

# 集団的スポーツにおける自己決定の場を大切にしたい授業づくり

## －第4学年「ポートボール」の実践を通して－

須山博充

### 1 テーマ～自分（たち）で決める場～について

「スポーツヒューマニティを育む」、「学び方の習得を図る」には、運動や人、勝敗等に対して、いい加減な関わりではなく、本気で関わっているかどうか、すなわち運動へのこだわりや没頭体験の中にこそ見い出すことができるのではないかと考える。運動へのこだわりや没頭体験があるということは、自分（たち）が運動へ主体的に関わっているということである。そして、運動へ主体的に関わることができるということは、運動が好きであること、できるということが大きな要因となる。それらを保障する方法（手段）として「自分（たち）で決める」場を設けることは、意義深いことと考える。

現代スポーツにおけるルールの様変わりや激しい。バレーボール、サッカー、バスケットボール等、ひと昔前に比べずいぶん変わってきている。より楽しめるものにするために、ルールやコート、道具などの工夫は、現有スポーツの特権ではない。学校体育においても、これまでのスポーツ文化の伝承だけでなく、自分たちで楽しめるよう工夫することが求められている。これまでも、発達に合わせてゲームを作り替えること（リードアップゲーム）は、なされてきた。しかし、リードアップゲーム自体も今、一つのスポーツ文化（ポートボールやラインサッカー等）として広く普及し、さらなる工夫が試みられている。本実践もその一つである。

以下、テーマに照らし合わせて行った実践を紹介する。

### 2 実践事例－「ポートボール」（第4学年）－

#### (1) 授業づくりにあたって

##### ア 既習経験

3年生の時には、はじめて攻守混合型のボール遊びを行うこともあって、ルールやゲームの進め方を知り、ポートボールを楽しむことができることをねらいとしてゲームを行った。

指導計画、ルール、コートについては下記の通りである。

#### <指導計画>（全9時間）

第一次 ゲームを知り、なれよう。…3時間

- ・最初のルール説明
- ・試しのゲーム（3試合前後半各5分）
- ・チームゲームカードのつけ方
- ・ルールの付け加え及び修正

第二次 相手チームの戦い方を知ろう。…3時間

- ・チーム練習
- ・第1時リーグ（3試合前後半各7分）

第三次 対戦チームにあった戦い方を工夫してゲームをしよう。…3時間

- ・チーム練習
- ・第2時リーグ（3試合前後半各8分）

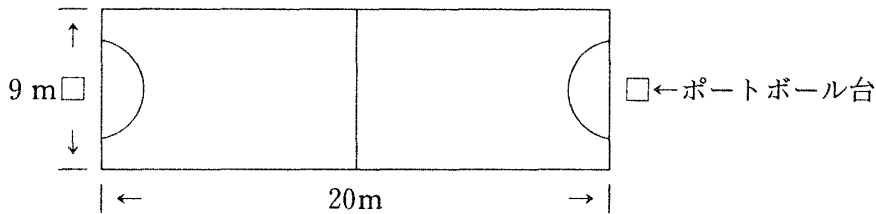
#### <ゲームの進め方及びルール>

特に、どの子にもシュートチャンスの必然性が与えられるように最初のルールを提示した。

(◎の部分)

- 前後半とも5人对5人で行う。(ゴールマンを含む)
- ◎時間内にシュートを入れた人(違う人)の多いチームが勝ち。但し、同点の場合は、シュートが決まった数の多い方が勝ち。
- ◎シュートが決まったら、ゴールマンは交代する。(両チームとも)
- ガードマンは付けても付けなくてもよい。(フリーガードマン制)
- (エンド、サイド)ライン外からの直接シュートは認めない。
- 3歩以上歩いてはいけない。
- ダブルドリブルはいけない。
- 相手に触れると反則。その場から相手チームのボールで再開。

