

地区小学校教育課程研究会 提案資料

部会名 体育部会

【神奈川県小学校教育課程研究会研究主題】

心と体を一体としてとらえ、児童一人ひとりが生涯にわたって運動に親しみ、自らの健康・体力づくりを考えて行動する資質や能力の基礎を培う学習指導と評価の工夫・改善

【テーマ】

みんなが楽しめる授業づくり

～3方向からのアプローチを通して～



地区名 県央地区

所属校 座間市立中原小学校

名前 藤原 力

※児童の写真、ワークシート等の記述及び作品等については、すべて提案資料への掲載の許諾を得ています。

1 はじめに

本研究は2019年度の実践である。学習指導要領の移行期間のため、新学習指導要領をもとに計画を立て、指導を行ってきた。新学習指導要領では目標を次のように掲げている。

体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、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・能力を次のとおり育成することを目指す。

(1) その特性に応じた各種の運動の行い方及び身近な生活における健康・安全について理解するとともに、基本的な動きや技能を身に付けるようにする。

(知識及び技能)

(2) 運動や健康についての自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断するとともに、他者に伝える力を養う。

(思考力・判断力・表現力等)

(3) 運動に親しむとともに健康の保持増進と体力の向上を目指し、楽しく明るい生活を営む態度を養う。

(学びに向かう力、人間性等)

2020年度の完全実施に向けて、単元目標は新学習指導要領に沿って作成し、評価は現行の指導要領に則って行うものとする。

2 研究テーマ

みんなが楽しめる授業づくり

～3方向からのアプローチを通して～

(1) テーマ設定の理由

本研究は、「2019年度 第6学年」を対象に行った。

①学校教育目標及び目指す児童像

自ら学び続けようとする意欲と実践力を身に付け、心豊かにたくましく生きる子どもの育成

①明るく健康で元気な子

②自ら学び、自ら考え、行動する子

③礼儀正しく、思いやりのある子

④心と体をきたえ、最後までやりぬく子

②学習指導要領より

(目標)

体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、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・能力を次のとおり育成することを目指す。

(第5学年及び第6学年の目標)

(1) 各種の運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方及び心の健康やけがの防止、病気の予防について理解するとともに、各種の運動の特性に応じた基本的な技能及び健康で安全な生活を営むための技能を身に付けるようにする。

③教育課程研究会研究主題より

【神奈川県小学校教育課程研究会研究主題】

心と体を一体としてとらえ、児童一人ひとりが生涯にわたって運動に親しみ、自らの健康・体力づくりを考えて行動する資質や能力の基礎を培う学習指導と評価の工夫・改善

どの内容でも、運動の楽しみや喜びを感じることで、生涯にわたって運動に親しむ資質・能力を育成し、健康な生活を送れるようになることを大事にしている。



しかし現状では・・・

④児童の実態 (中原小学校6年 新体力テストアンケート調査5月より)

Q 体育の授業は楽しいですか？

- ①楽しい 20名 ②やや楽しい 3名
③あまり楽しくない 2名 ④楽しくない 0名

Q 体育の授業で学んだ運動やスポーツで大人になってもやってみたいものはありますか？

- ①ある 10名 ②まあまあある 10名
③あまりない 5名 ④まったくない 0名

アンケートの結果から多くの児童が体育の授業を楽しんでいるが2名の児童があまり楽しくないと感じている。生涯スポーツの観点では5名の児童が大人になってもやってみたいスポーツはあまりないと感じていることが分かった。そういった児童はTVやPC・スマートフォンの使用時間が長く、体育以外の運動時間は短い傾向が見られた。また、健康に生活を送る上でとても大切な「運動・食事・睡眠」の3要素では、あまり運動を重視していない回答も見られた。

休み時間では、運動を積極的にする児童とそうではない児童の二極化が起きており、体力テストの結果も全国平均、県平均に及ばない結果となってしまった。

このような現状を受けて、まずは児童全員に運動の楽しみを味わってもらいたいと考え、本研究のテーマを「みんなが楽しめる授業づくり」とした。運動は楽しいと全員に感じてもらうことがまず何よりも大切である。そして、運動が楽しいと感じた子どもたちの心に生涯にわたって運動に親しむ資質・能力が芽生えていくのではと考え、このテーマを設定した。サブテーマの～3方向のアプローチ～に関しては研究内容で記述する。

3 研究内容

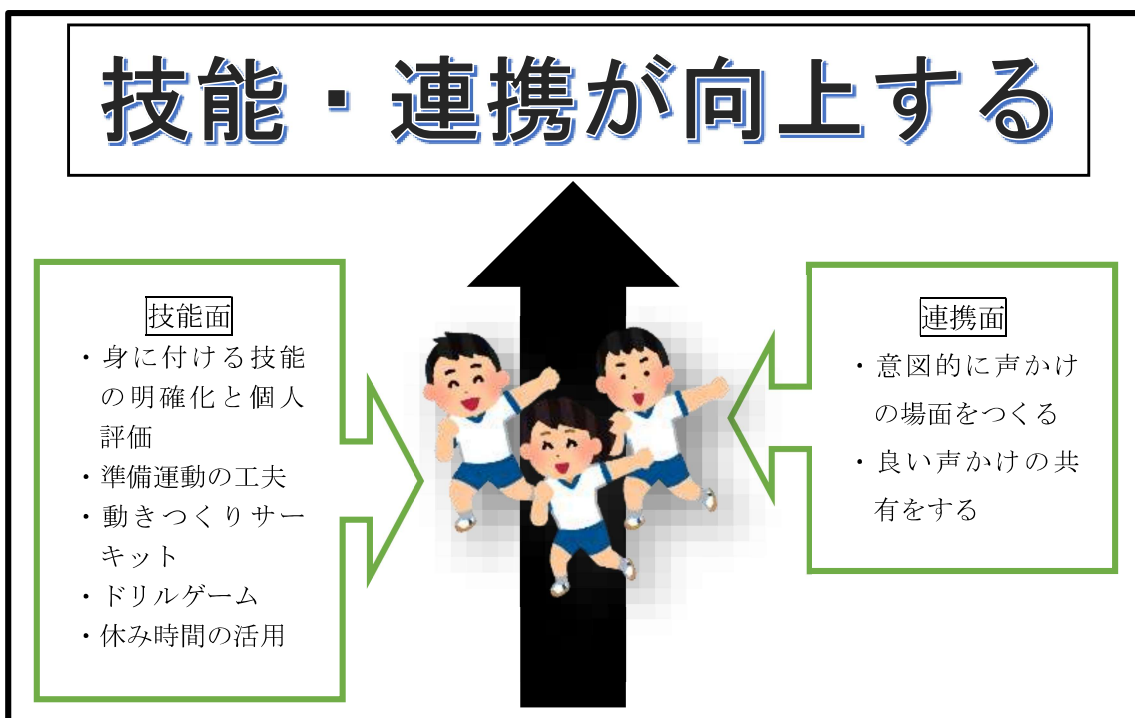
(1) 研究仮説

運動には様々な楽しみ方があり、また何に一番喜びを感じるかは人それぞれによって違うものである。クラスという様々な特性をもった集団全てが楽しめる授業にするために、多様なアプローチをしていくことが必要だと考えた。本研究の仮説は、「**技能・連携の向上**」「**思考場面の充実**」「**場の設定の工夫**」という3方向から児童にアプローチをしていくことで、**みんなが楽しめる授業になるのではないか。**とする。

