

附属学校の体育授業研究

1, 附属名古屋小学校

2, テーマ『再構築した自分の考え』を生かす体育学習

単元名 タイミングのよい巧みな動きを高めながらなわとび運動を楽しもう

3, 実践内容

1) 単元の学習過程

時間	1	2	3	4	5
学習 内容		回す動き	跳ぶ動き	姿勢	自分の課題
指導 計画 画	オリエンテーションと「もとの運動」	1 学習のねらいをつかむ。 2 「もとの運動」を行い、簡単な技能を身に付け、ポイントを理解する。 (1) 「もとの運動」(みんなでゴール！二重跳び)を行う。 ① 手たたき跳躍（1跳躍で2拍手するリズムを繰り返す） ② 床たたき（短なわを片手に持って、床をたたくようにしてなわを回す） ③ 回旋走行（1回旋1歩走や2歩走のリズムで走る） ④ 連続二重跳び（個々に技能に応じて） (2) 友達の考えを見たり、聞いたりする。 (3) 友達の考えを試すために運動する。 (4) 「自分の考え」を確認したり、修正したりするために運動する。 3 主運動（二重跳びバトル）をして楽しむ。 (1) グループ対抗バトルを行う。(グループ対抗バトル→コミュニケーションタイム→グループ対抗バトル) ジャンプボードを活用したり、コミュニケーションタイムを設けたりして、動きの高まりにつなげていく。 <グループ対抗バトルのルール> - グループで一人ずつ、15秒間の連続二重跳びに挑戦する。15秒たったら次の子に替わっていき、グループの全員が挑戦する。15秒×6人分、つまり90秒で、全員で何回二重跳びを成功させることができたかを競う。 - ジャンプボードは、2グループずつ順番に使わせ、そのグループのだれでも使ってよいことにする。 (2) 男女対抗バトルを行う。 - グループ対抗バトルのルールを使って、男女対抗バトルを行う。 - ジャンプボードは使ってもよいことにする。 4 本時の学習を振り返る。 「再構築した自分の考え」を生かす子どもの姿 「再構築した自分の考え」を実践し、動きを高めていこうと身体表現や言語表現することができる。 5 整理運動を行う。			

2) テーマに際した実践の工夫・特徴

単元を通して行う「もとの運動」で、一人一人がもった「再構築した自分の考え」を、二重跳びバトルの場で実践することができるようにさせる。また、二重跳びバトルでは、運動の特性を味わわせたり、「再構築した自分の考え」を意識させたりするために、方法やルールを工夫していく。

そして、教師や友達に動きを評価してもらうために、運動と運動との間にコミュニケーションタイムを設定し、自分の動きを振り返らせる。ここでの教師や友達からの評価によって、より「再構築した自分の考え」を意識させ、動きの高まりにつなげていく。

4, 成果と課題

- ・「再構築した自分の考え」を生かす授業として、子どもたちが考えながら運動に取り組んでいる様子があった。
- ・技能が高まっていることが子どもたちに実感できるように、授業ごとに積み重ねられていく指標があった方がよかった。
- ・動きの中で意識化されない部分を子どもたちに考えさせていくことは、大切である。授業の流れが「動きの意識化」に迫ることができていた。
- ・体づくり運動が、何をどのように身に付けさせていく領域なのかをしっかりと考えを持つ必要がある。
- ・運動種目によっては、チームの課題や戦術に関わる活動が重要になってくるので、「もとの運動」の内容や、「もとの運動」「主運動」とのバランス、学習内容などについてより考えを深めていかなくてはならない。

- 1, 校名 附属岡崎小学校
- 2, テーマ 「めざす動きをはっきりもち、仲間とともに動きを上げ高めていく授業」
- 3, 実施内容 第4学年「相手のスペース つくってねえ プレレフォーボール」 21 時間

