

# VII ボール運動

## 1 ボール運動領域部会の研究主題

「チームの力の高め方を一人一人が築き上げていくボール運動の学習」

## 2 研究の視点

本部会では、「確かな力」を『チームの力を高めるもの』と捉え、その中でも最低限身に付けさせる内容を『コア』と名付けた。今年度は、チームを作る個々がチームのためにどのような活動をさせ、確かな力を身に付けてさせていくかという視点で研究を進めた。

キーワード

○コア

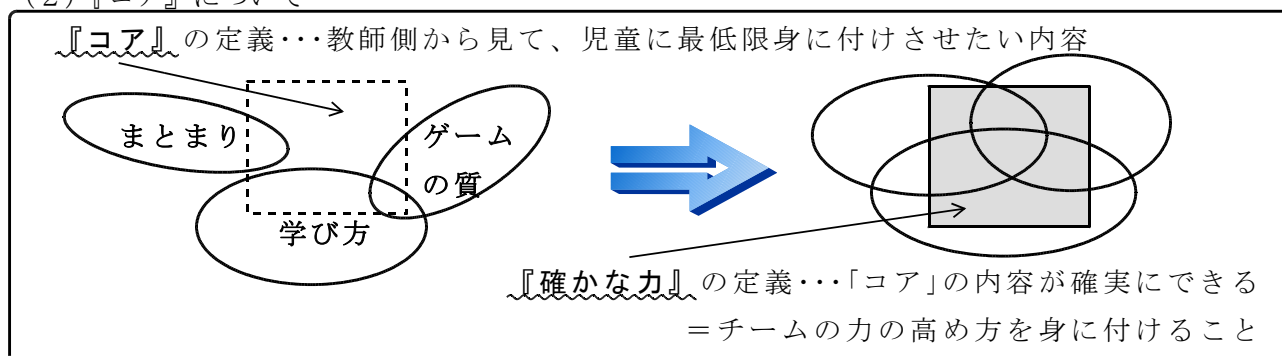
○一人一人がチームの力を高める

## 3 研究の内容

### (1) 研究の仮説

「チームへの貢献につながる自分なりの課題解決ができた実感を重ねていくことによって、一人一人がチームの力の高め方を築き上げていこう。」

### (2) 『コア』について



### (3) 一人一人がチームの力を高める

本部会では『チームの力』を「ゲームの質」「チームのまとまり」「チームとしての学び方」の3要素で捉えている。今回の研究では児童がこれらの要素を育み、コアに向けて結びつけさせたいと考えた。その中でチームの力の高め方を、自分なりの方法で身に付けさせようと以下に述べる手だてを講じた。

### (4) 主題に迫るための手だて

①ボール運動の年間計画 ○確かな力を一人一人が獲得するために3種目をくり返し行う

運動種目	ソフトバレーボール	バスケットボール	サッカー
5年	【知】4【築】3	【知】2【築】5	【知】2【築】5
6年	【知】1【築】4	【知】1【築】7	【知】0【築】8

【知】…知る段階【築】…築き上げる段階

※数字は時数

②学習過程の工夫 ○ [知る] [築き上げる] 段階の工夫

③評価の工夫 ○ 「チームへの貢献」と「問題解決ができた」が実感できる評価

5年	ソフトバレーボール	
段階	オリエンテーション 知る チームの力を高める 3要素にしっかり 触れさせる	築き上げる 計画 ⇄ 実践 ⇄ 評価 一人一人がチームの力の 高め方を築き上げていく
時数	① ② ③ ④	⑤ ⑥ ⑦
チーム編成	バランスチーム編成	
対戦方式	リーグ戦	
評価方法	【自己】マイカード チョイス&チャレンジカード	マイカード チョイス&チャレンジカード 応用編
	【他者】 ピンポイントカードⅠ 記録カード	ピンポイントカードⅡ 記録カード
	【チーム】チームカードⅠ	チームカードⅡ

④実証授業の概要 (5年 ソフトバレーボール 単元7時間扱いの6回目)



