

個が生きる体育科授業と評価

— 第3学年「ポートボール」の実践を通して —

川 中 昌 樹

1. はじめに

「ゲームのやりっぱなし」という言葉を聞くことがある。子供にボールを与えて自由にゲームをきなさいということであろう。このようにゲームを進めると、その結果はおおよそ予想することができる。上手な子のみが中心となってゲームが進む、ボールを一度も触れることなく授業が終わる子が出てくる、勝敗のみへこだわる、チームとしての達成感が味わえない、ゲームに参加できない児童は満足感を味わえない、といった姿ではなからうか。本校の体育科では、「自己を高める評価力の育成」をめざした授業づくりに取り組んでいる。これは、一人一人の児童が自らの能力を判断して学習のめあてを決定し、解決の仕方を考えて実施し、結果を見て修正するという「自己評価活動」を学習過程に位置づけ、工夫していく授業のあり方を研究するものである。このような授業づくりを通じて、自ら学ぶ意欲や思考力・判断力、そして技能を身につけさせ、生涯を通じて運動やスポーツに親しむ自己教育力の育成をめざしている。ゲーム領域では、ゲームそのものが評価活動である。ゲームで明らかになった課題を次のゲームで試し、さらに修正を加えて新しい課題を明らかにする。その課題を次のゲームで試す。このような活動の繰り返しの中で、自己やチームの課題を設定する力や態度を育てていく。そして、その課題を解決し、その喜びを味わい、いっそう意欲や技能を高めていくことができるように授業構成をすることが大切であるように思う。また、子供の活動欲求が十分満たされることも大切である。一人一人の意欲や思考力・判断力、そして技能の高まりが、「みんなで協力してがんばった。」「負けたけど楽しかった。」と言えるようなチームとしての満足感や達成感につながると考えている。

このような考えをもとに、ここでは、第3学年におけるポートボールの授業実践について述べる。

2. 研究仮説と検証方法

(1) 研究仮説

仮説1

児童一人一人が意欲的に取り組める練習やゲームの場を設定すれば、評価活動が促され、新たなめあてを持って取り組むことができるであろう。

仮説2

活動に照らして振り返る評価の手だてが適切であれば、自己評価力を高めていくことができるであろう。

(2) 検証方法

- ① 実践記録から児童の活動の実際を分析し、検証する。
- ② 意識調査、学習カード、体育ノートを整理し、検証する。

3. 実践例 第3学年 単元「ポートボール」

(1) 指導にあたって

① 単元について

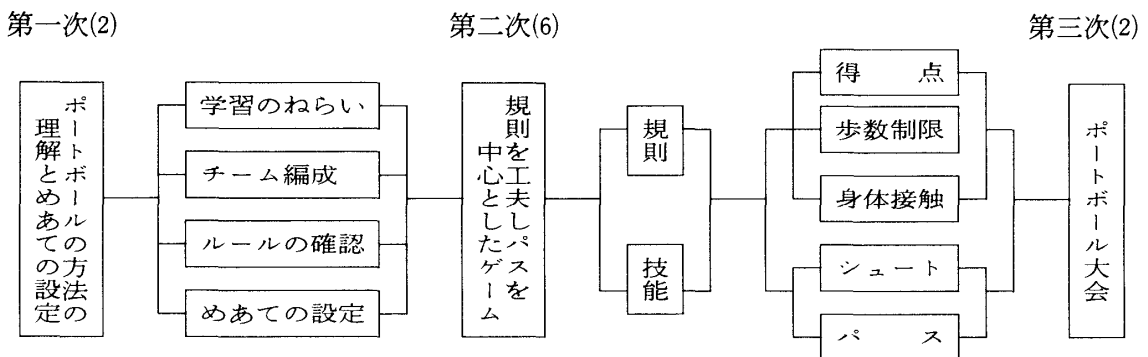
ポートボールは、手でボールを投げたり、捕ったりして相手チームと攻防しながら得点を競い合うゲームである。攻防の中心となる規則は、歩数が制限されていることと身体接触が禁止されていることの2点である。これらの規則を守りながらゲームをし、シュートを成功させることは、児童が大きな喜びを感じる場面である。

本学級の児童は、ポートボールは初めての学習であり、ゲームにおいてパスをうまくつないで攻めることは十分できない状態である。また、ボールを投げたり捕ったりする技能は大きな個人差が見られる。しかし、ゲーム後のアンケートでは、ほとんどの児童が楽しかったと答えており、ポートボールに対する意欲が感じられる。

