

第1章 研究を進めるにあたって

1 研究主題

役割を理解して全員が参加するボール運動：ネット型ソフトバレーボールの授業
—「ひろう」「つなぐ」「うつ」の連係プレーによる攻撃を通して—

2 主題設定の理由

現行の小学校学習指導要領解説体育編のボール運動においては、運動の楽しさや喜びに触れ、その技能を身に付けることができるようにすることが求められており、ネット型では簡易化されたゲームで、チームの連係による攻撃や守備によって、攻防をすることが技能の指導内容となっている。¹⁾

昨年度行ったキャッチバレーボール^{※)}の授業を振り返ると、各触球の目的を理解していないやみくもな返球や、苦手の児童がゲームに参加できない状況が散見された。そうした授業では仲間と連係して協力することや、チームで連係する楽しさを味わうことができているとは言えない状況であった。

日本バレーボール協会はソフトバレーボールについて、「一般的にレクリエーション・スポーツとしてよく知られており、スポーツを行う時間や場所、楽しみ方などの多様化に応えたものである。まさに『みんなのスポーツ』にふさわしく、全ての競技者に等しくプレーできるチャンスがあり、適切な運動量と安全性が確保され、またバレーボールの基礎技術が簡単に、だれもが、いつでも、どこでも手軽にできるスポーツである。」²⁾と述べている。

ネット型の楽しさについて、関野は「小学生にとって、ボールゲームで楽しいと感じる瞬間は、意図的な攻撃の結果として得点を得る時である」³⁾と述べている。岩田は小学生段階のゲームでは、1チーム3人のメンバー構成で、個々のプレイヤーが必ず1回ずつ関与する3回触球制のルールを用いて、プレイヤー全てに連係プレーの役割行動への実質的な関与を促し、役割行動に向けた判断行為に参加することが大切であると述べている。⁴⁾また、福原らは各触球場面の意味を理解し、それぞれの目的を押さえてから、必要な技能を習得させることの大切さを述べている。⁵⁾

そこで、本研究では、ゲーム人数を3人とし、相手コートへ返球する過程でコート内の味方全員が自身の役割を理解して触球し、各触球を「ひろう」「つなぐ」「うつ」という3つの役割に分けゲームにおける判断行為を整理する。このことから、プレイヤー全員にゲームの役割行動への関与を促し、連係プレーの結果として相手コートへの攻撃を行うことができると考え、本主題を設定した。

※「キャッチバレーボール」は、小学校学習指導要領解説体育編の中学年ゲーム：ネット型ゲームの例示に示された「ソフトバレーボールを基にした易しいゲーム」¹⁾として昨年度行ったゲームである。各触球場面でキャッチを認め、「自陣から相手コートに向かって、相手が捕りにくいようなボールを返すゲームをする」¹⁾ことを目指したものである。

3 研究の目的

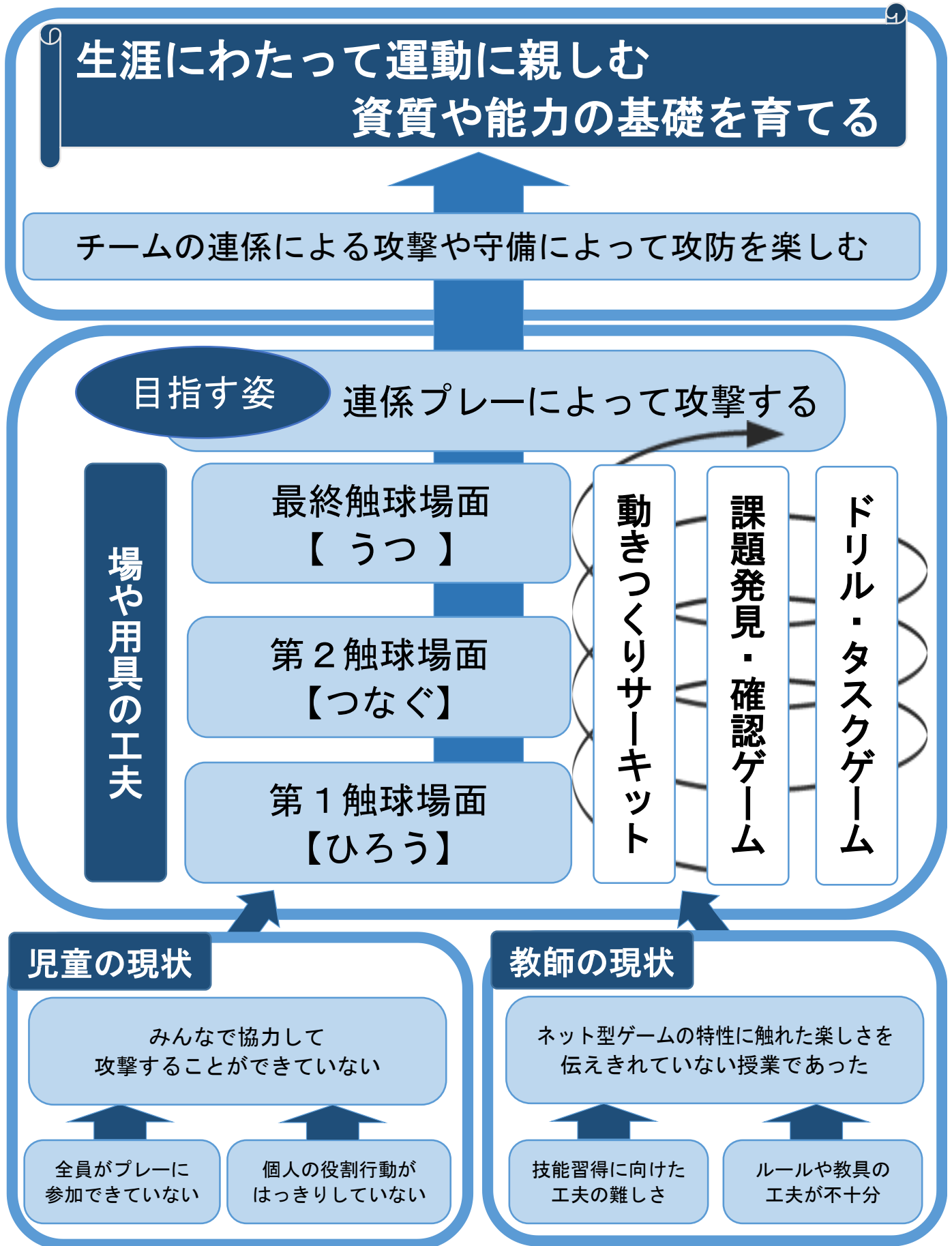
ソフトバレーボールの授業において、コート内の味方全員の役割行動への関与を促し、自身の役割を理解して触球することによる学習過程を検証し、連係プレーの結果として相手コートへの攻撃を行うことができる授業モデルを提案する。

4 研究の仮説

小学校第5学年のソフトバレーボールの授業において、ゲーム人数を3人とし、場面ごとの役割行動に向けた判断行為を明確にすることで「ひろう」「つなぐ」「うつ」の役割を理解して全員が参加する連係プレーによる攻撃ができるようになるだろう。

5 研究の内容と方法

- (1) 授業実践に先立ち、文献等により理論研究を行う。
- (2) 理論研究を基にした指導計画により授業実践を行い、仮説の検証を行う。
- (3) 理論研究と授業実践を基に、連係プレーによる攻撃を展開するソフトバレーボールの授業について研究のまとめを行う。



第2章 理論の研究

1 ボール運動：ネット型について

(1) 小学校学習指導要領解説体育編における技能の内容について¹⁾ (抜粋)

第3章 各学年の目標及び内容 第3節 第5学年及び第6学年の目標及び内容

E ボール運動

(1) 技能

- (1) 次の運動の楽しさや喜びに触れ、その技能を身に付けることができるようにする。
 イ ネット型では、簡易化されたゲームで、チームの連係による攻撃や守備によって、攻防をすること。

(2) ネット型の技能について

小学校学習指導要領解説体育編における、ボール運動：ネット型の技能と例示については表1の通りである。

表1 ネット型の技能と例示¹⁾

第5学年及び第6学年	<p>イ ネット型</p> <p>操作しやすいボールを用いたり、ボール操作についての制限を緩和することを通して、連係プレーによる攻撃やそれに対応する守備がしやすくなるように簡易化されたゲームをする。</p> <p>(ア) 軽くてやわらかいボールを片手や両手で操作したり、チームの連係プレーによる攻撃が成り立つように素早く場所を移動したりして、ネットをはさんだゲームができるようにする。</p> <p>(イ) ボール操作についての制限を緩和したボールがつながりやすい状況の中で、相手が捕りにくいようなボールを打ち返すことができるようにする。</p>
	<p>[例示]</p> <p>○ソフトバレーボール</p> <p>○プレルボール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自陣のコート（中央付近）から相手コートに向けサービスを打ち入れること。 ・ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動すること。 ・味方が受けやすいようにボールをつなぐこと。 ・相手コートにボールを打ち返すこと。

2 ソフトバレーボールについて

(1) ソフトバレーボールとは²⁾

ソフトバレーボールは一般的にレクリエーション・スポーツとしてよく知られており、スポーツを行う時間や場所、楽しみ方などの多様化に応えたものである。まさに「みんなのスポーツ」にふさわしく、全ての競技者に等しくプレーできるチャンスがあり、適切な運動量と安全性が確保され、またバレーボールの基礎技術が簡単に、だれもが、いつでも、どこでも手軽にできるスポーツである。

(2) 役割の明確化について

福原らはソフトバレーボールの競争課題を「『ラリーを続け合うこと』ではなく『ラリーを中断させる』ことである。」⁵⁾と述べている。そして「『ラリーを中断させる』為の、各触球の役割行動」⁵⁾を示している。

また、岩田はボール運動系のネット型の役割行動について「『ゴール型』や『ベースボール型』に比較して、ゲームにおいて要求される『判断』の構造がそれほど複雑でない。」⁴⁾と述べている。

児童の中学年におけるゲームの内容は「ラリーの続くゲームをする」とあるが、高学年におけるゲームの内容は「連係プレーによる攻撃やそれに対応する守備がしやすくなるように簡易化されたゲームをする」¹⁾へと発展させている。そこで本研究ではチームで連係して得点をするための役割行動を明確に示すことで、触球場面ごとのねらいを指導していく。

「連係プレーによる攻撃やそれに対応する守備がしやすくなるように簡易化されたゲームをする」ことの実現に向けた本研究における各触球場面の役割行動を福原の理論⁵⁾を参考にして作成したものが表2である。

表2 本研究における各触球の役割行動

局面	役割行動
第一触球 [ひろう] 場面	相手コートから送られたボールの、自コートへの落下を阻止し、守備から攻撃へと場面転換を図る。
第二触球 [つなぐ] 場面	第一触球者がはじいたボールの自コートへの落下を阻止してキャッチし、最終触球者が打ちやすいボールを投げ上げる。
最終触球 [うつ] 場面	得点に向けて第二触球者がキャッチした位置でアタックの準備をし、相手コートへ打ち返す。

(3) ボール操作を簡易化するための工夫について

竹内らはネット型の本質的な魅力は、「相手にボールをコントロールさせないように攻撃することがネット型の主要な戦術的課題であり、そのためにチームでどのように連携するかを追求すること」⁶⁾であると述べているが、そうした魅力に迫るために「動くボールの軌道を読み、落とさないように手で弾いてコントロールするというボール操作は極めて難しく、子供たちの技能レベルでは困難である」⁶⁾とも述べている。

また、岩田もボール操作の難しさにおける教師の課題として「子どもたちの能力段階に対して難易度の高すぎるボールコントロールの技能を要求している傾向が強い」⁴⁾と述べている。さらに、澤田は「キャッチトスを取り入れることでセッターのセットを易しくし、ミスが減らすことが可能になります。」⁷⁾と述べている。他にも、「球技に苦手意識をもっている児童は、失敗を恐れて不安を感じているが、キャッチトスを取り入れることでレシーブが正確でなくても広範囲にわたってセッターがカバーできるので不安感を取り除いてくれます」⁷⁾とも述べている。

そこで本研究では、ボール操作の技能の難しさを緩和するためにルールや教具を工夫した。

ルールの工夫では、第二触球 [つなぐ] 場面でキャッチを認めることで場面ごとの役割行動を判断しやすくした。

教具では、本研究のゲームにおいて、日本バレーボール協会がソフトバレーボール小学校体育科教材として推薦している軽いボール (100 g) を使用した。このボールを使用することで、痛みや恐怖心を感じづらいつと考えられる。

(4) 触球回数と3人制ゲームについて

竹内らは相手コートへ返球するまでの触球回数について、「『3回以内』、あるいは『何度でも可』とするルールの下では、一つ一つの触球の意味が極めて不明瞭であり、場合によってはチームの連係さえ不必要な状況を招いてしまう恐れもある。」⁶⁾と述べている。

また、岩田は「小学校段階のゲームでは、全て1チーム3人のメンバー構成で、個々のプレイヤーが必ず1回ずつ関与する3回触球制のルールを共通の土台としている。このことでの中心的な発想は、プレイヤー全てに連係プレーの役割行動への実質的な関与を促し、役割行動に向けた判断行為に参加することを意味している。」⁴⁾と述べている。

本研究においては、「連係プレーによる攻撃やそれに対応する守備がしやすくなるように簡易化されたゲームをする」ことの実現に向け、個々に求められる役割行動がより明確になることをねらって、1チーム3人でゲームを行う。そして、相手コートへの返球の過程でコート上のプレイヤー全員に一回ずつ触球する機会を与え、全員で協力して攻撃を組み立てることとした。

(5) 攻撃をテーマに掲げることについて

関野はボールゲームの楽しさを感じる瞬間は「意図的な攻撃の結果として得点を得る時である。」³⁾と述べている。また、ネット型の授業を計画する上でアタックは他の技能と比較して習得しやすく、自分たちの攻撃で得点させるためにも相手コートへのアタックをテーマに掲げることの意義を述べている。³⁾

また、合田らは「バレーボールが持っている楽しさのひとつとして、3回という限られた触球回数の中で攻撃へと組み立てスパイクを打つことがある。」「スパイクを打つために必要な技能や知識について整理し、学習させることで、スパイクを打つことができるようにするとともに、スポーツが持っている本質的な楽しさを味わうことができるようにしたい」⁸⁾とも述べている。

「連係プレーによる攻撃やそれに対応する守備がしやすくなるように簡易化されたゲームをする」ことの実現に向け、本研究では、目指す姿を全員が参加した結果の「連係プレーによって得点すること」とし、プレイヤー全員で協力してアタックへとつなぐ攻撃の楽しさを伝えていきたい。

(6) ゲームパフォーマンスの分析について

小畑らは単元を通して「意図的なセットを経由した攻撃」がゲーム中にどの程度出現させることができたかを分析するため、ゲーム中の全ての攻撃を分類できるよう、カテゴリーを設定してゲームパフォーマンスとして位置付けている。⁹⁾

本研究では「連係プレーによる攻撃」を目指し、児童に分かりやすいよう第一触球を「ひろろ」、第二触球を「つなぐ」、最終触球を「うつ」として行うこととする。また本研究におけるゲーム様相の分析のため、チームの連係プレーを、第一触球[ひろろ]場面、第二触球[つなぐ]場面、そして最終触球[うつ]場面において「ゲームパフォーマンスのカテゴリー」⁹⁾を参考にして整理し(表3、表4、表5)、単元前後での様相の変化を分析することとする。また、連係プレーによる攻撃が実現できたかを表6に示したカテゴリーに整理して分析することとする。

表3 「第一触球[ひろう]場面で仲間につながりやすい触球ができたか」についての分析カテゴリー

カテゴリー	パフォーマンスの定義	具体的な様相
レベル3	仲間につながりやすいように「ひろう」ことができた。	ボールをはじき、第二触球者につながった。
レベル2	仲間につながりやすいように「ひろう」ことができなかった。	ボールに触れることはできたが、第二触球者がキャッチできなかった。
レベル1	「ひろう」ことができなかった。	ボールに触れることができなかった。

表4 「第二触球[つなぐ]場面で仲間が攻撃しやすい触球ができたか」についての分析カテゴリー

カテゴリー	パフォーマンスの定義	具体的な様相
レベル2	「つなぐ」ことができた。	最終触球者がアタックすることができた。
レベル1	「つなぐ」ことができなかった。	最終触球者がボールに触れることができなかった。

表5 「最終触球[うつ]場面で、相手コートへの攻撃ができたか」についての分析カテゴリー

カテゴリー	パフォーマンスの定義	具体的な様相
レベル3	相手コートへ攻撃することができた。	相手コート内に「うつ」ことができた。
レベル2	相手コートに攻撃することができなかった。	ネットにかかったり、アウトになったりして相手コート内に返球できなかった。
レベル1	攻撃ができなかった。	ボールに触れることができなかった。

表6 「チームの連係プレーによる攻撃が実現できたか」についての分析カテゴリー

カテゴリー	パフォーマンスの定義	具体的な様相
レベル4	連係プレーによる攻撃が実現できた。	「ひろう」「つなぐ」「うつ」を経て相手コート内に返球できた。
レベル3	連係プレーは実現できたが、攻撃には至らなかった。	「うつ」場面でボールに触れることができなかったり、ネットにかかったり、アウトになったりして、相手コート内に返球できなかった。
レベル2	連係プレーには至らなかった。	「ひろう」場面でボールに触れることはできたが、第二触球者がキャッチできなかった。
レベル1	連係プレーがなかった。	「ひろう」場面でボールに触れることができなかった。

これまで述べてきた理論に基づき、検証授業を進めることとする。

第3章 検証授業

1 研究の仮説と検証の方法

(1) 仮説

小学校第5学年のソフトバレーボールの授業において、ゲーム人数を3人とし、場面ごとの役割行動に向けた判断行為を明確にすることで「ひろろ」「つなぐ」「うつ」の役割を理解して全員が参加する連係プレーによる攻撃ができるようになるだろう。

(2) 期間

平成29年10月3日（火）～11月1日（水）10時間扱い

(3) 場所

座間市立相武台東小学校 体育館

(4) 対象

第5学年4組 男子 12名 女子14名 計26名（4名×4チーム 5名×2チーム）

(5) 単元名

ボール運動：ネット型ソフトバレーボール

(6) 主なデータの収集方法

ア アンケート調査

- | | | |
|---------------|-----------|----|
| (ア) 実態調査アンケート | 6月 22日（木） | 実施 |
| (イ) 事前アンケート | 9月 28日（木） | 実施 |
| (ウ) 事後アンケート | 11月 2日（木） | 実施 |

イ 学習カード

個人学習カード（毎時）

ウ 映像

毎時間、ビデオカメラ（移動式1台、固定式3台）により、学習の展開及び抽出児童の動きの様子について記録する。

エ 観察

授業観察者による児童の動きの分析をする。

(7) 分析の視点・観点と具体的な分析の方法

分析の視点	分析の観点	分析の方法		
		学習活動	手がかり	具体的な手立て
(1) 役割行動を理解してゲームに参加することができたか	ア 各触球場面で役割を理解して行動することができたか イ 味方が受けやすいボールをつなぐ動きを身に付けるために、「ステージパス」は有効であったか ウ 相手コートにボールを打ち返す動きを身に付けるために、「イルカアタック」及び「台上アタック」は有効であったか	○ためしのゲーム ○課題発見・確認ゲーム ○メインゲーム	映像	映像分析
(2) 関係プレーに必要な動きが身に付いたか	ア ボールの方向に素早く移動する動きを身に付けるために、「アイスクリームキャッチ」は有効であったか イ 味方が受けやすいボールをつなぐ動きを身に付けるために、「ステージパス」は有効であったか ウ 相手コートにボールを打ち返す動きを身に付けるために、「イルカアタック」及び「台上アタック」は有効であったか	○動きづくりサーキット ○ためしのゲーム ○課題発見・確認ゲーム ○メインゲーム	映像 事前アンケート 事後アンケート	映像分析 事前アンケート 事後アンケート
(3) 関係プレーが身に付いたか	ア 第一触球者から第二触球者へボールをつなぐために、「ひろってキャッチ！ゲーム」は有効であったか イ 3人攻撃で相手コート内に返球するために、「つないでドン！ゲーム」は有効であったか ウ 関係して相手コートへ返球することができたか	○ドリルゲーム ○ためしのゲーム ○課題発見・確認ゲーム ○メインゲーム	映像 事後アンケート	映像分析 事後アンケート
(4) 役割行動を理解してゲームに参加する楽しさを味わうことができたか	ア 関係プレーや「ひろう」「つなぐ」「うつ」ことを通してソフトバレーボールの楽しさを感じることができたか	○ためしのゲーム ○メインゲーム ○ドリルゲーム ○課題発見・確認ゲーム	学習カード 事後アンケート	学習カードや事後アンケートの記述を分析

※「アイスクリームキャッチ」「ステージパス」「イルカアタック」「台上アタック」「ひろってキャッチ！ゲーム」「つないでドン！ゲーム」「課題発見・確認ゲーム」についてはP13～16に記載。

2 学習指導計画

(1) 単元の目標

- ア 次の運動の楽しさや喜びに触れ、その技能を身に付けることができるようにする。ネット型では、簡易化されたゲームで、チームの係による攻撃や守備によって、攻防をすること。＜技能＞
- イ 運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、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。＜態度＞
- ウ ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。＜思考・判断＞

