

ボール運動における思考力・判断力・表現力を育む指導法の試み ～ キャッチバレーボールにおける学習過程の工夫と学び合い活動を通して ～

沖縄県 石垣市立大浜小学校
教諭 大城 良太

I 研究の目的

小学校学習指導要領体育科においては、児童の主体的・対話的で深い学びに向けた授業改善が求められている。また、「習得した知識や技能を活用して課題解決することや、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」という現状から、今後、「思考力・判断力・表現力等」の育成は一層重視されると考える。

ボール運動の学習においては、習得した知識や技能を活かし、チームの作戦として自分がどう動くかを考えることで様々な状況にも対応でき、「思考力・判断力・表現力等」の育成につながると考える。これまでのボール運動では、ゲームで必要な技能を身に付けさせるために教師が課題を与え、反復練習をさせ、ゲームを行う学習が展開されてきた。しかし、そのような練習で向上したはずの技能がゲームで活かされないことが数多く見られた。練習による技能の向上はもちろん大切であるが、ゲームを通して児童がいくつかの課題に直面し、それらを修正していく。このような学びを通して、ボール運動における技能の向上や様々な状況にも対応する力が育まれると考える。

そこで、相手チームとの接触がなく、考えた作戦を実行しやすいネット型の簡易化されたゲームを通して児童の思考力・判断力・表現力をより高めたいと考えた。さらにボール操作を易しくすることで攻守における戦術的な課題に気づきやすい状況をつくり、課題解決的な学習を展開する。

II 研究仮説

ゲームにおいてアタックに着目し、攻守における戦術的な課題に気付かせることで技能の習得を促し、それを活かした様々な作戦を仲間と考え実行し、課題を解決させることで、思考力・判断力・表現力を高めることができるであろう。

III 研究内容

1 学習過程の工夫について

児童がチームの課題を発見して、課題解決に向けて学習する主体的な思考・判断を育成するために「ゲームーチーム練習ーゲーム」という学習過程を用いる。しかし、この学習過程は、「ドリルータスクーメイン」という学習過程よりも知識・技能が身に付きにくいこと、チームによって学習課題が異なるために、学習内容の設定が困難であると考えられる。その問題を解決するため、基本的な知識とゲームパフォーマンスの習得を重視する。

技能や戦術的な知識に関する問題を提示し、児童がその答えを予想してゲーム①を実践、その後、チームで答えを議論して共通理解させる。また、その知識をゲームパフォーマンスとして活用・発揮できる有効な練習方法を提示し実践させることで、実感や楽しさを伴った理解を促す。

各チームの特徴に応じた練習や作戦に関する適切な思考力・判断力・表現力の向上を重視するため、十分な作戦タイムとゲーム時間の確保によって戦術を共有させる。また、「ブロックをかわすために攻撃のバリエーションを増やすこと」に重点を置き、課題を発見する力を育成し焦点化することで思考・判断を促す。

2 学び合い活動の工夫について

思考力・判断力・表現力を向上させる上で、言語活動の充実は欠かせない。そこで、児童の学び合いの質を高めるために、児童の実態に応じた学習課題を設定する。1時間ごとの学習課題や学習カードをもとに発問や声かけを行い、児童の会話レベルの質的向上を図る工夫をする。児童

の思考を活発にするために、課題は児童の実態に応じたものを設定するよう心がける。

(1) 学びを深めるための学習課題の設定

単元前半に技能や戦術的な知識に関する問題（知識テスト）を提示して、知識の獲得や技能向上につなげるようにする。また、ゲームの場面を問題として提示し、「どこ」に「どのような」パスを上げるとよいかといったことを全体で共有しながら進めていく。

