

令和2年度

長期研修研究報告詳細版

# 学びに向かう力、人間性等が涵養される ソフトバレーボールの学習

－「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかした  
スポーツ教育モデルによる学習過程を通して－



学びに向かう力、人間性等の涵養！！



「ONE TEAM」の精神をいかして  
チームの一体感を高める！！

スポーツ教育モデルによる  
学習過程を通して



「NO SIDE」の精神をいかして  
相手との競い合いを楽しむ！！

神奈川県立総合教育センター

体育指導センター 長期研究員

平塚市立みずほ小学校 河端 騎史

# 目次

## 第1章 研究を進めるにあたって

1	研究主題	1
2	主題設定の理由	1
3	研究の目的	2
4	研究の仮説	2
5	研究の方法	2
6	研究の構想図	3

## 第2章 理論の研究

1	中学年の児童について	4
2	学びに向かう力、人間性を涵養することについて	4
3	「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかすことについて	5
4	スポーツ教育モデルについて	6
5	ソフトバレーボールについて	8
6	児童による学習評価について	10

## 第3章 検証授業

1	検証授業	12
2	検証方法	12
3	学習指導計画	16
4	学習指導の工夫	19
5	授業の実際	32
6	検証授業の結果と考察	42

## 第4章 研究のまとめ

1	研究の成果と課題	62
2	今後の展望	70
	[引用・参考文献等]	73

# 第1章 研究を進めるにあたって

## 1 研究主題

学びに向かう力、人間性等が涵養されるソフトバレーボールの学習

ー「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかしたスポーツ教育モデルによる学習過程を通してー

## 2 主題設定の理由

令和2年4月、『小学校学習指導要領（平成29年告示）（以下、『新指導要領』という）』が、完全実施となった。『新指導要領』の改訂において、育成すべき資質・能力は「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」の三つの柱に再整理され、偏りなく育まれることが求められている。自身のこれまでの経験を振り返ると、運動において、一部の児童だけが活躍しているゲームや勝敗を巡ったトラブルが見られることがあり、ボール運動系の特性の一つである、競い合いの喜びや楽しさを全ての児童が十分に味わうことができていなかったと感じている。その原因としては、資質・能力の三つの柱の中でも、とりわけ学びに向かう力、人間性等（『小学校学習指導要領（平成20年告示）』では態度）を涵養する意図的、計画的な学習過程となっていなかったことが考えられる。そこで、本研究の対象である中学年のゲームにおける学びに向かう力、人間性等の指導内容として示されている「誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友だちの考えを認めたり」（文部科学省2017 p.100）する姿を目指すべき児童像としてソフトバレーボールを基にした易しいゲームによる実践研究を進めることとした。

また、本研究の対象学年（4年生）に対して、昨年度、ラグビーワールドカップ2019<sup>TM</sup>で注目を浴びたラグビーの「NO SIDE」をスローガンに設定し、運動会の学年種目等で「勝敗を受け入れること」を指導した結果、一定の成果を上げることができた。このことを踏まえ、本研究の授業においても、「勝敗を受け入れること」を「NO SIDEの精神」として引き続き指導することとした。また「誰とでも仲よく運動すること」や「友達の考えを認めること」を含めた「協力し合うこと」について、ラグビー日本代表のスローガンである（れいわスポーツ2019）「ONE TEAM」を「ONE TEAMの精神」として指導することとした。このような児童にとって一定の既有知識があり、興味・関心をもつことが期待できる2つの言葉を行動目標として明確に示すことは、タグラグビーのようなゴール型に限らず、ネット型の学習においても、児童の行動への意識が強化されると考えた。

シーデントップは、スポーツにおける6つの特性を学習に組み入れる、人格形成や社会性の形成に向けた学習システムであるスポーツ教育モデルを提唱している（シーデントップ 2003 p.7）。本研究では、「ONE TEAMの精神」である「協力し合うこと」の指導を重視するために6つの特性の1つである「チームへの所属」と、「NO SIDEの精神」である「勝敗を受け入れること」の指導を重視するために同じ6つの特性である「公式試合」「クライマックスのイベント」に重点を置き、スポーツ教育モデルの特性を適用した学習過程で授業を行うことで、学びに向かう力、人間性等が涵養されるであろうと考えた。

以上のことから、「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかしたスポーツ教育モデルによる学習過程により、学びに向かう力、人間性等が涵養されると考え、本主題を設定した。

### 3 研究の目的

小学校第4学年のネット型ゲームの学習において、学びに向かう力、人間性等が涵養される学習過程を仮説の検証等を通して提案する。

### 4 研究の仮説

小学校第4学年のネット型ゲームの単元において、「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかしたスポーツ教育モデルによる学習過程で授業を行えば、学びに向かう力、人間性等※が涵養されるであろう。

※本研究では、3、4年のゲームの内容により、次の3項目の涵養を目指すこととした。

- ・誰とでも仲よく運動すること
  - ・友達の考えを認めること
  - ・勝敗を受け入れること
- } → 「ONE TEAM の精神」として指導
- 「NO SIDE の精神」として指導

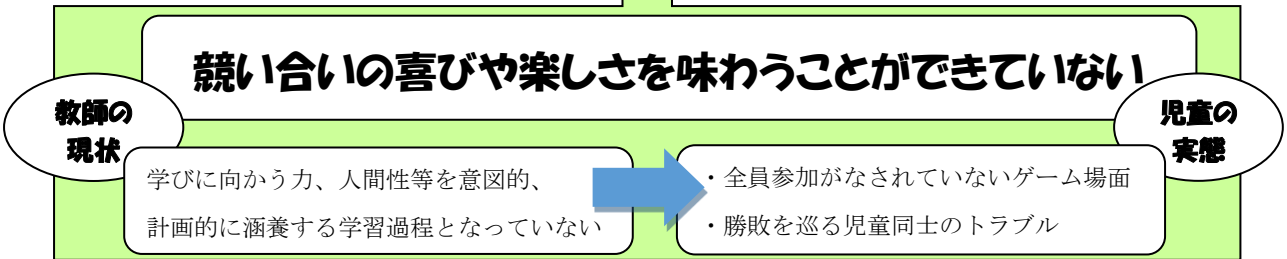
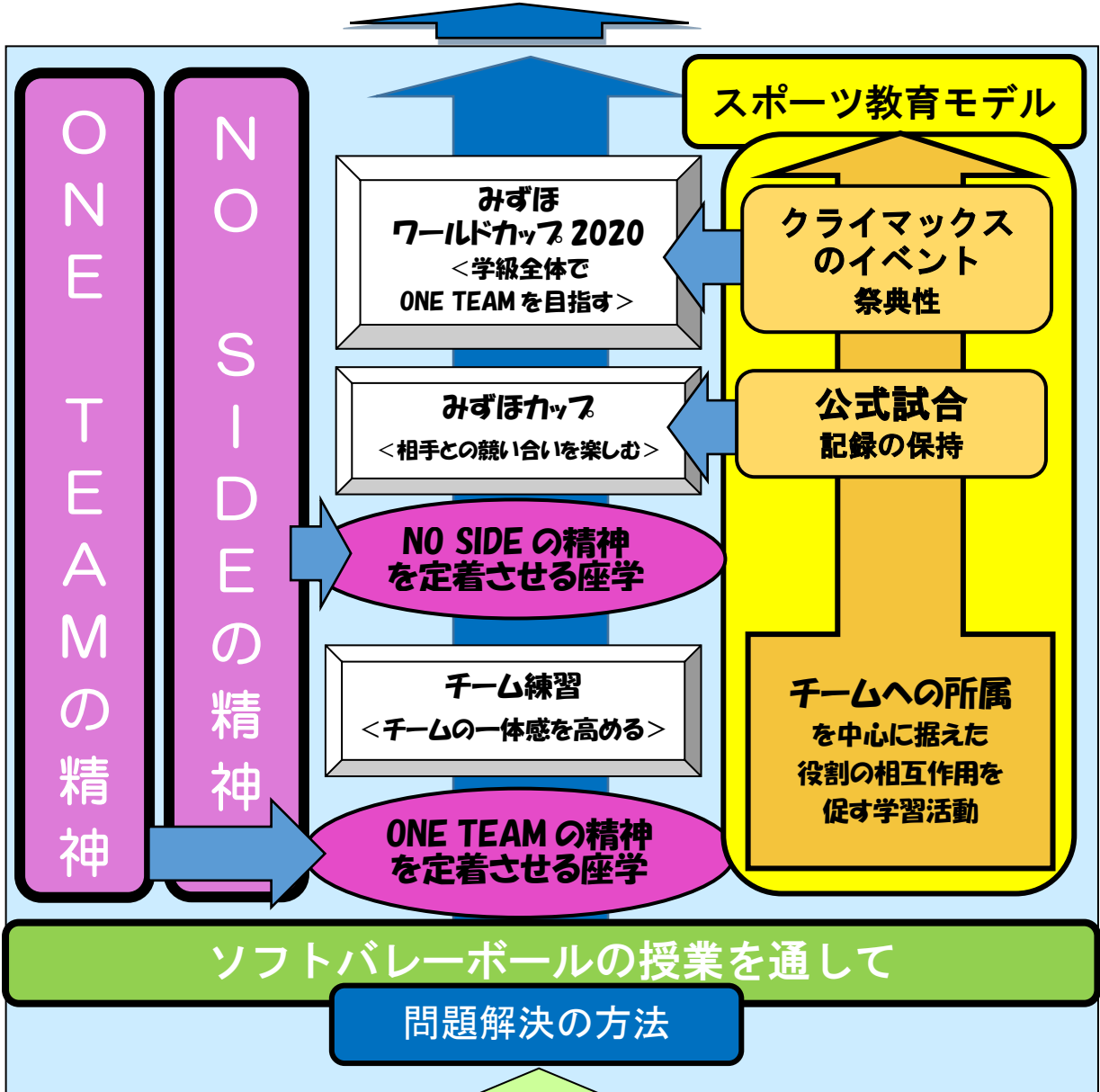
### 5 研究の方法

- (1) 研究を進めるにあたって、理論的研究を行い、仮説を設定する。
- (2) 理論研究を基に指導と評価の計画を立て、授業を実践する。
- (3) 理論研究と仮説検証の結果を基に、研究のまとめを行う。

6 研究の構想図

問題を解決した姿<目指す子どもの姿>  
**学びに向かう力、人間性等が涵養される**  
 「勝敗を受け入れ、誰とでも仲よく運動をしたり、友達の考えを認めたりする姿」

**競い合いの喜びや楽しさを味わうことができる！**



## 第2章 理論の研究

### 1 中学年の児童について

これまでの『学習指導要領（平成20年告示）解説道徳編』では、中学年の児童の特徴について次のように述べている。

「集団とのかかわりにおいては、徐々に集団の規則や遊びのきまりの意義を理解して、集団目標の達成に主体的にかかわったり、共同作業を行ったり、自分たちできまりをつくり守ろうとしたりすることもできるようになるなど、自主性が増してくる。学級においては、幾つかの仲間集団ができ、集団の争いや、集団への付和雷同的な行動も見られるようになる。仲間や身近な人を意識して自己の在り方を決める傾向も強くなるので、望ましい集団の中で成長することが大切な時期である。～中略～そして、特に相手の立場に立って考えることの大切さを自覚させながら、集団での協同活動の仕方や仲間関係の在り方などについて指導するとともに、社会規範や生活規範の意義についても適宜指導し、道徳的に望ましい具体的な体験を日々の生活の場で行えるようにする配慮が求められている。また、児童の間に個人差が目立ち始め、善悪の判断に基づく行動形成ができるかどうかの重要な時期であるため、特に一人一人をよく観察して、道徳価値の自覚を深めるための適切な指導を行うよう留意する必要がある。」（文部科学省 2008）

上記に示された小学校中学年における一般的な児童の実態は、本研究における検証授業の対象学年となる児童の実態と重なる部分が多い。また、上山は平成23年に同時期の児童を対象としたフラッグフットボールの研究として「道徳の時間と関連を図った、チームワークとフェアプレイを重視する体育の授業」として児童の態度面に着目した実践を行っており、児童同士の肯定的な言葉がけが増加し、人間関係が促進され、集団的達成の喜びを味わうことができたことを報告している（上山 2011）。以上のことから、この時期の児童に学びに向かう力、人間性等の涵養を目指した授業を行うことは有効であると考えられる。そこで、本研究においては、児童が自己の役割を自覚し、役割を果たし合うことにより集団での協同活動を充実させることや、自他の尊重の意識や他者への思いやりの気持ちの育成を目的とした学習過程を構想し、実践していくこととした。

### 2 学びに向かう力、人間性を涵養することについて

『新学習指導要領解説体育編（以下、『新解説体育編』という）』には、中学年のゲームにおいて涵養を図るべき学びに向かう力、人間性等について次のように示されている。

「運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友だちの考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすること」（文部科学省 2017 p.100）

自身がこれまで行ってきた指導の中で、児童が相手の気持ちを考えることができずに、ゲームの勝敗を巡って言い争ったり、運動が得意な児童だけが活躍し、苦手な児童がゲームに関わる場面があまり見られなかったりするといった場面が多く見られた。したがって、本研究においては、学びに向かう力、人間性等の内容の中でも、特に「勝敗を受け入れ、誰とでも仲よく

運動をしたり、友達の考えを認めたりすること」を重視し、すべての児童が運動の特性を味わい、運動を楽しむことができるための学習過程を計画することとした。

### 3 「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかすことについて

本研究の対象となる学年（4年生）に対して、昨年度、運動会の団体種目を「NO SIDE 綱引き」と称して「勝っても負けても相手に気持ちの良い拍手を送ること」を指導した経緯があり、「勝敗を受け入れること」について一定の成果が見られたと考えている。また、『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）』では、「ONE TEAM」をキーワードにした学習過程による学びに向かう力、人間性等の涵養を目的とした事例が紹介されている（国立教育政策研究所 2020）。このことから、小学校段階において、児童に一定の既有知識があり、興味・関心を持ちやすいと予想される言葉を行動目標として設定し、学習活動を行うことは有効であると考えた。

したがって、本研究では、児童が一定の既有知識をもっており、興味・関心をもつと予想される「ONE TEAM」と「NO SIDE」をキーワードとし、「ONE TEAMの精神」と「NO SIDEの精神」と示すこととした。この2つの言葉を行動目標として設定し、行動への意識の強化を促す学習過程を構想し、実践することで、学びに向かう力、人間性等が涵養されるだろうと考えた。

#### （1）「ONE TEAMの精神」について

「ONE TEAM」という言葉はラグビーワールドカップ2019<sup>TM</sup>における当時の日本代表監督であるジェイミー・ジョセフ氏が考案した日本代表チームのスローガンである。れいわスポーツでは、「ONE TEAM」の意味を「出身地、文化、様々な生まれや背景が違っても目標に向かって一致団結し、その違いを乗り越えて一つになる。結束したチーム。」（れいわスポーツ 2019）と定義している。また、ラグビー元日本代表である福岡堅樹選手は「ONE TEAM」の意味についてインタビューの中で、「チームメイトとの信頼関係を基盤として、仲間を信じて自分の役割を果たすこと」（COCONUTS 2019）と述べている。このように、ラグビー日本代表は仲間との信頼関係を基盤に、与えられた役割を果たし、多様性を認め合いながら、それぞれの持つ長所を生かして戦ったことで、初のベスト8まで勝ち進む快進撃を見せたと考える。

学校現場でも運動経験の差や技能差、性差など個性は多岐に渡ることから、お互いの個性を尊重し合いながら集団で学習していく必要があると考える。本研究では、「ONE TEAM」がもつその意味を「ONE TEAMの精神」として整理し、「自分の役割を責任をもって果たし、誰とでも仲よく運動したり、友達の考えを認めたりすること」と定義した。「ONE TEAMの精神」を児童に意識づけながら指導を行うことで、「誰とでも仲よく運動すること」「友達の考えを認めること」が涵養されるであろうと考えた。

#### （2）「NO SIDEの精神」について

川島は、「ノーサイドの精神」について「ゲームが終われば、誰に言われることなく自然にお互いに挨拶を交わし、健闘を讃え合い」（日本ラグビーフットボール協会 2002）と示している。実際に、ラグビーでは、ボールやお互いの陣地を取り合う激しい競い合いを行いながらも、試合終了後には握手を交わし、互いの健闘を讃え合う姿がよく見られている。これは、

その背景に勝敗を受け入れ、相手の頑張りを認め、互いに全力を出して戦ったことを讃え合うという精神が根付いているからであると考える。

したがって、本研究では、これを指導内容に加味した「NO SIDE の精神」として整理し、「勝敗を受け入れ、試合後に敵味方関係なく互いに健闘を讃え合うこと」と定義した。「NO SIDE の精神」を意識して試合を行うことで、勝利至上主義に傾倒せず、自分のチームだけではなく相手チームも含めた全員が競い合いを楽しむことができ、「勝敗を受け入れること」が涵養されるだろうと考えた。

#### 4 スポーツ教育モデルについて

シーデントップは、『新しい体育授業の創造—スポーツ教育の実践モデル—』において、スポーツ教育モデルについて、「このモデルにおいて、子どもたちはスポーツのプレイの仕方を徹底的に学習すると同時に、自分たちのスポーツ経験を調整したり、運営したりする方法を学習する。くわえて、個人の責任やグループの一員として必要な社会的スキルを学習する。」（シーデントップ 2003 p.15）と述べている。さらに、「スポーツ教育では、道徳的価値やフェアプレイが中核的な位置を占める」（シーデントップ 2003 p.32）とも述べている。体育授業において、スポーツ教育モデルを適用することで、スポーツの種目に関わる技能や戦術等を学ぶとともに、チームワークやフェアプレイといったスポーツに内在する価値や社会的スキルを学ぶことができ、学びに向かう力、人間性等が涵養されるであろうと考えた。また、スポーツ教育モデルを学習過程に適用するにあたり、取り入れるべき6つの特性を「新しい体育授業の創造—スポーツ教育の実践モデル—」（シーデントップ 2003 pp.22-28）を基に表1に整理した。

表1 スポーツ教育モデルにおける6つの特性（筆者によるまとめ）

名称	概要	期待される成果
シーズン	シーズンとは、「意味のある経験」を生み出すために十分な時間的長さをもっている単元のことである。	長期に渡る単元を組むことでスポーツの本質的な特性に沿った指導ができ、児童の技術等が実践にいかせる適度なレベルに達することができる。
チームへの所属	チームへの所属とは、シーズン（単元）を通して同じチームに所属し、チームメイトが固定され、チームに関わる役割や責任が与えられることである。	児童の人格形成に肯定的に働きかける重要な要因であり、役割や責任が自己成長のための可能性を提供する。
公式試合	公式試合とは、シーズン（単元）において、公式スケジュール上で計画された試合のことである。	個人やチームは試合に向けて力を発揮するために練習等の計画をし、それらを実行するために行動することが期待できる。
クライマックスのイベント	クライマックスのイベントとは、シーズン（単元）の最後を	児童はこのイベントに向かって、練習や試合に取り組み、努力目標となる。



	特徴づけるイベントのことである。	そして、イベントが盛り上がるように計画することで、参加者が積極的に参加することが期待される。
記録の保持	記録の保持とは、試合結果や個人やチームのパス数やシュート数等の記録を残すことである。	パフォーマンスの改善に向けたフィードバック、記録の成果を公表し、賞賛すること等を行うことで学習経験を一層意味深いものにするのに効果的である。
祭典性	祭典性とは、シーズン(単元)を祭典的にすることである。具体的には、チーム名を付ける、ユニフォームの工夫、クライマックスのイベント会場の飾り付け、スポーツの儀礼や伝統を強調する等である。	祭典的な雰囲気を生み出すことによって、重要なイベントを引き立て、児童が喜んでスポーツに参加できることが期待できる。また、チーム名を付ける、ユニフォームの工夫は、チームへの所属意識を高める効果も期待できる。

本研究では、「ONE TEAM の精神」をいかして「役割を責任を持って果たし、誰とでも仲よく運動したり、相手の考えを認めたりすること」を指導するため、単元を通してチームへの所属を重視した学習活動を行い、まずはチームとしての「ONE TEAM」を目指すこととした。

次に、「NO SIDE の精神」をいかして、「勝敗を受け入れること」を指導し、相手チームとの競い合いが学習の中心となる公式試合を通して相手チームとのかかわり方を学ぶ学習活動を計画することとした。

そして、単元の最後には、スポーツの多様な価値に気づかせるクライマックスのイベントを開催し、「NO SIDE の精神」をいかしながら、学級全体で「ONE TEAM」を目指す学習活動を計画することとした。

このように、学習活動を大きく3段階に分け、スポーツ教育モデルにおける6つの特性の中でも、とりわけ「チームへの所属」「公式試合」「クライマックスのイベント」を重視した学習活動を構想し、意図的、計画的に学びに向かう力、人間性等を涵養するための段階的な学習過程で授業を行うこととした。

また、記録の保持と祭典性については、可能な範囲で取り入れることとした。

なお、シーズンの特性とは、十分な時間的長さをもっている単元を、年間を通して複数実施する中で、児童にスポーツ教育モデルによる学習経験を蓄積させていくことである。しかしながら、本研究においては、1単元のみを扱うことから、シーズンの特性を適用することは難しいと判断し、取り入れることを断念した。

以上のことを踏まえ、本研究においては、「新しい体育授業の創造—スポーツ教育の実践モデル—」において示されているスポーツ教育モデルによる学習過程で授業を行い、学びに向かう力、人間性等を涵養するための学習活動を計画することとした。

## 5 ソフトバレーボールについて

### (1) 技能について

『新解説体育編』には、小学校中学年における技能の内容について、次のように示されている（文部科学省 2017 pp. 96-98）。

#### 第3章 第3学年及び第4学年の目標及び内容

##### E ゲーム

##### 1 知識及び技能

(1) 次の運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすること。  
 イ ネット型ゲームでは、基本的なボール操作とボールを操作できる位置へ体を移動する動きによって、易しいゲームをすること。※技能に係る項目のみ抜粋

