

令和7年度 第75次印旛地区教育研究集会

体育分科会 第三部会提案資料

研究主題

分かる楽しさ・できる喜びを味わえる体育学習をめざして
～ネット型における連携を重視したタスクゲームや指導計画の開発～



第三部会体育研究部

印西市立原山小学校 和田 諭

印西市立いには野小学校 桑原 賢人

【目次】

<u>1 研究主題</u>	<u>1ページ</u>
<u>2 主題設定の理由</u>	<u>1～3ページ</u>
(1) 学習指導要領から	
(2) 教職員の調査から	
(3) 児童の実態から	
(4) 研究主題について	
<u>3 研究仮説</u>	<u>3ページ</u>
<u>4 研究計画</u>	<u>4ページ</u>
<u>5 研究の実際</u>	<u>4～10ページ</u>
(1) 仮説に対する具体的な手立て	
(2) 検証方法	
(3) 仮説検証授業	
(4) 仮説検証の結果と考察	
<u>6 成果と課題</u>	<u>10ページ</u>
<u>7 参考文献</u>	<u>10ページ</u>

1 研究主題

分かる楽しさ・できる喜びを味わえる体育学習をめざして
～ネット型における連携を重視したタスクゲームや指導計画の開発～

2 主題設定の理由

(1) 学習指導要領から

平成29年に告示された小学校学習指導要領解説体育編では、ボール運動「ネット型」の扱いとして「ソフトバレーボールやプレルボールを基にした簡易化されたゲーム」が例示された。身に付けることができるようにする技能についても、「軽くて柔らかいボールを片手、両手もしくは用具を使って操作したり相手が捕りにくいボールを返球したりするチームの連携プレイによる簡易化されたゲームをすること」と明示されている。そのために、技能を高めるためのタスクゲームの設定や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、それぞれの課題を見付け、解決するための活動を工夫したりすることが大切である。

(2) 教職員の調査から

令和6年度、印西市・白井市の体育科を指導する教職員294名を対象に、体育科学習でのボール運動(ネット型バレーボール)に関するアンケート調査を行った。アンケートの結果から、「バレーボールを指導したことがあるか」という質問に対して、「指導したことがある」と答えたのは55%で、約半数の教職員がバレーボールを指導した経験がないことが分かった。「指導したことがない」(45%)と答えた理由としては、「年間指導計画にないから」や「専門性が高いため、別のネット型を実施した」などが挙げられた。

指導経験のある教職員に対する「指導してよかったところは何か」についての回答(図-1)では、「児童の意欲が高まった」(65.2%)が最も多く、「運動技能の向上に繋がった」(36.2%)や「運動量が確保できた」(24.8%)が続いた。「児童への指導で難しかったことは何か」という質問(図-2)には、「技能面の指導」(46.2%)「作戦の立てさせ方」(33.3%)「ルールの工夫」(28.7%)「ICTの活用」(25.5%)などの回答が多く見られた。

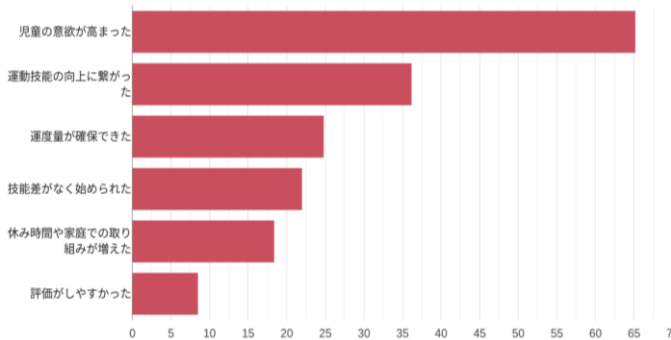


図-1 バレーボールを指導してよかったところは何か

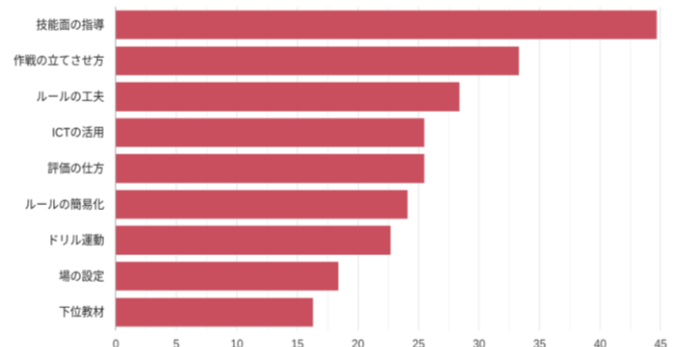


図-2 児童へ指導してよかったところは何か

また、「バレーボールの授業を通して児童に身に付けさせたいことは何か」という質問(図-3)に対しては、「ポジショニング」(61%)が最も多く、「作戦」(59.6%)、「レシーブの技能」(56.7%)が続いた。さらに「どうしたらそういった力が伸びると思うか」という質問(図-4)に対しては、「ドリル運動・タス

