

# 資料編 目次

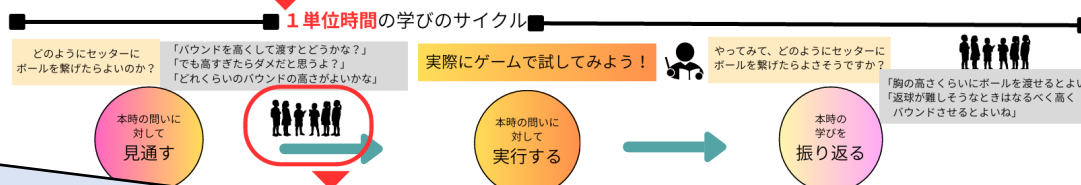
## <使い方>

ボール部では、学びのサイクルは「単元全体」「1単位時間」「チーム内」「ゲーム中」のそれぞれの桁の中にあるのではないかと仮定して、以下の表のように捉えることとしました。表の中のそれぞれのサイクルにおける教師の役割や支援について以降のページにまとめています。是非ご活用ください。

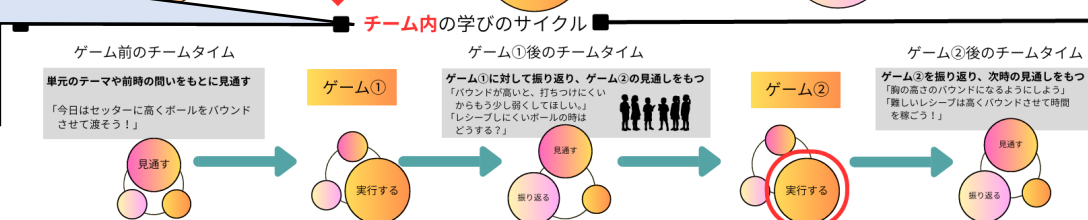
本部会における学びのサイクルの捉え。イメージ図 (P 1)

第1時 テーマの設定について (P 1 2)

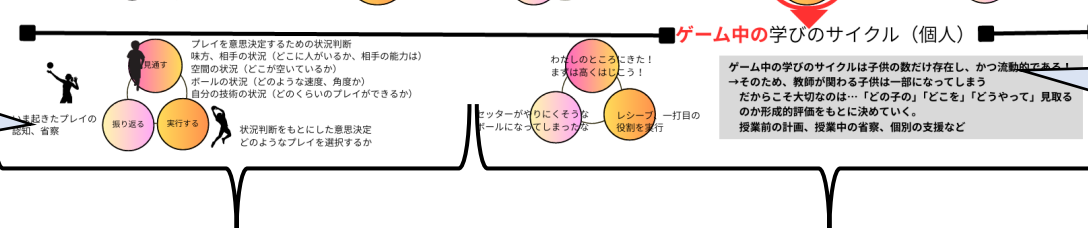
「はじめてみよう！ポートフォリオ検討会」(P 2)  
これで安心！はじめてのパフォーマンス課題 (P 3)  
見取りも怖くない！ループリック (P 4)



チーム内で学びのサイクルを回せるようにするための教師の見取る内容・かかわり方 (P 5)



レシーブセット記録カード (P 11)



チーム？個人？ゲームはどう見取る？～ゲームの見方変～ (P 10)

アタックプレルボールの学習において戦術理解を促すために気づかせたいこと (P 6)

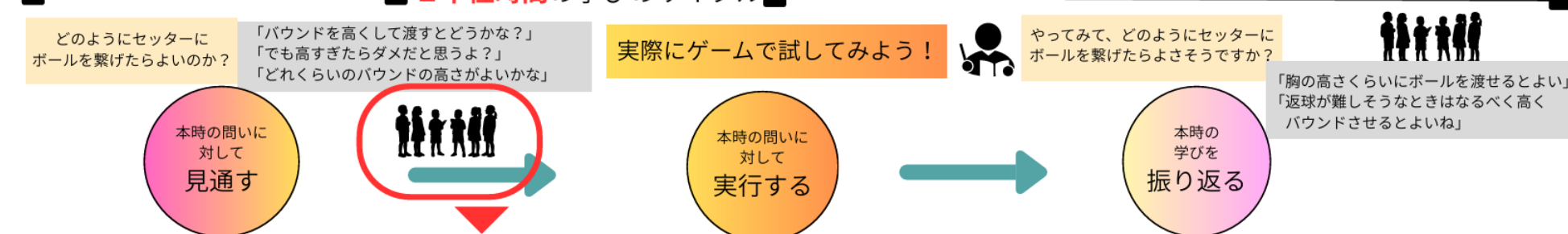
アタックプレルの効果的な動き (P 7～9)

