

仲間と運動する楽しさを味わい、主体的に学びに取り組む児童の育成  
—6年 ボール運動(ニュースポーツ) キンボールの実践を通して—

岡崎市立井田小学校

伊奈 亨

# 《目 次》

1 はじめに	・・・	1
2 主題設定の理由	・・・	1
3 研究主題	・・・	2
4 研究の方法		
(1) 目指す児童の姿	・・・	2
(2) 研究の仮説と手立て	・・・	2
(3) 研究計画	・・・	3
(4) 抽出児童	・・・	4
5 実践		
(1) ゲームを通して、チームスポーツのよさに気付いた児童A（第1時）	・・・	4
(2) 様々な戦術を考え、得点する方法を探る児童A（第2時）	・・・	5
(3) 速攻を効果的に決めるための方法に気付く児童A（第3時）	・・・	6
(4) チームプレイについて考える児童A（第4時）	・・・	7
(5) 仲間と協力しながら相手チームを分析し、相手チームに 応じた戦術を考える価値に気付く児童A（第5・6時）	・・・	8
(6) 仲間と阿吽の呼吸でプレイをし、 得点することに喜びを感じる児童A（第7時）	・・・	10
(7) 状況に合わせた試合運びを考え、 キンボール大会に向け意欲を高める児童A（第8・9時）	・・・	11
(8) 優勝をつかみとり、 仲間と運動する楽しさをかみしめる児童A（第10～12時）	・・・	12
6 考察	・・・	13
7 おわりに	・・・	13

## 1. はじめに

「主体的な子供の学びと成長を支えたい。」教師として、私が大切にしている思いだ。子供の成長を心から願い、授業を実践していく中で、たくさんの成長の瞬間に出会う。できなかったことができるようになる喜び。他者と意見を伝え合い、理解し合う満足感。課題を達成する時に見せる子供の笑顔が、私は大好きだ。

中央教育審議会答申において、「運動をする子とそうでない子の二極化傾向があること、子供の体力低下が依然として深刻であること、主体的に課題解決に取り組む学習が不十分であること」が体育科の課題として明確に示されている。「生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育成すること」という体育科の目標をいかにして達成するか。主体的に、学びに向かって動き出す子供をいかにして育むか、日々探求していかなければと強く思い、研究を進めることとした。

## 2. 主題設定の理由

「チームスポーツは運動が得意な人しか楽しめないから嫌いです。」ある児童がボール運動の単元の終わりに書いた振り返りの一言だ。ボール運動では、技能面のつまずきから、恐怖心や劣等感を感じ、苦手意識をもつようになる。体育が苦手な児童は、チームでのプレイに対しても消極的になりやすい。体育が楽しくないのも当然である。

ボール運動では、仲間と練り上げた戦術を用いて、相手と得点を競い合うことに楽しさや喜びがあると考え。仲間との関わり合いの中から、運動の楽しさを味わうのが醍醐味である。個人の技能面の課題を乗り越え、仲間と力を合わせてプレイすることのよさを味わうことで、より主体的に運動に取り組めるようになって欲しいと願いをこめ、ニュースポーツ「キンボール」を取り上げる。

キンボールは、直径 122cm の大きなボールを用いて、1 チーム 4 人、3 チーム同時に対戦する特別感溢れるスポーツである。また、キンボールは、大きなボールを床に落とさないようにして得点を競う種目である。大きなボールを用いるからこそ、守備や攻撃の面で、仲間との協力が不可欠になる。ボールを落とさないように仲間と協力して捕球し、攻撃につなげる。得点できた際には、味わったことのない喜びを感じることができる。また、3 チーム同時対戦というルール上の特性から、多彩な戦術選択の幅が広がる。チームや個人、相手チームの特徴にあった戦術を選択し、得点するためにはどうすべきか話し合う中で、仲間との関わり合いが生まれる。仲間との関わり合いを通して、チームの戦術に合った自己の役割を理解することで、どの子も活躍できる場を獲得し、仲間と力を合わせて運動するよさに気付くことができる。仲間と力を合わせるよさに気づき、チームでの自己の役割を見出すことができれば、より主体的に運動に取り組むようになるだろう。

本単元「みんなが主役！キンボール」を通して、仲間と運動することのよさを味わい、より主体的に運動に取り組む児童に育って欲しいと願い、研究主題を「仲間と運動する楽しさを味わい、主体的に学びに取り組む児童の育成」とした。

### 3. 研究主題

仲間と運動する楽しさを味わい、主体的に学びに取り組む児童の育成  
—6年 ボール運動(ニュースポーツ)キンボールの実践を通して—

### 4. 研究の方法

#### (1) 目指す児童の姿

研究主題に迫り、児童がより運動に親しむことのできる資質を育てたいという願いから「目指す児童の姿」を以下のように設定した。

- ・種目の特性を理解し、仲間と戦術を練り上げる中で、自己やチームの課題に気づき、課題解決に向けて進んで努力できる児童。
- ・チームで協力することやチームにおいて自己の役割を果たすことに喜びを感じ、運動を楽しみながら、チームのために自己の能力を進んで発揮しようとする児童。