(2) 評価規準¹⁰⁾

ア 「E ボール運動」の評価規準に盛り込むべき事項〔第5学年及び第6学年〕

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
ボール運動の楽しさや喜びに触れることができるよう、進んで取り組むとともに、ルールを守り助け合って運動をしようとしたり、運動をする場や用具の安全に気を配ろうとしたりしている。	ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に合った作戦を立てたりしている。	ゴール型、ネット型、ベースボール型について、簡易化されたゲームで攻防をするためのボール操作やボールを持たないときの動きを身に付けている。

イ 「E ボール運動」の評価規準の設定例〔第5学年及び第6学年〕

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> ・集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、ボール運動に進んで取り組もうとしている。 ・ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ・用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ・運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型やネット型、ベースボール型のゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うためのルールを選んでいる。 ・チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ネット型では、簡易化されたゲームで、チームの係による攻撃や守備をするための動きができる。 ・自陣のコート（中央付近）から相手コートに向けサーブを打ち入れることができる。 ・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。 ・相手コートにボールを打ち返すことができる。 (ゴール型・ベースボール型は省略)

ウ 本研究で取り扱う「E ボール運動(ネット型)」の評価規準 [第5学年及び第6学年]

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
①集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、ソフトバレーボールに進んで取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。	①チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。	①ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動することができる。 ②味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。 ③相手コートにボールを打ち返すことができる。

※「本研究で扱う評価規準」の丸数字については、次の内容の項目に対応する。

○単元計画：「指導内容」「評価内容」

○授業の実際：「本時のねらい」「本時の評価」「展開」

(3) 概元計画

日時	10月3日	10月6日	10月10日	10月13日	10月16日	10月17日	10月19日	10月24日	10月30日	11月1日
時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
段階	はじめの段階			技能を高める段階			進んだ段階			
0	・あいさつ・用具準備・準備運動・健康観察・課題確認									
5	・あいさつ・用具準備・準備運動・健康観察・課題確認									
10	オリエンテーション	動きづくりサーキット	課題発見ゲーム	【ひろう】【つなぐ】【うっ】 動きづくりサーキット			ドリルゲーム【ひろう】【つなぐ】【うっ】 つないでドン！ゲーム	タスクゲーム【ひろう】【うっ】 アタックゲーム	課題解決学習	
15										
20	動きづくりサーキット オリエンテーション		ゲームの振り返り	ドリルゲーム【ひろう】【つなぐ】 つないでドン！ゲーム			タスクゲーム【ひろう】【うっ】 アタックゲーム	タスクゲーム【ひろう】【うっ】 スペースドロップゲーム	メインゲーム	
25				ドリルゲーム【ひろう】【つなぐ】 ひろってキャッチ！ゲーム						
30		ためしのゲーム	動きづくりサーキット							
35	ためしのゲーム									
40										
45	課題発見・確認ゲーム									
	・学習カード記入・学習のまとめ・整理運動・片付け・あいさつ									
時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
指導内容	②		①							
思考内容								①		
技能内容				②	①	③				
評価内容				②				①		
技能内容						②	①	①		
研究	【ひろう】【つなぐ】【うっ】	【ひろう】【つなぐ】【うっ】	【ひろう】【つなぐ】【うっ】	【ひろう】【つなぐ】	【ひろう】【つなぐ】	【ひろう】【つなぐ】【うっ】	【ひろう】【つなぐ】【うっ】	【ひろう】【つなぐ】【うっ】	【ひろう】【つなぐ】【うっ】	【ひろう】【つなぐ】【うっ】

3 学習指導の工夫

(1) 動きづくりサーキット

小学校学習指導要領解説体育編に示された「チームの係による攻撃や守備によって、攻防をする」ことへ向けて、本研究で目指す「係プレーによって攻撃する」ことを実現するためには、各触球場面につながる動きを身に付けさせることが必要である。そのため、係プレーに必要な各触球場面における〔ひろう〕〔つなぐ〕〔うつ〕動きを身に付けるための「動きづくりサーキット」を学習として取り入れた。「動きづくりサーキット」のねらいと行い方、留意点及び場の設定について、表7にまとめた。

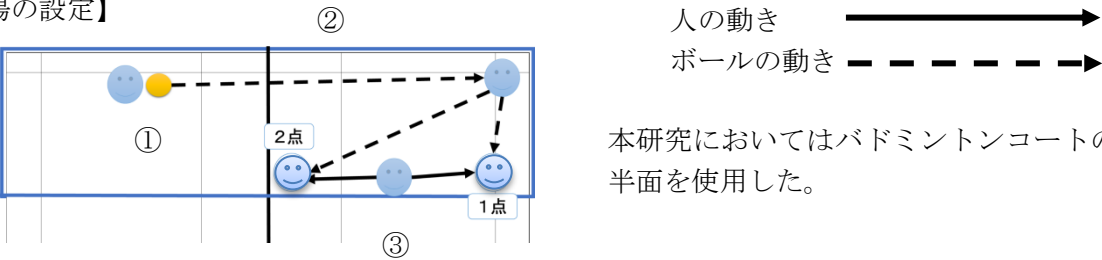
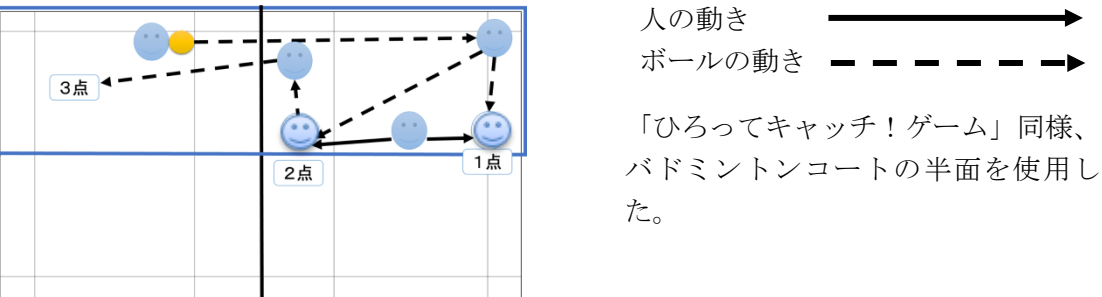
表7 「動きづくりサーキット」のねらいと行い方、留意点及び場の設定

学習活動	ねらい	行い方	留意点	場の設定
アイスクリームキャッチ	係プレーによる攻撃の実現に向け、第一触球〔ひろう〕場面の動きを身に付ける。	相手からのボールを、ミニコーンを使ってキャッチする。ボールに対しておへそを向けて、落下点を予測し素早く入る。	ボールは下投げで行う。コーンの中に納まるよう、膝のクッションを使って優しく受け止めるよう指導する。	ペアで向かい合う。動きが身に付いてきたら前後左右に投げ分けたり、距離を遠くしたりする。 
ステージパス	係プレーによる攻撃の実現に向け、第一触球〔ひろう〕場面及び第二触球〔つなぐ〕場面の動きを身に付ける。	フープ内の児童はボールを山なりに投げ、ペアは落下点へ素早く移動し、返球する。フープから出ずにキャッチできるよう返球する。	フープ内の児童は第二触球場面、ペアの児童は第一触球場面と、ゲーム場面を想定して動きを身に付けられるよう指導する。	ネットを隔ててペアと向かい合い、一人はフープの中に立つ。 
イルカアタック	係プレーによる攻撃の実現に向け、最終触球〔うつ〕場面の動きを身に付ける。	コーンバーから吊るされた、ネットに入ったボールをアタックする。	ボールは片手を直上に挙げた高さとする。肘の高さに注意し、半身になって右利きの児童は左手で位置を合わせて打つよう指導する。動かないボールを打つことにより、アタック時のインパクト感覚を得られるよう指導する。	近くに人がいないことをよく確認させ、打った後にコーンバーを前方へ流すようにする。 
台上アタック		台の上にいる児童が軽く投げ上げたボールを相手コートへ打ち込む。	「イルカアタック」で身に付けたインパクトの感覚を保ちながら、動くボールで実践する。	ネット付近でボールを持って並び、一人が台の上上がる。 

(2) ドリルゲーム

本研究で目指す「関係プレーによる攻撃」の実現に向け、「動きづくりサーキット」で身に付けた各触球場面が必要とされる〔ひろう〕〔つなぐ〕〔うつ〕動きをつなぎ合わせ、関係プレーを実現させるためのドリルゲームを学習として取り入れた。ドリルゲームのねらいと行い方、留意点及び場の設定について、表8にまとめた。

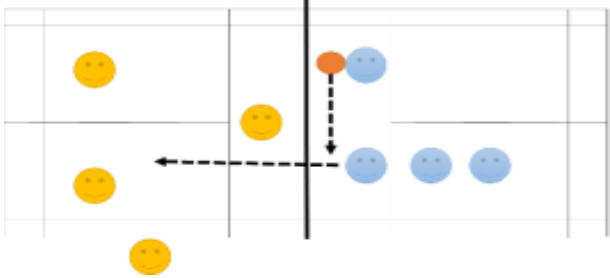

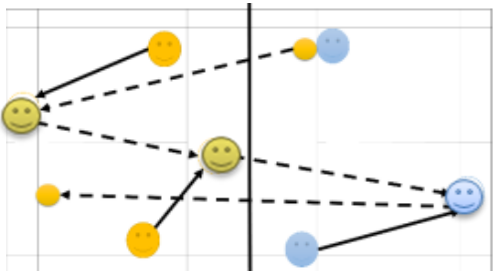


表8 ドリルゲームのねらいと行い方、留意点及び場の設定

学習活動	ねらい	行い方及び留意点
ひろってキャッチ！ゲーム	チームの関係プレーによる攻撃の実現に向け、第一触球者から第二触球者へボールをつなぎ動きを身に付ける。	<p>①相手コートにいる味方からバックコートへボールを投げ入れる。</p> <p>②第一触球者はボールをコントロールしてフロントコートに向けてレシーブをする。</p> <p>③はじいたボールをフロントコート内でキャッチする。フロントコートでキャッチすることができれば2点、フロントコート以外のエリアでキャッチできたら1点、キャッチできない、またはボールを落としてしまった場合には0点となる。決められた時間内に何点取ることができるか、チーム記録を目指すゲーム。</p> <p>1面で2チーム行い、安全面を考慮して逆向きで行った。3人がコートへ入り、ゲームを行う。</p>
<p>【場の設定】</p>  <p>人の動き —————→ ボールの動き - - - - -→</p> <p>本研究においてはバドミントンコートの半面を使用した。</p>		
つないでドン！ゲーム	チームの関係プレーによる攻撃の実現に向け、第一触球者から最終触球者へボールをつなぎ動きを身に付ける。	<p>「ひろってキャッチ！ゲーム」まで同様に行い、そのゲームを発展させる。①～③までは上記同様。</p> <p>キャッチした位置からボールを投げ上げ、最終触球者を想定して相手コートに打ち返す。相手コート内へボールを打ち返すことができれば3点となる。</p>
<p>【場の設定】</p>  <p>人の動き —————→ ボールの動き - - - - -→</p> <p>「ひろってキャッチ！ゲーム」同様、バドミントンコートの半面を使用した。</p>		

(3) タスクゲーム

本研究で目指す「連係プレーによる攻撃」の実現に向け、「動きづくりサーキット」で身に付けた各触球場面が必要とされる動きをつなぎ合わせ、連係プレーを実現させるためのタスクゲームを学習として取り入れた。タスクゲームのねらいと行い方、留意点及び場の設定について、表9にまとめた。

表9 タスクゲームのねらいや行い方、留意点及び場の設定

学習活動	ねらい	行い方及び留意点
<p>アタックゲーム</p>	<p>連係プレーによる攻撃の実現に向けて、3つの触球場面における動きを身に付ける。</p>	<p>このゲームは、攻撃する側だけでなく守備する側にも得点をする機会がある。味方がボールを投げ上げ、アタックを打ち込む。その際、相手コート内に落とすことができれば攻撃側の得点となり、または相手からのボールをキャッチまたはコントロールしたり、ボールがアウトになったりした場合は守備側の得点となる。順番にアタックを打ち込み、守備側は毎回ローテーションを行う。</p>
<p>【場の設定】</p>  <p>ボールの動き </p> <p>バドミントンコート全面を使用した。</p>		
<p>スペースドロップゲーム</p>	<p>連係プレーによる攻撃の実現に向け、最終触球者が相手コート内にボールを打ち込む動きを身に付ける。</p>	<p>ボール操作についての制限を極力緩和し、しっかりと相手コートの状況を見てから攻撃することができるゲームとした。キャッチを認め、相手コートの前後左右に開いたスペースを見つけてねらい、投げ合って攻防をする。チーム内で1度のみパスを認め、自コート後方でキャッチした時には、より有効な攻撃をしやすいコート前方へパスすることができる。ボールは新聞紙を5枚まとめ、ガムテープで巻いたものを使用する。新聞紙ボールを用いることにより、ボールをキャッチしたり投げたりしやすくなる。またボールに恐怖心を抱くなど苦手意識をもっている児童でも積極的に参加できるようになった。</p>
<p>【場の設定】</p>  <p>人の動き </p> <p>ボールの動き </p> <p>バドミントンコート全面を使用した。</p>		

(4) 課題発見・確認ゲーム

「ためしのゲーム」を行った後に、4時間目から8時間目の各授業の最後に「課題発見・確認ゲーム」を行った。「ためしのゲーム」で児童一人一人に課題をつかませ、その後の授業でその課題の解決に向けて学ぶことができるようにした。

「課題発見・確認ゲーム」では児童が自身やチームの課題に対して、「動きづくりサーキット」やドリルゲーム、タスクゲームで取り組んできた成果を試したり、自身の課題を再確認したり、新たな課題を発見したりする場とした。

(5) 各触球における役割行動

学習指導の工夫に示した「動きづくりサーキット」やドリルゲーム、タスクゲーム及び「課題発見・確認ゲーム」が、本研究のゲームにおける[ひろう][つなぐ][うつ]の各触球の役割行動とどのように関連しているかを表10にまとめた。

表10 学習指導の工夫における各触球の役割行動

	運動名	各触球の役割行動		
		ひろう	つなぐ	うつ
動きづくりサーキット	アイスクリームキャッチ	○		
	ステージパス	○	○	
	イルカアタック			○
	台上アタック		○	○
ドリルゲーム	ひろってキャッチ！ゲーム	○	○	
	つないでドン！ゲーム	○	○	○
タスクゲーム	アタックゲーム	○		○
	スペースドロップゲーム	○		○
	課題発見・確認ゲーム	○	○	○

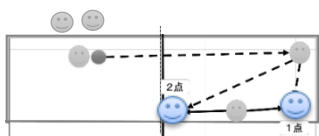
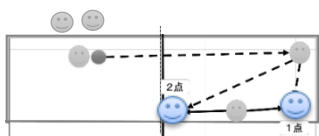
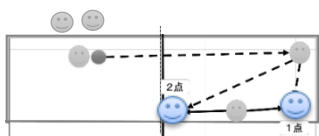
4 授業の実際

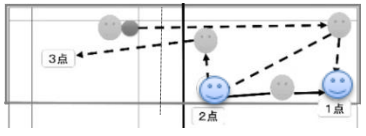
【本時の展開】 (1/10) 10月3日(火) 第3校時		
(1) 本時のねらい		
<関心・意欲・態度②>ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとするができるようにする。 (評価：4/10時間)		
(2) 研究との関連		
【ひろろ】【つなぐ】【うつ】各触球の役割行動を理解し、3人攻撃について理解することができるようにする。		
(3) 展開		
	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ(5分)	<ol style="list-style-type: none"> 集合、整列、挨拶、健康観察 やってみよう体操(準備運動) <ul style="list-style-type: none"> ソフトバレーボールに必要なストレッチをする。 課題確認 <ul style="list-style-type: none"> 本時のめあての確認をする。 <p style="text-align: center;">ルールやマナーを守って、友達と助け合って練習やゲームをしよう！</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ビブスを着用し、チームごとに整列させる。 ○紅白帽は、ABチームは赤色、CDチームは白色、EFチームは被らない。同じチーム同士は兄弟チームとし、話し合い活動や練習の際に協力して行うようにする。 ○児童の出席と健康状態を確認する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか(35分)	<ol style="list-style-type: none"> オリエンテーション(15分) <ul style="list-style-type: none"> ・学習の進め方の確認をする。 ・学習過程について説明をする。 ・学習カードの記入方法について知る。 動きづくりサーキット(15分) <ul style="list-style-type: none"> ・実際に動いてみて、動きの確認をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">【ひろろ】アイスクリームキャッチ</p> <p>相手からのボールを、ミニコーンを使ってキャッチする。時間内に何球キャッチできるかを記録していく。ボールは下投げ。相手コートからのボールに対しておへそを向けて、落下点を予測し素早く入る。この運動はレシーブにつながる動きである。ボールがコーンの中に納まるよう、膝のクッションを使って優しく受け止めるよう指導する。また、コーンを持つ際、コーンを握るように持つのではなく、肘を伸ばした腕で挟むように持つ。そうすることでコーンの穴にあたる部分が理想的なレシーブの位置に近づくため行う運動である。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">【つなぐ】ステージパス</p> <p>ねらったところへボールを送る技術を身に付ける。ステージパスではステージ上に置かれたフープの中に児童が立ち、下にいる児童に向かってボールを山なりに投げる。下の児童はステージ上の児童がフープから出ずにキャッチできるように返球する。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">【うつ】イルカアタック</p> <p>アタック動作を想定し、静止したボールを打つことによってボールを掌に充てる感覚を身に付ける。片手を直上に挙げた高さに吊るされたボールをアタックする。肘の高さに注意し、右利きの場合半身になって左手で位置を合わせて下に打ちつけるイメージで打つ。</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> ためのゲーム(5分) <ul style="list-style-type: none"> ・単元終盤で行う「メインゲーム」を行う。 ・3分半マッチ、ラリーポイント制で行う。 ・得点をとったチームのサーブでゲームを再開する。 <p>【①コート】A対B 【②コート】C対D 【③コート】E対F</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ○ICT機器を用いて視覚的に伝わるよう配慮する。 ○学習カードの記入の仕方について説明する。 ○3回触球の役割と、「ひろろ」「つなぐ」「うつ」という授業のテーマにも触れる。 ○上手にできている児童を褒める。 ○本時は動きの確認のためローテーションはせず、同じコートで全員同じ動きを確認する。 ○「動きづくりサーキット」で使用しない用具は、安全のため端に寄せる。 ○この「動きづくりサーキット」のねらいやポイントについて押さえるようにする。 ○本時は動きの理解を目的とし、学習カードに動きのポイントを記録させる。回数の計測は行わない。 ○1分間ずつ運動を行い、ペアで交代する。順番に3つの運動の動き方を確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ○昨年度までのキャッチバレーボールとの違いを体感させ、課題をつかませる。 ○試合前にルールの確認をする。 ○審判と得点は児童が行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ○試合に出るのは3人。 ○得点が入るごとにローテーションする。 ○試合に出ていない人は審判・得点係。 ○サーブは下投げ。 ○得点したチームのサーブで始める。 ○審判はセルフジャッジで行う。 ○相手コートに3回で返す。 ○2回目にボールに触る人はキャッチする。 </div>
まとめ(5分)	<ol style="list-style-type: none"> 片付け、集合 本時のまとめ、挨拶 <ul style="list-style-type: none"> ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○安全面に気を付けながら、自身の役割を意識して片付けをする。 ○学習カードの記入を確認する。 ○怪我の確認をし、本時の学習について振り返る。
<p>【授業者による振り返り】</p> <p>第1回目の授業ということもあり、緊張感をもって授業に臨むことができた。授業全体を通して、一つ一つの活動が「メインゲーム」のどのような場面を想定して行うものなのか、そしてどんな動きに向けての練習なのかを伝えることができず、今後の課題である。</p> <p>活動は想定していた時間内に収まったが、授業を開始時間に始めることができず、その遅れを最後まで引きずってしまったことで、「ためのゲーム」の時間を十分にとることができなかった。「ためのゲーム」では技能以前にルールの徹底ができなかったように感じる。課題提示場面では、パワーポイントのアニメーションで動き方を示したが、児童にとってはそういったアニメーションよりも、実際に活動している動画を留意し、具体的に分かりやすく示すことが大切だと指摘された。</p> <p>また、対話的な発問や問いかけをすることができず、今後に向けて改善していきたい。そのために、本時の学習カードをよく振り返り、児童の意見を引き出しながら対話的な授業が展開できるよう配慮していきたい。</p>		
<p>【研究の視点からの振り返り】</p> <p>【ひろろ】【つなぐ】【うつ】の連係プレーによる攻撃の実現に向け、各触球場面における役割行動について確認を行った。児童の様子を振り返ると、一人一人が役割行動を理解しているとは言えない状況であった。はじめにゲームのルールを理解させ、連係プレー型特有の仲間と協力してプレーする楽しさを味わわせることができるよう、今後も繰り返し伝えていきたい。皆がプレーに参加し、ソフトバレーボールの楽しさに触れることができるよう、準備を進めたい。</p>		

