

《小学校 体育》

自己やチームの課題の解決を目指す児童の育成

～ソフトバレーボール運動における交流活動の工夫～

那覇市立壺屋小学校教諭 安里 心八

〈研究の概要〉

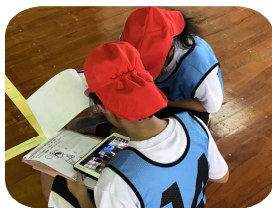
体育科，保健体育科における学習指導要領の課題について，中央教育審議会答申において，「習得した知識及び技能を活用して課題解決すること，学習したことを相手に分かりやすく伝えること，運動する子としない子の二極化傾向が見られる」という課題が述べられている。児童の苦手意識を克服するためには，自己の課題を見つけ問題を解決することが大切だと感じた。

本研究では，運動領域における「思考力，判断力，表現力等」に重点をおき，児童が体育の授業を通じた交流活動の中で，課題の解決を目指すために練習を工夫したりチームで作戦をたて，実践することができるような課題の解決を目指す児童の育成を行った。この実践を通して，スキルアップタイム（技能向上）やパワーアップタイム（作戦タイム&練習）の取り組みの中で児童が思考力・判断力・表現力等を育む児童の姿が見られた。

〈研究のイメージ図〉

自己やチームの課題の解決を目指す児童

スキルアップタイム



ワークシートの活用



タブレット端末の活用

知識・技能

思考力・判断力・表現力等

学びに向かう力・人間性

パワーアップタイム



一人一作戦の実践



練習の場（教具の活用）

交 流 活 動

目 次

I	テーマ設定の理由	61
II	研究目標	61
III	研究仮説	62
1	基本仮説	
2	作業仮説	
IV	研究構想図	62
V	研究内容	63
1	体育科における課題の解決について	
(1)	「課題の解決を目指す」について	
(2)	課題の解決を目指す「思考力・判断力・表現力等」について	
2	ボール運動について	
(1)	ボール運動の特性	
(2)	ネット型の特性	
3	交流活動の工夫について	
(1)	スキルアップタイム	
(2)	パワーアップタイム	
VI	授業実践（第5学年）	66
1	単元名 単元「ソフトバレーボール」	
2	単元目標	
3	単元の指導計画（全7時間）	
4	本時の学習指導について	
(1)	本時の目標	
(2)	授業仮説	
(3)	本時の展開（6/7）	
VII	結果と考察	68
1	「作業仮説1」の結果と考察	
2	「作業仮説2」の結果と考察	
VIII	成果と課題	70
1	成果	
2	課題	

《主な参考文献》

自己やチームの課題の解決を目指す児童の育成 ～ソフトバレーボール運動における交流活動の工夫～

那覇市立壺屋小学校 教諭 安里 心八

I 主題設定の理由

中央教育審議会答申においては、予測困難な社会の変化に主体的に関わり、感性を豊かに働かせながら、どのような未来を創っていくのか、どのように社会や人生をよりよいものにしていくのかという目的を自ら考え、自らの可能性を発揮し、よりよい社会と幸福な人生の創り手となる力を身に付けられるようにすることが重要であると述べられている。

体育科、保健体育科における学習指導要領の課題について、中央教育審議会答申は、「習得した知識及び技能を活用して課題解決すること、学習したことを相手に分かりやすく伝えること等に課題がある。また、運動する子としない子の二極化傾向が見られる」という課題が述べられている。

これまでの授業実践を振り返ってみると、知識・技能を重視した技術の向上や運動量に重点をおき指導してきた。運動が得意な児童を中心とした授業や発達段階を考慮しない授業を展開してきた。また、自分の感覚や経験に偏りがちな指導になってしまい苦手な児童への支援の工夫が足りなかったと考える。

