

<小学校>

自ら運動にかかわる子供を育てる体育実践の一方途

ーボール運動における学習活動の工夫と遊びの環境づくりを通してー

福岡県体育研究所

長期派遣研修員 松尾 聡一郎

目 次

1 主題設定の理由	1-2
(1) 教育の動向・社会の要請から	1
(2) 本県の子供と本校の子供の実態から	1-2
(3) これまでの指導の反省から	2
2 主題・副主題について	2-5
(1) 主題の意味	2-3
(2) 副主題の意味	3-5
3 研究の目的	5
4 研究の仮説	5
5 研究の具体的構想	5-7
(1) チャレンジタイムと振り返りタイムにおける支援の工夫	5-6
(2) 遊びの環境づくりにおける具体的支援	6
(3) 教材化の工夫	6
(4) 研究構想図	6
(5) 検証の方途	7
6 研究の実際と考察	7-41
(1) 【検証授業Ⅰ】第5学年（E ボール運動 イ ネット型）	7-26
(2) 【検証授業Ⅱ】第2学年（E ゲーム ア ボールゲーム）	27-41
7 全体考察	42-43
8 研究のまとめ	44
(1) 成果	44
(2) 課題	44
引用・参考文献	45
おわりに	46

自ら運動にかかわる子供を育てる体育実践の一方途
—ボール運動における学習活動の工夫と遊びの環境づくりを通して—

長期派遣研修員 筑後市立二川小学校 教諭 松尾 聡一郎

1 主題設定の理由

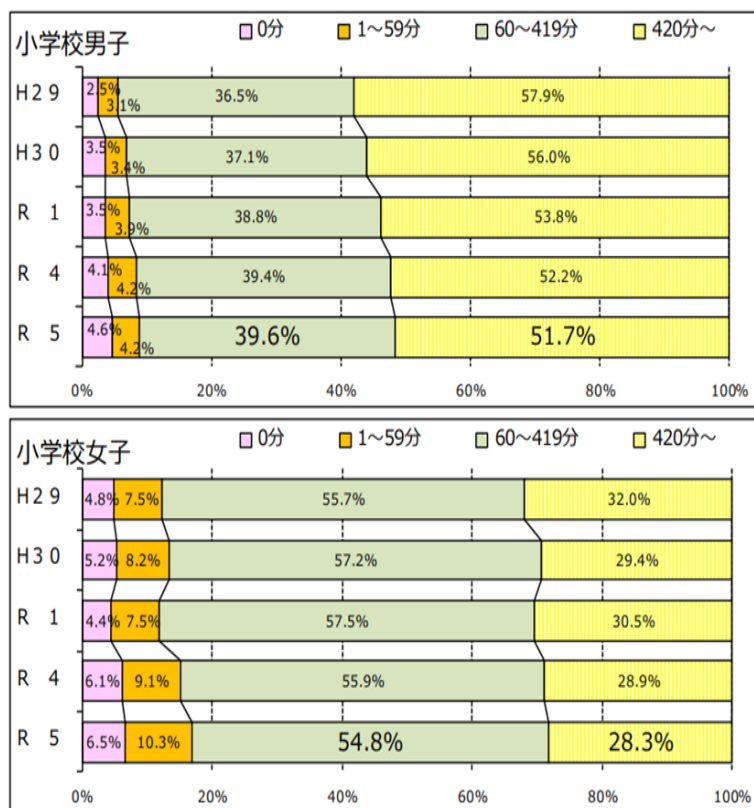
(1) 教育の動向・社会の要請から

小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説体育編では、子供の体力について、低下傾向には歯止めが掛かっているものの、体力水準が高かった昭和 60 年頃と比較すると、依然として低い状況が見られること、また、運動習慣について、運動する子供とそうでない子供の二極化傾向が見られることなどの指摘があると示されている。

第 3 期スポーツ基本計画（令和 4 年 3 月）では、「子供・若者の日常的な運動習慣の確立と体力の向上」を今後の取組の一つとして示している。その中で、今後の施策目標として、「体育・保健体育の授業等を通じて、運動好きな子供や日常から運動に親しむ子供を増加させ、生涯にわたって運動やスポーツを継続し、心身共に健康で幸福な生活を営むことができる資質や能力の育成を図る」と掲げている。また、その具体的な数値目標として、「1 週間の総運動時間（体育授業を除く。）が 60 分未満の児童の割合を 12%（令和 3 年度）から半減」、「卒業後にも運動やスポーツをしたいと『思う』、『やや思う』児童の割合を 86%（令和 3 年度）から 90%以上に増加」を目指している。これらのことから体育学習等において、子供の運動に対する意欲を高め、自ら運動にかかわろうとする姿を育成することが求められていると考える。

(2) 本県の子供と本校の子供の実態から

本県が作成した「令和 5 年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査報告書」（令和 6 年 3 月）では、小学校男女別の 1 週間の総運動時間に関する調査結果が報告されている【図 1】。この結果から、週に 60 分以上運動すると答えた子供が 8 割を超えていることが分かる。一方で、運動時間が 60 分未満の子供が、小学校男子においては平成 29 年度以降、小学校女子においては令和元年度以降、増加傾向であることが分かる。また、運動時間が 420 分以上の子供たちが、小学校男子においては平成 29 年度以降、小学校女子においては令和元年度以降減少していることが分かる。これらのことから、全体的には多くの子供たちが日常的に運動することができているものの、運動時間の長い子供が減少し、運動時間の短い子供が増加してきていることに課題があると考え。また、このような本県の子供たちの運動習慣の向上に向けて、「令和 5 年度福岡県児童生徒体力・運動能力調査調査結果報告書」（令和 6 年 3 月）では、「学校の体育の授業以外で、週 3 日以上運動やスポーツをする児童生徒の割合と県



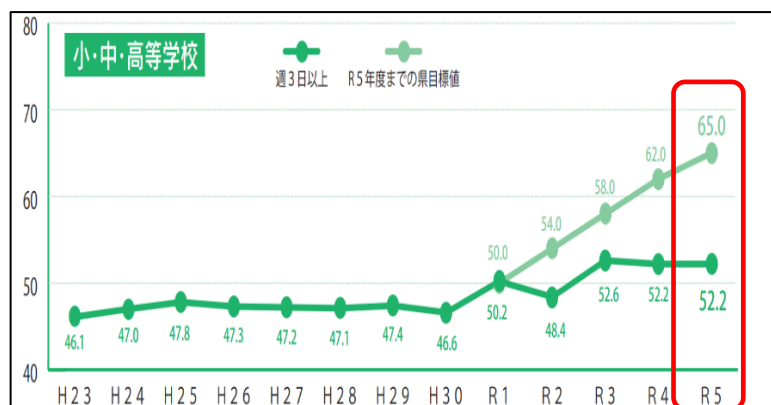
【図 1 1 週間の総運動時間の推移】

の運動習慣の向上に向けて、「令和 5 年度福岡県児童生徒体力・運動能力調査調査結果報告書」（令和 6 年 3 月）では、「学校の体育の授業以外で、週 3 日以上運動やスポーツをする児童生徒の割合と県

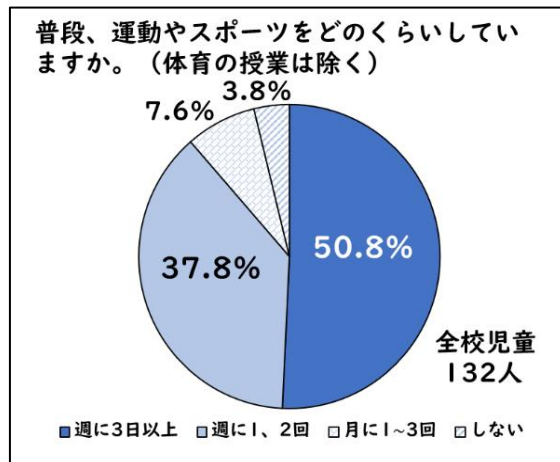
目標値(%)」が示されている【図2】。これによると、本県では、令和5年度までに、週3日以上運動やスポーツをする児童・生徒全体の目標値を65.0%と設定していた。しかし実際には、令和5年度は52.2%と目標値を下回っていること、また、令和3年度の52.6%から停滞気味であることが分かる。

本年度の6月に本校132名の子供たちに、体育の学習と休み時間に関するアンケート調査を行ったところ、「普段、運動やスポーツをどのくらいしていますか（体育の授業は除く）」の質問では、「週に3日以上」と答えた子供が50.8%であった。このことから全体の半数程度は、日常的に運動に取り組んでいることが分かった。一方で、「月に1回から3回」、「しない」と答えた子供が、11.4%であった。このことから、十数名の子供がほとんど運動をしていないことが分かった【図3】。

このような本県と本校の子供の実態から、本研究において自ら運動にかかわる子供を育てることは大変意義深いと考える。



【図2 週3日以上運動やスポーツをする児童生徒の割合と県目標値】



【図3 1週間の運動実施頻度】

(3) これまでの指導の反省から

これまで、体育で学習したボール運動を、日常の遊びの中でも進んで取り組もうとする子供の姿があまり見られないことに課題を感じていた。その要因として、運動の得意不得意に関わらず、すべての子供が安心感や見通しをもってゲームに取り組めていなかったこと、その中で友達と一緒に運動する楽しさを味わえていなかったことが考えられる。これまでの学習指導を振り返ると、課題の解決に向けて、チーム全体で考えを一致させて運動に取り組むなど、動きの見通しをもつための時間を十分に確保できていなかった。また、授業以外での子供たちの運動する環境を整えることができていなかった。そのため、チームで考えを共有したり、考えたことをもとに練習したりする活動や、その成果を子供同士で振り返らせたりする活動を設定したりするとともに、授業以外においても、子供たちが進んで遊びたいような空間を設けたりすることで、自ら運動にかかわる子供を育てることができるのではないかと考える。

2 主題・副主題について

(1) 主題の意味

「自ら運動にかかわる子供」について

「自ら運動にかかわる子供」とは、体育の学習において運動の楽しさを味わい、休み時間にも進んで運動を行う子供のことである。

竹之下(1974)は、「楽しさ」について「欲求の充足された内的状態」と述べている。また、運動の楽しさについて、「新しい経験への欲求、創造的表現への欲求、社会的関係への欲求、身体活動への欲求、競争の欲求」と関係があることを述べている。そのため、本研究においては、これら5つの欲

求が充足された状態を「運動の楽しさ」として考え、以下のように捉える【表1】。

【表1 竹之下が述べる5つの欲求と本研究での運動の楽しさの捉え】

竹之下が述べる5つの欲求	本研究での運動の楽しさの捉え
新しい経験への欲求	運動と出会ったときに生じる「やってみたい」という思い
創造的表現への欲求	感じたことや考えたことを表出したいという思い
社会的関係への欲求	集団の一員でありたい、集団で必要とされる人でありたいという思い
身体活動への欲求	身体を動かしたい、身体を使って何かを表現したいという思い
競争の欲求	相手に勝ちたい、うまくやりたいという思い

【表1】を基に、本研究における「運動の楽しさを味わう」子供の姿を、「運動への意欲を高め、ねらいに応じた動きを身に付ける子供（身体性）」、「課題の解決に向けて考えたことを友達に伝えることができる子供（創造性）」、「友達と互いの頑張りや良さを認め、仲良くしたり協力したりできる子供（協働性）」と捉える。

また、小学校学習指導要領（平成29年告示）解説体育編では、「体育科改訂の趣旨及び要点」において、「学習したことを実生活や実社会に生かし、運動の習慣化につなげ、豊かなスポーツライフを継続することができるよう、～（中略）～、系統性を踏まえた指導内容の一層の明確化を図ることとした。」と示されている。つまり、「体育で学習した運動を、休み時間にも取り組む子供（日常性）」の育成が求められていると考える。

以上のことから、本研究で目指す子供の姿を以下のように整理する【表2】。

【表2 本研究で目指す子供の姿】

運動への意欲を高め、ねらいに応じた動きを身に付ける子供（身体性）
課題の解決に向けて考えたことを友達に伝えることができる子供（創造性）
友達と互いの頑張りや良さを認め、仲良くしたり協力したりできる子供（協働性）
体育で学習した運動を、休み時間にも取り組む子供（日常性）

(2) 副主題の意味

「ボール運動における学習活動の工夫と遊びの環境づくり」について

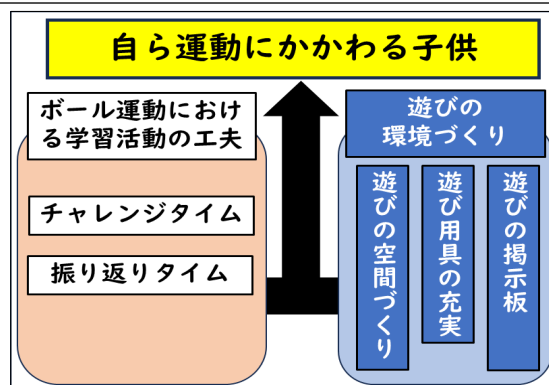
「ボール運動における学習活動の工夫と遊びの環境づくり」とは、自ら運動にかかわる子供を育てることができるようにするために、ボール運動の学習の各段階に「チャレンジタイム」と「振り返りタイム」を位置付けたり、子供たちのニーズに応じた遊びの空間づくりをしたり用具を充実させたりすることである【図4】。

ア 「チャレンジタイム」について

ボール運動の学習における「チャレンジタイム」とは、単元導入においては学習課題を見つけるために試しのゲームに取り組んだり、単元展開においては課題の解決に向けてチームで試行錯誤したり、単元終末においては解決したことを生かしてゲームに取り組んだりする活動のことである。

イ 「振り返りタイム」について

ボール運動の学習における「振り返りタイム」とは、学習の見通しをもったり、チームで考えたこと



【図4 ボール運動における学習活動の工夫と遊びの環境づくり】

が有効だったかを判断したり、自他の頑張りや友達の良いさをチーム内で伝え合ったりする活動のことである。

ウ 「チャレンジタイム」と「振り返りタイム」の位置付けについて

ボール運動の学習における「チャレンジタイム」と「振り返りタイム」には、【表3】のような目的がある。

【表3 各段階の「チャレンジタイム」と「振り返りタイム」の目的について】

	単元導入	単元展開	単元終末
チャレンジタイム	○個人やチームの課題を見つけるため	○チームの動きを高めるため ○ゲームをより楽しくするため	○学習してきたことをゲームで発揮するため
振り返りタイム	○単元を通した学習のめあてを設定するため	○チームで取り組んだことの成果と課題を明らかにするため ○友達と互いの頑張りや良さを認め合うため	○個人やチームの成長を実感するため

そこで、単元導入をつかむ段階、単元展開を高める段階、単元終末を味わう段階と3つの段階で構成し、各段階のねらいに応じて、チャレンジタイムと振り返りタイムを位置付ける【図5】。

単元導入 つかむ段階	単元展開 高める段階	単元終末 味わう段階
オリエンテーション	感覚づくり運動に取り組む。	まとめのゲームを行い、学習してきたことを発揮する。 【チャレンジタイムⅢ】
試しのゲームを行い、課題を見つける。 【チャレンジタイムⅠ】	本時の学習課題と見通しをもつ。	
	課題の解決に向けて、チームで考えを出し合い、試したり練習したりする。 【チャレンジタイムⅡ】	
学習のめあてを立てたり、見通しをもったりする。 【振り返りタイムⅠ】	チームで考えたことを生かして、メインゲームに取り組む。	個人やチームの成長を振り返る。 【振り返りタイムⅢ】
	チームで考えたことが有効だったかを判断したり、自他の頑張りや良さをチーム内で伝え合ったりする。 【振り返りタイムⅡ】	
	全体で学習の成果と課題を明らかにする。	

【図5 「チャレンジタイム」と「振り返りタイム」の位置付け】

単元導入のつかむ段階では、運動への意欲を高めることねらいとする。そのため、個人やチームの課題を見つけることを目的とした試しのゲーム【チャレンジタイムⅠ】を位置付ける。そして、単元を通した学習のめあてを立てたり、見通しをもったりする活動【振り返りタイムⅠ】を位置付ける。

単元展開の高める段階では、まず、ゲームに必要な動きの感覚を養うことができるようにするために、「感覚づくり運動」を毎時間設定する。次に、個人やチームの動きを高めることができるようにするために、課題の解決に向けた動きや作戦、規則をチームで考えたり、実際に動いて試したり練習したりする活動【チャレンジタイムⅡ】を位置付ける。それから、他のチームとメインゲームを行い、チームで高めた動きを生かしてゲームを楽しむことができるようにする。そして、チームで考えたことが有効だったかを判断したり、自他の頑張りや良さを伝え合ったりする活動【振り返り

りタイムⅡ】を位置付ける。

単元終末の味わう段階では、学習してきたことを発揮することを目的としたまとめのゲーム【チャレンジタイムⅢ】を位置付ける。そして、個人やチームの成長を実感することができるようにするために、チームや全体で、できるようになったことや自分たちの伸びを振り返る活動【振り返りタイムⅢ】を位置付ける。

エ 遊びの環境づくりについて

「遊びの環境づくり」とは、子供が体育で学習した運動を日常遊びにおいても取り組むことができるようにするために、学習の中で行った運動と関連する空間や遊びに必要な用具を設けることである。吉野(2021)は、子供の運動の日常化のために必要なことについて、「まずは子どもが面白いと思える運動（遊びや簡易スポーツ）に出会わせてあげること。またそれらの運動を日常的にできる環境を整えてあげること。」「子どもたちの運動に対するニーズを捉えながら体育施設を充実させることの方が運動の日常化に大きく貢献できる。」と述べている。そこで、体育で出会う運動に対して予想される子供の思いを基に遊びの環境づくりを行っていくことが大切であると考え。そこで、遊びの環境について以下のようにまとめる【表4】。

【表4 予想される子供の思いと遊びの環境について】

単元（学年）	予想される子供の思い（ニーズ）	遊びの環境（場や用具の工夫）
ソフトバレーボール (第5学年)	・ラリーを続けたい ・アタックを打ちたい ・もっとゲームをしたい	・ボールの準備 ・ソフトバレーボールのコートとネットの準備
シュートゲーム (第2学年)	・狙ったところに投げたい ・上手にキャッチしたい ・もっとゲームをしたい	・ボールの準備 ・的当てゲームの場 ・シュートゲームの場

3 研究の目的

自ら運動にかかわる子供を育てるために、ボール運動における「チャレンジタイム」と「振り返りタイム」を位置付けた学習活動と遊びの環境づくりの取組の有効性を明らかにする。

4 研究の仮説

ボール運動の学習において、各段階のねらいに応じた「チャレンジタイム」と「振り返りタイム」を位置付け、さらに、休み時間に遊びの空間づくりと用具を充実させれば、自ら運動にかかわる子供が育つであろう。

5 研究の具体的な構想

(1) チャレンジタイムと振り返りタイムにおける支援の工夫

自ら運動にかかわる子供を育てるための学習過程において、まず、つかむ段階では、チャレンジタイムⅠを位置付ける。その際に、教材化の工夫を行ったり、学習の見通しをもつための発問を行ったりすることで、運動への意欲を高めることができるようにする。次に、高める段階では、導入で課題を明確にした後に、展開でチャレンジタイムⅡを位置付ける。そこで、話し合いの視点を示した「チャレンジシート」を用いることで、課題を解決するための考えを記入したり選んだりして、チーム内で考えを共有できるようにする。また、終末で振り返りタイムⅡを位置付ける際に、振り返りの視点を示した「チャレンジシート」を用いることで、課題を解決するためにチャレンジタイ

ムで考えたことが、メインゲームの中で有効であったかを明らかにしたり、互いの頑張りや良さを認め合ったりできるようにする。そして、味わう段階では、振り返りタイムⅢを位置付ける際に、「動きの高まりを可視化」することで、個人やチームの動きの高まりを実感できるようにする。

(2) 遊びの環境づくりにおける具体的支援

ア 体育との関連を図った遊びの空間づくり

体育で学習した運動（ドリルゲーム、メインゲーム）を休み時間にも取り組むことができるようにするために、運動場に、簡易的なコート（ライン、ネット）を設けたり、的当てゲームの場などを設けたりする。

