

**球技の特性や魅力を味わう生徒を育む保健体育科学習指導**  
～生徒の課題意識がつながる単元づくりを通して～

長期派遣研修員 福岡県立小倉南高等学校 教諭 藤波 宏幸

## I 主題設定の理由

### 1 社会の要請・教育の動向から

平成 23 年 6 月に「スポーツ基本法（文部科学省）」が制定されたことを受けて、平成 24 年 3 月に「スポーツ基本計画（文部科学省）」が策定され、5 年間で総合的かつ計画的に取り組むべき施策の 1 つとして学校と地域における子どものスポーツ機会の充実が挙げられた。これは、依然として子どもの体力水準が全体として低下していることや、積極的に運動する子どもとそうでない子どもの二極化などが課題として挙げられ、学校体育の充実が求められているからである。

このような状況の中、福岡県ではこれまでの取組の成果や国の計画等を踏まえ、社会の新たな変化に対応したスポーツの推進を図るため、今後のスポーツ推進施策の方向性を示す「福岡県スポーツ推進計画（福岡県 2013, 3）」が策定され、学校や地域における子どものスポーツ機会の充実が取組方針の 1 つとして挙げられた。

また、平成 26 年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査報告書（文部科学省 2014, 11）では、授業が楽しいと感じている児童生徒ほど、体力・運動能力が高く、卒業後も運動やスポーツをしようとする意欲が高いと報告されている。

したがって、豊かなスポーツライフの実現を目指す高等学校段階においては、授業を通して生徒にいかに関心の楽しさや喜びを深く味わわせるかが重要となってくると考える。高等学校学習指導要領解説保健体育編・体育編（以下、学習指導要領解説とする）体育の目標には「『運動の楽しさや喜びを深く味わう』とは、技能を高めたり、作戦を立てたり、作品をまとめたりするなどの過程を通して、仲間と適切な関係を築き、課題の解決を目指して取り組むことにより、一過性の楽しさにとどまらず、その運動のもつ特性や魅力に深く触れることを示している」と記されている。つまり、自己や仲間の課題を的確に把握し、計画を立てて課題を解決していくなどの活動をすることによって、達成感や充実感、運動の楽しさや喜びを深く味わい、各領域の特性や魅力を味わうことにつながるのである。このことは、生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する資質や能力を育てることにつながり、「生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現する」という体育の目標達成を目指す上で意義深いと考え、本主題を設定した。

### 2 これまでの指導の反省から

私自身、これまでの保健体育科の学習指導を振り返ってみると、特に球技領域におけるゲームの場面では、生徒は楽しく活動しているように見える反面、一部の生徒は仲間との連携した動きがわからず、自己や仲間の課題を的確に把握して作戦を立てて実行したり、工夫したりすることができないま

ま活動していることがあった。そのため、これらの生徒は、ただゲームをして楽しい、仲間と活動できて楽しいというような一過性の楽しさにとどまり、球技の特性や魅力を味わうことのないまま単元を終了してしまっていたのではないかと考える。

高等学校では、小学校から12年間の一貫した教育課程の最終段階を担っており、卒業後も継続してスポーツに取り組めるよう、各種運動の特性や魅力を味わわせることが重要であると考え。そのため、球技においてはその特性や魅力に応じた攻防を展開し勝敗を競い合う楽しさや喜びを味わわせようと、まずは個人技能を身に付させようとする意識が強い傾向にあると考え。しかし、結果として、個人技能を中心とした指導は、生徒は教師から与えられたことを実践するだけにとどまり、自ら考えて行動する経験が乏しくなる。そのため、自己や仲間の課題を的確に把握し、計画を立てて課題を解決していくなどの活動が十分にできず、生涯にわたる豊かなスポーツライフの実現には至らないのではないかと考える。

したがって、攻防を展開することを中心に取り上げながら、必要な技能を身に付けさせていくことが重要であると考え。また、そのような活動の中で、生徒に全体的な見通しを持たせ、自ら課題を見付けて解決し、また新たな課題を見付け解決していくといったことができる単元づくりを行い、主体的に運動に取り組ませることが重要であると考え。そうすることで、球技の特性や魅力を味わうことができ、生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する資質や能力を育むことができると考え、本副主題を設定した。

## II 主題・副主題の意味

### 1 主題の意味

#### (1) 「球技の特性や魅力」について

球技の特性や魅力とは、チームの勝利を目指し、得点を取り合うために、作戦を立てたり、ゲームの状況に応じたボール操作やボールを持たないときの動きを高めたりして、ゲームを展開することである。

学校体育授業辞典(1995)では、『球技の特性』とは、ボールを媒介として個人対個人、あるいは集団対集団で攻防を展開し、得点を取り合って勝敗を競い合うことである」や「球技のような『競争型スポーツ』は、勝敗を競い合うところに最大の魅力がある」と記されている。

球技は、ゲームで勝つために、守備により失点を防ぎ、攻撃して相手よりも多く得点を取ることが重要である。そのためには、チームで作戦を立て、実行するために必要なボール操作やボールを持たないときの動きを高めることが重要であり、高めてきた動きをゲームで発揮して、チームに貢献することで楽しさや喜びを得ることができると考えた。

したがって、本研究で取り扱うバレーボールにおける特性や魅力は、チームの勝利のためにレシーブ・トス・スパイクとボールをつないで得点したり、相手に得点されないようレシーブでボールを拾って守ったりするために、動きを高めてゲームで発揮し、チームに貢献することで得られる楽しさや喜びであると考えた。

## (2) 「球技の特性や魅力を味わう生徒」について

球技の特性や魅力を味わう生徒とは、ゲームで勝ちたいと願い、得点を取り合うために自ら課題を見つけて解決し、ゲームの状況に応じた動きの高まりを実感することで、球技の特性や魅力を味わっている生徒のことである。

三木氏（2005）は、「運動学習で大切なことは、教材論的にやさしい運動からむずかしい運動をプログラムの的に配列して与えるだけではなく、子ども自身が『やってみたい』『やれそうだ』から、『できそうだ』『できた』、さらに『もっと上手に』と動きから感じ取れる動きの感情によって意欲を生み出すように指導することである」としている。

三木氏の考えを参考にして球技の学習を考えた時、ゲームを通して攻防を展開し勝敗を競い合う楽しさや喜びを感じることで、生徒は「やってみたい」という願いを持ち、練習する中で「できそうだ」、「できた」という過程を踏み、「楽しかった」「もっとできるようになりたい」という願いを持つと考える。この過程を踏む中で、生徒は教師から与えられたことだけに取り組むのではなく、自ら課題を見付け、解決に向けて取り組み、動きの高まりを実感することで、球技の特性や魅力を味わうことができると考える。

したがって本研究では、球技の特性や魅力を味わう生徒の姿を具体的に次のように考えた。

ア チームの勝利を願い、チームや自己の課題を見付けている生徒

イ 課題を解決するための見通しを持ち、課題を意識した練習を行って動きを高めている生徒

ウ 課題の解決に向けて取り組んできたことを振り返り、動きの高まりを実感している生徒

また、これらの3つの生徒の姿は、保健体育科が目指す「技能」「態度」「知識、思考・判断」を包括するものであると考える。

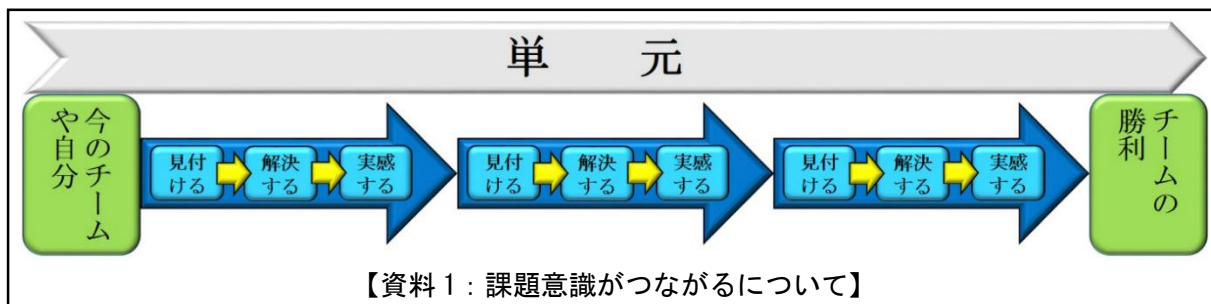
## 2 副主題の意味

### (1) 「生徒の課題意識がつながる」について

生徒の課題意識がつながるとは、目標を達成するために、生徒が自ら課題を見つけて解決し、動きの高まりを実感する過程を単元を通して繰り返し行うことである。

生徒が自ら見付けた課題は、教師から与えられた課題に比べ、生徒は解決する必要性を感じているため、解決に向けて自ら取り組むことができると考える。また、解決に向けて取り組んだ過程を振り返り、動きの高まりを実感することで新たな課題を見付け、解決に向けて取り組むことへつながると考える【資料1】。

球技の学習においては、単元を通して、生徒の課題意識がつながることで、チームや自分の動きを高め、勝敗を競い得点を取り合う場面で高めた動きを發揮してチームに貢献することで球技の特性や魅力を味わうことができると考える。



## (2) 「生徒の課題意識がつながる単元づくり」について

生徒の課題意識がつながる単元づくりとは、指導内容を分析し、生徒が自ら課題意識をつなげることができるような視点で単元を構成し、教材化を図り、活動と具体的な支援を行うことである。

本研究では、【資料2】に示すように、「単元構成」「教材化」「活動と具体的支援」の3つの内容を併せて単元づくりと考える。具体的には、生徒の課題意識がつながるために、以下のような工夫を行う。

### ① 単元構成の工夫

単元を構成する際、指導内容を分析し、目標を達成するために、指導内容を順序良く配列して計画していくことが重要である。また、全ての生徒を目標に到達させるために、指導した内容の達成状況を評価し、次の指導に生かしていくために指導と評価の計画を作成することが重要である。

本研究では、特に指導内容を「生徒の課題意識がつながる」という視点から分析・整理し、「つかむ」「つなげる」「いかす」の3段階に分けて、以下の順番で単元を構成する。

まず初めに、学習指導要領の指導内容を分析する。

次に、「いかす」段階では、前述したことを踏まえ、限られた時数の中で、生徒の実態に応じて、生徒に単元を通して何を身に付けさせ、どのような姿にしたいのかという目標を確立する。この目標が不明確なまま授業が展開されると、生徒が課題を見付けることができないと考える。したがって、明確な目標を確立してから学習過程を具体化していくことが必要であると考え。

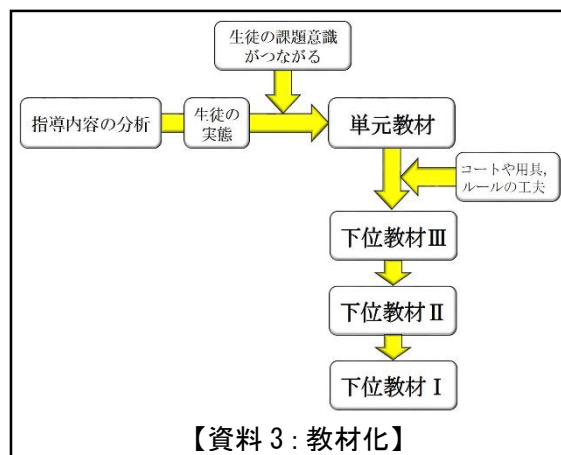
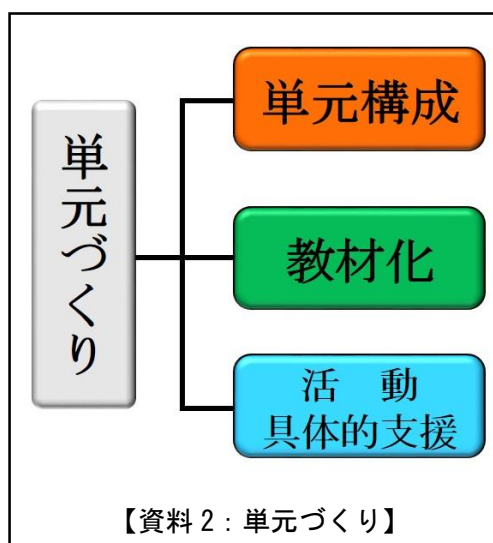
そして、「つかむ」段階では、生徒が単元で取り上げる種目の特性や魅力を味わうとともに、ゴールイメージをつかみ、単元の見通しを持つことができるように、オリエンテーションと試しのゲームを行う。

最後に、「つなげる」段階では、ゴールイメージに到達するために、生徒の課題意識がつながり、主体的に取り組めるよう、生徒の課題を想定しながら指導内容を配列していくことが重要であると考え。

### ② 教材化の工夫

生徒の課題意識がつながるような視点で単元教材と下位教材を開発する。

まず初めに、指導内容を分析・整理し、生徒の実態に適した単元教材を設定する。次に、ゲームに勝ちたいという願いを持ち、課題意識がつながるように、コートや用具、ルールを工夫することで、ボール操作やボールを持たないときの動きを緩和した下位教材を単元の始めに位置付け、課題を解決しながら、段階的に高めて単

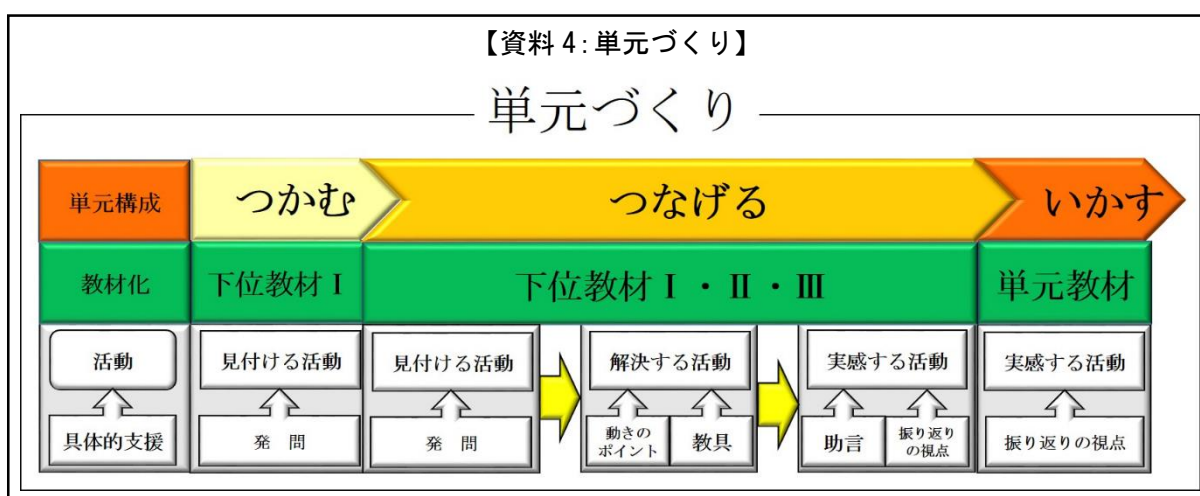


元教材につながるように教材化を行う【資料3】。

### ③ 活動と具体的支援の工夫

生徒の課題意識がつながるように、各段階に活動を位置付け、支援を行う。具体的には、生徒の課題を引き出すような「発問」をして、チームの勝利のためにチームや自分に必要なものは何かを明らかにする課題を「見付ける活動」を「つかむ」「つなげる」段階に位置付ける。次に、「動きのポイント」を意識させ、「教具」を用いて、解決に向けて取り組み、動きを高める「解決する活動」を「つなげる」段階に位置付ける。最後に、練習で取り組んだことをゲームで発揮できるように「助言」し、「振り返りの視点」を与えることで、解決に向けて取り組んできたことを振り返り、動きの高まりを「実感する活動」を「つなげる」「いかす」段階に位置付ける。

