

平成27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
(プレルボール)



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27年度はこれまでに作成された体育授業モデルを活用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に資す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、体育授業の充実に資する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：平成27年11月27日（金）
会 場：沼田市立薄根小学校
単 元：ボール運動（プレルボール）
学 年：6年男女
授業者：井口 智恵子 教諭

平成27年度授業協力校及び作成専門員

沼田市立薄根小学校 井口 智恵子 教諭

平成27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）
野村 徹（群馬県小学校体育研究会事務局長）
大竹 敏之（利根教育事務所学校教育係指導主事）
林 武史（沼田市教育委員会学校教育課指導主事）
橋 憲市（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

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）

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）

体育科学習指導案

平成27年11月27日(金)

第5校時 体育館

6年松組 指導者 井口智恵子

授業の視点

チームで立てた作戦をタスクゲームで繰り返し練習したことは、ボールの方向に素早く反応しボールを打ち返す技能(アタック)の向上に効果的であったか。

I 単元名 ボール運動 ネット型 【 プレールボール 】

II 考察

1. 児童の実態

本学級は、男子20名、女子12名、計32名で構成されている。
男子が多く元気な学級であるが、男子の中には、休み時間や放課後など自分から進んで外遊びをする児童が少ない。女子は、学校にいる間、ほぼ全員が教室や校舎内で過ごしている。授業以外で、自分から進んで運動することが少ないと言える。

【関心・意欲・態度】

(単位:人)

	はい	どちらでもない	いいえ
1. 体育は好きですか。	30	0	2
2. みんなで行う運動と個人で行う運動はどちらが好きですか。	(みんな) 24	2	(個人) 5
3. プレールボールを知っていますか。	0	0	32

1. 体育の学習が好きな理由は・・・
- 1) 体を動かすことが楽しい
 - 2) みんなで一緒にできる
 - 3) 記録が伸びると嬉しい

*理由をみると、授業の中では楽しさを味わうことができているようである。

2. みんなとが好きな理由・・・
- 1) みんなでやる方が楽しく感じる
 - 2) 相談しながらやると分からないことも教えてもらえる
 - 3) ゲームが多いから楽しい

- 個人が好きな理由は・・・
- 1) 人に迷惑をかけたくないから
 - 2) 自分の記録が伸びると嬉しいから
 - 3) 意見を聞いてもらえない

*今までの授業で、自分の記録にこだわったり、グループ編成等が上手いかず自己肯定感の高まりを感じられなかったりしたことがあったと考えられる。

3. プレールボールとは、どんなスポーツだと思うか
- 1) 柔らかいボールでするスポーツ
 - 2) ボールを落とさないで相手のコートに返す(バレーボールと同じを遊ぶ)
 - 3) ボールを打ち返す

*見聞きしたことのないボール運動であることから、学習の全てが初めての体験になる。
児童の興味・関心(ワクワク感)を高めるために、毎時間、一人一人が「できるようになった。もっとやりたい。」と感じられるような指導の工夫が必要である。

【思考・判断】

これまでの授業では、自分の記録を伸ばすために、自分の課題に合った適切な練習方法を選択することはあまりよくできず「みんなと同じことをする」「となりと同じようにすればいい」という児童が多い。

アンケートでは、チームごとに作戦を立てたり、練習を工夫したりすることがあまり好

きでないと答えた児童が、学級半数以上にあたる18人であった。好きと回答しなかった理由として、「意見を受け入れてもらえない」「話し合いに時間が掛かる」「意見を考えられない」等の理由があった。

【技能】

本単元に関わる技能の調査では、ボールを投げたり捕球したりするときの予備動作ができない児童が多い。ボールを捕球する際、体重を体の後ろ側に乗せているため、動き出そうとしてから一拍遅れるようになり、慌ててボールに追いつこうとしたり、タイミングが合わなかったりしていた。また、ボールの落下点に上手に入ることができない児童も多い。ボールキャッチも、ボールが体の正面に入ってくれば上手く捕球することができるが、ボールの正面に体を移動し捕球することが不得手の児童が多い。ボールを投げる動作は、肩関節を動かさず、ボールを押し出すように投げてしまう児童が多い。ボールを打つ動作は、こぶしで打つことが多いためにボールの行方が定まらなかった。さらに、腕の振り抜き動作ができない児童が目立つ。

2. 教材観

本単元は、学習指導要領「体育 第5学年及び第6学年 内容 E ボール運動 イーネット型」にあたるものである。

プレルボールは、バレーボールに似たネット型のゲームで、ボールをこぶし又は前腕で打ち返すゲームである。ボールをプレルする時は、必ずワンバウンドさせて、決められた回数で相手コートに返球しながら、得点を競うゲームである。ネット型のゲームは、ネットを挟むことにより攻守がはっきりと分離する。そのため、チームで協力して立てた作戦を実践しやすいという特徴もある。また、ネット型は接触プレーがないことも、誰もが安心して運動することができるものである。

プレルボールとソフトバレーボールの大きな違いは、ボールを床に落下させてよいか否かである。プレルボールは、ボールを床にワンバウンドさせることから、落下地点に入ることが苦手の児童であっても、ボールに触れるまでの時間が長く、容易にボールに触れることができるようになると考えられる。また、ボール操作が少し簡単にできることから、児童の発達に適した効果的な三段攻撃ができると考える。さらに、その三段攻撃において、一人一回ボールを操作するという約束にすることで、ゲームが得意な児童もそうでない児童もゲームに参加でき、動くことの楽しさを十分に味わうことができる運動である。

ゲームを成立させるために必要な技能として、ボールをキャッチする動作、ボールを打つ動作（プレル・アタック）、スペースの移動などが挙げられる。本学級の児童の実態からみると、どれもが苦手という児童が多いことから、単元全体を通して個人技能の習得が重要になる。また、攻撃の仕方も大切なポイントになってくる。そこで、単元を通して、ドリルゲーム（個人技の習得）→ タスクゲーム（チーム戦術の練習）→ メインゲーム（練習の実践）という順序で行うことは、運動の楽しさを味わいながら、『もっとやりたい。次はどんな工夫ができるか。』というワクワク感（授業が楽しい）に繋がると考える。

また、チームで立てた作戦の練習時間をきちんと確保することで、自分たちの課題に合った練習方法やルールを選択等が容易にできるようになってくるのではないかと考える。

本学級の児童が、この時期にプレルボールを学習することは、個人の技能を高めるだけでなく、課題解決のための練習方法を考えたり、集団戦術の楽しさを味わったりすることができるようになると考える。また、中学校での球技：ネット型の学習に繋がると考え本単元を設定した。

3. 教材の系統

第3・4学年

【ゲーム：ネット型ゲーム】
○プレルボールは、自陣の床にこぶし又は前腕を用いてボールを打ちつけ、味方にパスしたり、自陣のコートにボールを打ちつけて低いネットを越し、相手のコートにボールを返したりするゲーム
*ボールの方向に体を向ける
*ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に体を移動する
*いろいろな高さのボールを片手又は両手ではじく、打ちつけるなどして相手のコートに返球する

第5・6学年

【ボール運動：ネット型】
○プレルボール
*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
*ボールの方向に体を向けその方向に素早く移動する
*味方が受けやすいようにボールをつなぐ
*相手のコートにボールを打ち返す

中学1・2年

【球技：ネット型】
○バレーボール
卓球・テニス
バドミントン
*ラリーを続けること
*空いた場所をめぐる攻防
*ボールを持たないときの動き
*ボールや用具の操作

III 単元の目標

【関心・意欲・態度】

- プレルボールに関心を持ち、進んで運動に取り組むことができる。
- ルールを守り、友達と協力して練習やゲームをしたりすることができる。
- 場や用具の安全に気を配り、自分の役割をしっかりと果たすことができる。

【思考・判断】

- プレルボールの行い方を知り、クラスの実態に合ったルール等を選択することができる。
- チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームに適した攻防の作戦を立てることができる。

【技能】

- 簡易化されたゲームにおいて、チームの連係による攻撃や守備によって、攻防することができる。

IV 評価規準

【関・意・態】

- ①プレルボールに関心を持ち、練習やゲーム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、友達と協力して練習やゲームをしようとしている。
- ③用具の準備や後片付けで、分担した役割をしっかりと果たそうとしている。
- ④練習やゲームをする場の整備をしたり、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。

【思考・判断】

- ①プレルボールの行い方が分かる。
- ②クラスやチームの実態に合ったルールを選んでいる。
- ③チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームに適した効果的な攻防の作戦を立てている。

