関西体育授業研究会　資料

「ウイニング　玉入れ　～〝イケてる感じ〟で攻めつづける～」

授業者　堺市立東陶器小学校　小村　阿紗子

研究メンバー
池田正秀，太田良平，加藤大輔，川上雄也，泰松宏行，田近仁志，田中優貴，玉嶋佑樹，為野未波，辻本毅一郎，中井渉，堀口健太，村井将，山田彰良，横山海二，吉岡克樹，渡邉和也

◇コンセプト

≪私が考えるボール運動の学習の魅力と課題≫

１．〝ボール運動〟といえば楽しいもの！　ボール運動のイメージ

「ボールに触れられて楽しい」　「ボールゲームの学習で勝ったら楽しい」子どもたち

２．　ボール運動の技能が低く，消極的な子ども

「ボールをもたない時の動き方が分からず動けない」「自信がなく失敗を恐れる」子どもたち

本実践では，これらのことを踏まえ，**低学年の発達段階に合ったボールゲームの学習をめざし〝イケてる感じ〟に注目した。〝イケてる感じ〟**とは運動をしている際の子どもたちが感じる有能感のことである。次の３つの柱で，〝イケてる感じ〟を味わえる教材作りを行った。

①常に攻め続けられるということ

得点が入り続けていたり，ずっと攻め続けられたり，子どもたちが夢中になって運動する感じを味わえる。

②1人1球で，全員がボールをもつこと

「ボールをもたない時の動き方が分からず動けない」という不安を無くし，子どもたちがボールに触れられる楽しさを存分に味わう。

③失敗が前提であり，何度も挑戦できること

失敗が前提で，何度も挑戦したくなる場の設定があることで，誰もが積極的にゲームに参加できる。

めざす子どもの姿

ボール運動の楽しさを味わって，

みんなが積極的に向かう姿

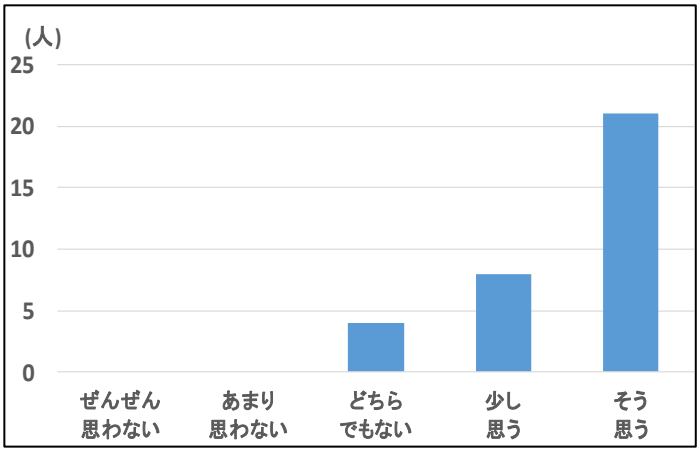
1.　単元

ボールゲーム「ウイニング玉入れ」
堺市立東陶器小学校　第２学年３組（３４人）

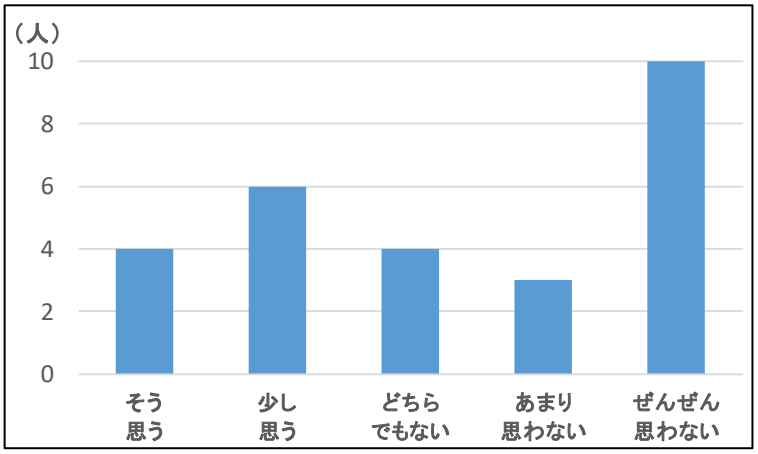
２．授業づくりについて　～コンセプトに至るまで～

【教材について】

私自身のこれまでの体育の学習を振り返った時に，体育科の領域の中で「ボール運動」の学習が圧倒的に人気があり，子どもたちが「やりたい！」と，声が上がる領域であると思った。ボールに触れるボール運動の学習には，「楽しい！」というイメージを持った子どもたちが多い。しかし，低学年の「ボール運動」の学習において，攻め方や動き方がわからず，ゲームをしていくにつれて運動に消極的になってしまう子どもたちが多いように感じた。実際の子どもたちの実態からも，「ボールを使った運動は楽しい」と肯定的な意見が学級の約９割を占めている。（グラフ１）しかし，「ボールを使った運動で，動き方が分からなかったり，困ったりすることがある」と否定的に示した意見は約５割を占めている。（グラフ２）



