

体育科学習指導案

研究テーマ

どの子ども夢中になって運動にとりくみ、できるようになった喜びを自分や仲間と実感できる体育学習のあり方

～子ども達の学びを促す視聴覚機器の活用を通して～



1. 単元名 『つないでアタック!』（アタックプレル）
2. 日 時 平成22年10月29日（金） 9:45～10:30
3. 指導者 東信教育事務所 主任指導主事 宮澤 賢司 先生
4. 授業者 大槻 麻希子 教諭
5. 授業学級 5年竹組（男子12名 女子13名 計25名）

千曲市立八幡小学校

目 次

	ページ
I 研究テーマ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1
II テーマ設定の理由・・・・・・・・・・・・・・・・	1
III 研究概要	
1 どの子ども夢中になって運動に取り組むための支援について・・・・・・・・	1
(1) やさしい運動への教材化について・・・・・・・・	1
(2) どの子どもやってみたいと思えるような運動との出会いについて・・・・・・・・	2
2 できるようになった喜びを自分や仲間と実感できるための支援について・・	2
3 子どもの学びを促す視聴覚機器の活用について・・・・・・・・	3
IV 研究の仮説・・・・・・・・・・・・・・・・	4
V 本時の学習指導案	
1 単元名・・・・・・・・	5
2 単元設定の理由・・・・・・・・	5
3 単元目標・・・・・・・・	5
4 評価計画・・・・・・・・	6
5 単元の展開・・・・・・・・	6
6 本時案・・・・・・・・	7
(1) 主眼・・・・・・・・	7
(2) 本時の位置・・・・・・・・	7
(3) 指導上の留意点・・・・・・・・	7
(4) 展開・・・・・・・・	7
(5) 実証の観点・・・・・・・・	8
6 教材研究	
(1) 本時にかかわる視聴覚教材とその活用方法・・・・・・・・	9
(2) 高学年におけるネット型 『つないでアタック！～アタックプレル～』を教材化するポイントと工夫	9

I 研究テーマ

【全校研究テーマ】

自分らしく輝き、共に学び合う授業の創造

【体育科研究テーマ】

どの子ども夢中になって運動にとりくみ、できるようになった喜びを
自分や仲間と実感できる体育学習のあり方
～子ども達の学びを促す視聴覚機器の活用を通して～

【体育科のめざす姿】

〈自分らしく輝く子ども〉

- 1 自分から心と体を動かして運動しようとする子ども
- 2 少しでも上手になった自分に気づける子ども
- 3 自分やチームのめあてがわかり、技能を向上させることができる子ども

〈共に学び合う子ども〉

- 4 友だちの良さを認め合い、励まし合いながら学習する子ども
- 5 自分やチームのめあてを達成するために、練習や作戦を工夫したり、自分達の動きを振り返ったりしながら、粘り強く追究する子ども

II 研究テーマ設定の理由

本校では、「自分らしく輝き、共に学び合う授業の創造」を全校研究テーマとして、各教科・領域で研究を進めてきている。全校研究テーマを受け、体育科では、「自分らしく輝いている姿」と「共に学び合う授業の創造」を次のように考えた。「自分らしく輝いている姿」とは、自分の運動する姿を他者の目を気にすることなく、精一杯表出していけること。そして、「できた」「できなかった」だけにとらわれるのではなく、めあてに向かって一生懸命取り組んでいく中で「ちょっとできるようになった自分」を実感し、大切にしていけることと考えた。また、「共に学び合う授業の創造」とは、めあてに向かって、一人ひとりが本当に取り組みたくなるような支え合い、励まし合い、アドバイスする姿。そして、自分ができるようになることが嬉しいだけでなく、友だちができるようになったことも心から喜べるような姿と考えた。

子ども達は、休み時間になると校庭や体育館でドッジボールやサッカーをするなど進んで運動する姿が多くみられる。しかし、運動に対する苦手意識や運動経験の少なさから自分からはなかなか進んで運動しようとならない子どももみられる。本校においても運動の二極化傾向が進んでいると思われる。

体育の授業では、子ども達が汗びっしょりになって運動したり、友だち同士支え合ったり励まし合ったりする姿が多く見られる。リレー学習では、チームで協力して記録を更新して「やったー」と共に喜び合ったり、一生懸命走る友だちに「あと、もう少し」「ナイスパス」と応援したりする感動的な場面も見られた。しかし、子ども達の姿や教師のふり返りから次のような課題も見えてきた。ボール運動では、運動の得意な子どもだけがゲームで活躍し、運動の苦手な子どもがほとんど動いていないといった状況がある。それは、今までの経験から最初からできないとあきらめてしまったり、動き方が分からなかったりということが考えられる。また、『何を学ばせるか。』『どうやって学ばせるか。』ということが不明確であるという教師の悩みもある。