児童のアンケートから、運動の苦手な理由として、「ボールをうまく投げられない、失敗することが怖い、どう動いたら良いか分からない。」などの理由が挙げられた。

児童の苦手意識を克服するためには、自己の課題を見つけ問題を解決することが大切だと感じる。自分に何ができて、何ができないのか、どうしたらよいか、などの課題を自分事として捉えることが大切である。また、体育は体を動かしながら仲間と交流する場面が多い。苦手意識を克服するためには、交流を通して友達のアドバイスや自分が克服したい技能の練習の工夫とチームで作戦をたて、実践することが必要だと考える。

本研究では、運動領域における「思考力、判断力、表現力等」に重点をおき、児童が体育の授業を通じた交流活動の中で、技能向上を目指すスキルアップタイムとチームで作戦をたて実践することができるパワーアップタイムの取り組みの中で「自己やチームの課題の解決を目指す児童の育成」を本テーマを設定した。

II 研究の目標

自己やチームの課題の解決を目指す児童を育成するために、技能向上を目指すスキルアップタイムとチームで作戦をたて実践するパワーアップタイムを設定した交流活動の工夫を実践的に研究する。

Ⅲ 研究の仮説

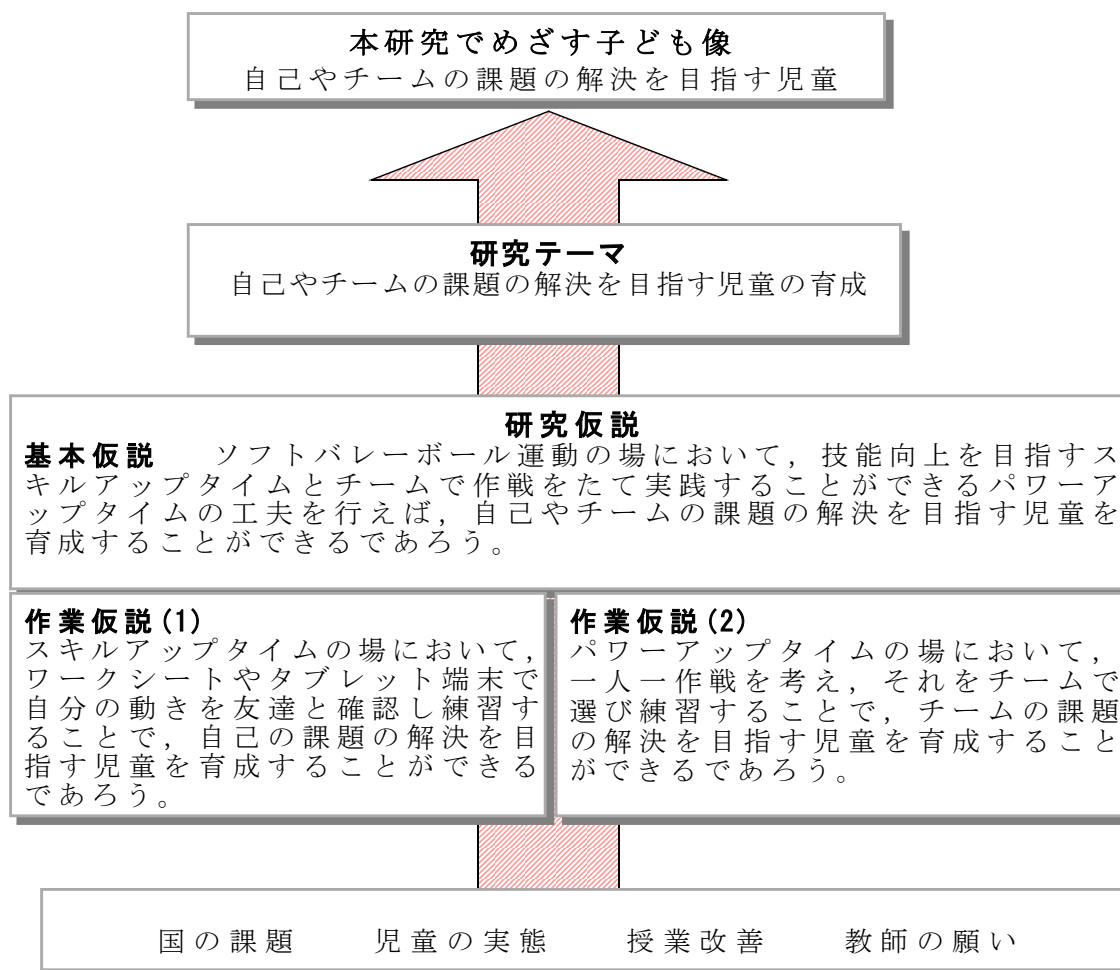
1 基本仮説

ソフトバレーボール運動の場において、技能向上を目指すスキルアップタイムとチームで作戦をたて実践することができるパワーアップタイムの工夫を行えば、自己やチームの課題の解決を目指す児童を育成することができるであろう。

2 作業仮説

- (1) スキルアップタイムの場において、ワークシートやタブレット端末で自分の動きを友達と確認し練習することで、自己の課題の解決を目指す児童を育成することができるであろう。
- (2) パワーアップタイムの場において、一人一作戦を考え、それをチームで選び練習することで、チームの課題の解決を目指す児童を育成することができるであろう。

Ⅳ 研究構想図



V 研究内容

1 体育科における課題の解決について

(1) 「課題の解決を目指す」について

学習指導要領解説体育編（以下体育編）では、「課題を見つけ、その解決に向けた学習過程とは、運動や健康についての興味や関心を高め、運動や健康等に関する課題を見付け、粘り強く意欲的に課題の解決に取り組むとともに、自らの学習活動を振り返りつつ、課題を修正したり、新たに設定したりして、仲間と共に思考を深め、よりよく課題を解決し、次の学びにつなげることができるようにする。」と示している。