【技能】

- ①ボールの方向に体を向け素早く移動し、味方にプレルしたり、相手コートにアタックしたりすることができる。
- ②ボールの落下点を予想して移動し、ボールを受けることができる。
- ③チームの連係により、味方が受けやすいボールを繋いだり、攻撃しやすい場所に移動したりすることができる。
- ④自陣のコート中央付近から相手のコートに向けて、ゲームが続くようなサービスを入れることができる。

V 支援の方針

【単元を通して】

- *チームは6班とし、それぞれのチームが意欲面・技能面で、できるだけ均等になるようにチーム編成を行う。

- * 基本的な動きを身に付けさせるために、毎時間の始めにドリルゲームを効率よく取り入れる。
- * チームで協力して取り組んだり自分の特徴に合った関わりができるようにしたりするためにリーダー、用具係、応援係など一人一人の役割を決めて取り組ませる。
- * 一人一人がボールに触れる時間の多くし運動量を確保するために、ドリルゲームやタスクゲームはハーフコートで行う。
- * あらゆる面から児童の伸びやがんばりを実感できるようにするために、ドリルゲームやタスクゲームの記録も蓄積できるようにワークシートを工夫する。
- * 自分から発言できないと感じている児童や意見が取り消されると感じる児童が多いことから、グループでの話し合いは、互いの意見を尊重し合いながら話しあえるように、丁寧に声掛けを行う。
- * 話し合いが苦手な児童に対して、友達と同じような意見でも、「〇さんと同じで…」という表現を用いて積極的に発言ができるように声掛けを行う。
- * 教師が、一人一人の頑張りや上達を賞賛したり、課題点の指摘をしたりするために、振り返りカードのコメントを効果的に活用する。
- * できる喜びを多く味わえるようにするために、児童の技能の向上に応じてネットの高さを変えていく。
- * 特別に支援が必要な児童には、本人への声掛けや励まし、学習内容の確認を丁寧に行うだけでなく、班全体で声掛けもできるように、班の声掛け等の対応を丁寧に賞賛する。

【展開の過程】

- * タスクゲーム及びドリルゲームでは、同じ技能の練習でありながらも、時間毎にねらいをステップアップさせ、単位時間のメインゲーム及び Usune's cup 2015 の試合で生かせるようににする。
- * 動きが理解できない児童には、約束練習を取り入れることで動きのコツを体得させる。
- * 運動が苦手と感じる児童に対しては
 - ① ボール操作のコツをつかませるために、ドリル時のボールは一番軽いものにする。
 - ② ボールの方向に体を素早く移動できるようにしたり、動きのタイミングをつかませたりするために、練習の時にもしっかりと声を出させる。また、教師が移動しながら、声がよく出ているチームを賞賛する。
 - ③ 作戦による動きを理解しやすくするために、床に目印をおいたり付けたりする。

【まとめの過程】

- * 学習のまとめとして" Usune's cup 2015 "を開催する。ルールの工夫及びチームでの協力を図るために児童による大会の企画・運営を行う。
- * 児童の実態から、技能の習得や勝敗だけに目を向けさせるのではなく、作戦チャンピオン、応援チャンピオン等、運動することや参加することが楽しいと感じられるような工夫を取り入れる。

VI 授業中における生徒指導

<多面的な生徒理解の充実>

- 教師自身が、一人一人の発言やつぶやきを共感的に受け止め、子どもたち一人一人のよさを個々にフィードバックしていくように心掛ける。

<自己存在感や自己決定の場を与える工夫>

- チーム毎の話し合いの場や個々のアドバイスタイムを設定することで、自分に合った練習方法や場の選択ができるように努める。

<共感的な理解ができる学級づくりの推進>

- 児童の振り返りカードの記述を全体の場でフィードバックすることにより、自分の考えを積極的に発言したり、友達の発言を受け止めたりできる雰囲気を作る。

Ⅶ 指導計画 (全9時間計画 本時は6時間目)

過程	時間	学 習 活 動	支 援 及 び 留 意 点	評価項目(観点:方法)	
I	導入	1	<p>【ねらい】フレルボールを知り、意欲的に参加できる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーション ・練習での約束を確認する。 ・学習カードの書き方を知る。 ・ドリル フレルパス ・自陣のコートにワンバウンドさせて相手に返球する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・全ての児童が安心して学習に取り組めるように、簡潔に説明をする。 ・約束ごと(ルール)が徹底できるように言葉掛けを工夫する。→視覚支援 ・お互いにフレルすることに慣れていないため、相手を考えてフレルようにさせる。 	<p>③用具の準備や後片付けで、分担した役割をしっかり果たそうとしている。(関:観察)</p> <p>①フレルボールの行い方が分かる。(思:観察、ワークシート)</p>
		2	<p>【ねらい】2キャッチ ターゲット アタックのルールが分かり、チームで協力してゲームができる。</p> <p>活動1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリル フレルパス(2) 三角パス(5) ・タスク① 2キャッチ ターゲットアタック <p>活動2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・メイン 2キャッチ アタックフレルボール ・攻撃を工夫して、得点を取ることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・パスが続くために、どうすればよいか考えさせ、よく続くペアを紹介する。 ・キャッチする意味をきちんと理解させる。 ・ボールの方向に素早く体を向けるように声を掛ける。上手にできている児童を賞賛する。(お手本に見せる) 	<p>①フレルボールに関心を持ち、練習やゲームに進んで取り組もうとしている。(関:観察、ワークシート)</p>
	展開	3	<p>【ねらい】2キャッチ ターゲット アタックで、アタッカーがネット際に移動しながらアタックすることができる。</p> <p>活動1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリル フレルパス(1) 三角パス(5) ・タスク① 2キャッチ ターゲットアタック <p>活動2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・メイン 2キャッチ アタックフレルボール ・攻撃を工夫して、得点を取ることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・アタッカーがどの位置に移動すれば、アタックしやすいかグループごとに作戦を立てさせる。 ・一人一人に打ちやすい距離があることを伝える。 ・チームで上手にボールをつなげるために何が必要かを考えさせることで、声を掛け合いながら練習ができるようにさせる。 ・声がよく出ているチームを賞賛する。 	<p>②ボールの落下点を予想して移動し、ボールを受けることができる。(技:観察)</p> <p>②クラスやチームの実態に合ったルールを選んでいる。(思:観察)</p>
		4	<p>【ねらい】2キャッチ アタックフレルボールで、ボールの動きに合わせて、移動したり、ねらった所にアタックすることができる。</p> <p>活動1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリル フレルパス(1) 三角パス(3) ・タスク① 2キャッチ ターゲットアタック <p>活動2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・メイン 2キャッチ アタックフレルボール ・攻撃を工夫して、得点を取ることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・どのポジションの児童も、ボールの方向に体を向けたり、移動したりできるように体重移動を考えさせる。 ・作戦ボードを使い、アタックをねらった所にするために、何をどう工夫すればよいか考えさせる。 ・意欲を高めるために作戦タイムでは、多くのグループを回り、児童一人一人に声を掛ける。 ・点を取ることにこだわらないように声を掛ける。 	<p>③チームの連係により、味方が受けやすいボールを繋いだり、攻撃しやすい場所に移動したりすることができる。(技:観察)</p> <p>④練習やゲームをする場の整備をしたり、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。(関:観察)</p>
II	展開	5	<p>【ねらい】1キャッチ アタックフレルボールの攻撃のしかたを理解し、アタックすることができる。</p> <p>活動1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリル フレルパス(1) 三角パス(3) ・タスク② 1キャッチ ターゲットアタック <p>活動2 1キャッチ アタックフレルボール</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・その児童にも理解できるように、説明は簡潔に行う。 ・キャッチが1回減ったことで、どのように動くかこれまでのようにスムーズに動けるかを考えさせる。 ・キャッチできる回数が少なくなったので、より声を掛け合い、動き方を理解させる。 ・視覚支援の必要な児童に声を掛け、動きの確認をする。 	<p>③チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームに適した効果的な攻防の作戦を立てている。(思:観察、ワークシート)</p>
		6 本時	<p>【ねらい】守備や攻撃の作戦を生かして、3回の攻撃で、ねらったところにアタックすることができる。</p> <p>活動1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリル フレルパス(1) 三角パス(3) ・タスク② 1キャッチ ターゲットアタック <p>活動2 1キャッチ アタックフレルボール</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前時の攻撃を振り返り本時の作戦を確認させる。 ・作戦は、あくまでも仮のもので、いつでも加除修正してよいことを告げる。ただし、作戦の変化が、作戦ボードに残せるようにしておく。 ・次時につなげていくために、作戦の結果にとらわれず、なぜそうなったか、成果や課題の理由と根拠を振り返らせる。 	<p>①ボールの方向に体を向け、素早く移動し味方にフレルしたり、相手コートにアタックしたりすることができる。(技:観察)</p>
	まとめ	7	<p>【ねらい】1キャッチ アタックフレルボールで、3回の攻撃で、アタッカーが移動してアタックすることができる。</p> <p>活動1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリル 三角パス(5) ・タスク② 1キャッチ ターゲットアタック <p>活動2 1キャッチ アタックフレルボール</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の攻撃に素早く対応するためのコツ(定位置に戻ることに目を向けさせる)。 ・相手のスペースにアタックするために、どのような練習や作戦が必要か考えさせる。 ・思うように動けない児童には、基本の動き(素早くボールの正面に入る。力を入れすぎない。)などをアドバイスしてまわる。 	<p>③チームの連係により、味方が受けやすいボールを繋いだり、攻撃しやすい場所に移動したりすることができる。(技:観察)</p>
		8	<p>【ねらい】1キャッチ アタックフレルボールで、チーム毎に立てた作戦を使い、攻撃することができる。</p> <p>活動1</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリル 三角パス(5) ・タスク② 1キャッチ ターゲットアタック <p>活動2 1キャッチ アタックフレルボール</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・上手く攻撃ができてきたチームには、レシーバーがアタッカーを選択できるように声を掛ける。 ・得点につながらないチームには、アタックを決めるためにどこに打ち込むとよいか、もう一度確認させる。 ・作戦の実行に目を向けさせ、点を取ることにだけにならないように声を掛ける。 	<p>④自陣のコート中央付近から相手のコートに向けて、ゲームが続くようなサービスを入れることができる。(技:観察)</p>
まとめ	9	<p>" Usune's cup 2015 "</p> <p>【ねらい】チームで協力して、楽しくゲームをすることができる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・大会リーダーを中心に、協力して大会が運営できるように声を掛けて回る。 ・児童の手が足りない部分を補助する。 	<p>②ルールやマナーを守り友達と協力して練習やゲームをしようとしている。(関:観察)</p>	