#### (2) 研究の仮説と手立て

目指す児童の姿に近づけていくために、次のように「研究の仮説」を立てた。

##### 仮説①

戦術についての課題を共有し、自己や相手チームの動きを分析することで、勝つために必要な新たな課題に気づき、課題解決に向けて、進んで取り組むことができるであろう。

##### 仮説②

繰り返しゲームを行い、競争心に火をつけることで、チームで協力することやチームにおいて自己の役割を果たすことに意義を感じ、チームのために貢献しようとする意欲をもつことができるであろう。

研究の仮説を検証するため、次の具体的な手立てを用いて、実践していく。

##### 仮説①に対する手立て

<手立て①：ICTの活用（ツイート形式の戦術ネットワーク）>

iPad アプリ（teams）を用いて、戦術についての気づきや課題をいつでもチームで共有できるようにする。単元全体を通して、課題意識をもたせながら、運動に取り組ませる。

iPad を常に使用できる環境にし、児童が自由に学びに活用できるようにする。

<手立て②：スカウティングによる分析>

相手チームのゲームの様子を動画で撮影し、分析をする。相手チームの強みや弱みについて分析することで、自己のチームの戦術に活用する。

## 仮説②に対する手立て

<手立て③：単元の工夫>

種目の特性に迫り、チームの仲間意識を強めるために、兄弟チームを設定し、兄弟チーム間でゲーム形式の練習を繰り返し行う。ゲーム形式での練習を繰り返し行うことで、課題解決に向けた練習に意欲をもたせ、チーム間での対抗心を燃やす。

### (3) 研究計画 (12 時間完了)

学習課題	児童の姿 (○攻撃、□守備、☆チーム、△困り感・問い)
	<p>&lt;授業前&gt;</p> <p>チームスポーツは活躍できないから苦手だ。得意な子が楽しいだけ。</p>
<p>キンボールに挑戦しよう！ (第1時) 手立て③ ・試しのゲームを行う。</p>	<p>☆チームで動くのが難しい。 一人でも欠けると得点できない。</p> <p>○なかなか点が取れなくて苦戦した。 □広がって守らないとすぐに点を取られる。</p>
<p>得点をするためには どうすればいいだろうか。 (第2時) 手立て①③</p>	<p>○得点をするためには スペースをねらう。</p> <p>○攻撃までの時間を速くする。</p> <p>○遠くをねらって攻撃する。 コート隅をねらう。</p> <p>△スペースの隙をつくために速く攻撃するのが有効だけど、うまくいかない。</p>
<p>すばやく攻撃するためには どうすればいいだろうか。 (第3時) 手立て①③</p>	<p>□☆ボールを捕球した人の ところにすぐに集まる。</p> <p>○速攻での攻撃は点をとりにやすい。</p> <p>○□攻撃や守備の戦術を 考えるのが楽しい。</p>
<p>チームの力を発揮するには どうすればいいだろうか。 (第4時) 手立て①③ ・コーチングボイス</p>	<p>△戦術を頭では理解しているけど、うまく得点につなげることができない。 実際にプレイするとうまくいかないことがたくさんある。</p> <p>☆戦術を成功させるためには、チーム 全員の息をそろえる必要がある。</p> <p>○□☆チームで声を掛け合うことが大切。 コーチングボイスを活用して戦う。</p>
<p>相手チームを分析して 戦術を考えよう (第5・6時) 手立て①②③</p>	<p>□エースプレーヤーが攻撃 するときは要注意だ。</p> <p>□強いチームは 失点が少ない。</p> <p>○速攻とセットプレーを使い分 けると強いね。</p>
<p>強いチームって どんなチーム？ (第7時) 手立て①②③</p>	<p>○速攻が有効なのは相手の守備の 陣形がバラバラなときだ。</p> <p>○☆コーチングボイスがあると、戦術の判断が 早くなるね。声があるチームは強いよ。</p> <p>△相手を分析して戦っても、分析通りの試合ができないことが多い。 試合状況が変わる中で、勝つためにはどうしたらいいんだろう。</p>
<p>試合で勝つためには どのような試合運びをすれ ばいいのか。 (第8・9時) 手立て①②③</p>	<p>○試合の序盤は得意な速攻を使っ て得点をする。</p> <p>□○優位に試合を進めているときは守備に意識 を集中し、セットプレーに持ち込む。</p> <p>☆試合に入る前にチームでゲーム プランを話し合っておく。</p> <p>☆ゲームプラン通りの試合はなかなかできないか ら、試合中に声を掛け合い、意思疎通する。</p>
<p>仲間と勝利目指して戦おう —キンボール大会— (第10～12時)</p>	<p>☆チームでのコミュニケー ションを大切にします。</p> <p>○□得意な戦術で勝負す る。強みを生かす。</p> <p>☆声を忘れない。声が出 てるときは勝てる。</p>
	<p>&lt;授業後&gt;</p> <p>運動が苦手だ、体育はあまり好きじゃなかった。でも、チームで課題を解決する楽しさや勝つ喜びを味わって、体育が好きになった。体育が苦手な自分でも、チームのためにできることがあると知った。もっとみんなで運動に取り組みたい。</p>