白旗(2019)は、「学びを深めていくためには、課題を解決していく必要があります。自己の課題が明確にならないと向かう方向が決まりません。『なりたい自分の姿』と『今の自分の状況』の違いを認識することと『そのために何がどのようにできればよいのか』という技能に関する課題を認識することが必要です。」と述べている。

本研究では、課題の解決をしていくには、児童が各種の運動に興味関心を持ち、その運動の対して自己の課題解決方法を意欲的に取り組ませることが重要である。

今回、題材で扱うソフトバレーボールの単元では、ソフトバレーボールの基本的な動きを動画や掲示物・ワークシートで確認し、自分の課題を明確に知り友達のアドバイスを受けることで課題の解決につながる考えた。

(2) 課題の解決につながる「思考力、判断力、表現力等」について

体育編では、体育科の目標において、思考力、判断力、表現力等を「運動や健康についての自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断するとともに、他者に伝える力を養う。」と述べている。

また、ボール運動において「思考力、判断力、表現力等」の高学年目標では、

ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。

ア ルールを工夫すること

- ・攻守に応じて動くことができる範囲を設けてプレイの制限をするなどのルールを選ぶこと。

イ 自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶこと

- ・チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認すること。

ウ 課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えること

- ・簡易化されたネット型で自己や仲間が行ってきた動き方の工夫を動作や言葉、絵図、ICT機器を用いて記録した動画などを使って、他者に伝えること。と述べている。と示している。

本研究では、課題の解決につながる思考力、判断力、表現力等を踏まえ、児童の実態に応じてルールを工夫し、ソフトバレーボールの個々の能力に応じてプレイを制

限していく。また、チームの特徴に応じて作戦を選ぶために、複数の作戦が必要になる。そこで一人一作戦を考えさせ、ソフトバレーボールに必要な基本的な動きを仲間に伝えたり、作戦をチームで話し合い練習し、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることで自己やチームの課題の解決につながると考えた。