Ⅷ 本時の学習 (6/9時間目)

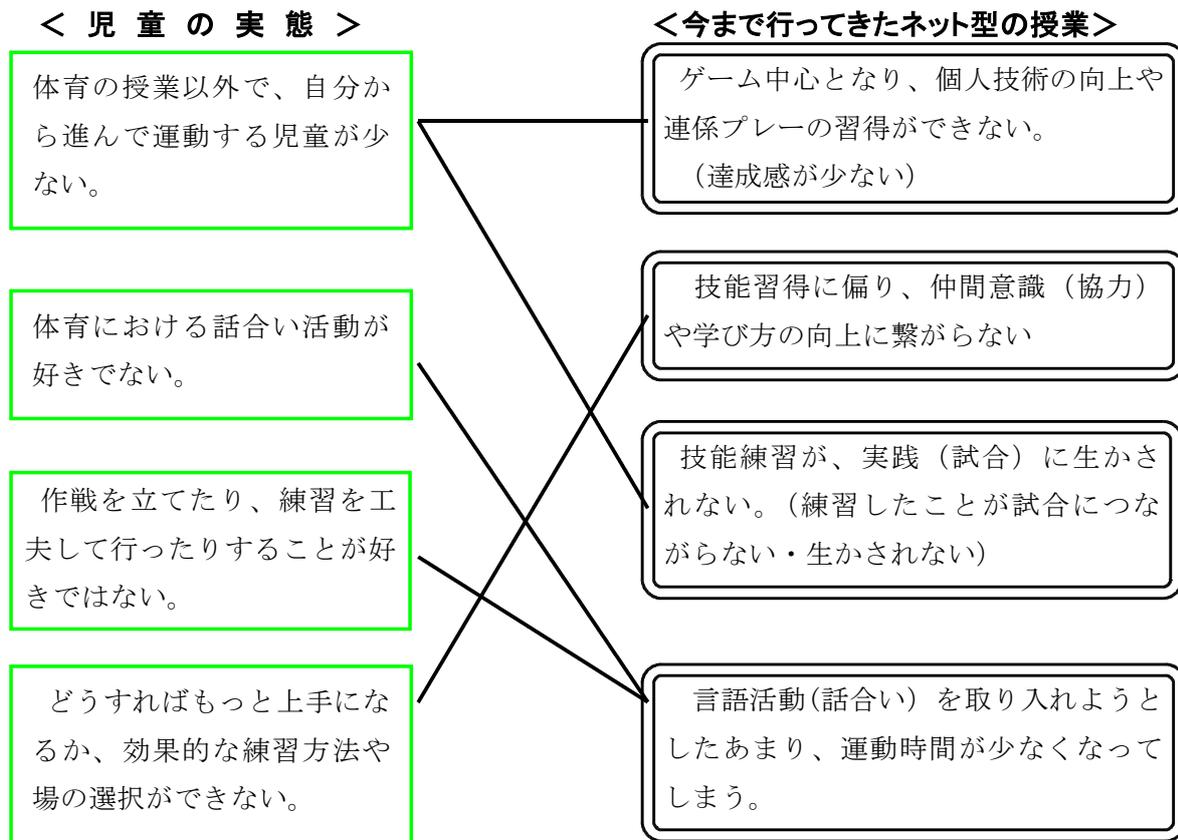
- 1 ねらい 守備や攻撃の作戦を生かして、3回の攻撃で、ねらったところにアタックすることができる。
- 2 準備 教師：簡易ネット、カラーコーン、ボール、得点板
児童：学習カード入れ（作戦ボード、学習カード、ビブス 等）
- 3 展開

○おおむね満足できる状態

過程	学 習 活 動	時間	支援・指導上の留意点	評価項目 (方法)
つかむ	<p>*準備：決められた準備や準備運動をチームごとに協力して行う。</p> <p>1. 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>守備や攻撃の作戦を立て、ねらったところにアタックできるようにしよう。</p> </div>	5分	<p>*音楽をかけ、準備や準備運動の様子を見守る。 → 必要に応じて声掛けや促しを行う。</p> <p>・本時のめあてを伝え、今日の活動内容の確認をする。</p>	
活動1	<p>2. ドリルゲーム (プレルパス①、三角パス③)</p> <p>3. タスクゲーム (1キャッチ ターゲットアタックゲーム) 【予想される児童の作戦】 a アタッカーがネット際に移動する。 b センターからアタックする。 c ネット際に落とすために、キャッチのボールをネット際にあげる。 d アタックをストレートやクロスで打ち、コートライン隅をねらう。</p>	15分	<p>・ドリルは、アップ代わりとするためテンポよく行わせる。</p> <p>・ドリルの記録を学習カードに記入させる。</p> <p>・前時の攻撃を振り返り本時の作戦を確認させる。</p> <p>・作戦は、あくまでも仮のもので、いつでも加除修正してよいことを告げる。作戦を変更するときは、新しい作戦用紙に簡単に記入させる。</p>	
活動2	<p>4. メインゲーム (1キャッチ アタックプレルボール)</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>3回の攻撃で、ねらったところにアタックしよう！</p> </div> <p>【予想させる児童の動きや発言】 ○アタックが上手くいった。もっと強いボールを打とう。 ○チームのみんなが声を掛けてくれたから上手くできたよ。 ○キャッチをあわてないと上手くいくね。 ○声を出すとゲームが上手くできるよ。 △相手と同じ作戦だと上手くいかないな。 △ねらったところに行かないのはどうして？ △相手チームの作戦も、得点がとれていいよね。どうやったらいいかな。 △上手くねらうためには、ボールの高さを考えて上げるよう。(アタックしやれボール)</p>	20分	<p>・試合時間は5～6分間。作戦タイムを2分で行う。(3対3での試合)</p> <p>・試合後、作戦タイムを設け、作戦の加除修正や声掛けの確認を行う。</p> <p>・声がよく出ている、カバーしあっている等、個々のよさやグループのよさを積極的に賞賛する。</p> <p>・短時間に多くのチームをまわるために、各グループに伝えたいことを(上手くいかなかった要因)をキーワードで伝えるようにする。</p> <p>【教師の働きかけ】 *他のチームは…ってやっていたよ。まねしてやってみたらどうかな。 *手の向きはどうか？トスの上げ方や高さはどう？ *トスの高さを考えて、胸の高さぐらいにあげてみよう。</p>	①ボールの方向に体を向け、素早く移動し味方にプレルしたり、相手コートにアタックしたりすることができる。(技：観察)
まとめ	<p>5. 本時の振り返りをする。</p> <p>*全員で協力して後片付けを行う。</p>	5分	<p>・次時につなげていくために、作戦の結果にとらわれず、なぜそうなったか成果や課題の理由と根拠を振り返らせる。</p> <p>・前時よりも積極的に取り組んでいた児童やチーム等を全体で紹介し賞賛することで次時の意欲につなげる。</p> <p>・本時のめあての達成できたかを挙手で確認し、後で学習カードに記入させる。</p>	