そこで、どの子ども進んで運動に取り組むたくなるような、やさしい運動への教材化と子ども達の学びを促す視聴覚機器の活用を焦点を当て、『どの子ども夢中になって運動にとりくみ、できるようになった喜びを自分や仲間と実感できる体育学習のあり方』を提案したいと考え、本研究テーマを設定した。

III 研究概要

1 どの子ども夢中になって運動に取り組むための支援について

(1) やさしい運動への教材化について

どの子ども夢中になって運動するには、子どもが飛びつき、夢中になって活動できる教材作りをすることが大切である。新学習指導要領では、バレーボール・バスケットボール・ソフトボールといった種目名ではなく、ネット型・ゴール型・ベースボール型のように型で示されるようになった。このことは、子ども達に運動の楽しさを味わわせるには、大人がやっている種目をそのままやらせ

るのではなく、何らかの工夫をして子どもにとってやさしい運動にしていく必要があるということである。ネット型ゲームではプレルボール、ゴール型ゲームではフラッグフットボール、ベースボール型ゲームではティーボールなどが例示されている。

私たちは、やさしい運動への教材化を図ることで、どの子どもも意欲的に運動にとりくみ、友だち同士で関わり合いながら学習を深めていって欲しいと考えている。そこで、ネット型のプレルボールに着目し、研究を進めることにした。昨年度は、4年生でプレルボールのやさしい教材化を図ったところ、仲間と協力してラリーの続くゲームを楽しむことができた。また、3人で連係しながらラリーを楽しむと共に相手にレシーブされないように決めたいといった意識も生まれてきた。そこで今年度は、アタックプレルに焦点を当て、やさしい運動への教材化を図りたいと考えた。アタックプレルの主な特性として、「バレーボールに比べるときわめてやさしい。バレーボールは地面に落とさずボールをはじく必要があるが、プレルボールはボールをバウンドさせてレシーブやパス、アタックをするので、意図的な三段攻撃がしやすく、ラリーが続く楽しさを体験できる。」「ワンバウンドあることで、余裕を持って安心してプレーすることができる。」「レシーブ・セット・アタックと連係プレーで攻撃することにより、運動の得意な子だけでなく苦手な子どもゲームの中で活躍することができ、楽しさを感じられる運動である。」「ルールを工夫すれば技能差をあまり気にすることなく、だれでも運動を楽しむことができる。」などが挙げられる。

(2) どの子どもやってみたいと思えるような運動との出会いの工夫について

【授業実践1】 単元名「ソフトバレーをしよう」～ゲーム（ネット型ゲーム）～〈小学3年生〉

とてもやわらかく軽いソフトバレーボール（ビニール製で重量90gほど）を紹介され、「今日の体育からこのボールを使ってソフトバレーボールをやるよ」と伝えられると大喜び。さらに、「みんなはこのボールで何回続けられるかな?」と言いながら、教師は手だけでなく、指1本でもボールをはじくことができることを示範して見せた。その上で、「このボールはとても軽いんだけど、風船よりは早く落下してしまうので、風船のようにはいかないと思うよ。」「ボールを落とさないよう、ラリーを続けている最中にボールが床に落下しても、ワンバウンドでキャッチできれば、そこからのボール投げだしてラリーは継続ということでカウントしていくね。」とやさしいルールをつけ加えると、子ども達は目を輝かせて聞いていた。早くボールを使って何回ラリーを続けられるか挑戦したいようであった。

第2時では体育館に3面コートを作り、ネット（バドミントン用ネット）をはっておいた。それを目にした子ども達、「試合やるんだー」と大喜び。第2時は、ネットをはさんで自陣でつないだボールを相手コートへ打ち込み得点を競いあう楽しさにふれさせようと教師は考えた。そこで、ゲームに先立ち簡単な基本ルールを教師側で考え、模造紙にかいておき子ども達に説明をした。しかし、子ども達からは「ワンタッチ返しはNGって、どういうこと」というように分からないことがいくつか出された。そこで、教師は示範により説明することとなった。これによりその場では理解はできたようだが、ゲームの中では説明された様々なルールに子ども達が戸惑う姿が見られた。

<考察>

- 初めて出会うボール運動に対して、「出来るかな?」「難しそうだな」との思いを抱かせないようにするには、「用具の選定」や「その扱い方および扱いが容易であることの示範」、さらに「やさしいルール」にすることが重要である。
- ルールの説明は、言葉だけでなく図によってイメージ化させ、さらに、具体的にイメージできるように動きの見えるVTRや示範を位置づけていくことが大切である。