【本時の展開】 (2/10) 10月6日(金) 第3校時		
(1) 本時のねらい		
＜関心・意欲・態度②＞ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとするようにする。 (評価：4/10時間)		
(2) 研究との関連		
[ひろう][つなぐ][うつ]各触球の役割行動と、動きつくりサーキットの運動をリンクして理解できるようにする。		
(3) 展開		
	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ(5分)	1 集合、整列、挨拶、健康観察 2 やってみよう体操(準備運動) ・主運動に向けた準備運動をする。 3 課題確認 ・本時のめあての確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームしよう！ </div>	○ピブスを着用し、チームごとに整列させる。 ○児童の出席と健康状態を確認する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか(35分)	4 動きつくりサーキット(25分) 【①コート】アイスクリームキャッチ 【②コート】イルカアタック 【③コート】ステージパス ・各ポイントをまわり、サーキットの動きの確認と運動をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">【ひろう】アイスクリームキャッチ</p> 相手からのボールを、ミニコーンを使ってキャッチする。時間内に何球キャッチできるかを記録していく。ボールは下投げ。相手コートからのボールに対しておへそを向けて、落下点を予測し素早く入る。この運動はレシーブにつながる動きである。ボールがコーンの中に納まるよう、膝のクッションを使って優しく受け止めるよう指導する。また、コーンを持つ際、コーンを握るように持つのではなく、肘を伸ばした腕で挟むように持つ。そうすることでコーンの穴にあたる部分が理想的なレシーブの位置に近づくため行う運動である。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">【つなぐ】ステージパス</p> 落下点でボールを拾い、ねらったところへボールを送る技術を身に付ける。「ステージパス」ではステージ上に置かれたフープの中に児童が立ち、下にいる児童に向かってボールを山なりに投げる。下の児童はステージ上の児童がフープから出ずにキャッチできるように返球する。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">【うつ】イルカアタック</p> アタック動作を想定し、静止したボールを打つことによってボールを掌に充てる感覚を身に付ける。片手を直上に挙げた高さに吊るされたボールをアタックする。肘の高さに注意し、右利きの場合半身になって左手で位置を合わせて下に打ちつけるイメージで打つ。 </div> 5 ためしのゲーム(10分) ・3分半マッチを2試合行う。 ・ラリーポイント制で行う。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">【1試合目】</p> ①コート B対C ②コート D対E ③コート F対A </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">【2試合目】</p> A対E B対D C対F </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ○試合に出るのは3人。 ○得点が入るごとにローテーションする。 ○試合に出ている人は審判・得点係。 ○サーブはコート中央の白い線から下投げで行う。 ○得点したチームのサーブで始める。 ○審判はセルフジャッジで行う。 ○相手コートに3回で返す。 ○2回目にボールに触る人はキャッチする。 </div>	○前時で確認した動きのポイントを再確認する。 ○次時以降、児童が自主的にサーキットを行うことができるようにする。 ○すぐに使用しない用具や学習カードは安全のため端に寄せる。 ○①コートABチーム、②コートCDチーム、③コートEFチームで始める。移動の際は横にスライド。兄弟チームで同じサーキットをする。 ○ペアで2分ごとに交代しながら3つのサーキットを順に行う。 ○2分のうち、後半の1分間で記録をとる。 ○「アイスクリームキャッチ」では、投げる側の児童は両手で下投げとし、山なりのボールを送るよう指導する。 ○「ステージパス」では、投げ手がサーブを想定して山なりのボールを投げさせる。返球の際は第一触球を想定してステージ上でキャッチしやすい山なりのボールを返すようにする。 ○「イルカアタック」は立位で行い、助走やジャンプはしないよう指導する。棒を体から離して持ち、手と手の間を広く持つように声をかける。 ○ルールの確認を行う。 ○ゲームのルールが徹底していない場合、教師の実演を見てルールをつかむ。 ○単元終盤の「メインゲーム」と同様に行う。 ○試合に出ている時間に審判と得点係を行う。 ○サーブ位置はコート中央の白線上とする。下から両手で、相手が捕りやすいボールを優しく投げ入れる。 ○ゲームを始める際にはピブス番号の若い順に3人入り、ローテーションの際は番号が一番若い児童が外へ出る。ローテーションは時計回りで行う。
まとめ(5分)	6 片付け、集合 7 本時のまとめ、挨拶 ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認をする。	○安全面に気を付けながら、自身の役割を意識して片付けをする。 ○学習カードの記入を確認する。 ○怪我の確認をし、本時の学習について振り返る。
【授業者による振り返り】 第1回目の授業と比較すると、検証授業の雰囲気にも少しずつ慣れ、比較的落ち着いて授業を進められるようになってきた。 本時の研究協議会を通して課題となったのは、児童に必要感をもたせて練習させられているかという点である。私自身、検証授業を組むにあたり活動ばかりに考えが及んでしまい、児童に課題意識をもたせることをおろそかにしてしまっていた。まず児童に思い切りゲームを体験させ、課題を引き出す作業が抜けてしまったため、ある意味活動を“こなす”授業展開になってしまっていた。本時の反省を生かし、次時では話し合い活動を充実させて児童の課題意識を存分に引き出していく授業展開を行いたい。 また、児童の実態としてゲームのルールの定着が難しいように感じられる。現在の単元計画では単元終盤の「メインゲーム」までゲームを行わない計画になっているが、毎時間短い時間でも帯でゲームをいれていく必要があると感じた。ドリルゲームやタスクゲームを再度見直し、精選して単元の計画を立て直したい。その他にも、L字型の支柱にマットを被せたり、得点板を置く位置に配慮したりするなど安全面で課題があるとの指摘を受けた。児童の安全を最優先に、児童にとってよりよい授業ができるよう研究を進めていきたい。		
【研究の視点からの振り返り】 「動きつくりサーキット」の各運動について、活動提示のパワーポイントを用いてポイントの説明を行った。「動きつくりサーキット」と各触球場面の動きをリンクさせるため、[ひろう][つなぐ][うつ]場面の動きを実際に行いながらポイントを示すようにした。「落下点に入る」という動きでは、児童が落下点に素早く移動する姿が見られ、基本的な技能が身に付きつつあると感じた。		

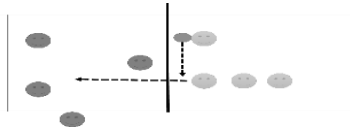
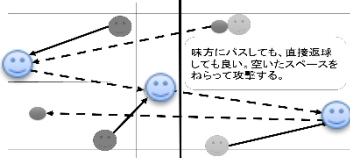
【本時の展開】 (3/10) 10月10日(火) 第3校時		
(1) 本時のねらい		
<関心・意欲・態度①>ソフトバレーボールに進んで取り組もうとしている。(評価:9/10時間)		
(2) 研究との関連		
【ひろう】[つなぐ][うつ]動きづくりサーキットの運動と各触球場面の運動をリンクさせ、学習活動を価値付けることができるようにする。		
(3) 展開		
	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ(5分)	1 集合、整列、挨拶、健康観察 2 やってみよう体操(準備運動) ・主運動に向けた準備運動をする。 3 課題確認 ・本時のめあての確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">進んでソフトバレーボールに取り組み、個人やチームの課題を見つけよう!</div>	○ピブスを着用し、チームごとに整列させる。 ○児童の出席と健康状態を確認する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか(35分)	4 課題発見ゲーム(10分) ・個人やチームの課題を明確にするためのゲームを行う。 ・兄弟チームで試合を行う。 【①コート】A対B 【②コート】C対D 【③コート】E対F 5 ゲームの振り返り(10分) ・学習カードに個人の課題を記入する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto;"> 【発問】これまで試合をしてみて、どんな事が上手いかなかった? 【予想される答え】 ・サーブが相手コートに入らなかった。 ・ボールを上手にはじくことができなかった。 ・アタックが上手に打てなかった。 ・アタックしやすい球を投げるのができなかった。 ・チーム内で個人の課題を共有し、チームの課題を明確にする。 ・チームごとに課題を話し合った後に、全員で共有する。 </div> 6 動きづくりサーキット(15分) ・「アイスクリームキャッチ」、「イルカアタック」、「ステージパス」をペアで順に行う。 ・記録にこだわらずに動きを身に付けられるよう練習する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto;"> 【ひろう】アイスクリームキャッチ 相手からのボールを、ミニコーンを使ってキャッチする。ボールは下投げ。相手コートからのボールに対しておへそを向けて、落下点を予測し素早く入る。この運動はレシーブにつながる動きである。ボールがコーンの中に納まるよう、膝のクッションを使って優しく受け止めるよう指導する。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto;"> 【ひろう つなぐ】ステージパス ねらったところへボールを投げたり、はじいたりする技能を身に付ける。ネットを挟んで相手と向かい合い、一人はフープの中に立つ。フープ内にいる児童はボールを山なりに投げ、ネット越しにいる児童に向けてボールを投げる。ボールを受ける児童は、落下点へ素早く移動し、フープ内にいる児童に向けてはじき返す。ボールをキャッチする児童がフープから出ずにキャッチすることができるような球を返すようにする。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto;"> 【うつ】イルカアタック アタック動作を想定し、静止したボールを打つことによってボールを掌に充てる感覚を身に付ける。片手を直上に挙げた高さで用いたボールをアタックする。肘の高さに注意し、右利きの場合半身になって左手で位置を合わせて下に打ちつけるイメージで打つ。 </div>	○課題発見ゲームのルールをしっかりと把握させる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto;"> ○試合に出るのは3人。 ○得点が入るごとにローテーションする。 ○試合に出ていない人は審判・得点係。 ○サーブはコート白線より前から下投げで行う。 ○得点したチームのサーブで始める。 ○サーブの失敗は得点とせず、やり直す。 ○審判はセルフジャッジで行う。 ○相手コートに3回で返す。 ○2回目にボールに触る人はキャッチする。 </div> ○ルールや攻撃の仕方が分かりやすいよう見本を示す。 ○児童が、自分やチームの課題を明らかにできるような適宜助言をしていく。 ○ゲームの振り返りを通して、今後の学習活動に児童が必要感をもって学習できるようにする。 ○「何のためにこのサーキットを行っているのか」を「児童の課題」とリンクして押さえるようにする。 ○すぐに使用しない用具や学習カードは安全のため端に寄せる。 ○①コートABチーム、②コートCDチーム、③コートEFチームで始める。移動の際は横にスライド。兄弟チームで同じサーキットをする。 ○ペアで1分ごとに交代しながら3つのサーキットを順に行う。
まとめ(5分)	7 片付け、集合 8 本時のまとめ、挨拶 ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認をする。	○振り返った内容をまとめて学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○本時の学習内容について、ていねいに振り返る。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。
【授業者による振り返り】 本日の授業では、児童が必要感や課題意識をもって練習やゲームに取り組むことができるよう計画した。児童と対話しながら、課題意識を引き出すことができたように思う。児童にとって、ゲームの中の第一触球【ひろう】場面でボールをはじくこと、そして最終触球【うつ】場面でボールをアタックすることに課題を感じていることが分かった。今後も、児童の課題意識を大切にしながら、ドリルゲームやタスクゲームとリンクさせ、必要感を引き出せるよう指導に当たりたい。		
【研究の視点からの振り返り】 授業全体の各活動を通して、その活動を何故やるのか、ゲーム中のどんな場面に生かされるのかを何度も児童に問いかけながら授業を進めた。教師の伝えたいことが一方通行になることなく、児童の課題として落とし込むことができるよう今後も意識していきたい。		

【本時の展開】 (4/10) 10月13日(金) 第3校時													
(1) 本時のねらい													
<技能②>味方が受けやすいようにボールをつなぐことができるようにする。(評価: 6/10時間)													
(2) 本時の評価													
<関心・意欲・態度②>ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとするができる。(指導: 1/10時間)													
(3) 研究との関連													
【ひろう】第一触球場面の役割行動を理解し、第二触球者がキャッチしやすい球をはじくことができるようにする。													
(4) 展開													
	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">児童の学習内容・活動</th> <th style="width: 50%;">教師の指導・手立てと評価</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> はじめ(7分) 1 集合、整列、挨拶、健康観察 2 やってみよう体操(準備運動) ・主運動に向けた運動をする。 3 課題確認 ・本時のめあての確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">味方が受けやすいようにボールをはじき、チームでつなごう!</div> </td> <td> ○ビブスを着用し、チームごとに整列させる。 ○児童の出席と健康状態を確認する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。 </td> </tr> <tr> <td> なか(33分) 4 動きづくりサーキット(10分) ・ゲーム場面を意識して、課題意識や必要感をもって動きづくりサーキットに取り組む。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> 【ひろう】アイスクリームキャッチ 相手からのボールを、ミニコーンを使ってキャッチする。ボールは下投げ。相手コートからのボールに対しておへそを向けて、落下点を予測し素早く入る。この運動は第一触球場面の動きにつながる運動である。ボールがコーンの中に納まるよう、膝のクッションを使って優しく受け止めるよう指導する。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> 【ひろう つなぐ】ステージパス ねらったところへボールを投げたり、はじいたりする技能を身に付ける。ネットを挟んで相手と向かい合い、一人はフープの中に立つ。フープ内にいる児童はボールを山なりに投げ、ネット越しにいる児童に向けてボールを投げる。ボールを受ける児童は、落下点へ素早く移動し、フープ内にいる児童に向けてはじき返す。ボールをキャッチする児童がフープから出ずにキャッチすることができるような球を返すようにする。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> 【うっ】イルカアタック アタック動作を想定し、静止したボールを打つことによってボールを掌に充てる感覚を身に付ける。片手を直上に挙げた高さに吊るされたボールをアタックする。肘の高さに注意し、右利きの場合半身になって左手で位置を合わせて下に打ちつけるイメージで打つ。 </div> 5 ひろってキャッチ!ゲーム(15分) ・チームごとにコートを半面で行う。 ・コート内には常に3人。 ・隣のチームとは逆向きで行う。 ・適宜振り返り、作戦会議を行う。 ・最後の2分間で得点をカウントする。 ・ボールがコートの外に出た場合は0点とする。 ・ビブスの番号が若い方から順に3人がコートへ入り、1ゲームごとにローテーションを行う。レシーバーが抜け、ゲームに入る際にはサーバーとして入る。 ・チーム得点を学習カードに記録する。 ・第一触球者はラインテープより後ろで触球する。 ・第二触球者はラインテープよりも前でキャッチできたら2点とする。 <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div> 6 課題発見ゲーム(8分) ・単元終盤で行うメインゲームと同様のルールで行う。 ・ラリーポイント制で行う。 ・得点をとったチームのサーブでゲーム再開。 【①コート】A対E 【②コート】B対D 【③コート】C対F </td> <td> ○サーキットの動きが、ゲームのどんな動きに必要なか考えながら運動できるような声かけを行う。 ○すぐに使用しない用具や学習カードは安全のため端に寄せる。 ○①コートABチーム、②コートCDチーム、③コートEFチームで始める。移動の際は横にスライド。兄弟チームで同じサーキットをする。 ○ペアで1分ごとに交代しながら3つのサーキットを順に行う。 ○「アイスクリームキャッチ」では、投げる側の児童は両手で下投げとし、山なりのボールを送るよう指導する。慣れてきたら、前後左右に投げ分けるよう指導する。 ○「ステージパス」では、投げ手にサーブを想定して山なりのボールを投げさせる。返球の際は第一触球を想定してキャッチしやすい山なりのボールを返すようにする。 ○「イルカアタック」は立位で行い、助走やジャンプはしないよう指導する。棒を体から離してもち、手と手の間を広くもつように声をかける。 ○味方が受けやすいボールの弾き方やつなぎ方について、共通理解を図る。 ○相手コートに打ち返すには、ネットに近いところから打つと入りやすいことを確認する。そこから逆算してセッターはよりネット付近でキャッチし、レシーバーはコート前方へはじくことの必要性を共有する。 ○サーブの際、投げる力が低い児童でも相手コート後方までボールを投げ入れられるよう、前方から投げ入れられたり、台を使って投げたりすることを許可するなどの配慮をする。また、投げ方を指導する。 ○試合前にルールの確認をする。 ○審判と得点は児童が行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ○試合に出るのは3人。 ○得点が入るごとにローテーションする。 ○試合に出ていない人は審判・得点係。 ○サーブはコート内の白線より前から下投げで行う。 ○得点したチームのサーブで始める。 ○サーブの失敗は得点とせず、やり直す。 ○審判はセルフジャッジで行う。 ○相手コートに3回で返す。 ○2回目にボールに触る人はキャッチする。 </div> </td> </tr> <tr> <td> まとめ(5分) 7 片付け、集合 8 本時のまとめ、挨拶 ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認をする。 </td> <td> ○自身の課題やチームの課題を振り返り、学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。 </td> </tr> <tr> <td colspan="2">【授業者による振り返り】 ゲームのルールが定着しつつある。児童同士で声をかけ合ったり、作戦を立てたりしながら進んでソフトバレーボールに取り組んでいる様子が見られるようになってきた。また、授業の中で「ボールの落下点に素早く入ること」「ボールの方向に体を向けること」を繰り返し声かけすることで、児童が動きのポイントを意識しながら学ぶことができたように感じる。</td> </tr> <tr> <td colspan="2">【研究の視点からの振り返り】 児童の振り返りをみると、第一触球場面の課題が多くあった。そうした課題に寄り添うため第一触球場面の課題に特化したドリルゲームを行った。落下点に素早く入ることを意識しながら、ボールをコントロールできるようになってきた。また、ドリルゲームでも全員が参加できるよう、場やルールを工夫したことで、全員が主体的に学習に参加することができた。</td> </tr> </tbody> </table>	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価	はじめ(7分) 1 集合、整列、挨拶、健康観察 2 やってみよう体操(準備運動) ・主運動に向けた運動をする。 3 課題確認 ・本時のめあての確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">味方が受けやすいようにボールをはじき、チームでつなごう!</div>	○ビブスを着用し、チームごとに整列させる。 ○児童の出席と健康状態を確認する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。	なか(33分) 4 動きづくりサーキット(10分) ・ゲーム場面を意識して、課題意識や必要感をもって動きづくりサーキットに取り組む。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> 【ひろう】アイスクリームキャッチ 相手からのボールを、ミニコーンを使ってキャッチする。ボールは下投げ。相手コートからのボールに対しておへそを向けて、落下点を予測し素早く入る。この運動は第一触球場面の動きにつながる運動である。ボールがコーンの中に納まるよう、膝のクッションを使って優しく受け止めるよう指導する。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> 【ひろう つなぐ】ステージパス ねらったところへボールを投げたり、はじいたりする技能を身に付ける。ネットを挟んで相手と向かい合い、一人はフープの中に立つ。フープ内にいる児童はボールを山なりに投げ、ネット越しにいる児童に向けてボールを投げる。ボールを受ける児童は、落下点へ素早く移動し、フープ内にいる児童に向けてはじき返す。ボールをキャッチする児童がフープから出ずにキャッチすることができるような球を返すようにする。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> 【うっ】イルカアタック アタック動作を想定し、静止したボールを打つことによってボールを掌に充てる感覚を身に付ける。片手を直上に挙げた高さに吊るされたボールをアタックする。肘の高さに注意し、右利きの場合半身になって左手で位置を合わせて下に打ちつけるイメージで打つ。 </div> 5 ひろってキャッチ!ゲーム(15分) ・チームごとにコートを半面で行う。 ・コート内には常に3人。 ・隣のチームとは逆向きで行う。 ・適宜振り返り、作戦会議を行う。 ・最後の2分間で得点をカウントする。 ・ボールがコートの外に出た場合は0点とする。 ・ビブスの番号が若い方から順に3人がコートへ入り、1ゲームごとにローテーションを行う。レシーバーが抜け、ゲームに入る際にはサーバーとして入る。 ・チーム得点を学習カードに記録する。 ・第一触球者はラインテープより後ろで触球する。 ・第二触球者はラインテープよりも前でキャッチできたら2点とする。 <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div> 6 課題発見ゲーム(8分) ・単元終盤で行うメインゲームと同様のルールで行う。 ・ラリーポイント制で行う。 ・得点をとったチームのサーブでゲーム再開。 【①コート】A対E 【②コート】B対D 【③コート】C対F	○サーキットの動きが、ゲームのどんな動きに必要なか考えながら運動できるような声かけを行う。 ○すぐに使用しない用具や学習カードは安全のため端に寄せる。 ○①コートABチーム、②コートCDチーム、③コートEFチームで始める。移動の際は横にスライド。兄弟チームで同じサーキットをする。 ○ペアで1分ごとに交代しながら3つのサーキットを順に行う。 ○「アイスクリームキャッチ」では、投げる側の児童は両手で下投げとし、山なりのボールを送るよう指導する。慣れてきたら、前後左右に投げ分けるよう指導する。 ○「ステージパス」では、投げ手にサーブを想定して山なりのボールを投げさせる。返球の際は第一触球を想定してキャッチしやすい山なりのボールを返すようにする。 ○「イルカアタック」は立位で行い、助走やジャンプはしないよう指導する。棒を体から離してもち、手と手の間を広くもつように声をかける。 ○味方が受けやすいボールの弾き方やつなぎ方について、共通理解を図る。 ○相手コートに打ち返すには、ネットに近いところから打つと入りやすいことを確認する。そこから逆算してセッターはよりネット付近でキャッチし、レシーバーはコート前方へはじくことの必要性を共有する。 ○サーブの際、投げる力が低い児童でも相手コート後方までボールを投げ入れられるよう、前方から投げ入れられたり、台を使って投げたりすることを許可するなどの配慮をする。また、投げ方を指導する。 ○試合前にルールの確認をする。 ○審判と得点は児童が行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ○試合に出るのは3人。 ○得点が入るごとにローテーションする。 ○試合に出ていない人は審判・得点係。 ○サーブはコート内の白線より前から下投げで行う。 ○得点したチームのサーブで始める。 ○サーブの失敗は得点とせず、やり直す。 ○審判はセルフジャッジで行う。 ○相手コートに3回で返す。 ○2回目にボールに触る人はキャッチする。 </div>	まとめ(5分) 7 片付け、集合 8 本時のまとめ、挨拶 ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認をする。	○自身の課題やチームの課題を振り返り、学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。	【授業者による振り返り】 ゲームのルールが定着しつつある。児童同士で声をかけ合ったり、作戦を立てたりしながら進んでソフトバレーボールに取り組んでいる様子が見られるようになってきた。また、授業の中で「ボールの落下点に素早く入ること」「ボールの方向に体を向けること」を繰り返し声かけすることで、児童が動きのポイントを意識しながら学ぶことができたように感じる。		【研究の視点からの振り返り】 児童の振り返りをみると、第一触球場面の課題が多くあった。そうした課題に寄り添うため第一触球場面の課題に特化したドリルゲームを行った。落下点に素早く入ることを意識しながら、ボールをコントロールできるようになってきた。また、ドリルゲームでも全員が参加できるよう、場やルールを工夫したことで、全員が主体的に学習に参加することができた。	
児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価												
はじめ(7分) 1 集合、整列、挨拶、健康観察 2 やってみよう体操(準備運動) ・主運動に向けた運動をする。 3 課題確認 ・本時のめあての確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">味方が受けやすいようにボールをはじき、チームでつなごう!</div>	○ビブスを着用し、チームごとに整列させる。 ○児童の出席と健康状態を確認する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。												
なか(33分) 4 動きづくりサーキット(10分) ・ゲーム場面を意識して、課題意識や必要感をもって動きづくりサーキットに取り組む。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> 【ひろう】アイスクリームキャッチ 相手からのボールを、ミニコーンを使ってキャッチする。ボールは下投げ。相手コートからのボールに対しておへそを向けて、落下点を予測し素早く入る。この運動は第一触球場面の動きにつながる運動である。ボールがコーンの中に納まるよう、膝のクッションを使って優しく受け止めるよう指導する。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> 【ひろう つなぐ】ステージパス ねらったところへボールを投げたり、はじいたりする技能を身に付ける。ネットを挟んで相手と向かい合い、一人はフープの中に立つ。フープ内にいる児童はボールを山なりに投げ、ネット越しにいる児童に向けてボールを投げる。ボールを受ける児童は、落下点へ素早く移動し、フープ内にいる児童に向けてはじき返す。ボールをキャッチする児童がフープから出ずにキャッチすることができるような球を返すようにする。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> 【うっ】イルカアタック アタック動作を想定し、静止したボールを打つことによってボールを掌に充てる感覚を身に付ける。片手を直上に挙げた高さに吊るされたボールをアタックする。肘の高さに注意し、右利きの場合半身になって左手で位置を合わせて下に打ちつけるイメージで打つ。 </div> 5 ひろってキャッチ!ゲーム(15分) ・チームごとにコートを半面で行う。 ・コート内には常に3人。 ・隣のチームとは逆向きで行う。 ・適宜振り返り、作戦会議を行う。 ・最後の2分間で得点をカウントする。 ・ボールがコートの外に出た場合は0点とする。 ・ビブスの番号が若い方から順に3人がコートへ入り、1ゲームごとにローテーションを行う。レシーバーが抜け、ゲームに入る際にはサーバーとして入る。 ・チーム得点を学習カードに記録する。 ・第一触球者はラインテープより後ろで触球する。 ・第二触球者はラインテープよりも前でキャッチできたら2点とする。 <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div> 6 課題発見ゲーム(8分) ・単元終盤で行うメインゲームと同様のルールで行う。 ・ラリーポイント制で行う。 ・得点をとったチームのサーブでゲーム再開。 【①コート】A対E 【②コート】B対D 【③コート】C対F	○サーキットの動きが、ゲームのどんな動きに必要なか考えながら運動できるような声かけを行う。 ○すぐに使用しない用具や学習カードは安全のため端に寄せる。 ○①コートABチーム、②コートCDチーム、③コートEFチームで始める。移動の際は横にスライド。兄弟チームで同じサーキットをする。 ○ペアで1分ごとに交代しながら3つのサーキットを順に行う。 ○「アイスクリームキャッチ」では、投げる側の児童は両手で下投げとし、山なりのボールを送るよう指導する。慣れてきたら、前後左右に投げ分けるよう指導する。 ○「ステージパス」では、投げ手にサーブを想定して山なりのボールを投げさせる。返球の際は第一触球を想定してキャッチしやすい山なりのボールを返すようにする。 ○「イルカアタック」は立位で行い、助走やジャンプはしないよう指導する。棒を体から離してもち、手と手の間を広くもつように声をかける。 ○味方が受けやすいボールの弾き方やつなぎ方について、共通理解を図る。 ○相手コートに打ち返すには、ネットに近いところから打つと入りやすいことを確認する。そこから逆算してセッターはよりネット付近でキャッチし、レシーバーはコート前方へはじくことの必要性を共有する。 ○サーブの際、投げる力が低い児童でも相手コート後方までボールを投げ入れられるよう、前方から投げ入れられたり、台を使って投げたりすることを許可するなどの配慮をする。また、投げ方を指導する。 ○試合前にルールの確認をする。 ○審判と得点は児童が行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ○試合に出るのは3人。 ○得点が入るごとにローテーションする。 ○試合に出ていない人は審判・得点係。 ○サーブはコート内の白線より前から下投げで行う。 ○得点したチームのサーブで始める。 ○サーブの失敗は得点とせず、やり直す。 ○審判はセルフジャッジで行う。 ○相手コートに3回で返す。 ○2回目にボールに触る人はキャッチする。 </div>												
まとめ(5分) 7 片付け、集合 8 本時のまとめ、挨拶 ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認をする。	○自身の課題やチームの課題を振り返り、学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。												
【授業者による振り返り】 ゲームのルールが定着しつつある。児童同士で声をかけ合ったり、作戦を立てたりしながら進んでソフトバレーボールに取り組んでいる様子が見られるようになってきた。また、授業の中で「ボールの落下点に素早く入ること」「ボールの方向に体を向けること」を繰り返し声かけすることで、児童が動きのポイントを意識しながら学ぶことができたように感じる。													
【研究の視点からの振り返り】 児童の振り返りをみると、第一触球場面の課題が多くあった。そうした課題に寄り添うため第一触球場面の課題に特化したドリルゲームを行った。落下点に素早く入ることを意識しながら、ボールをコントロールできるようになってきた。また、ドリルゲームでも全員が参加できるよう、場やルールを工夫したことで、全員が主体的に学習に参加することができた。													

