

児童が課題解決に向けて主体的・対話的に取り組む指導の工夫

—サッカーの特性に触れることを通して—

千葉市立園生小学校 教諭 根本 茂洋

《研究の概要》

本研究の目的は、児童が課題解決に向けて主体的に学習をする中でサッカーの特性に触れ、サッカーを好きな児童を増やすことである。児童が主体的に活動してサッカーを好きになるためには、サッカーに必要な技能を身に付けることが不可欠である。そこで、技能を身に付ける学習と主体的・対話的な学習双方を明確に位置付け、指導計画を作成した。ねらいを明確にしてゲームを工夫した学習を実践することで、児童は主体的・対話的に学習に取り組み、サッカーに必要な技能を身に付け、サッカーの特性に触れることができた。また、指導資料などを用意することで、教師側の指導力向上にもつながった。

1 問題の所在

「千葉市学校教育の課題 21世紀を拓く」における体育科の課題として、課題解決学習を充実させるために児童の的確な実態把握を基に、運動の特性を考慮した手立てを講じることができるよう努めると述べられている。子供たちがねらいをもって学習活動を行うために、何を身に付けさせたいかを明確にし、児童が課題解決に向けて学習を展開できるような授業改善に努めることが必要である。筋道を立てて練習方法や作戦を考え、改善の方法などを話し合ったり、他者に伝えたりするなど、ペアやグループで仲間と十分に関わる活動を設定することにより、思考力、判断力、表現力等を育むことができる。

また、従前の学習指導要領では、「運動に親しむ」と表現されていたことが、「運動に親しむ資質や能力」に改められた。これは生涯にわたって運動に親しみ続けるためには、単に運動を楽しむだけでなく、技能や学び方などの実践力を十分に身に付ける必要があると考えられたためである。

サッカーの一般的特性は、二つのチームが入り交じり、ボールを足で扱ってのパスやドリブルから、相手の守りをくずしながらシュートをして、得点を競い合うことを楽しむ運動である。しかし、足でボールを扱うことは難しく、経験による技能差が大きくなる。そ

のため、サッカーの経験がある児童がゲームを進めてしまう傾向にある。

本校の実態を知るため、全児童を対象に1人1台端末タブレットPC（以下「ギガタブ」という）を使って調査を行った。「体育学習のサッカーが好き」と回答した児童は、どの学年も6～7割であった。「サッカーを楽しんでいるとき」は、試合で勝つことよりも技能面の成功が若干上回った。その反面、「サッカーをしていて楽しくない」と感じることは技能面の失敗が多く、技能面について苦手と回答している児童はどの学年も5～6割程度だった。また、学年が上がるほど「友達ともめたとき」にサッカーをしていて楽しくないと回答する割合が多くなった。「友達と教え合いができるか」という問いについては、「できない」と回答した児童はどの学年も4～5割程度だった。その理由は、「自分が苦手だから」、「教え方が分からないから」という回答が多かった。

児童がサッカーの特性に触れて楽しむためには、ボールを「止める」「蹴る」「運ぶ」といった技能を少しでも身に付ける必要があると考える。また、話し合う時間を設けたり、教え合う際の助けとなるよう教師が支援したりすることで、対話的に学習を進め、よい人間関係を築けるだろう。

そこで、サッカーの運動特性に触れるために学年の発達段階に応じて、必要な技能を考慮した学習内容を計画する。その中で何を身に付けさせたいかを明確にした学習を展開し、手立てを講じることで、児童が課題解決に向けて主体的に学習に取り組み、必要な技能を向上させながら、運動の楽しさを味わえると考え。

2 研究の目的と方法

(1) 研究の目的

本研究の目的は、学年の発達段階に応じてねらいを明確にした課題を解決する学習を展開することで、児童が主体的・対話的に学習を進めながらサッカーの特性に触れるための必要な技能を身に付け、サッカーの学習を楽しむことができたかを検証することである。