#### (4) 抽出児童

児童Aを抽出児童として取り上げ、実践を行い、検証していく。

##### <児童Aの実態と教師の願い>

自分の思いを言葉にして伝えることが得意で、人との関わり合いが上手な児童である。コミュニケーションをとるのがうまいため、話し合い活動には意欲的に取り組むことができる。体育においては苦手意識をもち、運動に取り組む姿勢は消極的である。技能の低さから、劣等感を感じており、チームで行うスポーツに対しての意欲が低い。

本単元を通して、仲間と協働的に学び合いながら、運動の楽しさを味わい、主体的に運動に親しめるようになって欲しい。

### 5. 実践

#### (1) ゲームを通して、チームスポーツのよさに気付いた児童A (第1時) 手立て③

第1時は、キンボールに慣れることを目標に繰り返しゲームを行なった。キンボールは、コートの中に3チームが入り乱れ、大きなボールを床に落とさないように得点を競い合う種目である。また、攻撃をする際には、4人が必ずボールに触れていなければならないという特別なルールがある。<資料1>扱ったこともない大きなボールを用いることや特別な種目の特性から、チームでの協力が必要になる。

児童Aは、苦手なボール運動に取り組む前とは思えない明るい表情をしていた。大きなボールを目の前に、笑顔を見せながらキンボールに熱中していた。児童Aは兄弟チームのメンバーとルールを確認しながら、ゲームに取り組んだ。ゲームを繰り返し行くと、キンボールに慣れた様子で、児童Aのチームが作戦会議を始めた。

##### <資料1 キンボールのルール>

- ・コートは20m×20mの正方形(練習時は縮小)
- ・ピンク、グレー、ブラックの4人×3チームに分かれ、同じコートで3チーム同時に対戦する。
- ・ヒット(攻撃)、レシーブ(守備)を繰り返して得点を競う。
- ・ヒット時は全員がボールに触れていなければならない。
- ・ヒットをする時には、3人でボールを支え、コール後、プレーヤーの1人がボールをヒットする。
- ・コールは「オムニキン、○○」とする。「オムニキン」の後に相手チームのカラーを指定する。(例:オムニキン、グレー)
- ・レシーブに失敗する(コールされたチームがボールを床に落とす)と、他の2チームに1点ずつ得点が与えられる。
- ・ヒット、レシーブ時に反則をした場合、他の2チームに1点ずつ得点が与えられる。(主な反則)
- ・ヒットの瞬間、4人全員がボールに触れていない場合。
- ・ヒットしたボールが1.8m以上とばなかった場合。
- ・ヒットしたボールが、床と水平以上の角度で飛び出さなかった場合。
- ・ヒットしたボールが直接コート外に出た場合。
- ・1人のプレーヤーが続けてヒットした場合。

##### <資料2 第1時 授業記録>

児童B: ちょっと作戦会議しようよ。もっと点決めたくない?

児童A: たしかに。慣れてきたし作戦があるといいかもね。

児童C: 相手がおらんところにヒットしようよ。みんな適当にヒットしすぎ。

児童A: ねらってヒットするのが難しいけど、その方が得点できるもんね。やってみようか。

児童B: じゃあ、次のヒットは児童Aね。よろしく。

<資料2>の会話において、「もっと点をきめたい」「作戦があるといい」という発言がある。このことから、児童Aのチームでは、得点を決めるためには有効な戦術を考える必要があることに気付いたのだ。また、「相手のいないところ」という発言から、相手のスペースの隙をついたヒットをすることが得点につながると気付いている様子である。児童Aも、相手のいないスペースをねらってヒットする戦術に賛同した。「ねらってヒットするのは難しい」と技能面での不安を表現しているが、チームで協力して得点をしようとする意欲的な態度が見受けられた。以下、児童Aの振り返り<資料3>である。

**<資料3 第1時 児童Aの振り返り>**

攻めはかなり難しかった。相手に取られないように打つ方法を考えるのが難しかった。相手に取られないようにするために、作戦が必要だと思った。運動神経というよりは、強い作戦を考えれば、運動が苦手な自分でも活躍できそう。たくさん作戦を考えてみたい。

「強い作戦を考えれば、運動が苦手な自分でも活躍できそう」という記述から、戦術を考えることに自己の役割と、運動に対する意欲を見出していることがわかる。運動が苦手でも、戦術次第では強い相手に勝つことができるという、チームで協力して運動するよさに気付いた瞬間であった。次時のゲーム前に、戦術の有効性について紹介し、戦術について追究を深めていくきっかけとしたい。

**(2) 様々な戦術を考え、得点する方法を探る児童A (第2時) 手立て①③**

第2時のはじめに、「得点するためにはどうすればよいか。」と児童に問いかけた。すると児童は、攻撃に関する戦術や守備に関する戦術を発言し始めた。そこで、「相手に勝利するための方法＝戦術」として定義づけ、本時では戦術を考えることを課題に設定した。課題設定後、児童Aのチームはすぐに集まり、ゲームに備えてミーティングをしていた。