1) 単元の学習課程

かわりあい は原則的に13分程度、ひとり調べはチーム単位での練習も含む

	学 習 課 程	教師支援とその意図
実践前	【ほりおこし】PK合戦・ 玉入れゲーム・風船ラリー	・あいているところをねらっていくという意識、ラリーは楽しいという意識をほりおこした。
3時間	【出会わせ】試しのゲーム	
1時間 (13分)	【問いを生むかわり合い】 「どこにどんな攻撃をすると勝てるかな」 問い（問題意識）：あいているところをアタックして攻撃して勝りたい	・守りについての気づきは「攻撃されて困ること」にまとめ、守りと攻めは表裏一体であることがわかるよう関連していることを矢印で線をつなげた。
3時間	【ひとり調べ】 アタックでの攻撃、 アタックに行く前の守り	・毎時間ビデオを撮影。チームでの作戦タイムの際に視聴させる。コートを上俯瞰的にみられるようにギャラリーから別のチームの試合を見る。
1時間 (20分)	【追究を見直すかわり合い①】 「アタックで攻撃するためにはどうしたらよいのかな」	・後ろに攻撃されて困っているチームを取り上げ、理由を明らかにした。アタックの打ち方、アタック前の味方の動き、ねらう場所についての分類し、どうなると後ろに攻撃されるのかについて板書した。
3時間	【ひとり調べ】 アタック前のパスやトスの練習、 パス後に移動して攻撃に参加する	・守りの型とその後のアタックまでの味方の動きを考えているチームが出てきた。
1時間 (13分)	【追究を見直すかわり合い②】 「うまくいかないのはどうしたらいいのかな」	・作戦ではアタックの攻撃場所や、打ち方について考えられるが、試合では成功していないので、かわり合いを仕組んだ。「なぜ、このコースにアタックするといいの」「アタックされたとき、自分たちのチームの動きはどうなるの」と切り返し、「攻撃後のチームの動きはどうなるか」という視点で考えさせる出をした。相手チームの動きや守りの形に対応して、攻め方を変えていくという新たな視点を考えるようにした。
2時間	【ひとり調べ】 攻撃を成功させるための考え 声の連絡、トスの高さ・味方の動き セッターの動き・攻撃に有利な守り	・まだうまく攻撃できていない理由は、トスを後方から出しているため、アタッカーが無理な体勢であり、ねらいどころをねらえていないという事実。そこに気づき、自分たちの動きを見直すために、かわり合いの途中でレモンチームがうまくいっているビデオと失敗しているビデオを見比べた。
1時間 (20分)	【追究を見直すかわり合い③】 「チームで一番困っていることについて考えよう」	・アタックも決まるがラリーが続くようになり、スペースをねらうだけでは得点がとれない。相手の陣形をくずし、スペースをつくって攻撃するよさに気づかせるために、「前後左右」「相手の逆をねらう」という考えをもつ子を指名。その後、「そうすると相手はどんな位置に動くのかを問い返す。そうして、前の時間の試合を視聴し、相手の予測を外すことやアタックの位置を変化させることが、相手の体勢を崩し攻撃することにつながる」という考えを引き出した。
1時間 (20分)	【ひとり調べ】 横からのトスやパスはアタックが決まりやすい 【核心に迫るかわり合い】 「攻撃しても戻ってきてアタックが決まらないよ」	
2時間	【ひとり調べ】	
2時間	【大会】	

- ・1チーム4人（10グループ 男女混合） ・ラバーボール（円周55から60cm 直径20cm）
- ・7点の1セットマッチ（ラリーポイント制でデュースあり）
- ・ジャンケンでサービス権を決め、プレレエリア（1m×2m）からサービスを始める
- ・サービス権があるチームは、必ず全員が1回ずつボールにふれて4回目で相手コートに返す。
次からは4回以内の返球ならよい。サービスは1回交代で違う人がサービスを行っていく
- ・ジャンプしてのアタックと、ブロック、オーバーネット、ホールディングは反則。コートに
ツーバウンドしたときや反則の場合は、相手の得点となり、サービス権は交代する

