

13	豊橋	○牛川小 西村杏奈 牛川小 富安里美 牛川小 藤城公平 青陵中 岡田淳史 青陵中 楠木知也 青陵中 高田彩衣 東田小 滝川兼光 東田小 田中千夏 東田小 近藤大嗣 下条小 浅沼恵太 下条小 西尾めい 鷹丘小 中藪琉愛 東陵中 佐藤祐広 東陵中 池田 恵 東陵中 渡曾三沙子
----	----	---

分科会番号	11	分科会名	保健体育（体育）
-------	----	------	----------

仲間と関わり合いながら
運動の楽しさを存分に味わうことができる子の育成
～第6学年 ネット型ゲーム（フラバーボール）
「友情ラリーはモウ～とまらない！みんなで動いてつなぐフラバーボール」
の実践を通して～

1 主題設定の理由

スポーツ庁が行った令和6年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査結果によると、「体育が好き」と答えた児童は、令和3年から徐々に増加している。また、「体育の授業を楽しいと感じるとき」として、「できなかったことができるようになったとき」「友達と交流したり、協力できたりしたとき」と回答する児童の割合が多いことが明らかとなった。この結果から、だれもが達成感を味わい、仲間と関わり合うよさを実感できる授業づくりが求められると考える。

本学級の児童は、体を動かすことに対して、意欲的に取り組む姿が多く見られる。特に走運動をはじめとする単純で明確な身体操作を伴う運動を好む傾向がある。一方で、「うまくできない」「ボールが怖い」「チームに迷惑をかける」という理由からボール運動に対して苦手意識をもっている児童もいる。球技を苦手と感じている児童は、技能面や友達との関わることに不安を感じており、運動の楽しさを存分に味わうことができていないと推測した。

これらの背景をふまえて、本年度は、小学校6年生のネット型ゲームにおいて、フラバーボールを教材として取り入れた。フラバーボールは、ボールがおむすび型で柔らかく、落下速度が緩やかな特徴がある。ボールの跳ね方が不規則なため、バレーボールの経験がある児童も思いがけない展開を楽しむことができる。また、苦手な児童もボールに必然的に触球する状況が生まれやすい点が魅力である。フラバーボールを通して、仲間と関わりながら運動したり、成功体験を得て友達から認められたりすることで「運動する楽しさ」を存分に味わわせたい。

2 研究の構想

（1）目ざす児童像

○仲間と関わり合いながら運動の楽しさを存分に味わうことができる児童

（2）研究の仮説

【仮説1】

フラバーボールにおいて、単元を通してゲーム中心の学習を行い、全員が楽しめるルールを自分たちで選択することで、主体的にゲームに取り組むことができ、運動を楽しみ続けることができるだろう

【仮説2】

チーム交流の場を意図的に設け、仲間との関わり合いを深めて成功体験を積むことで、仲間と協力してプレーする楽しさを感じることができるだろう

(3) 研究の手だて

仮説1の手だて

① どの児童もゲームに関わり楽しめる教材や単元構想の工夫

フラバールは、バウンドによる予測不能な跳ね返りにより、思いがけない展開を楽しむことができる。【写真1】跳ね返ったボールを仲間と協力しながら拾ったりカバーし合ったりする場面が起きるのではないかと考える。また、「ゲームをしたい」という児童の気持ちを大切に、ゲーム中心の単元を展開する。仲間と関わり合いながらプレーすることで成功体験が増え、ラリーが続く楽しさや勝負の楽しさなどネット型の面白さを実感しやすくなると考えた。

【写真1】フラバールバレーボール



② 子どもたちで選ぶことのできるルール

単元序盤では、既存のルールを児童が参加しやすいように工夫した「基本のルール」で行う。ゲームをしていく中で、ラリーが続かないことが予想される。そこで自分たちで「みんなが楽しめるルール」に変えてよいことを伝える。教師が児童の課題に応じたルールの選択肢を与え、必要に応じて単元終盤までいつでも変更できるようにする【資料1】。自分たちで工夫しながら取り組むことで、試合への参加意欲を高めたと思った。

