

第71回 長野県学校体育研究大会 北安曇大会

北安曇大会研究テーマ 「仲間と創りながら、自ら運動を実践していく力を育てる体育授業のあり方」

～子どもにも教師にも「わかりやすい体育」(教材化)、対話の質を高める体育授業～

体育科学習指導案

【日 時】令和6年11月1日 1校時 8:50～9:35

【指導者】信州大学教育学部教授 岩田 靖 先生

南信教育時務所指導主事 中塚 洋介 先生

【会 場】白馬北小学校 体育館

【授業学級】4学年 計46名(1組:24名 2組:24名)

【授業者】T1:玉水奈月 T2:授業構想:塩原一矢

【夏期研修会で学ばせていただいたこと】

①課題を把握する場面

子どもたちが共通のイメージを持てるまで時間が必要だろう。

⇒本時:単元を貫く問いの提示まで2時間とることにした。

②ルーブリック評価の内容

⇒本時:夏期研修会でいただいたご意見をもとに作成した。

③教えることの重要性

思考をするために必要な知識や技能は教師から教えていくことも重要(岩田先生のご講演から)

⇒本時:思考するための必要な知識や技能については全体で共有していく。

【今回と同様な授業の仕組みで実施したベースボール型の授業から示唆されたこと】

①共通の課題認識を持たせ対話の質を高めるために

⇒本単元では、単元の導入部分で記録映像を用いた課題設定をしたり、1時間の中でも必要に応じてコート図を用いて、全体で実際の動きをイメージできるような手立てを講じる。

②掲示物による支援

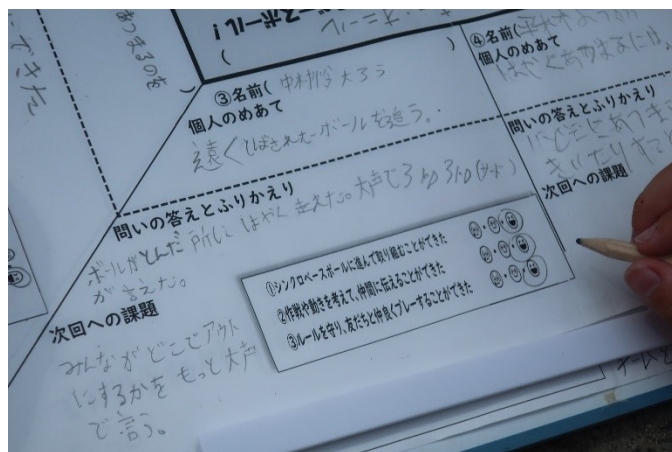
⇒掲示物で学びの見通しや足跡、対話の仕方などを示すことで、子どもたちにとって学習が優しくなり、わかりやすい体育につながる。

③ルーブリックによる評価

⇒子どもたちにとって目指す姿が明確となり、頑張るべきことが分かったという声が多く聞こえた。このことから、本単元でも作成し、提示することとする。



実際の授業の様子



学習カードの様子

【単元名】 つないで決める！キャッチセットバレーボール（E ゲーム イ ネット型ゲーム）

【単元設定の理由】

〈生活面〉

- ・どちらのクラスも今年の4月から担任が変わり4年生がスタートした。学年内で教科担任制や習熟度別算数学習、学年総合や体育を行い、クラスを越えて活動を多く行うことができた。
- ・日頃から友との対話に重きを置いて授業に取り組んでおり、グループで意見を伝え合ったり、一緒に考えたりする力は着実についてきている。
- ・活動の切り替えが遅いことが課題である。