また、『新解説体育編』では、ネット型ゲームの技能についての目標及び内容の記述は表2のとおりである。

**表2 ネット型ゲームの技能と例示**

第3学年及び第4学年	<p>ネット型ゲームでは、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操作できる位置に体を移動するなどのボールを持たないときの動きによって、軽量のボールを片手、両手もしくは用具を使って、自陣の味方にパスをしたり、相手コートに返球したり、弾むボールを床や地面に打ちつけて相手コートに返球したりして、ラリーの続く易しいゲームをすること。</p>
	<p>〔例示〕</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ソフトバレーボールを基にした易しいゲーム</li> <li>○ブレルボールを基にした易しいゲーム</li> <li>○天大中小など、子供の遊びを基にした易しいゲーム             <ul style="list-style-type: none"> <li>・いろいろな高さのボールを片手、両手もしくは用具を使ってはじいたり、打ちついたりすること。</li> </ul> </li> </ul> <p>⇒苦手な児童には、飛んできたボールをキャッチして打つことを認めるなどの配慮をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手コートから飛んできたボールを片手、両手もしくは用具を使って相手コートに返球すること。</li> <li>・ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に移動したりすること。</li> </ul> <p>⇒苦手な児童には、プレイできるバウンド数を多くしたり、飛んできたボールをキャッチしてラリーを継続したりするなどの配慮をする。</p>

本研究では、「相手が返球できないようにすること」をソフトバレーボールの最大の魅力として捉え、児童にその魅力を味わせるためには相手コートに返球するための技能を習得することが重要であると考えた。そこで、本研究では、特に「アタックしやすいボールを投げること（トス）」「相手コートに返球すること（アタック）」※「ボールを操作しやすい位置に移

動すること（セッターとアタッカーの動き）」を重視して、ドリルゲームやタスクゲームを通じた技能の習得を目指していくこととした。

※『新解説体育編』には、アタックについて指導することは示されていないが、本研究では「相手が返球できないようにすること」をソフトバレーボールの最大の魅力として捉えるため、アタックについても指導を行うこととした。

## （２）ソフトバレーボールの特性について

公益財団法人日本バレーボール協会が発行している「楽しいな、ソフトバレーボール」（公益財団法人日本バレーボール協会 2011）ではソフトバレーボールの特性について次の表3のように示されている。

**表3 ソフトバレーボールの特性（筆者によるまとめ）**

ボールが軽く軟らかい	ボールに対する恐怖心がなくなり、ふだんの学習で逃げ腰の児童も積極的に参加できる。
	高い技能がなくてもゲームができる。性差がなく男女いっしょにゲームを楽しめる。
ネット型ゲームである	相手チームとの接触プレイがなく、安全性が高い。
	自分達で作戦を立て、それをゲームに反映させやすい。仲間意識、規範意識が高まる。
新しい運動なのでスタートラインが一緒である	短期間で上達が確認できる。
ルールがくふうできる	どの児童にも得点のチャンスがあり、仲間意識、規範意識が高まる。

本研究の授業において、高い技能を必要とせず、性差関係なく男女が一緒に楽しむことができるというソフトバレーボールの特性は、すべての児童が運動の喜びや楽しさを味わう体育授業を行う上で、適した单元であると考えた。また、役割が明確で、攻撃の組み立てを相手に邪魔されないため、作戦を実行しやすかったり、ローテーションをすることで、どの児童にも得点のチャンスがあったりすることが仲間意識の高まりにつながるという点は、学びに向かう力、人間性等を涵養することを重視した授業に適していると考え、本研究においても、その特性を十分に取り入れた学習過程を構想していくこととした。

## （３）易しいゲームについて

『新解説体育編』では、易しいゲームについて「ゲームを児童の発達の段階を踏まえて、基本的なボール操作で行え、プレイヤーの人数（プレイヤーの人数を少なくしたり、攻める側のプレイヤーの人数が守る側のプレイヤーの人数を上回るようにしたりすること）、コート広さ（奥行や横幅など）、ネットの高さ、塁間の距離、プレイ上の緩和や制限（攻める側のプレイ空間、触球方法の緩和や守る側のプレイ空間、身体接触の回避、触球方法の制限など）、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のことをいう」（文部科学省 2017 pp.96-97）と示されてお

り、また中学年の知識及び技能については「ネット型ゲームでは、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって、易しいゲームをすること」(文部科学省 2017 p.96)と示されている。

本研究においては、運動技能の差や性差に関わらず、すべての児童が運動の喜びや楽しさを味わい、競い合いを楽しむことができるように、人数、コート of 広さ、ネットの高さ、触球方法、得点の仕方に修正を加えた易しいゲームを行うこととした (pp. 19-21 参照)。

## 6 児童による学習評価について

### (1) 形成的授業評価について

本実践を対象児童がどのようにとらえたかを把握するために、高橋らが作成した「形成的授業評価法」(高橋他 2003 p.12-15)により、「成果」「意欲・関心」「学び方」「協力」の4次元9項目(表4)から児童による授業評価を実施することとした。回答については、「はい」を3点、「どちらでもない」を2点、「いいえ」を1点として、毎時間次元ごと及び全体の平均値を算出し、それを表5の形成的授業評価の診断基準(高橋他 2003 pp.12-15)にあてはめ、検討を行うこととした。

なお、診断基準は5段階評定となっており、評定5を「特に優れた授業」、評定4を「よい授業」ととらえることができると定義している。

表4 形成的授業評価の項目

次元	番号	内容	選択肢		
成果	1	深く心に残ることや、感動することがありましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
	2	今までできなかったこと(運動や作戦)ができるようになりましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
	3	「あっ、わかった!」とか「あっ、そうか!」と思ったことがありましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
意欲・関心	4	せいいっぱい、全力をつくして運動することができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
	5	楽しかったですか。	はい	どちらでもない	いいえ
学び方	6	自分から進んで学習することができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
	7	自分のめあてにむかって何回も練習できましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
協力	8	友だちと協力して、なかよく学習できましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
	9	友だちとお互いに教えたり、助けたりしましたか。	はい	どちらでもない	いいえ

表5 形成的授業評価の診断基準

次元 \ 評定	5	4	3	2	1
成果	3.00～2.70	2.69～2.45	2.44～2.15	2.14～1.91	1.90～1.00
意欲・関心	3.00	2.99～2.81	2.80～2.59	2.58～2.41	2.40～1.00
学び方	3.00～2.81	2.80～2.57	2.56～2.29	2.28～2.05	2.04～1.00
協力	3.00～2.85	2.84～2.62	2.61～2.36	2.35～2.13	2.12～1.00
総合評価	3.00～2.77	2.76～2.58	2.57～2.34	2.33～2.15	2.14～1.00

(2) 仲間づくり調査票について

小松崎は『社会的行動』に関する学習、特に人間関係、仲間づくりに焦点化した体育授業がふたたび注目されるようになってきた。このような課題を学習理念ではなく、確実な成果として実現するためには仲間づくりに焦点をあててアセスメントする必要がある。」(高橋他 2003 pp. 16-19) と述べ、「集団的相互作用」「集団的活動への意欲」「集団的人間関係」「集団的思考」「集団的達成」の5つの因子からなる、仲間づくりに焦点を当てた体育授業の成果をアセスメントするための「仲間づくり調査票」を作成した。

そこで、本研究においても仲間づくりの成果を見るために5因子10項目からなる仲間づくり調査票(表6)を使用し、形成的授業評価を実施することとした。

表6 仲間づくり調査票

1、2・・・集団的達成 3、4・・・集団的思考 5、6・・・集団的相互作用 7、8・・・集団的人間関係 9、10・・・集団的活動への意欲	<b>体育授業についての調査</b>		
小学校 年 組 男・女 番 名前 ( )			
今日の体育授業について質問します。次の1から10の質問に対して、あなたはどのように思いましたか。自分の気持ちに一番近い答えに○をつけてください。			
1. あなたのグループは、今日課題にしたことを解決することができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
2. あなたは、グループのみんなで成しとげたという満足感を味わうことができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
3. あなたのグループは、友だちの意見に耳を傾けて聞くことができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
4. あなたのグループは、課題の解決に向けて積極的に意見を出しあうことができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
5. あなたは、グループの友だちを補助したり、助言したりして助けることができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
6. あなたは、グループの友だちをほめたり、励ましたりしましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
7. あなたは、グループがひとつになったように感じましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
8. あなたは、グループのみんなに支えられているように感じましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
9. あなたは、今日取り組んだ運動をグループ全員で楽しむことができましたか。	はい	どちらでもない	いいえ
10. あなたは、今日取り組んだ運動をグループ全員でもっとやってみたいと思いますか。	はい	どちらでもない	いいえ

## 第3章 検証授業

### 1 検証授業

#### (1) 期間

令和2年9月23日(水)～10月14日(水) 10時間扱い

#### (2) 場所

平塚市立みずほ小学校 体育館 及び 家庭科室

#### (3) 授業者と対象者

授業者 平塚市立みずほ小学校 教諭 河端騎史(筆者)

対象者 4年1組 35名

#### (4) 単元名

ゲーム：ネット型ゲーム「ソフトバレーボール」

### 2 検証方法

#### (1) 主なデータの収集方法

ア アンケート調査

(ア) 実態調査アンケート 6月30日(火)

(イ) 事前アンケート 9月15日(火)

(ウ) 事後アンケート 10月16日(金)

イ 学習カード

ウ 授業の様子を記録した映像

#### (2) 検証の視点と方法

##### 【研究の仮説】

小学校第4学年のネット型ゲームの単元において、「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかしたスポーツ教育モデルによる学習過程で授業を行えば、学びに向かう力、人間性等\*が涵養されるであろう。

※ 本研究では、3、4年のゲームの内容より、次の3項目の涵養を目指すこととした。

- ・ 誰とでも仲よく運動すること
  - ・ 友達の考えを認めること
  - ・ 勝敗を受け入れること
- } → 「ONE TEAM の精神」として指導
- 「NO SIDE の精神」として指導

ア 児童は授業をどのようにとらえたか

具体的な視点	検証の方法	内容等
児童は授業をどのようにとらえたか	体育学習カード ＜3件法＞ 形成的授業評価 法（高橋ら 2003）	質問： 1 深く心に残ることや、感動することがありましたか。 2 今までできなかったこと（運動や作戦）ができるようになり ましたか。 3 「あっ、わかった！」とか「あっ、そうか！」と思ったことが ありましたか。 4 せいっぱい、全力をつくして運動することができましたか。 5 楽しかったですか。 6 自分から進んで学習することができましたか。 7 自分のめあてにむかって、何回も練習できましたか。 8 友達と協力して、なかよく学習できましたか。 9 友達とお互いに教えたり、助けたりしましたか。 (2、6時間目の座学は実施しない)

イ 「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかしたスポーツ教育モデルによる学習過程は有効であったか

具体的な視点	検証の方法	内容等
「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかすことは有効であったか	事前・＜事後＞ アンケート	質問： 1 「ONE TEAM」の意味を書きましょう。 (事前事後・記述) 2 「NO SIDE」の意味を書きましょう。 (事前事後・記述) 3 「NO SIDEの精神」を学んだことは役に立ったと思いますか。 (事後・4件法) 4 3で「思う」「どちらかといえば思う」と答えた人に聞きます。 具体的にどのような場面でどのように役に立ちましたか。できるだけ詳しく書きましょう。 (事後・記述) 5 「ONE TEAMの精神」を学んだことは役に立ったと思いますか。 (事後・4件法) 6 5で「思う」「どちらかといえば思う」と答えた人に聞きます。 具体的にどのような場面でどのように役に立ちましたか。できるだけ詳しく書きましょう。 (事後・記述) 7 「ONE TEAM」と「NO SIDE」のような言葉をキーワードにした 体育の学習は楽しかったですか。 (事後・4件法)
スポーツ教育モデルによる学習過程は有効であったか	事前・＜事後＞ アンケート	質問： 1 今までの体育の学習＜今回のソフトバレーボール＞で自分の役割に責任をもって取り組むことができたと思いますか。 (チームへの所属の検証項目) ※検証の視点ウに含む。 (事後・4件法) 2 今回のソフトバレーボールで、チーム内で役割を分担することで、チームワークの高まりを感じることができましたか。 (チームへの所属の検証項目) (事後・4件法) 3 今回のソフトバレーボールでは、ペアチームで練習や試合をしたり、教え合ったりしたことはソフトバレーボールが上手くなることにつながったと思いますか。

		<p>(チームへの所属の検証項目) (事後・4件法)</p> <p>4 今回のソフトバレーボールで、チーム手袋をつけたことでチームの一体感が高まったと思いますか。</p> <p>(チームへの所属・祭典性の検証項目) (事後・4件法)</p> <p>5 今回のソフトバレーボールで、試合の記録を取り、その記録を基にチームの課題や練習方法を考えたことは、チームが上手くなるために役立ったと思いますか。</p> <p>(記録の保持の検証項目) (事後・4件法)</p> <p>6 今回のソフトバレーボールで、公式試合が目標となり、練習に励むことができたと思いますか。</p> <p>(公式試合の検証項目) (事後・4件法)</p> <p>7 みずほワールドカップ 2020 は盛り上がったと思いますか。(クライマックスのイベント・祭典性の検証項目) (事後・4件法)</p> <p>8 みずほワールドカップ 2020 で楽しかったのはどんなことですか。(クライマックスのイベント・祭典性の検証項目) (事後・記述)</p>
--	--	--

ウ 学びに向かう力、人間性等 (誰とでも仲よく運動すること・友達の考えを認めること) が涵養されたか

※「ONE TEAM の精神」として、「自分の役割を責任をもって果たし、誰とでも仲よく運動したり、友達の考えを認めたりすること」が涵養されたか。

具体的な視点	検証の方法	質問内容等
自分の役割を責任をもって果たし、誰とでも仲よく運動したり、友達の考えを認めたりすることができたか	事前・<事後>アンケート	今までの体育の学習<今回のソフトバレーボールの学習>で自分の役割に責任をもって取り組むことができたと思いますか。 (事前事後・4件法)
	事前・<事後>アンケート	今までの体育の学習<今回のソフトバレーボールの学習>で友だちを助けたり、励ましたりすることができましたか。(事前事後・4件法)
	事前・<事後>アンケート	今までの体育の学習<今回のソフトバレーボールの学習>で自分と友だちとの違いを受け入れて、思いやりの心を持って一緒に活動することができましたか。(事前事後・4件法)
	抽出チームのゲーム時・またゲーム終了時における映像分析	1、5、9時間目のゲーム時における抽出チームの味方に対する肯定的な言葉がけ・行動の数の推移を比較し、検討する。
	体育学習カード 仲間づくり調査票 (小松崎ら 2005)	仲間づくり調査票 (p. 10 参照) を分析し、検討する。



エ 学びに向かう力、人間性等（勝敗を受け入れること）が涵養されたか

※「NO SIDE の精神」として、「勝敗を受け入れ、試合後に敵味方関係なく互いに健闘を讃え合うこと」が涵養されたか。

具体的な視点	検証の方法	質問内容等
試合後に勝敗を受け入れ、敵味方関係なく互いの健闘を讃え合うことができたか	事前・<事後>アンケート	今までの体育の学習<今回のソフトバレーボールの学習>で試合で負けた時に勝敗を受け入れ、気持ちを切り替えることができましたか。 (事前事後・4件法)
	事前・<事後>アンケート	1 今までの体育の学習<今回のソフトバレーボールの学習>で試合が終わった後に相手を褒めたり、讃えたりすることができましたか。 (事前事後・4件法) 2 試合が終わった後に「みずほチアーズフォー」をしっかりと行うことができましたか。 (事後・4件法)
	体育学習カード	毎時間の授業ごとの感想における「NO SIDE の精神」に関わる記述数の推移を比較し検討する。

### 3 学習指導計画

#### (1) 単元の目標

- ア 基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。【知識・技能】
- イ 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。【思考・判断・表現】
- ウ 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、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。【主体的に学習に取り組む態度】

#### (2) 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①ソフトバレーボールの行い方を理解している。(知)	①自己やチームの実力に合わせて作戦(練習)を選んでいる。	①ゲームの規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。
②いろいろな高さのボールをキャッチしたり、両手を使って相手に投げたりすることができる。(技)	②友達の行動のよさを動作や言葉、絵図を使って、友達に伝えている。	②ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりして課題を伝え合う際に、友達の考えを認めようとしている。
③ボールの方向に体を向けたり、ボールを操作しやすい位置に体を移動したりすることができる。(技)		③ゲームの勝敗を受け入れようとしている。
④いろいろな高さのボールを片手もしくは両手を使って相手コートに返球することができる。(技)		

(3) 単元の概要

次元	第1次 オリエンテーション	第2次 「ONE TEAMの精神」をいかして、チームの一体感を高める			
時間	1 (体育館)	2 (家庭科室)	3 (体育館)	4 (体育館)	5 (体育館)
めあて	ソフトバレーボールの行い方を知り、学習の進め方を知ろう	「ONE TEAM」の意味を知り、仲よく運動を楽しもう	ボールを落とさずに捕ったり、相手が捕りやすいボールを投げたりできるようにならう	アタックを成功させるためのチームの動き方を身につけよう	アタックを成功させるためのチームの動き方を身につけよう
		<p>&lt;学びに向かう力、人間性等を涵養するための座学の時間1&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「誰とでも仲よく運動すること」</li> <li>・「友達の考えを認めること」</li> </ul>	<b>ONE TEAM3か条を常に意識しながら活動を行う</b>		
0	<ul style="list-style-type: none"> <li>○挨拶</li> <li>○本時のめあての説明</li> <li>○準備運動</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○挨拶</li> <li>○前時の試しのゲームの課題を振り返る。</li> <li>○単元を通じた学習課題を知る。「ONE TEAMになろう」</li> <li>○ラグビーワールドカップ2019™について知る。</li> </ul>	<p>&lt;はじめの共通メニュー&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○集合・整列・挨拶・準備運動</li> <li>○本時のめあての確認</li> <li>○学習カード・役割カードの配付</li> </ul>		
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ソフトバレーボールについて知る。</li> <li>・ルールの説明を聞く。</li> <li>○メインゲームの進め方を知る。</li> </ul>		<p>【ドリル】</p> <p>&lt;1人ドリル&gt;・その場ドリブル・パチパチキャッチ &lt;2人ドリル&gt;・ふわっとパス</p>		
10			<p>【ドリルゲーム】</p>		
15			<ul style="list-style-type: none"> <li>・円陣パスゲーム</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>動いてパスゲーム</li> <li>・バシッとアタック</li> </ul>
20	<p>【メインゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○感想や課題に感じたことをワークシートに記述する。</li> </ul>		<p>【ONE TEAM タイム】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・行い方を知る。</li> <li>・「ONE TEAM タイム」を行う。</li> </ul>		<p>【タスクゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アタックゲーム</li> <li>・アタックゲーム</li> </ul>
25		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ソフトバレーボールの試合映像を見て、「ONE TEAM」の意味を考える。</li> <li>○教師の説話を聞く。</li> </ul>	<p>【ONE TEAM タイム】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アドバイスタイム</li> <li>・ほめほめタイム</li> <li>・作戦タイム</li> </ul>		
30		<ul style="list-style-type: none"> <li>○チーム内の役割を決める。</li> </ul>	<p>【メインゲーム】</p>		
35	<ul style="list-style-type: none"> <li>○体育学習カードによる振り返りの仕方を知る。</li> <li>○片付け・挨拶</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・5分×2試合+移動時間2分×2回の14分間</li> <li>・1チームは練習コート内で練習タイム</li> <li>(【ドリル】【ドリルゲーム】【タスクゲーム】から選択)</li> <li>・サーブは投げ入れで行う。</li> <li>・ローテーションは攻撃が終わる度に行う。</li> <li>・ペアチームは記録・審判・応援を行う。</li> </ul>		
40			<p>&lt;終わりの共通メニュー&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○振り返りタイム</li> <li>○片付け・体育学習カード・役割カード回収</li> <li>○挨拶</li> </ul>		
45		<ul style="list-style-type: none"> <li>○次時からの活動を知り学習の見通しを持つ。</li> </ul>			
児童の予想される反応	・全然ボールを拾えないからつまらない。	・授業を受け、練習することは大切だと思った。 ・試合がしたい。	・ふわっとしたボールを出すことが大事。	・早く移動できれば、余裕をもってアタックができる。	・ネットから近い場所から打てば、成功する。
知	①●		②	③●	④●
思			②●		
主		①②			

※○は指導を重点的に行う時期として、●は評価を重点的に行う時期として表記している。

次元	第3次 「NO SIDE の精神」をいかして、勝敗を受け入れ相手チームとの競い合いを楽しむ				第4次 学級全体 で「ONE TEAM」 になる	
時間	6 (家庭科室)	7 (体育館)	8 (体育館)	9 (体育館)	10 (体育館)	
めあて	「NO SIDE」の意味を知り、相手を尊重してゲームをしよう	NO SIDEの極意を使って勝ち負けを受け入れ、相手との試合を楽しもう	チームのめあてに合った作戦を選んで、練習しよう	みずほワールドカップ2020に向けてチームの力を高めよう	みずほワールドカップ2020をみんなで作くりあげ、ONE TEAMになろう	
0	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">           &lt;学びに向かう力、人間性等を涵養するための座学の時間2&gt;  <b>「勝敗を受け入れること」</b> </div>	<b>ONE TEAM3か条とNO SIDEの極意を常に意識しながら試合を行う</b>				<input type="checkbox"/> 開会式をする。 ・開会の言葉 ・ルール説明 ・選手宣誓 ・校長先生の言葉
5		<はじめの共通メニュー> <input type="checkbox"/> 集合・整列・挨拶・準備運動 <input type="checkbox"/> 本時のめあての確認 <input type="checkbox"/> 学習カード・役割カードの配付				
10		<input type="checkbox"/> 挨拶 <input type="checkbox"/> 单元前半振り返り、本時のめあての説明を聞く。	<div style="background-color: #4a86e8; color: white; padding: 20px; border-radius: 10px; font-size: 24px; font-weight: bold;">みずほカップ</div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div>			<div style="background-color: #4a86e8; color: white; padding: 10px; border-radius: 15px; font-size: 18px; font-weight: bold;">みずほ ワールド カップ 2020</div>
15		<input type="checkbox"/> これまでの自分達の試合映像を見る。 ・「NO SIDEの精神」が表れている場面を見つける。	<b>公式試合を通して、チームの課題に気付き、解決するための練習方法を選び、課題の解決に向けて主体的に活動に取り組む</b>			<みずほワールドカップ2020の進め方> ・試合時間5分×5試合(各試合準備1分)＝30分 ・みずほカップの同順位同士が試合を行う。 ・試合を次に控えたチームは練習コートで練習をする。 ・試合を待っているチームは観客として応援する。
20		<input type="checkbox"/> 「NO SIDEの精神」を知る。 <input type="checkbox"/> 「NO SIDEの極意」を知る。	<試合の行い方> ①試合時間5分×5試合(各試合に向けた移動・準備1分)＝30分 ②前後半でペアチームが入れ替えを行う。 ③1試合行ったら、時計回りにコートを移動する。 ④試合後、挨拶が終わったら、みずほチアーズフォーを行い、「NO SIDE」で試合を終える。 ⑤1チームは練習コートを使い、コート移動の時間になるまで、「ONE TEAMタイム」を行い、自分達に必要な練習を選択する。(6分) ⑥3時間の中で同じ相手と3回試合を行い、勝ち点を算出し、順位を決める。			
25	<input type="checkbox"/> みずほワールドカップ2020の開催の仕方を考える。 ・賞について ・一体感を高める取り組みについて					
30	<input type="checkbox"/> 次時からの学習の見通しをもつ。	<終わりの共通メニュー> <input type="checkbox"/> 振り返りタイム <input type="checkbox"/> 片付け・体育学習カード・役割カード回収 <input type="checkbox"/> 挨拶				<input type="checkbox"/> 閉会式をする。 ・結果発表 ・校長先生より ・教師のまとめ ・振り返りタイム
35						
40						
45						
児童想のさ反れ応	・相手がいるから試合ができる。 ・相手と試合を楽しむことが「NO SIDEの精神」なんだ。	・試合は楽しい。 ・負けたのは悔しいけど、NO SIDEだから文句は言わないようにしなきゃ。	・苦手なところを練習したから勝てた。 ・全員がアタックを成功できるようになりたい。	・相手の勝利を喜んであげられるようになった。 ・相手がいるから全力を發揮できる。	・敵味方関係なく応援して楽しかった。 ・賞がもらえてうれしい。	
知		④			①	
思			①	①①		
主	③	③	①②		①③	