上記の①から③までを整理すると、【資料4】のように示すことができる。



## III 研究の目標

生徒の課題意識がつながる単元づくりを通して、球技の特性や魅力を味わう生徒を育む保健体育科学習指導の在り方を究明する。

## IV 研究の仮説

保健体育科「球技 ネット型 バレーボール」の単元づくりを、以下の着眼点 I, II, III から具現化すれば、生徒は球技の特性や魅力を味わうことができるだろう。

**着眼点 I**…球技における指導内容を「生徒の課題意識がつながる」という視点から分析・整理し、単元を構成する。

**着眼点 II**…生徒の課題意識がつながるように教材化する。

**着眼点 III**…生徒の課題意識がつながるように活動と具体的支援を工夫し、各段階に位置付ける。

## V 研究の具体的構想

### 1 生徒の課題意識がつながる単元構成（着眼点 I）

本研究では、生徒が球技の特性や魅力を味わうことができるように、指導内容を「生徒の課題意識

がつながる」という視点から分析・整理し、生徒の課題を想定しながら指導内容を配列し、単元を構成する。

具体的には、第1時で行う試しのゲームを通して、生徒はバレーボールの楽しさやゲームに勝つ楽しさや喜びを味わい、ゲームに勝ちたいという願いを持つと想定した。バレーボールのゲームの構造から、ゲームで勝つために効果的に得点を取るためには、まず相手コートから返ってきたボールを落とさずにレシーブし、次にレシーブしたボールを攻撃につなげるためにトスを上げ、最後にトスされたボールをスパイクにより相手コートに落とすことが求められると考える。したがって、チームの勝利を目指して、生徒はまず初めにレシーブに関する課題、次にトスに関する課題、最後にスパイクに関する課題を見付け、解決に向けて取り組もうとすると想定した。

そこで、第2時にレシーブ、第3・4時にトス、第5・6時にスパイクに関する指導内容を配列した。また、トスに関しては、まず第3時で自分の正面にトスを上げることを、第4時でスパイクを打ちやすいトスを上げるため、コートの後方から返ってきたボールに対して、方向を変えてネットに近いトスを上げることを課題にすると想定した。スパイクに関しては、まず第5時でその場でジャンプしてボールをミートすることを、第6時ではより力強いスパイクを打つために助走をつけてスパイクを打つことを課題にすると想定した。これは、生徒がゲームを意識し、より実践的な動きにチームや自分を近づけたいと考え、同じトスやスパイクに関する課題であるが、より高度な課題を見付けるのではないかと考えたためである。

次に、第7時から、ゲームの人数を増やしてコートを広くし、より高度なレシーブ・トス・スパイク等の動きが求められるようにした（詳細は、「2 生徒の課題意識がつながる教材化の工夫」で述べることとする）。その際、ゲームの開始のサーブは距離が遠くなりボールの勢いが強くなるため、いかに正確にレシーブして攻撃につなげることができるかがチームの勝利につながると考える。したがって、生徒はサーブレシーブに関する課題を見付けると想定した。

最後に、第10時から、これまで取り組んできたことを踏まえて、第14時から始まるリーグ戦に向けて、優勝するためにチームで解決しなければならない課題に違いが出てくると想定し、チームで課題を選択させ、解決していくようにした。

また、単元構成の際、【資料5】に示した「学習活動に即した評価規準」を設定し、指導した内容の達成状況を把握し、次の指導に生かすための評価の計画も併せて作成した。

以上のことを踏まえて、【資料6】に示すように単元構成を行った。

【資料5：学習活動に即した評価規準】					
関心・意欲・態度	①	フェアなプレイを大切にしようとしている。	思考・判断	①	これまでの学習を踏まえて、チームが目指す目標に応じたチームや自己の課題を設定している。
	②	互いに助け合い高め合おうとしている。		②	チームの仲間の技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘している。
	③	健康・安全を確保している。		③	作戦などの話し合いの場面で、合意を形成するための調整の仕方を見付けている。
運動の技能	①	面を合わせてレシーブすることができる。	知識・理解	①	技術などの名称や行い方について、学習した具体例を挙げている。
	②	移動を伴うさまざまなボールに対応して、攻撃につなげるための次のプレイをしやすい高さや位置にトスを上げることができる。		②	課題解決の方法について、理解したことを言ったり書き出したりしている。
	③	ネットより高い位置から相手コートに打ち込むことができる。		③	審判の方法について、学習した具体例を挙げている。
	④	ラリーの中で、相手の攻撃や味方の移動で生じる空間をカバーして、守備のバランスを維持する動きをすることができる。			





や「ボール操作に関する不安」があると答えていたため、第1時から単元教材に取り組ませた場合、生徒は勝ちたいという願いを持ち、自ら課題を見つけて取り組んでいくことは難しいと考えた。そのため、コートや用具、ルールを変容させながら段階的に高めていくことで、最終的に単元教材につなげていけるように下位教材を開発し、単元の各段階に以下のような教材を位置付けた。



(1) ゲームⅠ

ソフトバレーボールを使ったバドミントンコートで行うゲームのことである。ゲームⅠで使用するボールはソフトバレーボール（100g）とした。これは、ボール操作が容易であり、ボールに対する恐怖心を緩和し、全ての生徒がボールをつなぎ攻防の楽しさを味わうことができるようにするためである。コートはバドミントンコートを使用するため、人数は1チーム4人とした。これは、コートの広さを狭くすることで、ボールをつなぎやすくするためである。ローテーションは、得点・失点にかかわらず、1点ごとに両チームとも行った。これは、一人一人がボールに触れる機会を多くし、全ての生徒がスパイクで相手コートに返す楽しさを味わうことができるようにするためである。

触球のルールに関して、必ず3回で相手コートに返球することとした。また、授業ごとにルールを変容させ、レシーブをキャッチにしたり、トスをキャッチ後に投げ上げで行わせたりすることで、生徒が課題を見付けることができるようにした。また、ゲームⅠは、第1時の試しのゲーム、第2時～第6時の授業の始めに位置付けた【資料7】。










**【資料7: ゲームⅠのルール】**

《ゲームⅠ》

<p><b>【ボール】</b></p>  <p>ソフトバレーボール（100g）</p>	<p><b>【コート】</b></p>  <p>バドミントンコート</p>	<p><b>【人数・ローテーション】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・1チーム4人</li> <li>・1点ごとに時計回りで行う</li> </ul>
--	--	---

**【触球】**

- ・必ず3回で返す
- ・方法は以下のA～Cの通り

 キャッチ	 キャッチ	 スパイク	…A
 レシーブ	 キャッチ	 スパイク	…B
 キャッチ	 トス	 スパイク	…C

← ボールの動き




(2) ゲームⅡ

ゲームⅠで使用するボールをレッスンバレーボールに変えたゲームのことである。ゲームⅡは、課題解決に向けて練習してきた成果や動きの高まりを実感することをねらいとした。そのため、第2時～第6時の授業の最後に位置付けた【資料8】。

**【資料8：ゲームⅡのルール】**

**《ゲームⅡ》**

【ボール】



レッスンバレーボール

※【コート】【人数・ローテーション】【触球】については、ゲームⅠと同様

(3) ゲームⅢ

レッスンバレーボールを使ったバレーボールコートで行うゲームのことである。バレーボールコートを使用するため、人数は1チーム6人とした。ゲームⅢは、コートが広くなり、ネットが高くなることで、第2時～第6時で高めてきたレシーブ・トス・スパイクのボール操作に関する動きをより高めること、また人数が多くなることで、仲間の動きに合わせて動くことやプレイの判断を高めることをねらいとした。そのため、第7時～第13時の授業の最後に位置付けた【資料9】。

ローテーションのルールについて、セッターはローテーションせずに固定しても良いこととし、生徒に選択させた。これは、セッターをローテーションさせず、ネット際に置くことで、レシーブを返す位置が明確になり、三段攻撃を成功させやすくなると考えたためである。

**【資料9：ゲームⅢのルール】**

**《ゲームⅢ》**

【ボール】



レッスンバレーボール

【人数・ローテーション】

- ・1チーム6人
- ・セッターは固定してもよい
- ・セッターを固定する場合は、セッター以外の5人が正式ルールと同様にローテーションする



セッター

← 生徒の動き

【コート】



バレーボールコート

【触球】

- ・方法は以下のD～Eとする

必ず3回で返し、ワンバウンドOK…D

必ず3回で返す……………E

(4) ゲームⅣ

ゲームⅢにおける、触球に関するルールを「3回以内で返球（正式なルール）」に変えたゲームのことであり、本研究における単元教材である。これは、単元を通した動きの高まりを実感することをねらいとし、第14時～第16時のリーグ戦に位置付けた【資料10】。また、リーグ戦は、

ゲームⅣのルールに加え、「15点の3セットマッチ」「3セット目は8点先取」「サーブはエンドラインより2m前から打ってよい」というルールの下に行った。

また、【資料6】に示す課題を生徒が見付けることができるようにするために、ゲームⅠとゲームⅢを触球に関するルールを変容させながら授業ごとに位置付ける。

以上のことから、上記の1生徒の課題意識がつながる単元構成と2生徒の課題意識がつながる教材化の内容を整理すると、【資料11】のように示すことができる。

**【資料10：ゲームⅣのルール】**

**《ゲームⅣ》**

【触球】 \_\_\_\_\_

3回以内で返球（正式ルール）……F

※【ボール】【コート】【人数・ローテーション】については、ゲームⅢと同様

**【資料11：単元構造図(教材あり)】**

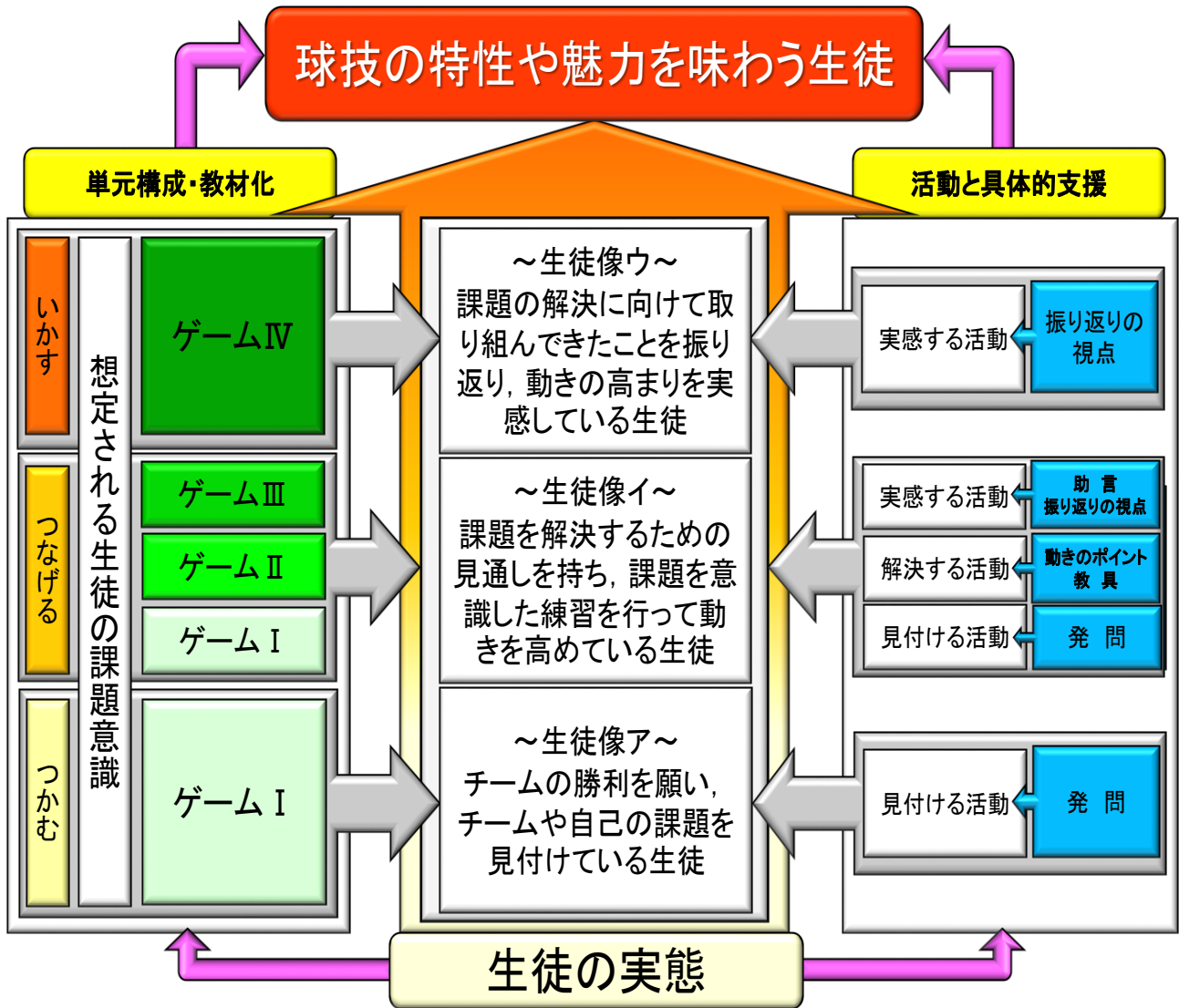
段階 時間	つかむ	つなげる											いかす				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
0	<b>準備運動・出席確認・学習内容の確認</b>																
10	オリエンテーション	ゲームⅠB	ゲームⅠC	ゲームⅠC	ゲームⅠA	ゲームⅠA	ゲームⅢD	チーム別課題練習				チーム別練習					
20	ゲームⅠA	レシーブ	トス		スパイク		サーブレシーブ		チーム別課題練習				審判法	ゲームⅣ			
30							ゲームⅢD	ゲームⅢE									
40		ゲームⅡB	ゲームⅡC	ゲームⅡC	ゲームⅡA	ゲームⅡA											
50	<b>話し合い活動・まとめ・次時の予告</b>																
生徒の課題意識	今のチームや自分	→														チームの勝利	
		レシーブでねらった方向にボールを上げられるようになりたい	正面にトスを上げられるようになりたい	スパイクを打ちやすいトスを上げられるようになりたい	ボールをミートできるようにになりたい	助走をつけてスパイクを打てるようになりたい	サーブレシーブでセッターにボールを返せるようになりたい	声掛けをしてサーブレシーブで離れ合いをしないようになりたい	リーグ戦で優勝するためにチームの課題を選んで解決したい								
学習活動に即した評価規準	①																
	②			→													
	③																
	①																
	②																
	③																
	①																
	②				→												
	③																
	④																
	①																
	②																
③																	
評価の機会	③			②													
			①		②												
			①	①													
			①														

