令和７年度
東京都小学校体育研究会ボール運動領域部会

1946－2025
東京都小学校体育連盟
東京都小学校体育研究会
創立80周年

実証授業

「アタックプレルボール」

【研究主題】
「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」
ー運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通してー

江東区立小名木川小学校　体育館

2025.11.27 （木）13:45～

主任教諭　大久保　勝国

【講師】
狛江市教育委員会
指導主事
平井　政知　様

1 研究の全体構想図

子供たちの現状と課題

学　習　指　導　要　領

社会の背景・要請

研究の成果と課題（令和６年度）
研究主題：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

〇成果

- 「自ら学び続ける力」を身に付ける「学びのサイクル」を全領域部会が明確にした。
- 子供が学習課題を見いだして学びのサイクルを回していくために、運動や課題との出会いを重視して手立てを講じた。
- 子供が自ら学びに向かうための教師のかかわり方を具体的に示した。

〇課題

- 子供主体の学習づくりとそれを支える学習環境デザインを示す。
- 全ての子供が自ら学び続けるための教師のかかわり方を明確にする。
- 子供たち一人一人の「学びのサイクル」と「自ら学び続ける力」を身に付けることの関連性について検証する。

令和７年度　研究主題（継続）

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　―

研究の目的と方針

【研究の目的】

自立した学習者としての資質・能力を育てる視点に立ち、子供が仲間と共に学び合いながら、自ら学び続ける力を身に付けることができる、質の高い深い学びを実現する体育学習の在り方を追究する。

【研究の方針】

〇子供による自己調整及び教師による学習環境のデザインの在り方、学びのサイクルを回せていない子供（飽和・停滞等）への教師のかかわり方、「自ら学び続ける力」の習得状況の検証等、昨年度の課題に対する考えや改善策について、授業研究を通して明確にする。

〇各領域部会の正副部長が主体的に研究活動を運営すること、領域を超えて議論を深め、協働的に研究を推進することで、東京都の小学校体育科のさらなる発展を目指す。

〈基礎研究・調査研究〉

〇学習指導要領や中教審答申等の資料を収集･分析し、共通の知見を得る。

〇子供の現状や課題、教師の実践上の課題等について各種調査を実施してつかむ。

〈夏季合同研究会〉

分科会では各領域部会と参加者の「双方向コミュニケーション方式」（協議①：日頃の授業づくりの疑問　協議②：今年度の研究）により、参加者と部会が一緒になって考え、議論する中で、よりよい体育学習のあり方を追究する。

〈実　践　研　究〉

実証授業等を実施し、子供の変容や活動状況のデータを基に授業を評価して検証する。また、研究協力校等における実践研究の報告を受けて検証する。

研究発表大会による研究の評価・検証

２　令和７年度の研究

（１）研究主題

「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―」

（２）研究主題について

本研究会では、一人一人の子供が自分のよさや可能性を認識するとともに、あらゆる他者を価値ある存在として尊重し、多様な人々と協働しながら様々な社会的変化を乗り越え、一人一人の豊かで幸せな人生を切り拓き、持続可能な社会の創り手となることができるよう、その資質・能力を育成しようと研究を推進してきた。

昨年度は、「自立した学習者の育成」を学習指導のゴールとして描き、資質・能力を育むことをねらいとして体育の授業づくりを行うこと、学習の中で運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して「自ら学び続ける力」を身に付けていくこと、仲間と共に学び合うことによって、自分一人では達成することができなかった質の高い課題解決につなげることを中心に研究を進めてきた。

その結果、「自ら学び続ける力」を身に付けるためには、「学びのサイクル」を子供自身が回せるようにすること、学習の中で「やってみたい」「できるようになりたい」と感じる運動や課題との出会いがあること、子供が自ら学んでいくために、教師がかかわることが必要であることが分かってきた。

また、子供主体の学習づくりとそれを支える学習環境のデザインを示すことや、全ての子供が自ら学び続けるための教師のかかわり方を明確化すること、子供たち一人一人の「学びのサイクル」と「自ら学び続ける力」を身に付けることの関連性ついて検証すること等の課題も見えてきた。

そこで、今年度も「自立した学習者の育成」を目指し、研究主題を、「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－」として研究を進める。

（３）研究の方針

○　昨年度の研究成果を踏まえ、「自立した学習者」を育てる体育の授業研究を充実させ、子供たちの「質の高い深い学び」の実現を目指す。

○　子供による自己調整及び教師による学習環境のデザインの在り方、学びのサイクルを回せていない子供（飽和・停滞）への教師のかかわり方、「自ら学び続ける力」の習得状況の検証等、昨年度の課題に対する考えや改善策について、授業研究を通して明確にする。

○　各領域部会の正副部長が、本研究会の研究を充実・発展させるための手立てを考え、議論することにより、本研究会の運営に参画し、自分たちの研究に責任をもち、主体的に推進していこうとする風土を醸成し、東京都の小学校体育指導の更なる向上を目指す。

ボール運動領域部会　実証授業指導案

1　ボール運動領域における研究主題の捉え方

本領域部会は、東京都小学校体育研究会の研究主題「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」を受けて、子供自身が「学びのサイクル（見通す・実行する・振り返る）」を回すことによって、資質・能力を高めていく学習の在り方を検討してきた。ボール運動領域は、集団対集団の攻防を行う中で「ボール操作」や「ボールを持たないときの動き」などの技能を発揮することが学習の中心となる運動である。子供はゲーム中、常に状況を判断し、その状況に応じた意思決定を基に技能を発揮することが求められる。そして、その判断すべき状況は味方や相手、空間など多岐に渡る上、流動的である。そのため、本領域の学習では、ゲームの様相や状況から切り取られた特定の技能のみを習得できるようにすることを目指すのではなく、子供たちがそれぞれの状況に応じてどのようにプレイすればよいのかをチームメイトと協働的に探究することができるよう、教師が意図的な環境設定を行うことが必要であると考えられる。そこで、本領域部会では、主教材であるゲームとゲームを振り返ったり次のゲームに向けて話し合ったりする学習活動を工夫することで、研究主題の達成を目指すこととする。

