

こころ豊かに生き生きと学び合う子を育成する体育学習 ～5年バスケットボール「チームプレーって最高！」の実践から～

Physical education class for fostering students who genuinely and vividly learn together

渡辺 健二 (赤羽根町立赤羽根小学校)
筒井清次郎 (愛知教育大学保健体育講座)

Kenji Watanabe (Akabane Elementary School)
Seiji Tsutsui (Aichi University of Education)

1 はじめに

本年度より、新学習指導要領が施行された。体育科については、「仲間と豊かにかかわりながら取り組むことによって、各種の運動に親しみ運動が好きになるようにすること」を方針に改訂が行われた。これは、生涯にわたって運動やスポーツを豊かに実践していくことの基礎を培う観点を重視したものである。

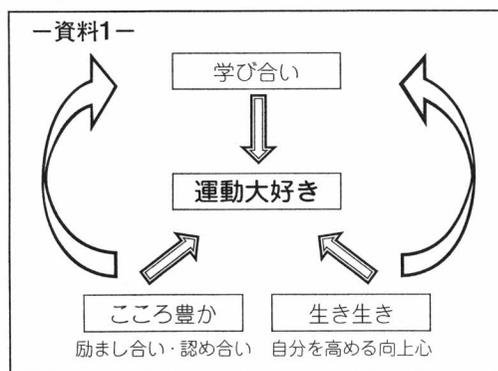
本学級の児童は明るく活発な子が多い。また、帰りの会に設けてある友達の善い行いを紹介する「今日のM.V.P.」では、男子が女子のことを発表したり、女子が男子のことを発表したりすることも珍しくなく、男女仲の良い学級といえる。しかし、いざ勝ち負けを争うこと、損得が絡むことになると、どうしても自己中心的になってしまう子が多く、協力することの大切さや、友達と喜びを共感することの素晴らしさに気づいている子は少ない。

運動面に関しては、希望制である運動部活に30名全員が所属していること、これまでのソフトボールやマット運動、水泳の単元において意欲的に学習できていたことから、体を動かすことが大嫌いな子は少ないようである。しかし、運動能力、特にボール運動においては男女の差が見られ、1学期のお楽しみ会でに行ったバスケットボールでは、ドリブルやシュートをすることが上手な男子に、女子はただついて走っているという有り様であった。さらに、2学期になり、部活動でバスケットボールの練習が始まったことにより、男女間の

差は歴然としてきた。そして、本単元を初める前に行ったアンケートでは、お楽しみ会で子どもたちが真っ先に「やりたい」と言っていたバスケットボールを、「大好き」と答えた児童は、半数にも満たなくなっていた。なお、「大好き」と答えた児童の理由の多くは「シュートを決めることがおもしろい」と答えており、チームプレーの良さを感じている子は一人もいなかった。

そこで、本研究のテーマを、「こころ豊かに、生き生きと学び合う子の育成」とし、バスケットボールを通して、チームプレーや協力することの大切さを知り、友達同士で喜びを共感できるような児童を育成したいと考え、本研究に取り組むことにした。

2 研究のねらい



研究テーマである「こころ豊か」、「生き生き」、「学び合い」を図(資料1)のように捉え、本研究の目指す子ども像を次のように設定した。

- チームプレーを心がけ、思いやりの心を持って協力できる子（こころ豊か）。
- チームのためにできることを考え、自分を高める子（生き生き）。
- 友達同士でアドバイスをし合い、喜びを共感できる子（学び合い）。

3 研究の仮説と具体的な手立て

体育科の学習においてバスケットボールを扱うメリットとして資料2のようなことが挙げられる。そして、1学期に学習したソフトボールとは異なり、敵味方が絶え間なく動き入り乱れる攻防一体型ゲームのため、パスやドリブルなどの基礎技能に加え、チームプレーの大切さや対人的な状況判断の必要性を学習することができるという最大のメリットが、バスケットボールの学習では期待できる。このことをふまえて、次の仮説と手だてを設定した。

