

令和元年度

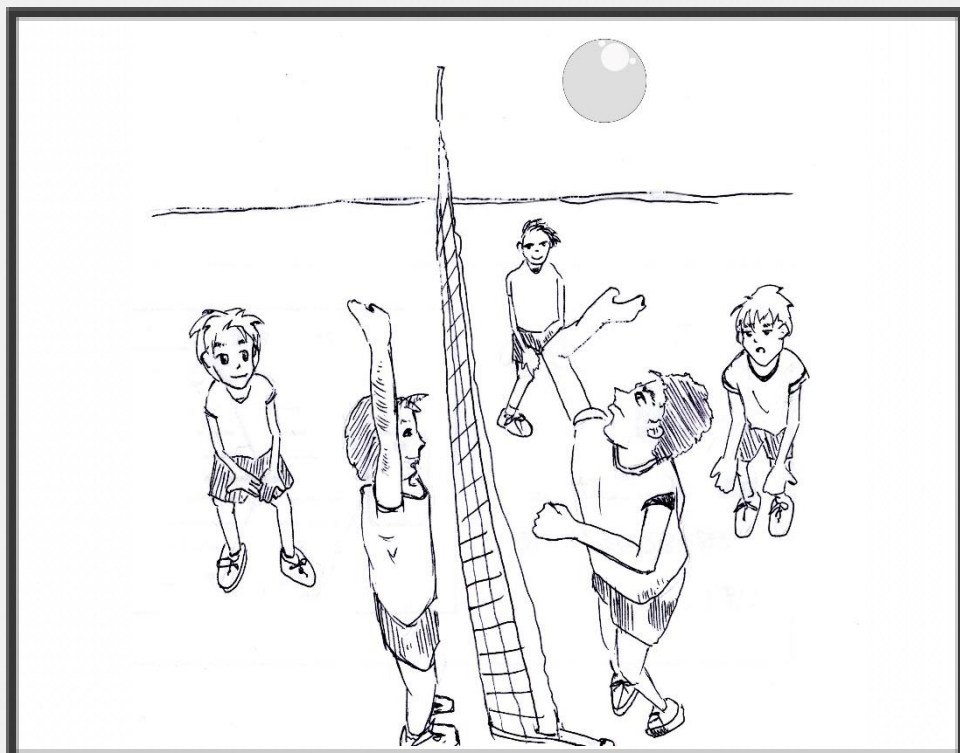
夏季合同研究会

ボール運動領域部会

研究主題

三つの資質・能力の関係性を明確にし、

運動や健康についての課題に主体的・協働的に取り組む児童の育成



東京都小学校
体育研究会
ボール運動
領域部会 HP

指導・助言

品川区教育委員会統括指導主事

唐澤 好彦 先生

実証授業

授業日 令和元年10月21日(月)

場所 豊島区立清和小学校

授業 ネット型「ソフトバレーボール」

授業者 第5学年 上原 歩 主任教諭

1 研究内容

(1) 研究の視点1

「三つの資質・能力の体育科における具体的な学習状況」

学びに向かう力、人間性等

- ・ 集団対集団で競い合うための練習やゲームに積極的に取り組んでいる。
- ・ ルールやマナーを守り、仲間と助け合って練習やゲームをしている。
- ・ 勝敗を受け入れ、ゲームの前後に挨拶と握手をしている。
- ・ 仲間のよさを認め合い、みんながゲームの楽しさに触れることができるように言葉を掛けたり、協力をしたりしている。
- ・ 用具の準備や片付けで、分担された役割を果たしたり、用具の安全を保持したりすることに気を配っている。



勝っても負けても、勝敗を受け入れて、チームのために積極的に取り組んでいるね。

一人一人のよさから、チームの特徴に合った作戦を選んだり立てたりしているね。

チームで連携して、相手コートにボールを打ち返しているね。

知識及び技能

- ・ ネット型の行い方を理解している。
- ・ 自陣のコート（中央付近）から相手コートに向け、サービスする。
- ・ ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動する
- ・ 味方が受けやすいようにボールをつなぐ。
- ・ 片手もしくは両手で相手コートにボールを打ち返す。