(2) 具体的な手立て

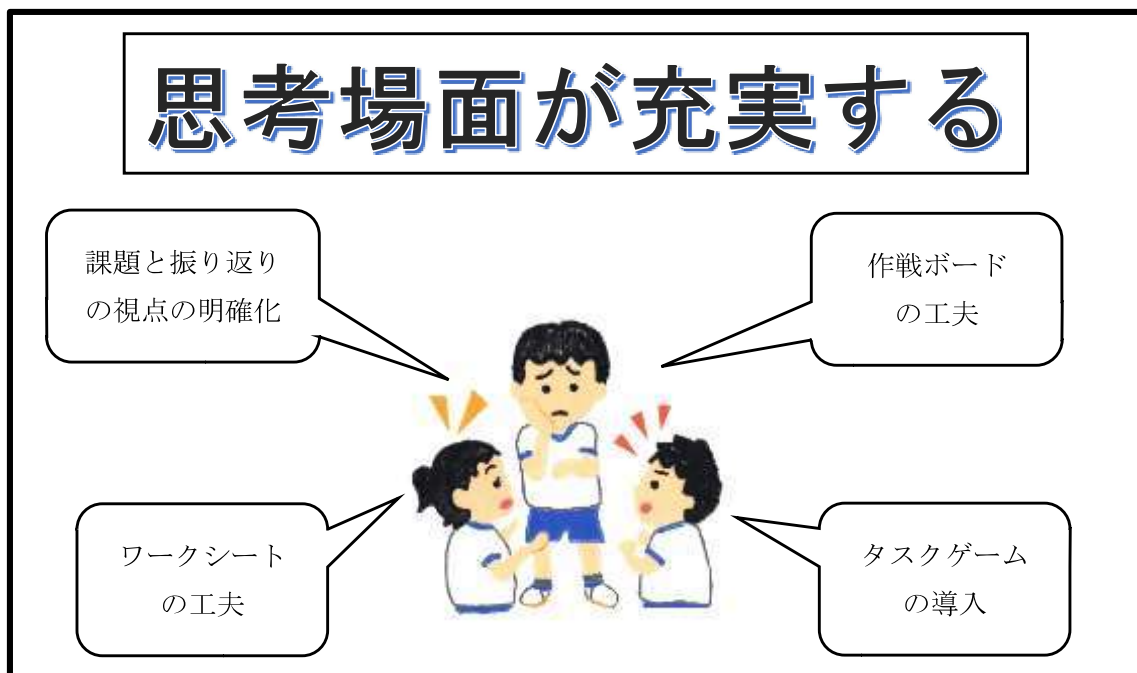
【技能・連携の向上】

個の技能が上達することは運動が得意な子でも苦手な子でも大きな喜びである。またチームスポーツではそれに加えてチームの連携が深まることで認め合ったり、励まし合ったりすることができる。そうした良さを子どもたちに実感させることを大事にする。



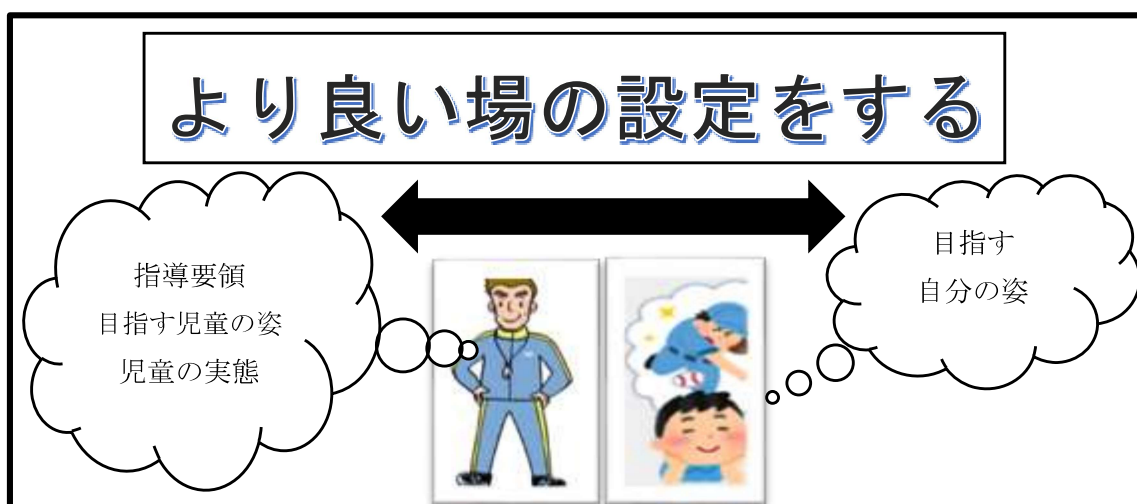
【思考場面の充実】

課題について考えたり、それを話し合ったりする思考場面が充実することによって、個人やチームの課題を正確に捉えて技能を向上させていくことができる。また、話し合い場面でのコミュニケーションにより連携面での向上も期待できる。そして、技能が低くても思考力が高い児童にとっては、チームに合った作戦や改善点等の分析で、活躍できる場面である。実技が苦手でも、頭を使う楽しみ方も運動にはあると実感させたい。