# 資料編 P1 学びのサイクルの捉え

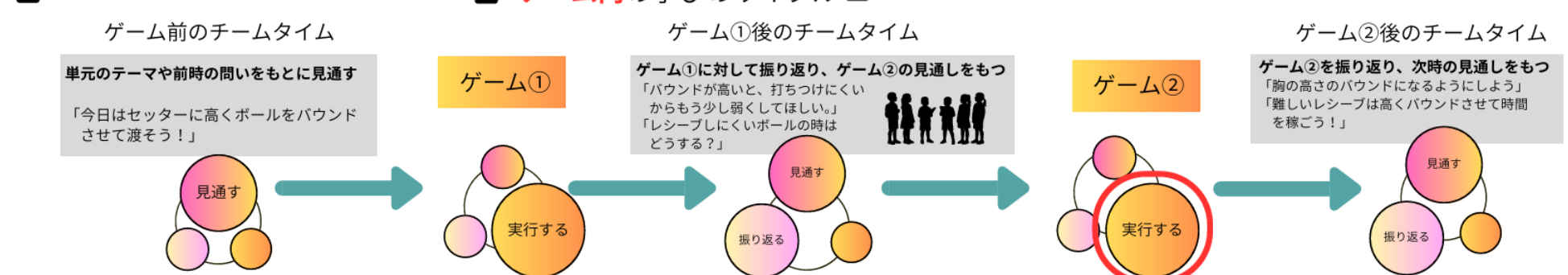
## 単元全体の学びのサイクル



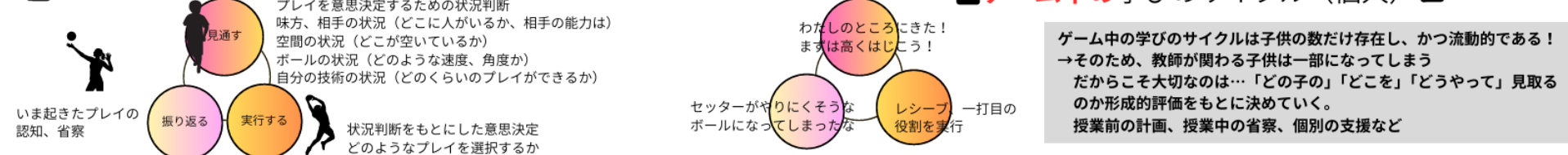
## 1 単位時間の学びのサイクル



## チーム内の学びのサイクル



## ゲーム中の学びのサイクル（個人）



# はじめてみよう！ポートフォリオ検討会

## ポートフォリオ検討会の進め方

### 1 単位時間の流れ

#### 目的

ポートフォリオ検討会とは、ポートフォリオの作成を通して、子供が自分の学習を自己評価することを目的として活動します。検討会の中で、自分の学習の到達度を確認し、それらを発表することで、学級の友達の評価が加わり、次の学習へのよりよい見通しをもつことができるようになります。

さらに、教師は、提出されたポートフォリオを評価することでボール運動という流動的なゲームの中でも今まで以上に子供の学習状況をより正確に評価することが可能となります。

#### 目指す姿

1打目が乱れた時に攻撃まで繋げられていないね

1打目が上手く返せると攻撃まで繋げられるね

〇〇さんがカバーに入って△△さんはアタックしよう

全員がコートの方で待てばレシーフできるじゃないかな

#### 振り返る

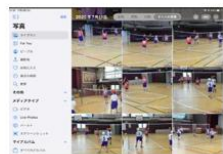
〈チームで学習状況を評価する〉

#### 見通す

〈今後の学習の方向を検討する〉

#### ポートフォリオ作成の手順

例 ICT 機器「iPad」 LMS「オクリンクプラ」



①動画を撮りためる



②最もよいと思う動画を選ぶ



③選んだ理由や成果（よかった点）や課題（頑張りたいこと）をチームで記入



④提出用のタブに作成したもの提出する

|     | 学習活動                 | 教師の役割                                                                                               |
|-----|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 導入  | ①〈目的や流れを知る〉<br>      | ①〈目的や流れを説明する〉<br>振りためた動画からテーマに沿ったプレイに近いものを選んで、今後の方向性を確認しよう。<br>※検討会の経験している学級は1時間の流れの確認程度でよい。        |
|     | ②〈チームで動画を確認する〉<br>   | ②〈チームの状況をループバックをもとに確認する〉<br>Aチームは、テーマを意識して動画を選んでいるな<br>Bチームは、動き方の理解が不十分だな・・・                        |
|     | ③〈理由や成果、課題を記入する〉<br> | ③〈発問や対話からテーマに対する気付きを促す〉<br>どうしてその動画を選んだの？<br>テーマは何ですか。                                              |
|     | ④〈ポートフォリオを発表する〉<br>  | ④〈他チームからの評価キーワードの抽出を行う〉<br>自分のチームのポートフォリオと比べて、どうだったかな。<br>キーワードは〇〇、△△が今度の学習で大切になりそうだな               |
| まとめ | ⑤〈今後の方針を決める〉<br>     | ⑤〈今後の方向性や学習状況の評価する〉<br>チームは〇〇なのに、△△で大丈夫かな。<br>Aチームは、学習状況と今後の方針が一致しているな<br>Bチームは、次の時間で支援していかないといけないな |

〈第7時の振り返りでは、パフォーマンス課題として②・③・⑤を行う〉

これで安心！初めてのパフォーマンス課題

## パフォーマンス課題とは

さまざまな知識やスキルなどを統合して使いこなすことを求めるような複雑な課題のことである。(西岡 2016)

松下（2025）は、「『評価の二層モデル（図1）』」でいえば、コンピテンスをパフォーマンスへと可視化する働きをする課題、コンピテンスが発揮されるとともに、コンピテンスを育成する働きもする課題。」と述べている。

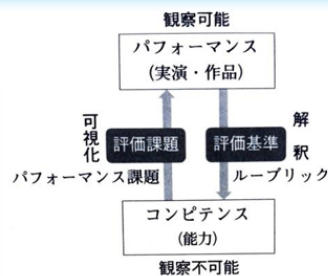


図1 評価の二層モデル

(出典 松下佳代 (2025) 『測りすぎの時代の学習評価論』勁草書房 p.71 より引用)

## 目的

上のパフォーマンス課題の考えを受けて本部会の目的を以下のように考えている。

集団対集団の中で、チームまたは個人で考えたこと（思考面）とその思考をゲーム中に発揮できているかを教師が知るため

※ 本単元では、単元中盤と最終にパフォーマンス課題を与える。

**【第4時】単元中盤**  
チームの現状と単元のテーマを追っていく中で、チームとしての方針やそれに伴う個人の動きが定まっているか判断する目的。

**【第4時】単元中盤**  
チームの現状と単元のテーマを追っていく中で、チームとしての方針やそれに伴う個人の動きが定まっているか判断する目的。

**【第7時】単元最終**  
単元のテーマに沿って、チームで考えた方針を理解しているか、またそれをゲーム中に発揮できているかを見取る目的

**【第7時】単元最終**  
単元のテーマに沿って、チームで考えた方針を理解しているか、またそれをゲーム中に発揮できているかを見取る目的

## パフォーマンス課題の活用

[illegible]



# 見取りも怖くない！ルーズリック



## ルーズリックとは

○か×かで採点することのできない課題の際に、採点指針として使用します。  
成功の度合いを示す尺度（ABCや123など）と、それぞれのレベルに対応するパフォーマンスの特徴を記述した言葉を示すのが特徴です。