**<資料4 第2時 授業記録>**

児童A：フェイントとか使えば、相手をだまして得点決めれそうだよ。

児童B：確かにフェイントはいいね。でも、ボールが大きいからフェイントをするのも難しいよ。

児童C：フェイントしても失敗することの方が多そうだね。

児童A：じゃあ速攻は？レシーブしてからヒットするまでの時間を速くする。

児童D：速攻いいね。できそう。

児童A：じゃあやってみるか。レシーブしたらすぐに集まってヒットね。

<資料4>の会話において、「フェイント」「速攻」という攻撃に関する戦術の気付きがあった。相手のスペースをつくためには、フェイントや速攻が有効であると感じていることがわかる。繰り返しゲームを行うことで、勝つための戦術を夢中で考えている児童の姿が見受けられた。どのチームも、勝つためにはどんな戦術が有効か考え、試し、話し合い、改善する、という流れを自然と行いながらゲーム練習に取り組んでいた。

児童Aのチームでは<資料5>において、速攻に有効性を感じていることがわかる。速攻という戦術を決めるためにはどうすべきか意見を出し合う姿が見られる。

**<資料5 第2時 手立て①戦術ネットワークの記録>**

児童A：フェイントと速攻が強い。

児童B：フェイントは成功率が低い。速攻は、成功しやすい。

児童A：速攻を極めたら強そう。

児童C：速攻のコツは？

児童A：速く集まること。

児童D：ヒットする人とコールする色を決めておく。

得点するためにチームの仲間と真剣に意見を出し合う姿が印象的であった。戦術を追究していく楽しさを感じるきっかけとなったのではないだろうか。

**<資料6 第2時 児童Aの振り返り>**

いろんな戦術をチームで考えると、たくさんの戦術が出てきて楽しかった。まだまだ完璧に得点を決められないけど、速攻は使えると思った。チームでのミーティングをもっとして、陣形とかサインを決めたいと思った。もっとチームに貢献したい。

<資料6>の振り返りにおいて「まだまだ」という記述がある。速攻の有効性を感じてはいるものの、速攻という戦術を成功させるためには、まだ足りない部分があることが読み取れる。次時では、その足りない部分は何か考えさせ、チームで課題を解決できるように、場を設定したい。

**(3) 速攻を効果的に決めるための方法に気付く児童A (第3時) 手立て①③**

第3時のはじめに、前時で有効であった戦術を問うと、すぐに速攻という答えが返ってきた。どのチームでも速攻は有効な戦術として浸透しているようだ。そこで、「速攻を効果的に決めるためにはどうすればよいか。」と問いかけ、本時の課題とした。

児童Aのチームと児童Aの兄弟チームのグループは、繰り返しゲーム形式の練習を行う中で、戦術を速攻のみに限定し、練習を行っていた。すると、児童Aは速攻を決める上で、効果的なポイントを発見しているようだった。

**<資料7 第3時 授業記録>**

児童A：やばい。気付いちゃったわ。

児童B：なに？なにがわかったの？

児童A：速攻を決める方法。

児童C：速く集まってヒットするだけじゃないの？

児童A：違う。今は速く集まってヒットするだけじゃん？

児童B：うん。それでいいやん。

児童A：それだと決まる確率低いじゃん。じゃなくて、速攻の時はねらうべき相手が決まってる。

児童D：どゆこと？全然わかんないんだけど。わかるように説明して。

児童A：例えば、ピンクがおれたち（ブラック）をコールするじゃん。そうするとピンクはヒットするために一箇所に集まってるから、打った後はスペースの隙がたくさんあるでしょ。だから、おれたち（ブラック）はコールされた相手の色をコール仕返して、相手の反対方向に打てばいいだけ。

児童B：なるほどな。そうすると相手から一番遠いスペースに打てるのか。

児童C：それならボール取られにくいかもね。

児童D：なんかいけそうじゃん。やってみるか。

<資料7>の会話から、児童Aの発言によって、児童Aのチームが速攻を効果的に決める方法について気付いていることがわかる。ただ単に速く集まってヒットをするだけの速攻ではなく、スペースをねらいすました速攻を決めることが必要だと気付いた瞬間であった。児童Aのチームはその後の練習で、繰り返し速攻の練習をし、確かな手応えを感じていた。<資料8>に示す、ねらうべきスペースが明らかになったことで、速攻の成功率が上がったのだ。児童Aは、自分の発言によって、チームの得点率が上がったことを喜び、戦術を考え、得点する楽しさを味わっている様子だった。運動が苦手な児童Aが、戦術を考えるという役割で、チームに貢献し、チームの中で認められた瞬間であった。児童Aがチームでの自己の役割を自覚したのだ。



<資料8 効果的な速攻についての気付き>



ピンクチームが児童Aのチーム（ブラック）をねらったヒット。ヒットをする際に、4人が必ず一箇所に集まることから、ヒットの後には、必ずスペースの隙ができることに児童Aは着目した。