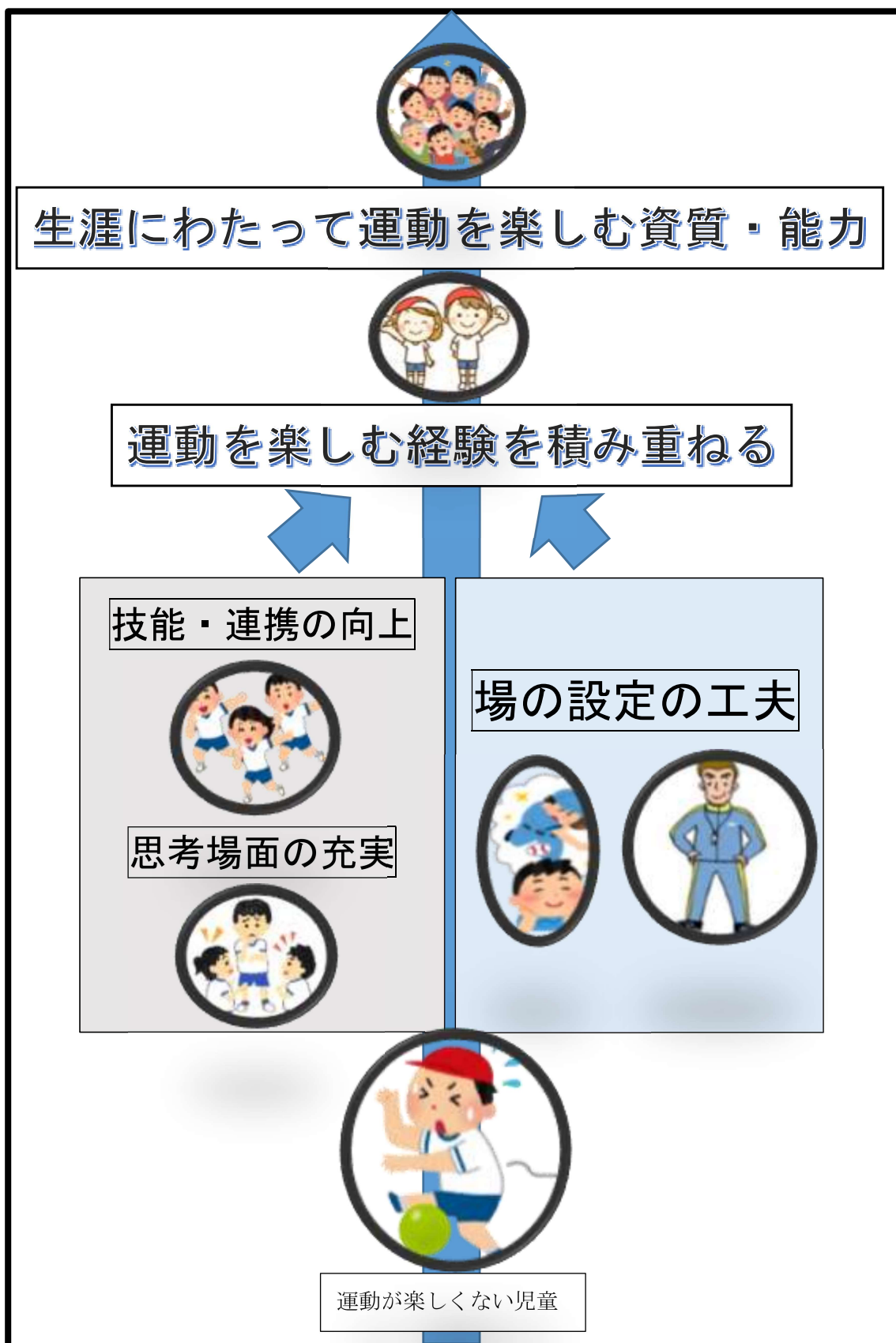


【場の設定の工夫】

より良い場を設定し、何を目標してどのような活動をさせるのかは教師側からの手立てである。本授業では場や活動を設定する際の判断材料として、「学習指導要領の指導事項」「児童の実態」「教師が考える目指す児童の姿」「児童が考える目指す自分の姿」の4点を基にする。また、種目によっては場の設定を児童の思考課題に使うことも考えられる。



(3) 研究構想図



(4) 授業実践

体育科学習指導案

座間市立中原小学校

授業者 藤原 力

1 日時 令和元年 11月22日(金) 5校時(13:55~14:40)

2 学年・組 第6学年1組 男子13名 女子12名 計25名

3 場所 体育館

4 単元名 「ソフトバレーボール」

5 単元について

〈1〉学習指導要領の指導事項から【Eボール運動】

- ・ネット型ゲームでは、個人やチームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームをすること。(1)イ
- ・ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。(2)
- ・運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすること。(3)

〈2〉児童から見た運動の特性

- ・バレーボールという種目は、社会体育で活動している児童が少ない。また、あまり足の速さや持久力を必要としない種目であることから、技能の差が他の種目より小さく、多くの児童がモチベーション高く取り組むことができる。
- ・ネットを挟むことにより、相手との接触がなく安心してボール操作を行うことができる。また、攻守の入り混じりがないため、運動が苦手な児童も自分の役割を認識して、ボールに関与しやすくなる。そして、攻守両面でコンビネーションを深めやすく、良いプレーに喜びを分かち合う場面が多くなる。
- ・児童のボールを扱う技術や体力、体格によって、様々な作戦を考えることができる。

〈3〉児童観

事前に「ソフトバレーボール」に関するアンケートを行った。(7月)このアンケートでは、「運動やソフトバレーボールへの心情(Q1.2)」、「現状の技能Q3」、「なりたい姿Q4.5」を把握することを目的として、質問を作成した。結果は次の通りである。

Q1 体育の授業は楽しいですか？

①楽しい 20名

②まあまあ楽しい 5名

③楽しくない 0名

運動が好き
みんなとの仲が深まる
できないことができるよう
になると嬉しい
勝つと嬉しい

得意ではないスポーツも
あるから
チーム戦が苦手

Q2 ソフトバレーボールは楽しいですか？

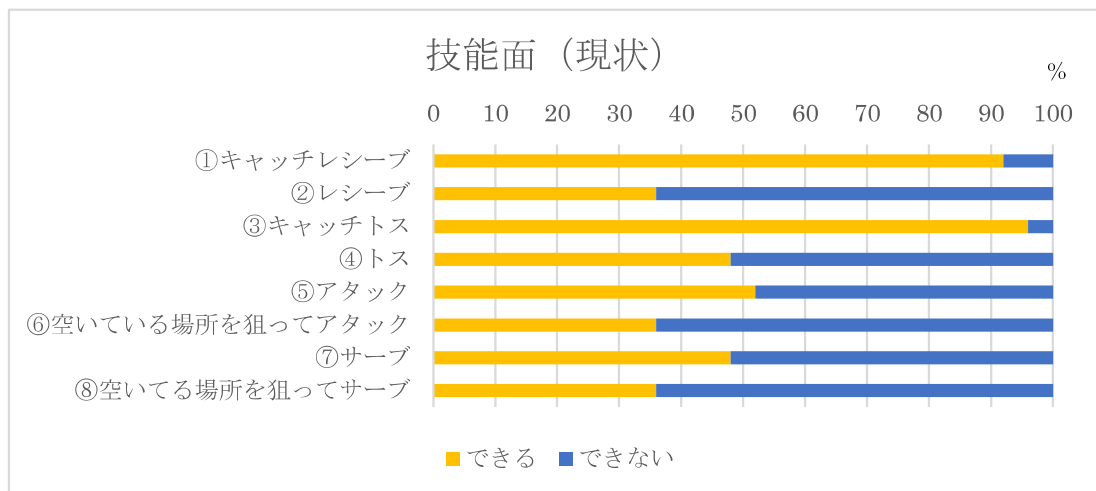
①楽しい 23名

②楽しくない2名

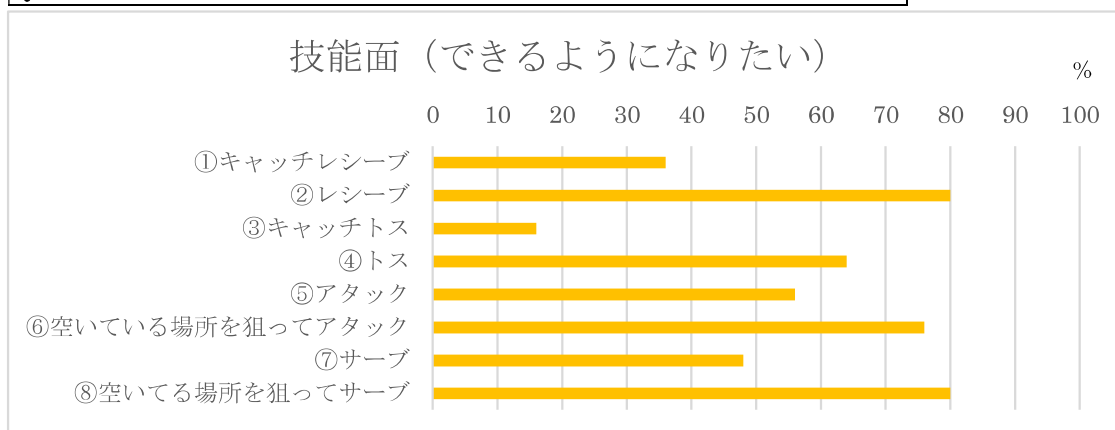
他の運動より簡単
みんなでつなぐと楽しい
作戦を考えるのが楽しい
勝つと嬉しい
声をかけあうと上手になる

