

# ボール運動に関する豊かな関わり合いを通して「分かる」「できる」楽しさや喜びを感じ仲間と協働しながら運動に親しもうとする愛顔あふれる子どもを育てる

愛媛県大洲市立喜多小学校 入澤 勝利

## 1 テーマ設定の理由

大洲市ではこれまで「やさしい」をキーワードとし、子どもの実態に応じた教材・教具の開発や場の設定、単元構成の工夫などを通して、誰もができる喜びや仲間と関わり合う楽しさを味わえるよう、研究実践を積み重ねてきた。本研究サイクルを進めるに当たり、ボール運動に関する大洲市の子どもの実態を把握するためにアンケート調査(対象学年市内6年、対象人数318人、令和4年度6月実施)を行った。調査の結果「ボール運動が好き・どちらかと言えば好き」と答えた子どもが8割を超えていることが分かった。また、ネット型のボール運動において、どこに難しさを感じているか調査を行ったところ、圧倒的に「パスが繋がらない」と答えた子どもが多かった。同様に、指導する教職員の実態調査(対象 市内教職員、対象人数113人、令和6年4月24日～5月17日 実施)の結果も、子ども同様に「パスが繋がらない」ことへの困り感があることが分かった。

本研究サイクルでは、大洲市の子どもの実態を基に、パスを“つなげる”ことを「やさしく」することを研究の出発点とした。1、2年次は「ふらばーるバレーボール」という教材を使用してパスがつながるようにするとともに、みんなが参加・活躍し、みんなで楽しむ授業を展開していくことで、バレーボールの魅力に気付かせたいと考えた。この教材はパスを“つなげる”という視点では効果的であり、子どもたちの学習意欲を引き出すことができた。しかし、学習を進めるにつれ、子どもたちが「アタックを決めたい。」という思いを自然と持つようになり、相手とのラリーを“たちきる”という視点を、単元に位置付ける必要性が感じられるようになった。

そこで、3年次となる今年度はバレーボールの本質的な面白さを、パスを“つなげて”、相手とのラリーを“たちきること”と捉え、研究を進めることにした。「やさしい」体育授業の中で、子どもたちが自分やチームの成長や課題を実感し、教材や仲間と豊かに関わり合いながら、「分かる」「できる」喜びを感じさせたいと考え、本テーマを設定した。

## 2 研究の視点

### (1) 教材とつながる

ア 誰にとっても「やさしい運動」にするための教材の工夫

子どもの実態に応じて、教材やルールを工夫することで、パスを“つなげ”て、相手とのラリーを“たちきる”ことのおもしろさを味わわせ、全ての子どもが意欲的にボール運動に親しみ、誰にとっても「やさしい運動」になるようにする。

イ 「する・みる・支える・知る」の視点から運動を多様に楽しむための工夫

「する・みる・支える・知る」の視点を明確にすることで、仲間との積極的な関わりができるようにし、運動を多様に楽しめるようにする。

仮説 誰にとっても「やさしい運動」になるように教材を工夫し、運動を多様に楽しむことができるようにすれば、「分かる」「できる」楽しさや喜びを感じることができる愛顔あふれる子どもが育つだろう。

## (2) 仲間とつながる

ア 仲間とのよりよい関わりを促すための工夫

支持的風土を高める言語モデルを整備することで、仲間とのつながりを感じながら学びの質を向上できるようにする。また、全員で協力しなければならない課題を設定し、必要感のある対話を促すことで、協働的な学びを充実させる。

仮説 支持的風土を高め、協働的な学びを充実させれば、仲間と「分かる」「できる」楽しさや喜びを感じる愛顔あふれる子どもが育つだろう。

## (3) 自分とつながる

ア 学びの成果や課題を実感し、次への目標を見付けるための手立ての工夫

チームの記録の伸びを可視化することで、子どもたちが成長を実感し、意欲的に学習に取り組むことができるようにする。

仮説 自分やチームの学びの成果や課題を振り返る場を整えれば、成長を実感して学びの自信が深まり、次の学習も前向きに運動に親しもうとする愛顔あふれる子どもが育つだろう。