<コート>



イ 授業前アンケートから

今回ポートボールを行うにあたって、次のようなアンケートをとった。

① ポートボールは好きですか。

好き…32名 きらい…7名 どちらでもない…1名

<好きな理由>

- ・ボール運動が好きだから。
- ・みんなで協力できるから。
- ・バスケットみたいだから。
- ・チームワークがよくなるから。
- ・去年楽しかったから。
- ・ルールが覚えやすいから。
- ・得意、上手だから。
- ・パスがまわるから。
- ・ガードマンが面白いから。
- ・ゴールがちょうどいいから。

<きらいな理由>

- ・なぐったり、たたかれたりするから。
- ・点が入られないから。
- ・勝ったらいやみを言われたから。
- ・審判は訳が分からない(できない)から。
- ・こけるから。
- ・勝手に(ゴールマン)決められるから。
- ・同じ人ばかりボールをもって渡してくれないから。

<どちらでもない理由>

- ・パスしてくれないが、見てると楽しい。

② どんなポートボールにしたいですか。

- ・コートを広くしたい。(9名)
- ・楽しくけんかのないゲーム。(8名)
- ・3年生の時と同じルールで。(7名)
- ・コートの形を変えてみたい。(5名)
- ・パスをいっぱいして、だれでもシュートが入れられるようにし、作戦時間を増やし、「おもしろかった」と言えるようにしたい。(3名)
- ・みんなが同じくらいボールがもてて楽しいゲーム。(2名)
- ・少人数にする。(2名)
- ・ファール何回かで相手に1点。
- ・殴ったり悪口を言ったら3分間退場。
- ・ゴールマンは代わらないようにしてみたい。
- ・だれもいないときは1点、敵がボールをとろうとしながら入れたら3点。

- ・やわらかいボールで。
- ・ダブルドリブルあり。
- ③ 不安なことはありますか。
  - ・突き指やボールが当たったり、台から落ちたりしないか。(5名)
  - ・ボールを渡してくれない。(4名)
  - ・ファール。(3名)
  - ・審判に自信がない。
  - ・硬いボールは使いたくない。
  - ・ルールがもっと簡単。
  - ・4組全部で試合をする。
  - ・けんかになること。(3名)
  - ・文句、嫌みを言われる。(3名)
  - ・審判になる人がルールをちゃんと知らない。

#### ウ 授業づくりのポイント

3年生での既習経験と事前アンケートの結果より、次の3点を授業づくりのポイントと考えた。

- ① 3年生で行ったポートボールを基本に、ルールをより徹底したり、付け加えや削減を行う。また、コートの広さや形を変えたりしていろいろな場でのゲームを行う。**(運動との出会わせ方)(自己決定できる場や課題解決のための活動時間の保障)**
- ② アンケート結果より、勝っても負けても文句や嫌みを言わないマナー(公平、公正的な態度)についてや身体接触プレーの際の素早いジャッジ等についての取り組みがけんかのない楽しいゲームにするためのポイントになってくることがうかがえる。**(学び合い、高まり合う集団づくり)**
- ③ 攻守混合型のボールゲームの場合、ルールやコートの工夫をして楽しむことはできても、作戦面においてそれを生かしてゲームをすることは、中学年の児童にとっては難しいと思われる。また、パスをつないでシュートへもっていくための動きづくりに、3対2や5対4などのチーム練習を組むことがあるが、それが3対3や5対5のゲームになるとなかなか生かされていないことがよくある。

そこで、作戦を考える場面、練習したことがゲームに生かされる状態を作るために、5対5で試合を始め、得点を入れたら入れた人が抜けて、それ以後は常に5対4の状態で行うポートボールを提案してみたい。そうすることで、練習や試合の場を通して、攻め方、守り方を考えた各チームの取り組みが期待できるのではないかと考える。また、シュートする喜びだけでなく、特にチームのリーダーとなるような子には、ゲームを組み立てる喜びを味わわせること(ゲームメーカーを育てる)もできるのではないかと考える。**(運動との出会わせ方)**