（グラフ１）ボールを使った運動は楽しい。



（グラフ２）ボールを使った運動で動き方が分からなかったり，困ったりすることがある。

これらのことから，本実践を通して，子どもたちみんながボール運動の楽しさを味わって，積極的に向かう姿になることをめざしたい。

そこで教材づくりにおいて注目したのは，〝イケてる感じ〟である。〝イケてる感じ〟とは、夢中になってボール運動をしている中で感じられる有能感のことである。このようなイケてる感じ，すなわち有能感を感じることでボール運動に積極的に取り組む子どもたちの姿が見られると私は考えている。

では，具体的に〝イケてる感じ〟を感じられるボールを使った運動とはどのようなものだろうか。その１つとして挙げられるのが「玉入れ」ではないだろうか。「玉入れ」は，常に自分の周りにたくさんのボールがあり，誰もがボールを投げることができる。子どもたちは，かごに玉を入れようと玉を投げ続け，常に，〝イケてる感じ〟を味わう。また，失敗が前提なので何度も挑戦できる所や，最後まで勝敗が分からない所も〝イケてる感じ〟を味わえる要因であると考えられる。

このように「玉入れ」を参考に考えた，以下の３つの柱で〝イケてる感じ〟を味わえる教材を作った。

①常に攻め続けられるということ

得点が入り続けていたり，「負けている感じ」ではなく，「勝っている感じ」をずっと感じられたり，ずっと攻め続けられすることを感じる教材であることで，子どもたちが夢中になって運動する感じを味わえると考えた。

②１人１球で，全員がボールをもつこと

「ボールをもたない時の動き方が分からず動けない」という不安を無くすことで，ボールを使った運動の楽しさを存分に味わえると考えた。またボールに存分に触れるおもしろさも味わえるようになり子どもたち一人一人の学習機会も保障されると考えた。

③失敗が前提であり，何度も挑戦できること

子どもたちにとって失敗が前提で，何度も挑戦したくなる場の設定やルールがあることで，誰もが積極的にゲームに参加することをねらった。

【学びについて】

本実践におけるボールゲームの学びは「個人プレーから集団プレーへ発展し，自分たちで作戦を立てようとする学習」と捉えた。本実践における「作戦」は「戦略」（目標を達成するためのゲーム全体に関わる計画・方法のこと）を主な捉え方とする。

ボール運動の学習では，スペースをめぐる攻防に焦点を当てた学習が多いように感じる。しかしボール運動においてはそれぞれのゲームの競争課題に対して，スペースをめぐる攻防以外にも，ボールをめぐる攻防や人をめぐる攻防，作戦を立てること，フォーメーションを決めること等様々な課題解決の方法が考えられる。低学年の学習において，どれか 1 つに焦点を当てるよりも，子どもたち一人一人の考える課題解決の方法を尊重することが合っているのではないかと考えた。遊びの中で最初は個人で活動に思いっきり浸ることから始め，徐々に集団での動き方を考えられる低学年の子どもの姿をめざす。

前述したように，本実践における「作戦」は「戦略」を主な捉え方とする。授業中に現れる子どもたちの具体的な姿としてはチームの役割分担を自分たちで考えるような姿である。大まかにゲーム全体に関わる計画や方法を事前に考え，ゲームに臨むことが低学年の発達段階に合っているのではないかと私は考えた。またこのような「自分たちで作戦を立てようとする」低学年の子どもたちの先には，中学年以降の「組織だった作戦を考えてプレーする」ことにも繋がると考える。