② 指導目標

- ア 規則を工夫し、それを守り、互いに協力して練習やゲームができるようにさせる。
- イ 友達の動きを観察し、教え合って練習やゲームができるようにさせる。
- ウ パスを中心とした簡単な攻め方や守り方ができるようにさせる。

③ 指導内容と計画……………10時間

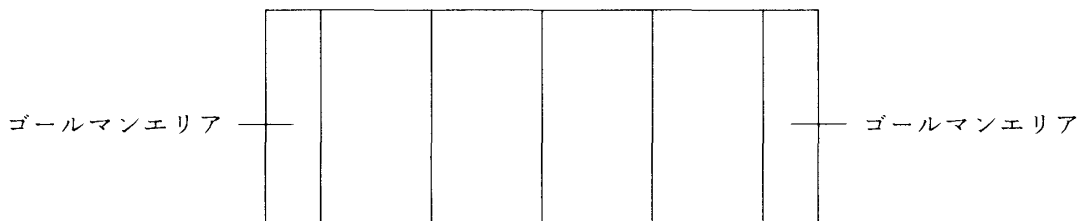


(2) 児童の実際 (本時 第二次 第3時)

① 授業設計の焦点

《パスの必要性に気づかせ、シュートの喜びを味わわせるゲームのさせ方》

個人の能力のみでは得点しにくくさせることにより、パスの必要性の理解とパスの技能の向上を図りたい。そのために、ドリブルはルールの中に設定せず、歩数は3歩に制限する。また、シュート成功の喜びをより多くの児童に味わわせるために、ゴールマンエリアをエンドライン上に設定し、ゴールマンが自由に動けるようにし、シュートしやすくする。



《友達の動きを観察し、教え合い、高め合うことのできるグループ編成》

友達どうして動きを観察し、教え合いながら練習やゲームをすることは、個のめあてやチームのめあてを達成しやすくし、意欲や技能を高めることができると考える。そこで、チームは1チーム8人とし5チームを編成する。さらに、1チームを4人ずつに分け、兄弟チームとする。ゲームでは、前半を兄チーム同士、後半を弟チーム同士で行わせ、勝敗は前後半の合計点で決定する。

学習過程

指導上の留意点と児童の活動の実際

1 本時のめあてを確認する。

1 コート図を活用して、本時のめあてを確認させる。

T1：前の時間にこのカードのようなコートを使ってゲームをしましたね。どこからシュートすると入りやすかったですか。

C1：1番近いから入りやすい。

C2：相手が1番いると2番や3番から投げた方がよい。

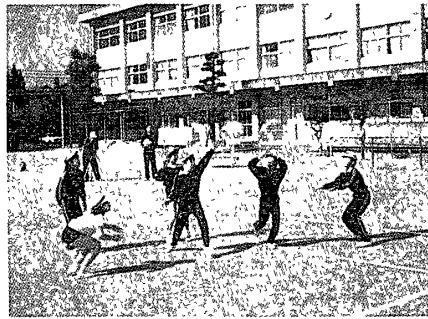
T2：3番からシュートをきめている人もいましたね。どこからシュートすると入りやすいか調べてみましょう。

シュートが入りやすい場所は、相手の位置や自己の投力などの様々な要因がかかわるので、思考しにくい点があった。

2 準備運動をする

2 チームで工夫した運動を行わせることにより、練習やゲームの意欲化を図る。

シュートの練習では、児童は前時に設定した各チームの作戦に基づいた練習をしていた。

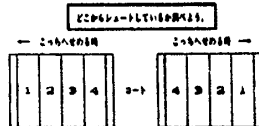


3 ゲームをする。

3 協力してゲームができるようにするために、次の点に留意する。

- ・ 3対3でゲームを行わせる。
- ・ 前半は兄チーム後半は弟チームが行い、勝敗はその合計点とする。
- ・ 兄弟チーム同志でシュート位置を明確にするためのゲーム記録をとらせる。

ゲーム記録



※ 2チーム
は、このコートで、
3対3で行います。ゲームの記録を
とります。

チーム	名前	1の場	2	3	4
兄チーム	久野内		1	下	
兄チーム	寺井川				
兄チーム	松本				
弟チーム	入道	下			
弟チーム	寺井川				
弟チーム	松本	下			

