

平成31（令和元）年度
体育授業モデル作成事業

小学校体育科授業実践事例
【ボール運動（ネット型）】



群馬県教育委員会
（健康体育課）

1 体育授業モデル作成事業の概要

体育授業モデル作成事業とは

体育授業好きな児童を育むために、群馬大学、群馬県教育委員会健康体育課、総合教育センター、群馬県小学校体育研究会等が連携して、小学校の体育授業モデルを作成する。平成31（令和元）年度はこれまでに作成された体育授業モデルを活用・アレンジした授業実践を行うことで体育授業モデルの普及と体育授業の充実に資する。

体育科授業の充実

教師の指導力の向上

研究成果のまとめ

体育授業モデルを活用した体育科授業の充実を図るための資料を作成

公開授業の実施

- ・教諭の委員が所属する学校において授業を実践する。
- ・研究成果を県下に広めるため、授業を公開する。

授業研究会

公開授業をもとに、体育授業の充実のための方策を研究協議する。

体育授業モデル作成専門部会の開催

体育授業モデルを活用した授業実践の在り方について検討

2 実践事例

実践事例

<参考資料>

- ①学習指導案
- ②学習カード等

期 日：令和元年10月30日（水）
会 場：沼田市立薄根小学校
単 元：ボール運動（ネット型）
 「ソフトバレーボール」
学 年：6年男女
授業者：菅原 裕子 教諭

平成31（令和元）年度授業協力校及び作成専門員

沼田市立薄根小学校

菅原 裕子 教諭

平成31（令和元）年度作成専門部会

鬼澤 陽子（群馬大学教育学部准教授）
鶴見 純也（群馬県総合教育センター指導主事）
田中 規王（群馬県小学校体育研究会事務局長）
野原 亮（利根教育事務所学校教育係指導主事）
富澤 誠司（沼田市教育委員会学校教育課指導主事）
山藤 一也（群馬県教育委員会健康体育課指導主事）

[参考資料]

小学校におけるボール運動の体育授業プログラム 等
ーボールゲーム・鬼遊び、ネット型（ゲーム）、ベースボール型（ゲーム）ー
（平成25年3月
国立大学法人群馬大学・群馬県教育委員会・群馬県小学校体育研究会）

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 国立教育政策研究所教育課程研究センター）

小学校学習指導要領（平成29年告示）解説）

体育編

（平成29年7月 文部科学省）

体育科学習指導案

令和元年10月30日(水)

第5校時 場所：体育館

6年竹組 指導者 菅原 裕子

1 単元名 ボール運動 ネット型 【ソフトバレーボール】

2 考察

(1) 身に付けさせたい資質・能力及び児童の実態 (男子11名 女子13名 計24名)

	身に付けさせたい資質・能力	児童の実態
知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> ○飛んできたボールに体の正面を向けて、ボールを落とさないように素早く動く力。 ○チームの作戦に応じた連携プレーが成り立つように役割を意識して素早く動く力。 ○ボールを片手や両手で操作して味方が受けやすいボールを返したり、相手コートに返球したりできる力。 	<ul style="list-style-type: none"> ○他の領域の様子から、全体的に瞬発力や敏捷性については課題があると感じる。ボールの落下点を予測し、動くことができない。一人一人が必ずボールに触れてから相手コートに返球するというルールを理解できれば、ボールの落下地点まで動こうとすることができる。 ○ボールに触れることはできるが、足首や膝を使ってボールをコントロールすることができない児童が多く、ボールの行方が定まらない。
思考力、判断力、表現力等	<ul style="list-style-type: none"> ○作戦を成功させるために必要な練習を選んだり、考えたりできる力。 ○チームの課題を理解し、気付きや思いを言葉で表現しようとする力。 ○自分のチームの良い所や課題を把握したり、点が取れるポイントを見つけたりできる力。 	<ul style="list-style-type: none"> ○チームの課題を捉え、練習方法を工夫しようとする意識は育っている。ただ、チーム力を高めるための練習をしている自覚がなく、なんとなく活動している児童も多い。 ○発言力のある一部の児童に任せてしまう傾向がある。 ○運動経験が浅く、どこを攻めると得点につながりやすいのか考えられる児童は少ない。
学びに向かう力、人間性等	<ul style="list-style-type: none"> ○簡易化されたゲームに積極的に取り組み、ルールを守り、助け合っして運動できる力。 ○自分の係の仕事を責任もってやり遂げようとする力。 	<ul style="list-style-type: none"> ○運動を好み積極的に体を動かそうとする児童が多い。 ○ゲームではチーム内で声を掛け合うことができている。ただ、作戦を意識するあまり強い口調になったり、マイナスな言葉かけをしてしまったりする。 ○言われないと気付かないことが多いが、慣れると自分の役割を果たせる児童が多い。

(2) 教材観

本単元は、学習指導要領の内容「E ボール運動」の「(1) ネット型ゲームでは、個人やチームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームをすること。」にあたるものである。

ボール運動は、ルールや作戦を工夫したり、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びを味わうことができる運動である。その中でもネット型ゲームは、ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て、一定の得点に早く達することを競い合うことに楽しさがあるゲームである。

ネット型ゲームにおける特性として、サービス・パス・返球など攻防のためにボールを制御する「ボールを操作する技能」と空間やボールの落下点に素早く移動する、味方をサポートするなどボール操作に至るための動きや守備に関わる「ボールを持たないときの動き」がある。本単元では、「ボールを操作する技能」を高めるために、学習活動の始めに、パスやレシーブ、アタック

などの個人的な技能の習得を中心としたドリルゲームを行う。次にタスクゲームを通して、運動の特性に合った動きやチームの関係を考えた動きなど「ボールを持たないときの動き」も身に付けることができるようにさせたい。

また、操作しやすいボールを用いたり、キャッチやワンバウンドなど通常のルールとは異なる簡易化したルールを取り入れ、ボール操作の制限を緩和したりすることを通して、関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行う。三段攻撃を意識させ、1人1回ボールに触れることを約束にすることで、ゲームが得意な児童もそうでない児童も積極的にゲームに参加でき、ソフトバレーボールの楽しさを十分味わうことができると考える。

本学級の児童にとって、ソフトバレーボールの学習を行うことは、個人の技能を高めるだけではなく、チームの課題解決のために練習方法を考えたり、作戦を考えゲームに生かしたり、声をかけあったりすることで主体的に学び、チームスポーツの楽しさを味わうことができるのではないかと考える。

3 指導目標

【知識及び技能】

- ・ネット型の運動の楽しさや喜びに触れ、簡易化されたゲームでチームの連携による攻撃や守備によって攻防をすることができる。

【思考力、判断力、表現力等】

- ・ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。

【学びに向かう力、人間性等】

- ・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。

4 評価規準

【知識・技能】

- ・攻防をするために必要なボール操作やボールを持たない時の動きを理解し、チームの関係による攻撃や守備をするための動きができる。

【思考・判断・表現】

- ・自分のチームの特徴を生かした作戦を選んだり、ルールを工夫したりしている。また工夫したこと等を友達に伝えることができる。

【主体的に学習に取り組む態度】

- ・進んでゲームに取り組み、ルールやマナーを守り、互いに協力して練習やゲームをしようとしている。

5 指導方針

【体育授業プログラムの活用について】

体育プログラムの目的である「運動に親しむ態度を育成する」と「効果的な学習過程」を意識した指導を行う。

(1) 運動に親しむ態度の育成

- ・兄弟チームを設定し、協力して練習を行ったり、動きについてのアドバイスをしあったりするなど協力して学ばせるようにする。
- ・基本的に一人一回ボールに触れてから相手コートに返球する三段攻撃を意識したルールを設定することで、参加しようとする意識を高めるとともに成功体験を積み重ねることで達成感が得られるようにする。また、児童にも学習を始める前に、三段攻撃を取り入れる意味や意義をしっかりと伝え、仲間と協力して運動を楽しもうとする意識をもたせる。