【本時の展開】 (5/10) 10月16日(月) 第3校時									
(1) 本時のねらい									
<技能①>ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動することができるようにする。(評価:7/10時間)									
(2) 研究との関連									
【ひろろ】第一触球場面の役割行動を理解し、第二触球者がキャッチしやすい球をはじくことができるようにする。									
(3) 展開									
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>児童の学習内容・活動</th> <th>教師の指導・手立てと評価</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <p>はじめ(7分)</p> <p>1 集合、整列、挨拶、健康観察</p> <p>2 やってみよう体操(準備運動)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・主運動に向けた準備運動をする。 <p>3 課題確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあての確認 <p style="text-align: center;">ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動しよう。</p> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○ピブスを着用し、チームごとに整列させる。 ○児童の出席と健康状態を確認する。 ○前時の振り返りを行い、本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。 </td> </tr> <tr> <td> <p>なか(33分)</p> <p>4 動きづくりサーキット(10分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム場面を意識して、課題意識や必要感をもって動きづくりサーキットに取り組む。 <p style="text-align: center;">【ひろろ】アイスクリームキャッチ</p> <p>相手からのボールを、ミニコーンを使ってキャッチする。ボールは下投げ。相手コートからのボールに対しておへそを向けて、落下点を予測し素早く入る。この運動は第一触球場面の動きにつながる運動である。ボールがコーンの中に納まるよう、膝のクッションを使って優しく受け止めるよう指導する。</p> <p style="text-align: center;">【ひろろ つなぐ】ステージパス</p> <p>ねらったところへボールを投げたり、はじいたりする技能を身に付ける。ネットを挟んで相手と向かい合い、一人はフープの中に立つ。フープ内にいる児童はボールを山なりに投げ、ネット越しにいる児童に向けてボールを投げる。ボールを受ける児童は、落下点へ素早く移動し、フープ内にいる児童に向けてはじき返す。ボールをキャッチする児童がフープから出ずにキャッチすることができるような球を返すようにする。</p> <p style="text-align: center;">【うつ】台上アタック</p> <p>イルカアタックで得たインパクトの感覚を、動くボールで実践する。台の上にいる児童が軽くトスしたボールを相手コートに打ち込む。セッターが台に上がることでトスが安定し、アタッカーがインパクトしやすくなる考える。</p> <p>5 ひろってキャッチ!ゲーム(15分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームごとにコートを半面使って行う。 ・コート内には常に3人。 ・隣のチームとは逆向きで行う。 ・適宜振り返り、作戦会議を行う。 ・最後の2分間で得点をカウントする。 ・ピブスの番号が若い方から順に3人がコートへ入り、1ゲームごとにローテーションを行う。レシーバーが抜け、ゲームに入る際にはサーバーとして入る。 ・チーム得点を学習カードに記録する。 ・第一触球者はラインテープより後ろで触球する。 ・第二触球者はラインテープより前でキャッチできたら2点とする。  <p>6 課題発見・確認ゲーム(8分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・単元終盤で行う「メインゲーム」と同様のルールで行う。 ・ラリーポイント制で行う。 <p>【①コート】A対C 【②コート】B対E 【③コート】D対F</p> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○サーキットの動きが、ゲームのどんな動きに必要なか考えながら運動できるよう声かけを行う。 ○すぐに使用しない用具や学習カードは安全のため端に寄せる。 ○①コートABチーム、②コートCDチーム、③コートEFチームで始める。移動の際は横にスライド。兄弟チームで同じサーキットをする。 ○ペアで1分ごとに交代しながら3つのサーキットを順に行う。 ○「アイスクリームキャッチ」では、投げる側の児童は両手で下投げとし、山なりのボールを送るよう指導する。慣れてきたら、前後左右に投げ分けるよう指導する。 ○「ステージパス」では、投げ手にサーブを想定して山なりのボールを投げさせる。返球の際は第一触球を想定してキャッチしやすい山なりのボールを返すようにする。 ○「台上アタック」では、打った後に台の上になり、トスしたボールを取りに行ってから列に並ぶ。うまく手に当たらなかったりしてボールが相手コートへ行かなかった場合は打ち直しをすることができる。 ○味方が受けやすいボールの弾き方やつなぎ方について、共通理解を図る。 ○相手コートに打ち返すには、ネットに近いところから打つと入りやすいことを確認する。そこから逆算してセッターはよりネット付近でキャッチし、レシーバーはコート前方へはじくことの必要性を共有する。 ○サーブの際、投げる力が弱い児童でも相手コート後方までボールを投げ入れられるよう、前方から投げ入れたり、台を使って投げたりすることを許可するなどの配慮をする。また、投げ方を指導する。 ○試合前にルールの確認をする。 ○審判と得点は児童が行う。 ○ゲーム前後に簡単な話し合いを行い、作戦を立てたり振り返りをしたりする。 <p style="text-align: center;">○試合に出るのは3人。 ○得点が入るごとにローテーションする。 ○試合に出ていない人は審判・得点係。 ○サーブはコート内の白線より前から下投げで行う。 ○サーブは相手チームと交互に行う。 ○サーブの失敗は得点とせず、やり直す。 ○審判はセルフジャッジで行う。 ○相手コートに3回で返す。 ○2回目にボールに触る人はキャッチする。</p> </td> </tr> <tr> <td> <p>まとめ(5分)</p> <p>7 片付け、集合</p> <p>8 本時のまとめ、挨拶</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認をする。 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ○自身の課題やチームの課題を振り返り、学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。 </td> </tr> </tbody> </table>	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価	<p>はじめ(7分)</p> <p>1 集合、整列、挨拶、健康観察</p> <p>2 やってみよう体操(準備運動)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・主運動に向けた準備運動をする。 <p>3 課題確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあての確認 <p style="text-align: center;">ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動しよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ピブスを着用し、チームごとに整列させる。 ○児童の出席と健康状態を確認する。 ○前時の振り返りを行い、本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。 	<p>なか(33分)</p> <p>4 動きづくりサーキット(10分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム場面を意識して、課題意識や必要感をもって動きづくりサーキットに取り組む。 <p style="text-align: center;">【ひろろ】アイスクリームキャッチ</p> <p>相手からのボールを、ミニコーンを使ってキャッチする。ボールは下投げ。相手コートからのボールに対しておへそを向けて、落下点を予測し素早く入る。この運動は第一触球場面の動きにつながる運動である。ボールがコーンの中に納まるよう、膝のクッションを使って優しく受け止めるよう指導する。</p> <p style="text-align: center;">【ひろろ つなぐ】ステージパス</p> <p>ねらったところへボールを投げたり、はじいたりする技能を身に付ける。ネットを挟んで相手と向かい合い、一人はフープの中に立つ。フープ内にいる児童はボールを山なりに投げ、ネット越しにいる児童に向けてボールを投げる。ボールを受ける児童は、落下点へ素早く移動し、フープ内にいる児童に向けてはじき返す。ボールをキャッチする児童がフープから出ずにキャッチすることができるような球を返すようにする。</p> <p style="text-align: center;">【うつ】台上アタック</p> <p>イルカアタックで得たインパクトの感覚を、動くボールで実践する。台の上にいる児童が軽くトスしたボールを相手コートに打ち込む。セッターが台に上がることでトスが安定し、アタッカーがインパクトしやすくなる考える。</p> <p>5 ひろってキャッチ!ゲーム(15分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームごとにコートを半面使って行う。 ・コート内には常に3人。 ・隣のチームとは逆向きで行う。 ・適宜振り返り、作戦会議を行う。 ・最後の2分間で得点をカウントする。 ・ピブスの番号が若い方から順に3人がコートへ入り、1ゲームごとにローテーションを行う。レシーバーが抜け、ゲームに入る際にはサーバーとして入る。 ・チーム得点を学習カードに記録する。 ・第一触球者はラインテープより後ろで触球する。 ・第二触球者はラインテープより前でキャッチできたら2点とする。  <p>6 課題発見・確認ゲーム(8分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・単元終盤で行う「メインゲーム」と同様のルールで行う。 ・ラリーポイント制で行う。 <p>【①コート】A対C 【②コート】B対E 【③コート】D対F</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○サーキットの動きが、ゲームのどんな動きに必要なか考えながら運動できるよう声かけを行う。 ○すぐに使用しない用具や学習カードは安全のため端に寄せる。 ○①コートABチーム、②コートCDチーム、③コートEFチームで始める。移動の際は横にスライド。兄弟チームで同じサーキットをする。 ○ペアで1分ごとに交代しながら3つのサーキットを順に行う。 ○「アイスクリームキャッチ」では、投げる側の児童は両手で下投げとし、山なりのボールを送るよう指導する。慣れてきたら、前後左右に投げ分けるよう指導する。 ○「ステージパス」では、投げ手にサーブを想定して山なりのボールを投げさせる。返球の際は第一触球を想定してキャッチしやすい山なりのボールを返すようにする。 ○「台上アタック」では、打った後に台の上になり、トスしたボールを取りに行ってから列に並ぶ。うまく手に当たらなかったりしてボールが相手コートへ行かなかった場合は打ち直しをすることができる。 ○味方が受けやすいボールの弾き方やつなぎ方について、共通理解を図る。 ○相手コートに打ち返すには、ネットに近いところから打つと入りやすいことを確認する。そこから逆算してセッターはよりネット付近でキャッチし、レシーバーはコート前方へはじくことの必要性を共有する。 ○サーブの際、投げる力が弱い児童でも相手コート後方までボールを投げ入れられるよう、前方から投げ入れたり、台を使って投げたりすることを許可するなどの配慮をする。また、投げ方を指導する。 ○試合前にルールの確認をする。 ○審判と得点は児童が行う。 ○ゲーム前後に簡単な話し合いを行い、作戦を立てたり振り返りをしたりする。 <p style="text-align: center;">○試合に出るのは3人。 ○得点が入るごとにローテーションする。 ○試合に出ていない人は審判・得点係。 ○サーブはコート内の白線より前から下投げで行う。 ○サーブは相手チームと交互に行う。 ○サーブの失敗は得点とせず、やり直す。 ○審判はセルフジャッジで行う。 ○相手コートに3回で返す。 ○2回目にボールに触る人はキャッチする。</p>	<p>まとめ(5分)</p> <p>7 片付け、集合</p> <p>8 本時のまとめ、挨拶</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○自身の課題やチームの課題を振り返り、学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。
児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価								
<p>はじめ(7分)</p> <p>1 集合、整列、挨拶、健康観察</p> <p>2 やってみよう体操(準備運動)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・主運動に向けた準備運動をする。 <p>3 課題確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあての確認 <p style="text-align: center;">ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動しよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ピブスを着用し、チームごとに整列させる。 ○児童の出席と健康状態を確認する。 ○前時の振り返りを行い、本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。 								
<p>なか(33分)</p> <p>4 動きづくりサーキット(10分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム場面を意識して、課題意識や必要感をもって動きづくりサーキットに取り組む。 <p style="text-align: center;">【ひろろ】アイスクリームキャッチ</p> <p>相手からのボールを、ミニコーンを使ってキャッチする。ボールは下投げ。相手コートからのボールに対しておへそを向けて、落下点を予測し素早く入る。この運動は第一触球場面の動きにつながる運動である。ボールがコーンの中に納まるよう、膝のクッションを使って優しく受け止めるよう指導する。</p> <p style="text-align: center;">【ひろろ つなぐ】ステージパス</p> <p>ねらったところへボールを投げたり、はじいたりする技能を身に付ける。ネットを挟んで相手と向かい合い、一人はフープの中に立つ。フープ内にいる児童はボールを山なりに投げ、ネット越しにいる児童に向けてボールを投げる。ボールを受ける児童は、落下点へ素早く移動し、フープ内にいる児童に向けてはじき返す。ボールをキャッチする児童がフープから出ずにキャッチすることができるような球を返すようにする。</p> <p style="text-align: center;">【うつ】台上アタック</p> <p>イルカアタックで得たインパクトの感覚を、動くボールで実践する。台の上にいる児童が軽くトスしたボールを相手コートに打ち込む。セッターが台に上がることでトスが安定し、アタッカーがインパクトしやすくなる考える。</p> <p>5 ひろってキャッチ!ゲーム(15分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームごとにコートを半面使って行う。 ・コート内には常に3人。 ・隣のチームとは逆向きで行う。 ・適宜振り返り、作戦会議を行う。 ・最後の2分間で得点をカウントする。 ・ピブスの番号が若い方から順に3人がコートへ入り、1ゲームごとにローテーションを行う。レシーバーが抜け、ゲームに入る際にはサーバーとして入る。 ・チーム得点を学習カードに記録する。 ・第一触球者はラインテープより後ろで触球する。 ・第二触球者はラインテープより前でキャッチできたら2点とする。  <p>6 課題発見・確認ゲーム(8分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・単元終盤で行う「メインゲーム」と同様のルールで行う。 ・ラリーポイント制で行う。 <p>【①コート】A対C 【②コート】B対E 【③コート】D対F</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○サーキットの動きが、ゲームのどんな動きに必要なか考えながら運動できるよう声かけを行う。 ○すぐに使用しない用具や学習カードは安全のため端に寄せる。 ○①コートABチーム、②コートCDチーム、③コートEFチームで始める。移動の際は横にスライド。兄弟チームで同じサーキットをする。 ○ペアで1分ごとに交代しながら3つのサーキットを順に行う。 ○「アイスクリームキャッチ」では、投げる側の児童は両手で下投げとし、山なりのボールを送るよう指導する。慣れてきたら、前後左右に投げ分けるよう指導する。 ○「ステージパス」では、投げ手にサーブを想定して山なりのボールを投げさせる。返球の際は第一触球を想定してキャッチしやすい山なりのボールを返すようにする。 ○「台上アタック」では、打った後に台の上になり、トスしたボールを取りに行ってから列に並ぶ。うまく手に当たらなかったりしてボールが相手コートへ行かなかった場合は打ち直しをすることができる。 ○味方が受けやすいボールの弾き方やつなぎ方について、共通理解を図る。 ○相手コートに打ち返すには、ネットに近いところから打つと入りやすいことを確認する。そこから逆算してセッターはよりネット付近でキャッチし、レシーバーはコート前方へはじくことの必要性を共有する。 ○サーブの際、投げる力が弱い児童でも相手コート後方までボールを投げ入れられるよう、前方から投げ入れたり、台を使って投げたりすることを許可するなどの配慮をする。また、投げ方を指導する。 ○試合前にルールの確認をする。 ○審判と得点は児童が行う。 ○ゲーム前後に簡単な話し合いを行い、作戦を立てたり振り返りをしたりする。 <p style="text-align: center;">○試合に出るのは3人。 ○得点が入るごとにローテーションする。 ○試合に出ていない人は審判・得点係。 ○サーブはコート内の白線より前から下投げで行う。 ○サーブは相手チームと交互に行う。 ○サーブの失敗は得点とせず、やり直す。 ○審判はセルフジャッジで行う。 ○相手コートに3回で返す。 ○2回目にボールに触る人はキャッチする。</p>								
<p>まとめ(5分)</p> <p>7 片付け、集合</p> <p>8 本時のまとめ、挨拶</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○自身の課題やチームの課題を振り返り、学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。 								
【授業者による振り返り】									
<p>前時を振り返ってみると、未だ第一触球場面の「ひろろ」ことに課題を感じている児童が多く、また教師の見取りでもあと一步であったため、引き続き「ひろってキャッチ!ゲーム」を行った。後半のゲーム様相を見ていると、第一触球場面ではじく動きが身に付き、チーム内で連携してプレーしている様子が多くなった。「動きづくりサーキット」や「ひろってキャッチ!ゲーム」の成果が徐々に出てきたように思う。</p> <p>今後は相手コートにボールを打ち返すことに着目し、最終触球場面の「うつ」ことに特化したドリルゲームやタスクゲームをしていきたい。</p>									
【研究の視点からの振り返り】									
<p>第一触球場面に課題を感じている児童が多く、本時も「ひろってキャッチ!ゲーム」を行った。学習カードの児童の感想から、各触球場面の役割行動を理解した記述が増えた。知識として理解した役割行動をゲームでできるよう今後も指導したい。</p>									