2 ボール運動について

(1) ボール運動の特性

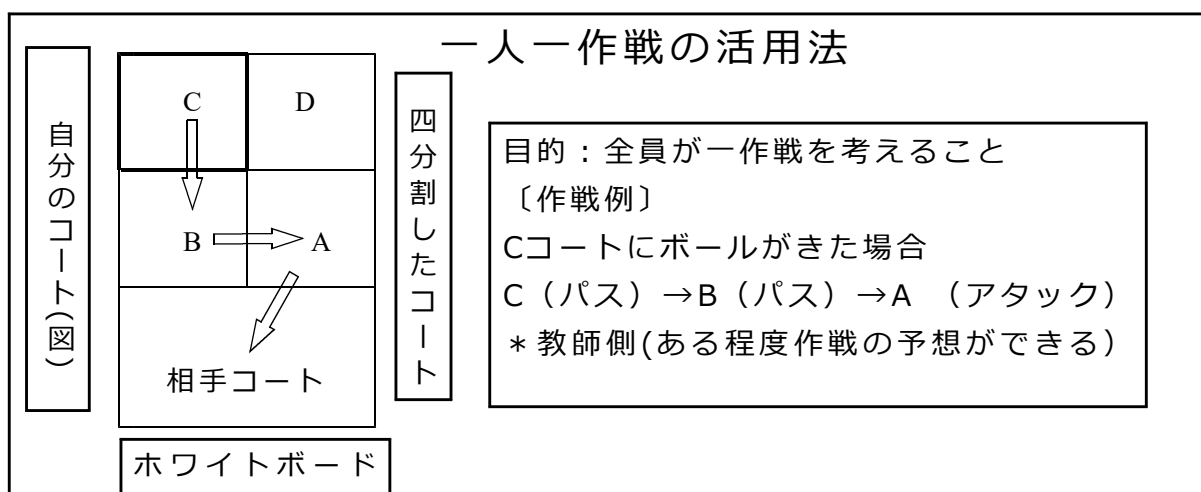
体育編では、「ボール運動系は、競い合う楽しさに触れたり、友達と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わったりすることができる運動である。ボール運動は『ゴール型』、『ネット型』、及び『ベースボール型』の内容を構成している。これらの運動は、ルールや作戦を工夫し集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わうことが出来る運動である。」と示している。

本研究では、競い合う楽しさに触れたり、友達と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わったりする。また、ボール運動を通して苦手な児童も楽しく取り組めるよう場の設定や交流活動を重視しながら単元計画に取り入れていく。

(2) ネット型の特性

体育編では、「ネット型はネットで区切られたコートの中でボール操作とボールを持たない時の動きによって攻防を組み立てたり、相手コートに向かって片手、両手もしくは用具を使ってボールなどを返球したりして、一定の得点に早く達することを競い合うゲームである」と示している。ソフトバレーボールの試合において、攻防の組み立てる際にチームでどんな動き方をするかを確認する必要がある。」と示している。

本研究では、ホワイトボードを一人一枚用意し、自分のコートにボールがきたら、相手コートにどうやって返球するかを考えさせる。チームでボールをパスしたり、アタックする人やコートのポジションなども考える。一人一作戦は、自分のポジションを決め、自分のポジションにボールがくることを想定して作戦を立てることで、チーム全体で共有する場を設け、一人一人の思考を広げていく。(図1を参照にする。)



【図1 一人一作戦の活用法】

3 交流活動の工夫

(1) スキルアップタイム

体育の授業内でICT機器の活用について滝沢（2017）は、「自分や仲間の動きがどのようになっているのかを瞬時に判別することは難しい。その際、活動と一緒にやっているグループの仲間にICT機器を撮影してもらうことで動きの確認をするために使用することができる。また、撮影した映像を基に仲間と話し合い等を行い、関わり合いながら思考をするためにも使用できる」と述べている。