### 3 生徒の課題意識がつながる活動と具体的支援（着眼点Ⅲ）

生徒がゲームで勝ちたいと願い、自ら課題を見付けて解決し、動きの高まりを実感する過程が繰り返され、P. 3で述べたように、球技の特性や魅力を味わう生徒の姿アイウに迫ることができるように活動と具体的な支援を工夫する。具体的には、以下のように各段階に活動と具体的支援を位置付ける。

段階	学習活動と内容	具体的な支援	目指す生徒像
つかむ	①「見付ける活動」 実際にゲームをやってみた後、単元の目標を持つために教師とゲームを振り返る交流活動。	①ゲームを振り返り、生徒の願いを引き出す「発問」	ア
つなげる	①「見付ける活動」 実際にゲームをやってみた後、本時の課題を見付けるためにチームでゲームを振り返る交流活動。	②ゲームを振り返り、課題を焦点化する「発問」	ア
	②「解決する活動」 課題を解決するための見通しを持ち、課題を意識した練習に取り組み、動きを高める活動。	③解決の見通しを持つための「動きのポイント」 ④動きのポイントを意識したり、自分や他者の動きを視覚的に確認したりすることができる「教具」	イ
	③「実感する活動」 練習で高めた動きを意識し、実際にゲームをやってみた後、チームで振り返りを行い、動きの高まりを実感する交流活動。	⑤解決に向けた練習で取り組んだことをゲームで意識して行う「助言」 ⑥ゲームを振り返り、動きの高まりをチームで実感する「振り返りの視点」	ウ
いかす	③「実感する活動」 単元を通して高めた動きを意識し、実際にゲームをやってみた後、チームで振り返りを行い、動きの高まりを実感する交流活動。	⑥ゲームを振り返り、動きの高まりをチームで実感する「振り返りの視点」	ウ

4 研究構想図



5 仮説実証の方途

仮説の着眼点Ⅰ「指導内容を『生徒の課題意識がつながる』という視点から分析・整理し、単元を構成したこと」の有効性については、「つかむ」「つなげる」「いかす」の各段階における、生徒の自己評価の推移をもとに、生徒の課題意識のつながりについて分析する。

仮説の着眼点Ⅱ「生徒の課題意識がつながるように教材化したこと」の有効性については、次の2点から実証していく。1点目は、単元終了時の生徒の感想から、生徒が教材に対して好感を持って取り組んでいた内容の記述が見られたかを分析する。2点目は、単元を通しての動きの高まりについて、単元導入時から単元終了時までの動きの高まりをもとに教師分析で行う。

更に着眼点Ⅲについては、次頁のようにして、その有効性を実証する。また、目指す生徒アイウの姿が具現化できているかという点については、各段階考察の中で分析し、実証していく。

段階	学習活動	具体的支援	実証の方法	評価の観点
つかむ	①	①	調査1) 「つかむ」段階終了後の生徒の学習カードの記述を分析	○勝ちたいという願いを持ち、得点を取り合うために「～ができるようになりたい」という内容の記述が見られるか。
つなげる	①	②	調査2) 話し合いでの生徒の発言及び授業後の自己評価を分析	○「～ができるようになるために、～できるように練習しよう」等の発言が見られるか。 ○「チームや自分の課題を見付けることができましたか」という質問に、「とてもできた」「まあまあできた」と答えた生徒がどれだけいるか。
	②	③ ④	調査3) 課題を解決するための練習の様相及び授業後の自己評価を分析	○「動きのポイント」を意識して「教具」を有効活用しながら練習を行っているか。 ○「課題を解決するために、何回も練習することができましたか」という質問に、「とてもできた」「まあまあできた」と答えた生徒がどれだけいるか。
	③	⑤ ⑥	調査4) 授業後の生徒の自己評価及び感想の記述を分析	○「今までできなかったことができるようになりましたか」という質問に、「とてもできた」「まあまあできた」と答えた生徒がどれだけいるか。 ○「～ができるようになった」「～が上手になった」というようなチームや自分の動きの高まりを自覚した内容の記述が見られるか。
いかす	③	⑥	調査5) 「いかす」段階終了後の生徒の感想の記述を分析	○単元を通して「～ができるようになった」「～が上手になった」というようなチームや自分の動きの高まりを自覚した内容の記述が見られるか。



## VI 研究の実際と考察

【実証例】全16時間（平成27年9月11日～11月27日）

福岡県立小倉南高等学校 第2学年1組・6組（女子）

### 1 単元名「【E 球技】 イ ネット型（バレーボール）」

### 2 目標

- (1) バレーボールの学習に主体的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする事、互いに助け合い高め合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。（関心・意欲・態度）
- (2) チームや自己の課題に応じた運動を継続するための取り組み方を工夫することができるようにする。（思考・判断）
- (3) 勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、作戦や状況に応じたボール操作や連携した動きによって、空間を作り出すなどの攻防を展開することができるようにする。（運動の技能）
- (4) 技術などの名称や行い方、課題解決の方法、審判の仕方などを理解することができるようにする。（知識・理解）

### 3 学習指導の実際と考察

**つかむ段階**（1／16）

**ねらい（目指す生徒）**

ア 試しのゲームを通して、攻防を展開し勝敗を競い合う楽しさや喜びを味わうとともに、チームの勝利に貢献するために得点を取り合うことができるようになりたいと願い、単元を通したチームや自分の目標を持つことができている生徒

**手立て**

○実際にゲームをやってみた後、単元の目標を持つために教師とゲームを振り返り、全体交流をする「見付ける活動」

①ゲームを振り返り、生徒の願いを引き出す「発問」

**生徒の活動の様子と教師の支援**

まず初めに、バドミントンコートで、ソフトバレーボールを使い、「1球目をキャッチして、2球目をキャッチして投げ上げ、3球目をスパイクする」というルールを提示して、ゲームIAを行わせた。

ゲームでは、初めはルールやボールに慣れず、戸惑っている生徒が多く、ボールをキャッチすることができなかつたり、チーム内でボールを譲り合ってボールを落としたりする様子が見られた。しかし、時間が経ち、ルールやボールに慣れてくると、自然とチーム内で「キャッチ、キャッチ、スパイク」という声掛けが始まり、ボールをキャッチして欲しい生徒やスパイクを打って欲しい生徒の名前をチーム内で呼び合う声も聞こえるようになった。更には、【資料12】のようにボールをつなぎ、多くの生徒がスパイクで相手コートに返すことができていた。また、得点が決まると自然と拍手が起こり、特にスパイクで得点が決まった後には【資料13】のようにハイタッチをしてチーム内で喜び合う姿も見られるようになった。

【資料 12：スパイクで相手コートに返している生徒】



【資料 13：喜び合う生徒】



ゲーム後、教師が「試しのゲームは楽しかったか」と聞くと、多くの生徒は「楽しかった」と答えたため、教師が「どんなことが楽しかったか」と聞くと、生徒はc1「ゲームで初めてスパイクを打って得点できたこと」やc2「チームでボールをつなぎ、ゲームに勝ったこと」などと答えた。そこで、教師が「チームに貢献し、ゲームに勝つことができた時に最も楽しさを感じているみたいだね。今後、もっと楽しさを味わうためには、どんなことができるようになればいいか」と聞くと、生徒は「スパイク」「レシーブ」などと答えたため、教師が「相手コートから返ってきたボールをレシーブで拾い、トス、スパイクとチームのみんなですつないで得点できればもっと楽しめそうだね」と言うと生徒は大きくうなずいていた。

授業後の生徒の感想には、【資料 14】のように「ボールをつないで三段攻撃ができるようになりたい」「スパイクが打てるようになりたい」などの内容の記述が見られた。

【資料 14：生徒の授業後の学習カードの記述】

三段攻撃ができるようになる。  
そこから強くなる。

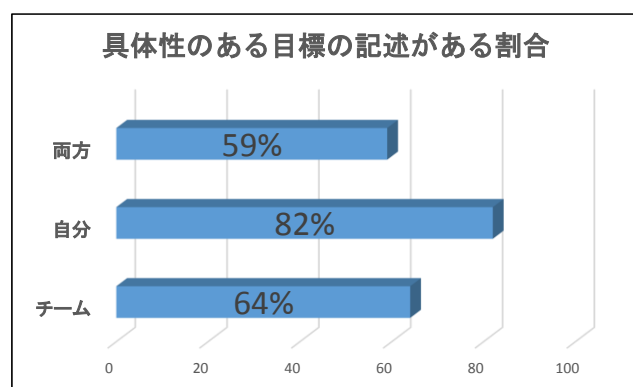
ボールをコントロールできるようにする。  
スパイクを打てるようにする。  
サーブを確実に入れるようにする。

## 考察

ゲーム I A では、【資料 12】【資料 13】のような姿やゲーム後に C 1・C 2 のような発言が多く見られたことから、実際にゲームをやることで、勝敗を競い合うために得点を取り合う楽しさや喜びを味わわせることができたと考える。しかも、【資料 14】の生徒の感想の下線部のように、勝敗を競い合うための具体的な目標を持つことができていると考えられる。また、【資料 15】のように 64% の生徒がチームの目標を、82% の生徒が自分の目標を、59% の生徒が両方記入していることが見受けられた。

以上のことから、実際にゲームをやってみた後、教師とゲームを振り返り交流する中で生徒の願いを引き出す発問をしたことは、目指す生徒 A に迫る上で有効であったと考える。

【資料 15：学習カードの記述に具体性のある目標の記述がある割合】



## つなげる段階 (2 / 16 ~ 13 / 16)

### ねらい (目指す生徒)

- ア ゲームを通して、得点を取り合うために必要なチームや自分の課題を見付けている生徒
- イ 見付けた課題を解決するために、見通しを持ち、課題を意識した練習をして動きを高めている生徒
- ウ 練習で取り組んだことを意識してゲームを行い、チームで交流して振り返る中で、動きの高まりを実感している生徒

### 手立て

- 実際にゲームをやってみた後、本時の課題を見付けるためにチームでゲームを振り返り交流する「見付ける活動」
- ②ゲームを振り返り、課題を焦点化する「発問」
- 課題を解決するための見通しを持ち、課題を意識した練習に取り組み、動きを高める「解決する活動」
- ③解決の見通しを持つための「動きのポイント」
- ④動きのポイントを意識したり、自分や他者の動きを視覚的に確認したりすることができる「教具」
- 練習で高めた動きを意識し、実際にゲームをやってみた後、チームで交流して振り返り、動きの高まりを「実感する活動」
- ⑤解決に向けた練習で取り組んだことをゲームで意識して行う「助言」
- ⑥ゲームを振り返り、動きの高まりをチームで実感する「振り返りの視点」

### 生徒の活動の様子と教師の支援

#### 第2時

初めに、「1球目はレシーブして、2球目をキャッチして投げ上げ、3球目をスパイクする」というルールを提示してゲームIBを行わせ、「見付ける活動」に取り組みさせていった。ゲームでは、ボールの落下点を予測して動くことや面を作ってレシーブすることができない生徒が多く見受けられた。

ゲーム終了後、教師が「ゲームで勝つためには何が必要か」と聞くと、生徒は「スパイクで得点を取ること」と答えた。そこで、教師が「スパイクで得点を取るためには何が必要か」と聞き、チームで話し合いを行わせた。その結果、どのチームからも○「まず相手コートから返ってきたボールをレシーブで上げて、トス・スパイクとつなぐことが大切だ」と答えたため、全体で「レシーブでねらった方向にボールを返す」という課題を作った。その後、「解決する活動」に取り組みさせていった。

初めに、教師がPower Pointを使い、プロジェクターでホワイトボードに画像を映しながらレシーブのポイント(①膝を曲げて前傾姿勢をとること、②ボールの落下点到素早く入ること、③両肘を締めて面を作ること、④曲げた膝を伸ばしながらボールを送り出すこと)を説明し、練習を行わせた。練習で使用するボールは、ソフトバレーボール若しくはレッスンバレーボールとした。また、タブレット端末をチームごとに用意し、自分たちの動きを撮影して動きのポイントが押さえられているかどうかを確認したり、動きの変容を確認したりできるようにした。また、タブレット端末には例示動画を事前に入れておき、必要に応じて例示動画を参考にしながら練習することができるようにした。

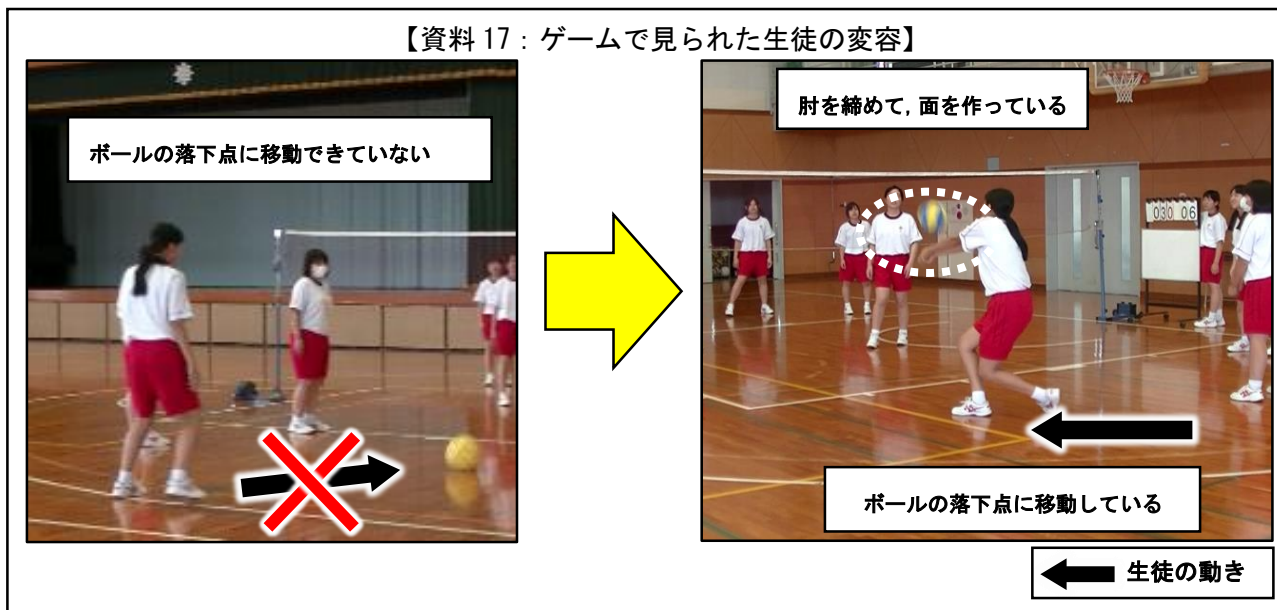
練習は、チーム内で2～3人組を作り、一方がもう一方に下からボールを投げ、レシーブで返す「対人レシーブ」と、ボールを投げるリーダーを決め、残りの生徒が隊列を作り、順番にレシーブしてリーダーにボールを返す「隊列レシーブ」を行った。練習では、肘を締めて面を作ることを意識しながらレシーブしていたが、腕を振ってボールを返していたため、ボールが面の中心に当たらず、相手にボールを返すことができていない生徒が多かった。しかし、徐々に腕を振るのではなく、下半身のバネを使いながらボールを送り出している姿が見られるようになった。また、【資料16】のように、タブレット端末で撮影した動画でフォームを確認しながら練習しているチームも見られた。

