

Ⅶ ボール運動領域部会 研究報告

1 研究主題を受けた部会の考え方

本部会の捉える「深い学び」とは、一人一人の子供が、チームでゲームを行う中で、ゲームをより楽しむために仲間と粘り強く試行錯誤を繰り返すことである。子供が学習課題を設定し仲間とゲームや練習を行う中で、自分や仲間の学びの状況を確認しながら課題を解決していくことができるように、教師は指導と評価を工夫していく。

2 研究の概要

(1) ボール運動領域部会における学習課題の考え方

① ボール運動領域の特性

ルールや作戦を工夫し、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合う楽しさや喜びを味わうこと。

② 領域の特性を踏まえた学習課題の捉え方

ボール運動における「自分の思いや願いから設定した学習課題」とは、「ゲームを楽しむためにはどうしたらよいか」、「集団でさらにゲームを楽しむためには、どのようなルールの変更が必要か」といった「ゲームを楽しむための自己の学習課題」である。そこで教師は、子供の実態や味わえるようにしたい運動の特性、育みたい資質・能力を考えた上で、ゲームの「はじめのルール」を設定し、子供が「ゲームを楽しみたい」という思いをもつことができるよう支援していくことが大切である。

ゲームの理解が早い子供の中には「自分の今もっている力から設定した学習課題」として、「型やゲームに応じた効果的な動きについての自己の学習課題」を設定する子供もいる。「効果的な動き」とは個人の技能だけではない。勝利や得点に向けて、自分ができる「効果的な動き」は何かを考え学習課題を設定することが考えられる。

チームの特徴が理解されることにより、目標達成に向けての取組から設定した学習課題として、仲間との連携（作戦）についての自己の課題を設定することも考えられる。子供一人一人が設定した学習課題とチームの特徴に合わせて考えた作戦が調和していくとは限らない。そこで、教師は子供、子供同士が学びの状況を把握できるように支援していくことが大切である。

(2) 一斉一律の課題解決的な学習から脱却するために (第6学年「ソフトバレーボール」)

学習課題を踏まえたこれまでの学習とこれからの学習の違い	
これまでの学習	これからの学習
子供たちに学習内容を提示し、教師はそれを効果的に身に付けさせることに主眼を置いて言葉掛けや支援を行っていた。また、学習課題の設定から振り返りまでも教師が主導して学びを促していた。	教師が学習内容を提示したとしても、個人やチームの学びの状況に応じて指導と評価を行っていく。教師と子供、子供同士が学びの状況を把握し、子供一人一人が自分やチームに合った学習課題を設定できるように、教師は学びを促していく。

(3) 子供一人一人が学習課題を自ら見いだすための手立ての工夫 【都小体研の研究の視点】

① 対話を重視した振り返り

子供一人一人の学習課題を教師が見取り、子供一人一人に合った指導や支援を行うことが必要だと考える。そのために、教師が子供一人一人と話す時間が大切である。教師が一方的に「教える」だけでなく、「なぜ?」「どうして?」「次は?」など、「問いかける」ようにする。子供自身が説明することで、自己の学習を振り返ると共に、学習課題を見出すことができると考えた。

② ICT機器を活用した振り返り

子供がゲームの様相（プレイの様子）を振り返ることが、学習課題を見出すために大切な要素であると考え。自己だけでなく、仲間と「あの時（プレイの様子）」を共有するために、タブレットPCで撮影し、チームで見る学習活動が有効であると考えた。

③ 学習カード等を活用した評価と支援

個人で記録する個人カードや体育ノートなどを通して、子供の学習課題を教師が適切に見取り、一人一人に合った指導や支援を行えるようにする。学習カードは、型や学年、学級の実態によって使い分けるために、選択して活用することが考えられる。いずれも子供がチームの状況やチームの課題の振り返りを行う際に活用することが大切であると考えた。

(4) 研究主題に迫るための工夫 【(3) 以外の工夫】

① ゲームの設定

アンケート等を活用し、子供のレディネスを把握した上で「はじめのルール」を設定する。単元の始めから全員が運動の楽しさやゲームの型がもつ特性を味わうことができるようなルールを設定することで、学習内容に沿った学習課題を一人一人の子供が見いだせるようになると思う。

② 1チームの人数を減らす

子供一人一人が学習課題を見いだすためには、子供一人一人がプレイに参加する機会を確保する必要があると考える。学習環境や学級の実態、型の特性を鑑みた上で、出場人数は3名もしくは4名と設定する。

(5) 学習過程

<第5学年 ボール運動 ネット型 「ソフトバレーボール」>

時	1	2	3	4	5	6
段階	運動の楽しさや喜びを味わう			チームで課題解決を行う		
学習活動・内容	<p>1 運動の行い方を理解する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ネット型の行い方（ゲームや練習の仕方、コート準備や片付け、挨拶や友達のよさを認めることなど）について理解する。 <p>2 試しのゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 今もっている力でゲームを楽しむ中で、ゲームの行い方やルールについて理解する。 <p>3 ゲーム1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ みんなが楽しめるようなルールの工夫に取り組む。 ・ 自分のチームの特徴や課題解決の方法を知り、ゲームを通して個人の学習課題やチームの課題を解決していく。 <p>4 振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 主にルールや位置取りと返球について振り返り、みんなが楽しめるゲームになるように工夫していく。 ・ 自分のチームの特徴や守備の位置取り、効果的な返球の仕方を理解する。 <p>5 ゲーム2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ よりよく返球するためにはどのようにしたらよいのか考えながら、チームで協力してゲームを行う。 ・ ボール操作、動き方、役割分担の視点から、チームのよさに気付き、作戦に生かすことができるようにする。 			<p>1 ゲーム1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 自己やチームの特徴に合った作戦を選んでゲームを行う。 ・ 個人の学習課題やチームの課題を意識しながら、ゲームを行う中で課題解決を図る。 <p>2 振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ゲーム1の様相を撮影した動画を基に、チームの作戦を振り返る。 ・ チームのよさを生かすためには、どのように返球したらよいのか考え、ゲーム2の課題を確認する。 ・ 必要に応じて作戦を修正したり、チームの課題に応じて練習したりする。 <p>3 ゲーム2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ よりよく返球するための連携プレイについて課題をもち、チームで協力しながらゲームを行う。 ・ ボール操作、動き方、役割分担の視点からチームのよさを生かせるようにする。 <p>4 振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ボールを持っているときや持たないときの動き方について振り返るとともに、チームのよさについて伝え合う。 		