思考力、判断力、表現力等

- ・ みんながネット型の楽しさや喜びに触れることができるよう、プレイの制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。
- ・ チームの特徴に応じたボールのつなぎ方や効果的な攻め方を選んでいる。
- ・ 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。

(2) 研究の視点2

「三つの資質・能力の関係性を明らかにした上で、その学習過程の在り方」

【三つの資質・能力の関係性を明確にした学習過程】

	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
児童の学びの姿	①行い方の理解	①ルールの工夫	①ルールやマナー ②勝敗を受け入れる ③分担された役割、安全の保持
	②素早く移動	②作戦を選ぶ ②作戦を立てる	④積極的な取組 ④認め合い、協力
	③ボールをつなぐ	③伝え合い	
	④相手コートへの返球		

(3) 研究の視点3 「三つの資質・能力を育むための指導と評価」について

指導と評価の手立てを「発問」「動画の活用」「学習カードのポートフォリオ」の3点とした。

①「教師と児童との対話」

・「振り返り」を活用した全体での対話

児童に課題について児童同士で対話させたり、作戦を工夫させたりするためには、教師の意図的で計画的な発問が欠かせない。単元や活動の目的に合わせて発問を考えた。児童がどのような課題をもっているのかを把握し、児童とともに学習を作り上げていく。

・教師と児童の対話（個）

学習に対してつまづきのある児童に対して、個別に発問したり価値付けたりすることで、児童の学習改善を図る。

②「動画の活用」

教師の授業改善や児童の学習改善のためには、「学習内容を明確にすること」、「単元において目指す姿と現実の児童の姿との差異を捉えること」が大切だと考える。動画の活用によって学習内容や課題の把握が容易になる。即時的にチームで動画を確認して課題を共通理解したり、教師が目的に合わせて児童の様子を動画に収めて提示したりすることで、児童の学習を改善し課題の解決に向かわせたい。

③「学習カードのポートフォリオ」

学習中の児童の考えを教師がより深く理解するために、「学習カードのポートフォリオ」を活用する。個々の考えを受け止めた上で、児童の学びの軌跡を見取っていくことで、児童一人一人に対する言葉かけや、全体への「発問」を吟味することができ、授業計画の改善を図っていくことができると考えた。

(4) 学習を促す手立て等

①表現力を高める ICT 機器の利活用

本部会が定める「ゲームや仲間に関わる児童」の育成のために ICT 機器の利活用が必要であると考えられる。ICT 機器を利活用することで、話し手と聴き手の認識のズレを少なくし、「あのとき〇〇すればよかったね」という「あのとき」の共有が容易になる。児童は、自分がどのように動いていたのか、チームがどのような動きをしているのかを動画を通して知り、課題を把握していく。映像を根拠に話すことで、児童一人一人が振り返る時に話しやすくなる。そして、この活動の積み重ねにより、思考力、判断力、表現力等を高めることができると考える。

②教材の工夫

【教材】「スピードバレーボール (SV)」

＜はじめのルール＞			
コート	バドミントンコート	ネットの高さ	170cm
サーブ	相手チームが投げ入れる		
得点	相手コートにボールが落ちたら1点		
	※相手コートへの返球は「弾く」、それ以外は「キャッチ」して良い。		
触球回数	個人：1度の攻撃でボールに触っていいのは、1人1回まで。 チーム：返球は3回以内（3段攻撃を意識したゲーム）		
移動	ボールを持って移動できない。		

【教具】ボールの種類

スマイルボール	ゴムボール	ビニールボール
		
160g・170g・210g・240g	150g・175g・180g・210g	30g・50g・100g
<ul style="list-style-type: none"> ・ボールの操作性がよい。 ・キャッチがしやすい。 ・ボールの落下速度が速い。 	<ul style="list-style-type: none"> ・跳ね返りが強い。 ・ボールへの恐怖感が少ない。 ・キャッチが難しい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールの落下速度が遅い。 ・ボールへの恐怖感が少ない。 ・ボールの操作性が悪い。