ボールが怖い
自分の役割が分からない
ミスをしたら迷惑をかける
点を決められない

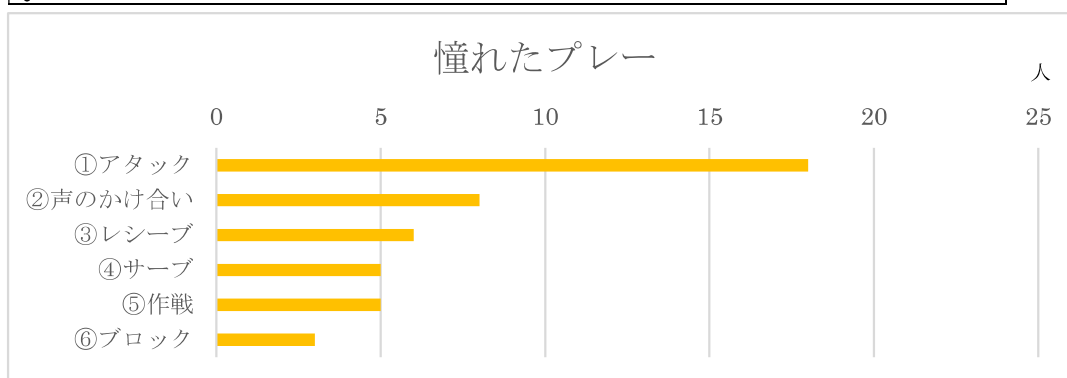
Q3 できるプレーには○、できないプレーには×をつけましょう。



Q4 できるようになりたいプレーに○をつけましょう。(複数回答可)



Q5 動画を見て、カッコいい・やってみたいなと憧れたプレーは何ですか？



アンケートの結果から、心情面では、運動することに対してはほぼすべての児童が前向きに取り組んでいることが分かる。また、協力して取り組むことで仲が深まる等の理由からチームで運動することの良さもほとんどの児童が実感できていることが分かった。普段の授業の中でもお互いを大事にした発言・行動が見られるようになってきた。しかし、「ソフトバレーボール」と種目を限定すると2名の児童が楽しくないと回答した。本研究の目標である「みんなが楽しめる体育学習」を達成するために、大事に見取りながら指導をしていく必要がある。

技能面ではキャッチをした後のプレーには多くの児童が自信を深めているが、ボールを弾いてつないだり、相手コートに打ち返したりするプレーに不安を感じていることが分かる。

児童の目指す姿は、現実的にできるようになりたいプレーと、大人と小学生のトップレベルの動画を見て、できる・できないに関わらず、憧れたプレーの2点を聞いた。やはり課題としているキャッチをせずに弾く技術や、アタックに対しての関心が高いことが分かった。また、こまめに声をかけ合っている姿にチームワークの良さを感じる等、連携への意欲も高いことが分かった。こうした児童の実態を受けて、場の設定や工夫をしていきたい。

〈4〉指導観

児童全員が楽しめる学習にしていくために、「技能・連携の向上」「思考場面の充実」「場の設定の工夫」の3方向から指導をしていく。

①《技能・連携の向上》

スポーツを楽しむ重要な要素として、「できなかったことができるようになる」がある。技能が向上していくことは、それ自体が楽しさに直結していくので大事に指導をしていきたい。ただ、技能には必ず個人差があるので、周りの人と比べるのではなく、前回の自分と比べて評価し、自分の成長を感じていくことの大切さも伝えていきたい。

また、チームスポーツには「仲間と協力して戦う」という良さがある。アンケートの結果で楽しくないと答えていた児童は、「ミスをした時に迷惑をかける・嫌な目で見られる」と理由に記していた。他者との関係は児童が楽しむ上でとても重要な要素である。児童同士がより良い協力関係を築くことで、そういった児童が楽しんで活動することができると思う。「作戦を立てる」思考面での連携だけでなく、助け合ったり、励まし合ったりするといった心の連携も一緒に深めていけるように指導していきたい。

「技能・連携の向上」のために以下のような指導をしていく。

技能面

「身に付ける技能の明確化と個人評価」

- ・身に付けると良い技能を事前にワークシート（資料①）に明示し、本時でできたことに○をつけさせていく。そうすることで、自分が得意なプレー、苦手なプレーを自分自身が明確に把握でき、次の練習や試合に生かすことができる。

「準備運動の工夫」

- ・準備運動では、従来のような全員でのストレッチを行うのではなく、技能を向上していくために、ソフトバレーボールで重要な筋力の補強と基本的な技能の反復練習や、動きづくりサーキットを毎時間行うこととする。筋トレや反復練習は地味でつまらなく児童は嫌がる人が多いので、楽しみながら行えるように音楽を流しながら行う。

「休み時間の活用」



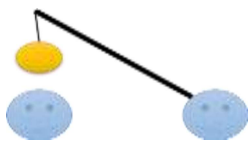
- ・授業時間だけでなく、休み時間にも児童がバレーボールの練習ができるようにした。



※中原小学校では、外で多様なボール遊びができるように、体育委員会の児童を使って休み時間に「ソフトバレーボール」等の貸し出しを行っている。

「動きづくりサーキット」



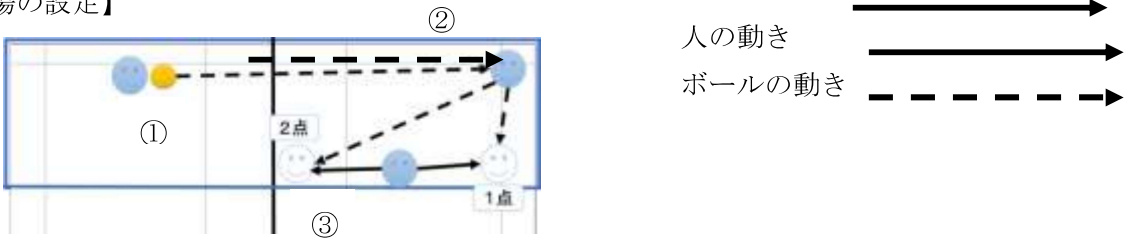
一人一人の技能を向上させていくために、基本の動きを身に付けさせることが重要である。しかし、単なる反復練習になってしまうと児童の意欲が失われてしまうことが多い。そこでゲーム化や道具を利用して簡単にする「動きづくりサーキット」を行うことで「楽しみながら練習し、気付けば動きが身に付いていた」と感じられるように指導していく。