３．教材について

（１）ルール

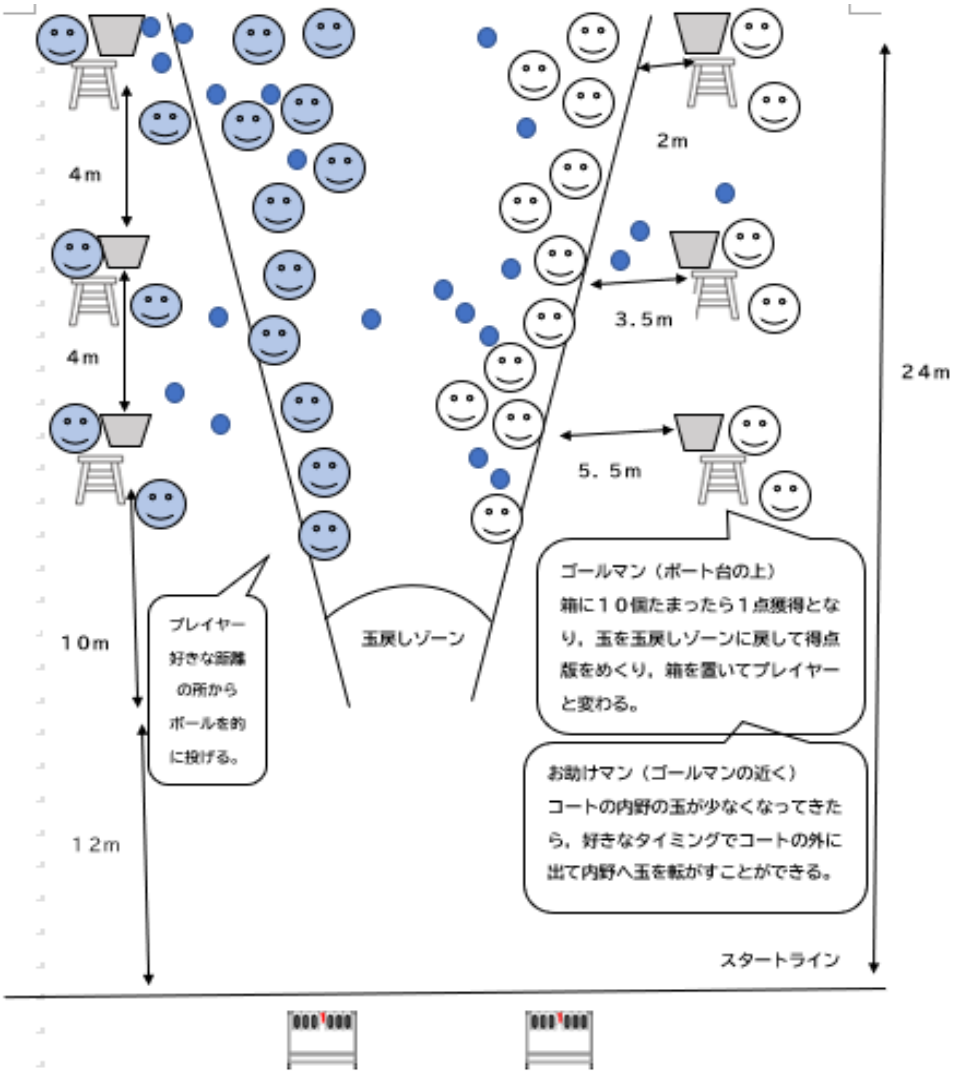
人数
（３４人学級）

紅組・ゴールマン３人
・プレーヤー１４人
・お助けマン

白組・ゴールマン３人
・プレーヤー１４人
・お助けマン

時間　７分

コート　ハの字コート



☺　白組
☺　紅組

・赤玉１２０個
・ポート台　赤３台・白３台
・段ボール箱
・得点版２つ
・白線

ゲームの進め方

〇プレーヤーの役割
・スタートラインからコート内に走りコート内の片側の自チームの３つの箱の向かって，ねらう箱を決めて玉を投げ入れる。箱に１０球入ったら１点獲得。
・玉を運んだりなげたり，パスするのは一球ずつ。
・コート内で味方にパスしたり，敵の玉を運ぶなどのじゃまをしてもよい。

〇お助けマンの役割
・コートの内野の玉が少なくなってきたら，自分の好きなタイミングで外野に出て内野へ玉を転がす。

〇ゴールマンの役割
・１０球溜まったら１点。得点板をめくり，箱の中の玉を玉戻しゾーンに戻し箱を置いて，役割を交代する。
※３つの役割は決めておくのではなく，流動的に自分のタイミングで変わっていっていい。