## 目的

- ① 他領域に比べて、評価してすぐに指導に生かすことが難しい
- ② テーマ（オープンエンド）に対する評価が難しい

上記の2点を解消するために

事前に基準となるルーズリックを作成しておきます。

ゲームを見取ったり、パフォーマンス課題を評価したりする際に使用します。

## 種類

どのような形が良いか選んで活用してください。

今回は・・・

**教員作成型**  
教員が作成し、評価する際に使います。

**共同生成型**  
教員と児童と一緒に考えて作成します。

**自己生成型**  
チームごとに児童が言葉を考えます。

## 作り方（教員作成型）

## AIに力を借ります。

### ① 質問



小学校5年生ネット型「アタック・プレルボール」を行う際のテーマに対するルーズリックの作成を表でまとめてください。

- ・テーマは、「～」です。
- ・具体的な言葉で3つの段階に分けてください。
- ・役割分担と3段階攻撃の組み立ての項目で作成してください。

### ② AI 回答



| 評価観点     | 実技の評価規準                                                                                                                                                                                                                      | 文章記述の評価規準                                                                                                                                                                                                                                              |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A<br>テーマ | <ul style="list-style-type: none"> <li>・チーム全員が自分の役割を理解し、状況に応じて柔軟に変化できる</li> <li>・&lt;例&gt;・互いに声をかけ合い、協力してプレイしている</li> <li>・三段攻撃が安定して行われ、意図的に相手の弱点を狙える</li> <li>・&lt;例&gt;・攻撃の流れがスムーズで、チームとして戦略的に動いている</li> </ul>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>・役割分担の工夫や、状況に応じた対応について論理的に説明している</li> <li>・&lt;例&gt;・「〇〇のときは△△さんがレシーブに回った」など、判断の根拠が書かれている</li> <li>・三段攻撃の開始や相手への対応について、目的や意図を明確に記述している</li> <li>・&lt;例&gt;・「相手の右側が空いていたので、そこをねらってアタックした」など、戦術的な視点がある</li> </ul> |
| B<br>テーマ | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ある程度の役割分担があり、レシーブ・パス・アタックの順番が決まっている</li> <li>・&lt;例&gt;・声かけやジェスチャーで連携を取ろうとしている</li> <li>・三段攻撃の流れが意識されており、成功する場面が見られる</li> <li>・&lt;例&gt;・ボールをつなぐための工夫（位置取りやタイミング）がある</li> </ul>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分や相手の役割を具体的に書いている</li> <li>・&lt;例&gt;・三段攻撃の流れと自分たちの動きの関係が説明されている</li> <li>・三段攻撃の工夫や成功した場面について具体的に書かれている</li> <li>・&lt;例&gt;・「〇〇さんがパスをして、ぼくがアタックした」など、実際のプレイが描写されている</li> </ul>                                |
| C<br>テーマ | <ul style="list-style-type: none"> <li>・メンバー同士で何となくポジションを決めているが、明確な役割がない</li> <li>・&lt;例&gt;・誰がレシーブ・パス・アタックをするかわからない</li> <li>・三段攻撃の流れ（レシーブ・パス・アタック）が不安定で、意図に疎かになっている</li> <li>・&lt;例&gt;・ボールをつなぐ意識が弱く、個人プレイになりがち</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分や相手の役割について簡単に書いているが、三段攻撃との関係が不明確</li> <li>・&lt;例&gt;・「がんばった」「楽しかった」など感情中心で、具体性に欠ける</li> <li>・三段攻撃の意味や流れについての説明が無く、説明が不十分</li> <li>・&lt;例&gt;・「つなげようとした」など抽象的な表現が多い</li> </ul>                                |

### ③ 修正



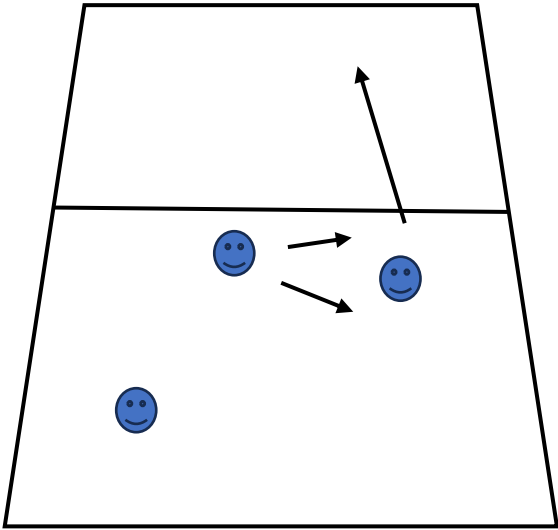
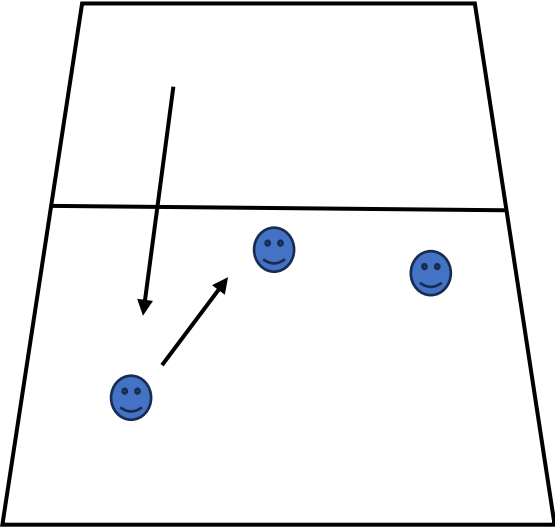
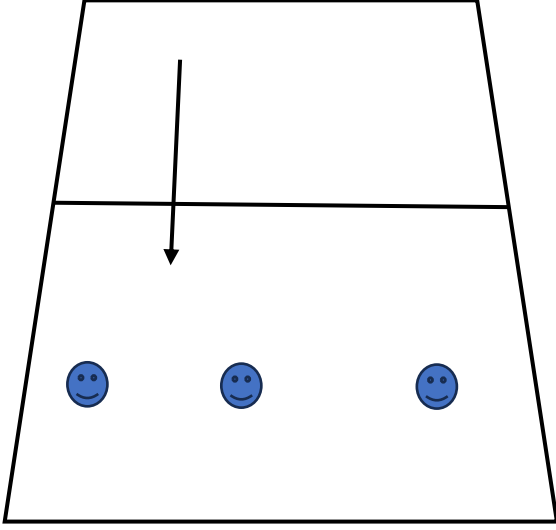
| 評価観点     | 実技の評価規準                                                                                                                                                       | 文章記述の評価規準                                                                                                                                              |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A<br>テーマ | <ul style="list-style-type: none"> <li>・互いに声をかけ合い、協力してプレイしている</li> <li>・攻撃の流れがスムーズで、チームとして戦略的に動いている</li> </ul>                                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>・「〇〇のときは△△さんがレシーブに回った」など、判断の根拠が書かれている</li> <li>・「相手の右側が空いていたので、そこをねらってアタックした」など、戦術的な視点がある</li> </ul>            |
| B<br>テーマ | <ul style="list-style-type: none"> <li>・声かけやジェスチャーで連携を取ろうとしている</li> <li>・ボールをつなぐための工夫（位置取りやタイミング）がある</li> </ul>                                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>・三段攻撃の流れと自分たちの動きの関係が説明されている</li> <li>・「〇〇さんがパスをして、ぼくがアタックした」など、実際のプレイが描写されている</li> </ul>                        |
| C<br>テーマ | <ul style="list-style-type: none"> <li>・誰がレシーブ・パス・アタックをするかわからない</li> <li>・三段攻撃の流れ（レシーブ・パス・アタック）が不安定で、意図に疎かになっている</li> <li>・ボールをつなぐ意識が弱く、個人プレイになりがち</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・「がんばった」「楽しかった」など感情中心で、具体性に欠ける</li> <li>・三段攻撃の意味や流れについての説明が無く、説明が不十分</li> <li>・「つなげようとした」など抽象的な表現が多い</li> </ul> |