まとめ

1. ネット型の授業づくりにあたって



今まで自分が行ってきた授業を振り返ってみると、上記のようなことが反省点として考えられた。そこで、本学級での授業づくりにあたって、児童が運動の喜びに触れながら、集団スポーツ(チームプレイ)の楽しさを味わうことができるようにしたいと考えた。そのために、『基本的な技能の習得』や『集団戦術の工夫』は欠くことができない。また、運動の楽しさを味わうためには、仲間とのかかわりの中で自己有用感を味わうことができるような授業にしていかなければならないと考えた。

- 【キーワード】
1. 基本的な技能の習得
 2. 集団戦術の工夫
 3. 自己有用感

3つのキーワードをクリアするために、以下の3点を特に意識した授業づくりを行った。

1. 基本的な技能の習得には、単元を通して繰り返し練習する必要がある。

→ **ドリル(反復練習)ゲーム**

2. 集団戦術の工夫には、めあてを明確にした話し合いの時間を設定することが必要である。

→ **タスクゲーム・作戦タイム**

3. 自己存在感を味わうためには、自分の役割が明確で実行可能な設定が必要である。

→ **タスク(役割練習)役割分担**

さらに、この他にも、**授業の約束を徹底**することや**1時間毎の時間設定の工夫**、**めあての明確化**など、いろいろなことを意識して授業づくりを考えた。

2. 授業プログラムの特徴について

体育授業プログラムは、体育好きな児童を育むために、シンプルで楽しい活動が盛り込まれている授業モデルである。

単元別に作成されており、学年・学級の実態に応じて、ねらいを具体的にしておこなうことができる。単元は、繰り返し練習に取り組みやすいように構成されており、学習内容の習得状況によって内容がレベルアップできるようになっている。

例えば、このプレルボールは同じネット型のソフトバレーボールに比べて、ボールの滞空時間が長くプレイしやすい運動である。しかし、三段攻撃を目指して試合を展開するためには、学級の実態によっては難しく感じる。そこで、単元構成を大きく2つに分けてつくられている。ボールの滞空時間やボール持てる時間（キャッチ）をとることで、児童の動きに余裕が生まれ、さらに、ボール保持を2キャッチから1キャッチ、最後にはノーキャッチと減らすことで、ゲームにスピード感が生まれる。よって、どの学年でも、無理なく楽しく学習することができるようになっている。

3. 各時間の学習内容と指導のための手立て

指導段階	時間	本時のねらい	手立て
オリエンテーション 基本動作の確認 ・練習	1	・授業の進め方とプレルボールを知る ・プレルパス、キャッチのポイントを つかむ	・児童に分かるように、掲示資料を使い説明をする。 (参考：資料①) ・相手を考えてプレイするようにさせる。
* 2キャッチ ターゲット アタック (タスクゲーム)	2	・(2キャッチターゲットアタックゲームをチームで協力して進めよう) ①声をかけながらやってみよう ②ボールの方向に素早く体を入れてパスしよう	・ドリルゲームにおいて具体的な言葉掛けをする。 (例)・ボールを出す位置(高さ) ・どの部位でプレルするか ・ボールを押し出してもよい ・ボールを床(下)に強くたたきつける 等
	3	よりよい攻撃の仕方を考えよう	・パスが続くためにはどうすればよいかを考えさせる。 →作戦 ・声を出させる(プレル・キャッチ・アタック)工夫をチームで考えさせる。 ・ボールの正面に素早く入る。 言葉での理解は難しいので、動きの見本を見せてイメージをもたせる。
	4	2キャッチアタックターゲットアタックゲームでねらったところにアタックできるようにしよう	・チームごとの作戦を成立させるためには、ポジションの役割(動き)を考えられるようにする。 ・ボールに素早く反応するためには、すぐに動ける状態にさせておく。 → 体重移動…踵を床にべったり付けておかない等を言語と視覚で理解させる。

指導段階	時間	本時のねらい	手立て
*1 キャッチ ターゲット アタック (タスクゲーム)	5	1 キャッチターゲットアタックゲームに挑戦しよう	・キャッチが1回減ったことでどのように動かなければならないか考えさせる。 →ボールを持たないときの動きを教える。
	6	3回の攻撃でねらったところにアタックしよう	・ねらうためには何をすればよいかをタスクゲームを通してチームで考えさせる。 →セッターのトス練習を入れる。
*1 キャッチ アタック プレルボール (メインゲーム)	7	ねらったところにアタックするための作戦を考えよう	・アタックの技能ポイントを教える。 →①セッターとの距離 ②アタックの緩急
	8	攻撃、守りの作戦を使い、ねらったところにアタックしよう	・この段階にくるとチーム差(アタックの強さ)が出てくるので作戦の中に守備の工夫を考えさせる。
まとめ 学年 プレルボール大会	9	チームで協力して、楽しくゲームをしよう	・企画委員を決め児童に大会の企画運営をするための話し合いを開く。今までの学習で感じたことなどをもとに考えさせる。 →試合運営上、予想させる問題(ルール等)が見えてくる。

1時間ごとにねらいを達成するための手立て(支援)を考えておいても、予想外のつまずき(技能支援が必要になること)が出てくる。「児童のつまずきとそれに応じた指導」「つまずきが現れた時間」を表にまとめたものが次の表1である。

ただし、児童のつまずきは、学級の様子(雰囲気)や児童の実態等によって異なるため、ここに挙げたものが全てではない。教師が準備しておくことは、「①技能として絶対に落とせないこと」

「②他のことに換えられるもの」「③練習に取り入れなくても大丈夫なもの」であり、これを明確にしておくことだと思う。③は、児童の技能が向上していくと、児童の中から次第にできるようになりたいという気持ちが出てくるので、技能獲得のために工夫して練習に取り入れるようになることとして考えた。

今回の授業で

- ①「技能として絶対に落とせないこと」・・・プレル(打つ)技能・トスのあげ方
 - ②「他のことに換えられるもの」・・・サーブ(ボールの投げ入れに変更)
 - ③「練習に取り入れなくても大丈夫なもの」・・・ターゲットアタック
- と、とらえて授業を行った。

4. 児童のつまずきと指導

表1 取り上げた技能ポイント

技能	子どものつまずきとそれに応じた指導	(時間目)							
		1	2	3	4	5	6	7	8
ブレル パス	●味方のキャッチしにくいボールを出す ○相手の胸の位置に出す	→							
	●狙った方向にパスができない ○狙う方向に体向ける	→	→	→	→	→	→	→	→
	●片手で正確にブレルできない ○両手で押し出す	→	→	→	→	→	→	→	→
	●両足立ちでパスをする ○片足を踏み出してパスをする	→							
	●相手のとりにくい高さのパスをする ○バウンドさせる位置を工夫する	→	→	→					
	●弱いボールをうまくブレルできない ○下に強くたたきつける	→	→	→	→	→			
	●レシーブを片手で行うことでセッターにうまくかえらない ○セッターに確実に返すために両手でブレルする					→			
	●攻撃に時間がかかり、相手が守りやすくなる ○ブレルパスの高さを上げすぎずに、早い攻撃をする								→
キャッチ レシーブ	●体を動かさずにその場でキャッチする ○移動してからだの正面でキャッチする	→	→	→	→	→	→	→	→
	●足元に来たボール(長いボール)をキャッチ/レシーブできない ○後ろに下がってキャッチ/レシーブする	→	→	→	→	→	→	→	→
トス	●アタッカーがネットに近すぎて打ちにくい ○ネットに近すぎない位置(ネットから大腿1歩ほど)にトスをする /ネットに背を向けてトスをする			→	→	→	→	→	→
	●アタックのタイミングが合わない ○トスを高く上げすぎない					→	→	→	→
トス アタック	●アタックがコートに届かない ○前に移動してアタックする ○前に移動したアタッカーの前方にトスをする		→	→	→	→	→	→	→
アタック	●ネットに近すぎて打ちにくい ○ネットに近すぎない位置でアタックする			→	→				
	●セッターとの距離があきすぎてよいトスを受けることができない ○セッターに近づく						→		
	●アタックが単調で守りにコースを読まれている ○アタックに緩急をつける							→	
	●アタックが得点にならない ○相手のいないところ(ネット際、エンドライン付近)、相手の足元をねらってアタックする				→	→	→	→	→
	●相手のいるところにアタックをしている ○相手のポジションに応じてアタックする							→	
	●毎回アタックの強い相手からアタックされる ○こちらのアタックをアタックの強い相手にレシーブさせるように打つ								→
ボールを 持たない ときの 動き	●ボールを受ける時に棒立ちになっている ○膝を曲げて構えを作っておく				→	→	→	→	→
	●レシーブを終えた人が次のプレーの邪魔になってしまう ○レシーブをした人はすぐに移動し、スペースをあける						→	→	→
	●アタックを打った人がそのままの位置にいる ○アタックを打ったら次のプレーにそなえて移動する						→	→	→
連携	●三人が横一線に並んでいる ○三人で三角形を意識して、崩さないようにする				→	→	→	→	