（２）教材の構成

ウイニング玉入れ	
内容的視点	方法的視点
① ハの字型のコートで2チームの対戦	
○箱までの投げる距離が異なり，自分に合った箱の距離で，ボール操作の投げ方を考えて投げることができる。 ○箱までの投げる距離が異なり，得点が多く入るための戦略を考えやすい。 ○自分たちの後ろに，相手チームがいることが分かり，ボールを集める場所やパスする場所を考えやすい。 △後ろに相手がいるので，相手の動きを感じにくい。	○一つのコートで全ての児童が一斉にゲームに参加でき，活動が単純で分かりやすい。 ○一つのコートで全ての児童が一斉にゲームに参加するので，安心して玉が投げられる。 ○自分のボール操作の技能に合わせて距離が選べる。
② ゴールマンの設定 **外野の距離の異なる所にポート台を置き，箱を持ってプレーヤーが投げた玉をキャッチするゴールマンを置く。**	
○プレーヤーが投げた玉が箱に入るように，調整してキャッチすることができる。 ○コート全体を見渡せることで，味方にプレーを助ける声をかける役割が生まれる。	○プレーヤーが投げたボールをキャッチすることがゴールになるというゴールの仕方が視覚的に分かりやすく，玉も数えやすい。 ○プレーヤーは少しずれても，ゴールマンが合わせてくれるので安心。
③ ボール循環制度 **プレーヤーが投げた玉が箱に10個溜まると1点。箱に10個溜まった玉は，玉戻しゾーンに戻して玉が循環していく。**	
○箱に玉が１０個溜まり，玉戻しゾーンに戻している間は，別の箱に入れる戦略の考える場面が生まれやすい。 ○コートの内野の玉が減ることで，プレーヤーが玉をどこに置いていくのか戦略が考えやすい。 ○玉戻しゾーンに玉が循環されて，コートの内野の玉が減ることで，相手チームの玉を内野の玉を自分のチームもものにするために玉の運ぶ位置を考えやすい。	○箱に１０個玉が溜まると１点入るごとに玉が循環されて，「ゴールマン」になる人は交代していくので，全員がボールを投げる時間が確保される。 ○玉の循環があることで，何度でも挑戦できる。 ○箱が段ボールで持ちやすく，底も見えやすいので１０個の玉を数えやすい。
④ お助けマンの設定 **プレーヤーがゴールマンに向けて投げて入らなかった玉を拾って内野に返すお助けマンを置く。**	
○箱に入らなかった玉を，プレイヤーのいる内野のどこに投げたら得点に入りやすいか考えて投げることができる。 ○プレーヤーとお助けマンを行き来できるようにすることで，それぞれが流動的に入れ替わるようになり，役割分担をする必然性が生まれる。	○「お助けマン」も箱に１０個玉が溜まり，１点入るごとに玉が循環されて，「ゴールマン」と一緒に交代していくので，全員がボールを投げる時間が確保される。 ○プレイヤーは箱に球が入らないという失敗が前提で，お助けマンが玉を戻してくれるので何度も挑戦できる。
⑤1人一球の玉	
○プレイヤーが味方のプレイヤーにパスをする必然性が生まれる。	○全員に玉を投げる機会を保証できる。 △球が全員の人数分以上あるので，球で遊んでしまいやすい状況が増える。

４．単元における子もたちの学び

（１）学びの表

子どもたちの認知の深まりに対応する学習内容を以下の表にまとめた。

<table>
<tr><th></th><th>プレーヤー</th><th>お助けマン</th><th>ゴールマン</th><th>戦略</th></tr>
<tr><td rowspan="3">子どもたちの認知の深まり</td><td>ゴール
○ゴールに入りやすい投げ方を工夫する
・上投げか下投げ
・ボールの投げる強さ
・投げたボールの軌道
○自分の技能にあったゴール（距離）を選ぶ
○空いているゴールを選ぶ</td><td></td><td rowspan="3">○プレーヤーやお助けマンにプレーを助ける声をかける</td><td rowspan="2">○試合中に即興的に数人で協力する</td></tr>
<tr><td>ボール
○周辺のボールを拾ってくる
○外野にあるボールを拾ってくる
○玉集めゾーンにあるボールを拾ってくる</td><td></td></tr>
<tr><td>味方・相手
○味方にパスをする
○相手のパスを防ぐ</td><td></td><td>○試合前にチーム全体で役割分担をする</td></tr>
</table>

（２）単元の流れ

時数	学習内容	おおまかな流れ
1	どんぐりホイホイゲームをやって、どんぐりをいっぱい集めよう！	役割を経験する。個人プレー中心
2	協力して、色々な役割をやってみよう！	
3	作戦タイムで自分たちで話し合って、ゲームしよう！	作戦を考える。集団プレーへ
4	役割を決めて、動き方を考えよう！	
5	作戦を広めて、ゲームに勝とう！	