本研究では、スキルアップタイムの時間（表1）を設ける。ソフトバレーボールの技能向上できるようにするために、ワークシート（図2）とタブレット端末を活用する。まず、見合う時の視点を明確にするために、ワークシートに基本的な動きのポイントを記入し、スロー動画で撮影する。次に、ペア（又は3人）で基本的な動きができているかをスロー動画を見ながらチェックする。チェックができたなら、ワークシートのチェック項目を互いに確認して評価（◎○△）する。最後にできなかった動きを確認して、友達からアドバイスをもらい、課題を修正しながらペアで練習する、表1の手順で行う。

【表1 スキルアップタイムの活動内容】

- ①基本的な動きを動画・ワークシート（図2）で確認
- ②タブレット端末でペアの動きを動画で撮影
- ③タブレット端末でペアで動きを見合う
（ワークシートを見ながら動きをペアで確認）
- ④ペアで技能のポイントをアドバイスをする
- ⑤自分の課題を練習する

ソフト（ワンキャッチ）バレーボール スキルアップシート

アタック 年 組 名 前 ()

★アタックの技能ポイントを見つけてふきだしにかいてみよう。
★イラストに技能ポイントのしるしをつけよう！



① _____
② _____
③ _____
④ _____

できたら友達にチェックしてもらおう
技能（ふきだし）ポイント（◎ ○ △）

名前↓技能→	①	②	③	④

ふりかえり

自己評価（◎ ○ △）
技能ポイントを確認
友達と教え合う

【図2 ワークシート（スキルアップシート）】

(2) パワーアップタイム

佐藤（2018）は「個人の考えをアウトプットすることで、予想したことを確かめ、整理・修正を加え、各個人が意見をしっかり持った上で、グループやチームの動きや技についての質を高めながら学びを深めていく。」と述べている。

本研究では、パワーアップタイムを設け、一人一作戦を考えアウトプットする。チーム全体にアウトプットすることで、自分やチームの考えを自分事として捉え発表・練習し合うことでチーム全体の動きや技能の質が高まり課題を解決すると考えた。そこで、パワーアップタイム（表2）の中で、ソフトバレーボールのチームの作戦と練習の工夫ができるようにする。考えた作戦をチームで発表し合い、ゲームに生かせるように練習する。最後にゲームで実際にやってみる。表2の手順で行う。

【表2 パワーアップタイムの活動内容】

- ①一人一作戦を考える
- ②作戦をチームで発表し動きの確認する
- ③考えた作戦を練習する。（練習の場を工夫する）
- ④確認した作戦をゲームでやってみる

VI 授業実践（第5学年）

1 単元名 単元 ソフトバレーボール

2 単元目標

(1) チームによる攻撃と守備によって、ソフトバレーボールをもとに簡易ゲームをすることができるようにする。【知識及び技能】

(2) ルールを工夫したり，自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに，自己やチームの考えたことを他者に伝えるようにする。

【思考力，判断力，表現力等】

(3) ゲームに積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動し，勝敗を受け入れたり，仲間の考えを認めたり，場や安全に気を配っ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】

3 単元の指導計画

		1	2	3	4	5	6（本時）	7
学 習 過 程		1 オリエンテーション 2 ルール説明	1 集合・あいさつ 2 準備運動 3 基礎感覚運動 4 めあての確認					
		3 準備運動 4 ボール慣れ	5 基本の動き確認&スキルアップタイム 第2時 オーバー・アンダーハンドパス 第3時 サーブ, 第4時 アタック				5 スキルアップタイム （自己の課題解決）	四 チ ム リ ー グ 戦
		5 動きの確認 6 基本練習	6 ソフトバレーにつながる基本の練習				6 練習ゲーム	
		7 ゲームの確認 8 ゲーム	7 ゲーム				7 パワーアップタイム （チームの課題解決）	
		8 チームで話し合い（課題を見つける）				8 ゲーム		
		9 ふり返り（個人・全体）片付け						
評	知識・技能		①		①	②		
価	思・判・表			①			②	
	態・人間性	①			①	②		②