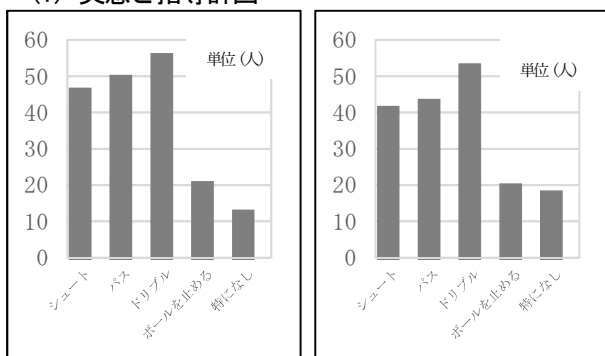
(2) 研究の方法

各学年のサッカーに関わる学習において身に付けさせたい技能を明確にし、実態に応じて工夫をした学習内容を提案して授業実践をする。

そして、その授業を通して児童の変容を2種類の調査結果から考察する。第一に、本人の振り返り（学習の事前事後でとるアンケートや学習カード）から意識面の変容を調査する。第二に、身に付けさせたい技能がゲーム中でどのくらい成功したのか、毎時間記録を取って数値化し、変容を調査する。

3 研究内容

(1) 実態と指導計画



【図1】 体育学習のサッカーで苦手なこと (左6年生, 右4年生)

本校では、足でボールを扱うことに対して苦手と答える児童が多い。【図1】にあるように、サッカーの学習を多く経験している6年生でも、サッカーに必要な技能で苦手と回答している児童が各技能において全体の半分程度である。4年生のアンケート結果にもある

ように他学年においても同じことが言える。

そこで【表1】のように学年ごとに身に付けさせたい技能を明確にし、その技能に合った運動やゲームを【表2】のように実践することとした。

【表1】系統性を意識した指導計画

特別支援 学級	☆ボールをける ・いろいろなボールや的を使った的当てゲーム
1年生	☆ボールをける ・いろいろなボールや的を使った的当てゲーム
2年生	☆狙ったところける ・ボールけりゲーム
3年生	☆狙ったところける ・アタッカーサッカー
4年生	☆正確にパスをする ・パスサッカー
5年生	☆スペースにドリブルをする ・ドリブルサッカー
6年生	☆シュート、パス、ドリブル ・個々が身に付けたい技能を選択する

(☆は身に付けさせたい技能)

【表2】基本的な学習の流れ

前半の学習の流れ

用具や場の準備
準備体操・今日の学習の確認
つながる運動
チャレンジゲーム
チーム内ゲーム・ゲーム
ふり返り

後半の学習の流れ

用具や場の準備
準備体操・今日の学習の確認
チーム内ゲーム・つながる運動 (チームごとに選択)
ゲーム (作戦を立てて取り組む)
ふり返り

つながる運動やチーム内ゲームの際は個人やチームの課題を解決できるように対話する場面を設けた。また、児童が主体的・対話的に学習を進め、サッカーに必要な技能を習得するための学習の流れを全担任と共通理解を図った。

(3) 研究の実際

①つながる運動の工夫

ゲームでサッカーの楽しさを実感できるように身に付けさせたい技能を明確にし、簡単な運動を学習の最初に取り入れた。また、技能上達のポイントを共有

するために意図的に児童同士が対話する場面を取り入れた。

②チャレンジゲーム

つながる運動で身に付けた技能を生かして、ゲームに取り組んだ。少人数で行うことで、ボールに触れる回数を増やし、チーム同士で競うことでサッカーの楽しさを味わいながら技能の向上を図った。

[資料1]は二人組でボールを持ち、ボールをコーンやマーカーの間に通しながらパス交換をする。これを移動しながら行い、時間内にいくつパス交換できたかを競う。

[資料2]は3対1でのボール回し。鬼はパスカットしかできない。そうすることで児童はどちらにパスを出せばよいか考えながら安心してボールを止めたり蹴ったりすることができた。同時にボールを持っていないとき、どこに動けばよいかの理解にもつながった。



[資料1]コーン通し（4年生）



[資料2]3対1ボール回し（4年生）

③チーム内ゲームの導入

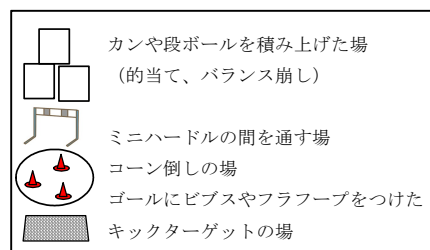
学習の最初は相手チームと対戦するのではなく、チーム内ゲームを取り入れた。コートやルールに慣れ、チームの特徴をつかむためである。どう動けばよいか、ボールを持った時にどうすればよいかなど、チームで教え合う姿も見られた。