クゲームの充実」(90.8%)が最も多く、「ルールの工夫」(63.8%)と続いた。このことからバレーボールを指導する際には、児童が選択できるような作戦や技能が高まるドリル運動やタスクゲームが求められていることが分かった。

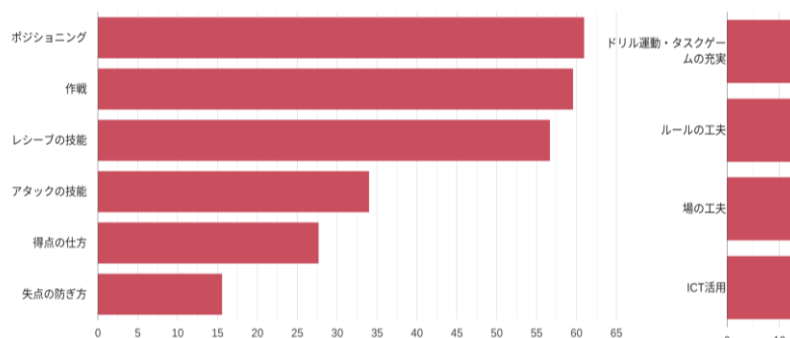


図-3 バレーボールの授業を通して児童に身に付けさせたいことは何か

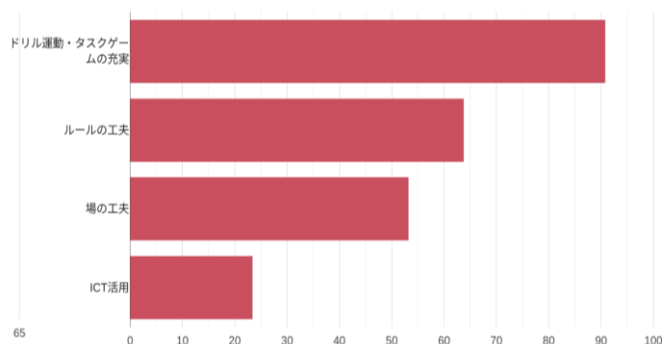


図-4 どうしたらそういった力が伸びると思うか

(3) 児童の実態から

令和6年度、印西市・白井市の小学校5・6年生児童3,184名を対象に、体育科学習、ボール運動(ネット型バレーボール)に関する意識調査を行った。

意識調査の結果では、「体育の授業でよかったなと感じるときはどんなときか」という質問(図-5)に対して、「できなかったことができるようになったとき」(81.2%)が最も多く、「試合で勝った時」(64.2%)「友達と協力して活動できた時」(54.6%)と続いた。このことから、児童は、技能面が向上したときや友達と協力して、競い合って勝ったときに楽しさや喜びを感じることが分かった。

バレーボールに関しては、「バレーボールをやるときに不安に思うことは何か」という質問(図-6)に対して、「難しい球をつなぐこと」(46.2%)が最も多く、「レシーブ」(39.1%)「狙ったところにボールを打つこと」(32.9%)が続いた。このことから、児童は、主にレシーブの技能面に自信がなく、不安感を抱えていることが分かった。

