

# 「できる」楽しさを味わい自ら進んで運動する生徒を育てる球技の学習指導

— バレーボールにおける学習課題の焦点化を図った学習指導過程を通して —

長期派遣研修員（須恵町立須恵中学校 教諭） 稲永 優子

## I 主題設定の理由

### 1 教育の動向から

中学校学習指導要領解説保健体育編における、第1学年及び第2学年の体育分野の目標は、「運動の合理的な実践を通して、運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにするとともに、知識や技能を身に付け、運動を豊かに実践することができるようにする」と示してある。また、「小学校第5学年及び第6学年との接続を踏まえ、運動を豊かに実践するための知識や技能を確実に身に付けることが大切である」と強調されている。さらに、「それぞれの運動が有する特性や魅力に応じて、運動を楽しんだり、その運動のもつ特性や魅力に触れたりすることが大切である」と示されている。このことから、多くの領域を学習するこの時期に、基本的な技術の習得を図り、「できる」楽しさを感じられるような授業を仕組むことが求められていると考える。

本研究は、生徒自ら明確に課題を見出し、課題解決のための方法を考慮しながら、仲間とともに動きを高め、「わかる」「できる」といった満足感、成就感を味わい、運動に対する自信をもつことのできる授業づくりに取り組んでいくものである。このことは、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を育てる上からも意義深いと考える。

### 2 指導上の反省から

これまでの自分の保健体育科の学習指導を振り返ると、生徒が楽しそうに運動に取り組んでいる姿や、自らの目標に向かって体を動かしている姿に満足し、運動のもつ特性や魅力に十分触れさせていない授業、身に付けるべき指導内容を明確にしないままの授業を展開していたのではないかという反省がある。

また、今回取り組む「球技」は、生徒にとっても人気のある運動領域のひとつである。そのため、一見、学級全体が楽しそうにやっているように見えることがある。しかし、よく見ると、ボールにほとんど触れていない、どこに動いてよいか分からず右往左往しているなど、生徒が運動の楽しさに触れることができている授業になりがちである。個人技能の向上を目指した教え込みの授業、同じゲームを繰り返すだけのゲーム中心の授業に陥ってしまっていた。

これらの反省を踏まえた上で、すべての生徒が体育の授業において、何を学び、身に付けるのか、前述した保健体育科学習指導要領解説の趣旨とも重なるように、指導内容の明確化を図り、運動の系統性を考えた授業づくりが必要であると考え。生徒が学習を終えて「〇〇ができるようになった」「前よりも〇〇がよくなった」と自己やチームの高まりを、「球技」ネット型のバレーボールで感じられるような授業を構築する研究としたい。

## II 主題・副主題の意味

### 1 主題の意味

#### (1) 『『できる』楽しさを味わう』について

「できる」楽しさを味わうとは、「身体的有能さの認知」「統制感」「受容感」の要素から運動有能感を高めていくことである。

運動有能感とは、自分は運動を上手にできるという自信「身体的有能さの認知」、努力や練習をすればできるようになるという自信「統制感」、学習仲間や指導者から受け入れられているという自信「受容感」の3つから成り立つものであると考える。

【図1】具体的に、「身体的有能さの認知」とは、記録や成績の向上、チームへの貢献等による「ここまでできる」という自信のことであり、自己の運動能力、運動技能に対する肯定的認知に関するものである。「統制感」とは、課題達成のための方法の理解や見通しによる「やればできる」「努力すればできる」という自信のことであり、自己の努力や練習によって、運動をどの程度コントロールできるかという認知に関するものである。「受容感」とは、学習仲間や指導者の承認や受容の感受による「学習仲間や指導者に評価されている」という自信のことであり、学習仲間や指導者から受け入れられているという認知に関するものである。運動有能感を構成する3因子と内面的変容を【表1】に示す。

【表1：運動有能感を構成する3因子と内面的変容】

	身体的有能さの認知	統制感	受容感
働きかける対象	個人やグループの技術、戦術	課題達成のための工夫と、その工夫によって得られる成果の関係	学習仲間や指導者の評価
効果的な変化 (期待する変化)	記録や成績の向上、チームへの貢献	課題達成のための方法理解や見通し	学習仲間や指導者の承認や受容の感受
内面的変容 (運動に関する自信)	「ここまでできる」という自信	「やればできる」「努力すればできる」という自信	「学習仲間や指導者に評価されている」という自信

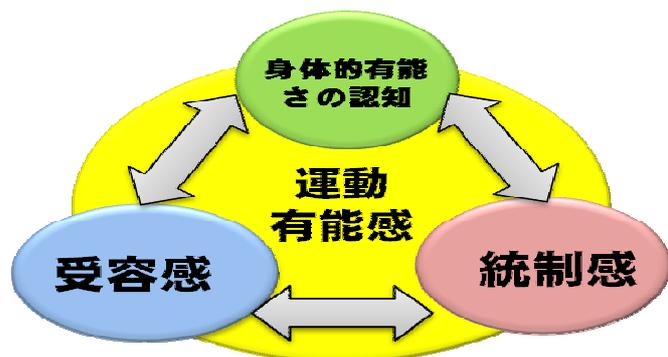
#### (2) 『自ら進んで運動する』について

自ら進んで運動するとは、運動有能感の高まりから運動の楽しさを感じ、競争、達成、克服といった目的の実現に向けて、意欲的に運動することである。

杉原は、「運動の上達や成功の経験をたくさん持つ子どもは、運動有能感を形成し、運動が好きで活動的になるだけでなく、日常の行動においても目的を持ち積極的に行動するようになる」（運動指導の心理学 2000）と述べている。このことから、運動有能感を感じることで、自ら進んで運動する積極性につな

がるのが期待できると考える。つまり、「相手に勝ちたい」という競争や「〇〇の記録を伸ばしたい」という達成、「〇〇の技ができるようになりたい」という克服、といった運動の目的の実現に向け、意欲的に学習に取り組むことは、生徒の運動有能感を高め、さらなる運動の実践につながると考える。【図1】

【図1：運動有能感について】



### (3) 「『できる』楽しさを味わい自ら進んで運動する」について

「できる」楽しさを味わい自ら進んで運動するとは、運動有能感の高まりから、運動の楽しさを感じ、競争・達成・克服といった目的の実現へ向けて、意欲的に運動に取り組むことである。

「できる」楽しさを味わい自ら進んで運動する生徒とは、本研究で取り上げるバレーボールにおいて、具体的に【表2】に示すような目指す生徒像としてとらえることとする。

【表2：目指す生徒像】

目指す生徒像	
技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>アンダーハンドパスやオーバーハンドパスを使って、相手側コートに空いた場所にボールを返すことができる生徒</li> <li>相手コートへの返球後は定位置に戻る等の動きができる生徒</li> </ul>
態度	<ul style="list-style-type: none"> <li>積極的に練習やゲームに取り組もうとする生徒</li> <li>フェアプレイを守り、仲間の素晴らしいプレイを称賛しようとする生徒</li> <li>グループで教え合ったり、協力し合ったりして運動に取り組もうとする生徒</li> </ul>
知識・思考・判断	<ul style="list-style-type: none"> <li>自己の課題やグループの課題を見つけることができる生徒</li> <li>ボール操作やボールを持たない時の動き等の技術を身に付けるための運動の行い方を見付けることができる生徒</li> </ul>

## 2 副主題の意味

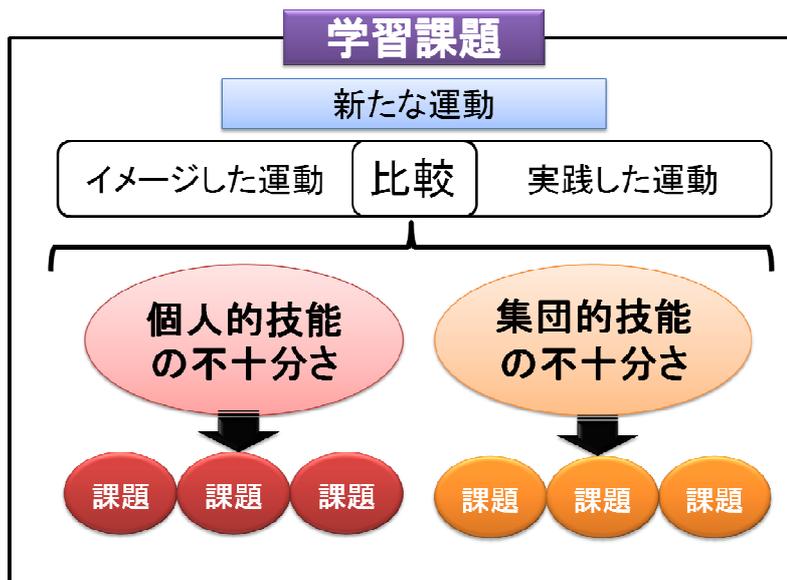
### (1) 「学習課題」について

学習課題とは、イメージした運動と実践した運動の比較から見出した、個人的技能や集団的技能の不十分さのことである。

新たな運動に出会い、自分が実践した運動とイメージした運動を比較することを通して、個人的技能の不十分さや集団的技能の不十分さが生まれる。【図2】は、学習課題についてまとめたものである。

個人的技能の不十分さとは、「アンダーハンドパスがうまくいかない」「ねらった所にパスが行かない」といった個人における技能の不十分さのことである。  
 集団的技能の不十分さとは、「ラリーが続けられない」「チーム内でうまくパスが回らない」等、集団における技能の不十分さのことである。

【図2：学習課題について】



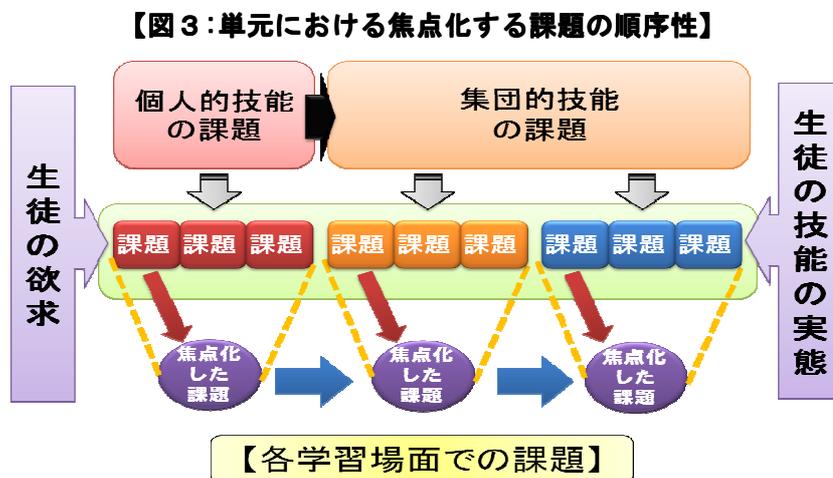
## (2) 「学習課題の焦点化を図る」について

学習課題の焦点化を図るとは、1 単位時間において、様々な個人的技能や集団的技能の課題を、生徒の実態や欲求から絞ることである。

具体的には、個人的技能、集団的技能の様々な課題について、生徒の「〇〇のパスができるようになりたい」「チームでパスをつなげたい」という欲求や、生徒の個人的技能や集団的技能の実態から、1 単位時間に解決していく課題を教師や生徒が絞っていくことである。

このように課題を絞ることで、同じ課題を全体や集団で共通理解していく。

学習課題の焦点化にあたっては、個人的技能の課題から、集団的技能の課題へと、やさしい課題から難しい課題へと発展させていく。【図3】



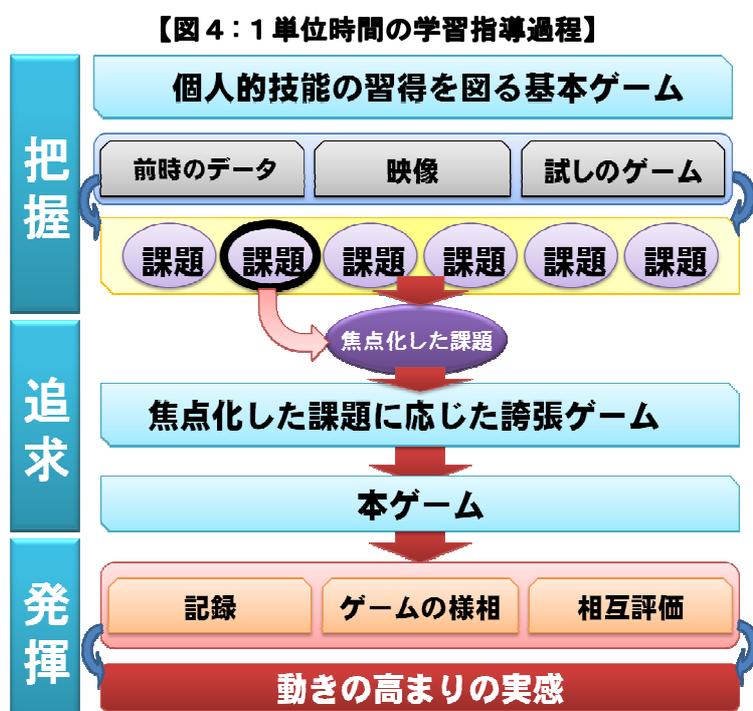
## (3) 「学習課題の焦点化を図った学習指導過程」について

学習課題の焦点化を図った学習指導過程とは、1 単位時間の導入段階で、個人的技能の習得を図る基本ゲームを行い、教師又は生徒が焦点化した課題を設定し、展開段階においてその課題に応じた誇張ゲーム、本ゲームの2つのゲームを位置付け、終末段階で、生徒が動きの高まりを実感する、一連の学習の道すじのことである。

1 単位時間を、生徒の実態や欲求から課題をしぼり込み、解決の見通しを持つための「把握する」段階、「追求する」段階、「発揮する」段階の3つで構成する。【図4】は、1 単位時間の学習指導過程をまとめたものである。

まず、「把握する」段階では、個人的技能の習得に重点をおいた、基本ゲームを行う。

そして、前時のゲーム記録や、ゲームの様子等を撮影したビデオ、試しのゲーム等を元に、生徒が本時における焦点化した課題を設定する。



次に、「追求する」段階では、焦点化された課題に応じた誇張ゲーム、本ゲームを仕組む。  
ここでいう誇張ゲームとは、

- ①コートや用具等を工夫し、運動技能のレベルを易しく設定する。
- ②ゲームにおける状況判断の場面を焦点化する。
- ③状況判断の選択肢をできるだけ絞りこむ。

といった3つの条件を加味しながら、中心的な戦術的課題をクローズアップさせて、子どもにとっても易しく分かりやすいゲームにしたものである。

### Ⅲ 研究の目標

バレーボールの学習において、学習課題の焦点化を図った学習指導過程を通して、「できる」楽しさを味わいながら自ら進んで運動しようとする生徒を育てる球技の学習指導の在り方を究明する。