(2) 学習カードの工夫

① ゲームにおける成果や課題についてチーム全員で学び合い、メンバー全員が同じ内容の成果や課題を記入できるようにする。

② チームの課題を受けて個人の課題を記入する。

(毎時間ゲーム終了後には、チームの課題を受けて個人の課題を記入させ、ゲームを振り返らせる。単元後半からは、チームの課題を作戰に絞り、「どのようにすればチームの作戰がうまくいくのか」「チームの作戰を成功させるためにどのような動きをするとよいか」といった視点を与える。)

③ よく書けているカードを全体の場で紹介したり、教師のコメントを発表したりする。どう書けばよいか分からない児童の手立てとなり、また教師の思いを組み取ってもらう等のねらいがある。

(3) データシートの活用

児童の思考・判断・表現を促すためには、作戰の時間がとても重要となる。そのため、データシートを活用し、作戰の取捨選択を行うためのツールとする。全員で確認しながら作戰を選んだり考えたりする場を設けることで、攻撃する側は、「ブロックをかかわすためにどう攻撃を組み立てていけばよいか」守備側としては「アタックを防ぐためには、ブロックをどう使えばよいか」といった視点を持たせる。

(4) ウォッチマン

チーム内でサイドからゲームを観察する人（通称：ウォッチマン）を2人配置する。ボール運動ではゲーム中プレイに集中していて全体を見るのが難しい。そのため、外から客観的にゲームを観察する人を配置することで、自チームの攻撃及び守備の時の動きを冷静に観察させる。観察の際には、ブロックの位置、相手チームの守備隊形の並びを見つける等「観察の視点」をもとにアドバイスができるようにする。学び合いの時には、ウォッチマンの意見を参考に話し合いを進めさせる。

(5) 試合形式：得点制

試合は、前半7点・後半7点で行う。前後半ともに、一方のチームの点数が4点に達した時に、アカハチタイム（テクニカルタイムアウト）を30秒間設ける。前後半の合計得点で勝敗を決する。

(6) アカハチタイム

試合中にどちらか一方が4点に達した時に「アカハチタイム（テクニカルタイムアウト）」を設定する。アカハチタイムとは、試合中に作戰を振り返り、作戰の取捨選択を行う時間である。「アカハチタイム」の時間を有効にするために、ウォッチマンのデータをもとに作戰の評価を行い、次の作戰を確認させる。試合後、作戰の振り返りを行い、反省点を練習する。技能のポイントをアドバイスしたり有効な作戰を立てたりできるよう学び合い活動の充実を図っていく。

3 教材・教具の工夫について

(1) 教材の工夫

① キャッチあり

バレーボール型では、「サーブ・レシーブ・トス・アタック」といった技能の習得が非常

に難しく、「ラリーが続かない」「相手コートにボールを運ぶことができない」等の状況が起こりやすい。そこで、指導の手立てとして「戦術的な課題に気付きやすくする」「考えた作戦を実行しやすくする」ことに指導の重点を置くために、技能的な難易度を易しくし、アタック局面に至るまでをキャッチのみで行う。

② ブロックあり

攻撃の幅を広げるために、守備の側にブロックを配置する。具体的には、全員のアタック技能が上達し、キャッチの限界を感じ始め、「ブロックが欲しい」という児童の困り感を上手く引き出した上で、随時ブロックの重要性に気付かせていきたい。単元後半では、ブロックの位置によって「ボールを左右や中央に投げる」「低くて速いトスを投げる」「右に投げるふりをして左に投げる」といった動作を、ブロックをかわす重要なポイントとして気付かせ、チームの特徴に応じた作戦の実行と成功につながるよう指導する。

③ アタックについて

アタックはジャンプをして片手または両手で打つ。アタックは、有効な攻撃手段としても重要である。ボールを持たない時の動きを意識させ、ネット際左右に展開し、アタック地点に素早く移動することで余裕を持ってアタック姿勢を整えられることがポイントとなることをおさえる。