<児童Aのチームの動き>  
ピンクがヒットしたボールをレシーブし、すぐにピンクの反対にヒットする。

一箇所に集まっている。  
ヒットの後には隙がある。



隙をつかれたピンクは守備に出遅れる。ブラックが集まってヒットする頃には、守備が間に合わないため得点される。

ヒットの後で、  
守備が間に合わない。

ピンクがヒットした位置から一番遠いスペースをねらう。

(4) チームプレイについて考える児童A（第4時）手立て①③

効果的な速攻を決める方法について気付き、チームでの自己の役割を自覚した児童Aであったが、戦術ネットワークには次のように記録を残していた。「速攻のポイントはつかめた。でもまだチームとしてのまとまりがないように感じる。」児童Aが言う「チームとしてのまとまり」という言葉から、チームプレイにおける大切な何か、を探求しようとしていることがわかる。そこで本時では、チームプレイについて迫ることができるように、「チームの力を発揮するためにはどうすればよいのだろうか」という課題を設定することにした。

<資料9>の児童Aのチームの会話を聞いていると、チームの連携ミスによる失点が多いことがわかる。声を掛け合い、協力してプレイすることの重要性

<資料9 第4時 授業記録>

(児童Aのチームのミスが続いた場面)

児童A：またミスじゃん。何回目？

児童B：レシーブミス多いよね、もったいない。

児童C：今のボール児童Aがとると思ったから遠慮しちゃった。

児童A：えっ、おれのせい？

児童C：そうじゃないけど、とってくれると思ってた。

については、児童も感じている。しかし、連携ミスという問題が、チームの力を半減させているのも事実だ。「もったいない」という発言からも、連携ミスによる失点を防ぐことが、チームの力を発揮するためには必要条件だと気付いていることがわかる。そこで、これらの連携ミスをどのように解決するか、児童を集め、問いかけた。

<資料10 第4時 授業記録>

T : みんながミスをするのはどんなとき？  
児童 : レシーブをゆずりあっちゃうとき。  
児童 : チームの動きがバラバラなとき。  
T : チームでプレイするときに一言も喋っちゃダメって言ったらどうする？  
児童 : そんなの無理だよ。余計ミスが増える。  
T : じゃあチームでプレイする時にどうしたらいいと思う？  
児童A : 分かった。声だ。もっと声を掛け合えば、いいと思う。  
T : そうだね。チームのメンバーに戦術とか動きの指示を出す声のことをコーチングボイスっていうよ。コートの中でコーチングボイスをたくさん掛け合ってみてね。

<資料10>のように問いかけると、チームで連携をとるために、戦術の指示や動きの指示を出すコーチングボイスの重要性に気付いたようだった。その後のゲーム形式の練習を見ていると、コートの中で様々なコーチングボイスが聞こえてきた。「児童Bもっと右守って。」「児童Cまかせた。」「みんな次速攻いくよ、すぐ集まろう。」戦術に関するコーチングボイスが増えると、チームの動きの質が高まる。仲間の声を頼りに、プレイに集中し、チームの連携ミスが明らかに減ったのだ。児童Aのチームでも、コーチングボイスに熱心に取り組み、成果を出していた。得意の速攻の成功率は上がり、連携ミスによる失点はなくなった。「チームとしてのまとまりがない」と課題を感じていた児童Aも、その課題が解決したようだった。

<資料11 第4時 児童Aの振り返り>

はじめは守備のミスが多く、チームプレイが上手くいかなかった。どうすればチームで心を合わせた行動ができるのか考えて、声を掛け合うことを意識した。戦術がかみあわないこともあったけど、声を掛け合うと、少しずつみんなの息がそろっていく感じがした。次からも、もっと声を掛け合っていきたい。

児童Aの振り返りにおいて、「チームで心を合わせた行動」「息がそろう」という記述がある。この言葉から、ゲームで勝利をするためには、チームでの連携が必要不可欠であることに気付いていることがわかる。また、児童Aは、阿吽の呼吸のようなチームでのプレイを目指していることがわかる。4人の息がそろい、絶妙なタイミングで戦術を成功させる感動と喜びを児童Aにも味わわせたい。次時では、相手チームのスカウティングを行い、自己や相手について分析をしていく中で、チームでの戦い方について考えを深めさせたい。

(5) 仲間と協力しながら相手チームを分析し、相手チームに応じた戦術を考える価値に気付く児童A (第5・6時) **手立て①②③**

これまで、戦術ネットワークを活用し、仲間と戦術を練り上げる活動を行ってきた。

繰り返し行うゲームも、回数を追うごとに熱気が増し、どのチームも互いに高め合いながら運動に取り組んでいた。児童Aのチームでも戦術の高まりを感じていた。しかし<資料12>の記録を見ると、「これ以上、戦術はない」「他に勝つための方法は」という言葉

<資料12 児童Aの戦術ネットワークの記録>

- ・速攻もフェイントもいい感じ。
- ・攻撃のポイントはつかんだ。
- ・守備のミスも減った。
- ・チームでの連携もいい。
- ・コーチングボイスが効果的。
- ・チームワークが高まった。
- ・これ以上、戦術はないと思う。
- ・他に勝つための方法は？