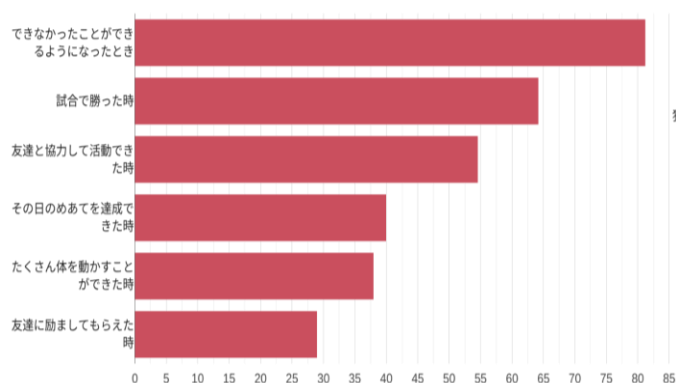


図-5 体育の授業でよかったなと感じるときはどんなときか

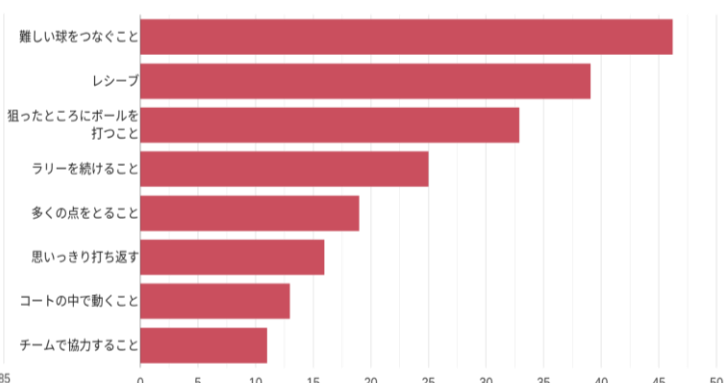


図-6 バレーボールをやるときに不安に思うことは何か

(4) 研究主題について

研究主題にある①「分かる・できる」とは、体育科で育成を目指す資質・能力のうちの知識及び技能にあたる。知識及び技能とは、単に運動ができる、技能が高いことではなく、運動の特性を理解し、基礎的・基本的な動きを基に、各領域における必要な技能を身に付け簡易化されたゲームをすることとしている。また、本研究で位置付けている②「分かる楽しさ・できる喜び」とは、『自分がどのようなプレイをしたらチームに貢献できるのか、どうしたら狙ったところにボールを打つことができるのか』

か、作戦を選択するための知識・技能を習得すること』を「分かる楽しさ」とし、『個人の技能の向上、集団での攻防、ゲームでの競い合いができること』を「できる喜び」と定義付けた。

「(2)教職員の調査」から、①の実現に向け、基礎的・基本的な技能や様々な作戦を身に付けさせるための、タスクゲームや指導計画などの開発が必要だと考えた。

「(3)児童の実態」から、アタックやレシーブの技能面に不安を抱えている児童が多くいることが分かる。

バレーボールは、自陣で仲間と連携して攻撃を組み立てることを特徴とした連携プレイ型のスポーツである。また杉山らは、バレーボールの機能的特性(児童から見た運動のよさ)について、「バレーボールとは、ボールを媒介として、集団対集団での攻防を繰り返しながら、点を取り合って勝敗を競い合うことが楽しい運動である。また、児童一人ひとりがそれぞれのよさを生かして互いに教え合ったり、支え合ったりしながら自発的・自主的に学習を進めることや、技能や体力の向上に応じたゲームの質的な高まりに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。さらに、チームワークの高まりによっては、普段以上の能力を発揮することができ、チームの課題を解決したり、ゲームに勝った時などにより大きな楽しさや喜びを味わうことができる。」(杉山他 2001)と述べている。

②の実現に向け、児童が不安を抱えている技能面の負担を軽くし、攻撃面での作戦を提示する。また、チームメイトと話し合いながら作戦を選択し合う活動を取り入れることで運動の楽しさを実感し、できる喜びを感じることができると考えた。

以上のことから、第三部会体育研究部では児童に作戦を提示したり、連携を重視したタスクゲームや指導計画を開発したりすることで、児童が分かる楽しさやできる喜びを実感し、教師の指導の充実に繋がると考え、本主題を設定した。

3 研究仮説

【仮説1】

児童に身に付けさせたい知識・技能と作戦の関係を明確にすれば、学習活動が活性化し、分かる楽しさを味わうことができるだろう。

- ボールを操作する技能とボールを持たないときの動き方を明確にする。
- 知識・技能と結びついた内容の作戦の選択肢を設定し、チームの力に応じた作戦を選択できるようにする。
- 基本的な作戦(戦術)の習得に向け、教具(作戦ボードやタブレットPCなど)を有効活用する。

【仮説2】

連携を重視したタスクゲームや指導計画を開発し、段階的に指導すれば、児童の技能は高まり、できる喜びを味わうことができるだろう

- 技能差に関わらず、すべての児童が楽しさを感じながら取り組めるネット型ゲーム教材を開発する。
- 連携を重視して得点するための作戦を選択するタスクゲームを中心にして、児童の「分かる楽しさ」や「できる喜び」を実感できる指導計画を立てる。
- デジタルツールを活用して、学習全体(単元全体)のねらいや道筋を提示できる学習計画表を作成する。

4 研究計画

時期	研究内容
【令和6年度】 4月 5月 6月 7月 8月 9月～3月	○第1回学習会 ・研究の方向性 ・研究主題の検討 ○第2回学習会 ・アンケート内容の検討 ○印西市・白井市小学校5・6年生児童対象にアンケート実施 ○印西市・白井市教職員対象にアンケート実施 ○アンケート結果の考察、分析 ○研究主題設定の理由について ○研究仮説の検討 ○資料作成 ○第3回学習会 ・授業内容検討 ○紙上提案 ○授業研修(印西市立いには野小学校・印西市立原山小学校・白井市立 大山口小学校・白井市立白井第二小学校第6学年) ・授業の実践 ・実践の反省 ・授業内容検討 ・データの集約
【令和7年度】 4～5月 6月 7月 8月	○第4回学習会 ・実践の反省 ・データの集約 ○授業実践の考察 ○資料作成 ○研究のまとめ ○資料作成 ○印旛地区教育研究会 本提案