※ ●は児童のゲーム中のつまずきの様子を示し、○はそれに対する教師の指導を示した。

※ 表中の点線は、特にその時間に取り上げなかったことを示した。

5. 児童の変容

< 表2 事前・事後の体育授業態度の変容（診断的評価と総括的評価） >

項目名		単元前		単元後		
		平均得点	評価	平均得点	評価	
Q1	楽しく勉強	2.88	5	2.97	5	
Q2	明るい雰囲気	2.50	4	2.94	5	
Q3	丈夫な体	2.88	5	2.88	5	
Q4	精一杯の運動	2.94	5	2.91	5	
Q5	心理的充足	2.78	4	2.91	5	
たのしむ（情意目標）		13.97	5	14.59	5	
Q6	工夫して勉強	2.25	4	2.63	5	
Q7	他人を参考	2.59	4	2.93	5	
Q8	めあてを持つ	2.28	5	2.81	5	
☆	Q9	時間外練習	1.28	1	1.50	1
	Q10	友人・先生の励まし	2.44	4	2.91	5
学び方（思考・判断）		10.84	3	12.81	5	
☆	Q11	運動の有能感	1.81	2	2.00	3
	Q12	できる自信	2.19	3	2.38	4
	Q13	自発的運動	2.25	3	2.63	5
	Q14	授業前の気持ち	2.25	3	2.47	4
	Q15	いろいろの運動の上達	2.63	5	2.63	5
できる（運動目標）		11.13	3	12.16	5	
	Q16	自分勝手	2.78	5	2.88	5
	Q17	約束ごとを守る	2.94	5	3.00	5
	Q18	先生の話聞く	2.94	5	3.00	5
	Q19	ルールを守る	3.00	5	3.00	5
	Q20	勝つための手段	2.97	5	2.97	5
まもる（社会的行動目標）		14.63	5	14.84	5	
合計得点		50.56	5	54.41	5	

表2では、全ての項目で結果が向上した。意欲的に取り組めた現れであり、意欲的になれるのは、1時間ごとの達成感や充実感を味わうことができたからだと考える。また、体育授業プログラムを活用した授業の流れがパターン化されることで、児童が授業の見通しをもって取り組めるようになった。その結果、児童の待機時間が少なく、動く楽しさを味わっていたのではないかと考える。

一方で、☆印の付いた項目に関しては、体育授業プログラムを活用したから向上するというものではない。休み時間の過ごし方、放課後の余暇時間の使い方など児童の生活リズムによることが大きい。

さらに、単元の最初では、チームのリーダーが中心になって行っていた準備や声掛けも、次第にそれぞれの役割分担ごとに主体的に取り組めるようになった。（自己有用感）

また、主体的な取組が多くなるにつれて、児童の振り返りにも変化が現れ「楽しかった」「次の時間は…したい」という感想を多くもつようになった。技能面では、お互いにアドバイスをしながら、得点をつなげるためにはどうすればよいか（攻撃）や相手からの攻撃をどのように守るかなど、チームの作戦による連携プレーを考えるようになってきた。個々のねらいやチームの目標では、時間の始まりに、その日のねらいを考えていた児童が、授業が終わると同時に、「次は〇〇にしよう」「こうすれば、もっといいんじゃない」など、児童の気持ちにつながりが出てきた。

さらに、『今日のヒーロー』では、技能の上手な児童、強いプレルやアタックのできた児童であったのが、話し合いの仕方やアドバイスの出し方、大きな声を出しチームの活動を盛り上げた児童へと変わっていった。このことから、技能面だけでなく思考面や意欲面へのよさの追求へと変容していったことが分かる。

表3 時間ごとの自己評価の推移

	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
総合評価	2.65	2.68	2.72	2.70	2.72	2.79	2.70	2.75	2.92
成果	2.55	2.51	2.65	2.63	2.63	2.73	2.58	2.68	2.88
意欲関心	2.85	2.89	2.84	2.86	2.92	2.86	2.79	2.93	2.97
学び方	2.55	2.67	2.69	2.64	2.68	2.80	2.71	2.66	2.90
協力	2.68	2.75	2.75	2.70	2.68	2.79	2.79	2.79	2.95

時間毎の授業評価（表3）では、どの項目も授業の最終段階における評価が高くなった。評価の推移を細かく見ると、2キャッチから1キャッチに変わった時（技能面）、作戦を立て攻守の仕方を工夫した時（思考面）、学習内容がレベルアップした時（4時間目以降）には、達成感や満足感を感じられなかったと感じた児童の割合が多かった。このように、ジャンプアップしたとき（できるようになったとき）に感じる『楽しい』を味わえるような授業の組み方が大切である。

図1 三段攻撃の成功率の推移

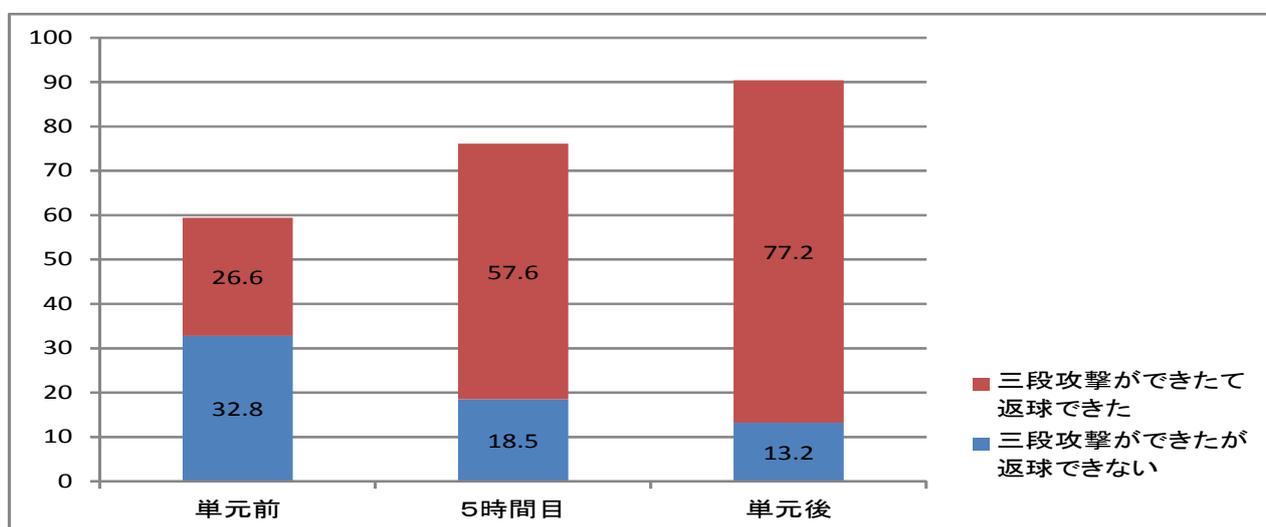


図1は、メインゲーム（1キャッチアタックゲーム）の「総攻撃回数」における「三段攻撃（レシーブ・トス・アタック）」の成功率をグラフにしたものである。

単元を始める前のプレ授業では、総攻撃回数において、三段攻撃が出現した割合は、59.4%であったのに対して、5時間目（単元中における1キャッチアタックゲームを最初に行った時間）が、76.1%、単元後では90.4%と大きく向上している。単元後の90.4%のうち、三段攻撃が成功し返球できた割合が総攻撃回数の85%と、8割を超える成功率になった。

このことから、三段攻撃を成功させた要因として、不安定な操作から安定したボール操作に推移した結果と読み取れる。ボール操作を安定させるために行った技能指導のポイントは、①キャッチを入れる、②ボールの方向に移動する、③ボールや仲間の動きを予測する、④自分の役割をしっかりと理解する等であると考えられる。