2 できるようになった喜びを自分や仲間と実感できるための支援について

【授業実践2】 単元名「みんなが楽しめる プレルボール」～ゲーム（ネット型ゲーム）～〈小学4年生〉

サファイヤチームのめあては、『セッターがアタッカーにいいボールがあげられるように投げ方を工夫する』であった。事前に渡された練習カードをもとに活発な話し合いが行なわれた。キャプテンは、カードを読んで説明し、仲間の反応を見る。A 児「ふわーんと遅く高くだよ。」→B 児「うん、余裕できるようにね。」→C 児「遅くってどうやるの?」→A 児「強くなくてもいいやさしくやる。」この後、A 児は、「実践だ。」と言ってコートに出てこんな感じでやるんだと言ってボールで説明した。そして、練習では、ふわーんと遅く高く上がるセットを意識して練習が行なわれた。教師からは「ネットを意識して! もう1回、強すぎないように! セットの出す位置いいよ!」といった的確なアドバイ

スがあった。

ゲーム前半は、3人でカバーリングしながら連携プレーを次々と成功させていった。得点した時には、チームみんなでハイタッチをしてたたえ合う姿もみられた。練習してきたふわーんとあがるセットがうまくいき12対3とリードして前半を終えた。

作戦タイムでは、A児「やはり声が出ていない。」→C児「でも、勝った。」→A児「それは、本当の勝ちじゃない。逆転されちゃう。やっぱりアタックとか声だして。」と言いながら作戦盤を出して説明した。

ゲーム後半は、相手チームがどんどんと得点を重ねみんなの顔色が一変した。それでも18対14で何とか逃げ切ることが出来た。振り返りでA児はB児に「B児は休んでいたのだからセットがしっかりできなかったこともあったけどまあまあよかったよ。やる気なくさないでね。」とフォローの言葉をかけていた。

〈考察〉

- チームのめあてと練習方法がはっきりしていたことで、仲間と関わりながら意欲的に取り組む姿がみられた。また、勝敗だけでなく3人で連携することの大切さに意識が向き始めた。
- 作戦盤や練習カードがあることで、自分たちの動きを工夫することができた。
- キャッチをしてセットすることにより、トスが安定しC児やD児が安心してアタックすることができた。成功したときの喜びの表情が満足感を物語っていた。

【授業実践3】 単元名「みんなでタッチダウン（フラッグフットボール）」～ボール運動（ゴール型）～〈小学5年生〉

チームで立てた作戦を、パワーポイントのアニメーションで確認してから練習やゲームを行なった。教師は、映像をスローモーションにしたりストップさせたりしながら解説した。子ども達は、自分やチームの動きをイメージしながら食い入るように見ていた。ハヤブサチームでは、前半が終わり作戦タイムになった。3人が全員ボールを持ってタッチダウンしたら、ボーナス点が5点入ることになっている。前半にまだタッチダウンのないE児にタッチダウンさせるためにどうしたらいいかについて、話し合いがもたれた。T「Eさんがボールを持ってタッチダウンするにはどうするかだよ。」E児「・・・」、T「パス捕るのとブロックに隠れて走るとどっちがいい?」、E児「・・・」、T「自分でできる方はどっち?」E児「・・・」、F児「Eちゃん、パス捕りたいんだよね。」、T「パスの方がいいんだね。」、E児「・・・」（5ミリ程首を縦に動かす）、T「それでやってみよう!ボールの捕れるところまで行こう。」、E児「・・・さっきもらえなかった。」、T「出してくれるから!」後半が始まる。1回目は、パスが強くE児はボールを落としてしまう。T：パスを出したG児に寄り、下からそっと投げるジェスチャーをする。後半2回目、E児はパスをキャッチしタッチダウンする。T：E児に駆け寄りハイタッチする。E児は満面の笑顔!パスを出したG児は、ガッツポーズで跳び上がった。



〈考察〉

- 視聴覚機器（パワーポイントのアニメーション）の活用により、自分やチームの動きがわかり、仲間同士の関わりが活発になった。
- E児の「パスを捕りたい」という思いに教師が寄り添い、粘り強くそして具体的にチームに支援したことにより感動的なタッチダウンが生まれた。
- G児が守備を引きつけておいて、ていねいにパスしたことがE児のタッチダウンにつながった。仲間を生かすこと、仲間に生かしてもらうことの素晴らしさを感じられる1時間となった。
- 守備ゾーン内で1回パスができる・3人がタッチダウンしたらボーナス点として5点加算されるというルール工夫が「できるようになった喜びを自分や仲間と実感できる」ことにつながった。

3 子どもの学びを促す視聴覚機器の活用について

キーワード『映像』 『映像』により、子ども達が、[わかる]ことを重点とする。

〔わかる〕とは

- (1) 自分たちが学ぼうとする運動のイメージが持てる。
- (2) めざすゲームの姿がわかる。 *楽しそうだな。やってみたいな。あんなふうになりたいな。
- (3) 初めて出会うルールがわかる。 *こういうルールなんだな。
- (4) 自分や自分のチームの動きがわかる。
*ぼくは、こうやって動けばいいんだな。〇〇さんと〇〇さんの動きはこうだな。
*ぼくってこうなっているんだ。〇〇さんはこうやっているぞ。もっとこうやったらいいんじゃないか。
- (5) はじめの自分（チーム）とおわりの自分（チーム）を比べて違いがわかる。
*こんなにつながるようになったな。こんなこともできるようになった。