○チーム内で学習サイクルを回せるようにするための教師の見取る内容・かかわり方

| 見取る内容                   | -見通し-<br>チームタイム①                                                                                  | -実行する-<br>ゲーム①                                                                  | -振り返る・見通し-<br>チームタイム②                                                                                                  | -実行する-<br>ゲーム②                                                                  | -振り返る-<br>チームタイム③                                                                                                     |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                         | ・テーマに沿ったチームの作戦を選ぶことができるか<br>・ポートフォリオ検討会で話し合った動き方をチームの作戦に生かしているか                                   | ・テーマに沿ったチームの作戦が実行されているか<br>・ポートフォリオ検討会で話し合った動き方が実行されているか                        | ・作戦とゲーム内容から適切に振り返ることができるか<br>・ゲーム②に向け適切にテーマに沿ったチームの作戦を選んでいるか                                                           | ・テーマに沿ったチームの作戦が実行され、課題が解決できているか<br>・ポートフォリオ検討会で話し合った動き方が実行されているか                | ・作戦とゲーム内容から適切に振り返ることができるか<br>・振り返りを生かし、次時のゲームに向け適切にテーマに沿ったチームの作戦を選んでいるか                                               |
| 前時の振り返りから各チームの段階を把握しておく |                                                                                                   |                                                                                 |                                                                                                                        |                                                                                 |                                                                                                                       |
| 教師のかかわり例                |                                                                                                   |                                                                                 |                                                                                                                        |                                                                                 |                                                                                                                       |
| 作戦が上手いチーム               | <b>【見通しがもっているか観察】</b><br>ゲームで何を試そうか見通しがもっているね。<br>ゲーム①で作戦が実行できたかできなかったか学習カードに記録しよう！               | <b>【戦術に対する肯定的フィードバック】</b><br>2人目のボールの受け方が良いね！<br>話し合ったように〇〇な動きができていますね！         | <b>【戦術に対する肯定的フィードバック】</b><br><b>【チームの戦術を振り返る発問】</b><br>話し合ったように〇〇な動きができていたね！<br>どうやってつないだときに上手くいったかな？                  | <b>【戦術に対する肯定的フィードバック】</b><br>それぞれの役割が分かっているね！<br>話し合ったように〇〇な動きができていますね！         | <b>【次の作戦につなげる発問】</b><br>返球に応じて役割を変えることで、対応できることが増えたね！<br>返ってくるボールに合わせて、つなぎ方は変えられないかな？                                 |
| 作戦を試行錯誤中のチーム            | <b>【役割分担を促す発問】</b><br><b>【話し合いを促す声掛け】</b><br>誰がどの役割をやってみたらいいかな？<br>こういう時はどう動いてみる？                 | <b>【戦術に対する肯定的・修正的フィードバック】</b><br>話し合ったように〇〇な動きができていますね！<br>さっき話し合った〇〇を意識してみよう！  | <b>【学習カード・ゲームフリーズの活用】</b><br><b>【自分たちの動きを振り返る発問】</b><br>作戦がどこまで実行できているか、学習カードを見て確かめてみよう！<br>ボールが上手くつながらなかった時ってどんな時かな？  | <b>【戦術に対する肯定的・修正的フィードバック】</b><br>話し合ったように〇〇な動きができていますね！<br>さっき話し合った〇〇を意識してみよう！  | <b>【学習カード・ゲームフリーズの活用】</b><br><b>【上手くいかなかった原因を振り返る発問】</b><br>どんな返球のとき上手くいかなかったかな？再現してみよう。<br>つながった時のそれぞれの動きはどうなっていたかな？ |
| 作戦が上手くいかず、学びが停滞しているチーム  | <b>【チーム状況の理解を促す発問】</b><br><b>【作戦の提案】</b><br>どの作戦がチームに合っているかな？<br>レシーブが上手くいってないなら、Aくんが後ろにいるのはどうかな？ | <b>【戦術に対する肯定的・修正的フィードバック】</b><br>〇〇な動きをしたら△△ができるようになったね！<br>さっき話したように〇〇に動いてみよう！ | <b>【学習カード・ゲームフリーズの活用】</b><br><b>【自分たちの動きを振り返る発問】</b><br>作戦がどこまで実行できているか、学習カードを見て確かめてみよう！<br>〇〇な動きができていたか、動画を見て確かめてみよう！ | <b>【戦術に対する肯定的・修正的フィードバック】</b><br>〇〇な動きをしたら△△ができるようになったね！<br>さっき話したように〇〇に動いてみよう！ | <b>【学習カード・ゲームフリーズの活用】</b><br><b>【上手くいかなかった原因を振り返る発問】</b><br>作戦のどこが難しいと思った？<br>動画を観ると、それぞれの立ち位置を考えてみると良さそうだね。再現してみよう！  |

## ○【アタックプレルボールの学習において戦術理解を促すために気づかせたいこと】

- ・この資料は、単元を通して子供が戦術理解を深めるために必要な動きをまとめたものである。①・②に関しては単元前半で理解を図り、③に関しては単元後半から探究していけるようにする。

| チームでボールをどのようににつないだらよいだろうか                                                          |                                                                                     |                                                                                      |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| ① アタック前のセットはどこでどのようににつなげばよいのか？                                                     | ② どのようにしてセッターにボールを繋げたらよいのか？                                                         | ③ 学習したことを基に、どのようにボールをつないでいくとよいのか？                                                    |
| ○どこでセットをするとよいか。<br>○どのようなボールを送るとよいか。<br>○どのようなアタックがよいか。                            | ○相手のアタックに対してどうセッターにつなげるとよいか。<br>○どのようなボールを送るとよいか。                                   | ○どのようなセットポジションがよいか。<br>○どのようにカバーをしていくとよいか。                                           |
|  |  |  |
| ↑:ボールの動き    😊:OF チーム    ↑:人の動き                                                     |                                                                                     |                                                                                      |

