

02	一宮	一宮市立葉栗小学校	イノウ 名前 伊 藤 穂 乃 佳
分科会番号	11a	分科会名	保健体育（体育）

研究主題

「運動の楽しさや喜びを見つけ、適切に体を動かす力を身に付ける体育学習」
 ―仲間とともに主体的・協働的に課題解決に取り組むプレルボールの授業を通して―

1 はじめに

本学級の児童は、男子 16 名、女子 16 名で構成されている。活発な子が多く、体育の授業では、皆楽しんで体を動かしている。

ボールを使った遊びやスポーツが好きな児童が多く、1 学期に行ったポートボールの授業では、多くの児童が楽しく取り組んでいた。しかし、中にはゲームでボールに触ることに消極的な児童もいた。その主な要因は、キャッチやパス等のボール操作に自信がなかったからであった。また、積極的にプレーしている児童らも、味方からのパスがキャッチできず、コート外へボールが出てしまったり、すぐに相手にボールを奪われてしまったりして、なかなかゴール近くまでボールを運ぶことができていなかった。球技に楽しく取り組んでいる児童が大半であるが、ボール操作に苦手意識をもっている児童が多く、基本となるボール操作の技能面の習得は十分でない実態があり、チームで協力し得点につなげる楽しさや達成感を十分に味わうことができなかったと感じている。

このような実態を踏まえ、本研究では、プレルボールを行う上で基本となるボール操作の技能を高めることと、作戦を立てて仲間に伝えたりチームに合った練習を考えたりすることを中心に単元を組み立てることとし、本研究主題を設定した。

2 研究のねらい

本単元は、小学校学習指導要領の第3学年及び第4学年の内容E「ゲーム」(1)のイ「ネット型ゲームでは、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって、易しいゲームをすること」(2)「規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えること」(3)「運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすること」に基づいて設定したものである。

プレルボールは、自陣にこぶしや掌でボールを打ちつけ、味方にパスをしたり、相手コートに返球したりする。ワンバウンドさせてからボールをキャッチしたり、打ちつけたりすることができるため、パス回しやラリーの継続が比較的容易であり、ボール操作に慣れない児童でも取り組みやすいネット型ゲームである。

そこで、本単元では、ボールをパスする、キャッチする、打ちつけるなどプレルボールを行う上で必要な基礎的な技能を高められるようドリル練習を行ったり、ルール of 簡易化や工夫をしたり、作戦カードをもとに攻守の工夫や課題を考え話し合ったりする活動を取り入れ、仲間とともに協力し学び合う楽しさや達成感を感じさせることができるようにしたい。

3 研究の内容

(1) 研究の仮説

【仮説Ⅰ】

ドリル練習を行ったり、ルールの簡易化や工夫をしたりすることで、球技に苦手意識のある児童もボール操作の技能を習得でき、どの児童も体育の授業にすすんで取り組むようになるだろう。

【仮説Ⅱ】

チームでのドリル練習や作戦カードを活用した作戦会議の時間を設けることで、個々やチームの課題解決に向けて取り組むことができるだろう。また、タブレット端末の動画撮影機能を活用することにより、課題が明確化し、話し合いや教え合いがより活発になるだろう。

(2) 研究の対象

令和6年度 一宮市立葉栗小学校 3年1組(32名)

4 単元の学習計画と目標

(1) 学習計画(8時間完了)

時数		第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
ねらい		学習の見通しをもつ	安定したパス・キャッチのポイントが分かる		ボールを上手く打ちつけるポイントが分かる	課題やチームに合った作戦を考え、練習する		学習のまとめをする	
学習活動		・あいさつ ・健康観察 ・準備体操 ・主運動に繋がる運動 ・場の準備 ・めあての確認							
		オリエンテーション ・グループ作り ・ルールの確認 ・ボール慣れ ・試しのゲーム	ドリル練習			・作戦会議 ・チーム練習 ・メインゲーム		リーグ戦	
			メインゲーム						
		・整理運動 ・本時の振り返り ・次時の確認 ・用具の片付け ・健康観察 ・あいさつ							
評価の観点	知	①	②	③	④				→
									→
									→
									→
	思					②③④	①		→
	主	①④	②				③		→
								→	
								→	