IV 研究の仮説

〈このような子ども達に〉『ゲーム・ボール運動の授業』に関わって

- 1 友だちと一緒に体を動かすことが好きだ。
- 2 運動の得意な子どもだけがゲームで活躍し、運動の苦手な子どもはあまり動くことができない。
- 3 「ボールが怖い」「どう動いたらよいか分からない」といった思いが先行し、なかなか積極的にプレーすることができない。
- 4 めあてに向かって、友だち同士で関わり合いながら学習することの経験が少ない。

〈このような支援をして〉～『つないでアタック!』にかかわって～

- 1 どの子もやってみたいと思えるような運動との出会いの工夫
 - (1) ルール、用具の工夫、場の工夫、チーム編成の工夫をする。(特にボール、ネット、サーブ、ルールの工夫)
 - (2) ルールの説明にあたっては言葉だけではなく視覚を通して具体的なイメージが持てるように示範ビデオを見せる。
 - (3) 3人の連係プレーの動きがイメージできるように、大きな作戦盤を用いて教師が説明する。
- 2 できるようになった喜びを自分や仲間と実感できるための支援
 - (1) 教材化に関すること
 - ① 仲間と協力してアタックを決めるためのルール作りをする。
◇レシーブとセットは一瞬キャッチしてもよい。◇接触回数は3回で、同じ人は2回ボールに触れない。
◇ゲームは3対3で行なう。(1チーム4人のローテーション制)
 - (2) 学習過程に関すること
 - ① 3人など少ない人数から段階的に行なう。
 - ② 基礎的な技能が身につくような下位教材(ドリルゲーム:アタックドリル)を用意する。
 - ③ パワーポイントのアニメーションや作戦盤を使って、自分や友だちの動きを視覚的によりイメージできるようにする。(自分や友だちの動きがわかる。)
 - ④ チームのめあてを確認し、修正し、振り返ることのできる時間を確保する。(作戦タイム等で3回)
 - ⑤ 今日のMVPを決めることにより、相互評価させる。(〇〇さんのここがよかったね。)
 - (3) 係活動の約束やマナーに関すること
 - ① チームで話し合いながら、係活動を決める。(キャプテン、記録、励まし)
 - ② よい雰囲気ゲームができるように、円陣を組んでのかけ声、賞賛のハイタッチ、励ましの声をかけさせる。
 - (4) 教師の関わりに関すること
 - ① 子ども達のよい動きや励ましの言葉に対して教師が積極的にほめたり、全体に広げたりしていく。
 - (5) 学習カードに関すること
 - ① 子ども達が1時間の見通しを持って学習に取り組んだり、振り返ったりできるような学習カードを用いる。(教師が一人ひとりにアドバイスできるように個人カードを用いる。)

〈このような姿になるだろう〉

- 1 友だちと励まし合いながら『つないでアタック!』に夢中になって取り組むだろう。
- 2 チームや自分のめあてに向かって、3人の連係プレーを工夫することができるだろう。
- 3 プレー中の励ましやアドバイス、今日のMVPの発表により、「ちょっとできるようになった自分」を自分や仲間と実感することができるだろう。
- 4 3人の連係プレー(レシーブ、セット、アタック)を成功させるために、ボールの落下点に移動し、片手や両手でプレルすることができるだろう。

V 本時の学習指導案

1 単元名「つないでアタック！～アタックプレル～」

2 単元設定の理由

(1) アタックプレルボールの一般的特性

ネットをはさんだ2チームが、ボールをワンバウンドさせながらパスをつなぎ、ラストボールを相手コートにアタックして得点を競い合うスポーツである。ボールをワンバウンドさせることができるので、レシーブしやすく、攻撃に結びつけることが容易になるのでチームの作戦や練習の工夫が引き出しやすい種目である。

(2) 児童の実態（ボール運動に寄せて）

[運動への関心・意欲・態度]

- ・学級全員の子が「体育が好き」と答えている。運動の特性に触れた楽しさを味わい、技能が向上した満足感や友だちと協力し合えた喜びを味わっている。
- ・勝敗にこだわり過ぎてしまい、仲間とのトラブルが依然として見える。

[運動についての学び方]

- ・教師から示された共通課題解決に向けて、仲間と協力して学習を進めることができる。
- ・自分のチームでの動きが明確に理解できると、チームで考えた作戦を協同して追究できる。
- ・自分たちで課題を見つけ練習を工夫していく学習経験は、不足している。

[運動の技能]