－資料2－

〈バスケットボール学習の利点〉

- ・運動の基本である、走・跳・投すべての技能を同時に高めることができる。
- ・1チームの人数が少なく、十分な運動量を確保できる。
- ・コートが比較的狭く、友達の動きが観察しやすい。
- ・コートの使用方法や得点方法、審判の判定の仕方などに制限を加えることで、ルールを工夫しやすい。

－仮説1－

ゲーム中心の単元を構想し、学習を振り返る場を多く設けることで、技能の高い子が活躍できない子の思いに気づき、チームプレーを心がけたり協力したりすることができるであろう。

〈手だて〉

- ・技能の高い子がボールを独占し、苦手な子が活躍できないという学級の現状（課題）を認識させるために、簡単なゲームや練習試合は行わず、初めから正規のミニバスケットボールのルールでリーグ戦を行う。
- ・ゲームの時間（運動量）を確保するために、技術練習は体ほぐしの運動として行う程度とす

る。内容はパスやドリブル、シュートなどのバスケットボールの技術を含むことを前提として、子どもたちからアイデアを募る。

- ・毎時間終末に、チームごとに学習を振り返る反省会の場「チームミーティング」を設定し、意見交換を行う。また、リーグ戦終了後にも、学級全体でミーティングを行う。

－仮説2－

みんなが活躍できるようなオリジナルルールを考えることで、思いやりの心が育つであろう。

〈手だて〉

- ・「みんなが活躍できるためにはどうしたら良いか」という課題を解決するためのオリジナルルールを考える。
- ・自分たちで考えたオリジナルルールが、みんなが活躍できる（バスケットボールの運動特性にふれる）ために妥当なものであるかどうかを、試しのゲームを行い検証する。

－仮説3－

ペアチームや体育ファイルを活用し、活動をデータ化することにより、学習の振り返りがしっかりとでき、次時への意欲が高まるであろう。

〈手だて〉

- ・ペアチーム同士で動きを観察して体育ファイルに記録する。観察・記録する動きの項目は資料3に示した。
- ・体育ファイルのデータをもとに、毎時間反省を記入する。
- ・体育ファイルの反省や生活ノートに朱を入れることで、児童の学習意欲を喚起する。

－資料3－

〈動きの観察項目〉

- ・得点
- ・シュート数
- ・パス数
- ・ドリブル数
- ・パイオレーション数
- ・ファール数
- ・軌跡図（随時）

4 検証の方法

一連の学習を、同じチームとなったA男とB子の学習の様子を中心に分析することで、前述の手だてや教師の支援が有効であったか、また本研究のテーマやねらいにどれだけ迫ることができたかを検証していく。

A男は、運動が得意だが、協調性に欠ける面がある。5年生の4月当初に比べると、ずいぶん思いやりの心や協力する態度が育ってきたが、勝負事や損得の絡むことになると、我を忘れて自己中心的になってしまう。お楽しみ会のバスケットボールでも、味方の子にパスすることはおろか、味方の子からボールを取って、自分だけで攻めてしまっていた。単元前のアンケートでも、「バスケットボールは好きですか。」の問いに「大好き」と答え、その理由は「自分で相手をドリブルでかわして、シュートすると気持ちいい。」というものであった。

一方、B子の興味関心は、専ら芸能関係に向いており、放課になれば昨日見たテレビドラマや歌番組について、友達の輪の中心となって盛り上がる毎日である。放課に外で遊ぶことはほとんどなく、運動部に所属はしているが、みんながやっているから私も、といった感じである。お楽しみ会での様子は、多少コート内を行ったり来たりはするが、意欲的にボールを取りに行ったり、パスをもらうために声を出したりする様子は見られなかった。アンケートでもバスケットボールを「嫌い」と答え、その理由は「上手な子だけが活躍しておもしろくない。」であった。

