

令和7年度

東京都小学校体育研究会

夏季合同研究会

自ら学び続ける力を、仲間と 共に身に付けていく体育学習

—運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して—

@ボール運動領域部会



今年度の研究主題を実現するための手立て

- ①テーマと教材の設定
- ②学びを深める学習評価
- ③ゲーム理解を促す学習カード
- ④子供の学習状況に応じた教師のかかわり



1 テーマと教材の設定

「小学校学習指導要領解説体育編」において、ボール運動領域ネット型の内容は「軽くて柔らかいボールを片手、両手もしくは用具を使って操作したり相手が捕りにくいボールを返球したりするチームの連携プレイによる簡易化されたゲームや、自陣から相手コートに向かって相手が捕りにくいボールを返球する手や用具などを使った簡易化されたゲームをすること」と示されている。

本部会では、「相手が捕りにくいボールを返球する」を、「相手にボールをコントロールさせないように返球するために、自陣のコート内で意図的・協働的にボールを繋いでいくこと」であると捉えた。このことについて、チームで「考え」「実行」していくことができるように「学びを深めるテーマ」と「教材」を以下のように設定する。

(1) 学びを深めるテーマ

テーマは、「全ての子供の主体的な学びが保証される学習課題」のことであり、「教師からすれば大枠のねらいとなり、子供からすると主体的な学びのためのめあてとなる」とされている。本部会では、この考えを支持することとし、第1時の子供の振り返りからテーマを設定することとした。なお、テーマは解決の方略が一つではない、オープンエンドなテーマとなるように配慮をした。

本部会が設定する学習のテーマ

「相手にボールをコントロールさせないように返球するために、どのように攻撃を組み立てるのか」

このテーマを探究する過程において、チームや時間ごとに「小テーマ」を設定することで「チームで考え、実行し、振り返る」という学びのサイクルを子供たち自身が回していくことにつながると考える。

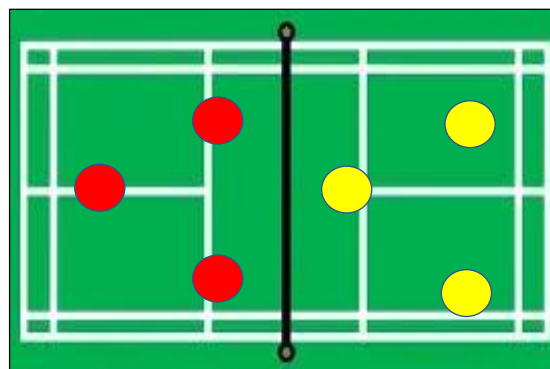
(2) 教材について

教材を設定する際には、子供たちがテーマに対して探究をする過程で学びを深めていけるようにするためには、一般化されているゲームのルールを簡易化する必要がある。簡易化をすることで、特定のボールを持たないときの動き方やボール操作をクローズアップして学びやすくすることができる。

現在本部会では、実証授業に向けて「キャッチバレーボール」と「アタックプレルボール」の二つの教材を検討している。

①コートについて

- ・コートサイズは体育館のバドミントンコートの外枠とする。
- ・全部で3コートを使用し、計6チームが常にゲームに取り組むことができるようにする。
- ・コート後方にタブレットを設置し、ゲーム中の動画を撮影するようにする。



②簡易化したゲームのルール

キャッチ バレーボール 	アタック プレルボール 
・3対3のゲームでメンバーチェンジは前後半の合間に行う。 ・前後半4分ずつで合計得点が多いチームの勝ちとする。 ・サーブは相手が取りやすいボールを下手投げで行う。 ・返球は3回以内に行う。	
・ネットの高さは <u>170cm</u>とする。 ・アタックが相手コートに入らなかったり、触ったボールが自分たちのコートで<u>1バウンド</u>したりしたら相手の得点となる ・<u>キャッチは1回までとし、返球は必ず弾く。</u> ⇒状況判断の時間が確保され、意図的、協働的な攻撃の展開が可能となる。 ⇒パスを回したり、トスの高さを工夫したりしながら速い攻撃が展開される。 ・<u>触球制限はなし(1人が1回触球することも可)</u>とする。 ⇒左右のスペースを広く使って攻撃する。 ⇒フェイントやおとりなどの攻撃をする。 ・<u>ブロックあり</u>とする。 ⇒どのようにしてネットを超え、相手のいない所へアタックを打てばよいのかという思考が生まれる。	・ネットの高さは <u>100cm</u>とする。 ・全て自陣でワンバウンドさせてから弾く。返球は<u>自陣でバウンドさせない。</u> ⇒相手コートの空間を見つけやすい。 ⇒アタック成功率が高く、達成感を得やすい。 ⇒一定のテンポで、自陣でボールを繋げることができる。 ・アタックが相手コートに入らなかったり、触ったボールが自分たちのコートで<u>2バウンド</u>したりしたら相手の得点となる ⇒「レシーブ・セット・アタック」をいつ・誰が何をするか、ボールを止めることなく判断する。 ・<u>1人1回、触球してから</u>相手コートに返球する。 ⇒返球された場所やレシーブしたボールによって即座に判断をして役割を変更することが求められる。