イ 遊び用具の充実

子供たちの実態や取組状況に応じて、遊びに必要な用具を充実させていく。

ウ 遊びの掲示板の設置

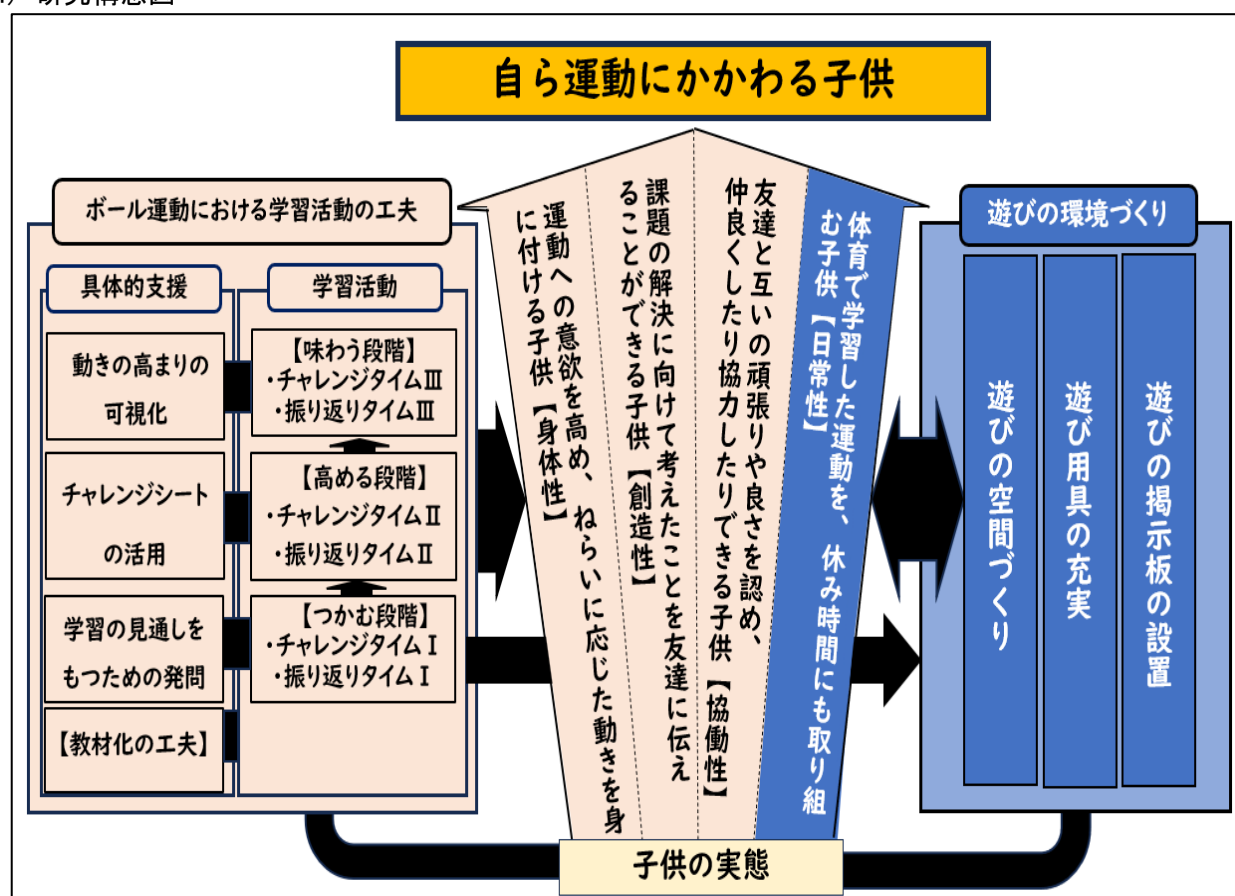
遊びの掲示板とは、授業で扱う運動の行い方を確かめることができるようにするために、ルールや用具を示したものである。これを教室に設置することで、子供たちがいつでも見返すことができるようにする。

(3) 教材化の工夫

本研究における教材化の工夫とは、子供たちの願いや実態に応じてゲームのルールや場を段階的に設定したり、毎時間の導入時に行う「感覚づくり運動」の内容を学習状況に応じて変更したりすることである。教材化の視点については以下のように考える。

- ・身に付けたい動きが含まれ、個人や集団の課題を改善することができる。
- ・体育の学習だけでなく、休み時間にも取り組むことができる。

(4) 研究構想図



【図6 研究構想図】

(5) 検証の方途

ア 対象

筑後市立二川小学校 第5学年1組 23名 第2学年1組 17名

イ 期間

検証授業Ⅰ 令和6年10月7日～22日（全7時間）

第5学年 E ボール運動 単元名「つないでアタック！ソフトバレーボール」

検証授業Ⅱ 令和6年11月7日～21日（全6時間）

第2学年 E ゲーム 単元名「力を合わせてあてよう！シュートゲーム」

ウ 検証の方法と内容

検証内容	検証方法
運動への意欲を高め、ねらいに応じた動きを身に付ける子供（身体性）	○学習の様相観察(身体性の総括的評価) ○検証前後のアンケート調査による比較 ○抽出児の学習プリントの記述
課題の解決に向けて考えたことを友達に伝えることができる子供（創造性）	○学習プリントの自己評価推移 ○学習の様相観察 ○検証前後のアンケート調査による比較
友達と互いの頑張りや良さを認め、仲良くしたり協力したりできる子供（協働性）	○学習プリントの自己評価の推移 ○学習の様相観察 ○検証前後のアンケート調査による比較 ○抽出児の学習プリントの記述 ※検証Ⅰのみ
体育で学習した運動を、休み時間にも取り組む子供（日常性）	○検証前後のアンケート調査による比較 ○単元実施期間中の休み時間の様相観察

6 研究の実際と考察

(1) 【検証授業Ⅰ】全7時間

ア 単元名 「つないでアタック！ソフトバレーボール」

第5学年 E ボール運動 イ ネット型

イ 本単元で目指す子供の姿

第5学年 ボール運動 単元名「つないでアタック！ソフトバレーボール」
・ソフトバレーボールの学習への意欲を高め、落下点に素早く移動したり、味方がとりやすいパスを出したり、片手や両手で相手コートに打ち返したりすることができる子供（身体性）
・チームでボールをつなぐための動きや、相手コートにボールを打ち返すための動きについて考えたことを友達に伝えることができる子供（創造性）
・友達と互いの頑張りや良さを認め、仲良くしたり協力したりできる子供（協働性）
・休み時間に、ソフトバレーボールのゲームやラリーなどに取り組む子供（日常性）

ウ 事前アンケートの結果と抽出児について

検証に当たって事前アンケートの結果【表5】から、児童3名（A児、B児、C児）を抽出した。A児は、運動に対する意欲が高く、休み時間はいつも鬼ごっこやドッジボールなどをして外で遊んでいる。しかし、投げる・捕るといったボール操作の技能が低く、ボール運動には苦手意識をもっている。検証前のアンケート「体育の学習で上手になったと思うことがありますか」の項目で「まったく」と回答しており、「めあてを達成するために考えたことを友達に伝えることができますか」の項目で「あまり」と回答した。B児は、運動や体を動かすことがあまり好きではなく、休み時間

は工作や読書など室内で過ごすことが多い。検証前のアンケート「友達と互いの頑張りや良さを認め、仲良くしたり協力したりすることができますか」の項目で「あまり」と回答した。C児は、体育科の学習では自分から進んで運動に取り組んだり、友達と協力して活動したりすることができる。しかし、休み時間は、室内で読書や友達とおしゃべりをして過ごすことが多く、進んで外で遊ぶ姿はあまり見られない。検証前のアンケート「体育で学習した運動を、休み時間にも取り組んでいますか」の項目で「あまり」と回答した。これらの結果から、A児は「身体性」と「創造性」を、B児は「協働性」を、C児は「日常性」を中心にその変容を見ていくことにした。

【表5 事前アンケートの結果とA児、B児、C児の回答】

質問項目 ■とても ■まあまあ □あまり □まったく	A児	B児	C児
ボール運動の学習は楽しいですか。 	あまり	あまり	まあまあ
体育の学習で上手になったと思うことがありますか。(身体性) 	まったく	まあまあ	まあまあ
めあてを達成するために考えたことを友達に伝えることができますか。(創造性) 	あまり	まあまあ	まあまあ
友達と互いの頑張りや良さを認め、仲良くしたり協力したりすることができますか。(協働性) 	まあまあ	あまり	まあまあ
体育で学習した運動を、休み時間にも取り組んでいますか。(日常性) 	あまり	まあまあ	あまり

エ 指導の計画と評価

単元名【E ボール運動：ネット型（ソフトバレーボール）第5学年】								
単元 の 目 標	知識及び技能		ソフトバレーボールの行い方を理解し、ボールの落下点に素早く移動したり、味方が受けやすいように山なりのパスを出したり、片手や両手で相手コートにボールを打ち返したりする動きによって簡易化されたゲームを行うことができるようにする。					
	思考力、判断力、表現力等		自己やチームの特徴に応じた作戦を考えたり、チームでボールをつなぐための動きや、相手コートにボールを打ち返すための動きについて考えたことを他者に伝え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		ソフトバレーボールに積極的に取り組み、ルールやマナーを守って助け合ったり、仲間の考えや取組を認めたりすることができるようにする。					
段階	つかむ		高める				味わう	
時	1	2	3	4	5	6	7	
学習 の 流 れ	ねらい	学習に対する安心感をもち、各種の運動の行い方を理解する。	ソフトバレーボールへの意欲を高め、学習のめあてと見通しをもつ。	チームでボールをつなぐための動きを高める。	相手コートにボールを打ち返すための動きを高める。	個人やチームの成長を実感する。		
	5	○準備、整列、挨拶、準備運動						
	10	○本時のめあてと見通しをつかむ。	○感覚づくり運動に取り組む。 ・セルフパス ・2人組パス ・円陣ラリー ・バスケットゴールアタック				ソフトバレーボール大会 （キャッチ→はじく→はじく）	
	15	○オリエンテーション ・学習の進め方を知る。 ・安全な運動の行い方を知る。 （態①、②） ・感覚づくり運動の行い方を知る。	○感覚づくり運動に取り組む。 ・セルフパス ・2人組パス ・円陣ラリー	○本時のめあてと見通しをつかむ。				
	20	○試しのゲームⅠ（キャッチ→キャッチ→はじく）	○試しのゲームⅡ（知①）（キャッチ→はじく→はじく）	○めあての達成に向けて、チームで考えを出し合い動いて試したり練習したりすることで、チームの動きを高める。 ・腰を落として構える ・ボールの動きに合わせてへそを向ける （技①）（態③） ・パスは味方の前に高く上げる （技②）（思判表①） ・2番目にボールを上げる人が、ネットの近くに上げる （技③）（思判表②） ・力強くアタックを打つ ・相手のいないところを狙う （思判表③）				
	25	○試しのゲームⅠを通しての感想を交流する。	○試しのゲームⅡを通しての感想を交流する。	○他チームとメインゲームを行い、チャレンジタイムで高めた動きを生かす。 ※ チャレンジタイムにおいて、チームで考えたことを意識しながら取り組めるようにするために、互いの動きについて気付いたことを伝え合わせる。				
	30	○片付けの仕方を知る。	○単元全体のめあてと見通しをつかむ。	○ゲームの結果から成果と課題をチームで交流したり、友達と互いの頑張りや良さを伝え合ったりする。				
	35	本時のまとめ、片付け、整列、挨拶						
	40							
	45							
評価 機会	知識	①（観察・学習プリント）					総括的評価	
	技能			①（観察）	②（観察）	③（観察）		
	思考・判断・表現				①（観察・学習プリント）	②（観察・学習プリント）		③（観察・学習プリント）
	態度	①（観察・学習プリント）		②（観察・学習プリント）				③（観察・学習プリント）
単元 の 評価 規 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。	①ボールの落下点に素早く移動することができる。 ②味方が受けやすいように山なりのパスを出すことができる。 ③片手や両手で相手コートにボールを打ち返すことができる。		①自分のコートにボールを落とさせないための動きについて考えたことを伝えている。 ②相手コートにボールを落とすための動きについて考えたことを伝えている。 ③自己やチームの特徴に応じた作戦を考えている。		①進んで運動に取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守って助け合おうとしている。 ③仲間の考えや取組を認めようとしている。		

オ 授業の実際と考察

(7) つかむ段階（第1、2時）

ねらい	○ ソフトバレーボールの学習への意欲を高めることができるようにする。(身体性) ○ 休み時間にも、ソフトバレーボールのゲームやラリーなどに取り組むことができるようにする。(日常性)
研究の手立て	○ チャレンジタイムⅠの位置付け ○ 振り返りタイムⅠの位置付け ○ 遊びの環境づくりの設定
具体的支援	○ 教材化の工夫（段階的なルールの設定、感覚づくり運動） ○ 学習の見通しをもつための発問 ○ 遊び用具の紹介と準備 ○ 遊びの空間の紹介と準備

つかむ段階について、第1時では、学習に対する安心感をもち、各種の運動の行い方を理解できるようにすることをねらいとする。第2時では、課題を見つけ、学習の見通しをもつことができるようにすることをねらいとする。そのため、展開時にチャレンジタイムⅠを、終末時に振り返りタイムⅠを行うようにする。また、下記のとおり教材化の工夫を行う【資料1】。

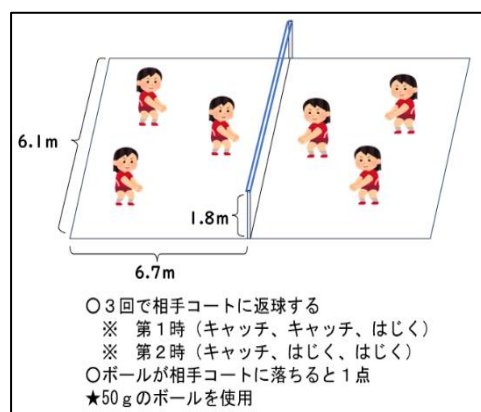
ソフトバレーボールの教材化の工夫について

本教材では、全ての子供がゲームに参加できるようにするために、ゲームに出場する3人が必ず1回は触れることを条件とし、3回で相手コートに返球するというルールを設定する。また、使用するボールを50gといった軽いボールにすることで、ボールが体に当たっても痛くなく、ボールへの恐怖心を軽減するとともに、滞空時間が長いので、ボールの落下点に入りやすくなり、技能差に関わらず、誰もがボールをはじくことができるようにする。

第1時のはじめのルールにおいては、ボールをはじくことが苦手な子供も味方にパスをつなぐことができたり、ネットを越えて得点する面白さを味わったりできるようにするために、自陣内でパスをつなぐときは2回キャッチできるようにする。

第2時においては、「もっとボールをつなげるようになりたい」、「アタックで得点できるようになりたい」といった思いをもつことができるようにするために、自陣内でパスをつなぐときは、1回目のみキャッチできるというルールに変更する。

ソフトバレーボールのゲームに必要な動きの感覚を養ったり、体育の時間だけでなく休み時間にも取り組んだりできるようにするために、毎時間の導入時にセルフパス、二人組パス、円陣ラリーといった感覚づくり運動を取り入れる。



セルフパス



音楽に合わせてながら連続して弾いたり、弾いたボールをキャッチしたりする。

二人組パス



二人一組になり様々な弾き方を試したり連続でパスをつないだりする。

円陣ラリー



チームの友達と円形をつくり、連続して何回ボールをつなぐことができるかを競う。

【資料1 教材化の工夫について】

a 第1時（10月7日）

検証前のアンケート調査「ソフトバレーボールの学習で不安なことはありますか」では、「突き指をしそう」、「ミスをしそう」といった不安な気持ちをもつ子供が学級の半数程度いた。そのため、導入時には、まず、みんなが安心して学習に臨むことができるように、学習の約束を確認したり【資料2】、学習で扱うボールについて紹介したりした【資料3】。子供たちは「当たっても痛くなさそう。」、「このボールならケガしない。」と安心した様子だった。その後、本時のめあてを『試しのゲームⅠを行い、ソフトバレーボールのゲームを楽しもう。』と設定した。

学習の約束

- ★ みんなが（安心できる）学習するために
 - ・できなくて当たり前！！失敗しても
 - 「ドンマイ！」 「次がんばろう！」
- ★ みんなが（楽しめる）学習するために
 - ・ルールやマナー（思いやりの心）を大切にしよう。
 - 「一緒にやろう！」 「〇〇さん手伝うよ！」
- ★ みんなが（上手になる）学習するために
 - ・ゲームや練習に自分から進んで取り組もう。

【資料2 学習の約束】



【資料3 学習教具ソフトバレーボール】

展開時には、まず、ソフトバレーボールの学習における感覚づくり運動の行い方を紹介し、セルフパスや二人組パス、円陣ラリーを行った。ソフトバレーボールを初めて行うという子供がクラスの半数程度いたため、それぞれの運動の中で、上から下からと色々な弾き方を試すよう促した。その際、オーバーハンドパスやアンダーハンドパスの行い方も伝えた。子供たちは、「下から弾くと、ボールが高く上がるよ。」、「上から弾くと球が強く打てる。」と色々な弾き方を試しながらその特徴を見つけていた。次に、ゲームの行い方が分かるようにするために、試しのゲームⅠの様子を示した動画を視聴した。動画内のキャッチ、キャッチ、バシッ（アタック）の音声に子供たちは反応を示し、動画内のプレイヤーの動きに合わせてキャッチ、キャッチ、バシッと声を出しながら、3回で相手コートに返すというルールを理解した様子であった。その後、再度板書で本時のゲームのルールの確認を行った。試しのゲームⅠが始まると、キャッチ、キャッチ、アタックの3回で、相手コートにボールを打ち返すことを楽しむ子供の姿が見られた。ルールを理解できていない子供もいたが、チーム内で教え合いながら活動していた。また、得点を決めるとチームで喜び合ったり、失敗する友達がいても「ドンマイ」と励ましたりする姿が見られた。

終末時には、ソフトバレーボールのゲームを行った感想を交流した。多くの子供たちは「楽しかった。」、「簡単だった。」と感想を述べていた。最後に、本時の振り返りを学習プリントに記述した。A児は、「二人組パスやゲームをしたことが楽しかった。仲間と協力できたことが嬉しかった。」と記述していた【資料4】。また、B児は、「（ゲームでは）ボールを落としたけれど楽しかったし、練習してアタックやそれ以外のこともうまくなりたい。」と記述していた【資料5】。

二人組パスやゲームをしたことが楽しかったし、仲間と協力できたことがうれしかったです。

【資料4 第1時のA児の振り返りの記述】

おとしちゃったけど、たのしかった。アタックをがんばりたい。れんしゅうとかをし、アタックもれんしゅうしてうまくなりたい。

【資料5 第1時のB児の振り返りの記述】

b 第2時(10月9日)

導入時には、感覚づくり運動を行った後、前時に行った試しのゲームⅠを振り返り、「簡単だった。」「もっと難しくしたい。」といった子供の発言を取り上げた。そして、本時のめあてを『試しのゲームⅡを行い、学習のめあてをたてよう。』と設定した。

展開時には、ゲームの行い方を確認できるように、ゲームの様子を示した動画を視聴し、第1時からの変更点について確認した【資料6】。そして、個人やチームの課題を見つけることができるようにするために、チャレンジタイムⅠを行った。ゲームが始まると、友達と声を掛け合いながらゲームを楽しむ子供の姿が見られた。しかし、2回目にボールに触れる人はキャッチができないというルールに変わったことで、味方にパスがつかなくなったり、相手コートまでボールを弾き返せなかったりと難しさを感じている様子も見られた。

終末時には、学習のめあてを立てたり、見通しをもったりすることができるように、振り返りタイムⅠを行った。まず、本時のゲームを行ってみて、難しかったことやもっとできるようになりたいことを学習プリントに記述させ、全体で交流した。すると、トスができるようになりたい、アタックを頑張りたいといった思いをもつ子供がほとんどであった【資料7】。そのため、学習のめあてを『チームでボールをつないだり、アタックで得点したりして、ソフトバレーボールを楽しもう』と設定した。

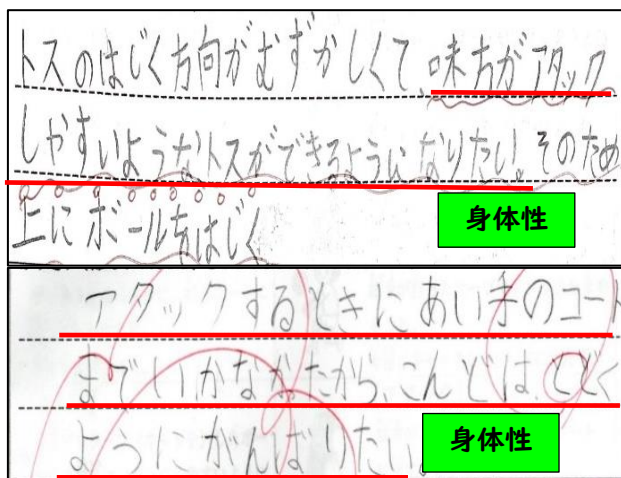
その後、学習の見通しをもつための発問を行い【資料8】、自分の考えを学習プリントに記述する時間を設定した。また、全体で交流し、「ボールを落とさないように素早く動く。」「アタックを打つ人が打ちやすいボールを上げる。」などの考えを共有した【資料9】。