# 3 研究の実際

## (1) 教材とつながる

ア 誰にとっても「やさしい運動」にするための教材の工夫

今年度は、ふらばーるバレーボールの使用を取りやめ、通常のソフトバレーボール（MIKASA 100g）を用いた、「ワンバン ワンキャッチ バレーボール」を行った。ふらばーるバレーボールは、ボールスピードが遅いことで、ラリーが続きやすくなる一方、子どもが考えた攻撃の実現性が低かった。そのため、アタックで得点を決めたいという子どもの思いや願いを実現し、チームのみんなで協力してプレイすることを目指し、ボールを変更した。

ルール設定の主なねらいは二つある。まずは、つなぐことをやさしくするために、ラリー中に一度だけワンバウンドとワンキャッチをしてもよいこととした。ワンバウンドをさせることで、レシーブをやさしくし、ワンキャッチを取り入れることで、トスを上げやすくした。これらのルールの工夫によって、つなぐための技能を高めることができた。

もう一つは、プレイ中の状況判断をやさしくするために、コート内の人数を3人とし、一人一回の触球回数に限定した。レシーバー、セッター、アタッカーの役割を明確にすることで、子ども一人一人がどのように動けばよいのかを理解させることができた。また、どの子どもも明確な役割があることで、チームとして一体感を得ることができ、様々な連携プレイの場を保障することができた。

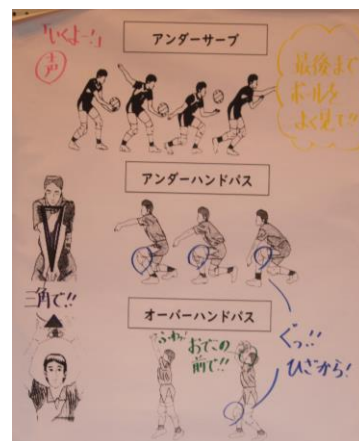
子どもの技能面の実態から、単元前半は「ワンバン ワンキャッチ バレー」を行い、よりボール操作をやさしくし、連携プレイの意識を持たせた。単元後半からは、より展開の速いゲームにし、アタックの成功率を上げるためにノーバウンドの「ノーバン ワンキャッチ バレーボー

ル」を行った。しかし、ノーバウンドにすることでレシーブミスが目立ち、子どもたちがゲームのおもしろさを感じられなくなっていった。そのため、子どもたち自身からルールの変更を求める意見があり「ワンバン ワンキャッチ バレー」のルールに戻した。ラリーがつながりやすいゲームの中で、ラリーを“たちきる”ために、子どもたちは、様々な攻撃パターンを考え実践することができた。

#### イ 「する・みる・支える・知る」の視点から運動を多様に楽しむための工夫

「する・みる・支える・知る」の視点として、競技を行う「する」役割と、試合のないチームが審判をする「支える」役割、チームの作戦が実行できているかを「みる」役割を教師が示した。

「みる」役割においては、チーム内の作戦が有効であったかを確認し、気付いたことを話し合う場を設定することで、課題を解決する手掛かりとした。さらに、基本的な技能が習得できているかを「みる」ために、オーバーハンドパスとアンダーハンドパス、アタックの動きのポイントを例示するとともに、友達への助言をしやすくするためにオノマトペを取り入れ、動きのポイントを共通言語化した（資料1）。



(資料1) 動きのポイント

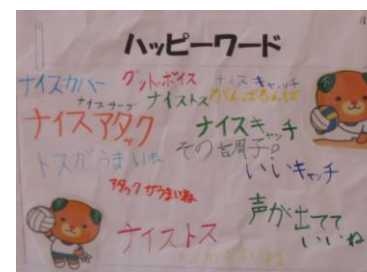
また、「みる・支える・知る」人の重要性を意識させるために MVP を選出した。MVP は、課題解決につながるアドバイスをした子どもや、仲間との雰囲気盛り上げる声掛けをした子どもを選出した。