〈運動面〉

- ・全体的には休み時間には、男女一緒にドッジボールをするなど体を動かして遊ぶ姿が多く見られたり、地区の陸上大会にも積極的に参加したりするなど運動への関心は高い様子がうかがえる。一方、少数ではあるが、休み時間等でも教室で過ごす児童も居り、運動に対する二極化が見られる。
- ・6月に行ったフラッグフットボールでは勝敗にこだわるあまり、チームプレーではなく個人プレーが目立つ児童もいた。
- ・ネット型ゲームについては、前年度はノーバウンドでのキャッチバレーを経験している。技能面ではボールの正面に回り込むように動く力は培われている児童もいるが、スキルテストでは球足の長いボールに対して後ろに下がって捕球することが難しい児童が多かった。

〈教師の願い〉

自分一人では得点することができないネット型ゲーム(連係プレイタイプ)を通して、友達と協力してプレーすることの楽しさや喜びを感じて欲しいと願い、本単元を設定した。

【ネット型ボール運動の特性と課題性】

ネット型ボール運動の特性

ネットの反対側のコートの相手に対して、ボールをコントロールさせないように攻撃したり、自分のコートを守ったりすること。

連携プレイタイプの特性

「意図的なセットを経由した攻撃」を生み出す役割行動

しかし、実際のバレーボールを授業に導入した場合以下のような課題が考えられる。

- △ レシーブ・トス・アタックというボール操作の課題性の高さ
- △ 常に空中(3次元)を移動するボールへの対応の難しさ
- △ 硬いボールへの恐怖心

ネット型ボール運動は「ゴール型」「ベースボール型」と比較して「判断」や「意思決定」の複雑さは少ないものの、上記のようなボール操作に関わる課題が多く、「意図的なセットを経由した攻撃」を生み出すためには、ボール操作の技能の条件を学年や発達段階に応じて変えていくことが大切である。そのため岩田氏もボール操作の技能を段階的に変えた右のような教材をいくつも示している。本単元では前年度キャッチバレーを行ったという児童の様子を踏まえ、「キャッチセットアタックプレルボール」を教材として実践を試みた。

(参考文献 『ボール運動の教材を創る』岩田靖 著)

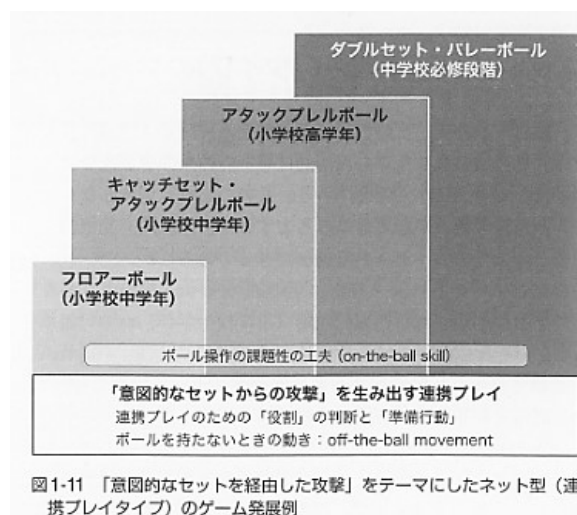
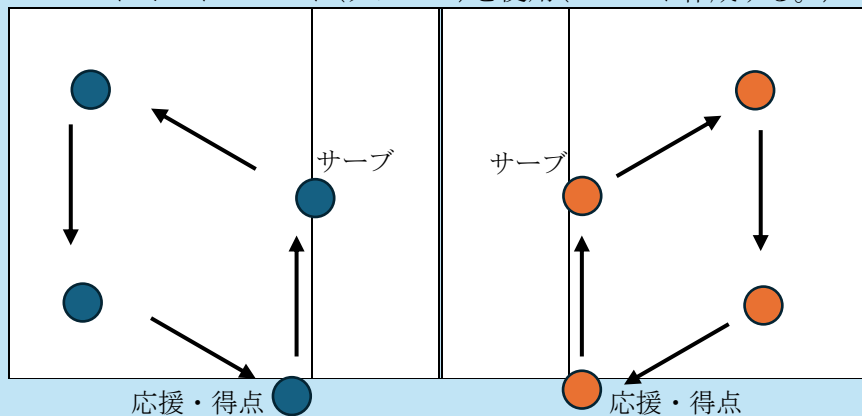