(2) 効果的な学習過程

- ・一時間の中で基本的な技能の向上のためのドリルゲーム、課題解決を意識したタスクゲーム、バレーボールの特性を楽しめる簡易化されたメインゲームを組み合わせ、パターン化することで児童が進んで学習に取り組めるようにする。
- ・運動の説明で時間がとられることを防ぐため、ドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームで行う学習内容を絞り、児童がすぐ学習活動に入れるようにして運動量の確保を図る。

①ドリルゲームについて

ドリルゲームとは、基本的な技能の習得や個人の技能を向上させる目的で練習内容をゲーム化した活動。

- ・「三角パスゲーム」ボールをはじいたり、高く上げたりして、相手につなぐ方法を身に付ける。視野を広くし、体の向きを変えながらパスをつなぐことでボールをコントロールする力や三段攻撃に生かす力を付ける。
- ・「トス・アタックゲーム」攻撃のトスからアタック、守備のレシーブまでを繰り返し練習する。

②タスクゲームについて

タスクゲームとは、仲間と連携した動きの育成を目指し、特定の技能を高めるための活動。

- ・「セットプレーゲーム」三段攻撃の流れを理解したり、狙った所に返球したりできるようにする。追究Ⅱのタスクゲームでは、チームの課題に応じてレシーブの隊形を三角形や逆三角形、横一列のフラットにしてみるなどチームごとに考えてセットプレーゲームを行うようにさせる。

③メインゲームについて

メインゲームとは、学んだ知識や基本的な技能を活用・発揮できるように工夫された児童の能力に合った活動。

- ・「アタックゲーム」三段攻撃を意識して行ったり、片手でアタックをしたりする。
- ・「ジャンプアタックゲーム」アンダーハンドレシーブができたり、ジャンプしてスパイクが打てたりする。

【主体的な学びを引き出す工夫】

- ・試しのゲームを行い、チームの課題を見付け、めあてを設定する。
- ・主体的に学習を進められるように、図や写真を交えた掲示物や動画を効果的に使う。
- ・学習カードを使用し、チーム内で話し合い、チームの課題にあった練習や作戦が組める手立てとする。
- ・チームの作戦については、案が出ないチームに対しては、具体的な作戦例を提示し、その中から選択させる。
- ・チーム内で、リーダー、セット（場のセット）、記録、用具など一人一人の役割を明確にし、責任をもって取り組めるようにする。

【対話を思考の深まりや技能の向上につなげる工夫】

- ・作戦タイム以外でも、ドリルゲームやタスクゲームの中で技能について積極的にアドバイスしあうように声をかける。
- ・三段攻撃を行うために、「1・2・3」や「レシーブ・トス・アタック」、「レシーブ・キャッチ・アタック」などチームで約束した声を出し合うことを徹底したり、動きのアドバイスを伝え合ったりするなどチーム内で確認しあうことを大切にする。
- ・単元の始めでは、チーム内の声かけや励ましを積極的に賞賛し、チームの基礎作りをしっかりとさせる。
- ・単元を通して、瞬時に動けないメンバーには誰かが指示してあげることで動きが分かることを伝えていく。
- ・振り返りの場での意見交流を通して作戦の効果を学級全体で共有する。

【「わかる」「できる」「かかわる」を保証するための工夫】

- ・練習の場の確保や兄弟チームとして協力しながら学習活動を行うため、1チーム8名の3チームの編成とする。
- ・ゲーム中のポジションや技能などの動きを動画で見せ、動き方のイメージをもたせる。
- ・学習の進め方やルールについては、掲示物を提示し視覚的に分かりやすくする。
- ・仲間を責める雰囲気にならないように、円陣やファイトコールをしたり、得点が決まったらハイタッチ、ミスがあったらドンマイなど声をかけあったりできる肯定的な雰囲気作りに努める。
- ・単元を通し、ゲームをさらに楽しく行うためにチームとして必要なことは何かを意識させ活動させる。
- ・三段攻撃を成功させるためには、チームとしての役割分担やポジショニングが大切であることを理解させる。具体的には、
 - ①レシーバー、セッター、アタッカーの三角形のポジションをしっかりとる。
 - ②横一列に並び、レシーブをしっかりとる。
 - ③逆三角形のポジションをとり、レシーブの安定と走り込んだアタックを打てるようにする。
 - ④3人の動き方の確認や約束を決め、なめらかに連携プレーが行えるようにする。
 等の作戦を提示し、チームで選んで実践できるようにする。

【場やルールの工夫】

- ・コートはバドミントンコートとする。
- ・1チーム8名で3チーム編成する。
- ・チーム内を2つに分け兄弟チームとして協力して活動を行っていく。
- ・ゲームは3人制とし、できるだけ全員がボールに1回ずつ触れてから相手コートに返球する。
- ・ラリーが切れたら時計回りにローテーションを行い、色々なポジションを体験できるようにする。チームは4名なので、セッターポジションにいた人がコートの外に出て、コート外で待機していた人は、サーブ（ボール投げ込み）からゲームに参加する。
- ・ラリーの楽しさを感じられるように、相手からの返球はワンバウンドレシーブまで認める。
- ・ルールが理解できるまでは、レシーブもキャッチを認め、ラリーの続くゲームが展開できるようにする。
- ・二打目はキャッチでも良いこととし、アタッカーが打ちやすいボールをあげるようにさせる。
- ・味方同士はノーバウンドでつなぐ。
- ・相手コートにボールが落ちるか相手から来たボールがコートから出たら1点。
- ・三段攻撃が成功したら1点加点する。

6 単元計画

時間	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	
導入	集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて								
活動1	オリエンテーション ①学習の進め方 ②ドリルゲーム	ドリル ○三角パス ○トス・アタック練習	ドリル 三角パス トス・アタック練習						6 竹 マ ツ チ
活動2	の説明 ③メインゲーム の説明 ④試しのゲーム	メイン① アタックゲーム		メイン② ジャンプアタックゲーム					
まとめ	学習の振り返り								