児童の変容を見る一番のポイントは、児童の言葉だと思う。そこで、単元終了後の児童の感想を紹介する。

プレルボールの授業を振り返って
名前

.....プレルボールをして、私が一番進歩したのは、ボールが怖くなくなることです。私にとっては、ドッジボールも大変なことだったのが、プレルボールをやって、ボールがバウンドすることによって、いかにおさえられて乗ってくるようになり、ボールが怖くなくなりました。

.....最初は、友達が、アタックが打ちにくそうなボールだったけれど、練習して、うまくつながるようになったし、三角プレルは、2〜3分間、120回以上できるようになりました。又、周りを見て、声かけもできるようになりました。準備などもまっすぐできるようになり、練習の時間も増えました。

.....又、試合では、アタックがままと嬉しかったし、いろいろな球種を試して、ドロップショットも打ってあたりなど、作戦を考えて、相手の死角をつくこともできました。応援は、独自に種類を変えてみました。

.....USUNEカップ、2015では、楽しく、しっかり、今までやったことを生かして、5回戦中、4回戦勝っていました。チームワークもしっかりしていたし、応援もしっかりして、声かけもできました。接戦で苦しかったところもあったけれども、あせらず、考えていたので、勝てるようになりました。最後に思ったのは一番

 動きやすいポジションは、基本のポジションだということです。

ここに紹介した児童だけでなく、多くの児童が、体育の授業をとおして心の成長を実感したと感じた。もちろん、技術の向上を実感できることが大前提だと思う。特別なことをやったのではなく、『一人一人の児童に確実に学習を保障した』ということだと思う。体育プログラムの実践を通して、私自身が子どもたちに学習させていただいたという思いがしてならない。

プレルボールの授業を振り返って
名前

.....最初は、この個性豊かなメンバーでまともに試合ができるのかと思っていました。しかし、その個性が活躍し、一人ひとりがちゃんと自分のよさを持っていてその事に気づけただけでもチームがよくまとまったと思えることができました。声が大きくみんなにより呼びかけてくれた子、少しおこも事が多いけれど最後まで諦めなかった子、場を明るくしてくれた子、はやく動きみんなのサポートしてくれた子、的確なアタックで多くの点をかいてくれた子、本当に最初と比べたらとてもよくできました。USUNEカップでは、少し時間がたっていましたか、特におとろえた所もなく、逆によくできていました。こういう事をきっかけにみんなの事をよく知れました。私は、プレルボールで一番重要なことは技術だけでなく、

 楽しくやるみんなチームで心を一つにすることだと思います。

プレルボールの授業を振り返って
名前

.....ぼくは、プレルボールをしていろいろ経験しました。前にソフトボールをやった時は、あまりよくできずプレルボールの映像を見た時、できるかしんばい、だったけど練習をかさねるうちにみんなうまくなっていく。最初は本当にアタックできるかしんばい、だったのも、いまではもう打てると思いいチームのチームワークもよくなってきたんだ。試合にも月勝てるようになり、プレルボールも楽しくなってきました。応援も増えてきて、試合に負けても、楽しかったと思えました。プレルボールをして、ぼくはチームワークなどの大スキを学びました。プレルで、すこし失敗してもキャッチの人がとれば、まだ点はとれず、そこから点をとり、チームワークを感じることができました。



6. 授業を進めるにあたっての工夫

(1) 説明資料

《 学習の進め方 》

① 体育館に来たら、班毎に行うこと
 *準備・・・コート、ボール、ピプスを付ける など
 *体操
 *早く終わった班は、**ドリル練習をしてよい**

② 始めのあいさつ
 *班ごとに並ぶ

③ ドリル
 *ゲームが楽しくできるようにするために **個人の技の練習**

④ タスク
 *ゲームでチームプレーを成功させるために **作戦を立てる
作戦の練習をする
作戦の変更をする**

⑤ メイン
 *タスクで練習したことを **実践形式で試してみる**

⑥ 振り返り
 *学習の振り返りをして 次の学習に生かそう！

⑦ 後片付け
 *用具係を中心に みんなで協力して **GO!**

フレルボールって？
 *ボールを **手で 床にバウンド**させて 相手コートに**打ち返す**
 *コートには、**3人が入り 必ず一人1回** ボールを打つ
 *とにかく **声を掛け合いながら チームで協力してボールをつなぐ**ゲームです
 *ボールがバウンドしてから打つので 「ちょっと…」と言う人でも**大丈夫!**

【 フレルボールのやり方 】

*ポジションは、
 *前に 1人
 後ろに 2人

*サーブは前の人か、相手の後ろにいる人に **優しく投げ入れます。**
 始めの人がフレルできないサーブは、**ノーカウント**です。

*最初の人か、サーブを **キャッチ**しないで 前の人に **フレル** します。
 2番目の人（前にいる）は、そのボールを **キャッチ**し、
 最後の人に **ワンバウンド**で **トス**します。
 最後の人 **そのまま相手コートに アタック** します。

返ってきたボールの近くにいる人が、**フレル**
 2番目の人が **キャッチ**
 最後の一人が **そのまま アタック** ……これを繰り返す

ラリーが続かなくなったら、**1プレー終了**になります。

*得点になるのは
 ☆ アタックが しまった ()
 ☆ フレル キャッチ アタック の順で攻撃できなかった ()
 ☆ アタックが アウトになった ()
 ☆ ノーバウンドでボールを キャッチした ()
 ☆ キャッチミスをした ()

*どちらかに 得点が入ったら **両チームともローテーション**をします。

*コートの外にいる人が、得点をつけます。

*試合時間は、
 前半 **7** ⇒ 作戦 **2** ⇒ 後半 **7**

資料1 学習の進め方

資料2 プレルボールの説明

*説明資料を用いて、授業の流れをパターン化した。その主な理由は以下のとおりである。

- ① 1時間ごとの授業の流れが分かることで、全ての児童が安心して授業に取り組める
- ② 待機時間などの無駄な時間をつくらないようにする
- ③ 一人当たりの運動時間を確保する

*説明資料は、あえて空欄や吹き出しを使い、児童が発言した言葉で確認できるようにした。

*学習の進め方を掲示しておくことで、いつでも振り返ることができるようにした。

● 「ネットの高さ」や「ネットにボールが触れたときの対応」などをあげておくとうよいと思う。

フレルボール振り返りカード		月	日	名前
1	今日のめあては達成できた			大変よい よい もう一歩
2	チームのみんなと協力できた			大変よい よい もう一歩
3	作戦タイムでは 自分の意見などを 自分の言葉で伝えられた			大変よい よい もう一歩
4	前時よりも『できるようになった』と感じることがあった			大変よい よい もう一歩
5	今日のヒーローは _____ さんは 理由は _____			

*小さくつくったので、子どもが扱いやすくなった。(A4に3枚入る大きさ)

*めあてはあえて各欄を設けてないものの、空いている所に子どもたちが書くようになった。

→ 教師のコメントに「先生もめあてが知りたいなあ」と書いておくと無理なく、めあてを書くようになる。

* 『言語活動の充実』ということ考えると、たくさん書かせたくなるが、書く量が少ない方が児童は取り組みやすいので、あまり多く欠かせない方がよいと思う。

* 5の理由は、時間が進むにつれて、指導したことが理由として書かれることが多くなった。

→最後の時間は、『全員』と半数近くの児童が書いていた。とても嬉しく感じた。

(2) 教具の工夫



<ネットの高さ>

左の写真のようなネットの高さにした。授業構想の段階では、50 cmにするかソフトバレーボールのネットの高さにするか迷っていた。この高さは、アタックもしやすく守備の面でも、角度のあるボールが返ってこない

のでラリーが続くようになった。



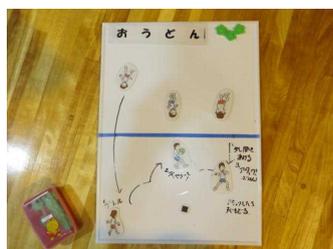
コーンを使った簡易ネット



レクリエーションボール

児童が操作しやすい、ネット型のレッスンバレー用のボールである。柔らかくて軽いので操作しやすい。

また、表面が滑りにくいようになっているので、ボール操作が苦手な児童でも手になじみやすいと思う。大きさは、4号、5号などあるが、4号球の方が軽くてプレルしたボールが弾みやすい。



作戦ボード

学級の話合いで使うボードである。半分の所にマスキングテープを貼りプレルボールのコートに見立てた。人物やボールの絵を磁石につけて使い、守備や攻撃の位置の確認をするようにした。矢印や文字を書き加えることで、分かりやすくなった。

