

体育・保健体育科学習指導研究委員会

研究のまとめ

一 テーマ

「一人一人が運動の楽しさを味わい深めていく体育学習はどうあればいいか」
～運動の特性をもとに、願いを明確にして「かかわる」「わかる」「できる」体育学習を目指して～

二 テーマ設定の理由

子どもたちの体力低下が叫ばれ続けている。しかし、どんなに一週間の運動時間が短い子どもでも、通常、体育の授業だけは必ず運動をしている。その体育の時間をいかに魅力的なものにし、運動の楽しさを味わえるようにしていくのが重要だと考える。運動の持つ特性を明らかにし、子どもたちの実態に応じて学習課題を設定することで、子どもたちが運動を理解し、技能を身につけ、友と学びを追究することを願い、本研究テーマを設定した。

三 研究の経過

- ・ 第1回 6月6日（月）（於：浦里小学校）
 - ・ 係の選出 ・ 研究テーマ検討 ・ 研究内容の立案 ・ 年間計画の作成
 - ・ 授業参観
 - 「ソフトバレーボール」 5・6年
- ・ 第2回 7月8日（金）（於：浦里小学校）
 - ・ 授業参観
 - 「浦里小学校の研究授業について（ビデオ撮影）」
- ・ 第3回 9月2日（金）（於：浦里小学校）
 - ・ 教育課程研究協議会に向けての打ち合わせ
- ・ 第4回 9月7日（水）（於：浦里小学校）
 - ・ 教育課程研究協議会
 - 「浦里小学校の研究授業研究会 分科会司会進行」
- ・ 第5回 11月29日（月）総委員会（オンライン）
 - ・ 研究のまとめ作成について
 - ・ 研究発表会について
 - ・ 本年度の反省と次年度の要望について
- ・ 第6回 1月19日（木）
 - ・ 研究発表会（各自オンライン参加）

四 研究の内容

- (1) 浦里小学校の授業研究会に参加し、教材研究や授業研究に関わり、学び合う。
 - (2) 委員各校の実践例を持ち寄り、情報交換したり、会員に発信したりする。
- 新型コロナウイルス感染拡大に伴い、教育課程研究協議会への関わりや、各校での実践が困難になる中、教育課程授業校の浦里小学校研究グループとともに授業づくりに参加し、研究を行うことにした。

研究授業に向けた授業を参観し、委員それぞれの視点で授業分析を実施し、その分析について協議を行った。

詳しい研究内容は以下のとおりである。

浦里小学校 5・6年 体育科学習指導案

期 日 令和4年9月7日（水）[授業撮影日 9月2日]

会 場 上田市立浦里小学校

題材名 「ソフトバレーボール」

授業学級 5年生（男子8名 女子1名）・6年生（男子5名 女子7名）

授業者 MT：小松真美子教諭（5年担任） ST：大塚巖教諭（6年担任）

1 単元名 「ソフトバレーボール」

2 単元設定の理由

(1) 児童の実態

本校の5・6年生は、それぞれ9人、12人の小規模学級であり、1年生から変わらず同じメンバーでこれまで過ごしてきた。明るく素直で、様々なことに前向きに取り組める児童が多い。また、体を動かすことが好きな児童が多く、休み時間になると体育館や校庭で元気に遊んで過ごしている姿がよく見られる。一方で、苦手なことやできそうにないと感じたことを避ける様子も見られる。体育に関しても、苦手意識のある運動や、やったことのない運動を避けがちである。これまで、導入の段階で授業の見通しをもたせたり、スモールステップで徐々に運動の難易度を上げていたりすることで、どの子も安心して授業に取り組み、運動の楽しさを味わえるように支援をしてきた。

ネット型ゲームについては、6年生は5年生のときに「ソフトバレーボール」を学習し、アンダーハンドパスやオーバーハンドパスなどのボール操作を行っている。しかし、ボールがうまくつながらなかったり一部の運動が得意な児童のみでボールがつながってしまったりすることがあり、楽しさを味わいきれずにいる児童がいた。

(2) 実態に応じた運動の工夫や手立て

【ルールや用具の工夫】

柔らかいビーチバレーボールを使用することで、恐怖心を少なくしたりボールの滞空時間を増やしたりして苦手な児童でも安心して取り組めるようにする。また、ボールをつないだ回数によって得点を変えようというルールを子どもたちの願いから設定することによって、単元を通して、ボールをつないで返球するためにはどうしたらよいかという「問い」をみがいていけるようにする。(IV5 教材研究 参照)