【資料1】単元を通して選択できるルール

<追加ルール>

- ① ネットを低くする
- ② 3回パスのうち、1回はキャッチしてよい
- ③ パスを繋いだ回数だけ得点ゲット

仮説2の手だて

モウ〜っとレベルアップ作戦会議・ナイスモーションで賞の設定

単元中盤になるとボール操作にも慣れ、個人やチームの課題に目が向きやすくなると考える。そこで作戦タイム(モウ〜っとレベルアップタイム)の場を設ける。教師が動きのよいチームのビデオを見せたり、作戦を提示し選択できるようにしたりすることで、仲間との関わり合いを深められるようにしたいと考えた。また、試合後は認め合いの場(ナイスモーション賞)を設ける。チームに貢献できたと感じることで仲間と役割分担をしたり、協力したりする楽しさを味わわせたいと考えた。

(4) 抽出児について(A児)

A児は、運動に関するアンケートでは、「バレーボールは見るのは好きだけどやるのは苦手」と答えた。理由を問うと、「友達に迷惑をかけるから」と答えた。また、体育の授業や休み時間の様子を見てみると、友達の動きのよいところを見つけたり友達の動きまねしようとしていたりしている。見る楽しさだけではなく、実際に体を動かす楽しさを感じ、「もっと運動したい」と思えるようになってほしい。また、仲間と関わり合う中で、チームに貢献したり、達成感を味わったりして「できることを増やして友達と運動を楽しみたい」と思えるようになってほしい。

(5) 単元構想 (7 時間完了)

- ・合唱コンクールで絆を深めることができたね
- ・また、クラスマッチをやって思い出を作りたいな
- ・フラバールバレーっていうスポーツがあるらしいよ、楽しそう

フラバールバレーに挑戦したいな①[手だて1]

- ・すぐにボールが落ちちゃってラリーが続かないな
- ・何したらいいかわからないしボールに触れなかったな
- ・モウ〜っとみんなでボールをつなげて相手のコートに返したい

みんなで楽しめるルールを選んでゲームをしたいな②

[手だて1・2]

モウ〜っとみんなで楽しもうルール

【得点】

パスをつないだ回数だけ得点ゲットできるんだね、みんなでパスをつないで最高得点3点ゲットしたい

【ネットの高さ】

たくさん得点できるようにネットの高さを低くしてみよう

【キャッチ】

1回だけキャッチをしてもOK、誰がいつキャッチするか相談しよう

【基本のルール】

- ・1チーム4〜5人で行う(1試合7分×2セット、コート内に4人出られる)
- ・サーブはサーブラインから下投げで行う。
- ・パスは異なる3人で3回以内のタッチで返球する。
- ・相手からの攻撃は必ず自陣でワンバウンドさせてから打つ。
- ・ボールが2バウンドするかラインアウトで得点が入る
- ・ブロックはなし。
- ・審判はセルフジャッジ。

- ・ボールがつながるようになってきたよ
- ・キャッチなしでもできそうだね
- ・点数がのびなくなってきたね
- ・ゲームでたくさん得点して勝ちたいな

チームにあった作戦を考えてモウ〜っと得点したいな③④⑤

(モウ〜っとレベルアップ作戦会議・ナイスモーションで賞) [手だて1・2・3]

【役割①拾う】みんなでボールの落ちるところを予測してすばやく動くといいんだね

【役割②つなぐ】相手コートに返しやすいパスをするとモウ〜っと得点につながりそう

【役割③返す】相手のとりづらいところを見つけて狙ってモウ〜っと得点したいね

鉄壁作戦

- ・ワンバウンドすると変なところにボールが飛ぶから、相手から返ってきたボールの周りを見ながら絶対にボールを拾いたいね

前につなごう作戦

- ・後ろから攻撃するとネットにかかってしまうね
- ・前につなげると相手コートに確実に返すことができるよ

狙って攻撃作戦

- ・人と人之間を狙おう
- ・相手がワンバウンドでとらないといけない時は人を狙って攻撃するととりにくそうだよ
- ・攻撃が得意な〇〇さんにつなげよう

- ・何度も話し合って自分のチームにあった作戦を見つけることができたよ
- ・役割や人数を決めたり、声をかけあってカバーしたりすることが大切だね

『モーモーカップ2025』でいろんなチームと楽しみたいな⑥⑦(クラスマッチ)[手だて1・3]