5 研究の実際

(1) 仮説に対する具体的な手立て

【仮説1について】

○ボールを操作する技能について

バレーボールにおいて、ボールを操作する技能については、サーブ、レシーブ、トス、アタックがある。本研究では、メインゲームに繋がる「トス」と「アタック」の技能の定着を図るために、授業のはじめに帯活動としてドリルゲーム(資料編P2参照)を取り入れ、ボール操作技能の行い方やポイントを提示し、理解が深まるようにした。また、授業の中では取り扱わない「レシーブ」に関わる運動も取り入れ、学習指導要領のめあてが達成できるようにした。ドリルゲームでは、毎回得点を記録し、回数の伸びから技能の高まりが実感できるようにした。

○ボールを持たないときの動き方について

本研究では、「ボールの落下点やボールを操作しやすい位置への移動」「チームの作戦に基づいた位置取り」「攻撃後に定位置へ戻る」の技能の定着を図るために、単元の前半にタスクゲームを取り入れた(資料編P3参照)。実際に選択する作戦を体感させることで、メインゲームでは、スムーズに作戦を選択できるようにした。

○タスクゲーム及び作戦の選択肢について

小学校学習指導要領(平成29年告示)解説には、「自己の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たりすること。」と明示されている。本研究では、「フェイント作戦」「時間差作戦」「バックアタック作戦」と本来のバレーボールでも使用されている

作戦を簡易化させ、児童に提示した(資料編P3参照)。単元前半の作戦を制限したタスクゲーム(資料編P3参照)の中で実際に動くことで、単元後半のメインゲームでは、自己のチームに合った作戦を選択できるようにした。

○基本的な作戦(戦術)の習得について

タスクゲームやメインゲームの前と途中で作戦タイムを取り入れ、チームの特徴にあった作戦を選び、自己の役割を確認できる時間を設けた。また、タブレットPCに学習カード(資料編P4参照)を配付し、作戦内容をいつでも確認できるようにした。

【仮説2について】

○メインゲームについて

小学校学習指導要領(平成29年告示)解説には、「簡易化されたゲームとは、ルールや形式が一般化されたゲームを児童の発達の段階を踏まえ、実態に応じたボール操作で行うことができ、プレイヤーの人数、コート広さ、ネットの高さ、プレイ上の制限、ボールその他の運動用具や設備などを修正し、児童が取り組みやすいように工夫したゲームをいう。」と明示されている。本研究では、技能面で下位の児童に焦点を当て、誰もが楽しくプレイできるメインゲーム「キャッチアタックバレーボール」(資料編P5参照)を設定した。また、ボール操作技能の難易度を下げ、作戦の出現率を高めるようにした。

○学習計画表について

単元全体を見通せる学習計画表を作成することで、本時だけではなく、児童がいつでも前時までの学習内容を振り返られるようにした。また、学習計画表に作戦内容や作戦ボードを入れることで、作戦タイムの時にも、活用できるようにした。

(2) 検証方法

【仮説1について】

①授業動画の結果 ②ドリルゲームの記録の変容 ③児童記述内容の結果

①授業動画の結果

「アタック実行数」「作戦実行数」「作戦成功数」「相手コートに返球できた本数」を技能の観点として動画分析を行った。1チームを抽出して2時間目のタスクゲームと5時間目のメインゲームと8時間目のメインゲームの動画を比較検証した。また、事前のアタック成功数の調査をもとに、技能水準別の児童の技能に関する結果の検証も行った。

②ドリルゲームの記録の変容

1時間目と8時間目のドリルゲームの記録を比較し、レシーブ、トス、アタックの技能の向上を比較検証した。

③児童記述内容の結果

毎時間、児童にアンケート調査を実施し、授業に対する意識の変容を比較検証した。

【仮説2について】

①学習カードの振り返りの記述の変容 ②形成的授業評価、診断的・総括的授業評価

①学習カードの記述

毎時間、授業に対する満足度を自己採点方式及び記述で調査し、その変容を比較検証した。

②形成的授業評価、診断的・総括的授業評価

単元の始めと終わりに、131名の児童にアンケート調査を実施し、授業に対する意識の変容を比較検証した。また、毎時間アンケート調査を実施し、バレーボールの学習に対する意識の変容を比較検証した。

(3) 仮説検証授業

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
0	学習の見 通しをも つ。 準備や運 動の仕方 を知る。	1. 集合・あいさつ 2. ドリルゲーム ①アンダーハンドパスゲーム 練習1分ーゲーム1分 ②オーバーハンドパスゲーム 練習1分ーゲーム1分 ③アタックゲーム 練習1分ーゲーム1分×2回						
10	ドリルゲ ームの仕 方を知 る。	3. めあての確認 【気持ちよくアタックを打つための作戦を身につけよう。】			3. めあての確認 【自分のチームに合った作戦を選んで、気持ちよくアタックを打てるようにしよう。】			
20	試しのゲ ームを行 う。	4. 作戦タイム①						
		5. タスクゲーム(前半) ・作戦を浸透させるためのゲームを行う。			5. メインゲーム(前半) ・自分たちに合った作戦を選択してゲームを行う。			
30		6. 作戦タイム②						
		7. タスクゲーム(後半) ・作戦を浸透させるためのゲームを行う。			7. メインゲーム(後半) ・自分たちに合った作戦を選択してゲームを行う。			
40								
45	8. 振り返り・本時のまとめ・片付け							