学習の後半のゲーム前にもチーム内ゲームを取り入れた。そうすることで、ウォーミングアップの効果だけでなく、その日に行うゲームの作戦の確認として活用できるからである。実際に体を動かしながら机上で考えた作戦を確認することで、頭でも体でも理解することができ、ゲームに形として表れているチームが多かった。

④ゲームの工夫

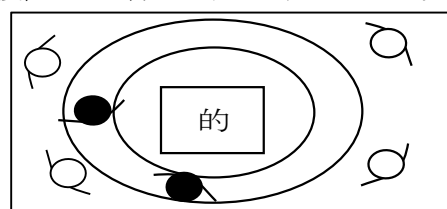
サッカーの特性に触れながら、身に付けさせたい技能がゲームの中で発揮できるように各学年の実態に応じたゲームを行った。

1年生と特別支援学級では、ボールを蹴る楽しさを味わわせるために[図2]のような様々な場を用意して、的を狙ってボールを蹴る活動を行った。



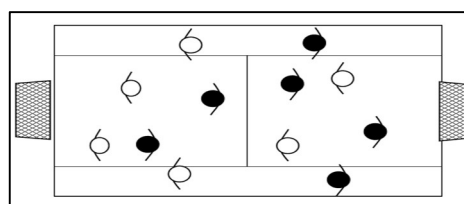
[図2]ボールけり遊び

2年生では、[図3]のような4対2（ボール3つ）の攻守交代型ゲームを行った。段ボールや缶などを積み、当てたり倒したりすることで得点となる。攻撃側は数的優位のため得点を取りやすくなると考えた。



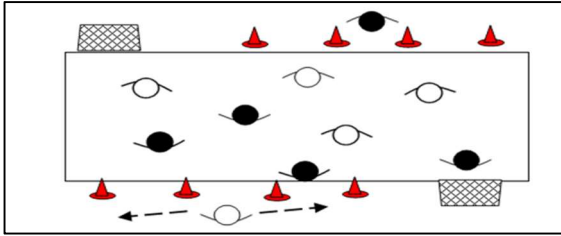
[図3]ボールけりゲーム

3年生では、[図4]のように外のゾーンにいる人はコートの中に入ることができない。しかしボールを手で運ぶことができるため、容易にゴール前に運ぶことができ、シュートをする機会が増えた。



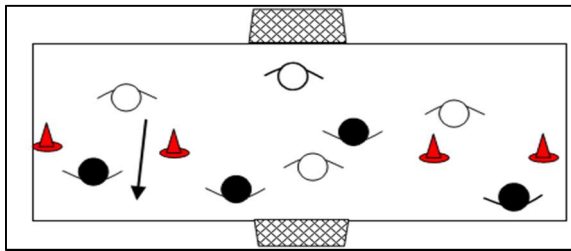
[図4]アタッカーサッカー

4年生では、[図5]のようにコーンの間を通過して味方にパスがつながっても得点とする。そうすることでパスへの関心や意識が高まると考えた。また、コートを横長にしてゴールを三つにすることでコートを広く使おうとする姿が見られた。



[図5]パスサッカー

5年生では、[図6]のようにコーンの間をドリブルで通過しても得点とする。そうすることでドリブルへの関心や意識が高まると考えた。また、コートを横長にすることでコートを広く使おうとする姿や相手が見えなかったところを見て中央突破をする様子など見られた。



[図6]ドリブルサッカー

6年生の学習の前半では、パス、シュート、ドリブルの場を作り、個々が高めたい技能の場を選んで学習した。

学習の後半は、チームに合った作戦を立ててゲームに取り組んだ。作戦を見直す時間を作り、チームが勝つためにどうすればよいか話し合う姿が見られた。

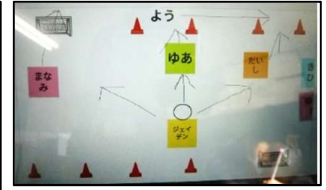
⑤話し合いタイム・作戦タイムの導入

ペアによる場の思索、つながる運動での教え合い、チームによる作戦の評価・見直しなど、友達と関わり学び合う時間を設けた。教師からの指導だけでなく、児童同士が学び合うことで児童が主体的・対話的に学習を進めることができると考えるからである。