以下は、3段攻撃においてのボールを持たないときの動きと、ボール操作

レシーブ…ボールの正面に入り、セッターのいる位置(ネット近く)にボールをバウンドさせる。

セット …ボールを真下に打ちつける。理想はアタッカーの身長より、少し高いくらいのバウンドが良い。

⇒ボールの軌道や仲間の位置を見て、誰がトスに入るかを判断することが必要となる。

アタック…移動して、セッターより後方でボールを待ち、走り込みながら打つ。

## ○アタックプレルボールの効果的な動き】

戦術を理解したうえで、課題解決に向けて「何をするのか」「どうするのか」を共有する必要がある。そのため、「ボール状況」×「ボール操作と動き」をもとに連携の仕方について思考し、チーム間で共有することがアタックプレルの効果的な動きにつながると考えた。

## ボール状況

- a コートの真ん中
- b コートの後ろ
- c コートの前
- d コート外の横

## ボール操作と動き方

X

- ① 誰が？
- ② どこに？
- ③ どんなアタックをする？
- ④ どんな準備をしておく？

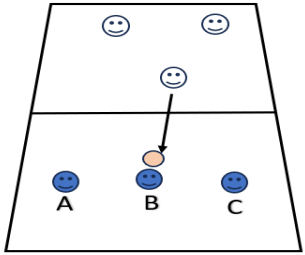
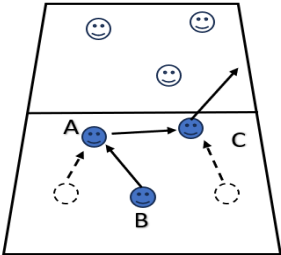
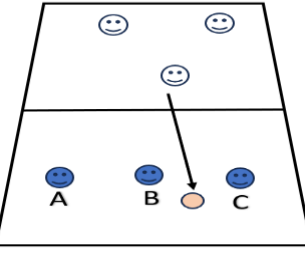
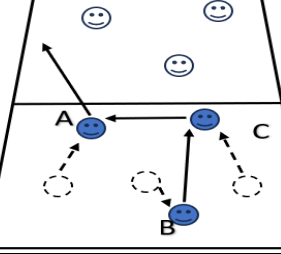
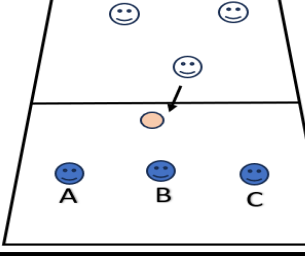
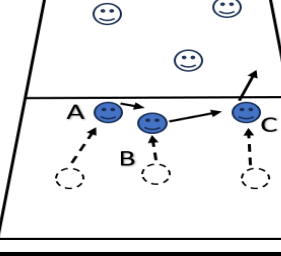
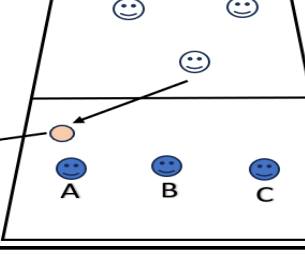
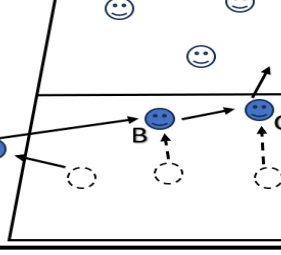
## 前に2人後ろに1人の立ち位置の場合

| ボール状況 |         |  | ボール操作と動き方 |                                                                                                                                                                                                 |
|-------|---------|--|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| a     | コートの真ん中 |  |           | <ul style="list-style-type: none"> <li>① ボールに近い子がレシーブをする（この場合はC）</li> <li>② B（A）がセット位置に動き</li> <li>③ A（B）に向かってトス</li> <li>④ 相手の陣形に合わせてアタック</li> <li>⑤ B（A）は少し高めのパスをだし、A（B）はトスに合わせて動く</li> </ul> |
| b     | コートの後ろ  |  |           | <ul style="list-style-type: none"> <li>① ボールに近い子がレシーブをする（この場合はB）</li> <li>② A（C）がセット位置に動き</li> <li>③ C（A）に向かってトス</li> <li>④ 相手の陣形に合わせてアタック</li> <li>⑤ A（C）は少し高めのパスをだし、C（A）はトスに合わせて動く</li> </ul> |
| c     | コートの前   |  |           | <ul style="list-style-type: none"> <li>① ボールに近い子がレシーブをする（この場合はA）</li> <li>② C（B）がセット位置に動き</li> <li>③ B（C）に向かってトス</li> <li>④ 相手の陣形に合わせてアタック</li> <li>⑤ C（B）は少し高めのパスをだし、B（C）はトスに合わせて動く</li> </ul> |
| d     | コート外の横  |  |           | <ul style="list-style-type: none"> <li>① ボールに近い子がレシーブをする（この場合はC）</li> <li>② B（A）がセット位置に動き</li> <li>③ A（B）に向かってトス</li> <li>④ 相手の陣形に合わせてアタック</li> <li>⑤ B（A）は少し高めのパスをだし、A（B）はトスに合わせて動く</li> </ul> |

## 立ち位置がL字の形の場合

| ボール状況 |        |  | ボール操作と動き方 |                                                                                                                                                                                |
|-------|--------|--|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| a     | コートの中  |  |           | <ol style="list-style-type: none"> <li>① ボールに近い子がレシーブをする (この場合はB)</li> <li>② A (C) がセット位置に動き</li> <li>③ C (A) に向かってトス</li> <li>④ A (C) は少し高めのパスをだし、C (A) はトスに合わせて動く</li> </ol> |
| b     | コートの後ろ |  |           | <ol style="list-style-type: none"> <li>① ボールに近い子がレシーブをする (この場合はC)</li> <li>② A (B) がセット位置に動き</li> <li>③ B (A) に向かってトス</li> <li>④ A (B) は少し高めのパスをだし、B (A) はトスに合わせて動く</li> </ol> |
| c     | コートの前  |  |           | <ol style="list-style-type: none"> <li>① ボールに近い子がレシーブをする (この場合はA)</li> <li>② C (B) がセット位置に動き</li> <li>③ B (C) に向かってトス</li> <li>④ C (B) は少し高めのパスをだし、B (C) はトスに合わせて動く</li> </ol> |
| d     | コート外の横 |  |           | <ol style="list-style-type: none"> <li>① ボールに近い子がレシーブをする (この場合はC)</li> <li>② B (A) がセット位置に動き</li> <li>③ A (B) に向かってトス</li> <li>④ B (A) は少し高めのパスをだし、A (B) はトスに合わせて動く</li> </ol> |