2　研究の重点

昨年度の研究において、自ら学び続ける力を仲間と共に育んでいくためには、子供自身が「どのようにプレイをすればよいか」を理解したり、チームのプレイの状況を認知したりできるようにすることが必要であると示唆された。加えて、先行研究の検討によって、子供たちが学習を調整できるようにするためには、子供が自身やチームのプレイを評価することが可能となる学習環境を教師が工夫していくことが重要であることが明らかとなった。そのため、子供自身が学びのサイクルを回し続けられるようにするための学習環境の在り方として以下の3点を検討することを今年度の重点としていく。

（1）子供による自己調整を可能とする学習環境のデザイン

教師は子供たちの実態から、本単元において何を学習させたいのかを明確にした上で、学習環境をデザインすることが求められる。そのため、学習内容に応じて、意図的にルールを修正した教材を提示したり、本単元において探究するテーマについて子供たちと共有したりしていく必要があると考える。また、ゲームの間や授業中に振り返りを行う時間の設定、振り返りを行うためのツールの提示も教師が行うべき学習環境に内包されていると本部会では捉えている。

（2）学びのサイクルを回せていない子供《飽和・停滞等》への教師のかかわり

教師は子供の学習状況を評価し、学習状況に応じたかかわりを行うことが求められる。そのため、「何を」「いつ」「どのように」評価し、その上で、どのように子供とかかわることで子供一人一人が自ら学び続けることができるのか検討することが必要であると考える。なお本部会では、子供たちの学習状況は一人一人異なると捉えているため、学習を段階的に積み上げていくための教師主導の働きかけを研究の重点とするのではなく、子供一人一人の学習状況に応じたかかわり方を検討することとする。

（3）子供が自ら学び続けることを可能とする学習・評価ツール

子供が、自分やチームのプレイを振り返ったり、自分やチームの学習を調整したりするために、ゲーム場面を撮影した動画や作戦ボード、記録カードなどの学習・評価ツールを工夫することで、子供自身が学びのサイクルを回し続けることができると考える。

3　夏季合同研究会より

夏季合同研究会での参観者との協議を経て、本部会では以下のことについて改めて検討を行った。

○アタックプレルボールの実技研修を行い、ゲーム分析、学習内容の整理、テーマの再検討を行った。

○学びのサイクルを回している子供の姿を具体的に想定し、それぞれの学びのサイクルの段階に合わせた教師行動の在り方について検討した。

○部員が評価ツールを活用した授業実践を行い、実現可能な活用方法とその効果について提案できるようした。

４ 「自ら学び続ける力」の習得状況の検証

本研究では、認知学習を充実させた学習環境が、子供の「自ら学び続ける力」にどのような影響を及ぼすのかを明らかにすることを目的とする。そのために、「①ゲーム中のプレイの様相（ゲームパフォーマンス）」、「②子供の学習に対する評価（学習への主体的なかかわり）」、「③振り返りの質（学習感想等の自由記述）」について分析を行うこととする。

（１）ゲーム中のプレイの様相

自ら学び続けることができたかを検証するため、まずは本領域の学習を通して子供の知識・技能にどのような変容があったかという学びの結果を分析することが必要であると考えた。そのため「ゲーム中のプレイの様相」については、GPAI（Game Performance Assessment Instrument）を用いて分析することとした。GPAI を提唱した Mitchell・Oslin・Griffin（1995）が、「ゲーム学習においては技能の巧拙だけでなく、状況判断を含めたゲーム理解を評価することが重要である」と述べていることに加え、村瀬（2018）は、意思決定と技能発揮を統合的に捉えることで、子供の戦術的理解の深まりを可視化できることを示唆している。本部会では、これらの知見を支持し、ボール運動の学習においては、単なる技能の習得だけでなく、状況に応じた判断や連携の在り方を分析することが、学習の実態を捉える上で重要であると考えた。そのため、GPAI を用いてゲーム中のプレイの様相を分析することで、個人のゲームパフォーマンス、チーム全体の戦術的意図や連携の変容といったゲーム中に表出する学びの様相について明らかにすることとした。なお、GPAI の数値のみでは表出しない内容については、全時間のゲーム映像を撮影した動画を基に、複数の部員でゲームの様相について質的に分析し、考察に加えることとした。

（２）子供の学習に対する評価

子供自身が自ら学び続けることができたかという学びの過程（子供が学習に主体的にかかわることができたか）を捉えるために、形成的没頭度尺度を用いて分析することとした。形成的没頭度尺度を開発した村瀬（2021）は、子供が学びに「没頭」し、「挑戦」し、「協働」する経験を重ねることが、学習意欲や主体性を高める要因になると指摘している。つまり、学習への主体的なかかわりを把握するには、子供の心理的側面を〈協働・挑戦・没頭〉という観点から継続的に捉えることが重要であると考える。形成的没頭度尺度は、授業ごとに子供が短時間で自己評価を行える指標であり、本部会の講じた手立てである学習環境が、子供の学習に対する主体的なかかわりにどのような影響を及ぼすかを分析することとする。