2) テーマに際した実践の工夫・特徴

- ・単元を進めるなかで、安易に現状に満足したり、これまでの経験や運動技能だけでは思い通りに追究が進まないときがある。仲間の動きや考えが気になりだす姿をとらえ、教師はかかわり合いを設定する。子どもは、仲間の動きや考えにふれ、自分との相違点や共通点を意識し、次第にめざす動きをはっきりと持つようになる。本単元のかかわり合いでの支援（学習課程ではアンダーライン）

指名順、板書の構成を吟味、かかわり合いでの焦点をしぼる、かかわり合いの途中で動きを試す動きを見て比較する（作戦ボード、映像のスローモーション）

4. 成果と課題

- ・かかわり合いの内容が焦点化されるとよい。子どもたちの動きを見つめる視点が絞られる。逆にかかわり合いの内容を吟味されないと、這いまわる。
- ・板書の構成は短い言葉がよい。
- ・かかわり合いの途中で、実際に映像を比較したり、試技することは、めざす動きをはっきり持つことにつながった。

1. 校名 愛知教育大学附属岡崎中学校

2. テーマ「運動を生活につなげる」（平成 23 年度発表の研究テーマ）

3. 実施内容

2 年生「ペアワークで勝利をつかめ！ボードテニス」（ネット型球技）

本学級の子どもは、前単元バンブーダンスにおいて、リズムに合わせてステップを踏み楽しさを味わった。その中で、フィリピンの方からバンブーダンスの基本のステップを学び、ダンスの専門家から踊る姿勢やリズムの強弱を学び、技に生かすことができた。このように仲間と学びを深め合うためには、新しい視点で運動を見なおす必要がある。そこで、本単元では、ペアで動きを合わせるという視点で、相手との駆け引きの楽しさを味わわせたい。

ボードテニスは、タスポニーというニュースポーツをもとに、利き手にボードをはめて、ラケット操作を意識してスポンジボールを打ち合う自作の球技である。その魅力は、手にボードをはめることでボールが操作しやすく、相手と意図したラリーの中に駆け引きを楽しむことができる点にある。

本単元では、大きいボールと手にはめるボードを使用することで、ストローク技能を獲得しやすくする。また、ゲームを中心に単元を進めることで、勝ち負けに一喜一憂する姿を表出させ、「勝ちたい」という情意面を擲り、学習意欲を駆り立てる。そして、勝つために前後左右に配球しながら、相手を崩す攻撃パターンを追究する中で、ボレーやスマッシュの有効性に気づいていく。ペアで打つコースを確認したり、サインをつくったりして意図した配球やプレイで、相手との駆け引きの楽しさを味わう。

自作の球技であるため、ネット型のスポーツを参考にしながら、応用して作戦を試していく。ネット型球技に共通した戦術に触れることができ、その特性を味わうこともできる。

本単元をとおして、運動のよさを経験し、生活につなげる資質を培うことを期待する。

1) 単元の学習過程

	第 1 時	第 2 時	第 3～6 時	第 7～10 時	第 11・12 時
学習過程	○オリエンテーション ○グループ編成 ○試しのラリー	○連続ラリー回数へ挑戦	○試しのゲーム ○ルールの確認 ○総当たりリーグ ○ストローク練習	○総当たりリーグ ○ボレー・スマッシュの技能獲得 ○ポジション役割分担	○トーナメント戦

2) テーマに際した実践の工夫・特徴

単元の導入では、スポンジボールとネットを使い自由に活動する時間を設定する。ネットをはさんでボールを打ち合う中から「ラリーが何回続いた」という喜びや「勝った」などと自然に出てくる感情を表出

させる。さらに、ラリーを続けることに取り組むことで、「ミスせず、ラリーを続けたい」「勝ちたい」という意欲を高める。

そして、手にボードをつける規制をすることで、ストロークやフットワークに視点を向ける。「勝つために、狙ったところに打つコントロールを身につける必要がある」という追究を始める。狙ったところに打つためには、構え方や、ボールに合わせて素早く移動することの重要性に気づくであろう。さらに、勝つためには相手が打ちにくいボールを前後や左右に打ち分ける必要があることから、ショートボールやロビングの技能を習得しようと動き出す。