【資料16：タブレット端末を活用している生徒】



練習後、「実感する活動」に取り組みさせていった。ゲームを行う前に「もう一度レシーブのポイントを思い浮かべ、チーム内で互いに確認し合おう」と助言し、ゲームⅡBを行わせた。ゲームでは、【資料17】のように、足を動かしてボールの落下点に入ってレシーブしている姿や肘を締めて面を作ってレシーブしている姿を見ることができた。

【資料17：ゲームで見られた生徒の変容】



ゲーム終了後、チームごとにゲームを振り返る交流を行った。振り返りの際、教師が「レシーブでねらった方向にボールを返すことができたか。できた人は何を意識して練習にどのように取り組んだことが良かったのか」を振り返るよう視点を与えた。すると、各チーム【資料18】のような話合いが行われ、レシーブの動きの高まりを実感していることが窺えた。

【資料18：ゲーム後の振り返りの様子】



授業後の生徒の感想では、【資料19】のようにレシーブの動きの高まりを実感した内容の記述が見られた。



【資料 19：授業後の生徒の学習カードの記述】

レシーブをセッターにきちんとあげることをやりました！！  
試合も、レシーブを積極的にやっていく感じだとおもわれそうです！！

第3時

初めに、「1球目はキャッチして、2球目はトスを上げ、3球目はスパイクする」というルールを提示してゲームⅠCを行わせ、「見付ける活動」に取り組ませていった。

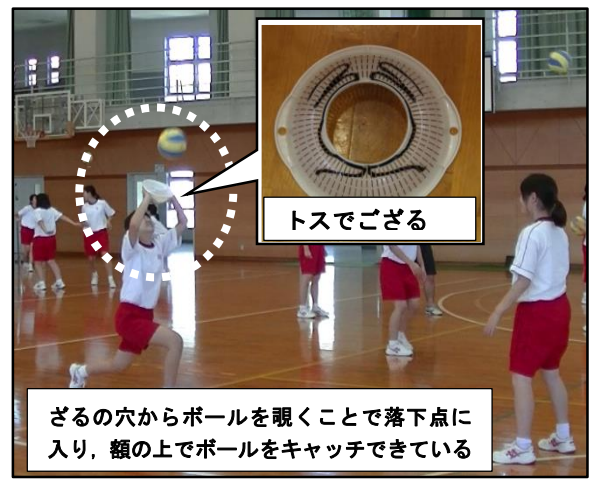
ゲームでは、ソフトバレーボールを使用したため、簡単にトスを上げているように見受けられたが、手の動きだけでトスを上げていたり、どこに上げるべきかわからず、ただ上げたりしている姿が見受けられた。

ゲーム終了後、教師が「スパイクで得点を重ねるためには、どのようなことが必要か」と聞き、チームで話し合いを行わせた。その結果、どのチームも「トスを上げることができるようになれば、スパイクにつなげることができそう」と答えた。そこで、「チームの勝利のために、正面にトスを上げることができるようになる」という本時の課題を作り、「解決する活動」に取り組ませていった。まず、オーバーハンドパスのポイント（①肘を軽く曲げ、両手を上げながらボールの落下点に入ること、②膝や肘のクッションを柔らかく使ってボールを受けること、③手首のスナップと肘や膝を伸ばしながら、ボールを前へ送り出すこと）をホワイトボードに板書し、教師が説明しながら全体で確認し、練習を行わせた。

初めに、チーム内で2～3人組を作り、一人が相手の人から投げられたボールを、オーバーハンドパスの手の形で額の上でボールをキャッチする練習をした。その際、ボールの落下点に入り、額の上でボールをキャッチすることができるようにするために、教師が作成した教具「トスでござる」を活用した【資料 20】。その後、ボールを投げるリーダーを決め、残りの生徒が隊列を作り、順番にオーバーハンドパスでリーダーにボールを返す「隊列トス」を行った。この練習では、ボールを正面に投げるだけでなく、左右に投げることで移動してボールの落下点に入ることができるようにした。また、前時同様にタブレット端末も活用させるようにしていった。練習後、「実感する活動」に取り組ませていった。その際、教師が「ござるを使っているイメージを忘れずにトスを上げてみよう」と助言し、ゲームⅡCを行わせた。

ゲームでは、【資料 21】のように、練習で取り組んだことを意識しながら、トスからスパイクにつなげることができていた。

【資料 20：教具を使った練習の様子】



【資料 21：正面にトスを上げる生徒】





ゲーム終了後、チームごとにゲームを振り返る交流を行った。振り返りの際、教師が「正面にトスを上げることができたか。できた人は何を意識して練習にどのように取り組んだことが良かったのか」を振り返るよう視点を与えた。すると、各チームc6、「トスは苦手だったけど、『トスでござる』を使いながらポイントを意識して練習できたからゲームに生かせた」というような意見が聞かれた。

また、授業後の感想からも【資料22】のようなトスの動きの高まりを実感している内容の記述が多く見られた。

【資料22：授業後の生徒の学習カードの記述】

トスの位置がツツボつがめえ。いつかよりうまくできた  
アタもかたいボール

第4時

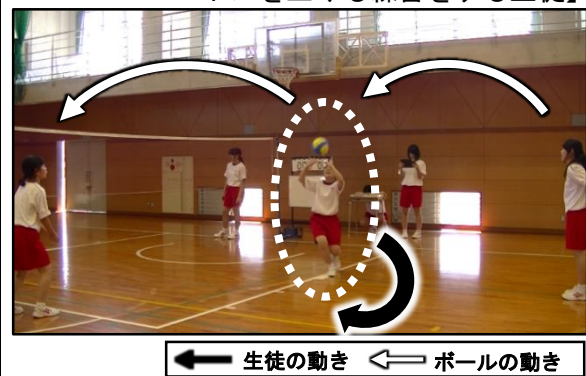
初めに、前時同様のルールを提示してゲームⅠCを行わせ、「見付ける活動」に取り組ませていった。

ゲームでは、前時に高めた動きを生かして取り組んでいたが、トスがネットから遠くに上げられ、スパイクがネットにかかる場面が多く見られた。ゲーム終了後、教師が「どのようなトスがスパイクを打ちやすいか。またスパイクを打ちやすいトスを上げるためにはどのような動きが必要か」と聞き、チームで話し合いを行わせた。その結果、どのチームもc7、「ネット付近に上がったトス」と答えため、「スパイクを打ちやすいトスを上げることができるようになる」という課題を作り、「解決する活動」に取り組ませていった。

まず、トスのポイント（①コートの後方から返ってきたボールに対して落下点に入る際、体の向きを変えながら入ることを）を教師が模範を見せながら生徒に説明した。その後、チームごとに分かれて練習した。

練習では、【資料23】のように、コートの後方から投げられたボールに対して、素早くスパイクの方  
向に体を向けながら落下点に入り、肘や膝を伸ばしながらボールを送り出す練習を中心に行った。また、ボールの落下点に入り、額の上でボールをキャッチすることに難さを感じている生徒には、教具「トスでござる」を使わせることで落下点に入ることを意識させ、額の上でキャッチする感覚を身に付けさせた。また、タブレットで撮影した動画をチームごとに確認し、ポイントを確認し合う様子が見られた。

【資料23：体の向きを変えながらトスを上げる練習をする生徒】

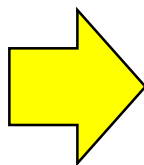


練習後、「実感する活動」に取り組ませていった。その際、教師が「レシーブが上がったら、素早く落下点を予測して動くために構えよう」と助言し、ゲームⅡCを行わせた。ゲームでは、【資料24】のような姿が多く見られた。

【資料 24：落下点に入り、体の向きを変えてトスを上げる生徒（前時との比較）】



第3時までのコートの後方から返ってきたボールに対して、正対してトスを上げている生徒



第4時の、ネットに近く、スパイカーが打ちやすいトスを上げるために、体の向きを変えてトスを上げている生徒

← ボールの動き

ゲーム終了後、チームごとにゲームを振り返る交流を行った。振り返りの際、教師が「スパイクを打ちやすいトスを上げることができたか。前時のトスと比べてどんなポイントを意識したか」を振り返るよう視点を与えた。すると、各チームc8「スパイクを打ちやすいトスを上げることができた」やc9「落下点に入る時、トスを上げたい方向につま先を向けるよう意識した」というような意見が聞かれた。

また、授業後の感想では、【資料 25】のようにトスの動きの高まりを実感している内容の記述が見られた。

【資料 25：授業後の生徒の学習カードの記述】

前に比べてトスが打てるようになったと感じました！  
でも手はまだまだもっと頑張らなきゃ！  
それでいっか三段ジャンプが打てるようになったと思います！

第5時

初めに、「1球目はキャッチして、2球目はキャッチから投げ上げ、3球目はスパイクする」「ゲームの開始はサーブからではなく、コートの後方からセッターにボールを投げ、セッターが上げたトスをアタックすることでゲームを開始する」というルールを提示してゲームIAを行わせ、「見付ける活動」に取り組みせていった。

ゲームでは、肘が下がった状態でボールを打っていたり、ボールを手でミートできていなかったりする生徒の様子があった。

ゲーム終了後、教師が「スパイクを打って相手コートに入れることができたか」と聞くと、4分の1の生徒しか手が挙がらなかった。そこで、教師が「スパイクを打って相手コートにボールを入れるために必要なことは何か」と聞き、チームで話し合いを行わせた。すると、c10「手でボールをミートすることが必要」という意見が多かったため、「手でボールをミートできるようになる」という課題を作り、「解決する活動」に取り組みせていった。

まず、スパイクのポイント（①打ち手の肘を高く引き上げてボールを呼び込むこと、②肩よりも前の最も高い位置でボールを捉えること、③ボールの中心を捉え、手首のスナップをきかせて打つこと）を教師が模範を見せながら説明した。その後、【資料 26】のように1人での壁打ちから始め、自分で投げ上げたボールを打つ、2人1組で投げてもらったボールを打つという順番で練習を行った。そして、ボールを手で打つ感覚がある程度分かったところで、バドミントンコートに入り、投げ上げられたボールにタイミングを合わせてその場でジャンプし、ネットよりも高い位置で打つ練習を行った。

【資料 26：スパイクの練習の様子】



練習後、「実感する活動」に取り組ませていった。その際、教師が「ボールの真下に入りすぎず、斜め前でボールを打つことを意識しよう」と助言し、ゲームⅡAを行わせた。ゲームでは、セッターから投げ上げられたトスを力強く打ち、スパイクで得点を決めているチームが多く見られた。

ゲーム終了後、チームごとにゲームを振り返る交流を行った。振り返りの際、教師が「ボールを手でミートしてスパイクを打つことができたか。そのためには、どんなポイントを意識することが大切か」を振り返るよう視点を与えた。すると、各チームc11「手を後ろにしっかりと引くとボールをミートでき強いスパイクを打つことができた」というような意見が聞かれた。

授業後の感想では、【資料 27】のようにスパイクの動きの高まりを実感している内容の記述が見られた。

【資料 27：授業後の生徒の学習カードの記述】

スパイクのこの高さから打つのが好き。  
 毎試合は均しく出来るが不安だ。でも上手く打てると思う。  
 次回はもっと上手く出来るように頑張りたい。

第6時

初めに、前時の学習カードの感想に「もっと力強いスパイクを打てるようになりたい」という記述が見られたため、「強いスパイクを打つことを意識してみよう」と言い、前時同様のルールを提示してゲームⅠAを行わせ、「見付ける活動」に取り組ませていった。

ゲームでは、手を強く振ることを意識して打とうとするあまり、力が入りすぎて上手くボールをミートできていない生徒が多く見られた。

ゲーム後、教師が「相手コートに強いスパイクを入れるためにはどうすればよいか」と聞き、チームで話し合いを行わせた。その結果、生徒はc12「もっと高い位置からボールを相手コートに向かって叩きつけばよい」やc13「助走をつけてジャンプして打てばよい」と答えたため、「助走をつけてスパイクを打つことができるようになる」という課題を作り、「解決する活動」に取り組ませていった。

まず、助走のポイント（①右打ちの場合は、左・右・左の順に足を着くこと、②右足を踏み込みながら両腕を後方に振ること、③三步目の左足は、かかとを前に出して接地すること、④三步目の踏み込み後、両腕の引き上げを使って真上へ跳ぶこと）について、教師が説明しながら、一斉にその場で動いて確認し、チームごとに練習に取り組んだ。



初めに、【資料 28】のように、チームごとに紐でつるした風船を助走から踏み切ってジャンプし、打つ練習をした。風船の高さは三段階準備し、自分に合った高さで練習できるようにした。また、助走の仕方を確認しながらできるように踏み切りの1歩前から、足を設置する場所にケンステップを置いた。練習では、助走の仕方を確認するとともに強く踏み切って、できるだけ高い位置で風船を打とうとする姿が見られた。

次に、コートに入りネットを使って、投げ上げられたボールに対して助走をつけてジャンプし、タイミングを合わせてネットよりも高い位置で打つ練習を行った。

練習後、「実感する活動」に取り組ませていった。その際、教師が「助走の距離が長くないように、練習通り3歩で打ってみよう」と助言し、ゲームⅡAを行わせた。

ゲームでは、助走から踏み切ってジャンプし、力強いスパイクを打っている様子が見られたり、スパイクが決まると満面の笑みを浮かべたりしている生徒の様子が見られた【資料 29】。

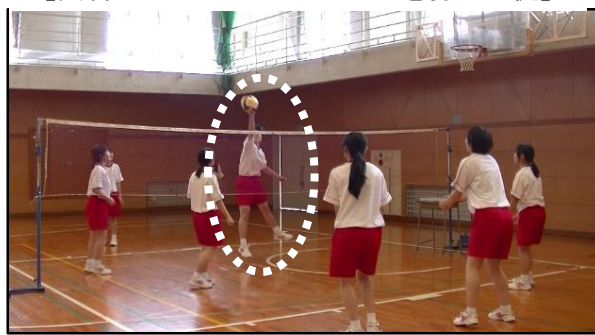
ゲーム終了後、チームごとにゲームを振り返る交流を行った。振り返りの際、教師が「助走をつけてスパイクを打つことができたか。そのためには、どんなポイントを意識することが大切か」を振り返るよう視点を与えた。すると、各チームc14「強く踏み切ることで高くジャンプでき、力強くスパイクを打つことができた」やc15「トスにタイミングを合わせて助走すること」というような意見が聞かれた。