（３）振り返りの質

授業後の振り返り（自由記述感想）や話し合いの記録を分析し、子供が自他のプレイをどのように認知し、どのような言葉で捉えているのかを検討する。本部会では、振り返りを通して、子供は自らの思考や行動を再構成することができる（三輪、2002）という考えを支持し、振り返りは、子供が自らの学習を客観的に捉え、次の行動へとつなげる上で重要な学習活動であると考えている。子供が振り返りの中でどのように自己の課題を捉え、次の学びに生かそうとしているのかを分析することで、学びのサイクル（見通す・実行する・振り返る）の状況について考察をする。

以上の三点について検証を行うことに加え、本部会の中から分析するチームごとに担当を複数人設け、三点の結果について総合的に考察を加えていくことで、子供の「自ら学び続ける力」にどのような影響を及ぼすのかを明らかにすることを目指す。

5　学習指導案

（1）実証授業実施校等

江東区立小名木川小学校
第５学年１組　児童：26 名　指導者：主任教諭　大久保　勝国

（2）単元名

ボール運動ネット型「アタックプレルボール」

（3）単元の目標

知識及び技能	ネット型のゲームの行い方を知るとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、チームの連携プレイによる攻防をすることができるようにする。
思考力，判断力，表現力等	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ができるようにする。
学びに向かう力，人間性等	学びを自己調整したり粘り強く取り組んだりするなど運動に積極的に取り組むとともに、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ができるようにする。

（4）単元の評価規準

知識・技能	①アタックプレルボールの行い方を言ったり書いたりしている。 ②味方が受けやすいようにボールをつないでいる。 ③片手もしくは両手で相手コートにボールを打ち返している。 ④相手コートからの返球や味方がボールを保持している位置から判断をして、攻撃を組み立てられる位置に移動している。 ⑤味方または自分が相手コートに返球したらすぐに、仲間の位置などから自陣を守れる位置に移動している。
思考・判断・表現	①自己やチームの特徴に応じた、ボールのつなぎ方（作戦）を選んだり、役割に応じた動き方について考えたりしている。 ②自己や仲間が行っていた連携プレイやボール操作、役割に応じた動き方について、動作や言葉、ICT 機器などを使って他者に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	①ボールをつないで相手コートに返球するにはどうしたらよいかについて、自ら考えをもって取り組み、学びを振り返って次に生かそうとしている。（学習調整） ②ボールをつないで相手コートに返球するにはどうしたらよいかを考えながら、ゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。（粘り強さ、愛好的態度） ③考えたことを伝えたり、仲間の考えを認めたりしながら学習に取り組もうとしている。（協力） ④ルールやマナーを守り、勝敗を受け入れ、ゲームを楽しもうとしている。（公正） ⑤怪我を未然に防げるように、場や用具の安全に気を配っている。（安全）

（５）子供の実態

①平素の運動に対する取組

本学級の子供は、体育の学習に意欲的に取り組む子供が多い。しかしながら運動に対する意欲に関しては男女差があるという課題がある。男子は休み時間にドッジボールなど、活発に外遊びを楽しんでいる一方、女子の過半数は外遊びを行わず、教室で過ごすことが多い。学級の実態調査では、運動系の習い事をしている子は少なく、放課後に公園などで集まっても、体を動かす遊びはあまり行っていないことが分かった。そのため、日頃からの身体活動や経験が十分でないことや運動に対して好意的ではない子供がいることが想定される。

②体育学習に対する取組

第４学年までの体育学習において、友達と協力したり前向きに取り組んだりすることができる子供は８割を超えていた。しかし、第４学年までの体育学習では教師主導の授業実践が大半であり、自己の課題を意識してどのように学習を進めていけばよいかを自ら考えて取り組んだり、学習を振り返って次の学びに生かしたりするという学習経験は十分とは言い切れない状況である。

そのため、第５学年では、「見通し、実行し、振り返る」といった学びのサイクルを一人一人の子供が自ら回していけるよう学習を積み重ねてきた。

陸上運動「ハードル走」では、単元始めに設定したテーマを基に、自分や仲間と気付きを共有しながら、学習課題を子供自らが見いだし、解決方法を選んで学習に取り組めるようにしてきた。また、ペアでお互いの走る姿を撮り合い、互いの気付きを伝え合ったり、動画を振り返りに活用したりすることで、走るリズムやハードルを走り越える時の姿勢などに着目することができるようになった。そうすることで、自己評価や他者評価の能力が少しずつ高まり、自分が次の学習でどのように学んでいくのか、考えて取り組む子供が増え、課題解決の喜びを味わう姿が見られた。

ボール運動「３×３バスケットボール」では、「限られたエリアの中で、フリーな状態でボールを受けてシュートを打つにはどのように動けばよいか」をチームごとに思考していく単元を設定した。毎時間、テーマに対する振り返りをチームごとに行うことで、得点や勝敗といった結果に固執するのではなく、ノーマークになれる場所を見付けられたか、そこに動いた味方にパスをタイミングよく出すことができたのか等の視点で、自分たちのプレイを振り返ることができるようになった。

また、単元中盤にポートフォリオ検討会を行うことで、相手のマークが厳しかった場合、どのようにノーマークの状況を作り出せばよいか、作成したパフォーマンス課題を紹介し合うことで、チームで連動した動きが必要なことに気付くことができた。加えて、自分たちのチームの今後の方針について、積極的に話し合うようになり、テーマについてチームや個人ごとにより深く探究していく姿が見られるようになってきた。