このような対照的な二人の、チーム内での活動や思いの変化を追究していくことで本研究のテーマを検証しようと考えた。

5 研究の実践と考察

(1) 子どもの思いや実態を捉えて

① 一学期お楽しみ会

一学期末、レクリエーション係の提案でお楽しみ会を開くことになった。レク係がお楽しみ会の内容について、希望を採ったところ、バスケットボールをやりたいという声がたくさんあがった。しかし、当日の様子は、ドリブルやシュートをすることが上手な男子に、女子はただついて走っているというものであった。終わった後の子どもたちの顔にも、A男たち上手な男子に対する不満の表情が伺えた。B子の日記（資料4）からも分かるように、男女間の運動能力差と、A男のようなワンマンプレーにその原因があるようであった。

日記（資料4）からも分かるように、A男は自

分のワンマンプレーに対してB子たちが不満に思っていることに気づいていなかった。

—資料4—

〈B子の日記〉

今日の3時間目に、お楽しみ会でバスケットをやりました。楽しみにしていたけど、男子がボールをひとりじめしていて、私は全然ボールにさわれませんでした。

それじゃあ楽しくなかったね。2学期のバスケットの授業は、楽しくできるといいね。

〈A男の日記〉

今日、お楽しみ会でバスケットをやりました。ぼくのチームは、ぼくが12点決めて、C男くんが4点決めて勝ちました。楽しかったです。

今日のA男はすごかったね。2学期のバスケットも、みんなで楽しくやりたいね。

(7月17日)

② 単元前のアンケート

9月下旬、運動会も終わり、いよいよバスケットボールの授業がスタートした。すでに、部活動でバスケットボールの練習をしている子どもたちは、部活で行っている基本練習を、早く実践で使いたくてうずうずしているようだった。

—資料5—

〈アンケートの主な結果〉

Q1：バスケットボールの好き嫌い

- ・好き：14名（A男を含む）
- ・ふつう：7名
- ・嫌い：9名（B子を含む）

Q2：その理由

- ・相手をドリブルで交わしてシュートすると気持ちいい。(A男)
- ・上手な子だけしかシュートできないから楽しくない。(B子)

Q3：どんなバスケットボールの授業にしたいか。

- ・5年生は、部活では基本練習ばかりなので、体育ではゲームをたくさんやりたい。(A男を含む)
- ・ゲームをたくさんやって、ボールにたくさんさわったり、シュートしたりして活躍したい。(B子)

お楽しみ会のことを踏まえ、単元前にオリエンテーションとして、アンケートや授業の進め方の説明、簡単なルールや技術の学習時間を設けた。資料5はアンケートの主な結果である。お楽しみ会で子どもたちが真っ先に「やりたい」と言っていたバスケットボールを、「大好き」と答えた児童は、半数以下に減少していた。

(2) 授業実践から

〈単元名〉

「チームプレーって最高！」

〈対象〉

5年生（男子16名 女子14名 計30名）

〈単元の目標〉

- ・練習やゲームを通して、チームプレーの大切さを知り、友達と喜びを共感することができる。
- ・みんなが活躍できるルールを工夫したり、作戦を考えたりすることができる。
- ・シュートや、パス、ドリブルなどの基礎技能を、練習やゲームで有効に用いることができる。
- ・基本的なバスケットボールのルールや、簡単な審判の方法を理解することができる。

〈単元構想〉（16時間完了）

- ・チームを決め、バスケットボールについて調べよう。（1時間）
- ・パスやドリブル、シュートを使って体ほぐしをしよう。（1時間）
- ・正規のルールでリーグ戦をやろう。（5時間）
- ・みんなが活躍できるオリジナルルールを考えよう。（1時間）
- ・試しのゲームで、オリジナルルールを検証しよう。（2時間）
- ・赤小5年生 オリジナルルール決定！（1時間）
- ・オリジナルルールにあった作戦を立て、リーグ戦をやろう。（5時間）

① いきなりリーグ戦！

アンケート結果からも分かるように、子どもたちは、ゲーム中心の授業を期待していた。よって、初めから正規のミニバスケットのルールでリーグ戦を行うことにした。部活動で学級全員がバスケットボールの基本練習をしていること、4年生からすでにバスケットボールの学習を行っていることもあり、B子たちの一部の子を除いては戸惑い