力の加減により前後に相手を揺さぶる技能を使い始めると、直接ボールを扱うボレーやスマッシュの技能が必要となる。ストローク・ボレー・スマッシュを身につけた子どもは、前後や左右にコースを狙い、意図的にボレーやスマッシュで攻撃するパターンを考え始める。そして、ペアの特徴に合ったポジションを考え、二人で得点することの喜びを感じていく。サーブやレシーブからの攻撃パターンをつくり、ゲームで試すことにより、攻撃のパターンを完成させる。テニスやバドミントンなどのポジションや戦術を参考にして、ネット型球技に共通する戦術を考案していく力を育てることができる。

ペアで動きをかかわらせる楽しさを味わった子どもが、生活の中でも人とかかわり、学んだことをつなげていく姿を期待する。

4. 成果と課題

- ・ スポンジボールとボードを使ったことで、ラケットを使った種目のネット型球技としては、比較的基本技能が習得しやすく戦術（2人のポジション・配球）に目を向けやすく、戦術学習に短時間でスムーズに移行することができた。

- ・ 同じペアで学習を進め、常に同じ2ペアで練習をしたことで、一人一人の足りないところやよさを認め合いながら、学習を進めることができた。

- ・ 作戦ボードを使用し、ポジションや配球についてペアやチームで話し合い、戦術を学習することができたが、総当たりリーグ戦を行ったため、対戦相手が毎試合かわる現状であった。相手の弱点を探ったりして、相手との駆け引きを楽しむためには、何ペアかで固定をしてゲームを行うことで、駆け引きの楽しさを味わうことができると考える。また、もう少し、技能にこだわって学習を進めるために、ドリル的な要素を授業の前半に位置づけることで、さらに戦術的にも高度なレベルでの話し合いができたと思う。

1、校名 附属名古屋中学校

2、テーマ「学び合いを通して運動に親しむ子どもが育つ保健体育科の授業」

3、実施内容

1) テーマ設定の理由

平成 20 年 1 月の中央教育審議会の答申を受けた中学校保健体育科の改善の基本方針に従って、新しい学習指導要領の保健体育科では、「健やかな体の基礎となる身体能力と知識を定着させ、身に付けた段階に応じ運動を豊かに実践していくための資質や能力を育てる」¹⁾ ことが重視されている。また、教科の目標及び内容には、「運動の楽しさや喜びを味わえるよう基礎的な運動の技能や知識を確実に身に付ける」¹⁾ と示されている。

前研究において、自分の動きを的確に分析したり、課題の解決に向けて適切な活動の仕方を決定したりする能力を育むために、運動をすることを通して、学んだ知識を活用し思考を働かせて運動に取り組むことに着目した。そして、学んだ知識を活用し、思考を働かせて運動に取り組むことで、技能が向上しつつ運動の特性に触れる楽しさを実感できるようにすることが重要であると考え、実践に取り組んできた。その結果、学んだ知識を活用し、自己を分析する力を育み、自己に合った課題を設定して取り組むことができた。しかし、活動をすること自体の楽しさを味わうことはできたものの、基礎的な運動の技能を十分に身に付けることができなかったことが課題として残った。そこで、意図した戦術の実現や目標とする技能レベルに到達させるために、基礎的な運動の技能を十分に身に付けさせる新たな手だてに取り組むことが重要であると考えた。

本研究では、「運動の楽しさや喜びを味わえるよう基礎的な運動の技能や知識を確実に身に付ける」ために、前研究で取り組んだ、運動を通して学んだ知識を活用し、思考を働かせて運動に取り組むことを継続しつつ、運動の特性に触れる楽しさや喜びを味わうことができるように迫ることが大切であると考えた。そのために、個人での取組だけでなく、ペアやグループで学び合う活動が必要であると考えた。つまり、学び合う活動とは、基礎的な運動の技能を身に付けさせるために、言葉によって動きの状態を伝え合ったり話し合ったりして、動きの感覚をつかませることである。