授業後の感想では、【資料 30】のように、スパイクの動きの高まりを実感している内容の記述が見られた。

【資料 28：助走をつけたスパイクの練習の様子】



【資料 29：ゲームでスパイクを打つ生徒】



【資料 30：授業後の生徒の学習カードの記述】

今日は、スパイクが決まる回数が増えたので良かったです。  
三段攻撃も決まって、楽しかったです。次は、もっと量を増やして  
ジャンプももっと高いところで打つたいです。

#### 第7時

初めに、「相手コートへは必ず3回で返球し、サーブレシーブ以外はワンバウンドしたボールをつないでもよい」というルールを提示して、ゲームⅢDを行わせ、「見付ける活動」に取り組ませていった。

ゲームでは、【資料 31】のように人数が増えたことやコートが広がったことから、レシーブがつかず、自分が意図している方向とは全く別方向にはじいたり、1回で相手コートに返したりする様子や誰がボールを捕りに行けばよいのか戸惑う様子が多く見受けられた。また、サーブレシーブがセッター

一になかなか返らず、三段攻撃により得点する場面はあまり見られなかった。

ゲーム後、生徒に「前時までできていたことが上手くできなかったのはなぜだろうか」と聞くと、生徒は「コートが広くなったから」「人数が増えてチーム内での連携が上手くいかなかった」と答えた。そして、教師が「6人制のバレーボールで三段攻撃を成功させ、



得点を取り合ってゲームで勝つために、チームに必要なことは何か」と聞き、チームで話し合い活動をさせたところ、どのチームからもc15「まずは、今まで以上にポイントを意識して、サーブレシーブでセッターにボールを返すこと」と答えた。そこで、「サーブレシーブでセッターにボールを返すこと」と課題を作り、第8時で「解決する活動」に取り組ませていった。

**第8時**

初めに、教師がレシーブのポイント（①膝を曲げて前傾姿勢をとること、②ボールの落下点に素早く入ること、③両肘を締めて面を作ること、④曲げた膝を伸ばしながらボールを送り出すこと）をホワイトボードに板書したり、写真を貼ったりして全体で確認した。

その後、チームごとにサーブレシーブの練習を行った。練習では、【資料 32】のようにサーブレシーブをする生徒以外にタブレットで動画を撮影する役割、チームの仲間にアドバイスをする役割を作り、ローテーションしながら練習を行った。練習後、「実感する活動」に取り組ませていった。その際、教師が「落下点に素早く移動するために、まずは構えて最初の動き出しを意識しよう」と助言し、ゲームⅢDを提示して行わせた。



ゲームでは、前時には見られなかった、サーブの落下点に入り、レシーブをセッターに返してトス、スパイクというボールをつないで攻撃している様子が見られた。

ゲーム終了後、チームごとにゲームを振り返る交流を行った。振り返りの際、教師が「前時のゲームと比べて、サーブレシーブをセッターに返すことができたか。また、コートが広くなり人数が増えることで、4人制のバドミントンコートでのゲームに比べて、特にどんなことを意識しないといけないか」を振り返るよう視点を与えた。すると、【資料 33】





のような意見が聞かれた。

授業後の感想では、【資料 34】のようなサーブレシーブの動きの高まりを実感している内容の記述が、多くの生徒に見られた。

### 第9時

初めに、教師が「隣同士で並んでいる人との間や前後に並んでいる人との間に落ちるボールはレシーブできていたか」と聞くと、生徒は「譲り合ってしまった」と答えた。そこで、教師が「どうすればレシーブしてセッターに戻すことができるようになるか」と聞き、「見付ける活動」に取り組みさせていった。チームでの交流後、【資料 35】のような意見が出たため、本時の課題を「声掛けをして、サーブレシーブで譲り合いをしない」と作り、「解決する活動」に取り組みさせていった。

まず、「課題を解決するためにチームに必要なこと」について話し合わせ、チームで共有した後、課題を解決するための練習を行った。練習内容は、事前にチームのキャプテンやバレー部の生徒を中心にチームで考えた内容を行った。また、これまで使った教具やタブレット端末を必要に応じて自由に使えるようにした。練習では、どの班も3人1組でサーブレシーブをセッターに戻す練習をしていた。練習後、「実感する活動」に取り組みさせていった。その際、教師が「サーブに素早く反応するために大切なことを意識してみよう」と助言し、前時と同様のルールを提示して、ゲームⅢDを行わせた。

ゲームでは、【資料 36】のように、互いに声を掛け合ってレシーブでボールをつなぐ姿が見られ、三段攻撃により得点を重ねる場面が前時よりも多く見受けられた。

ゲーム終了後、教師が「課題を解決するために、チームでどのようなことを意識して練習に取り組み、成果はどうだったか」を振り返るよう視点を与え、交流させた。

授業後の感想では、【資料 37】のようなサーブレシーブの動きの高まりを実感している記述が多く見られた。

【資料 34：授業後の生徒の学習カードの記述】

レシーブがバレーの前よりうまくなった。

【資料 35：話し合いの様子】

c18 相手の動きを見ながら自分も動こう！

c17 声を掛け合って、誰がとるのかをわかるようにしましょう！

【資料 36：ゲームⅢDの様子】

ここまで持ってきて！

は〜い！

任したよ！

【資料 37：授業後の生徒の学習カードの記述】

チームのみんなが声を出そうにしよう。レシーブがうまくなった。正確率も上がった。  
たのび、これから頑張ります。

## 第10時

初めに、教師が「第14時から始まるリーグ戦で、これまで取り組んできたことを発揮して優勝するために、チームの状況に応じた課題を自分たちで選び、練習し解決していこう」と助言し、「見付ける活動」に取り組ませていった。

まず、チームで交流させ、チームの課題を明確にさせた。その結果、1班はc19「レシーブしたボールをセッターにちゃんと返す」、2班はc20「セッターがアタッカーに打ちやすいボールを上げる」、3班はc21「セッターが高くふわっとしたトスを上げる」、4班はc22「セッターがトスを上げやすいようなふわっとしたボールをセッターに返す」ことを課題として練習することをそれぞれ確認し、「解決する活動」に取り組ませていった。

練習では、1・2・3班は一人ずつサーブレシーブをセッターに返し、セッターから上げられたトスを打つ練習をしていた。4班は、3人1組でサーブレシーブをセッターに返し、セッターから上げられたトスを打つ練習をしていた。練習では、1班は、他の班に比べてサーブレシーブが苦手であったため、まずはポイントの一つ一つ確認しながらレシーブし、スパイクにつなげていた。2班は、スパイカーが打ちやすいトスをセッターが上げることができるように、できるだけセッターが移動しなくていいようにレシーブの練習をしていた。そのため、レシーブのボールをコントロールするために、サーブレシーブのポイントを今まで以上に意識していた。3班は、セッターがトスを上げやすいように、レシーブで山なりのボールをセッターに返すことを意識して練習していた。4班は、経験者が「面をセッターの方向に向けよう」と声を掛けながら、レシーブする際の面の向きを意識してボールをとらえるよう練習していた。

練習後、「実感する活動」へ取り組ませていった。まず、教師が「チームの課題を解決するために、意識しなければいけないポイントは何か、もう一度確認しよう」と助言し、前時のルールから「ワンバウンドしたボールをつないでもよい」というルールを無くし、ゲームⅢEを行わせた。

ゲームでは、1班は、第1ゲームはなかなかサーブレシーブがセッターに返らずスパイクにつなげることができていなかったが、第2ゲームは第1ゲームに比べて、ボールの落下点に入り正面でレシーブできていたので、セッターにサーブレシーブが返り、スパイクを打つことができていた。2班は、正面にくるボールに対しては徐々にレシーブを上げることができるようになっていたが、移動しながらレシーブする動きに課題があるように感じた。3班は、練習したことを発揮し、山なりのボールをセッターにレシーブで返すことができている、セッターが余裕を持ってトスを上げることができていた。その結果、スパイクで相手コートに返す回数が増えていた。4班は、足を動かしてボールの落下点に素早く入ることができていたため、体と面の向きをセッターに向けてレシーブできていたので、セッターがトスを上げやすいボールを返し、スパイクにつなげることができていた。

授業後の感想では、【資料38】のような内容の記述が見られ、生徒が動きの高まりを実感するとともに、勝敗を競い合う楽しさや喜びを感じていることが窺えた。

### 【資料38：授業後の生徒の学習カードの記述】

少しづつ 打ちやすくなりました  
スパイクをもっと打てるようになりました

試合の私のチームはチームワークが良くて  
2試合ともA勝しました！ もっと上手になりたいです

## 第11時

初めに、教師が「前時のチームの反省を踏まえて、チームに必要なことは何か考えてみよう」と助言し、「見付ける活動」に取り組ませていった。

まず、チームで交流させ、チームの課題を明確にさせた。その結果、1班はc23「構えを意識してスパイクをレシーブできるようになる」、2班はc24「ボールをつながりやすくするため、レシーブを高く上げるようにする」、3班はc25「サーブレシーブの際、守備隊形を少し広めにする」、4班はc26「指示の声を出すことで、誰がボールをとるのか明確にし、ボールをつなぐ」という課題を作り、「解決する活動」に取り組ませていった。

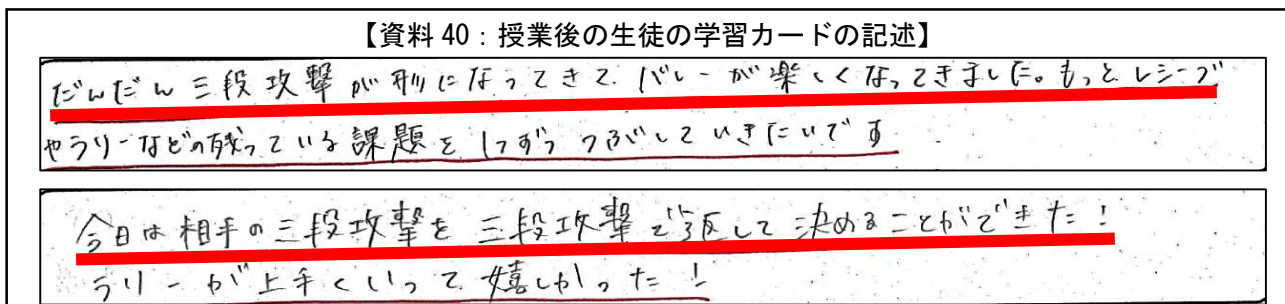
練習では、1班は、一人ずつ上から打たれた強いボールを正面でレシーブし、セッターに返す練習をしていた。2班は、3人組で相手コートから打たれたサーブをレシーブしてセッターへ返し、スパイクにつなげる練習をしていた。3班は5人対5人、4班は4人対4人でそれぞれの課題を意識したゲーム形式の練習をしていた。また、【資料39】のように、練習の中でタブレット端末を活用して動画を撮影し、チームで動きの確認をする様子も見られた。練習後、「実感する活動」へ取り組ませていった。まず、教師が「チームの課題を解決するために、意識しなければいけないポイントは何か、もう一度確認しよう」と助言し、前時と同様のルールを提示し、ゲームⅢEを行わせた。



ゲームでは、1班は、相手のスパイクに対して反応し、面を合わせてレシーブしている姿が見受けられた。2班は、レシーブしたボールを高く上げ、以前よりも3回でつないで相手コートに返すことができていたように見受けられた。3班は、レシーブの隊形を少し広くとることで、隣同士でぶつかることなく、広範囲のボールに対してレシーブできていたように見受けられた。4班は、周囲の生徒が誰にレシーブして欲しいのか常に声を掛けながら行っていた。そのため、レシーブミスがあっても誰がとらなければいけないのかすぐに確認でき、次のプレイに移ることができていた。

ゲーム終了後、教師が「チームの課題を解決することができたかどうか。解決するにあたり、チームに必要なことは何か」を振り返るよう視点を与え、交流させた。

授業後の感想には、【資料40】のように動きの高まりを感じている記述が見られた。





## 第12時

初めに、教師が「前時のチームの反省を踏まえて、チームに必要なことは何か考えてみよう」と助言し、「見付ける活動」に取り組ませていった。

まず、チームで交流させ、チームの課題を明確にさせた。その結果、1班はc27「レシーブしたボールをスパイクまでつなげる」、2班はc28「スパイクを打ちやすいトスを上げること」、3班はc29「レシーブしたボールをスパイクまでつなげる」、4班はc30「前衛は、できるだけ後衛にレシーブを任せ、早めにアタックライン付近に移動し、スパイクを打つ準備をする」という課題を作り、「解決する活動」に取り組ませていった。

練習では、1・2班は4人対4人、3・4班は5人対5人でそれぞれの課題を意識したゲーム形式の練習をしていた。練習後、「実感する活動」へ取り組ませていった。まず、教師が「チームの課題を解決するために、意識しなければいけないポイントは何か、もう一度確認しよう」と助言し、前時と同様のルールを提示し、ゲームⅢEを行わせた。

ゲームでは、1班は、レシーブしたボールがセッターへなかなか返らず、大きく弾いてしまう様子が多く見られた。しかし、セッターへコントロールできた時にはスパイクを打って相手コートへ返すことができていた。2班は、三段攻撃の成功が多くなってきているように見受けられた。特に、セッターがトスを上げ、スパイクにつなげることがスムーズにできるようになっており、ボールのつながりが出てきていた。3班は、レシーブがセッターへ返らず、あまりスパイクにつながっていなかった。また、セッターから上がったトスに対して、誰が打つのが分かっておらず、準備ができていないこともあった。4班は、課題としていたスパイカーの準備ができていたように見受けられた。また、生徒が意欲的に取り組んでいる姿が見受けられた。特に、チームの勝利のために「前、後」「お願い」や「1・2・3」など互いに声を掛け合い、協力してボールをつなごうとする様子が多くなってきていた。

ゲーム終了後、教師が「チームの課題を解決することができたかどうか。解決するにあたり、チームに必要なことは何か」を振り返るよう視点を与え、交流させた。

授業後の感想には、動きの高まりを感じている内容の記述とともに、【資料41】のように、勝敗を競い合う楽しさや喜びを味わい、第14時からのリーグ戦に向けて勝ちたいという気持ちが大きくなってきていることが窺えた。

### 【資料41：授業後の生徒の学習カードの記述】

今回の試合はどれも続いてとても楽しかったです。三段攻撃もとてもできていました。声もとても出ていたので今回も2連勝もできたいと思います。トーナメントでは優勝です。

## 第13時

初めに、教師が「次の時間から始まるリーグ戦に向けて、最も解決すべきチームの課題は何か考えてみよう」と助言し、「見付ける活動」に取り組ませていった。

まず、チームで交流させ、チームの課題を明確にさせた。その結果、1班はc31「チームの連携を強め、ボールをつなぐこと」、2班はc32「チームで連携し、レシーブをセッターに返すこと」、3班はc33「連携を強め、スパイクにつなげることができるようにする」、4班はc34「セッターにレシーブが返らなかった時のカバー」という課題を作り、「解決する活動」に取り組ませていった。