もなく、意欲的に活動していた。バスケットボールの技術練習は、手だてで述べたように、子どもたちからアイデアを募っ

た体ほぐしの運動（資料6）で行う程度とした。

—資料6—

〈身体ほぐしの運動〉

- ・ドリブル相撲
- ・まねっこドリブル
- ・三角パス回し
- ・スクエアパス
- ・1分間シュート
- ・ドリブルシュートリレー

〈ドリブル相撲だ、のこった、のこった！〉



ゲームの内容は、お楽しみ会の時と同様に、A男たち上手な男子のワンマンプレーが目立った。B子においては、ほとんど動かずに立っているだけという状態であった。

手だてで述べたように、ペアチーム同士で、お互いの動きの観察・記録を取り合い、それをもとにチームミーティングを毎時間行った。リーグ戦初日では、A男やB子の反省（資料7）からも分かるように、B子はA男のワンマンプレーに対する不満を伝えることはせず、半ばあきらめている様子であった。A男の方も、この時点では、自分のプレーの振り返りはできていても、チームプレーに目を向けることはできていなかった。

リーグ戦の3日目でA男たちのチームに変化がみられた。初戦、第2戦ともA男の大量得点により勝利を収めていたが、第3戦でA男は1点も得点を決めることができなかった。これは、対戦チームがこれまでのA男たちのゲームの様子を見て、A男が一人で得点していることに気づき、A男を徹底的にマークする作戦を考えたのである。そん

—資料7—

〈B子の反省〉

今日は、やっぱり1回もボールにさわることができませんでした。残念でした。

ミーティングで、その残念な気持ちは伝えたかな。

〈A男の反省〉

今日は、12回シュートを打って、5回しかきまりませんでした。でも勝てたのでよかったです。次も、シュートを全部決めて勝ちたいです。

A男はすごいね。次もチームワークで勝とう！

な徹底した相手のマークにかなりいらだっていたA男たちのミーティングに、教師も立ちあうことにした。その時のA男たちの反省会の様子を資料8に示した。

—資料8—

〈ミーティングの様子〉

A男：(不機嫌そうに)今日は、ぼくがマークされてシュートできなかつたので負けてしまった。その分みんながノーマークになるのでシュートを決めてほしいかった。

C1：そんなの勝手すぎる。いつもA男君ばかりシュートしてるから、マークされたんじゃない！

B子：そうだよ。私なんて、今までシュートどころか、1回もパスしてもらったことないのに、そんなこと急に言われてもできるわけがないじゃん！

T：まあ、落ち着いて。でも良かったじゃん。これでA男もバスケは一人の力じゃ勝てないのが分かったし、みんなもこれまで言えなかった思いが伝えられて。さあ、これからどうするかが大事だよ！

この日をきっかけに、資料9のA男の反省から分かるように、全然活躍できていないチームメイトの思いやチームプレーの大切さに気づき初めたようであった。また、B子も自分の思いを打ち明けられたことで、次時への意欲が高まったようであ

あった。

—資料9—

〈A男の反省〉

今日初めて負けてしまいました。今までぼくばかりがシュートしていたのでマークされてしまいました。これからは、他の子にもパスを回していきたいです。

マークされるのはA男が上手だからだよ。でも、バスケは一人の力だけじゃ勝てないことが分かったね。次からはたくさんパスを回していこう！

〈B子の反省〉

ミーティングで、言いたいことが言えてすっきりしました(怒っちゃったけど)。今までどうせパスしてもらえないと思って、動いたり声を出していなかった私も悪いと思います。次は、声を出してパスをもらいにいきたいと思います。

その通り。パスはまわっていてもだめだね。自分から声を出してもらいにいかないよ。B子はいいいところに気がついたぞ！

ところが、リーグ戦4日目に新たな問題が出てきた。A男は前時の反省から、意識的にB子達にパスを出そうと努力していた。B子もパスをもらおうと声を出し、意欲的に動いていたが、技能の低いB子たちは、ドリブルをすると、すぐ相手チームの男子に止められてしまい、シュートを打とうとしても、ゾーンの中に入っていけず、リングにシュートが届かないという状態であった。最終戦でも、前半はA男もパスをまわして、B子たちを活躍させようがんばっていたが、ついには業を煮やし、元通りのワンマンプレーに変更せざるを得なくなってしまった。