## 立ち位置がフラットの場合

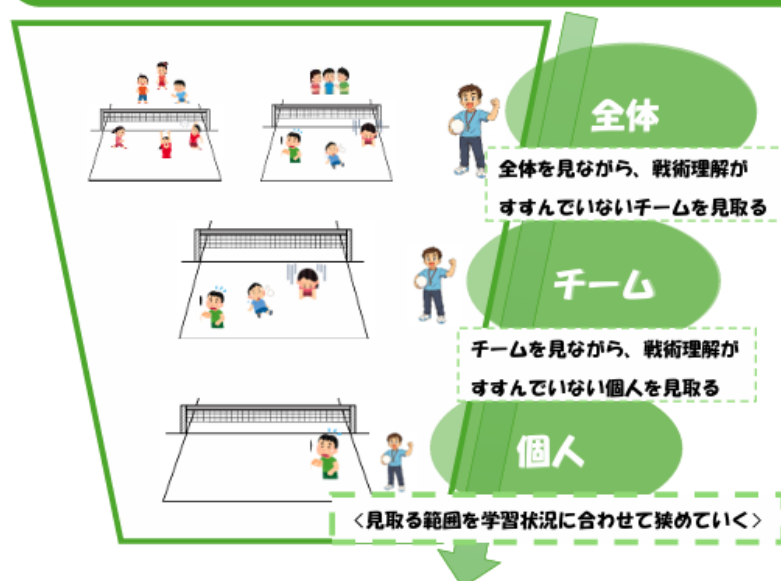
| ボール状況 |        |                                                                                     | ボール操作と動き方                                                                             |                                                                                                                                                                                     |
|-------|--------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| a     | コートの中  |    |    | <ol style="list-style-type: none"> <li>① ボールに近い子がレシーブをする<br/>(この場合は B)</li> <li>② A (C) がセット位置に動き</li> <li>③ C (A) に向かってトス</li> <li>④ A (C) は少し高めのパスをだし、C (A) はトスに合わせて動く</li> </ol> |
| b     | コートの後ろ |    |    | <ol style="list-style-type: none"> <li>① ボールに近い子がレシーブをする<br/>(この場合は B)</li> <li>② C (A) がセット位置に動き</li> <li>③ A (C) に向かってトス</li> <li>④ C (A) は少し高めのパスをだし、A (C) はトスに合わせて動く</li> </ol> |
| c     | コートの前  |   |   | <ol style="list-style-type: none"> <li>① ボールに近い子がレシーブをする<br/>(この場合は A)</li> <li>② B (C) がセット位置に動き</li> <li>③ C (B) に向かってトス</li> <li>④ B (C) は少し高めのパスをだし、C (B) はトスに合わせて動く</li> </ol> |
| d     | コート外の横 |  |  | <ol style="list-style-type: none"> <li>① ボールに近い子がレシーブをする<br/>(この場合は A)</li> <li>② B (C) がセット位置に動き</li> <li>③ C (B) に向かってトス</li> <li>④ B (C) は少し高めのパスをだし、C (B) はトスに合わせて動く</li> </ol> |

# チーム？個人？ゲームはどう見る？

## ～ゲームの見方編～

### 戦術を理解しているか

戦術理解とは、「ゲーム中に何をすべきかを知る」ことです。子供がゲームの面白さやルールを理解した後、教師は戦術理解がすすんでいるか、それに伴った技能発揮ができていっているかを見取っていきます。また、チームで戦術理解がすすんでいても、個人として難しさを感じている子供もいます。そのため、チームだけでなく個人も見取っていきます。



### ゲームを見る視点

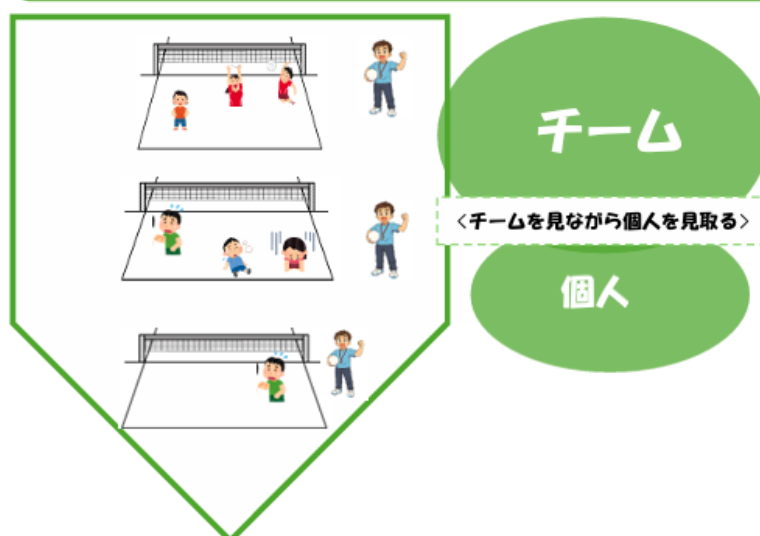
- ① アタック前のセットはどこでどのようにつながればよいのか理解しているか。
- ② どのようにセッターにボールをつなげたらよいか理解しているか。

### ゲームの見取り方

|           |                     |
|-----------|---------------------|
| 戦術的気付き    | どんなとき、どのような判断をしているか |
| タイミング     | どんなときに何をしているか       |
| スペース      | どこに動いているか           |
| スキルと動きの実行 | どのように何を行っているか       |

### 学んだことを生かして試行錯誤しているか

戦術理解がすすんでくると、子供は戦術を発揮しようと作戦を考え始めます。戦術理解はできているか、必要な技能は高まってきたか、作戦を考えることができているか等を見取っていきます。チームを見ていく中で、個人も見取ります。



### ゲームを見る視点

学習したことを基に、どのようにボールをつないでいくとよいかを考えようとしているか。

### ゲームの見取り方

|         |                       |
|---------|-----------------------|
| 学習のサイクル | 見通したことを実行できているか       |
| テーマ     | テーマに沿って学んでいるか         |
| 戦術理解    | ゲーム中に何をすべきか理解しているか    |
| 技能      | 三段攻撃に必要な技能は身に付いているか   |
| 作戦      | チームの学習状況に合った作戦を立てているか |