5．本教材を支えるにあたって

（１）世界観

・絵本の導入(どんぐり集め)

秋の季節に合わせて，どんぐりなどの木の実を集める絵本の読み聞かせを導入とすることで，「どんぐりを集めたい！」という低学年の子どもたちの思いに寄り添い、学習に意欲的に取り組めるようにした。
「どんぐり　とんぽろりん」　武鹿　悦子作
「どんぐり　どんぐり」　降矢　なな作

「どんぐりホイホイゲーム」と題する。

・教具の工夫(段ボール・得点版のラミネート)

玉をキャッチする箱も，クラフト紙で包装して、どんぐりのイラストをつけて世界観を持たせた。また的を箱にすることで、玉が１０個溜まることが数えやすい。

玉が 10 個で一点と数える得点版にもどんぐりのイラストを貼った。

（２）学びの記録

毎時間の写真や児童の気づきを記録したものを示していくことで，前時の振り返りや学びの想起を促すことをねらった。

（３）作戦ボード・ネームプレート

赤組と白組にそれぞれコート図の貼った作戦ボードを用意し、ネームプレートで作戦を立てられるようにした。ネームプレートを貼ることで自分の役割を決め、仲間と作戦を立てやすくことをめざした。

６．本時について

（１）本時の目標

勝つための作戦を考えることを通して、チーム全体で役割分担をして、プレーする。

（２）本時の展開　５/５時間目

	学習活動	指導の留意点
	１．前時の学習の振り返りをする Ｔ：今まで，自分たちで勝つために色々な作戦を考えてゲームしてきたね。 今日が最後のどんぐりホイホイゲームだね。 どんな面白い作戦がでるのか楽しみ。 **めあて：作戦を広めて，ゲームに勝とう！**	○学びの記録を元に，考えた作戦を振り返る
	２．作戦タイム・ゲーム① ３．作戦タイム・ゲーム② ４．交流 Ｔ：○組が勝ったけど，どんな作戦でゲームしたの？ Ｃ：近い所の箱にいっぱいなげた Ｃ：玉が無くならないようにコートの中の玉を味方にパスした Ｔ：そんなすごい作戦も考えたんだね。 最後のゲームも作戦を考えて，ゲームをしよう！ ５．作戦タイム・ゲーム③ ６．振り返り Ｔ：どっちのチームもしっかり作戦を考えて たくさん点数を入れられたね。 やってみて作戦を最後に教えて。 Ｃ：プレーヤーばっかりにならないようにお助けマンの人数とのバランスを考えたよ Ｃ：遠い所の箱は難しいから，ゴールマンの人に箱をしゃがんでもってもらうようにした。	○作戦ボードとネームプレートを用意するが， 使っても使わなくてもいいことを声掛けする。 ○ゲーム中は，意欲的に取り組めるように肯定的に 声をかけたり，一緒にプレーする。 ○教師もゲームに入りながら，子どもたちのプレーを見取る。 ○作戦タイムで，話し合いが上手くいっていなさそうな場合は，教師が役割や方向性の視点を与えて話し合いに参加する。

７．考察

（1）〝イケてる感じ〞を味わった子どもたちの姿

◎単元を通して，ほとんどの子どもたちが活動に積極的な姿が見られた
◎飽きも見られたが，〝作戦タイム〞から，勢いが出て積極的な姿が見られた

▼

３つの教材づくりの柱
①常に攻め続けられるということ
②一人一球で，全員がボールをもつこと
③失敗が前提であり，何度も挑戦できること
のすべてを達成した教材で，子どもたちは積極的に運動に向かっていた。子どもたちがゲームをする中で〝イケてる感じ〞を感じて夢中で運動する姿があった。もちろん，５時間同じゲームを行う中で，飽きを見せる子どもも何人かいたが，それは個人プレーからの飽きの姿であり，役割分担から始まる〝作戦タイム〞の投入より，集団で考えていく集団プレーを考える視点があることで，またゲームに積極的になっていく姿が見られた。