- 1 本時の学習内容を確認する。
- 2 チームごとに準備運動をする。
- 3 チームごとに、パワーアップタイムとゲームに取り組む。

Aコート&Bコート

PUT①  
ゲーム①  
PUT②  
ゲーム②  
ゲーム③

○○くん、  
ボール  
行ったよ！  
上にあげて。

めあて通り  
ボールがよ  
くつながって  
いるね。

- 4 学習の振り返りをする。

【他者評価】ピンポイントカードⅡ 記録カードで  
 【チーム評価】チームカード2 (チームチェックシート) で  
 【自己評価】マイカードⅡ (C&Cカード) で

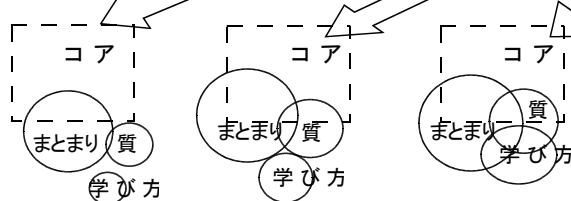
□□さんのレシ  
 ーブがチーム  
 の力を高めて  
 いたよ。

## 4 研究の結果

### ①手だての有効性の検証

#### (1) 学習過程 (抽出児Aの学習カードから)

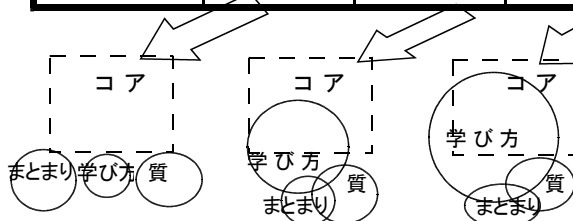
段階	ソフトバレー			バスケット		
	1	4	6	2	5	6
個人のめあて	みんなが楽しめるように声を出す	チームの状況をよく知る	アタック練習をする	みんなにパスを回す声を出す	仲間を信じてパスを出す	固まらないでパスをする
自己達成度	3	5	2	4	4	1
他者による貢献度	5	5	3	3	5	3
ピンポイント評価	とてもよくできていた	よくまわりを見ていて、声もかけていた	結構練習していたが、勝った後、集中できていない	みんなにパスは回っていたが声は出ていない	みんなにパスが回り、声も出ていた	固まってしまい、パスができないので指名パスをしよう
振り返り	アドバイスがないとうまくできない	進んで励まし合って、苦手な点がわかった	スパイクが決まらず、貢献していなかった	自分では声は出せなかったと思う	ボールに固まりすぎてパスができない	ポジションを決めたが固まってしまった



まとまりを軸に各要素をコアに近づけつつある児童の例である。同じ学習過程の繰り返しや対戦方式の変化を通して、効率よく「質」→「学び方」と課題解決の方向性を広げることができた。その結果、多くの成功体験の機会に恵まれ、チームの力の高め方を獲得するのに効果的であった。個人差はあるものの、多くの児童がこのような経過をたどったことで、学習過程の有効性が確認できた。

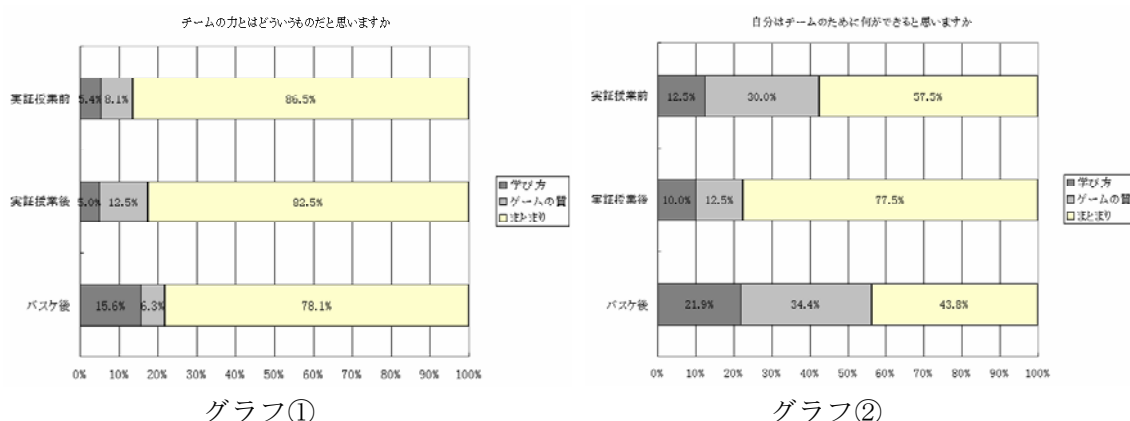
#### (2) 評価 (抽出児Bの学習カードから)