(2) 教具の工夫

① ボール

今回の授業では、「ビニールソフトバレーボール」を使用する。このボールは通常のソフトバレーボールと比較すると軽くて柔らかい特徴がある。落下スピードが緩やかなため、キャッチしやすくラリーが続きやすい。また柔らかいため、当たっても痛くないといったメリットがある。しかし、デメリットとして、打ち外してしまうと、ねらったところにコントロールできないことや、強く打たないとアタックが決まりにくいといったことが予想される。ビニールソフトボールにはいくつかの重さがあるため、それぞれ用意し児童の実態に合わせて、使用する重さを考えていく。



② 場の設定

コートは、バドミントンコートより少し小さい（縦 10m・横 6m）の簡易コートとバドミントン用の支柱・ネットを使用し4コートを設置する。ネットの高さについては、アタックが打ちやすいように特に配慮する必要がある。背の高い児童と背の低い児童両者がともに打ちやすい高さを考慮する。いくつかの高さをゲームで試し、児童の意見をもとにアタックしやすい高さを設定する。クラスの児童全員がアタックを打つことができる高さを考えるように呼びかけ、「アタックを打つ」という最低限の技能を実践する場を保障できるような環境を作る。

4 指導と評価の一体化について

児童の実態に即した評価項目を立て、ワークシートで自己評価をさせる。具体的には、学習カードの振り返りの欄に「知識・技能」「思考力・判断力・表現力等」「主体的に学習に取り組む態度」の観点ごとに児童が授業を振り返り、あてはまるものをチェックしていく。この項目を集計し、自己評価の点数をもとに視覚化（グラフ）することで、落ち込んでいる観点については、次時の授業で重点指導していく。これをスパイラルに繰り返していくことで、児童の自己評価としての役割だけでなく、教師の授業改善に役立てる。また、教師は授業の様子から児童を観察し、記録に基づいて評価する。児童の自己評価と教師の評価を照らし合わせることで、次の授業に活かす取り組みを行う。そうすることで、指導と評価が一体となり、より明確な指導が可能になると考える。

IV 評価規準について

1 内容のまとまりごとの評価規準

知識・技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> 運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を知っていると同時に、その技能を身に付け、簡易化されたゲームをしている。 ネット型では、チームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームをしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ルールを工夫したり、チームの特徴に応じた作戦を選んだり考えたりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動しようとしていたり、勝敗を受け入れ、仲間の考えや取り組みを認めようとしていたり、場や用具の安全に気を配っている。

2 単元の評価規準

知識・技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> 運動の楽しさや喜びを味わいその行い方を知り、その技能を身に付けている。 簡易化されたゲームで、チームの連携による攻撃や守備をするための動きができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ネット型のゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うためのルールを工夫している。 チームの特徴に応じた攻め方守り方を知るとともに、チームの特徴に合った作戦を選んだり考えたりしている。 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ている。 	<ul style="list-style-type: none"> チームで競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、運動に積極的に取り組みようとしている。 ルールを守り、仲間と助け合って練習やゲームをしようとしている。 勝敗を受け入れ、仲間の考えや取り組みを認めようとしている。 用具の準備や片付けを行ったり、運動する場を整備したり、用具の安全に気を配っている。