本教材は、全児童が「相手チームの陣形が整う前に、ボール相手コートに弾き返す。」を共通課題にもち、学習を進めていくものである。素早く返球する意識をもちながら、ボールキャッチ後どのようにアタックまでボールをつないでいくかをチームで考えさせたい。そのために、使用する教具をボールの操作性が良い「スマイルボール (170g)」とした。

2 学習指導案

(1) 単元名 ボール運動 ネット型 「ソフトバレーボール」

(2) 単元の目標

- ・簡易化されたゲームの行い方を知るとともに、チームの連携プレイによる攻撃と守備によって、攻防をすることができるようにする。 【知識及び技能】
- ・運動に積極的に取り組み、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。 【学びに向かう力、人間性等】
- ・ルールを工夫したり、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。 【思考力、判断力、表現力等】

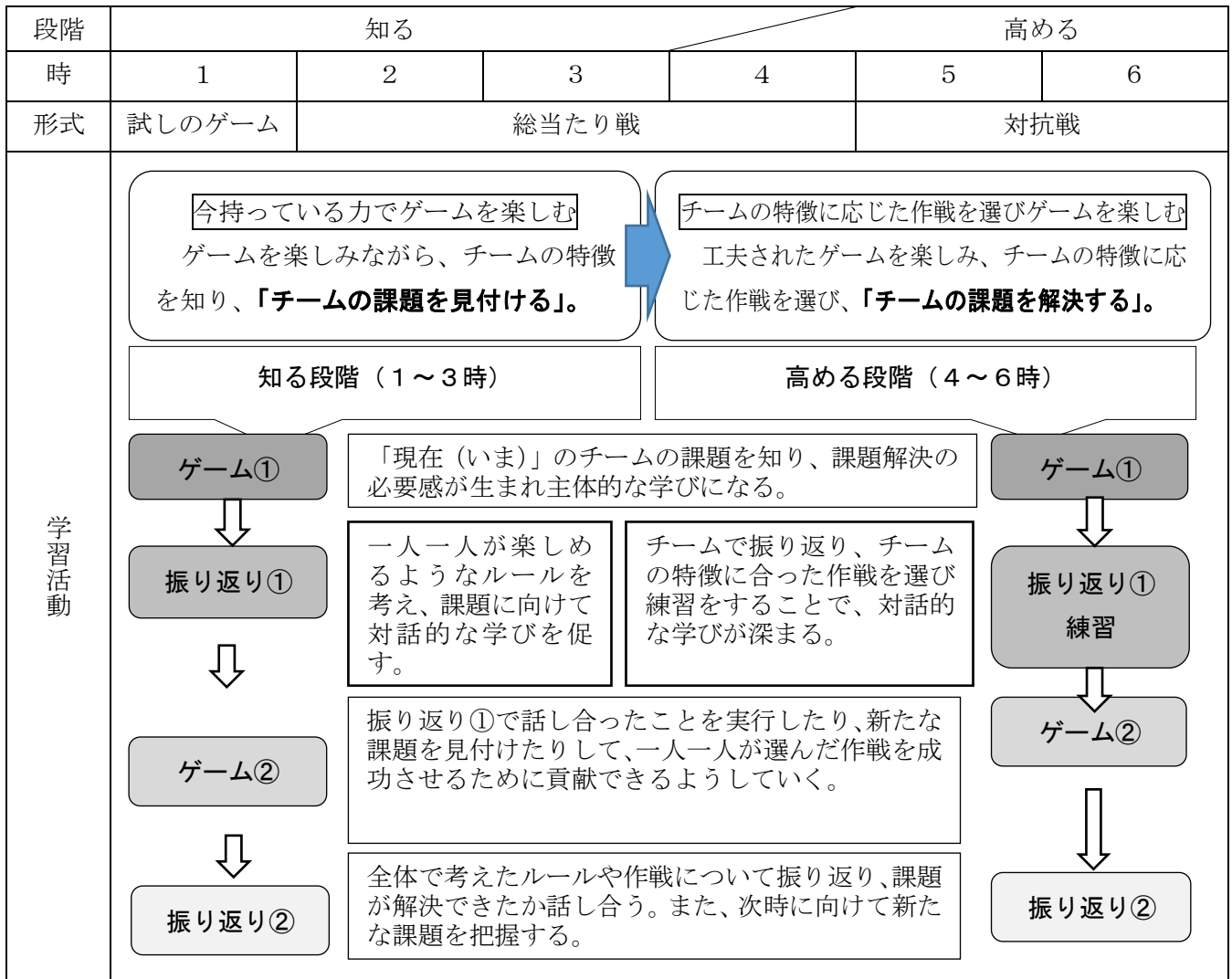
(3) 単元の評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	ネット型では、その行い方を理解するとともに、個人やチームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームができる。	ルールを工夫したり、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。	運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れて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。
学習活動に即した評価規準	① ネット型の行い方を知っている。 ② ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動している。 ③ 味方が受けやすいようにボールをつないでいる。 ④ 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。	㊦ みんながネット型の楽しさや喜びに触れることができるよう、プレイの制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。 ㊧ チームの特徴に応じたボールのつなぎ方や効果的な攻め方を選んだり考えたりしている。 ㊨ 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。	◇ ルールやマナーを守り、仲間と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ◇ ゲームの勝敗を受け入れ、ゲームの前後に挨拶と握手をしている。 ◇ 用具の準備や片付けで分担された役割を果たそうとしたり、場の安全に気を配ろうとしたりしている。 ◇ 練習やゲームに積極的に取り組もうとしている。 ◇ 仲間のよさを認め合い、みんながゲームの楽しさに触れることができるように言葉をかけたり、協力をしたりしている。