ソフトバレーボール大会のルール

- ・ゲームは3人vs3人
- ・ゲームは4分を2回の合計点で競う。
- ・ゲームの開始は、じゃんけんで勝ったチーム
- ・サーブは相手コートの黄色線より奥に下投げ
「いくよ!」「いいよ!」の声
- ・3回で相手コートに返す。
- ・1回目キャッチ(キャッチした所から移動できない)
- ・2回目トス(はじく)
- ・3回目アタック(はじく)
- ・相手コートに落ちたら1点

第1時からの変更点

【資料6 ソフトバレーボールの教材化の工夫】



【資料7 第2時のゲームを通しての子供の思い】



【資料8 振り返りタイムⅠでの学習の見通しをもつための発問】

【ボールをつなぐためには…】

- ・ボールを落とさないように素早く動く。
- ・味方がとりやすいパスやトスを出す。
- ・みんなが位置を変えながらつなぐといい。
- ・みんながやりやすいように動く。

【アタックで得点するためには…】

- ・アタックを打つ人が打ちやすいボールを上げる。
- ・相手がいないところをねらって打つ。
- ・強くアタックを打つ。

【資料9 学習のめあてに対する子供の考え】

そして、子供の考えを基に、高める段階の前半にボールをつなぐための動きを高める学習を、高める段階の後半にアタックで得点するための動きを高める学習を行っていくことを伝えた。

授業の最後には、休み時間にもソフトバレーボールに関する遊びを行うことができるように、遊び用のボールを用意したりコートを運動場に設けたりしていることを伝えた【資料 10】、【資料 11】。

第 2 時終了後の休み時間には、遊び用のソフトバレーボールを用いて、運動場に設けたコートでゲームを楽しむ子供の姿が見られた【資料 12】。C 児も友達とラリーをして遊ぶ姿が見られた【資料 13】。遊んでいる C 児に対して、「どうして遊ぼうと思ったのか。」と質問すると、「ソフトバレーボールのゲームでパスやトスがうまくできなくて、もっとパスが上手になりたいと思ったからです。」と答えた。



ビーチバレーボールに布テープを巻いたものを学級に 6 球渡した。

【資料 10 遊び用のボール】



注水式ポールスタンド



伸縮式ポール

注水式ポールスタンドと伸縮式ポール、ゴム紐を用いたソフトバレーボールのコートを運動場に 2 面設けた。

【資料 11 ソフトバレーボールのコート】



【資料 12 ゲームを楽しむ子供の様子】



【資料 13 ラリーをして遊ぶ C 児の様子】

【結果と考察】

- 【資料 7】の子供の学習プリントの記述のように、「～できるようになりたい。」や「～を頑張りたい。」と全ての子供が自分の思いを記述していた。このことから、チャレンジタイム I を位置付け、教材化の工夫を行ったことは、ソフトバレーボールの学習への意欲を高める上で有効であったと考える。
- 【資料 9】に示すように、学習のめあてに対する自分の考えができた子供が 21 人中 18 人であった。このことから、振り返りタイム I を位置付け、学習の見通しをもつための発問を行ったことは、ソフトバレーボールの学習への意欲を高める上で有効であったと考える。
- 休み時間には、簡易コートでゲームを行ったり【資料 12】、学習中に行った感覚づくり運動に取り組んだり【資料 13】する姿が見られた。このことから、ソフトバレーボールのコートを設けたり、遊び用のボールを充実させたりしたことは、休み時間に、ソフトバレーボールのゲームやラリーなどに取り組むことができるようにする上で効果があったと考える。

(イ) 高める段階（第3～6時）

ねらい	○ チームでボールをつなぐための動きや、相手コートにボールを打ち返すための動きを高めることができるようにする。（身体性） ○ チームでボールをつなぐための動きや、相手コートにボールを打ち返すための動きについて考えたことを友達に伝えることができるようにする。（創造性） ○ 友達と互いの頑張りや良さを認め、仲良くしたり協力したりできるようにする。（協働性） ○ 休み時間に、ソフトバレーボールのゲームやラリーなどの運動に取り組むことができるようにする。（日常性）
研究の手立て	○ チャレンジタイムⅡの位置付け ○ 振り返りタイムⅡの位置付け ○ 遊びの環境づくり
具体的支援	○ チャレンジシートの活用 ○ 教材化の工夫（感覚づくり運動） ○ 遊びの空間づくり ○ 遊び用具の充実 ○ 遊びの掲示板の設置

高める段階では、第3、4時にチームでボールをつなぐための動きを、第5、6時に相手コートにボールを打ち返すための動きを高めることをねらいとする。そのため、毎時間の展開時にチャレンジタイムⅡを、終末時に振り返りタイムⅡを行うようにする。

a 第3時（10月11日）

導入時には、まず、感覚づくり運動を行った。前時のゲーム中の様子から、目の前にあるボールをしっかりと弾いて相手コートに打ち返すことが難しい子供の姿が見られた。そのため、本時から感覚づくり運動の中にバスケットゴールアタックを取り入れるようにした【資料14】。次に、前時の学習で、チームでボールをつなぐためには「ボールを落とさないように素早く動く」、「とりやすいボールを出す」といった子供の考えを電子黒板で紹介し、本時のめあてを『どうすれば、ボールの落下点に素早く動いたり、パスやトスがつながりやすくなったりするかをチームで考え、ボールを上手につなげるようになる。』と設定した。

展開時には、高める段階の一単位時間の学習の流れをスライドで伝えたとともに、課題の解決に向けてチームで考えを出し合い、試したり練習したりするチャレンジタイムⅡと、ゲームの結果を基に成果と課題を振り返ったり自他の頑張りや良さを認め合ったりする振り返りタイムⅡについての説明を行った。そして、チーム内での考えを共有することができるようにするために、チャレンジシート【資料15】を各チームに配付した。チャレンジタイムⅡでは、「ボールの落下点に素早く動くために、どこに落ちるか予測する。」や「パスやトスをつながりやすくする

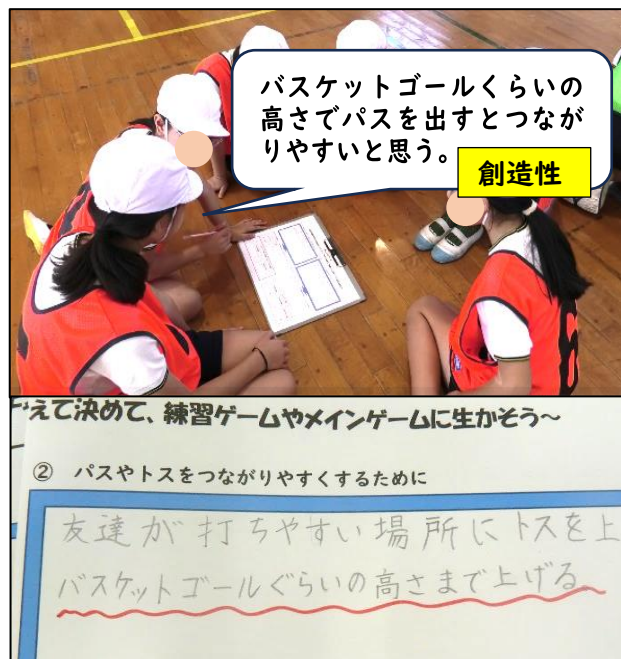


【資料14 感覚づくり運動の様子】

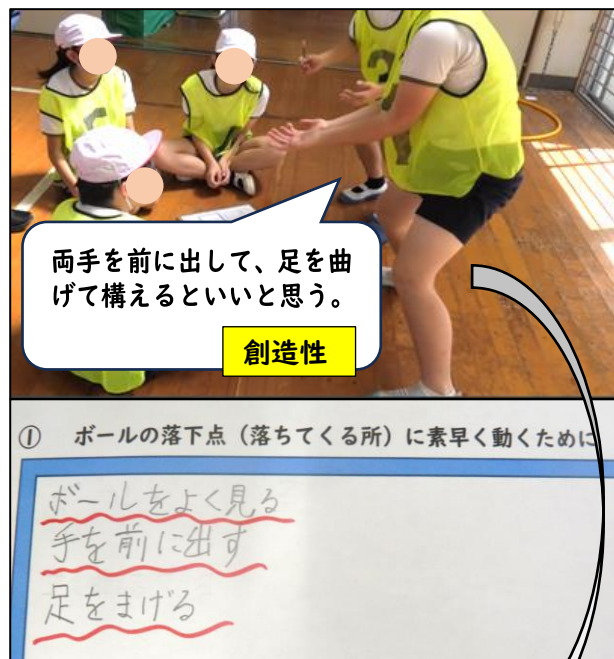
チャレンジシート						
～めあてを達成するための動きについて、チームで考えて決めて、練習ゲームやメインゲームに生かそう～						
① ボールの落下点に素早く動くために			② パスやトスをつながりやすくするために			
チームの考え			チームの考え			
今日のゲームを終えて、チームで考えた動きをゲームの中でも行うことができたか振り返ろう。（◎できた ○まあまあできた △あまりできなかった）						
名前						
①について						
今日のゲーム 対戦相手（ ）						
相手コートに返せた回数（上手につなげた回数）						
1試合目の回数	2試合目の回数	1試合目の点数	2試合目の点数	今日の合計点数		
		点	点	点		

【資料15 第3時のチャレンジシート】

ために、友達が打ちやすい場所にトスを上げる。」と考えを伝え合う姿が見られた。しかし、本時でねらっていた構え方とボールの高さに着目して話し合うチームの姿が少なかった。そのため、「どのくらいの高さならトスやパスがつながりやすいか。」「どのように構えておくと素早く動くことができそうか。」と発問した。すると、「バスケットゴール位の高さならつながりやすいと思う。」とボールの高さについて意見を出す姿が見られた【資料 16】。また、「両手を前に出して、足を曲げて構えるといいと思う。」と構え方について意見を出す姿も見られた【資料 17】。A児は、チームの友達の発言に対して、頷きながらしっかりと耳を傾けていたが、自分の考えを伝えるまでには至らなかった。



【資料 16 チャレンジタイムⅡでボールの高さについて意見を出す様子】



【資料 17 チャレンジタイムⅡで構え方について意見を出す様子】

その後、チームで考えた動きをゲームの中で生かすことができるように、他チームとメインゲームを行った。その際、自分達がボールを上手につなぐことができたかどうかを判断できるようにするために、ゲームに出ない時には、相手コートに返球できた回数をチャレンジシートに記録することを伝えた。

ゲーム中には、チャレンジタイムⅡで考えた動きを意識して取り組む様子が見られた【資料 18】。また、味方がつなぎやすいように山なりのパスを出す姿も見られた。しかし、味方との距離が近すぎたり遠すぎたりして、パスがうまくつながらない場面もたびたび見られた。

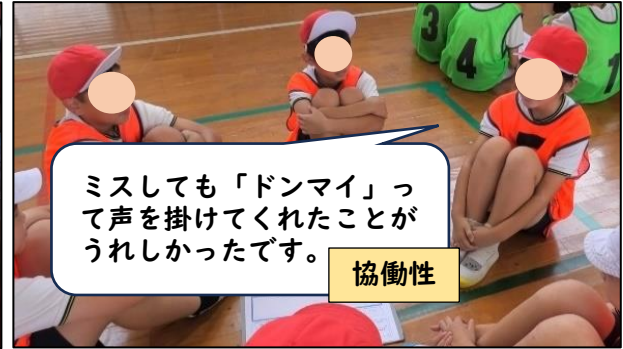


【資料 18 チャレンジタイムⅡで考えた動きをゲームで生かす様子】

終末時には、チームで取り組んだことの成果と課題を明らかにし、友達と互いの頑張りや良さを認め合えるように、振り返りタイムⅡを行った。子供たちは、チャレンジタイムで考えた動きをゲームの中でも意識して取り組むことができたかを振り返り、チャレンジシートに記録していた「相手コートに返せた回数（上手につなげた回数）」の伸びを確かめた【資料 19】。その後、自分が頑張ったこと、友達が頑張ったこと、嬉しかったことについて伝え合うように促した。子供たちからは、「前の時間よりも相手コートにボールを返した回数が増えて嬉しかったです。」「ミスしても『ドンマイ』って声を掛けてくれたことが嬉しかったです。」という振り返りを伝え合う姿が見られた【資料 20】。

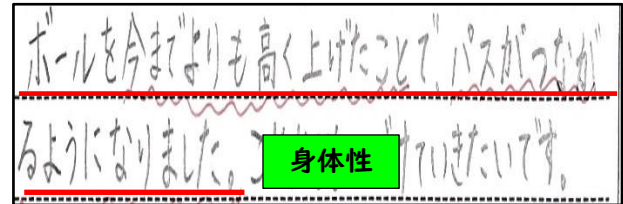


【資料19 振り返りタイムⅡで成果と課題を明らかにする様子】



【資料20 振り返りタイムⅡで嬉しかったことを伝える様子】

学習の最後には、本時の成果と課題を明らかにするために、学習を通して分かったことやできるようになったことを全体で交流した。「ボールを今までよりも高く上げたことで、パスがつながるようになりました。」と本時の学習でできるようになったことを発言する姿が見られた【資料21】。



【資料21 第3時の子供の振り返りの記述】

b 第4時(10月15日)

導入時には、前時のゲームで、味方との距離が近すぎてパスがうまくつながらなかった場面を動画で視聴した。また、第2時の振り返りで、「ボールをつなぐためには、つなぎやすい位置をチームで決める」と考えた子供の意見を電子黒板で紹介した。そして、本時のめあてを『パスやトスをつなぎやすくするための位置についてチームで考え、ボールを上手につなげるようになる。』と設定した。

展開時には、チームでボールをつなぎ動きを高めることができるようにするために、話し合いの視点「パスやトスをつなぎやすい味方との距離や並びは？」が示されたチャレンジシート【資料22】を配付し、チャレンジタイムⅡを行った。A児とB児がいるチームでは、「味方とは2メートルくらいの距離がいいと思う。」と発言する子供や、「横に並ぶとパスがしづらいから、三角形になるように並んだらいいと思う。」と発言するB児の姿が見られた【資料23】。その後、チーム内で考えたことをもとに練習を行った【資料24】。チームの練習の際に「もっと広がってパスをしよう。」と、味方同士の距離や並び方を伝えるなど、積極的にコミュニケーションを図るB児の姿があった。その中で、A児もチームの友達にトスでボールをつな

チャレンジシート
～めあてを達成するための動きについて、チームで考えて決めて、練習ゲームやメインゲームに生かそう～

① パスやトスをつなぎやすい味方とのきりや並びは？

コート図

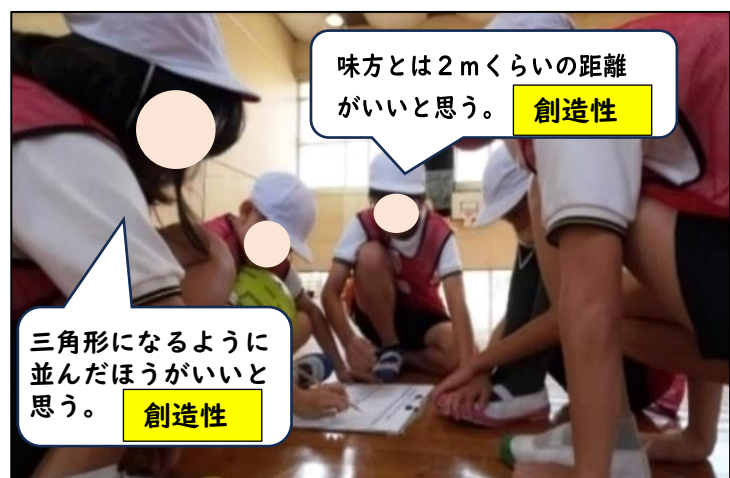
今日のゲームを終えて、チームで決めた動きをゲームの中でも行うことができたか振り返ろう。(◎できた ○まあまあできた △あまりできなかった)

名前	①について	②について	③について	④について	⑤について

今日のゲーム 対戦相手 ()

相手コートに返せた回数 (上手につなげた回数)			1試合目の点数	2試合目の点数	今日の合計点数
1試合目の回数	2試合目の回数		点	点	点

【資料22 第4時のチャレンジシート】



【資料23 チャレンジタイムⅡで並び方と距離について意見を出し合う様子】

いだり、相手コートに返球したりする姿が見られた。その後のメインゲームにおいても、並び方や味方との距離を意識して取り組んだことで、これまでよりもA児が友達にボールをつなぐことができていた。

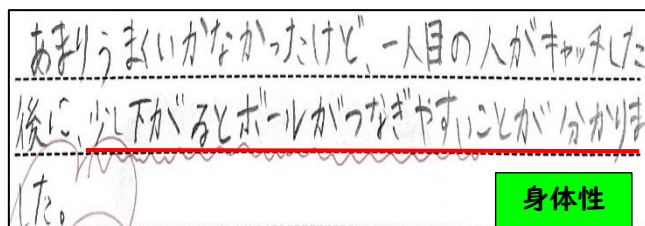
終末時の振り返りタイムⅡにおいて、A児、B児のいるチームでは、メインゲーム中もチームで考えた距離や並び方を意識して取り組んだことで、相手コートに3回で打ち返すことができた回数が前時の11回から20回に伸びたことを成果として伝え合う姿が見られた。また、B児は、「チームで話し合っ

て決めたことを、みんなが協力して取り組もうとしているところがよかった。」と友達の頑張りを認める姿が見られた。

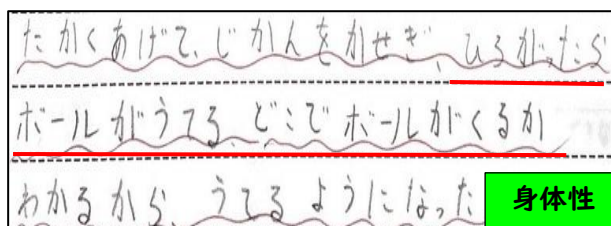
学習後の振り返りでは、A児は「少し下がるとボールがつなぎやすいことが分かった。」【資料25】、B児は「広がったら、どこにボールが飛んでくるかが分かるから、ボールを打てるようになった。」【資料26】と、自分と味方との距離を意識して動くことで、よりボールがつながるようになることを実感していることが分かった。



【資料24 チャレンジタイムⅡで三角形の並びを意識して練習する様子】



【資料25 第4時のA児の振り返りの記述】



【資料26 第4時のB児の振り返りの記述】

第4時の学習後、体育で学習した運動の行い方を確かめたり、ソフトバレーボールに関連する新たな遊び方を知ったりできるようにするために、「遊びの掲示板」を教室に設置した【資料27】。その後の休み時間では、遊び用のボールを使って友達とラリーをしたり、コートでゲームを楽しんだりする様子が見られた。また、5年生と一緒にソフトバレーボールの遊びを楽しむ他学年の子供たちの姿も見られた【資料28】。C児においても、友達と一緒にコートの中でゲームを楽しむ姿が見られた【資料29】。



【資料27 遊びの掲示板】



【資料 28 他学年の子供も一緒に遊ぶ様子】



【資料 29 コートでゲームを行うC児の様子】

c. 第5時(10月17日)

導入時には、つかむ段階に設定した学習のめあてを確かめ、本時から、アタックで得点するための動きを高めていくことを確認した。その後、第2時に、「アタックで得点するためには、トスを上げる人の動きが大切」と考えた子供の意見を電子黒板で紹介し、本時のめあてを『トスを上げる人の場所についてチームで考え、アタックで得点できるようになろう。』と設定した。

展開時には、相手コートにボールを打ち返す動きを高めることができるようにするために、話し合いの視点「トスを上げる場所はどこがよいか」が示されたチャレンジシート【資料 30】を配付し、チャレンジタイムⅡを行った。あるチームは、これまでのゲームの経験から、「前からトスを上げた方が打ちやすかったから、トスを上げる人はネットの近くに移動しよう。」とチームで考えを共有し、すぐに練習に取り組むチームの姿が見られた【資料 31】。しかし、その他のチームは、なかなか考えがまとまらない様子であった。そのため、実際にトスを上げてみてどこからが打ちやすいかを判断するように促した。その結果、どのチームもネットの近くからトスを上げた方が打ちやすいということに気付いた様子であった。