練習では、どのチームも4対4のミニゲームを通して、各チームの課題を意識して練習に取り組んで

いた。また、練習後にリーグ戦に向けて審判（主審・線審）の仕方、スコアのつけ方を教師が全体に説明した後、「実感する活動」へ取り組ませていった。まず、教師が「チームの課題を解決するために、意識しなければいけないポイントは何か、もう一度確認しよう」と助言し、前時と同様のルールを提示し、ゲームⅢEを行わせた。

ゲームでは、ボールをつなごうと必死にボールを追いかける生徒の姿やチーム内で互いに声を掛け合っていて励まし合っている姿が見られた。また、審判や得点、スコアの役割分担を責任を持って取り組んでいた。

ゲーム終了後、教師が「スコアシートを参考にして、三段攻撃がどれくらい成功しているのか。次の時間からのリーグ戦で成果を発揮するためにはどうすればいいのか」を振り返るよう視点を与え、交流させた【資料 42】。



授業後の生徒の感想には、【資料 43】のような内容の記述が多くあり、単元の初めから徐々にゲームで勝ちたいという思いが強くなり、これまでチームで取り組んできたことを発揮し、最後のリーグ戦で優勝してチームで喜びを共有したいという思いが強くなってきていることが見受けられた。

**【資料 43：授業後の生徒の学習カードの記述】**

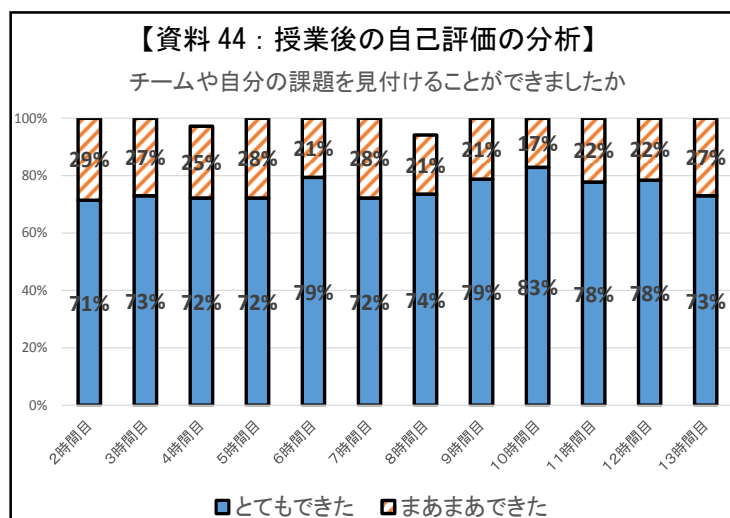
今までの練習の成果もだして、リーグ戦で勝てるようにがんばりたい。

**考察**

ゲーム後に教師が発問したことで、生徒は話し合い活動を行う中で、自ら課題を見付けることができたと考える。それは、教師が話し合いの視点を与えた後の交流活動において、C3～C34のような想定していた課題につながる発言が見られたからである。

また、【資料 44】のように、授業後の自己評価に、チームや自分の課題を見付けることが「とてもできた」「まあまあできた」と答えた生徒が、4時間目は97%、8時間目が95%、それ以外の時間が100%と非常に高い値を示したからである。

以上のことから、ゲーム後、課題を焦点化する「発問」をして、チームで交流する「見付ける活動」をさせたことは、目指す生徒アに迫る上で有効であったと考える。





次に、生徒は課題を解決するために、動きのポイントを意識し、教具を活用しながら課題の解決に取り組めたと考える。それは、【資料 16】【資料 20】【資料 28】【資料 32】【資料 39】のように、チーム又は個人で動きのポイントを意識しながら教具を活用し、課題の解決に向けて取り組んでいる姿が見られたからである。また、【資料 45】のように、授業後の自己評価に、課題を解決するために何回も練習することが「とてもできた」

「まあまあできた」と答えた生徒は、全ての授業において非常に高い値を示したからである。

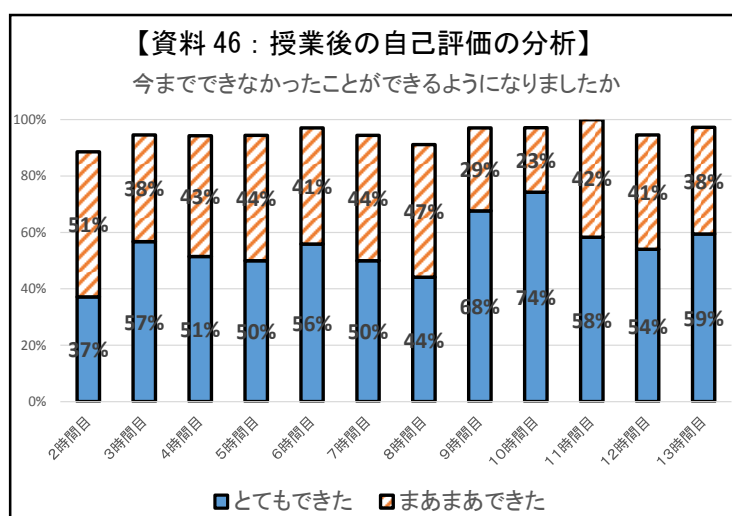
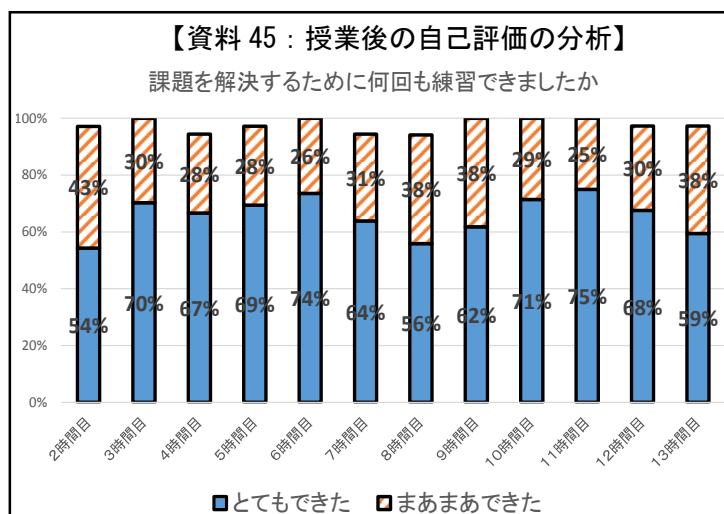
以上のことから、「動きのポイント」を意識させ、「教具」を活用して練習する「解決する活動」をさせたことは、目指す生徒イに迫る上で有効であったと考える。

最後に、練習で高めた動きを意識させる

助言をし、ゲーム後、視点を与えてチームで交流させたことが、生徒に動きの高まりを実感させることにつながったと考える。それは、チームの話合いで【資料 18】【資料 33】【資料 42】のような発言や授業後の感想に【資料 19】【資料 22】【資料 25】【資料 27】【資料 30】【資料 34】【資料 37】【資料 38】【資料 40】のような記述が見られたからである。また、【資料 46】のように、授業後の自己評価に、今まで

できなかったことができるように「とてもなった」「まあまあなった」と答えた生徒は、全ての授業において非常に高い値を示したからである。

以上のことから、解決に向けた練習で取り組んだことをゲームで意識して行うよう「助言」し、ゲームⅡ又はⅢをやってみた後、「振り返りの視点」を与え、チームで振り返りを行い、動きの高まりを「実感する活動」をさせたことは、目指す生徒ウに迫る上で有効であったと考える。



いかす段階 (14 / 16 ~ 16 / 16)

ねらい (目指す生徒像)

ウ 単元を通して課題解決に向けて取り組んできたことをゲームの中で発揮するとともに、ゲーム後にチームで振り返り、動きの高まりを実感している生徒

手立て

○単元を通して高めた動きを意識し、実際にゲームをやってみた後、チームでゲームを振り返る交流を行い、動きの高まりを実感する活動。

⑥ゲームを振り返り、動きの高まりをチームで実感する「振り返りの視点」

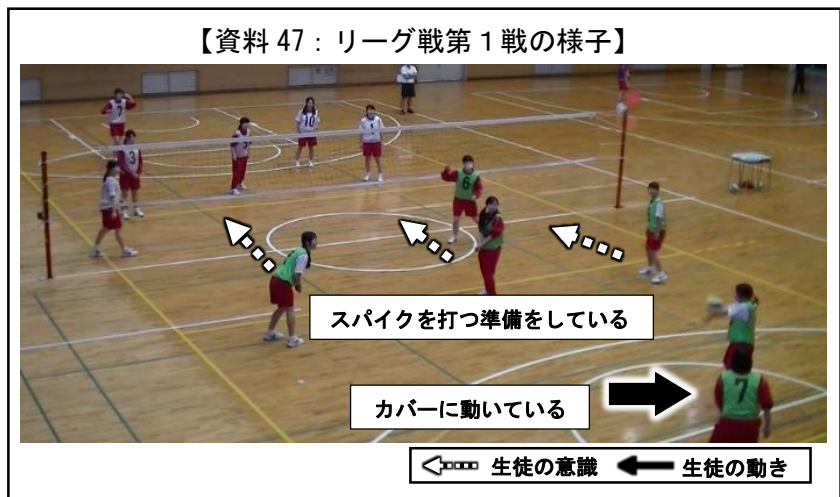
生徒の活動の様子と教師の支援

第14時

初めに、リーグ戦に向けたチーム練習を行った後、「実感する活動」に取り組ませていった。

まず「15点の3セットマッチ」「3セット目は8点先取」「サーブはエンドラインより2m前から打ってよい」というルールを提示して、ゲームⅣを行わせた。

ゲームでは、【資料47】のように、これまでの練習の成果を発揮し、チームで連携した攻防を展開していた。また、チームの勝利のために、チームで協力して取り組んでいる様子が見受けられた。さらには、次のゲームに向けて、チームの課題は何か自然に話し合い活動を行い、作戦を考える様子もあった。

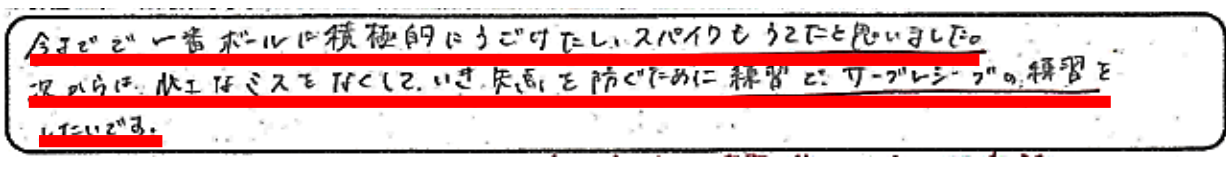


ゲーム後、教師が「リーグ戦第1

戦を振り返り、これまで取り組んできたことで、どのようなことがゲームで発揮できたか。また、第2戦に向けて、チームとして特に意識して取り組みたいことは何か」と聞き、チームごとに交流させた。

授業後の生徒の感想には、「以前よりもレシーブを返すことができ、三段攻撃までつなげることができた」「相手のスパイクをみんなで拾うことができたので、ラリーも長く続いた」という内容の記述が多く見られ、生徒は動きの高まりを感じていた。また、【資料48】のように、次の試合に向けてチームの力をより高めようとする内容の記述が見受けられた。

【資料48：授業後の生徒の学習カードの記述】



第15時

前時同様、リーグ戦に向けたチーム練習を行った後、「実感する活動」に取り組ませていった。

ゲームでは、【資料 49】のように、セッターに返すことができなかったボールに対して、素早くカバーしてつなごうとする動きや積極的にアタックを打って得点を取ろうとする様子が窺えた。

【資料 49：リーグ戦第2戦の様子】



スパイクで相手コートに返している生徒



スパイクで相手コートに返している生徒



トスを上げてボールをつなごうとしている生徒



カバーしてボールをつないでいる生徒

ゲーム後、【資料 50】のように、チームごとに話し合い活動を行い、ゲームの反省と次のゲームに向けての改善点について話し合わせた。話し合いでは、1班は「レシーブしたボールが低いため、もっと高くレシーブを上げることで次の人が余裕を持ってボールを操作できるようにする」、2班は「焦りすぎてミスが多かったので、落ち着いて動きのポイントを一つ一つ意識しながら動く」、3班は「相手コートから1・2回目で返ってくるボールに対して準備ができておらず動きが遅れてレシーブができなかった」、4班は「人と人の間に落ちるボールがあったので、周囲の者が指示を出してボールをつなぐ」という意見が出た。また、どの班も共通して「コート内に入っているボールなのか、アウトのボールなのかを周囲が声掛けをする」という意見が出た。

【資料 50：話し合いの様子】



誰も触らずにボールを落とすのはやめよう!

もっと周りが声出そうや!

授業後の生徒の感想には、【資料 51】のような内容の記述が見られ、勝利に対する気持ちが高まっていることが窺えた。

【資料 51：授業後の生徒の学習カードの記述】

サーブミスやレシーブから返す時に、準備ができていないミスが多かったです。次回からは練習が繰り返しても焦らず、しっかりと落下地点に入り面を作りセッターのミスにきつくとわらせようという目標を設定し、次で最終試合に向けて練習頑張ります!!!

練習でサーブミスやレシーブが改善できるといいです。その後がうまくボールを落とさず相手コートに返せばいいので、次の練習は試合形式に2・ラリーが続くようにしたいです。リーグ戦あと1試合、チームで全力で頑張ります!!