図1-11 「意図的なセットを経由した攻撃」をテーマにしたネット型（連携プレイタイプ）のゲーム発展例

【メインゲーム】「キャッチセットアタックプレルボール」

□ゲームの人数 ・ 3対3 (1チーム3～4人) ⇒10チーム作成

□コート ・ バドミントンコート(ダブルス)を使用(5コート作成する。)



□ボール ・ KENKO ミニトリムボール

□ネットの高さ ・ 100cm程度(実態に応じて決める)

□基本的なルール

- ・ サーブはサービスラインより後ろから、両手で下から投げ入れる。
- ・ 1バウンドしてからボールを操作する。(ノーバウンドの扱いを児童と検討する)
- ・ 必ず3回触球(レシーブ⇒セット⇒アタック)で相手に返球する。同じ人が複数回触ってはいけない。
- ・ 第2触球は、ボールをキャッチして床に叩きつけるようにセットする。
- ・ 第3触球は、セットされて跳ね上がってきたボールを直接相手コートへ打ち込む。
- ・ 3回で返球ができなかった場合や、返球がアウトになった場合に相手に得点が入る。
- ・ サーブ権が移る度に、後衛⇒後衛⇒応援⇒前衛(サーブ)とローテーションする。
- ・ 1ゲーム6分で行う。

【キャッチセットアタックプレルボールの良さ】

- | | | |
|---------------------|---|--------------|
| ・ コート内の人数が3人 | ⇒ | ◎学習機会の均等化 |
| ・ 3回触球での返球 | | ◎役割行動の明確化 |
| ・ 1バウンドしてからのボール操作 | ⇒ | ◎ボール操作技能の緩和 |
| ・ 第2触球がキャッチを経由したセット | | ◎ボール操作技能の緩和 |
| ・ トリムボールの使用 | ⇒ | ◎ボールへの恐怖心の排除 |

(1) ネット型の本来の楽しさを味わうことができるルール

既存のバレーボールのルール(ボールを落とさない)では、ボール操作技能が難しいため、限られた時間内で、子どもたちが連携して意図的な攻撃するまでの技能向上が難しい。本ゲームでは「1バウンドしてもよいボール操作」「第2触球はキャッチ」といったボール操作技能の緩和がされている。本ゲームルールによって、単元時間内における、ボール操作、ボールを持たない時の動き等の技能の向上を見込んだ上で、ネット型の楽しさである「意図的な連携により、相手コートの空いている場所を狙って攻撃する」楽しさを味わい、役割に応じた意思決定(プレイの状況判断)について学んでいくことができるのではないかと考える。

(2) 役割行動の明確化になっているわかりやすさ

本ゲームのルールでは、3回触球での攻撃(同じ人は複数回触ってはいけない)がルールとなっている。そのため、プレイヤーは必ず全員が役割を持つこととなる。単元を進めていくことで、返球や連携の状況から自分の役割を理解し、動くことができるようになることができるのではないかと考える。また、ゲームの中での役割行動が明確になっていると同時に、役割の流れ(レシーブ⇒セット⇒アタック)も変わらないため、ゲーム状況から、どの場面が課題なのかをふり返り、その場面に焦点を当てて話し合いや練習に臨むといった、対話の活性化も期待できる。

○イメージビデオの共有

○つける力の明確化

白馬北小学校でのネット型ボール運動での系統表(学習指導要領より抜粋)

○ループリック評価

○単元の流れ・1時間の流れを共有

単元の時間計画

○運動のポイントの共有(言語化・可視化)

