

## VII ボール運動（チームづくり型授業モデル）

### 1 研究主題

#### 「チームの力を高めていくボール運動の学習」

～「チームづくり型」授業モデルを求めて～

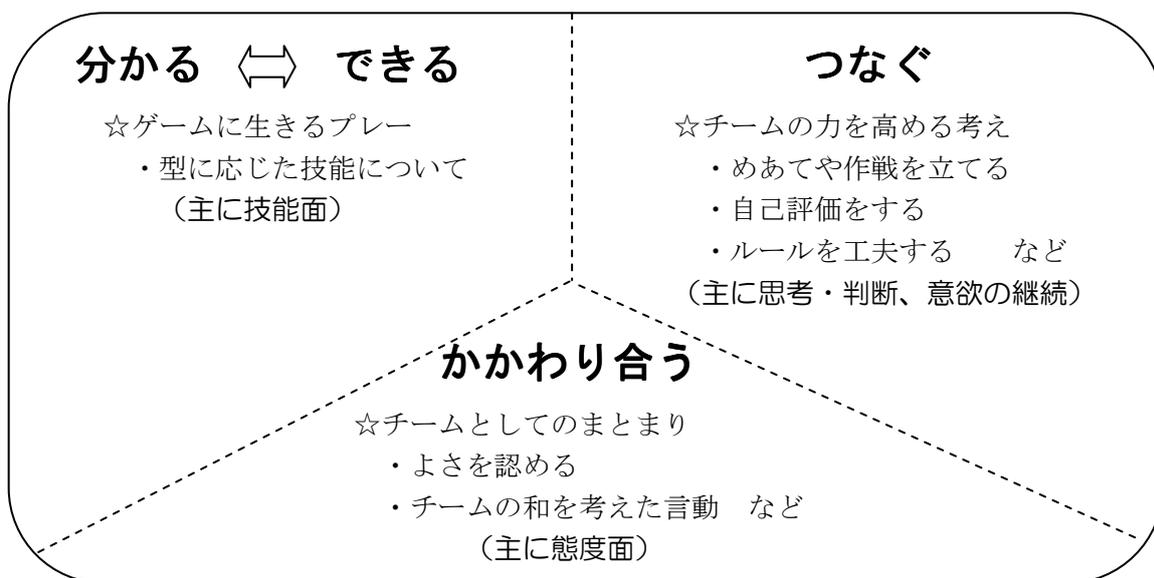
### 2 研究の視点

#### (1) ボール運動の特性

ルールや作戦を工夫して、集団対集団の攻防によって得点を競い合うことの楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

#### (2) 「分かる、できる、かかわり合う、つなぐ」のとらえ方

ボール運動で身に付けさせたい内容である「チームの力」を高めるものと、「分かる、できる、かかわり合う、つなぐ」の4つの内容を連携してとらえた。



### 3 研究の内容

#### (1) 研究と実証授業のつながり

##### ①ボール運動の年間指導計画

○児童一人一人が「チームの力を高めるもの」を身に付けるための2年間の年間指導計画

##### ②学習過程の工夫

○「チームへの貢献につながる課題解決」に向けた活動を積み重ねる学習過程  
◇単元計画 ◇はじめのルール ◇ミニゲームの内容 ◇対戦方式 ◇チーム編成

##### ③評価の工夫

○「チームへの貢献」と「課題解決ができたか」実感を得るための評価活動の展開

##### ④学習資料

○一人一人のよさが生きる作戦を立てるための資料・かかわり合いながらチームの力を高めるための資料

(2) 学習過程 (チームづくり型授業モデル)

段階	学び方・チームの力を知る	チームの力を高める
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>○オリエンテーション</li> <li>○ルール理解・工夫</li> <li>○チーム編成</li> <li>○チームの時間の例示・実践</li> <li>○試しのゲーム</li> <li>○ゲーム運営の仕方・役割分担</li> <li>○学習カード・資料の活用の仕方</li> </ul>	<p>&lt;対戦方式&gt;リーグ戦・対抗戦</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○めあて・作戦の確認</li> <li>○チームの時間</li> <li>↓↑</li> <li>ゲーム</li> <li>※ゲームやチームの時間の位置付けは学習の状況に応じて</li> <li>○振り返り</li> </ul>
学習の重点	<p>チームのよさや 自分のよさを見付ける</p>	<p>一人一人がチームへの貢献につながる 課題解決を積み重ね、チームの力を高める</p>

(3) 1単位時間の授業づくり (5年 ネット型「キャッチバレーボール」の例)