【本時の展開】 (6/10) 10月17日(火) 第3校時		
(1) 本時のねらい		
<技能③>相手コートにボールを打ち返すことができるようにする。(評価: 9/10時間)		
(2) 本時の評価		
<技能②>味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。【観察】(指導: 4/10時間)		
(3) 研究との関連		
[うつつ]最終触球場面の役割行動を理解し、相手コートに打ち返すことができるようにする。		
(4) 展開		
	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ(5分)	1 集合、整列、挨拶、健康観察 2 やってみよう体操(準備運動) ・主運動に向けた準備運動をする。 3 課題確認 ・本時のめあての確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">相手コートにボールを打ち返そう!</div>	○ピブスを着用し、チームごとに整列させる。 ○児童の出席と健康状態を確認する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか(35分)	4 動きづくりサーキット(10分) ・ゲーム場面を意識して、課題意識や必要感をもって動きづくりサーキットに取り組む。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">【ひろう つなぐ】ステージパス</p> <p>ねらったところへボールを投げたり、はじいたりする技能を身に付けさせる。ネットを挟んで相手と向かい合い、一人はフープの中に立つ。フープ内にいる児童はボールを山なりに投げ、ネット越しにいる児童に向けてボールを投げる。ボールを受けた児童は、落下点へ素早く移動し、フープ内にいる児童に向けてはじき返す。ボールをキャッチする児童がフープから出ずにキャッチすることができるような球を返すようにする。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">【うつつ】台上アタック</p> <p>イルカアタックで得たインパクトの感覚を、動くボールで実践する。台の上にいる児童が軽くトスしたボールを相手コートに打ち込む。セッターが台に上ることとトスが安定し、アタッカーがインパクトしやすくなる</p> </div> 5 つないでドン!ゲーム(15分) ・ひろってキャッチ!ゲームと同じ場所で行う。 ・コート内は常に4人。 ・最後の2分間で得点をカウントする。 ・チーム内で適宜振り返り、作戦会議を行う。 ・第一触球者はラインテープより後ろで触球するようにする。 ・第二触球者はラインテープよりも前でキャッチすることができたら2点とする。  6 課題発見ゲーム(8分) ・単元終盤で行う「メインゲーム」と同様のルールで行う。 ・ラリーポイント制で行う。 ・得点をとったチームのサーブでゲーム再開。 【①コート】A対C 【②コート】B対E 【③コート】D対F	○サーキットの動きが、ゲームのどんな動きに必要なか考えながら運動できるよう声かけを行う。 ○すぐに使用しない用具や学習カードは安全のため端に寄せる。 ○①コートABチーム、②コートCDチーム、③コートEFチームで始める。移動の際は横にスライド。兄弟チームで同じサーキットをする。 ○ペアで1分ごとに交代しながら3つのサーキットを順に行う。 ○「ステージパス」では、投げ手にサーブを想定して山なりのボールを投げさせる。返球の際は第一触球を想定してキャッチしやすい山なりのボールを返すようにする。 ○「台上アタック」では、打った後に台の上上がり、トスしたボールを取りに行ってから列に並ぶ。うまく手に当たらなかったりしてボールが相手コートへ行かなかった場合は打ち直しをすることができる。 ○移動の際は素早く行動するよう声かけする。 ○5人のチームのみピブスの番号が若い方から順に4人がコートへ入り、1ゲームごとにローテーションを行う。レシーブした児童が抜け、ゲームに入る際にはサーバーとして入る。 ○チーム得点を学習カードに記録する。 ○サーブの際、投げる力が弱い児童でも相手コート後方までボールを投げ入れられるよう、台の上から投げてもよいこととする。 ○試合前にルールの確認をする。 ○審判と得点は児童が行う。 ○味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。 【観察】《技能②》 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ○試合に出るのは3人。 ○得点が入るごとにローテーションする。 ○試合に出ていない人は審判・得点係。 ○サーブはコート内の白線より前から下投げで行う。 ○得点したチームのサーブで始める。 ○サーブの失敗は得点とせず、やり直す。 ○審判はセルフジャッジで行う。 ○相手コートに3回で返す。 ○2回目にボールに触る人はキャッチする。 </div>
まとめ(5分)	7 片付け、集合 8 本時のまとめ、挨拶 ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認をする。	○自身の課題やチームの課題を振り返り、学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。
【授業者による振り返り】 本時は「相手コートへボールを打ち返す」というねらいのもと授業を行った。これまでにやってきた様々な動きづくりや、ドリルゲームを振り返りながら、最終触球[うつつ]場面でしっかりと掌にインパクトさせることや、ボールを打ちやすい落下点に入る動きの確認を行いながら指導することができた。児童の中には、第一触球[ひろう]場面でボールを正確にはじくことに課題をもっている児童や、最終触球[うつつ]場面でアタックすることに課題を感じている児童など様々な実態が見られるが、学習カードなどで一人一人の実態に合わせて助言するなどしながら寄り添っていききたい。また、チームや個人の課題を共有したり、よい動きを紹介したりするなどの働きかけの必要性を感じた。		
【研究の視点からの振り返り】 これまでの動きづくりサーキットやドリルゲームを通して、相手コートからのボールを第一触球でひろい、第二触球者がキャッチし、アタックに向けてセットすることができる回数が増えたように感じる。第二触球者がキャッチすることで、相手コートからのボールに対して全員が関わることができ、役割をもってゲームに参加できるようになった。		

【本時の展開】 (7/10) 10月19日(木) 第3校時		
(1) 本時のねらい		
<技能③>相手コートにボールを打ち返すことができるようにする。(評価: 9/10時間)		
(2) 本時の評価		
<技能①>ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動することができる。【観察】(指導: 5/10時間)		
(3) 研究との関連		
[うつつ]最終触球場面の役割行動を理解し、相手コートに打ち返すことができるようにする。		
(4) 展開		
	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ(5分)	<ol style="list-style-type: none"> 1 集合、整列、挨拶、健康観察 2 やってみよう体操(準備運動) <ul style="list-style-type: none"> ・主運動に向けた準備運動をする。 3 課題確認 <ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあての確認 	<ul style="list-style-type: none"> ○ビブスを着用し、チームごとに整列させる。 ○児童の出席と健康状態を確認する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか(35分)	<ol style="list-style-type: none"> 4 動きづくり(5分) <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム場面を意識して、課題意識や必要感をもって動きづくりサーキットに取り組む。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">【うつつ】台上アタック</p> <p>「イルカアタック」で得たインパクトの感覚を、動くボールで実践する。台の上にいる児童が軽くトスしたボールを相手コートに打ち込む。セッターが台に上がることでトスが安定し、アタッカーがインパクトしやすくなると考える。チームで時間内に相手コートへ何回打ち込むことができたかを記録していく。</p> </div> 5 つないでドン!ゲーム(10分) <ul style="list-style-type: none"> ・ひろってキャッチ!ゲームと同じ場所で行う。 ・コート内は常に4人。 ・最後の2分間で得点をカウントする。 ・チーム内で適宜振り返り、作戦会議を行う。 ・第一触球者はラインテープより後ろで触球するようにする。 ・第二触球者はラインテープよりも前でキャッチできたら2点とする。 6 アタックゲーム(10分) <ul style="list-style-type: none"> ・4分1ゲームとして2ゲーム行う。 ・1ゲーム目と2ゲーム目では攻守を交代する。 ・①コートA対D ②コートB対F ③コートC対E 7 課題発見ゲーム(10分) <ul style="list-style-type: none"> ・単元終盤で行う「メインゲーム」と同様のルールで行う。 ・ラリーポイント制で行う。 ・得点をとったチームのサーブでゲーム再開。 <p>【①コート】A対E 【②コート】B対D 【③コート】C対F</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ○「台上アタック」の動きが、ゲームのどんな動きに必要なか考えながら運動できるよう声かけを行う。 ○すぐに使用しない用具や学習カードは安全のため端に寄せる。 ○「台上アタック」では、うまく手に当たらなかったりしてボールが相手コートへ行かなかった場合は打ち直しをすることができる。 ○ねらいとするよい動きが共有できるよう、少し活動した後上手な班の動きを見て、共通理解を図る。 ○5人のチームのみビブスの番号が若い方から順に4人がコートへ入り、ローテーションを行う。 ○チーム得点を学習カードに記録する。 ○サーブの際、投げる力が弱い児童でも相手コート後方までボールを投げ入れられるよう、台の上から投げてもよいこととする。 ○味方が受けやすいようにボールをつなぐことができるかを確認する。【観察】《技能②》 ○各コート4個のボールを使用する。 ○アタックをした児童が得点係をする。 ○打ったボールは自分で取りに行く。 ○先攻後攻をじゃんけん決めて。 ○守備がいいよと声をかけてからセッターはトスを上げる。 ○味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。【観察】《技能②》 ○試合前にルールの確認をする。 ○審判と得点は児童が行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ○試合に出るのは3人。 ○得点が入るごとにローテーションする。 ○試合に出ていない人は審判・得点係。 ○サーブはコート内の白線より前から下投げで行う。 ○得点したチームのサーブで始める。 ○サーブの失敗は得点とせず、やり直す。 ○審判はセルフジャッジで行う。 ○相手コートに3回で返す。 ○2回目にボールに触る人はキャッチする。 </div>
まとめ(5分)	<ol style="list-style-type: none"> 8 片付け、集合 9 本時のまとめ、挨拶 <ul style="list-style-type: none"> ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○自身の課題やチームの課題を振り返り、学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。
【授業者による振り返り】		
<p>児童の課題に寄り添った授業ができるよう、学習カードから個人、そしてチームの課題を拾い上げて行った。前時の振り返りから、アタックに課題をもっている児童が多く、本時では最終触球[うつつ]場面のアタック動作に着目して授業を展開した。授業後の振り返りをみると「アタックが決まってうれしい」という旨の記述が多くあり、成果が見られつつあるように感じられる。授業終盤のゲームでは、細かいルールの徹底ができておらず、児童を混乱させてしまった。次の時間に全体で確認して進めていきたい。</p>		
【研究の視点からの振り返り】		
<p>各触球の技能が高まり、ラリーが続く場面も見られるようになった。本時では児童の技能の高まりを鑑みてタスクゲームを行った。これまで行ってきたドリルゲームでは、相手コートから送られるボールは「メインゲーム」のサーブのように比較的捕りやすい球であったが、本時で行ったタスクゲームでは相手のアタックをひろく練習をすることができた。児童にとっては、得点をとろうと打ってくるアタックに対して繰り返し練習することができ、より実践的な連係プレーが必要とされるゲームを行うことができた。</p>		

【本時の展開】 (8/10) 10月24日(火) 第3校時		
(1) 本時のねらい		
＜思考・判断①＞チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴にあった作戦を立てることができるようにする。 (評価：8/10時間)		
(2) 本時の評価		
＜思考・判断①＞チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴にあった作戦を立てることができる。(指導：8/10時間)		
(3) 研究との関連		
[うつ]最終触球場面の役割行動を理解し、相手コートに打ち返すことができるようにする。		
(4) 展開		
	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ(7分)	1 集合、整列、挨拶、健康観察 2 やってみよう体操(準備運動) ・主運動に向けた準備運動をする。 3 課題確認 ・本時のめあての確認	○ビブスを着用し、チームごとに整列させる。 ○児童の出席と健康状態を確認する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
	4 アタックゲーム(10分) ・4分1ゲームとして2ゲーム行う。 ・1ゲーム目と2ゲーム目では攻守を交代する。 ・①コートA対D ②コートB対F ③コートC対E 	○各コート4個のボールを使用する。 ○アタックをした児童が得点係をする。 ○打ったボールは自分で取りに行く。 ○先攻後攻をじゃんけんで決める。 ○守備がいいよと声をかけてからセッターはトスを上げる。
	5 スペースドロップゲーム(15分) ・はじめにルール確認のゲームを行う。	
	【発問】「スペースドロップゲーム」で勝つためにはどんな作戦を立てればよいだろう？ 【予想される答え】素早く返球する、近くで返球する、遠くへ返球する、隅をねらって返球する、相手をゆさぶる	
	素早く動く忍者作戦 近くで返球する至近距離作戦 遠くへ返球する遠距離作戦 隅をねらうカドカド作戦 相手を揺さぶるグラグラ作戦 落とさないようねばるネバネバ作戦	
なか(33分)	・様々な作戦を提示し、作戦会議をする。 ・3対3で行い、得点ごとにローテーションする。 ・試合の間に作戦会議を行う。その際、はじめに示した作戦例を参考にする。 ①コート B対C ②コート D対E ③コート A対F 	○作戦を立ててゲームに臨むことの大切さを伝える。 ○捕ったボールを素早く返球させる。 ○ゲームに参加していない児童がいるチームは、得点やラインを担当する。 ○得点後は、失点したチームのボールからリスタートさせる。 ○最初の一球目(サーブ)は下投げで投げ入れる。 ○味方同士で1回までパスすることができる。
	6 課題発見ゲーム(8分) ・単元終盤で行う「メインゲーム」と同様のルールで行う。 ・ラリーポイント制で行う。 ・得点をとったチームのサーブでゲーム再開。 【①コート】 A対C 【②コート】 B対E 【③コート】 D対F	○試合に出るのは3人。 ○得点が入るごとにローテーションする。 ○試合に出ていない人は審判・得点係。 ○サーブはコート内の白線より前から下投げで行う。 ○失点したチームのサーブで始める。 ○サーブの失敗は得点とせず、やり直す。 ○審判はセルフジャッジで行う。 ○相手コートに3回で返す。 ○2回目にボールに触る人はキャッチする。
まとめ(5分)	7 片付け、集合 8 本時のまとめ、挨拶 ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認をする。	○自身の課題やチームの課題を振り返り、学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。
【授業者による振り返り】		
前時までの様子を振り返ると、相手コートへアタックする動きが上達したため、「動きづくりサーキット」を卒業し、その時間にタスクゲームを行った。児童はチームに合った作戦を選び、タスクゲームで行った動きを「メインゲーム」に生かすことができていた。課題発見ゲームでは、チーム内で連携して攻防し合う様相も見られるようになり、得点した時の歓声も多く聞かれるようになった。		
【研究の視点からの振り返り】		
最終触球場面で相手コートに打つこと、そして相手コートの捕りづらい場所へ打つ意識をもたせるためのタスクゲームを行った。チームで連携して攻撃するために作戦を選んだり、選んだ作戦を自分たちのチームに照らし合わせて工夫改善をしたりすることができた。相手コートへ攻撃する最終触球場面の技能が高まることに比例してゲーム中の第一触球場面の技能が難しくなり、全員触球の難しさを感じた。		

【本時の展開】 (9/10) 10月30日(月) 第3校時		
(1) 本時のねらい		
<技能②>味方が受けやすいようにボールをつなぐことができるようにする。		
(2) 本時の評価		
<関心・意欲・態度①>集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、ソフトバレーボールに進んで取り組もうとしている。【観察】(指導:3/10時間)		
<技能③>相手コートにボールを打ち返すことができる。【観察】(指導:6/10時間)		
(3) 研究との関連		
[ひろろ][つなぐ][うつ]各触球の役割行動を理解し、連携プレーによる攻撃ができるようにする。		
(4) 展開		
	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ(5分)	1 集合、整列、挨拶、健康観察 2 やってみよう体操(準備運動) ・主運動に向けた準備運動をする。 3 課題確認 ・本時のめあての確認	○ビブスを着用し、チームごとに整列させる。 ○児童の出席と健康状態を確認する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
	練習の成果を出し切ってソフトバレーボールを楽しもう!	
なか(35分)	4 課題練習(10分) ・チームの課題に応じた練習を行う。 5 メインゲーム(25分) ・班対抗で総当たり戦を行う。 ・1試合3分半とし、5試合行う。 ・ラリーポイント制で行う。 ・入り口側から順に①②③コートとする。 ・3分半経過時に得点が高いチームの勝利とし、ゲーム終了の際に続いているラリーまで有効とする。 ・試合が終了後、結果を報告する。 ・試合の最初と最後は、エンドライン上に並ぶ。互いにネットまで歩み寄り握手をしてからはじめる。 ・試合の始めにキャプテン同士じゃんけんをし、勝ったチームのサーブからゲームを始める。	○これまでの単元の中で行ってきた練習を振り返り、チームの課題に応じた練習を行う。 ○練習を選ぶ参考となるよう、これまでの学習の中で行った練習の一覧を渡す。 ○技能的な課題練習ばかりでなく、個人やチームの特性に応じた戦術的な練習となるよう声かけをする。 ○ゲームに入る前にルールの確認を確実に行う。 ○コート外の児童が審判と得点を行う。 ○ゲームのマナーを守って行うよう再度確認する。 ○総当たり戦に見通しがもてるよう、対戦表を事前に渡しておく。 ○試合中、安全のためできるだけネットには触れないよう声かけをする。 ○集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、ボール運動に進んで取り組むことができる。【観察】《関心・意欲・態度①》 ○相手コートにボールを打ち返すことができる。【観察】《技能③》
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> 【①コート】 ①A対B ②B対C ③A対E ④A対C ⑤A対D </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> 【②コート】 ①C対D ②D対E ③B対D ④B対E ⑤B対F </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> 【③コート】 ①E対F ②A対F ③C対F ④D対F ⑤C対E </div> </div>	○試合に出るのは3人。 ○得点が入るごとにローテーションする。 ○試合に出ていない人は審判・得点係。 ○サーブは届く位置から下投げ。 ○審判はセルフジャッジで行う。 ○相手コートに3回で返す。 ○2回目にボールに触る人はキャッチする。 ○ボールをキャッチした場所から動かない。 ○サーブは相手チームと交互に行う。 ○ネットインは得点になる。 ○コート外でキャッチした時は続ける。 ○ライン上に落ちたボールはイン。
まとめ(5分)	6 片付け、集合 7 本時のまとめ、挨拶 ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認をする。	○自身の課題やチームの課題を振り返り、学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。
【授業者による振り返り】		
まどめの「メインゲーム」を行った。単元前に予想していたゲームの様相は、サーブがコート後方へ行き、そこからコート前方にいるセッターへボールをつなぐものであった。しかし、実際のゲームではボールが軽いこともあり、サーブが相手コート後方まで飛ばず、第二触球をするためにセッターの位置で待っている児童が第一触球をする場面が多くあった。そのため後方でレシーブしようとしている児童がセッターの役割をすることとなり、結果としてネットから遠い位置でアタックすることが多いゲームの様相になった。コート後方からアタックする際に、「やってみよう体操の中のめんこ打ちの動き」や「イルカアタック」などを通して学んできた腕を強く振る動きを生かして、相手コートへ打ち返す動きが多く見られた点は良かったように思う。また、各チーム5試合行った中で全てのチームが1度は勝利することができ、喜ぶ表情が見られた。単元終盤を迎え、各触球場面の動きが高まり、ゲームの中でチームで協力して返球したり、得点したりする場面が多く見られるようになったことから、これまでの積み上げを発揮できているように思う。児童の振り返りをみると、一人一人に応じて、またチームに応じてそれぞれの課題を感じている。次時で最終となるが、児童の課題意識に寄り添いながら指導したい。		
【研究の視点からの振り返り】		
これまで行った「動きづくりサーキット」や様々なゲームを通して身に付けた動きを活かし、「メインゲーム」では各触球場面の役割行動を一人一人が理解し、実践している様子が見られた。そして相乗的に、役割を全うすることで連携プレーが見られるようになったと感じた。また最終触球で相手コートへ打ち返すため、ポジションなどチームでどのように連携すべきか児童が考えていることが分かった。		