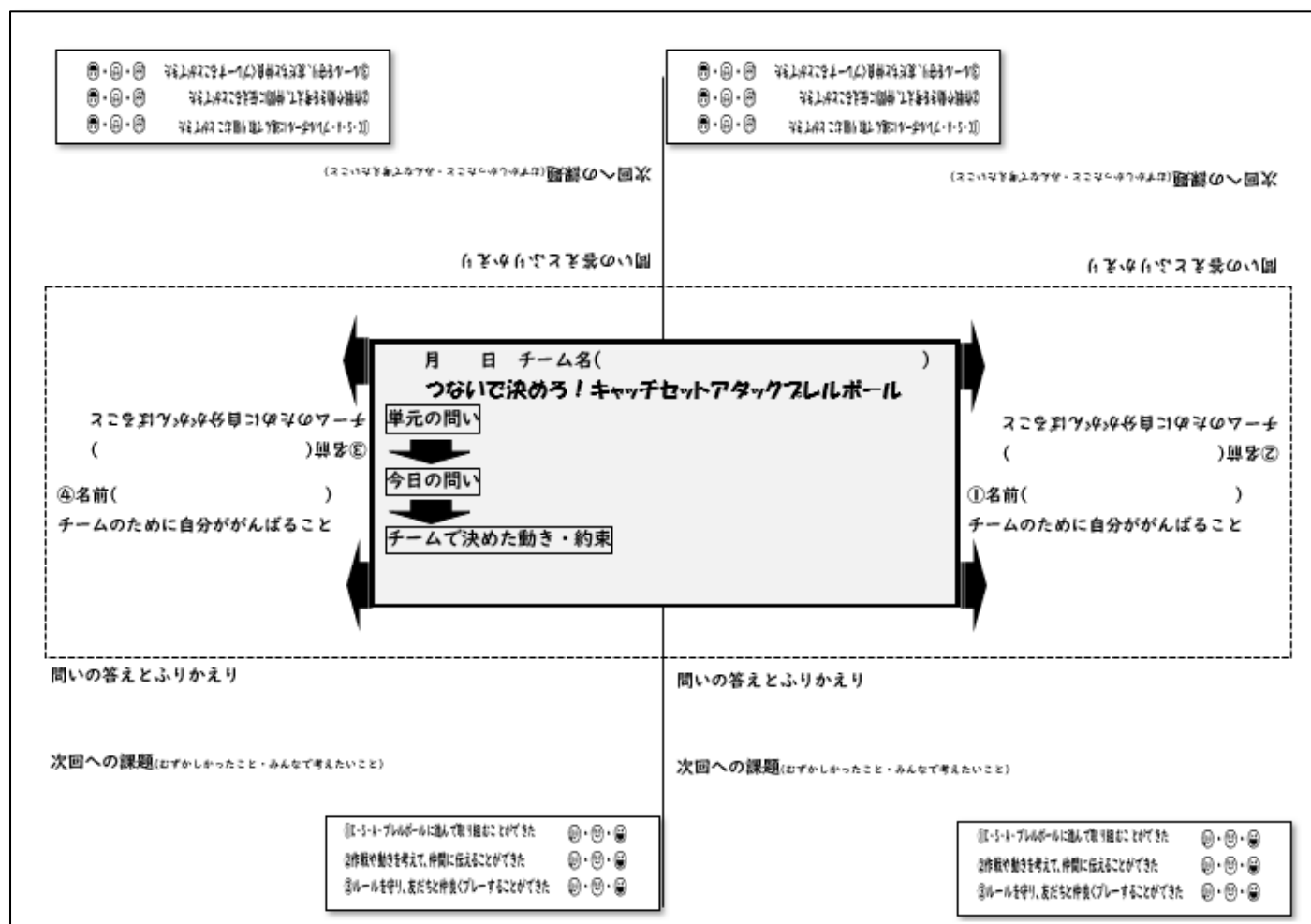
単元の初めに基本的な技能のポイントを指導する。指導した技能のポイントやコツを掲示物・資料として掲示し、いつでも見ながらドリル運動に取り組むことができるようにしておく。また、学習が進む中で出てきたコツは、その都度、掲示物としてまとめ共有、蓄積していく。