「３×３バスケットボール」の学習を通してテーマについて探究していく学び方が育ってきている一方で、チームの考えが、発言力のある子供の捉えたものになってしまい、子供一人一人の学びが生かされているとは言い難い状況である。そのため、発言力のある子供の考えだけでなく、チーム全員で考えたことを実行しながら学びを深めていけるようにしていきたいと考える。

③本単元での子供たちへの願い

本単元では、子供一人一人が身に付けてきた学び方を生かし、チームという集団の中で、仲間と協力して学習課題を解決していく学びを展開できるようにしたい。単元前半には三段攻撃における役割行動のセオリーについて思考できるようにするとともに、動画を活用して振り返ることを通して（ポートフォリオ検討会）、仲間と連携してどのようにボールをつないだらよいかという戦術についての理解が深まるようにしたい。そして単元の後半では、撮影した動画や記録カードを根拠に自己の課題やチームの課題について話し合い、チームの特徴に応じた作戦を選択してゲームに取り組めるようにする。チームでボールをどのようにつないだらよいかを「チームで考え、実行し、振り返る」過程を繰り返しながら、子供が自ら学び続ける力を仲間と共に身に付け、資質・能力を育んでいけるようにしたいと考える。

（６）研究主題を実現するための手立ての工夫

①学びを深めるテーマと教材の設定

ア．学習内容とテーマについて

梅澤（2016）によると、テーマは、「全ての子供の主体的な学びが保証されるための学習課題」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。加えて、「体育における学習のテーマは、運動の特性（＝運動に内在する面白さ）を味わわせる内容で設定することが望まれる」と述べている。本部会では、この考え方を支持することとし、テーマを設定することとした。

なお、アタックプレルボールは、中村ら（2006）が、「意図的なセットを経由した攻撃を成立させるところにその達成的な面白さ・楽しさが存在している」と指摘している。また、岩田（2024）によると、「レシーブが良好に実現できなかった場合、レシーバー以外の2人は想定とは異なるプレイを実行する必要性に迫られる」としている。

そのため、本部会では、アタックプレルボールは3段攻撃を成立させる面白さが味わえ、1打目のレシーブが上手く行かなかった場合に、だれがどのように動いたらよいか、チームでどのようにつないだらよいかを探究していくことができる教材であると考えた。そして、以下のようにアタックプレルボールの特性と学習内容、テーマを設定することとした。

学習のテーマに追究していけるようにするためには、単元を通して子供が戦術理解を深める必要がある。そのために単元前半では、どのような順序でどのようなことを学んでいくのかという課題について、子供の振り返りから合意形成を図り、「小テーマ」を設け、学習を進めるようにする。

＜アタックプレルボールの特性＞
・3段攻撃を成立させること
・1打目が上手くパスできなかった場合、想定とは異なるプレイを実行する必要性があること

↓

＜学習内容＞
1打目のレシーブが崩れたときにも相手コートに返球するためには、チームでどのように動いてボールをつないだらよいか

↓

＜子供と共有するテーマ＞
チームでボールをどのようにつないだらよいだろう

イ.学習内容に応じた教材の設定

本部会では、上述した先行研究に加え、部員による事前授業の報告や実技研修などを通して、先行研究内で十分に指摘されていなかった点も加えて、以下の3点が教材設定の上で大事であると考えた。

①一人一人が様々な役割で貢献することができる

1打目をキャッチできないルールにすることで、決められた役割通りにボールがつながらないことが想定されるため、常に誰がどのような役割をするかを判断して、役割を変更していくことが求められる。また、ネットも低いため、誰でも攻撃に参加しやすい。

②チーム全員でボールをつなぐ必要性がある

全員が必ず触球して返球するというルールにすることで、特定のプレイヤーに依存することなく、チーム全員で連携してボールをつなぐことになる。そのため、チーム全員でボールのつなぎ方について話し合い、共通認識する必要がある。

③ボールを持たないときの動きを意識しやすい

コート前方で攻撃した後、相手からのボールをワンバウンドしてから操作することになるため、コートの後方に素早く戻る動きが必要となり、ボールを持たない動きについても意識が向きやすい。

以上のことを理由にしたことに加え、学級の子供の既習事項や実態を踏まえて、以下のように「アタックプレルボール」のルールに更に修正を加えて、はじめのルールとした。

ウ.はじめのルール

コート	バドミントンコート
人数	3対3
ネット	1m(程度)
サーブ	山なりのボールを下手投げで投げ入れる。
得点	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2バウンドしたりした場合
プレイ上の制限	1人1回触球して、3回で返球する(同じ人が複数回触ることはできない)。 ・1触球目 ボールをキャッチせず、1バウンドではじきながらボールをつなぐ。 ・2触球目 ボールをキャッチしたあと、1バウンドではじきながらボールをつなぐ。 ・3触球目 直接相手コートに打ち込む。
時間	前後半4分ずつ
交代	メンバーチェンジは前後半の合間

②学びを深める学習評価

ア.学習評価の充実に向けた取組

本部会は、令和６年度の研究より「自ら学び続ける力」を「学びのサイクルを子供たち自身が回し、資質・能力を高めていく力」と考えている。そこで、子供自身が形成的評価を行うことで、自らの学習の進捗状況を知り、その結果に応じて修正・調整を行うという「学習としての評価（Assessment as Learning）」（ローナ・アール　2003）という考え方を支持することで、自ら学び続ける力を育めるのではないかと考えている。しかし、ボール運動領域では、子供一人一人の動きが流動的であるため、ついゲームの一場面だけを切り取ってしまったり、特定のボール操作技術のみを評価してしまったりするという課題がある。学習としての評価を充実させるためにも、サドラー（1989）が提唱する形成的評価に基づき、教師が子供のパフォーマンスをより適切に判断しフィードバックをしていく。