7 指導計画（全8時間予定）

過程	時間	ねらい及び主な学習活動	支援及び留意点	評価項目【観点】(方法) ○おおむね満足◎十分満足
つかむ	1	○学習の進め方を確認し、意欲的に参加できる。 ・オリエンテーション ・ドリル 三角パス トスアタックゲーム ・試しのゲーム アタックゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の進め方を掲示物を使って確認し、イメージをもたせる。 ・1分間のパス回数を記録し継続性をもたせるとともに技能の向上を実感させる。 ・ルールが徹底できるように視覚的な支援をする。 ・プレーを安定させ、ゲームを成立させるために、2キャッチゲームにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ソフトバレーボールの学習に進んで取り組もうとしている。 ◎チームで協力しながら、ソフトバレーボールの学習に進んで取り組もうとしている。 <p>【主体的に学習に取り組む態度】 (観察・カード)</p>
追究する	2	○アタックゲーム（メインゲーム①）のルールが分かり、チームで協力してゲームができる。	<p>【ボールを操作する技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・三角パスの回数が多い班を紹介し、どのようなパスや動きをしているのか理解させる。 ・ネットからの距離やトスの高さについて考えながらトスをあげるようにさせる。 <p>【ボールを持たない時の動き】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールの落下点に動くことの大切さを伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ○アタックゲームの行い方が分かる。 ◎アタックゲームの行い方が分かり、しっかり動くことができる。 <p>【知識・技能】 (観察・カード)</p>
	3	○セットプレーゲーム（タスク）で練習したことをメインゲームで生かすことができる。	<p>【ボールを操作する技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・利き腕側から山なりのトスを上げるとアタッカーが打ちやすくなることを習得させる。 ・アタッカーは片手でしっかりボールをとらえるように声をかける。 <p>【ボールを持たない時の動き】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・良く声の出ているチームを賞賛し、3段攻撃を行うためには約束の声を出し合うことが大切ということを理解させる。 ・チームで上手にボールをつなげるためには、何が大切か考えさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○アタックしやすいトスを理解し、トスをあげることができる。 ◎アタックしやすいトスを理解し、アタッカーが打ちやすいトスをあげることができる。 <p>【知識・技能】 (観察・カード)</p>
	4	○チームの特徴に応じた作戦を立てアタックゲームを行うことができる。	<ul style="list-style-type: none"> ・ただ返すのではなく、狙った所に返球するように作戦を立てさせる。 <p>【ボールを操作する技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手コートのおねらったところに返球するように声をかけ意識させる。 ・体の正面でレシーブをすることで味方が受けやすいボールになることを理解させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○チームの特徴が分かり話し合いに参加し、ゲームに生かそうとしている。 ◎チームの特徴が分かり話し合いで進んで意見を述べられ、ゲームに生かそうとしている。

			<p>【ボールを持たない時の動き】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールの動きを予測し、ボールの落下点に動くように声をかける。 	<p>【思考・判断・表現】 (観察・カード)</p>
追 究 す る II	5	○ジャンプアタックゲームを理解し、ゲームを行うことができる。	<p>【ボールを操作する技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前に移動してジャンプし、アタックが打てるようにジャンプするタイミングの取り方を練習させる。 <p>【ボールを持たない時の動き】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールの動きを予測し、ボールの落下点に動くように声をかける。 	<p>○味方にボールを繋いだり、攻撃しやすい所に移動したりすることができる。</p> <p>◎味方が受けやすいボールを繋いだり、自分から攻撃しやすい所に移動したりすることができる。</p> <p>【知識・技能】(観察)</p>
	6	○ねらった所にアタックすることができる。	<p>【ボールを操作する技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前に移動してジャンプし、アタックが打てるようにジャンプするタイミングの取り方を練習させる。 ・ねらった所に打つためには体の向きが重要であることを理解させる。 ・「どこに」「どんな強さ」で打てばねらった所にスパイクできるのか考えながら練習させる。 	<p>○体の向きに気を付けて相手コートにアタックを打つことができる。</p> <p>◎体の向きに気を付けてジャンプのタイミングを合わせ、ねらった所にアタックを打つことができる。</p> <p>【知識・技能】 (観察・カード)</p>
	7	○チームの特徴に合わせた作戦を選び、工夫して練習やゲームを行うことができる。	<p>【ボールを操作する技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人のいない所をねらって返球すると得点につながることを理解させ、作戦に生かさせる。 <p>【ボールを持たない時の動き】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前衛がレシーブした時の三段攻撃への動き方を確認させる。 	<p>○チームの作戦が分かり、達成のために必要な動きを考えて練習やゲームをしている。</p> <p>◎チームの作戦が分かり、達成のために必要な動きを考え、友達にアドバイスをしながら練習やゲームをしている。</p> <p>【思考・判断・表現】 (観察・カード)</p>
ま と め	8	○チームで協力して、楽しくゲームをすることができる。「6竹マッチ」	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の係の仕事をしっかりさせ、協力してゲームを運営させる。 ・大会形式で行うことで児童の意欲を高め、楽しく攻防したり、兄弟チームの応援をしたりさせる。 	<p>○マナーやルールを守り友達と協力してゲームを行うことができる。</p> <p>◎マナーやルールを守り友達と協力して進んでゲームを行うことができる。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】(観察・カード)</p>

8 本時の学習 (7/8)

- (1) ねらい チームの特徴に合わせた作戦を選び、工夫して練習やゲームを行うことができる。
- (2) 準備 ソフトバレーボール、支柱6本、ネット3つ、得点板3つ、三段攻撃用得点ボード、ケンステップ、ビブス、学習カード
- (3) 展開

学習活動	時間	指導上の留意点及び支援	評価項目 (方法)
<p>1 準備運動</p> 	10分	<ul style="list-style-type: none"> ・ チームごとに準備運動やパス練習をさせることでチームワークを意識させたり、児童が主体的に活動できるようにさせたりする。 ・ 健康観察をして健康状態を確認する。 ・ 児童が見通しをもって意欲的に活動できるように本時のめあてや授業の流れを分かりやすく掲示する。 	
<p>チームに合った作戦を選び、工夫して練習やゲームをしよう。</p>			
<p>2 集合・整列、挨拶</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 本時のめあての確認をする。 <p>3 ドリルゲーム</p> <p>①三角パス</p>  <p>②トスアタックゲーム)</p> 		<ul style="list-style-type: none"> ・ ドリルゲームを行う前に「今日の注意点」を指示し、留意しながら活動するようにさせる。 ・ 三角パスゲームは、チームの回数を継続的に記録することで自分達のチームの技能向上につながっているかの確認の場とする。 	
<p>4 チームの作戦の確認をする。 (作戦タイム1)</p>		<ul style="list-style-type: none"> ・ (作戦タイム1) 前時までのゲームを振り返り、チームの課題をもってタスクゲームに取り組めるようにさせる。 	



27
分

5 タスクゲーム
(セットプレーゲーム)



6 チームの作戦の確認をする。
(作戦タイム2)

【予想されるチームの作戦例】

- ・ 三角形のポジションを意識して自分の役割を理解して動こう。
- ・ 逆三角形のポジションから走りこんでアタックをしよう。
- ・ 横に並んでしっかりレシーブしよう。
- ・ 3人で声をかけあおう。

7 メインゲーム1
(ジャンプアタックゲーム)



- ・ チームの課題に応じてアタックを狙う場所を考えたり、トスの高さやを確認したり、声を出したりするなどポイントとすることをチームごとに考えてセットプレーゲームを行うようにさせる。