単元の評価基準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
評 価 基 準	① 攻撃・守備の基本動作を実際に行うことができる。（観察・動画・ワークシート） ② 簡易ゲームのルールの手順を知っている。（観察・ワークシート）	① チームでルールを工夫している。（観察・動画・ワークシート） ② 自己やチームの作戦を選び他者に伝えている。（観察・動画・ワークシート）	① 場や安全に気をつけてゲームに積極的に取り組もうとしている。（観察・ワークシート） ② ルールを守り助け合って仲間の考えを認め、運動しようとしている。（観察）

4 本時の学習指導について

(1) 本時の目標

自己やチームの課題を解決できるように、練習を工夫をしたり、チームで考えた作戦をやってみよう。

(2) 授業仮説

① スキルアップタイムの場において、自己の課題を捉え、ワークシートとタブレット端末（スロー動画撮影）を活用する場面の工夫を行えば、自己の課題解決に向かう児童を育成することができるであろう。

② パワーアップタイムの場において、一人一作戦や練習する場の工夫を行えば、課題解決に向かう児童を育成することができるであろう。

(3) 本時の展開 (6/7)

	学 習 活 動	指導上の留意点	評価項目
導 入	1 集合 あいさつ ・健康・安全面の確認	○児童の健康確認・用具の安全・場の安全を確認める	
	2 準備運動	○準備運動がスムーズにできるよう声かけする。	
	3 基礎感覚運動	○5つの基礎感覚運動の視点を説明をする。	
	4 めあての確認	○全体でめあての確認をする	
	個人のめあて：〔例〕 アタックの技能ポイントを確認して、できるようにしよう チームのめあて：一人一作戦を考え、チームでチャレンジしよう		
展 開	5 スキルアップタイム	○前時を振り返り、自己やチームの課題を確認させる。 【努力を要する児童生徒への支援】 スキルアップタイム ・自分の動きが分からない児童には、技能のポイントと基本の動き方を具体的に声かけする。	チームの作戦を考え、他者に伝え練習することができたか。 〈十分満足〉 チームの作戦を考え、他者に伝え練習したことをゲームに生かそうとしたか。
	6 練習ゲーム ・ルール確認をする。	パワーアップタイム ・作戦のかき方が分からない児童へは、友達の作戦を見せてもらい作戦を教えよう。	
	7 パワーアップタイム	・動き方が分からない児童へは、シミュレーションボールを利用して位置確認したり、アドバイスする。	
	8 ゲーム ・チームの作戦を実践してみる。	○チームの作戦・課題に対してアドバイスする。 ・作戦を立て試合をする。	
	9 ふり回り ・チームで今日の学習を振り返る。	○今日のふりかえりをさせる。 ・チームで作戦通りできたか。 ・全体でふりかえる	
ま と め	まとめ・ふりかえり 個人：〔例〕 アタックの技能ポイントを確認し、できるようになったか。 チーム：一人一作戦を考え、チームでチャレンジすることができたか。		

VII 結果と考察

1 作業仮説(1)の検証

スキルアップタイムの場において、ワークシートやタブレット端末で自分の動きを友達と確認し練習することで、自己の課題の解決を目指す児童を育成することができるであろう。