例えば、教師は図 1 のようにチームで学びのサイクルを回している状況を見取り、ゲーム中の個人のプレイを見る。しかし、前述したように流動的な動きは観察行動だけでは見切れない。そのため、ポートフォリオやパフォーマンス課題などの様々な評価で子供の学びを見取る必要がある。これを本部会は、「学習評価の充実に向けた取組（表 1）」とした。

こうした取組によって子供の学びのサイクルを見取り、教師がかかわることで認知学習場面の充実につながり、子供が学びのサイクルを自ら回し、資質・能力を高めていくのではないかと考えている（詳細は資料参照）。

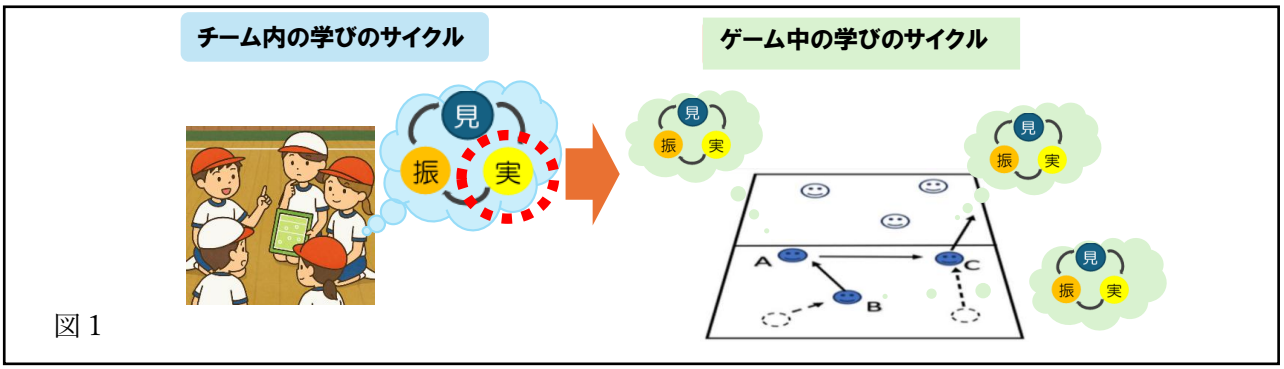


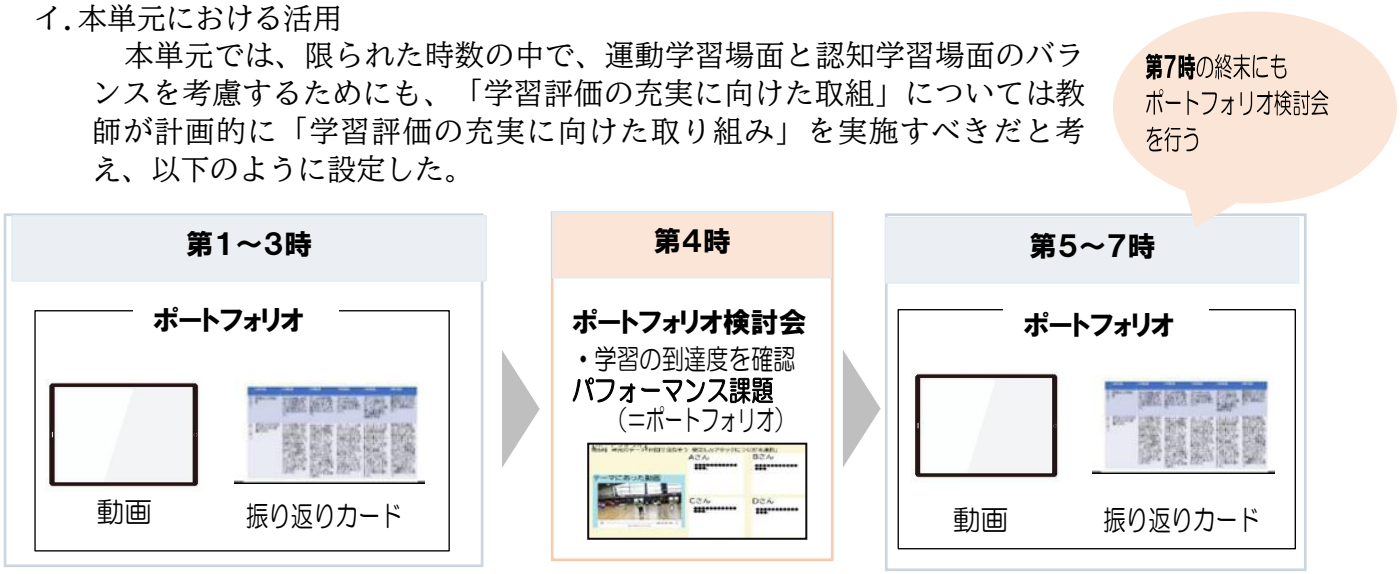
図 1

表１　学習評価の充実に向けた取組			
ポートフォリオ	ポートフォリオ検討会	パフォーマンス課題	ルーブリック
プレイ動画、振り返りカード、パフォーマンス課題など学習の履歴	ポートフォリオを活用しながら、学習の状況について話し合う場 ※詳細は資料編ｐ２参照	子供の現状の知識やスキルを総合的に見取るための課題 ※詳細は資料編ｐ３参照	評価基準の曖昧なパフォーマンス課題を評価するために、一つの指針として活用する。 ※詳細は資料編ｐ４参照