（2）多様な学びがあったからこそ輝けた子どもたちの姿

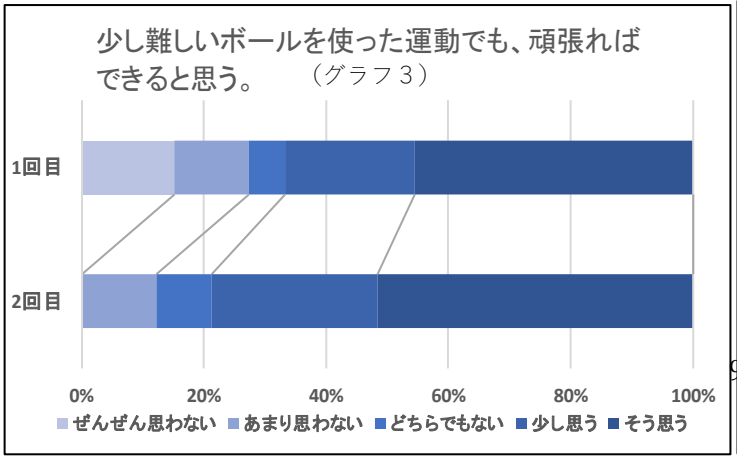
エピソード①
Ｋさん

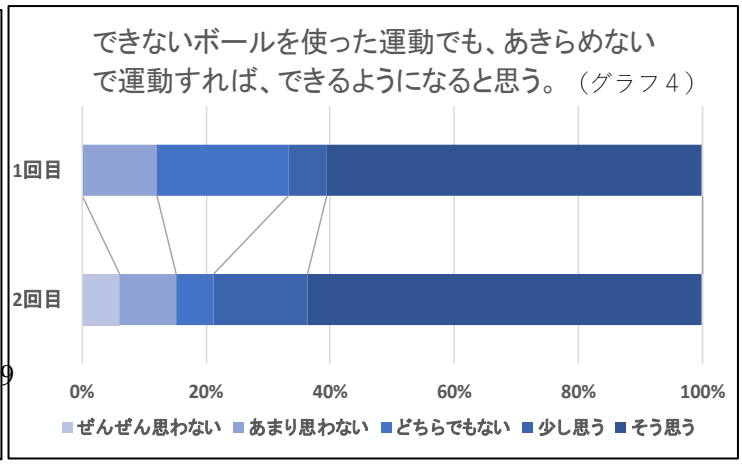
- 興味があることには意欲的に活動に参加する。
- 交流する時は、自分が発表したい時は手を挙げるが、話を聞くことが難しい。
- 集中力が長く続かず、活動する時としない時の差がある。

◎単元を追うごとに，率先して作戦を立てる姿が見られた。
◎他の人に邪魔をされた時に本気で怒り，自分の役割を全うする姿があった。
◎単元の最後に「今日が今までで一番楽しかった！」

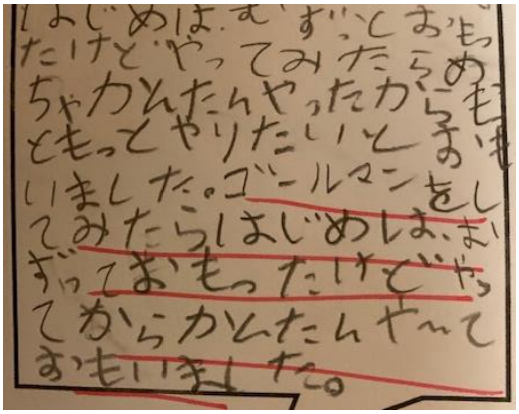
▼

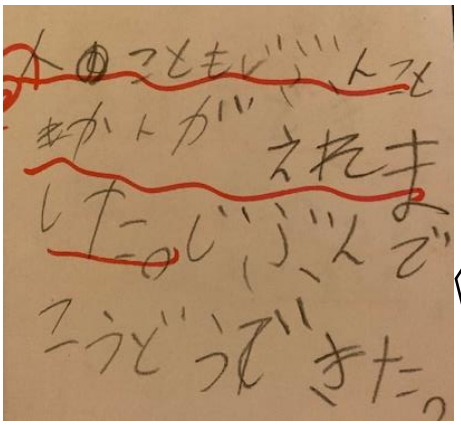
プレーヤー，お助けマン，ゴールマンという３つの役割だけでなく，プレーヤーの中でも，「箱に向かって玉を投げる人」「内野コートの敵の方にある玉を取りに行く人」「玉戻しゾーンに溜まった玉を味方に投げる人」など，３つの役割以外にも多様な学びがある。ゲームをする中で思いついた作戦を新たに自分で生み出すような，そんな多様な学びが生み出されるこの教材だからこそ，率先して作戦を立てたくなったり，自分がやりたい役割に自主性を持てたりと，意欲的に活動するＫさんの姿が見られたと考える。普段，中々集中できなかったり，興味がないことには消極的になったりしてしまうＫさんも，枠にはまらず多くの学びを生み出せるこのゲームで活躍を見せてくれた。
（ボールを使った有能感アンケートより）





