保健体育科

「分かる」と「できる」をつなぐ体育授業の実践

佐渡市立河原田小学校
田中　佑樹（平成２７年度）

主張

ネット型運動において，得点になりやすそうな場所に打つことが「分かる」ことと，そこを狙って打つことが「できる」ことをつなぐことで，認知・判断と技能が結び付いたプレーの向上を図り，できた喜びや達成感から運動意欲の向上を目指すことができる。

1　主題設定の理由

近年，小学校体育の授業では，運動意欲や技能の個人差が大きくなってきていることが課題として挙げられる。私自身の授業を振り返ると，運動意欲が低い子どもへの働きかけや，意欲はあるものの楽しさを十分に実感できず，ネット型運動において単にボールを返すだけの活動に終始してしまう子どもへの支援が十分ではなかった。特にネット型運動では，空間を移動するボールを操作する技能が求められるため，運動が苦手な子どもにとっては成功体験を得にくく，意欲の低下につながることが考えられる。

そこで本実践では，平面を移動するボールを打ち合う「フロアバレーボール」を教材として取り上げ，その運動を簡易化したゲームを実践した。学習指導要領では，中学年のネット型ゲームの思考力・判断力・表現力等の目標に，「ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに考えたことを友達に伝えること」と明記してある。本実践では，「得点を取るための方法」をゲームの型に応じた作戦として捉え，子どもたちが様々な方法を選択・実践していく。その際，得点につながりやすい場所を子どもが「分かる」ことと，その場所を狙って打つことが「できる」ことを結び付けることで，「できそう」という見通しや自信を育む手立てに着目した。そして，この手立てが子どもの運動技能向上につながり，併せてできる喜びや達成感を得ることから，運動意欲の向上にもつながることを目的とした。

2　目指す子どもの姿

・得点につながりやすそうな場所を見付け，その場所を狙ったプレーをすることができる(認知・判断と技能が結びついたプレーの向上)
・「分かった」や「できた」の喜びから，次はもっと～したいなどの意欲をもったり，チームや個人の課題について振り返ったりする(意欲の向上)

3　具体的な手だて

① 平面でボールが移動するネット型運動の導入

平面でボールが移動する「フロアバレーボール」を教材として取り上げ，簡易化したゲームを実践した。このゲームは，空中のボールをキャッチしたり，バレーボールのように弾き返したりする技能は要さず，平面で転がってくるボールを両手もしくは片手で止めて，転がして打って返球する技能が基本になる。多くの子どもが，ゲームを進行する上で基本になる技能は習得しやすいことから，「もっと得点が取りたい」「どうすればもっと点数が取れるのか。」という思いが高まりやすいと想定し，子どもがゲームの型に応じた作戦を工夫し，得点になりやすい場所が分かりやすい特性があることから，このゲームを実践した。本実践で行ったフロアバレーボールのルールは下記の通りである。

表１　ゲームの主なルール

【フロアバレーボールの主なルール】
・１チーム３人もしくは４人のチーム。
・コート内でプレーする人は２人。
・１セット２分間，ペアを変えて３セット行う。
・一度の攻撃でボールに触れられる回数は２～３回まで。
・コート奥のゴールラインをボールが通過すると得点。

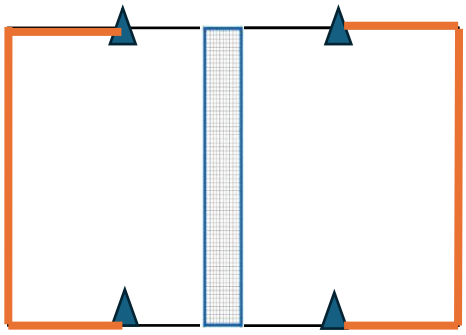

図１　コート図

② 「分かる」と「できる」をつなぐサポート役「教えマン」の役割設定

このゲームは相手コートの奥にあるゴールラインをボールが通過することが攻撃側の狙いであり，どこを狙うかが得点に結びつく鍵となる。１時間目から３時間目の間で，「空いているところを狙う」「相手がいないところに打てば点になりやすい！」など，子どもたち自身が得点を取るための方法に気付くことができた(分かる)。しかし，実際のゲームの流れの中で，相手コート奥にあるゴールライン付近で，得点になりそうな場所(以下：チャンスゾーン)に打つことができない子どもや，チャンスゾーンを見つけることが苦手な子ども，分からないで相手の正面に打ち返してしまう子どもが多かった。そこで，４時間目に相手コート奥でチャンスゾーンを教えてくれるチーム内の役割(以下：教えマン)を設定した。教えマンが，相手のプレーヤーの場所を見てチャンスゾーンの場所に動いて教えて，ボールを打つプレーヤーが教えマンの位置を見ることでチャンスゾーンを狙えるようになったり，教えマンの経験を活かしボールを打つ際にチャンスゾーンを見つけやすくなったりすることを期待した。