- ・ チームの作戦を確認する時間を確保する。

- ・ 作戦タイム1で本時の作戦については、確認しているのので、作戦タイム2は、ゲーム前の確認の時間とし、短時間で行う。

- ・ 試合時間は、5分。
- ・ コート内の人数は3人とし、ラリーが切れたところで両チームともローテーションをする。
- ・ 試合に出ていない時は、三段攻撃ポイント（ボーナス点）を付けたり、チームの動きや課題をよく見させたりする。
- ・ 作戦を実践してみてもうまくいったことや課題を動作や言葉、チームの作戦ボードなどを使って伝え合い、後半のゲームに生かせるようにする。
- ・ チームの作戦を意識したゲームをさせるために、声かけ（助言）を行う。

○チームの作戦が分かり、達成のために必要な動きを考えて練習やゲームをしている。

◎チームの作戦が分かり、達成のために必要な動きを考え、友達にアドバイスをしながら練習やゲームをしている。

【思考・判断・表現】(観察)

(観察・カード)

8 前半ゲームの振り返りと作戦の確認をする。
(作戦タイム3)

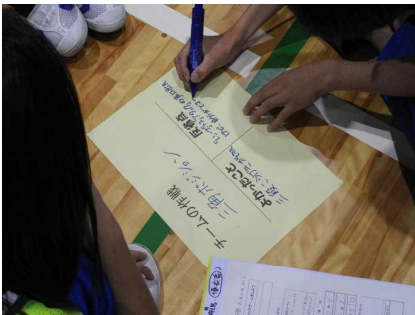


9 メインゲーム2
(ジャンプアタックゲーム)

- ・失敗したところを責めるのではなく、チームの課題として協力や教え合い、励まし合いなどでチーム力が高められることを助言する。

- ・作戦タイム3の話し合いを意識して取り組んでいるチームや作戦を上手に活用しているチームを賞賛する。

10 チームごとにゲームを振り返りチームカードに記入する。



- ・学習カードを参考にして自分達のゲームを振り返らせる。
- ・本時のめあてが達成できたか確認する。



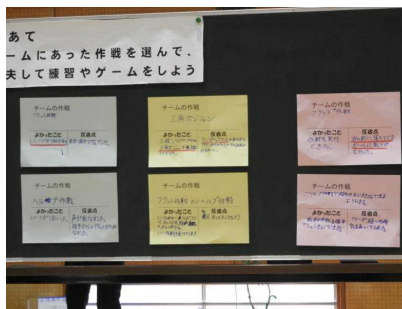
11 全体で振り返る。



8

分

- ・チームの作戦を達成するための動き方ができたか全体で振り返る。



今日のめあて
学習の進め方やゲームをしよう

今日の試合結果

(前 半)

(後 半)

対戦相手		対	対
三段こうげきの回数(点)		対	対
合 計		対	対

チームの学習のふり返し (よくできた◎ できた○ よくできなかった×)

- ①三角パスのやり方がわかった ()
- ②トスアタックゲームのやり方がわかった ()
- ③アタックゲームのやり方がわかった ()
- ④進んで活動できた ()

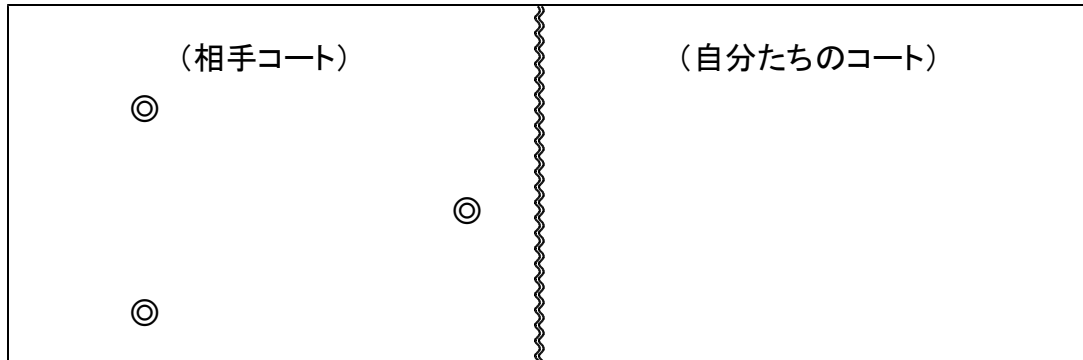
よかったところ	反省	次回がんばりたいこと

今日のめあて

アタックゲームのルールを理解しよう

作戦ボード

(決まったことを図や線、言葉で書いてみよう)



今日の試合結果

(前 半)

(後 半)

対戦相手		対		対	
三段こうげきの回数(点)		対		対	
合 計		対		対	

チームの学習のふり返し (とてもよくできた◎ よくできた○ できなかった×)

- ①アタックゲームの動き方がわかった ()
- ②作戦タイムで確認したことが実行できた ()
- ③おたがいに言葉かけができたか ()
- ④楽しくゲームができたか ()

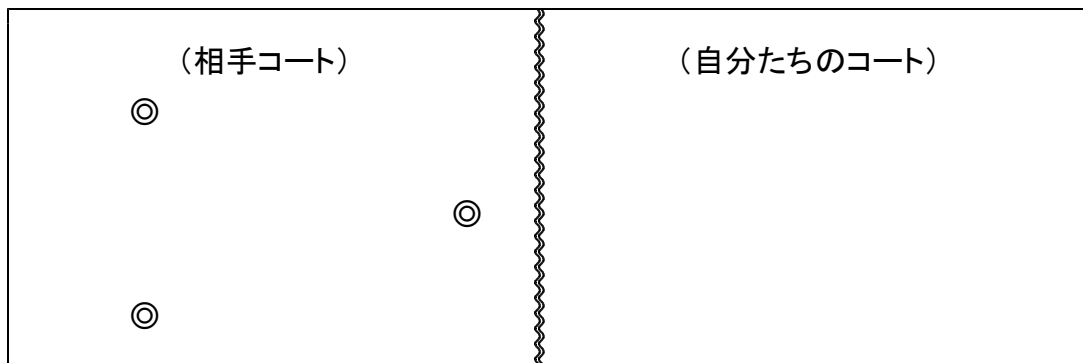
よかったところ	反 省	次回がんばりたいこと

今日のめあて

セットプレーゲーム(タスクゲーム)で練習したことを
メインゲームでいかそう

作戦ボード

(決まったことを図や線、言葉で書いてみよう)



今日の試合結果

(前 半)

(後 半)

対戦相手		対	対
三段こうげきの回数(点)		対	対
合 計		対	対

チームの学習のふり返し (とてもよくできた◎ よくできた○ できなかった×)

- ①しっかりトスをあげられた ()
- ②作戦タイムで確認したことが実行できた ()
- ③おたがいに言葉かけができたか ()
- ④楽しくゲームができたか ()