⇒は簡易化によって想定される子供の判断や思考、プレイ

相手の攻撃を効果的に防ぐことが求められるネット型の学習において、相手にボールをコントロールさせないことを意識しながらゲームに取り組む必要がある。そのために、上記のような簡易化されたゲームのルールを設定することによって、相手コートに返球するための最善手としての三段攻撃を意識し、様々な攻撃のバリエーションを考えたり、試したりしながら取り組むことで、今回設定したテーマを子供たちが探究することができると考えている。

表1 本単元における評価活動・ポートフォリオ作成時間の案

時間	学習活動	ポートフォリオ	学習改善に生かす評価	記録に残す評価
第1時			○	
第2時			○	
第3時	【ポートフォリオ検討会】 【ループブリックの作成】 【パフォーマンス課題の提出】	○	○	
第4時			○	
第5時			○	
第6時	【パフォーマンス課題の提出】	○		○

(2) パフォーマンス課題・ループブリック

評価場面を精選し、バランスの取れた学習評価を行うため、本単元では第3時(中盤)と第6時(終末)に「パフォーマンス課題」を設定する。課題の内容は「テーマに沿って最もよいと考えるプレイ動画を提出し、その成果や課題、その要因を振り返る」である。これにより、教師は子供の学習活動を多面的に評価できるだけでなく、形成的評価に注力しやすくなると考える。また、単元の中盤と終末にパフォーマンス課題を設定することで、学習改善などに生かす評価に注力することができるようにするとともに、子供のパフォーマンスが最もよいと予想されるタイミングで記録に残す評価(総括的評価)を行うことができると考える。その他の時間には、主に子供のつまづきを把握し支援するための形成的評価を行うこととする(表1)。

さらに、パフォーマンス課題で提出する動画の選定にあたっては、ループブリック(表2)を作成し、子供が動画を選ぶ際の指標とする。梅澤(2005)は、ループブリックを教師と学び手で共有し、対話を通じて修正していくことで、自己評価の客観性が高まり、教師主導ではなく仲間と協力しながら主体的に学びを深める姿が促進されると述べている。そのため、初期段階では教師が提示したループブリックをもとに選択や修正を行うことが有効であると考えられる。

このように、明確な評価基準をもつことで、子供たちは自らの学習を振り返る視点を心得、振り返りの質が深まり、次の学習に主体的に取り組む姿勢が育まれると考える

表2 【ネット型のループブリック例】

	説明
5	どこにボールが落ちそうか予測して動き、レシーブをミスなく拾い、すぐにセット位置へ入り、強いスパイクまでつなげられる。
4	ほとんどのボールを守りきり、セット位置も確実。攻撃でチャンスをつくれている。
3	守→攻の動きはあるが、レシーブやポジションずれでチャンスを逃すことがある。
2	ボールへの反応や移動が遅れがちで、攻撃につながらないことが多い。
1	動き出しが遅く、守備も攻撃もチームと合わない。

チームの学習状況に応じて、選ぶ。
学習が進んでいくにつれて選び直したり、言葉を変えたりする。



攻撃につながらないことが多いから、2にしよう。



3の動きはできているから5を目指していこう。

3 ゲーム理解を促す学習カード

「ゲーム理解」とは、ゲーム中の状況を見て、どう動けば効果的であるかを考え、その動きを実行できるようにする力を指す。これは、Bunker & Thorpe(1982)の示す「ルール理解・戦術的気づき・状況判断」の三要素を含んでおり子供が単元の早い段階で、これらの要素に関わる効果的な動き方に気付くことは、その後のチーム戦術づくりやゲーム中の判断の質を高めることにつながると考えられる。子供が、ゲーム理解をすることで、子供自身が学びのサイクルを回すことができると考える。しかし、単元序盤の子供たちは自己の能力に適した意思決定に視点が向いてしまい、仲間の動きやチーム全体の状況を客観的に捉えることが難しいことが想定される。そのため、気付きを促す支援ツールが必要となるのではないかと考える。そこで、本部会では今年度記録カードを活用することを提案する。記録カードは、プレイの記録や振り返りを通して、子供が自分や仲間の動きを客観的に評価し、そこから効果的な動きを見出すことを可能にできると考える。これにより、主観的な「うまくいった／いかなかった」だけでなく、「なぜそのプレイが効果的だったのか」を説明できる状態へと導くことができるのではないかと考える。なお、本単元で特に気付かせたい効果的な動きは、以下の3点である。