低学年で使う、『算数おはじき』で作戦成功ポイントとして付けさせた。得点につながらなくても、作戦を実行すれば点数になるので、意欲の向上になる。(写真参照)

(3) 話合いの工夫



学習カードの裏面活用 (左)

体育においても、言語活動の充実が求められている。しかし、体育においては、運動量の確保も大切である。話合い活動を充実させることがポイントになると考えた。そこで…

* 前時の作戦ボードを見ながら、本時の作戦を考えた。

* 話合いの時間を明確に伝えた。長くても、効果的な話合い活動にならない。2～3分で十分であった。話合いが早く終わったチームは、練習を

していた。

* 話合いの観点を明確に伝えてから、活動に移らせるようにする。例えば、「アタックを打った後は…」など前時の活動から、各班ごとに支援を付箋に書いて伝えておくようにした。(写真参照)

*各班の話合いに、教師も参加する。各班を回りながら、児童に考えさせるように言葉掛けをする。
「～じゃあ どうすればいいの?」「上手くいったところは? なおすところは?」と、長い説明は、児童に届きにくく、話合いの時間を割いてしまうので、「短く かつ 的確に」を心掛けた。

(4) 時短の工夫

おらどん	horanpon	ストライク	プレボース	アマカサ	空 白
おらどん	B 1/8 11-8	C 1/7 11-7	A 1/5 11-5	B 1/4 11-3	A 1/6 11-3
horanpon	B 1/2 12-2	C 1/6 11-3	A 1/3 12-3	B 1/10 10-15	C 1/7 14-8
ストライク	C 1/10 10-15	B 1/7 11-3	A 1/11 11-11	B 1/9 9-9	A 1/16 9-11
プレボース	A 1/7 13-9	C 1/4 10-4	A 1/8 18-12	C 1/6 11-3	B 1/13 13-7
アマカサ	B 1/4 13-6	A 1/6 11-2	B 1/7 17-16	C 1/5 16-7	C 1/8 13-8
空 白	A 1/5 11-4	C 1/7 11-7	B 1/6 16-7	C 1/11 11-4	

対 戦	
表得点と作戦ポイントを 記録します	

*指示をできるだけ少なくする。そのために、掲示物を有効に活用する。
コートには、A・B・Cとプレートをつけ、いつも同じコートで練習をする。自分たちのコートの準備後片付けを2グループで一緒に行う等、オリエンテーションで確認し、掲示しておけば時短につながる。

メインゲームの対戦表には、予め日にちとコートが書いてあるので、児童が授業の前に確認するようになる。

*デジタルタイマーの利用。グループ指導をしていると夢中になり、時間が過ぎてしまうことがあることから、合図の出し忘れ防止にな

る。また、試合終了のブザー音で一斉にゲームを終了することができる。

*1時間の流れが決まっているということが、一番の時短に繋がる。やること
が分かっていると待機時間がなくなり、十分に運動することができる。



7. 成果と課題

< 成 果 >

- ・体育館を全面使用したことで、全てのチームが一斉に練習や試合をすることができ、1時間あたりの運動量の確保につながった。
- ・体育プログラムを活用したことで、授業の流れがパターン化され児童が見通してもって学習に取り組んだり、主体的に活動したりする場面が増えた。
- ・ドリル → タスク → メインの流れで行うため、練習の成果をその場で試せたり確認したりすることができ、意欲が向上し、学習のめあてを立てやすくなった。
- ・体育プログラムを活用し児童の実態に合わせ学習のねらいを設定することができた。
- ・役割分担を決めることで、自分の役割が明確になり、役割を果たそうとする意欲的な姿が多く見られるようになった。
- ・話合いの目的を明確に伝えることで、話合いを苦手と感じていた児童が進んで参加し、意見を言えるようになった。
- ・ホワイトボードを使用したことや人型マグネットを用いたこと、さらに前時の作戦を残しておいたことなどで、チームとしての話合いが上手く進み、共通理解が深まった。

< 課 題 >

- 単元のねらいを達成するためには、体育プログラムを自分のクラスの実態に合わせ、時間毎に指導内容を細かく見直していく必要がある。
- 振り返りカードを用いた児童一人一人へのアドバイスや支援などは大変有効であると感じたが、児童の人数や書く分量により負担が大きくなってしまふ。そのため、効率よくアドバイスや支援がで

きるような工夫が必要である。

- チームごとの話し合いはよくできていたが、話し合っていた内容と練習していることが一致していないチームがあったので、チームの実態にあった話し合いにさせる手立てを工夫しなければならない。
- 授業が進むにつれて予想されなかった児童のつまずきが出てくる。学習計画に縛られずに、その場に応じ、ドリルゲームやタスクゲームでの練習を加えられるように、教師が指導の方法をたくさん知っておく必要がある。

8. 授業の様子

【 授 業 準 備 ・ 体 操 】



①各チームで使用する道具（簡易ネット、ボール、メインゲームネット）などを準備します。班のカゴに必要な道具が入っています。

②班長が中心になり準備体操をします。

③全部の準備が終わるまで、ドリル（プレルパスゲーム・三角パスゲーム）をして待っています。

※体育授業プログラムは、学習の流れがパターン化されているので、児童がスムーズに動けるようになり、授業開始の挨拶前にドリルに取り組めるチームが多くなりました。（基本技能の習得につながったと感じます。）

【 ド リ ル ゲ ー ム 】



写真ア



写真イ



写真ウ

各グループごとにペアをつかって行います。

①プレルパス（写真ア・イ）・・・2人組になりプレルの練習をします。初めは思うようにボール操作ができなかった児童もコツをつかみ、ボール操作が上手になりました。ねらった所にパスができるようになりました。

②三角パス（写真ウ）・・・三角形の形を作りパスを行います。プレルパスと大きく異なる点は、「ボールの方向に素早く身体を動かす」ということです。初めは、手だけでボールをコントロールしていたので、相手にボールがきちんと届きませんでした。練習を繰り返すうちに、素早くボールの正面に入れるようになりました。また、膝を柔らかくすると素早く動くことができるなどのコツを見つけっていました。班によってはパスの途中で逆回りにパスができるようになるなど、かなりの上達が見られました。

【タスクゲーム】



写真ア



写真イ



写真ウ

タスクゲームは、本時のねらい3回の攻撃でねらったところにアタックするためのチーム練習をしました。

【写真ア】は、練習中に守り方にも工夫が必要だと感じ、どのように動けばよいか相談をしていました。このチームのように、予定されたことをするだけでなく、子どもたちの必要感に応じて臨機応変に活動できるようになってきました。

【写真イ】は、守る位置を決めていたので、素早く移動する練習をしていました。子どもたちが、頭の中で考えていたとおりには移動できないことや動き方の変化にあまり意味がないことに気付くことができました。

【写真ウ】は、教師が班毎に気になることをアドバイスしました。前時の様子などからアドバイスしたいチームを中心に声掛けを行いました。

【メインゲーム】



写真ア



写真イ



写真ウ



写真エ

メインゲームは、1キャッチ アタックプレルボールです。1キャッチでもゲームがスムーズに流れるようになりました。

【写真ア】は、ゲーム前の円陣です。リーダーが声を掛け心を一つにしています。チームによっては、エンドラインから大きな声を出しながらスタートポジションに移動するチームもあり、チームカラーが出ていました。

【写真イ】のように、ボールに対する反応がよくなりました。それまでは、膝が伸びてすぐに動けないということが多く見られましたが、ボールキャッチの時間が短くなるにつれて、動きに必要な感が生まれてきました。「プレル・キャッチ・アタック」のかけ声もよく出ていました。

【写真ウ】は、ゲームの中で見られる、つまずきに対して指示を出しました。守備側も膝を柔らかくし、ボールに対して反応しています。

【写真エ】は、ローテーションでコートを抜けた児童が、チームの得点や作戦ポイント達成ポイントを付けています。自分のチームの応援だけでなく、相手のチームにも声を掛けている場面もありました。クラスのみんなで上達したいという思いが伝わってきました。プレルボールの学習を通して、チームプレイではなく、クラスプレイに意識の向上が見られたように感じました。