※評価の観点の①～④は、単元の評価規準の番号に対応。

(2) 単元の目標

知識・技能	①ゲームの規則や行い方を理解している。(学習カード) ②ボールの落下点やボールを操作しやすい場所に移動することができる。(活動の観察) ③飛んでくるボールを捕球して味方に渡したり、打ち返したりすることができる。(活動の観察) ④飛んでくるボールをねらった所に打ち返すことができる。(活動の観察)
思考力・判断力・表現	①規則を工夫したり選んだりしている。(発言・活動の観察) ②チームの課題を見付けている。(発言・学習カード) ③チームの特徴に合った作戦を選んでいる。(発言・学習カード・活動の観察) ④チームの課題を解決するために考えたことをチームの友達に伝えている。(学習カード・活動の観察)
主体的に学習に取り組む態度	①ゲームの進め方や練習方法に関心をもち、意欲的に取り組もうとしている。(活動の観察) ②規則を守り、勝敗を受け入れようとしている。(活動の観察) ③友達と認め合い、協力し合ってゲームや練習に取り組んでいる。(発言・学習カード・活動の観察) ④安全に気を付けて、用具の準備や片付けをしようとしている。(活動の観察)

5 研究実践(仮説Ⅰについて)

(1) ドリル練習について

プレルボールを行うために必要なボール操作の技能の習得やゲームの規則の理解を図るためにドリル練習を行った。(ア)～(ウ)は、毎時の準備運動後に取り入れた。(エ)～(キ)は、第2～4時に全体で行い、続いたラリーの回数や得点をチームで競った。第5～8 時ではチーム練習に取り入れた。

(ア) ボールつき鬼ごっこ

たくさんボールに触れ、ボールに慣れることを目的に毎時間の準備体操後に取り入れた。自身のボールをついて走りながら、他の子のボールをコート外へ弾き、ボールをつくときの手の感覚を養わせた。両手から片手へ、利き手と反対の手へと個々に目標をもって取り組ませた。どの子も楽しみながら、取り組んでいた。



【資料1 ヘソキャッチをする様子】

(イ) ヘソキャッチ

ペアで向かい合い、相手がワンバウンドで投げたボールを自分へそに当てさせた。ボールの落下地点に入り、キャッチやアタックがしやすい位置に動く練習として取り入れた(資料1)。



【資料2 天大中小をする様子】

(ウ) バウンドラリー

ネット型ゲームを初めて行う児童が多かったため、得点方法やルールの確認、ラリーの3回目で相手コートに返球することへの慣れを目的に取り入れた。チームで「プレル」「プレル」「アタック」と声を出すことで、相手コートに返球するタイミングを意識させた。はじめはボールをキャッチして行っていたが、慣れてくると手でボールを打ちつけている児童も見られた。

(エ) 天大中小

田の字型のコートでパス回しをし、常にボールの方へ体に向け、準備態勢を整えることを意識させた(資料2)。

(オ) サーブ&キャッチ

相手の守備位置を考慮し、どこに投げるとよいか考えながらサーブ練習をさせた。高いところから落ちてくる球や低い球等、ボールの軌道を工夫する児童も見られるようになった。受ける児童には、ボールをキャッチ・アタックしやすい位置に動くことを意識させた。

(カ) 的当て

ネットからの距離に応じてエリアを3つに分け、狙ったエリアにボールを返す練習をさせた。遠くのエリアにアタックを打つことに苦戦していた児童が多くいた。ボールを打つ強さだけでなく、アタッカーのポジションにも着目させると、いろいろな場所を狙うことができる児童がでてきた。

(キ) アタックゲーム

「プレル」「プレル」「アタック」の連携を1回の攻撃とし、2分間で獲得できる得点を競った。味方同士のパスもキャッチしてよいというルールで取り組んだ单元前半のゲームでも、素早いパス回しを意識させた。