学習活動	ねらい	行い方	留意点	場の設定
アイス クリーム キャッチ	連係プレーによる攻撃の実現に向け、第一触球[ひろう]場面の動きを身に付ける。	相手からのボールを、ミニコーンを使ってキャッチする。ボールに対しておへそを向けて、落下点を予測し素早く入る。	ボールは下投げで行う。コーンの中に納まるよう、膝のクッションを使って優しく受け止めるよう指導する。	ネットを隔ててペアで向かい合う。動きが身に付いたら前後左右に投げ分けたり、距離を遠くしたりする。 
ネット越え パス	連係プレーによる攻撃の実現に向け、第一触球[ひろう]場面及び第二触球[つなぐ]場面の動きを身に付ける。	フープ内の児童はボールを山なりに投げ、ペアは落下点へ素早く移動し、返球する。フープから出ずにキャッチできるよう返球する。	フープ内の児童は第二触球場面、ペアの児童は第一触球場面と、ゲーム場面を想定して動きを身に付けられるよう指導する。	ネットを隔ててペアと向かい合い、一人はフープの中に立つ。 
イルカ アタック	連係プレーによる攻撃の実現に向け、最終触球[アタック]場面の動きを身に付ける。	コーンバーから吊るされた、ネットに入ったボールをアタックする。	ボールは片手を挙げた20cm程度上とする。動かないボールを打つことにより、ジャンプアタック時のインパクト感覚を得られるよう指導する。	近くに人がいないことをよく確認させ、打った後にコーンバーを前方へ流すようにする。 

<p>台上 アタック</p>	<p>連係プレーによる攻撃の実現に向け、最終触球[アタック]場面の動きを身に付ける。</p>	<p>児童が軽く投げ上げたボールを台の上に立ち相手コートへアタックする。</p>	<p>「イルカアタック」で身に付けたインパクトの感覚を保ちながら、動くボールで実践する。ジャンプしながら打つ技術を簡略化したもの。</p>	<p>ネット付近でボールを持って並び、一人が台の上に上がる。</p> 
<p>トス アタック</p>	<p>連係プレーによる攻撃の実現に向け、最終触球[アタック]場面の動きを身に付ける。</p>	<p>児童が軽く投げ上げたボールをジャンプして相手コートへアタックする。</p>	<p>「イルカアタック」「台上アタック」で身に付けたインパクトの感覚を保ち、ジャンプしながらアタックする。</p>	<p>ネット付近でボールを持って並び、一人がトス役をする。</p> 

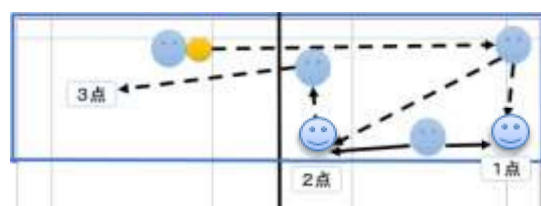
「ドリルゲーム」



連係プレーの向上に向け、「動きづくりサーキット」で身に付けた各触球場面で必要とされる [ひろう] [つなぐ] [アタック] 動きをつなぎ合わせ、連係プレーを実現させるためのドリルゲームを学習として取り入れる。通常ルールの試合を行うよりも課題の動きを反復して練習できる良さがある。また、得点制にすることで試合感覚も味わうことができる。

学習活動	ねらい	行い方及び留意点
<p>ひろって キャッチ！ ゲーム</p>	<p>チームの連係プレーによる攻撃の実現に向け、第一触球者から第二触球者へボールをつなぐ動きを身に付ける。</p>	<p>①相手コートにいる味方からバックコートへボールを投げ入れる。 ②第一触球者はボールをコントロールしてフロントコートに向けてレシーブをする。 ③はじいたボールをフロントコート内でキャッチする。フロントコートでキャッチすることができれば2点、フロントコート以外のエリアでキャッチできたら1点、キャッチできない、またはボールを落としてしまった場合には0点となる。決められた時間内に何点取ることができるか、チーム記録を目指すゲーム。 1面で2チーム行い、安全面を考慮して逆向きで行う。 3人がコートへ入り、ゲームを行う。</p>
<p>【場の設定】</p>  <p>人の動き ボールの動き</p>		

学習活動	ねらい	行い方及び留意点
つないで ドン！ ゲーム	チームの連係プレーによる攻撃の実現に向け、第一触球者から最終触球者へボールをつなぐ動きを身に付ける。	「ひろってキャッチ！ゲーム」まで同様に行い、そのゲームを発展させる。①～③までは上記同様。 キャッチした位置からボールを投げ上げ、最終触球者を想定して相手コートに打ち返す。相手コート内へボールを打ち返すことができれば3点となる。

【場の設定】



人の動き 
ボールの動き 

連携面

「ワンプレーごとの声かけとより良い声かけの共有」

プレーが切れるごとに皆で集まって声をかけ合う場面を意図的に行わせるようにする。児童から自発的に起こるとより良いのだが、大人しく積極的に声をかけ合うことができない児童の実態から判断して、まず教師から投げかけて行動させることで習慣化し、意味を持たせていけるようにする。また、その時に出た良い声かけをワークシートに書かせ、全体に共有することでプレーと同様に関わりの面も価値付けするようにする。

② 《思考場面の充実》

ソフトバレーボールの良さとして、攻守の入り交じりが無いことや技能が比較的簡単なことから、作戦を立てそれを遂行し意図的な攻撃によって得点を得るという体験がしやすい。相手のミス等で偶然点を取るよりも、児童は大きな喜びや楽しさを感じられると考える。また、児童の中には技能に自信は無いが、作戦を考えるのは得意な子もいる。そうした子たちが活躍する場面を作るために作戦ボードを活用し、話し合いの場を設けていく。そして、作戦を考え、遂行していくためにはコミュニケーションが不可欠である。コミュニケーションを通してチームの連携と仲はより深まっていくと考える。充実した思考場面を多く体験することで、様々な楽しみを実感させていきたい。

思考場面を充実させるために以下のような指導をしていく。

「1時間ごとの思考内容と振り返りの明確化」

- ・毎時間の思考課題を課題、技能、作戦、楽しむと焦点化して、児童が思考しやすいようにする。振り返りは感想にならないよう課題についての考えを記述させるようにする。

学習活動	ねらい	行い方
ワンバウンド ゲーム 攻撃の 作戦	ルールによって意図的に守備力を上げて、アタック時には相手のいないスペースを狙うか、強いアタックを打ち込むことの意識を高める。	通常のゲームのルールに加えて、「ひろう」場面においてはワンバウンドを可とする。
学習活動	ねらい	行い方
スペース ドロップ ゲーム 守備の 作戦	ルールにより攻撃はスペースを狙うことに限定され、ミスが少なくなるため、狙われたスペースにすばやく移動して守備をすることを意識させる。コートは通常よりも広くすることで守備範囲を広げ、落下地点に移動する意識を高める。	攻撃時の「ひろう」「つなぐ」はキャッチ後に投げる、「アタック」も投げ入れることとする。 コートは通常のバドミントンのコートに広げる。