第16時

第14・15時と同様、リーグ戦に向けたチーム練習を行った後、「実感する活動」に取り組ませていた。ゲーム前の円陣では、いつも以上に大きな声を出し、絶対に勝つという気持ちでゲームに臨んでいる姿が見受けられた。

ゲームでは、【資料 52】のように、三段攻撃を成功させ、その攻撃をレシーブして三段攻撃につなげるなど、チームの勝利のために得点を取り合っている様子を見ることができた。また、得点が決まるとチーム全体で喜びを分かち合っていた。

【資料 52：リーグ戦第3戦の様子】



チーム全体で喜びを分かち合っている生徒たち



レシーブして三段攻撃につなげようとしている生徒



スパイクで相手コートに返している生徒



レシーブして三段攻撃につなげようとしている生徒

ゲーム終了後、教師が「これまでの授業を振り返り、チームとしてどんなことができるようになったか」と聞き、本時のゲームとともに単元を通した振り返りをさせた。

授業後の生徒の感想には、【資料 53】にあるように、これまで取り組んできたことをゲームで発揮し、動きの高まりを実感している内容の記述や勝敗に関する内容の記述が多く見られた。また、チームの結束が日に日に強くなり、チームで協力することの大切さを実感している内容の記述も見られた。

【資料 53：授業後の生徒の学習カードの記述】

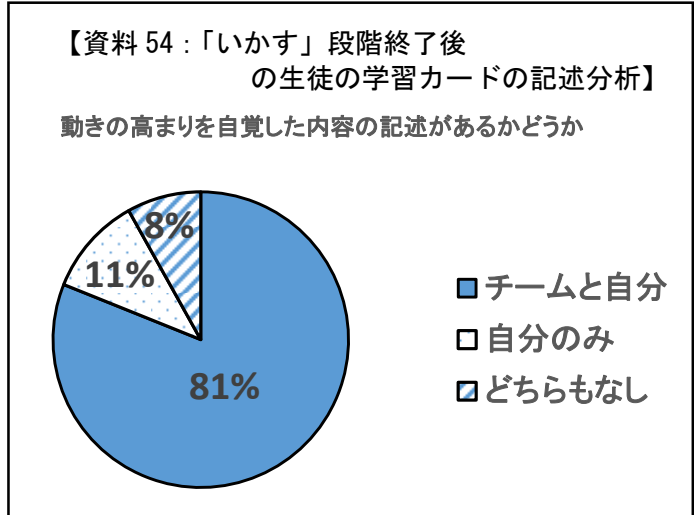
最後の授業で勝てなかったけど、楽しかったし、最初できなかったことができるようになったと実感できた。

サーブミスがほとんどなく、三段攻撃も何回も成功した。みんな勝ちたいという気持ちが強かったのが楽しくプレーすることができた。

一番初めは練習から比べると、緊張してミスが多かったけど、  
みんな協力して頑張ったので、  
チームの結束が強くなった。

**考察**

授業後の生徒の学習カードの記述に、【資料48】【資料51】【資料53】の下線部分のような内容の記述が多く見られたことから、勝敗にかかわる楽しさや喜びを味わうとともに、これまで取り組んできたことをゲームで発揮し、動きの高まりを実感することができたと考える。それは、【資料54】のように、「いかす」段階終了後の感想に、チームと自分の動きの高まりを自覚した内容の記述をした生徒が81%、自分の動きの高まりを自覚した内容の記述をした生徒が11%いるからである。

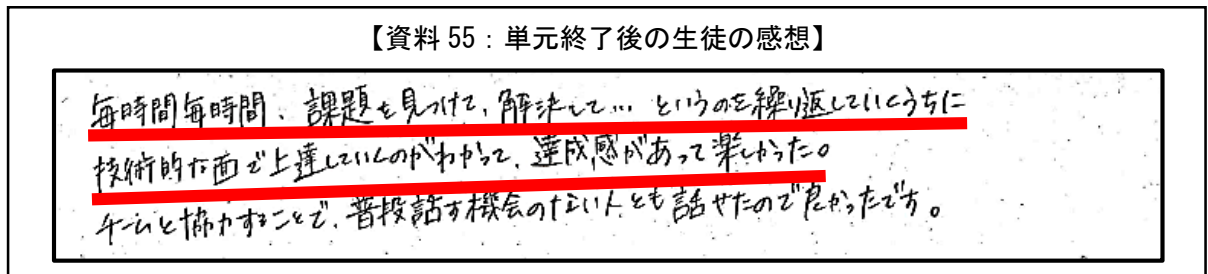


以上のことから、ゲームを振り返り、動きの高まりをチームで実感する「振り返りの視点」を与え、「実感する活動」を位置付けたことは、目指す生徒ウに迫る上で有効であったと考える。

**4 全体考察**

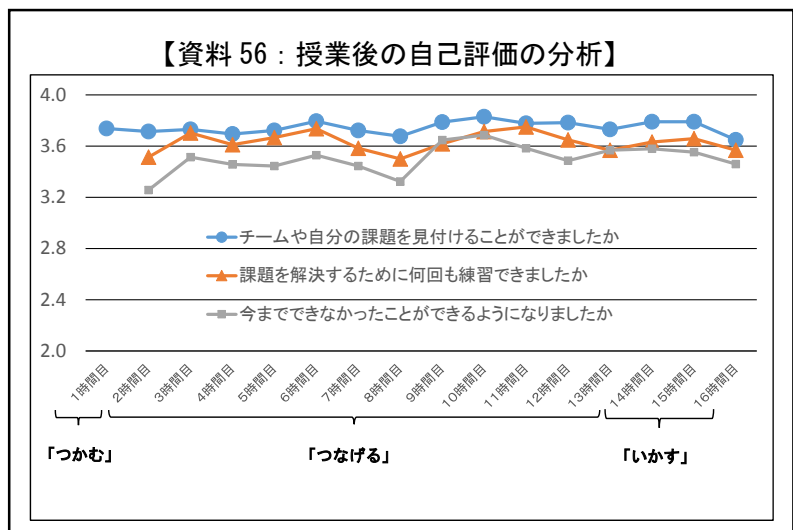
(1) 生徒の課題意識がつながる単元構成（着眼点Ⅰ）

次の【資料55】は、単元終了後の生徒の感想である。下線部の記述から、生徒は単元を通して自ら課題を見付けて解決していく中で、動きの高まりを実感することができていたことが窺える。



また、【資料56】は、単元を通して「つかむ」「つなげる」「いかす」の各段階における生徒の自己評価の平均の推移を表したものである。

自己評価は、質問項目に対して回答が「とてもできた」を4点、「まあまあできた」を3点、「あまりできなかった」を2点、「できなかった」を1点で集計した。その結果、【資料56】から、



「課題を見付けること」「課題を解決すること」「動きの高まりを実感すること」に関する項目について、どの項目も単元を通して高い値で推移していることが読み取れる。



したがって、【資料 55】【資料 56】から毎時間多くの生徒が、課題を見付け、解決に向けて取り組み、動きの高まりを実感できていることが考えられる。これは、指導内容を「生徒の課題意識がつながる」という視点で分析・整理し、生徒の課題を想定しながら指導内容を配列し、各段階の授業ごとに下位教材および単元教材を位置付けたためと考える。そうしたことで、生徒が自ら課題を見付けて、解決に向けて取り組み、動きの高まりを実感する過程を単元を通して繰り返すことができ、生徒の課題意識がつながったと考えられる。また、このような生徒の姿は、P.3に示した本研究における目指す生徒アイウであると考えられる。

以上のことから、球技における指導内容を「生徒の課題がつながる」という視点から分析・整理し、「つかむ」「つなげる」「いかす」の流れで単元を構成したことは、生徒の課題意識がつながる上で有効であり、生徒に球技の特性や魅力を味わわせることができたと考えられる。

## (2) 生徒の課題意識がつながる教材化 (着眼点Ⅱ)

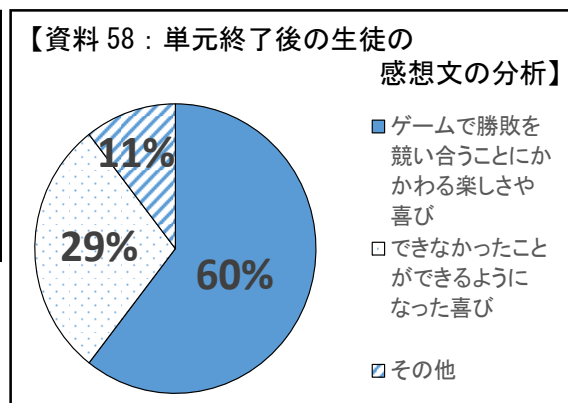
### ① 教材の魅力について

単元終了後の生徒の感想文において、「ゲームの勝敗を競い合うことにかかわる楽しさや喜び」に関する記述内容が見られるか分析した。その結果、【資料 57】のように、「ゲームで勝敗を競い合うことにかかわる楽しさや喜び」に関する記述が全体の60%に見られた【資料 58】。

**【資料 57：単元終了後の生徒の感想文】**

ボールを捕まえるのが、人から「すごいね」とか、「おめでとう」とか、褒められるのが、達成感が、あるから、ゲームが、決ると、勝利に、貢献した、ということが、 楽し める から。

また、【資料 59】の下線部のような記述から、運動が苦手だと感じている生徒にとっても本教材は取り組みやすく、コートや用具、ルールを変容させながら段階的に高めていったことが有効であったことが窺える。



**【資料 59：単元終了後の生徒の感想文】**

最初は、とても不安でした。最初はボールを捕まえるのが、自分も体育が苦手な  
ため、おどろいていました。体育が苦手なため、ボールを捕まえるのが、授業では  
先生の同意なしにボールを投げたり、走り回ったり、基礎からゆっくりと  
で、最初は苦手なボールを、ボールを投げたり、走り回ったり、  
楽し  
める  
から  
です。  
次の日、明確な目標を設定し、授業の意欲を高めることができました。  
また、少人数からゲームを始め、少しずつルールを本場のゲームに近いものに  
し、ボールのルールが、無理なく、覚えやすくなりました。私は、ボールを投げたり、走り回ったり、  
楽し  
める  
から  
です。  
授業中、おどろいておりましたが、楽しかったと思います。ありがとうございました。

以上のことから、本教材が生徒にとって魅力があり、球技の特性や魅力を味わわせる上で有

効であったと考える。

② 動きの高まりについて

生徒の動きの高まりについて、教師により単元の始めと終わりにおける生徒の動きの変容を分析した。具体的には、【資料 60-1】に示した観点で、単元の始めと終わりに評価を行い、点数化した。その結果、【資料 60-2】【資料 60-3】に示すように、バレーボール部・バレーボール経験者 5 名を除く全ての生徒の点数が単元の始めに比べて単元の終わりに向上し、動きの高まりが見られた。

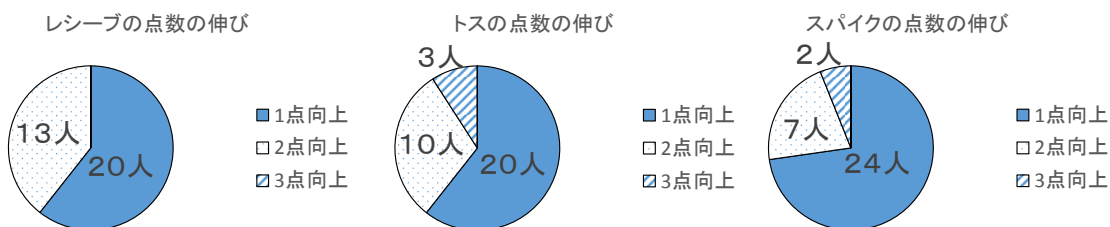
【資料 60-1：評価の観点】

点数	レシーブ	ト ス	スパイク
5	味方の動きに合わせて、空いた場所に走り込んでレシーブし、ボールを送っている。	スパイカーの方に体を向けながら落下点に入り、スパイクを打ちやすいトスを上げている。	上げられたトスに対して、助走をつけてジャンプし、ねらった所に打ち込んでいる。
4	レシーブでねらった所に次にプレイしやすいボールを送っている。	スパイカーの方に体を向けながら落下点に入り、トスを上げている。	上げられたトスに対して、助走をつけてジャンプし、相手コートに打ち込んでいる。
3	面の中心でボールをとらえ、ねらった所にボールを送っている。	落下点に入り、顔の上でボールをキャッチし、正面にボールを上げている。	上げられたトスに対して、その場でジャンプし、相手コートに打ち込んでいる。
2	構えてから落下点へ動き出し、面を作ってレシーブしている。	落下点に入り、顔の上でボールをキャッチしているが、肘や膝のクッションを使っていない。	上げられたトスに対して、立った状態でボールをミートし、相手コートに打ち込んでいる。
1	構えておらず、落下点への動き出しが遅れ、面を作れていない。	落下点に入らず、顔の上でボールをキャッチできていない。	立った状態で、自分で投げ上げたボールをミートしている。

【資料 60-2：単元の始めと終わりの評価】

班	名前	レシーブ		トス		スパイク	
		始め	終わり	始め	終わり	始め	終わり
1	A	1	2	1	2	1	2
	B	2	3	3	4	1	2
	C	2	4	2	3	3	4
	D	3	4	3	5	4	5
	E	2	3	2	4	1	2
	F	2	3	2	4	1	3
	G	5	5	5	5	5	5
	H	1	3	2	3	2	3
	I	3	5	3	5	1	4
3	A	3	4	2	3	2	4
	B	2	4	2	5	2	4
	C	2	3	1	4	1	2
	D	3	5	2	4	3	4
	E	1	3	2	3	2	3
	F	1	2	2	3	2	3
	G	5	5	5	5	5	5
	H	2	3	2	4	2	3
	I	1	3	2	3	2	4
	J	3	5	3	4	3	4
2	A	2	3	2	3	2	4
	B	2	4	2	4	2	5
	C	1	2	1	2	1	2
	D	2	3	2	3	1	3
	E	2	4	1	3	2	3
	F	1	3	1	2	1	2
	G	2	3	1	3	1	2
	H	2	3	2	5	1	2
	I	5	5	5	5	5	5
	4	A	2	3	1	2	2
B		5	5	5	5	5	5
C		1	2	2	3	1	2
D		2	4	1	2	2	3
E		2	4	2	4	1	3
F		5	5	5	5	5	5
G		2	3	3	4	3	4
H		3	4	3	4	3	4
I		2	3	1	2	2	3
J		2	3	1	2	1	2