その後のメインゲームでは、チャレンジタイムⅡで共有した考えをゲームの中で生かして、相手コートにボールを打ち返す様子が見られた【資料 32】。しかし、トスを上げる際にネットの近くに移動しなかったり、トスを上げる際にネットの近くには移動するものの、アタックを打つ人を目掛けてトスを上げるため、タイミングがうまく合わなかったりする場面も見られた。これは、ネットの近くからトスを上げることでアタックが打ちやすくなることを十分に実感できていなかったことや、どこにトスを上げればよいかを理解できなかったことに要因があると考えられる。

チャレンジシート						
～めあてを達成するための動きについて、チームで考えて決めて、練習ゲームやメインゲームに生かそう～						
① トスを上げる場所はどこがよいか						
チームの考え				相手コート		自分のコート
今日のゲームを終えて、チームで考えた動きをゲームの中でも行うことができたか振り返ろう。(◎できた ○まあまあできた △あまりできなかった)						
名前						
① について						
相手コートに返せた回数 (上手につなげた回数)				★アタックが決まった回数 (相手の1人がキャッチできなかった回数)		1 試合目
1 試合目の回数	2 試合目の回数	1 試合目の回数	2 試合目の回数			点
						点

【資料 30 第5時のチャレンジシート】



【資料 31 チャレンジタイムⅡでトスを上げる位置を確認しながら練習する様子】



【資料 32 チャレンジタイムⅡで考えた動きをゲームで生かす様子】

終末時の振り返りタイムⅡでは、A児は「いつもはアタックが打てないけれど、今日は何本かアタックを打つことができ嬉しかったです。」と発言していた。それに対して、B児も「今日〇〇さん（A児）がアタックで得点をしていたので嬉しかったです。」と友達の頑張りを認める姿が見られた。

d 第6時(10月18日)

導入時には、まず、アタックを打って相手コートに打ち返す回数は増えてきたにも関わらず、相手にボールを拾われて得点に繋がらなかったことを想起させ、もっと力強いアタックを打つ必要があることを全体で共有した。次に、前時の学習で、力強いアタックを打ったA児の様子を動画で紹介し、ネットに向かって助走して打つことや、しっかりと腕を振って打つことを気付けるようにした【資料 33】。動画が紹介されると、周りの子供たちは自然とA児に拍手を送り、それにA児も嬉しそうにしていた。そして、本時のめあてを『アタックを強く打つための作戦をチームで選び、アタックで得点できるようになろう。』と設定した。

展開時には、相手コートにボールを打ち返す動きを高めることができるようにするために、話し合いの視点「強いアタックを打つためには作戦A、Bのどちらがよいかチームで決めよう。」が示されたチャレンジシート【資料 34】を配付し、チャレンジタイムⅡを行った。チャレンジタイムⅡでは、シート内に示した作戦Aと作戦Bのそれぞれを試す中で、「〇〇さんにパス。」「〇〇さん、前に動いて。」と、どのようにパスやトスを繋ぐとよいかを伝え合う姿が見られた。また、キャッチ、トスまでの動きをスムーズに行う回数も増えてきていた。

これは、それぞれの作戦で立ち位置を明確にしたことで、次の動きをイメージしやすくなったためであると考えられる。しかし、トスを上げる人がアタックを打つ人を目掛けてトスを上げるため、タイミングがうまく合わずにアタックまでつながらない場面が見られた。そこで、一度全体で集まり、アタックを力強く打つために、トスはアタックを打つ人に上げるのではなく、アタックを打つ人とネットの間に上げることを確認した。その後の練習では、チーム内でトスの上げ方への意識が変わり、これまでよりも力強いアタックを打つ子供の姿が見られるようになった。そのような中、「私がトスを上げるから今度は〇〇さんがアタックを打ってね。」と、チームの友達と協力しながら活動する姿が見ら



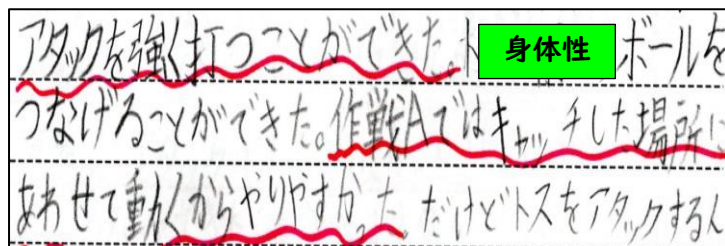
【資料 33 力強いアタックを動画で視聴する様子】

チャレンジシート					
～めあてを達成するための動きについて、チームで考えて決めて、練習ゲームやメインゲームに生かそう～					
強いアタックを打つためには作戦A、Bのどちらがよいかチームで決めよう。					
作戦A		作戦B			
チームで決めた作戦をゲームの中でも行うことができたか振り返ろう。(◎できた ○まあまあできた △あまりできなかった)					
名前	たかひろ	はづき	みなと	ゆずき	あいな
① について					
相手コートに返せた回数 (上手に上げた回数)			★アタックが決まった回数 (相手の1人目がキャッチできなかった回数)		
1試合目の回数	2試合目の回数	1試合目の回数	2試合目の回数	1試合目	点
				2試合目	点

【資料 34 第6時のチャレンジシート】

れた。メインゲームでは、どのチームもチャレンジタイムで選んだ作戦を生かしてゲームに取り組んでいた。しかし、「作戦Aの方が打ちやすいから、メインゲームでは作戦Aでいこう。」「いや作戦Bの方がいいよ。」と意見が分かれる姿も見られた。

終末時の振り返りタイムⅡにおいて、子供たちは、「前の時間よりもアタックが強く打てるようになって嬉しかった。」「みんなトスがうまくなって楽しかった。」と発言していた。学習プリントの振り返りでは、「アタックを強く打つことができた。作戦Aではキャッチした場所に合わせて動くからやりやすかった。」と学習の成果を書いていた記述が見られた【資料35】。



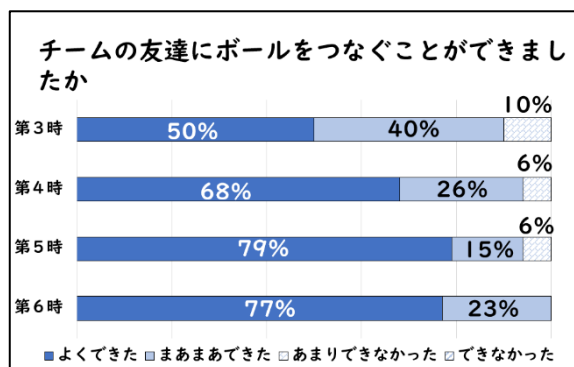
【資料35 第5時の子供の振り返りの記述】

【結果と考察】

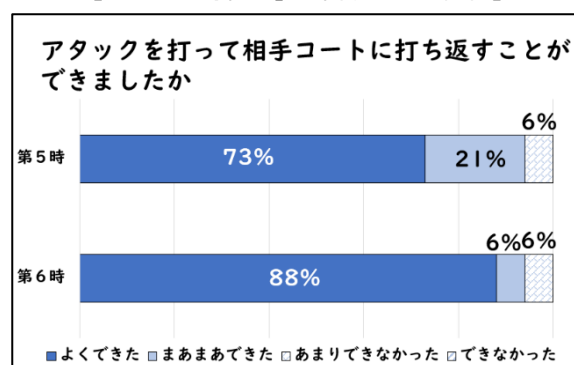
【図7】、【図8】、【図9】、【図10】、【図11】は、第3時から第6時における子供の学習プリントの自己評価の推移を表したものである。

○ 「チームの友達にボールをつなぐことができたか」の項目【図7】において、第3時では「できた」、「まあまあできた」と回答した子供が90%で、第6時では100%に上がった。また、「アタックを打って相手コートに返すことができたか」の項目【図8】において、第5時、第6時ともに94%の子供が「よくできた」、「まあまあできた」と回答した。これは、子供の学習状況に応じながら毎時間の導入時に感覚づくり運動を行ったことや、チャレンジタイムⅡを位置付け、チャレンジシートを用いてチームで考えを共有し、動きを試したり練習したりできるようにしたためであると考え。以上のことから、展開時にチャレンジタイムⅡを位置付け、教材化の工夫を行ったことは、【資料21】、【資料25】、【資料26】、【資料35】のように、チームでボールをつなぐための動きや相手コートにボールを打ち返すための動きを高める上で有効であったと考える。

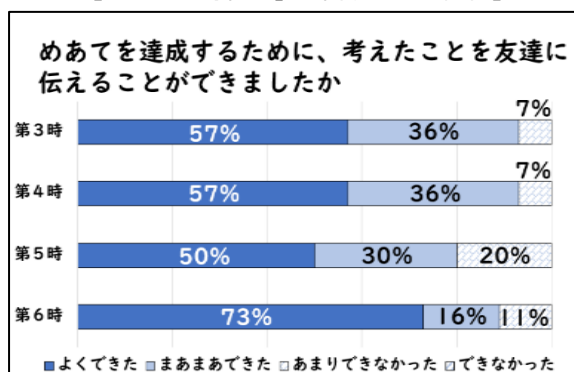
○ 「めあてを達成するために、考えたことを友達に伝えることができたか」の項目【図9】において、毎時間、80%以上の子供が「よくできた」、「まあまあできた」と回答した。これは、つかむ段階の子供の考えを基に毎時間のめあてを設定したこと、展開時にチャレンジタイムⅡを位置付け、話し合いの視点を示したチャレンジシートを用いたことで、話し合うべき内容が明確になったためであると考え。以上のことから、チャレンジタイムⅡを位置付け、チャレンジシートを用いたことは【資料16】、【資料17】、【資料23】のよ



【図7 「身体性」に関する自己評価】



【図8 「身体性」に関する自己評価】

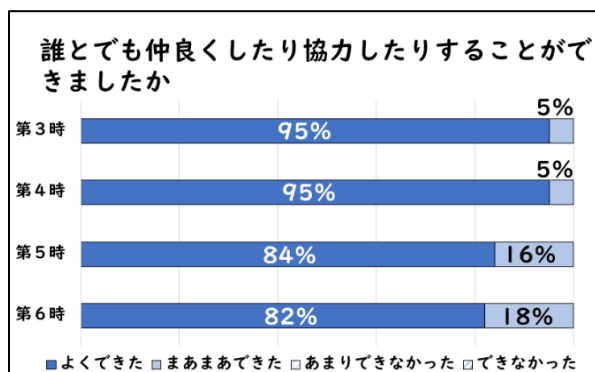


【図9 「創造性」に関する自己評価】

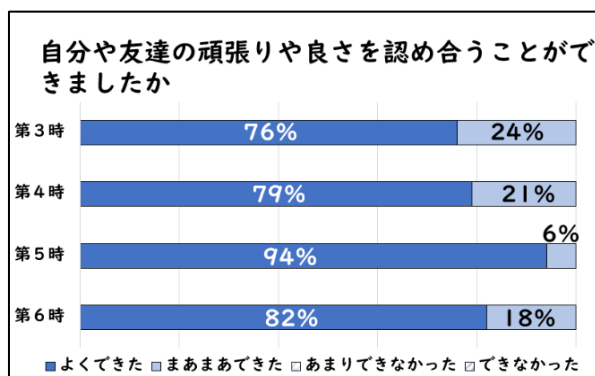
うに、チームでボールをつなぐための動きや、相手コートにボールを打ち返すための動きについて、考えたことを友達に伝えることができるようにする上で有効であったと考える。

- 「誰とでも仲良くしたり協力したりすることができましたか」の項目【図 10】において、全ての子供が「よくできた」、「まあまあできた」と回答した。これは、チャレンジタイムⅡを位置付け、チーム内での考えを共有したことで、協働的に練習に取り組んだりゲームを行ったりすることができたためであると考え。また、「自分や友達の頑張りを良さを認め合うことができましたか」の項目【図 11】においても、全ての子供が「よくできた」、「まあまあできた」と回答した。これは、振り返りタイムⅡを位置付け、振り返りの視点が示されたチャレンジシートを用いたことで、【資料 20】のように、友達の頑張りを良さを伝え合うことができたためであると考え。以上のことから、展開時にチャレンジタイムⅡを、終末時に振り返りタイムⅡを位置付けて振り返りの視点を示したチャレンジシートを用いたことは、友達と互いの頑張りを良さを認め、仲良くしたり協力したりできるようにする上で有効であったと考える。

- 休み時間には、【資料 28】や【資料 29】のように、ソフトバレーボールのゲームやラリーなどの遊びを楽しむ子供の姿が見られた。これは、感覚づくり運動で友達とボールをつなぐ面白さや、チャレンジタイムⅡやメインゲームで、友達とゲームをする面白さを味わったためであると考え。また、子供たちの思いに応じた遊びの環境づくりを行ったためであると考え。しかし、単元が進むにつれて、休み時間にソフトバレーボールのゲームに取り組む子供の数は徐々に減っていった。これは、個々の技能差が大きいことにより、特定の子供ばかりがボールに触るなど、みんなが楽しさを感じられる遊びになっていなかったこと、学級で連続長縄跳びの練習を行っていたため、ゲームを行うのに必要な人数が揃わなかったことが要因であると考え。以上のことから、チャレンジタイムと振り返りタイムを位置付けた学習活動を設定し、さらに、休み時間に遊びの場づくりと用具を充実させたことは、休み時間に、ソフトバレーボールのゲームやラリーなどの運動に取り組むことができるようにする上で概ね有効であったと考える。



【図 10 「協働性」に関する自己評価】



【図 11 「協働性」に関する自己評価】

(ウ) 味わう段階（第7時）

ねらい	○ 学習してきたことを発揮してソフトバレーボールを楽しむことができるようにするとともに、個人やチームの成長を実感できるようにする。（身体性）
研究の手立て	○ チャレンジタイムⅢの位置付け ○ 振り返りタイムⅢの位置付け ○ 遊びの環境づくり
具体的支援	○ 動きの高まりの可視化 ○ 遊びの空間づくり ○ 遊び用具の充実 ○ 遊びの掲示板の設置

a 第7時(10月21日)

導入時には、これまでの学習を想起できるように、第3時から学習してきた内容をまとめたものをホワイトボードに示しながら全体で確認を行った【資料36】。そして、本時のめあてを『これまで学習してきたことを生かして、ソフトバレーボール大会を楽しもう。』と設定した。

展開時には、学習したことを発揮してゲームを楽しむことができるようにするために、チャレンジタイムⅢを行った。ゲームが始まる前には、各チーム、前時に学習したチームに合った作戦を再度、確認する姿が見られた。ゲーム中には、「もっと高いボールを上げよう。」「少し後ろに下がって。」「〇〇さん前（ネットの近く）に動いて。」と、これまで学習してきた味方との距離、トスを上げる場所などを意識して取り組む姿が見られた【資料37】。また、味方の好プレイを跳び上がって喜んだり、得点を決めた友達とハイタッチを交わしたりする姿も見られた。

終末時には、個人やチームの成長を実感できるようにするために、振り返りタイムⅢを行った。その際、できるようになったこと、嬉しかったことといった振り返りの視点を示した。A児とB児のチームでは、初めにA児が「トスとパスがうまくできなかった。」と発言したが、B児がすぐに「でもアタックは上手だったよ。」とA児の成長を伝えていた。さらに、チームの友達が「アタックはみんな上手になったね。」と伝えると、チームの全員が頷いて応える様子が見られた【資料38】。その後、これまでチームで取り



【資料36 第3時から第6時の学習内容をまとめたもの】



【資料37 チャレンジタイムⅢで学習してきたことを発揮してゲームを楽しむ様子】



【資料38 振り返りタイムⅢで個人やチームの成長を実感する様子】

組んできた円陣ラリーの回数と、ゲーム中に相手コートに返せた（上手につなげた）回数をまとめたものを提示した【資料 39】。そして、すべてのチームが始めの時間に比べ、円陣ラリーの回数や、ゲームの中で相手コートに返すことができた回数が高まっていることを伝えた。すると、本時のゲームで全敗したチームの子供たちも、自分たちの成長を喜ぶ姿が見られた。学習プリントの振り返りには、初めてソフトバレーボールの学習をしたときに比べ、自分やチームの成長を実感していることが分かる記述が見られた【資料 40】。

円陣ラリーの回数						
	10/9	10/11	10/15	10/17	10/18	10/22
赤	5	6	11	8	6	
黄	5	13	16	16	12	
オレンジ	7	14	7	15	5	
緑	7	13	14	8	11	

相手コートに返せた(上手につなげた)回数 2試合の合計回数						
	10/9	10/11	10/15	10/17	10/18	10/22
赤		11	20	28	25	
黄		6	20	22	13	
オレンジ		10	9	18	13	
緑		11	16	17	18	

【資料 39 振り返りタイムⅢにおけるチームの動きの高まりの可視化】

初めてバレーをしたときよりも、パスやトス、アタックが上手にできるようになったからとてもうれしかったし、みんなと試合をする時にたくさん相手とラリーがつづいて、アタックでたくさん点をとれるようになったから、とてもうれしかったです。友達もましてくれたのでうれしかったです。

身体性

【資料 40 第 7 時の子供の振り返りの記述】

【結果と考察】

- 第 7 時においては、味方との距離やトスを上げる場所などを意識しながらゲームを行う子供たちの姿が各チームで見られた【資料 37】。このことから、チャレンジタイムⅢを位置付けたことは、学習してきたことをソフトバレーボールのゲームで発揮する上で有効であったと考える。
- 【資料 40】のように、「～が上手になった。」、「～できるようになった。」と記述していた子供が 21 人中 19 人であった。このことから、振り返りタイムⅢを位置付け、動きの高まりを可視化したことは、個人やチームの成長を実感できるようにする上で有効であったと考える。

カ 本単元の全体考察

(7) 身体性について

運動への意欲を高め、ねらいに応じた動きを身に付けているかについて、総括的評価を行った【表 6】。評価項目①と③では、全ての子供が B 判定以上であり、C 判定の子供は 0 % であった。評価項目②では、94 % の子供が B 判定以上で、C 判定であった子供が 6 % であった。評価項目②で C 判定だった子供については、落ちてくるボールをトスでつなぐために落下点まで移動してボールに触れるところまではできていた。しかし、ボールをトスする際に、低くて速いボールを送ったり、自分の後方へとボールを飛ばしたりする姿が見られた。これは、腕の上下の振り幅やボールに触れる際の腕の向きによっ

【表 6 身体性の総括的評価】

	A ■	B ■	C ■
評価項目①	ボールの落下地点に素早く移動することが安定してできる。	ボールの落下地点に素早く移動することができる。	ボールの落下地点に素早く移動することができない。
	項目① 29%	71%	
評価項目②	味方がとりやすいパスを安定して出すことができる。	味方がとりやすいパスを出すことができる。	味方がとりやすいパスを出すことができない。
	項目② 23%	71%	6%
評価項目③	片手や両手で安定して相手コートに打ち返すことができる。	片手や両手で相手コートに打ち返すことができる。	片手や両手で相手コートに打ち返すことができない。
	項目③ 23%	77%	

て、ボールが飛ぶ方向や高さが変わることを十分に理解できていなかったためであると考える。

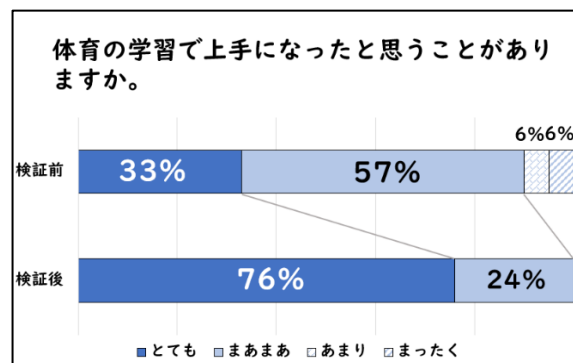
【図 12】は、「身体性」に関する検証前と検証後のアンケートの結果である。「体育の学習で上手になったと思うことがありますか」では、「とても」、「まあまあ」と回答した子供が検証前では 90%、検証後では 100%で 10 ポイント増加した。また、検証前は、「あまり」と回答していた A 児に関しては、検証後には「まあまあ」と回答していた。これは、高める段階において、チームでボールをつなぐための動きや相手コートにボールを打ち返すための動きを高めるために、毎時間チャレンジタイムⅡを積み重ねてきことや、味わう段階において、チャレンジタイムⅢを位置付けた後に、振り返りタイムⅢを位置付けたことで、【資料 38】のようにチームの成長を伝え合うことができたためであると考える。

