

1 8	豊田	豊田市立高嶺小学校	サカイ マサヤ 氏名 酒井 雅也 ○ イトウ シュン 伊藤 駿
-----	----	-----------	--

分科会番号	1 1	分科会名	保健体育（体育）
-------	-----	------	----------

自分の課題を見つめ、仲間と共に前向きに活動する子どもの育成

— 4 年 体育科「ボール運動（バレーボール）」の実践を通して —

【研究の概要】

本学級は、真面目で慎重な児童が多く、前向きに活動したり、自分たちで考えて行動したりすることを苦手としていた。そこで、大会で優勝することを目指したチームスポーツを通して、優勝という目的に向けて、自分たちで課題を見つめ、前向きに活動してほしいと思い、本研究に取り組んだ。友達と関わり合いながら、自分たちで考えた練習の成果やチームの作戦を活用して、試合に臨む様子を追った。

目次

1	主題設定の理由	2
2	研究の仮説と手立て	2
	（1）めざす子ども像	2
	（2）研究の仮説	2
	（3）研究の手立て	3
	（4）抽出児の実態	3
3	研究の実際と考察	
	（1）第1時「競技の特性を理解しよう」	4
	（2）第2時「前時の反省を生かした練習をしよう」	4
	（3）第3・4時「仲間同士の距離や位置を調整しよう」	4
	（4）第5・6時「有効な作戦で試合を進めよう」	5
	（5）第7・8時「戦術を改善・深化しよう」	6
	（6）第9・10時「大会をしよう」	6
4	研究の成果と課題	6

主題設定の理由

本学級は真面目な児童が多く、清掃活動等自分の役割に対して、勤勉に取り組むことができる。その一方で、一生懸命頑張ろうとする姿を見せることに抵抗を覚えており、頑張りたい気持ちはあるものの、周囲を伺いながら、消極的に活動してしまったり、誰かのためを思い、率先して行動する姿を見せたりすることができなかった。そこで、自分で考えて作戦を作り上げていく活動や、大会での勝利を目指して練習していく中で、自分で考えて行動する自信をつけ、チームのために活動できる態度を育てたい。そして、一生懸命で前向きな集団になってほしいと考えている。

今回扱うバレーボールは、試合に必要なとされる技能が複雑であり、目まぐるしく変わる状況の中で、瞬時に多くの選択肢から最善を判断しなければならない。技能差が顕著に表れる競技であるため、必要な技能レベルを引き下げること、誰もが試合に必要な技能を獲得することができるように、簡易化されたゲームを実施したい。また、作戦を遂行することを最重要課題としたり、ポジションを限定的に絞ったりすることで、子どもが判断しなければならない選択肢を減らし、思考しやすい環境を設定したい。そのような学びの場を設定することで、勝つことをめざしてみんなが仲間と協力し、前向きに活動できると考えている。

自分の課題を見つめ、仲間と共に前向きに活動する子どもの育成
—小学4年 体育科「ボール運動（バレーボール）」の実践を通して—

2 研究の仮説と手立て

(1) めざす子ども像

- ・仲間と目的を共有し、運動に親しむ子ども
- ・進んで自分の考えをもち、前向きに仲間と関わり合う子ども

《本単元で扱う競技に求められる役割》

- ・技能差に関わらず、誰もが考え、実践し、進んで取り組むことができる。
- ・仲間と関わり合いながら、目的に向けて活動することができる。

(2) 研究の仮説

仮説1（仲間と目的を共有し、運動に親しむために）

競技に必要なとされる技能を簡易化し、誰もが活躍できる場を設定すれば、より多くの子どもがチームの勝利を目指し、運動に親しむことができるだろう。

仮説2（進んで自分の考えをもち、前向きに仲間と関わり合うために）

思考する選択肢を焦点化し、思考しやすい場を設定すれば、より多くの子どもが自分の考えをもち、前向きに仲間と関わり合うだろう。

(3) 研究の手立て

＜手立て①＞誰もが活躍できる場を目指したルールづくり

仮説1に対して（仲間と目的を共有し、運動に親しむための手立て）

試合に必要な技能を簡易化し、より多くの児童に活躍を保証するルールを設定する。

- ・原則として、レシーブとトスについては、各プレイヤー2秒間の保持を認める。
→技能を簡易化するため。
- ・1回のラリーの中で、同じプレイヤーが2度ボールに触れることはできない。
→多くのプレイヤーの参加を保証するため。