(3) 仮説検証の結果と考察

【仮説1について】

①授業動画の結果について

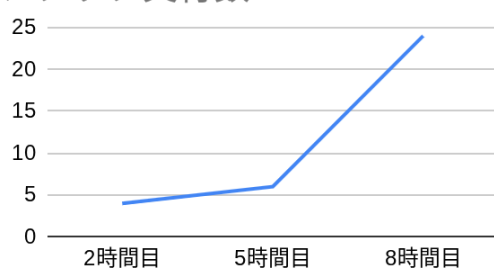
動画検証では、技能を「アタック実行数」「作戦実行数」「作戦成功数」「相手のコートに返球できた本数」の観点に分けて分析を行った。タスクゲーム及びメインゲームでの、各観点における回数の数値を算出し、技能の変容を見た。

a. 児童全体の技能に関する結果

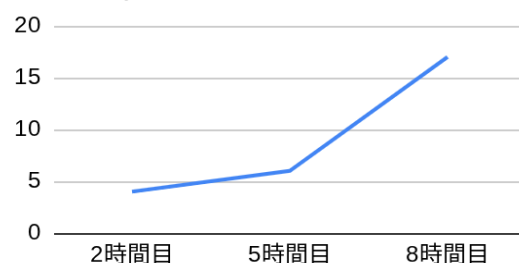
調査対象とした児童全体での技能4観点の結果は、以下の通りである(図-7)。

教師が提示した作戦を身に付けた上で、メインゲームに取り組んだ5時間目と単元最後の8時間目を比較すると、4観点すべてにおいて数値の向上が見られる。「アタック実行数」については、ドリルゲームを毎時間取り入れたことによって数値の上昇が見られた。これにより、ゲームの中で作戦を実行できた回数も伸び、それに応じて作戦成功数や返球数が向上したことが分かる。

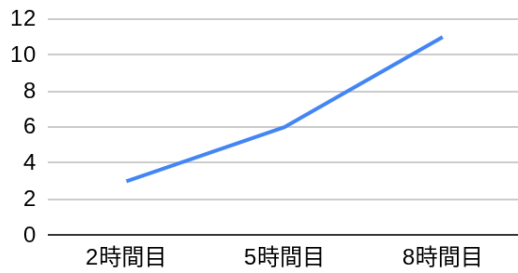
アタック実行数



作戦実行数



作戦成功数



相手のコートに返球できた数

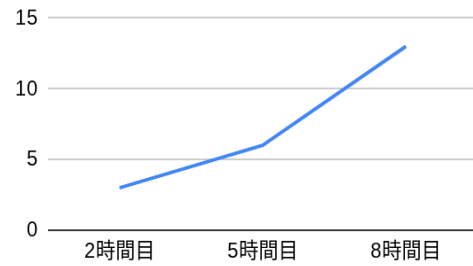


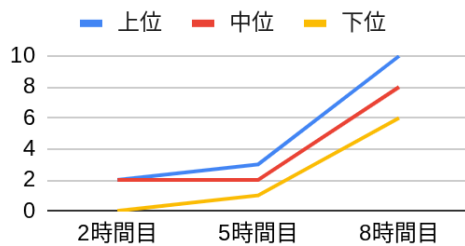
図-7 児童全体の技能に関する結果

教師が提示した作戦を身に付けた上で、メインゲームに取り組んだ5時間目と単元最後の8時間目を比較すると、4観点すべてにおいて数値の向上が見られる。「アタック実行数」については、ドリルゲームを毎時間取り入れたことによって数値の上昇が見られた。これにより、ゲームの中で作戦を実行できた回数も伸び、それに応じて作戦成功数や返球数が向上したことが分かる。

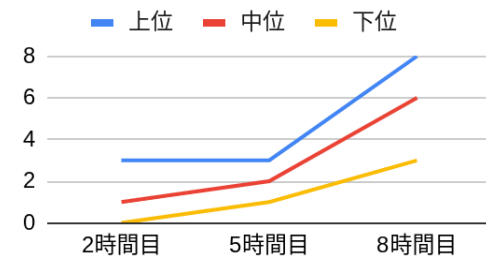
b.技能水準別の児童の技能に関する結果

事前のアタック成功数の調査をもとに、児童を上位(70%~100%)・中位(30~70)・下位(30%未満)に分類した。技能水準別の技能4観点の結果は以下の通りである(図-8)。