- ① ネット付近でアタックすることで、安定して相手コートに返球でき、さらに相手コート奥までボールを送ることができる。
- ② 相手コートの空いている場所へ返球することで、相手はボールコントロールが難しくなる。
- ③ 相手の守備陣形が整う前に素早く攻撃することで、相手のボールコントロールを困難にできる。

(1) ナイスプレイカード(図1)

部内授業では、ゲームを外から観察する子供が記録した。まずは、観察者が「良いプレイ」だと感じた局面を自由に記録し、その後「ポートフォリオ検討会」で動画と照合しながら振り返りを行った。教師が「なぜそれが良いプレイなのか」という問いを投げかけると、チーム内での話し合いを経て、全体で良い動きを共有することで、ゲーム理解を深めていた。

ナイスプレイカード		月 日					
チームメンバー	ナイスプレイ	ナイスプレイがあったら「正」の字を書こう。					
		() さん	() さん	() さん	() さん	() さん	() さん
	ナイス レシーブ!						
	ナイス トス!						
	ナイス アタック!						
	ナイス ボイス!						

図1「ナイスプレイカード」

(2) アタック記録カード(図2)

仲間のプレイを観察しながらアタックが成功しやすい場所を見つけ出すことを目的とした。カードには、ボールを打った位置や落下地点を矢印や記号(○・×)で簡単に記録できるようにしている。これにより、子供はネット際トスからの攻撃の有効性を実感し、安定した攻撃方法を身に付けられる。また、アタックが成功した場所に注目することで、「コートの隅や守備のいないスペースを狙う」ことの有効性にも気付くことができる。

どこからアタックをすると狙った場所に打ちやすいかな？

ネットに近いところから打つと、相手コートの隅も狙えるね。速いとミスをしているね。

相手コートのどこを狙うと決まりやすいかな？

相手のいないところに返した時に○になっているね。ネット際やコートの隅を狙ってみよう！

相手のいないところに返しているのになかなか決まらないな。

相手に準備させないようにするにはどうしたらいいかな？



アタック記録カード		月 日 () チーム
・アタックを打った位置と落ちた位置を記録しよう ・決まったら○ 決まらなかったら×		
考えるヒント ・どこからアタックすると決まりやすい？ ・なぜ○がそこに多いの？なぜ×がそこに多い？		

図2「アタック記録カード」

4 子供の学習状況に応じた教師のかかわり

教師は、子供一人一人が学びのサイクルを回すことができているかを見取り、学習状況に応じてゲーム中に何をすべきかを考えていけるような発問や指導を行っていくことが重要である。単元前半から後半にかけて、「効果的な動き方を身に付けてから、チームでテーマに迫る動き方を探求する」という段階的な学習だけでなく、個人やチームの状況に応じて柔軟なかかわりを行えるようにしていく必要があると考える。

(1) テーマに迫る気付きを促す発問とゲームフリーズ

子供の学習状況に応じて、テーマに迫っていけるような発問を行い、必要に応じて「うまくいかなかったプレイ」にも焦点を当てることで、「どのようにプレイすればよいか」を子供自身が考えられるように促す。また、プレイの途中で動きを一時停止したり撮影した動画を提示したりする「ゲームフリーズ」も状況に応じて取り入れることで、子供が学習改善のために思考できるようにしていく。

テーマに迫る気付きを促す発問	
トスはどの位置で上げたら良さそうかな？	どのようにボールをつないだら、相手は守りにくいかな？
ネットの近くでトスをすると、アタックが打ちやすそうだな！	アタックする位置を予想させないようにしよう。

ゲームフリーズ	
(プレイを一度止めたり、撮りためた動画を見せたりして、どのようにプレイすればよいかを思考できるように促す)	
おとりの動きをいれたらどうかな？	今の場面は、なぜアタックまでつながらなかったのかな？
3人目がどのように動けたら、3人で組み立てられるかな？	トスが後ろからきてるから、アタックが打ちにくそうだね。