「試しのゲーム」「成果確認ゲーム」「公式戦」

- ・通常ルールでの試合は「試しのゲーム」「成果確認ゲーム」「公式戦」と3つの位置付けにする。単元の始めにおいては時間をしっかりと使って試しのゲームを行い、自分やチームには何が足りないのか課題を把握することを意識させる。そして、課題を克服するために練習するという意識をしっかりと持たせたい。単元の中頃では「成果確認ゲーム」を行い、その時間での練習の成果や新たな課題を見つけることを意識させる。単元の終わりには「公式戦」を行い、今までの成果を発揮して、勝利を目指しながらチーム全員で楽しむことを意識させる。試合によって意識することを明確にすることで、試合の中でも思考が深まるようにしていきたい。

③《場の設定の工夫》

本単元での場の設定とは、ネットの高さや、コートの広さ、ボール等の環境面とルール作りの2点とする。ソフトバレーボールでは様々な考え方があがるが、本研究で場を設定していく上で大切にすることは、児童の実態や思いから

- | |
|--------------------------|
| ①役割が明確で試合に出ている全員にある |
| ②弾く技能を大切に |
| ③アタックを使った攻防を重視し、得点が入りやすい |

ということにした。以上の観点から最初の用具類・ルールは次のように設定する。ただし、授業を進めていく中で児童と一緒に考えながら柔軟に変えていくようにしていきたい。

用具類

- ・ボールはゴム革製ソフトバレーボールとする。
 - ・コート半面分の大きさは、縦6.1 m、横4.5 mとする。
 - ・ネットの高さは190 cmとする。
- (身長160 cmを超える児童がおり、全員がジャンプをしないと直線のアタックを打てない高さである。ある程度ボールが山なりに移動するのでラリーが続きやすくなる)

ルール

- ・1チーム4～5人 試合人数は3対3とする。
- ・得点が入る度に選手交代をするが、ポジションのローテーションは行わない
- ・ひろう、つなぐ、アタックと3回つないでからボールを返す。
- ・キャッチは1回のみ可とするが、移動やボールの持ち替えはなし。
- ・ブロックはしない。
- ・サーブは自チームの控え選手が相手コートより投げ入れることとする。
(児童はサービスエースへの意欲が高いが、連携しての攻防を優先するため)
- ・ラリーポイント制で勝敗は時間内にどれだけ多くの得点を入れたかで決める。
- ・キャッチをせずに得点を入れた場合3点とする。

6 単元目標

- (1) 味方が受けやすいようにボールをつなぐポイントを知り、その技能を身に付けている。

【知識及び技能】

- (2) 練習や試合の中からチームの課題を捉え、特徴に応じた作戦を選んだり、必要に応じて改善したりし、言葉や文章で他者に伝えている。【思考力,判断力,表現力等】
- (3) 運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動しようとしている。
場や用具の安全に気を付けている。【学びに向かう力,人間性等】

7 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
① 練習や試合に進んで取り組みようとしている。	④ 練習や試合の中から、個人やチームの課題を捉えている。	⑥ 味方の操作しやすいところにボールを打ち返すことができる。
② ルールを守り、友達と励まし合いながら勝負している。	⑤ チームの特徴に応じて、作戦を選んでいる。	
③ 用具の準備や片付けに、安全に気を配りながら取り組んでいる		

8 単元の指導・評価計画（8時間扱い・本時6時間目）

次	時	めあて・学習活動	動きづくり	ドリル・タスク	関	思	技
1	1	「基本のルールや用具の安全な準備の仕方を知ろう。」 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・準備運動をする。 ・用具の準備の仕方を確認する。 ・基本のルールを確認する。 ・試しのゲームをする。 </div>			③		
	2	「試しのゲームを通して、チームの課題を知ろう。」 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・用具の準備、準備運動、めあての確認 ・動きづくりサーキット ・試しのゲームをする。 ・振り返りをする。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・いるかアタック ・台上アタック ・ジャンプアタック 			④	
2	3	「守備力を向上させるための技術を磨こう」 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・用具の準備、動きづくりサーキット ・めあての確認 ・ドリルゲーム ・成果確認ゲームに取り組む。 ・振り返りをする。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・アイスクリームキャッチ ・ネット越えパス 	「ドリル」 <ul style="list-style-type: none"> ・ひろってキャッチゲーム 			⑥
	4	「チームの特徴に合った作戦を選び、必要に応じて改善しよう」 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・用具の準備、動きづくりサーキット ・めあての確認、作戦紹介 ・作戦タイム ・タスクゲーム ・作戦タイム ・成果確認ゲームに取り組む。 ・振り返りをする。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・アイスクリームキャッチ ・ネット越えパス 	「タスク」 <ul style="list-style-type: none"> ・スペースドロップゲーム 			⑤

	5	「攻撃力を向上させるための技術を磨こう」 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・用具の準備、動きづくりサーキット ・めあての確認 ・ドリルゲーム ・成果確認ゲームに取り組む。 ・振り返りをする。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・イルカアタック ・台上アタック ・トスアタック 	「ドリル」 ・つないでドンゲーム			⑥
	6 (本時)	「チームの特徴に合った作戦を選び、必要に応じて改善しよう」 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・用具の準備、動きづくりサーキット ・めあての確認、作戦紹介 ・作戦タイム ・タスクゲーム ・作戦タイム ・成果確認ゲームに取り組む。 ・振り返りをする。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・イルカアタック ・台上アタック ・トスアタック 	「タスク」 ・ワンバウンドゲーム			⑤
3	7 8	「今まで学んだことを生かして勝負を楽しもう」 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・用具の準備、動きづくりサーキット ・めあての確認 ・作戦タイム ・公式戦に取り組む。 ・作戦タイム ・公式戦に取り組む。 ・振り返りをする。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ネット越えパス ・トスアタック 			① ②	

9 本時の展開

(1) 目標

- ・チームの特徴に合わせた攻撃時の作戦を選び、言葉や文で他者に伝えている。

【思考力・判断力・表現力等】

(2) 本時の学習評価を行う上での児童の具体的な姿と支援の手立て例

十分満足できる (A)	おおむね満足できる (B)	努力を要する (C)
チームの特徴に合わせた作戦を選び、より良く改善して、言葉や文で他者に伝えている。	チームの特徴に合わせた作戦を選び、言葉や文で他者に伝えている。	作戦タイムで出した内容を振り返らせる。 必要に応じて言語化の支援をする。

(3) 展開 (⑥/8)