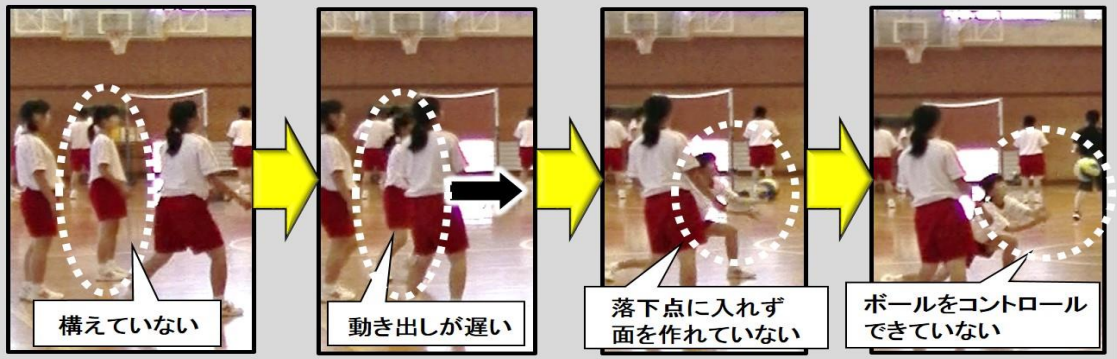
【資料 60-3：評価の変容について】



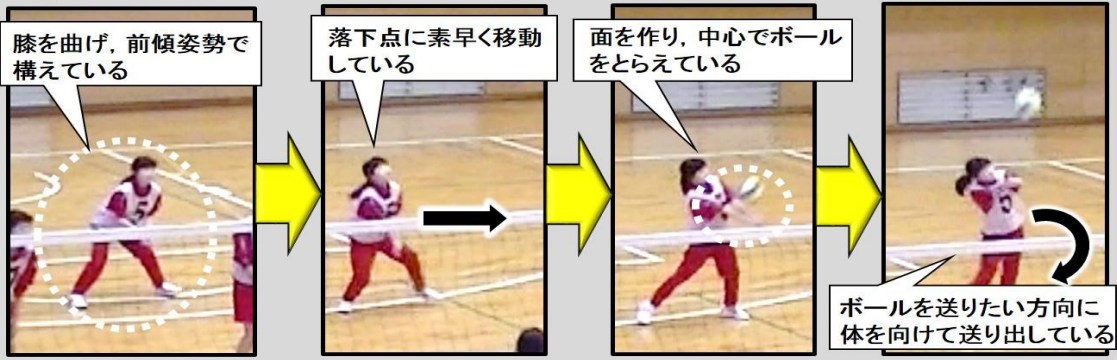
また、【資料 61】は特に動きの高まりが見られた生徒の様子である。

【資料 61-1 : 生徒Aのレシーブにおける動きの高まり】

＜第2時の様子＞

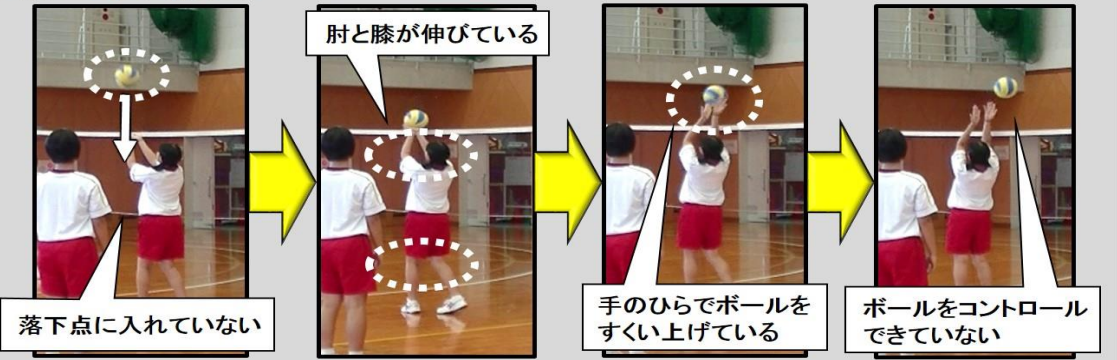


＜第14時の様子＞

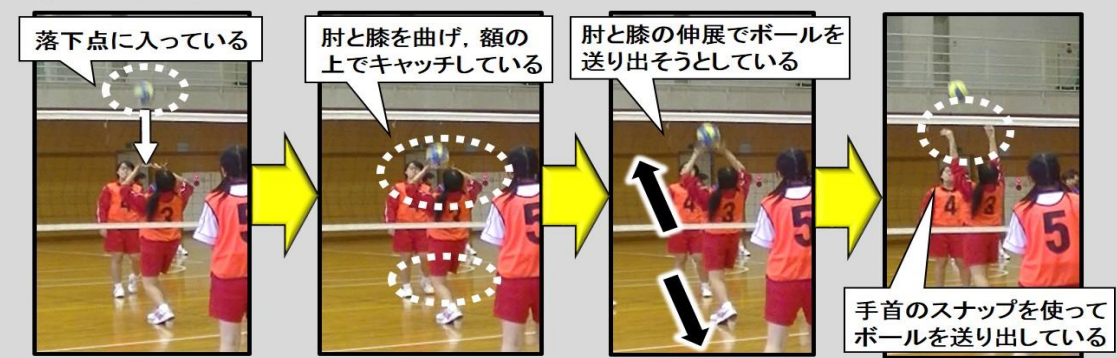


【資料 61-2 : 生徒Bのトスにおける動きの高まり】

＜第3時の様子＞



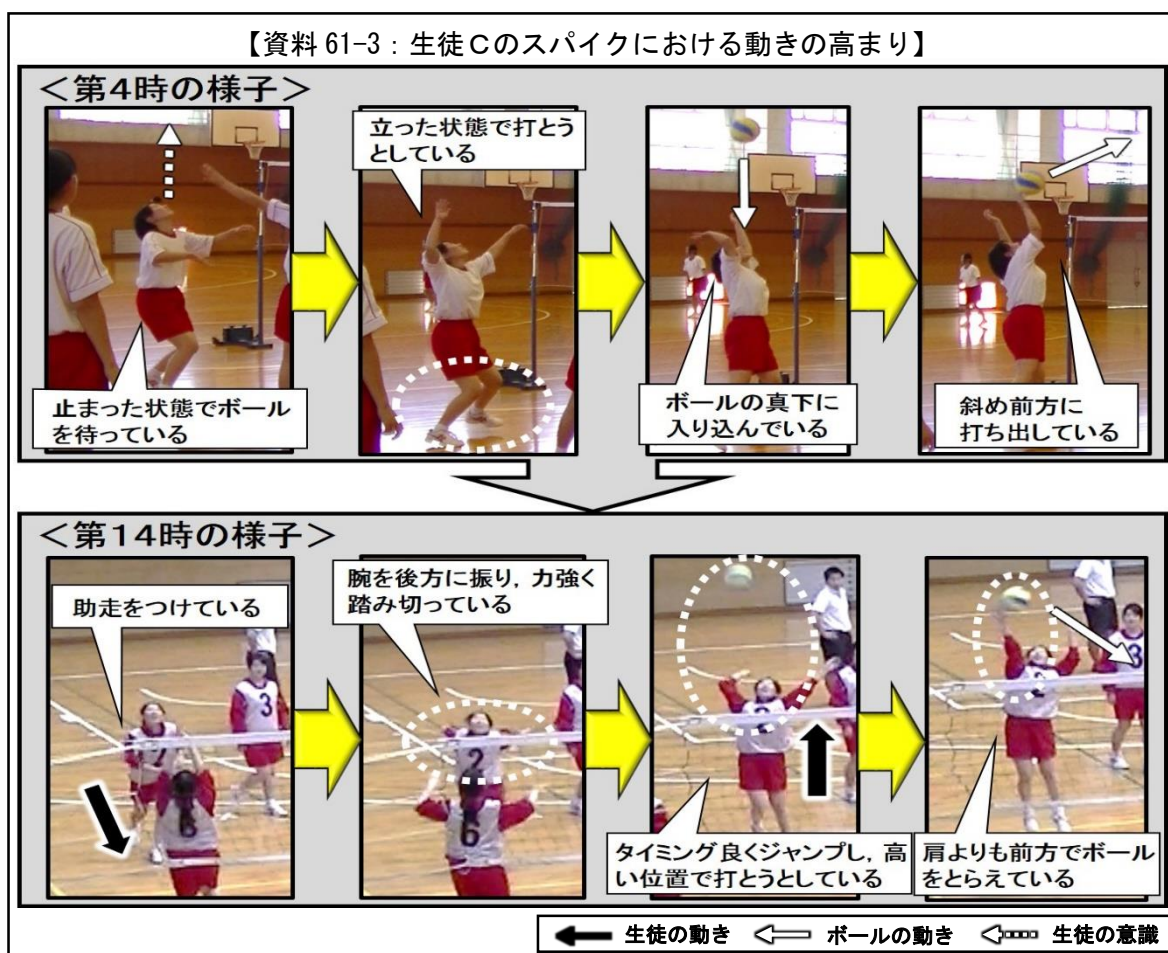
＜第11時の様子＞



← 生徒の動き ← ボールの動き



【資料 61-3 : 生徒Cのスパイクにおける動きの高まり】



以上のことから、生徒の課題意識がつながるように教材化することは、生徒の動きを高める上で有効であったと考える。

また、①教材の魅力と②動きの高まりの考察から、本教材が球技の特性や魅力を味わわせる上で有効であったと考えられる。

## Ⅶ 研究のまとめ

### 1 生徒の課題意識がつながる単元構成

球技における指導内容を「生徒の課題意識がつながる」という視点から分析・整理し、単元を「つかむ」「つなげる」「いかす」の3段階に分けて、生徒の課題を想定しながら指導内容を配列したことは、生徒に球技の特性や魅力を味わわせる上で有効であった。他の領域についても同様の視点で単元構成をしていくことで、運動の特性や魅力を味わう生徒を育てることができると考え、今後も研究を進めていきたい。

### 2 生徒の課題意識がつながる教材化

「生徒の課題意識がつながる」という視点で単元教材と下位教材を開発したことは、生徒にゲームで勝ちたいという願いをもち、そのために生徒が自ら課題を見つけて解決し、動きの高まりを実感する過程を単元を通して繰り返すことができ、球技の特性や魅力を味わわせることにつながった。

特に、生徒の実態に応じて下位教材を開発し、コートや用具、ルールを段階的に高めて単元教材に

つなげたことは、球技が苦手な生徒にとって取り組みやすく、動きの高まりにつながった。したがって、全ての生徒に運動の特性や魅力を味わわせるために、他領域においても生徒の実態に応じて教材化を図っていきたい。

### 3 生徒の課題意識がつながる活動と具体的支援

#### (1) 活動について

実際にゲームをやってみた後、本時の課題を見付けるためにチームでゲームを振り返る「見付ける活動」、課題を解決するために見通しを持ち、課題を意識した練習に取り組み、動きを高める「解決する活動」、練習で高めた動きを意識し、実際にゲームをやってみた後、チームで振り返りを行い、動きの高まりを「実感する活動」を単元の各段階に位置付けたことは、生徒に球技の特性や魅力を味わわせる上で有効であった。

#### (2) 具体的支援について

- ① 交流する際、生徒に思考させ、自ら課題を見付けて主体的に取り組ませるために、教師が「発問」したことは有効であった。
- ② 練習する場面では、課題の解決に向けた見通しを持たせ、課題を意識して取り組ませるために、「動きのポイント」を提示したり、「教具」を活用させたりすることは課題を解決し動きを高めることにつながった。今後も、生徒の課題を想定しながら、生徒の実態に応じた教具を開発することで「解決する活動」をより活発にすることができると考える。
- ③ ゲームの前に、練習で取り組んできたことをゲームの中で意識して行わせるために「助言」したり、チームで練習やゲームを振り返る際、何について振り返るのかを明確にさせるために「振り返りの視点」を与えたりしたことは、チームや自分の動きの高まりを実感させる上で有効であった。



## 引用・参考文献

- ・高等学校学習指導要領解説 保健体育編・体育編 文部科学省 2009
- ・中学校学習指導要領解説 保健体育編 文部科学省 2008
- ・小学校学習指導要領解説 体育編 文部科学省 2008
- ・スポーツ基本計画 文部科学省 2012
- ・平成26年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査報告書 文部科学省 2014
- ・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【高等学校 保健体育】  
国立教育政策研究所教育課程研究センター 2012
- ・福岡県スポーツ推進計画 福岡県 2013
- ・学校体育授業辞典 宇土正彦監修 阪田尚彦・高橋健夫・細江文利編集 大修館書店 1995
- ・バレーボールの練習プログラム 福原祐三編著 勝本真、黒後洋、鈴木理著 大修館書店 1997
- ・ボール運動の指導プログラム  
リンダ・L・グリフィン他著 高橋健夫・岡出美則監訳 大修館書店 1999
- ・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
- ・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
- ・体育の教材を創る 岩田靖著 大修館書店 2012
- ・よい体育授業を求めて 体育授業研究会編 大修館書店 2015
- ・ステップアップ高校スポーツ2015 大修館書店 2015
- ・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
- ・一流選手が教える女子バレーボール 菅野幸一郎監修 西東社 2011
- ・考える力を身につけるバレーボール練習メニュー200 米山一朋監修 池田書店 2010
- ・体育授業を観察評価する 高橋健夫編著 明和出版 2003
- ・新しい体育授業の運動学 三木四郎著 明和出版 2005
- ・体育科教育2010.10 大修館書店 2010
- ・体育科教育2013.05 大修館書店 2013
- ・平成19年度長期派遣研修員研究報告書 福岡県体育研究所 2008
- ・平成20年度長期派遣研修員研究報告書 福岡県体育研究所 2009
- ・平成23年度長期派遣研修員研究報告書 福岡県体育研究所 2012
- ・平成24年度長期派遣研修員研究報告書 福岡県体育研究所 2013
- ・平成25年度長期派遣研修員研究報告書 福岡県体育研究所 2014
- ・平成26年度長期派遣研修員研究報告書 福岡県体育研究所 2015

## おわりに

福岡県立小倉南高等学校に初任者として赴任してから5年間、多くの先生方にご指導いただき、教師として少しずつ自信を持って取り組むことができるようになりました。しかし、生徒の姿が見えるようになった反面、1つの疑問が生じてきました。それは、教科指導において、どうすれば全ての生徒に体を動かすことの楽しさや素晴らしさを伝えることができるだろうかということです。そう思うようになった時、福岡県体育研究所の長期派遣研修員として、1年間研修することができたことは、今後の教員生活にとって貴重な経験であり、本当に充実した1年間となりました。

実際に研修が始まると、今まで深く考えもしなかった一つ一つの言葉の意味や様々な視点での物事の捉え方などが多く、体育の奥深さを知り、また、自分の未熟さを痛感させられる毎日でした。しかし、基本研修や専門研修など数多くの研修に参加する機会をいただき、指導主事の先生方や講師として来られる大学の先生方から、多岐にわたる最先端の内容を学ぶことができ、進むべき道が少しずつ見えてきました。特に、高等学校において指導と評価の一体化や教材化を図れば、自分の疑問を解くことにつながると強く感じ、そのことが研究を進める上での原動力となりました。また、構築した理論を基に臨んだ実証授業やその結果を報告書にまとめることを通して、改めてその重要性を再認識することができました。

本日、1年間の研究の成果を報告させていただきましたが、新たに見えてきた課題もあり、今後もその課題を追求していくことが重要になると考えます。

研究を進めるに当たり、ご多忙にもかかわらず、指導主事の先生方はいつも親身になって考えてくださり、的確なアドバイスや励ましの言葉をいただき、本当に感謝しています。そして、同じ長期派遣研修員としてともに学んだ先生方には、いつも声を掛けていただき、勇気づけられました。いろいろな議論を交わす中で、12年間の系統性を意識することの重要性や最終段階を担う高等学校の教師としての責任の重さを再認識させていただきました。本当にありがとうございました。また、この1年間、多くの方々に支えていただきながら、教師のみならず、一人の人間として成長するために学ばせていただいたことに対して感謝の気持ちを忘れず、今後も現状に満足することなく研鑽を積み、生徒と真摯に向き合っていきたいと思えます。

最後になりましたが、この貴重な研修の機会を与えていただきました福岡県教育委員会に厚く御礼を申し上げますとともに、本研究を進めるに当たって、ご指導をいただきました福岡県教育委員会各位、福岡県体育研究所の所員の方々に対しまして、深く感謝申し上げます。また、実証授業においてご協力いただきました、福岡県立小倉南高等学校の今村校長先生をはじめ、佐々木教頭先生、保健体育科の酒井先生、多田先生、野村先生、横井先生、白水先生、麻生先生、教職員各位及び実証授業に参加してくれた2年1組・6組の生徒たちに、心より御礼申し上げます。

今後とも、より一層のご指導、ご鞭撻を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。

平成28年2月19日

長期派遣研修員 藤波 宏幸（福岡県立小倉南高等学校）