(2) 肯定的・矯正的フィードバック

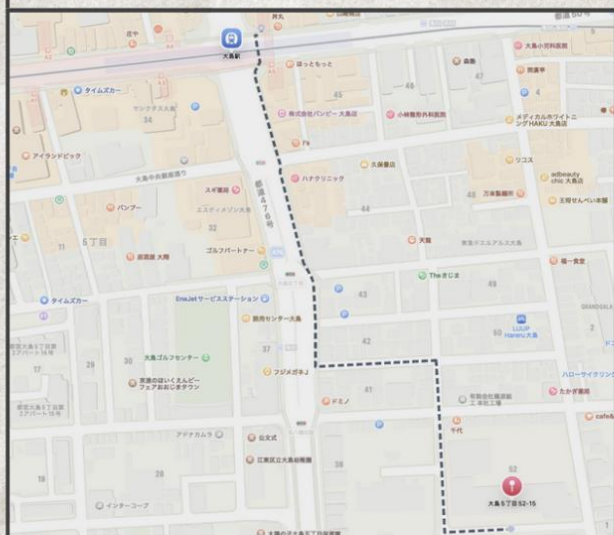
運動技術が十分に身に付いていない子供には、具体的な動き方を示すとともに、共感や励ましを交えた肯定的・矯正的フィードバックを行ったり、必要に応じて直接的な指導も取り入れたりすることで改善を促す。

肯定的フィードバック・矯正的フィードバック・直接的指導の例	
どこに動くかわからないよ…	ボールが捕れないよ…
トスの高さがいいね！	ボールが来るよ。元の場所に戻って！
	落下地点に入ってみよう！

＊ボール運動領域部会＊

11月27日（木）

江東区立小名木川小学校（仮校舎）



【アクセス】

都営新宿線
「大島駅」から
徒歩9分

仮校舎のため
検索はこちら

大島5-52-15

教材

ネット型
内容は未定

授業者

江東区立
小名木川小学校

主任教諭

大久保 勝国

参考引用文献 一覧

- 1) 塙佐敏 (2013) 「ネット型ゲームの導入としてのキャッチバレーボールの有効性」 日本教科教育学会誌第36巻第3号 p 1-12
- 2) 廣瀬勝弘(2005) 「ゲーム構造に依拠した球技の学習内容について」 鹿児島大学リポトリ p 63-73
- 3) 石塚諭、鈴木直樹(2013) 「体育教師の指導行動に関する研究動向」
- 4) 石井英真 (2023) 「中学校・高等学校 授業が変わる学習評価深化論」 図書文化社
- 5) 岩田靖 (2016) 「ボール運動の教材を創るーゲームの魅力をクローズアップする授業づくりの探究ー」 大修館書
- 6) 岩田靖 (2024) 「体育の学習内容の探求ーよい教材づくりのための知識・技術を掘り起こす」 大修館書店p38
- 7) 鎌田望・斎藤和久・岩田靖・北村久美 (2005) 「教育実践研究No.6」 信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要p111-120
- 8) 文部科学省 (2017) 『小学校学習指導要領解説 体育編』 文部科学省 pp.114-157
- 9) 西岡加名恵、石井英真 (2019) 「教科の深い学びを実現するパフォーマンス評価『見方・考え方』をどう育てるか」 日本標準
- 10) 西岡加名恵、石井英真、田中耕治 (2022) 「新しい教育評価入門——人を育てる評価のために [増補版]」 有斐閣コンパクト p 69
- 11) 岡出美則、友添秀則、岩田靖 (2021) 「体育科教育入門」 大修館書店
- 12) 鈴木直樹・梅澤秋久・鈴木聡・松本大輔 (2013) 「学び手の視点から創る小学校の体育授業」 大学教育出版
- 13) 鈴木直樹(2022) 『『ゲーム・ボール運動・球技』授業づくりマスターガイド』 明治図書
- 14) 鈴木理(2004) 「ゲーム構造に依拠したバレーボール教材づくりのための基礎的研究」 バレーボール研究 6巻1号 p 1-6
- 15) 鈴木理 青山清英 岡村幸恵 伊佐野龍司(2010) 「価値体系論的構造分析に基づく球技の分類」 体育学研究55巻1号 p 1-10
- 16) 上原慎弘、牧山達雄 (2019) 「小学校体育授業における教師の言語的相互作用の適切性に関する研究」
- 17) 梅澤秋久 (2005) 「『評価から学びへの運動』のためのポートフォリオの有効性に関する研究」 学校教育学研究論集 11号 p. 117-128,