【資料 41】は、単元終了後の A 児の学習プリントの記述である。「(2 回目)のトスは高く飛ばせなかったが、(1 回目)のキャッチがうまくなって嬉しかった。」と、個人の動きの高まりに喜びを感じていることが分かる。これは、チャレンジタイムⅡにおいて、構え方や並び方について考えを出し合ったり、練習したりしたことで、飛んでくるボールに対して素早く反応したり、自分が捕りにいくべき範囲について理解したりすることができるようになったためであると考える。

以上のことから、チャレンジタイムと振り返りタイムを位置付けた学習活動を設定し、具体的支援を行ったことは、運動への意欲を高め、ねらいに応じた動きを身に付ける子供を育てる上で有効であったと考える。

(イ) 創造性について

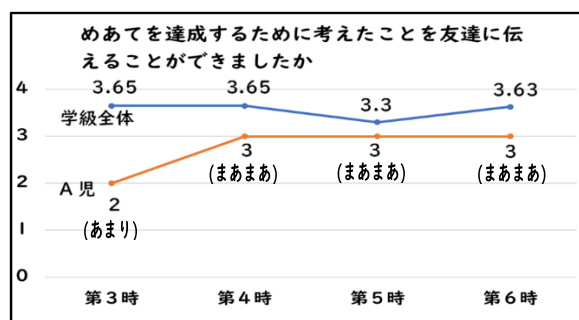
【図 13】は、「創造性」に関する第 3 時から第 6 時までの学習プリントの自己評価(4 点「とても」、3 点「まあまあ」、2 点「あまり」、1 点「まったく」)の平均値の推移である。「めあてを達成するために考えたことを友達に伝えることができましたか」の項目において、学級全体としては第 3 時、第 4 時、第 6 時で 3.5 点を上回る結果となった。これは、チャレンジタイムⅡにおいて、「話し合いの視点」を示したチャレンジシートを用いたことにより、めあてを達成するために考えたことを言葉や動きで表現することができたためであると考える。第 5 時では、3.5 点を下回る結果となった。これは、話し合いの視点「トスを上げる人の位置」が、言葉では表現しづらかったためであると考える。A 児について、第 3 時は「あまり」、第 4 時以降は「まあまあ」と回答した。第 3 時においては、話し合いの視点「トスやパスをつながりやすくするには」が焦点化できていないことで、考え



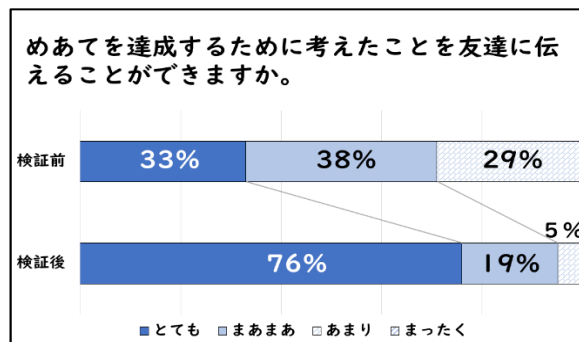
【図 12 「身体性」に関するアンケート結果】

連系発の時に15回いって、18回まではお
と入をしてきて15回無理だ、たけ最後で18回
連系発でいけたたのでめ、ちう来しかった
です。キャッチはふつうにできたけどトス
は高く飛ばせなかったけどチームのみんなが
はげましてく米たのでうれしかったです。
キャッチがない時よりよくなったのでうれしかった

【資料 41 第 7 時の A 児の振り返りの記述】



【図 13 学習プリントの自己評価】



【図 14 「創造性」に関するアンケート結果】

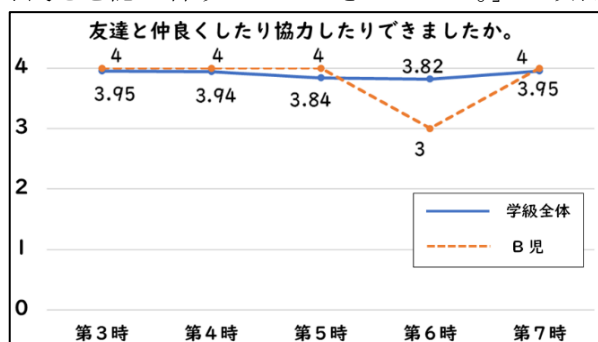
を出しにくかったためであると考える。

【図 14】は「創造性」に関する検証前と検証後のアンケートの結果である。「めあてを達成するために考えたことを友達に伝えることができますか」の質問では、「とても」、「まあまあ」と回答した子供が検証前では71%、検証後は95%で24ポイント増加した。A児においては、検証後も「あまり」と回答したが、活動中は自分の考えを伝える姿も見られた。そのため、A児の発言に対して教師が価値付けする必要があると考えた。

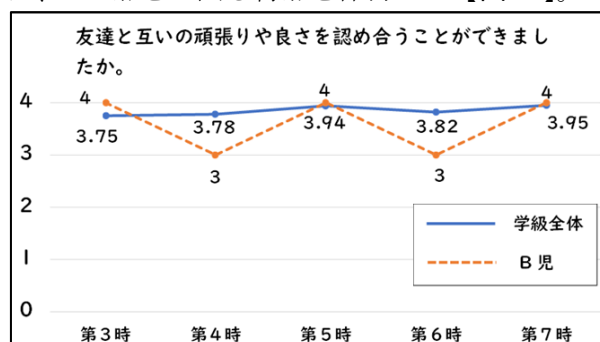
以上のことから、チャレンジタイムと振り返りタイムを位置付けた学習活動を設定し、具体的支援を行ったことは、課題の解決に向けて考えたことを友達に伝えることができる子供の姿に迫る上で有効であったと考える。

(ウ) 協働性について

第3時から第7時までの学習プリントの「友達と仲良くしたり協力したりできましたか。」の項目(4点「とても」、3点「まあまあ」、2点「あまり」、1点「まったく」)では、3.7点を上回る得点を保持した【図 15】。また、B児においても、毎時間「とても」、「まあまあ」と回答していた。これは、チャレンジタイムⅡを位置付け、チャレンジシートを用いてチームの考えを共有したことで、協働的に練習に取り組んだりゲームを行ったりすることができたためであると考えられる。「友達と互いの頑張りと良さを認め合うことができましたか。」の項目では、3.8点を上回る得点を保持した【図 16】。



【図 15 学習プリントの自己評価】



【図 16 学習プリントの自己評価】

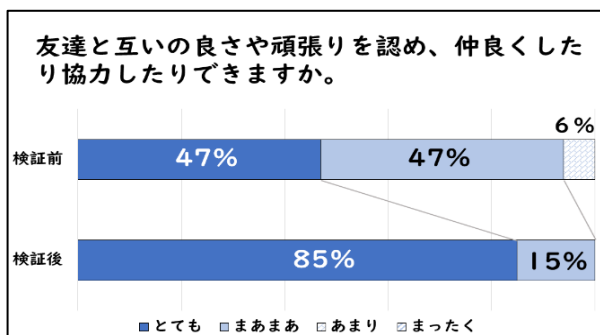
B児においても、毎時間、「とても」、「まあまあ」と回答していた。これは、振り返りタイムⅡを位置付け、振り返りの視点を示したチャレンジシートを用いたことで、友達の頑張りと良さを伝え合うことができたためであると考えられる。【資料 42】は、第7時のB児の振り返りの記述である。「チームのみんなと協力してソフトバレーができたのでうれしかったです。」と友達と協力したり仲良くしたりすることができたことが分かる。

【図 17】は、「協働性」に関する検証前と検証後のアンケートの結果である。「友達と互いの頑張りと良さを認め、仲良くしたり協力したりできますか」の質問では、「とても」と回答した子供が事前では47%、検証後は85%で38ポイント増加した。

以上のことから、チャレンジタイムと振り返りタイムを位置付けた学習活動を設定し、具体的支援を行ったことは、友達と互いの頑張りと良さを認め、仲良くしたり協力したりできる子供を育てる上で有効であったと考える。

アツクが前よりもできるようになりました。次にするときはトスがもっと上手になりたいです。今日のゲームは勝てなかったけど、チームのみんなとソフトバレーができたので楽しかったです。

【資料 42 第7時のB児の振り返りの記述】



【図 17 「協働性」に関するアンケート結果】

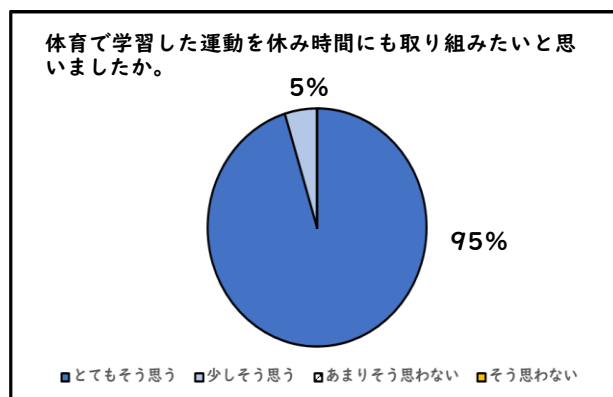
(エ) 日常性について

検証後に行ったアンケート「体育で学習した運動を休み時間にも取り組みたいと思いませんか」の項目【図 18】では、「とてもそう思う」が 95%、「少しそう思う」が 5%であった。その理由については、「体育の授業が楽しかったから」、「上手になりたいから」、「友達と仲を深められるから」などが多く挙がった【資料 43】。

【図 19】の「体育で学習した運動を休み時間にも行うことができますか」の質問では、「とても」、「まあまあ」と回答した子供が検証前では 67%、検証後では 95%で 28 ポイント増加した。これは、チャレンジタイムⅠを位置付け、教材化の工夫を行ったり、遊びの空間づくりと遊びの用具を充実させたりしたことで、子供たちの運動への意欲が高まったためであると考えられる。

検証前には、「あまり」と回答していた C 児は、検証後には、「とても」と回答していた。実際に、C 児は単元期間中に、3、4 名の友達とパスをつないで遊ぶ姿が継続して見られた。単元終了後のアンケート調査とインタビュー調査では、その理由について「授業が楽しかったから」、「トスがもっと上手になりたかったから」と答えていた。

以上のことから、チャレンジタイムと振り返りタイムを位置付けた学習活動を設定し、さらに、休み時間に遊びの空間づくりと用具を充実させたことは、体育で学習した運動を、休み時間にも取り組む子供の姿に迫る上で有効であったと考える。

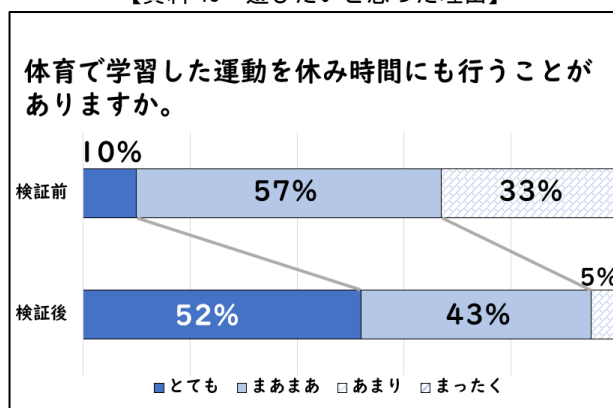


【図 18 「日常性」に関するアンケート結果】

【理由】※ 複数記入可

- ・体育の授業が楽しかったから (14) 人
- ・上手になりたいから (8) 人
- ・友達と協力してできるから (7) 人
- ・友達と仲を深められるから (6) 人
- ・少ない人数で準備も簡単だから (2) 人
- ・他チームの人とも一緒にやりたいから (3) 人

【資料 43 遊びたいと思った理由】



【図 19 「日常性」に関するアンケート結果】

(オ) 検証Ⅰの課題と修正点

検証Ⅰの課題	検証Ⅱに向けた修正点
チャレンジタイムⅡにおいて、課題の解決に向けて、自分の考えをうまく伝えることができない子供の姿が見られた。	チャレンジタイムⅡにおいて、自分の考えを伝えられるように、選択肢を示したチャレンジシートを用いる。
振り返りタイムⅡでは、その時間の動きについての成果や課題を伝え合う姿が多く見られ、友達の頑張りや良さを伝え合うことが十分にできていなかった。	振り返りタイムⅡにおいて、チャレンジシートに振り返りの手順や視点を明確に示す。

(2) 【検証授業Ⅱ】全6時間（令和6年11月7日～11月21日）

ア 単元名 「力を合わせてあてよう！シュートゲーム」

第2学年 E ゲーム ア ボールゲーム

イ 本単元で目指す子供の姿

第2学年 ボール運動 単元名「力を合わせてあてよう！シュートゲーム」
・シュートゲームの学習への意欲を高め、狙ったところにボールを投げたり、味方が投げたボールを捕ったりできる子供（身体性）
・シュートゲームを楽しむための方法について考えたことを友達に伝えることができる子供（創造性）
・チームの友達と仲良くしたり協力したりできる子供（協働性）
・休み時間に、的当てゲームやシュートゲームなどに取り組む子供（日常性）

ウ 事前アンケートの結果と抽出児について

検証に当たって事前アンケートの結果【表7】から、児童2名（D児、E児）を抽出した。D児は、休み時間は読書やお絵描きなど室内で過ごすことが多く、進んで運動に取り組もうとする姿はあまり見られない。また、投げる・捕るといった動きもあまり得意ではないため、ボール運動の学習では消極的になってしまう。検証前のアンケート「体育の学習で上手になったと思うことがありますか」では「あまり」と回答しており、「考えたことを友達に伝えることができますか」でも「あまり」と回答した。E児は、体育の学習では、進んで運動に取り組んだり、積極的に友達と関わったりすることができる。しかし、休み時間は運動しようとする姿があまり見られない。検証前のアンケート「体育で学習した運動を、休み時間にも取り組んでいますか」では「まったく」と回答した。以上のことから、D児においては「身体性」と「創造性」を、E児においては「日常性」を中心にその変容を見ていくことにする。

【表7 事前アンケートの結果とD児、E児の回答】

質問項目 ■とても ■まあまあ □あまり □まったく	D児	E児
ボール運動の学習は楽しいですか。	まあまあ	まあまあ
体育の学習で上手になったと思うことがありますか。(身体性) 35% 47% 12% 6%	あまり	とても
考えたことを友達に伝えることができますか。(創造性) 12% 47% 41%	あまり	まあまあ
友達と仲良くしたり協力したりすることができますか。(協働性) 76% 24%	とても	とても
体育で学習した運動を、休み時間にも取り組んでいますか。(日常性) 35% 23% 18% 24%	あまり	まったく

エ 指導の計画と評価

単元名【E ゲーム：ボールゲーム（シュートゲーム）第2学年】						
単元 の 目 標	知識及び技能		ゲームの行い方を知り、狙ったところにボールを投げたり、味方が投げたボールを捕ったりすることができるようにする。			
	思考力、判断力、表現力等		自己に適した場や規則を選んだり、友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えたりできるようにする。			
	学びに向かう力、人間性等		シュートゲームに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動したり、勝敗を受け入れたりすることができるようにする。			
段階	つかむ		高める			味わう
時	1	2	3	4	5	6
学習 の 流 れ	ねらい	的当てゲームやハーフコートのシュートゲームの行い方を知る。	シュートゲームの行い方を知るとともに、学習への意欲を高める。	自己やチームに適した的を選びシュートゲームを楽しむ。	自己やチームに適した攻め方を選びシュートゲームを楽しむ。	学習してきたことを生かしてシュートゲームを楽しみ、個人やチームの成長を実感する。
	5	○オリエンテーション ・安心、安全な運動の行い方を知る。 (態①、②)	○準備、整列、挨拶、準備運動			
	10	○感覚づくり運動の行い方を知る。	○感覚づくり運動に取り組む。 ・的当てゲーム ・パス＆キャッチゲーム			
	15	○感覚づくり運動に取り組む。 ・的当てゲーム ・パス＆キャッチゲーム (技①)	○オールコートのシュートゲームの行い方を知る。 (知①)	○自己やチームに適した規則、攻め方について選び、チームでハーフコートのシュートゲームを行う中で、選んだ規則や攻め方を試したり、練習したりする。		○シュートゲーム大会（攻めは3人、守りは2人）
	20	○ハーフコートのシュートゲームの行い方を知る。 (知①)	○オールコートのシュートゲーム（攻めは3人、守りは2人） (技②)	○チームで点数が異なる的を選ぶ。  (思①) (思①) (思②、態③)		
	25	○ハーフコートのシュートゲーム（攻めは3人、守りは2人）		○チームで攻め方を選ぶ。 ・となりにパス作戦 ・向こう側にパス作戦 ・ゴール前にパス作戦		
	30	○ハーフコートのシュートゲーム（攻めは3人、守りは2人）		○オールコートのシュートゲーム（攻めは3人、守りは2人） ※ 攻撃した3人のうち、2人が守りに戻る		
	35		○シュートゲームを通しての感想を交流し、学習のめあてをつかむ。			
	40	○ゲームの結果から成果と課題をチームで交流したり、自分や友達の頑張りや良さを認め合ったりする。				
	45	本時のまとめ、片付け、整列、挨拶				
評価 機 会	知識	①（観察・学習プリント）	①（観察・学習プリント）			総括的評価
	技能		①（観察）	②（観察）		
	思考・判断・表現			①（観察・学習プリント）	②（観察・学習プリント）	
	態度	①（観察・学習プリント）			②（観察・学習プリント） ③（観察・学習プリント）	
単元 の 評 価 規 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的当てゲームやシュートゲームの行い方について言ったり実際に動いたりしている。	①狙ったところにボールを投げることができる。 ②味方が投げたボールを捕ることができる。		①自己やチームに適した的や攻め方を選んでいる。 ②友達のよい動きを見付けたり、考えたことを伝えたりしている。		①進んでシュートゲームに取り組もうとしている。 ②規則を守って誰とでも仲良く運動しようとしている。 ③ゲームの勝敗を受け容れようとしている。

オ 授業の実際と考察

(7) つかむ段階（第1、2時）

ねらい	○ シュートゲームの学習への意欲を高めることができるようにする。(身体性) ○ 休み時間に、的当てゲームやシュートゲームなどに取り組むことができるようにする。(日常性)
研究の手立て	○ チャレンジタイムⅠの位置付け ○ 振り返りタイムⅠの位置付け ○ 遊びの環境づくりの設定
具体的支援	○ 教材化の工夫（段階的な場の設定、感覚づくり運動） ○ 学習の見通しをもつための発問 ○ 遊び用具の紹介と準備 ○ 遊びの空間の紹介と準備

つかむ段階について、第1時では、学習に対する安心感をもち、各種の運動の行い方を理解できるようにすることをねらいとする。第2時では、課題を見つけ、学習の見通しをもつことができるようにすることをねらいとする。そのため、第2時の展開時にチャレンジタイムⅠを、終末時に振り返りタイムⅠを行うようにする。また、下記のとおり教材化の工夫を行う【資料44】。

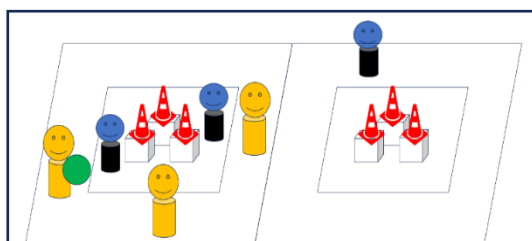
シュートゲームの教材化の工夫について

本教材は、攻守が入り交じったゲームであるため、守備を行う際に攻撃側が投げたボールを怖がる子供が出てくることが予想される。そのため、使用するボールを新聞紙ボールにすることで、ボールが体に当たっても痛くなく、ボールへの恐怖心を軽減することができる。また、「的に当たれば得点」というルールを設けるようにする。その際、的に当たったかどうかを判断しやすくするために、的に鈴を付けて当たれば音が鳴るようにする。

第1時の試しのゲームⅠにおいては、ボールを投げて的に当てる面白さに触れたり、ゲームの行い方を理解しやすしたりするために、ハーフコートで攻守交代制のシュートゲームを行うようにする。

第2時の試しのゲームⅡにおいては、オールコートで攻守が入り交じったシュートゲームを行う中で、大きさは異なるが得点が同じ的用いることで、ゲームをより楽しくするための工夫ができそうだという見通しをもつことができるようにする。

シュートゲームに必要な動きの感覚を養ったり、体育の時間だけでなく休み時間にも取り組んだりできるようにするために、毎時間の導入時にパス&キャッチゲームや的当てゲームといった感覚づくり運動を取り入れる。



- ① 攻めは3人 守りは2人
- ② 的に当たれば得点
- ③ 攻めはボールを持って動いたりパスしたりできる
- ④ ボールが的に当たったり、コートの外に出たり、ゴールエリアの守りがボールを捕ったりしたら攻守交替
- ⑤ 守りは的に当てられないように手や体を使って守る
- ⑥ 1試合3分