本研究における言葉の捉え	
形成的評価	子供や教師が、学習や指導の途中で、学習状況を把握し、学習改善や指導改善に生かすためのもの
総括的評価	教師が単元末や学期末、年度末といった学習の締めくくりに、学習の到達度を把握するもの

イ.本単元における活用

本単元では、限られた時数の中で、運動学習場面と認知学習場面のバランスを考慮するためにも、「学習評価の充実に向けた取組」については教師が計画的に「学習評価の充実に向けた取り組み」を実施すべきだと考え、以下のように設定した。



③子供の学習状況に応じた教師のかかわり

子供たちは、単元を通して、チームで学びのサイクルを回しながら、テーマに対して探究していく。本研究では、子供がどのようにプレイすればよいかということを理解することができるよう、戦術に着目した学習を行えるようにする。そして子供たちが学習した内容を基にして、チームごとに作戦を立てたり選んだりすることで、テーマについて探究することができるようにする。

教師は、それぞれの子供の学びの状況を見取った上でその子供の状況に合わせてかかわっていく必要がある。また、適切なタイミングや子供の学習状況で発問や肯的的フィードバック、矯正的フィードバックを使い分けてかかわっていくことが必要となる。

本研究における言葉の捉え	
戦術	ゲームの状況に応じた効果的な動き方（ボール操作、ボールを持たないときの動きなど）
作戦	いくつかの戦術に基づき、チームの方針（次のゲームにおいて戦術を具現化するため、具体的にどのようにゲームに取り組むのか）を事前に決めること

【テーマに基づいた戦術について、チームで学びのサイクルを回しながら探究していく段階】

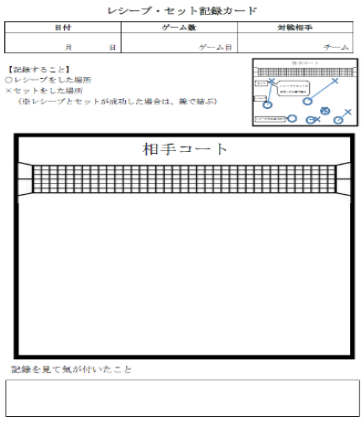
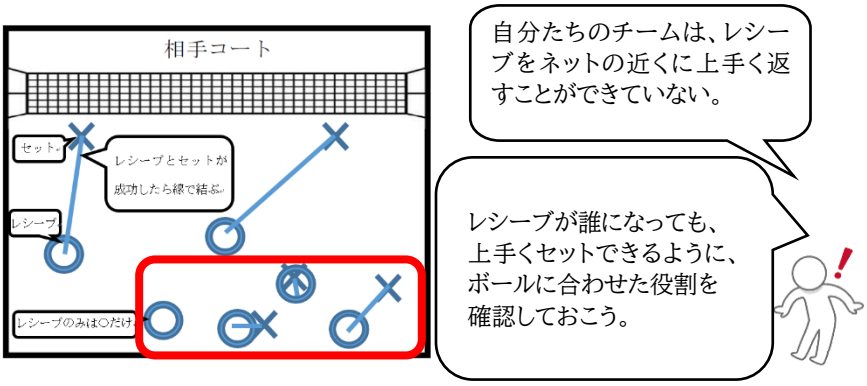
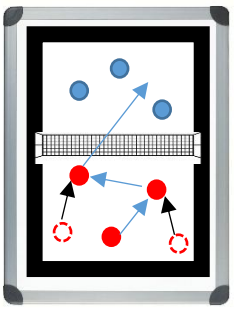
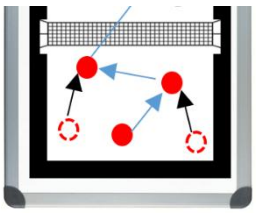
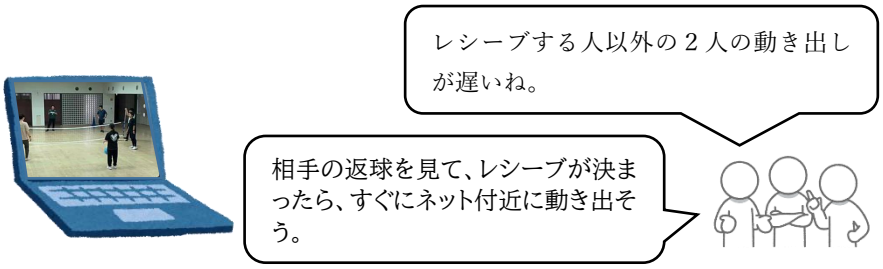
	チームタイム（見通す）	ゲーム（実行する）	チームタイム（振り返る）
見取り	戦術について話し合い、チームで実行することを決めているか。	戦術を理解した動きをしているか。	実行した戦術が適切だったか振り返っているか。
	【具体的な動き方　～アタック前のセットの動き方・セッターへのボールのつなぎ方～】 〇ボールに近い子供がレシーブをする。 〇最後の一人がアタックに入る。 〇アタックが打ちやすい位置（ネット際）にトスをする。 〇ネットに近い子供が動いてセットに入る。 〇ネット際の位置に移動する。 〇アタックしやすい高さにトスをする。		
教師のかかわり	**肯定的フィードバック** ・よい動き方や役割行動について共有する。 ・戦術に迫った考え方を価値付ける。	**矯正的フィードバック** ・運動が苦手な子供に対して考える視点が明確になるようにする。 ・戦術の理解を促す。	**発問** ・動き方や状況、役割行動について、より具体的に考えることができるようにする。