- ・最初よりできることが増えてみんなと楽しくプレーできたよ
- ・みんなで協力するとラリーがつながるようになって楽しい
- ・これからもモウ〜っとみんなと一緒にいろんなボールゲームをしたいな

3 研究の実践

(1) フラバールバレーって何かな みんなでやってみよう (第1・2時)

ボール運動に苦手意識のあるA児だったが、第1時のゲームからボールのあるところに自ら移動して相手コートに返そうとした。しかし、軌道の低いパスになり、ボールがネットにひっかかってしまうことが多かった【資料2】。A児のフラバールをどれだけ楽しめたかを視覚化するモーメーターは50%であった。第2時では、子どもの様子や課題から教師が考えた3つのルールを提示し、みんなで楽しむことができるルールを自分たちで選択してゲームを行った。A児は、ルール①によりネットが低くなり前時と比べてネットにかかることが少なくなった。また、チーム内のパスや相手チームとのラリーが続くようになると、ルール②に関しては「バレーっぽい方が楽しい」という理由からなるべくキャッチをしないように心がけ、ボールを高位置へはじく姿が見られた【資料3】。第2時のモーメーターは前回に比べて10%増加した。

【資料2】 ボールを返そうとするがネットにかかってしまうA児(第1時)



【資料3】 キャッチをせずにボールを高く上げるA児



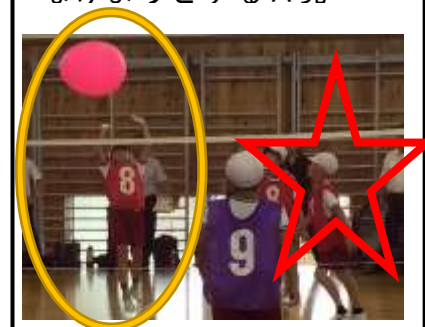
(2) チームにあった作戦を考えてもう〜っと得点したいな (第3・4・5時)

ラリーがつながるようになり、得点をとりたいという気持ちが高まってきたころ、関わり合いの場(モウ〜っとレベルアップ作戦会議・ナイスモーションで賞)を設けた。A児のチームは誰がどこに動いたらよいかを明確にするために、チームの役割について話し合うことになった。試合で自分が何をしたらよいか明確になったA児は、すすんで動いてボールを拾いにいたり、攻撃が得意な仲間につなげようとしたりする姿が見られた【資料4】。その姿を認め合いの場で仲間から称えられ、チームへの貢献感が高まった。第5時のモーメーターは100%となった。

(3)「モーモーカップ2025」クラスマッチでフラバールを楽しもう〜 (第6・7時)

他のクラスのチームとゲームする場を設けた。A児は、自分が拾い上げてつないだボールを、仲間が得点するとガッツポーズをして喜んだり、チーム内でよいプレーがあると「ナイス」と声をかけあったりしていた。自信をもってプレーができるようになったことで、仲間と成功を共有する姿が見ら

【資料4】 攻撃が得意な仲間(☆)にボールをつなげようとするA児



れ、チームとしての一体感が高まっている様子が見えがえた。また、試合終了後には、すぐに作戦会議を始め、次の試合に向けて仲間と主体的に話し合う姿がみられた【資料5】。このようにA児は仲間とすすんで関わり合いながら互いに声をかけ合い、チームで課題を解決しようとする姿勢が身についたことがわかる。

4 仮説の考察

(1) 仮説1の手だてについて

① どの子どももゲームに関わり楽しめる教材や単元構想の工夫

単元初期には、バウンドするボールを拾い上げたりすることに苦戦するA児だったが、試合を通して繰り返しボー

【資料5】 次の試合に向けて主体的に話し合うA児

B児： Aさんたくさん拾っていたね

A児： ありがとう、けっこうボールがつながったね

A児： Dさんは後ろに飛んだボールを追いかけて拾ってナイスだったよ

C児： 後ろにいったボールがつながりにくいから前にとばしていこう

B児： 最後はCにつなげ攻撃だね

【資料6】 相手チームからの強い攻撃を仲間と協力して拾い上げたA児



ルに触れる経験を重ねる中で、相手チームのエースの強打を仲間と協力して拾いあげたりする姿へと変容していった【資料6】。単元終了後のふりかえりには、「友達とチームワークを実感し楽しめた」という記述があった【資料7】。このことから、フラバールバレーをゲーム中心で取り入れたことで、仲間とプレーする楽しさを味わうことができたと考えられる。