- ・運動能力、運動技能に大きな差がある。
- ・プレルボールでは、ワンバウンドしたやさしいボールは全員の子が操作できた。
- ・ゴール型ゲームでは、予期せぬ状況では判断がむずかしく、動きが止まってしまう姿が見られた。

(3) 教師の見返し

- ・運動技能差に考慮した教材化をしないと、運動が得意な子だけが活躍してしまうゲームとなってしまう、どの子も楽しめるゲームにはならない。
- ・自分やチームの動きを理解するための指導が不十分だと子どもたちは動けなくなってしまう。特に運動が苦手な子に対しては、映像やスローモーションで動きのイメージを持たせることが重要である。
- ・ゲームに必要な基礎的基本的な技能の確実な習得が重要である。そのためには、効果的なドリルを毎時間位置付ける必要がある。

(4) 運動の特性のとらえ直し（アタックプレルの教育的価値）

[運動への関心・意欲・態度]

- ・レシーブ、セット、アタックの連係プレーで攻めたり、チームで工夫して守ったりすることにより、運動の得意な子だけでなく、どの子も積極的に関わり、所属感達成感が得られる運動である。

[運動についての学び方]

- ・相手チームとネットを隔てているため、作戦が立てやすく、自分たちの作戦を意識したゲームをすることができる。また、仲間との関わりを深めることができる運動である。
- ・練習やゲームをして、自分たちの姿を振り返り、課題をきめ出していく学習過程が学べる運動である。

[運動の技能]

- ・ワンバウンドやキャッチがあるため、余裕を持ってボールを操作でき、片手や両手で意図的にプレルすることができる。また、チームでの自分の役割を理解しやすく、連係プレーが作りやすい運動である。

3 単元目標

(1) 運動への関心・意欲・態度

みんなで楽しめるゲームになるように、チームの仲間と声を掛け合いながらボールをつなぎ、チームで連係して攻めたり守ったりしようとする。

(2) 運動についての思考・判断

チームの仲間と連係して攻めたり守ったりする作戦や練習方法を考え、動きを工夫して学習を進めることができる。

(3) 運動の技能

レシーブ・セット・アタックの基本的な技能やポジション移動など、ゲームに必要な技能を身に付けることができる。

4 評価計画（学習活動における具体的評価規準）

ア 関心・意欲・態度	イ 思考・判断	ウ 技能
①友だちと協力しながら練習、ゲーム、話し合いに取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、勝敗に対して公正な態度をとろうとしている。 ③練習、ゲーム、話し合いの中で友だちのよさを見つけようとしている。 ④ゲームの始まりや終わりの挨拶、オリジナルのかけ声、ハイタッチなどをしようとしている。	①自分やチームに合っためあてや作戦を立てることができる。 ②学習資料を活用しながら、みんなで攻め方や守り方の動きを考えている。 ③攻める時や守る時の自分の役割を理解している。 ④練習やゲームを振り返り、チームの課題を明らかにし、次時のめあてや練習方法を考えている。	①ボールの落下点に体の正面で入ることができる。 ②片手や両手でボールを狙ったところへ操作できる。 ③カバーリングや次の連係プレーに備えて、自分の体の向きを変えたり、ポジションを変えたりすることができる。 ④アタックしやすい高さにボールをあげることができる。 ⑤自分のねらったところへアタックすることができる。

5 単元の展開

主な学習活動・指導	時
◆オリエンテーション（学習内容・ねらい・ルールの確認） 「つないでアタック！」の学習の進め方を知り、学習の見通しを持つ。 【授業の流れ】学習の準備→挨拶・学習内容の確認→練習→ゲーム①(8') →作戦タイム(3')→ゲーム②(8')→チームの振り返り→まとめ	1
<ねらい1> <u>ボールの扱いやルールに慣れ、3対3のゲームを楽しもう。</u> [ルール] <ul style="list-style-type: none"> ・じゃんけんで勝ったチームのサーブで開始。 ・サーブは2回ずつ交互に行い、サーブが来たときにローテーションする。サーブはやさしいボールを投げ入れることとする。 ・必ず3回で相手コートに返す。（レシーブ・セット・アタック） ・レシーブとセットはキャッチしてもよい。 【共通課題①】アタックにつなげるための連係の仕方を考えてゲームをしよう。 【共通課題②】ボールを落とさずにひろうためのレシーブの仕方を工夫してゲームをしよう。 【共通課題③】相手コートにアタックを決める工夫をしてゲームをしよう。 <ul style="list-style-type: none"> ・毎時間レシーブ・セット・アタックの技能を高めるドリルを位置付ける。 ・中心となる学習内容は、映像を使って理解が深まるようにする。 ・課題解決の練習方法は提示していく。 ・課題に沿った振り返りができるように学習カードを活用する。 	2 3 4
◆中間オリエンテーション（ねらい1の振り返り・ねらい2の学習の進め方の確認） <ul style="list-style-type: none"> ・ねらい1でうまくいかなかったチームプレーは何か明らかにする。 ・チームで攻め方守り方の作戦を考えて学習を進めていく。 	5
<ねらい2> <u>チームのねがいに合った作戦を立て、攻め方や守り方を工夫して、ひろって、つないで、アタックを決めよう。</u> [ルール] ねらい1と同じ 【課題】チームで作戦を考え、連係プレーで得点を決めよう。 <ul style="list-style-type: none"> ・「ひろう」「つなげる」「アタックを決める」の観点で振り返りをさせ、チームのめあてを決めさせる。学習カードを活用する。 ・チームの作戦や自分の動きの理解を深めるため、パワーポイントのアニメーションを活用する。 ・チームの課題がなかなか見いだせないチームや仲間とのかかわりに不安のあるチームには積極的に支援していく。 ・肯定的な言葉がけを多くし、工夫したプレーやいい姿を全体へ広げる。 	6 7 8 9
◆学習のまとめ（単元全体を通した振り返り）・学習の成果をみんなで認め合う時間とする。 ・自己評価によって、成長した自分やチームの歩みを振り返らせる。	10