【テーマに基づいた戦術を生かした作戦についてチームで学びのサイクルを回しながら探究していく段階】

	チームタイム（見通す）	ゲーム（実行する）	チームタイム（振り返る）
見取り	【ポートフォリオ検討会から見取っていくこと】 〇チームで学びのサイクルを回しながら、学習を進めることができているか 〇テーマに対する学習状況の把握 〇チームや個の学習状況の把握（戦術理解はできているか、三段攻撃に必要な技能は身に付いているか） 〇チームの方針（作戦）を考えることができているか		
	チームの学習状況に合った作戦を立てているか。	作戦を意識し、ボールをつなぐための動きができているか。	作戦に対しての振り返り（成果・改善点）が適切で、次時につなげることができているか。
教師のかかわり	**肯定的フィードバック** ・作戦を意識した動きを価値付ける。 ・テーマに迫るプレイについて具体的に価値付ける。	**矯正的フィードバック** ・作戦に合わせた練習方法の提示をする。 ・作戦を実行するための課題の焦点化をする。	**発問** ・作戦の成否について、理由と共に考えられるようにする。 ・チームの学習状況について考えることができるようにする。

④学びのサイクルを回すための学習ツール

子供たちが戦術の理解を進めたり、チームごとの作戦を立てたりするためには、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大切である。根拠をもってゲームを振り返ることができるようにするために、プレイの状況を可視化できるようにしていく。子供たちがそれぞれチームの必要感に応じて学習ツールを使い分けることで、「振り返る」「見通す」「実行する」という学びのサイクルを自ら回していくことにつながると考える。

ツール	活用の仕方
レシーブ・セット記録カード（紙）  →資料 p○	チームの動き方を記録することで、自分たちの課題を客観的に把握するためのカード。記録する内容は、レシーブとセットに絞り、本単元のテーマである「チームでボールをどのようにつないだらよいだろうか」について迫るために、チームの課題を明確にすることで探究できるようにする。 
作戦ボード（ホワイトボード） 	単元を通して、「レシーブ・セット記録カード」を用いて見えた自分たちの課題を確認するために使用していく。また、ポートフォリオ検討会を通して共有した、アタックプレルボールにおける戦術理解を深めることができ、自分のチームでの作戦立案につなげることができる。 
プレイ動画視聴（タブレット） 	チームの作戦について確認したことが、ゲーム中に現れているかを確認する。上手くいかなかった作戦については、実際の映像を繰り返し確認することで、自分のチームの課題を把握できる。ポートフォリオ検討会で共有し合ったアタックプレルボールにおける戦術について、「レシーブ・セット記録カード」で分かったチームの課題がより鮮明になる。 

(7) 単元計画と評価計画

〈第5学年　ボール運動「アタックプレルボール」〉

	1	2	3	4	5	6(本時)	7
学習状況	今持っている力で運動の楽しさを味わい、ルールについて理解する。	ゲームにおける効果的な動き方について探究する。 個人やチームでテーマや学習課題に基づいた探究をする。					
学習内容	ゲームのルールを理解し、仲間と協力してボールをつなぐことができる。	・基本的な三段攻撃の動き方について理解し、ボールをつなげることができる。 ・2打目のセットはどこでどんなボールをパスすればよいのか理解し、ボールをつなげることができる。 ・レシーブが崩れた時に、どのように連携して動けばよいのか理解し、ボールをつなげることができる。			これまで学んだ学習内容を基に、ゲームにおける効果的な動き方について試行錯誤し、仲間と連携した返球(攻撃)の行い方をできる。		
学習活動	ルールの確認 ウォームアップ(全体) ゲーム① ルールの確認をしながら運動の特性を味わっている。 3回で相手に返せるようボールをつないでみよう。 【教師の発問】 ゲームをしてみてどうだった？ 次のゲームでは何を意識していけばいいかな？ ゲーム② ルールの確認をしながら運動の特性を味わっている。 仲間と協力してボールをつなぐことって楽しいな。 上手くボールがつながらない時は、どうすればいいのだろう。 【単元のテーマ】 チームでボールをどのようにつないだらよいだろうか	本時のテーマの共有 前時までに考えたことを共有し、本時のテーマを確認する。 ウォームアップ(全体) ゲーム① テーマに対して、個人やチームで考えながらゲームに取り組む。 アタックしやすいセットを意識してやってみよう。 どこにいたらボールをつなぐことができるか立ち位置を考えよう。 チームタイム テーマに迫るために、何を意識してゲーム①に取り組んだらよいか話し合ったり、練習に取り組んだりする。 ゲーム② テーマに対して、個人やチームで考えながらゲームに取り組む。 レシーブを上手く仲間につなげられるよう、意識してやってみよう。 3人でのボールのつなぎ方を考えて相手コートに返そう。 チームタイム 本時の学習を振り返り、テーマに迫るために何を意識したらよいか話し合う。 レシーブが上手くいかなかった時、どうやってその後カバーしたらいいかな。 振り返り(全体) テーマについての気付きを共有し、次時の見通しをもつ。		ポートフォリオ検討会① ※指導案 P8参照 資料編 P2参照	本時のテーマの共有　ウォームアップ(チームごと) ゲーム① チームごとに考えた作戦や効果的な動き方を意識してゲームに取り組む。 強いボールが来てもレシーブができる隊形を意識してやってみよう。 相手が困るようなところを狙ったり、強さを考えたりしてアタックしていこう。 引いたり、前に出たり、ボールの状況に応じてみんなで動いていこう。 チームタイム ゲーム①で気が付いた課題の解決やゲーム②に向けた作戦の修正を行ったり、ミニゲームに取り組んだりする。 予想外の所にアタックが来ると、作戦通りにボールをつなぐことが難しいな。 どこにどんなボールがくるかわからないから、レシーブした人に合わせてすぐに行動できるようにしよう。 ボールの状況に応じてどう動けばいいか、確認していこう。 ゲーム② チームタイムを生かし、修正した作戦を実行する。 誰がレシーブしても、スムーズにボールをつなげるようになってきたよ！ どんなボールがきても、チームでボールをどのようにつないだらよいか、動くことができているのはどんなことを意識したからなの？ チームタイム ゲーム③ チームタイムを生かし、修正した作戦を実行する。 振り返り(チームごと) 次時に向けて、作戦の確認・修正を行う。	ポートフォリオ検討会② ※資料 P8参照 振り返り(全体)
教師の支援	・ゲームに楽しんで取り組めるように、プレイに対して積極的に称賛する。 ・これまでの学習で学んだことと関連することはないか問いかける。	・チームでボールをつなぐための打つ順番における役割行動について、状況に応じて発問する内容を決めていく。 ・運動が苦手な子には、レシーブやセット、アタックをする時の位置取りや動き方について個別に発問することで、動きのイメージをもてるようにする。			・ゲームを見ている子供に、役割ごとの準備行動やボールの状況に応じた動き方などの気付きを促す発問をする。 ・学習課題や作戦を意識したプレイができているチームや子供を称賛する。 ・ゲーム中やチームタイムの様子から学習状況を見取り、テーマに迫るプレイについて価値付けたり、作戦について発問したりしていく。		
役割	形成的評価(子供の学習改善や教師の指導改善に生かすため、子供の学習状況を見取ることを目的とする)						総括的評価
方法	ゲームパフォーマンス・ 個人の学習カード・チームタイム中の発言			パフォーマンス課題 (ポートフォリオ)	ゲームパフォーマンス・ 個人の学習カード・チームタイムの発言		ゲームパフォーマンス・ パフォーマンス課題(ポートフォリオ)
観点	【知・技】【態度】	【知・技】【思・判・表】		【思・判・表】 【態度】	【知・技】【思・判・表】【態度】		【知・技】【思・判・表】【態度】