【対話の質を高めるために】

○グループで共有の学習カード

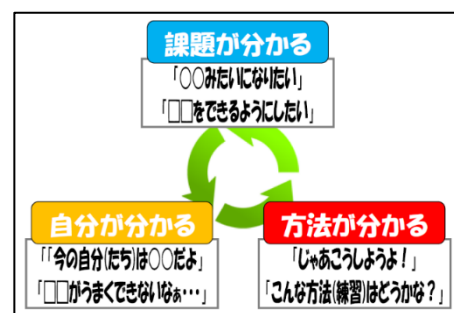
R4年度の北安曇体育研究会で実践した1枚の学習カード(A2)を参考に、メンバー全員が書き込むことができるような形の学習カードを使用する。頭を付き合わせて、めあての設定や授業の振り返りが行われるようにすることで、自然と友との対話が生まれてくるのではないかと考える。

【本時の問い】⇒【チームで決めた動き】⇒【チームのために自分がんばること】⇒【ふりかえり】がリンクするようにしていく。



○話し合いのモデルを掲示

作戦タイム中はどのような内容を話し合うのか、どのような言葉を使えばいいのかを、右の図のような資料を掲示し、モデルを示す。また、児童のワークシートに出てきた具体的な言葉が、どの認識学習に当てはまるのかを分類しながら、教師がピックアップして掲示物に記録し、共有していく。話し合いの仕方や手本が提示されていることによって児童の対話も活性化するのはのではないかと考える。



○対話を生み出す教師の声掛け

ドリル運動では、矯正的な声掛けをし、児童の技能の定着を図りながらも、作戦タイムやゲーム中は対話を生み出す声掛けをすることにより、子どもたちが思考し、対話が生まれてくるのではないかと考える。

肯定的な声掛け	矯正的な声掛け (let's型)	対話を生み出す声掛け (question型)
「いいね!」「ナイス」 「ナイスレシーブ」 「ナイスセット」 「ナイスアタック」	「もっと低い姿勢で準備しよう」 「後ろに下がって準備しよう」 「ネットの近くを狙ってアタックを返そう」 「相手のいないところ狙ってアタックしよう」	「どこでレシーブする?」 「どこに行けばレシーブできる?」 「レシーブはどこに返す?」 「どんな高さにセットする?」 「どこ狙ってアタックする?」

【単元の目標】

(1) 知識・技能

ネット型ゲームでは、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって、易しいゲームをすることができるようになる。

(2) 思考・判断・表現

ゲームに応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようになる。

(3) 学びに向かう力、人間性等

運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

【単元の評価基準】

知識・技能	思考・判断・表現	主知的に学習に取り組む態度
① レシーブ、セット、アタックの基本的なポイントを理解し、ボールを片手、両手で、自陣の味方にパスをしたり、相手コートに返球したりしている。 ② 自分の役割を理解して、ボールを操作できる位置に移動している。	① 自分たちの様子や課題を考え、課題の解決のために簡単な作戦を考えたり、練習方法を選んだりしている。 ② チームでボールをつないでアタックするために必要な動きを考え、友達に伝えている。	① キャッチセットアタックプレルボールに進んで取り組もうとしている。 ② 友と仲よく関わりながら、友達の考えを認めたり、取り入れたりしようとしている。 ③ 勝敗を受け入れ、仲間に応援や励ましの声掛けをしたり、相手チームを称賛したりしている。