※○は指導を重点的に行う時期として、●は評価を重点的に行う時期として表記している。

## 4 学習指導の工夫

### (1) ソフトバレーボールについて

本研究では、すべての児童に対して運動の機会を保障するとともに、体力や技能の程度や性別に関係なく全ての児童がゲームを楽しめるように配慮し、『新解説体育編』に示されている「ソフトバレーボールを基にした易しいゲーム (pp. 9-10 参照)」を行うこととした。主なルールは次のとおりである。

#### ア コートの広さについて

すべての児童がボールに触れる機会を保障するために、コートの広さ (6人制ソフトバレーボールでは、18m×9m) を縮小し、バドミントンコート (ダブルス用) の広さ (13,4m×6,1m) でゲームを行うこととした。

#### イ ネットの高さについて

公益財団法人日本バレーボール協会ではネットの高さについて、ネットを高くすることによって、ボールの軌道が山なりになり、ラリーが続きやすくなることを示している (日本バレーボール協会 2011)。しかしながら、本研究では、相手がボールを返球できないようにすることを運動の特性として捉え、攻撃が成功し、得点をしたときの喜びを味わうことをねらいとした学習活動を行うため、ボールを相手コートに返球しやすくするために、ネットの高さを児童が手を伸ばしてネットから手を出せる高さである 1,5m (バドミンントンの高さは 1,55m) に設定することとした。

#### ウ ボールの種類について

本研究では、中学年用のボールとして推奨されている 50g のボールと、高学年用として推奨されている 100g (モルテン 小学校教材用ビニル製) のボールを児童の実態に合わせて使い分けて使用することとした。図 1 は実際に使用したボールである。

1 時間目の試しのゲームにて、それぞれのボールを使用して試合を行ったが、50g のボールは浮力が大きく落下するスピードが遅いため、ボールの落下点に入りやすいという反面、ボールが遠くまで飛ばずに、ネットを越えて返球をすることが難しいという様子が見られた。そこで、児童と合意形成を図った結果、3 時間目以降は 100g に統一して使用することとした。

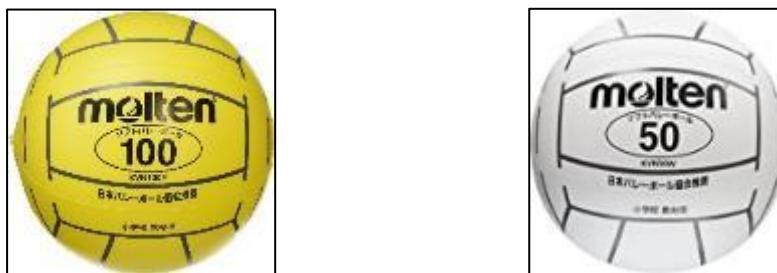


図 1 実際に使用したソフトバレーボール (左 100g、右 50g)

#### エ 3対3で行う1人1回の触球による3段攻撃制でのゲームについて

本研究では、コート上のすべての児童がプレイに関わることができるように、3対3の少人数制でゲームを行い、相手コートに返球するまでに必ず1人1回触球し、3回で相手コートに返球するというルールを設定することとした。

### オ ローテーションについて

本研究では、児童にすべてのプレイ上の役割（レシーバー・セッター・アタッカー）を経験させるために、得点が入ったときには、両方のチーム（通常は得点したチームのみがローテーションを行う）が時計回りにローテーションを行うこととした（4人チームは控えの児童もローテーションに組み入れて行う）。図2は実際の授業（1時間目）においてローテーションについて説明した際に活用したスライド資料である。

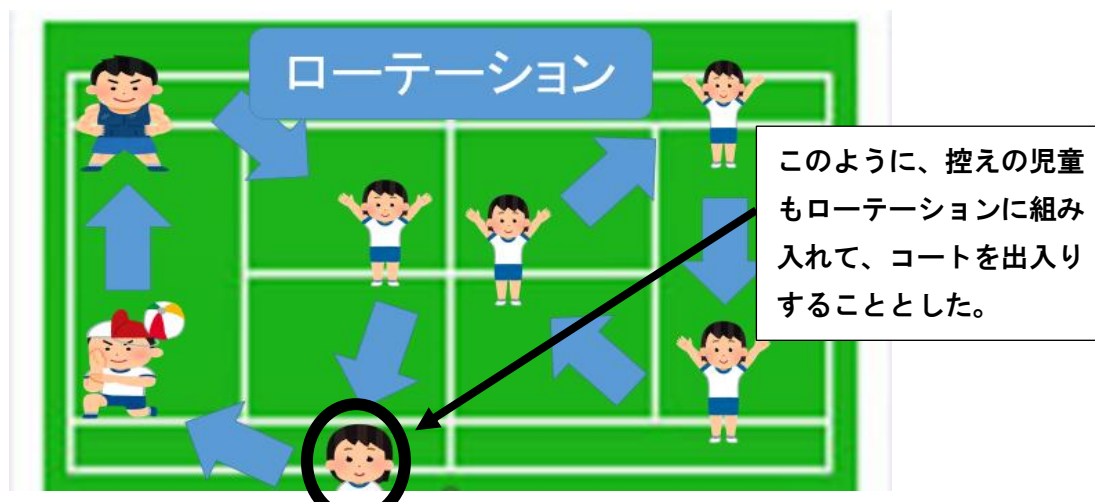


図2 ローテーションのイメージ図

### カ ボール操作に関わる規則について

本研究では、4年生という児童の実態を踏まえ、3段攻撃が成功し、得点する喜びを味わうことができるようにするためにレシーブ・トスに関わるボール操作を緩和し、すべての児童がソフトバレーボールの特性を味わうことができるようにした。詳細は表7に示すとおりである。

表7 本研究におけるボール操作に関わる規則

サーブ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・フリーボール（ボールを下から相手コートに投げ入れること）でのスタートとする。</li> <li>・サーブは決まった場所に向かって両手で投げ入れる（本研究では左奥「図3①」）。</li> <li>・サーブによる得点は無効とし、やり直しとする。</li> </ul>
レシーブ (第一触球)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ノーバウンドもしくはワンバウンド以内にキャッチする。</li> <li>・キャッチしたらプレイヤーはその場から動くことができない。</li> <li>・ボールを投げてセッターにパスをする。</li> </ul>
トス (第二触球)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ノーバウンドでキャッチする。</li> <li>・キャッチしたらプレイヤーはその場から動くことができない。</li> <li>・ボールを投げてアタッカーにパス（トス）をする。</li> </ul>
アタック (第三触球)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・セッターから上がったパス（トス）を片手もしくは両手で弾いて相手コートへ返球する。</li> </ul>

キ Tラインによるエリアを3つに分割することについて

1時間目の試しのゲームで初めてソフトバレーボールを行った児童の行動として、セッターがネットよりも離れた位置でボールをもらう行動が多く見られた。結果として、アタッカーは後ろから来るトスをアタックすることになったり、ネットより遠い位置からアタックを打ったりする場面が多く見られ、アタックがなかなか成功しなかった。また、ローテーションについても、動く場所が分からず戸惑っている様子が見られたため、3時間目以降、図3のようにコート内にTラインを設定し、コートを3分割することとした。

コートを3分割することにより、児童はスムーズにローテーションが行えるようになった。また、ネットに近いエリアをアタックエリアと称し、セッターはアタックエリアの中でボールをもらい、アタッカーも同様にアタックエリアの中に移動してアタックを打つように指導したことで、ネットに近い位置でパスがつながるようになり、アタックの成功率が上昇した。

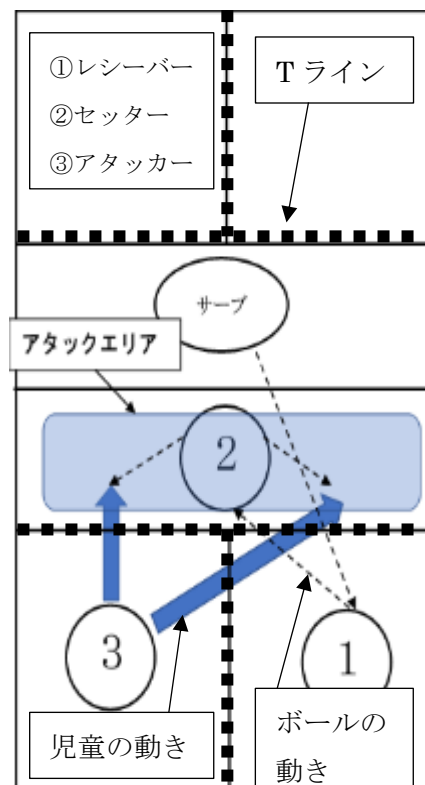


図3 Tラインを活用したボールを持たないときの動き方の例

## (2) 「ONE TEAMの精神」と「NO SIDEの精神」をいかすための指導について

ア 「ONE TEAMの精神」と「NO SIDEの精神」を行動化するための「ONE TEAM3か条」と「NO SIDEの極意」について

本研究の目的は学習過程の提案である。学びに向かう力、人間性等を涵養するため、ラグビーワールドカップ2019<sup>TM</sup>で広く世間に知れ渡った言葉を活用し、「ONE TEAMの精神」と「NO SIDEの精神」として指導することとした。それらの精神を児童が行動化するための行動目標として、「ONE TEAM3か条」を第2次から設定し、友達を助け、励まし合うことを単元を通して児童に意識させることとした。

次に、「NO SIDEの極意」を第3次から設定し、競い合いの場面において、児童へ特に意識させる指導を行うこととした。これらの精神を常に意識させる段階的な学習過程で授業を行うことを通して学びに向かう力、人間性等が涵養されることを目指した。

「ONE TEAM3か条」については児童が2時間目の座学で「ONE TEAMの精神」についての意義を学んだ後に、児童が体育学習カードに書いた「ONE TEAMになるために必要なこと」を基にして筆者が文言を整理し、児童に提示した。

「NO SIDEの極意」については児童が6時間目の座学で「NO SIDEの精神」についての意義を学んだ後に、具体的な行動目標として筆者が提示した。実際に児童に提示した行動目標と具体的な行動内容は表8に示すとおりである。なお、表8の( )内にはそれぞれの行動目標を設定する上で根拠とした文献を記載している。

表 8-1 「ONE TEAM の精神」を行動化する「ONE TEAM 3 か条」

ONE TEAM 3 か条	具体的な行動内容
1 自分の役割を果たそう (ラグビー日本代表における「ONE TEAM」の意義)	役割カードを基にしてチーム運営上の役割を果たす。授業後に ONE TEAM カードに振り返りを書き、教師に提出し、チェックを受ける。
2 友達を助け、励まそう (「誰とでも仲よく運動すること」『新指導要領』)	困っている友達に手を差し伸べたり、アドバイスをしたりして助け、励ますこと。
3 相手の気持ちを大切にしよう (「友達の考えを認めること」『新指導要領』)	相手の考えを受け入れて、チーム全員が納得した上で集団的活動を行うこと。

表 8-2 「NO SIDE の精神」を行動化する「NO SIDE の極意」

NO SIDE の極意	具体的な行動内容
最大の敵は自分にあり、 相手を讃えて自分を高めよう (「勝敗を受け入れること」『新指導要領』)	「みずほチアーズフォー」※ 試合後、整列・挨拶をした後に、チームでまとまって相手チームを讃える動作を行う。

※「みずほチアーズフォー」とは、ラグビーにおいて試合後お互いの健闘を讃え合い、エールを送り合うラグビーにおける儀式的動作である「スリーチアーズフォー」を改名したものである。図 4 は本研究において実際に児童が「みずほチアーズフォー」を行っている様子である。



図 4 「みずほチアーズフォー」を行う児童の様子

イ 座学の実施について (2 時間目「ONE TEAM の精神」、6 時間目「NO SIDE の極意」)

本研究の授業は、ソフトバレーボールの学習を通して、友達との関わり合いの中で学びに向かう力、人間性等の涵養を図ることをねらいとしている。そこで、落ち着いた環境でしっかりと授業のねらいを児童に伝え、知識を定着させるために、本単元の第 2 次 (2 時間目) と第 3 次 (6 時間目) の導入として教室 (本実践では家庭科室) での座学の時間を設定した。2 時間目は「ONE TEAM の精神」(「誰とでも仲よく運動すること」「友達の考えを認めること」)、6 時間目には「NO SIDE の精神」(「勝敗を受け入れること」) の意義を指導することとした。教室という児童にとって集中しやすい空間において、適切なタイミングで児童に今後の学習への取り組み方をしっかりと指導することで、その後の学習活動において友達と助け合い、協力しながら学習に取り組み、勝敗を受け入れながら相手との試合を楽しむ姿が見られるようになることを期待して行った。詳細は次のとおりである。



(ア) 「ONE TEAM の精神」の意義を学ぶ座学の時間（2時間目）

本研究では、「ONE TEAM の精神」を指導するための手立てとして、ソフトバレーボールの試合場面において児童に目指してほしい具体的な言葉がけや動作を現場の教師達が実演した雰囲気の良い試合映像と、反対に、運動が楽しくなくなったり、トラブルの基となったりする言葉がけや動作を実演した雰囲気の悪い試合映像の2つの動画を視聴させ、比較して考えさせることを通して「ONE TEAM の精神」について指導した。

また、ラグビーワールドカップ 2019™において、「ONE TEAM」をスローガンに日本代表を率いたジェイミー・ジョセフ元日本代表監督や当時の日本代表キャプテンであるリーチ・マイケル選手の言葉を用いながら、「役割を果たし合ってチームが1つになること」「お互いの違いを生かし合うこと」を指導した。図5は実際の授業の様子である。



図5 2時間目の授業風景

(イ) 「NO SIDE の精神」の意義を学ぶ座学の時間（6時間目）

スポーツを楽しむ上で勝ち負けは重要な要素であり、試合に勝つことによる達成感や気持ちの高まりや負けることによる悔しさは大切にしなければならないものであり、特に小学校段階においては試合に負けたとき、児童に気持ちをすぐに切り替えることを求めるのは難しいことである。そこでまず、児童に「NO SIDE の精神」の意義を指導するための手立てとして、公益財団法人日本スポーツ協会が発行しているフェアプレイニュースを活用することとした。



図6 フェアプレイニュース Vol. 119 (JSP0)

本実践では図6のフェアプレイニュース Vol. 119(JSP0 2020)を1コマずつ切り取り、プロジェクターで黒板に写して児童に見せ、オリンピック体操競技においてライバル同士でありながらも試合後にはお互いを認め合った選手の気持ちを考えることを通し

て、「勝敗を受け入れ、試合終了後には敵味方関係なく互いの健闘を讃え合うこと」を指導した。さらに、児童が個々に自主的に言葉や動作で相手を讃えることは4年生という発達段階では難しいと筆者が判断したため、相手チームを讃える方法として試合後に儀式的動作である「みずほチアーズフォー」を行うことを指導した。

ウ 「ONE TEAM タイム (チームミーティングの時間)」について

児童は自己の役割を果たし、教師や友達から認められることで自己の自信が深まるとともに、チームへの所属感が増加すると考える。そして、活動することへの安心感が生まれ、良好な人間関係が形成されていくと考えた。そこで、本研究では役割を果たし合うための機会として、「ONE TEAM タイム」を設定することとした。それぞれの役割が相互作用する中で、練習のポイントやチームのめあてを話し合うことを通してチームの一体感が高まるだけでなく、思考力、判断力、表現力等が育成されていくこともねらいとした。

(ア) 3時間目～5時間目までの「ONE TEAM タイム」について

3時間目～5時間目には、教師主導によるチーム毎の技能習得のための時間を設けた。そこで教師から学んだ練習のポイントをチーム内で整理し、共有し合い、はっきりとした目的意識をもってメインゲームに取り組めるようになることを目的とした「ONE TEAM タイム」を設定した。

しかしながら、本研究対象である4年生は、体育時におけるグループ学習の経験が少なく、話し合いが活発に行われなかった。そこでまずは、話し合いが深まるための土壌を作ることを目的に加え、「ONE TEAM タイム」を行うこととした。具体的には、役割カード(資料編 pp. 24-29 参照)に「ONE TEAM タイム」における役割ごとの行動手順を明確に示し、毎時間の授業のねらいに合わせて作成した「ONE TEAM カード」の内容にそって話し合いを行うよう指導した。表9は「ONE TEAM タイム」時における役割ごとの活動内容を表にまとめたものである。

**表9 3時間目～5時間目における「ONE TEAM タイム」の活動内容**

	中心となる児童	活動内容
作戦タイム	リーダー	今日の練習をメインゲームでいかすためのチームの目標を決める。
アドバイスタイム	アドバイザー	今日の練習をメインゲームでいかすための技術的なアドバイスを伝える。
ほめほめタイム	サポーター	これまでの活動を振り返り、友達の良かったところを伝える。

(イ) 7時間目～9時間目の「ONE TEAM タイム」について

7時間目～9時間目はスポーツ教育モデルによる公式試合(本研究では「みずほカップ」として位置づけている)を行った。教師による直接的な指導を少なくし、児童が主体となる学習活動を計画した。ここでは、「ONE TEAM タイム」の中に練習タイムを設け、作戦タイムで発見したチームの課題を解決するための作戦(3時間目～5時間目で行った練習)を選んで練習する時間を設定した。児童はこれまでの授業の中で「ONE TEAM タイム」を継続して行ってきたことや知識が増えたことで、要点を絞って円滑に

話し合いを行うことができるようになり、チーム内で全員が納得して練習を行う姿が見られるようになった。図7は児童が実際に「ONE TEAM タイム」を行っている姿である。図8は7時間目～9時間目に使用した「ONE TEAM カード」である。



図7 ソーシャルディスタンスを保った「ONE TEAM タイム」の様子



図8 「ONE TEAM カード」(7時間目～9時間目)

### (3) スポーツ教育モデルの特性を適用した指導の工夫について

#### ア 「チームへの所属」について

本研究では、スポーツ教育モデルによる学習過程を計画する上で、「チームへの所属」を特に重視し、単元を通して適用していくこととした。具体的な指導の工夫については次に示すとおりである。

#### (ア) チーム編成の工夫について

本研究では、すべての児童が運動の喜びや楽しさを味わうことができるようにするために、実態調査アンケートや事前アンケートの結果を基に、筆者が学級担任と相談しながらチームを編成することとした。

単元の後半には公式試合として「みずほカップ (リーグ戦)」が設定されているため、チーム間で実力に大きな差が出ないように運動への愛好的態度、これまでのボール運動における技能の習熟度等に着目し、学級担任と情報共有を図りながら均等に振り分けることとした。本研究では、5チーム (1チーム6～7人) で編成を行い、さらにチーム内に2つのペアチーム (3～4人)※を設定することとした。

また、本研究における学習過程では、役割行動を基盤とした児童同士の相互作用による態度面の涵養を目的とした活動も多く設定されているため、それぞれの役割行動 (p. 26 参照) に対する適性についても検討材料に加えてチーム編成を行った。

※本研究では、1つの大きなチームを2つに分けた小チームをペアチームと呼び、ゲームはペアチームごとに行うが、試合や「ONE TEAM タイム」の際には、ペアチーム同士が共に活動し、チームに必要な作戦を話し合ったり、助言や励ましの言葉を言い合ったりすることとした。

(イ) 児童同士の関わり合いを促すチーム運営上の役割の設定について

スポーツ教育モデルにおいて、シーデントップはチーム運営上の役割を児童が責任をもって果たし、その行動を友達や教師から認められ、称賛されることによってチームへの所属感が高まり、人格形成や社会性の形成が期待できることを報告している（シーデントップ 2003 pp. 45-47）。

そこで、本研究では、チーム内に1人1役の役割（表10）を設定し、ONE TEAM タイム（p. 24 参照）、試合観戦、準備・片付けの3つの場面でそれぞれに役割を与えることとした。その活動を補助するために児童の具体的な行動を細かく示した役割カード（資料編 pp. 24-29 参照）を作成し、児童はそのカードを参考にしながら、自主的に活動できるように計画した。そして、教師がその活動を見取り、価値付けをしていくことによって児童の自信を深めることにより主体的な活動を促進させることができるであろうと考えた。加えて、それぞれの役割がチーム内で相互に作用し合うことで、チーム内で良好な人間関係が形成されていくことを目指した。

**表10 児童のチーム運営上の役割について**

役割の名称	ONE TEAM タイム (チームミーティング)	試合観戦	準備・片付け
リーダー (チームリーダー)	司会となって進行を務め、時間内にまとまるようにし、方向性を決定する。	円滑にゲームを進行させるよう審判的な役割を行う。	1 チームメンバーのビブス・手袋の配付と回収を行う。 2 チームメンバーへ動きの指示を出す。
アドバイザー (技術リーダー)	アドバイスタイム（技能習得のための話し合いの時間）の中心になり、技術的なアドバイスを率先して行う。	得点につながるパフォーマンスを記録する。	1 記録カードの受領・提出を行う。 2 バインダーの管理を行う。
<u>サポーター</u> ※ (励ましリーダー) ※4人チームはサポーターを2人にした。	ほめほめタイム（相手のよいところを褒め合う時間）の中心になり、メンバーへの賞賛を積極的に行う。	ペアチームに対して賞賛・励ましの言葉を率先してかける。	1 チームメンバーの健康観察及びメンバー調整を行う。 2 場の片付けを行う。