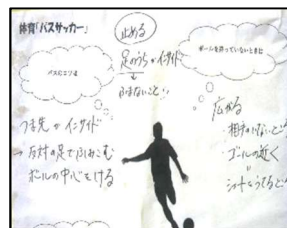
ギガタブのJamboardを活用して作戦ボードを作成した。これを使って[資料3]のように各チームが話し合いながら作戦を立てた。チームで共有することもできるとともに、個人で見返すこともできた。



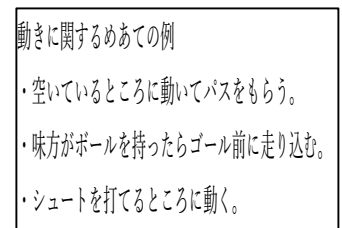
[資料3]作戦会議の様子（4年生）



サッカーにおいてボールを持っているときとボールを持っていないときの二つの局面が存在する。後者において、話し合いタイムや作戦タイム、学習カードの振り返りなどから挙げた良い動きを[資料4]のようにボードを使って共有をした。さらに[資料5]のように共有した内容からめあてを立てる児童もいた。

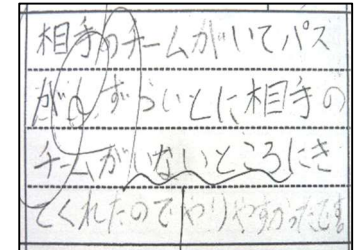
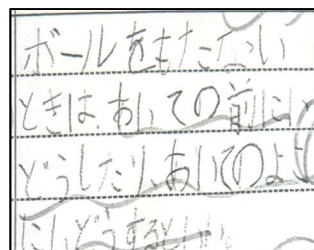
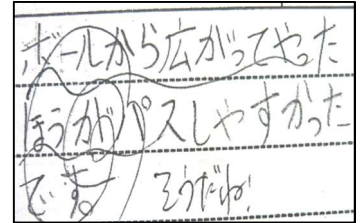
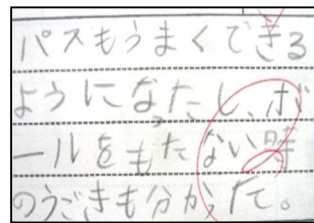


[資料4]共有ボード



[資料5]めあての例

ゲーム中の動きについて共有することで、児童がゲームの中でめあてを意識しながら動く姿が見られた。[資料6]が示すように学習が進むにつれてスペースへ動くなどゲームの質が高まった。



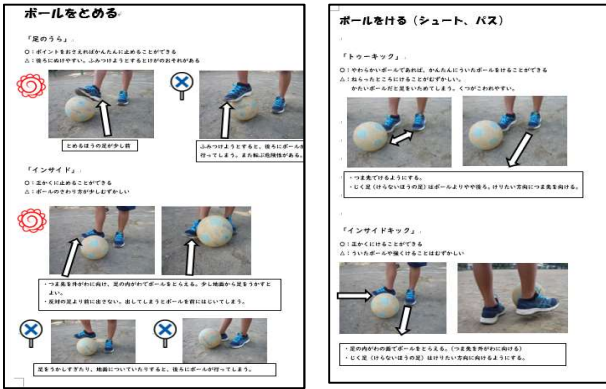
[資料6]4年生児童の振り返り

⑥技能ポイントを明確にした資料

体育の学習を指導するにあたって技能のポイントなど専門的な知識を教師側が知っておく必要がある。[資料7]のようにサッカーにおける必要な技能のポイントを分かりやすく示した資料を作成した

ボールを止める、蹴る、運ぶという動作時の軸足

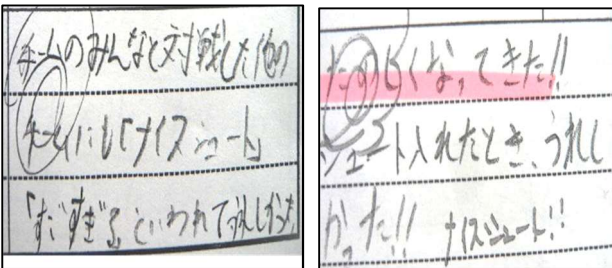
やボールを触る足の向きについて写真付きでまとめたものを各学年に配付した。児童が見てもわかる資料にすることで、学習中や休み時間に資料を見る姿が見られ、教え合う際の見る目のポイントにもなった。また、教師が児童に助言する際の資料となり、一貫した指導の参考にすることができた。