### Ⅳ 研究の仮説

バレーボールの学習において以下の工夫を行えば、「できる」楽しさを味わい自ら進んで運動する生徒を育てることができるであろう。

- 1 課題の焦点化に対応した教材の工夫**
  - ・3ステップ（基本ゲーム・誇張ゲーム・本ゲーム）のゲーム
- 2 課題解決のための具体的支援の工夫**
  - ・課題解決の道すじを示すステップノート
  - ・動きのポイントを示す資料の提示
  - ・焦点化された課題を見出す動きの視覚化（映像）

### Ⅴ 研究の具体的構想

#### 1 課題の焦点化に対応した教材の工夫

本単元においては、「把握する」段階では個人技能の習得を図る基本ゲーム、「追求する」段階では誇張ゲーム、本ゲームを仕組む。

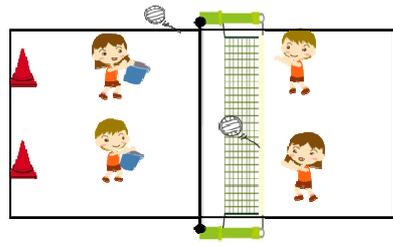
各ゲームにおける条件は次のとおりである。

#### ○基本ゲーム

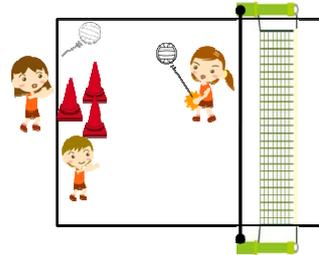
[ 基本ゲームの条件 ]

- ①ねらいとする個人的技能を身に付けることができる。
- ②競争要素を取り入れる。
- ③数値化して動きの高まりを確認できる。

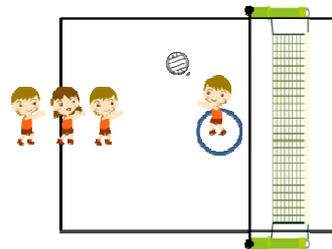
<b>[バケツキャッチゲーム]</b>	
コーンにタッチしてスタートし、バケツにボールを入れる。	
ゲームの条件	① ボールの落下地点に入る。
	② 班対抗で合計記録を競う。
	③ 1人5球中何球入るかを記録する。



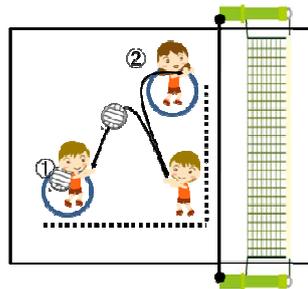
<b>[的当てパスゲーム]</b>	
パス(アンダーハンドパス・オーバーハンドパス)でカラーコーンに当てる。	
ゲームの条件	① ボールをコントロールする。
	② 班対抗で合計記録を競う。
	③ 1人5球中何球当たるかを記録する。



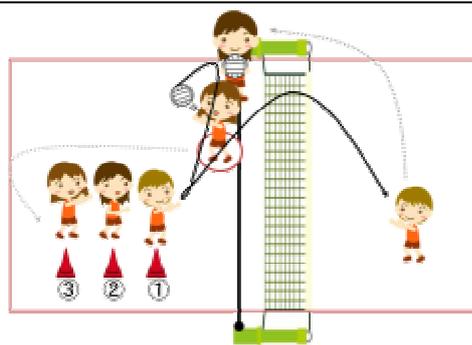
<b>[パスキャッチゲーム]</b>	
フープの中の人にパス(アンダーハンドパス・オーバーハンドパス)をする。	
ゲームの条件	① やさしくパスして返球する。
	② 班対抗で合計記録を競う。
	③ 時間を決め、フープ内の人がかッチした回数を記録する。



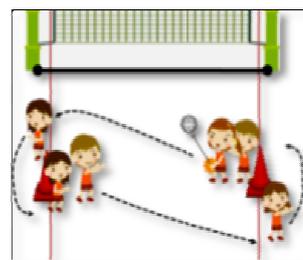
<b>[オーバーハンド向きかえゲーム]</b>	
ねらった方向にパスを出す。	
ゲームの条件	① ボールの方向を変えながらパスをする。
	② ①からのボールをオーバーハンドパスで②に返球し、合計記録を競う。
	③ 時間を決め、フープ内の人②がかッチした回数を記録する。



<b>[オーバーハンド返しゲーム]</b>	
フープの中の人々が下投げでボールを投げ、パスをする人がオーバーハンドパスでネットを越えて返球する。	
ゲームの条件	① オーバーハンドパスの技能を習得する。
	② 1分ごとにブザーが鳴り、ネットから①②③と遠くなる。
	③ 返球し、ネットを越えた回数を記録する。



<b>[ランニングパスゲーム]</b>	
パスをしたら素早く前方のカラーコーンを回り、パスをする。	
ゲームの条件	① 移動しながら返球する技能を習得する。
	② パスの連続回数を競う。
	③ ボールを落とさず返球できた回数を記録する。

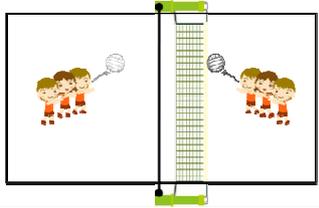
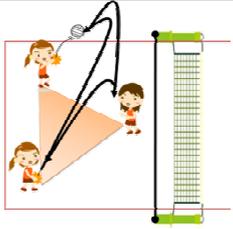
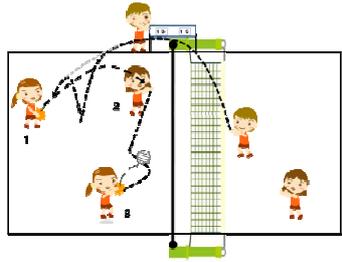
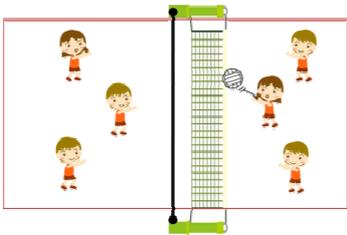


## ○誇張ゲーム

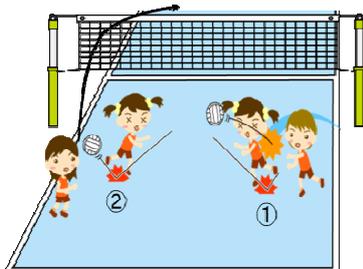
[ 誇張ゲームの条件 ]

- ① 焦点化された課題の動きを身に付けることができる。
- ② 競争要素を取り入れる。
- ③ 数値化して動きの高まりを確認できる。

### 活動例

<b>[ならびっこバスゲーム]</b>		
縦に3人並び、両肩に手をのせ、下投げでボールを投げ合う。		
ゲームの条件	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 班で協力し、落下地点に入る。</li> <li>② 時間を決め、連続回数が多い兄弟班の勝利</li> <li>③ ボールを落とさず返球した最大回数を記録する。</li> </ol>	
<b>[円陣バスゲーム]</b>		
ポジションを固定し、円になりパスを行う。		
ゲームの条件	<ol style="list-style-type: none"> <li>① お互いの位置を確認し、パスを続ける。</li> <li>② 時間を決め、連続回数が多い班の勝利</li> <li>③ ボールを落とさず返球した最大回数を記録する。</li> </ol>	
<b>[バウンドバス返しゲーム]</b>		
兄弟班がボールを投げ入れ、①がパス（バウンド可）、②がキャッチし③にワンバウンドのパスし、③が相手コートに返球する。		
ゲームの条件	<ol style="list-style-type: none"> <li>① ボールをつなぎ、ラリーを続ける。</li> <li>② 兄弟班で協力し、ラリーが多く続いたチームの勝利</li> <li>③ 相手コート返球するたびに1点が入るゲーム。</li> </ol>	
<b>[オーバーハンド返しゲーム]</b>		
オーバーハンドパスを積極的に使用する。 バウンド：2回まで 返球回数：5回まで		
ゲームの条件	<ol style="list-style-type: none"> <li>① ネット際のプレーで攻撃的返球をする。</li> <li>② 対戦チームと競う。</li> <li>③ 得点を競い、オーバーハンドを使用するたびに1点が入る。</li> </ol>	

## ○本ゲーム

<b>[バウンドありゲーム]</b>		
バウンドがあるゲームをする。 バウンド：2回まで 返球回数：5回まで		
ゲームの条件	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 役割分担からボールをつなぐことや、相手の空いたスペースに返球が出来る。</li> <li>○ 対戦チームと得点を競う。</li> <li>○ 得点を競い、3回以上のパスで返球すると1点が入る。</li> </ul>	

## 2 課題解決のための具体的支援の工夫

### (1) 課題解決の道すじを示すステップノート

ステップノートとは、学習の流れを見通すことができ、課題解決の道すじを示す、個人ノート

【資料1】や班ノート【資料2】のことである。

#### 【資料1：個人ノートの一例】

個人ノートのみの場合

個人ノート・班ノート併用の場合

#### 個人ノート

- ①授業の流れ・めあての提示
- ②「把握」段階で、生徒に焦点化した課題を  
着目させやすくするポイントの提示
- ③仲間からのアドバイス・ヒントを記入
- ④技能の記録を記入  
動きのポイント・確認動作の自己評価
- ⑤自己の振り返りを記入

#### 班ノート

- ①各ゲームの数値を記入
- ②ミーティングの内容を記入
- ③班の活動を振り返り評価
- ④各自の取組を記入  
動きのポイント・確認動作の自己評価
- ⑤記入代表者から技能の高まりを感じる  
メッセージの記入

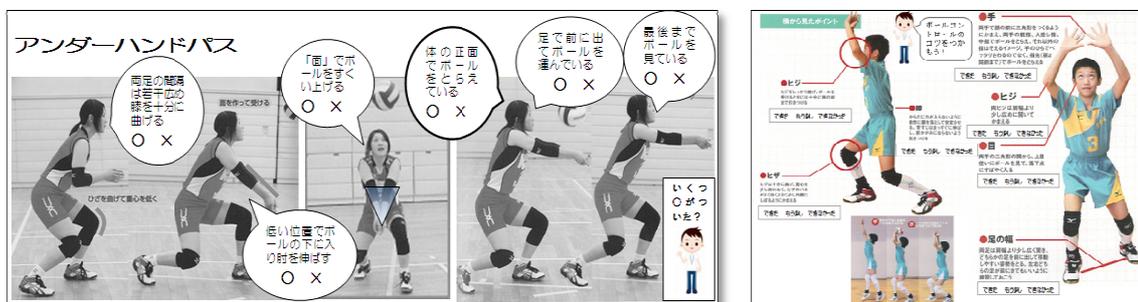
#### 【資料2：班ノートの一例】

班ノート

## (2) 動きのポイントを示す資料の提示

焦点化された課題の解決に向け、見通しを持って学習が進められるよう、動きのポイントを示す資料【資料3】を提示する。これらの資料を活用して、動きのポイントを把握できるようにする。

### 【資料3：個人的技能のポイントを示す資料】



### 【資料4：班の資料】



## (3) 焦点化された課題を見出す動きの視覚化（前時の映像）

「把握」する段階において、生徒自ら、本時における課題を見出すことができるように、映像【写真1】を活用する。

この映像については、生徒のゲーム場面から、本時に焦点化したい課題に関わる部分を編集したものを提示していく。

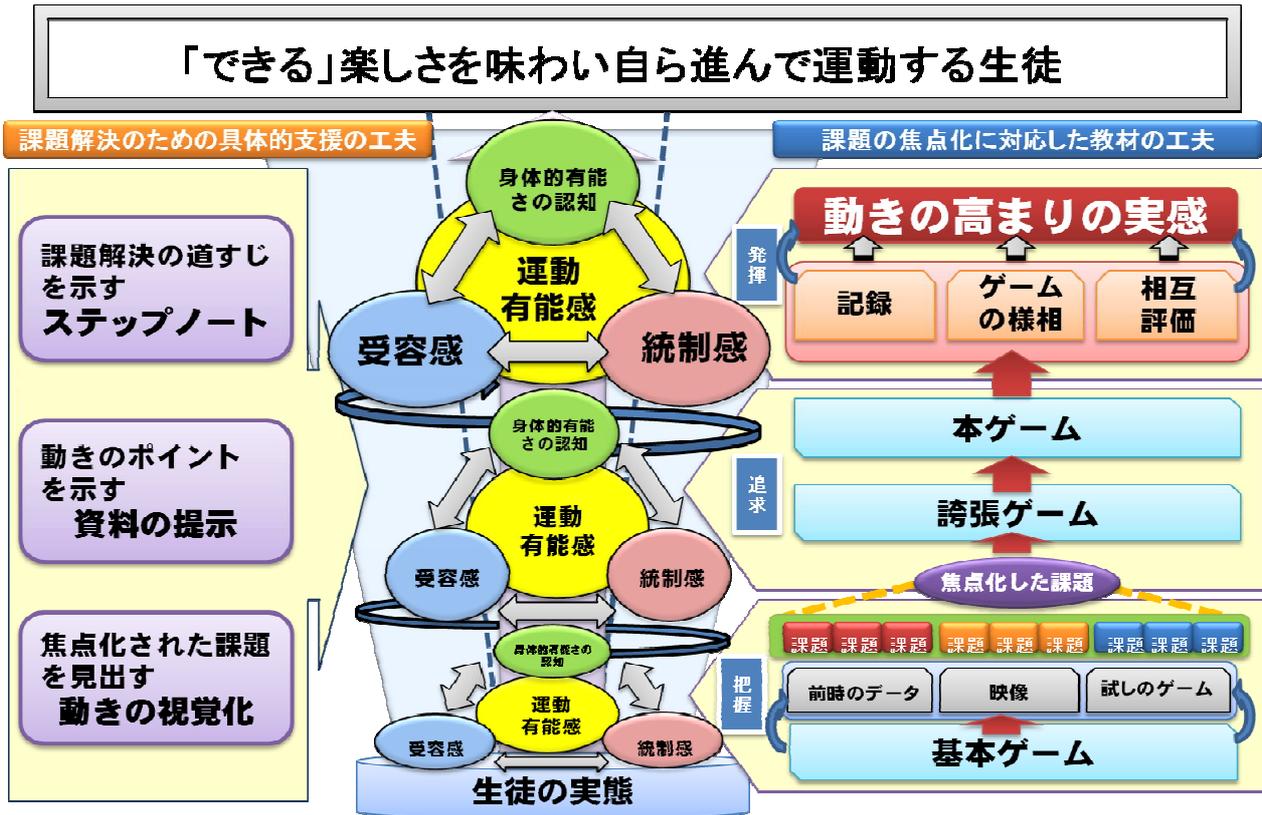
例えば、オーバーハンドパスの必要性に気付かせるために、ネット際でアンダーハンドパスを使ってボールがうまく返球できず失敗している場面の映像を提示する等が考えられる。