【課題解決のための話し合い】

チームごとに課題を捉え、チームのめあてやそれを達成するための個人のめあてを設定していく。授業の中で、チームや個人のめあてを共有して、それを解決するための方法を考えて伝え合う場を設ける。めあてを達成するための練習方法や自分たちにあった作戦を考えるための知識や見通しをもてるように、練習方法や作戦例を見返せるような場や環境を用意する。

【ICTの活用】

ボール操作などのお手本動画をクローズドブックのクラスルームで示すことで、動きのポイントを何度も見返して練習できるようにする。また、ふり返りの時間ではグーグルドキュメントを活用し、チームや個人のめあてを共有しながら伝えたり修正したりするふり返りを継続し、ふり返りでの気づきの質を高めていく。

以上のように、ルールや用具の工夫を行うことで苦手な児童でも安心して取り組める場を設け、また、チームや自分の課題に応じた練習方法や作戦を仲間と話し合っ決めて、チームのみんなでお互いに励ましあったりすることで、仲間と連携する喜びや運動の楽しさを味わうことができると考え、本単元を設定した。

3 単元の目標

- (1) ソフトバレーボールの行い方について知るとともに、ボールを片手や両手で操作して相手のコートに返球したり、ボールの方向に体を向けてその方向に素早く移動したりすることができるようにする。(知識及び技能)
- (2) ルールを工夫したり、どのように攻撃を組み立てるとチームの得点につながるか考えて自分のチームの特徴に応じた作戦を考えたりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。(思考力・判断力・表現力等)
- (3) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合っって運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、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。(学びに向かう力、人間性等)

4 単元の評価基準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①ソフトバレーボールの行い方について言ったり書いたりしている。 ②片手、もしくは両手を使って、相手のコートにボールを返球することができる。 ③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。	①誰もが楽しめるように、ルールを工夫している。 ②自己やチームの特徴に応じた作戦を考えている。 ③自己やチームの課題のために、考えたことを伝えている。	①ルールを守り、仲間と助け合っって運動を楽しもうとしている。 ②仲間の考えに耳を傾けたり、取組を認めたりしようとしている。 ③用具の準備や片づけを協力して行い、場や用具の安全に留意している。

5 教材研究【用具・ルールについて】

	内容	ねらい
チーム	<ul style="list-style-type: none"> ・ 3、4人一組（6チーム） ・ 技能面だけでなく、話し合いなどがスムーズに進むようにメンバーを配慮する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 全員がボールに触れる機会を増やしたり、ボールを持たない人の動きに目を向けやすくさせたりする。 ・ プレーの役割を明確にする。
コート	<ul style="list-style-type: none"> ・ バドミントンコート ・ 3面とる。 ・ ネットの高さは、180cm 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 数歩動いて手を伸ばせばボールに手が届く広さ。 ・ 山なりのボールで返球することで、ボールを操作しやすいところへ移動したり、体の向きを変えたりすることをしやすくする。
用具	<ul style="list-style-type: none"> ・ ボールは、単元を通してビーチバレーボール（75g）を使用する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 恐怖心を少なくするとともに、ボールの滞空時間を長くしてボールをつなげるための動きの時間を確保する。 ・ 100gではスピードが速く、50gではコントロールがしにくい。
プレイの制限	<ul style="list-style-type: none"> ・ 相手に返す回数は、3回～5回程度。 ・ 一人が続けてボールに触れることはできない。 ・ ノーバウンドでパスをつなぐ。 ・ 1試合を5分とし、得点の多いチームを勝ちとする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ボールをつなぐ楽しさを味わわせるため、返球する回数は幅をもたせる。 ・ つなぐ意識をもたせるため、一人が続けてボールに触れることはしない。
サーブ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 得点をとったチームがサーブを行う。 ※児童の実態に合わせて変更していく。 ・ アンダーハンドで行う。 ・ サーブミスはやり直して、得点にはしない。 ・ コートのどこからでも打ってよい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ サーブミスでの得点をなくしてボールをつなぐ楽しさを味わえる機会を増やしたり、触球回数を増やしたりする。 ・ 味方が投げたボールをつないで相手コートへ入れるところから始める。
得点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 相手コート内にボールが落ちた時に得点が入る。 ・ 自チームでの触球回数が1回で返球したら1点、2回で2点、3回以上で返球したら3点とする。 ・ 相手コート外にボールが落ちた場合はアウト。得点は相手チームに1点入る。 ・ サーブが相手コート内に入った場合に1点入る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ボールをつないだ回数によって得点を変えることで、ボールをつなぐ必要感をもたせる。