(2) ルールの簡易化・工夫について

单元の前半では、相手コートに返球しやすいよう、高さの低いカラーコーンをネットに使用した。大きなカラーコーンを使用するようになると、バーにボールがかかり、ラリーが続かなくなったが、少しずつアタックを打つ位置や強さを工夫して返球とする姿が見られるようになった。

第2・3時では、パス・キャッチの技能習得に重きを置いたため、ゲームでは味方とのパスが繋がった回数を得点として競わせた。味方がキャッチしやすいボールを意識して取り組む姿が見られたが、子どもたち自身で多くの得点を正確

に数えることが難しく、メインゲームでは採用しなかった。

ボール操作の技能には個人差があるため、ボールはキャッチしてもよいルールでメインゲームを行った。第6・7・8時では、多くの子がボール操作に慣れてきたため、キャッチをしてよいのは、各チーム1名のラッキーマンのみとしてメインゲームを行った。

6 研究実践(仮説Ⅱについて)

(1) 作戦カード・タブレット端末の動画撮影機能の活用

各時間のメインゲームの前にチームでの作戦会議と練習の時間を5分間設けた。作戦会議では、作戦カードを活用した。チェックリストを使って今のチームの課題や得意な部分を確認し、それをもとに、課題を克服するための練習を考えたり、得意を生かした作戦を考えたりできるようにした(資料3)。また、各ドリル練習の目的を示し、課題に合った練習方法を選択できるようにするためのヒントとした(資料4)。また、メインゲームの様子をタブレット端末で撮影し、後からふり返ることができるようにした。

【資料3 作戦カード表】

【資料4 作戦カード裏】

7 研究実践の成果と課題

(1) 仮説Ⅰについて

仮説Ⅰについては、単元の前半で、多様なドリル練習を行い、基礎技能の習得を図った。メインゲームを中心に行うようになった単元中盤には、チーム内でのパス回しのミスは減少し、ラリーが長く続くようになった。学習カードの振り返りには、ボール操作のコツについて、より具体的な内容の記述が見られるようになった(資料5)。キャッチやパス回しが安定したことにより、ゲーム中の攻撃回数も増え、戦術に関する振り返りの記述が増えるようになった。「アタックをたくさん打ちたい」「ボールを落とさないようにがんばりた

【資料5 振り返りカード】

い」などの記述が多く見られ、ポートボールの授業の際、思うようにボール操作ができず控えめだった児童も積極的にボールを追っていた。ドリル練習を繰り返し行ったことは、ボール操作に自信をもたせ、練習やゲームへの意欲を高めるために有効であった。

第6時以降は、ラッキーマン以外はボールをキャッチしてはいけないというルールに変更してより難易度を高めていった。すると、チームで話し合い、役割分担をしてポジションを決めるチームも出てきた。個々の得意不得意に合わせて役割を分担することで、活躍の場が増え、称賛し合う姿が多く見られた。

児童Aは、体育が苦手であり、ポートボールの学習の際には、パスをもらってもミスをしてしまうことが多かったため、塞ぎ込んでしまう場面が多々あった。今回のプレルボールの学習では、ヘソキャッチで練習したボールの正面に入ってキャッチすることを意識して、相手チームのサーブやアタックを積極的に拾いに動いていた。また、チーム内の役割分担でアタッカーにも挑戦し、友達にアドバイスをもらいながら楽しく取り組む姿が見られた。

本研究では、ボール操作の基礎の習得を図るためにドリル練習に重点的に取り組んだが、「三角形のポジショニングで守る」「相手のいないところを狙ってアタックする」「アタッカーを決める」など、どのチームも作戦が似通っていた。ゲーム中の仲間との連携を意識して練習に取り組ませ、思考を広げていくことや気づきを作戦に生かしていくことに課題が残った。