段階	ソフトバレー			バスケット		
	5	6	7	5	6	7
個人のめあて	作戦に応じてPUTを考える	みんながとりやすいようにボールを高く上げる	だれかが上に上げたボールを上手にかえす	早めのドリブルやパスをする	パスとドリブルの両方を使う	指名パスやシュートをする
自己達成度	3	3	4	2	4	5
他者による貢献度	4	5	3	2	3	4
ピンポイント評価	励ましの声が多くチームがよい気持ちになった	ボールを高めにだしこの後のプレーにつながっていた	打とうとはしていたけどあまり返すことが少なかった	誰にもパスできなくて立ちすくんでいたのもドリブルも使おう	ボールをカットしたおかげでシュートできたシュート練習をしよう	シュートはできなかったけど、みんなにパスを回していた
振り返り	相手のいない所をねらってボールを打つことができた	とりやすいボールを高く上げた	ボールをうまく返すことができた	次はパスだけでなくドリブルもしたい	声を出してシュートをたくさんしたい	シュートはできなかったがパスしてシュートさせることができた



ピンポイント評価を上手に自分のめあてに反映させながら、チームの力の高め方を獲得しつつある児童の例である。評価者やチーム内での適切な評価が、各要素をコアに結びつける成功体験につながった例は多く見られ、評価活動の有効性が確認できた。

## (2) 児童の変容を通じた仮説の検証



児童の感想から <ソフトバレーボール後>  
**「ソフトバレーをこれからもやっていきたいです。チームを信じれば、みんなトスやラリーをしてくれ、得点につながったので、やれほできると思いました。仲間を信じてパスをしていきたい。」**  
 <バスケットボール後>  
**「初めてだったけど、楽しくなって仲間にうまく声をかけたり、パスをもらったりできました。チームメイトにも優しくできました。この次もやっていきたいです。」**

### 【意識調査から】

グラフ①から、手だてが有効に機能して成功体験を多く積んだことで、めあてをもつことの大切さに気づいた子が多くなってきている。学習が進むにつれて、より学び方の大切さに気づいてきたことが分かる。

またグラフ②からは自分がどの観点から、チームに貢献できるかという自分の出し方が分かってきた。自分の貢献ポイントがはっきりしてチームの力の高め方を気づく足がかりができた。

アンケートや事後の感想を見ると、各要素がコアに向けて質を高めていたり、結びつけていたりする具体的な記述が増えている。

研究主題の設定上、仮説の全てを検証するには今後さらに実践を積み上げる必要があるが、現時点では実証に向けた確かな手応えを得ることができた。

## (3) 研究の成果と課題

### ①研究の成果

- ・種目ごとに、「知る段階」・「築き上げる段階」を繰り返して学習したことや対戦方式を工夫したことで、児童が効率的に学習を進めることができ、コアを形成する各要素の質を高めたり、結びつけたりすることができた。
- ・評価活動が適切に行われ、自他の課題達成を図る上で非常に有効であった。

### ②今後の課題

- ・ある程度学習が進んできた時に、停滞してしまう児童が見られた。その場面で有効な手だて、特に技能や学び方の面で、より個に応じた支援を講じる必要がある。

## 5 研究に携わった人

関口 亮治	金指 大輔	西島 秀一	山口 範子	副島 賢和	田中 岳晴
森 健一郎	金木 圭一	山本 顕子	荒西 岳広	竹内 治成	堀内 延高
石原 朋之	濱田 哲	木村 悟	時計 祐司	坂本 尚毅	井上 龍夫