【本時の展開】 (10/10) 11月1日(水) 第3校時		
(1) 本時のねらい		
<技能②>味方が受けやすいようにボールをつなぐことができるようにする。		
(2) 研究との関連		
【ひろう】[つなぐ][うつ]各触球の役割行動を理解し、連係プレーによる攻撃ができるようにする。		
(3) 展開		
	児童の学習内容・活動	教師の指導・手立てと評価
はじめ(5分)	1 集合、整列、挨拶、健康観察 2 やってみよう体操(準備運動) ・主運動に向けた準備運動をする。 3 課題確認 ・本時のめあての確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;">練習の成果を出し切ってソフトバレーボールを楽しもう!</div>	○ビブスを着用し、チームごとに整列させる。 ○児童の出席と健康状態を確認する。 ○本時の学習のねらいと授業の進め方を説明する。
なか(35分)	4 課題練習(10分) ・チームの課題に応じた練習を行う。 5 メインゲーム(25分) ・班対抗で総当たり戦を行う。 ・1試合3分半とし、5試合行う。 ・ラリーポイント制で行う。 ・入り口側から順に①②③コートとする。 ・3分半経過時に得点が高いチームの勝利とし、ゲーム終了の際に続いているラリーまで有効とする。 ・試合が終了後、結果を報告する。 ・試合の最初と最後は、エンドライン上に並ぶ。互いにネットまで歩み寄り握手をしてからはじめる。 ・試合の始めにキャプテン同士じゃんけんをし、勝ったチームのサーブからゲームを始める。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;"> 【①コート】 ①A対B ②B対C ③A対E ④A対C ⑤A対D </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;"> 【②コート】 ①C対D ②D対E ③B対D ④B対E ⑤B対F </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;"> 【③コート】 ①E対F ②A対F ③C対F ④D対F ⑤C対E </div> </div>	○これまでの単元の中で行ってきた練習を振り返り、チームの課題に応じた練習を行う。 ○練習を選ぶ参考となるよう、これまでの学習の中で行った練習の一覧を渡す。 ○技能的な課題練習ばかりでなく、個人やチームの特性に応じた戦術的な練習となるよう声かけをする。 ○ゲームに入る前にルールの確認を確実に行う。 ○コート外の児童が審判と得点を行う。 ○ゲームのマナーを守って行うよう再度確認する。 ○総当たり戦に見通しがもてるよう、対戦表を事前に渡しておく。 ○試合中、安全のためできるだけネットには触れないよう声かけをする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ○試合に出るのは3人。 ○得点が入るごとにローテーションする。 ○試合に出ていない人は審判・得点係。 ○サーブは届く位置から下投げ。 ○審判はセルフジャッジで行う。 ○相手コートに3回で返す。 ○2回目にボールに触る人はキャッチする。 ○ボールをキャッチした場所から動かない。 ○サーブは相手チームと交互に行う。 ○ネットインは得点になる。 ○コート外でキャッチした時は続ける。 ○ライン上に落ちたボールはイン。 </div>
まとめ(5分)	6 片付け、集合 7 本時のまとめ、挨拶 ・学習を振り返る。 ・学習カードの記入をする。 ・次回の確認をする。	○自身の課題やチームの課題を振り返り、学習カードに記入するよう指示する。 ○巡回しながら学習カードの記入を確認する。 ○怪我等の確認をし、次回の授業のねらい等を説明する。
【授業者による振り返り】 10時間の単元全体を通して一番の収穫は児童の「やったー!」と喜ぶ元気いっぱいの表情が多く見られたことである。そうした姿が見られた背景には、自身の役割を意識してボールをつなぐことができたことや、そうした役割行動を児童一人一人が理解し、連係プレーによる攻撃を実現することができたからであると考えられる。 学級全体のゲームの様相を見渡すと、アタックやはじく動作など技能面で未だ課題を感じる点もあるが、学習カードを見ると6年生につながる課題として振り返ることができている。単元を通して、児童の課題意識を確認し、意識して指導してきた成果が表れたものと考えられる。		
【研究の視点からの振り返り】 10時間の単元が全て終了した。相手コートからのボールに対して各触球場面で自身の役割行動を理解している様子が見られた。学習カードの記述からも、相手コートへ攻撃するという全員にとっての共通課題をもって触球することができるようになったと考えられる。また、「楽しかった」という旨の記述も多く、詳しく読み取ると「自分でアタックすることができたから」「チームのみんなと声をかけ合えた」という感想があり、連係プレーによる攻撃によってソフトバレーボールの楽しさに触れることができたと考えられる。		

5 検証授業の結果と考察

研究主題に迫るために、検証授業から得られたデータを基に、分析の視点、観点、方法（参照：第3章1（7）p.9）に沿って検証していくこととする。

（1）役割行動を理解してゲームに参加することができたか

本分析では、「ためしのゲーム」、「課題発見・確認ゲーム」、「メインゲーム」で最も対戦数の多いA対E、B対D、C対Fの全6試合（2、4、6、7、9、10時間目）の各触球したタイミングで役割行動を理解して行動することができたかを映像分析した。

ア 各触球場面で役割を理解して行動することができたか

本研究における映像から見取った各触球場面の役割行動を理解して行動した姿について、表11にまとめた。

表11 役割行動を理解して行動した姿

触球場面	見取った姿
第一触球場面 [ひろう] <見取った児童> ひろう役割 つなぐ役割 うつ役割	【触球する児童】 ：ひろう役割 ・ボールの方向へ体を向けて、落下点に向かって移動している姿。 【触球しない児童】 ：つなぐ役割 うつ役割 ・第一触球者の方向に体を向け、第二触球に向けて準備している姿。
第二触球場面 [つなぐ] <見取った児童> つなぐ役割 うつ役割	【触球する児童】 ：つなぐ役割 ・ボールの方向へ体を向けて、落下点に向かって移動している姿。 ・最終触球場面者がアタックしやすい位置にいることを確認してボールを投げ上げている姿。 【触球しない児童】 ：うつ役割 ・第二触球者がキャッチした位置付近の、アタックする位置まで移動している姿。
最終触球場面 [うつ] <見取った児童> うつ役割	【触球する児童】 ：うつ役割 ・アタックする位置まで移動し、触球に向けて準備している姿。

※本研究におけるアタックする位置とは、第二触球者がボールをキャッチした位置の横（右利きの児童はネットに向かって左側、左利きの児童は逆側）を指す。

また表12は表11の役割行動を理解して行動した姿を見取った数値を表にまとめたものである。

表12 役割行動を理解して行動した回数（表題の回数／全触球）

	2時間目	4時間目	6時間目	7時間目	9時間目	10時間目
A対E	0／9	1／12	6／17	13／15	13／14	16／17
B対D	3／13	3／18	5／12	13／21	9／13	17／20
C対F	1／10	6／23	12／21	12／17	15／16	17／17
全体	4／32	10／53	23／50	38／53	37／43	50／54
n値	n=25	n=24	n=25	n=25	n=23	n=25

図1は各触球場面で役割行動を理解して行動することができた割合をグラフに表したものである。

各チーム学習が進むにつれて、触球場面で役割を理解した行動をすることができている割合が全体で80ポイント増えた。

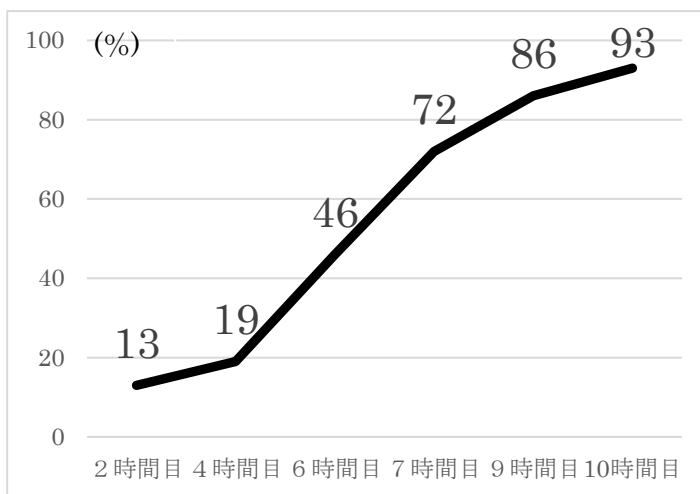


図1 各触球場面で役割行動を行うことができた割合

<考察>

(1) 役割行動を理解してゲームに参加できたか

ア 各触球場面で役割を理解して行動することができたか

表12及び図1より、授業が進むにつれて、各触球場面における役割行動を理解して触球している姿が多く見られるようになった。これは、一人一回触球する3人攻撃をルール化し、相手コートに返球する過程でチーム全員の触球を保証したこと、また、「動きづくりサーキット」の中で各触球場面における役割行動について理解することができたこと、そして理解した役割行動を実現するために児童が課題意識をもちながらドリルゲームやタスクゲーム、「課題発見・確認ゲーム」に取り組んだことが要因であると考えられる。

また、4時間目から6時間目で、数値が27ポイント上昇している。これは「動きづくりサーキット」の行い方に慣れ、役割行動を意識しながらサーキットに取り組むことができるようになったことが要因であると考えられる。

このことから、児童は役割行動を理解してゲームに参加することができるようになったと考える。

さらに本分析では触球した児童を分析したが、相手コートに返球する過程で触球を終えた児童の姿を映像分析すると、最終触球する児童に向けて立ち位置のアドバイスをしたり、相手コートからのアタックに備えて準備したりする姿が見られた。よって役割行動を理解してゲームに参加させることを通して、自身の触球場面以外の理解も高まったと考えられる。

(2) 関係プレーに必要な動きが身に付いたか

本分析では、3つの「動きづくりサーキット」における動きの変化の分析には、事前アンケートで「ソフトバレーボールが不得意である」と回答した2名の児童（A児、B児）を抽出して映像分析した。また、「ためしのゲーム」及び「課題発見・確認ゲーム」の動きの変化について映像分析した。

ア ボールの方向に素早く移動する動きを身に付けるために、「アイスクリームキャッチ」は有効であったか

図2及び図3は抽出児童の「アイスクリームキャッチ」における動きの変化をグラフに表したものである。A児、B児ともに、はじめて「アイスクリームキャッチ」を行った1時間目及び2時間目（B児は1時間目欠席）には、ペアからのボールの落下点へ移動する様子はほとんど見られなかった。A児は2時間目、B児は3時間目以降、ボールの落下点へ入ってキャッチすることができる割合が増え、このサーキットを最後に行った5時間目は、2名とも全てのボールに対して落下点へ移動しようとする姿が見られた。

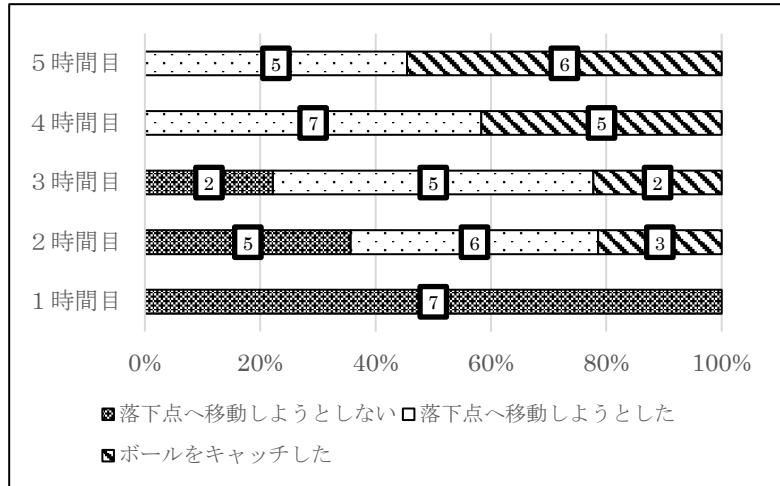


図2 A児の「アイスクリームキャッチ」における動きの変化

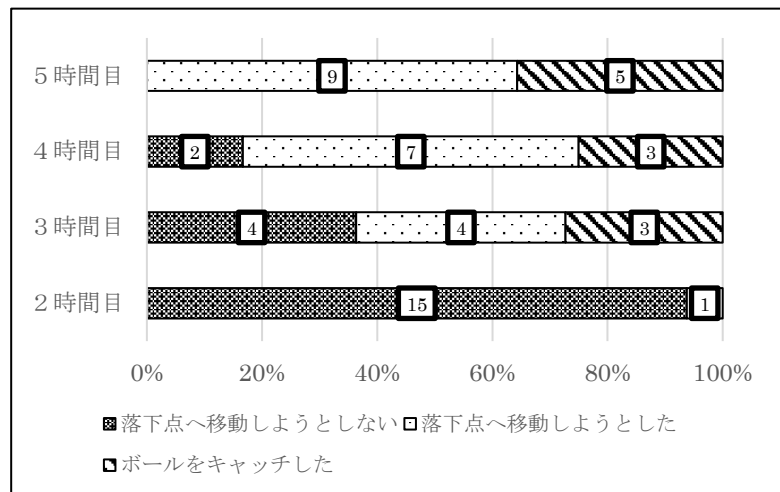


図3 B児の「アイスクリームキャッチ」における動きの変化

表13 第一触球場面で触球できた回数（表題の回数／相手コートからの全てのボール）

1 時間目	2 時間目	3 時間目	4 時間目	5 時間目
18／21	54／64	74／81	54／58	46／49
n = 23	n = 25	n = 25	n = 24	n = 24

表13は第一触球場面で触球できた回数を表にまとめたものである。図4は、1時間目から5時間目の授業の「ためしのゲーム」及び「課題発見・確認ゲーム」で、相手コートからの全てのボールに対して第一触球者がボールの方向へ移動して触球した割合をグラフに表したものである。1時間目から5時間目で、第一触球者がボールに触れることができた割合が全体で8ポイント増えた。

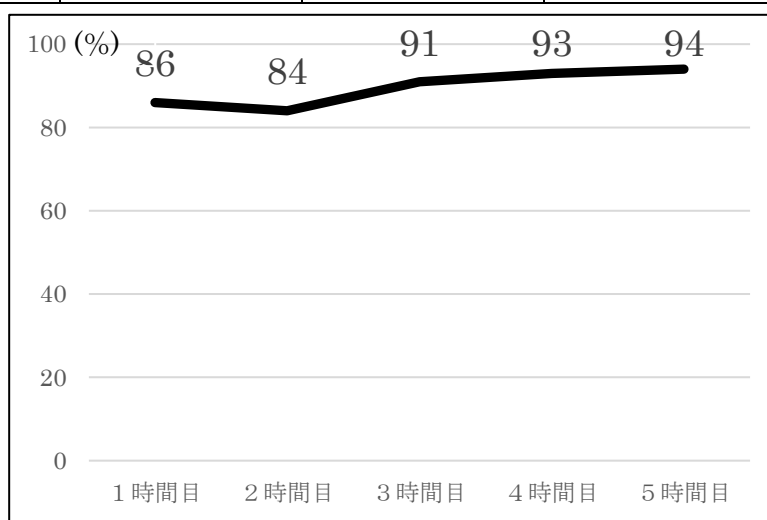


図4 第一触球者がボールの方向へ移動して触球できた割合

イ 味方が受けやすいボールをつなぐ動きを身に付けるために、「ステージパス」は有効であったか

図5及び図6は1時間目から6時間目に行った抽出児童の「ステージパス」における動きの変化を映像分析し、グラフに表したものである。

A児、B児ともにこのサーキットを初めて行った3時間目には、落下点へ入ることができずボールに触れられないことがあったが、6時間目には半分以上のボールを相手コートに返球できるようになった。

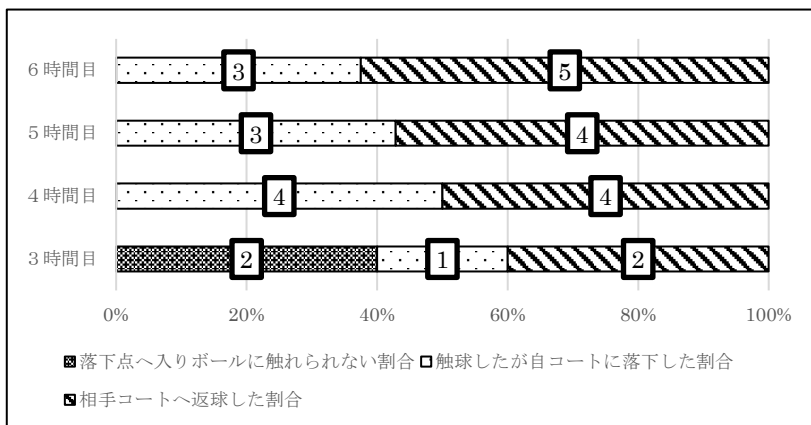


図5 A児の「ステージパス」における動きの変化

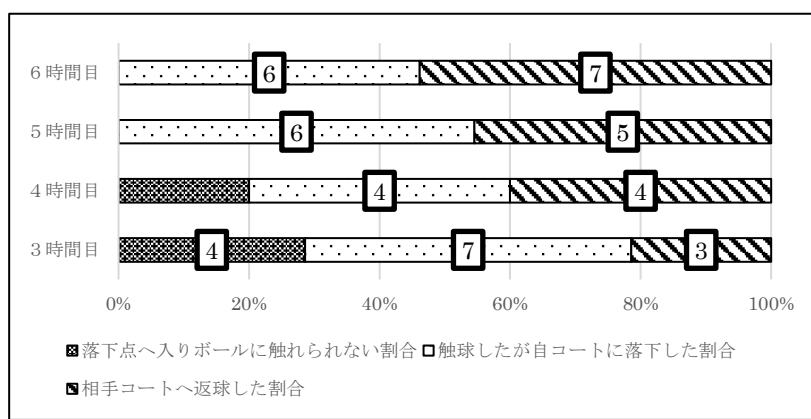


図6 B児の「ステージパス」における動きの変化

表14 第二触球者がキャッチするまでつながった回数（表題の回数／相手コートからの全ボール）

1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目
6 / 21	16 / 64	30 / 81	24 / 58	21 / 49	24 / 50
n = 23	n = 25	n = 25	n = 24	n = 24	n = 25

また表14は第二触球者がキャッチするまでつながった回数を表にまとめたものである。図7は「ステージパス」を行った1時間目から6時間目の「ためしのゲーム」及び「課題発見・確認ゲーム」で、第一触球者がはじいたボールを第二触球者がキャッチするまでボールがつながった割合を比較したものをグラフに表したものである。1時間目から6時間目の授業の各ゲームで、相手コートから入れられたボールに対して第一触球者から第二触球者へボールがつながった割合が19ポイント増えた。

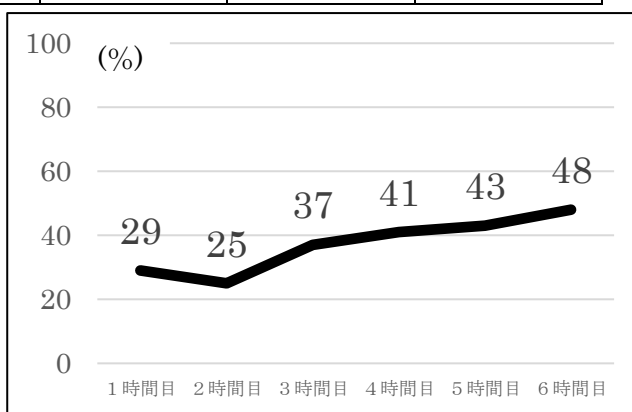


図7 第二触球者がキャッチするまでボールがつながった割合

ウ 相手コートにボールを打ち返す動きを身に付けるために、「イルカアタック」及び「台上アタック」は有効であったか

表15 半身の姿勢や肘の高さがよい触球回数（表題の回数／トスが上がった回数）

	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目
半身の姿勢	0 / 7	3 / 16	9 / 30	21 / 24
肘の位置	2 / 7	9 / 16	22 / 30	23 / 24
n値	n=23	n=25	n=25	n=24

表15は最終触球場面において、「イルカアタック」で指導した半身の姿勢や肘の高さがよい触球回数を表にまとめたものである。図8は1時間目から4時間目に行った「ためしのゲーム」及び「課題発見・確認ゲーム」で、「イルカアタック」を行ったことによる、ゲームでの最終触球場面における、半身の姿勢になってアタックすること及び、肘が肩よりも高い位置でアタックするという2つの動きの変化を映像分析し、グラフに表したものである。

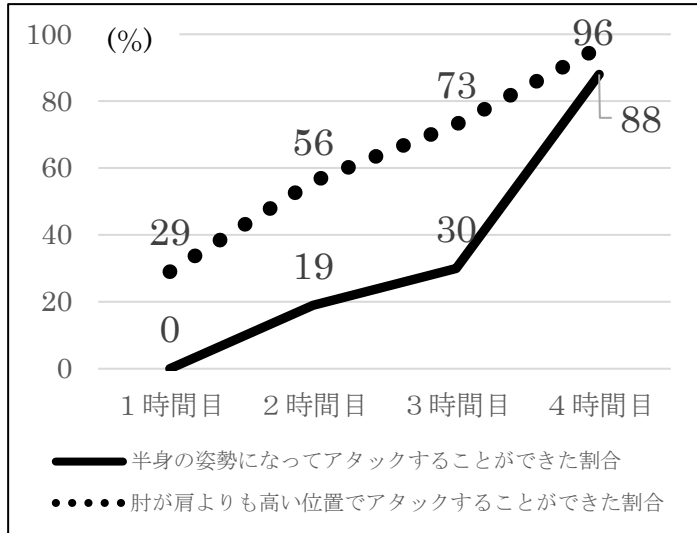


図8 「イルカアタック」を行ったことによる、ゲームでの最終触球場面における動きの変化

最終触球場面で、相手コートへ半身の姿勢になってアタックすることができるようになった割合は全体で88ポイント増え、また肘が肩よりも高い位置でアタックすることができるようになった割合が67ポイント増えた。

表16 抽出児童が相手コートに打ち返した回数（表題の回数／トスの回数）

	5時間目	6時間目
A児	1 / 4	3 / 5
B児	2 / 5	5 / 5

また表16は抽出児童が相手コートに打ち返した回数を表にまとめたものである。図9は抽出児童の5時間目と6時間目の「台上アタック」で相手コートに打ち返すことができた割合をグラフに表したものである。

相手コートに打ち返すことができた割合が、A児は35ポイント増え、B児は60ポイント増えた。

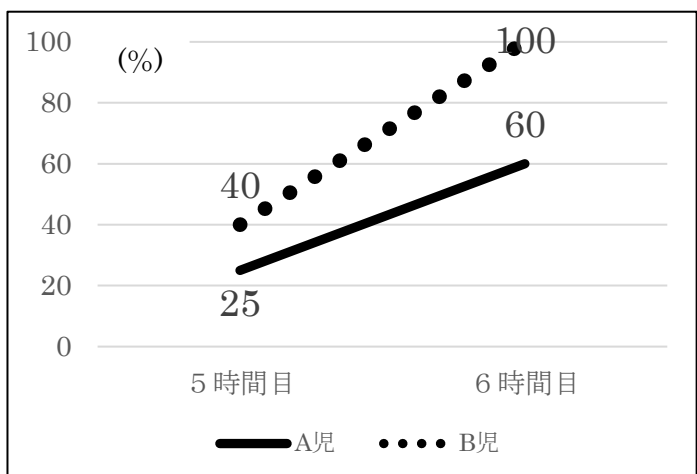


図9 「台上アタック」で相手コートに打ち返すことができた割合

表17 相手コート内に打ち返した回数（表題の回数／第二触球者がキャッチした回数）

1 時間目	2 時間目	3 時間目	4 時間目	5 時間目	6 時間目	7 時間目
2 / 7	5 / 16	16 / 40	14 / 24	10 / 20	15 / 24	18 / 28
n = 23	n = 25	n = 25	n = 24	n = 24	n = 25	n = 25

