

### ③ 八頭郡の取組

#### 1 令和2年度の研究について

本年度八頭郡体育研究部は、八頭郡小教研の東部小研統合に伴い最終年度であった。新学習指導要領完全実施にあたり研究の視点のもとに研究を進めていきたいと考えていたが、コロナウイルス対応により事業の中止延期があり、個人研究が中心となっていった。しかし、そのような中においても、各ブロック単位で積極的な研究を推進し、令和3年度の研究領域である低・中学年のゲーム領域の実践を積み重ねることができた。今後、東部小教研に移行後も八頭郡として県小体研研究大会の授業実践に向けて事前研究を重ね、令和3年度の東部小教研に向かっていきたい。

〔研究の視点〕

##### (1) 「主体的・対話的で深い学びの在り方」の研究

自他の運動や健康についての課題を発見し、解決に向けて思考錯誤を重ねながら、思考を深め、よりよく解決する姿（単元構成の工夫、学びの視点の明確化）

##### (2) 「運動との多様な関わり」の研究

「する・みる・支える・知る」との学習との関連性（学習の系統性、見方・考え方の具現化）

##### (3) 「仲間とともに学び合う学習」の研究

関わり合い、教え合い、ICTの活用、言語活動の充実

##### (4) 「新学習指導要領の目標における評価の在り方」の研究

「知識・技能」「思考・判断・表現」「主体的に学習に取り組む態度」

#### 2 研究の実際

4月 郡小教研総会 第1回指定研修 今年度の主な分担確認⇒中止  
6月 3日 郡小教研第2回指定研修 体育授業研究会⇒中止  
7月31日 夏季研修会（特別活動）（八東小） 青谷小 浅井寛恵教頭来賓  
10月23日 中国特活研究大会 実践発表  
10月 中・四国小学校体育研究大会⇒中止  
全国学校体育研究連合会研究大会  
令和3年1月 実技研修⇒中止

#### 3 事業担当

鳥取県研究誌「あゆみ」実践担当（智頭・船岡ブロック）

船岡小学校 第4学年「ネット型ゲーム（キャッチバレーボール）」植島 直生 教諭  
県ホームページ実践提供（若桜・八東ブロック）

若桜学園小学校 第4学年「ゲーム（キックベースボール）」山根 聡 教諭

※中国特活発表校（郡家東） 実践発表 小坂 二郎 教諭（八東小）

令和3年度鳥取県小学校体育研究大会実践発表（ゲーム低・中）

低学年ゲーム 郡家西小学校 古田 はるか 教諭

夏季研修 八東小学校 特別活動6年学級活動（3）実践プレ発表 小坂 二郎 教諭  
指導助言 青谷小学校 浅井 寛恵 教頭

実践事例①【「わたしたちの体育」を活用した実践】

第4学年「ネット型ゲーム（キャッチバレーボール）」の実践を通して

八頭町立船岡小学校 植島 直生

1 はじめに

中学年のゲームは、規則を工夫したり作戦を選んだり、集団対集団で友達と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びに触れることができる運動である。その中でもネット型ゲームは、ネットで区切られたコートの中で、ボール操作とボールを持たないときの動きによって攻防を組み立てたり、相手コートに向かって片手や両手でボールを返球したりして、一定の得点に早く到達することを競い合うことを課題としたゲームである。

今回の実践では、「わたしたちの体育」を活用して用具やルール、作戦を工夫したゲームを行うことを通して、子供同士で関わり合いながらゲームを進めていくことをめざした。

2 実践について

(1) 単元目標

【知識及び技能】

キャッチバレーボールの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、ラリーの続く易しいゲームをすることができるようにする。

【思考力、判断力、表現力等】

規則を工夫したり、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ができるようにする。

【主体的に学習に取り組む態度】

キャッチバレーボールに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

(2) 学びへの働きかけ（指導の意図）

- ・単元のはじめのオリエンテーションでは、活動の見通しを持たせるとともに、単元後半にアタックゲームをすることを伝えることで、ボール操作やボールを持たないときの動きの向上につながる活動に、意欲的に取り組めるようにする。
- ・授業のはじめには、準備運動としてパスゲームや投げ上げキャッチを位置づけ、基本的なボール操作になれることで、主運動である活動1・活動2につなげられるようにする。
- ・活動1では、易しいゲームを行うなかでゲームの行い方を知り、パスやキャッチなどの基本的なボール操作を身につけることをねらって、ラリーゲームを設定する。
- ・活動2では、身に付けた動きをもとにして、相手コートにボールを落とすことをねらったアタックゲームを設定する。
- ・「キャッチバレーボールのツボ」として、ラリーが続いたり、アタックが成功したりしたこつをホワイトボードに書き込み、貯めていくことで、児童同士で関わり合いながら高め合っていけるようにする。