このような映像を活用して、生徒自らが課題を焦点化し、課題を意識して学習に取り組めるようにする。

### 【写真1：映像視聴の様子】



### 3 研究構想図



### 4 仮説検証の方途

#### (1) ねらい

仮説に基づく検証授業により資料を収集し、結果の分析により仮説を検証する。

#### (2) 対象

須恵町立須恵中学校 第1学年3・4組 女子 42名

#### (3) 期間

平成25年10月15日(火)～11月27日(水)

#### (4) 内容と方法

仮説を検証するために、学習指導計画に従って「バレーボール」の授業及び事前・事後調査を実施し、データを収集する。

#### 【検証の内容】

- ア アンダーハンドパスやオーバーハンドパスを使って相手側コートにボールを返すことができる生徒 (技能)
- イ 相手コートへの返球後、定位置に戻る等の動きができている生徒 (技能)
- ウ 積極的に練習やゲームに取り組もうとする生徒 (態度)
- エ フェアプレーを守り、仲間の素晴らしいプレーを称賛しようとする生徒 (態度)
- オ グループで教え合ったり、協力し合ったりして運動に取り組もうとする生徒 (態度)
- カ 自己の課題やチームの課題を見付けることができる生徒 (知識・思考・判断)
- キ ボール操作やボールを持たない時の動き等の技術を身に付けるための運動の行い方を見付けている生徒 (知識・思考・判断)

## 【方法】

- 事前・事後のアンケートによる調査
- 学習の様相観察
- 授業後の感想
- 個人の課題設定
- 学習ノートの記述
- 診断的・総括的授業評価（「体育の授業を観察評価する」高橋健夫 2003）
- 運動有能感に関する調査（「体育の授業を観察評価する」高橋健夫 2003）

段階	資質や能力	内容	課題の焦点化のための手立て	検証方法	評価の観点
把握	技能	ア	課題の焦点化に対応した教材の工夫 動きのポイントを示す資料 個人ノート 前時の映像	授業後の感想 学習の様相観察 学習ノートの記述	アンダーハンドパスやオーバーハンドパスを使って、相手側コートに空いた場所にボールを送ることができたか
	態度	オ	課題の焦点化に対応した教材の工夫 動きのポイントを示す資料 個人ノート	授業後の感想 学習の様相観察	グループで教え合ったり、協力し合ったりして運動に取り組むことができたか
追求	技能	ア	課題の焦点化に対応した教材の工夫 動きのポイントを示す資料 個人ノート 班ノート	授業後の感想 学習の様相観察	アンダーハンドパスやオーバーハンドパスを使って、相手側コートに空いた場所にボールを送ることができたか
	態度	ウ	課題の焦点化に対応した教材の工夫 班ノート	運動有能感に関する調査 授業後の感想 学習の様相観察	積極的に練習やゲームに取り組むことができたか
	知識、思考・判断	カ	個人ノート 前時の映像	学習の様相観察	自己の課題やチームの課題を見付けることができたか
発揮	技能	イ	課題の焦点化に対応した教材の工夫 動きのポイントを示す資料 班ノート	授業後の感想 学習の様相観察	相手コートへの返球後は定位置に戻る等の動きができたか
	態度	エ	課題の焦点化に対応した教材の工夫 個人ノート 班ノート 前時の映像	運動有能感に関する調査 授業後の感想 学習ノートの記述	フェアプレイを守り仲間の素晴らしいプレイを称賛することができた
	知識、思考・判断	キ	動きのポイントを示す資料 班ノート	学習ノートの記述	ボール操作やボールを持たない時の動き等の技術を身に付けるための運動の行い方を見付けることができたか

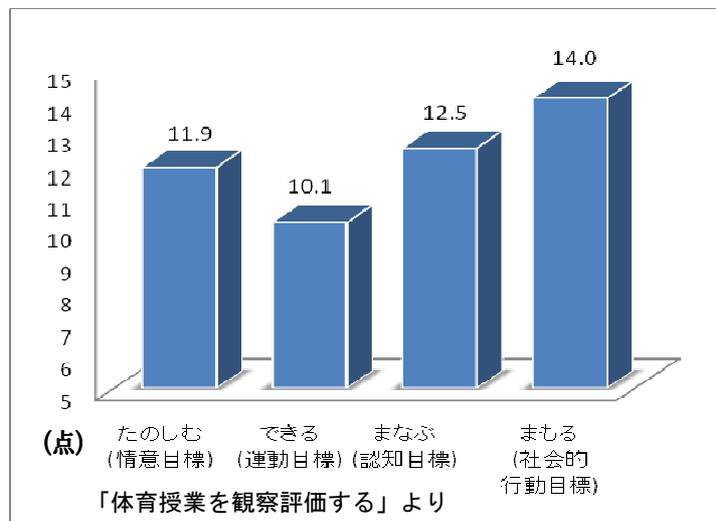
## VI 研究の実際と考察

### 1 事前調査

#### (1) 診断的授業評価アンケート結果について

【グラフ1】は対象クラスで行った診断的授業評価アンケート(高橋、岡澤、高田ら2000)の分析結果である。対象クラスの総合評価の平均点は48.5点であり中学校段階の診断基準+(60.00~47.45)内に位置しており、意識が高いと言える。しかし、「まなぶ」、「まもる」等の数値は高い値を示しているが、「たのしむ」、「できる」といった項目は低く、授業の中で「できた」「上手になった」という達成感、成就感を十分に味わえていないことがうかがえる。

【グラフ1：1年3・4組女子診断的授業評価アンケート結果】

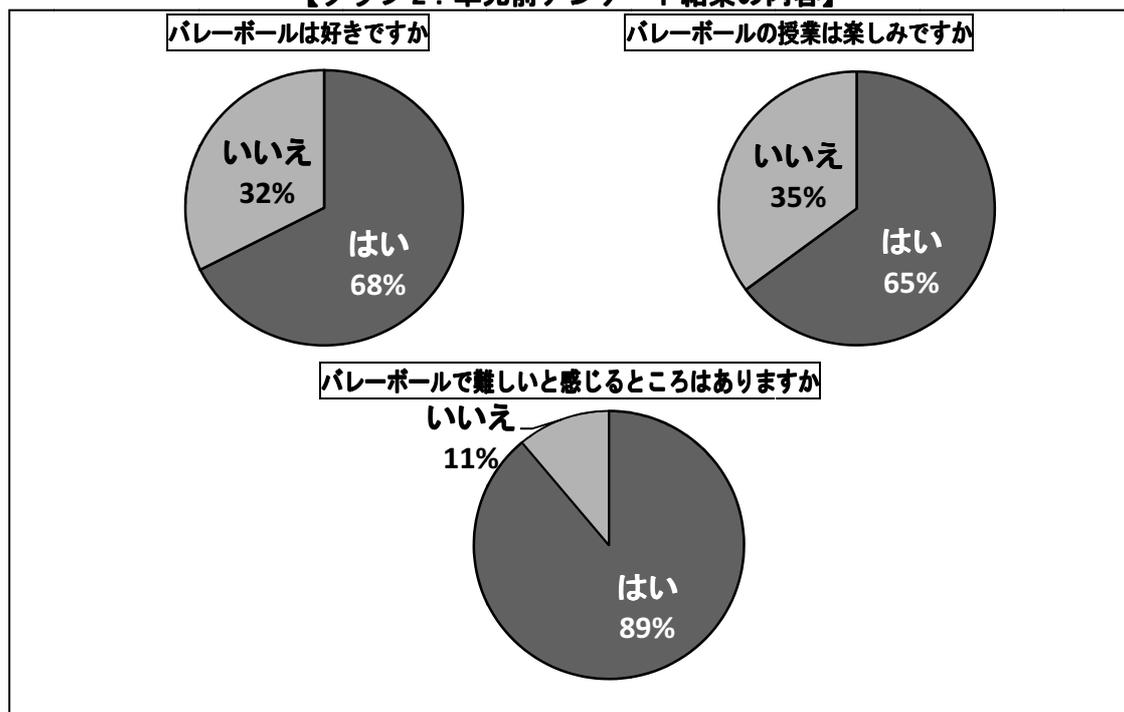


#### (2) バレーボールに関する実態調査

##### ○バレーボールの関心意欲について

球技、バレーボールの興味・関心を明らかにするために、意識調査を行った。ソフトバレーボールを含む意識調査【グラフ2】において、68%の生徒がバレーボールは好きであると回答し、授業について65%の生徒が楽しみにしていることが分かった。しかしバレーボールの難しさに関する項目では、約9割の生徒が難しさを感じていることが分かった。

【グラフ2：単元前アンケート結果の内容】



○授業前スキルテストについて

単元前に「直上へのアンダーハンドパス」「直上へのオーバーハンドパス」について20回を上限とし、スキルテストを行った。【表3】

【表3：単元前スキルテスト結果 対象学級の平均】

	直上へのアンダーハンドパス	直上へのオーバーハンドパス
平均	<b>9.2回</b>	<b>7.8回</b>

「直上へのアンダーハンドパス」「直上へのオーバーハンドパス」については継続回数の平均が共に10回を下回っていた。また、直上へのアンダーハンドパスの継続回数が5回以下の生徒が40%、直上へのオーバーハンドパスの継続回数が5回以下の生徒が50%であった。

これらの調査結果をもとに、以下の通り抽出生徒を設定した。【表4】

【表4：抽出生徒について】

授業前		A	B	C	D	E	F
診断的授業評価 アンケート結果に ついて	たのしむ(情意目標)	+	+	0	0	0	0
	できる(運動目標)	+	0	0	-	0	-
	まなぶ(認知目標)	+	0	+	+	0	-
	まもる(社会行動目標)	+	+	0	+	-	+
	合計	+	+	+	0	0	-
バレーボールに関する アンケート	バレーボールの授業は楽しみですか	○	○	○	○	○	×
授業前スキルテスト	直上へのアンダーハンドパス	20	20	5	6	3	6
	直上へのオーバーハンドパス	15	20	20	5	4	9

2 「把握」段階（第1・2・3・4時）

(1) 目指す生徒像

- アンダーハンドパスやオーバーハンドパスを使って、相手側の空いた場所にボールを返すことができる生徒（技能）
- グループで教え合ったり、協力し合ったりして運動に取り組むことができる生徒（態度）

(2) 手だて

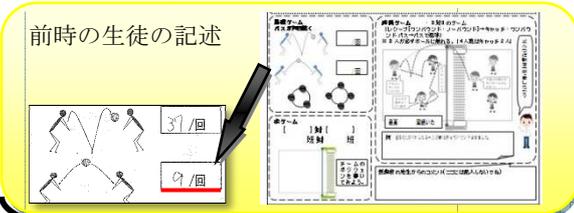
- 課題の焦点化に対応した教材の工夫・・・【基本ゲーム】【誇張ゲーム】【本ゲーム】
- 課題解決の道すじを示すステップノート・・・【個人ノート】
- 動きのポイントを示す資料・・・【班の資料】
- 焦点化された課題を見出す動きの視覚化（映像）・・・【前時の映像】

(3) 授業展開

(第2時)

階	学習活動（◆）教師の支援（◇）	生徒の姿
把握する	<p><b>基本ゲーム</b></p> <p>バケツキャッチゲーム【写真2】      的当てパスゲーム【写真3】</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="263 806 726 1209"> <p>【写真2：バケツキャッチゲームの様相】</p>  <p>落下地点に素早く入らなきゃ</p> </div> <div data-bbox="758 806 1452 1209"> <p>【写真3：的当てパスゲームの様相】</p>  <p>ひざを曲げたほうがコントロールしやすいよ</p> <p>うまく当たらないな</p> </div> </div>	
	<p>◆ゲーム結果の数値を【個人ノート】に記入し、成果の確認をする。</p> <p><b>課題設定</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div data-bbox="263 1344 798 1568"> <p>前時の生徒の姿</p>  </div> <div data-bbox="877 1344 1452 1568"> <p>【前時の映像】</p> <p>止まってキャッチしていない、高い位置でボールをとらえてボールをコントロールすることができていない場面の様子を写した映像を見る。</p> </div> </div> <div style="margin-top: 20px;"> <p>【写真4：個人ノートを見ながら課題を確認する様相】</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <p>パスしたい仲間にボールがいかないな</p> <p>どうやってボールがまっすぐ上がるんだろう</p> <p>ボールの落下地点が分からない</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <p>めあて・・・ボールの落下地点に入り、確実にパスをしよう</p> </div>	