【資料7】 A児のふりかえり

友達(声をかけあたり)みんなのために動くことが
できたチームワークを実感することができた
友達(声をかけあたり)と協力してプレイすることができた

② 子どもたちで選ぶことができるルール

誰もが安心してゲームに参加し、楽しめるようにするため、ゲームを重ねる中で生まれた課題をもとに「よりみんなが楽しめるルール」へと見直していく流れにした。ネットを低くしたり、キャッチありにしたりすることでラリーが続きやすくなり、楽しさを感じる児童が多かった。また、必要に応じてルールを変更できるようにすることで、最後まで参加意欲を維持しながらゲームに取り組むことができたのではないかと考える。

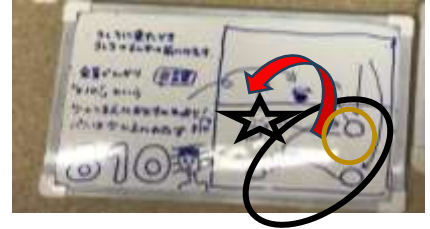
(2) 仮説2の手だてについて・モウ〜っとレベルアップ作戦会議・ナイスモーションで賞の設定

作戦タイムでは、A児のチームは後ろに3人で拾って攻撃が得意な児童につなぐ作戦を

選択した【資料8】。試合をやっていく中で、相手チームの攻撃がコートの前に落ちることがあったため、前にボールがきたら前衛のA児が拾って相手に返す作戦を自分達で加えた。当初ボールを拾うことに苦手意識をもっていたA児だったが、認め合いの場では、仲間から「すごく拾っていたね」「つないでくれて助かった」といった言葉をかけられたことで、自分が成長した点を自覚していた。仲間との関わり合いの場を設定したことで、作戦タイムではチームでの役割を理解し、自信をもってプレーしやすくなり、認め合いの場ではチームに貢献できたことを仲間から称えられることで達成感を感じることができた。このことから、仮設2の手だては有効であったと考える。

【資料8】A児チームの作戦ボード

○の3人で拾い、★の攻撃の得意な児童へつなげる作戦



5 成果と今後の課題

(1) 研究の成果

単元を通して、多くの児童がフラバールバレーを楽しむことができたといえる。授業前に「フラバールの日だ」「今日は勝つぞ」など前向きな言葉がでていた。バレー経験者は振り返りに「みんなで拾うのが楽しかった」と記述しており、意欲の低下をすることなく仲間と運動を楽しみ続けることができたことがうかがえる。これまで体育に苦手意識をもっていた児童も、「できないことも友達と助け合いながらできた」「もっとやりたい」と運動の楽しさを実感し、現在の技能段階に満足することなく、さらにできることを増やしていきたいと考えるようになったことがうかがえる。これは、単元全体をゲーム中心の構成にしたことや、ネット型運動が得意な児童も苦手な児童も関わり合ってプレーする場面が生まれやすいフラバールバレーを取り入れたことで生まれた結果ではないかと考える。さらに、児童の意見を取り入れたルール選択や作戦タイムや認め合いの場を取り入れたことで、児童は自分の役割を自覚し、仲間と協力して得点を目指す経験を積むことができた。これにより、自分もチームの一員として役に立っているという自己有用感が育まれ、運動へ前向きな態度の形成につながった点は大きな成果である。

(2) 今後の課題

作戦タイムにおいて、児童一人一人の困り感に十分に寄り添った作戦提示ができていたかという点には疑問が残る。児童の実態に即した作戦を示すことで、児童の思考がさらに深まり、作戦タイムにおける仲間との関わり合いを、より一層楽しめたのではないかと考える。今後は、フラバールバレーを単元導入に位置づけ、仲間と関わる楽しさを十分に味わせた上で、作戦が必要となるキャッチバレーやバレーボール型ゲームへと発展させるとよいのではないかと考えた。今後も児童が運動の楽しさを実感し、仲間と協力しながら存分に運動を楽しむことのできる資質・能力の育成を目指していきたい。