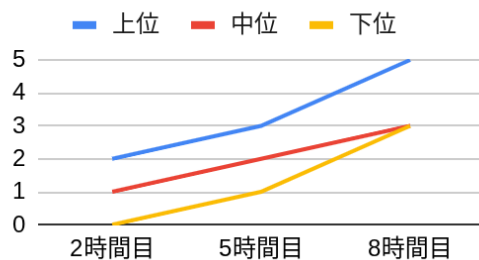
アタック実行数



作戦実行数



作戦成功数



相手のコートに返球できた数

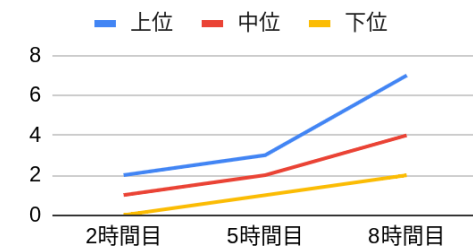


図-8 技能水準別の児童の技能に関する結果

「アタック実行数」については、学習の2時間目を見ると、上位、中位の児童のみが成功しているが、どちらも2回と低い数値となっている。このことから、学習当初はトスとアタックの技能が低い水準となっている。一方で8時間目を見ると、上位が10回、中位が8回、下位が6回となっていることから、アタックとトスの技能面が向上したと考えられる。

「作戦実行数」については、学習の5時間目は上位が3回、中位が2回、下位が1回となっている。このことから、すべての作戦が提示された当初は、どの作戦が自分たちに合っているかがわかっていなかったと考えられる。一方で、8時間目では、上位が8回、中位が6回、下位が3回実行している。試合を重ねるにつれて、自分たちに合う作戦を選択し、実行できるようになったことが分かる。また、そのことにより、成功数も伸び、下位の児童も中位と変わらない水準まで向上した。

「相手のコートに返球できた数」については、2時間目には上位が2回、中位が1回、下位が0回だった。一方、8時間目では、上位が7回、中位が4回、下位が2回返すことができています。毎時間アタックゲームを取り入れたことにより、相手コートへアタックする技能が向上したことが分かる。

「アタック」については、はじめの計測時にはどのチームも作戦のバリエーションが少なく、アタッ

ク数も多く見られなかった。多くのチームが最初のメインゲームにおいて作戦がフェイントに偏ったり、ボールの落下地点に入れなかったりしていた。8時間目の試合を見ると、アタックの実施回数と成功数が向上した。試合中に選択する作戦数が増え、フェイント作戦に加え時間差作戦を取り入れるチームが多く見られた。また、攻撃後に素早く自分のポジションに戻る動きが増えたことにより、ラリーの回数が伸び、攻撃回数の向上が見られた。このことから技能のポイントを理解し、「分かる楽しさ」を味わうことができたのではないかと考えられる。

②ドリルゲームの記録の変容

印西・白井市内で授業を行った6学級の平均値を出したところ、3つの技能において平均が大きく向上している(表-1)。

「アタック」の技能については、1時間目は平均2.24回と著しく低く、中位・下位児童の多くが、相手コートに返球することができていなかった。しかし8時間目では、平均上昇値が10.9回となり大きく向上した。これは、ドリルゲームの際

にトスをあげる児童の技能が低かったことも要因の一つだと考えられるが、ドリルゲームを通して、「トス」の技能も向上したことにより、気持ちよくアタックを打つことができるようになったことが分かる。

「トス」の技能については、1時間目は13.63回という回数に対して、8時間目には38.72回と大きく向上した。タスクゲームやメインゲームの際に、多くの児童がアンダーハンドパスをしていたが、8時間目では、オーバーハンドパスを使ってアタックがしやすいところへトスをする児童が増えた。これはドリル運動でオーバーハンドパスの動きを取り入れたことにより、技能を習得したためと考えられる。

「レシーブ」の技能については、1時間目が7.24回と低い値だったが、8時間目には16.32回と2倍以上回数が伸びた。児童はレシーブに不安感を抱いていたが、技能面の向上が見られた。しかし、メインゲームでは、レシーブを実行する児童は少なかった。これは、メインゲームの特性上、安定したキャッチを選択したことが要因と考えられる。

表-1 ドリルゲームの記録の変容

	1時間目	8時間目	平均上昇値
トス	13.63回	38.72回	25.09回
レシーブ	7.24回	16.32回	9.08回
アタック	2.24回	13.23回	10.99回

③児童記述内容の結果

(A児童)【下位】

アンダーハンドパスはキャッチがありだったので上手にできたと思います。けれどオーバーハンドパスは相手のちょうどいいところにボールを上げることができなかったりレシーブでは違う方向に行ってしまったりして上手にできなかったです。アタックは、初めて打ったけどボールをしっかり打てたのでその時は嬉しかったです。