(ウ) チーム手袋の着用について

本研究では、チームの一体感を高めることを目的としてチームカラーに合わせたカラー手袋を着用させることとした。また、手袋を着用することで、共有物の接触、児童同士の身体的接触を回避することを目的とした新型コロナウイルス感染症拡大防止対策としての効果も合わせて期待して実施した。

(エ) チーム名の設定について

本研究では、チームごとにオリジナルのチーム名を決めることで、チームへの愛着が

芽生え、チームへの所属感が高まるであろうと考え、実施することとした。チームカラーは教師が事前に決定し、カラーをいかしたチーム名を決めるよう条件を付けて指導した。表 11 は児童が決めたチーム名をまとめた表である。

**表 11 児童が決めたチーム名一覧**

チームカラー	チーム名	チームカラー	チーム名
赤	ファイアーレッド	黄	みずほイエロー
青	ブルーオーシャンズ	緑	エメラルドグリーン
白	ホワイトスパイダーズ		

(オ) 試合前の円陣について

本研究では、試合前に円陣を組み、かけ声をかけることで、試合に向けてチームの一体感を高めることを目指した。かけ声の内容や動作をチームごとに考えさせるとともに、ペアチームも一緒に円陣を組むことで、試合は一緒にしなくても同じチームの仲間であるという実感をもたせることもねらいとして行った。図 9 はチーム手袋を着用して円陣を行う児童の様子である。



**図 9 試合前の円陣の様子 (左ブルーオーシャンズ、右みずほイエロー)**

イ 「公式試合」及び「記録の保持」について

(ア) 「公式試合」について (作戦カードの活用)

本研究では、学習過程の第 3 次に「みずほカップ」と称して、スポーツ教育モデルの特性の 1 つである「公式試合」を適用し、相手チームとの競い合いが中心となる学習活動を行うこととした。児童がチームごとに協力し合って主体的に練習や試合に取り組むことで、勝敗を受け入れ、相手チームとの競い合いを楽しめるようになることをねらいとして行った。しかしながら、児童が自ら練習方法を考えることは一般的な 4 年生の実態を考えると難しく、十分な活動を行うことができないであろうと考えた。

そこで、本研究では児童がこれまでの試合結果や記録カード (資料編 p. 30 参照) から発見したチームの課題を解決するための手段として、作戦カードを活用することとした。

作戦カードには、3 時間目～5 時間目で筆者が指導したドリル・ドリルゲーム・タスクゲームの練習方法を採用することとした。児童にこれまでの学習で経験した練習方法

(資料編 pp. 5-10 参照) から、今のチームに必要な作戦(練習方法)を選ばせることによって、主体的な活動を促すことをねらいとして行うこととした。表 12 は実際に児童に配付した作戦カードの概要をまとめたものである(実際の作戦カードは資料編 pp. 21-23 参照)。

表 12 作戦カードの概要

作戦名	作戦のねらい	指導時間	指導内容
ふわっと作戦 (ふわっとパス)	トス	3 時間目	1 相手のおでこに向かって、山なりのボールを投げる。 2 投げるボールをあえて横にずらすことで、レシーバーがボールの落下点に入る動きの練習としても活用できる。
<small>みず こきゅう</small> 水の呼吸作戦 (アタックゲーム)	3 段攻撃	4 時間目	1 セッターはアタックエリアの中に入って、ボールをもらう。 2 アタッカーはアタックエリアの中に移動してアタックをする。
バシッと作戦 (バシッとアタック)	アタック	5 時間目	1 セッターから投げられたボールを相手コートに返球する。 2 片手で返球することが難しい場合には両手で確実に返球する。

※「水の呼吸」とは子どもに人気のあるアニメ「鬼滅の刃」に登場する用語である。アタックゲームの動き方のポイントとして、「流れるように動けるようになる」と指導した際に、児童から「水の呼吸だね!」という反応があり、その児童のつぶやきを拾い上げ、命名したものである。

(イ) 記録の保持について(記録カードの活用)

スポーツ教育モデルの特性の1つである公式試合では、試合に勝つために、各チームが主体的に練習に取り組むことをねらいとしている。しかしながら、本研究の対象児童である4年生は、話し合いに慣れておらず、さらにはソフトバレーボールを初めて学習するという実態があった。

そこで本研究では、児童がチームの課題を発見しやすくするための手立てとして、記録カード(資料編 p. 30 参照)を作成し、1回の攻撃ごとにサーブ・レシーブ・トス・アタックの4観点にわけて成功回数と失敗回数を記録できるようにすることで、チームが課題を発見しやすくなるように工夫することとした。

ウ 「祭典性」及び「クライマックスのイベント」について

本研究では、単元の締めくくりとして児童にスポーツの多様な価値に気づかせることをねらいとしたスポーツ教育モデルの特性の1つであるクライマックスのイベントを「みずほワールドカップ 2020」と称して開催することとした。その際、児童が特別な雰囲気の中で競い合いを楽しむことができるよう、スポーツ教育モデルの特性の1つである祭典性をもたせることにも留意した。具体的な手立ては次に示すとおりである。

(ア) 開閉会式を行うことについて

「みずほワールドカップ 2020 実行委員会」を組織し、教師の指導の下、事前に準備・練習を行い、当日は児童が主体となり、開閉会式を行った。これまでのメインゲームと違った祭典的な大会であることを意識づけることで児童の学習意欲を高めることをねらいとして実施した。

(イ) 試合を観戦することについて

「みずほワールドカップ 2020」において、試合は「試合コート」で行うメインゲームと、試合を次に控えたチームが練習を行う「練習コート」の2コートに絞り、試合や練習をしていないチームは「試合コート」の試合を観戦することとした。

「クライマックスのイベント」として、祭典的な大会の雰囲気を醸成するためには、「観客による応援」は必要であり、さらに、応援される側の気持ちの高まりと力の限り相手を応援することの楽しさを体験させることは重要であると考えた。そして、敵味方関係なく応援し合うことで、本単元の最終的なねらいである「クラス全体で ONE TEAM になる」ことを達成することにつながるであろうと考え、実施することとした。図 10 は児童に配付した会場図である。

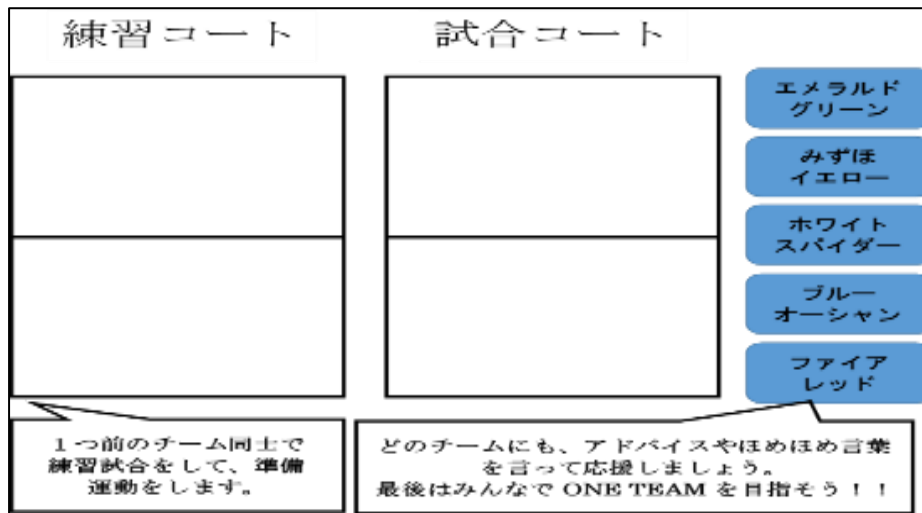


図 10 みずほワールドカップ 2020 の会場図

(ウ) 教師が試合の様子を実況することについて

教師がマイクを使用し、試合コートで行われるメインゲームを盛り上げる実況をすることを通して児童が応援をしやすい雰囲気づくりを行うこととした。その際、児童の良いところを褒め、失敗を励ます姿を見せることで児童が応援する際の視点を学ぶこともねらいとして行った。

(エ) 表彰をすることについて



図 11 児童に贈った賞状

閉会式の際に、チームごとに異なる名称の賞状を贈ることで、それぞれのチームの学習活動に価値付けを行った。図 11 は「みずほワールドカップ 2020」の閉会式において実際に児童を表彰した賞状である。さらに、児童は授業者ではなく、校長や学級担任から表彰を受けることで、達成感や満足感が一層高まると考え、実施した。表 13 は実際に児童に贈った賞状の種類をまとめた表である。

表 13 みずほワールドカップ 2020 で児童に贈った賞状

賞状の名称
笑顔 No. 1 賞
協力 No. 1 賞
成長 No. 1 章
元気 No. 1 賞
きりかえ No. 1 賞

(オ) 対戦相手を工夫することについて

「みずほワールドカップ 2020」では、7 時間目～9 時間目にかけて行ったリーグ戦である「みずほカップ」での順位を基に2つのリーグ※の同順位同士が試合を行うという対戦方式を採用した。今までは他リーグに所属していたことから一度も戦っていない相手と試合をすることにより、勝敗の予想がつきにくく、また同順位であるため、実力が拮抗しているという点から、すべてのチームが勝利を目指して意欲的に試合に取り組むことができるのではないかと考え、実施することとした。

※ 「みずほカップ」では、ペアチームをそれぞれ「1」と「2」に分類し、試合の前半は1 同士、後半は2 同士が試合をする方式を採用した。したがって、「みずほワールドカップ 2020」を開催するにあたっては、「みずほカップ」での前半戦を「1 リーグ」、後半戦を「2 リーグ」として捉え、ペアチーム毎に勝率を算出し、順位付けを行った（順位によっては、同じチーム同士が対戦することも想定される）。

(4) その他の指導の工夫について

ア ICT機器の活用について

本研究では、ソフトバレーボールのルールや戦術を学習することに加え、学びに向かう力、人間性等の涵養に向けた学習活動を重点的に行うため、児童は学習内容を多さを負担に感じる事が予想された。そこで、授業時間内に知識を効率的かつ児童に分かりやすく指導し、しっかりと定着させるための手立てが必要であると考え、ICT機器を活用することとした。具体的な手立ては次のとおりである。

(ア) プレゼンテーションソフトを活用した座学の授業



座学の授業において、黒板に板書をするのではなく、プレゼンテーションソフトで授業スライドを作成し、児童の学習カードと連携させながら、指導のポイントを簡潔かつ明確に示すことにより、知識の確実な定着を図ることとした。さらに、強調したい部分にアニメーションやイラストを活用したり、動画を視聴させたりして児童の興味関心を高める教材を作成した（資料編 pp. 33-34、p. 37 参照）。

(イ) 大画面スクリーンを活用した体育館での実技の授業

体育館にあるスクリーンに行動目標を映しながら、学習を進めることで、児童が常に行動目標を意識しながら活動できるようにした。

また、活動の流れやメインゲーム時の移動の順番をスクリーンに映し出しておくことで、児童は見通しをもって学習に取り組むことができるようになる考えた。



試合場面においては、タイマーアプリをスクリーンに映し出すことで、試合時間や準備時間が明確になり、児童が自ら時間管理を行いながら、主体的に活動に取り組むことができるであろうと考えた。図 12 はタイマーアプリを活用してみずほカップを進行している授業の様子である。

図 12 タイマーアプリを活用した授業の様子

イ 新型コロナウイルス感染症対策について

検証授業を行うにあたって、「学校における新型コロナウイルス感染症に関する衛生管理マニュアル～学校の新しい生活様式～」(文部科学省 2020) に示されている感染防止の3つの基本に従い、3密(密閉・密集・密接)を避ける対策を次のとおり示した。

(ア) 授業前後の手洗いの徹底

(イ) 体育館及び教室(家庭科室)内の換気

(ウ) 人数を限定した共用物の使用

(エ) 2mの身体的距離を保つためのソーシャルテープ※の活用

(オ) 共有物の直接接触を防ぐチーム手袋の活用

(カ) 使用した物品の授業後の消毒

(キ) 教師のマスク着用

(ク) 座学時の落下点での対話を避けるためにできるだけ座席を互い違いに設定すること  
や、また、参観者の出席を踏まえ、密を避けるため、大空間での授業を実施すること  
(本研究では通常の教室より広い家庭科室を使用)

※本研究では、体育館において話し合いや試合の観戦時などチームで集まって活動する場合、2mの身体的距離を保つために、2m間隔で印がつけられたひもを作製し、ソーシャルテープと称して活用することとした。単元の前半で印の位置に座って話し合い活動を行うことを意識させたことで、児童は2mの感覚を掴むことができたため、後半はソーシャルテープを使用せず、両手を広げて身体的距離を保つように指導した。

## 5 授業の実際

【本時の展開】(1/10 時間目) 令和2年9月23日(水) 2校時(9:40~10:25) 体育館

(1) 本時の目標

<知識・技能①>

- ・ソフトバレーボールの行い方を理解できるようにする。

(2) 本時の評価内容と方法

<知識・技能①>

- ・ソフトバレーボールの行い方を理解している。【ワークシート】

(3) 展開

	児童の学習内容・活動 (予想される児童の反応)	指導上の留意点 (○指導□支援・配慮◆評価規準)
はじめ 5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●集合・整列・挨拶をする。</li> <li>●本時の学習のめあてを知る。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ソフトバレーボールの行い方を知ろう。</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>●本時の学習の流れを知る。</li> <li>●準備運動をする。</li> <li>・教師の指示に従い、ソフトバレーボールの動きにつながる動きを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□プレゼンテーションソフトを使い、視覚的な理解を促しながら簡潔に説明する。</li> <li>□本時の流れを明確にして、活動の見通しをもてるようにする。</li> <li>○新型コロナウイルス感染症拡大防止対策として、2mの間隔を空けて活動することを指導する。</li> </ul>
なか 34分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ソフトバレーボールの行い方を知る。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">【発問】ソフトバレーボールはどんなところが楽しいスポーツだと思いますか。</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ソフトバレーボールの特性を知る。</li> <li>・ソフトバレーボールのルールを知る。</li> <li>・ローテーションの行い方を知る。</li> <li>●メインゲームの行い方を知る。</li> <li>・試合のローテーションの仕方を知る。</li> <li>・審判の仕方を知る。</li> <li>●メインゲームを行う。</li> <li>・教師の指示に従いながら、ソフトバレーボールの試合を行う。</li> <li>・ルールやローテーションのことについて児童同士で話し合いを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○スライドとワークシートを基に知識を習得させる。</li> <li>□本来のソフトバレーボールとの相違点を意識させ、だれでも取り組める活動であることが理解できるようにする。</li> <li>□ローテーションについては実演を交えながらしっかりと理解できるようにする。</li> <li>○褒めることを習慣づけることで、チームの雰囲気がよくなることを伝える。</li> <li>○ゲームに参加していない児童も審判や応援をすることを伝え、全員が活動に参加できるようにする。</li> <li>○使用する用具はチームごとに用意されたカゴから取り出し、同じカゴにしまうことを伝える。</li> <li>□ルールを理解している児童や友達を励ましている児童などを褒め、学習活動の行い方の理解を促す。</li> <li>○試合の進行が滞っている場合には、適宜試合をとめ、修正を行いながら理解させる。</li> </ul>
まとめ 6分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●本時のまとめをする。</li> <li>・振り返りの行い方を知る。</li> <li>・体育学習カードに記入する。</li> <li>・自分の活動を振り返り、発表する。</li> <li>・次時の活動を知る。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>●挨拶をする</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○アンケートの記入の仕方について確認し、しっかりと授業を振り返りながら記入することを伝える。</li> <li>◆&lt;知・技①&gt;ソフトバレーボールの行い方を理解している。【ワークシート】</li> <li>○片付けをてきぱきと行うことや安全についての指導を行う。</li> <li>○手洗い・うがいを行うように指導する。</li> </ul>

### 【授業としての振り返り】

本時は、最初の授業ということもあり、全体的な説明が長くなってしまったため、試しのゲームの時間を十分に取るができなかった。大画面スクリーンにスライド資料を写し、アニメーションを用いてルールや動きの説明をしたことはルールを理解させる上で一定の効果があったと感じているが、教師が実際に動いてみせて指導することも大切であったと感じたので、次時以降にいかしていきたい。

### 【研究の視点からの振り返り】

本時は、スポーツ教育モデルの特性の1つである「チームへの所属」として、単元を通して同じチームで活動していくという説明を行った。ペアチームという取組は児童にとって新鮮であったようで、肯定的に受け取られているという実感をもった。本時での試しのゲームで出た技術的な課題や人間関係的な課題を次時で明確にして、学びに向かう力、人間性等の涵養に向けた授業を展開していきたい。

【本時の展開】(2/10 時間目) 令和2年9月25日(金) 2校時(9:40~10:25) 家庭科室

(1) 本時の目標

<主体的に学習に取り組む態度①>

- ・ゲームの規則を守り、誰とでも仲よくすることができるようにする。(評価8/10 時間目)

<主体的に学習に取り組む態度②>

- ・ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりして課題を伝え合う際に、友だちの考えを認めることができるようにする。(評価8/10 時間目)

(2) 展開

	児童の学習内容・活動 (予想される児童の反応)	指導上の留意点 (○指導□支援・配慮◆評価規準)
はじめ 5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●前時の学習を振り返る。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>【発問】 前回の試しのゲームで困ったことはありませんか。</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームのルールに関わる感想やチーム内での出来事の感想を発表する。</li> <li>・ルールの確認や修正をする。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>●本時の学習のめあてを知る。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>「ONE TEAM」の意味を知り、仲よく運動ができるようになろう</b> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□前回のゲームの様子を想起させたり、体育学習カードに書いた感想に着目させたりする。</li> <li>○細かいルールに関しては児童に投げかけ、合意形成を図りながらルールを決める。</li> <li>○前年度学習した「NO SIDE」という言葉や実態調査のアンケート結果を想起させる。</li> </ul>
なか 20分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「ONE TEAM」の意味について考える。</li> <li>・ソフトバレーボールの試合映像(自作)を見て、「ONE TEAM」にふさわしい行動を見つける。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>【発問】 2つの動画を見比べて、ONE TEAMらしいところを見つけよう!</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の考えをワークシートに記入する。</li> <li>・全体で共有する。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>●「ONE TEAM」になるために必要な行動について考える。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>【発問】 どんなことをするチームがONE TEAMだと思いますか。</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の考えをワークシートに書く。</li> <li>・全体で意見を共有する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○「ONE TEAM」という言葉の基礎的な知識を動画やスライドを用いて習得させる。</li> <li>□2つの動画見せた後、もう一度良い方の動画を見せ、自分の考えを持ちやすくする。</li> <li>□「○○なチーム」という形式でまとめさせることによって具体的な行動目標として考えを形成しやすいようにする。</li> </ul>
まとめ 20分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>みんなができる!みんなが楽しい!みんなでONE TEAM!!</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>●単元を通しためあてを知る。</li> <li>・教師の説話を聞く。</li> <li>●ペアチーム内での役割を知る。</li> <li>・リーダー ・アドバイザー ・サポーター</li> <li>※4人チームはサポーターを2人にする。</li> <li>●本時のまとめをする。</li> <li>・振り返りを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ワールドカップにおける指導者や選手の発言を基に、「役割を責任をもって果たすこと」「多様性を認めること」の2点について説明する。</li> <li>○それぞれの役割を価値づける。</li> <li>□チームの中でよく話し合い、自分ができるような役割を全員が納得する形で決めることを伝える。</li> <li>○手洗い・うがいを行うように指導する。</li> </ul>

【授業としての振り返り】

学習活動が多かったが、時間とおりに進めることができよかった。児童はよく話を聞き、学習課題に対して意欲的に学習に取り組んでいる様子が見られた。実際に試合場面で起こり得ると想定した行動を教師達が試合の中で実演した動画は児童にとって興味・関心を高める教材であり、意欲的に学習に取り組むことができた大きな要因であったと考える。

【研究の視点からの振り返り】

本時は「ONE TEAMの精神」という単元を通して意識させたい行動目標について学習する本研究において肝となる時間であった。良い行動と悪い行動を動画で見たことによって、児童にとって具体的な行動のイメージをもつことができたことが体育学習カードから見取れた。しかし、今後のチーム活動の要となる役割について説明の時間を十分に取るができなかったので、役割カードを配付する際に、しっかりと説明していきたい。

【本時の展開】(3/10 時間目) 令和2年9月28日(月) 2校時(9:40~10:25) 体育館

(1) 本時の目標

<知識・技能②>

- ・いろいろな高さのボールをキャッチしたり、両手を使って相手に投げたりすることができるようにする。(評価4/10時間目)

<思考・判断・表現②>

- ・友達の行動のよさを動作や言葉、絵図を使って、友だちに伝えることができるようにする。

(2) 本時の評価内容と方法

<思考・判断・表現②>

- ・友達の行動のよさを動作や言葉、絵図を使って、友だちに伝えている。【行動観察・ワークシート】

(3) 展開

	児童の学習内容・活動 (予想される児童の反応)	指導上の留意点 (○指導□支援・配慮◆評価規準)
はじめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>●集合・整列・挨拶をする。</li> <li>●本時の学習のめあてを知る。</li> </ul>	
4分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>ボールを捕ったり、投げたりできるようになろう!!</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>●「ONE TEAM 3か条」を知る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□めあてをスクリーンに掲示し、本時の学習課題を明確に捉えられるようにする。</li> <li>○前時の児童の記述を基に、具体的な行動目標である「ONE TEAM 3か条」を示す。</li> </ul>
なか	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ふわっとパスを行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・2人組でキャッチボールをする。</li> <li>・慣れてきたら横に山なりのボールを投げ、受け手はその落下点に入ってボールを取る。</li> </ul> </li> <li>●円陣パスゲームを行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・パスを出すときに1、2、3と声を出す。</li> <li>・慣れてきたら距離を広げる。</li> </ul> </li> <li>●「ONE TEAM タイム」を行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・「ONE TEAM タイム」の目的を知る。</li> <li>・「ONE TEAM タイム」の行い方を知る。</li> <li>・「ONE TEAM タイム」を行う。</li> </ul> </li> <li>●メインゲームを行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・1試合毎にチーム内でペアチームが入れ替わり、2試合終わったら、コートを移動する。</li> <li>・1チームは練習コートで練習を行う。</li> <li>・試合に出てないチームは、審判、記録、応援の練習を行う。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○投げ手は下投げで相手のおでこに向かって山なりのボールを投げるように指導する。</li> <li>○受け手は、ボールの落下点に入ってボールを取るように指導する。</li> <li>□ふわっとパスを意識させ、相手を取りやすいボールを投げることを意識させる。</li> <li>□声を出すことでチームの雰囲気よくなり、楽しく練習ができることを伝える。</li> <li>○役割カードを配付し、手がかりにしながら行うようにする。</li> <li>○それぞれの役割の児童を個別に呼び出し、審判と記録、応援の仕方を指導する。</li> <li>□新型コロナウイルス感染症拡大防止対策として、近づきすぎないようにソーシャルテープを活用させる。</li> <li>◆友達の行動のよさを動作や言葉、絵図を使って、友だちに伝えている。【行動観察・ワークシート】</li> <li>□新型コロナウイルス感染症拡大防止対策として、チーム手袋を着用させ、共有物の直接接触を避ける。</li> </ul>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>●本時のまとめを行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・振り返りを行う。</li> <li>・役割毎の片付けの仕方を知る。</li> <li>・片付けをする。</li> </ul> </li> <li>●挨拶をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○片付け時の役割を果たすことができた児童にはシールを貼る。</li> <li>□良かったプレーや行動をした児童を紹介し、行動の模範を示す。</li> <li>○手洗い・うがいを行うように指導する。</li> </ul>