3 学習活動に即した評価規準

	学習活動に即した評価規準		
	十分満足 A	おおむね満足 B	努力を要する 児童への手だて
知識・技能	①キャッチやパス、アタック仕方が分かり、練習やゲームで実践している。	①キャッチやパス、アタックの仕方が分かる。	①教科書や掲示物等でキャッチやパス、アタックの仕方が分かるように促す。
	②空いているスペースをねらいボールを打ち返す等、得点につながる動きができる。	②相手コートにボールを打ち返すことができる。	②友達の動きを参考にし、アタックをうまく打つためのポイントを示す。
	③味方が受けやすいように正確にボールをつなぐことができる。	③味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。	③味方が捕りやすい、打ちやすいボールとはどんなものかを、自己に置き換え考えさせる。
	④ボールの方向に体を向け、その方向に素早く場所を移動し、攻撃や守備につながる動きができる。	④ボールの方向に体を向け、その方向に素早く場所を移動することができる。	④友達の動きを参考にし、うまくできるためのポイントを示す。
思考・判断・表現	①ゲームの行い方を理解し、簡易化されたゲームを行うためのルールを工夫している。	①簡易化されたゲームを行うためのルールを工夫している。	①他の児童からでた工夫を紹介し、全体で共有する機会を設けることで考えさせる。
	②チームの特徴に合った作戦を選んだり考えたりして、ゲームの中で実践することができる。	【本時】 ②チームの特徴に合った作戦を選んだり考えたりすることができる。	②観察者の意見を取り入れたり、映像を通してチームの特徴を確認したりする。
	③課題の解決のために、自己や仲間の考えたことを積極的に他者に伝えることができる。	③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ができる。	③友達の動きを参考にし、課題解決のための方法を示す。
主体的に学習に取り組む態度	①仲間意識をもって、チームをリードし、競い合うための練習やゲームに積極的に取り組んでいる。	①チームで競い合うための練習やゲームに積極的に取り組んでいる。	①個人のできたことや伸びたところを称賛する。また、友達のよさに目を向けさせ、見本とする。
	②ルールを守り、仲間と助け合いながらチームをまとめ運動している。	②ルールを守り仲間と助け合って運動している。	②楽しく学習するためにはルールを守ることや仲間と助け合うことが必要であることを全体で確認する。
	③勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取り組みを認めたり、意見を取り入れたりしながら運動している。	③勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取り組みを認めたりしながら運動している。	③楽しく学習するためには勝敗を受け入れたり、仲間の考えを認めたりすることが必要であることを全体で確認する。
	④積極的に使用する用具を片付けたり、場の整備をしたりするとともに、用具の安全に気を配っている。	④使用する用具を片付けたり、場の整備をしたりするとともに、用具の安全に気を配っている。	④一人一人が協力することで、楽しく学習できることを理解させる。

V 指導計画と評価計画（単元：5年キャッチバレーボール）

単元目標	知・技	運動の行い方を理解するとともに、その技能を身に付け、チームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームをすること。							
	思・判・表	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考えたりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。							
	態度	運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり仲間の考えや取り組みを認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすること。							
時間		1	2	3	4	5	6	7【本時】	8
		ねらい①：安定したプレイで攻めたり守ったりしよう。				ねらい②：ブロックをかわす方法を考えて、アタックを決めよう。			
0(分) 10 20 30 40 45	☆オリエンテーション ・学習のねらいの確認	・あいさつ ・準備体操 ・準備運動（ボール慣れ）							
	○ゲームの進め方の説明 ○学習のルールの確認 ○試しのゲーム	・めあての確認 ・知識テストでの課題の確認				・めあての確認 ・作戦タイム（ゲームで試す作戦を選ぶ）※5時間目以降			
	○課題をつかむ	【作戦タイム①】：課題解決学習 ・知識テストをもとに攻撃と守備（2～4時間目：キャッチ・トス・アタック）に関する課題意識を持ち、練習を通してゲームに必要な技能を高める。 *作戦タイムの流れ ・課題解決のための練習→全体で共有→確かめの練習				ゲーム①：第2次リーグ戦（3対3） ※ゲーム中1度だけテクニカルタイムアウト（アカハチタイム）をとる（30秒）			
						第1試合 Aコート（VS） Bコート（VS）			
						第2試合 Aコート（VS） Bコート（VS）			
						第3試合 Aコート（VS） Bコート（VS）			
		ゲーム①：第1次リーグ戦（3対3）				ゲーム②：第2次リーグ戦（3対3）※話し合いタイムを設ける。			
		第1試合 Aコート（VS） Bコート（VS）		第2試合 Aコート（VS） Bコート（VS）		第3試合 Aコート（VS） Bコート（VS）		第4試合 Aコート（VS） Bコート（VS）	
		・振り返り（チーム・個人で学習カードを記入する。） ・感想発表 ・あいさつ							
評価※	知・技		①	②		③	④		
	思・判・表				①			②	③
	態度	①	②	③		④			
評価方法		行動観察・学習カード							