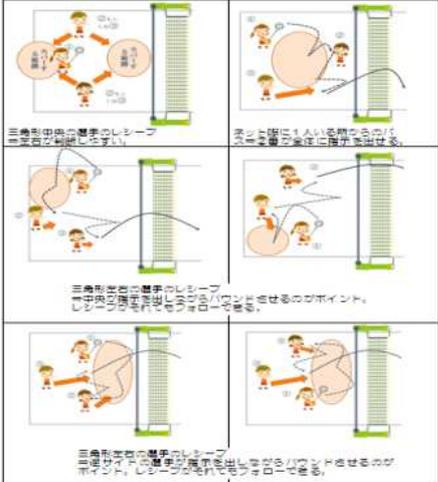
段階	学習活動 (◆) 教師の支援 (◇)	生徒の姿
把握する	<p><b>基本ゲーム</b> 円陣パスゲーム【写真 8】 (バウンドパスあり)</p> <p>【写真 7：記録を記入する生徒 B の班】</p> 	<p>【写真 8：パスがつながるようパスが苦手な生徒にやさしくパスする生徒 A】</p> <p>このパスならキャッチしやすいな！</p>  <p>相手がパスしやすいようにやさしく</p>
	<p>◆ゲーム結果の数値を【個人ノート】に記入し【写真 7】、成果の確認をする。</p> <p><b>課題設定</b></p> <p>前時の生徒の記述</p>  <p>【前時の映像】 パスのコントロールができていない、コートの中でボールの落下地点に入れていない場面の様子を写した映像を見る。【写真 9】</p> <p>【写真 9：前時を振り返る生徒】</p> <p>そうか！コントロールが定まらないととれないんだ</p> <p>距離が近いと取りにくそう</p> <p>ボールにスピードがあると受けにくそうだな</p> <p>めあて・・・味方との距離を意識した次の人がキャッチしやすいパスを出そう</p>	
追求する	<p><b>誇張ゲーム</b> バウンドパス返しゲーム</p> <p>ねらい 【写真 10】 パスをコントロールできるようになる。</p> <p>ルール (パス[ワンバウンド・ノーバウンド]→キャッチ・ワンバウンド→パスで返球)を兄弟班と協力し、ボールが続いた回数を競う。</p> <p>◆ゲーム結果の数値を【個人ノート】に記入し、成果の確認をする。</p>	<p>【写真 10：バウンドパスを返球につなげようとする生徒 A】</p> <p>パスいくよ！</p>  <p>最後は任せて！</p>
	<p><b>本ゲーム</b> バウンドありゲーム</p> <p>ねらい 【写真 11】 パスをコントロールできるようになる。</p> <p>◆ゲームの途中でミーティングタイムを取り、班で意見交流をする。</p>	<p>【写真 11：中間ミーティングでアドバイスをする生徒 A】</p>  <p>ボールから目を離さないようにしてつないでいこう！</p>

発揮する

振り返り

◆ゲーム結果の数値を【個人ノート】に記入し【資料6】【資料7】、成果の確認をする。

班の配布資料



**【資料6：生徒Aにアドバイスもらった班員の感想】**

今日はボールが安定してパスできるようになってきました。パスは他のチームに比べてあまりスツカなくなってきたけど、チームミーティングで話し合いができて続けられるようになりました。

**【資料7：生徒Cの感想】**

今日は誇張ゲームの時に、チーム内で声を大きな声でかけ合  
うことができた。果に活動できた。

ズバリ私の課題は パスの仕方のポイントと (red)

(4) 考察

①技能について

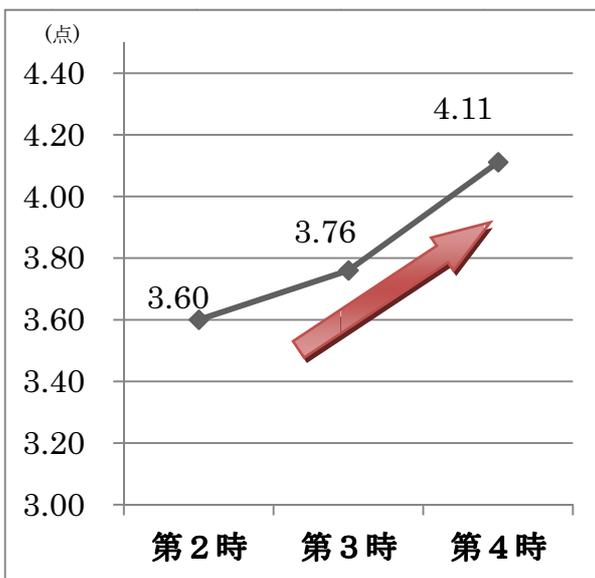
「把握」段階において、教材の工夫や個人ノート、動きのポイントを示す資料の提示、前時の映像によって、アンダーハンドパスやオーバーハンドパスを使ってねらった味方へパスすることや、相手側の空いた場所にボールを返すことができたと考える。

その根拠としては、【グラフ3】にあるように「ボールの落下地点に入ることができましたか」の質問項目に対して第2時から第4時にかけて大きな伸びを示したことが挙げられる。また、「ねらった所にパスすることができましたか」の質問項目では、第2時では2.70なのに対し、第4時終了時は3.72と上がっていることが挙げられる。

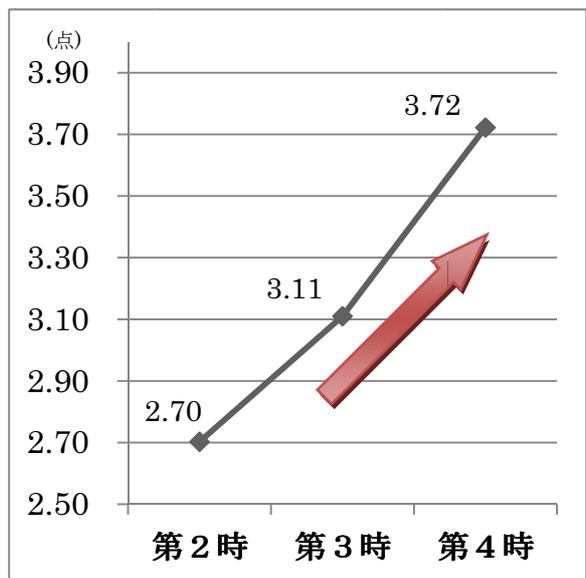
以上のことから「把握」段階において、教材の工夫や具体的支援の工夫により、技能の目指す生徒像について到達したと考える。

【グラフ3：授業終了時の自己評価の全体平均】

ボールの落下地点に入ることができましたか



ねらった所にパスすることができましたか



②態度について

「把握」段階において、教材の工夫や、動きのポイントを示す資料、個人ノートにより、グループで教え合ったり、協力し合ったりして運動に取り組むことができたと考える。その根拠として、生徒Aの授業後感想【資料8】には、「チームプレイをする」「声を出してチームプレイができた」「ハイタッチでチーム力が高まった」と、チームの仲間とのかかわりに関する記述が見られたことが挙げられる。また、他の生徒の感想においても「チームで協力して勝ちたい」「みんなでアドバイスし合うことで上手になってきた」等グループでの教え合いや、協力を意味した記述が多く見られた。

また、【グラフ4】は、第2・3・4時の授業における「ゲームで声を出し仲間と楽しむことができましたか」についての自己評価結果を表したものである。このグラフからも分かるように第2時では平均2.5点であった評価が第4時では4点と大幅に上がっていることから、学習が進むにつれて、仲間とかかわることによる楽しさが大幅に大きくなっていることがいえる。仲間とかかわりの楽しさを感じるとともに、チームプレイの大切さを意識してきたことが、お互いのアドバイスや励ましの声かけ等につながってきたと言える。

さらに、【資料9】は、第3時の生徒Dの授業後の感想である。友達からアドバイスをもらったことにより、「もっと上手になりたいという思いが強くなった」と、仲間とかかわりが向上心にもつながっていることがうかがえる。

【資料8：生徒Aの授業後の感想】

第2時	<p>チームがまとまらずいなくて、パスもつながらず行動がまよってよくありませんでした。</p> <p>スリ私の課題は <u>みんなをまとめ 円滑なパス</u></p>	第3時	<p>少しずつ形を覚えてきて、真、すぐとばす</p> <p><u>こまパスをつなぐことができました。チームワークでプレイがあまりできていないのでチームプレイをする。</u></p>
第4時	<p>ボールの落下地点に入ることができましたか できた 5-4-3-2-1 できなかった</p> <p>ボールに正対することはできましたか できた 5-4-3-2-1 できなかった</p> <p>パスでボールコントロールをつけることができましたか できた 5-4-3-2-1 できなかった</p> <p>グループでボールをつなぐことができましたか できた 5-4-3-2-1 できなかった</p> <p>班の話し合いで課題を見つけたことができましたか できた 5-4-3-2-1 できなかった</p> <p>ゲームで声を出し周囲と楽しむことができましたか できた 5-4-3-2-1 できなかった</p> <p>班で協力し活動することができましたか できた 5-4-3-2-1 できなかった</p>	<p>いつもより、良い作單がとかかできてよかった。例えば、<u>番目の人がキャッチしてとか、声を出してチームでプレイしようとか</u>がなくてよかった。ハイタッチをできてチーム力が高まりました。今後はパスのコントロールなど技術力をみんなで高めていきたいです。</p>	

【資料9：第3時の生徒Dのアドバイス記入及び感想】

3.班員全員にアドバイスをしよう。(友達からのアドバイスで印象に残ったことを書く)

相手の目を見て行こう!!

ハイ!!とか言ってる!!

おかげでできた

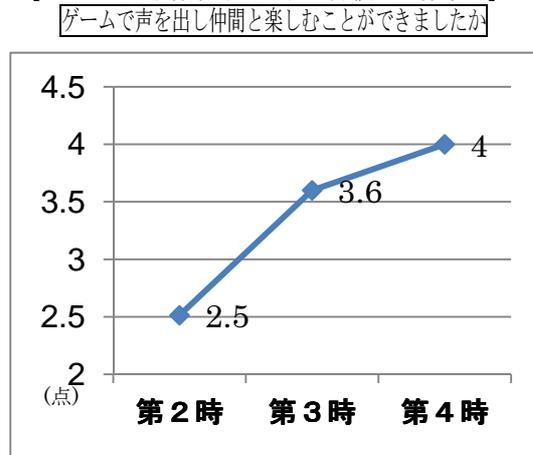
たしとが頼みだから

とってよかったです。実技らしい。

時間がいっぱいあつたから、試合までできた

もっと上手になりたいと思ふ気持ちが強くなりました。

【グラフ4：授業終了時の自己評価の全体平均】



以上のことから「把握」段階において、教材の工夫や具体的支援の工夫により、態度の目指す生徒像について到達したと考える。

### 3 「追求」段階（第5・6・7・8・9時）

#### （1）目指す生徒像

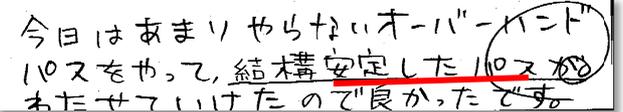
- アンダーハンドパスやオーバーハンドパスを使って、相手側の空いた場所にボールを返すことができる生徒（技能）
- 積極的に練習やゲームに取り組むことができる生徒（態度）
- 自己の課題やグループの課題を見つけることができる生徒（知識・思考・判断）

#### （2）手だて

- 課題の焦点化に対応した教材の工夫・・・【基本ゲーム】【誇張ゲーム】【本ゲーム】
- 課題解決の道すじを示すステップノート・・・【個人ノート】【班ノート】
- 動きのポイントを示す資料・・・【班の資料】
- 焦点化された課題を見出す動きの視覚化（映像）・・・【前時の映像】

#### （3）授業展開

（第6時）		生徒の姿
階	学習活動（◆）教師の支援（◇）	
把握する	<p><b>基本ゲーム</b></p> <p>パスキャッチゲーム【写真13】      オーバーハンド返しゲーム【写真14】</p> <p>【写真12：兄弟班でゲームのルールを確認する生徒C】</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; border-radius: 10px;">                     ボールを投げる人は山なりに投げてね                 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; border-radius: 10px;">                     フープから出ないようにキャッチだよ                 </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; border-radius: 10px; margin: 5px auto; width: 60%;">                     数はみんなで数えていこう                 </div> <p>【写真13：ネットに近いほうが有利であることを伝える生徒A】      【写真14：オーバーハンドパスを意識する生徒C】</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; border-radius: 10px;">                     もっと近いほうがネットを越えるよ                 </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; border-radius: 10px;">                     足を使ってボールの落下地点に入る                 </div> </div> <p>◆ゲーム結果の数値を【班ノート】に記入し、成果を確認する。</p> <p><b>課題設定</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 2px solid yellow; padding: 5px;"> <p>前時の生徒の姿</p>  </div> <div style="border: 1px solid lightblue; padding: 5px; border-radius: 15px;"> <p>【前時の映像】</p> <p>高いボールに対し、オーバーハンドパスが使えていない、ネット際のボールを正確に返球できていない場面の様子を映したビデオを見る。</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px dotted black; padding: 5px;"> <p>【写真15：ネットをはさんだパスを試す生徒Cの様子】</p>  <p>ネット際はオーバーハンドパスのほうが返球しやすいな</p> </div> <div style="border: 1px dotted black; padding: 5px;"> <p>【写真16：高いボールに対するパスを試す生徒Cの様子】</p>  <p>高いボールはオーバーハンドパスのほうがキャッチしやすいそう</p> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; border-radius: 15px; margin-top: 10px; text-align: center;"> <p>めあて・・・状況に合わせてオーバーハンドパスをうまく使おう</p> </div>	

<p style="writing-mode: vertical-rl;">追求する</p>	<p><b>誇張ゲーム</b>      円陣パスゲーム【写真17】 (オーバーハンドのみ)</p> <p><b>ねらい</b> ネット際の高いボールを意識したつなぎのプレイを身に付ける。</p> <p><b>ルール</b> オーバーハンドパスのみで行い、連続で何回続くかを競う。</p> <p>◇【<b>班の資料</b>】を使用し、グループで作戦をアレンジさせる。</p> <p>◆ゲーム結果を【<b>班ノート</b>】に記入し、成果を確認する。</p> <p>◆作戦ボードや【<b>班ノート</b>】を使用し、本ゲームに向け、動きを確認する。【<b>写真18</b>】【<b>写真19</b>】</p>	<p><b>【写真17：パスをつなぐ様子】</b></p>  <p>ボールを高く上げると取りやすいよね</p> <p><b>【写真18：班のミーティングで本ゲームの確認をする様子】</b></p>  <p>ネットの近くにいる人がオーバーハンドパスで上げられたら次の人が楽に返球できるね</p>
	<p><b>本ゲーム</b>      バウンド返球ゲーム (1回まで可)</p> <p><b>ねらい</b> ネット際の高いボールを意識したつなぎのプレイを身に付ける。</p> <p><b>ルール</b> サーブは手投げで行い、ネットをこえるプレイまでバウンドパスの使用は1回まで、返球は5回までの内容で点数を競う。</p> <p>◇オーバーハンドパスを積極的に使用し、相手の空いたスペースを狙わせる【<b>班の資料</b>】を提示する。</p>	<p><b>【写真19：返球の役割分担を確認する生徒F】</b></p>  <p>ネットの近くは私がパスするね</p> <p>ボールが高く上がったらオーバーハンドパスを使おう。</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl;">発揮する</p>	<p><b>振り返り</b></p> <p>◆本時を振り返り、【<b>班ノート</b>】に記入【<b>資料10</b>】する。</p>	<p><b>【資料10：生徒Cの感想】</b></p>  <p>今日はあまりやらないオーバーハンドパスをやって、結構安定したパスが返ってきたので良かったです。</p>
(第7時)		
<p style="writing-mode: vertical-rl;">購</p>	<p>学習活動(◆) 教師の支援(◇)</p>	<p>生徒の姿</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl;">把握する</p>	<p><b>基本ゲーム</b>      円陣パスゲーム【写真20】      ランニングパスゲーム【写真21】</p>	
	<p><b>【写真20：起点となるネット際の生徒にパスをする生徒A】【写真21：ランニングパスを行う生徒Bの班】</b></p>  <p>起点</p> <p>高い位置のボールはオーバーハンドパス!</p>  <p>パスをしたら素早く移動!</p> <p>低いボールはアンダーハンドパス! 次の人にはオーバーハンドパスになるように!</p> <p>◆ゲーム結果の数値を【<b>個人ノート</b>】に記入し、成果を確認する。</p>	