【結果】

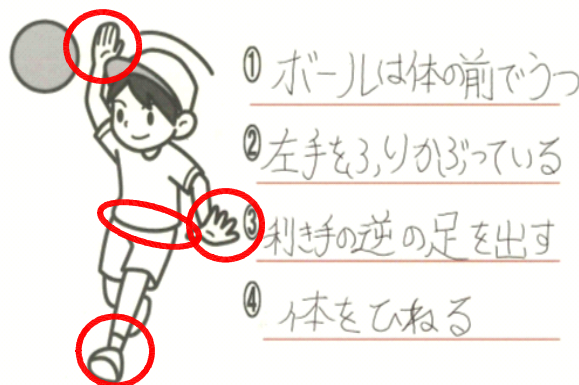
本研究では、自己の課題の解決を目指す児童を育成するために、スキルアップタイムにおいて、自分の動きを友達と確認し練習することで課題を捉え、課題の解決を図った。ワークシート（スキルアップシート）を作成し、基本的な動き方の技能ポイントを個人→ペア→全体で共有した。児童の発言を基に図3のように学級全体で技能のポイントを確認することで児童はどの部分に動きを意識したら良いのか考えるようになり、ワークシートを参考に動き方（技能）のポイントを意識することができた。

その結果、表4の児童の振り返りからワークシートで技能のポイントが具体化されたことによって、思考が整理され、課題が明確になったことが分かった。

また、タブレット端末のスロー動画で、自分の動きを可視化しペアで確認を行った。その結果、表5で児童Cは「スロー動画で確認したら〇〇さんのフォームができているところ、できていないところが分かって良かった。」と記述しており、自分や友達の課題を可視化し焦点化することで課題を捉えていることが分かる。

表6の児童Eの振り返りでは、「アタックは体をひねることや利き手の逆の足を出すことが分かった。」と記述しており、技能のポイントを具体的に捉えていることが分かる。

★アタックの技能ポイントを見つけてふきだしにかいてみよう。
★イラストに技能ポイントのしるしをつけよう！



【図3 児童Eのワークシート】

【表4 ワークシートの活用について童の振り返り】

児童A「どこをどうすればいいかと言うことが分かり、技能ポイントも分かった。」

児童B「必要な動きがスキルアップシートにあるので、確認しながらできて良かった。」

【表5 タブレット端末の動画を活用しての児童の振り返り】

児童C「スロー動画で確認したら〇〇さんのフォームができていてところ、できていないところが分かって良かった。」

児童D「自分の悪い所とかを見つけられたり、話し合ったりしたから良かったです。」

【表6 児童Eのふり返り】

ふりかえり
アタックには体をひねる
ことと利き手の逆の足
を出すことがわかった。

さらに、表7のスキルアップタイムにおける自己評価のアンケート結果では、「①技能のポイントを友達と教え合うことができた。②自分の課題（技能ポイント）が分かり練習することができた。」と答えた児童は、「よくできた、できた」を合わせると両方とも100%となった。

【表7 スキルアップタイムにおける自己評価のアンケート】

	よくできた◎	できた○	できなかった△
①技能のポイントを友達と教え合うことができた	58 % (11名)	42 % (8名)	0 % (0名)
②自分の課題（技能ポイント）が分かり練習することができた	63 % (12名)	37 % (7名)	0 % (0名)

【考察】

児童がソフトバレーボールの基本的な動きを見つけワークシートに記入することで、児童は技能のポイントを確認しながら動きを捉えることができた。また、タブレット端末を活用し、ペアで動きを確認し合うことで自分ができていないポイントを見つけることができた。



【図4 タブレット端末の活用する児童】

自己の課題を捉えることができた。表7のスキルアップタイムにおける自己評価のアンケート結果から技能のポイントを友達と教え合うことができたことや自分の課題（技能ポイント）が分かり練習することができたに対して、児童の割合が高いことから課題の解決に向かう児童の育成につながったと考える。スキルアップタイムにおいて、ワークシートやタブレット端末で自分の動きを友達と確認し練習しての課題の解決は有効だと考える。

2 作業仮説(2)の検証

パワーアップタイムの場において、一人一作戦を考え、それをチームで選び練習することで、チームの課題の解決を目指す児童を育成することができよう。

【結果】

本研究では、パワーアップタイムの中で一人一作戦を考え、それをチームで選び練習を工夫することでチームの課題の解決を図った。

その結果、表8の児童の振り返りから一人一作戦を考えることで自分と違う作戦を共有したり、色々な作戦を試したりできる。また、表9の児童の振り返りでは、練習する場において、作戦を立てるときに動きが確認できることやシミュレーションボールを使うと練習がスムーズにできたことが分かった。