### 【授業としての振り返り】

新型コロナウイルス感染症拡大防止対策として話し合いの際にソーシャルテープを活用したことはよかったが、準備や片付けに時間がかかってしまった。また、話し合いの仕方についての説明が長くなってしまい、終了時間をオーバーしてしまったので、児童の運動量も確保しつつ時間内に活動が終わるように次時以降はタイムマネジメントに留意して実践していきたい。

### 【研究の視点からの振り返り】

本時から「ONE TEAM タイム」を行った。児童にとってはあまり経験したことのない活動であり、話し合いが円滑に進まなかったチームが多かった。今後も継続していくことによる効果の高まりを期待したい。メインゲームでは、3段攻撃を行うための動き方をまだ学習していないので、ミスによる失点が目立ったが、サポーターが励ましの声をかけたり、アドバイザーを中心に教えたりする行動が見られたことは前時の座学の成果が見られたと考える。今後は、そのような行動を価値付けながら、児童の学習が深まっていくことを期待したい。

【本時の展開】（4/10 時間目）令和2年9月30日（水）2校時（9：40～10：25） 体育館

（1）本時の目標

<知識・技能③>

- ・ボールの方向に体を向けたり、ボールを操作しやすい位置に体を移動したりすることができるようにする。（評価5/10 時間目）

（2）本時の評価内容と方法

<知識・技能②>

- ・いろいろな高さのボールをキャッチしたり、両手を使って相手に投げたりすることができる。【行動観察】（指導3/10 時間目）

（3）展開

	児童の学習内容・活動 (予想される児童の反応)	指導上の留意点 (○指導□支援・配慮◆評価規準)
はじめ 3分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●集合・整列・挨拶をする。</li> <li>●本時の学習のめあてを知る。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>アタックを成功させるための動き方を 身に付けよう！！</b> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○前時の学習を想起させ、きれいなアタックをきめるためにそれまでのパスの繋ぎ方に着目させる。</li> <li>○「ONE TEAM 3か条」を音読させ、学習課題として意識づけさせる。</li> <li>○新型コロナウイルス感染症対策として、チーム手袋を着用させ、共有物の直接接触を避ける。</li> </ul>
なか 37分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ふわっとパスを行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・その場で行う。</li> <li>・横に山なりのボールを投げ、落下点に動いてキャッチする。</li> <li>・受け手が先に動き、動いた場所を狙ってボールを投げる。</li> </ul> </li> <li>●「ONE TEAM タイム」とアタックゲームのやりかたを知る。</li> <li>●アタックゲームを行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・守備側のサーブから始める。</li> <li>・レシーバーがボールをキャッチしたらセッターはアタックエリア内に移動する。（1点）</li> <li>・アタッカーは自分がアタックしやすい位置（アタックエリア内）に移動してトスを受ける。（1点）</li> <li>・アタッカーが点を決めたらさらに1点。</li> <li>・守備側は2人で行う。</li> <li>・ローテーションを行い、4回攻撃したら、攻守を交代する。</li> </ul> </li> <li>●「ONE TEAM タイム」を行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ほめほめタイム</li> <li>・アドバイスタイム</li> <li>・作戦タイム</li> </ul> </li> <li>●メインゲームを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□山なりのボールが投げられない児童には、山の頂点をどこに設定すればよいかをイメージさせる。</li> <li>○全体を2つに分け、アタックゲームと「ONE TEAM タイム」を交互に行うようにする。</li> <li>○実際に動き方のモデルを見せ、動く意味と動き方のポイントを指導する。 <ul style="list-style-type: none"> <li>&lt;セッターの動き&gt; <ul style="list-style-type: none"> <li>・後ろからのボールはアタックがしにくいことからセッターはネットの近くに移動する必要があること。</li> <li>・ネットを越えるためには山なりのボールを投げる必要があること。</li> </ul> </li> <li>&lt;アタッカーの動き&gt; <ul style="list-style-type: none"> <li>・アタックを成功させるためにはネットの近くに移動する必要があること。</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>□審判や記録の仕方に戸惑っている児童には個別に助言を行う。</li> <li>○新型コロナウイルス感染症拡大防止対策として、児童の立ち位置を指定し、密接を避けさせる。</li> <li>◆いろいろな高さのボールをキャッチしたり、両手を使って相手に投げたりすることができる。【行動観察】</li> </ul>
まとめ 5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●本時のまとめを行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・振り返りタイムの行い方を知る。</li> <li>・振り返りをする。</li> <li>・片付けをする。</li> </ul> </li> <li>●挨拶をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○それぞれの役割を行うことができたなら「ONE TEAM カード」にサインをする。</li> <li>□良かったプレーや行動をした児童を「ONE TEAM 賞」として紹介する。</li> <li>○手洗い・うがいをを行うように指導する。</li> </ul>

### 【授業としての振り返り】

アタックゲームでセッターはネット際でボールを受けることや、アタッカーはセッターの横でトスを受けることについて指導をしたが、児童にはあまり定着せず、トスの距離が長くなったり、アタッカーが後ろから来るボールを打つ場面が多くなってしまったりしてミスにつながり、児童が技術的な課題に直面した時間であった。次時では、本時の指導内容を再度確認する活動から行い、児童がソフトバレーボールの特性に触れることができるよう工夫していきたい。

### 【研究の視点からの振り返り】

「ONE TEAM タイム」で話す内容を指定したことにより、児童の視点が焦点化され、少しずつ技術的なアドバイスやチームの課題を明確にして練習に取り組むチームが増えてきたことは大きな成果である。本時から体育学習カードに「今日の ONE TEAM 賞」の項目を追加したが、すべての児童が友達のよいところを記述することができていた。そのうちアドバイスや励ましの様子を賞に選んでいる割合が半数以上であったことから、この取組は「ONE TEAM の精神」を明確に意識させる上で効果的であると感じた。

【本時の展開】（5/10 時間目）令和2年10月1日（木）2校時（9：40～10：25） 体育館

（1）本時の目標

<知識・技能④>

- ・いろいろな高さのボールを片手もしくは両手を使って相手コートに返球することができるようにする。（評価7/10 時間目）

（2）本時の評価内容と方法

<知識・技能③>

- ・ボールの方向に体を向けたり、ボールを操作しやすい位置に体を移動したりすることができる。【行動観察】（指導4/10 時間目）

（3）展開

	児童の学習内容・活動 (予想される児童の反応)	指導上の留意点 (○指導□支援・配慮◆評価規準)
はじめ 3分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●集合・整列・挨拶をする。</li> <li>●本時の学習のめあてを知る。</li> </ul> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>アタックを成功させるための動き方を 身に付けよう！！</b> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○前時の活動を振り返らせ、アタックの打ち方に着目させる。</li> <li>○学習のめあてをスクリーンに掲示する。</li> <li>○「ONE TEAM 3か条」を音読させ、学習課題として意識付けさせる。</li> <li>○新型コロナウイルス感染症対策として、チーム手袋を着用させ、共有物の直接接触を避ける。</li> </ul>
なか 37分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●バシッとアタックを行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・アタックエリア内の真ん中に立つセッターがボールを持ち、トスを上げる。</li> <li>・アタッカーはアタックラインの中から相手コートに返球する。</li> <li>・トスを上げたセッターは、次にアタックを行う。</li> <li>・ペアチームはボール拾いを行い、セッターの後ろに並ぶ児童へボールを渡す。</li> <li>・ペアチームと交互に行う。</li> </ul> </li> <li>●「ONE TEAM タイム」とアタックゲームを行う。</li> <li>●アタックゲームを行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・守備側のサーブから始める。相手コートの好きな相手に投げて渡す。</li> <li>・レシーバーがボールをキャッチしたらセッターはアタックラインの中に移動する。(1点)</li> <li>・アタッカーは自分がアタックしやすい位置(アタックエリア内)に移動してトスを受ける。(1点)</li> <li>・アタッカーが点を決めたらさらに1点。</li> <li>・守備側は2人で行う。</li> <li>・4回攻撃したら、攻守を交代する。</li> </ul> </li> <li>●「ONE TEAM タイム」を行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ほめほめタイム</li> <li>・アドバイスタイム</li> <li>・作戦タイム</li> </ul> </li> <li>●メインゲームを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○アタッカー・セッターにそれぞれの動き方の手本を示しながら指導する。 <ul style="list-style-type: none"> <li>&lt;アタッカーへの指導&gt; <ul style="list-style-type: none"> <li>・手をあげてアタックの準備をすること。</li> <li>・ボールがそれたときには、両手で相手コートに返すこともできること。</li> <li>・ボールの方向に体を向けること。</li> </ul> </li> <li>&lt;セッターへの指導&gt; <ul style="list-style-type: none"> <li>・ふわっとパスを意識して、アタッカーの準備の時間を作ること。</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○全体を2つに分け、アタックゲームと「ONE TEAM タイム」を交互に行うようにする。</li> <li>○新型コロナウイルス感染症拡大防止対策として、近づきすぎないように指導する。</li> <li>□審判や記録の仕方に戸惑っている児童には個別に助言を行う。</li> <li>□前時と違った配置で試合を始め、試合数が偏らないように配慮する。</li> <li>○新型コロナウイルス感染症対策として、児童の立ち位置を指定し、密接を避けさせる。</li> <li>◆ボールの方向に体を向けたり、ボールを操作しやすい位置に体を移動したりすることができる。【行動観察】</li> </ul>
まとめ 5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●本時のまとめを行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・振り返りタイムを行う。</li> <li>・片付けをする。</li> </ul> </li> <li>●挨拶をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○それぞれの役割を行ったら、「ONE TEAM カード」にサインをする。</li> <li>□良かったプレーや行動をした児童を「ONE TEAM 賞」として紹介する。</li> <li>○手洗い・うがいをを行うように指導する。</li> </ul>

### 【授業としての振り返り】

前時の課題であった動き方の確認を実際に児童を動かしながら全体で見本を見せたことにより多くの児童が動き方の基本を理解でき、動き方が大きく変わった。さらに、アタック自体の技能の習得のための時間も行ったことも相まって3段攻撃の成功率が向上し、児童に得点をして喜ぶ姿や笑顔が見られるようになり、授業の成果を感じることができた。

### 【研究の視点からの振り返り】

児童がソフトバレーボールの特性に触れ、自信をもったことにより、技術的なアドバイスが多く見られるようになってきた。また、失敗した時にチームメイトに謝る様子も見られるようになってきたことから集団としての高まりが見られてきたと感じた。しかしながら、体育授業として技能を向上させつつ、集団としての「ONE TEAM」としての高まりも目指していくためには、学習活動が多くなりがちであり、常にタイムマネジメントをしっかりと行う必要があると感じた。

【本時の展開】(6/10時間目) 令和2年10月5日(月) 2校時(9:40~10:25) 家庭科室

(1) 本時の目標

<主体的に学習に取り組む態度③>

- ・ゲームの勝敗を受け入れることができるようにする。(評価10/10時間目)

(2) 展開

	児童の学習内容・活動 (予想される児童の反応)	指導上の留意点 (○指導□支援・配慮◆評価規準)
はじめ 10分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●これまでの体育学習を振り返る。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>【発問】今、あなたのチームはみんなで「ONE TEAM」になれていますか。</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・これまでの学習を振り返り、自分の考えを発表する。</li> <li>・これまでの試合映像を見せ、「ONE TEAM」になるポイントを整理する。</li> <li>●本時の学習のめあてを知る。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>「NO SIDE」の意味を知り、これからの試合を楽しめるようになるう。</b> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○「ONE TEAM3か条」を振り返り、行動に価値付けをしていく。</li> <li>○相手との関わりについて学習していくことに着目させる。</li> </ul>
なか 25分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「NO SIDE」の意味について考える。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>【発問】「NO SIDE」とはどのようなことなのでしょう。</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・フェアプレイニュース vol.119を読む。</li> <li>・気付いたことをワークシートに書く。</li> <li>・全体で共有し、教師のまとめを聞き、「NO SIDE」の理解を深める。</li> <li>●「NO SIDEの精神」を知る。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>勝ち負けを受け入れ試合後にお互いのがんばりを讃え合うこと。</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ラグビーの試合後に行われている相手チームの健闘を讃える儀式である「スリーチアーズフォー」の行い方を知り相手を讃える方法を理解する。</li> <li>・「NO SIDEの極意」を知る。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>最大の敵は自分にあり！！ 相手を讃えて自分を高めるべし！！</b> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○相手チームに対する行動に着目して考えることを指導する。</li> <li>○実際に行っている動画を見せ、児童の意欲を高める。</li> <li>○勝利に向かってがんばることや、試合後に相手チームを讃えることの大切さを指導する。</li> <li>○チームとしてどうだったかに着目させ、勝敗を受け入れることを指導する。</li> <li>○相手チームとの対戦が始まる中で、「ONE TEAM3か条」に加えて、「NO SIDEの極意」も意識していくことを指導する。</li> </ul>
まとめ 10分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「みずほカップ」の行い方を知る。</li> <li>・大会や試合のルールを確認する。</li> <li>●「みずほワールドカップ2020」の開催の仕方考える。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>&lt;考えること&gt;</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・それぞれのチームに与える賞について</li> <li>・チーム名について</li> <li>・試合開始前のパフォーマンスについて</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・実行委員を各チーム1人決める。</li> <li>●本時のまとめをする。</li> <li>・振り返りタイムを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○順位付けをすることを伝え、自分のチームのめあての達成に向けて努力していくことを伝える。</li> <li>○競い合い以外の側面も大切にしていけることを指導する。</li> <li>□教師がうまく意見をまとめ、必要な役割を整理する。</li> <li>□意見が多数出た場合には、整理して後日提示することを伝える。</li> <li>□時間の中で話し合いが完結しない場合には、話し合いの要点を伝え、次時までの課題とする。</li> </ul>

【授業としての振り返り】

フェアプレイニュースを活用して、スポーツ選手の実話をスライドで示しながら指導を行ったことは、児童の興味関心を引くことができたと考えている。児童にとって「NO SIDE」については聞きなれた言葉であり、「NO SIDEの精神」がすんなりと入っていったように感じた。今後の学習の見通しを持たせたことで、次時以降の学習に対する意欲を高めることができたのでよかったと感じた。

【研究の視点からの振り返り】

落ち着いた環境でスライドやワークシートも活用しながら座学でしっかりと知識を習得させることは重要であると感じた。スポーツ教育モデルによる「公式試合」が始まる前段階に「NO SIDEの精神」を指導することは次時以降の試合で勝敗を受け入れることにつながる反面、実際の試合の中で課題意識を感じた時点で座学を設定する等柔軟に座学を設定することの必要性も同時に感じた。

【本時の展開】（7/10 時間目）令和2年10月7日（水）2校時（9：40～10：25） 体育館

（1）本時の目標

<主体的に学習に取り組む態度③>

- ・ゲームの勝敗を受け入れることができるようにする。（評価 10/10 時間目）

（2）本時の評価内容と方法

<知識・技能④>

- ・いろいろな高さのボールを片手もしくは両手を使って相手コートに返球することができる。

【行動観察】（指導 5/10 時間目）

（3）展開

	児童の学習内容・活動 (予想される児童の反応)	指導上の留意点 (○指導□支援・配慮◆評価規準)																								
はじめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>●集合・整列・挨拶をする。</li> <li>●本時の学習のめあてを知る。</li> </ul>	○学習のめあてをスクリーンに掲示する。																								
10分	<p><b>NO SIDE の極意を使って、勝ち負けを受け入れ、相手との試合を楽しもう！</b></p>																									
10分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「みずほカップ」の行い方を知る。                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・活動の流れを知る。</li> <li>・ルールの確認をする。</li> <li>・役割ごとの仕事を確認する。</li> </ul> </li> <li>●準備運動をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○活動の流れを映した動画を見せ、活動のイメージをつかませる。</li> <li>○チームのめあてを決め、終わったチームからふわっとパスを行うように指導する。</li> </ul>																								
なか	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「みずほカップ」を行う。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">&lt;みずほカップの進め方&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・1試合は5分で行う。</li> <li>・1試合を各チーム4試合行う。</li> <li>・前後半で、ペアチームが入れ替わる。</li> <li>・1試合行ったら、時計回りにコートを移動する。</li> <li>・試合前には、円陣を組み、試合後にはみずほチアーズフォーを行う。</li> <li>・1チームは練習コートを使い、コート移動の時間になるまで、「ONE TEAM タイム」を行い、自分達に必要な作戦（練習）を選択する。（6分）</li> <li>・試合をしていないチームはそれぞれの役割を責任をもって果たす。</li> </ul> </div> <p>&lt;試合の日程&gt;</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>試合数</th> <th>西コート</th> <th>東コート</th> <th>練習コート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第一試合</td> <td>赤対緑</td> <td>青対黄</td> <td>白</td> </tr> <tr> <td>第二試合</td> <td>緑対黄</td> <td>赤対白</td> <td>青</td> </tr> <tr> <td>第三試合</td> <td>黄対白</td> <td>緑対青</td> <td>赤</td> </tr> <tr> <td>第四試合</td> <td>白対青</td> <td>黄対赤</td> <td>緑</td> </tr> <tr> <td>第五試合</td> <td>青対赤</td> <td>白対緑</td> <td>黄</td> </tr> </tbody> </table>	試合数	西コート	東コート	練習コート	第一試合	赤対緑	青対黄	白	第二試合	緑対黄	赤対白	青	第三試合	黄対白	緑対青	赤	第四試合	白対青	黄対赤	緑	第五試合	青対赤	白対緑	黄	<ul style="list-style-type: none"> <li>○教師のマイクと笛を合図にして全体の進行を管理する。</li> <li>○円陣とみずほチアーズフォーを行う意味を抑え、行動に目的意識をもたせる。</li> <li>□新型コロナウイルス感染症拡大防止対策として、フラフープで立ち位置を固定したり、「ONE TEAM タイム」を行う場所を明確にしたりして、ソーシャルディスタンスを保たせる。</li> <li>□新型コロナウイルス感染症拡大防止対策として、チーム手袋を着用させ、共有物の直接接触を避ける。</li> <li>□「ONE TEAM タイム」で自分達に必要な作戦が選べるように助言をする。</li> <li>◆いろいろな高さのボールを片手もしくは両手を使って相手コートに返球することができる。【行動観察】</li> </ul>
試合数	西コート	東コート	練習コート																							
第一試合	赤対緑	青対黄	白																							
第二試合	緑対黄	赤対白	青																							
第三試合	黄対白	緑対青	赤																							
第四試合	白対青	黄対赤	緑																							
第五試合	青対赤	白対緑	黄																							
30分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「みずほカップ」を行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○教師のマイクと笛を合図にして全体の進行を管理する。</li> <li>○円陣とみずほチアーズフォーを行う意味を抑え、行動に目的意識をもたせる。</li> <li>□新型コロナウイルス感染症拡大防止対策として、フラフープで立ち位置を固定したり、「ONE TEAM タイム」を行う場所を明確にしたりして、ソーシャルディスタンスを保たせる。</li> <li>□新型コロナウイルス感染症拡大防止対策として、チーム手袋を着用させ、共有物の直接接触を避ける。</li> <li>□「ONE TEAM タイム」で自分達に必要な作戦が選べるように助言をする。</li> <li>◆いろいろな高さのボールを片手もしくは両手を使って相手コートに返球することができる。【行動観察】</li> </ul>																								
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>●本時のまとめを行う。                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・振り返りタイムを行う。</li> <li>・振り返りをする。</li> <li>・片付けをする。</li> </ul> </li> <li>●挨拶をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○それぞれの役割の良かったところを褒め合うことを伝える。</li> <li>□良かったプレーや行動をした児童を紹介し、行動の模範を示す。</li> <li>○手洗い・うがいを行うように指導する。</li> </ul>																								
5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●挨拶をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○それぞれの役割の良かったところを褒め合うことを伝える。</li> <li>□良かったプレーや行動をした児童を紹介し、行動の模範を示す。</li> <li>○手洗い・うがいを行うように指導する。</li> </ul>																								

### 【授業としての振り返り】

試合間の移動や挨拶などの準備に時間がかかってしまい、想定した試合数を消化することができなかった。児童の自主性だけに任せずに、ある程度教師が時間を区切って行動を促す工夫が必要であると感じた。

### 【研究の視点からの振り返り】

スポーツ教育モデルの特性の1つである「公式試合」に「ONE TEAM タイム」を取り入れたことで、次の試合に勝つためにチームに合った作戦（練習方法）を選んで練習する様子が見られ、児童同士がチーム内で主体的に関わり合う様子が見られたことは良かったと感じている。また、メインゲームの行い方にも慣れ、ペアチームを応援する姿や、ペアチームの試合の記録を取る姿など主体的な姿が見られるようになり、児童が自分の行動に自信を持ってチームに関わっている姿が見られてきたと感じている。



【本時の展開】(8/10 時間目) 令和2年10月9日(金) 2校時(9:40~10:25) 体育館

(1) 本時の目標

<思考・判断・表現①>

- ・自己やチームの実力に合わせて作戦(練習)を選ぶことができるようにする。(評価9/10時間目)