初めから正規のルールでリーグ戦を行い、チームミーティングの場を設けたことにより、子ども達の思いを引き出し、自己中心的だったA男たちもチームプレーや協力することの大切さに気づき初めた。さらに、A男とB子の最終戦後の反省(資料10)からもわかるように、「みんなが活躍できるバスケットボールにするためにはどうしたら良いか」という課題が新たに生まれた。

－資料10－

〈A男の反省〉

女子が声を出して、パスをもらいにきてくれたので、パスはしやすかったです。でも、うまく攻められなかったで、後半はまたぼくが一人で攻めてしまいました。

パスはうまく回せるようになったね。なんとかして、みんなが活躍できるバスケットボールにしたいけど、どうしたらいいのかなあ？

〈B子の反省〉

今日もA男君がたくさんパスを回してくれてうれしかったです。でも、相手チームの守りが強くて、全然うまく攻められませんでした。1回でいいからシュートを決めたいな。

がんばってパスをもらって攻めていたね。先生もB子がシュートを決めるところを見たいな。

② リーグ戦を振り返って

リーグ戦を振り返り、今後どのように学習を進めていくか子どもたちと話し合う場を設けた。その時の話し合いの様子を資料11に示した。B子のようなバスケの苦手な子たちは、A男たちの思いやりのあるプレーに感謝しつつ、自分達もチームのために貢献したいという気持ちを伝えた。A男たち技能の高い子からも、これまでの自己中心的なプレーを反省し、なんとかして、苦手なB子たちを活躍させたいという思いがひしひしと伝わってきた。そこで、「どうしたらみんなが活躍できるか」という課題を示し、話し合いを進めることにした。

③ オリジナルルールを考えよう！

みんなが活躍できるようにルールを工夫することになった。まず、全体の場で子どもたちからアイデアを出させ板書した。次にそれを、「場の工夫」、「得点方法の工夫」、「ボール扱いの工夫」、「その他」に類別したものをチームごとに組み合わせてオリジナルルールを作成した。出された主なルールを資料12に示した。

－資料11－

〈リーグ戦の反省と今後の方針〉

T : リーグ戦を終えて、どんなことを思った？

C1 : 記録をつけると、自分のプレーを反省しやすかった。

A男 : 自分一人だけでやってしまって、みんなに迷惑をかけてしまった。でも反省会をやって良かった。

B子 : ミーティングで自分の考えを言ったら、次のゲームからどんどんパスを回してくれるようになって嬉しかった。でも、うまく（シュート）できなくてチームに迷惑をかけてしまった。

T : みんなの「チームのために協力してがんばろう」という気持ちが先生はとても嬉しいよ。でも、まだみんな満足していないみたいだね。じゃあみんなが活躍できるバスケにするためにはどうしたらいいのかな？