## (2) 授業の概要

### ア 指導目標

- 得点や勝利をめざして、ルールやコートなどを自分たちで変えたり、選んだりしてゲームを楽しむことができるようにする。
- ルールを守り、互いに協力してゲームを行い、審判の判定や勝敗を素直に認めることができるようにする。
- ボールの扱いやルールに慣れながら、攻め方、守り方を工夫してポートボールを楽しむことができるようにする。

### イ 指導内容と計画

- 第一次 学習の見通しをもつ……………(2時間)
- ・試しのゲーム
  - ・学習計画づくり
- 第二次 いろいろなコートでいろいろなチームとゲームを行う……………(5時間)
- ・コート①～コート③それぞれの場で、4チーム総当たり戦

第三次 対戦チームを決めてゲームを行う…………… (4時間)

・コート①で対抗戦

第四次 対戦チームにあった戦い方を工夫してゲームを行う…………… (6時間)

・各チームコートを選択して、2試合ずつの総当たり戦

ウ 学習の展開

第一次 学習の見通しをもつ

第1時 3年生の時にやったポートボールを思い出そう (ゲーム)

10/31 (金) ○3年生の時にやったポートボールのルール確認

○チームの確認

第2時 4年生でのポートボール学習計画づくり

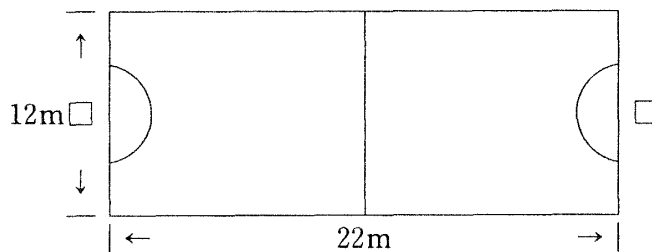
11/ 4 (火) ○アンケート結果より話し合い

・ルール (3年時をもとに。◎を原則としない), マナーの確認

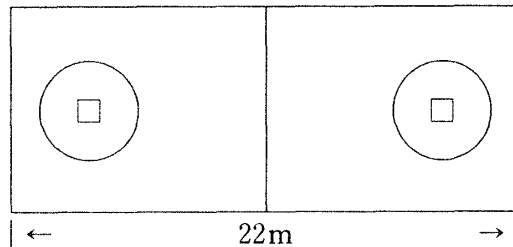
・審判について…4~6人制←より多くの目でチェック

・コートについて…3コート (下図参照)