(2) 本時の評価内容と方法

<主体的に学習に取り組む態度①>

- ・ゲームの規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。【行動観察】(指導2/10時間目)

<主体的に学習に取り組む態度②>

- ・ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりして課題を伝え合う際に、友だちの考えを認めようとしている。【行動観察】(指導2/10時間目)

(3) 展開

	児童の学習内容・活動 (予想される児童の反応)	指導上の留意点 (○指導□支援◆配慮◆評価規準)																								
はじめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>●集合・整列・挨拶をする。</li> <li>●本時の学習のめあてを知る。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>チームのめあてに合った作戦を選んで練習しよう!</b> </div>	○学習のめあてをスクリーンに掲示する。																								
7分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「ONE TEAM 3か条」と「NO SIDE の極意」を確認する。</li> <li>●作戦カードの選び方を知る。</li> <li>●準備運動をする。               <ul style="list-style-type: none"> <li>・ふわっとパスを行う。</li> </ul> </li> </ul>	○児童に復唱させ、前時で良かったチームの行動を褒め、児童に意識付けさせる。 ○作戦の意図をスライドを使って説明し、チームの課題に対応した作戦を理解させる。																								
なか	<ul style="list-style-type: none"> <li>●みずほカップを行う。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">&lt;みずほカップの進め方&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・1試合は4分30秒で行う。</li> <li>・1試合を各チーム4試合行う。</li> <li>・前後半で、ペアチームが入れ替わる。</li> <li>・1試合行ったら、時計回りにコートを移動する。</li> <li>・試合前には、円陣を組み、試合後にはみずほチアーズフォーを行う。</li> <li>・1チームは練習コートを使い、コート移動の時間になるまで、「ONE TEAM タイム」を行い、自分達に必要な作戦(練習)を選択する。(6分)</li> <li>・試合をしていないチームはそれぞれの役割を責任をもって果たす。</li> </ul> <p style="text-align: center;">&lt;試合の日程&gt;</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>試合数</th> <th>西コート</th> <th>東コート</th> <th>練習コート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第一試合</td> <td>赤対緑</td> <td>青対黄</td> <td>白</td> </tr> <tr> <td>第二試合</td> <td>緑対黄</td> <td>赤対白</td> <td>青</td> </tr> <tr> <td>第三試合</td> <td>黄対白</td> <td>緑対青</td> <td>赤</td> </tr> <tr> <td>第四試合</td> <td>白対青</td> <td>黄対赤</td> <td>緑</td> </tr> <tr> <td>第五試合</td> <td>青対赤</td> <td>白対緑</td> <td>黄</td> </tr> </tbody> </table> </div>	試合数	西コート	東コート	練習コート	第一試合	赤対緑	青対黄	白	第二試合	緑対黄	赤対白	青	第三試合	黄対白	緑対青	赤	第四試合	白対青	黄対赤	緑	第五試合	青対赤	白対緑	黄	○タイマーアプリを基に、教師のマイクと笛を合図にして全体の進行を管理する。 □新型コロナウイルス感染症拡大防止対策として、フラフープで立ち位置を固定したり、「ONE TEAM タイム」を行う場所を明確にしたりして、ソーシャルディスタンスを保たせる。 ○友達への声かけについて、その場で指導や価値付けを行い、態度面を充実させることを意識させる。 □新型コロナウイルス感染症拡大防止対策として、チーム手袋を着用させ、共有物の直接接触を避ける。 □「ONE TEAM タイム」で自分達に必要な作戦が選べるように助言をする。 ◆ゲームの規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。【行動観察】 ◆ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりして課題を伝え合う際に、友だちの考えを認めようとしている。【行動観察】
試合数	西コート	東コート	練習コート																							
第一試合	赤対緑	青対黄	白																							
第二試合	緑対黄	赤対白	青																							
第三試合	黄対白	緑対青	赤																							
第四試合	白対青	黄対赤	緑																							
第五試合	青対赤	白対緑	黄																							
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>●本時のまとめを行う。               <ul style="list-style-type: none"> <li>・振り返りタイムを行う。</li> <li>・振り返りをする。</li> <li>・片付けをする。</li> </ul> </li> <li>●挨拶をする。</li> </ul>	○それぞれの役割の良かったところを褒め合うことを伝える。 □良かったプレーや行動をした児童を紹介し、行動の模範を示す ○手洗い・うがいを行うように指導する。																								

【授業としての振り返り】

前時の反省を受け、タイマーアプリをスクリーンに写し、その時間とおりに試合や準備を進めたことで、児童にテキパキと行動する姿や、声のかけ合い、協力しながら試合の準備を行う姿が見られた。試合の時間を短く設定(15秒短縮)したが、次時は試合時間を元に戻し、児童の運動量の確保をしたいと感じた。

【研究の視点からの振り返り】

スポーツ教育モデルにおける「記録の保持」について、前回の勝敗の結果やプレイの成功回数を基に、チームが勝つためにどんな練習をすればよいかについて話し合ったり、約束事を決めたりする様子が見られたが、記録の取り方に関しては、もっと実態に即して簡略化する必要があると感じた。

【本時の展開】（9/10 時間目）令和2年10月12日（月）2校時（9：40～10：25） 体育館

（1）本時の目標

<思考・判断・表現①>

- ・自己やチームの実力に合わせて作戦（練習）を選ぶことができるようにする。（指導8/10時間目）

（2）本時の評価内容と方法

<思考・判断・表現①>

- ・自己やチームの実力に合わせて作戦（練習）を選んでいる。【行動観察】

（3）展開

	児童の学習内容・活動 (予想される児童の反応)	指導上の留意点 (○指導□支援・配慮◆評価規準)																								
はじめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>●集合・整列・挨拶をする。</li> <li>●本時の学習のめあてを知る。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>みずほワールドカップ 2020 に向けてチームの力を高めよう！！</b> </div>	○学習のめあてをスクリーンに掲示する。																								
5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●前時の振り返りをする。</li> <li>●準備運動をする。 ・ふわっとパスを行う。</li> </ul>	○勝利を追求している児童を価値づけ、勝利を目指しながら、試合後には勝敗を受け入れることを指導する。																								
なか	<ul style="list-style-type: none"> <li>●みずほカップを行う。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">&lt;みずほカップの進め方&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・1試合は5分で行う。</li> <li>・1試合を各チーム4試合行う。</li> <li>・前後半で、ペアチームが入れ替わる。</li> <li>・1試合行ったら、時計回りにコートを移動する。</li> <li>・試合前には、円陣を組み、試合後にはみずほチアーズフォーを行う。</li> <li>・1チームは練習コートを使い、コート移動の時間になるまで、「ONE TEAM タイム」を行い、自分達に必要な作戦（練習）を選択する。（6分）</li> <li>・試合をしていないチームはそれぞれの役割を責任をもって果たす。</li> </ul> <p style="text-align: center;">&lt;試合の日程&gt;</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>試合数</th> <th>西コート</th> <th>東コート</th> <th>練習コート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第一試合</td> <td>赤対緑</td> <td>青対黄</td> <td>白</td> </tr> <tr> <td>第二試合</td> <td>緑対黄</td> <td>赤対白</td> <td>青</td> </tr> <tr> <td>第三試合</td> <td>黄対白</td> <td>緑対青</td> <td>赤</td> </tr> <tr> <td>第四試合</td> <td>白対青</td> <td>黄対赤</td> <td>緑</td> </tr> <tr> <td>第五試合</td> <td>青対赤</td> <td>白対緑</td> <td>黄</td> </tr> </tbody> </table> </div>	試合数	西コート	東コート	練習コート	第一試合	赤対緑	青対黄	白	第二試合	緑対黄	赤対白	青	第三試合	黄対白	緑対青	赤	第四試合	白対青	黄対赤	緑	第五試合	青対赤	白対緑	黄	<ul style="list-style-type: none"> <li>○タイマーアプリを基に、教師のマイクと笛を合図にして全体の進行を管理する。</li> <li>□新型コロナウイルス感染症拡大防止対策として、フラフープで立ち位置を固定したり、「ONE TEAM タイム」を行う場所を明確にしたりして、ソーシャルディスタンスを保持させる。</li> <li>○友達への声かけについて、その場で指導や価値付けを行い、態度面を充実させることを意識させる。</li> <li>□新型コロナウイルス感染症拡大防止対策として、チーム手袋を着用させ、共有物の直接接触を避ける。</li> <li>□「ONE TEAM タイム」で自分達に必要な作戦が選べるように助言をする。</li> <li>◆自己やチームの実力に合わせて作戦（練習）を選んでいる。【行動観察】</li> </ul>
試合数	西コート	東コート	練習コート																							
第一試合	赤対緑	青対黄	白																							
第二試合	緑対黄	赤対白	青																							
第三試合	黄対白	緑対青	赤																							
第四試合	白対青	黄対赤	緑																							
第五試合	青対赤	白対緑	黄																							
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>●本時のまとめを行う。 ・振り返りタイムを行う。 ・振り返りをする。 ・片付けをする。</li> <li>●挨拶をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○それぞれの役割の良かったところを褒め合うことを伝える。</li> <li>□良かったプレーや行動をした児童を紹介し、行動の模範を示す。</li> <li>○手洗い・うがいを行うように指導する。</li> </ul>																								

### 【授業としての振り返り】

試合をたくさん重ねたことで、児童の攻撃の際の動きがかなりスムーズになり、キャッチしてもよいというルールに依存せず、素早くパスを回してアタックまでつなげるようになり、技能の高まりが見られた。特にトスの精度が向上し、ドリルゲームであるふわっとパスがゲームの中で生きて活用されるようになってきた。

### 【研究の視点からの振り返り】

公式試合の最終日のせいか、児童の中で勝ちたいという気持ちが強く、得点を決めたときにハイタッチをしたり、友達を褒めたりする様子がこれまでよりも頻繁に見られるようになった。また、得点を巡る言い合いに発展しても、試合後の「みずほチアーズフォー」をした後に、笑顔でコートを移動する児童も見られ、「勝敗を受け入れること」に関わる態度が涵養されてきたのではないかと感じた。

【本時の展開】(10/10 時間目) 令和2年10月14日(水) 2校時(9:40~10:25) 体育館

(1) 本時の目標

<主体的に取り組む態度①>

- ・ゲームの規則を守り、誰とでも仲よく運動することができるようにする。(指導2/10時間目)

(2) 本時の評価内容と方法

<知識・技能①>

- ・ソフトバレーボールの行い方を理解している。【行動観察】(指導1/10時間目)

<主体的に取り組む態度③>

- ・ゲームの勝敗を受け入れようとしている。【行動観察】(指導6/10時間目)

(3) 展開

	児童の学習内容・活動 (予想される児童の反応)	指導上の留意点 (○指導□支援・配慮◆評価規準)						
はじめ 2分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●集合・整列・挨拶をする。</li> <li>●本時の学習のめあてを知る。</li> </ul>							
	<p><b>みずほワールドカップ2020をみんなでつくりあげ、みんなでONE TEAMになろう！！</b></p>							
なか 38分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「みずほワールドカップ2020」を行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・開会式を行う。 <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>1 開会の言葉</td> </tr> <tr> <td>2 校長先生の言葉</td> </tr> <tr> <td>3 選手宣誓</td> </tr> <tr> <td>4 ルール説明</td> </tr> <tr> <td>5 エール交換(みずほチアーズフォー)</td> </tr> </table> </li> <li>・試合を行う。</li> </ul> </li> <li> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;"> <p>&lt;みずほワールドカップ2020の進め方&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・試合時間4分×5試合(各試合準備1分)=25分</li> <li>・みずほカップの2リーグの内の同順位同士が試合を行う。</li> <li>・試合前のチームは練習コートで練習試合を行う。</li> <li>・試合を待っているチームは観客として応援する。</li> </ul> </td> </tr> </table> </li> <li>・閉会式を行う。</li> </ul>	1 開会の言葉	2 校長先生の言葉	3 選手宣誓	4 ルール説明	5 エール交換(みずほチアーズフォー)	<p>&lt;みずほワールドカップ2020の進め方&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・試合時間4分×5試合(各試合準備1分)=25分</li> <li>・みずほカップの2リーグの内の同順位同士が試合を行う。</li> <li>・試合前のチームは練習コートで練習試合を行う。</li> <li>・試合を待っているチームは観客として応援する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学習のめあてをスクリーンに掲示する。</li> <li>○児童が祭典的な雰囲気を味わえるように場の雰囲気を盛り上げていく。</li> <li>○運動を「見る」「支える」視点として、声をだして応援をすることの必要性を伝える。</li> <li>□新型コロナウイルス感染症拡大防止対策として、応援中のマスク着用と間隔を空けた座席の配置に留意する。</li> <li>○実行委員進行による主体的な活動を促していくが、途中の進行は教師が行い、タイムマネジメントに留意する。</li> <li>□新型コロナウイルス感染症拡大防止対策として、チーム手袋を着用させ、共有物の直接接触を避ける。</li> </ul>
1 開会の言葉								
2 校長先生の言葉								
3 選手宣誓								
4 ルール説明								
5 エール交換(みずほチアーズフォー)								
<p>&lt;みずほワールドカップ2020の進め方&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・試合時間4分×5試合(各試合準備1分)=25分</li> <li>・みずほカップの2リーグの内の同順位同士が試合を行う。</li> <li>・試合前のチームは練習コートで練習試合を行う。</li> <li>・試合を待っているチームは観客として応援する。</li> </ul>								
まとめ 5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●本時のまとめを行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・振り返りをする。</li> <li>・片付けをする。</li> </ul> </li> <li>●挨拶をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○閉会式では、5つチームにそれぞれ賞を設定し、勝敗以外の側面に価値付けを行う。</li> <li>◆ソフトバレーボールの行い方を理解している。</li> <li>【行動観察】</li> <li>◆ゲームの勝敗を受け入れようとしている。</li> <li>【行動観察】</li> </ul>						
まとめ 5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>●本時のまとめを行う。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・振り返りをする。</li> <li>・片付けをする。</li> </ul> </li> <li>●挨拶をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○単元を通じた学習課題が達成されたかについて全体で振り返りをする。</li> <li>○学級全体に「ONE TEAM賞」を授与し、児童の達成感を高める。</li> <li>○態度面の涵養は時間をかけて深まっていくことを指導する。</li> <li>○手洗い・うがいを行うように指導する。</li> </ul>						

### 【授業としての振り返り】

時間を少し超過してしまったことは反省点ではあるが、実行委員による自主的な大会運営があったり、チームごとに大会の日程を見て、声を掛け合いながら試合場所や練習場所に移動したりするなど児童が主体的に授業に関わる様子が見られ、10時間の集大成を見ることができたと感じている。

### 【研究の視点からの振り返り】

スポーツ教育モデルの特性である「クライマックスのイベント」を行った。勝ち負けという視点ではなく、祭典性を重視した活動であるという趣旨を明確に指導したことにより、敵味方関係なく、応援をする児童の姿が見られた。また、全てのチームに賞状を渡し、チームごとのがんばりに価値付けをしたことも児童の満足感や達成感につながったのではないかと感じた。

## 6 検証授業の結果と考察

検証授業で得られたデータを基に、検証の視点（pp. 13-15 参照）に沿って仮説を検証することとした。

なお、事前と事後アンケートの比較については、両方に回答した児童（31名）を検証対象とした。

また、各授業及び事前・事後アンケートの出席者及び回答者数は表14のとおりであり、各授業における回答数は欠席者などの人数により変化がある。また、割合（%）表記のグラフに関しては、小数第1位を四捨五入しているため、100%にならない場合がある。

事前・事後アンケートについては「そう思う」を4点、「どちらかといえば思う」を3点、「どちらかといえば思わない」を2点、「そう思わない」を1点として、集計を行った。また検証にあたっては、「そう思う」、「どちらかといえば思う」を肯定的な回答とし（以下、「肯定的な回答をした児童の割合」という）「どちらかといえば思わない」、「そう思わない」を否定的な回答（以下、「否定的な回答をした児童の割合」という）と定義して検討することとした。

**表14 各授業及び事前・事後アンケートの出席者及び回答者数**

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
活動	試しのゲーム	座学1	・技能の習得のための時間 ・メインゲーム（練習試合）			座学2	メインゲーム（公式試合を適用したリーグ戦）			メインゲーム（クライマックスのイベントを適用したまとめの大会）
出席者数（人）	29	33	31	29	29	30	30	30	30	30
事前アンケート 9月15日（32人）						事後アンケート 10月16日（31人）				

### （1）児童は授業をどのようにとらえたか

児童は授業をどのようにとらえたかを検証するために、高橋らが作成した形成的授業評価（p. 10 参照）を用いた。各項目の回答を「はい」を3点、「どちらでもない」を2点、「いいえ」を1点として毎時間9項目の全体及び次元ごとの平均を算出した。

なお、高橋らの形成的授業評価法は実技を想定したものであるため、教室での座学を実施した2時間目と6時間目には評価を行わなかった。

図13は、形成的授業評価の次元ごとの平均値をグラフに表したものである。診断基準は5段階評定となっており、評定5を「特に優れた授業」、評定4を「よい授業」ととらえることができることと定義している（p. 11参照）。そのため、図13では、総合評価の評定5の基準値である2.77と評定4の基準値である2.58の数値を太線で示してある。

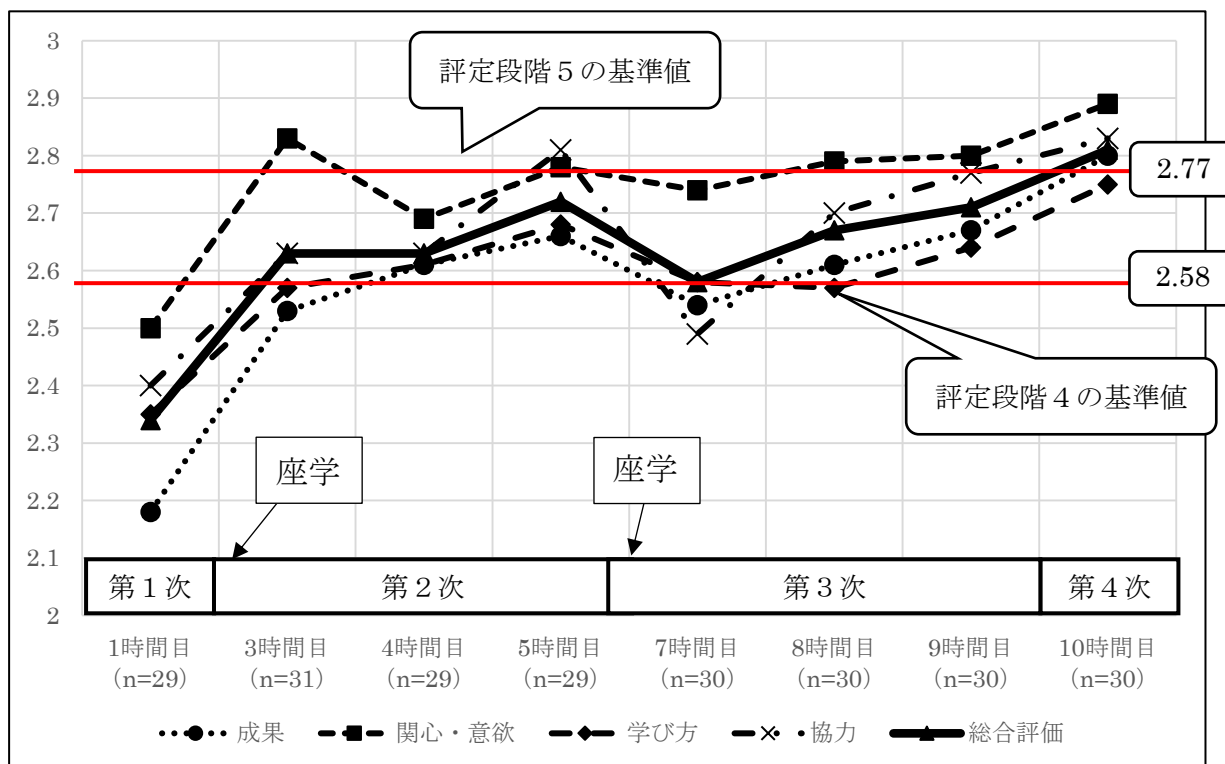


図 13 形成的授業評価の時間ごとの推移

1時間目では、オリエンテーションによる教師の説明が長く、実技の時間が十分に取れなかったことや知識や技能が習得できておらず、楽しみ方が分からない状況であった。そのため、他の時間と比較して評価が低くなったと考えられる。

3時間目では、ボールを投げたり、捕ったりする技能を習得するための時間を設定し、児童がそれをメインゲームの中でいかすことができたという実感をもつことができたことや2時間目の座学の後で学んだことを早く試したいという児童の気持ちの高まりが1時間目よりも高い評価につながったと考えられる。

4時間目では、ローテーションやボールを持たないときの動きを中心とした技能の習得のための時間を設定したが、ルールがまだ定着していないこともあり、どこに動いてパスを受ければよいのかが分からないといった児童の戸惑いが多く見られたため、「関心・意欲」の評価が低くなったのではないかと考えられる。

5時間目では、前時の児童の戸惑いやつまづきがあったという様子を受け、ルールや動き方の確認を再度行ったことで、スムーズに動いて3段攻撃ができる場面が増えたことや、児童の課題意識の中心であるアタックに特化した練習を行ったことで、児童がそれをメインゲームにいかし、成功体験を得ることができたため、4時間目と比較して評価が高まったのではないかと考えられる。

7時間目では、公式試合を学習活動の中心に据えたみずほカップを行ったことで試合の勝ち負けがはっきりしたことや、学習の流れが変わり、児童がスムーズに活動に参加することができなかったことが、5時間目と比較して評価が低くなった要因として考えられる。

8時間目では、児童が学習の展開に慣れ、「NO SIDEの極意 (p. 22 参照)」を意識してメインゲームの勝ち負けにかかわらず試合を楽しむことができるようになったため、7時間目と比較して評価が高まったのではないかと考えられる。

9時間目では、ゲームの仕方や動き方などの知識が定着し、基本的なボール操作の技能が高まったことで児童が気持ちに余裕をもって行動でき、友達を助けたり励ましたりする場面が増え、安心してメインゲームを行う環境が形成されたため、8時間目と比較して評価が高くなったのではないかと考えられる。

10時間目では、スポーツ教育モデルにおけるクライマックスのイベントとして「みずほワールドカップ2020」を開催し、祭典的な雰囲気の中で児童が他チームを応援しながら勝ち負けだけでなくメインゲームを楽しむことができた。このため、9時間目と比較して評価が高まったのではないかと考えられる。