パス&キャッチゲーム



チームで四角形をつくり、味方がいる所にパスしたり、キャッチしたりする。

的当てゲーム



ボールを投げて的（コーン）に当てるゲーム。投げる距離に応じて得点が異なる。

【資料44 教材化の工夫について】

a 第1時(11月7日)

導入時には、子供たちが楽しみながら投げる動きを身に付けられるようにするために、音楽に合わせて準備体操を行い、その中に投げる動きを仕組んだ【資料45】。そして、本時のめあてを『シュートゲームと的当てゲームのルールを覚えながら、ゲームを楽しもう。』と設定した。

展開時には、まず、狙ったところに投げる感覚を養うようにするために、的当てゲームを行った。その際、オーバースローの投げる動きについて、投げる方向に利き手と反対の手を上げる、利き足を1歩引く、利き手のひじを上げることの3点を確認めた。的当てゲームでは、自分が届く場所や挑戦してみたい場所からの的当てを楽しむ子供たちの姿が見られた【資料46】。その中で、「先生、こっちの方が当たるよ。」と、胸の前から両手で投げる子供や、近い場所からダーツを投げるように利き手と利き足を前に出して投げる子供もいた。そのため、場所によって、自分が的に当てやすい投げ方で投げてよいことを確認した。

その後、次時に行く攻守が入り交じったシュートゲームの行い方が分かるように、攻守交代制のハーフコートでのシュートゲームを行った【資料47】。本時のゲームにおいては、全員にパスが渡りゲームに参加できるようにするために、「ゲームの中で、チームの全員が的に当てたら10点加わる」というルールを設けて行った。ゲーム中は、守備をかわそうとコート内を走り回る姿や、両手を広げて攻撃を阻止しようとする姿が見られた。また、得点していない友達にパスを渡して10点の加点を狙うなど、全員がボールに触れることができていた。単元が始まる前には、「ボールでけがをしたことがあるから少し怖い。」と言っていたD児も、ボールを貰おうと声を出してパスを求める姿が見られた。

終末時には、本時の学習で楽しかったことや嬉しかったことを交流すると、「的当てゲームが楽しかった。」「シュートゲームは少し難しかった。」と発言していた。最後に、本時の振り返りを学習プリントに記述した。D児は「ボールを投げて的に当たったから嬉しかった。」、E児は「的当てゲームが楽しかった。」と記述していた。

授業の最後には、休み時間にも体育で学習した運動で遊ぶことができるようにするために、遊びで使える新聞紙ボールを用意していることを伝えた【資料48】。その日の昼休みには、新聞紙ボールを使って友達とキャッチボールをして遊ぶ子供の姿が見られた。



【資料45 音楽に合わせて準備体操をする様子】



【資料46 感覚づくり運動での的当てゲームをする様子】



【資料47 ハーフコートでのシュートゲームの様子】



【資料48 遊びの用具】

b 第2時(11月12日)

導入時では、まず、感覚づくり運動を行った。それから前時の学習内容を振り返り、前時に行ったハーフコートのシュートゲームの場と本時に用意したシュートゲームの場が異なることに気づかせ、本時のめあてを『広いコート(オールコート)でシュートゲームを行い、学習のめあてを立てよう。』と設定した。

展開時では、まず、広いコートでのシュートゲームの行い方が分かるように、前時に行ったハーフコートでのシュートゲームとの違いを伝え、代表児に動いてもらいながらルールを確認していった。その際、チームの友達と仲良く運動したり、勝敗を受け容れたりできるようにするために、ゲームの始め方と終わり方について確認した【資料49】。そして、個人やチームの課題を見つけることができるように、チャレンジタイムIを行った。ゲームが始まると、攻守が入り交じったシュートゲームの行い方に少し戸惑う場面も見られたが、そのたびに確認しながら進めていったことで、徐々にゲームにも慣れていき、楽しそうに活動していた【資料50】。

終末時には、振り返りタイムIを行い、学習の見通しをもつために「シュートゲームをもっと楽しくするためにはどうしたよいですか。」と発問した。学習プリントに自分の考えを書かせ、全体で交流すると、「的の種類によって得点を変える。」「チームで攻め方を決める。」などの考えが出た【資料51】。そのため、学習のめあてを『チームで的の置き方や攻め方を工夫して、シュートゲームを楽しもう。』と設定した。

- ・ペットボトルが3点、小さいコーンが2点、大きいコーンが1点にするという。
- ・小さいコーンやペットボトルは得点を上げるといい。
- ・コーンを倒せば2点、ペットボトルを倒せば1点。
- ・チームで攻め方を決める。
- ・始めに、チームで話し合いをしてからゲームをする。

【資料51 学習の見通しをもつための発問に対する子供たちの考え】

そして、子供たちの考えを基に、高める段階の第3時にはチームで的の置き方を工夫する学習を、第4時、第5時にはチームで攻め方を工夫する学習を行っていくことを伝えた。学習プリントの振り返りの記述において、D児は「もっと遠くからの的に向かって投げられるようになりたい。」と記述していた【資料52】。また、E児は「シュートゲームでパスをうまくなりたい。ボールを投げるのがうまくなりたい。」と記述していた【資料53】。

まあとてゲームが楽しかったです。もっと
とあからまのにむかって投げられる
ようになりたい。 **身体性** おくからむいて投げられるように。
かまはていこうね！

【資料52 第2時のD児の振り返りの記述】

★ゲームのはじまり
① せいれつ
② 「今からゲームをはじめます！気をつけ！
れい！」
③ じゃんけん
④ えんじん
れい「ぜったいかつぞ！」
「お——っ！！」
⑤ かったチームがまん中のせんからスタート

★ゲームのおわり
① せいれつ
② 「ただいまのゲームはOたいOで、赤チ
ームのかちです！」
③ かったチームのリーダーが「せーの！」
かち「ばんざい！ばんざい！ばんざい！」
まけ「はくしゅ」
④ 「これでおわります！きをつけ！れい！」
⑤ つぎのゲームのじゅんび

【資料49 ゲームの始め方と終わり方の掲示物】



【資料50 チャレンジタイムIでシュートゲームを楽しむ様子】

シュートゲームでパスをうまくなりたい。
ボールをなげけるのがうまくなり
たい。 **身体性** たからうれしかった。

【資料53 第2時のE児の振り返りの記述】

授業の最後には、「的に当てられるようになりたい。」「狙った所に投げられるようになりたい。」という子供の発言を取り上げ、休み時間に遊ぶことができる的当ての場を用意していることを伝えた。その後の休み時間では、的当てゲームに取り組む子供たちの姿が見られた【資料 54】。その中にはE児の姿もあり、的に狙って繰り返しボールを投げ、遊びを楽しむ姿が見られた。



【資料 54 休み時間に的当てゲームの場で遊ぶ様子】

【結果と考察】

- 【資料 52】や【資料 53】に示すように、「～できるようになりたい。」「～が上手になりたい。」と自分の思いを記述した子供が、17 人中 16 人であった。このことから、チャレンジタイムⅠを位置付け、教材化の工夫を行ったことは、シュートゲームの学習への意欲を高める上で有効であったと考える。
- 【資料 51】に示すように、学習の見通しをもつ記述ができた子供が 17 人中 15 人であった。このことから、振り返りタイムⅠを位置付け、学習の見通しをもつための発問を行ったことは、シュートゲームの学習への意欲を高める上で有効であったと考える。
- 休み時間には、的当てゲームを楽しむ子供たちの姿が見られた【資料 54】。このことから、的当てゲームの場を設けたり、遊び用のボールを充実させたりしたことは、体育で学習した運動を、休み時間にも取り組む子供を育てる上で効果があったと考える。

(イ) 高める段階（第 3～5 時）

ねらい	○ 狙ったところにボールを投げたり、味方が投げたボールを捕ったりすることができるようにする。（身体性） ○ シュートゲームを楽しむための方法について考えたことを友達に伝えることができるようにする。（創造性） ○ チームの友達と仲良くしたり協力したりできるようにする。（協働性） ○ 休み時間に、的当てゲームやシュートゲームなどに取り組むことができるようにする。（日常性）
研究の手立て	○ チャレンジタイムⅡの位置付け ○ 振り返りタイムⅡの位置付け ○ 遊びの環境づくり
具体的支援	○ チャレンジシートの活用 ○ 教材化の工夫（感覚づくり運動） ○ 遊びの空間づくり ○ 遊び用具の充実 ○ 遊びの掲示板の設置

高める段階では、第 3 時にチームでの的の置き方を工夫したり、第 4 時と第 5 時にチームで攻め方を工夫したりと、ゲームをより楽しくしていく中で、狙ったところにボールを投げたり、味方が投げたボールを捕ったりする動きを高めることをねらいとした。そのため、毎時間の展開時にチャレンジタイムⅡを、終末時に振り返りタイムⅡを行うようにする。

a 第3時(11月14日)

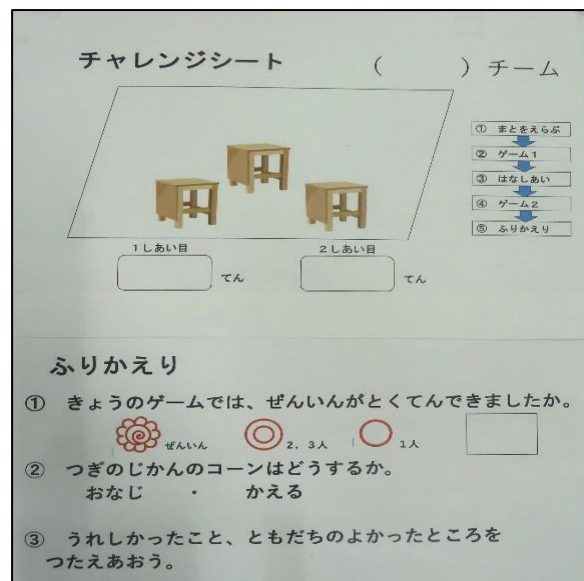
導入時には、前時の振り返りタイムⅠで出た、「ペットボトルが3点、小さいコーンが2点、大きいコーンが1点にしたらいい」という考えを取り上げた。さらに、「どのように置きたいですか」と問いかけると、様々な意見が飛び交った。そこで、本時のめあてを『チームで的の置き方を工夫して、シュートゲームを楽しもう。』と設定した。

展開時には、シュートゲームをより楽しくするために、チャレンジタイムⅡを行った。また、置的を選ぶことができるように、的の形をしたマグネットとチャレンジシート【資料55】を各チームに配付した。その際、自分も友達も当てることができそうながあるかといった視点で的の大きさを選んだり、選んだ的を用いて練習したりするよう促した。

チャレンジタイムⅡが始まると、「全部ペットボトルがいい。」「みんなが当てられるように1点のコーンの一つは入れておこうよ。」と、各チームでどの的を選ぶか盛んに意見が交わされた。D児においても、話し合いの中で、「全部3点にしても、当たらなかったら意味がないから、一つは変えた方がいいと思う。」と自分の考えを友達に伝えることができていた【資料56】。E児のチームでは、3点の的を二つと2点の的の一つにすることが話し合いの中で決まった。その後、子供たちは自分達が選んだ的を実際に置き、チーム内でシュートゲームの練習を行った。その中で、「今度は、僕が守りをするよ。」とチームの友達と協力しながら活動する姿が見られた【資料57】。

メインゲームでは、ゲームの行い方をまだ完全に分かっていない子供もいた。しかし、「やったあ、3点に当たった。」と大喜びする子供や、「一人は3点コーンの前に立っておくようにしようよ。」と攻め方を伝え合う子供の姿があった。

終末時には、振り返りタイムⅡを行った。子供たちは、振り返りの視点が示されたチャレンジシートを用いて、各チームで振り返りを行った。「全員が得点することができたか」では、4チーム中3チームが達成していた。「今日決めた的を次の時間に変えるか、同じにするか」では、全員得点を達成したチームは、本時よりも高得点の的を増やすことを話し合って決めていた。「嬉しかったこと、友達の良かったところ」では、一人一人が話す時間を設けるように伝えた。子供たちからは、「シュートを決めたときに、



【資料55 第3時のチャレンジシート】



【資料56 チャレンジタイムⅡで置的について意見するD児】



【資料57 チャレンジタイムⅡで考えたことを試す様子】



【資料58 振り返りタイムⅡで嬉しかったこと交流する様子】

『ナイス』と言ってもらえたことが嬉しかったです。」などと言った声が聞かれた【資料 58】。学習プリントの振り返りの記述でD児は、「点数（攻撃時の配点）を変えたり場所を変えたりすれば得点がとれることが分かった。」と書いていた【資料 59】。

はじめてシュートゲームで黄色チームにかてたからうれしかったです。
点数を変えたりばしょをかえたりすればとくえんがとれることがわかった。

【資料 59 第3時のD児の振り返りの記述】

第3時の学習後、体育で学習した運動の行い方を確かめたり、的当てゲームやシュートゲームに関連する新たな遊び方を知ったりできるようにするために、「遊びの掲示板」を教室に設置した【資料 60】。また、的当てゲームの場に加え、校庭にシュートゲームの場を設けるようにした【資料 61】。さらに、的当ての的の形状を変えたり、ボールの種類や数を増やしたりと、より多くの子供たちが遊べるような環境づくりを行った【資料 62】。



【資料 60 遊びの掲示板】



【資料 61 シュートゲームの場で遊ぶ様子】



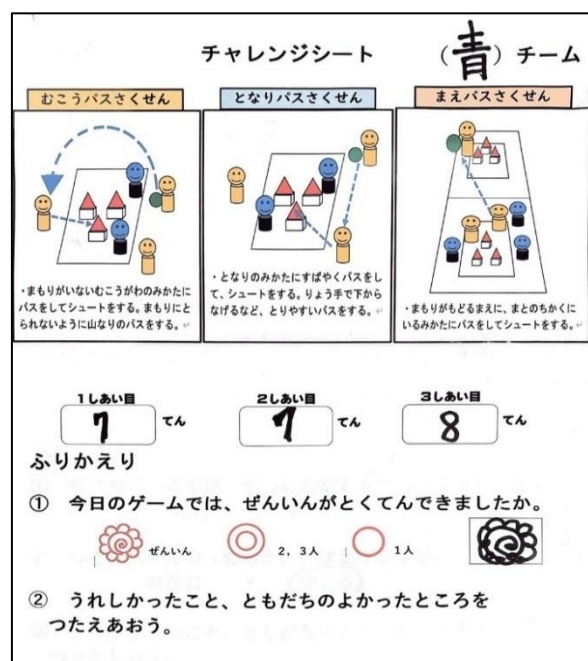
【資料 62 的当てゲームで遊ぶ様子】

ｂ 第4時(11月15日)、第5時(11月19日) ※ 第4時の学習の様子を述べる。

導入時には、第2時の振り返りタイムⅠで出た、「チームで攻め方を決める」という考えを取り上げ、本時のめあてを『チームで攻め方を工夫して、シュートゲームを楽しもう。』と設定した。

展開時には、シュートゲームをより楽しくすることができるよう、3つの攻め方についてそれぞれの動き方を説明してからチャレンジタイムⅡを行った。また、3つの攻め方が示されたチャレンジシート【資料63】を各チームに配付し、自分も友達もできそうかといった視点で攻め方を選んだり、選んだ攻め方を用いて練習したりするよう促した。

チャレンジタイムⅡが始まると、「ゴール前パス作戦は遠くに投げないといけないから難しいと思う。」「となりパス作戦ならみんなできそうと思う。」と、自分や友達のことを考えて発言したり【資料64】、チームで選んだ攻め方を練習したりする姿が見られた【資料65】。しかし、どの作戦にするかなかなか決まらず、じゃんけんで決めようとするチームもあった。そのため、決まらないチームに対しては、「チームで試してみてから決めてみたらどうだろう。」とそれぞれの作戦をまずは試してみるよう促した。すると、「となりパス作戦よりもむこうパス作戦のほうが的に当たるね。」と、作戦の特徴をつかんでいる様子であった。



【資料63 第4時のチャレンジシート】



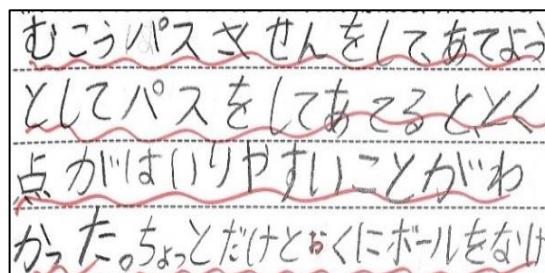
【資料64 チャレンジタイムⅡで意見する様子】



【資料65 チャレンジタイムⅡで選んだ攻め方を練習する様子】

その後のメインゲームでは、チャレンジタイムⅡで選んだ攻め方を生かしてゲームに取り組む様子が見られた。D児のチームでは、むこうパス作戦を選んでゲームに取り組んでいた。その中で、味方からのパスを受けて、的にボールを当てて得点をするD児の姿が見られた。しかし、中には、自分が的にボールを当てたい一心で、チームで選んだ作戦を行えない子供の姿もあった。これは、作戦の動きを試す段階で、十分な時間を確保できずにその良さを実感させることができなかったためであると考えられる。

終末段階の振り返りタイムⅡでは、チームの全員が得点できたかどうかを振り返った後、次の時間は攻め方を変えるかどうかについて話し合わせた。すると、多数決で決めたり、一人の意見で決めたりするチームの姿があった。そのため、前時と本時のゲームの得点を比較させ



【資料66 第4時のD児の振り返りの記述】

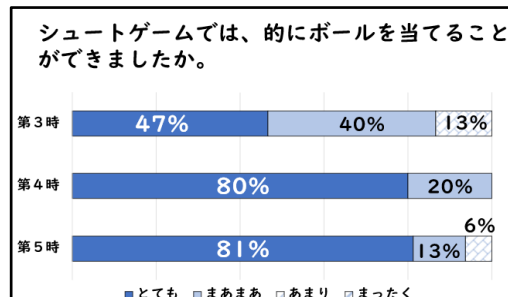
たり、どうしてそう考えたのかを伝え合わせたりする必要があったと考える。学習プリントの振り返りでD児は、「むこうパス作戦をすると、得点が入りやすいことが分かった。」と記述していた【資料 66】。

【結果と考察】

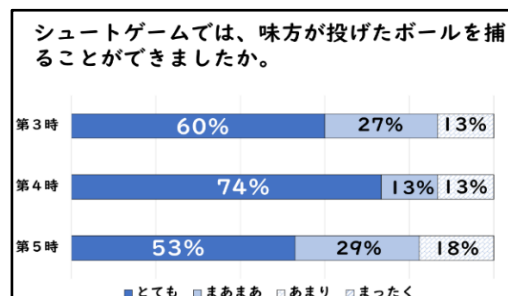
【図 20】、【図 21】、【図 22】、【図 23】は、第3時から第5時における子供の学習プリントの自己評価の推移を表したものである。

- 「シュートゲームでは、的にボールを当てることができましたか」の項目【図 20】では、第3時から第5時において、「とても」、「まあまあ」と87%以上の子供が回答した。これは、感覚づくり運動での当てゲームを行ったことで、狙ったところに投げる感覚が高まったためであると考え。また、チャレンジタイムⅡを位置付け、チャレンジシートを用いて、自分やチームの友達が当てられそうなものを選んで練習に取り組んだことや、チームで攻め方を選んで攻めたことで、チームのみんなにパスが行きわたりシュートチャンスを得られることができたためである。また、「シュートゲームでは、味方が投げたボールを捕ることができましたか」の項目【図 21】では、「とても」、「まあまあ」と回答した子供が、第3時で87%、第4時で88%であった。これは、感覚づくり運動でパス&キャッチゲームを行ったことで、味方が投げたボールを捕る感覚が高まったためであると考え。また、チャレンジタイムⅡにおいて、的の置き方や攻め方をチーム内で共有しながら練習に取り組んだことにより、どこからどんなパスが飛んでくるかを予測しやすくなったためであると考え。第5時においても「とても」、「まあまあ」と回答した子供は82%であったが、「とても」と回答した子供は53%と前時から21ポイント減少している。これは、作戦を知って守備の動きが高まったことで、以前のように攻撃側のパスがうまく繋がらなくなったためであると考え。以上のことから、導入時に感覚づくり運動を毎時間設定したこと、展開時にチャレンジタイムⅡを位置付け、チャレンジシートを用いてチームで考えを共有しながら練習に取り組んだことは、狙ったところにボールを投げたり、味方が投げたボールを捕ったりする動きを高める上で有効であったと考える。