最後のキャッチアタックボールだったし、友だちと仲よく楽しくプレイをできたので良かったです。今日はアタックであまり点数は取れなかったけれど、その中でアタックをして点が入ったときがとても嬉しかったからです。

(B児童)【上位】

ルールは難しかったし、実際にやるのも難しかったけど楽しく取り組むことができました。特にアンダーハンドパスのレシーブとオーバーハンドパスがとても楽しかったです。ただルールもきちんと覚えてソフトバレーをやるのもうまくなってきました。楽しく取り組めると思います。

一番最後のキャッチアタックボールは今日が一番楽しかったです。一番最初と比べると、トスのタイミングがわからなかったり、ルールがいまいちわからなかったり、オドオドしていたり、ローテーションがわかってなくて、試合する時間が短くなることもあったけど、練習を積み重ねていくことで上達したなと思います。特に上達したのは、トスのタイミングがつかめるようになったのでうまく上げることができるようになったと思います。今日の試合は、負けてしまったけれど、とても楽しかったです。

単元の始めは「ルールが難しい」や「ルールがよく分からなかった」など、今回のキャッチアタックバレーボールのルールに関しての記述や、「オーバーハンドパスが上手くできなかった」や「レシーブやキャッチが上手くできなかった」など、ボール操作に関しての記述が多く見られた。しかし、単元を通して、毎時間ドリルゲームに取り組むことで、キャッチやトスアップの技能が向上し、ドリルゲームの記録が伸びたり、試合に生かせたりできていた。児童の振り返りでも、「技能が上達した」という記述が多く見られた。試合のルールに関しても、何度も取り組むことでサーブ権やローテーションを理解し、スムーズに動いていた。

【仮説2について】

①学習カードの振り返りの記述の変容について

児童の学習カードの振り返りの記述の変容をみるために、共起キーワードから分析を行った(図-9)。

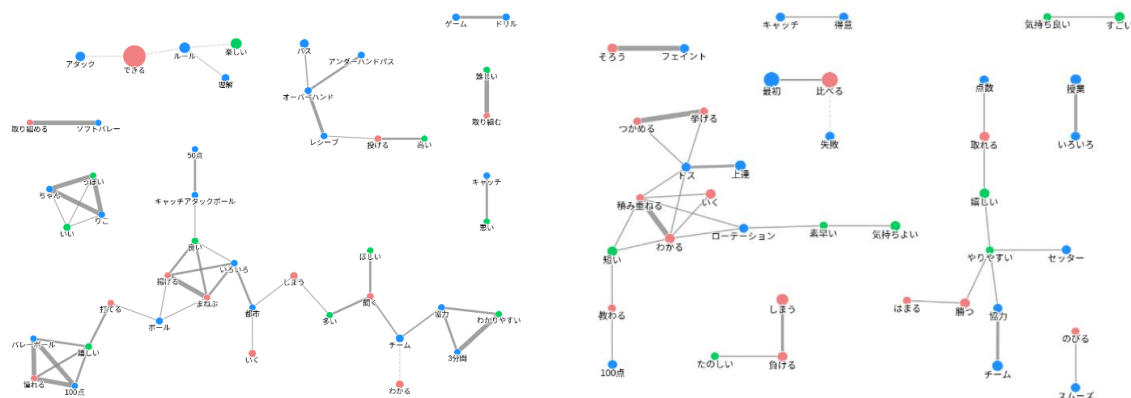


図-9 学習カード記述内容の変容

単元のはじめの記述では、「アタック」「トス」「ルール」などが多く表れている。また、「できる」「楽しい」などが共起していることから学習への意欲が高いことが分かる。また、「難しい」と「取り組む」、「キャッチ」と「悪い」が共起していることから分かるように、学習に対する困難さを感じている児童もいることが分かる。単元終了後の記述を見ると、「トス」と「上達」など技能の高まりを表す言葉が多く見られた。単元を通してドリルゲームを取り入れたことで、技能面の変容が見られたと考えられる。また、「チーム」から「協力」という言葉へ繋がっている。このことから関わり合う中で、作戦の成功や得点した喜びを実感し、仲間とバレーボールを行う楽しさを味わい「できる喜び」を実感することができたと考えられる。

②形成的授業評価、診断的・総括的授業評価

形成的授業評価及び診断的・総括的授業評価の結果は、表-2、表-3のとおりである。

表-2 形成的授業評価の結果(n=131)

	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目
成果	2.31(3)	2.49(4)	2.56(4)	2.49(4)	2.51(4)	2.48(4)	2.58(4)	2.75(5)
意欲・関心	2.72(3)	2.73(3)	2.87(4)	2.81(4)	2.83(4)	2.85(4)	2.92(4)	2.98(4)
学び方	2.47(3)	2.57(4)	2.61(4)	2.66(4)	2.67(4)	2.69(4)	2.71(5)	2.8(5)
協力	2.63(4)	2.62(4)	2.8(4)	2.73(4)	2.77(4)	2.82(4)	2.86(5)	2.95(5)
総合	2.52(3)	2.58(4)	2.69(4)	2.65(4)	2.67(4)	2.69(4)	2.74(4)	2.86(5)