**課題設定**

**前時の生徒の姿**



**【前時の映像】**

パスがつかない場面や、パスのリズムを作れていない場面の様子を写した映像【写真22】【写真23】を見る。

把握する



**【写真22：前時の振り返りの様子】**

ボールのつながりが悪いな

チームでリズム良くパスできていないな

アンダーハンドパスはコントロールが難しいな

お互いの距離が遠いのかな・・・

**【写真23：アンダーハンドパスで返球に失敗した様子】**



パスの使い分けは難しいな



めあて・・・ 1・2・3のリズムで相手コートに返すゲームに高めよう

**誇張ゲーム**

**ラリー返しゲーム(例)**

ねらい

連携した動きで役割分担からの返球を身に付ける。

ルール

兄弟班がネット越しにボールを投げ、ゲームをする班がパスをつないで相手コートに入ったら1点、3回以上で返したら得点が入るゲームをする。

◆ゲーム結果の数値を【班ノート】に記入し、成果の確認をする。

**本ゲーム**

**バウンド返球ゲーム  
(1回まで可)**

追求する

**【写真24：兄弟班と協力し、活動する生徒E】**



1. 2. 3!  
頑張って!

3回以上  
パスして  
返球したら  
1点ね

ボールの高さを意識しよう

3回以上を  
意識しよう

発揮する

**振り返り**

◆本時を振り返り、【班ノート】に記入【資料11】する。

**【資料11：試合後の生徒Aの反省】**

オーバーハンドパスを使ってフックしたパスがだせて、チームでつながり感がたくさんできたのがよかった。また楽しく練習したいです。

**基本ゲーム**

兄弟班で今までの既習内容および応用させたものから選択し、取り組む。  
**オーバーハンド返しゲーム(生徒Dの班の例) 【写真25】**

**課題の焦点化の一例(生徒Dの班)**

- ・オーバーハンドパスを使える場面でもアンダーハンドパスで返球してしまう。
- ・ネット際のアンダーハンドパスでは空いたスペースをねらっていない。
- ・オーバーハンドパスをもっと使えたほうがいいね。
- ・ネットの近くにいる人はチームのほうを向いたほうがいいね。

**オーバーハンド返しゲーム** にしよう。

**【写真25：オーバーハンドパスをする生徒D】**



ネットの高さに近い位置でキャッチ!

ナイス!よく取れているよ。

**【写真26：基本ゲームで選択するゲーム内容を検討する生徒Aの班】**

ポジションを固定して円陣のパスをやってみようか

私はオーバーハンドパスが苦手だからもう少し練習したいな



把握する

◆ゲーム結果の数値を【班ノート】に記入し、成果の確認【写真26】する。

**課題設定**

**前時の生徒の姿**

チーム内でパスが回るようになってきた。運動を苦手とする生徒がオーバーハンドパスのポイントをつかめず悩んでいる。コート内のポジション取りが悪い。

**【前時の映像】**

ポジション取りがうまく取れていない班【写真27】や、パスミスをしたボールをカバーできていない班【写真28】の場面の様子を場面の様子を写した映像を見る。

**【写真27：チーム内でうまくボールが回らない生徒Aの班】**



三人の位置が近すぎかな?横にみんな並んでるからかな?

**【写真28パスのポイントをつかむためにソフトテニスボールを使ったパスをする生徒D】**



かたまっているとボールが取りにくいな

めあて・・・班で返球に適したポジションを作り、ゲームで発揮しよう

### 誇張ゲーム

兄弟班で今までの既習内容から選択し、取り組む。

#### 円陣パスゲーム(生徒Dの班の例)

##### 【写真 29】

ねらい

オーバーハンドパスを使った攻撃ができるようになる。

ルール

役割分担とポジションを固定し、オーバーハンドパスのみのパスゲームを行う。最大続いた回数を競う。

- ◆ゲーム結果の数値を【班ノート】に記入し、成果の確認をする。

#### バウンド返球ゲーム

### 本ゲーム

(1回まで可)

ねらい

ネット近くのパス回しや、役割を意識した動きが実行できるゲームにする。

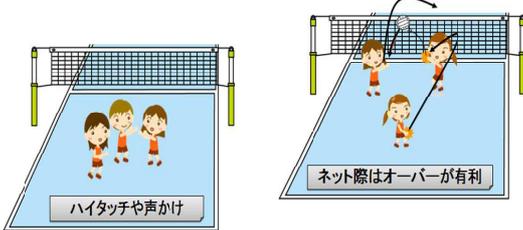
ルール

前回と同じルールに、オーバーハンドパスが多く使われるよう特別ルールとしてオーバーハンドパスに加点をする。

- ◇役割を決めた動きを行うことと、その動き方を学ぶための作戦会議をさせる。【写真 30】

- ◆動きのポイントを【個人ノート】で発見する。

##### 【写真 31】



### 【写真 29 : ネット際を意識する生徒Dの班】



### 【写真 30 : 本ゲームに向けアドバイスを受ける生徒Dの班】



### 【写真 31 : ポジションや役割の最終確認をする生徒D】



### 振り返り

発揮する

- ◆ゲーム結果を【班ノート】や作戦ボードでゲームを振り返り、成果を確認する。【写真 32】【資料 12】

#### 【資料 12 : 試合後の生徒Cの反省】

今日の本ゲームでは、ハイタッチとかけ声と大切にしました。結果毎日ハイタッチか、「ドンマテ!!」とかかけ声とかけ、笑顔が楽しめました。

### 【写真 32 : 合言葉をかけ、気持ちを高める生徒Dの班】



## (4) 考察

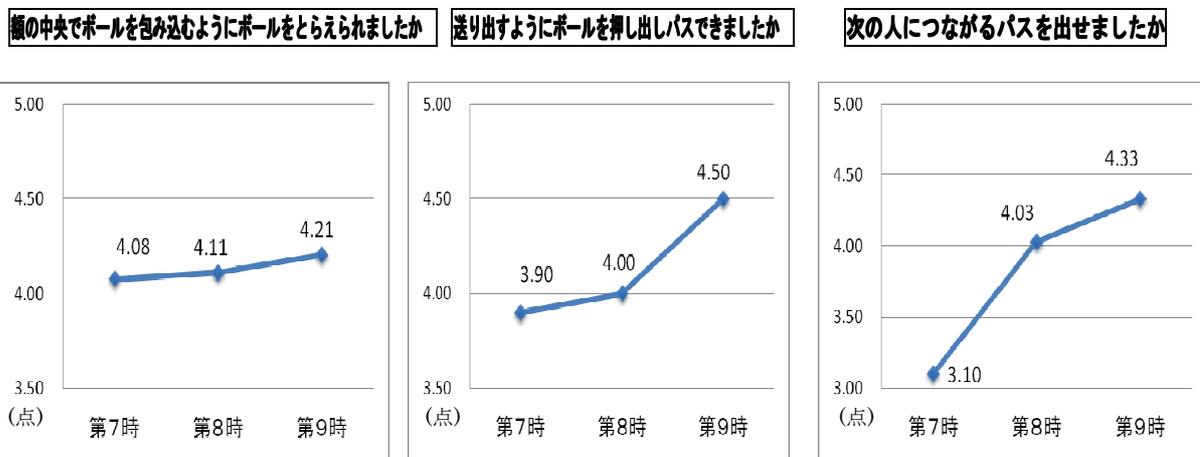
### ①技能について

「追求」段階において、教材の工夫や個人ノート・班ノート、動きのポイントを示す資料の提示により、ねらった味方へアンダーハンドパスやオーバーハンドパスを使って、つなぎやすいボールをパスすることができたと考える。

その根拠としては、【グラフ5】にあるように、授業後の感想における技能の項目について、習得できたと自己評価する生徒が増えたことが挙げられる。

また、ボールをコントロールすることに関するすべての項目において、おおむね4点以上を示す値になっていることから、生徒の技能の向上が見とれる。

【グラフ5：授業終了時の自己評価の全体平均】



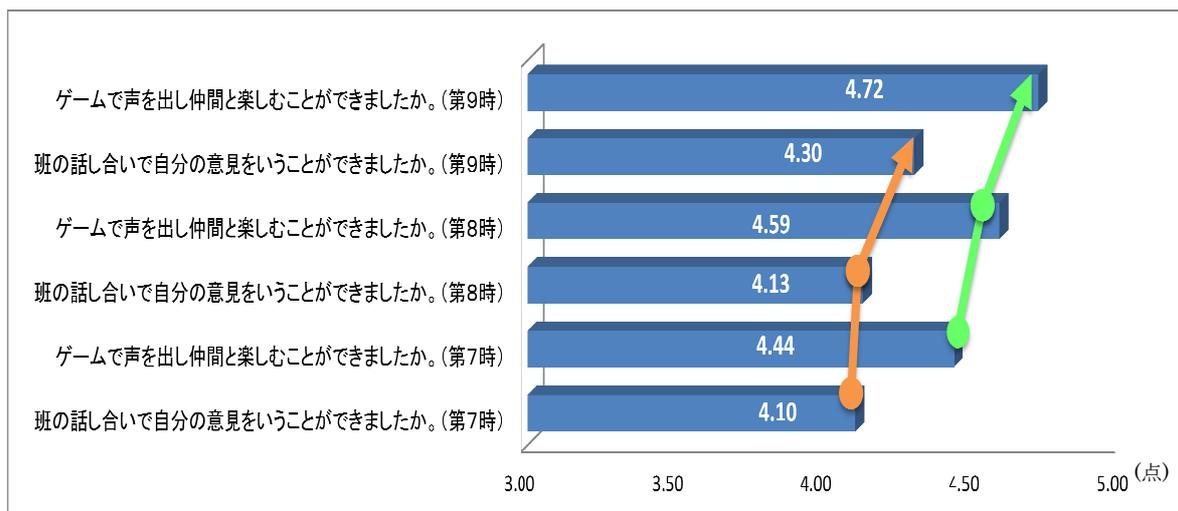
以上のことから「追求」段階において、教材の工夫や具体的支援の工夫により、技能の目指す生徒像について到達したと考える。

## ②態度について

「追求」段階において、教材の工夫や班ノートの活用により、積極的に練習やゲームに取り組むことができたと考えられる。

その根拠として、【グラフ6】のように、授業後の感想において積極的にゲームや練習、話し合いに取り組むことができていたことが挙げられる。第7時から第9時にかけて各項目の数値が上昇していることから生徒が積極的に学習できたことが分かる。

【グラフ6：授業終了時の自己評価の全体平均】



以上のことから「追求」段階において、教材の工夫や、具体的支援の工夫により、態度の目指す生徒像について到達したと考える。

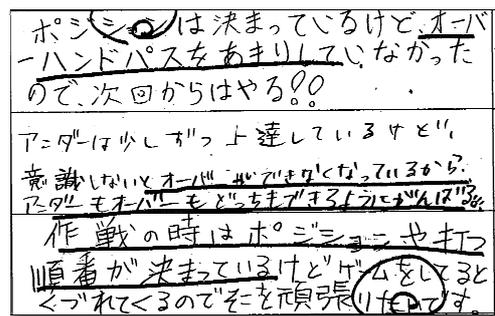
### ③知識・思考・判断について

「追求」段階において、個人ノートや前時の映像の活用によって生徒は、自己の課題を見つけることができた  
と考える。

その根拠として、【資料13】に示す個人ノートの課題設定の記述において、自己の課題を意識した記述が見られたことが考えられる。「オーバーハンドパスができなくなっているから」「ポジションがくずれてくる」などの自己の実態を根拠とした課題を設定することができていた生徒が数多く見られた。

以上のことから「追求」段階において、個人ノートと前時の映像により、知識、思考・判断の目指す生徒像について到達したと考える。

### 【資料13：生徒Bの班員の第6時の感想】



## 4 「発揮」段階（第10・11・12時）

### (1) 目指す生徒像

- 相手コートへの返球後は定位置に戻る等の動きができる生徒（技能）
- フェアプレイを守り仲間の素晴らしいプレイを称賛できる生徒（態度）
- ボールの操作やボールを持たない時の動き等の技術を身につけるための運動の行い方を見つけることができる生徒（知識、思考・判断）

### (2) 手だて

- 課題の焦点化に対応した教材の工夫・・・【基本ゲーム】【誇張ゲーム】【本ゲーム】
- 課題解決の道すじを示すステップノート・・・【個人ノート】【班ノート】
- 動きのポイントを示す資料・・・【班の資料】
- 焦点化された課題を見出す動きの視覚化（映像）・・・【前時の映像】

### (3) 授業展開

(第10時)		
時	学習活動(◆) 教師の支援(◇)	生徒の姿
把握する	<p><b>基本ゲーム</b> これまでの既習内容および応用した内容から選択して、取り組む。 <b>オーバーハンド向きかえゲーム(生徒Eの班の例)</b></p> <p>◆これまで行った基本ゲームよりチームの課題にそったゲームを班で設定して、取り組む。【写真33】</p>	
	<p><b>課題の焦点化の一例(生徒Eの班)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パスをつなぐことができていない。</li> <li>班内で互いの技能を確認し、パスを高く上げることを意識する。</li> <li>・お互いにカバーし合うことができるようになりたい。</li> </ul>	<p><b>【写真33：仲間からパスのアドバイスを受ける生徒E】</b></p> <p>あわてずやさしくボールに触れるとパスしやすくなるよ。手はこうやって構えてみようか。</p> <p>そうか、そんな風に構えるとボールが返りやすいんだ</p>
◆ゲーム結果の数値を【班ノート】に記入し、成果の確認をする。		