C2 : 作戦を考えて練習すればいい。

C3 : えー、練習よりゲームの方がいいなあ～。

B子 : 私もゲームの方がいいな。

A男 : 練習も大事だけど、急には無理だと思う。ぼくは苦手な子でも活躍できるルールを考えてもう1回リーグ戦をやりたいな。

－資料12－

〈子ども達が考えた主なルール〉

◎場の工夫

- ・台形（制限区域）の中で守れる人を3人にする。
- ・男子は攻めてはいけない（ハーフラインを超えない）。

◎得点方法の工夫

- ・男子が入れたら1点、女子は3点。
- ・得点を決めた人数分ボーナス点。

◎ボール扱いの工夫

- ・男子はドリブル禁止。
- ・男子同士のパスは禁止（A男）。

◎その他

- ・ファール1回で2スロー
- ・体ほぐしの運動で勝った方に3点ボーナス



④ ポストイットでルールを検証

一資料13一

〈オリジナルルール検証の流れ〉

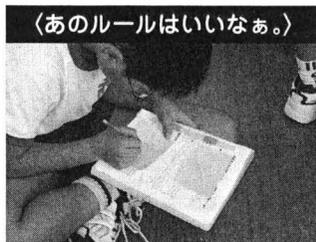
- ① チームごとに、資料12のルールを組み合わせ、オリジナルルールを作成し、ルールシートにまとめる。
- ② ルールシートを見て、どのチームのオリジナルルールでゲームをしたいか話し合い決める。1つのオリジナルルールにつき、1試合（2チーム）までとし、重なった場合はジャンケンで勝った2チームが対戦する。ただし、自分たちのチームの考えたルールではゲームはできない。
- ③ ゲームをしてみても、または、観戦してみても、

- ・良かったルールについては青色のポストイット
- ・やめた方がいい、または直せば良くなるルールについては赤色のポストイット

に、理由を書いてルールシートに貼る。

各チームが作成したオリジナルルールを試しのゲームを行い検証することにした。資料13は検証の流れをまとめたものである。

自分たちが、どのルールで、どのチームと対戦し、どのチームを観察・記録するかを子どもたちがすぐに確認できるように表にまとめチームのルールシートともに掲示し



た。また、事前に勝敗よりもルールの検証を意識してゲームを行うよう指示をした。ゲーム後、子どもたちは、予想以上に真剣にオリジナルルールについて考え、ルールシートはポストイットで埋め尽くされるほどであった。

⑤ オリジナルルール決定

一資料14一

〈オリジナルルールについての話し合い〉

- T : どんなルールが評判良かった？
 C1 : 得点を決めた人数分ボーナス点。20枚も貼ってあって、チームプレーができていいって書いてあった。
 T : じゃあ、このルールは是非採用しよう！ 他には？
 C2 : 男子同士のパス禁止。女子も活躍できていい。男子もたくさんの子が貼っていたよ。

(中略)

- T : 逆に評判の良くなかったルールは？
 C3 : 男子は攻めてはいけない。
 C4 : 男子のドリブル禁止。ドリブルシュートが打てなくてつまらないって書いてあったよ。
 T : じゃあ、評判の悪かったルールはやめとく？
 A男 : ぼくはそのルールでも我慢する。だって、最初のリーグ戦で自分だけで思う存分やったから、次は女子が活躍する番だと思う。
 T : A男はやさしいね。でも、A男が我慢して、他の子が活躍できても、嬉しくないんじゃないかな？ みんなどう思う？

B子たち：(うなづく)

- T : 先生は上手な子も、苦手な子も活躍できるバスケットにしてほしいし、シュートを決めるだけが、活躍することじゃないと思うな。

試しのゲームで貼られたポストイットをもとに、評判の良かったルール、そうでなかったルール、直せば良くなるルールに類別し、みんなが活躍できるオリジナルルールに絞り込む話し合いを行った。話し合いの様子(資料14)からも分かるように、A男は、自分は活躍できなくても、自分

が我慢してB子たちが活躍できるならいいと思うまでに、思いやりの心が成長していた。しかし、それでは「ドリブルやパスでボールを運びシュートを打つ」というバスケットボールの運動特性に、A男のように技能の高い子たちがふれられない可能性がある。そこで、「上手な子も苦手な子も、みんなが活躍できるバスケットボール」をキーワードに、オリジナルルールを決定した（資料15）。

—資料15—

〈決定したオリジナルルール〉

- ・台形（制限区域）の中の守りは3人
- ・男子同士のパスは禁止
- ・得点は男子2点、女子3点
- ・シュートを決めた人数分ボーナス点
- ・チームファール3回で2スロー

⑥ みんな大活躍！ オリジナルルールでリーグ戦

決定したオリジナルルールで第2回リーグ戦を行った。最初は、

ついついルールを忘れて男子同士でパスをしてしまったり、制限区域内に入ってしまったりする場面も見られたが、みんな生き生きとバスケットボールを楽しんでいる様子であった。引き続きペアチーム同士の観察・記録も行い、子どもたちからハーフタイムに1分間の作戦会議を開こうというアイデアも出てきた。リーグ戦4日目には、A男とB子のチームは5人全員シュートを決めることができた。そのときの喜びは日