※「3 学習活動に即した評価規準」の番号を記載。

VI 本時の指導

1 本時の目標(7/8)

チームの特徴に合った作戦を選んだり考えたりすることができるようにする。

【思考力・判断力・表現力】

2 授業仮説

作戦を選んだり考えたりする場面において、アカハチタイムを通して、試合中に作戦を見直したり、作戦タイムで試合前後に作戦を立てたり、振り返ったりすることで、チームの課題に応じた練習に取り組み、チームの特徴に合った作戦を選んだり考えたりすることができるであろう。

3 準備物

- ・ビニールソフトバレーボール
- ・バドミントン用ネット
- ・支柱
- ・掲示物
- ・得点板
- ・データシート

4 展開

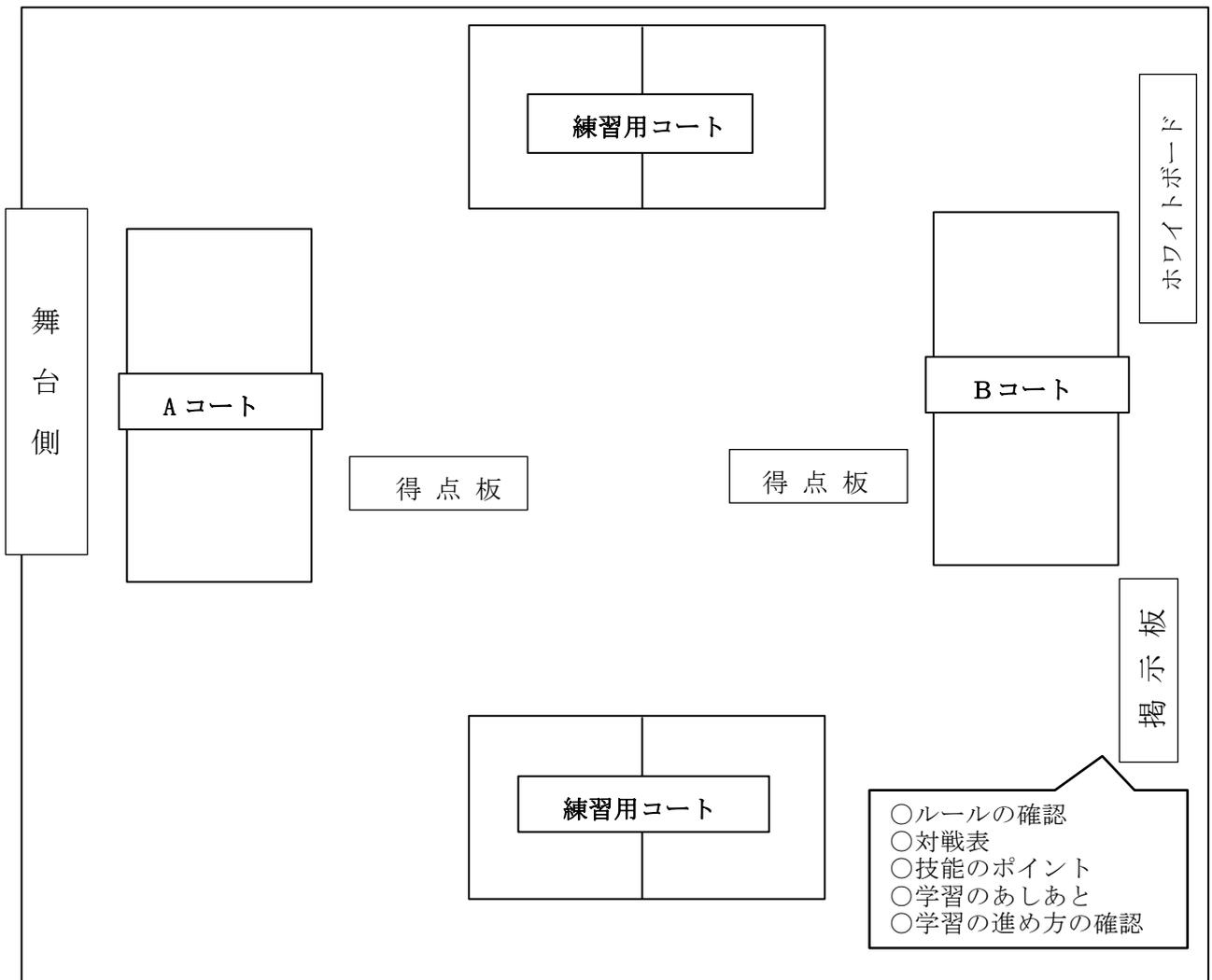
	主な学習活動	○指導 ★評価	備考
導入 (3分)	1 あいさつ		
	2 めあての確認 (3分)	○学級の実態に合わせて、毎時間めあてを用意させる。	
展開 (32分)	めあて：自分のチームの特徴に合った作戦をゲームで成功させよう！		
	3 作戦タイム (6分)	○アタックをたくさん決めるためには、ブロックされないことが重要である。そのため、ブロックをかわしてアタックを打つことが重要であることを再確認させる。 ○前時までに学習したことを復習して、ゲームでどのように動くか確認させる。 ○作戦をイメージしやすくするために、掲示物を用意する。	掲示物 データシート
	4 ゲーム①	○作戦を活かし、ゲームをさせる。	
	・前半7点、後半7点 ・3対3 ※7点でメンバーチェンジ ※ゲーム中にテクニカルタイムアウトを設ける。	★評価：チームの特徴に合った作戦を選んだり考えたりすることができる。 【思考力・判断力・表現力】	
		○4点目がどちらかのチームに入った時点でテクニカルタイムアウト（アカハチタイム）を設け、ゲーム中の気付きをチームで共有させる。	得点板 掲示物 データシート
	 		