展開 (時間)	学習活動	指導上の留意点	評価
導入 (7)	<p>1. 動きつくりサーキットを する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> イルカアタック 台上アタック トスアタック </div> <p>2. 学習課題と本時の流れの確 認をする。</p>	<p>・音楽を流し、元気良く取り 組めるようにする。</p> <p>・移動式黒板の掲示を使って 簡潔に説明する。</p>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> チームの特徴に合った作戦を選び、必要に応じて改善しよう (攻撃編) </div>			
展開 (30)	<p>3. 作戦タイム</p> <p>・チームに合った作戦を選ぶ。 (作戦例)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">キャッチトスでズドン</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ひろう→弾く ・つなぐ→キャッチ ・アタック→強いボール (背の高いアタッカーがいる) (ひろうのレベルが高い) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">キャッチトスでストーン</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ひろう→弾く ・つなぐ→キャッチ ・アタック→空いている所に 落とす (ひろうのレベルが高い) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">安全にしぶとく</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ひろう→キャッチ ・つなぐ→弾く ・アタック→空いている所に 落とす (つなぐ～アタックのレベルが高い) </div>	<p>・全体を集めて作戦の例を紹 介する。</p> <p>・各チームに巡回指導をし て、支援と見取りを行う。</p>	<p>・作戦を選び、伝 えている。 (行動観察)</p>

	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">1 発逆転ギャンブラー</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ひろう→弾く ・つなぐ→弾く ・アタック→空いている所に 落とす (弾く技能のレベルが皆高い) </div> <p>※児童のフォーメーションやボールをつなぐ順番等は作戦ボードを使って、話し合う。</p> <p>4. タスクゲーム</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 10px; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">ワンバウンドゲーム</p> </div> <p>5. 作戦タイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦を選びなおしたり、改善したりする。 <p>6. 成果確認ゲーム</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の守備力がルールにより上がっている中で、アタックで落とす角度、強さ、位置をより意識させる。 ・各チームに巡回指導をして、支援と見取りを行う。 ・タスクゲームと同じ相手と対戦させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・作戦を選び、伝えている。 ・必要に応じて改善している。 (行動観察)
<p>まとめ (8)</p>	<p>7. 振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ワークシートに自分が選んだ作戦と理由、改善点について記述する。 ・チーム内で振り返りを共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教師が見つけた良いプレーを全体で共有する。 	<p>チームの特徴に合わせた作戦を選び、言葉や文で他者に伝えている。 (記述確認) (行動観察) (C 児への手立て) 必要に応じて言語化の支援をする。</p>

(4) 授業の視点

場の設定やルールは適切であったか

タスクゲームの内容は本時の課題に対して適切であったか

10 授業計画・ルールの変更

研究授業を行い、現行のルール（1人1回ずつボールを触って返すルール）では作戦を立てる上で自由度が低く、思考が深まらないという課題。また、キャッチの時間が長く、スピード感に欠けるという課題も見つかった。

そこでルールと授業計画を以下のように変更した。

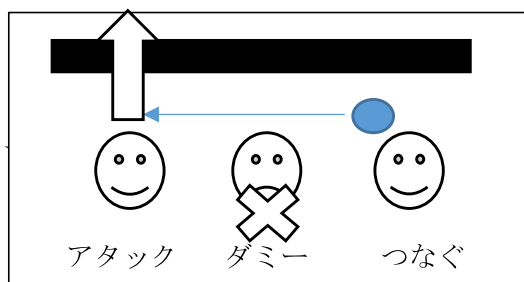
〈ルール変更点〉

- ・ボールを持っていい時間は3秒までとする。
- ・3人で4回つないでボールを相手コートに返す。（必ず全員が1回は触る）
- ・キャッチは2回までとする。
- ・1回のキャッチで得点を決めた場合は3点とする。
- ・アタックをする児童がキャッチを使い、投げ入れることはなしとする。※

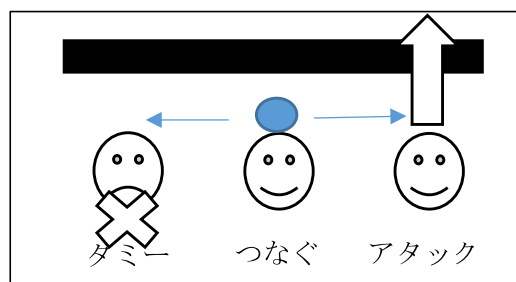
このようにルールを変えることで、アタック可能な児童がチーム内に2人でき、今までキャッチの順番や打ち方しか考えられなかった作戦に、相手を欺くフェイントを取り入れることで、思考の幅が広がるようになった。また、ボール保持の時間を限定することですばやくプレーが展開されるようになった。

(作戦例)

「とびこしフェイント」



「左右フェイント」



※クラスで最高身長の子はジャンプをせずに手がネットをこえる。その児童が投げてアタックをすると誰も防ぐことができないので、児童からの提案でルール変更となった。

〈授業計画追加時間分〉 ※公式戦は9・10時間で行った

2	7	「試しのゲームを通して、新ルールを知ろう。」 <ul style="list-style-type: none"> ・用具の準備、動きづくり ・新ルールの確認をする。 ・試しのゲームをする。 ・振り返りをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ネット越えパス ・トスアタック 		②	
	8	「新ルールを生かした作戦を考えよう。」 <ul style="list-style-type: none"> ・用具の準備、動きづくり ・めあての確認、作戦紹介 ・作戦タイム ・試しのゲームに取り組む。 ・作戦タイム ・成果確認ゲームに取り組む。 ・振り返りをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ネット越えパス ・トスアタック 		⑤	

1 1. 授業後アンケート結果

授業後に児童にアンケートを行った。結果は以下の通りである。

Q1 ソフトバレーボールの授業は楽しかったですか？

1. とても楽しかった (16人) 2. まあまあ楽しかった (7人)
 3. あまり楽しくなかった (2人) 4. 全然楽しくなかった (0人)

Q2 ①の質問で3. 4を選んだ人の理由

- ・毎回アタックをする人が決まった人だった。自分もアタックをしてみたいと何度か思ったが、上手ではないので言えなかった。
- ・その場では楽しかったけれど、身長差で不利になったことがおもしろくなかった。

Q3 ①の質問で1. 2を選んだ人が楽しいと感じた場面

1. 練習や試合で自分が上手くなったと感じた場面 (18人)
 2. チームで前向きな声をかけ合った場面 (18人)
 3. 作戦を考えて話し合った場面 (9人)
 4. 課題について振り返った場面 (3人)

5. その他

- ・点を決めた時
- ・自分たちの作戦が成功して点を決めた時
- ・公式戦で真剣勝負をした時
- ・試合に勝った時

Q4 体育の授業以外の場面でソフトバレーボールをやってみたいと思いますか？

1. ぜひやってみたい (15人)

- ・楽しかったから
- ・みんなの仲が深まるから
- ・アタックなしでつないでいるだけでも楽しかったから、休み時間にやりたい
- ・もっと上手になりたい
- ・下手でも練習をしたら上手くなったから

2. まあまあやってみたい (8人)

- ・休み時間にみんなとするならいいけれど、休みの日まではやりたくない
- ・休み時間にはバレーボールの試合はできないから、ドッジボールをしたい
- ・体を動かすのはあまり好きではないから、やるのであればバレーボールがよい
- ・楽しいけれど、身長もパワーもないし、狙った場所にアタックはできないから

3. やりたいとは思わない (2人)