6 本時案

(1) 主眼

チームの課題に合った作戦を考えた子どもたちが、作戦通りに攻めたり守ったりする場面で、作戦をパワーポイントのアニメーションや作戦盤を使って動き方を確認することを通して、自分の役割を理解し、チームで連携して攻めたり守ったりすることができる。

(2) 本時の位置 [10時間扱い中の第9時]

前時：チームの課題に合った作戦を考えた。

次時：単元全体を振り返る。

(3) 指導上の留意点

・チームで考えた作戦をパワーポイントのアニメーションにしておき、自分やチームの仲間がどのように動けばよいのかイメージを持たせる。

(4) 展開

	学習活動	予想される児童の反応	指導・支援・評価	分
はじめ	1 チームごとにランニング、体操、アタックドリルを行う。	・はやく準備を終わらせ、アタックドリルをするだろう。	・自分の打ちたいアタックや、ねらいたい場所を意識させる。	8
	2 挨拶をし、本時のめあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> 本時のめあて チームで作戦を考え、連携プレーで得点を決めよう </div>	・自分たちで決めた作戦を確認するだろう。	・チームで決めた作戦をパワーポイントのアニメーションで確認してから練習するよう伝える。	
なか	3 チームで考えた作戦をパワーポイントのアニメーションで確認し、練習をする。	・自分たちの作戦を映像で見ることにより、自分がどう動けばよいのか具体的にイメージするだろう。	・チームごとの作戦をパワーポイントのアニメーションで見せ、自分やチームの人の動きを具体的にイメージさせる。意識させたいところは停止をして説明をしたり、再度見せたりする。 ・作戦通り動けず苦労しているチームからアニメーションを見せる。	11
	4 ゲーム前半	・確認した作戦の動き方でゲームをするだろう。	・ゲームを観察し、困っているチームにアドバイスをしたり、作戦通りの動き方でゲームをしているチームに賞賛の声かけをしたりする。	19
	5 作戦タイム	・ゲームを振り返り、自分たちの作戦がどうだったか話し合おうだろう。	・自分たちが考えた作戦がどうだったか話し合わせる。 ・作戦がうまく実行できなかったチームに入り、アドバイスをしたり、作戦盤を使って一人ひとりの動きをもう一度確認したりする。	27

	6 ゲーム後半	<ul style="list-style-type: none"> ・ 作戦タイムで確認した作戦でゲームをするだろう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 作戦タイム後に動きのよくなったチームに、賞賛の声かけをする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>イー③ ウー③</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 攻める時や守る時の自分の役割を理解している。 ・ ボールのないところで、カバーリングや次の関係プレーに備えて、体の向きを変えたり、ポジションを変えたりすることができる。 </div>	30
まとめ	7 チームの振り返りをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1時間を振り返り、学習カードを書きだそう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 本時の成果と課題が明らかになるように学習カードを記入するよう指示する。 ・ チームの中で前よりも少しでもよい動きや関わりをしていた子をMVPとして書かせる。 	38
	8 クラス全体でまとめをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・ わかったことやできるようになったことを発表するだろう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1時間のふりかえりを発表させる。 ・ 抽出チームのビデオ映像を見せ、一人ひとりが自分の役割を意識して作戦が成功したことを全体に広める。 	42

(5) 実証の観点

- ① パワーポイントのアニメーションや作戦盤を使って、自分やチームの動きを確認したことは、自分の役割を理解して3人で連携して攻めたり守ったりすることにつながったか。
- ② アタックプレルをやさしくする教材化を図ったことは、どの子ども夢中になって運動に取り組み、できるようになった喜びを自分や仲間と共に味わう学習になっていたか。