【学習活動と評価計画】

時	○学習活動 ・児童の意識 □各時間の問い	評価の観点			・支援 ◎評価方法
		知	思	態	
課題把握 1・2	○ルールを確認し、試しのゲームを行う。 □やってみて楽しいところは？ 難しかったところは？ 〈難しかったところ〉 ・うまくレシーブできないな。 ・セットが変な方向に飛んでいってしまう。 ・アタックが相手コートへ返せないな。 ・アタックまでつながらないな。 ・なかなかつながらなくて思い通りに攻撃できないな。 〈楽しかったところ〉 ・みんなでボールがつながった時が楽しかった。 ・アタックを打って、得点出来たら楽しかった。				・イメージビデオを視聴し、ルールを確認する。 ・授業の約束、授業の進め方や単元の進め方を確認し、見通しをもって学習を進められるようにする。 ・レシーブ・セット・アタック等の用語を確認し、共通用語で子ども同士が対話できるように促す。 ・ドリル練習を紹介して取り組む。 ・ルールの中で理解できていない点を確認し、全体で共有する。 ・応援や励ましの声掛け、円陣を称賛し、広めていく。 ・再度イメージビデオを視聴しゴールイメージを共有し、児童の願いやゴールイメージから単元の問いを設定する。
	単元の問い チームでつないで、アタックをするにはどうすればいいかな？				
共通の課題 3・4・5・6	○兄弟チームと練習ゲームをする。 □レシーブのコツはなに？ ・うまくレシーブできないよ。後ろにボールが行っちゃうな。 ・ねらったところに返すのとても難しいな。 ・ボールにしっかり回りこんで、おへそを返したい方向へ向けるように意識しよう。 ・コートの方で準備していよう。 ・膝を曲げて、レシーブするといいよ。 ・腕を振らないように気を付けよう。 ・両手だけでなく、片手でもレシーブできるかもしれないな。	①		① ↓ ③	・レシーブの課題意識を取り出し、課題を設定する。 ・技能が身についている児童をモデルに(映像資料やT2の模範)レシーブのポイントを確認する。 ・ポイントに対して、自分なりのコツを教え合うようにする。 ・振り返りの中に出てきた児童のコツを拡大した掲示物で共有する。 □レシーブ技能は単元を通じてドリル運動の様子を観察し評価する。

3 ・ 4 ・ 5 ・ 6 共通の課題	□どこでアタックすればいいだろう？ ・どこでアタックすればいいかな。 ・ネットの近くだと相手に返しやすいね。 ・レシーブはネットの近くを狙って返すようにしよう。 ・それにはネットの近くでセットしないとね。 ・自分の真下にバウンドさせるようにセットした方がアタックに人が打ちやすそうだな。 ・アタックの人はネットの近くまで動いてアタックを打とう。 □アタックまで繋げるにはどんなことを意識すればいいかな？ [レシーブ] ・レシーブをネットの近くに返すように狙って意識してやろう。 ・しっかりボールに回り込んでセットの人におへそを向けてレシーブしよう。 ・フワッとした高いボールを返したいな。 [セット] ・ネットの近くでセットできるように動こう。 ・レシーブする人に声で場所を知らせよう。 [アタック] ・セットする人の近くで打つようにしないと！ ・友達がレシーブしたら、セットする人の近くまで素早く動いてアタックしよう。 □得点するためのアタックのコツはなに？ ・アタックまでつながるようになってきたけどなかなか得点が決まらないな。 ・頭の上の方で打つとうまく力が入らないな。 ・顔の近くで打った方がしっかりとボールに当てられたよ。 ・守りがいないところを狙えば得点できるんじゃないかな。 ・相手の足元を狙えばいいよ！	② ① ② ①	① ③ ・作戦板を使い、どのように動けばよいか確認できるようにしておく。 ・理想とする返球場所をコート内に視覚的に分かるように示して確認する。 ・必要に応じて、どんなセットをすれば、アタックの人が打ちやすいかセットの技能的なポイントを確認する。 ・記録映像を視聴し、アタックまでつながっている時とつながっていない時を比較し、問いを設定する。 ・レシーブ、セット、アタックの動きと役割分担を整理して考える視点を押さえる。 ・前時に学習したアタックを打つ場所(セットする場所・レシーブを返す場所)について確認する。 ・作戦板を使い、どのように動けばよいか確認できるようにしておく。 ・コート図を用いて、どこをねらったらアタックが決まりそうなのか課題を投げかける。 ・アタックの技能的なポイントを確認する。 ・チームごと自分たちの課題が何かを明らかにして次時に望むように促す。
7 ・ 8 ・ 9 チームごとの課題	○リーグ戦を行い、他のチームと試合をする。 □チームの課題はなんだろう？ どうすればチームの課題を解決できるかな？ 【レシーブに課題意識がある場合】 ・ネットの近くにレシーブを返せないな。 ・もっとレシーブ練習をしないといけないな ・ボールを左右や前後に投げて、少し難しくしてドリル練習をやってこよう。 【つなぎの動きに課題意識がある場合】 ・セットする予定の人がレシーブしちゃった時にうまくいかなかったな。どうしよう？ ・決めた役割とは違うけど、近くの人が代わりにセットをしよう。 【アタックに課題意識を持った場合】 ・つながるようになってきたからもっとアタックについて考えよう。 ・山なりのアタックじゃなくて、まっすぐ進むアタックを打てるようにしよう。 ・アタックを工夫したら得点できるようになってきたぞ。みんなで練習しよう。	① ② ① ↓ ↓ ↓ 総括的な評価	・授業の冒頭に課題設定をし、自分たちの課題に合ったドリル活動を選択するように促す。 ・グループで苦手な場面に焦点を当てて、どのようにボールやプレイヤーが動けばよいかを、作戦板上やコート上で具体的に確認するように促す。 ・勝敗にこだわらず、学習を通してのチームや個人のプレーの変化に目を向けて、ふりかえることができるようにする。 □単元の学習を総括的に評価する。