## レシーブ・セット記録カード

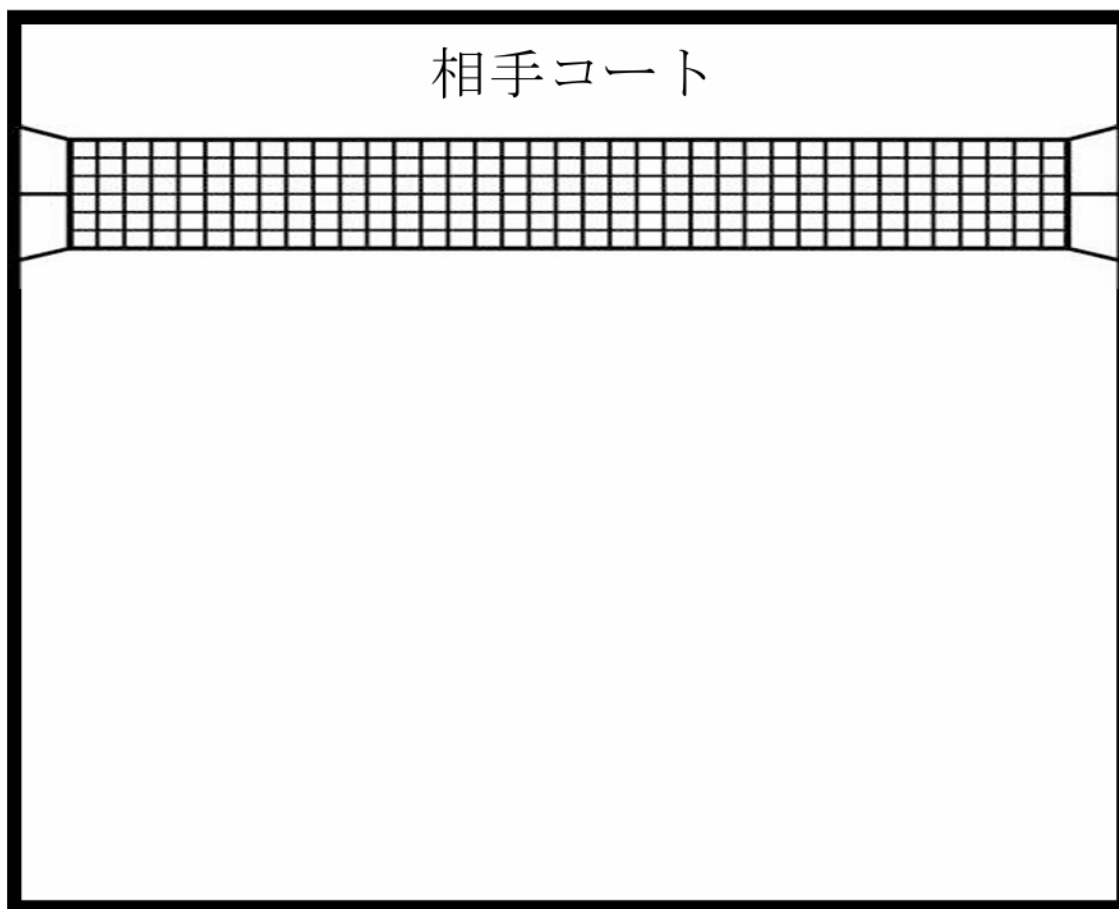
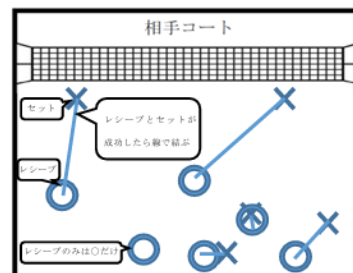
| 日付  | ゲーム数 | 対戦相手 |
|-----|------|------|
| 月 日 | ゲーム目 | チーム  |

## 【記録すること】

○レシーブをした場所

×セットをした場所

(※レシーブとセットが成功した場合は、線で結ぶ)



記録を見て気が付いたこと

○第1時 テーマ設定について

- ・ルール確認
- ・ウォームアップ⇒それぞれのコートに分かれて円陣でバウンドパスをするなど簡単なボール慣れを行う。

○ゲーム①【前後半4分ずつ】



試しのゲームをやってみてどうでしたか？

- ・おもいきりアタックが打てて楽しい！
- ・ルールが分かってきた！



次のゲームに向けてどんなことを意識していきますか？

- ・レシーブ・セット・アタックをして相手コートにボールを返したい！
- ・そのためにチームで確認したいな…



○チームに分かれて活動する時間

相手からのアタックをレシーブしないとボールが繋がらないね！

じゃあレシーブ、セットの流れをみんなで確認しながらやってみよう！



レシーブ⇒セット⇒アタックの流れが難しいから実際にやってみようよ！

○ゲーム②【前後半4分ずつ】



ゲームを通して、どんな所が楽しかったり、面白かったりしましたか？

- ・仲間と協力してボールを返すことができて楽しかった！
- ・みんなで声を掛けながらボールを繋げたよ！
- ・もっとアタックが打ちたいな！



これまでの振り返りから今回のテーマはどうしましょうか？  
今回の単元を通して、学んでいきたいことはどんなことですか？

- ・アタックをおもいきり打つためにはボールをきちんと繋がらないといけないね！
- ・相手とのラリーを続けるためにどうしたらよいか…
- ・みんなで動き方を考えないといけないね！



テーマ:チームでボールをどのようににつないだらよいのか。

本指導案で使用している言葉について(本領域部会の解釈)

### ○ゲームパフォーマンス

ゲームパフォーマンスとは、ゲーム場面で表れる総合的な遂行場面(意思決定・技能発揮・サポート、ベース/カバー等の調整)を指す概念で、授業論としては戦術重視の潮流の下、GPAI(Mitchell・Oslin・Griffin)が観点化・記録法を提示してきた背景をもつ。本部会ではゲームパフォーマンスを学習内容として位置付け、GPAIを用いたゲーム中のプレイの分析により、個人のゲームパフォーマンスおよびチームの戦術的意図・連携の変容について評価や検証の対象とすることとした。

### ○戦術的理解

TGfU(Bunker & Thorpe ら)は、ゲーム中に起こる「戦術的な問題」を見つけて、状況に合った解き方(配置・関係・技の選択)をその場で判断できる力として意思決定の学習の中核に据えている。本部会では、これを支持し、ゲーム中に生じる課題について適切に判断することができる力として捉えた。そのため、状況に応じた選択・配置・関係において解決する力、誰に・どこへ・いつ・どの高さ/強さで、といった手段を選択する力、サポート/カバー/ベース等の連携において解決する力、を学習内容として位置付けることとした。そこで、GPAIを参考に、意思決定・技能発揮・サポート・カバー等の観点から三段攻撃の成立に結びつく理解の深まりについて評価や検証の対象とすることとした。