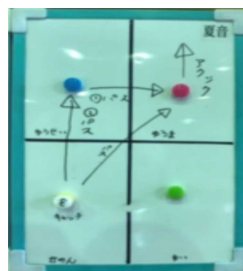
【表8 一人一作戦について児童の振り返り】

児童F「一人一人自分の考えをかけるから良い。」
児童G「一人一人意見が違うから色々な作戦が試せる。」

【表9 練習する場について児童の振り返り】

児童H「作戦を立てるときに動きが確認できて良かった。」
児童I「シミュレーションボールを使うと確実に練習ができた。」

図5の一人一作戦は、後方にボールがくることを想定しながら2通りのパスを考え、右上の児童がアタックするまでイメージしている。さらに、教具を活用（図6）することでチームの動きを



【図5 一人一作戦】



【図6 教具の活用で作戦を確認】

確認することができるなどの振り返りから課題の解決につながったと考える。

【表10 パワーアップタイムにおける自己評価のアンケート】

アンケート項目	よくできた◎	できた○	できなかった△
①自分で作戦を立てることができましたか。	47 % (9名)	42 % (8名)	11 % (2名)
②自分が立てた作戦をチームに伝えることができましたか。	53 % (10名)	42 % (8名)	5 % (1名)
③自分・チームの作戦をゲームに生かそうとしましたか	53 % (10名)	36 % (7名)	11 % (2名)

表10のパワーアップタイムの自己評価のアンケートでは、①自分で作戦を立てることに対して、できた・よくできたが89%となった。②自分が立てた作戦をチームに伝えるに対して、よくできた・できたが95%となった。③自分・チームの作戦をゲームに生かそうとしたに対しては、よくできた・できたが89%となった。

【考察】

児童の振り返りから、パワーアップタイムの一人一作戦での作戦確認と練習の場において自分の位置や動きを可視化することで児童は動きが明確になり、課題の解決につながったと考える。

表10のパワーアップタイムにおける自己評価のアンケート結果から、自分で作戦を立てること、自分が立てた作戦をチームに伝えること、自分・チームの作戦をゲームに生かそうとしたことに対して「よくできた、できた」と答えた児童の割合が高いことから、児童は課題を自己やチームで捉えており、課題の解決に向かう児童の育成につながったと考える。パワーアップタイムにおいて、一人一作戦や練習（シミュレーション）の場は有効だと考える。

Ⅶ 成果と課題

【成果】

- (1) ワークシートで技能のポイントを見つけ、タブレット端末で自分の動きを確認することで自己の課題を捉え、課題の解決に向かう児童を育成できた。
- (2) 一人一作戦を立てることによって、チーム全員が作戦を自分事として捉え、チームで練習することでチームの課題解決に向かう児童を育成することができた。

【課題】

- (1) 授業で学んだこと（技能）をゲームで生かせるような発問の工夫が必要だった。
- (2) パワーアップタイムの作戦場面で思考を深めるような発問が不十分だった。

《主な参考文献》

- | | | | |
|------------------------------|-------|------------|------|
| 『小学校学習指導要領解説 体育編』 | 文部科学省 | 東洋館出版社 | 2018 |
| 『これだけは知っておきたい 新「体育授業」の基本』 | 白旗 和也 | 東洋館出版社 | 2019 |
| 『小学校 新学習指導要領の展開 体育編』 | 白旗 和也 | 明治図書出版株式会社 | 2017 |
| 『「資質能力」を育むボール運動の授業づくり』 | 佐藤 政臣 | 大修館書店 | 2018 |
| 『小学校体育 簡単！授業で役立つ！イラスト&学習カード』 | 錦織圭之助 | 東洋館出版社 | 2019 |