記（資料16）からも分かるように、自分だけの喜びではなく、チームとしての喜びとなっていた。

—資料16—

〈A男の日記〉

今日体育でバスケットをやりました。ぼくたちノッポッポチームは、全員シュートを決めました。最後にB子さんがシュートを決めたときは、まだ試合中なのに、大喜びしてしまいました。

おめでとう！オリジナルルールを上手に使ったA男たちのチームは素晴らしい！

〈B子の日記〉

今日バスケットで、私たちのチームは5人全員シュートを達成しました。最後に決めたのは私でした。何回打っても決まらなかったけど、みんなが私のためにパスをくれたり、通り道を作ってくれたりしました。そして、残り45秒でやっと決まりました。今までのどのゲームよりも嬉しかったです。

見ていた先生もどきどきしたよ。友だちも応援してくれていたね。おめでとう！

（10月21日）

(3) A男とB子の変容

① データから見たA男とB子の変容

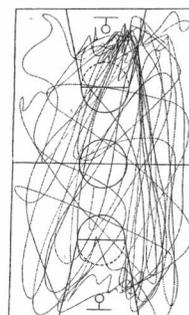
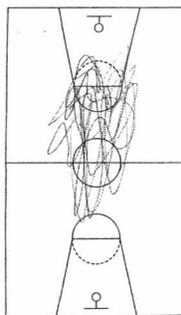
資料17左図は、B子の1回目のリーグ戦（正規のルール）初日、資料17右図は2回目のリーグ戦（オリジナルルール）最終日の軌跡図である。初めはコート中央付近しか動いていなかったB子が、オリジナルルールやA男たちチームメイトの協力で、最終戦ではコート全体を使ってゲームを

—資料17—

〈B子の軌跡図の変容〉

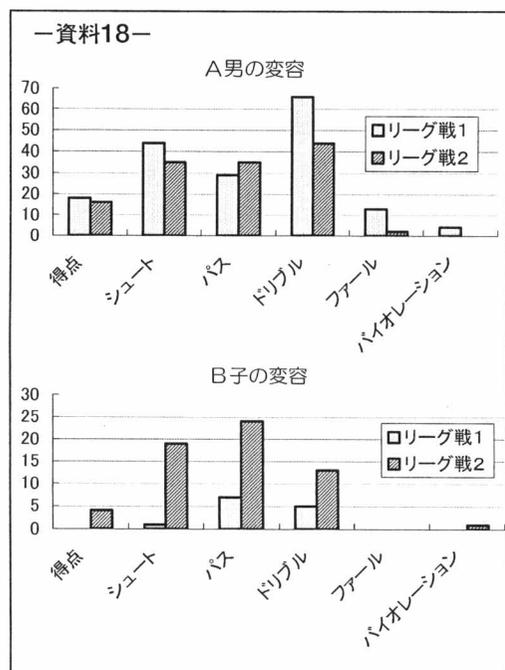
リーグ戦初日

リーグ戦最終日



行っていることが分かる。

資料18は、A男とB子の1回目のリーグ戦と、2回目のリーグ戦のデータを比較したものである。A男については、シュート数は減ったものの得点数に差は見られないこと、ファールやバイオレーションの数が減ったことから、無理なシュートや強引なプレーがなくなったことが伺える。また、ドリブルの数が減り、パスの数が増えていることから、後半ではチームプレーを意識してパスを使ったゲームを行っていたことが分かる。一方、B子については、得点、シュート、パス、ドリブルすべてにおいて、歴然とした差が見られ、意欲的にバスケットボールの学習に取り組めるようになったことが伺える。