図２　ゲーム中の役割

【○で囲まれた子ども】：コート内のプレーヤー２人
【△で囲まれた子ども】：○チームの「教えマン」
【□で囲まれた子ども】：相手プレーヤー２人

４　結果と考察　（令和７年１１月　河原田小学校４年生３１名）

(１)単元名　ねらえ！フロアバレーボール

(２)単元計画　　☆⇒まとめ

表３　　単元計画

<table>
<tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">【第一次】フロアバレーボールで得点を取る方法を考えよう</td><td colspan="4">【第二次】学んだことを生かして，ゲームをしよう</td></tr>
<tr><td rowspan="2">○オリエンテーション
・単元の説明
・準備，片付けの説明
・学習のルール
・ミニゲーム
・得点を取るための子どもの気付き
①ボールを強く打つ
②ネットの近くで打つ
③空いているところを狙って打つ
④その他
☆それぞれの気付きを，２～４時間目の課題に設定し授業を展開した</td><td colspan="7">場所作り・基礎感覚作りの運動・整列・あいさつ・学習内容のかっくにん・学習内容と課題の確認</td></tr>
<tr><td>【課題】
ボールを強く打つにはどうするか</td><td>【課題】
ネットの近くで打つにはどうするか</td><td>【課題】
空いているところを狙って打つにはどうするか</td><td colspan="3">【課題】
チームの課題を見つけ，練習してゲームに取り組もう</td><td>【課題】
学習したことを生かして，トーナメントゲームをしよう</td></tr>
<tr><td>○ドリルゲーム
○全体共有
○メインゲーム
○課題の解決方法を全体で共有
☆ボールの横で打つ
☆肩位まで腕を振り上げる</td><td>○ドリルゲーム
○全体共有
○メインゲーム
○課題の解決方法を全体で共有
☆ネットの近くにパスを出す</td><td>○ドリルゲーム
○全体共有
○メインゲーム
○課題の解決方法を全体で共有
☆空いているところを探す
☆教えマンの場所を見る</td><td>○タスクゲーム
○作戦タイム
○練習タイム
○メインゲーム</td><td>○タスクゲーム
○作戦タイム
○練習タイム
○メインゲーム</td><td>○タスクゲーム
○作戦練習タイム
○練習タイム
○メインゲーム</td><td>○ゲーム１
○ゲーム２
○ゲーム３</td></tr>
<tr><td colspan="3">○平面的ネット型運動の導入
⇒簡易的なルールの運動を取り入れることで，「もっと得点が取りたい」「どうすれば得点が取れるか」を考えられるようにする。</td><td colspan="4">○「分かる」と「できる」をつなぐサポート役の設定
⇒「空いているところを狙う」は「分かる」が，「そこに向かって打つこと」が「できる」は，つながらないため，その課題を解決するために，どこに自チームの課題があるかをタスクゲームで見つけ，作戦練習タイムで解決を図り，メインゲームでうまく活用できるようにする。
⇒チームで協力し，うまくいった時の喜びや達成感を味わい，次への意欲につながるようにする。</td><td></td></tr>
</table>

（3）実践の成果

教えマンを設定した4時間目以前と以降での「空いているところに打つことができた回数」を試合動画から分析した。なお,「チャンスゾーンを狙う(狙った)」は子どもの中の感覚であり，実践者からの判断が難しかったので，①打つ前に顔を上げた②打つ方向に体や足を向けた③教えマンの方を見た，この3要素をもとに実践者が判断した。別資料に，回数の変化とその割合をまとめた表やグラフ，今回の実践の考察の根拠となる子どもの振り返りを掲載した。