表-3 診断的・総括的授業評価の結果(n=131)

項目名	単元前		単元後		記録の伸び 単元前-単元後	t検定	有意差
	平均 (Mean)	評価	平均 (Mean)	評価			
たのしむ(情意目標)	13.35	4	13.76	5	0.41	0.01	**
学び方(思考・判断)	12.17	5	12.58	5	0.41	0.006	**
できる(運動目標)	11.87	4	12.53	5	0.66	0.008	**
まもる(社会的行動目標)	14.18	5	14.44	5	0.26	0.003	**
総合評価	51.56	5	53.32	5	1.76	0.000	***

単元を通して、「協力」の項目は高い値を示した。本教材では、毎時間作戦タイムを2回設けるなど話し合い活動を充実させたことや単元を通して「作戦を選択して、気持ちのよいアタックを打つ」という目的に向けて学習に取り組ませた。そのため、タスクゲームやメインゲームの中で、友達同士の充実した教え合い、学び合いができたからと考えられる。「成果」「意欲・関心」「学び方」の項目も単元を通して、値が大きく向上している。本教材の単元前半では、技能を高めるためのドリルゲームや作戦を浸透させるためのタスクゲームが中心だった。知識・技能も身に付いておらず、アタックを上手く打てなかったり、作戦を理解できていなかったりした。また、4時間目に「学び方」の項目以外の値が下降していて、その中でも特に「成果」の項目が下がっていた。これは、ドリルゲームにも慣れ、できた回数が増えてきたことや作戦が浸透し、アタックができるようになってきたことから前時まで比べて、感動の体験や技能の伸びを実感ができなかったのではないかと考えられる。5時間目以降は、メインゲームの中で、作戦を選択することに慣れ、教師の発問や肯定的・矯正的フィードバックが活発に行われたため、数値が大きく向上した。

また、診断的・総括的授業評価(資料編P6参照)では、t検定も行い、単元前と単元後の児童の授業に対する変化があったことが分かった。「たのしみ」「学び方」「できる」「まもる」の全ての次元において有意差が認められ、前述で明記した内容が全体の伸びであると証明することができた。よって、今回の授業が有効だったということが示唆された。これらのことから総合的に判断し、本単元は、児童の「分かる楽しさ」「できる喜び」を実感させることのできる教材だったと考えられる。

6 成果と課題

【成果】

- 作戦があったことで攻撃時の動きが明確になり、自信をもって取り組むことができた。
- 3種類のドリルゲームを行うことで、ボール操作の技能が向上し、試合に生かされていた。
- 技能差に関わらず、すべての児童が楽しさを感じながら取り組めるネット型ゲーム教材の開発により、児童の関心が高く、下位の児童でも意欲的に学習に取り組むことができた。
- タスクゲームに有効性があり、提示した作戦以外にも派生した作戦が生まれた。
- 前半と後半の間に作戦タイムを設けたことで、前半で上手くいかなかった所を後半に修正することができた。

【課題】

- 作戦を重視しすぎて、空いたスペースに返球することや得点する意識が薄れていた。
- 作戦を使おうとしすぎて、ラリーに間が空いてしまうことがあった。
- ラリーが続くほど、次の作戦の選択に悩んでしまいラリーが止まってしまうことがあった。
- 提示する作戦については、児童の実態や発達段階を考慮して精査する必要がある。

7 参考文献

- ・文部科学省(2018).『小学校学習指導要領』
- ・文部科学省(2018).『小学校学習指導要領解説 体育編』
- ・杉山重利・高橋健夫・園山和夫・細江文利・本村清人(2001).『新学習指導要領による中学校 体育の授業 下巻』.大修館書店.
- ・埴佐敏(2015).「小学校体育において連係プレーの成立を図るためにボール操作の制限を緩和したソフトバレーボールの実践」.『日本教科教育学会誌』.
- ・長谷川悦示・高橋健夫・松本富子(1944).「小学校体育の形成的授業評価票及び 診断基準作成の試み」『優れた体育授業を実現するための指導法に関する実証的研究／研究 代表者:高橋健夫』『科学研究費補助金研究成果報告書』.
- ・高橋健夫(2003).『体育授業を観察評価する授業改善のためのオーセンティック・アセスメント』.明和出版.
- ・高橋健夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖(2010).『体育科教育学入門』.大修館書店.
- ・吉野高明(2002).「集団の関わりを重視した器械運動の授業づくりーマット運動における集団演技の実践を通してー」.千葉県長期研修生研究報告書.
- ・武田涼(2021).「攻守一体ネット型ゲームを対象とした思考力を高める学習指導の検討」.千葉県長期研修生研究報告書.