームの帰属意識や志気を高め、互いに協力して練習やゲームを行うことができるようにさせるためには有効であった。
	課 題	<ul style="list-style-type: none"> ・ チームのめあてをはっきりさせなければ互いに協力して練習やゲームを行うことは難しい。チームのめあてを持たせる手だてを工夫すべきである。
② (ウ)	成 果	<ul style="list-style-type: none"> ・ 勝敗表により勝敗にこだわりを見せ、どのチームも真剣にプレーしていた。真剣にプレーできたからこそ負けた時でも満足感を持つことができ、勝敗を素直に認めることができたように思われる。 ・ 勝敗を素直に認めることができたかという観点で、チームに対する評価を全体の間で行ったことは有効であった。
	課 題	<ul style="list-style-type: none"> ・ みんなが楽しめるルールづくりや審判力の育成、民主的な集団づくりは、勝敗を素直に認める態度の育成と関わりが深い。さらに、方法や評価のあり方を工夫する必要がある。

注1 本校研究機関誌、初等教育53号に記載。