めあて	活動	学習環境
<p>○チームのめあて・作戦 (例)</p> <p>チームのめあて 「作戦を考えて声をかけ合うチーム」</p> <p>作戦 「全部正面でキャッチする」 「フェイントする」 「速攻に挑戦する」</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">めあて・作戦の確認</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">準備運動・ボール慣れ</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>チームの時間</p> <p>チームの作戦に応じた活動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・レシーブゲーム</li> <li>・ラリーゲーム</li> <li>・アタック・ブロックゲーム</li> <li>・2チームでミニゲーム など</li> </ul> </div>	<p>○チーム編成</p> <p>チームの力が等質になるように編成。単元を通して同一チーム。</p> <p>○『チームの時間』の活動場所</p> <p>各チームの活動内容に合わせて決める。</p>
<p>○個のめあて (例)</p> <p>「声をかけて、仲間にアタックさせる」 「チームの作戦を意識して守る」 「声を出してハイタッチをする」 「人のいないところをねらって確実に入れる」</p>	<p>ゲーム① 6分 作戦タイム&amp;審判チームからのアドバイス</p> <p>ゲーム② 6分 作戦タイム&amp;審判チームからのアドバイス</p> <p>ゲーム③ 6分 審判チームからのアドバイス</p>	<p>○児童の実態やゲームの様相に応じて、プレーヤーの人数や交代の仕方を工夫する。</p> <p>○学習カード・資料</p> <p>チーム・自己・他者評価カード 作戦、個のめあてのための資料、練習カード ゲーム記録カード</p> <p>○掲示資料</p> <p>学習の流れ、ルール、対戦表等</p> <p>○用具</p> <p>ボール(軽くて柔らかいもの)、ゼッケン・得点板・ホイッスル</p>
<p>→状況に応じて、作戦タイム中にめあてや作戦を修正する。</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">整理運動・振り返り</div>	

## 4 研究のまとめ

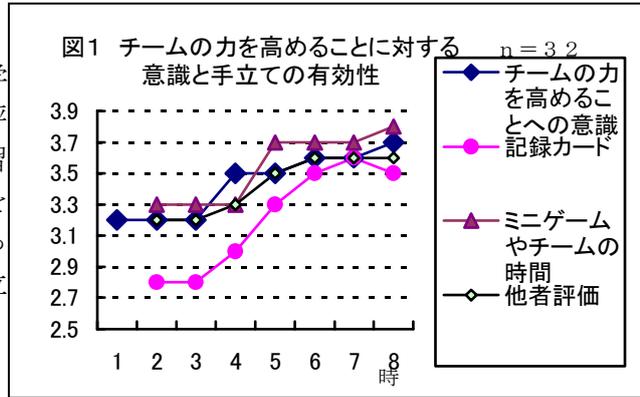
### (1) 研究仮説の検証

チームへの貢献につながる課題解決に向けた活動を積み重ねれば、「チームの力」を高めることができるだろう。

#### ①チームへの貢献につながる課題解決に向けた活動を積み重ねることができたか

##### チームへの貢献に対する意識

右のグラフは毎時間の授業後に行った学級全体の意識調査の変容である。4段階評定法で行い学級平均値を表している。学習が進むにつれて、児童がチームへの貢献を意識して活動することができるようになった。またチームへの貢献を意識付ける手立ても有効であることが示されている。



##### 課題解決に向けた活動の積み重ね

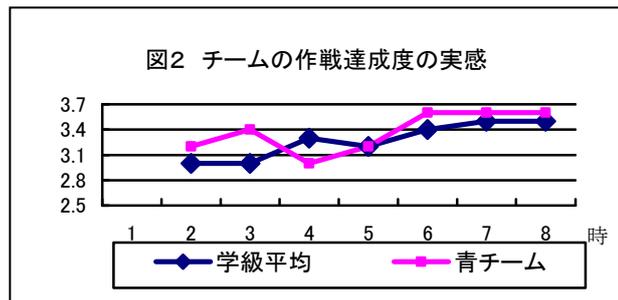
時間	第4時	第5時	第6時 (表1)
めあて	ブロックをする	相手コートにアタック	作戦を意識して守る
自己評価の理由	ブロックはしにいったけど、あまり防げなかったので、今度は防ぎたい。	アタックができたと思います。ブロックもできたのでよかったです。	意識はしていたけど、急にトスをあげるときにはできなかった。
学習感想	ブロックをするという作戦はまあまあできました。Dさんの声がよく出ていた。	BさんとCさんのブロックがよく決まっていた。次回はポジションをきちんとできるようにしたい	ポジションは前回よりよくなった。今回の作戦をもっとよくするためには、周りが声をかけるようにしたほうがよい。

表1は、青チームのAさんの第4時～第6時にかけての個人カードの記述を抽出したものである。めあてに対する自己評価やふり返りができている。また、前時のふりかえりをチームの作戦や個人のめあてに生かすこともできており、望ましい学習を進めることができた。具体的に他者を評価する記述からも客観的に評価する力を身に付けていくことができた。個人差はあるものの他の児童についても望ましい学習サイクルを形成しながら学習を進めていくことが認められた。