(4) 運動の特性

相手コートにボールを落としたり自陣コートにボールを落とさせないようにしたりしながら、得点を競い合う攻防をすることが楽しい運動である。

(5) 学習過程（第5学年：ネット型ソフトバレーボール）



(6) 単元の指導と評価の計画


	1	2	3	4	5	6
知技	①		②③④			
思判表	①			②③		
態度	①②③				④⑤	
教師の支援	<p>友達とのよいかかわり合いを広めていく。</p>	<p>みんなが楽しめるようなルールを話し合っていく。</p>	<p>連携プレイを価値付け、広めていく。</p>	<p>個人やチームのよさを考えさせ、それを生かすことのできる作戦を選ぶよう、言葉かけをする。合っていない作戦を選んでいるチームを支援する。</p>	<p>チームに合った作戦を選び直したり、新たな作戦を試したりすることを促す。</p>	

(7) 一単位時間の流れ (本時案)

①ねらい

知識及び技能	味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。
思考力、判断力、表現力等	自己や仲間が行っていた動き方やボール操作、位置取りについて、動作や言葉などを使って他者に伝えることができる。
学びに向かう力、人間性等	仲間のよさを認め合い、みんながゲームの楽しさに触れることができるように言葉を掛けたり、協力をしたりしている。

②展開 (6時間扱いの3時間目)