これらの取組によって、子ども同士の関わりが充実し、運動を多様に楽しむ姿が見られた。

### (2) 仲間とつながる

#### ア 仲間とのよりよい関わりを促すための工夫

仲間とのよりよい関わりを生み出すために、支持的風土を高める言語モデルであるハッピーワードを提示した（資料2）。これは、毎時間、授業の終末に、チームの仲間から言われてうれしかったことや励みになったこと、次に生かしたいと思った掛け声を集めるようにしたものである。仲間とのつながりを感じながら学びの質を向上できるよう努めた。



(資料2) ハッピーワード

また、全員で協力しなければならない課題を設定することで、必要感のある対話を促したいと考えた。そこで、1試合の中でチームの全員がアタックを打つと得点が2倍になるというルールを定めた。単元が進み、つなぐ技能が高まっていく中で、子どもたちは自然と「チームの全員がアタックを決めるには、どうすればよいか。」という課題を持つようになった。どのようにすれば、ラリーをたちきれるかの話し合いが活発に行われ、協働的な学びを促すことができた。

### (3) 自分とつながる

#### ア 学びの成果や課題を実感し、次への目標を見付けるための手立ての工夫

単元を通して行っていた“つなぐ”力を高めるドリルゲームでは、ラリー回数を一つの目安にし、つながった回数を可視化するために棒グラフを作成した（資料3）。チームのラリー回数だけでなく、クラス全体のラリー回数を積み上げ式にしていくことで、クラス全体の力が向上していく様子が分かり、学習意欲を高めることが



(資料3) ラリー回数の  
掲示

できた。また、本時の課題を解決するためにチームで意識した動きや、他チームの動きを見て気付いたよい動きなどを発表させた。よりよい動きをクラス全体で共有することで、自分たちのチームの課題に気づき、その課題を解決しようと練習に取り組ませることができた。さらに、ゲームの中で、アタックを打てた人数とアタックを決めた人数を掲示した（資料4）。

時間目	アタック打てた人数/アタックが決まった人数	
	打てた人数	決まった人数
1時間目	—	—
2時間目	19/34	9/34
3時間目	26/34	12/34
4時間目	30/33	17/33

（資料4）アタック成功率

このように、チームの学びを振り返らせ、自分やクラスの成長を感じさせることで、次の学習も前向きに運動に親しもうとする子どもの姿が見られた。

## 4 研究の成果と課題

### (1) 教材とつながる

#### ア 成果

- ・ 教材を「やさしく」することで、子どもにボールを“つなぐ”ための守備の技能や“たちきる”ための攻撃の技能、プレイ中の状況を適切に判断する力を身に付けさせることができ、「分かる」「できる」楽しさや、喜びを感じさせることができた。
- ・ 「する・みる・支える・知る」の視点を示し、子ども一人一人の役割を明確にしたことで、運動に多様に関わらせることができた。

#### イ 課題

- ・ ノーバウンドワンキャッチは、攻撃への速い展開が期待できるが、技能が十分に身に付いていない子どもにとっては難しい運動になった。子どもの実態に応じたルールの変更の重要性が感じられた。

### (2) 仲間とつながる

#### ア 成果

- ・ 支持的風土を高める言語モデルの整備や、必要感のある対話を促す課題設定をしたことで、仲間とのつながりを感じさせることができ、協働的な学びを充実させることができた。

#### イ 課題

- ・ 子ども自身が主体的に関わって多様なつながりを生み出していたが、審判の判定などについての教師の見取りが十分ではなく、教師の支援の在り方が課題となった。

### (3) 自分とつながる

#### ア 成果

- ・ 記録の伸びを可視化することで、子どもに学びの成果を実感させることができた。また、記録の可視化は、次時の学級全体の課題意識を統一したり、目標を再確認したりするためにも有効であった。

#### イ 課題

- ・ ボール運動の特性から、チームの成長を感じさせることに重点を置いたため、個人の成長や技能の高まりを十分に実感させることができなかった。

## <参考文献>

「『指導と評価の一体化』のための学習評価に関する参考資料 小学校 体育」国立教育政策研究所教育課程研究センター（東洋館出版社）