##### キャッチバレーボールの有効性

青チームの作戦の発現数 1単位時間2ゲームの合計数 (表2)

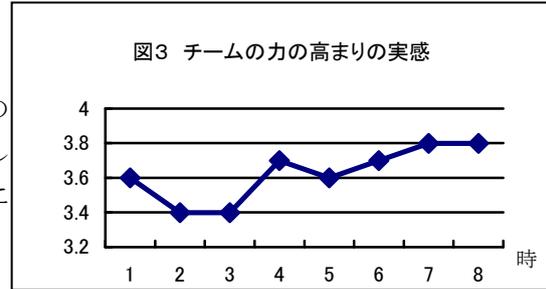
	第4時	第6時	第8時
作戦の成功数	2	9	12
作戦の発現数	11	20	22
プレー機会数	26	32	37



簡易化されたゲームに取り組むことにより作戦の達成が容易になると考え、今回の実証授業では、キャッチバレーボールに取り組んだ。表2はビデオ記録より検証した作戦のチームのプレー機会及び作戦の発現数を表している。単元後半になるにつれてプレー機会の増加とともに作戦の発現数及び成功数も増加した。また、毎時間の意識調査によっても、児童が作戦の達成度を実感できていることがわかる。学級全体としても達成度の実感にのびがみられることから、キャッチバレーボールが課題解決を積み重ねていく活動に有効なものであることがわかる。

②「チームの力」を高めることができたか  
 児童のチームの力の高まりへの意識より

図1と同様に4段階評定法による毎時間の意識調査から、チームの力の高まりを実感している児童が単元後半にかけて増加してきたことがわかる。(図3)



一人一人の児童の変容の様子から

「ボール運動の学習を通して身に付けさせたい内容」と照らし合わせ、一人一人がどのような取り組みを行い、「チームの力」を高めることができたか検証した。(表3)

	学習前・初期の状況	特徴的な取り組み状況	手立て	変容 (どのように「チームの力」を高めたか)
赤チーム児童A	事前に行ったベースボール型の学習から、チームの力を高めるための考えを發揮することができる。	・自分の特徴を生かしてブロックで活躍した。 ・単元初期は、振り返りで友達のよさについて記述した。 ・チームのよさを生かした作戦をたくさん考えた。	ミニゲーム・チームの時間 記録カード 振り返りの時間	作戦における自分の役割を果たすことができるようになった。 よさを認めたり、チームの和を考えた言動をしたりすることができるようになった。 学習初期からあったチームの力を高めるための考えをさらにのばすことができた。

表3は、バランスよくチームの力を高めることができるようになった児童である。個人差はあるが、チームの力の高まりを実感するとともに、一人一人の変容の見取りにおいても、どの児童もチームの力を高めることができるようになった。

(2) 成果

①仮説の検証から

今回行ったゲームを簡易化したキャッチバレーボールの有効性から、児童がチームへの貢献につながる課題解決を行いやすくなった。また、手立てについては児童の意識調査の変容から有効性が明らかになったように、個人差はあるものの児童がチームの力を確実に高めていくことにつながった。

②授業モデル・授業評価の視点から

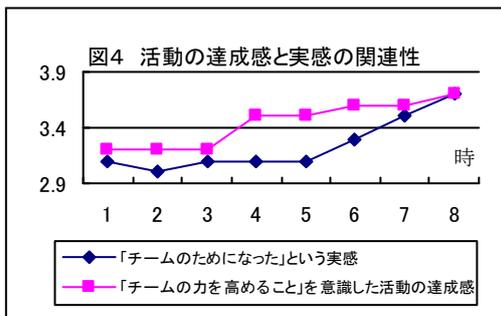


図4のようにチームづくり型授業モデルでチームの力を高めることを意識させていくと自分の活動がチームのためになったと実感できるようになる。また参観者の授業評価の結果、かかわり合いや認め合い、授業マネジメント等に関する評価は4段階評価で3.7以上であった。

(3) 課題

- 新学習指導要領の趣旨を生かした授業モデルを確立するために、ゲーム領域及び中学校の球技との系統性をさらに検討していく必要がある。

5 研究に携わった人

濱田 哲      坂本 尚毅      荒西 岳広      下橋 良平      石原 朋之      山本 顕子  
 水谷 知由      日高 仙人      竹内 治成      加藤 慎太郎      浅川 泰裕      亀山 高大  
 長谷川良祐      小澤 直子      神谷 潤      山田 大輔      三窪 健児      野口 由博  
 鳥橋 修      西島 秀一      関口 亮治      金指 大輔