## 基本ゲーム

### 前時の生徒の姿

役割分担がゲーム中に生かされていない。  
相手コートへの返球後に定位置に戻れていない。

### 【前時の映像】

ラリーが十分に続いていない場面の様子を  
写した映像【写真34】【写真35】を見る。

把握する

【写真34：自分のチームの課題に気付く生徒の様子】



私たちのチームはカバーができていないね・・・



めあて・・・まとめのゲームに向け、班でパスをつなぎ相手の空いたスペースをねらおう

【写真35：前回のゲームの様相】



ネット際の仲間にボールを上げなきゃ

ボールをとるときは声をかけ合わなきゃ



## チーム練習

本ゲームに向けた練習ゲーム  
(生徒Eの班の例)

ねらい

【写真36】【写真17】

兄弟班と本ゲームを想定したゲームを行い  
チームの課題解決ができるようにする。

ルール

ポジションを意識し、ゲームを行う。

◆これまでのゲームをまとめた【班の資料】  
を見てゲーム中のプレイの確認をする。

追求する



【写真36：仲間のボールをカバーする生徒E】

ありがとう！

お願い！

私に任せて！



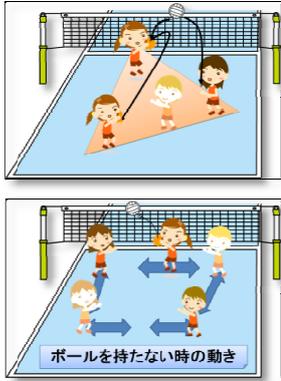
【写真37：ラリーが続くようになり、上手くボールがコントロールできるようになった生徒】



追 求 す る	<b>まとめのゲーム</b>	まとめのゲームに向けた試しのゲーム <b>【写真 38】</b> ねらい ポジションを固定し、ネット際のプレイヤーがオーバーハンドパスを積極的に使用して返球する。 ルール まとめの大会に向けて生徒の話し合いで決まったルール ◆まとめのゲームに向け、設定したルールをもとにゲームを行う。 ◇リーダーを中心としたアドバイス活動をさせる。 ◆ゲーム運営を生徒自身が行う。	<b>【写真 38：相手コートからのパスを味方のネット際のプレイヤーにつなごうとする生徒E】</b> 
	<b>振り返り</b>	◆本時を振り返り、【班ノート】に記入し、作戦ボードで話し合いをする。 <b>【写真 39】</b>	<b>【写真 39：最終リーグに向け、中心となり作戦を立てる生徒B】</b> 

(第 11・12時)

購	学習活動 (◆) 教師の支援 (◇)	生徒の姿
---	--------------------	------

把 握 す る	<b>作戦立て</b>	班で設定し、取り組む。 ◆これまでの【班の資料】【個人ノート】で資料をもとにゲームを設定する。 <b>【写真 40】【写真 41】</b>
	前時の生徒の姿 まとめゲームに向けて、話し合った内容が生かされていない。 技能の十分な修正がなされていない。	
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p><b>【写真 40：連携する動きの確認をする生徒A】</b></p>  <p>2番目3番目にパスをする人がポイントだから試合中、私が指示するよ。</p> <p><b>【写真 41：ゲームの動きの確認をする生徒B】</b></p>  <p>ゲーム中の動きを確認していこう。 アンダーライン引くから一緒に見て</p> </div> <div style="width: 45%;">  <p>ボールを持たない時の動き</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <p>めあて・・・まとめのゲームに向け、話し合ったことをゲームで発揮しよう</p> </div>		

**チーム練習**

兄弟班で設定し、取り組む。

ねらい

兄弟班で大会を意識した練習ゲームを行い、ゲームの中でボールを持たない時の動きを意識したゲームを展開する。【写真 42】

- ◆ ボードをもとにチームミーティングの時間をとり、話し合いをする。
- ◇ ゲーム運営の資料【班の資料】を提示し、生徒に運営させる。

**まとめの大会**

生徒が決めたルールによるゲームを行う。

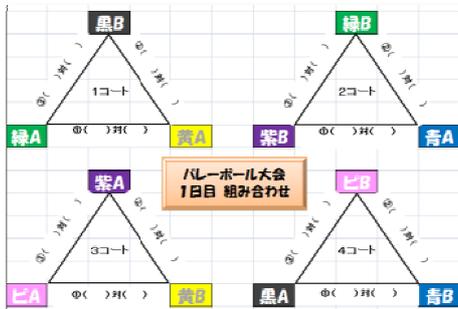
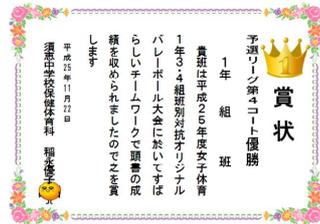
めあて

【写真 43】【写真 44】

これまでの技能を発揮する場とする。大会運営を生徒自身にさせることでゲームのルールを正確に判定し、身に付けた技能を発揮できるようにする。

ルール

まとめのゲームで設定したルールをもとにオリジナルゲームを行う。



**振り返る**

- ◆ 【班ノート】やボードでゲームを振り返り記入し、ボードを使い話し合いをする。【写真 45】【資料 14】

【写真 45: 最終リーグに向け、中心となり作戦を立てる生徒 F】



追求する

発揮する

【写真 42: ネット際のボールをネットに並行してパスを出せるようになった生徒】



【写真 43: ボールをどこまでも追っていく生徒B班の仲間】



【写真 44: 相手の動きを学び、スパイクにチャレンジする生徒A】



【資料 14: 生徒A班の班ノート全員の反省】

今日よくボールが続いてとてもよかったデス♪楽しくゲームもできたのびがた!! 次回も、そうしたいです。  
 今日はパスめっちゃよかったし、どろかに飛んでいってもわいーしあったりできてよかったぞ  
 ボールはよく続いたけど、お見合いがけし自立したと思うので、そういう時は声をかけ合って、いこう!! 未だにも使って続けるゲームをしていこう!!

生徒 A

記入者より一言【みんながやる気になったり元気になったりする一言をよろしく!!】  
 いつも声が大きくなっていて、元気にしゃべっていました!!  
 次も元気に声をかけたいから、頑張ろう

#### (4) 考察

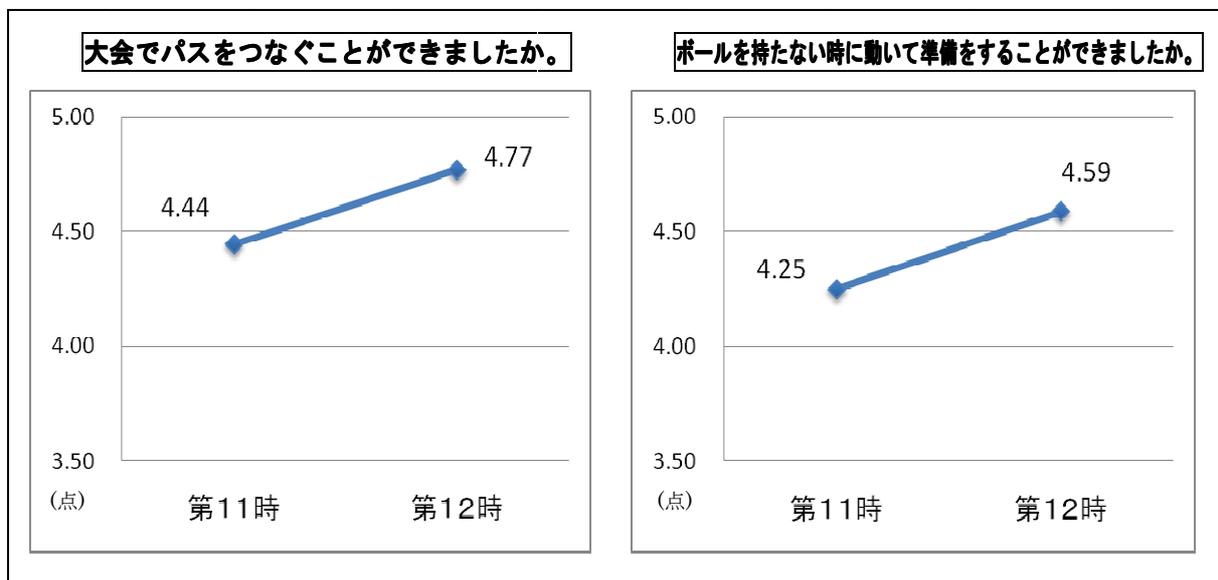
##### ①技能について

「発揮」段階において、生徒たちは教材の工夫や動きのポイントを示す資料、班ノートの活用により、相手コートへの返球後は定位置に戻り、次の攻撃につなげることができたと考える。

その根拠として、【グラフ7】は第11・12時の授業における「大会でパスをつなぐことができましたか」についての自己評価を表したものである。このグラフからも分かるように第11時では平均4.44点であった評価が、最終ゲームである第12時では平均4.77点と高得点である。このことから、学習が進むにつれて、パスをつなぐ技能が高まったと感ずることができている。

また、「ボールを持たない時に動いて準備をすることができましたか」についても、第11時の4.25点から第12時の4.59点と伸びが確認でき、実際のゲームにおいても、攻撃に備えたり、定位置へ素早く戻ったりとボールを持たない時でも自分の役割を意識して動いている姿が見られた。

【グラフ7：授業終了時の自己評価の全体平均】



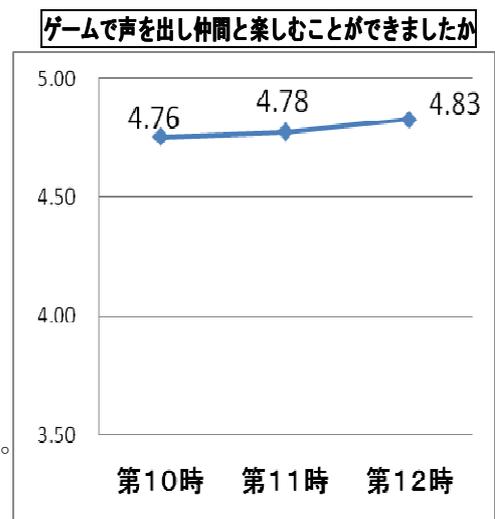
以上のことから「発揮」段階において、教材の工夫や具体的支援の工夫により、技能の目指す生徒像について到達したと考える。

##### ②態度について

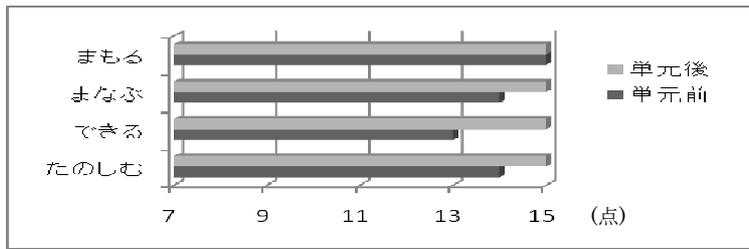
「発揮」段階において生徒たちは、教材の工夫や個人ノート、班ノート、前時の映像によりフェアプレイを守り、仲間や相手の素晴らしいプレイを称賛することができたと考える。

その根拠として、生徒は話し合いで設定したまとめのルールを守り、取り組むことができていた。授業後の自己評価において【グラフ8】にあるよう「ゲームで声を出し仲間と楽しむことができましたか」の項目について、第10時から第12時にかけて高得点で推移していることが挙げられる。生徒は、ゲームの中でいい個人プレイやチームプレイに対して、称賛や励ましの声をかけていた。【資料15】にあるように、他のチームに対しての称賛や感謝の気持ちを表す記述も見られた。

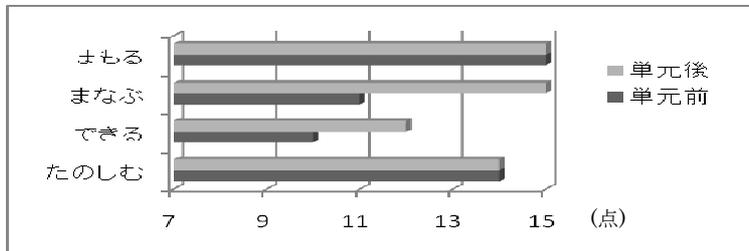
【グラフ8：授業終了時の自己評価の全体平均】



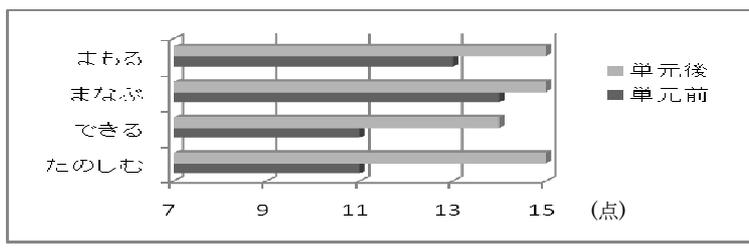




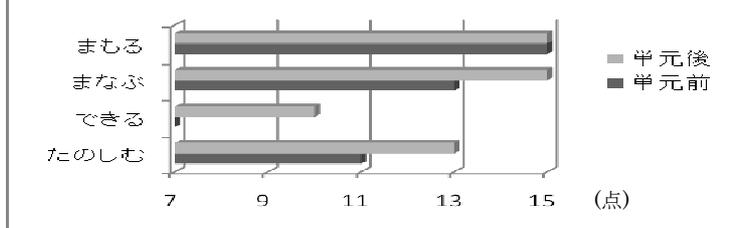
**【生徒A】**  
 すべての因子で最高得点である。できる楽しさを感じる因子の伸びが大きい。運動好きであったAがチームプレイの中でさらに楽しさを見出す姿があった。



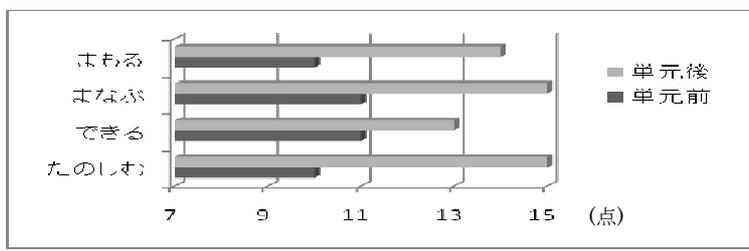
**【生徒B】**  
 「まなぶ」「できる」の因子が伸びている。もともと運動能力が高く、何に対してもできることが前提であったBが「まなぶ」意欲を持ち、取り組むことができていた。