(3) 単元の流れ及び評価の計画

		1	2	3	4	5	6	7
主なねらい		学習の進め方を理解しよう。	ボールがつながる工夫を考えて、簡単なゲームをしよう。			ルールを工夫したり、作戦を選んだりして、ゲームをしよう。		
核となる学習活動		<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習の進め方</li> <li>・ルールの確認</li> <li>・ゲーム</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パスゲーム</li> <li>・投げ上げキャッチ</li> <li>・ラリーゲーム</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦の選択</li> <li>・アタックゲーム</li> <li>・ルールの工夫</li> </ul>		
学習活動		<p>○オリエンテーション</p> <p>① 学習の目標と進め方を知る。</p> <p>② 用具等の使い方について知る。</p> <p>③ きまり、学習の場、安全面について知る。</p> <p>④ パスゲーム・投げ上げキャッチ</p> <p>⑤ 学習のまとめの仕方を知る。</p>	<p>活動1 ラリーゲームをする</p> <p>① めあてを確認する。</p> <p>② パスゲーム 投げ上げキャッチ</p> <p>③ ラリーゲーム</p> <p>④ うまくいったことや課題について、チームや全体で伝え合う。</p> <p>⑤ 共有したポイントを意識して、もう一度ラリーゲームを行う。</p> <p>⑥ 本時のまとめをする。</p>			<p>活動2 アタックゲームをする。</p> <p>① めあてを確認する。</p> <p>② チーム練習 (パスやサーブなど、こつや作戦を意識して)</p> <p>③ 作戦を選んでアタックゲームを行う。</p> <p>④ うまくいったことや課題について、チームで話し合い、簡単な作戦を立て直す。</p> <p>⑤ 作戦を意識して、再度ゲームをする。</p> <p>⑥ ルールの工夫をする。 本時のまとめをする。</p>		
評価の計画	知・技	①	①	②	③	②		③
	思・判・表		①	②		①	②	
	主	①	⑤	④	②		④	③

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>① キャッチバレーボールの行い方を理解している。</p> <p>② パスや返球などの基本的なボール操作ができる。</p> <p>③ ボールを操作できる位置に体を移動することができる。</p>	<p>① ルールを工夫したりゲームに応じた簡単な作戦を選んだりしている。</p> <p>② 考えたことを友達に伝えている。</p>	<p>① キャッチバレーボールに進んで取り組もうとしている。</p> <p>② 規則を守りだれとでも仲よく運動をしようとしている。</p> <p>③ 勝敗を受け入れようとしている。</p> <p>④ 友達の考えを認めようとしている。</p> <p>⑤ 場や用具の安全に気を付けようとしている。</p>

### 3 指導の実際

#### (1) 場の設定と用具

1チーム4～5人の4チームとなるので、コートの広さやサーブの距離などの考慮し、バトミントンのコートを使用した。また、山なりのサーブでラリーが続くように、ネットの高さを180cmに設定した。ボールはビニールのソフトバレーボールを使用した。30g、50g、100gと3種類を「やってみよう」で実際に使わせ、打ちやすさ・キャッチのしやすさなどを確かめた上で、ラリーが続くやすいように子供たちの実態に合った50gのボールを採用した。

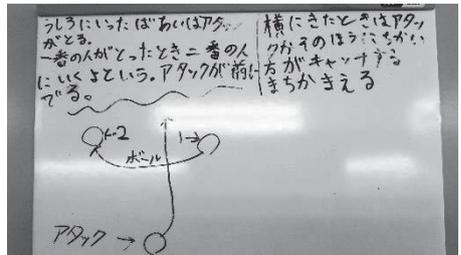
#### (2) ルールの工夫

活動1では、1チーム4人でゲームをしていたが、「全員がボールに触れてゲームに参加したい」「4人がボールに触れるとラリーが間延びして待っている時間がおもしろくない」という児童の考えから、活動2では、1チームコート内3人で、3回以内に相手コートにボールを返すことにした。また、メンバー交代のタイミングが噛み合わずタイムロスが生じたため、児童の意見をもとに、得点が入った時に両チームともメンバーを1人ずつ交代するというルールを採用し、ゲームの進行をした。



#### (3) ラリーを続けるために

本時のまとめで、キャッチしやすい方法や相手コートへのはじき返し方など、ボールがつながったときの「コツ」を「キャッチバレーボールのツボ」としてホワイトボードに書き貯めた。それを活用し、前時の振り返りや活動への意識付けを行った。



また、アタックゲームの前には作戦タイムを取り、ホワイトボードを活用してフォーメーションやボールの打ち分けなどの作戦を選ばせた。

#### (4) 新型コロナウイルス感染症対策

実施時期が11月であったため、熱中症対策よりもコロナ対策を優先し、常時マスクを着用させて授業を行った。体育館のドアと窓は常に開けて換気を行い、作戦タイムはチーム間だけでなく、各個人でもなるべく距離を取って行った。



### 4 成果と課題

- ネットの高さやボールの選択が子供たちに適切だったことによりラリーが続き、キャッチバレーボールを楽しみながらゲームを行うことができた。
- ルールの工夫により、コート内の3人が必ずボールに触れるようになったり、メンバー交代のタイムロスが減ったりしたことで、運動量を確保することができた。
- 作戦タイムを繰り返すことで、「上手い人にアタックさせない作戦」等の作戦や「Iフォーメーション」等のフォーメーションを話し合っ考え出し、ゲームに生かすことができた。
- △コート内人数を3人にしたことにより、「フェイント作戦」等の作戦の工夫に幅を持たせることができなかった。
- △コロナ対策として、試合前の握手や良いプレイに対するハイタッチができず、賞賛の声かけも小さくなりがちだったので、学習の雰囲気が盛り上がりづらい面があった。
- マスクを着用させたこと、ネット型ゲームであること、コート内人数を絞ったこと、作戦としてフォーメーションを考えさせたことにより一人一人に距離ができたことにより、コロナ対策ができた。