写真 オ

【写真オ】は、ゲーム開始・終了時の挨拶の様子です。

一斉にゲームをスタートしたことで、全員揃って「試合だ！」という気持ちになりました。また、児童の待機時間を短くすることにもつながったように感じました。

【 作 戦 タ イ ム 】



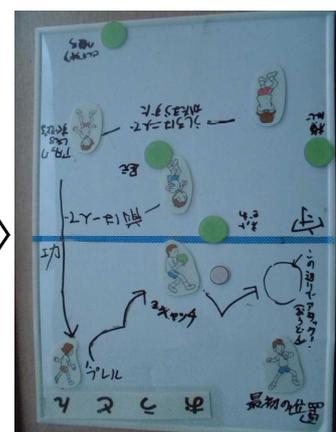
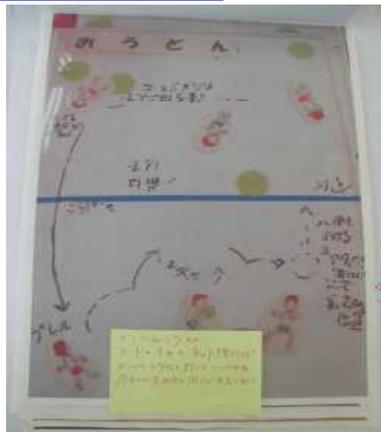
- ・ 作戦タイムでは、前時のメインゲームや作戦を参考に、本時の作戦を確認します。
- ・ 作戦ボードを用いて、人型マグネットで攻撃の仕方、アタックの位置、守備のつき方などを相談したり、確認したりします。
- ・ 移動の仕方については、矢印で書き込みました。
- ・ 学習カードの後ろには、前時までの作戦がプリントしてあり、そこに教師からのアドバイスを添付されています。



< 作戦ボード >

前時の作戦には、教師からのアドバイスが添付してあります。児童はそれを見ながら、作戦に生かしていました。

このグループは、「どこをねらうの？」に対し、ねらう場所を工夫しました。



【 本 時 の 振 り 返 り 】



写真 ア



写真 イ

1	今日のめあては達成できた	一人一人の手とるを助けた。みんなの力を合わせる。	大変よい	よい	もう一歩
2	チームのみんなと協力できた	ありがとうございます。みんな待たなくて30秒ありますよ。そろそろ競争はじめるよ。	大変よい	よい	もう一歩
3	作戦タイムでは 自分の意見などを 自分の言葉で伝えられた	自分の言葉で伝えることができた。みんなの意見を聞いて、自分も頑張るよ。	大変よい	よい	もう一歩
4	前時よりも『できるようになった』と感じることがあった	いいアイデアを思いついたよ。みんなも一緒に頑張るよ。	大変よい	よい	もう一歩
5	今日のヒーローは	さん 理由は			

写真 ウ

【写真ウ】は、個人の振り返りカードです。このカードは教室で記入し、リーダーが集めて提出します。授業を重ねる毎に、自己評価も上がってくる児童が多くなりました。

次の時間につなげるために、本時を振り返りました。

教師は、「今日のメインゲームで試した作戦について」30秒で話し合うように指示を出しました。何について話し合いをするのか具体的な指示を出しながら行うことで話し合いがよくなるようになります。教師は、児童の間を回りながら、全てのチームに一言二言、声を掛けるように心掛けました。肯定的な言葉を多くすることにより次時への意欲が高まりました。チームによっては、次時の作戦について話していたところもありました。

【写真ア】は、児童の発言に対して「先生もそう思うよ」と声を掛けています。

【写真イ】では、作戦が上手くいかなかったことについて話し合っていたので、児童の言葉に耳を傾けました。「で」「だから」と言葉をかけることで、児童が、自分たちで何かを見いだそうとします。自分の言葉で表現できるようになってきました。ここでの、教師の役目は、児童と児童をつなぐ言葉掛けをすることです。

9. 授業研究会で出された今後の課題

(1) 教師の相互作用について

【教師は、適切な助言を積極的に与えていた】

- 教師の移動距離を短くする工夫があると、長いアドバイスができたのではないか。
→「教師のアドバイスは短く」がよいと思います。しかし、指導の時間はしっかりととることが大切だと思います。
- 他のチームの様子も知ることができるとよいのではないか。
→学級の実態によると思います。本学級では、子どもたちは「自分たちだけの作戦」という満足観をもって取り組んでいました。必要があると感じた作戦は、学習ガード等で各班にアドバイスしました。

(2) 学習環境について

【楽しく学習できるような教材、場づくり、学習課題が用意されていた】

- 作戦が「ねらったところに打つ」というめあての手立てになっていない。ねらったところに打つための作戦をもう少し練らせてあげるといいのでは。
→ねらったところに打つための作戦はよく考えていました。しかし、その作戦を実行する技術が身に付いていなかったと思います。個々の技能をどのように高めるか、今後の課題です。
- ドリルやタスクゲームのネットの高さが低いため、練習が実践に生きることが少ない。
→道具に関しては、どの学校でも十分であるとはいえないと思います。あるものを工夫して活用することで、効果的な学習活動につながるとと思います。また、教員間での情報交換を充実させていくことが大切だと思います。

【学習成果を生み出すような運動（教材、場づくり、学習課題）が用意されていた】

- 「ねらたところに打つ」というめあてを達成するためにふさわしい作戦が立てられていたのか。
→難しい班もあると思います。しかし、その中で、「どうして？どうすれば？」と子どもたちの思考が広がっていきけるように、教師が支援していけばよいのではないのでしょうか。
- 練習とゲーム（本番）のネットの高さが異なっていたので、同じ高さのものとする必要がある。
→学校にある教具には、限りがあります。教具の工夫、隣接する学校からの借りるなどの連携を考えてみるのも一つの改善方法につながるとと思います。

【学習資料（学習ノート、学習カード）が有効に用意されていた】

- 授業内において、ワークシートの活用があるとよい。
→児童が必要に応じて活用しています。各班ごとにカゴが用意してあり、「授業に使いそうなもの」を全て入れさせています。
- ホワイトボードを、この時間内に反省ができるとよかった。
→作戦タイムで、使用しました。授業の終わりの振り返りに持ち寄せ、それをもとに振り返りをすふのも一つの方法だと考えます。

(3) 意欲的学習について

【児童はめあてを持って、自ら進んで学習していた】

- 児童はめあてをもって取り組んでいたと思う。ただ、どこで判断をするのかは難しいようにも思えた。グループによっては、本時のめあて以上のことを考え、作戦を立てている児童もいた。
→一斉指導の中で、一番難しい点であると思います。

- めあてが複数あったので、両方を達成することは難しい。

→その通りだと思います。教師が欲張りすぎず、本時において「何を、どのように、学ばせるか」をもっと吟味していくことが必要です。

【児童の笑顔や拍手、歓声などがみられた】

- 点を取った時にハイタッチをすることを取り入れると、普段おとなしい子も楽しく参加できる。
→今回のように、たくさんの先生方が見守る中での授業でしたので、子どもたちは緊張していました。普段は、もっと喜怒哀楽を身体いっぱい表現していました。今回の授業では、全員が楽しくゲームに参加することができていました。
- もっと歓声上がるのかと思った。
→緊張していました。いつでも、どんな状況でも動じない気持ちをもてるように、指導の方法を工夫していきたいと思います。

(4) 効果的学習について

【児童は何を学習し、何を身に付けようとしているのかを理解して活動していた】

- 何を身に付けようとしているのか、子どもの様子からは分からない。
→ご指摘のとおりです。単元全体をとおした児童の様子を記録しておく、変容がよく分かります。今回の単元では、ねらいを十分に達成していたと思います。
- その場の勢いで決まってしまうていた。その支援はどうするのか。
- もう少し、めあての記入方法を工夫した方がよい。
→いろいろな方法が考えられると思います。児童の実態、単元の構成等をよく踏まえながら、ベストな方法を選択することが大切だと思います。

【児童は課題を解決するために積極的に活動していた】

- 得意、不得意が話し合いではっきりしていて、決まった子が引っ張っていた。
- 動きながら作戦を立てるとよい。
→時間を考えてできる範囲で取り入れていくことが必要だと思います。

【児童同士が、積極的に教え合っていた】

- 先生に言われたままになっていた。自分たちの意見を使えるとよい。
→普段の指導がそのまま出ていました。ついつい、たくさんのことを伝えたくりますが、教師が話す分量や内容は、よく吟味することが大切であると思います。しゃべりすぎに注意です。
- 動きと話し合いの内容が一致していない。
→「頭では理解している。しかし、動きが伴わない」これが体育の一番難しい点であると考えます。学習を積み重ねていくと、子どもたちは自分たちの中でちょうどよい点を見つける力が付いてくるのだと感じます。そのときに、動きと理解が一致するようになるのではないのでしょうか。今の発達段階で、できるようになることは大変難しいと思います。