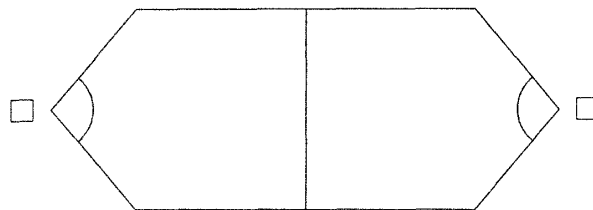
<コート①>…シュートは180度以内



<コート②>…シュートは360度どこからでも、攻めやすく守りにくい。



<コート③>…シュートは90度以内、守りやすく攻めにくい



○チームゲームカードの記録の仕方の確認

第二次 いろいろなコートでいろいろなチームとゲームを行う

第二次授業展開の概要

学 習 活 動	教 師 の 働 き か け
1 めあてを確認する。	1 課題を提示し、意識づけを図る。
2 対戦相手やコートを確認し、チームでチーム課題の練習や作戦を行う。	2 前時の振り返りから、各チームの課題を把握しておき、巡視する中で、助言・指導する。
3 ゲーム①を行う。 ・前、後半各3分	3 審判の仕方について助言を行ったり、個人技能、集団技能のよさについて言葉かけを行ったりする。
4 ゲーム①を振り返り、作戦の確認または練習を行う。 ・作戦タイム	4 チームカードや作戦盤を使って、ゲーム①でのチームのよさや課題を明らかにするよう指示する。また、練習どおり、作戦どおりにゲームを行えたチームにはその要因を考えさせ、ゲーム②への意欲づけを図るようにする。
5 ゲーム②を行う。 ・前、後半各3分	5 3に同じ。
6 本時の振り返りをする。 ・めあての達成 ・勝敗や審判に対する態度 ・ナイスプレー、フェアプレー	6 ◎勝敗や審判に対する態度、ナイスプレー、フェアプレー等については、毎時間発表させることにより、ゲームにおける好ましい態度についての意識化を図るようにする。

第1時 いろいろなコートでゲームを楽しもう

11/ 5 (水) ○コート① (赤-白, 青-緑) とコート② (赤-白, 青-緑) で試合  
○チームカード記録開始

第2時 いろいろなコートでゲームを楽しもう

11/ 7 (金) ○コート③ (赤-青, 白-緑) とコート① (赤-青, 白-緑) で試合

- ・コートの違いによる勝敗の違いがでた。
- ・ゲームはスムーズに流れたが、前後半4分では、作戦タイム、ふり返りの時間が十分にとれない。次回から前後半3分のゲームを提案した。

第3時 いろいろなコートでゲームを楽しもう

11/14 (金) ○コート② (赤-緑) とコート③ (白-青) で試合

- ・始まりが9時過ぎとなったため、前後半各3分の1試合ずつとした。
- ・ナイスプレー、フェアプレーを見つける発言が多く聞かれた。
- ・全員得点した方が勝ちではないため、シュートする人が決まってくる。パス回しもそう。

第4時 いろいろなコートでゲームを楽しもう。

11/15 (土) ○コート① (赤-緑, 白-青) とコート② (白-青) とコート③ (赤-緑) で試合

- 赤…男子中心のボール回しになっている。
- 白…パスのまわりがよく、いいゲームであったと振り返っている。

青…チームワークの大切さを実感する記述が見られる。女子の触球数、シュートチャンスが少ない。

緑…前後半のメンバーによって雰囲気が異なる。勝手に決められることに不満をもっている者がいる。

※チームの触球数が勝敗に関係ありそう。

第5時 いろいろなコートでゲームを楽しもう

11/19 (水) ○コート② (赤-青, 白-緑) とコート③ (赤-白, 青-緑) で試合

赤…コート②でいいパス回しが見られた。

白…前半はほぼ万遍なくパス回しができていたが、後半は男子2人を中心としたパス回しになっている。

青…シュートチャンスはいくつかあるが、確実に決まっていなかったことが課題のようである

緑…コート③での守りが堅い。

<コート別対戦成績表>

コート①	赤	白	青	緑
赤		○ 6-4	● 1-4	△ 2-2
白	● 4-6		△ 2-2	○ 5-4
青	○ 4-1	△ 2-2		○ 4-1
緑	△ 2-2	● 4-5	● 1-4	

コート②	赤	白	青	緑
赤		○ 6-5	○ 4-2	● 1-4
白	● 5-6		○ 3-1	○ 3-2
青	● 2-4	● 1-3		○ 7-2
緑	○ 4-1	● 2-3	● 2-7	

コート③	赤	白	青	緑
赤		△ 1-1	△ 2-2	△ 1-1
白	△ 1-1		● 2-3	● 2-5
青	△ 2-2	○ 3-2		● 0-2
緑	△ 1-1	○ 5-2	○ 2-0	