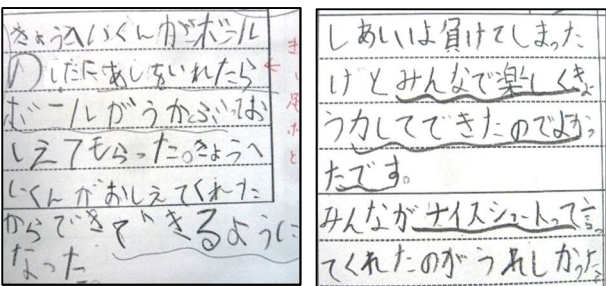
[資料7]技能ポイントを明確にした資料の一部

(3) 実践後の児童の変容

[資料8]や[資料9]が示すように学習を積み重ねるごとに児童同士の関わりが増え、運動を楽しむ姿が見られるようになった。



[資料8]児童の振り返り (左6年生・右5年生)

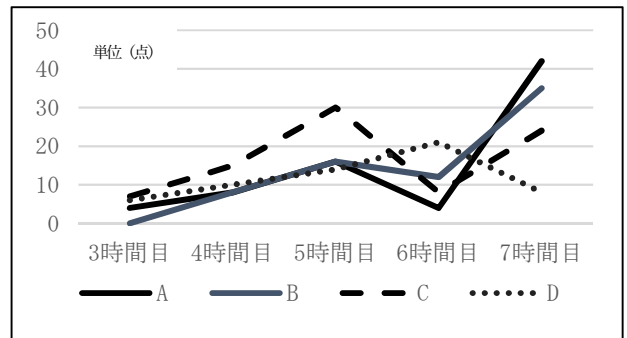


[資料9]児童の振り返り (左1年生・右3年生)

3年生では、学習の前後に5m先のゴールに1人5回蹴って何回入るかどうかが調査を行った。その際ゴールの中央にはカラーコーンを二つ並べ、そこに当たってしまった場合はノーゴールとした。それは狙ったところにボールを蹴ることができるか見るためである。

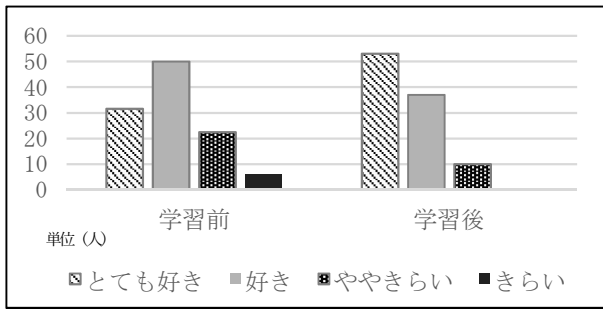
学習前は、ゴールに入った回数は平均2.4回であった。強く蹴ることができた児童は全体の3割であった。学習後は、ゴールに入った回数は平均3.1回と上昇した。強く蹴ることができた児童は全体の7割とこちらも数値は上がり、技能が高まったと言える。

4年生では、5m先にあるコーン間2mを5回蹴って何回通すことができるか学習前と学習後で調査した。学習前は平均2.6回であった。強くボールを蹴ることができている児童は全体の3割程度であった。学習後は、平均3.6回、強くボールを蹴ることができている児童は全体の7割であった。学習を終えて技能が向上したと言える。またゲーム中のゴール数をチームごとに記録した。作戦の成功やチーム力の差によって時間を追うごとにすべて右肩上がりとはいかなかったが、[図7]が示す通りどのチームも学習を積み重ねることで最初のゲームよりも得点数が上回る結果となった。

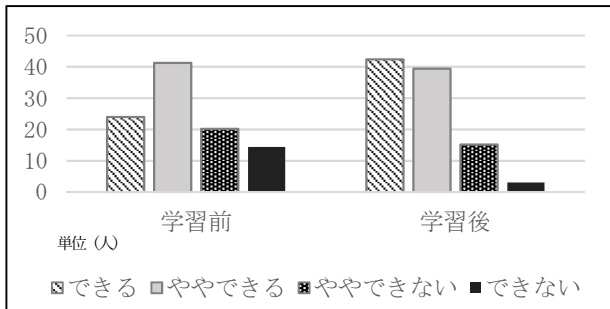


[図7]4年生のチームごとのゴール数の推移 (抽出クラス)