次元ごとに見ると、関心・意欲が3時間目から高く、単元を通して他の次元より高く推移している。本研究に大きく関わる次元である協力に関しては児童がソフトバレーボールの特性に触れることができた5時間目に高い値を示し、みずほカップやみずほワールドカップ2020という児童の主体的な活動を促した7時間目～10時間目にかけて右肩上がりに推移している。

表15は、毎時間の各次元と総合評価の平均値（上段）と表5（p.11参照）の形成的授業評価の診断基準に照らし合わせた5段階評定（下段）の結果を示している。ここでは、評定4をよい授業、評定5を特に優れた授業としてとらえている。総合評価で見ると、1時間目を除いた全ての時間で評定4を上回っており、10時間目に関しては最高評価である5を記録していることから、児童は授業を概ね肯定的にとらえていたと考えられる。

**表15 形成的授業評価の診断結果**

時間 次元	1時間目	3時間目	4時間目	5時間目	7時間目	8時間目	9時間目	10時間目
成果	2.18 4	2.53 4	2.61 4	2.66 4	2.54 4	2.61 4	2.67 4	2.80 5
意欲・関心	2.50 2	2.83 4	2.69 3	2.78 4	2.74 4	2.79 4	2.8 4	2.89 4
学び方	2.35 3	2.57 4	2.61 4	2.68 4	2.58 4	2.57 4	2.64 4	2.75 4
協力	2.40 3	2.63 4	2.63 4	2.81 4	2.49 3	2.70 4	2.77 5	2.83 5
総合評価	2.34 3	2.63 4	2.63 4	2.72 4	2.58 4	2.67 4	2.71 4	2.81 5

**検証の視点（1）「児童は授業をどのようにとらえたか」のまとめ**

- ・試しのゲームを行った1時間目、ソフトバレーボールの特性に触れることができなかった4時間目、試合の勝ち負けに初めて直面した7時間目に児童の評価が低くなったが、その後評価が上がってきたこともあり、児童による授業評価は単元全体を通してみると右肩上がりであり、最後の時間には最高評価「5」を記録しており、単元が進むにつれ、多くの児童は授業を概ね肯定的にとらえていったと考えられる。
- ・「ONE TEAMの精神」に大きく関わる次元である「協力」を見てみると、1時間目と7時間

目を除いて、評定「4」を記録し、単元の終盤である9時間目、10時間目には最高評定「5」を記録したことから、前半に協力する方法を教師主導で学習し、後半に児童が主体となって協力的活動をするることにより、児童は単元終盤にその成果を十分に感じられるようになったと考えられる。

**(2) 「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかしたスポーツ教育モデルによる学習過程は有効であったか**

本研究の手立てである「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかしたスポーツ教育モデルを行ったことが児童の学びに向かう力、人間性等が涵養されることにつながったかどうかを検証するため、「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかすことに関する7つの質問項目（選択3問、自由記述4問）とスポーツ教育モデルに関する8つの質問項目（選択7問、自由記述1問）を作成し、事前と事後にアンケートとして問うこととした（資料編 pp. 41-45 参照）。なお、自由記述の質問項目に関しては、当センター指導主事1名と協議の上、正誤の判断などを行うこととした。

**ア 「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかすことは有効であったか**

授業では、2時間目に「ONE TEAM」の精神を、6時間目に「NO SIDE」の精神を座学で指導し、実技の授業では授業の導入の段階で、児童が声に出して読んだり、振り返りの時間にこれら2つの精神の行動目標が達成できたかを振り返ったりと学習の中で常に行動目標として児童に意識させながら授業を展開した。

図14は「ONE TEAMの意味を書きましょう」における正答率の割合を事前と事後で比較したグラフである。表16は図14について分析する際の評価基準と回答例を示したものである。図15は「『ONE TEAMの精神』を学んだことは役に立ったと思いますか」における選択問題の回答の割合をグラフで表したものである。

**表16 「ONE TEAM」の意味を正答とする際の評価基準と回答例**

評価基準	「役割を果たすこと」「誰とでも仲よく運動すること（助け励ますこと）」「友達の考えを認めること」のいずれかに関わる記述が見られた場合正答とする。
正答とした回答例	・仲間と協力して1つのチームになること。相手の違うところを受け入れる。 ・自分と友達の違いを受け入れる。褒め合いをする。自分のチームを讃え合う。
誤答とした回答例	<u>1つのチーム。</u> ※

※これは「ONE TEAM」を直訳しただけのものであり、評価基準に示す第2次（導入）の座学で学んだ内容が記述されていないため、誤答とした。

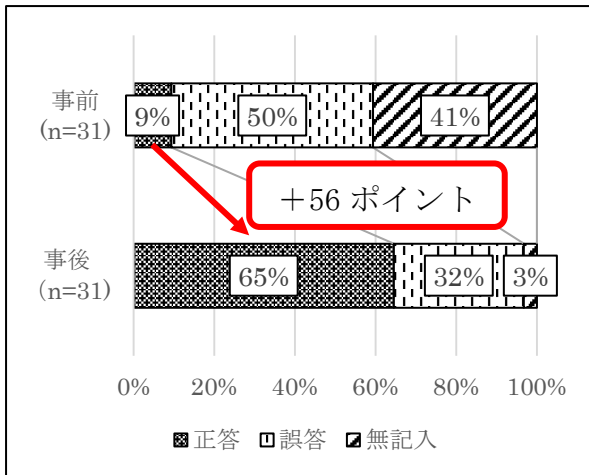


図14 「ONE TEAM」の意味を書きましようの正答率

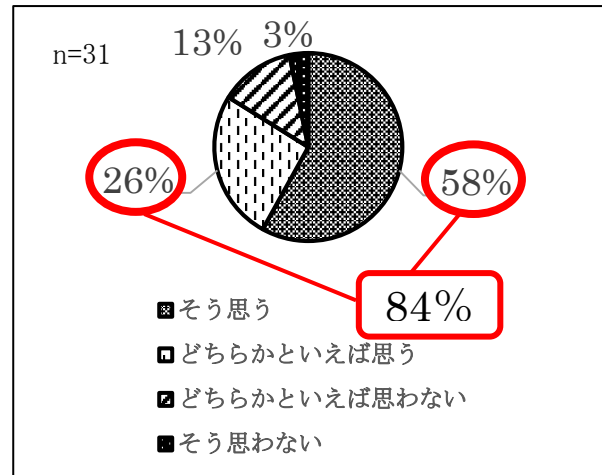


図15 「ONE TEAMの精神」が役に立ったかに係る割合

図14は、事後の正答率が65%であり、事前と比較すると56ポイント上昇した。図15は、肯定的な回答をした児童の割合は84%であった。また、図15において肯定的な回答をした児童へ聞いた「具体的にどのような場面でどのように役に立ちましたか」という質問では、「仲間が失敗しても励ましたりできた」や「意見が食い違った時、理由を聞いたりして、じゃあこうしよう、とかした」等、友達の考えを認め、助け合うことについての記述が見られ、「ONE TEAMの精神」の意義を児童が理解していると見られる回答を得ることができた。しかしながら、図14で誤答及び無記入の割合が35%あったことから、一部の児童は「ONE TEAMの精神」についての理解が十分ではなかったことが考えられる。

図16は「NO SIDEの意味を書きましよう」における正答率を事前と事後で比較したグラフである。表17は図16について分析する際の評価基準と児童の回答例を示したものである。図17は「『NO SIDEの精神』を学んだことは役に立ったと思いますか」における回答割合をグラフで表したものである。

表17 「NO SIDE」の意味を正答とする際の評価基準と回答例

正答とする評価基準	「勝敗を受け入れること」「敵味方関係なく、お互いの健闘を讃え合うこと」のいずれかに関わる記述が見られたかどうか。
正答とした回答例	・負けても讃え合うこと（みずほチアーズフォー）。 ・勝っても負けても最後は笑顔で終わる。
誤答とした回答例	・楽しく試合をすることがNO SIDE。* ・相手とバトルして楽しくやる。*

\*評価基準に示す第3次（導入）の座学で学んだ内容が記述されていないため、誤答とした。



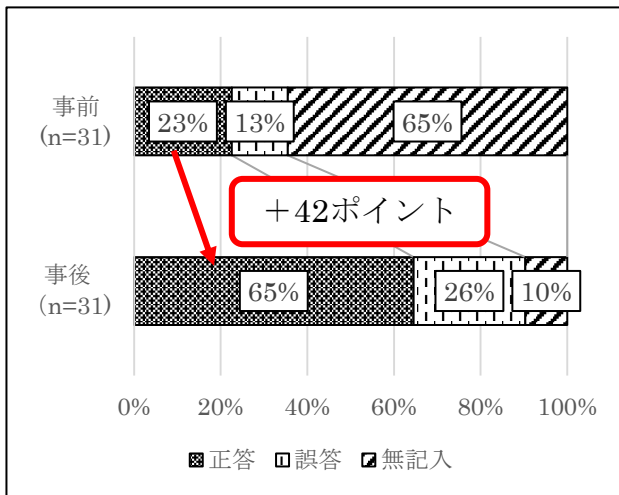


図 16 「NO SIDE」の意味を書きましようの正答率

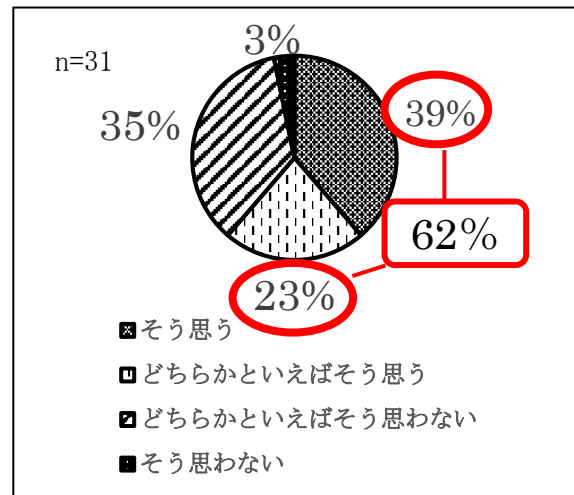


図 17 「NO SIDE の精神」が役に立ったかに係る割合

図 16 では、事後の正答率は 65% であり、事前と比較すると 42 ポイント上昇している。誤答及び無記入の割合は事前と比較すると、42 ポイント減少しているが、事後でも 36% の児童が「NO SIDE の精神」の意味を理解していなかった。図 17 では、肯定的な回答をした児童の割合は 62% とあまり高い結果となった。これは 6 時間目という単元の後半の座学で学習した行動目標であり、図 16 から分かるように約 3 分の 1 の児童がその意味を十分に理解することができなかったことが明らかとなった。

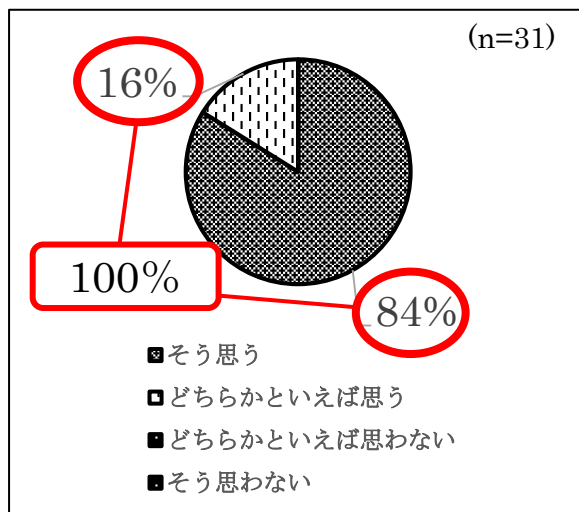


図 18 「ONE TEAM」「NO SIDE」を使った体育の授業が楽しかったかに係る割合

「ONE TEAM」や「NO SIDE」のようなキーワードを使った体育の学習は楽しかったと思いますか」における選択問題の回答の割合（図 18）を見てみると、肯定的な回答をした児童の割合は 100% であり、その内「そう思う」と回答した児童は 84% であったことから、全ての児童は、授業を楽しかったととらえていたことが明らかになった。さらに、図 17 において肯定的な回答をした児童へ聞いた「具体的にどのような場面でどのように役に立ちましたか」という質問では、「大差をつけられて負けちゃったとき、NO SIDE の精神を思い出して相手をほめたたえることができた」や「一人では

試合ができないけど、相手がいれば試合ができて、とても相手は大切です」等、勝敗を受け入れ、相手を讃えることについての記述が見られたことや、勝敗をめぐるトラブルがほとんどなかったこと、トラブルが起きそうになっても、「みずほチアーズフォー」を行い、笑顔で試合を終えることができていたことは「NO SIDE の精神」を学んだことの成果として捉えることができるのではないかと考える。しかしながら、児童が「NO SIDE の精

神」が役に立ったと実感することができなかつたのは、「NO SIDE」という言葉が児童にとって意味をイメージしづらい言葉であったことや、単元の後半から学んだことにより意義を十分に理解するための時間が足りなかつたことにより、勝敗に関係なく笑顔で試合を終えることができたことが「NO SIDE の精神」の意義を学んだ成果であることを結びつけることができなかつたからであると考え。

イ スポーツ教育モデルによる学習過程は有効であったか

本実践では、スポーツ教育モデルの6つの特性（pp. 6-7 参照）を授業に組み込んでいくことで人格形成や社会性の形成、技能の向上につながっていくことを期待して、学習過程に組み入れることとした。表 18 は本研究の学習過程においてスポーツ教育モデルにおける特性をどのように適用したのかを表したものである。当該の特性を適用した時間には○を、中でも重点的に適用した時間には◎をつけて示している。

本研究の対象児童はネット型ゲームの経験が少ないという実態があったため、単元の前半には教師が主導で行う技能の習得のための活動を多く設定し、児童がチームごとに主体的に学習を進める活動を単元の7時間目以降から多く取り入れた。

なお、チームへの所属という特性に関しては単元の前半から取り入れ、児童がチームへの所属感を高め、安心して活動ができるような学習過程を構想した。

表 18 本実践におけるスポーツ教育モデルの適用表

時間	特性	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
スポーツ教育モデル	チームへの所属	○	○	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	◎
	シーズン	※年間を通して行うものため、本研究では取り扱わない									
	公式試合							○	○	○	○
	記録の保持			○	○	○		○	○	○	○
	祭典性							○	○	○	◎
	クライマックスのイベント										◎

検証をするにあたって、スポーツ教育モデルの6つの特性が児童にとって有効であったかどうかを事前事後アンケートの結果を比較したり、事後アンケートの回答割合を考察したりして、検証することとした。

表 19 はスポーツ教育モデルの有効性に係る事前事後アンケートの質問項目をまとめたものである。図 19 は質問1「今回のソフトバレーボール（今までの体育の学習）で自分の役割に責任をもって取り組むことができましたか」とおける回答割合を事前と事後で比較したグラフである。

表 19 適用したスポーツ教育モデルの特性ごとの有効性に係る質問内容

番号	スポーツ教育モデルの特性	質問内容
1	チームへの所属	今回のソフトバレーボール（今までの体育の学習）で自分の役割に責任をもって取り組むことができたと思いますか。 ※事前事後を比較
2	チームへの所属	今回のソフトバレーボールで、チーム内で役割を分担することで、チームワークの高まりを感じることはできましたか。
3	チームへの所属	今回のソフトバレーボールでは、ペアチームで練習や試合をしたり、教え合ったりしたことはソフトバレーボールが上手くなることにつながったと思いますか。
4	チームへの所属 ※祭典性も含む	今回のソフトバレーボールで、チーム手袋をつけたことでチームの一体感が高まったと思いますか。
5	記録の保持	今回のソフトバレーボールで、試合の記録を取り、その記録を基にチームの課題や練習方法を考えたことは、チームが上手くなるために役立ったと思いますか。
6	公式試合	今回のソフトバレーボールで、公式試合が目標となり、練習に励むことができたと思いますか。
7	クライマックスのイベント 祭典性	みずほワールドカップ 2020 は盛り上がったと思いますか。
8	クライマックスのイベント 祭典性	みずほワールドカップ 2020 で楽しかったのはどんなことですか。

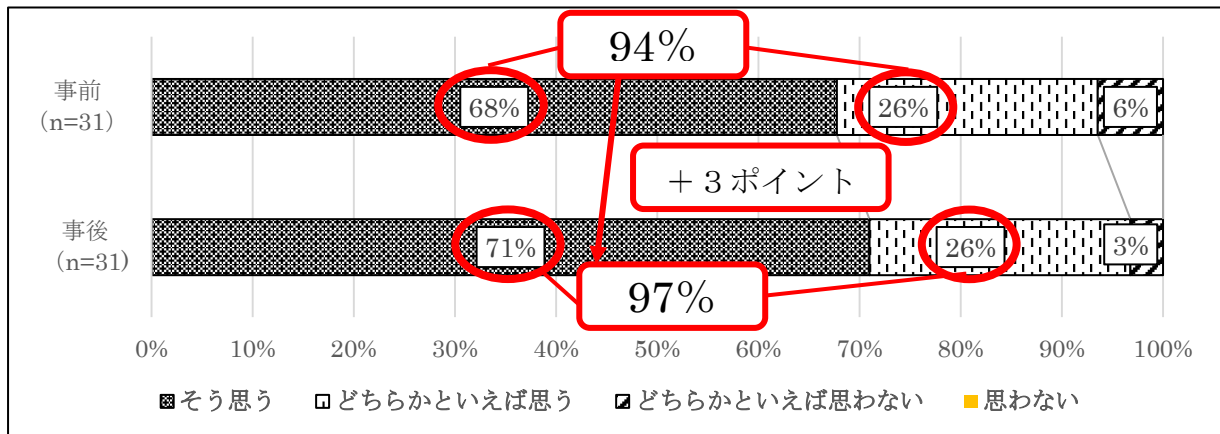


図 19 役割に責任をもって取り組めたかどうかに係る割合

図 19 では事前事後の結果に大きな変化は見られないが、肯定的な回答をした割合が事前 94%から事後 97%と 3 ポイント上昇しており、役割を責任をもって果たすことができたと考えられる。

図 20 は質問 2 「今回のソフトバレーボールで、チーム内で役割を分担することで、チームワークの高まりを感じることはできましたか」における回答割合をグラフで表したも

のである。図 21 は質問 3 「今回のソフトバレーボールでは、ペアチームで練習や試合をしたり、教え合ったりしたことはソフトバレーボールが上手くなることにつながったと思いますか」における回答割合をグラフで表したものである。

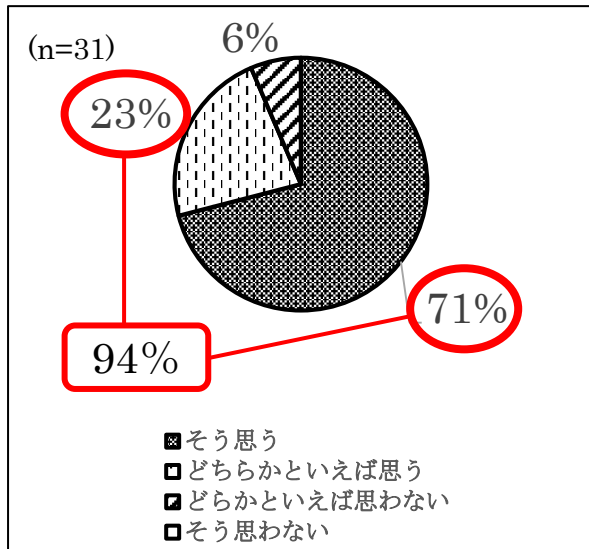


図 20 役割分担によるチームワークの高まりに係る割合

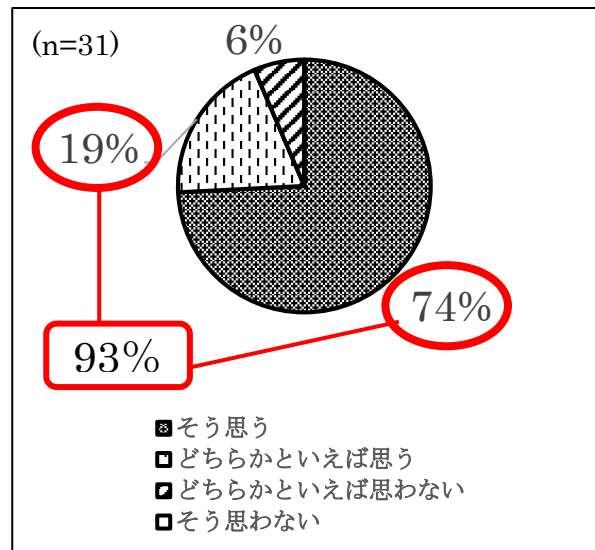


図 21 ペアチーム活動による上達に係る割合

図 20 は、肯定的な回答をした割合が 94%、図 21 は肯定的な回答をした割合が 93% であり、いずれも「そう思わない」と回答した児童は 0% である。したがって、チーム内で役割を分担したり、チームを 2 つのペアチームに分け、お互いに助け合いながら活動したりしたことはチームの一体感や教え合いの意識を高めたり、ソフトバレーボールの技能を向上させたりすることに対して効果的であったと考えられる。

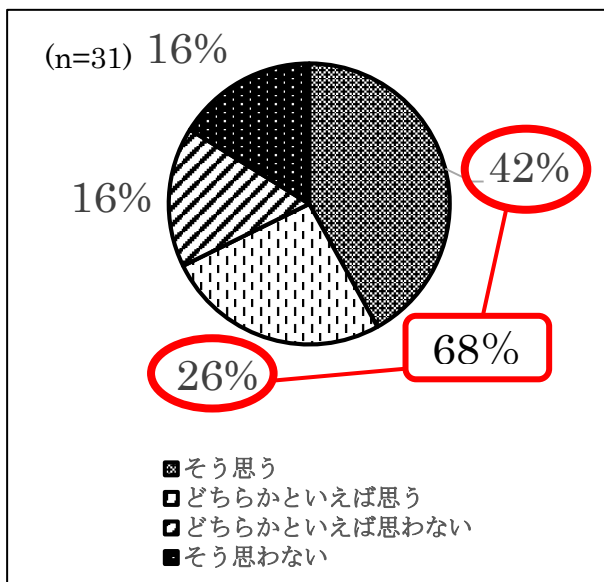
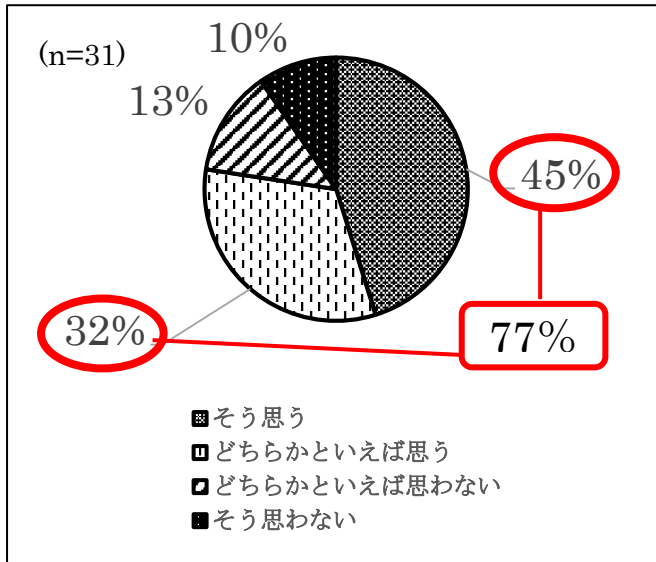