6 単元展開 (☆・・・本時)

		1st ステージ					2nd ステージ					
時間		1	2	3	4	5	6	7	8	9☆	10	11
ねらい		学習の進め方を知り、見通しをもつ。	ルールや練習に慣れて試合を楽しむ。	誰もが楽しくゲームに参加できるようにルールを工夫する。	味方が受けやすいようにボールをつなぐことを考えて取り組む。		1stステージをふり返り、2ndステージの見通しをもつ。	チームの課題を見つけて、課題解決に取り組む。 自分のチームの特徴に応じた作戦を考える。				単元のまとめをする。
学習活動		1 単元の学習内容と本時のねらいの確認。 ・1時間の流れを知る。 ・規則を確認する。 2 試しのゲーム 3 ふり返り・片付け	1 用具や場の準備、準備運動 2 ルールについて話し合い 3 本時のねらいの確認 4 チームごとの練習 5 メインゲーム 6 ふり返り・片付け	1 用具や場の準備、準備運動 2 本時のねらい、チームのめあて、課題の確認 ・ボールをつなぐために必要なことを考える。 3 チームごとの練習 4 メインゲーム 1チーム2試合 ・話し合ったことを実行したり、チームの作戦を意識したりして取り組む。 5 ふり返り、課題解決に向けての話し合い、次時のめあてと練習方法の話し合い ・チームの工夫やよさについて発表したり、学習カードに記入したりする場を設ける。 ・誰もが楽しくゲームに参加できるように規則を工夫する。 6 片付け	1 用具や場の準備、準備運動 2 本時のねらいの確認 3 チームごとの練習 4 メインゲーム 5 ふり返り・片付け	1 用具や場の準備、準備運動 2 本時のめあての確認 3 前半ゲーム ・チームの作戦を意識して取り組む。 4 作戦の話し合いや練習 ・ふり返りを行い、次のゲームにむけて課題をもつ。 ・本時の作戦を見直し、練習する。 5 後半ゲーム ・話し合ったことを実行したり、チームの作戦を意識したりして取り組む。 6 ふり返り・片付け ・チームの工夫やよさについて発表したり、学習カードに記入したりする場を設ける。 ・本時の作戦を見直し、次時に向けて作戦を修正する。	1 用具や場の準備、準備運動 2 本時のねらいの確認 3 ゲーム 4 単元のふり返り 5 片付け					
評価の重点	知					②	①					③
	思		①		③					②	③	
	態	③		①				①	②			

7 本時案

(1) 主眼

ボールをつないで得点をとりたいと思っている子どもたちが、前時のふり返りから見つけた自分のチームの課題に対して話し合ったり練習や試合をしたりすることを通して、自分のチームの特徴に応じた作戦を考えることができる。

(2) 本時の位置 (全11時間中、第9時)