コート①では青, コート②では赤と白, コート③では緑がそれぞれ他チームよりも勝ち数を上まわった。コートの違いによる各チームの戦い方が, はっきりと表れた。

第三次 対戦チームを決めてゲームを行う

第三次授業展開の概要

学 習 活 動	教 師 の 働 き かけ
1 めあてを確認する。	1 課題を提示し, これまでの攻め方のよい点を挙げ, 意識づけを図る。
2 ◎チーム課題の練習や作戦を行う。	2 前時の振り返りから, 各チームの課題を把握しておき, 巡視する中で, 助言・指導する。
3 ゲームを行う。(コート①) ・前, 後半各6分	3 審判の仕方について助言を行ったり, 個人技能, 集団技能のよさについて言葉かけを行ったりする。

4 チーム内でゲームについてのふりかえりをする。

・チームめあて

5 全体で本時のふりかえりをする。

・勝敗や審判に対する態度  
・ナイスプレー、フェアプレー

4 チームのめあてがゲームの中で活かされたかどうかについてチームカードに記入するよう指示する。

5 ◎勝敗や審判に対する態度、ナイスプレー、フェアプレー等については、毎時間発表させることにより、ゲームにおける好ましい態度についての意識化を図るようにする。

第1時 5対4ゲームのルールに慣れよう

赤-緑

白-青

11/20 (木) ○コート① (赤-緑, 白-青) で試合

4-3

3-4

ゲームの中で、シュートが決まったら決めた人がコートの外に出て、5対4の状態ゲームを続けることを提案。1人多い状態の時どう攻めるか、チームの動き、作戦にかかっていることを話す。コート、対戦チームについては、高学年のバスケットのゲームに近づけたいこと、また偶然にもコート①での対戦がそれぞれ引き分けであったことからほぼ同じ力であることを確認して決定した。ゲームはスムーズに行われた。

第2時 5対4における攻め方を工夫しよう

赤-緑

白-青

11/21 (金) ○コート① (赤-緑, 白-青) で試合

2-4

6-5

チーム練習では、赤…パスからシュート、白…パス回し、青…シュート、緑…シュートを主に練習していた。チーム課題を意識した取り組みはできていたようだ。ただ、5対4を意識して取り組んでいたチームは少ない。特に、青チームの女子は(前後半で男女を分けている)、ボールに固まって動いている。

第3時 5対4における攻め方を工夫しよう

赤-緑

白-青

11/27 (木) ○コート① (赤-緑, 白-青) で試合

8-12

4-4

第4時 5対4における攻め方、守り方を工夫しよう

赤-緑

白-青

11/28(金) ○コート① (赤-緑, 白-青) で試合

6-5

8-7

<コート①における対抗戦(赤-緑, 白-青)成績>

赤…2勝2敗

緑…2勝2敗

白…2勝1敗1分け

青…1勝2敗1分け

コート①における対抗戦は、赤-緑, 白-青ともほぼ互角であった。

第四次 対戦チームにあった戦い方を工夫してゲームを行う

これまでのゲームの総まとめとして、自分たちのチームにあったコート、ルール(5対4を採用するか否か等)を選択、相手に要求して2試合ずつの総当たり戦(1チーム6試合)を行った。授業展開については、第三次と同じである。

第1時~第6時 まとめゲーム(コート・ルール指定総当たり戦)をしよう

12/3(水)

赤指定

コート②

赤-白(10-5)

青指定

コート①

青-緑(2-6)

12/10(水)

白指定

コート①

赤-白(3-5)

緑指定

コート③

青-緑(3-1)

12/11(木)

赤指定

コート②

赤-青(6-5)

白指定

コート①

白-緑(2-8)

12/12(金)

青指定

コート①

赤-青(4-3)

緑指定

コート②

白-緑(4-9)

12/18 (木) 緑指定 コート② 赤-緑 (8-3) 白指定 コート① 白-青 (6-7)

12/19 (金) 赤指定 コート② 赤-緑 (7-5) 青指定 コート② 白-青 (6-6)