- ・授業以外でもアタックする人は決まった人だと思うから
- ・その場では楽しかったけれど、身長が高い方が有利になっているのが嫌だから

4 成果と課題

成果

仮説の検証について、「技能・連携の向上」・「思考場面の充実」・「場の設定の工夫」の3方向からのアプローチをすることで、多くの児童がソフトバレーボールの授業を楽しむことができた。また、半分以上の児童が授業以外でソフトバレーボールをしたいと感じ、実際に今までドッジボールが毎行われていた学期末のお楽しみ会でソフトバレーボールがボール遊びのレクリエーションに選ばれたり、普段休み時間に室内で遊んでいる児童が外でソフトバレーボール遊びをしていたりと授業以外での行動にも変容が見られた。成果では各方向別に、取り組みの中から特に効果が高かったものを取り上げる。

《技能・連携の向上》

*技能面

- ・ウォーミングアップの工夫、動き作りサーキット

集団でのストレッチではなく、個々の技能向上につながる動き作りサーキットを行うことで、多くの児童が上手になったと実感し、プレーを楽しむことができた。また、試合時間の確保にもつながった。ただし、台上アタックに関しては実際のゲームでのアタック場面とかけはなれた練習であったので、効果が無かった。

- ・休み時間の活用

学校に数個のソフトバレーボールを置き、体育委員会の常時活動としてボールの貸し出しを行うことで、休み時間にもソフトバレーボールを楽しむ児童が多かった。特に普段外に出ない女子児童が外に出るきっかけとなり、技能も向上した。また、低学年の児童もバレーボールに取り組む姿が見られたことも良かった。

*連携面

- ・意図的に声をかける場面をつくる

授業後アンケートを見ると多くの児童がチーム内で声をかけあつたことに楽しみを感じていた。自発的な声かけがあまりないことが児童の実態としてあつたので、声をかける場面や内容を指導、共有することで習慣化できたことが良かった。

12/5	楽しかった！理由は回も勝てなが、たけどチームで はじめてかまけどうでもいと思えて楽しいと 思ってる。	
12/6	ぼくは、勝負を楽しめたことができました。 理由は、みんなと協力して声をかけあって、 試合をしたからです。	
12/5	楽しかった。 （理）が良かったときも失敗したときもはげしく練習 したいです。	(11)ね!

《思考場面の充実》

- ・作戦ボードの工夫

作戦ボードを使って、視覚的に人やボールの動きを捉えることができるようになり、チーム内での共有がスムーズにできた。

《場の設定も工夫》

- ・一人一人に必ず役割のある場の設定

多くの児童が楽しいと感じることができたのは、試合に出ているときに自分がチームに貢献していると実感できたことが要因であった。運動が苦手な児童も必ず役割をもって試合に参加できるように場を工夫することの必要性を感じた。

- ・児童の実態や思いを考慮して技能を緩和すること

児童は「アタックで点を取りたい」という思いが強かったので、サーブの廃止やキャッチの導入という技能の緩和を行った。様々な考えがあると思うが、アタックで得点を決める場面がたくさん見られたので、ねらいは達成できた。

課題

2名の児童は終わってみて、楽しめなかったと感じたことが残念であった。理由を考察して改善すべき内容と取り組んでみてあまり効果が感じられなかったものを課題として取り上げていく。

- ・チーム編成について

チーム編成を行う時の視点として、「チーム力の平均化」を第一に行った。苦手意識が強く、引っ込み思案な児童がいるチームに技能が高い児童を入れてしまうと、苦手な児童のチャレンジする気持ちが抑えられてしまうことが分かった。チーム力の平均化よりも個々の実態をよく見て、チャレンジしやすい環境を作ることも必要である。

- ・タスクゲーム

作戦を考える上でより考えやすいようにとタスクゲームを行ったが、ルールを理解し実行することに気を取られて、逆に思考が深まらなかった。通常ルールのゲームで行うほうが良い。

- ・思考と振り返りの明確化

毎時間課題を明確にしたことは良かったが、課題づくりをする上で、「技能と作戦は分ける必要があったか」等の課題が残った。

- ・場の設定の工夫について

背が低い児童たちがアタックの困難さや背の高い児童との比較から、前向きな気持ちが失われてしまったことが授業後アンケートから分かった。身長差が大きいため兼ね合いが難しいが、あと5cmネットが低くても良かったのではないかと感じた。また、場の設定については児童が変われば思いも変わるので、実態を把握しながら今後も柔軟に考

えていかなければならない。

また、作戦を立て実行することに関して楽しみを感じる児童が9名と少なかった。今回の取り組みでは作戦を立てたり、工夫したりしなくても点数がとれる実態があったため、必然性がそこまで高まらなかったことが原因と考える。ルール変更によって、得点を取りにくくしたり、作戦を考える意欲を高めたりする方法を検討していく必要がある。

以上の課題を今後に生かして、これからも「全員が楽しめる授業」を目指して改善を進めていきたい。

参考文献

- ・ 小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説 体育編（文部科学省）
（ <https://www.mext.go.jp/>）

資料①「ワークシート」

みんなで楽しもう～ソフトバレーボール～

6年 組 ()

① **目指せ！バレーボールマスター！！** (できたことに○をつけよう)

	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
ひろう (はじく)								
つなぐ (はじく)								
アタック (ストン)								
アタック (ズドン)								
前向きな声をかけている (メンタル)								

② **今日の振り返り**

日付	振り返り	ナイス声かけ

体育科指導計画

平成31年度

学期	1学期				2学期				3学期	
	2～4	5～9	10～14	15～18	18～20	21～24	25～31	32～35	36～40	41～47
1年 102 予5	体ほぐし運動③ マツト遊び⑤	表現① ボールキーゲーム④ ⑦	水遊び④	水遊び④	水遊び④	水遊び④	水遊び④	水遊び④	水遊び④	水遊び④
2年 105 予5	体ほぐし運動④ 鉄棒遊び⑤	表現② マツト遊び⑦ ダブルボール⑧	水遊び⑤	水遊び⑤	水遊び⑤	水遊び⑤	水遊び⑤	水遊び⑤	水遊び⑤	水遊び⑤
3年 105 予5	かけっこ・リレー③ タグラグビー⑥	表現③ マツト運動⑦ ⑧	水泳④	水泳④	水泳④	水泳④	水泳④	水泳④	水泳④	水泳④
4年 105 予5	体ほぐし運動② フリスビー⑦	表現④ マツト運動⑦ ⑧	水泳④	水泳④	水泳④	水泳④	水泳④	水泳④	水泳④	水泳④
5年 90 予5	体ほぐし運動③ マツト運動⑥	表現⑤ マツト運動⑦ ⑧	水泳④	水泳④	水泳④	水泳④	水泳④	水泳④	水泳④	水泳④
6年 90 予5	鉄棒運動③ 短距離走・リレー⑥	表現⑥ マツト運動⑦ ⑧	水泳④	水泳④	水泳④	水泳④	水泳④	水泳④	水泳④	水泳④

★体ほぐし運動や多様な動きを作る運動などで、ボールをつく運動を取り入れてください。
★予備時数⑤・・・体カテーストやその練習、その他の運動に使用してください。