前時：練習や試合のふり返りを通して、自分のチームの課題を見つける。

次時：めあてや作戦について、自分の考えを友だちに伝え合い、課題を解決する。

(3) 指導上の留意点

- ①チームのめあてや作戦などは事前に確認しておき、練習や試合などの時間をできる限り確保する。
- ②タブレットの使用場所を決め、安全に使えるように配慮する。

(4) 展開

	学習活動	・予想される児童の反応 ○動き	・教師の支援(MT、ST) ◇評価	時間
導入	1 用具や場の準備 準備運動	○全体で準備体操をする。 ○二・三人一組で対面パスをする。	・安全に配慮して準備をするよう声かけをする。(MT、ST) ・ボールをつなぐためのポイントを掲示しておく。(MT)	5
	学習問題：ボールをつないで得点するためには、どんな作戦にしたらいいのだろう。			
	2 チームのめあての確認 本時の学習内容の確認	<p>【レシーブ隊形についての作戦】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3回パスをつなげられるように、△のレシーブ隊形をとって相手に返そう。 ・お互いにカバーしあえるように、横一列で並んでみよう。 ・カバーしやすいレシーブ隊形にしてみよう。 <p>【ボールをつなげるための作戦】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アタックを打ちやすいように2番目の人がボールを高くあげたいね。 ・レシーブした人以外がボールの方をしっかり向くようにしよう。 ・ボールを呼ぶ声かけをして、カバーしあってボールをつなげよう。 <p>【得点をとるための作戦】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手のいないところをねらってボールを返そう。 ・強いボールを相手コートに返せるように、できるだけ高いところから打とう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームごとに円になって、本時のめあてと作戦を確認させる。(MT) ・めあてが具体的になっていないチームには、焦点化できるようにポイントをしぼる声かけをする。(MT、ST) ・数チームを指名し、チームのめあてを全体で共有させる。(MT) ・本時の学習の流れを伝える。(MT) ・チームの実態に合わせて、本時の対戦相手を決めて掲示しておく。(MT) 	5
学習課題：自分たちのチームにあった作戦を工夫しよう。				

展開	3 前半ゲーム	○5分間の試合を行う。 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>ステージ側</td> <td>中央</td> <td>入口側</td> </tr> <tr> <td>A—B</td> <td>C—D</td> <td>E—F</td> </tr> </table>	ステージ側	中央	入口側	A—B	C—D	E—F	・チームのめあてが意識できるように、試合の中で声をかけていく。 (MT、ST)	6
	ステージ側	中央	入口側							
	A—B	C—D	E—F							
4 作戦の話合いや練習	○めあてと作戦を見直し、作戦に応じた練習をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・3回で返せた回数が、今までより増えた。後半ゲームではもっと増やしたい。そのために少し役割を変えてみよう。 ・レシーブの後がつながらなかったから、トスの人や場所にしっかり返す練習をしよう。レシーブはできるだけ真ん中に高く上げよう。 ・○○さんのトスが上手だったから、毎回トスを上げられるようにレシーブ隊形を工夫しよう。 ・もっとカバーしあえるように、しっかりボールを見ながらプレーしよう。 ・レシーブを譲りあってしまったから、レシーブ隊形を変えて、トスを上げる人を決めよう。 	・必要に応じてホワイトボードを使いながら作戦の確認をしたり考えたりできるようにする。 <ul style="list-style-type: none"> ・うまくいかないチームには、作戦例を出したり、個人の役割について示したりする。 ・クロームブックで基礎技能のお手本動画を見られるように準備する。 ・チームのめあてに沿った練習になっていないときには、声をかけて話し合い、助言する。 ・レシーブ隊形のポジションが分からない時は、テープを貼れるように準備しておく。 ◇自己やチームの特徴に応じた作戦を考えている。【思】	13							
5 後半ゲーム	○5分間の試合を行う。 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>ステージ側</td> <td>中央</td> <td>入口側</td> </tr> <tr> <td>A—B</td> <td>C—D</td> <td>E—F</td> </tr> </table>	ステージ側	中央	入口側	A—B	C—D	E—F	◇自己やチームの特徴に応じた作戦を考えている。【思】 <ul style="list-style-type: none"> ・本時のチームのめあてが解決されているか意識して試合をするよう促す。(MT、ST) ・良いプレーや声かけがあった場合には、積極的にチームを称賛し、意欲を高めていく。(MT、ST) 	6	
ステージ側	中央	入口側								
A—B	C—D	E—F								
終末	6 ふり返り・片付け	○チームのめあてのふり返りを行い、次時のめあてと作戦を話し合う。 <ul style="list-style-type: none"> ・役割を決めたから、パスをつないで返せる回数が増えた。 ・レシーブ隊形を前回と変えてみたら、3回で返せる回数が増えた。 ・前回よりカバーしあって、ボールをつなぐことができた。 ・自分の立つ位置が分かったから、前よりボールをさわられるようになった。 ○ネット、支柱、ボールの片づけをする。	・チームのめあてに対するふり返りをクロームブックに入力させる。 (MT) <ul style="list-style-type: none"> ・前時までの学習カードと比較して個人やチームの成長が自覚できるように声掛けをする。(MT、ST) ・次時のめあてと、それに応じた作戦の見通しをもたせる。(MT、ST) ・数チームのふり返りを全体で共有する。(MT) ・安全面に配慮する。 	10						