よかったところ	反 省	次回がんばりたいこと

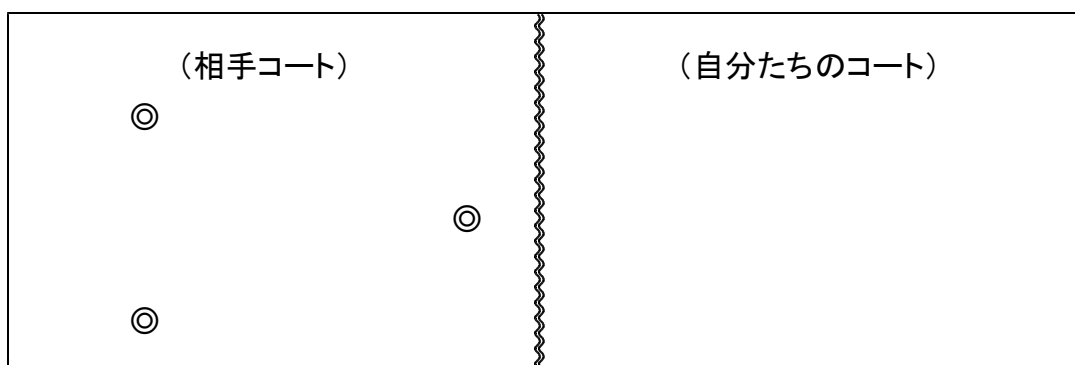
今日のめあて

チームの持ちように合わせた作戦を選んでアタックゲームをしよう

今日の作戦

作戦ボード

(決まったことを図や線、言葉で書いてみよう)



今日の試合結果

(前 半)

(後 半)

対戦相手		対	対
三段こうげきの回数(点)		対	対
合 計		対	対

チームの学習のふり返り (とてもよくできた◎ よくできた○ できなかった×)

- ①作戦を意識して練習やゲームができた ()
- ②作戦タイムで確認したことが実行できた ()
- ③おたがいに言葉かけができたか ()
- ④楽しくゲームができたか ()

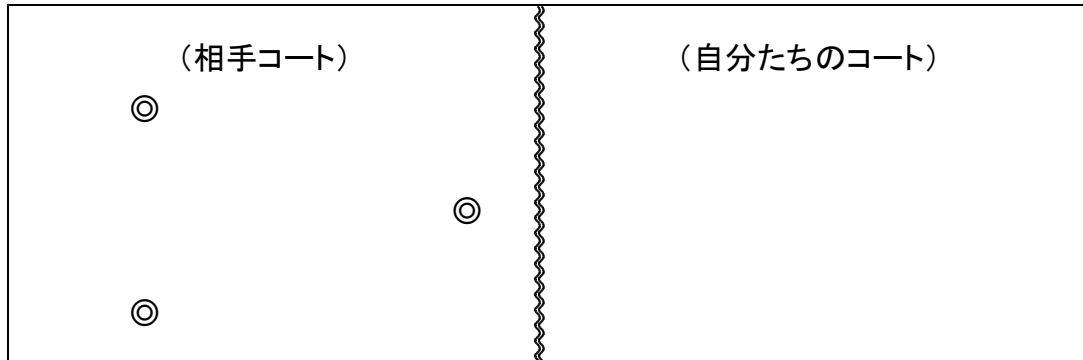
よかったところ	反省	次回がんばりたいこと

今日のめあて

ジャンプアタックゲームを理解しゲームをしよう

作戦ボード

(決まったことを図や線、言葉で書いてみよう)



今日の試合結果

(前 半)

(後 半)

対戦相手		対	対
三段こうげきの回数(点)		対	対
合 計		対	対

チームの学習のふり返し (とてもよくできた◎ よくできた○ できなかった×)

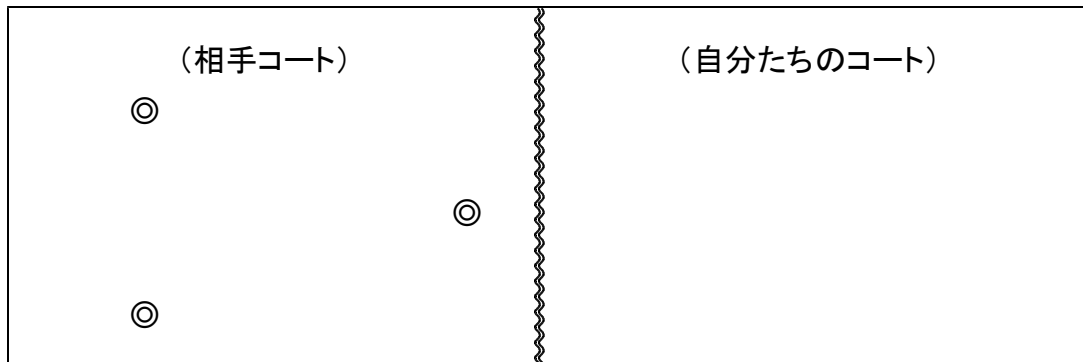
- ①攻撃しやすいところへ移動して打つことができた ()
- ②作戦タイムで確認したことが実行できた ()
- ③おたがいに言葉かけができたか ()
- ④楽しくゲームができたか ()

よかったところ	反 省	次回がんばりたいこと

今日のめあて
ねらったところにアタックしよう

作戦ボード

(決まったことを図や線、言葉で書いてみよう)



今日の試合結果

(前 半)

(後 半)

対戦相手		対	対
三段こうげきの回数(点)		対	対
合 計		対	対

チームの学習のふり返し (とてもよくできた◎ よくできた○ できなかった×)

- ①体の向きに気をつけてアタックを打てた ()
- ②ねらったところに打てた ()
- ③おたがいに言葉かけができたか ()
- ④楽しくゲームができたか ()

よかったところ	反 省	次回がんばりたいこと

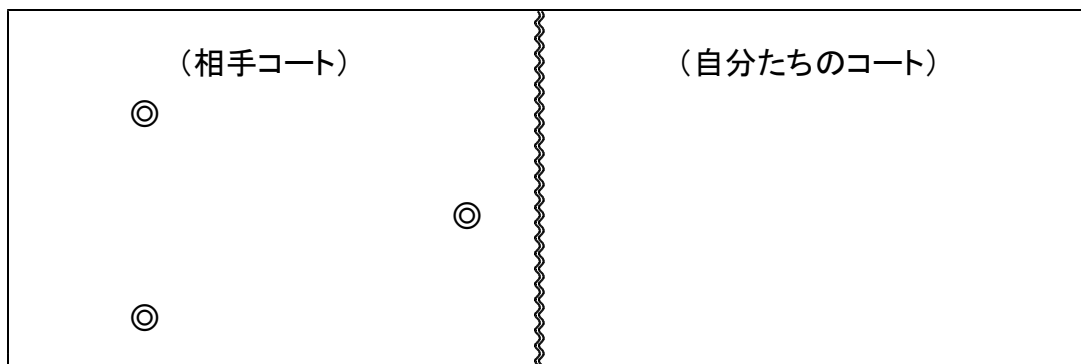
今日のめあて

チームの持ちように合わせた作戦を選んでアタックゲームをしよう

今日の作戦

作戦ボード

(決まったことを図や線、言葉で書いてみよう)



今日の試合結果

(前 半)

(後 半)