	5 作戦タイム (6分)	○学び合いの内容がそれているチームには、どこに、どのようなパス（トス）を上げた時にブロックがいなかったのか確認し合うよう伝える。	データシート
	・次のゲームの作戦を選んで練習を行う。		

	6 ゲーム② ※ゲーム①の内容と同様	<input type="radio"/> チームごとに練習方法を考えて練習する。 <input type="radio"/> ゲーム①の反省から練習したことをゲームで試すよう伝える。 <input type="radio"/> 作戦を活かし、ゲームをさせる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ★評価：チームの特徴に合った作戦を選んだり考えたりすることができる。 【思考力・判断力・表現力】 </div>	
まとめ (10分)	7 振り返り (10分) ・振り返りの発表。	<input type="radio"/> 「何が」「どのように」等、具体的に書くよう声をかける。 <input type="radio"/> チームで同じ内容を記入するように伝える。 <input type="radio"/> 個人の課題は、チームの課題を克服するために自分がどう動けばよいか具体的に記入するよう伝える。 <input type="radio"/> 自己評価を記入させる。 <input type="radio"/> ブロックをかわすためには、ブロックを引き付ける動きも重要であることをおさえる。	学習カード

5 評価

チームの特徴に合った作戦を選んだり考えたりすることができる。 【思考力・判断力・表現力】

6 場の設定



VII 研究結果と考察

1 研究結果

(1) 成果

- ① ゲーム中に攻守における戦術的な課題に気付かせる場面（アカハチタイム・ウォッチマン）を設定することで、思考力・判断力・表現力の高まりが見られた。
- ② ブロックをかかわすための方法として、攻撃のバリエーションを増やすことに着目させることで、既存の作戦を組み合わせた新しい作戦を考えさせることができた。
- ③ 毎時間の自己評価の点数をもとに視覚化（グラフ）することにより、より明確、かつ重点的な指導ができた（指導と評価の一体化）。