がある。このことから、ある程度の戦術の高まりは感じているものの、次の課題を見失っているようである。そこで、これまでに磨き、練り上げてきた戦術を効果的に使うために、スカウティングによる分析を行うこととした。スカウティングによる相手チームの分析を効果的に行うことで、自己のチームの戦い方を考え、相手に合わせて戦術を選択することをねらいとする。

本時では、スカウティングの方法を紹介した。相手チームのゲームの様子を動画で撮影し、戦術面で感じたことを声で動画に吹き込む方法だ。児童は、単元の終わりにあるキンボール大会に向けて、対戦相手の動きを熱心に分析していた。映像を撮りながら感じたことを声で吹き込み、映像を見直して分析する。分析した内容をもとに、チームで話し合い、戦術を考える。戦うべき相手チームの姿が明確になったことで、戦術についての話し合いも活発になった。停滞していた戦術への思考が、再び動き出した瞬間だった。

#### <資料13 第5時 スカウティングの様子>



スペースの隙を見つけるために、少しでも高い位置からスカウティングをしている。声を吹き込む人と撮影をする人の役割を分担しながらチームで取り組む姿があった。

第5・6時の活動を通して、児童Aのチームは児童Aを中心に、相手チームを分析し、戦術を練っていた。<資料14>における児童Aの分析を見ると、相手チームのプレーヤー一人一人をよく観察していることがわかる。「主力」「目立たない」という言葉から、注意すべきプレーヤーの存在を認識し、対処しようとしていることがわかる。また、「フェイントが多い」「遠くまで飛ばない」という言葉から、相手の攻撃に関する戦術を分析し、自分のチームの守備に生かそうとする姿勢が見える。

#### <資料14 児童Aのスカウティングによる分析> (B-1チームについての分析)

- ・児童Eは、チームの主力アタッカー。低い球は打ってこないから、落ち着いて守れば大丈夫。
  - ・児童Fは、何をしてくるかわからない。トリッキーなプレイが多い。フェイントを入れてくるからだまされないようにする。
  - ・児童Gは、ヒットの時にボールが遠くまで飛ばない。ボールに近いところを守ればいい。
  - ・児童Hは、あまり目立たない。ヒットの時に児童Hをねらうと、得点しやすいかも。
- #### (分析を踏まえた児童Aのチームの戦術)
- ・B-1と戦う時には誰がヒットするかに応じて守りの陣形を変える。
  - ・主力の児童Eが打つときは、遠くにポジショニングする。
  - ・遠くに打ってきた時が速攻のチャンスだから、チャンスだと思ったら声を掛け合う。

児童Aは、スカウティングによって分析した内容を戦術ネットワークに記録し、相手チームに対する戦術を考えようと、仲間に話をもちかけた。児童Aのチームメイトは、児童Aの分析力の高さを感じ、児童Aに信頼を寄せているようだった。自然と児童Aを中心に輪をつくり、戦術についてのミーティングをする姿から、チームワークと、キンボールの

学習に対する意欲の高まりを感じた。スカウティングによる分析が、チームの戦術に活用された場面であった。

**<資料15 第5・6時 児童Aの振り返り>**

スカウティングをする前は、どうすれば強くなれるかということしか考えていなかった。相手のことを気にしてプレーすることを思いつかなかった。スカウティングをしてみると、今まで気にしていなかった相手一人一人を見れるようになった。相手のプレーを見て、それに対応するのも大事な戦術の一つだとわかった。もっと相手を分析して、チームの戦術につなげたい。

<資料15>の児童Aの振り返りを見ると、スカウティングを活用した分析を行うことで、相手に応じて戦術を選択する有効性に気付いているようだった。相手に応じて戦術を変えることで、得点の機会を増やし、仲間と考えた戦術で相手に勝利する喜びを味わわせたい。

**(6) 仲間と阿吽の呼吸でプレイをし、得点することに喜びを感じる児童A (第7時) 手立て①②③**

相手に応じた戦術を選択することが、勝利への近道になるわけだが、児童Aは<資料16>に示すような課題を感じていた。状況に応じて変化するゲーム環境の中で、その状況、その相手に合わせて、瞬時に戦術の判断をするのは難しい。数人で意思疎通をしなければならないチームスポーツならなおさらだ。「言わなくても何を考えているかわかったら強い」という発言から、戦術を瞬時に判断し、状況に合わせたプレイをチームメイトとすることが、勝利につながると理解していることがわかる。阿吽の呼吸でプレイをするためにはどうすればいいのか児童に問いかけ、より強いチームを目指し、児童が課題を解決していく姿を期待した。