② 単元後の感想から

資料19は、単元終了時のA男とB子の感想である。運動は大好きだが、自己中心的でワンマンプレーが目立ったA男は、本単元を通して、運動の苦手な子の気持を理解する思いやりの心が育ち、チームプレーの大切さや、喜び合い共感することの素晴らしさに気づいたようであった。一方、バスケットボールには意欲的ではなかったB子は、たとえ技能が低くても、チームのために自分にできることを考え、がんばることの大切さを実感し

ていた。

資料19-

〈A男の日記〉

バスケの授業が始まる前までは、自分がシュートを入れて勝つことしか考えていませんでした。でも、バスケの授業をやって、ぼくひとりの力より、5人で力を合わせた方が、うまくいくことが分かったし、みんなが活躍して勝った方が何倍もうれしかったです。3学期にはサッカーがあるので、また、オリジナルルールを作って、みんなで楽しくやりたいです。

チームプレーって最高だね！A男の言うとおりに1人よりも5人でがんばれば、喜びも5倍だね。サッカーでも、力を合わせて、喜びを何倍にもできるといいね。

〈B子の日記〉

はっきり言って、はじめはバスケが大嫌いでした。でも、今は大好きになりました。なのに、もうバスケの授業が終わってしまったので、すごく残念です。

5年生の体育のバスケをやって、私みたいに、下手くそな子でも、がんばればチームのために役立てるんだなと思いました。だから、これからの体育の授業でもがんばりたいです。

B子は、背も高いし、根性もあるし、全然下手くそじゃないよ。B子の言うように、バスケのようなチームスポーツでは、自分の役割を果たすことがとても大切ということなんだね。

ONE FOR ALL, ALL FOR ONE!

6 研究の成果と今後の課題

(1) 研究の成果

① 子どものバスケットボールに対する思いの変化について

単元前にバスケットボールを好きと答えていた子が半数にも満たない14名だったのに対し、単元終了後には30名全員が大好き（22名：A男、B子を含む）・好き（8名）と答えていた。また、単元終了後も、放課や授業後にオリジナルルールを用いて男女仲良くバスケットボールをする姿が見られるようになった。放課には教室で過ごすことの多かったB子の姿も、その中に見られた。

② 手だての有効性について

・技術練習は体ほぐしの運動で行い、できるだけゲーム中心の授業を行うことで、子どもの学習意欲を持続できた。

・初めから正規のルールでリーグ戦を行うことにより、技能の高い子がボールを独占し、苦手な子が活躍できないという学級の現状を体験でき、課題意識を持たせることができた。

・チームミーティングの場を毎時間設けたことにより、バスケットボールの得意な子が、活躍できない子の思いに気づき、自分のプレーを反省したり、チームプレーや協力することの大切さに気づいたりすることができた。

・体育ファイルを活用し、ペアチーム同士で動きの観察・記録を行わせることで、より具体的な自己評価や反省ができた。また、プレーをデータ化したことにより、次時の目標が明確になり、学習意欲を高めることができた。さらに観察・記録する側も、自分がプレーしていないゲームにも関心を示し、学級での話し合いが活発になった。

・「みんなが活躍できるためにはどうしたら良いか」という課題を解決するための方法を話し合う場を設けたことにより、子どもたちから「オリジナルルール」の発想が生まれた。これにより、苦手な子もチームのためにできる限りのことをしようとする向上心が芽生え、よりいっそうチームワークが高まった。

(2) 今後の課題

本研究では、ゲーム中心の単元を構想したため、作戦を立てて練習をするといった、思考判断力を養う学習が少なかった。また、思いやりの心や向上心、喜びを共感する場面は多く見られたが、個人の技術レベルに応じた教師支援が不十分であった。

7 おわりに

体育科の学習においては、運動能力に関わらず、どの子にもその運動種目の特性に触れさせる単元を構想し、授業を展開することが大切である。ただし、それが子どもの実態や興味関心に沿ったものでなければ、子どもが目を輝かせ、心を弾ませる学習は期待できない。本研究を通して、そのことを改めて痛感した。

今後も、今回残された上記の課題を解決していくことはもちろん、子どもたちが運動の特性に触れ、こころ豊かに生き生きと学び合う体育学習を心がけていきたい。