(6) 実践事例 第5学年 ボール運動 ネット型「ソフトバレーボール」(第5/6時)

① ねらい

- ア ボールの方向に体を向け、その方向に素早く移動することができる。味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。
- イ チームの特徴に応じた位置取りや効果的な攻め方を選んでいる。
- ウ 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、協力したりしている。

② 展開

学習内容・活動	・教師の支援 ☆評価(評価方法)
1 学習内容の確認 <ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習内容を知り、見通しをもつ。 ・動画を提示し、課題を発見する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習内容の見通しがもてるよう掲示資料を活用する。 ・チームで決めた作戦を基に、素早い連携をして、攻撃をしているチームを紹介し、どのように組み立てたらよいのか考えられるようにする。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 auto; width: 80%;"> チームのよさを生かした作戦を選んで、ゲームをしよう。 </div>	
2 準備運動 3 ゲームにつながる運動 <ul style="list-style-type: none"> ・ボールキャッチ ・バウンドキャッチ ・アタックラリー 等 	<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。 ・お互いに声をかけ合ったり、足を動かしたりしながら取り組めるよう言葉かけをする。 ・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巡回しながら言葉掛けをする。
4 ゲーム1(前後半10分間) <ul style="list-style-type: none"> ・対抗戦(一単位時間の中で、同じ相手と2度対戦する)を行う。 5 振り返り1(チーム・児童動画) <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム1の様相を撮影した動画を基に、チームの作戦を振り返る。 ・チームのよさを生かすことができるには、どのように返球したらよいのか考え、ゲーム2の課題を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りで活用できるように、ゲームの中で一人1回動画を撮影する。 ・ゲーム1で発見した課題を解決するため、作戦を修正したり、練習したりするように促す。
6 ゲーム2(前後半10分間) 7 片付け・整理運動	☆チームの特徴に応じた位置取りや効果的な攻め方を選んでいる。 【思考・判断・表現】(観察)
8 振り返り2 <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを持っているときや持たないときの動き方について振り返るとともに、チームのよさについて伝え合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・個人やチームへの発問や対話を通して、効果的に攻めるためにはどうしたらよいのか考えることができるよう促す。
9 学習のまとめ	

(7) 研究の成果と課題

① 部内授業の実践より

成果	課題
○子供との対話や学習カードへの丁寧な評価により、子供一人一人がゲームを通して学習課題を見いだすことができていることが分かった。	●学級全体への発問の内容やタイミングによって、子供の学習課題が大きく異なることが分かったため、「いつ」「何を」学級全体に問うのか吟味する必要がある。
○4年、5年、6年と計4本の授業実践を通して、子供の発達段階や学級の実態に応じた学習過程が必要であることが明らかになった。	●教師の称賛が子供の学習に大きな影響を与えることが改めて分かった。称賛のタイミングや内容などを、子供の学習状況に応じて精選する必要がある。
○ICT機器を活用したことで、子供がゲームを振り返りやすくなり、ゲームの結果だけでなく、プレイの内容から学習課題を見いだすことができた。	●個人カード、チームカード、ICT機器など子供が学習を振り返るツールが多くなっている。一般化を図るためにも、子供の必要感に合ったものを精査・開発したい。

② 研究協力校における実践より

成果	課題
○学習中の発言や学習カードの記述を基に、子供が考えた学習課題を全体に共有したことで、知識と技能が向上した。	●身に付けさせたい技能を教師から直接的に提示はしないため、限られた時数では技能の高まりが十分でない子供もいた。
○学習課題の解決に向けてチームで運動に取り組み、互いに動きのアドバイスをしながら協働的な学びが進んだ。	●一人一人の子供が見いだした学習課題を解決するためには、複数の場が必要になり、安全面や練習スペースの確保が難しかった。

(8) 令和3年度のボール運動領域部会の研究課題

① 教師の支援と言葉掛けの具体化

教師が「教えること」と、子供に「考えさせること」を明確にし、教師の具体的な支援方法や言葉かけの内容を精査していく。

② チームの課題と個人の学習課題の結びつき

子供一人一人の学習課題と、チームとして解決が必要な課題の結び付きを明らかにする。

③ 学習資料の精査と開発

これまでに活用してきた学習資料の精査をするとともに、子供一人一人が「自分の学び」を把握し、またチームの子供同士が互いの学びを把握するための活用しやすい学習資料の開発を進める。

3 研究に携わった人 (◎部長 ○副部長 ※部内授業実践者 五十音順 敬称略)

浅川泰裕 石田洋平 稲田哲也 入来祐有 ○上原歩 大久保勝国 大澤賢志
 小野澤翔太 河原直人 柄澤周 小林義伸 谷合孝紀 田村忠洋 知見直明
 西島秀一 野澤寿爵 ◎平林真一 福井雄太 ※星野仁史 堀河健吾 ○森山雄樹
 ※山崎愛未 山田萌弥 山本圭郎 吉田陸矢 ○※世取山拓平 ※若林将