7 教材研究

(1) 本時における視聴覚教材とその活用方法

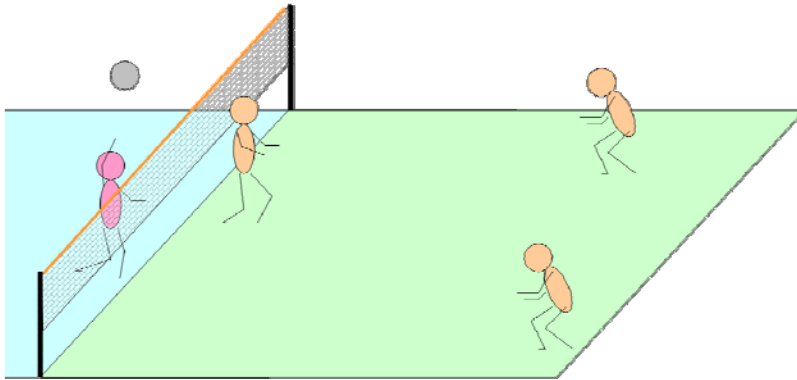
本時扱う視聴覚教材は、Microsoft Office のパワーポイントアニメーションである。同教材は、子ども達が練習やゲームの中で感じた課題に対し、自分がどのようにプレーしたり、ボールの動きに合わせて三人がどのように連携したりすることが大事なのかの具体的なイメージを持たせることに効果を発揮する。

運動を得意としている子どもは、ボールの動きに対し、瞬時に判断を下し、体を反応させていくことができる。一方、運動をそれほど得意としない子どもにとっては、「ボールの動きに対し、どのようにすればよいか」の判断、行動をおこすことは大きな抵抗となる。さらに、チーム内の他のプレーヤーにボールが向かい、自身がボールの動きに直接関係していない時、自分がチームの仲間のためにどのような予備動作・サポート動作をおこしたらよいかを考えることは難しい。

そこで、本校では、一人ひとりが『動きがわかる自分』となるよう視聴覚教材を活用していくことにした。アニメーションを見て「自分たちの考えていることは、こういうことか」と具体的にイメージを持たせた子ども達は、「自分はどのようにすればよいかわかった。」「チームのために何をすればよいかわかった。」と一人ひとりの役割、すべきことが明確となり、『動き出せる自分』となっていくように考えている。




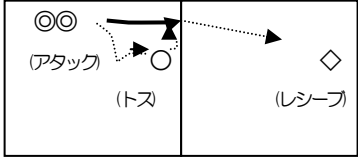
Microsoft Office のパワーポイントにはアニメーション表示の機能があり、同機能を使うと鳥瞰図で描いたプレーヤー一人ひとりをボールの動きに合わせて別々に動かすことができる。また、アニメーションの動きに合わせてポイントとなることを要所要所で吹き出しとして表示させることもできる。さらに、アニメーションを一時停止させることにより、教師が注目させたい点を繰り返し見せたり、その続きの大事な動きを考えさせたりすることも可能となる。

こうした機能等を利用しながら『動き出せる自分』を作り出していくことは、研究テーマに掲げている『どの子ども夢中になって運動にとりくむ』ことへつながると考え、今回 Microsoft Office のパワーポイントアニメーションを使うことにした。



(2) 高学年におけるネット型『つないでアタック!～アタックプレル～』を教材化するポイントと工夫

	工夫	意図
ル ル	<p>①ゲームは3対3で行なう。 (1チーム4人のローテーション制)</p> <p>②接触回数は3回。(同じ人は2回ボールにふれない)</p> <p>③レシーブとセットは一瞬キャッチしてもよい。また、放り上げてよい。</p> <p>⑤体のどこでパスやレシーブするか。(手Q 胸△ 足×)</p> <p>⑥手の使い方 (両手Q 片手Q ケーQ パーO)</p> <p>⑦サーブはやさしいボールを投げ入れる。難しいサーブの場合はとらなくてもよい。</p> <p>⑧サーブは2回ずつ交互に行い、サーブが来た時、時計回りに1つローテーションする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・3人による連携プレー(レシーブ、セット、アタック)をさせるため。また、それぞれが自分の役割を意識して動けるようにする。 ・1回の攻撃でレシーブ、セット、アタックのいずれかの役割を担うことができる。そして、どの子にもアタックのチャンスがめぐる。 ・あきらめずにボールを追う意欲を持たせる。 ・キャッチがあることで、レシーブやセットのミスが少なくなり、連携プレーが作りやすく、アタックまで持ち込むことができる。 ・レシーブが乱れても2回目に修正し、攻撃に結びつけることができる。 ・連携プレーの続くラリーの攻防が期待できる。 ・苦手な子ども安心してボール運動に取り組めるようにするために、できるだけ制約をなくした。 ・サーブで終わってしまうゲームにしないために、やさしいボールを投げ入れることにした。確実にレシーブしセットする意識を高めるために、自コートでボールを放り上げてレシーブ・セット・アタックというサーブにかわる方法も考えてみたが、今回は採用しなかった。 ・どの子にも均等にアタックのチャンスがめぐる。 ・サーブを2回ずつにすることで、攻撃が1回目に失敗したとしても2回目に修正することができる。