（８）本時の学習

①本時のねらい

知識及び技能	○相手コートからの返球や味方がボールを保持している位置から判断をして、攻撃を組み立てられる位置に移動したり状況に応じたボールの操作をしたりすることができる。
思考力，判断力，表現力等	○自己やチームの特徴に応じた、ボールのつなぎ方（作戦）を選んだり、自己の役割を考えたりすることができる。
学びに向かう力，人間性等	○ボールをつないで相手コートに返球するにはどうしたらよいかについて、自ら考えをもって取り組んだり、学びを振り返って次の学習に生かそうとしたりている。

②本時の展開

学習活動	○教師のかかわり ◎配慮の必要な子供への支援 □評価（方法）	本時における「自ら学び続けている子供の姿」
1 学習の確認	○テーマに対してチームごとに探究してきた学習内容をチームで共有し、本時の見通しをもてるようにする。	
2 ウォームアップ	○個人の学習課題やチームで考えた作戦を確認してからゲームに取り組むよう促す。	☆学習課題や作戦を意識して、自分がゲームでどのようにプレイしたらよいか、見通しを立てている。
3 ゲーム① （総当たり戦）	◎運動が苦手な子供には、運動が得意な子供のプレイの様子に注目するよう促し、自分ができそうなことについて発問したり、できたプレイに対して称賛したりする。	☆作戦を意識して、チームで連携した動き方を試行錯誤している。
4 チームタイム	○動画、作戦ボード、記録カードの中から自分たちで選択してゲームを振り返ることができるよう促す。 ○ゲーム①で見られた課題に応じた発問を行い、ゲーム②に生かせるようにする。	
5 ゲーム② （総当たり戦）	○チームタイムで話し合った内容を生かしてプレイしているチームや個人を称賛する。 ○記録カードをつけている子供に、ボールの状況に応じてチームが連携して動けているか問いかけ、気が付いたことをチームタイムで仲間に伝えられるよう促す。	☆作戦を意識して、チームで連携した動き方を試行錯誤している。
6 チームタイム	◎戦術的気付きを促す発問をし、チームでボールをつなぐためには、レシーブの位置や状況に応じて、ボールを持っていない人の動き方やセットの仕方が大事であることに気付けるようにする。 □自己やチームの特徴に応じた、ボールのつなぎ方（作戦）を選び、自己の役割を確認できる。（観察）	☆ゲーム②で気が付いた課題を伝え合ったり、作戦の修正を行ったりして、次のゲームへの見通しを立てている。
7 ゲーム③ （総当たり戦）	◎運動が苦手な子供には、つなぐことができた瞬間にできるようになったことや意識したことについて具体的に称賛する。	☆チームタイムで修正した作戦を意識して、チームで連携した動き方を試している。
8 片付け・整理運動		
9 振り返り	○ゲームで見られた課題に応じて発問を行ったり、今日の学習で上手くいったことを考えさせたりすることで、テーマに迫るためにどうすればよいのか考えられるようにする。	☆学習課題を解決するよりよい方法について発言したり、友達の意見を聞いて考えたりしている。
10 学習のまとめ	○チームでテーマについて振り返った内容について全体で共有し、次時の学習の見通しにつなげる。	