多様な学びがあるゲームにより，ボールを使った有能感のアンケート（グラフ３・４）より，〝少し難しい〟や〝できない〟と消極的に感じていたところで単元に入る前にとった１回目のアンケートと単元後にとった２回目のアンケートで肯定的な意見がどちらも約１５ポイントも増えていたことが分かる。このことから，多様な学びがあり，自分の思う役割の動き方で活動できた子どもたちが，「ボール運動は難しい」といった消極的なイメージから，肯定的なイメージに変化しつつあることが分かり，ボールを使った有能感が上がっていることも分かる。





ゲームのルールが分かり、楽しんでできたことが分かる記述や、自分たちで考えてできたことが振り返り文から分かります。

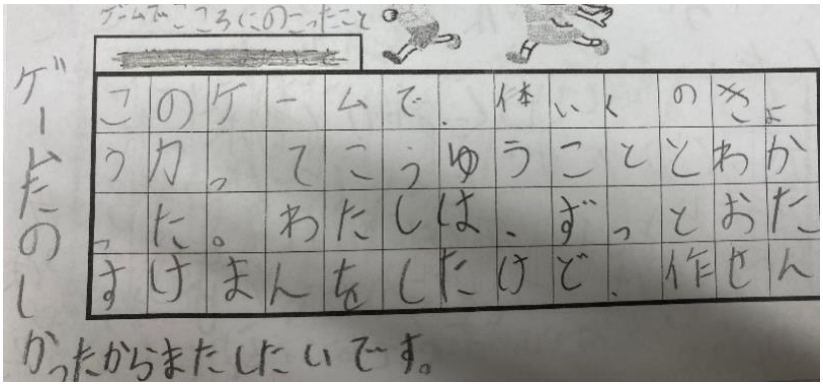
（3）役割分担を中心に積極的に協力する子どもたち

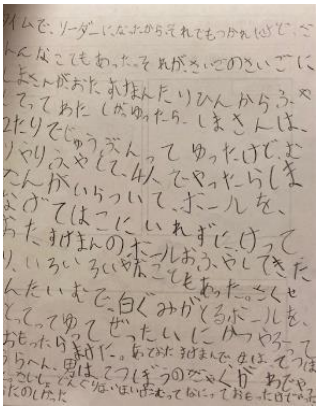
エピソード②

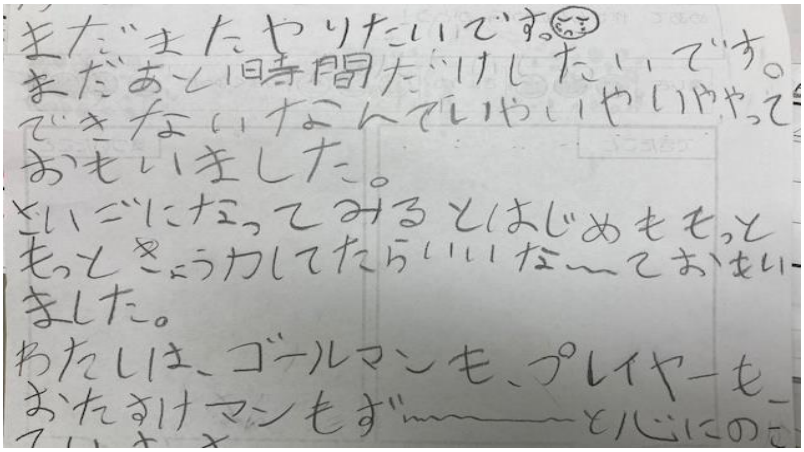
Oさん

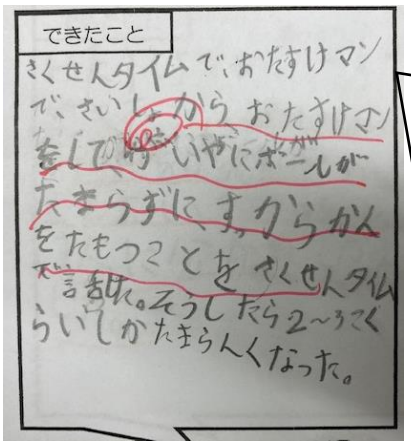
・赤組のリーダー的存在。自分だけではなく、友達の意見も取り入れようとしている。
・作戦タイムでは積極的にアイディアを出すが、中々うまくいかないことも実感していた。