(2) 課題

- ① 技能や戦術的な知識に関する問題（知識テスト）と技能をうまく結びつけることができなかった。
- ② ラリーが続いた際、多様な作戦や動きについての指導に課題が残った。

2 考察

本研究は前年度からの継続研究である。前年度の課題として、練習した技能が作戦に反映されていない点があったため、ゲーム形式を時間制から得点制へ変更し、テクニカルタイムアウト制度（アカハチタイム）を取り入れる等、ルールを工夫して授業に取り組ませた。その結果、作戦に関する話し合いが具体的になった。また、試合中に振り返りができることで作戦の見直しができた。思考力・判断力・表現力を育むためには、知識・技能の向上の必要性を改めて実感することができた。やはり学年の繋ぎを意識した指導計画及び授業づくりを進めることで、より技能面が高まり、それらを作戦に反映させることができるのではないかと考える。

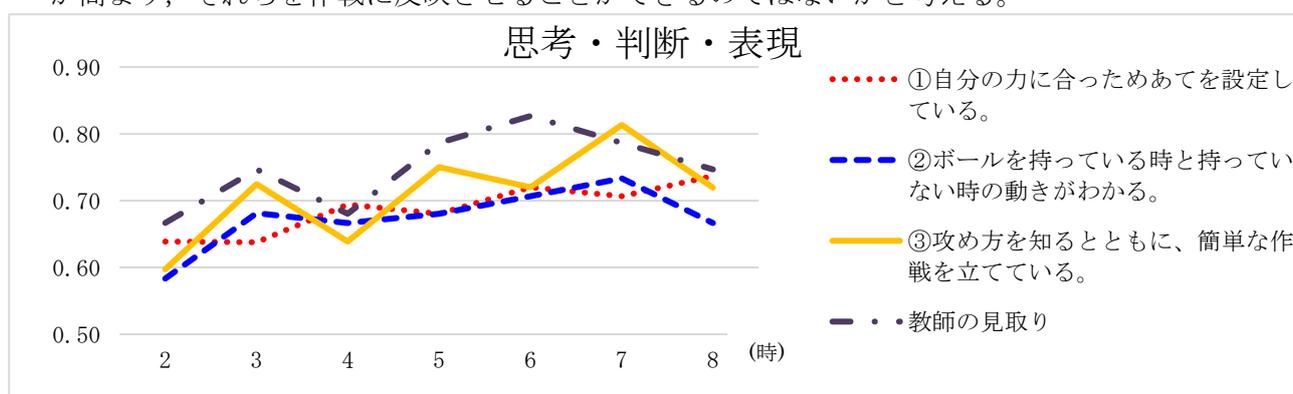


図1 自己評価における思考力・判断力・表現力の推移

《参考文献》

- ・文部科学省 小学校学習指導要領（平成29年告示）解説 体育編 平成29年7月
- ・文部科学省 学校体育実技指導資料 第8集『ゲーム及びボール運動』平成22年3月
- ・吉原睦了 研究報告書『ボール運動における思考力・判断力・表現力を高める指導法の追求』
- ・岩田靖 『「資質・能力」を育むボール運動の授業づくり』大修館書店
- ・岡出美則 『小学校教育課程実践講座 体育』（株）ぎょうせい
- ・第40回沖縄県学校体育研究発表大会（八重山大会）小学校分科会運動領域「キャッチバレーボール」発表資料 令和元年11月

《補足資料》



授業の様子を載せてあります。ご覧下さい。

*八重山地区小体研ホームページ → ページ選択内「学習に関すること」