<コート・ルール指定総当たり戦成績>

赤…5勝1敗 緑…3勝3敗 青…2勝3敗1分け 白…1勝4敗1分け

自分たちの得意とするコート,あるいは対戦成績のよいコートを選んでゲームが行われたがこれまでの対戦成績以上に意外と差がついた。その要因の一つとして,特に赤は,自分たちの得意とするコート②に絞ってパターン練習を繰り返し行っていたことが挙げられる。

エ 事後アンケートより

全授業終了後アンケートをとった。「ポートボールの学習は楽しかったですか。」という問いに対して,楽しかった32名,楽しくなかった2名,どちらでもない6名であった。

その理由(自由記述)は以下の通りである。

<楽しかった>

- |                        |      |   |                     |
|------------------------|------|---|---------------------|
| ・みんながパスをしてくれたから。       | (6名) | } | 運動(ゲーム)参加の実感        |
| ・みんなにボールが回ったから。        | (4名) |   |                     |
| ・よく動けたし,ボールが怖くなくなったから。 | (3名) |   |                     |
| ・だんだん力がついてきたと思うから。     | (2名) |   |                     |
| ・集中してできたから。            |      |   |                     |
| ・みんなが協力してゲームを行えたから。    | (3名) | } | チームワーク,人間関係の<br>深まり |
| ・チームワークがよかったから(ついたから)。 | (4名) |   |                     |
| ・交流が深まったから。            | (2名) |   |                     |
| ・点がよく入ったから。            | (3名) | } | ゲームのおもしろさ           |
| ・いい試合ができたから。           | (2名) |   |                     |
| ・相手チームと力がほぼ互角だったから。    |      |   |                     |
| ・ルールが変わったから。           | (2名) |   |                     |
| ・作戦がうまくいったから。          |      |   |                     |
| ・ポートボールが好き,得意だから。      | (3名) |   |                     |
| ・勝ったときうれしかったから。        |      |   | ・負けても気にしてなかったから。    |

<楽しくなかった>

- |                |                    |
|----------------|--------------------|
| ・負けたとき文句を言うから。 | ・あまりパスをしてくれなかったから。 |
|----------------|--------------------|

<どちらでもない>

- ・ボールがあまり回らないから
- ・いいプレーもあったけど,言い合い・もめごとがあったから。

オ 児童の感想より(下線筆者)

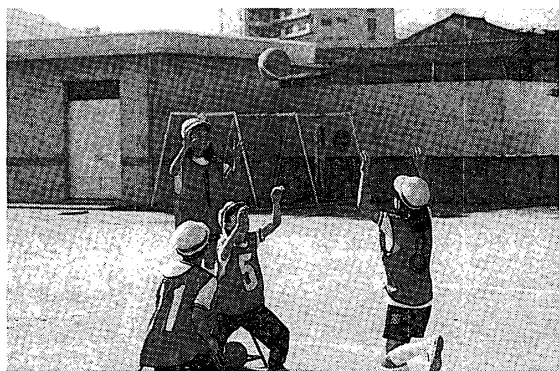
ポートボールは,体育の授業の中でも個人的だけ好きな方です。だから最初の時には,「勝つてやる,勝つてやる。」と思っていたけど,チームががんばっていないとダメということをまず学びました。その後もルールで勝負が変わるところもおもしろいなと思いました。

ルールを要求する試合になると,女子がとってもうまくなり,男子よりうまい人も出てきたり,強いロングパスをとったり,「とびこんでもとりんさいよ。」と言うほどにもなりましたポートボールをふりかえて,とてもおもしろいゲームになったです。



ポートボールは、3年生でやったことがあります。まだそのときは、みんなそんなに上手じゃなかったのに、4年生でやってみたらとても上手になっていました。それに、コートも③までふえてとても楽しいゲームができたと思います。今までやった中で、トラブルもあったけどみんなでかいけつしたり、ここはどうするのかなどもみんなですべてやっていたのでよかったです。