### ○意思決定

ボールゲームの学習における意思決定は「状況に応じて最適な行動を選ぶ過程」として授業論の中核に位置づけられており、Bunker & Thorpe が戦術的認識にもとづく意思決定を重視する学習モデルをとって提示した。このゲームを中心として型に通底した知識や技能を学習する方略は、日本の学習指導要領にも影響を及ぼしたとされており、本研究においてもこれらの知見を支持することとした。

本部会ではアタックプレルボールの1打目(レシーブ)→2打目(セット)→3打目(アタック)の各局面において、プレイの状況に応じて行動を選択(誰に/どこへ/いつ/どの高さ・強さ)する力として扱い、本単元の学習内容として位置付けている。

### ○技能発揮

技能発揮は、ゲームの状況に応じた戦術的意図に沿ってレシーブやトス、アタックなどのボール操作を実行することを指し、本部会ではGPAIの「Skill execution」を参考に、アタックプレルボールの各局面(レシーブ/トス/アタック)で意図して、レシーブ:「次につながる高さで方向でコントロールして返しているか」、トス:「攻撃しやすい高さで方向にコントロールできているか」、アタック:「コントロールされた打球で返しているか(高さ・方向・力加減)」を評価や検証の対象とすることとした。

### ○GPAI

GPAI(Game Performance Assessment Instrument)は、ゲーム中に表れる意思決定・技能発揮・サポートに加えベース/カバーなどを多面的に捉える評価枠組みで、Oslin, Mitchell & Griffinにより開発され、その妥当性も報告されている。本部会では、アタックプレルボールにおけるゲームパフォーマンスについてGPAIを用いて分析することとした。

### ○流動的

流動的とは、広辞苑によると「状況や事柄が常に変化していて、固定的でないさま」と示されている。本部会では、ゲーム中に生じる、ボール位置・相手味方の配置・空間の状況に応じた役割・位置取り・ねらいが絶えず入れ替わることを指している。本指導案では、レシーブ→トス→アタックの各局面において求められる役割が常に変容するというキャッチバレーボールとの違いが顕著になるよう教材を設定した。加えて、役割の分業や固定化が効果的な動きとして採用されず、子供たちが状況に応じた役割行動を行う必要性に気付くことができるような単元計画を企画した。

### ○形成的没頭度尺度

村瀬らが、子供がどのように体育学習に取り組んでいるかを、授業中・単元中に形成的に把握するために作成した尺度である。これは、思考力・判断力や仲間との相互作用と結びついた「没頭(夢中さ)」の質を、短時間の質問紙で継続的に可視化し、授業改善につなげることを狙っている。本部会では、今年度の主題に基づき、子供が学習成果や結果ではなく学びの過程について評価することができる本尺度を支持し、手立てが、子供の学習に対する主体的な関わりによどのような影響を及ぼすかを分析することとした。

<参考引用文献一覧>

- 1) 深見英一郎(2007)「体育授業における教師の効果的なフィードバック行動に関する検討」、体育科教育学研究、27(1)
- 2) 石田智敬 (2025)「学習評価論における質的判断アプローチの展開 ロイス・サドラー学識の解剖と再構成」京都大学学術出版会
- 3) 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」大修館書店
- 4) 岩田靖(2024)『体育学習の研究ーよい教材づくりのための知識・技術を掘り起こすー』創文企画。
- 5) 鎌田望・斎藤和久・岩田靖・北村久美(2005)「小学校体育におけるネット型ゲームの教材づくりに関する検討『連携プレイ』の実現可能性からみたアタック・プレルボールの分析-」 信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要『教育実践研究』No.6 p111ー120
- 6) 松下佳代 (2025)「測りすぎの時代の学習評価論」勁草書房
- 7) 村瀬浩二・石川裕子・則藤一起(2022)「小学校体育科での表現運動の実践ー没頭度と感想文の分析による検証ー」和歌山大学教育学部紀要、教育科学
- 8) 村瀬浩二・田中克実・梅澤秋久(2022)「合理的配慮の学習をねらいとしたアダプテーション・ゲームの実践」
- 9) 文部科学省「小学校学習指導要領解説体育編 平成29年7月」東洋館出版
- 10) 中村恭之・岩田靖・古田直晃(2006)「中学校体育におけるネット型ゲームの授業研究ー『連携プレイ』の役割行動を誇張するアタック・プレルボールの検討ー」、教育実践研究、信州大学教育学部附属教育実践総合センター紀要、No.7, 1-10.
- 11) 西岡加名恵 (2022)「新しい教育評価入門ー人を育てる評価のために[増補版]」石井英真・田中耕治(編)有斐閣コンパクト
- 12) 西岡加名恵(2016)『「資質・能力」を育てるパフォーマンス課題 アクティブラーニングをどう充実させるか』明治図書
- 13) 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課題『見方・考え方』をどう育てるか」日本標準
- 14) 岡出美則、友添秀則、岩田靖(2021)「体育科教育学入門」、大修館書店
- 15) 鬼澤陽子・小松崎敏(2020)「小学校高学年のアタックプレルボール授業における攻撃パターンからみた三段攻撃の学習可能性の検討」群馬大学共同教育学部附属教育実践センター、「群馬大学教育実践研究 別刷」第38号
- 16) 鈴木直樹(2022)「学びの系統がまるわかり!『ゲーム・ボール運動・球技』授業づくりマスターガイド 小・中・高等学校における『ゲーム中心の指導アプローチ』」明治図書出版
- 17) 鈴木直樹、カレン・リチャードソン(2024)『『ゲームデザイナーとしての教師』によるゲーム・ボール運動・球技の指導』、創文企画
- 18) リンダグリフィン・ステファンミッチェル・ジュディオスリン著・高橋健夫・岡出美則訳:「ボール運動系領域の指導プログラムー楽しい戦術学習の進め方」, p.14, 大修館書店, 1999.
- 19) 梅澤秋久 (2024)「ウェルビーイングを高める体育ーすべての子どもの健康と幸福のための授業づくりに向けてー」 創文企画
- 20) 梅澤秋久(2016)「体育における『学び合い』の理論と実践」大修館書店
- 21) 吉岡正憲(2025)「小学校体育授業における教師の発問の実態に関する研究」、体育科教育学研究
- 22) 吉田茂・三木四郎(1996)「教師のための運動学」大修館書店