【本時案】

(1)主 眼

ネットの近くがアタックを打ちやすいと学んだ子どもたちが、どのように動けばアタックまでつながるかを考える場面で、レシーブ、セット、アタックそれぞれの役割や動きを確認したり、考えた動きをゲームで試したりすることを通して、アタックにつなげるために必要な動きを考え、友達に伝えることができる。(思考・判断・表現②)

(2)本時の位置

前時：アタックの打つ場所(セットする位置・レシーブの返球場所)について学習した。

次時：得点するためのアタックについて学習する。

(3)使用用具(個数)

・バドミントンの支柱(12本) ・トリムボール(10個) ・得点板5台 ・デジタルタイマー

(4)指導上の留意点

・T1とT2で机間指導にあたるグループを分担しておく。

(5)展開

	学習活動	・予想される児童の反応	○支援 □評価	時
導入	会場の準備 班ごと準備体操 ドリル練習	・学習したレシーブのコツを意識しながらドリル練習しよう。 ・ねらったところに返したいな。 ・コート後ろに下がってレシーブの準備をするようにしよう。	○正しい服装で運動しているか。用具が正しく配置されているなどを確認する。 ○レシーブの技能的なポイントやコツを意識しながらドリルに取り組むように促す。	10
	整列 あいさつ 課題把握	・どう動けばアタックまでボールをつなげるようになるかな？	○記録映像を視聴し、アタックまでつながっている時とつながっていない時を比較し、問いを設定する。	5
	問い アタックまでつなげるにはどんなことを意識すればいいかな？			
展開	グループワーク	☒ レシーブをネットの近くを狙って返すように意識してやろう。	○レシーブ、セットの、アタックの3つの役割に分けて考えるように視点をする。	6
	ゲーム①	☒ しっかりボールに回り込んでセットの人におへそを向けてレシーブしよう。	○前時に学習したアタックを打つ場所(セットする場所・レシーブを返す場所)について確認する。	6
	グループワーク	☒ ネットの近くでセットできるように動こう。 ☒ レシーブする人に声で場所を知らせよう。	○本時の問いに対するチームで動きを決め、チームで決めた動きに対して自分が取り組むことを記入するように促す。	4
	ゲーム②	☒ セットする人の近くでアタックを打つようにしないとイケないな。 ☒ 友達がレシーブしたら、セットする人の近くまで素早く移動しよう。 ・「前に動いて」と声を出して、友達にどこへ動くか教えてあげよう。	○必要に応じて、グループワークの前に全体で動きを確認し、共有する。	6
終末	本時の振り返り	・動きを確認したけど、思ったように動けなかったな。 ・ネットの近くにレシーブすることがまだできていないから、そこを中心に練習していこう。 ・考えたこと意識して動いたら、アタックまでつながることが増えたな。 ・つながるようになってきたから、もっと強いアタックを打ちたいな。	◎チームでボールをつないでアタックするために必要な動きを考え、友達に伝えることができる。 (児童の観察・学習カードの記述) 【思考力・判断力・表現力②】	5
	(全体共有)		○本時の問いに対する振り返りを学習カードに記入するように促す。 ○必要に応じて児童の振り返りや次時につながる課題を取り上げ、全体に共有する。	3