去年のポートボールの時よりは、ボールをさわっていたし、よい動きもしていたのでよかったです。けれど一番よくなったところは、シュート数が増えたことです。(中略)どのようなところに行けばボールをパスしてもらえるかは、①人(敵?)のいないところ、②ゴールマンに近いところの二つだと思います。または、ボールを持っている人に一番近い所。そして、実際に行動にうつしてみると、パスしてもらえました。(中略)ポートボールになれてきたらすごくおもしろかったです。



わたしは、このポートボールを終えて、気づいたことがあります。それは、試合の時、身体が勝手に動いているような感じでやっていることです。その分、ポートボールに熱中しているんだなあと思いました。(略)



ポートボールは、はじめやるときはとてもいやだった。なぜなら、パスをしてくれないからだ。しかし、始めてみると、○組はチームワークがよく、パスを回してくれた。(中略)  
また、休み時間も練習して、○○さんとか教えてくれたので、ポートボールは楽しかった。しかし、試合中にはやはりもめることが多かった。相手チームと言い争いや反則もあったが、ゲームに熱くなっている証拠だと思った。(略)

### (3) 考 察

実践を振り返り、事後アンケート結果や児童の感想と合わせ考察してみたい。

- 事後アンケートの結果を見ると、楽しくなかった理由には、①ゲームに十分参加できていないこと、②ゲーム中、ゲーム後のプレーや勝敗に対する言い合いに絞られた。楽しかった理由の大半が、楽しくなかった・どちらでもない理由の裏返しであることから、**集団的スポーツにおける楽しさの要因は大きく、①運動（ゲーム）参加の実感、②チームワーク、人間関係の深まり、③ゲームのおもしろさ**、とまとめることができよう。
- 今回このポートボールの学習において、ルールやコートを自分たちで考え決めること、その中で、自分たちのチームの特徴を見出し、ルールやコートを選んでゲームを行うことを試みた。コート①の形は前年のまま（コートの縦3m、横2m増）であるが、コート②、③については子どもたちより出されたものである。特にコート③は、コート②とは相異なる形でチームの特徴を引き出すことができた。子どもたちの「いろいろなコートでやってみたい」という希望を生かすことにより、コートを選択して、自分たちのチームの特徴や作戦を生かしたゲームが可能となり、**楽しみ方を拡げることができたのではないかと考える**。
- いろいろなコートでいろいろなチームと対戦すること、対戦チームを固定し、相手チームの特徴を捉えて練習し作戦を立ててゲームを行うこと、さらに自分のチームの特徴を生かし相手チームにルールやコートを要求してゲームを行うことと、様々な楽しみ方を計画したため全17時間という大単元となった。第二次の4時間は、教師が意図的（授業づくりのポイント③参照）に仕組んだものであった。しかし、作戦面の高まりにおいても、コート等を選択することでその状況は作ることができた。ゲーム自体はスムーズに行えたが、児童にその意図が十分伝わらなかったようだ。単元全体の流れの中で、その展開を位置づけることは、児童の意識とずれがあったように思われる。

ただ、比較的技能の低い児童にとっては、ゲームになれるまでに時間がかかった。技術は一朝一夕に身につくものではない。ましてや目まぐるしく変化する状況を判断してプレーする能力は、ゲームの中でしか養うことができない。**自分がゲームの中でどう動けばいいのかわかってこそ、ゲームのおもしろさが実感できると考える**。そのためには、ゲームを主とした展開と少なくとも12～13時間の単元計画が必要であると考え
- 第一次、第二次の対戦成績を見てもわかるように、どのチームも力は、ほぼ互角であった。力が同じだから、ゲームも白熱した。接戦のゲームも多く、そのため勝敗にこだわるトラブルも多くあった。どのチームも必死であった。ゲームに熱中していた。だから、本気で学べる場があった。ポートボールのゲームを通して何を大切にしたらいいのか、もめ事をどう解決したらいいのかを自分たちで考え、感じとってくれたことを今後も大事にしていきたい。