対戦相手		対		対	
三段こうげきの回数(点)		対		対	
合 計		対		対	

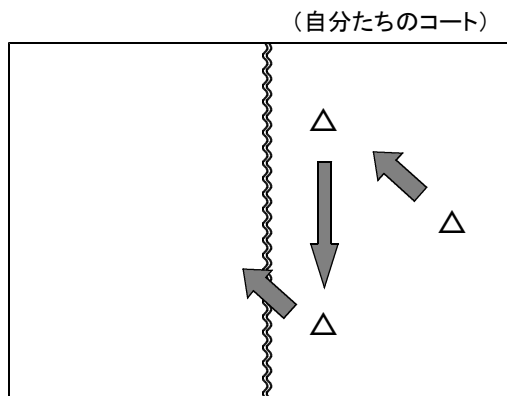
チームの学習のふり返し (とてもよくできた◎ よくできた○ できなかった×)

- ①作戦を意識して練習やゲームができた ()
- ②作戦タイムで確認したことが実行できた ()
- ③おたがいに言葉かけができたか ()
- ④楽しくゲームができたか ()

よかったところ	反省	次回がんばりたいこと

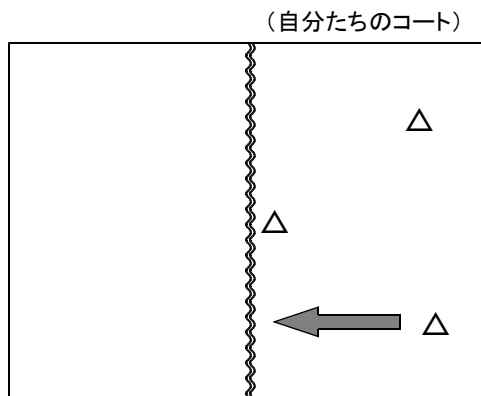
チームの作戦(例)

① 三角形ポジション作戦



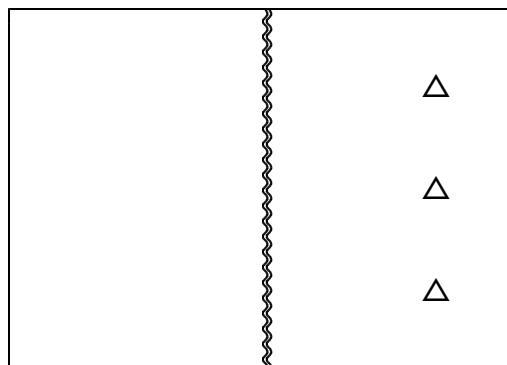
レシーバー、セッター、アタッカーの役割をしっかりと理解し、動く。

② 走りこみアタック作戦



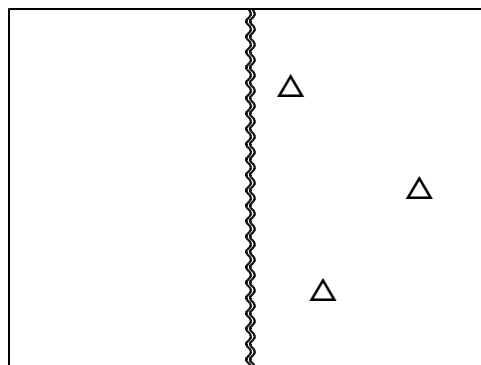
アタッカーが走りこみ強いスパイクを打つ。(3打目の人はネット近くまで動く)

③ フラット作戦



横一列に並びしっかりレシーブをする。

④ ヘルプ作戦



友達のプレーを助ける。ボールの動きに合わせて自分からどんどん動く。

名前

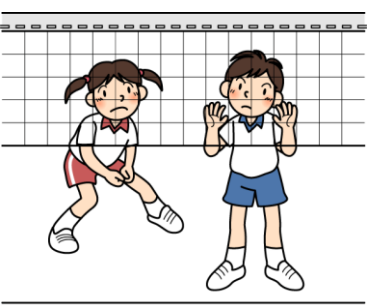
--

時間	日付	今日のめあて	「今日のめあて」についてのふり返り	自分の技能		
				レシーブ	パス	アタック
1	10 /	学習の進め方やゲームを知ろう				
2	/	アタックゲームのルールを理解しよう				
3	/	セットプレーのできるようになったことをゲームで使おう				
4	/	チームの特徴に合わせた作戦を選んでアタックゲームをしよう				
5	/	ジャンプアタックゲームを理解しよう				
6	/	ねらった所にアタックしよう				
7	/	チームの特徴に合わせた作戦を選んで練習やゲームをしよう				
8	/	チームで協力して楽しくゲームをしよう				

ルール！



- 一人一回ボールにふれるようにする。
- 三回以内に相手コートに返す。
- 一つのプレーが終わったらローテーションをする。
- 最初サーブはジャンケン。その後は得点を決めたチームがサーブ。
- サーブは山なりに投げこむ。
- サーブレシーブ(打つ)
- トス(キャッチ)
- アタック(片手でも両手でもok)
- サーブ権に関係なくポイント
- 三段攻撃が成功したらボーナスポイント一点。

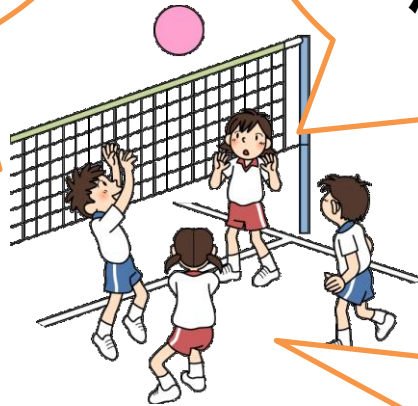


**「ナイス」「ドンマイ」
など励ましの声を出そ
う！**

**「レシーブ、キャッチ、アタック」
「1、2、3」
などプレー回数を言おう！**

楽しいゲームにするためには

- ・ルールを理解して動く。
- ・チームで決めたことをやろうとする。
- ・みんなが声を出す。
- ・助け合う。



**みんなで数を数えたり、
次のプレーに関する
アドバイスの声を出し
たりしよう！**

体育授業モデル作成事業公開授業研究会（参加者アンケートより）

1 体育授業プログラムを活用した授業について

- 子どもたちが、授業の流れをしっかりと理解し、安心して楽しんでいました。
- 全ての児童たちが参加できる工夫ができています。
- 運動量の多さと話し合う時間の多さに魅力を感じた。児童が主体的に活動していてとてもよかった。
- 自分もボールに触れよう、チームに参加・協力しようという意欲を一人一人の児童がもっていると感じた。（女子も嫌がらずにボールに絡んでいたのがすごいと思いました。）
- お互いを認め合いながら行われていた。自分たちの課題を的確に把握して取り組んでいた。
- 基礎的な動きを身に付けるためのドリルは大変役立つ。苦手な子も参加でき、達成感を得られると思う。
- 1時間の流れが明確なので活用しやすい。ドリルやタスクゲームを必要に応じて活用できるのでありがたい。
- 基本的な動きを習得して、ゲームに応用するまでの流れが確立されており、すぐに活用できるように感じた。また、全てのことがつながっており、限られた時間の中で効率よく進めることができたと思った。
- 6年間で積み重ねていくことの大切さを感じました。ずば抜けて上手な子もいましたが、目立って技能が低い子がないことは、このプログラムの効果を感じました。
- システム化された流れで構成されているので、どの種目でも活用しやすいと思いました。
- 教師にとっても児童にとっても分かりやすく、とても取り組むのが楽しみになりました。
- 大がかりな準備もいらず、すぐに実践できそうな内容だったため、とても参考になりました。
- ドリルゲーム→タスクゲーム→メインゲームへのつながり、ゲームごとの反省や振り返りなど、プログラムを通して、子供たちが主体的に対話や活動をしているところが参考になった。菅原先生、授業公開ありがとうございました。
- 活用の有用性を再確認できました。
- 専門でなくてもバレーボールを段階的に指導できるので、今後参考にしたいと思いました。特に、レシーブ後にキャッチを入れることで、スパイクにつながりやすくなるのは面白いアイデアだと思いました。
- 体育授業プログラムをあまり活用したことがなかったので、ぜひこれから活用していきたいと思います。低学年を担当しているため、低学年のものを参考にさせていただきます。
- 体育授業プログラムを活用した授業が、これからも広く公開していただいたり、様々な領域においても公開していただけると大変ありがたく思います。
- プログラムの映像があるとより分かりやすい。プログラムの中から使える部分を取り、自分のやりやすいプログラムができると活用しやすい。
- 使いたい部分を取り出せる。自分のアイデアを加えてマイプログラムとして加工できる。中学校の部活動や教育実習生にも使える。