◎作戦タイムが始まった時から，勝ちに繋がる３つの役割の動き方をイメージしていた。
◎意図をもった作戦を考えていたが，仲間と意見が食い違うときの難しさも学習していた





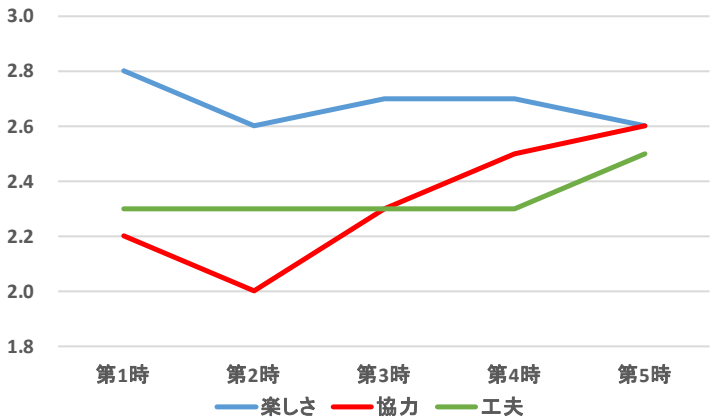




協力できた楽しさや、大切さや、協力して作戦を立てたことを振り返り文に書いていた。

Oさんに注目すると，運動した時のコツを見つけたりすることが得意で，体育の学習でも積極的に発言する児童ではあるものの，特に今回の学習の作戦タイムでは積極的に参加していただけでなく，「プレーヤーがこう動いたら・・・そしたら次にお助けマンになって・・・」と３つの役割の動き方のイメージをもって話せていた。その背景には，「役割分担をすることで勝ちに繋がる」といったこの教材の特徴的な要素が作戦タイムの必然性を生んでいることが考えられる。しかも，この教材はずっと同じ役割ではなく，ゲームの状況によって判断し，流動的に役割が変わることも，ゲームの面白さであり，「話し合わないと勝てない」といった協力の大切さは言うまでもない。そのような「役割分担」と「流動的な変化」が作戦タイムで協力しようとする子どもたちの姿を生んだ。Oさんに関しては，「協力することは大切であるものの，作戦タイムが上手くいかない。」といった作戦タイムの本当の姿も見せてくれた。このような作戦タイムでの意見の食い違いといった所も，作戦を立てようとする子どもたちの学びの姿であると感じた。また，他の児童の振り返りからも，「協力できた！」「この作戦を考えた。」といった記述が多く見られた。

（形成的評価のグラフより）



形成的評価として、毎時間「楽しさ」「協力」「工夫」の３観点で１～３レベルで自己評価をとっていた。低学年の児童は発達段階的に自分がやる活動で精いっぱいで、相手意識をもって動くということは難しいように思う。しかし、単元を追うごとに「協力」の項目が上がっていったのは、今回の作戦タイムで「役割分担」が行われ、自分たちの思い思いに動けたこと、協力できたことに達成感を持てた児童が多かったことが分かる。

（４）実践を終えて

多くの学びがあり、流動駅な役割分担があるからこそ、子どもたちが〝イケてる感じ〟を味わいながら学習に取り組むことができたことを、述べてきた。これは、問題解決学習とは異なり、子どもたちの多様な気づきから学びを広げていく学習であったと言える。このような学習の流れであったからこそ、子どもたちの思いに寄り添って学習を進めていくことができた。しかし、その反面教師の関わりの難しさもあった。多くの学びが生まれるからこそすべてを子どもたちの思いを見取ったり、声をかけたりすることは難しかった。このような学習であったからこそ、教師の関わり方というところも、課題として今後の学習に繋げていきたい。

8．参考文献

小学校学習指導要領解説　体育編（2017）　文部科学省
岩田靖（2012）　体育の教材を創る
岩田靖（2016）　ボール運動の教材を創る
渡邉和也（2017）　「バスポートボール　第９回関西体育授業研究会　指導案」
堀口健太（2018）　「スイング鉄棒　第１０回体育授業研究会　指導案」
辻本毅一郎（2019）　「引っ張リレー　第１１回体育授業研究会　指導案」
小学校体育指導の手引き（2019）　堺市初等教育研究会体育部会