**<資料16 第7時 授業記録>**

児童A：ちょっとみんないい？  
児童B：いいよ、どうした？  
児童A：ここの場面なんだけどさ・・・  
(動画を見せながら)  
※速攻が決まらなかった場面  
児童C：あー。これね。もったいないよね。  
児童A：だよ。せっかく相手の弱点のスペースが空いてるのにさ。  
児童B：ここで点をとれると有利なんだけどな。  
児童A：みんな速攻を使うタイミング理解してる？  
児童D：してるよ。言葉でいうのは難しいけど。  
「今っ！」ってのはわかる。  
児童A：そう。「この状況では、この戦術！」ってのがみんなの頭の中で一致すると、強いと思うんだよね。  
児童B：言わなくても何を考えているかわかったら強いね。  
T：そういうのを何て言うか知ってる？  
阿吽の呼吸っていうんだよ。どうしたらそんなプレイができるかね。

児童Aは、阿吽の呼吸でプレイをするチームが、真の強いチームであると考えている。今までの戦術ネットワークによる思考の積み重ねや、スカウティングによる分析を通して、児童Aは自らのチーム課題と理想のチーム像について考えをまとめた。

**<資料17 児童Aが目指すチーム>**  
**(現状のチーム)**

- 相手に合わせた戦術を考えることができる。
- 速攻がチームの強み。
- チームワークがいい。
- ×状況に合わせた戦術を瞬時に判断できない。
- ×強みの速攻をゲームの中で生かせない。



**(理想のチーム)**

- ◎相手やゲームの状況に合わせた戦術を瞬時に選択し、阿吽の呼吸でプレイできる。
- ◎速攻という強みを生かして、プレイする。

<資料17>を見ると、児童Aのチームの強みは速攻であることがわかる。速攻という強みを生かすことが、児童Aが目指す理想のチームに近づく近道であると考え、児童Aのチームを集め、話をした。

<資料18>の授業記録にあるように、児童Aのチームに、速攻を使うのはどんな場面か考えさせ、速攻という戦術について分析するよう促した。児童は、自分たちの強みである速攻を見つめ直し、どんな状況で速攻を使うのか、改めて思考をした。速攻について4人で協力をしながら意見を出し、お互いの動きの理解を深めた。すると、繰り返し行うゲームの中で、ある変化が起きた。4人が一斉に「今っ！」と叫んだのだ。それは、速攻を決めるのに適した状況であった。4人の思考が一致し、理想のプレイができたのだ。得点を決めた瞬間、児童Aのチームは大喜びし、強みを生かしたプレイに価値を感じている様だった。変化の早いゲーム状況の中で、理想のプレイをする確かな手応えを感じた瞬間であった。

<資料18 第7時 授業記録 >

T : 難しそうな顔をしているね。  
児童A : はい、さっきの阿吽の呼吸について考えてみました。  
児童B : そんなことほんとにできるの？  
T : 例えば、4人が自信をもってプレイできる戦術は何？  
児童A : 速攻。一番強い。  
T : なるほど。じゃあ、速攻を使う場面について細かく分析してみたらどうかな。  
児童A : 速攻の細かい分析か。

<資料19 第7時 児童Aの振り返り >

みんなでどの戦術を出すか言わなくても、状況に合わせて速攻を出すことができた。みんなが何も言わなくても、心が合ってる気がした。チームとしての団結力もさらに上がったと思う。キンボール楽しい。絶対優勝したい。

児童Aの振り返りから、理想とする戦術で得点できたことに喜びを感じていることがわかる。また、それらの喜びを味わうことが、運動に対する意欲にもつながっており、ますますキンボールに対する意欲の高まりを感じた。

(7) 状況に合わせた試合運びを考え、キンボール大会に向け意欲を高める児童A (第8・9時) **手立て①②③**

「先生、早くキンボール大会がやりたいです。負ける気がしません。」児童Aのチームは、前時の学習を通して自信をつけたようだ。児童Aのチームは周りのチームから一目置かれ、「打倒チームA」と、みんながライバル視をするようになっていた。そこで、第8・9時では、大会前の最後の練習として、それぞれの兄弟チームで練習をすることにした。児童Aがいる兄弟チームでは、全員で輪になり、練習計画を立てていた。

<資料20 兄弟チームの中心でみんなをまとめる児童A >



<資料21 第8・9時 授業記録 >

児童A : やっぱりさ、ある程度どう戦うかっていうのを決めておく必要があると思う。例えば、得意技的な。  
児童B : わかる。自分たちの強みだよな。  
児童A : だから、いまからの練習ではそれぞれのチームの強みを生かした戦いをしよう。  
T : いい話し合いだね。色んな試合状況を想定するといいね。

児童Aは、チームの強みを生かすというという練習の目標をみんなに示した。どんな試合状況においても、チームの強みが発揮できるチームは強い、という考えからだ。そこで、前時で学習した戦い方に加えて、さらに試合状況に応じた戦い方を身に付けてほしいと願い、本時では、試合状況に応じた試合運びについて考えるようにした。

**<資料2 2 児童Aのチームのゲームプラン>**

(戦術ネットワークの記録から)