2 新教育課程を踏まえた実践での工夫について

- 新教育課程に向けての学習の流れの作り方や話し合いの材料の提示の仕方等参考になりました。
- 話し合いで意見が出やすく、思考ができていた。
- 勉強不足ですが、体育でも話し合う時間、意義を考えねばと思うような実践でした。
- ワークシートの活用や作戦タイムは、非常に参考になりました。
- 「わかる」「できる」「かかわる」の視点がつまった実践であり、とても勉強になりました。
- 主体的な学びのために、教材・ルールなどの準備、「わかる」「できる」「かかわる」を養っていくための手立て、しかけを考える。新しくなっても「関わり合い」と「運動量の確保」はしっかりと位置付けていく。
- 児童たちが話し合いをもち、考える場がたくさん見られた。ゲーム中にも児童のつぶやきがあり、考えながら活動していたのが分かった。
- バレーボールは特に難しく、特殊な競技のため、運動が苦手な児童には嫌われやすいと考えます。しかし、レシーブの後、捕球からアタックであれば、それなりに苦手な児童でも取り組めるように思いました。
- 三段攻撃が出来たら得点といった得点ボードを作成していたことで、子どもの意欲向上につながっていたと思う。また、子どもたちの話し合いの中から思考力や技能向上につながる言葉が出ていたのでとても良かった。
- 作戦ボードでの動き方をもとに「次はこう動こう」と改善策を出し、その動きを実践していたので、子どもの主体的な学び、対話を通して思考の深まりが見られました。
- ドリル→タスク→メインの流れで行うことで、自チームの課題に適した練習が出来ていたかの確認がしやすい。
- ゲームごとの振り返りやチームとしての課題を共有することで、新たな課題や気づきが生まれると思うので、今日の授業の中でも取り組まれており、大変勉強になった。
- IT（アイパット）などを使い、自分たちの映像見せることにより思考が深まると思う。
- 話し合ったことを学級全体で共有し、班での話し合いに生かしていた。

- 児童の意思決定場面、振り返りが短時間で効果的に行われていたことが、とてもよかった。
- 振り返りカードの活用により、自分たちの班がどんな状況なのかを班で共有できて取り組めた。

3 本日の公開授業の感想や学校の取組、本時の授業などで特に参考になったもの、今後の実践に生かしたいことについて

- 主体的な学びを引き出す工夫がたくさんあり、素晴らしい授業でした。
- 授業の中での関わり合いのめたせ方や、掲示物などの準備を丁寧に行うことを、もう一度自分で振り返ってみたいと思いました。
- 体育の授業でも、児童が使う「もの」を用意することの大切さを学びました。いろいろな場面で「見える化」されていて、とても効果的であったと思います。
- 教材の準備や工夫が素晴らしいので、ぜひ参考にして実践したいと思いました。
- 大変参考になりました。トス、アタック、レシーブ、集中的にアタックレシーブを取り上げた構成、大変気持ちがかかります。全てをやると中途半端になってしまいがちですが、自分も6年なので、しっかり取り組んでいきたいです。ありがとうございました。
- 子供たちの動きもよく生き生きと取り組んでいた。体育授業プログラムやプログラムの進め方を参考にし、今後の体育好きな児童の育成に励んでいきたい。
- 実際に授業を見させていただき、授業プログラムを使って授業をしやすくなりました。ありがとうございました。
- 学習プログラムに沿って授業実践をしていきたいと思いました。ありがとうございました。
- 今後なるべく多くのプログラムを活用して授業に取り組んでいきたいと思いました。
- 運動量の確保、できる、わかる、かかわるの授業の流れ、大変参考になりました。自校でも活用したいと思います。
- こうしたプログラムを本校でも広めていけるよう考えたい。

薄根小学校のソフトバレーボール授業についてのまとめ

1.子どもによる主観的評価について

(1)形成的授業評価について

形成的授業評価についてクラス全体の「総合評価」をみると、2.57-2.82点で推移していた。これを5段階評価でみると、2時間目は「3」だったものの、単元進行とともに「4」から「5」へと向上した。また、「次元ごと(成果、意欲・関心、学び方、協力)」にみると、いずれの次元においても単元序盤に比べて単元終盤にかけて向上し、高い値を示した(図1)。

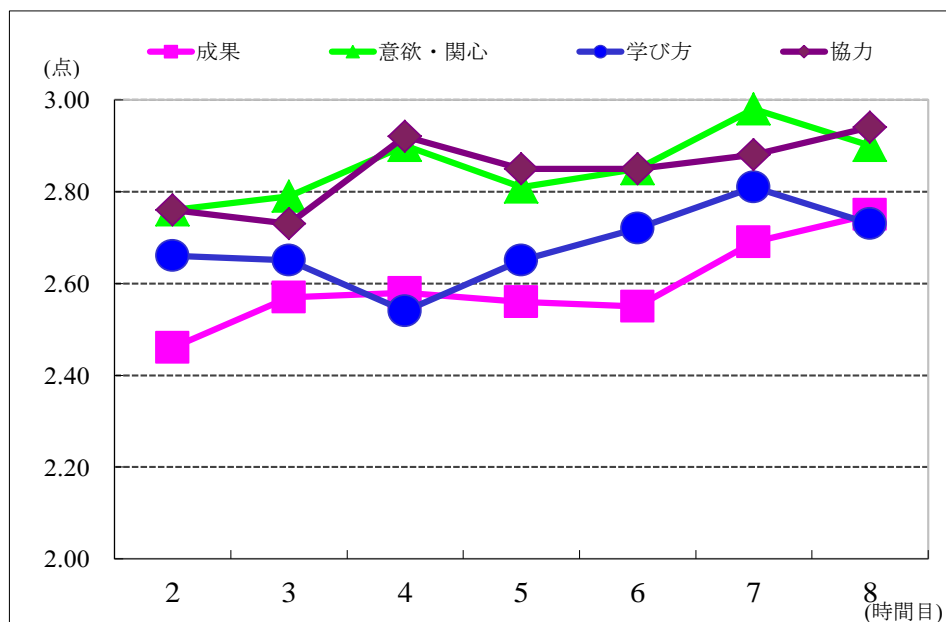


図1 時間ごとにみた形成的授業評価の推移について

(2)運動有能感調査について

運動有能感調査の「合計得点」をみると、クラス全体の単元前は40.71点だったものの、単元後は41.92点と向上した(表1)。また、「次元ごと(身体的有能さ、統制感、受容感)」にみると、「身体的有能さ(自己の運動能力、技能に対する自信)」の得点は単元前が10.21点、単元後が9.88点であったものの、「統制感(練習や努力をすればできるようになるという自信)」「受容感(運動場面で教師や仲間から受け入れられているという自信)」は単元前に比べて単元後に向上した(それぞれ15.75→16.25点、14.75点→15.79点)。これらの結果から、本単元によって学習者の運動有能感は概ね高まったと判断できる。