表4　ゲームの様相

ゲームの様相	抽出児 A	抽出児 B
【第一次】 ・課題確認後，各チームで解決を図った。解決方法を学級全体で共有し，メインゲームで生かした。 ・子どもたちが，運動を通して見つけた方法を全体で共有した。 ・「ネットの近くで打つ」の課題だけは,「ボールに触れる回数を増やせばできそう」「そしたら，前にパス出せる！」と子どもから声が挙がったため，ルールが改正された。	・ボールを打ち返す時は，どこに打てばよいのか分からず，迷ってしまったり，時間がかかってしまったりしていた。 ・ボールを打つ時に，うでを振り上げずに打っていた。 ・仲間が打ち方の手本を見せることで，肩の位置まで腕を振り上げると良いことに気付き，打ち方が変わった様子が見られた。 もう少しうでをふりあげた方が良いと思った。グーの少し上でアタックすると，よく打てると思った。ゆずりあって，相手に点数を足られてしまったから，自分から打てるようにするする。【2時間目】 教えマンをするのが難しかった。はじっこをねらったら上手にできた。相手を見ると点数がとれた。【4時間目】	・ボールを相手に打ち返す時は，相手の場所や，空いている場所を見ずに，相手の正面に返すことが多かった。 ・教えマンの役割が設定されると，打つ動作をする前に，仲間の位置を確認する姿が見られるようになった。 コントロールに気を付けて打てたと思った。教えマンに教えてもらってボールを打てたと思います。次は強いボールでもっとコントロールして打ちたい。ディフェンスも上手にしたい！【4時間目】
【第二次】 ・タスクゲーム後，自チームの課題に応じた練習をチームで選択した。 ・その後，練習をしたことを生かしてメインゲームを行った。 ・抽出児Aが,「教えマンが難しかった」と振り返りに書いていたため，どこに動くのが良いかを子どもと関わりながら考えさせた。 ・A児のグループが，教えマンの動く場所を「相手に邪魔をされずにボールが通る場所」という気付きをしたことで，価値づけて学級全体に広めた	・チームでの話し合いを通して，相手コートの真ん中には狙わないようにして，相手がいない場所を作るために，相手を片方のサイドに寄せるなどの作戦を考えていた。 ・試合の中では，打つ動作の前に，空いている場所を探すために，相手コートに目を向けることができるようになった。 ・自分が教えマンになった時も，手を挙げて「ここだよー！」とアピールしていた。 C1:どこに動けばいい？ C2:相手がいない場所だよ。 C3:相手がいない場所は，味方からまっすぐボールが飛んでくる場所だよ。。 C1:そうか。相手にじゃまをされずに，ボールが自分のところに来る場所だね。 相手がコートの半分にしかいなくて，そこを教えマンがここに打つと，正確に打てるよと教えてくれたから，今日はチームワークが良かったと思う。【5時間目】 チームの課題の「強くボールを打つ」を達成することができた。もう少し，ネットの近くで打てるように，頑張りたい。みんなで考えた，相手をはじっこによせてから強く打つの作戦ができた。次は，アウトゾーンに入らない工夫を考えて，もっと点数がとれるようになりたい。【6時間目】 強く打つには，体を向けてしっかり狙うと強く正確に打てることが分かった。教えマンが教えてくれることを信じて打って，得点が取れたから良かった。トーナメントも勝ちたいです。【7時間目】	・ゲームの中で，相手の正面に返してしまう場面もあるが，空いている場所を探すために，顔を上げて教えマンの位置を見ることが多くなった。 A児：動いてるけど，こっち見てる？ B児：あんまり分かんない。 C児：「こっちこっち」って大きい声で呼ぼう。 A児：そしたら，相手にばれない？ B児：ばれたら，反対側を狙おうよ。 ・教えマンの役割になった時,「ここだよ！」をアピールする回数が増えた。 ・得点が取れた時や，空いている場所にめがけて打てた時は,「やったー！」と言って喜んでいた。 今日はネットの近くで打つことを頑張りました。友達が前に転がしたボールを打つことができました。教えマンの人とのコミュニケーションがすごく大事だと思いました。教えマンがよく動いてくれたので，そこを狙うことができました。【5回目】 最後の学習ではトーナメント戦をしました。ボールを強く打つことに集中しすぎて，アウトになったボールがいくつもあったけど，1位がとれて良かったです。最初の時っとは全然ちがうプレーができて成長したなと，自分自身もそう思ったし，チームで協力できたので良かったと思いました。【8回目】

成果①

空いているところを狙ったプレーの増加

フロアバレーボールを基にした簡易的なネット型運動の実践により，抽出児２名には，チャンスゾーンを見付け，その場所を狙ったプレーの増加が見られた。これは，教えマンがプレーヤーの気付きを支える役割を果たし，チャンスゾーンについての認知・判断と実際のプレーとを結び付けたためであると考えられる。学級全体でも，教えマン導入後はチャンスゾーンを狙ったプレーが増加した。これは，教えマンがプレーヤーの気付きを支える役割を果たしたためと考えることができる。プレーヤーはゲーム中、多くの情報を同時に処理しなければならない。そこで，教えマンによる支援は，単に打つ場所を指示するものではなく，チャンスゾーンを見付けるための視点をプレーヤーへ提供する役割を果たしていたと考えられる(表４の抽出児 A の５回目の太字の振り返りから)。この支援によって，子どもたちはチャンスゾーンを理解するだけでなく，実際のプレーの中でそこを狙うことができるようになった。つまり，「分かる」が「できる」につながったと考えられる。本実践における「できる」とは，単にボールを打つ技能ではなく，チャンスゾーンを見付け，実際のプレーの中でそこを狙うことができる状態であると捉えた。

成果②

運動意欲の向上

教えマンによる支援によって，チャンスゾーンを狙ったプレーが増加し，得点や成功体験につながった。それらの成功体験が「できた」という達成感や喜びを生み，次はもっと～したいと意欲をもったり，チームや個人の課題に目を向けて振り返ったりする意欲向上につながったと考えられる。

（4） 今後の課題

今回の実践では，平面でボールが動くゲームを行ったが，多くのネット型運動は，ネットの上を超す空間的ボール操作を要するものが多い。今回の平面でのネット型運動の気付きや学びを，空間的ネット型運動につなげていくことを考えていく必要がある。

また，本実践では教えマンによる支援場面を中心に分析した。そのため，教えマンの支援がない状況でも，児童が自らチャンスゾーンを見付け，判断できるようになったかについては十分に検証できていない。今後は，支援を段階的に減らしながら学習内容の定着についても検証していきたい。

5　参考文献

- 村井利家『楽しい体育の授業』明治図書，2023
- 文部科学省『小学校学習指導要領　体育編』2017
- 土田了輔　『だれもがプレーの楽しさを味わうことのできるボール運動・球技の授業づくり』
  教育出版 2010 年