ゲーム



試しのゲームでは、児童はゲームそのものへ熱中し、シュート位置を試すことを意識していないように見えた。

児童Nの場合は、③の位置からのロングシュートのみを行っていた。

生かすゲームでは、試しのゲーム後の話し合いが十分に行われなかったために、試しのゲームでの学習成果を生かしたゲームとならなかった。

ゲーム中における教師を含めた他者評価は、兄弟チームによる応援や記録のシステム化によって、「おいしい!」「ナイス!」等の、言葉による評価がなされていた。

4 本時のまとめをする。

4 次時のめあてを設定させるために、次の点について評価し、発表させる。

・こまったこと、わかった・できるようになったこと、次のめあて

シュートについて、①②③のどの位置からも入りやすいという児童達の結果に対して、「もし、同じように守られたらどの位置が入りやすいか」と発問した。児童には、シュートが入りやすい位置をゴールマンからの距離のみで考えた者と、相手の守りも意識して考えた者がいた。

※どこからシュートすると入りやすいと思ったか（チームの考え）

①……………近いから入りやすいので

②……………近いから

②③……………近くてシュートしやすいから

①②③……………シュートしやすいから

自分の投げやすい所から投げればよい……………自分の苦手な所から投げて渡せないから

このように、多様な考えとその理由が発表された。

4. 分析と考察

《仮説1について》

児童一人一人が意欲的に取り組める練習やゲームの場が保障されていたか。

アンケート調査より（全39名）

今日のゲームは楽しかったですか。	どんなところが楽しかったですか。
とても楽しかった……………28名	パスが繋がったこと……………21名
楽しかった……………10名	シュートしたこと……………18名
あまり楽しくなかった…1名	協力できたこと……………17名
全然楽しくなかった……………0名	やり方が楽しかった……………8名
	（*複数回答をしてもよい。）

本時のゲームでの全シュート数とその成功数は、次のようであった。(1ゲーム6分×4ゲーム)
シュート成功数25本(前時18本) / シュート数69本(前時33本)

このことから、児童は本時のめあてであるシュートしやすい位置を見つけるために、多くのシュートをして試行していたと考えられる。また、チームノートには、次のような記述があるなど、兄弟チームが教え合い、励まし合ってゲームをしている様子が伺えた。

	Dの兄チーム → 弟チーム	Dの弟チーム → 兄チーム
前 時	がんばって勝とう。	パスをがんばろう。
本 時	がんばってパスの練習をしよう。	うまくできていた。OK!

活発な評価活動が行われ、新たなめあてを持って取り組むことができたか。

チームや個のノートには、次のような記述が見られた。

Bチームの相互評価

	前 時	本 時
チームの作戦	すばやく動いてシュートする。	見方がとれるようなボールを投げる。
工夫したいこと	パスを多くする。うまくシュート。	相手がとれないようなボールを投げる。
次 の 作 戦	投げ方をよくする。	ボールを横取り(インターセプト)する。

A児の自己評価

前 時	今日は人のとりやすいパスをしていなかったの、とりやすくしたいと思います。
本 時	わかったことは、たくさんパスをつないで④の所からシュートした方がいいこと。 まだ足りないことは、パスの練習ととり方です。

このように、児童は、チームや個のめあてを持ち、ゲームの結果からそれを修正して次のめあてを設定して学習をすすめることができた。しかし、めあてをノートに記述させる時間が不足し、記述できない児童も見られた。

《仮説2について》

活動に照らして振り返る評価の手だては適切であったか。

本時のゲームの内容をゲーム記録をもとに振り返らせることは、客観的にゲームを振り返ることができる点で効果があった。

また、本時では、児童一人一人に次のようなめあてがあった。

- ア 前時に設定した自分のめあて
- イ 前時に設定したチームの作戦
- ウ 単元の最初に設定した毎時間自分で反省すること
- エ 本時の最初に示しためあて(どこからシュートすると入りやすいか)

ウが態度やきまり以外にパスやシュート等に関するものもみられるだけに、個のめあてが多すぎのように思われた。そのために、本時のめあてまで意識することが難しかったと考えられる。また、そのことが記録をする際に時間がかかる原因とも考えられる。児童一人一人が自己評価の力をつけていくためと、教師が知りたいための内容について吟味し、精選する必要があると思われる。