以上のような学習に取り組み、繰り返すことによって技能が向上し、運動の特性に触れる楽しさや喜びを味わうこと、つまり、運動に親しむことができるようになり、それが、生涯にわたって運動に親しんでいくことにつながると考える。

そこで、「学び合いを通して運動に親しむ子どもが育つ保健体育科の授業」という研究主題を設定し、研究を進めることとした。

2) 単元 バスケットボール

3) 単元の学習過程と評価

(次頁)

	時	学習内容	評	関心・意欲・態度	思考・判断	技能	知識・理解
運動に出会う	1	1 ウォーミングアップドリルを知る。 ○ セットシュート ○ ターンシュート ○ パス&シュート ○ ドリブル&ピボット 2 試しのゲームを行う。	A	「コツ」を基に「学び合い」をしながら、意欲的に基礎的な運動の技能を身に付けようとしている。			
			B	意欲的に基礎的な運動の技能を身に付けようとしている。			
			方法	取組の様子の観察(単元を通して)			
	2・3	1 ウォーミングアップドリルを行う。 2 「タスクゲームⅠ」を行う。 ○ ゾーンディフェンス4オン4 3 タスクゲームⅠで学んだことをまとめる。(3時のみ)	A	タスクゲームで「戦術」の「学び合い」をしながら、全力でゲームに取り組もうとする。		効果的なゾーンディフェンスをできる。また、ポストプレイを使って、シュートにつながる攻撃をすることができる。	ゾーンディフェンスのポジションやポストプレイの動きを理解することができる。
			B	タスクゲームのルールを守り、協力してゲームに取り組もうとする。		ゾーンディフェンスやポストプレイを行うことができる。	ゾーンディフェンスのポジションやポストプレイの動きをおおむね理解することができる。
	4・5	1 ウォーミングアップドリルを行う。 2 「タスクゲームⅡ」を行う。 ○ ポストプレイ4対4 3 タスクゲームⅡで学んだことをまとめる。(5時のみ)	方法	取組の様子の観察		取組の様子の観察	学習カードの記述の点検
運動に親しむ	6	1 ウォーミングアップドリルを行う。 2 「ゲーム分析カード」の記録の仕方を学習する。 3 練習ゲームを行う。 4 チーム課題を話し合い、決定する。 5 チーム課題を受けた個人の課題を決める。	A	「戦術」の「学び合い」をしながら、仲間と協力し、ゲームに取り組もうとしている。	ゲーム分析の結果から、自分のチームに合った課題を考えることができ、さらにそのチーム課題を受けた個人の課題をもつことができる。また、課題に適した練習を考え、行うことができる。		
			B	仲間と協力し、ゲームに取り組もうとしている。	ゲーム分析の結果から、自分のチームに合った課題を受けて、個人の課題を選ぶことができる。また、課題に適した練習を選び、行うことができる。		
	7・8・9	1 チーム課題・個人の課題の確認をする。 2 ウォーミングアップドリルを行う。 3 チーム練習を行う。 4 4対4の対戦ゲームを行う。 5 チーム分析カードを基にチームで話し合う。 6 4対4の対戦ゲームを行う。 7 振り返りをし、次時の取組について考える。	方法	取組の様子の観察と学習カードの記述内容の点検	取組の様子の観察と学習カードの記述内容の点検		
振り返る	10	1 トーナメント戦を行う。 2 単元全体の振り返りを行う。	A				身に付けた基礎的な運動の技能と学んだ戦術について理解し、関連させて説明できる。
			B				身に付けた基礎的な運動の技能と学んだ戦術について、おおむね理解し書かれている。
			方法				取組の様子と学習カードの記述の点検