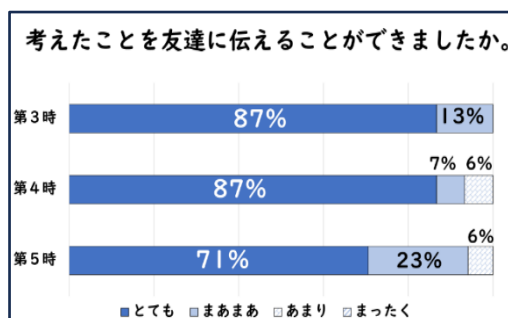
- 「考えたことを友達に伝えることができましたか」の項目【図 22】では、第3時から第5時において、「とても」、「まあまあ」と94%以上の子供が回答した。これは、第3時のチャレンジシート【資料 55】を用いて話し合う際に、マグネットで作った的を操作させたことで、自分の考えを表出しやすくなったためであると考え。また、第4時のチャレンジシート【資料 63】を用いて話し合う際に、どの攻め方が良いかを個人の名前が書かれたマグネットで意思表示させたためであると考え。以上のことから、展開時に話し合いの視点を明確にするチャレンジシートを用いたチャレンジタイムⅡを位置付けたことは、【資料 56】、【資料 64】のように、シュートゲームを楽しむための方法について考えたことを友達に伝えることができるようにする上で有効であったと考える。



【図 20 「身体性」に関する自己評価】

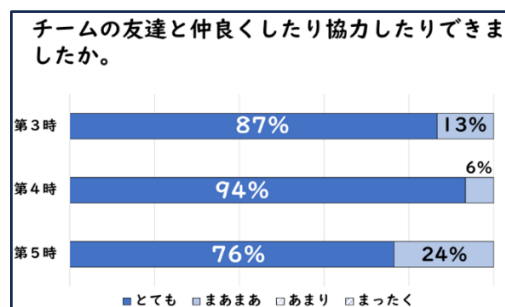


【図 21 「身体性」に関する自己評価】



【図 22 「創造性」に関する自己評価】

○ 「チームの友達と仲良くしたり協力したりできましたか」の項目【図 23】では、第3時から第5時において「とても」、「まあまあ」と全ての子供が回答した。これは、チャレンジタイムⅡにおいて、チャレンジシートを用いてチームの考えを共有したことで、協働的にチーム内での練習に取り組むことができたためであるとする。また、終末時の振り返りタイムⅡにおいて、チャレンジシートの振り返りの視点を示したことで、嬉しかったことや友達の良かったところを伝えることができたためであるとする。以上のことから、展開時にチャレンジタイムⅡを位置付けたこと、終末時に振り返りタイムⅡを位置付け、チャレンジシートを用いたことは、【資料 57】、【資料 58】のように、チームの友達と仲良くしたり協力したりできるようにする上で有効であったとする。



【図 23 「協働性」に関する自己評価】

○ 休み時間には、シュートゲームを行ったり【資料 61】、的当てゲームを行ったり【資料 62】する姿が数名見られた。これは、感覚づくり運動で的当てゲームを行ったり、チャレンジタイムⅡやメインゲームで友達とシュートゲームをしたりしたことで、運動の面白さを味わったためであるとする。また、子供たちの思いに応じた遊びの環境づくりを行ったためであるとする。しかし、継続的に取り組む子供は少なかった。これは的当てゲームやシュートゲームへの興味や関心が十分に高まっていなかったことや、遊びの発展的要素が少なく、一度の経験で満足してしまったためであるとする。以上のことから、休み時間に遊びの場づくりと用具を充実させたことは、体育で学習した運動を、休み時間にも取り組む子供の姿に迫る上での効果は限定的であったとする。

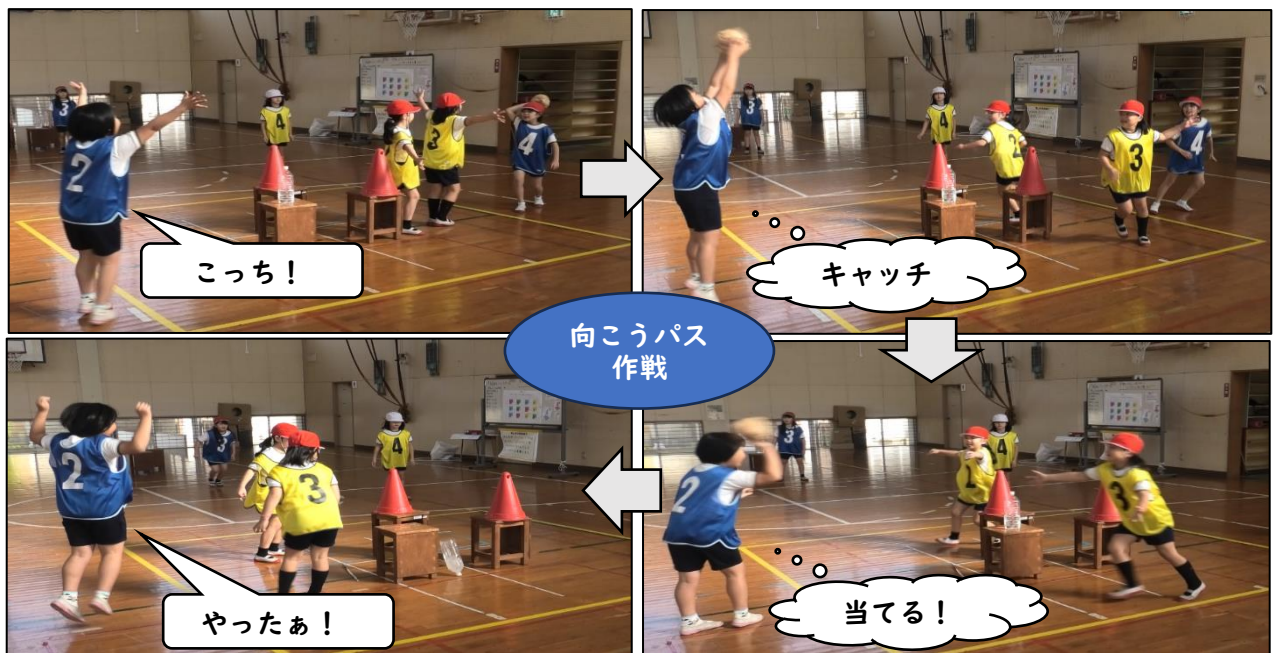
(ウ) 味わう段階（第6時）

ねらい	○ 学習してきたことを発揮してシュートゲームを楽しむことができるようにするとともに、個人やチームの成長を実感できるようにする。（身体性）
研究の手立て	○ チャレンジタイムⅢの位置付け ○ 振り返りタイムⅢの位置付け ○ 遊びの環境づくり
具体的支援	○ 動きの高まりの可視化 ○ 遊びの空間づくり ○ 遊び用具の充実 ○ 遊びの掲示板の設置

a 第6時（11月22日）

導入時には、つかむ段階に設定した学習のめあてを確かめ、これまで学習してきたことを全体で共有した。そして、本時のめあてを『学習してきたことを生かして、シュートゲーム大会を楽しもう。』と設定した。

展開時には、学習してきたことをシュートゲームで発揮できるようにするためにチャレンジタイムⅢを行った。ゲームが始まる前には、各チームでこれまでのチャレンジシートを見直し、的の置き方や、攻め方を確認するよう促した。すると子供たちは「前のゲームで何回も成功したから、むこうパス作戦がいいと思う。」「前の時間3点ばかりであまり当たらなかったから、2点を入れた方がいいと思う。」と、これまでのゲームの結果を想起しながらチームで話し合っていた。ゲームが始まると、これまで学習してきた攻め方を生かしてゲームを楽しむ子供の姿がたびたび見られた【資料 67】。D児においても、味方が投げたボールをキャッチして、的に当てて喜ぶ姿が見られた。



【資料 67 チャレンジタイムⅢで学習してきた攻め方を生かして的確に当てる様子】

終末時では、個人やチームの成長を実感できるようにするために、振り返りタイムⅢを行い、シュートゲームを通してできるようになったこと、嬉しかったことについてチームで交流した。「みんな的に当てるのがとても上手になったと思う。」「ゲーム中に〇〇さんがいつも声を掛けてくれたことが嬉しかった。」などの発言が多くあった。D児は、「狙ったところに素早く投げるのが上手になった。」と個人の成長を実感していることが分かる発言をしていた【資料 68】。その後、これまでに感覚づくり運動で取り組んできた的当てゲームのチームの得点をまとめたものを提示した【資料 69】。そして、ほとんどのチームが初めの時間に比べ、得点が多くなっていることから狙ったところに投げる動きが高まっていることを伝えた。

学習プリントの振り返りでは、「作戦を言ったら、ちゃんとやってくれたことが嬉しかった。」と、これまでに学習してきたことを生かしていることが分かる記述が見られた【資料 70】。また、「最初は（的当てゲームで）10 点くらいしかとれなかったけれど、20 点くらいになって嬉しかった。」と、的当てゲームのチーム得点をもとに自分達の成長を実感していることが分かる記述も見られた【資料 71】。



【資料 68 振り返りタイムⅢでできるようになったことを伝えるD児】

まと当てゲーム チームとくてん					
	11/12	11/14	11/15	11/19	11/21
赤	12	10	26	23	7
青	10	18	35	38	30
黄	19	16	21	20	34
緑	19	36	35	24	49

【資料 69 振り返りタイムⅢにおけるチームの動きの高まりの可視化】

ぼくが、さくせんをいってみたらちゃんとやってくれたからうれしかった。シュートゲームでは一回もかてなかったけど、みんなは、ちよびでまけたけどみんなでシュートゲームができてうれしかったです。

【資料 70 第 6 時の子供の振り返りの記述】

みんなさ、いしよは 10 点くらいしかとれなかったけど、20 点くらいになってうれしかったです。さんがいつもおしえてくれたまいるをいって来てうれしかったです。ボールをまねより、またかくとかくすいばやくなりました。

【資料 71 第 6 時の子供の振り返りの記述】

【結果と考察】

- 第7時の学習では、チームで工夫した的の置き方や攻め方を生かしてゲームに取り組む子供の姿が見られた【資料67】。また、学習プリントには、【資料70】のように学習してきたことを生かしたことが分かる記述をしていた子供が17人中8人いた。以上のことから、チャレンジタイムⅢを位置付けたことは、学習してきたことをまとめのゲームで発揮する上で概ね有効であったと考える。
- 【資料71】のように、個人やチームの成長を実感していることが分かる記述をしていた子供が17人中14人であった。このことから、振り返りタイムⅢを位置付け、動きの高まりを可視化したことは、個人やチームの成長を実感できるようにする上で有効であったと考える。

カ 本単元の全体考察

(7) 身体性について

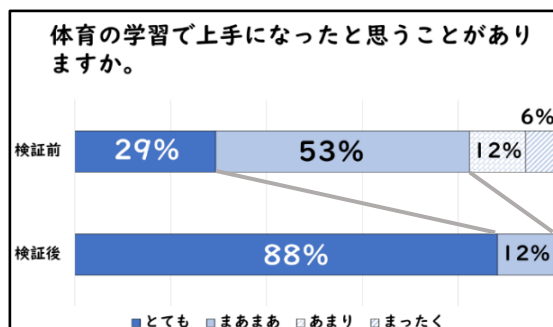
運動への意欲を高め、ねらいに応じた動きを身に付けているかについて、総括的評価を行った【表8】。評価項目①と②では、全ての子供がB判定以上で、C判定の子供は0%であった。

【図24】は、「身体性」に関する検証前と検証後のアンケートの結果である。「体育の学習で上手になったと思うことがありますか」の質問では、「とても」、「まあまあ」と回答した子供が検証前では82%、検証後では100%で18ポイント増加した。これは、高める段階において、ゲームをより楽しくしていく中で、狙ったところにボールを投げたり味方が投げたボールを捕ったりする動きを高めるために、毎時間チャレンジタイムⅡを積み重ねてきことや、味わう段階において、チャレンジタイムⅢを位置付けた後に、振り返りタイムⅢを位置付け、【資料68】のようにチームの成長を伝え合ったためであると考えられる。

【資料72】は、単元終了後のD児の学習プリントの記述である。「最初は的当てゲームとシュートゲームで狙ったところにボールを投げられなかったけれど、最後のシュートゲーム大会では、素早く狙ったところに投げることができるようになった」と記述している。これは、高める段階にチャレンジタイムⅡを位置付け、チャレンジシートを用いて考えを共有し、チーム内で置き方や攻め方を工夫しながら練習に取り組んだためであると考えられる。以上のことから、段階のねらいに応じてチャレンジタイムと振り返りタイムを位置付け、具体的支援を行ったことは、運動への意欲を高め、ねらいに応じた動きを身に付ける子供の姿に迫る上で有効であったと考える。

【表8 身体性の総括的評価】

	A ■	B ■	C ■
評価項目①	狙ったところに安定してボールを投げることができる。	狙ったところにボールを投げることができる。	狙ったところにボールを投げることができない。
項目①	29%	71%	
評価項目②	味方が投げたボールを安定して捕ることができる。	味方が投げたボールを捕ることができる。	味方が投げたボールを捕ることができない。
項目②	35%	65%	



【図24 「身体性」に関するアンケート結果】

最初は、的当てゲームとシュートゲームで、狙ったところにボールを投げられなかったけど、最後のシュートゲームでは、素早く狙ったところに投げることができるようになったからうれしかったです。

【資料72 単元終了後のD児の振り返りの記述】

(イ) 創造性について

【図 25】は、第3時から第6時までの学習プリントの自己評価（「とても」4点、「まあまあ」3点、「あまり」2点、「まったく」1点）の平均値の推移である。「考えたことを友達に伝えることができましたか」の項目において、学級全体としては、毎時間3.6点を上回る結果となった。D児については、第3時と第6時では「とても」と回答した。これは、チームで置く的を決める場面において、的の形をしたマグネットを用いたことで、自分の考えを表出することができたためであると考ええる。

【図 26】は、検証前と検証後のアンケートの結果である。「とても」、「まあまあ」と回答した子供が検証前では59%、検証後では100%と41ポイント増加した。これは、高める段階の各時間にチャレンジタイムⅡを位置付け、話し合いの視点を明確にした上で、チームで考えを出し合ったり、考えたことを基に練習したりする時間を十分に確保したためであると考ええる。

以上のことから、チャレンジタイムⅡと振り返りタイムⅡを位置付けた学習活動を設定し、具体的支援を行ったことは、シュートゲームを楽しむための方法について考えたことを友達に伝えることができる子供の姿に迫る上で有効であったと考ええる。

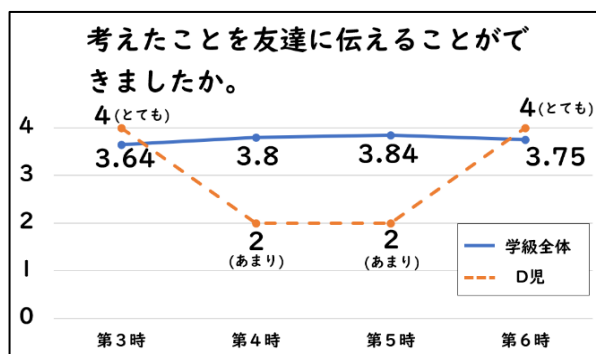
(ウ) 協働性について

【図 27】は、第3時から第6時までの学習プリントの自己評価（「とても」4点、「まあまあ」3点、「あまり」2点、「まったく」1点）の平均値の推移である。「チームの友達と仲良くしたり協力したりできましたか」の項目において、学級全体として毎時間3.6点を上回る結果となった。

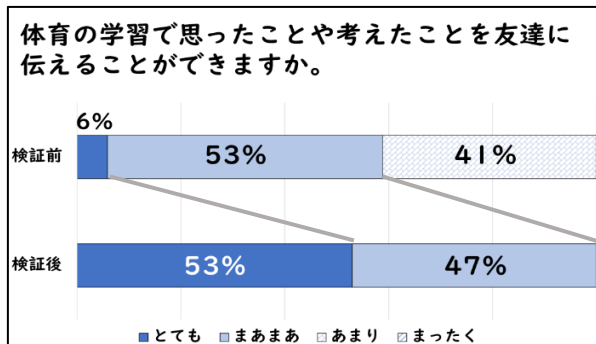
【図 28】は、検証前と検証後のアンケートの結果である。「体育の学習でチームの友達と仲良くしたり協力したりできますか」の項目では、「とても」と回答した子供が検証前は76%、検証後は94%で18ポイント増加した。

これらは、チャレンジタイムⅡを位置付け、チャレンジシートを用いたことで、チームの考えを共有することができ、協働的に活動することができたためであると考ええる。また、振り返りタイムⅡを位置付け、チャレンジシートの振り返りの視点をもとに、友達の良いところを伝え合うことができたためであると考ええる。

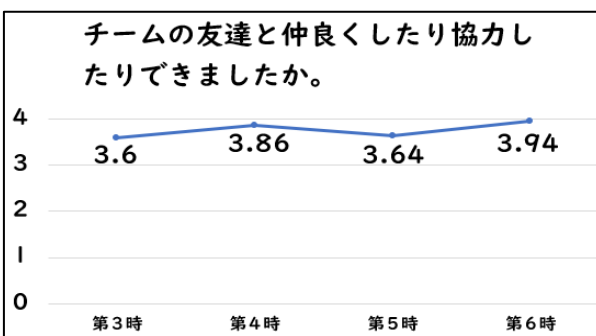
以上のことから、チャレンジタイムⅡと振り返りタイムⅡを位置付けた学習活動を設定し、具体的支援を行ったことは、チームの友達と仲良くしたり協力したりできる子供の姿に迫る上で有効であったと考ええる。



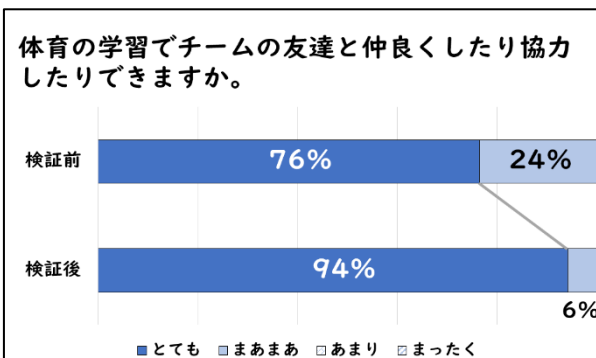
【図 25 「創造性」に関するアンケート結果】



【図 26 「創造性」に関するアンケート結果】



【図 27 「協働性」に関するアンケート結果】



【図 28 「協働性」に関するアンケート結果】

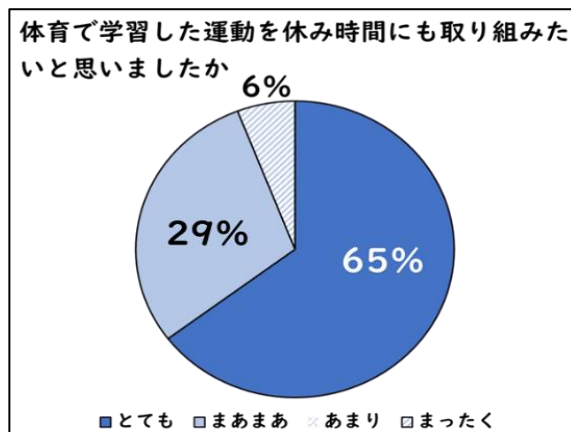
(I) 日常性について

【図 29】は、「日常性」に関する検証後のアンケートの結果である。「体育で学習した運動を休み時間にも取り組みたいと思いましたが」の質問では、「とても」と回答した子供が 65%、「まあまあ」と回答した子供が 29%、「まったく」と回答した子供が 6%であった。「とても」と回答した子供は、その理由に、「体育のシュートゲームや的当てゲームが楽しかったから」と記述していた子供が 12 人いた。一方、「まあまあ」、「まったく」と回答した子供の理由には、「休み時間には虫捕りをしたいから」、「休み時間には係活動などをしたいから」などの記述が見られた【資料 73】。

【図 30】の「体育で学習した運動を休み時間にも行うことがありますか」の質問では、「とても」、「まあまあ」と回答した子供が検証前は 53%、検証後は 70%で、17 ポイント増加した。これは、つかむ段階で、休み時間にも取り組むことができるといった視点で、教材化の工夫を行ったことや、運動場に的当てゲームの場を設けたり、遊び用具として新聞紙ボールなどを充実させたりしたためであると考ええる。