**○勝っているとき**

- ・強みの速攻で得点をねらう。
- ・攻撃よりも守備に力かける。

**△同点のとき**

- ・確実に速攻のチャンスをつかむ。
- ・速攻にこだわりすぎない。
- ・フェイントも使っていく。

**×負けているとき**

- ・守備から攻撃をはやくする。
- ・コーチングボイスで雰囲気盛り上げる。
- ・相手の弱みをねらい続ける。

<資料2 2>のように、勝っているとき、同点のとき、負けているとき、の3つの試合状況に視点を絞ってゲームプランを考えるよう助言した。児童Aのチームは、自分たちの強みを生かす戦い方ができるようにゲームプランを練り、練習に取り組んでいた。練習の取り組みの様子をみると、それぞれの状況に応じて声を掛け合う姿が見られた。勝っているときには、無理をしない戦い方で、守備の

際のコーチングボイスがどのチームよりも活発だった。同点のときには1点に集中し、強みの速攻を生かして得点できるように、チャンスをうかがっていた。状況に合わせた戦い方の練習をする中で、キンボール大会に向けてのチームの力が高まっていく様子が見受けられた。児童Aと同様に、キンボール大会でこのチームがどんな戦いをするのか楽しみだ。

**(8) 優勝をつかみとり仲間と運動する楽しさをかみしめる児童A (第10～12時)**

待ちに待ったキンボール大会。児童は、この日を心から楽しみにしていた。キンボールの練習を積み重ねていく中で、戦術に関する思考が深まり、チームでプレイをする楽しさに気付けたからだ。休み時間にもチームで自主的に集まり、戦術についてミーティングをする姿があった。全てのチームが優勝を目指して意欲的にここまで取り組むことができた。

児童Aも、これまでの練習の成果を出し切り、強みである速攻を決めた。途中、阿吽の呼吸で得点をきめるようなスーパープレイもあり、試合は大盛り上がりだった。単元を終えた児童Aは次のように記述している。

**<資料2 3 単元を終えて 児童Aの振り返り>**

優勝することができて、本当に嬉しい。運動が苦手な自分が優勝できるなんて思ってもいなかった。運動が苦手でも、運動を楽しめることができると思った。チームのみんなに感謝をしたい。今日の試合でも自分たちの強みの速攻を発揮することができた。とにかく、最高に楽しめた。

キンボールで学んだのは、苦手なことでも、努力すればできるということだ。運動が苦手、自分は活躍できないと思っていたけど、相手チームの分析をしたり、戦術を考えたり、自分が輝ける場所があった。自分には自分にしかできないことがあると思った。チームの仲間と一緒に成長して、本気で一つの目標に向かって頑張ることが、どれだけ楽しいのかもわかった。最高にいい時間だった。

<資料2 3>の児童Aの記述から、体育に対して劣等感のある児童でも、仲間と運動する楽しさを味わうことで、主体的に学びに向かって取り組めることがわかる。仲間との関わり合いの中から、自己の役割を見つけ、主体的に運動に取り組めた児童Aは、今後どのようなスポーツにも、進んで取り組むことができるに違いない。

## 6. 考察

本実践での研究の仮説に対する手立てが効果的なものであったかを検証する。

### 仮説①に対する手立ての検証

#### <手立て①：ICTの活用（ツイート形式の戦術ネットワーク）>

単元全体を通して、戦術に関する思考を蓄積することができた。戦術についての課題やゲームプランを共有することで、実際の動きとつながり、常に課題意識をもって運動に取り組むことができた。自己やチームの課題を共有し、課題解決に向けて進んで取り組むための有効な手立てとなった。

#### <手立て②：スカウティングによる分析>

第5・6時でスカウティングを紹介し、相手チームの分析をさせることで、相手の強みや弱みを把握し、相手に応じた戦い方をするのに役立った。相手や自己の分析をすることで、新たな戦術の課題に気づき、進んで課題解決に取り組むための有効な手立てとなった。

### 仮説②に対する手立ての検証

#### <手立て③：単元の工夫>

ゲーム形式での練習を繰り返し行うことで、チーム感の対抗心を燃やしながら運動に取り組むことができた。また、繰り返しゲームをすることで、種目の特性に迫り、チームの戦術を磨きながら、自己のチームでの役割についても認識することができた。ゲームにおいて、自己の役割を果たすことに意義を感じ、進んでチームに貢献しようとする態度を育むための有効な手立てとなった。

## 7. おわりに

本研究の意義は、運動が苦手な児童Aが、仲間との関わり合いの中から、運動の楽しさを見出し、自己の役割を果たそうと、主体的に学ぶことができたということである。どうすれば児童が主体的に学びに取り組むか、日々考える中で、仲間と学ぶことの偉大さを感じた実践であった。仲間とともに課題を見つけ、解決し、運動に取り組む。主体的に学ぶ子供たちの姿が輝いた時間であった。

今回の実践は、ボール運動（ニュースポーツ）に取り組んだ。ニュースポーツであるキンボールに取り組むことで、様々な課題はあったが、児童とともに運動を楽しみながら取り組むことができた。ゴール型の種目特性をもちながら、ネット型の動作もあるキンボールスポーツに苦戦しながらも、児童と共に成長できたことに、喜びを感じている。今後も、「主体的な児童の学びと成長を支える教師」であり続けるために、学び続ける姿勢をもち、自己研鑽に励んでいきたい。