<手立て②>誰もが活躍するためのポジション（役割）の確立と試合形式の工夫

本実践は「ポジション＝役割」とし、それぞれのポジションに明確な役割を与える。

バレーボール

- ・アタッカー（ネット際でスパイクを打つ）
- ・セッター（ネット際でトスを上げる）
- ・リベロ（後方でレシーブし、セッターへパスを供給する）

ポジションごとに明確な役割をもたせることで、試合の中で何をすべきかが分かりやすくなる。また、チームスポーツの魅力を維持しつつ、ポジションが重ならないように、試合形式を4対4とし、人数をかけて攻めることができれば、適度なスペースが空くバドミントンコートを採用した。これにより多くの児童が運動に親しむことができると考えた。

<手立て③>技能獲得と競技特性の理解を補助する単元の設定

仮説2に対して（進んで自分の考えをもち、前向きに仲間と関わり合うための手立て）

本単元は固有の課題を段階的に配置した「タスクゲーム」を中心に構成する。

タスクゲームには、それぞれの時間に固有の課題が一つずつ存在する。（体育科指導計画）その課題に沿って活動すれば、試合に必要な思考を段階的に獲得できるように設定している。タスクゲームを活用すれば、思考を整理しやすくなり、自分の考えをもって試合に臨むことができると考えた。

体育科指導計画（各10時間完了）

時数	バレーボールにおける課題	活動内容
1	競技特性とルールの理解	ミニゲーム
2	得点率を上げるためには Keyword「ネットの近く」	練習試合 タスクゲーム
3	セッターのポジショニングはどこか Keyword「ネット際」	タスクゲーム
4	セッターとアタッカーの距離はどのくらいか Keyword「近く」	タスクゲーム
5	守備隊形において、適切な守備位置はどこか Keyword「場所と距離」	タスクゲーム
6	守備から攻撃にスムーズにつながりにはどう動くか Keyword「出発とゴール」	タスクゲーム
7・8	戦術の調整・改善 観点：距離と陣形	練習試合
9・10	大会	

（4）抽出児A児の実態

	抽出児
児童の様子	慎重で真面目な児童である。自分が担当する当番活動や日々の授業に勤勉に取り組むことができる。その一方で、失敗を恐れ、挑戦できないことが多い。やりたい気持ちはあるが、一生懸命頑張ろうとする姿を見せることができない。バレーボールでは、レシーブをしようとせず、相手の返球をただ見送ることを繰り返していた。
教師の願い	仲間と目的を共有し、一生懸命活動する素晴らしさに触れ、前向きに頑張る姿を前面に出せるようにしたい。

本研究における手立ての有効性を検証するため、抽出児A児の変容を追うことにする。

3 研究の実際と考察

(1) 第1時「競技の特性を理解しよう」

バレーボールでは、単元の導入に通常のゲームを行った。しかし、ラリーが続くことはなく、A児を含め半数以上は、1歩も動けないまま、コートに立ち尽くしていた。全体になぜ動けないかを問いかけると「ボールが怖い」「狙ったところに届かない」「どう動いたらいいかわからない」という返答があり、子どもたちは技能面と思考面の両方で、難しさを強く感じていた。そこで「キャッチしてもいい」というルールを追加し、もう一度行った。すると、先よりも動ける子どもが増え、体育の授業に消極的なA児の発言から「これならやれるかも知れない」という希望を感じることができた。【資料1】

<仮説1 手立て①>

T : 今日はどうだった。
C1 : 楽しかった。
C2 : キャッチしないと全然ラリーが続かないね。
A子 : キャッチなら、みんなでラリーが続けられる気がする。

【資料1】第1時 授業記録より

(2) 第2時「前時の反省を生かした練習をしよう」

授業の導入では、前時の反省を行った。「スパイクが相手のコートに届かない」という言葉が全てのチームから出た。そこで、プロの試合を動画で観戦し、自分たちとの違いを見つける活動を行った。全体共有の中でA児は、プロ選手がネットの近くでスパイクを打っていることに気づき、本時のめあてを伝えるより前に「ネットの近くでスパイクを打つ」という課題を見出し、周囲に伝えた。【資料2】その後のチーム練習では、「もっとネットに近づこう」と声を掛け合い、スパイクが決まると「やった。今はネットの近くで打てたね」と喜び合っていた。

<仮説2 手立て③>

T : 自分たちとプロとの違いは？
C1 : スパイクが上手だった。
T : 何が違った？
A子 : スパイクをネットのすぐ近くで打っている？
C2 : 本当だ。結構ギリギリで打っていることが多いね。
A子 : ネットの近くで打つ練習をしよう。