7 各委員の研究授業の事前授業の分析

① 参観した委員より

- ・みんな楽しそうに、1回で返球せず、つないで返そうとする意識を感じた。やはり3点プレーを狙ってつなぎたい気持ちが生まれていると思う。
- ・ボールをつなごうとプレイしていることは伝わってきたが、実際にボールを繋げて（攻撃を組み立てて）得点する場面はほとんどなかったので目指すプレー（モデルとなるプレー）があれば、声を掛け合ってプレイするための手立てにもなりそうだと感じた。また、次に味方にどこでどういうプレイをしてほしいのか見通しが持てると声を出す必要感も増すし、出した声がどうだったのか振り返るポイントにもなると感じた。
- ・一生懸命ボールを追うことに、おもしろさを感じている様子があった。
- ・ビーチバレーボールでのバレーの楽しさを児童は大いに感じていると思う。その楽しさをさらに高めるのは自分自身で感じる技能の向上だと思われる。
- ・ビーチバレーボールでは、指先でのオーバーハンドパスは難しいと思われるので、手のひらで打つ感覚も抑えつつ、狙ったところにコントロールする力が高まり、練習できればさらに楽しめるか。
- ・ビーチバレーボールは空気抵抗が大きすぎて、狙ったところにパスできないということや、逆に片手で打てばそれなりに上がってしまうということがあり、パスの技能はそんなになくてもできるので、技能の向上はあまり望めないのかもしれない。
- ・技能を高めるということや、もっとつないでほしいという願いがあれば、空気抵抗の少ないボールに変更するということを検討してくのもよいかと思った。
- ・子どもたちは「ラリーがたくさん繰り返されること」に関心をもっていただと考えられる。自チームの試合でも、何回かラリーが続いた後の得点場面ではみんなで喜び合う姿が見られた。
- ・プレーを分析すると、ルールの良い点もあり、安心してサーブを行うことができていた。ミスがなかった。返球（攻撃）の成功数を見ると、攻撃場面では返球の成功が多かったことがわかる。攻撃場面で失点してしまう原因は繋ぎのミスが多かった。失点の多くは、相手からのサーブと相手の返球をレシーブする際のミスであった。
- ・チームの課題・練習方法・試合の作戦が繋がっているか確認していくとよい。
課題達成の手だてとして練習方法があり、練習したことが試合の作戦につながり、その試合でできたことが課題達成になったかどうかの振り返りになるようにしていくとよい。
- ・一人1台の端末を活用しての振り返りが行われており参考になった。

② 事前授業からの改善点、工夫点

- ・相手に返す回数は、3回～5回程度とし、ボールをつなぐ楽しさを味わわせるため、返球する回数は幅をもたせた。
- ・サーブは、触球回数を増やすため、味方が投げたボールをつないで相手コートへ入れるところから始めた。
- ・レシーブ隊形のポジションが分からない児童に対して、視覚的にわかりやすくなるように、床にテープを貼る準備をしておいた。

五 研究のまとめと課題

(1) まとめ

- ・コロナ禍で教育課程研究協議会がオンライン開催になり、各校思うように実践を積み上げることができなかつたり、会合を開くことができなかつたりしたため、委員会活動が停滞してしまった。その中で、浦里小学校研究グループの協力を得て、授業を参観させていただき、委員それぞれの視点で授業の考察を行い、よりよい授業づくりにつながり、互いの実践を伝えあうことでそれぞれの学びとなったことはよかった。
- ・教育課程研究協議会の授業づくりにも、浦里小学校の研究グループに協力を得て、参加させていただいた。委員からの意見もあり、ネット型の種目についての研究を深めることができた。
- ・指導案について審議する時間や、授業後の考察・分析や総括を委員会の中で行う時間が十分にとれなかった。

(2) 課題

- ・コロナ禍でも十分な運動量と学習内容を網羅できるような学習教材教具等を、今後も提案することが必要である。
- ・コロナ禍であり、委員が集まり、実践を紹介し合ったり、授業参観し合ったり、共に学習し合える機会をどう増やしていくかが課題である。
- ・一人一端末が導入されているが、体育の授業の中での情報端末機器の活用方法も広げていきたい。委員による授業提案をしていきたい。
- ・小学校では、体育が専門ではない先生方にどのように委員会内で学んだことを広げていくかも課題である。