<p>用具</p>	<p>①ボールは、「ケンコートリムボールTB」を使用する。 〈直径26cm、重さ185g〉</p> <p style="text-align: center;">ケンコートリムボール (採用)</p>  <p style="display: flex; justify-content: space-around;"> a ミニトリムボール b レクリエーションバレー </p>  <p style="display: flex; justify-content: space-around;"> c ソフトバレーボール d フレールボール </p>  <p>②ネットの高さは130cmとする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・かいっぱい打ってもボールがそれほど速くないので怖くない。ソフトな感触でやわらかいのであたって痛くない。プレルしたときに安定してボールがよくはねるので、アタックしやすい。 この他に、 <ul style="list-style-type: none"> a ケンコーミニトリムボール TBM、〈直径23cm、重さ185g〉 b モルテンレクリエーションバレーKV180 〈直径25cm、重さ180g~200g〉 c ソフトバレーボールSVK 〈直径25cm、重さ210g〉 d フレールボール 〈直径21cm、重さ290g〉 の使用について吟味した。 a は、ケンコートリムボールよりも少しスピード感を感じてしまう。 b は、ケンコートリムボールとほぼ感触は同じだが、プレルしたときにボールがやや安定しない。 c は、やわらかくて良いが、強く叩きつけないとアタックできる高さまでボールがはずまないし、ボールが安定しない。 d は、ボールの感触、ボールの重さからくる恐怖感がある。これらのことからケンコートリムボールTBを採用した。 ・ケンコートリムボールは、普通に真下にボールをプレルすると180cmくらいはねることがわかった。また、子ども目の高さが120cm前後であることから、その辺りにネットの高さを設定しようと考えた。どの子どもアタックを試みたくなる高さであり、あまり低すぎない高さで攻防を楽しめるように設定したいと考えた。そして、100cm、130cm、155cmの中から子どもたちに選ばせた。
<p>場所</p>	<p>①バドミントンコート (ダブルス) 3コート使用する。 縦13.40m、横6.10m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・3人でプレーするのに適した広さであると考えた。 ・すでに引かれているバドミントンコート2面とその間に1面コートを作ることで3コートにした。縦の長さをもう少し長くすることも考えたが、攻撃側にかなり有利になってしまうので今回は採用しなかった。
<p>動けるようになるための手立て</p>	<p>①ウォーミングアップでは、ドリル (アタックドリル) を行う。</p>  <p>②単元の最初にアタックプレルの、示範ビデオを見る。</p> <p>③アタックの技能ポイントを映像で見る。</p> <p>④中間オリエンテーションで、自分たちの動きのビデオを見る。</p> <p>⑤チームのめあてがわかり、動きのイメージが持てるような映像を見る。(パワーポイントのアニメーション)</p> <p>⑥作戦盤をチーム毎に用意する。</p> <p>⑦工夫した動きや、連係プレーを教師初回などで取り上げる。</p> <p>⑧工夫した動きをほめながらチームを支援する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・基礎的な技能や動き方を身につける。(①相手のアタックしやすい所にトスする。②頭上上がったボールを、自分の背が一番高いところで、手のひら全体でたたきつけるように打つ。または、パスアタックする。③レシーブする子は、ボールの方向に体を向けて、素早く移動し、両手や片手でボールをはじいたりつかんだりする。) ・連係プレー (レシーブ、セット、アタック) のイメージを持たせる。 ・技能ポイントをわからせたりイメージ化させたりする。 ・自分たちの動きを見返したり、ねらい2のめあてを持ったりする。 ・自分や友だちの動きがわかることで、仲間同士アドバイスし合いながら練習やゲームができるようになる。 ・練習やゲームでそれぞれの動きを確認したり振り返ったりする。 ・子ども達の工夫した動きやプレーを全体の財産として広める。 ・工夫した動きを印象づける。自信と安心感を持たせる。
<p>友だちの関わりを深める</p>	<p>①男女混合チームとし、ボール運動の能力を加味しながら、できるだけ均等なチーム編成をする。(4(5)人×6チーム)</p> <p>*リーダー：肯定的な人間関係が作れ、みんなを盛り上げてくれる子</p> <p>②チームの中でキャプテン、記録係、励まし係を分担させる。</p> <p>③必ず円陣を組み、オリジナルかけ声をかけ合ってから、ゲームを開始させる。</p> <p>④チームの中で話し合う時間をとる。</p> <p>⑤友だちの良さを認め合うために、学習カードに今日のMVPを書かせる。</p> <p>⑥まとめの時間に良いかかわりがあったチームを取り上げクラス全体に紹介する。</p>	