また、表17は相手コート内に打ち返した回数を表にまとめたものである。図10は1時間目から7時間目に行った「ためしのゲーム」及び「課題発見・確認ゲーム」で、第二触球者がキャッチしたボールのうち最終触球者が相手コート内にアタックすることができた割合をグラフに表したものである。

相手コート内にアタックすることができた割合が、「イルカアタック」を行った1時間目から4時間目には29ポイント上昇し「台上アタック」を行った5時間目から7時間目には14ポイント上昇した。

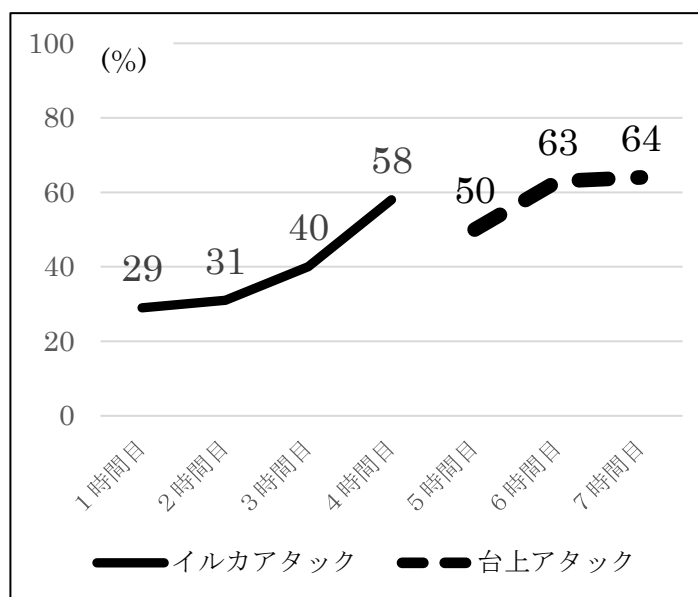


図10 第二触球者がキャッチしたボールのうち最終触球者が相手コート内にアタックすることができた割合

<考察>

(2) 関係プレーに必要な動きが身に付いたか

ア ボールの方向に素早く移動する動きを身に付けるために、「アイスクリームキャッチ」は有効であったか

抽出児童の「アイスクリームキャッチ」における動きの変化を映像分析した結果、**図2**及び**図3**より2名ともボールの落下点に素早く移動し、ボールをキャッチすることができた割合が増えた。1時間目及び5時間目の動きの違いを映像で比較すると、はじめは立ち位置から移動しないでボールをキャッチしようとしていたが、5時間目にはボールの落下点へ移動しようとする意識をもって動くことができていた。落下点へ移動し、触球に向けて準備する意識が身に付いたことが要因と考えられる。

また3時間目から4時間目にかけて大きく数値が伸びている。これは3時間目の授業で「動きつくりサーキット」を行う前に「課題発見・確認ゲーム」を行い、個人やチームの課題を浮き彫りにした後に「アイスクリームキャッチ」は何のために行い、メインゲームのどういった場面に必要な動きなのかを価値付けた。そうして児童は、活動の意味や、「メインゲーム」の動きとリンクさせて必要感をもって活動することができたことが要因であると考えられる。また**表13**及び**図4**より、1時間目から5時間目で、第一触球〔ひろう〕場面でボールの方向へ移動して触球した割合が増えた。これはゲーム性をもって落下点に素早く入る動きを行うことにより、「メインゲーム」においてもボールの落下点を予測して落下点に入ることができるようになったことが要因と思われる。

事後アンケートには、「アイスクリームキャッチ」を通して「すばやくボールの下に入るのが上手になった」「ボールをよく見てひろうことができるようになった」「落下点にすばやく入ることができるようになった」といった記述があった。

よって、ボールの方向に素早く移動する動きを身に付けるために、「アイスクリームキャッチ」は有効であったと考える。

イ 味方が受けやすいようにボールをつなぐ動きを身に付けるために、「ステージパス」は有効であったか

3時間目から6時間目に行った、抽出児童の「ステージパス」における動きの変化を映像分析した結果、**図5**及び**図6**より2名ともボールの落下点へ入り、味方が受けやすいようにボールをつなぐことができた割合が増えた。また**表14**及び**図7**より、1時間目から6時間目で、相手コートからのボールを、第二触球者がキャッチするまでボールがつながった割合が増えた。これはボールの落下点へ素早く入り、意図した方向へ打ち返す動きを行ったことにより、「メインゲーム」において第二触球者がキャッチできるボールを第一触球者がはじくことができるようになったことが要因と思われる。これは、「ステージパス」の活動の意味や、「メインゲーム」での第一触球者の動きとリンクさせて考えることができたことが要因であると考えられる。

事後アンケートには、「ステージパス」を通して「試合で味方の方へはじくことができるようになった」「高くボールをあげたり、味方にパスしたりすることが上手になった」「相手のとりやすい所にボールを返せるようになった」「相手コートからのボールを、味方の方へコントロールよく上げられるようになった」といった記述があった。

よって、味方が受けやすいようにボールをつなぐ動きを身に付けるために、「ステージパス」は有効であったと考えられる。

ウ 相手コートにボールを打ち返す動きを身に付けるために、「イルカアタック」や「台上アタック」は有効であったか

「イルカアタック」を行った1時間目から4時間目の「ためしのゲーム」及び「課題発見・確認ゲーム」における最終触球場面における動きの変化を映像分析した結果、表15及び図8より半身の姿勢になってアタックすることや、肘が肩よりも高い位置でアタックすることができた割合が増えた。また3時間目から4時間目にかけて半身になってアタックすることができた割合が58ポイント増えている。これは1時間目から4時間目に行った「イルカアタック」の動きが身に付き、ゲームに生きた結果と考えられる。

次に、抽出児童の「台上アタック」における動きの変化を映像分析した結果、表16及び図9より5時間目から6時間目で、2人ともアタックを打った総数は少ないが、相手コート内に打ち返すことができた割合が増えた。

表17及び図10より、1時間目から4時間目に行った「イルカアタック」及び5時間目から7時間目に行った「台上アタック」で身に付けた、相手コートにボールを打ち返す動きを通して、「ためしのゲーム」及び「課題発見・確認ゲーム」において第二触球者がキャッチしたボールのうち最終触球場面で相手コート内にアタックすることができた割合が増えた。

これは相手コートにボールを打ち返す動きを身に付けるために、「イルカアタック」で止まっているボールを打つ運動を行い、段階的に「台上アタック」で動くボールをアタックする運動を行ったことで、スムーズに相手コートにボールを打ち返す動きが身に付いたことが要因と思われる。一方、相手コートに打ち返した回数が4時間目から5時間目で8ポイント減少している。これは、5時間目から行った「台上アタック」で、強いボールを打つ意識をもっている児童が多く、力を調整する意識をもつことができなかったことが要因であると考えられる。しかし、5時間目から6時間目に13ポイント増加していることから、6時間目の「台上アタック」で力を調整して打つ感覚が身に付いたものと考えられる。

事後アンケートには、「イルカアタック」では「ひじの高さを意識して打つことができた」「アタックの姿勢に気をつけられるようになった」「アタックでボールを手に当てることができ、コントロールできるようになった」、また「台上アタック」では「強く打つとアウトになるから、弱く打って前の方に落とすと得点しやすいことに気付いた」「アタックに強弱をつけられるようになった」「相手コートに届くボールを打てるようになった」といった記述があった。

よって、相手コートにボールを打ち返す動きを身に付けるために、「イルカアタック」や「台上アタック」は有効であったと考える。

これらのことから、「動きづくりサーキット」は、関係プレーに必要な動きを身に付けるために有効であったと考える。

(3) 関係プレーが身に付いたか

本分析は、ドリルゲームと「課題発見・確認ゲーム」における動きの変化について映像分析した。

ア 第一触球者から第二触球者へボールをつなぐために「ひろってキャッチ！ゲーム」は有効であったか

表18 第一触球者がボールに触れることができた回数及び第二触球者がキャッチすることができた回数（表題の回数／相手コートから送られたボール数）

	4 時間目	5 時間目
第一触球者がボールに触れることができた回数	105／133	143／154
第二触球者がキャッチすることができた回数	43／133	79／154
n 値	n =24	n =24

表18は第一触球者がボールに触れることができた回数及び第二触球者がキャッチすることができた回数を表にまとめたものである。

図11は「ひろってキャッチ！ゲーム」における動きの変化の割合をグラフに表したものである。「ひろってキャッチ！ゲーム」を行った4時間目から5時間目で、第一触球者がボールに触れることができた割合が14ポイント増えた。また第二触球者がキャッチすることができた割合が19ポイント増えた。

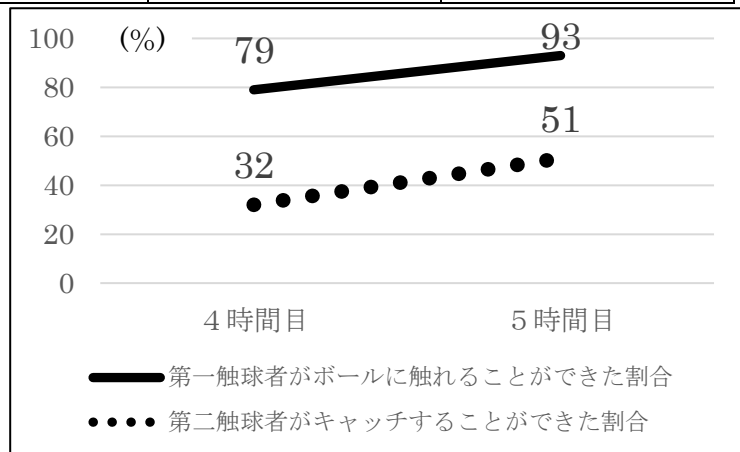


図11 「ひろってキャッチ！ゲーム」における動きの変化

表19 第一触球者から第二触球者へボールがつながった回数（表題の回数／相手コートからの全ボール数）

3 時間目	4 時間目	5 時間目
30／81	24／58	21／49
n =25	n =24	n =24

表 19 は第一触球者から第二触球者へボールがつながった回数を表にまとめたものである。また図 12 は「ひろってキャッチ！ゲーム」を行う前の3時間目の「課題発見・確認ゲーム」と、行った4時間目及び5時間目の「課題発見・確認ゲーム」で、第一触球者から第二触球者へボールがつながった割合をグラフに表したものである。3時間目から5時間目で、第一触球者から第二触球者へボールがつながった割合が6ポイント増えた。

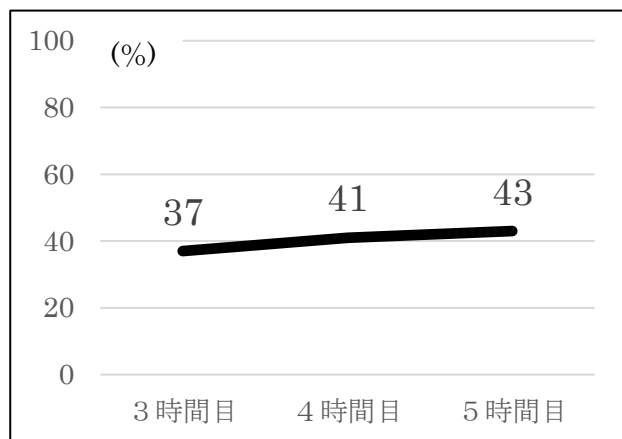


図12 第一触球者から第二触球者へボールがつながった割合

イ 3人攻撃で相手コート内に返球するために、「つないでドン!ゲーム」は有効であったか

表20 3人攻撃で相手コートへ返球した回数(表題の回数/相手コートからの全てのボール)

5時間目	6時間目	7時間目
10/49	15/50	18/53
n = 24	n = 25	n = 25

表20は3人攻撃で相手コートへ返球した回数を表にまとめたものである。図13は「つないでドン!ゲーム」を行う前の5時間目と、「つないでドン!ゲーム」を行った6時間目と7時間目の「課題発見・確認ゲーム」における3人攻撃で相手コートへ返球することができた割合をグラフに表したものである。5時間目から7時間目にかけて、3人攻撃から相手コート内に返球することができた割合が14ポイント増えた。

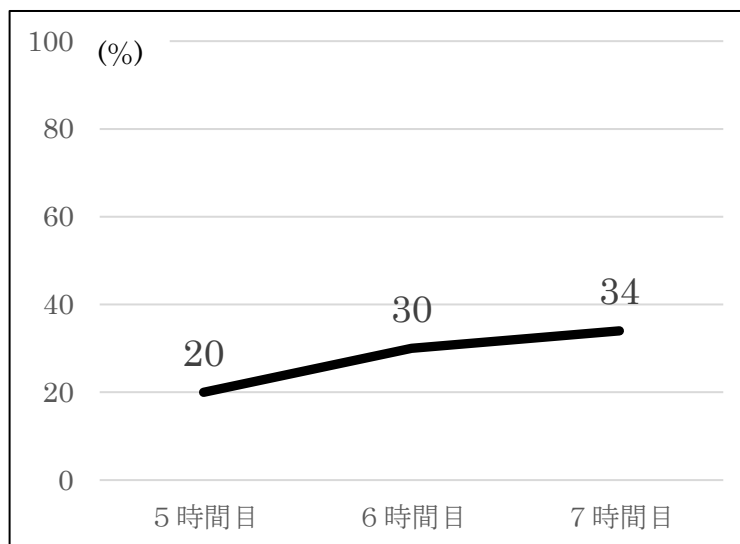


図13 3人攻撃で相手コートへ返球することができた割合

ウ 連係して相手コートへ返球することができたか

表21 3人が触球して相手コートへ返球した回数（表題の回数／相手コートからボールが送られた回数）

1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	9時間目	10時間目
1／21	7／64	21／81	17／58	11／49	17／50	18／53	39／93	76／193	95／238
n = 23	n = 25	n = 25	n = 24	n = 24	n = 25	n = 25	n = 24	n = 23	n = 25

表21は3人が触球して相手コートへ返球した数を表にまとめたものである。図14は、「ためしのゲーム」から「メインゲーム」において、コート内の3人が触球して相手コートへ返球することができた割合をグラフに表したものである。コートにいる全員が触球する3回触球ができた割合は、1時間目の「ためしのゲーム」においては5%の割合であった。また、10時間目の「メインゲーム」においては40%の割合となり、3人触球から相手コートへ返球した割合が35ポイント増えた。

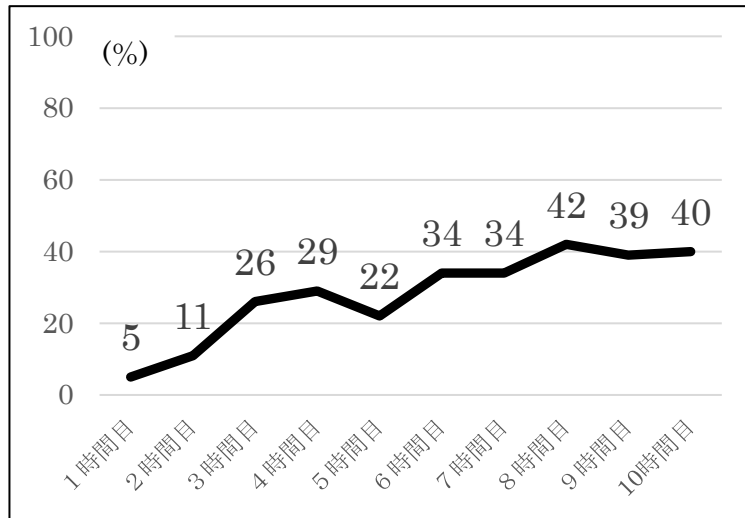


図14 コート内の3人が触球して、相手コートへ返球することができた割合

<考察>

(3) 連係プレーが身に付いたか

ア 第一触球者から第二触球者へボールをつなぐために「ひろってキャッチ！ゲーム」は有効であったか

表 18 及び図 11 より、4 時間目、5 時間目に行った「ひろってキャッチ！ゲーム」における動きを比較すると、第一触球者が落下点に入ってボールに触れた割合及び第二触球者までボールがつながった割合が増えた。

また表 19 及び図 12 より、3 時間目及び4 時間目、5 時間目に行った「課題発見・確認ゲーム」で第一触球者から第二触球者へボールがつながった割合を比較すると、つながった割合が増えた。

これは、「動きづくりサーキット」で身に付けたボールの落下点に素早く入り、味方が受けやすいようにボールをつなぐ動きを生かして、「ひろってキャッチ！ゲーム」において第一触球場面でボールをはじく動き、そして第二触球場面でボールをキャッチする動きを、ポイントをとるという共通課題のもと楽しみながら行ったことが要因と思われる。また役割行動を固定してゲームを行ったため、ボールを受ける前に準備をすることができたことも要因の一つであると考えられる。

事後アンケートには、「ひろってキャッチ！ゲーム」について「キャッチする人に向けてはじくことができた」「はじいたボールがいつも色んな所へ行ってしまっていたけど、きちんとキャッチする人の方へはじくことができるようになった」「ボールの方向へ体を向けられるようになった」といった記述があった。

よって、「動きづくりサーキット」で身に付けた動きを生かし、連係プレーの実現に向けて第一触球者から第二触球者へと動きをつなぎ合わせた「ひろってキャッチ！ゲーム」は有効であったと考える。

イ 3 人攻撃で相手コート内に返球するために「つないでドン！ゲーム」は有効であったか

表 20 及び図 13 より、5 時間目、6 時間目及び7 時間目に行った「課題発見・確認ゲーム」で、3 人攻撃で相手コート内に返球した割合を比較すると、その割合が増えた。

これは、「動きづくりサーキット」で身に付けた動きを生かして、「つないでドン！ゲーム」で最終触球のアタックまでメインゲームで求められるよい動きをポイント化し、それに近い動きを行ったことが要因であると考えられる。

事後アンケートには、「つないでドン！ゲーム」について「試合と同じような感覚でできたので良かった。」「本当のゲームみたいで、最後にアタックまであって上手になったと思う」「チームで上手につなげられるようになった」「動きが試合とほとんど一緒だから、それを生かして試合をしたらよくできた」といった記述があった。

よって、「動きづくりサーキット」で身に付けた動きを生かして連係プレーの実現に向けて第一触球者から最終触球者へと動きをつなぎ合わせた「つないでドン！ゲーム」は有効であったと考える。

ウ 関係して相手コートへ返球することができたか

図 14 より 1 時間目の「ためしのゲーム」と 10 時間目の「メインゲーム」とで、3 人全員が触球して相手コートへ返球することができた割合が増えた。これは、「動きつくりサーキット」で関係プレーに必要な動きを身に付け、ドリルゲームを通して、児童一人一人が自身の役割行動を実現することができるようになったことが要因であると考えられる。

これらのことから、「動きつくりサーキット」で身に付けた関係プレーに必要な動きを土台とし、ドリルゲームを通して動きをつなぐことで、関係プレーを実現することができたと考える。

(4) 役割行動を理解してゲームに参加する楽しさを味わうことができたか

本分析は「ためしのゲーム」、「課題発見・確認ゲーム」、「メインゲーム」における動きの変化について映像分析した。

ア 関係プレーや「ひろう」「つなぐ」「うつ」ことを通してソフトバレーボールの楽しさを感じることはできたか

図14(再掲)は関係プレーが身に付いたかを分析するため、1時間目から10時間目に行った「ためしのゲーム」、「課題発見・確認ゲーム」及び「メインゲーム」において、コート内の3人が触球して、相手コートへ返球することができた割合をグラフに表したものである。1時間目から10時間目で、コート内の3人が触球して、関係して相手コートへ返球することができた割合が35ポイント増えた。

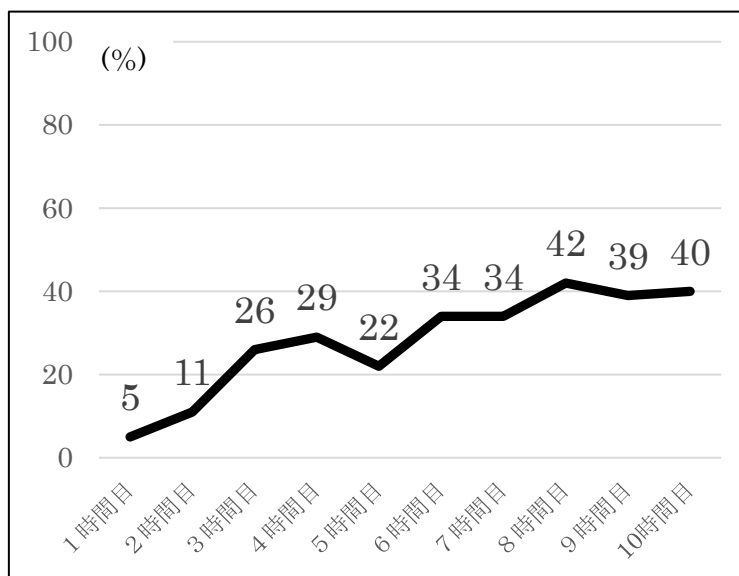


図14 (再掲) コート内の3人が触球して、相手コートへ返球することができた割合

表22 第二触球者までボールがつ

ながった回数 (表題の回数/相手コートからボールが送られた回数)