【資料2】第2時 授業記録より

(3) 第3・4時「仲間同士の距離や位置を調整しよう」

<仮説2 手立て③>

第2時の授業では「ネットの近くでスパイクを打っているのに、なかなか相手のコートに入らない」という課題が見つかった。そこで、第3時に行うタスクゲームの課題を「セッターがトスを上げる場所はどこがいいか」とした。A児のグループでは、前時では、スパイクを打つアタッカーのみがネットに寄っていたが、セッターをネットに寄せ、アタッカーの隣に配置することを決めた。【資料3】練習の中で「先生。セッターをネットの近くにしたら、スパイクが前より入るようになったよ」とA児が話してくれた。



【資料3】A児のグループの作戦盤

第4時では、「セッターがネットから少し離れていたよ」「今のトスはアタッカーが打ちやすい場所だよ」などと声を掛け合って練習していた。しかし、まだスパイクを打てずに失敗するケースが多く見られた。そこで、子どもを集め、失敗する理由を話し合った。【資料4】下線部の発言から、本時の課題を「セッターとアタッカーの間の距離を決めよう」とした。課題確認後、各チームで練習を始めた。どのチームも、セッターとアタッカーの間の距離に着目し

T : 何で失敗した？
C1 : なかなか打ちやすいところにトスが来ない。
T : 何でコントロールできない？
C2 : 距離が遠いから？
C3 : 確かに、近い方が狙ったところに上げやすいかも。
A子 : 昨日は結構離れていたから、もっと近くでやってみよう。

【資料4】第4時 授業記録より

「今は二人の距離が遠すぎたね」「近すぎて打ちにくかった」など、距離を調整しながらスパイクを打つ練習を繰り返した。A児のチームでは、セッターとアタッカーの距離を「大体大股1歩くらい」に決めた。【資料5】その後のタスクゲームでは、試合の最中にA児が「大股1歩に決めたけど、練習した距離より遠い気がするから、もう1回練習させてもらおう」と試合を中断し、チーム練習を始める姿があった。

タスクゲームの段階的な課題をA児が的確に捉え、その課題をもとに自分の考えを構築し、積極的に仲間と関わり合いながら、運動に親しむ姿が見られた。

（4）第5・6時「有効な作戦で試合を進めよう」

<仮説1 手立て②><仮説2 手立て③>第4時の授業では、各チームのスパイクが決まりだし、子どもたちは「少し前が空きすぎた」など、守備面に困り感を抱くようになった。そこで、第5時タスクゲームの課題を「守備の形と位置を決めよう」とした。チームで作戦会議を行う前に、2つの守備隊形とそれぞれの長所と短所を提示した。以下の通りである。

A児のチームはスクエア型に決め、チームに合った形にアレンジしていた。【資料6】スクエア型の短所を、後衛の2人を中央寄りに配置し、縦並びにすることで改善を目指した隊形である。隊形の確認中、A児が「中央はリベロの子がいいよ」

と発言したため、子どもを集め、どのポジションがどこを守るか決めた方がいいか問いかけると、各チームで守備隊形とポジションについて、話し合い始めた。「ネット際で守る子はセッターがいい」「リベロは後ろの方がいい」など、様々な意見交換が交わされ、各ポジションの守備配置が決まった。

第6時では、守備隊形や攻撃の形が確立してきた各チームの成果を挙げ、本時の課題を「守備から攻撃にスムーズにつなぐ」とした。守備の隊形から、それぞれがどこへ、どのように動けば攻撃の形を作ることができるか、話し合わせた。その時のキーワードとして「攻撃の選択肢を2つ作る」ことを伝えた。すると、どのチームも右の流れで課題に迫る作戦を考えた。