表1 単元前後でみた運動有能感調査について

項目	単元前	単元後
Q1 運動能力がすぐれている	2.46	2.63
Q2 たいていの運動は上手にできる	3.00	2.75
Q8 見本として選ばれる	2.17	1.92
Q10 運動についての自信	2.58	2.58
身体的有能さ	10.21	9.88
Q3 練習をすれば必ず技術は伸びる	4.13	4.08
Q4 努力すればたいていの運動はできる	3.79	4.04
Q11 難しい運動でも努力すればできる	3.71	3.88
Q12 あきらめないで練習すればできる	4.13	4.25
統制感	15.75	16.25
Q5 先生が励まして応援してくれる	3.83	4.50
Q6 友達が励まして応援してくれる	3.83	4.29
Q7 運動しようと誘ってくれる友達がいる	3.33	3.13
Q9 一緒に運動する友達がいる	3.75	3.88
受容感	14.75	15.79
合計得点	40.71	41.92

2.ゲームパフォーマンス分析について

単元前、4時間目、8時間目に行った3対3メインゲーム(3分間)において、どのような攻撃が行われていたのかを分析した(表2)。その結果、相手チームからのボール(サーブやアタック)をレシーブする時の失敗(以下、「レシーブ失敗」)は単元進行とともに減少した。また、2人目の「トス(キャッチあり)失敗」は4時間目で減少し、8時間目で増加した。単元4時間目のゲームをみると、乱れたレシーブは「レシーブ失敗」になっていたものの、単元後半にはそのボールを2人目が追いかけるプレーが増加した。また、単元進行とともに、アタックの技能が向上し、相手からのボールに対して安定したレシーブをすることが難しくなっていた。これらが8時間目の「トス失敗」の回数が増加した原因だと考えられる。

次に、三段攻撃の成功率(3回で相手コートに返球できた数/攻撃総数)をみると、単元前は12.9%(31回中4回)、4時間目は32.3%(31回中10回)、8時間目は40.0%(45回中18回)であり、単元進行とともに大きく増加した(図2)。また、そのうち得点が「決まった」割合をみると、それぞれ0%(4回中0回)、20.0%(10回中2回)、61.1%(18回中11回)であり、空いているスペースにアタックができる割合も大きく増えたことが読み取れる。

表2 メインゲームにおける攻撃の内訳について

	レシーブ失敗 (1人目まで)	トス(キャッチ)失敗 (2人目まで)	アタック失敗 (3人目まで)	3段攻撃成功		その他		攻撃総数
				うち、決まった		1回で返球	2回で返球	
単元前	20	3	4	4	0	0	0	31
4時間目	14	1	5	10	2	1	0	31
8時間目	10	4	4	18	11	8	1	45

※回

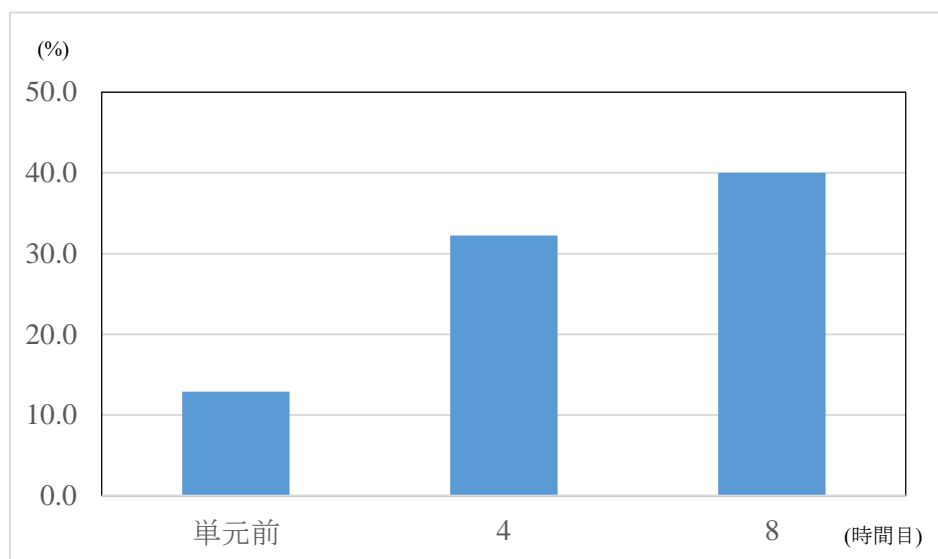


図2 メインゲームにおける三段攻撃の成功率の変容

3. 成果と課題

【成果】

①体育授業プログラムの活用に関すること

- ・毎時間のねらいを明確にすることで、児童がねらいを意識した学習活動を行うことができた。また、振り返りカードの記述もねらいを意識した記述になる児童が多かった。
- ・学習の流れや各ゲームの行い方が載った掲示物により児童が理解しやすく安心して授業に臨めた。
- ・ドリル、タスクの継続的な学習により児童の技能が向上した。
- ・三段攻撃専用の得点ボードを使用し、ボーナスポイントをはっきりさせることで児童の意欲が持続できた。
- ・三段攻撃の得点をつけることで、「三段攻撃を行う」というねらいに近付けた。
- ・コート上のは、必ずボールに触れるルール（三段攻撃）により、人任せにせず意欲的に動く意識が高まった。

②新教育課程に関すること

- ・作戦ボード上でマグネットを動かしながら話し合う主体的な学び、対話を通して思考の深まりが見られた。
- ・各班で話し合ったことを学級全体の振り返りの場で共有しあうことで、次時に生かし、やってみようという意欲をもたせることができた。
- ・チームカードの活用により、話し合う必要性ができた。

③その他（ルールに関することなど）

- ・サーブを投げ込むラインの限定、トスの高さ、ネットからの距離、三角パスの体の向き、3人のポジションについてなど具体的に指示することでプレーが安定した。

【課題】

- ・「なぜ？」の問いかけにより思考が深まる。全体での振り返りの場で児童に返せたら良かった。
- ・回を重ねるごとに少しずつ出るようになってきたが、アドバイスの声やプレーに関する声をもっと出るとよかった。
- ・対面パスは上手になったが、三角パスは、毎回ドリルゲームで行ってきたもののボールの軌道を変えたり、ボールの強さをコントロールすることが難しかったりして、回数を増やすことは難しかった。
- ・ICT 機器を活用することで、自分達の映像を見せることにより動きのイメージと思考が深まったのではないかな。