1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	9時間目	10時間目
6 / 21	16 / 64	30 / 81	24 / 58	21 / 49	24 / 50	28 / 53	51 / 93	102 / 193	118 / 238
n = 23	n = 25	n = 25	n = 24	n = 24	n = 25	n = 25	n = 24	n = 23	n = 25

表22は第二触球者までボールがつながった回数を表にまとめたものである。図15は「ひろう」「つなぐ」動きが身に付いた事を分析するため、「ためしのゲーム」、「課題発見・確認ゲーム」及び「メインゲーム」において、相手コートからのボールが第二触球者までつながった割合をグラフに表したものである。1時間目から10時間目で、第二触球者までボールがつながった割合が21ポイント増えた。

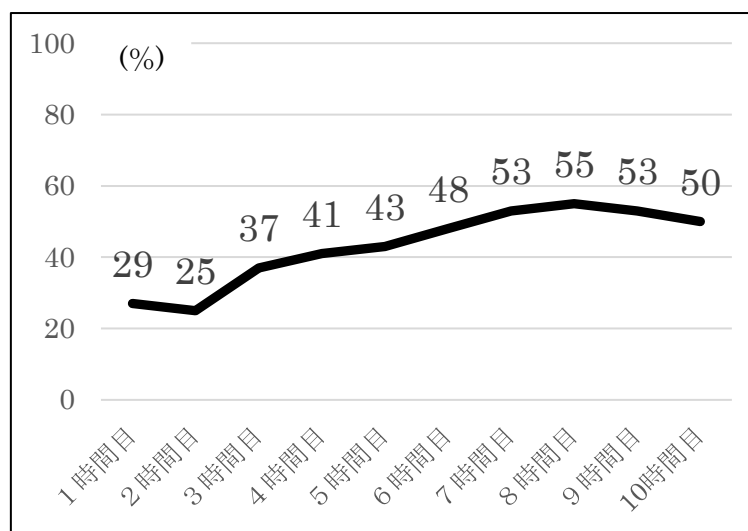


図15 相手コートからのボールが第二触球者までつながった割合

表23 相手コート内に打つことができた回数（表題の回数／第二触球者がキャッチした回数）

1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	9時間目	10時間目
1 / 7	5 / 16	16 / 40	14 / 24	10 / 20	15 / 24	18 / 28	39 / 56	74 / 103	85 / 117
n = 23	n = 25	n = 25	n = 24	n = 24	n = 25	n = 25	n = 24	n = 23	n = 25

表23は相手コート内に打つことができた回数を表にまとめたものである。図16は、「つなぐ」「うつ」動きが身に付いたことを分析するため、1時間目から10時間目に行った「ためしのゲーム」、「課題発見・確認ゲーム」及び「メインゲーム」において、第二触球者がキャッチしたボールを相手コート内に打つことができた割合をグラフに表したものである。1時間目から10時間目で、第二触球者がキャッチしたボールを相手コート内に打つことができた割合が59ポイント増えた。

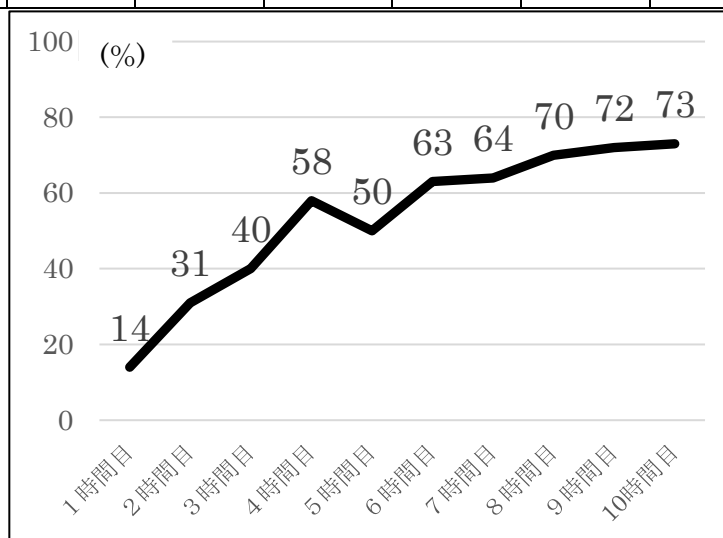


図16 第二触球者がキャッチしたボールを相手コート内に打つことができた割合

また単元前後の児童の学習カードの記述を比較すると、単元前半の「ためしのゲーム」を行った1、2時間目には、記述欄に「つなぐことができた」「できないことがすごく多いので、うまくできるようにがんばりたいです」と回答していた児童は、「メインゲーム」を行った9、10時間目には「キャッチする味方の方へ、遠くへ行ってもとれるように高くはじくことができた。つなぐ時は、ボールをよく見てアタックする人の方を向いてつなぐようにしました。アタックを打つ時には、アウトにならないように力を調整してうつようにしました！」「ひろう時は相手のいる方にボールをはじくことができ、つなぐ時はボールの方向を見ながらキャッチすることができた。打つ時には手の真ん中に当てることを意識しました！」と、記述内容が変容している。

<考察>

(4) 役割行動を理解してゲームに参加する楽しさを味わうことができたか

ア 連係プレーや「ひろう」「つなぐ」「うつ」ことを通して楽しさを感じることができたか

図 14 (再掲) より 1 時間目から 10 時間目までの「ためしのゲーム」や「課題発見・確認ゲーム」及び「メインゲーム」を比較すると、コート内の 3 人が触球し、連係して相手コートへ返球することができた割合が増えた。また表 22 及び図 15 より、相手コートからのボールが第二触球者までつながった割合も増え、さらに表 23 及び図 16 より第二触球者がキャッチしたボールを相手コート内に打つことができた割合も増えた。

よって児童は、ゲームで「ひろう」「つなぐ」「うつ」という役割行動に必要な動きや、3 人攻撃によって相手コートへ返球するという連係プレーを身に付けることができたと考えられる。

また、「連係プレーによって攻撃する」ことを実現するために、自コートへのボールの落下を阻止するための「ボールの方向へ体を向け、その方向へ素早く移動する」ことや「味方が受けやすいようにボールをつなぐ」ことを意識した「動きづくりサーキット」やドリルゲーム、タスクゲームを通して結果的に守備の動きが高まったと考えられる。

図 14 (再掲) 及び図 16 を見ると、4 時間目から 5 時間目に数値が減少している。しかし、図 15 を見ると、第二触球者がキャッチすることができた割合は増加しているため、最終触球場面におけるアタック成功率が減少していることが分かる。これは「イルカアタック」から「台上アタック」へと最終触球場面の動きを身に付ける「動きづくりサーキット」を変化させた際、強く打つことを意識してしまうあまり、相手コート内に力を調整して打つことができなかつたことが要因であると考えられる。6 時間目には力を調整し相手コート内に正確に打ち返す意識をもつことができたため、数値が上昇している。

学習カードの記述を見ても、単元前後で役割行動を理解した記述に変容した。その他にも「アタックが前よりも強く打てるようになって楽しかった。アタックのコツがつかめて、授業の前と比べてアタックが強く打てたと思いました。他にもうまくはじけるようになりました。試合にも勝ち、好きになりました。」「みんながボールに触れられたから楽しかった。」「アタックが決められたときに嬉しくて、それで好きになった。ボールがよく来るし、うまくできたときに嬉しいから好きになった」といった記述が見られ、連係プレーによる楽しさを感じることができたと考えられる。

これらの学習カードの児童の楽しさを感じた記述が見られたことに加え、図 14、図 15 及び図 16 を見ると児童の各触球場面における動きが高まっていることから、各触球場面での動きが高まり、「ひろう」「つなぐ」「うつ」ことを通して連係プレーによって攻撃する楽しさを感じられたことが要因ではないかと考える。

これらのことから、「連係プレーによって攻撃する」ことの実現を目指す学習活動を通して、連係プレーに必要な「ひろう」「つなぐ」「うつ」動きが身に付き、チームの連係による攻撃や守備によって攻防を楽しむことができ、児童はそれぞれの役割行動への関与を促す中で、全員が参加する楽しさを味わうことができたと考えられる。

(5) 分析の視点に沿った検証のまとめ

これまでの結果と考察から、次のことが明らかになった。

1つ目は、ゲームにおける役割行動を理解してゲームに参加することができたことである。これまでのソフトバレーボールの授業では、児童が触球の際の役割行動を明確に理解しておらず、やみくもに触球する場面が見られたが、本研究では各触球場面における役割行動を明確に示し、児童に理解させた。そうすることによって児童は、チームとしての「相手コート内に3回触球で打ち返す」という課題意識を共有し、チーム全員で攻撃することに向けて工夫したり、自分の役割を達成しようとしたりすることができた。



2つ目は、連係プレーが身に付いたことである。連係プレーを実現させるための動きを身に付ける「動きづくりサーキット」や、「動きづくりサーキット」で身に付けた動きを生かして各触球場面の役割を達成する課題に特化したドリルゲームやタスクゲームを行った。そうした課題を段階的に行うことにより、相手コートへ打ち返すための連係プレーが身に付いたと考えられる。

3つ目は、役割行動を理解してゲームに参加する楽しさ味わうことができたことである。連係プレーに必要な各触球における役割行動と判断行為を結び付けて理解し、求められる動きが高まり、自分たちの連係プレーによって攻撃することができるようになった。

本研究では「連係プレーによって攻撃する」という目指す姿の実現に向けて動きづくりサーキットやドリルゲームなどの学習活動を展開した。そして、全員が役割を理解し参加した、連係プレーによって攻撃するソフトバレーボールを実現することができた。

6 主体的・対話的で深い学びの実現に向けた工夫について

(1) 主体的な学び

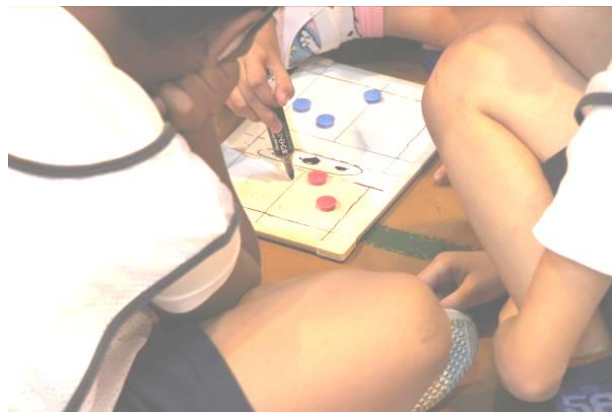
体育科における主体的な学びとは、「運動の楽しさや健康の意義等に気付き、運動や健康についての興味や関心を高め、課題の解決に向けて自ら粘り強く取り組み、考察するとともに学習を振り返り、課題を修正したり新たな課題を設定したりするなどの主体的な学びを促すこと。」¹¹⁾と記されている。



本研究ではコート内の人数を3人とし、1人1回の3回触球で相手コートへ返球することとした。相手コートからのボールを返球する過程で3人全員が触球し役割を保證することで全員の主体的な参加を促した。また、運動が苦手な児童は自分のところへボールが来ても、そのボールに対して何をすればいいのか、そして誰にボールを送ればいいのかを理解しておらず、こうした状況で種目の特性に触れた楽しさを味わうことは困難である。各触球の役割行動を明確に示し、自分やチームメイトが何をすべきかをチーム全員が理解し学習に取り組むことを土台として、毎時間、自分やチームとしての課題を振り返り、次時の新たな課題をつかませるようにした。そうすることによって児童は、ゲーム中に自分が何をすれば良いかを理解しながら、チームメイトとの関係を楽しむことができた。チームとしての課題、そして個人としての課題をつかみ、その課題を解決するためにチームに何が必要か、そして個人としてどんな動きが必要かを試行錯誤しながら学ぶことができたため、結果として主体的な学びにつながったと考える。

(2) 対話的な学び

体育科における対話的な学びとは、「運動や健康についての課題の解決に向けて、児童が他者(書物などを含む)との対話を通して、自己の思考を広げたり深めたりするなどの対話的な学びを促すこと。」¹¹⁾と記されている。



(1)で記述したように、ゲームの連係プレーにおいて1人1回触球するため、得意な児童ばかりが何度も触球することはできない。そのため、相手コートへ返球するために1度触球した児童やコート外にいる児童から、「相手コートの奥が開いているよ!」「三角形になって守ろう!」など触球していない児童へ対話が自然と生まれた。ゲーム中にアタックを打つための場所や姿勢について、既に触球した児童からアドバイスを受けている姿も多く見られた。

また「課題発見・確認ゲーム」では、作戦ボードやマグネットを用いて、守備の際にどのような立ち位置をとればボールが落ちないか、そして攻撃するときにはどんな場所をねらって打てばよいかなどを熱心に話し合うことで、対話を通じて自己の思考を広げることができた児童が多くみられた。

(3) 深い学び

体育科における深い学びとは、「学びの過程を通して、自己の運動や健康についての課題を見付け、解決に向けて試行錯誤を重ねながら、思考を深め、よりよく解決するなどの深い学びを促すこと。」

¹¹⁾と記されている。

児童は単元を通してチームや自分の課題を意識しながら「動きづくりサーキット」や様々なゲームに取り組んだ。児童に単元序盤で



十分に「ためしのゲーム」を味わうことで課題をつかませ、各触球でどんなことが上手にできなかったかを問いかけた。そうした問いかけから児童はチームや自分の課題を見つめ直した。

児童は自分の課題をしっかりとつかんだことで、授業中に行った様々なゲームを自分の課題解決のために試行錯誤を重ねながら取り組むことができた。

また、授業中に行った「動きづくりサーキット」やドリルゲーム、タスクゲームを行う際、「どうして行うのか」「メインゲームのどんな場面で役に立つのか」「どんなイメージで行うか」を何度も繰り返し伝えるようにした。そして、そうした課題意識をチームで共有し合い、試行錯誤を重ねながらドリルゲームやタスクゲームを行い、児童が各ゲームのねらいを理解して取り組むことができるようにした。そうすることによって、ドリルゲーム、タスクゲームと各触球場面をリンクして考えることができた。

8時間目に行った「スペースドロップゲーム」では、相手コート内にボールを落とすというチームの課題を共有し、教員が提示した作戦の中からチームの課題に適した作戦を選んだり、複数の作戦を組み合わせたり、また新たな作戦を考えだしたりと思考を深めていた。そして、そうした作戦を行う共通課題をもってゲームを行い、ゲーム間で振り返りを行った。ゲームの振り返りから新たな課題を見付け、チームとしてさらに作戦を深めるために話し合い活動を促し、よりよく解決していくための深い学びにつながったと考える。

第4章 研究のまとめ

1 研究の成果と課題

(1) 研究の成果

本研究は、小学校第5学年のソフトバレーボールの授業において、ゲーム人数を3人とし、場面ごとの役割行動に向けた判断行為を明確にすることで「ひろう」「つなぐ」「うつ」の役割を理解して全員が参加する連係プレーによる攻撃ができるようになるだろうと仮説を立て、検証を行った。

検証の結果、小学校高学年のソフトバレーボールの授業において、児童の役割行動に向けた判断行為を明確に示す中で関与を促し、1チーム3人の各触球「ひろう」「つなぐ」「うつ」の役割を理解させることができた。また各触球の役割行動を理解することによって、相手コートへ攻撃するというルールを基本として、「動きつくりサーキット」やドリルゲーム及びタスクゲームで連係プレーに必要な動きを身に付けていくことができた。これらのことから、仮説に基づく授業は、連係プレーによって攻撃することの実現に向け有効であった。

(2) 今後の課題

本研究では、ボールをつなぐことや参加すること、相手コートへアタックを打つことに焦点を当てたため、サーブに関する指導場面が少なかった。そのため、「メインゲーム」においてもサーブは投げ入れで行ったり、失敗してもやり直しを認めるルールとしたり、また相手がひろいやすいようなボールを送るよう指導をした。その結果、サーブによる得点は認めず、相手がひろいやすいようなボールを投げ入れることとなった。次年度にサービスを打ち入れる指導を盛り込む必要がある。

また、第二触球場面でキャッチトスを取り入れたことにより、第一触球がさほど正確でなくとも第二触球者がカバーできるため、特にボール運動が苦手な児童が安心感をもって参加することができたように感じられる。しかし、第一触球場面でボールをひろう動きが私の想像していた以上に難しく、計画していたよりも多くの時間を第一触球場面の指導に割くことになった。今後の指導では、第一触球場面の動きに段階的に取り組み、はじめの段階で児童がボール操作の難しさに直面しないような学習活動を検討していく必要もあると考える。

また、本研究の分析では連係プレーの実現のために行ったタスクゲーム、「アタックゲーム」及び「スペースドロップゲーム」は検証外とした。そのため、今後はその2つのタスクゲームについても検証していきたい。

2 今後の展望

本研究を通して改めて学んだことは、体育授業の奥深さである。目の前の児童に対して、どのような場を提供し、どんな発問や声かけをするのかなど、様々な実態の児童に対して細やかに配慮した指導を計画し、実現していくことの難しさを痛感し、また同時に授業をつくりあげる楽しさを知ることができた。

これまでの私の指導を振り返ると児童一人一人の参加の仕方に差があったり、自分の役割を理解したりしないまま参加している状態であった。そこで本研究は「どうしたら児童がネット型のボール運動をより楽しむことができるか」を考えることから始まったもので、そうした状況から、よりソフトバレーボールを楽しむことができるよう、コート内の人数を3人とし触球回数を限定した攻撃を実現させることを目指した。



検証授業では、意図的に設定した「動きづくりサーキット」や、触球場面の課題に特化したドリルゲームやタスクゲームを通して関係プレーに必要な動きを身に付け、自分の役割行動を理解してプレーに参加することができた。そうした活動を経て、児童はソフトバレーボールを楽しむことができるようになっただけでなく、自分たちで作戦を立てる活動により積極的になったり、お互いに声をかけ合ってプレーしたりする姿が見られるようになった。技能が高まり、ゲーム中の役割を理解することができるようになったことで、チームや個人の課題に目を向けられるようになったと考えられる。そうした姿が見られたことも、本研究における成果の一つであったように感じる。

児童からも、「今回ソフトバレーボールの授業をやって少し上手くなったような気がします。特にひろうこと、うつことが上手くなりました。試合ではチームと声をかけ合い、協力してアタックを打てたと思います」「アタックが決められるようになって、ちゃんと試合ができるようになった」という記述があり、ソフトバレーボールをプレーすることの楽しさを感じることもできたと考えられる。

事前アンケートでは、「体育が嫌い」と回答していた児童も、自分の動きの変化に気付き、仲間と協力してゲームを楽しむ様子が見られた。そうした過程を経て、ネット型ソフトバレーボールの特性に触れた楽しさを味わうことができたと考える。今後もそうした楽しさを感じられる授業をすることができるよう、授業研究と実践を積み重ねていきたい。また、今後も本研究で学んだような魅力ある活動を展開していきたい。そのために、児童の悩みや困り感に寄り添い、どのように課題を提示すればよいか、そしてどのような工夫を凝らした学習活動を提示していくかを具体的に考案していきたい。そして、児童にとって魅力的な、わくわくするような体育の授業づくりをしていきたい。

最後に本研究を行うにあたり、大変御多用の中、検証授業に協力いただいた座間市立相武台東小学校の金子憲勝校長先生をはじめ、第5学年、他学年の教職員の皆さまに深く感謝申し上げます。

また、専門的な見地から様々な指導、助言をくださった神奈川県教育委員会教育局保健体育課、県央教育事務所、座間市教育委員会、神奈川県立体育センターの所員の皆さん、貴重なお時間を割いて参観くださった県央地区の教職員の方々に深く感謝申し上げます。そして、検証授業にあたり、いつも意欲的に取り組んでいた児童の皆さん、また御理解くださった保護者の皆さまに感謝いたします。

【引用・参考文献】

- 1) 文部科学省『小学校学習指導要領解説 体育編』平成20年8月 pp. 71
- 2) 日本バレーボール協会『バレーボール指導教本』大修館書店 2008年8月 pp. 20
- 3) 関野智史「小中高の連携によるネット型ゲームの一貫指導の提案」『体育科教育』 2013年5月 pp. 39
- 4) 岩田靖『ボール運動の教材を創る - ゲームの魅力をクローズアップする授業づくりの探求 -』大修館書店 2016年3月 pp. 47
- 5) 福原祐三、鈴木理「みんなが主役になれるバレーボールの授業づくり」『バレーボールの教材づくりに向けて』大修館書店 2005年11月 pp. 21
- 6) 竹内隆司、斎藤和久「ネット型ゲームの教材づくりとその発展方向を求めて」『体育科教育』 2012年7月 pp. 46
- 7) 澤田浩「教材づくりへの熱き思い」『よい体育授業を求めて』大修館書店 2015年5月 pp. 112
- 8) 合田大輔・小林真紀・岡本昌規・高田光代・藤本隆弘・三宅理子・三宅幸信「みんながスパイクを打てるバレーボールの授業トスに重点を置いたパターン練習を中心として一」 2008年3月 pp. 217
- 9) 小畑治、岡澤祥訓、石川元美、井上寛崇「運動有能感を高めるネット型ゲームの授業づくり—小学校高学年の実践をもとに—」 pp. 159
- 10) 文部科学省 国立教育政策研究所『評価規準の作成, 評価方法等の工夫改善のための参考資料 小学校 体育』平成23年11月 pp. 37
- 11) 文部科学省『小学校学習指導要領解説 体育編』平成29年7月 pp. 15