まずは守備隊形に就くこ



【資料5】第4時 A児のグループの練習の様子

ダイヤモンド型（1－2－1型）

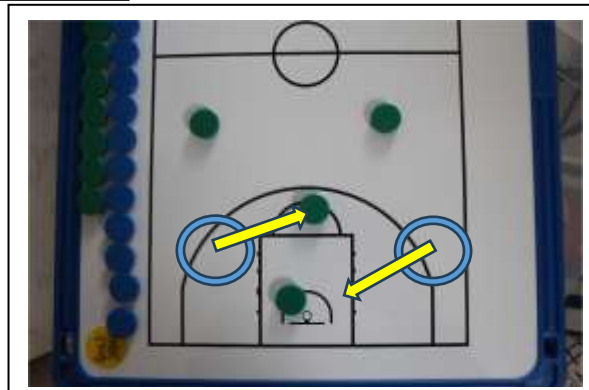


長所：コート中央を守りやすい
短所：コート四隅が手薄になる

スクエア型（2－2型）



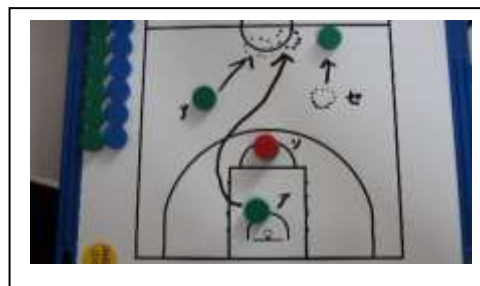
長所：ネット際と奥を守りやすい
短所：中央が手薄になる



【資料6】第5時 A児のグループの作戦盤（守備隊形）

- （1） リベロがレシーブする
- （2） セッターとアタッカーが攻撃の配置に移動する
- （3） リベロがセッターにボールを送り、セッターがトスする
- （4） どちらかのアタッカーがスパイクを打つ（2つの選択肢）

と。そして、セッターがネットにしっかり寄り、アタッカー2人がセッターの横に移動すること（大股1歩）という、これまでの課題を捉えた作戦となっている。【資料7】これまでにタスクゲームの課題としてきた内容を作戦会議に使用し、戦術を組み立てる姿が見られた。また、ポジションを固定したことで、各自が何をすべきかが明確になり、自分の考えをもち作戦会議に臨むことができた。



【資料7】第6時A児のグループの作戦盤

（5）第7・8時「戦術を改善・深化しよう」

<仮説1 手立て②><仮説2 手立て③>

第7・8時は、タスクゲームの課題を「戦術を改善・深化させよう」とした。A児のチームでは、チームの課題を「セッターとアタッカーの距離があいまいで、スパイクの失敗が多いこと」と捉え、自分たちで練習内容を組み立てていた。A児が「もう一回、アタッカーとセッターの距離にこだわって、スパイクの練習をしてみよう」と発言し、セッターとアタッカーを配置する場所にマーカーを置き、距離を固定してトスし、スパイクを打ち込んだ。【資料8】すると、スパイクが相手のコートに入るようになった。その後「守備する場所から、今の場所に移動する練習をした方がいいと思うよ」と気づき、マーカーを守備位置にも追加し、移動する練習を始めた。【資料9】



【資料8】第7時スパイクの練習の様子



【資料9】第7時移動の練習の様子

これまでの課題をもとに自分たちで練習を組み立て、マーカーを置いて練習するなどの工夫を行う姿から、自分たちの考えをもとに、前向きに仲間と関わり合って活動することが分かった。

（6）第9・10時「大会をしよう」

<仮説1 手立て①②><仮説2 手立て①>

単元のまとめとして、大会を行った。予選から決勝戦まで、どの試合も白熱した展開となった。単元終了後のA児の振り返りには、自分の役割を理解して活動することで、試合で活躍することができ、運動に前向きに取り組めたことが書かれていた。【資料10】子どもは、活躍で

バレーボールも、最初は心配だったけど、私になったポジションで、やることをしっかりやれば活躍できることが分かった。たくさん点を取れたし、優勝はできなかったけど、すごく楽しかった。これからもみんなと協力して、楽しく運動したい。

【資料10】単元後の振り返りより

ける可能性を感じ、自分のやるべきことが分かれば、運動に親しもうとすること。自分の考えをもつことができれば、技能の高低に関わらず、仲間と関わり合うことが分かった。

4 研究の成果と課題

ルールの工夫により、成功率を上げたり、全員が活躍する必然性を生み出したりしたことで、多くの児童が意欲的に活動することができた。4対4の試合形式とポジションを固定したことで、それぞれの役割が明確化され、自分の役割を正確に捉え、役割を果たすために全員が活動することができた。タスクゲームを中心に単元を構成したことにより、全員がその時間の課題を捉え、その解決に向けて活動することができた。また、戦術を深化させる段階では、これまでのタスクゲームでの課題の中から、自分たちのチームの課題を見つけ出し、練習を工夫したり試合の課題を設定したりすることができた。

その一方で、今回のバレーボールにおいて、攻撃や守備の戦術に、チーム間であまり差が出なかった。今後は、戦術に多様性を生み出す必要があると感じた。