～授業を見ていただきたい点～

- ①意思決定と技能を緩和するための教材としてキャッチセットアタックプレルボールを扱ったことや、課題設定を明確にしたこと、グループ全員が記入できる学習カードを用いたことは子どもたちのより良い対話を生み出すことにつながっていたか。
- ②学びの見通しや足跡、対話の仕方、ルーブリック評価を示したことは子どもにとってわかりやすい体育となって、自ら運動を実践していく子どもたちを育てることにつながっていたか。

ネット型ゲーム ルーブリック

白馬北小学校 4 年生

単元の最後にみんながなっていて欲しい姿です。目標にして学習に取り組みましょう。

【知識・技能】

見るポイント⇒ドリルやゲームの様子

項目		◎	○	△
ボール操作	レシーブ	レシーブのポイントが理解し、ねらったところにボールを返球することができる。	レシーブのポイントを理解し、ボールを味方へ返球している。	レシーブのポイントが理解できておらず、ボールを操作できる位置に移動していない。
	セット	セットのポイントが理解し、アタッカーに合わせたセットをすることができる。	セットのポイントを理解し、打ちやすい高さにセットしている。	セットのポイントが理解できておらず、ボールを操作できる位置に移動していない。
	アタック	アタックのポイントを理解し、相手のコートにねらったところに返球している。	アタックのポイントを理解し、相手のコートへ返球している。	アタックのポイントを理解できておらず、ボールを操作できる位置に移動していない。
ボールを持っていない時の動き		自分の役割を理解して、役割が変わっても、ボールを操作できる位置に移動している。	自分の役割を理解して、ボールを操作できる位置に移動している。	自分の役割が分からず、ボールを操作できる位置に移動していない。

【思考力・判断力・表現力】

見るポイント⇒話し合いの様子・ドリルやゲームの様子・学習カードの内容

項目	◎	○	△
課題を見つける 作戦を考える 練習方法の選ぶ	自分たちの良いところや課題を考え、課題に応じた練習方法や作戦を考えたり、選んだりして、仲間に伝えている。	自分たちのチームの良いところや課題を考え、課題に応じた練習方法や作戦を選んでいる。	自分たちのチームの良いところや課題を考えて運動していない。
動きを考え 友達に伝える	チームでボールをつないでアタックするために必要な動きを考え、チームのみんなに伝えている。	チームでボールをつないでアタックするために必要な動きを考え、友達に伝えている。	チームでボールをつないでアタックするために必要な動きを考えていない。

【主体的に学ぶに向かう態度】

見るポイント⇒準備や片付けの様子・話し合いの様子・ドリルやゲームの様子・学習カード

項目	目標とする姿
運動への取り組み	キャッチセットアタックプレルボールに進んで取り組んでいる。
友達との関わり	誰とでも仲よく関わりながら運動に取り組み、 友達の考えを認めたり、取り入れたりしようとしている。
勝敗の受け入れ	勝敗を受け入れ、仲間に応援や励ましの声掛けをしたり、 相手チームを称賛したりしている。

全てできている…◎ ・ 1つ以上できている…○ ・ 1つもできていない…△