2) テーマに際した実践の工夫・特徴

具体的な手だて

ア 基礎的な運動の技能を身に付け、運動経験を伴った知識を学ぶ学習過程の工夫

「運動に出会う」では、基礎的な運動の技能を身に付けるために、毎時間ウォーミングアップドリルを行う。ここでは、基礎的な運動の技能を身に付けやすくするための「コツ」を教師が示し、子どもたちが「コツ」の「学び合い」を、単元を通して繰り返し行うことによって基礎的な運動の技能が身に付きやすくなると考える。次に、戦術を学ぶためにタスクゲームを行う。タスクゲームⅠとしてゾーンディフェンスを学ぶために「ゾーンディフェンス4オン4」を行い、タスクゲームⅡとしてポストプレイを学ぶために「ポストプレイ4対4」を行う。ここでは、「スキルアップカ

ード」を示して支援したり、子どもたちに戦術についての「学び合い」を行わせたりする。ウォーミングアップドリルで身に付けた基礎的な運動の技能をタスクゲームで生かせるように学習過程を工夫することで、学習内容も精選され、運動経験を伴った知識として身に付けることができると考える。

「運動に出会う」の最後に、4対4の対戦ゲームを行い、「チーム分析カード」の記録の仕方を学習する。次に「チーム分析カード」や「スキルアップカード」を基に「学び合い」を行い、チーム課題を設定し、チーム課題を受けた個人の課題を設定させる。

イ 身に付けた技能や学んだ知識を活用するための支援の工夫

「自己を分析する力」を育むために、ゲームを観察する観点を示して支援する。タスクゲームで学んだ知識を基に、ゲームを観察させることで「チーム分析カード」に正確に記録できるようになる。「チーム分析カード」の記録から、ゲーム間やゲーム後に「戦術」についてゲーム内容を分析させた結果を基に「学び合い」をさせる。このような活動を通して、「戦術」についての知識の理解が深まり、自分のチームをさらに分析することができ、根拠をもってチーム課題を設定できると考える。このチーム課題を基に個人の課題を「スキルアップカード」を参考に設定させる。このように支援していくことで「自己を分析する力」がはぐくまれると考える。「活動を決定する力」を育むためにチーム練習を設定する際には「スキルアップカード」を提示して支援する。チームの課題や個人の課題を受けてチーム練習を設定する際には「スキルアップカード」を参考にウォーミングアップドリルやタスクゲームで行った練習から選ばせる。こうすることで、課題解決に向けての活動の仕方を考えたり、工夫したりすることができ「活動を決定する力」がはぐくまれると考える。

「運動に親しむ」での1時間の学習の流れの中に、以下のように支援していくことで、タスクゲームを通して学んだ戦術を活用して、ゲームを正確に観察してゲームを分析できるようになったり、自分の技能を分析して個人の課題をもつことができるようになったりする。また、その課題解決を目指すことで、技能を向上させることにつながると考える。

4. 成果と課題

ア 成果

- 「運動に出会う」において、身に付けさせたい基礎的な運動の技能を「ドリブル、パス、シュート」に精選したことで基礎的な運動の技能を身に付けた上で「ポストプレイ」「ゾーンディフェンス」の知識や技能が身に付けさせることができた。
- 「運動に親しむ」において、戦術を「学び合い」をするとともに、スキルアップカードを活用し、「自己を分析する力」や「活動を決定する力」が育むことができた。

イ 課題

- 「運動に出会う」におけるウォーミングアップドリルでは、最初に「コツ」を基に「学び合い」をする姿があまり見られなかった。原因として示した「コツ」が子どもたちに有効なものであったのかどうかということと、運動をしながら「コツ」の「学び合い」をすることは難しいということが考えられた。「コツ」を基に「学び合い」をする場面を設定したことによって、「コツ」を基に「学び合い」をする姿が見られたが、運動量が減ってしまうといった課題が残った。よりよい「コツ」の精選とともに「コツ」を基に「学び合い」をする場の設定にも工夫が必要であると感じた。