学習活動・内容	・留意点 ☆評価
<p>○学習内容の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習内容を知り、見通しをもつ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ゲームを楽しみながらチームの課題を見付けよう。 </div> <p>○準備運動</p> <p>○ゲームにつながる運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールキャッチ ・バウンドキャッチ ・はじく運動 <p>○ゲーム①に取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手チームとネットを挟んでボールを落とさないようにする。 <p>○振り返り① (全体)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 私たちのチームは、素早く動ける友達が多いね。 </div> <div style="text-align: center; margin: 10px auto;">  </div> <p>○ゲーム②に取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ネットを挟んで相手コートに素早くボールを落とすようにする。 <p>○振り返り② (チーム)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 攻撃がうまくいったときは、どんなときかな？ </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 守備から攻撃までを素早くできるようにしよう！ </div> <p>○整理運動</p> <p>○学習のまとめ (チーム・全体)</p>	<p>・留意点 ☆評価</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時の学習を振り返らせる。 ・掲示資料を基に学習内容の見通しをもたせる。 <ul style="list-style-type: none"> ・音楽に合わせて、体の各部位をほぐすように言葉かけをする。 ・声をかけたり足を動かしたりしながら取り組む。ボールの正面に入ってキャッチしたり、味方が捕りやすいボールを送球したりできるように指導する。 ・ゲーム内での動きを映像に撮り、ゲームの様子からボールを自陣に落とさないためにはどうしたらよいのか考え、表現させる。 ・ボールを落とすためには、ボールを持たないときの動き、位置取りが大切であると理解できるようにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> チームの一人一人の良さが見付かったかな？ </div> <ul style="list-style-type: none"> ・相手が捕りにくいボールを返球するためには、人がいないところに返せばよいことに気付かせる。 <p>☆味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。 【知識及び技能】 (観察・動画)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手チームの守備隊形が整う前に、素早く攻撃ができると得点がとりやすいことに気付かせる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> なるべく素早く相手コートに返すと得点を取りやすいんだ。 </div>

(8) 資料

○ICT 機器の利活用

ゲーム中に教師や児童が ICT 機器を活用して撮った動画を振り返りの場面で見ることによって、児童は学習内容や課題の把握が容易になる。児童が課題を共通理解したり、教師が目的に合わせて児童の様子を動画に収めて提示したりすることで、児童の学習を改善し課題の解決に向かわせたい。

ICT 機器を利活用することで、振り返りの場面での話し手と聴き手の認識のズレを少なくし、「あのとき○○すればよかったね」という「あのとき」の共有が容易になる。自分がどのように動いていたのか、チームがどのような動きをしているのかを動画を通して知り、チームや個人の課題を把握していく。映像を根拠に話すことで、児童一人一人が振り返る時に話しやすくなる。そのために、チームの課題に対してどの角度で撮るといいかを教師が児童に伝えて ICT 機器を活用していく。

【ICT 機器を活用した際に、どの角度で撮ると、何が見取ることができるのか、見やすいのか】

場所	○見取り・見やすさ	見え方
横方向	<ul style="list-style-type: none"> ○縦移動の動きが見やすい。 ○コートラインも撮れば、横の動きも把握できる。 ○ネットまでの距離の近さの把握がしやすい。 ●自チームのみの撮影になってしまう。 <p>【チームの課題】 ボールが落ちてしまう。</p>	
縦方向	<ul style="list-style-type: none"> ○横移動の動きが見やすい。 ○相手も自チームも全体的に見やすい。 ●ネットまでの距離感が分かりにくい。 <p>【チームの課題】 ボールをつなげることができない。</p>	
ネット横	<ul style="list-style-type: none"> ○ネットまでの距離の視点で見られる。 ●コート後方の動きは見えない。 <p>【チームの課題】 相手コートに落とすことができない。</p>	

※チームの課題によって単元計画のどの時間に活用するのかは異なる。単元初めの方では②の角度でチームの動きを確認して、課題を把握してから他の角度で撮影をすることが課題把握のための活用として有効であると考えられる。

研究の進め方

都小体研研究主題より
運動についての課題に
主体的・協働的に取り組む児童

きのうほう 帰納法

仮説形成

仮説検証

えんえきほう 演繹法

部員①が考える姿

部員②が考える姿

部員③が考える姿

作戦を工夫する
連携プレイで攻める
課題解決のために対話をする
運動の行い方を知る
参加状況がよりよく変容する
自分やチームを振り返る
ような姿

学習状況を明らかにする
その関連を学習過程として示す
指導と評価を意図的に行う
ICTを利活用する
ネット型の教材を工夫する

そのために

研究仮説

学習状況の関連を図り、学習過程を考え、学習環境を整えれば、
ゲームや仲間に関わる児童が育つだろう