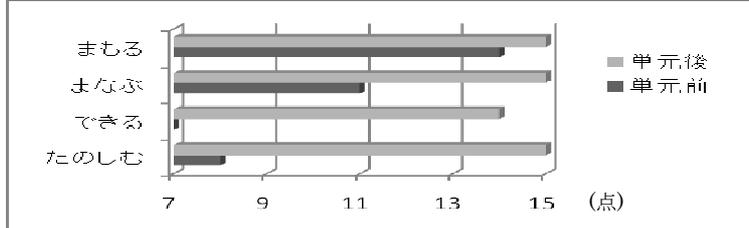
**【生徒C】**  
 すべての因子で伸びている。バレーボールを苦手としていた生徒であったが、何に対しても誠実に取り組み、班の雰囲気をよくしていた。仲間と楽しく活動することができていた。



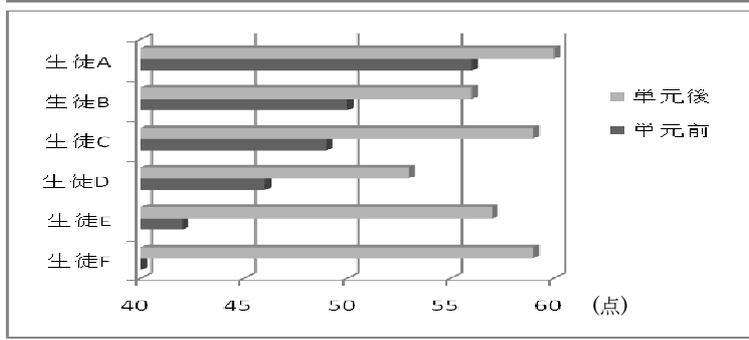
**【生徒D】**  
 運動に対して苦手意識を持っていたDが「まなぶ」ことや「たのしむ」ことの伸びを通して「できる」楽しさを感じることができている。



**【生徒E】**  
 すべての因子が伸びている。ルールを「まもる」ことや「たのしむ」数値が極端に低かったEが活動の中で学ぶ意欲を持ち、楽しく活動できていた。



**【生徒F】**  
 すべての因子が大きく伸びている。総合評価が「-」値であったEが、「たのしむ」ことや「できる」ことの伸びを通して、運動を楽しむことができていた。



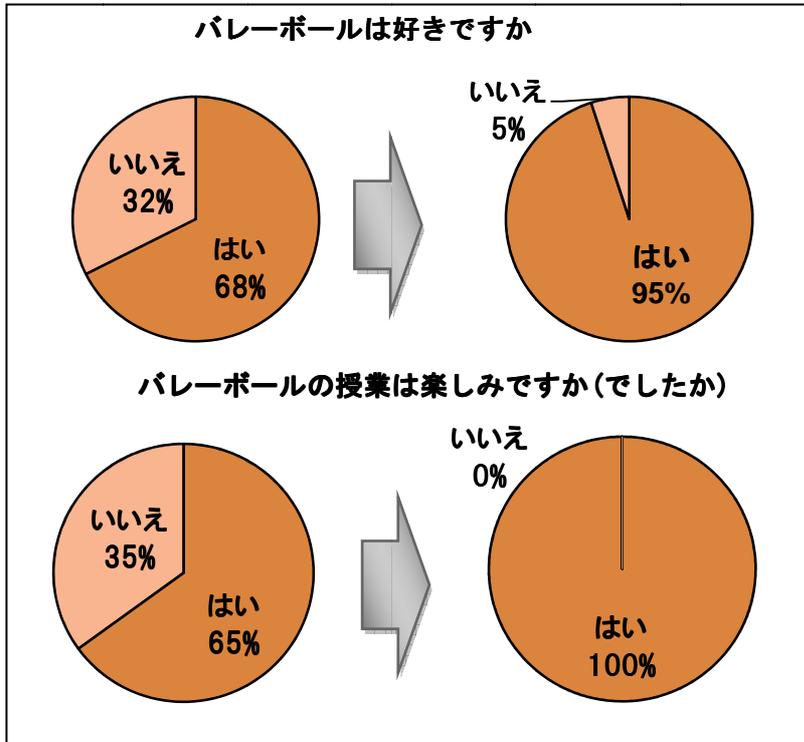
**【抽出生徒全体】**  
 すべての抽出生徒が大きく伸びている。特に運動を苦手と感じていた生徒の伸びは大きい。すべての抽出生徒が、本单元において、運動を楽しむことができていた。

(2) バレーボールに対する実態調査

○バレーボールの関心意欲について

事前調査において実施した、バレーボールにおける実態を把握するためのアンケート、スキルテストを事後にも実施し、その変化を比較した。

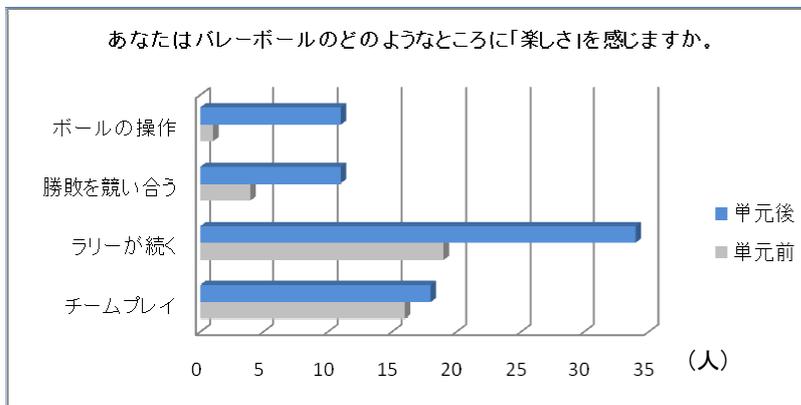
【グラフ9：バレーボールアンケートの単元前後】



**【全体の傾向】**

単元前の「バレーボールが好きですか」の問いには68%の生徒が「はい」と回答するにとどまっていたが、単元後には、95%になり、バレーボールが好きな生徒が増えた。

また、「バレーボールの授業は楽しみですか」の問いには、35%が「いいえ」と答えていたが、授業後では100%の生徒が楽しみであると回答しており、全員がバレーボールの授業を楽しんでいたことが分かった。【グラフ9】

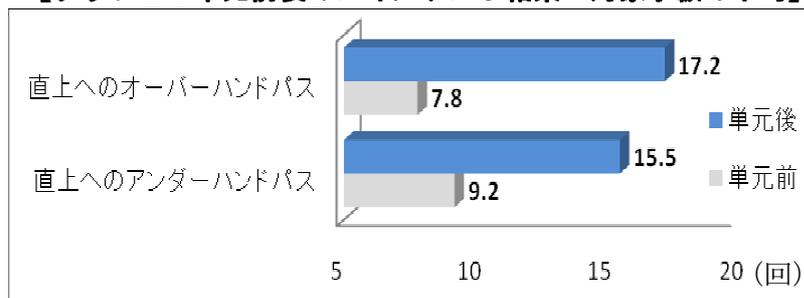


**【全体の傾向】**

単元前には「ラリーが続く楽しさ」を感じる生徒は約半数にとどまっていたが、単元後にはほとんどの生徒が「ラリーが続く楽しさ」を感じていた。単元前には、ほとんど見られなかった「ボール操作の楽しさ」を感じる生徒が増えた。

○授業前後スキルテストについて

【グラフ10：単元前後のスキルテスト結果 対象学級の平均】



**【全体の傾向】**

単元前、単元後にスキルテストとして行った直上パスにおいて、最大20回の上限で行った。単元後には、アンダーハンドパス、オーバーハンドパスともに大きな伸びを示した。【グラフ10】

## Ⅶ 全体考察

### 1 課題の焦点化に対応した教材の工夫

すべての時間において「基本ゲーム」「誇張ゲーム」「本ゲーム」の3つのゲームを仕組み、取り組みを行った。ゲーム内容をステップアップさせることで、課題がつかみやすくなったことや生徒は自分の成果を確かめることができていたこと【資料17】が読み取れる。また、このことで、課題設定をするきっかけとなり、【資料18】にみられるような各ゲームに真剣に取り組む姿となった。さらに【資料19】にみられるようにゲームに、より集中して取り組む姿があった。

3ステップ（基本ゲーム・誇張ゲーム・本ゲーム）のゲーム構成の工夫により課題が明確になり、【グラフ11】にあるように、わかりやすく感じる生徒が増えた。

#### 【資料17:生徒Bの授業後の感想】

最初の練習の時間で私達のチームは同じみんなのパスから回すのがわからなくてゲームをやっても全然ラリーが続かず、「これから本当に大丈夫かな?」と思っていただけに集中的にオーバードライブのパスの練習と苦手を基本ゲームや誇張ゲームでチーム、兄弟班のみんなと協力して出来るようになって自然にチームワークも良くなり笑顔でゲームができてました。ラリーが続いたりしてとても楽しかったです。

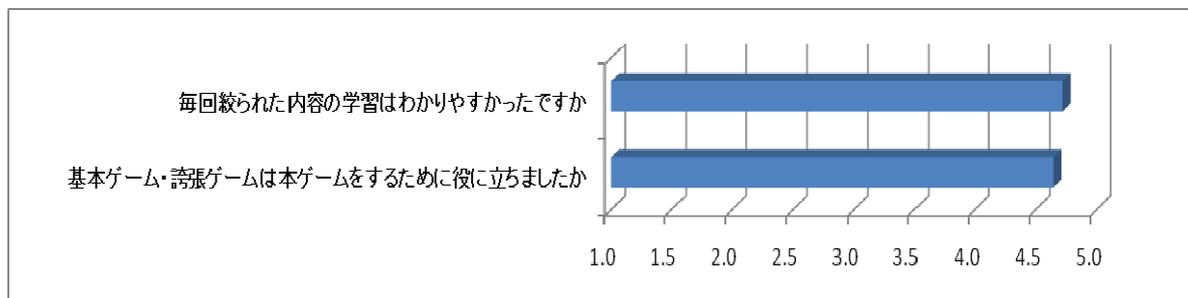
#### 【資料18:生徒の授業後の感想】

基本ゲームと誇張ゲームを姉妹班で行った時は、みんな上手だったから、「私だけへたいのかな?」って思っていたけど、友達からアドバイスをくれたから、「もしや上手いよ!」って言ってくれたから自分も上手いよ!と。そのアドバイスを試合につなげられた。

#### 【資料19:生徒の授業後のアンケートの記述】

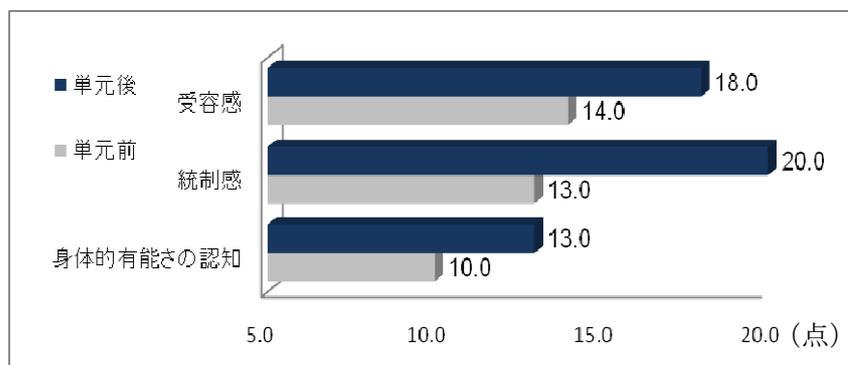
パスがつかうようになったり、誇張ゲームでは1つ1つの技に集中して取りくみたから。

#### 【グラフ11:授業後アンケート】



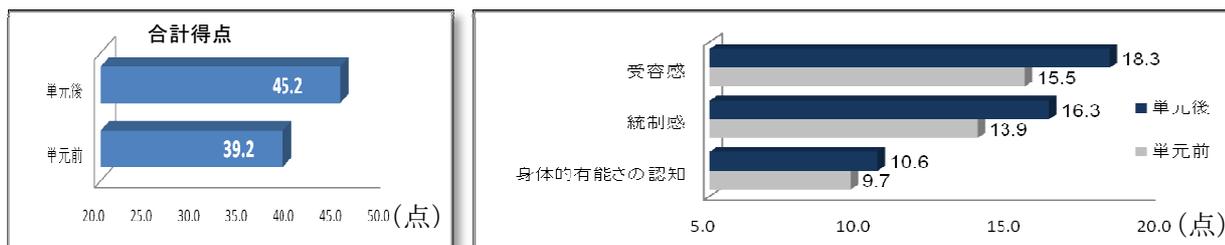
また、運動を苦手とし、バレーボールが楽しみではないと回答していた抽出生徒Eも、【グラフ12】にあるように統制感についての回答をすべて5点で回答しており、課題の焦点化に対応した教材の工夫や、課題解決のための具体的支援の工夫により、運動有能感を感じていた。

#### 【グラフ12:生徒Eの運動有能感アンケート】



身体的有能さの認知については、単元前、後に行った運動有能感に関するアンケート結果【グラフ13】では運動有能感を感じている生徒が単元前では39.2点であったのに対し、単元後では45.2点となり、上昇していることが分かる。

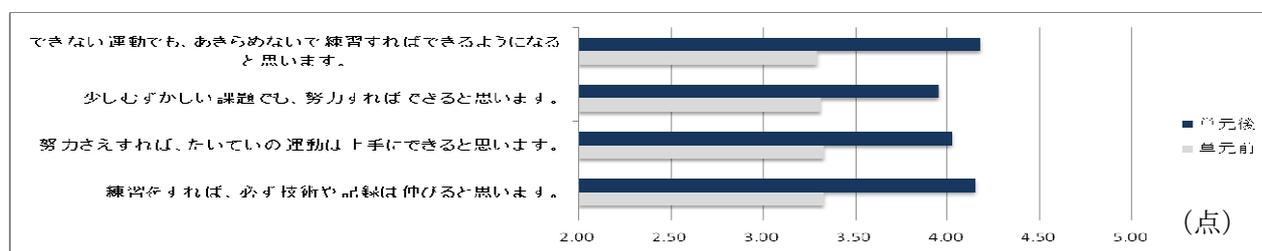
【グラフ13：運動有能感アンケートの単元前後】



また、【グラフ14】の統制感に関する、「自己の努力や練習によって運動をどの程度コントロールできるか」を問うアンケートのいずれにおいても、単元後には単元前と比べて大きく伸びていることが分かる。