4年生の学習前と学習後のアンケートを比較すると、「体育学習のサッカーは好きか」という問いに[図8]に示した通り「きれい」と回答する児童はいなくなり、「ややきれい」と回答する児童が減少した。その代わりに「とても好き」と回答する児童が大幅に増加した。また、教え合いができるかどうかの問いについては、「ややできない」「できない」という回答が減少し、「できる」と回答した児童が増加した。[図9]に示した通り、これらは他学年においても同様の結果となった。これは、つながる運動や作戦タイムなど学び合う時間を設けたこと、身に付けさせたい技能を明確にし、その技能のポイントを掲示物や資料で共有することの成果と言える。



【図8】体育学習のサッカーは好きか (4年生)



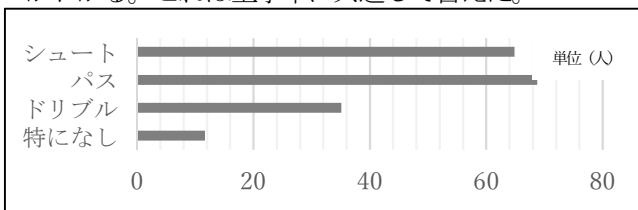
【図9】教え合いはできるか (4年生)

5年生では、ドリブルで8m先のコーンを回って何秒で戻ってこれるか計測した。学習前の平均タイムは11.9秒であった。学習後の平均タイムは9.5秒という結果となり、26名中23名が学習前よりタイムを上回ることができた。

4 研究のまとめ

(1) 成果

実態調査の結果に表れているように、ねらいを明確にした学習を進めることでサッカーの特性に触れることができ、サッカーを好きと回答する児童が増えた。児童が主体的に学習を進められるゲームの工夫や意図的に児童同士が対話する場を設定することで技能が高まったことが大きく影響していると言える。【図10】が示す通り、学習後にできるようになったことについてアンケートを取ったが、ねらった技能が高まったことがわかる。これは全学年に共通して言えた。



【図10】学習を終えてできるようになったこと (4年生)

また、【資料10】に示したように教師の視点から見ても、ねらいを明確にした学習を進めることで児童が変

容していったことがわかる。

- ・児童の技能が段々向上する様子が見られ、児童自身もそれを実感していた。
- ・以前はあまりサッカーを好きでなかった児童から「楽しい」という声を聞くことができた。
- ・友達の良さを生かそうとする姿や良さを認め合う姿が学習を追うごとに増えた。
- ・児童がのびのびと活動していた。
- ・チーム内のアドバイスが技能向上につながった。

【資料10】学習後の教師のアンケート

さらに児童の変容だけでなく、【資料11】に示した通り、教師も指導がしやすくなるというメリットがあることも分かった。

- ・技能を高めるための具体例があり、取り組みやすかった。
- ・指導資料を活用することで児童の技能向上につながった。
- ・工夫されたゲームを行うことで技能の差に左右されることが減り、運動の楽しさの共有につながった。
- ・学習の道筋が明確で、教師も児童も取り組みやすく、めあての確認が明確だった。

【資料11】学習後の教師のアンケート

(2) 課題

指導資料がある程度の効果はあったが、全学年に向けて作成したため、少しわかりづらい部分もあり、下学年の児童にはあまり活用が見られなかった。映像資料を作成すれば、より分かりやすく児童に技能のポイントについての理解が深まったのではないかと考える。

児童が主体的・対話的に学習を進めるためにゲーム前の活動やゲームを工夫したが、学級の実態に応じてルールやコートの大さきなどを微調整していくことも大切であると感じた。学級の実態や単元の特性を考慮して学習を進めていき、今後も指導力の向上を図っていきたい。

【主な引用/参考文献等】

- ・杉山重利、高橋健夫、細江文利、池田延行『小学校の体育6』大修館書店
- ・鈴木直樹、鈴木理、土田了輔、広瀬勝弘、松本大輔『ボール運動・球技の授業づくり』教育出版2010
- ・平川 譲『体育授業に大切な3つの力』東洋館出版社2018
主体的・対話的で深い学びを実現する教師像 東洋館出版社