検証前には、「まったく」と回答していた E 児は、検証後には、「あまり」と回答していた。単元期間中の休み時間、E 児は的当てゲームを行う姿が 2 回、同学年や下学年の友達と一緒にシュートゲームを行う姿が 1 回見られた。また、遊んでいた理由については、単元終了後のアンケート調査において、「体育の学習でやってまたやりたと思ったから」と記述していた。これは、毎時間の感覚づくり運動やメインゲームを通して、ボールを投げたり捕ったりすることの面白さを感じたためであると考ええる。

以上のことから、チャレンジタイムと振り返りタイムを位置付けた学習活動を設定し、さらに、休み時間に遊びの空間づくりと用具を充実させたことは、体育で学習した運動を、休み時間にも取り組む子供の姿に迫る上で概ね有効であったと考える。

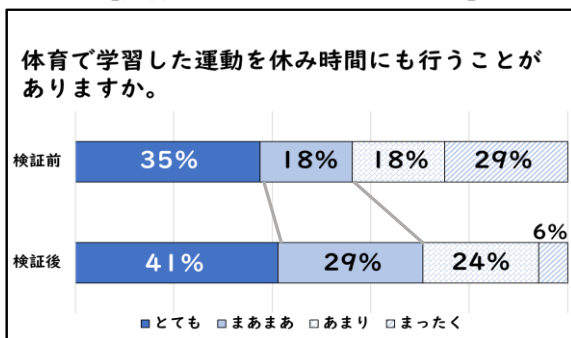


【図 29 「日常性」に関するアンケート結果】

【理由】 ※ 複数記入可

- ・体育のシュートゲームや的当てゲームが楽しかったから。 (12) 人
- ・ボールを投げる遊びが好きだから。 (2) 人
- ・休み時間には虫捕りがしたいから。 (1) 人
- ・休み時間には係活動がしたいから。 (1) 人
- ・休み時間には他の遊びをしたいから。 (1) 人

【資料 73 遊びたいと思った理由】

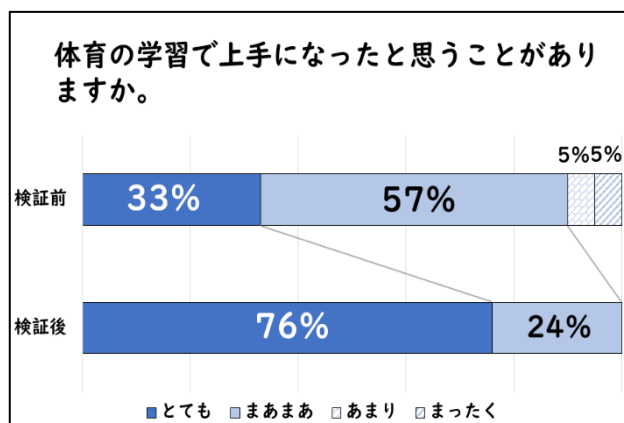


【図 30 「日常性」に関するアンケート結果】

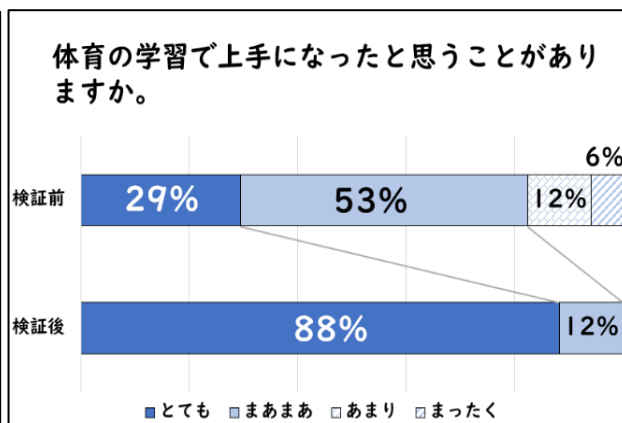
7 全体考察

(1) 運動への意欲を高め、ねらいに応じた動きを身に付ける子供（身体性）について

第5学年の「体育の学習で上手になったと思うことがありますか」のアンケートでは、「とても」、「まあまあ」と回答した子供が、検証前では90%、検証後では100%と10ポイント増えた【図12】。また、第2学年の「体育の学習で上手になったと思うことがありますか」のアンケートでは、「とても」、「まあまあ」と回答した子供が、検証前では82%、検証後では100%と18ポイント増えた【図24】。以上のことから、各段階にチャレンジタイムと振り返りタイムを位置付けた学習活動を設定し、具体的支援を行ったことは、運動への意欲を高め、ねらいに応じた動きを身に付ける子供を育てる上で有効であったと考える。



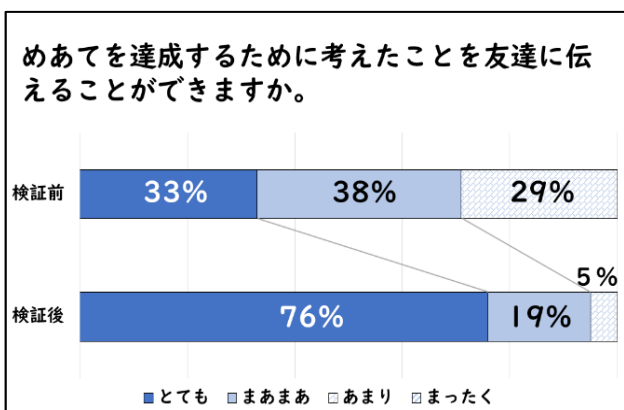
【図12 「身体性」に関するアンケート結果（第5学年）】



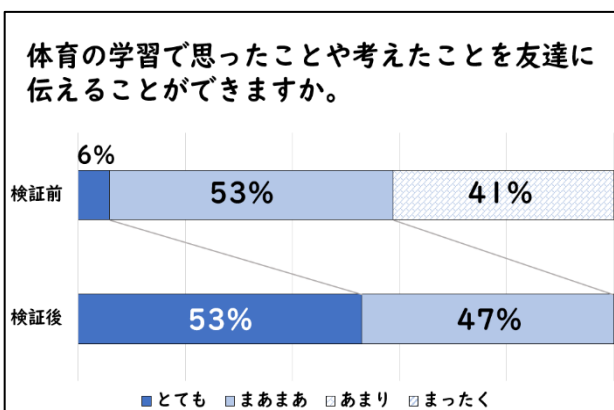
【図24 「身体性」に関するアンケート結果（第2学年）】

(2) 課題の解決に向けて考えたことを友達に伝えることができる子供（創造性）について

第5学年の「めあてを達成するために考えたことを友達に伝えることができますか」のアンケートでは、「とても」、「まあまあ」と回答した子供が、検証前では71%、検証後では95%と24ポイント増えた【図14】。また、第2学年の「体育の学習で思ったことや考えたことを友達に伝えることができますか」のアンケートでは、「とても」、「まあまあ」と回答した子供が、検証前では59%、検証後では100%と41ポイント増えた【図26】。以上のことから、各段階にチャレンジタイムと振り返りタイムを位置付けた学習活動を設定し、具体的支援を行ったことは、課題の解決に向けて考えたことを友達に伝えることができる子供を育てる上で有効であったと考える。



【図14 「創造性」に関するアンケート結果（第5学年）】

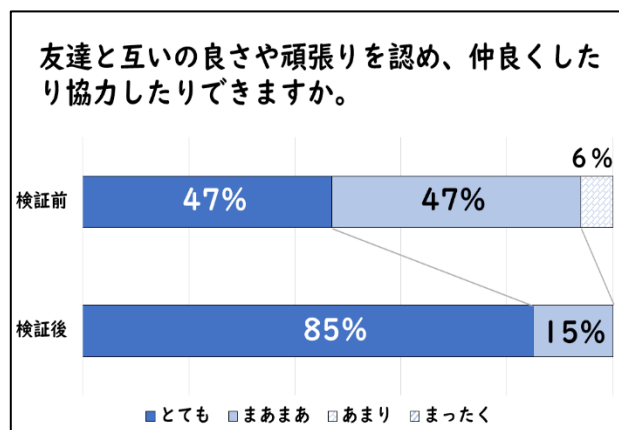


【図26 「創造性」に関するアンケート結果（第2学年）】

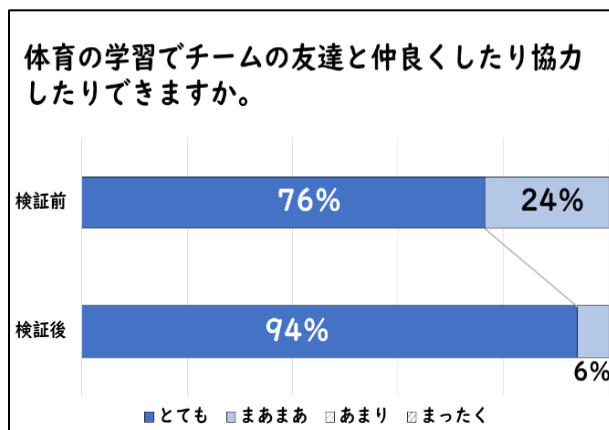
(3) 友達と互いの頑張りや良さを認め、仲良くしたり協力したりたりできる子供（協働性）について

第5学年の「友達と互いの頑張りや良さを認め、仲良くしたり協力したりできますか」のアンケート

トでは、「とても」、「まあまあ」と回答した子供が、検証前では94%、検証後では100%と4ポイント増えた【図 17】。また、第2学年の「体育の学習でチームの友達と仲良くしたり協力したりできますか」のアンケートでは、「とても」と回答した子供が、検証前では76%、検証後では94%と18ポイント増えた【図 28】。以上のことから、各段階にチャレンジタイムと振り返りタイムを位置付けた学習活動を設定し、具体的支援を行ったことは、友達と互いの頑張りや良さを認め、仲良くしたり協力したりできる子供を育てる上で有効であったと考える。



【図 17 「協働性」に関するアンケート結果（第5学年）】

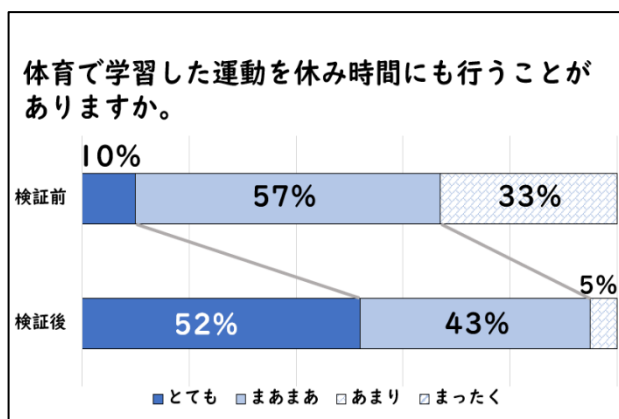


【図 28 「協働性」に関するアンケート結果（第2学年）】

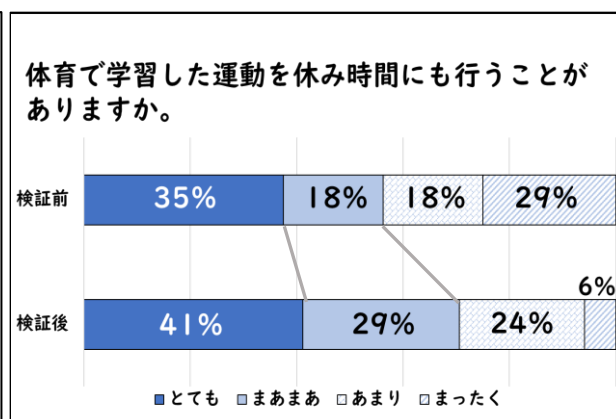
(4) 体育で学習した運動を、休み時間にも取り組む子供（日常性）について

第5学年の「体育で学習した運動を休み時間にも行うことができますか」のアンケートでは、「とても」、「まあまあ」と回答した子供が、検証前では67%、検証後では95%と28ポイント増えた【図 19】。また、第2学年の「体育で学習した運動を休み時間にも行うことができますか」のアンケートでは、「とても」、「まあまあ」と回答した子供が、検証前では53%、検証後では70%と17ポイント増えた【図 30】。以上のことから、第2学年と比べると、第5学年のほうが遊びの環境づくりを行ったことが効果的であったといえる。これは、第5学年で学習したソフトバレーボールが、友達とのかかわりを自然と生み出し、ラリーやゲームを行う中で記録の伸びや動きの高まりを実感することができたためであると考えられる。一方、第2学年においては、的当てゲームが個人で行う運動であるため、友達とかわる必然性が少なく、子供たちの興味や関心を引き出す教材として、不十分であったと考える。

以上のことから、検証授業Ⅰ、Ⅱにおいて、チャレンジタイムと振り返りタイムを位置付けた学習活動を設定し、さらに、休み時間に遊びの空間づくりと遊び用具を充実させたことは、体育で学習した運動を、休み時間にも取り組む子供の姿に迫る上で概ね有効であったと考える。



【図 19 「日常性」に関するアンケート結果（第5学年）】



【図 30 「日常性」に関するアンケート結果（第2学年）】

8 研究のまとめ

(1) 成果

- ボール運動の学習において、各段階のねらいに応じたチャレンジタイムと振り返りタイムを位置付けたことは、「身体性」、「創造性」、「協働性」を育てる上で有効であった。
- ボール運動の学習において、各段階のねらいに応じたチャレンジタイムと振り返りタイムを位置付け、さらに、休み時間に遊びの空間づくりと用具を充実させたことは、「日常性」を育てる上で概ね有効であった。

(2) 課題

- 「体育で学習した運動を休み時間にも行うことがありますか」の項目では、「とても」、「まあまあ」と回答した子供の割合が増加したものの、第2学年においては、検証後も30%の子供が「あまり」、「まったく」と回答した。そのため、今後は、子供の発達段階や実態を踏まえ、ボール運動の領域に限らず、運動の日常化につなげられるような領域や単元を検討していく必要があると考える。
- 本研究では、「アタックを打てるようになりたい」、「狙ったところに投げられるようになりたい」など、技能面に関する子供たちの思いをもとに遊びの環境づくりを行うことで、運動の日常化につなげられるようにしてきた。その中で、体育で学習した運動を、休み時間にも取り組むことができるようにするためには、子供たちのよりよい人間関係の育成が大切であると強く感じた。そのため、今後は、子供たちの態度面の育成を重視した指導を行っていく必要があると考える。

引用・参考文献

- ・ 小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説 体育編 文部科学省 東洋館出版社 2018
- ・ 中学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説 保健体育編 文部科学省 東山書房 2018
- ・ 第 3 期スポーツ基本計画 文部科学省 2022
- ・ 令和 5 年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査報告書 スポーツ庁 2023
- ・ 令和 5 年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査報告書 福岡県教育委員会 2024
- ・ 令和 5 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 2024
- ・ 福岡県スポーツ推進計画 福岡県人づくり・県民生活部スポーツ振興課 2018
- ・ 「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料 小学校 体育
国立教育政策研究所 教育課程研究センター 東洋館出版社 2019
- ・ 体育科教育学入門〔三訂版〕 岡出美則・友添秀則・岩田靖 編著 大修館書店 2021
- ・ 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
- ・ 新しい体育授業の運動学 三木四郎 著 明和出版 2005
- ・ 体育の授業を創る 高橋健夫 編著 大修館書店 1994
- ・ 学び手の視点から創る 小学校の体育授業
鈴木直樹・梅澤秋久・鈴木聡・松本大輔 編著 大学教育出版 2013
- ・ これだけは知っておきたい「体育授業」の基本 白旗和也 著 東洋館出版社 2019
- ・ 真正の「共生体育」をつくる 梅澤秋久・苫野一徳 編著 大修館書店 2020
- ・ 「資質・能力」を育むボール運動の授業づくり
岩田靖 監修 佐藤政臣・富永泰寛 編著 大修館書店 2018
- ・ 子どものスポーツ格差 清水紀宏 編著 大修館書店 2021
- ・ 楽しい体育の授業 No. 385 明治図書 2021
- ・ 運動学講義 金子明友・朝岡正雄 編著 大修館書店 1990
- ・ これからの体育科教育はどうあるべきか
高田彬成・森良一・細越淳二 編著 東洋館出版社 2023
- ・ 「遊び」から考える体育の学習指導 松田恵示 著 創文企画 2016
- ・ だれもがプレイの楽しさを味わうことのできるボール運動・球技の授業づくり
鈴木直樹・鈴木理・土田了輔・廣瀬勝弘・松本大輔 著 教育出版 2010
- ・ 遊びと人間 ロジェ・カイヨワ・多田道太郎・塚崎幹夫 著 講談社学術文庫 1990
- ・ 「かかわり」を大切にしたい小学校体育の 365 日 松田恵示・山本俊彦 編著 教育出版 2001
- ・ 主体的・対話的で深い学びをつくる！教師と子どものための体育の「教科書」低学年
鈴木直樹 編著 明治図書 2021
- ・ 主体的・対話的で深い学びをつくる！教師と子どものための体育の「教科書」高学年
鈴木直樹・石井卓之 編著 明治図書 2020
- ・ 小学校体育（運動領域）指導の手引【低学年】 スポーツ庁 編著 2023
- ・ 体育科教育 1974 年 4 月号 体育と遊びの接点―「運動の楽しさ」とは何か
竹之下休蔵 著 大修館書店 1974
- ・ 体育科教育 第 69 巻 第 4 号「新年度の体育をどう描くか」
子どもの運動の日常化に向けて体育授業にできること
吉野 聡 著 大修館書店 2021
- ・ 生活化をめざす子どもの体育 高田典衛・指導 浜松市相生小学校 編著 大修館書店 1978

おわりに

この1年間、長期派遣研修員として、福岡県体育研究所で研修をさせていただいたことは、教員人生において、ステップアップするための大変貴重な経験となりました。何より、末富所長をはじめ、所員の皆様から、多くのことを教えていただいたことを深く感謝しております。なかでも、私を担当していただいた石崎指導主事からは、ボール運動における学習指導の在り方や教具の工夫など、これまで知らなかったことをたくさんご指導いただきました。今回の出会いから学んだことをもとに、3つのことを大切にしていきたいと考えます。

1つは、「子供の姿から学び続けること」です。検証授業の後には、毎回、指導主事の先生とその日の指導内容や子供の様子などを振り返り、次の時間はどのように進めていくかを話し合いました。そして、その都度、指導案を書き直し、授業の準備を行いました。その結果、単元が終わった後には、「バレーボールの学習が楽しかった。」「先生また教えに来てね。」と、子供たちから励みになる言葉をもらいました。以前までのように「今日の授業はなんか良かったな。」と自分の感覚に慢心することなく、その指導を行ったことで、子供たちはどんな反応を示していたのか、どんな力が付いたのかなどを丁寧に見取り、分析し、改善し続けていく姿勢をもち続けていきたいです。

2つは、「協働的に取り組むこと」です。この1年、研究を構想していくなかで、体育の授業や休み時間に楽しそうに運動する子どもの姿をイメージし続けることを大切にしてきました。しかし、自分は何の研究をしたいのか、どのように子供の姿を見取っていくかと、悩みと不安ばかりが先行して、なかなか前に進めない日々もありました。そんな中、「無理なことはない。」「挑戦することに価値がある。」と、前向きな言葉をくり返しかけてくださる指導主事の先生方や、要領が悪い私をいつも助けてくれる優しい二人の研修員の支えのおかげで、なんとか報告書として形にすることができました。本年度は「協働的」というよりも、助けてもらうことがほとんどの1年となりましたが、一人では考えつかないことも共に考えを出し合っていくことで、新たな考えや気づきが生まれることを強く実感しました。本年度、体育研究所の先生方に教えていただいた協働的な姿勢をもち続けていきたいです。

3つは、「情報を収集すること」です。子供の実態、社会の要請や教育の動向など、様々な視点から、研究で目指す子供の姿を考えたことは大きな経験となりました。また、研究所の先生方が常にアンテナを張り、新聞記事や専門誌、ニュースなどの報道をもとに多くの情報を収集される姿を目の当たりにし、自ずと教育に関連する情報が気になり、以前よりも新しい情報を収集しようとする習慣が身に付きました。学校現場に戻っても、アンテナを高く張り続けていきたいです。

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、南筑後教育事務所、筑後市教育委員会に厚く御礼申し上げます。並びに、本研究を進めるにあたり、温かい御指導・御助言をいただきました教育庁教育振興部体育スポーツ健康課、義務教育課の皆様にも深く感謝申し上げます。また、検証授業に快く協力いただきました、筑後市立二川小学校の橋口校長、山下教頭、2年生担任の古江先生、5年生担任の北原先生、諸先生方に心から感謝いたします。そして、いつも元気に明るい笑顔で授業を受けてくれた子供たちにも感謝しています。本当にありがとうございました。

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

令和7年2月14日

長期派遣研修員 松尾 聡一郎（筑後市立二川小学校）