生徒の感想からも、数値の高まりから自己の伸びを感じ、【資料20】喜びを感じている姿がうかがえる。

【グラフ14：統制感に関するアンケートの結果】

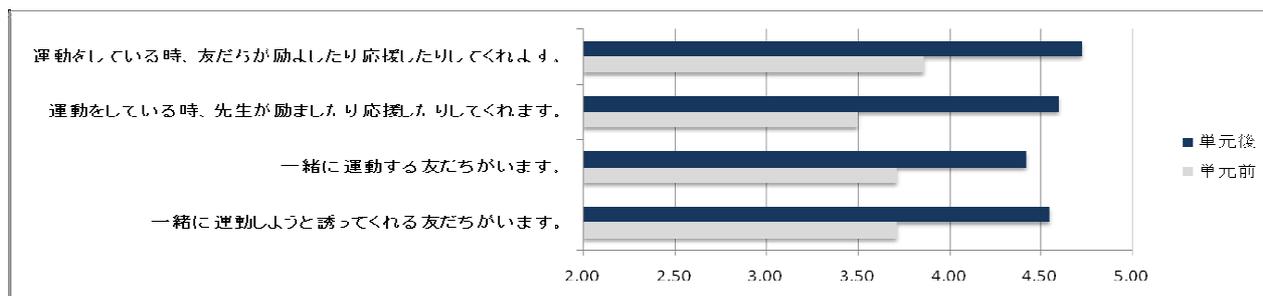


さらに、【グラフ15】の受容感に関する、「教師や仲間から受け入れられているか」を問うアンケートにおいても、単元後の意識は高くなっていることが分かる。そのことは、仲間と喜びを共有し、楽しさを実感している姿【写真46.47】や、仲間とのかかわりを苦手としていた生徒が、仲間の失敗に対し励ます姿【写真48】、さらに円陣を組み、互いを高め合う姿【写真49】からもうかがえる。

【資料20：生徒の授業後の感想】

基本4人のチームでのIPス練では最初の回数だけだったけど、  
今では数人ははにからしいIPスがつづいていました。  
最後の試合でもう一回したいって思ったり、楽しんでおりました。  
IPスボールがキライだったのがおもしろなりました。

【グラフ15：受容感に関するアンケート結果】



【写真46：ハイタッチする生徒A】 【写真47：仲間と喜び合う生徒E】 【写真48：仲間を励ます生徒E】 【写真49：円陣を組む生徒F】



**【資料 21】**は単元後の生徒の感想である。「少しずつでも出来るようになっていくのが自分でもわかって前回よりもできた、と思うことがとてもうれしかった」のように、自分の運動に対する苦手意識から自ら進んで活動することができなかつたこれまでの学習を振り返り、本単元を通じて「できた」「わかった」という身体的有能さの認知を高めたことが読み取れる。

このように、生徒は授業前と授業後の違いを、自己の成長から実感できていた。また、他の生徒の感想からも生徒が技能の高まりを実感し、楽しさを感じたと記入している。以上のことから、**【資料 22】**のようにすべての時間において「基本ゲーム」「誇張ゲーム」「本ゲーム」の3つのゲームを仕組み、ステップアップをしていく学習の流れを仕組んだことは、本研究における目指す生徒像への到達に有効であることが分かった。

**【資料 21：単元を終えた生徒の感想】**

今回やったバレーボールの授業では、今までには楽しさがありました。

今までは、体育の授業でチームできるとか、たいていことは、私はあまりしていませんでした。それに、チームの人と協力する事も体育の授業ではあまりしてなかったなと思います。あと、自分からうまくできないときの友からのアドバイスや先生からのアドバイスで、少しずつでもできるようになっていくのが自分でもわかって、前回よりもできた！と思うことがとてもうれしかったし、それで今日も何か新しいことができるようになるかなとか、今日どんな授業になるんだろう？とか体育の授業が毎回楽しみにしていました。今までは体育の授業が楽しかったとか、好きになつて思うことはほとんどありませんでした。でも、バレーボールで、こんなにも体育の授業が楽しいものだとは知らなかったです。

**【資料 22:単元終了時の生徒の感想】**

授業が始まる前は、バレーなんてしたくないなと思ってたのに、今日は、もう一回皆でプレイしたいなと思うようになりました。

私も、本当に体育が大好きで、授業も受けたいなと思ってました。

たまたま、次の体育授業、いつかな？と今では、思うようになりました。

楽しくプレイできる、プレイ中の声かけやハイタッチ。

たくさん立てて基本ゲームなど、チームの皆でやるし、自分だけでなくメンバーがサポートしてくれる安心感。

失敗しても大丈夫、大丈夫、失敗はいいよなど言ってくれるので、「よし、次でがんばろう」と思えて、楽しくプレイしました。

ホールドパスもアタックパスもせんせん出来な気がしたけど、今日は、ホールドパスもアタックパスもどっちも使い分けれるようになっていくんだな、技術ができるようになりました。

メンバーとも仲良くなって、普通の学校生活で、バレーボールの授業をするまでは、別室で呼ばれてたけど、今は、名前を呼び合って楽しくおしゃべりしています。

この授業を愛したおかげで色々成長できました。

## 2 課題解決のための具体的支援の工夫

### (1) 課題解決の道すじを示すステップノート

個人ノート、班ノートを場面によって使い分け、生徒に課題を絞りやすくさせる内容構成にした結果、生徒は学習の流れをステップノートで確認【写真 50】し、見通しを持って学習に取り組むことができていた。また、班ノートにおいては、他者の感想を見ることでお互いの課題を把握できることや、共通のコメント欄を設けることで課題の共通理解や課題解決のためのチームワークにつながった。

その根拠として、生徒の記入内容が学習が進むごとに具体的になったことや、班ノートにおける共通の記入欄に、班の課題を具体的に捉え、お互いを励ましたりアドバイスをしたりする内容が記されていたことが挙げられる。

【写真 50：個人ノートを確認する姿】



### (2) 動きのポイントを示す資料の提示

焦点化された課題に応じた動きのポイントについて把握できるような資料を提示【資料 51】したことで、生徒は見通しを持って練習やゲームに取り組むことができていた。

その根拠として、授業後の感想の中に「黒板に提示されていた資料や班に配布された資料で、どのように動けばうまくいくかとてもわかりやすかった」「どこに着目して動けばいいかすぐわかった」等多くの生徒が資料の有効性を感じた感想を記入していたことが挙げられる。

【写真 51：授業黒板の様子】



### (3) 焦点化された課題を見出す動きの視覚化（画像・映像）

「把握する」段階において、生徒は前時の振り返りを行い、新たな課題を設定した。その際、映像【写真 52】は課題を明確にし、見付けやすくする上で有効であったことが分かった。

その根拠は、生徒の感想から「ビデオを使うと課題をつかみやすかった。」や「自分の動きをビデオで見るとできていないことがはっきりとわかった」等の記述が挙げられる。

以上のことから課題解決のための具体的支援の工夫は、本研究における目指す生徒像への到達に有効であることがわかった。

【写真 52：前時の映像を視聴する姿】



## Ⅷ 研究のまとめ

### 1 成果

- (1) 「課題の焦点化に対応した教材の工夫」により、生徒たちは焦点化した課題を意識して、ゲームに取り組むとともに、課題の解決を図ることを通して、動きを高め、「できる」楽しさを味わうことができた。
- (2) 「課題解決のための具体的支援の工夫」のステップノートや資料、映像等を通して課題解決に向けた理解が増し、意欲的に学習に向かうことや、新たな課題を発見することができ、動きを高め運動有能感を高めることができた。

### 2 課題

- (1) 「器械運動」「陸上運動」等の他領域においても、課題の焦点化を図る学習過程が有効であるかを明らかにする必要がある。
- (2) 課題の焦点化を図るために、前時の映像の活用を行ったが、その他にも多様な資料を活用して課題の焦点化を図る必要があった。

## 引用・参考文献

- ・「小学校学習指導要領解説 体育編」 文部科学省2008
- ・「中学校学習指導要領 保健体育編」 文部科学省2008
- ・「高等学校学習指導要領 保健体育編・体育編」 文部科学省2009
- ・新版 体育科教育学入門 高橋健夫 岡出美則 友添秀則 岩田靖 編著 大修館書店2010
- ・体育授業を観察評価する 高橋健夫 編著 明和出版2003
- ・体育科・保健体育科の指導と評価 今関 豊一 編著 ぎょうせい2009
- ・観点別学習状況の評価規準と判定基準 図書文化2012  
北尾倫彦 監修 山森光陽 鈴木秀幸 全体編集 佐藤豊 森良一 編集
- ・体育授業の心理学 市村操一 阪田尚彦 賀川昌明 松田泰定 編 大修館書店2002
- ・運動指導の心理学 杉原隆 著 大修館書店2003
- ・苦手な運動が好きになるスポーツのコツ④球技 山本悟 著 ゆまに書房2005
- ・体育の教材を創る 岩田靖 著 大修館書店2012
- ・みんなが主役になれるバレーボールの授業づくり 福原祐三 鈴木理 著 大修館書店2005
- ・保健体育の教材・指導事例集 愛知教育大学体育学会 編著 黎明書房2011
- ・体力を高める運動75選 神家一成 編著 東洋館出版社2008
- ・DVDでよくわかる！バレーボール 大林素子 監修 西東社2012
- ・「楽しい体育」の豊かな可能性を拓く 全国体育学習研究会 編 明和出版2008
- ・バレーボール 練習メニュー200 米山一朋 監修 池田書店2010
- ・図解学校体育 平成25年度版 本村清人 監修 あかつき2013
- ・中学校体育実技 2013 学研2013  
佐伯年詩雄(代表) 菊幸一 尾縣貢 鈴木秀人 編著
- ・体育科発問づくりの上達法 森實伸一 著 明治図書1989
- ・「みんながうまくなること」を教える体育 出原泰明 編著 大修館書店1991
- ・体育の人間形成論 友添秀則 著 大修館書店2009
- ・子どもの心を開くこれからの体育授業 細江文利 著 大修館書店1999
- ・バレーボールの練習プログラム 大修館書店1997  
福原祐三 編著 勝本真 黒後洋 鈴木理 著
- ・バレーボールの学習指導と教材研究 朽堀申二 編著 不昧堂出版1997
- ・体育教師のための心理学 スポーツ社会心理学研究会 訳 大修館書店2006  
ヴァンデン・オウエル・Y バッカー・F ビドル・S デュラン・M ザイラー・R 編
- ・ジュニアスポーツの心理学 フランク・スモール ロナルド・スミス 編著 大修館書店2008  
市村操一 杉山佳生 山本裕二 監訳
- ・平成24年度 福岡県 児童生徒体力・運動能力調査 調査結果 報告書 福岡県教育委員会・福岡県  
体力向上推進委員会2013
- ・平成23年度 福岡県 児童生徒体力・運動能力調査 調査結果 報告書 福岡県教育委員会・福岡県  
体力向上推進委員会2012

## おわりに

福岡県体育研究所で、1年間の長期派遣研修員として研修の機会を与えていただき、保健体育科の教師として貴重な経験をさせていただきました。この1年間の諸先生方との出会いに深く感謝いたします。

まず、福岡県体育研究所の方々です。花桐所長をはじめ、指導主事の先生方には、研究で行き詰っている時に、温かい助言をしてくださり、解決への道筋を示していただきました。また、慎重に正確に、そして最新の情報を整理して研修を行うことを先生方の姿勢から学ばせていただきました。さらに、長期派遣研修員の絆は、私にとって大きなエネルギーとなりました。小学校、高等学校の長期派遣研修員の2人がいなければ、私はこの研修を終えることができなかつたと思います。言葉だけでは言い表すことができないくらい感謝の気持ちでいっぱいです。この出会いは、私自身にとってかけがえのないものとなりました。

次に、専門研修、基本研修の際に講師として来所いただいた著名な大学の先生方をはじめ、諸先生方です。講義の中で学ばせていただいた内容は、どれも教育に関する最新情報であり、これからの教育現場での指導の道筋であり、私自身が今後教育実践を行っていくうえで大きな財産となりました。改めて、保健体育科の奥の深さや、魅力を知るきっかけとなりました。この財産を大切に、これから出会う生徒の成長のために、さらに研鑽を重ねていきたいと考えています。

そして、私の研究に大きな力を与えてくれた、須恵町立須恵中学校の生徒の皆さんです。常に明るく前向きに授業に挑む姿にいつも元気をもらいました。研究主題でありました「『できる』楽しさを味わい自ら進んで運動する」姿がそこにはあり、素晴らしい学習環境の中で検証授業ができたことは一番の思い出となりました。

1年間を振り返り、多くの人たちに支えられ、「感謝」の思いと「学ぶ」大切さを感じる毎日でした。これまでの私自身の実践が未熟であったこともあり、研究の難しさをかみしめる日々でした。しかし、研究を進めるにつれ、これまで無知であった体育科教育学の分野において、実践に裏付けられた理論を学ぶことができました。研究内容の構築に悩む日々の中、生徒たちの姿から、何を高めることが大切か明確になった時、研究への不安が解消され、もっと学びたいと思う気持ちが強くなりました。

最後になりましたが、このような貴重な研修の機会を与えてくださいました福岡県教育委員会、福岡教育事務所、須恵町教育委員会に厚くお礼申し上げます。また、多くの御指導、御助言などをいただきました教育庁体育スポーツ健康課、義務教育課の方に、深く感謝申し上げます。さらに、検証授業に御協力いただきました、在籍校である須恵町立須恵中学校の藤野敏郎校長先生はじめ、教職員の方々、糟屋区教科等研究部会長の久山町立久山中学校の吉永春男校長先生をはじめ、糟屋区保健体育科の諸先生方に心よりお礼申し上げます。

今後とも、より一層の御指導、御鞭撻を賜りますよう心からお願い申し上げます。

平成26年2月13日

長期派遣研修員 稲永 優子（須恵町立須恵中学校）