(2) 仮説Ⅱについて

仮説Ⅱについては、個々やチームの課題解決に向けた話し合いや練習ができるようにするため、作戦カードを活用した。ボール操作やチーム全体の動きをチェックリストで確認させたことは、チームの得意・不得意が視覚化され、作戦を立てる方向性や課題を把握させるために有効であった(資料6・7)。また、前時までの作戦カードと比較しながら新たに作戦カードを書くことで、「キャッチは上手くなったから今日はアタックを練習しよう」「前の作戦は難しかったから違う作戦を考えよう」など課題解決の見通しをもって取り組む姿が見られた。(資料8)しかし、課題に繋がる練習を選択できていないチームもいくつかあった。作戦カードの裏に「ドリル練習メニュー」を載せチーム練習の参考にさせたが、各ドリル練習の意図を児童が十分に理解できていなかったため、話し合った内容を練習メニューの選択に活かすことができなかった。



【資料6 作戦カードをもとに話し合う様子】

② ●どんな作戦で守る?せめる?	●どんな練習をする?
(守り・せめ)の作せん パスがどぎれな ようにする	☐ バウンドラリー
	☐ ヘソキャッチ
	☐ 天犬中
	☐ サブ&キャッチ
	☐ 的当て
作せん名 バウンド作せん	☐ アタックゲーム

【資料7 パス回しに課題があるチームの作戦カード】

第6時

② ●どんな作戦で守る?せめる?

(守り・せめ)の作せん

アタックがきたらきまた
人ブキャッチする
コートのはしにアタック

③ けっかとふりかえり

いつもまおちゃんか
キャッチ。コートのは
しにアタックする。

第7時

② ●どんな作戦で守る?せめる?

(守り・せめ)の作せん

しっかりキャッチするぜった
いにとる人いづれはとら
ないサーブをたかくして
点をとる

③ けっかとふりかえり

高くで強いアタックやサ
ブを出す。強いアタックを
だすためにアタックゲーム
をかんはる。

第8時

② ●どんな作戦で守る?せめる?

(守り・せめ)の作せん

おとしたら
たかいとおくサーブ

③ けっかとふりかえり

パスをうまくまわすた
めにれんしゅうをたくさ
んしてかくいづにパス
をする。

【資料8 第6時から第8時の作戦カード】

タブレット端末でゲームの様子を録画することは、個人やチームの課題に気付いたり、作戦を練ったりする上で大変有効であった（資料9）。動画を撮影することで、客観的に動きを見ることができたため、作戦の通りに動くことができているか確認したり、「ここをねらってアタックするといい」「相手がアタックしてくるときはもう少し後ろで守ろう」など、新たな作戦やチームの課題に気付いたりすることができた。タブレット端末の録画機能を活用することで、話し合いや教え合いの内容がより具体的で分かりやすくなり、充実したものになった。何度も見返したり、過去の動きと比較したりすることができるのも利点であった。しかし、今回は、動画を見て振り返る時間を授業の中で確保することは難しく、朝学習の時間や休み時間を活用した。ゲームの中のポイントとなるプレーをピックアップして短時間で確認したり話し合ったりすることは、小学3年生の児童には難しく、教師が切り取った場面を全体に共有し話し合わせる必要もあった。



【資料9 タブレット端末でゲームを撮影する様子】

8 おわりに

本単元を終えて、プレルボールが楽しかったという児童が多くいた。その後、学級でのレクリエーションでも行いたいという意見が多数あり、広いコートでチームの人数を増やして行おうと、ルールを考えて取り組む姿が見られた。本研究を通して、プレルボールの楽しさを感じさせることができたと言える。

これらの研究から、ドリル練習や簡易化したルールでのゲームを行うことで基礎技能が定着し、児童が自信をもって取り組むことができるということが分かった。また、作戦カードをもとにチームでの話し合いや練習時間を設けることで、課題解決に向けて話し合いや教え合いを充実させることができた。今後、他の単元においても仲間とともに学び合い、高め合うことのできる児童を育成できるように、研究を続けていきたい。