図 22 チーム手袋による一体感の高まりに係る割合

図 22 は質問 4 「今回のソフトバレーボールで、チーム手袋をつけたことでチームの一体感が高まったと思いますか」における回答割合をグラフで表したものである。肯定的な回答をした児童の割合が 68% と他の質問項目に比べると低く、さらには「そう思わない」と回答をした割合が 16% であった。これは、チーム手袋をつける意義はチームの一体感を高めるためであるという授業者の指導が十分ではなく、新型コロナウイルス感染症拡大防止対策のための着用であるという認識が強くなってしまったためであると考えられる。

しかしながら、図 20～22 のチームへの所属に関わる質問全体を通してみると、図 22 で否定的な回答をした 10 名の児童のうち、9 名の児童は図 20 及び図 21 において肯定的な回答をしていることから、ほとんどの児童にとってスポーツ教育モデルの特性である「チームへの所属」はチームの一体感を高めたり、技能を高めたりすることに対して効果的であったと考える。

図 23 は質問 5 「今回のソフトバレーボールで、試合の記録を取り、その記録を基にチームの課題や練習方法を考えたことは、チームが上手くなるために役立ったと思いますか」における回答割合を表したグラフである。



肯定的な回答をした児童の割合が 77% で「そう思わない」と否定的な回答をした児童の割合が 10% 存在した。これは、記録カードの記入項目が多く、試合を見ながら記入していくことは、4 年生の発達段階では難しく児童によって記入内容や量に差があり、チームによって活用できるチームとそうでないチームが出てしまったことが原因であると考えられる。記録の保持については、項目や内容を吟味していくことが必要であると考え。

図 23 試合の記録の活用による技能向上に係る割合

図 24 は質問 6 「今回のソフトバレーボールで、公式試合が目標となり、練習に励むことができましたと思いますか」における回答割合を表したグラフである。図 25 は質問 7 「みずほワールドカップ 2020 は盛り上がったと思いますか」における回答割合を表したグラフである。

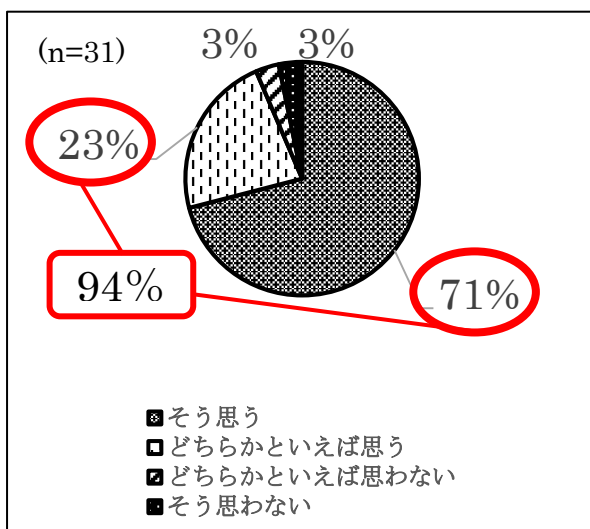


図 24 公式試合が練習の目標となることに係る割合

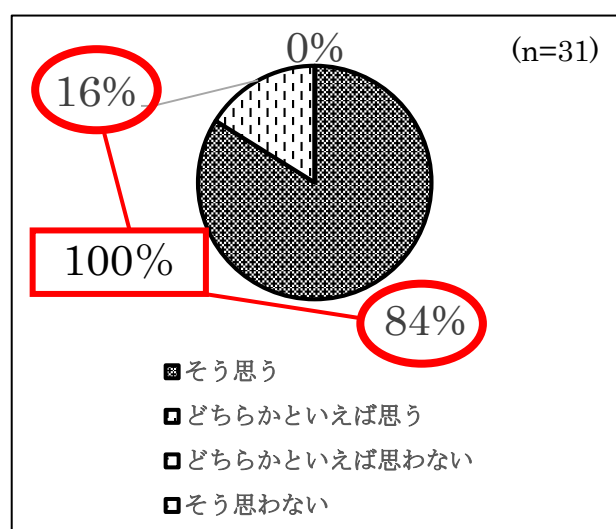


図 25 みずほワールドカップ 2020 の盛り上がりに係る割合

図 24 は肯定的な回答をした児童の割合が 94%、図 25 は肯定的な回答をした児童の割合が 100%であったことから、公式試合やクライマックスのイベントのような競い合いを中心とした学習活動は児童の活動への意欲を高めることに対して有効であったと考えられる。

図 26 は、質問 8 「みずほワールドカップ 2020 (クライマックスのイベント) が楽しかったのはどんなことですか」の記述内容において、楽しかった要因を記述した人数を項目ごとにカウントし、集計したものを表したグラフである。なお、1 人の記述にカウントする要因が複数見られた場合には、それぞれカウントしているため、グラフの総数は n 数と同じにならない。

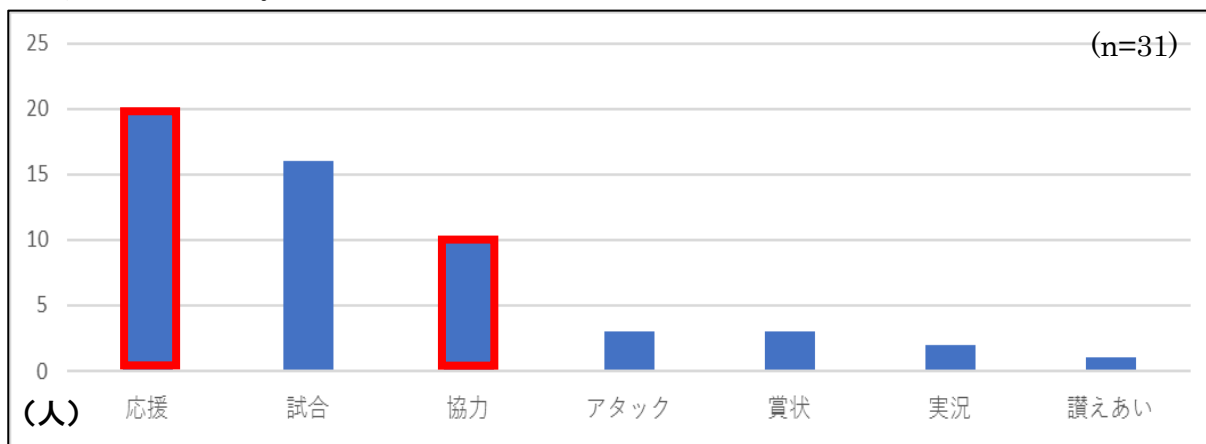


図 26 みずほワールドカップ 2020 が楽しかった要因

楽しかった要因として挙げられているものとして、「応援」が 20 人、「協力」が 10 人と友達とのかかわりに関連する項目について満足感や充実感を感じていることが多いことが明らかになった。スポーツ教育モデルにおける「公式試合」や「クライマックスのイベント」を行ったため、「試合」に関わる記述も多かったが、それ以上に友達とのかかわりに目を向けた記述が多かったことは本研究の成果であると考えられる。

また、表 20 は図 26 の児童の記述文を一部抜粋したものである。

表 20 みずほワールドカップ 2020 が楽しかった要因に係る児童の記述文

児童の記述文	カウントした要因
普通の試合のときよりも盛り上がりめっちゃくちゃ応援して楽しかった。	試合、応援
試合が楽しかった。賞状がもらえてよかった。友だちと応援し合って戦えたのがよかった。授業が楽しかった。チームの友達との関わりが楽しかった。	試合、賞状、協力、応援
試合がもちろん楽しかったです。理由は、みんながたくさん応援してくれたし、今までで一番 ONE TEAM になれたからです。	試合、協力、応援

このように、多くの記述において、「応援」「協力」に関わる記述文が見られた。技能が高まり、ソフトバレーボールの特性を味わうことができたことや、チームへの所属感が高まり安心して学習に取り組めたことはもちろんであるが、ゲームの勝ち負け以外の側面にも目を向け、友達同士の関わり合いを楽しんだことも「みずほワールドカップ 2020」を楽しんでいることにつながったと考えられる。

検証の視点（２） 「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかしたスポーツ教育モデルによる  
学習過程は有効であったかまとめ

- ・「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神の意義を座学で学び、明確な行動目標「ONE TEAM 3か条」「NO SIDEの極意（みずほチアーズフォー）」として掲示して、行動への意識の強化を図ったことで、「誰とでも仲よく運動すること」「友達の考えを認めること」「勝敗を受け入れること」を学ぶことが、体育授業の役に立つという認識が深まったと考えられる。
- ・「ONE TEAM 3か条」（チームへの所属）や「公式試合」「みずほワールドカップ 2020」を重視したスポーツ教育モデルの特性を取り入れた学習過程を行うことで、チームの一体感を高め組織として機能したり、スポーツの多様な価値に気付いたり、「みずほワールドカップ 2020」で学級全体が盛り上がりやすくなるなど、期待どおりの結果となった。

（３）学びに向かう力、人間性等（誰とでも仲よく運動すること、友達の考えを認めること）が  
涵養されたか

本研究を通して、実際に学びに向かう力、人間性等が涵養されたかどうかを検証するため、「ONE TEAMの精神」である「自分の役割を責任をもって果たし、誰とでも仲よく運動したり、友達の考えを認めたりすること」が達成できたかに関わる3つの質問項目（選択問題）を作成し、事前事後アンケートの比較検討をすることとした。さらに、映像による分析を通して、味方チームに対する肯定的な言葉がけや動作の数をカウントし、1・5・9時間目の推移を分析し、検証をすることとした。そして、分析の基準については当センター指導主事1名と協議して、正誤の判断を行うこととした。

ア 事前事後アンケートの考察について

図19「自分の役割に責任をもって取り組むことができましたか」として（p.49参照）では、事後に肯定的な回答をした児童の割合が97%で、「そう思わない」と回答した児童は0%だった。このことから、ほとんどの児童が学習を通して、与えられた役割を果たすことができたと考える。しかし、「どちらかといえば思わない」と回答した児童が3名存在したことは今後の課題である。

図27は「今回のソフトバレーボールの学習で（今までの体育の学習で）、友達を助けたり、励ましたりすることができましたか」における回答割合を事前事後で比較したものをグラフで表したものである。

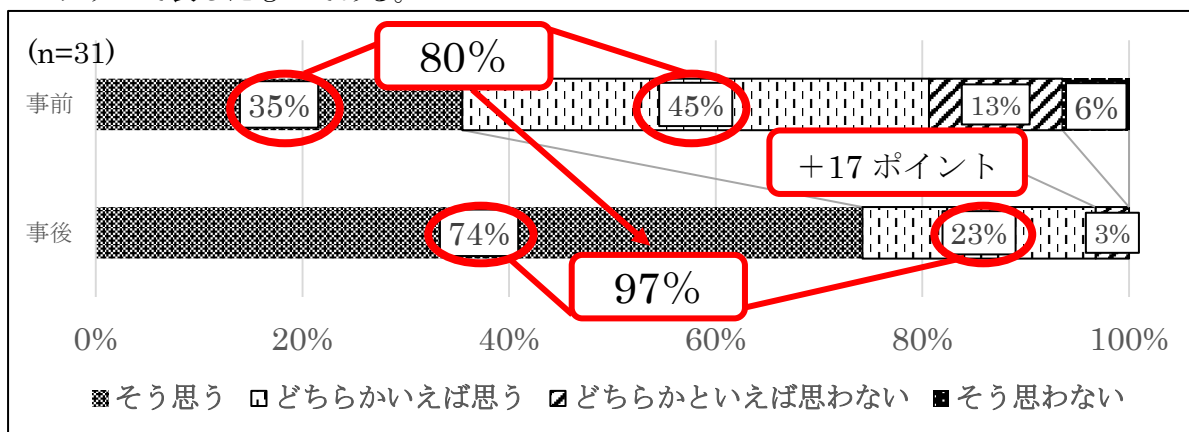


図27 友達を助け、励ますことができたかに関する事前事後の割合

肯定的な回答をした児童の割合が事前 80%から事後 97%と 17 ポイント上昇しており、事後では、1名を除いた全ての児童が、肯定的な回答をしていた。したがって、ほとんどの児童が友達に対して肯定的な言葉がけや動作をすることができた実感していることが明らかになった。

図 28 は「今回のソフトバレーボールの学習で（今までの体育の学習で）、友達の考えを認めることができましたか」における回答割合を事前事後で比較したものをグラフで表したものである。

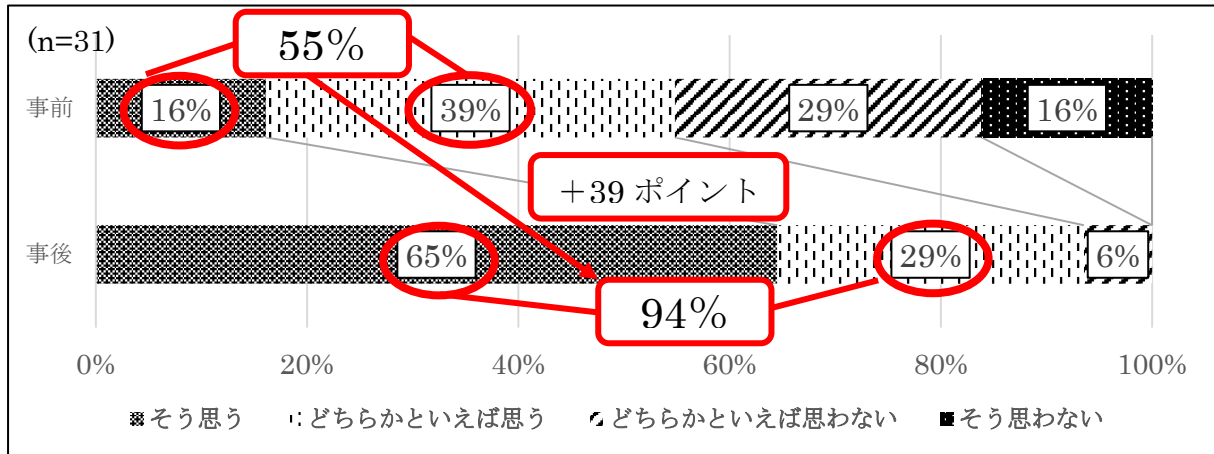


図 28 友達の考えを認めることができたかどうかに係る事前事後の割合

事前アンケートでは肯定的な回答をした児童の割合が 55%であったのに対し、事後では 94%と 39 ポイント上昇している。また、「どちらかといえば思わない」と回答した児童 2名は事前アンケートにおいて「そう思わない」と回答していた児童であり、事前事後で比較すると肯定的な回答に近づいていたことがわかった。全体としてみると、児童は友だちの考えを認めることがよりできるようになったと考えられる。

#### イ 映像による肯定的な言葉がけや動作分析について

誰とでも仲よく運動し、友達の考えを認めることができたかを検証するために、抽出チーム※の 1・5・9 時間目のメインゲーム（各 8 分間）の映像を用いて味方チームのメンバーに対する肯定的な言葉がけや動作（以下、肯定的な言葉がけや動作という）の分析を行った。

分析にあたっては、評価基準（表 21）を当センター指導主事 1 名と作成し、評価基準に照らし合わせて肯定的な言葉がけや動作の回数をそれぞれ筆者がカウントした。

なお、判断に迷う場面については、当センター指導主事と協議の上カウントした。

※チームを編成するにあたっては、競い合いを拮抗させるためにチーム編成の工夫を行ったが（p. 25 参照）中でも事前アンケートの結果から、運動に対して自信が持てず、体育の授業に対して消極的な様子が見られた児童がいる 1 チームを抽出チームに設定した。その児童を含めたチームの映像から見える変容を分析することで、本研究の成果を考察することとした。

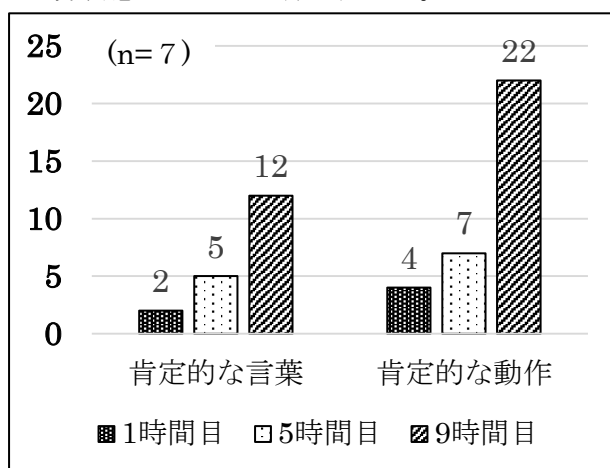


**表 21 誰とでも仲よく運動し、友達の考えを認めることができたか検証するための評価基準\***

言葉かけ	肯定的な	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「がんばれ」「いいね」「ナイス」等、相手を応援する言葉</li> <li>・「ドンマイ」「次がんばろう」「きりかえて」等、相手を励ます言葉</li> <li>・「もっとトスを高く上げよう」「前に動いて」等、相手に対する助言の言葉</li> </ul>
動作	肯定的な	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「拍手」「ハイタッチ」「サムズアップ」等、相手を讃える動作</li> <li>・「肩をたたく」「頭を撫でる」「拍手」等、相手を励ます動作</li> <li>・その他、「味方の得点や勝利を喜んでいる動作」と筆者が判断する動作</li> </ul>

※ 「肯定的な言葉かけ」については、1つのプレイに対して1人が「ナイス、ナイス」等連続して肯定的な言葉が出現した場合には、1回としてカウントした。ただし、1つのプレイに対して、複数人が肯定的な言葉かけをした場合には、その人数の分だけカウントすることとした。

なお、新型コロナウイルス感染症拡大防止対策（p. 31 参照）を行い、身体接触には十分留意した上で試合を行った。



**図 29 抽出チームの肯定的な言葉かけと動作の推移**

図 29 は 1・5・9 時間目におけるメインゲーム（各 8 分間）の肯定的な言葉かけや動作の出現回数の推移を示したグラフである。1 時間目はどちらも 5 回未満であったが、学習を経るに従って増加し、9 時間目にはどちらも 1 時間目の約 6 倍の出現回数が見られた。

また、7 名の児童を個別に見ると、1 時間目には、肯定的な言葉かけや動作が見られなかった児童 2 名については、肯定的な言葉かけこそ見られなかったものの、9 時間目には味方の得点を喜ぶ動作（ハイタッチ、飛び上がって喜ぶ）が 4 回（2 名の合計）見られ、チームの仲間と仲よく運動する姿が見られた。また、そのうちの 1 名は図 27（p. 53 参照）において、「あまり思わない」と回答した児童であったことから、事後アンケートにおいて自己の成長を自覚することができなかった児童についても、一定の変容が見られたことがわかった。

#### ウ 仲間づくりの成果について

仲間づくりの成果の検証については、小松崎らが作成した「仲間づくり調査票」（p. 11 参照）の質問を一部修正したものを学習ノートに掲載し、活用した。

なお、1 時間目は、授業者の説明の時間が長いオリエンテーションであり、2 時間目と 6 時間目は座学による教室での授業であったため、「仲間づくり調査票」は、3 時間目から活用した（6 時間目は除く）。また、各項目の回答を「はい」は 3 点、「どちらでもない」は 2 点、「いいえ」は 1 点として、各項目及び 5 つの因子の平均と総平均を算出した（表 22）。

表 22 は、本単元で得られた「仲間づくり調査票」による評価の時間ごとの各項目及び各因子の平均と総平均の結果一覧である。図 30 は表 22 を基にした「仲間づくり調査票」における時間ごとの総平均の推移をグラフにしたものであり、図 31 は表 22 を基にした「仲

間づくり調査票」における時間ごとの各因子の平均の推移をグラフにしたものである。小松崎らの仲間づくり調査票は平均値が 2.5 を上回ると成果が見られたととらえることができるため、図 30 及び図 31 には 2.5 の値を太線で示している。

表 22 仲間づくり調査票による評価結果（平均）

因子	項目	9月28日	9月30日	10月1日	10月7日	10月9日	10月12日	10月14日
		3	4	5	7	8	9	10
		(n=31)	(n=29)	(n=29)	(n=30)	(n=30)	(n=30)	(n=30)
集団的達成	あなたのグループは今日めあてを解決することができましたか	2.29	2.69	2.83	2.20	2.53	2.47	2.63
	あなたは、チームのみんなでなしとげたという満足感を味わうことができましたか	2.39	2.00	2.62	2.50	2.53	2.50	2.73
平均		<b>2.34</b>	<b>2.35</b>	<b>2.73</b>	<b>2.35</b>	<b>2.53</b>	<b>2.49</b>	<b>2.68</b>
集団的思考	あなたのグループは、ともだちの意見に耳を傾けて聞くことができましたか	2.61	1.90	1.93	2.43	2.47	2.67	2.53
	あなたのグループは、めあての解決に向けて進んで意見を出し合うことができましたか	2.48	2.03	2.21	2.47	2.43	2.60	2.50
平均		<b>2.55</b>	<b>1.97</b>	<b>2.07</b>	<b>2.45</b>	<b>2.45</b>	<b>2.64</b>	<b>2.52</b>
集団的相互作用	あなたは、グループの友達を助けたり、アドバイスしたりして助けることができましたか	2.45	2.31	2.41	2.73	2.60	2.83	2.67
	あなたは友だちをほめたり、はげましたりしましたか	2.35	2.38	2.52	2.77	2.70	2.70	2.90
平均		<b>2.40</b>	<b>2.35</b>	<b>2.47</b>	<b>2.75</b>	<b>2.65</b>	<b>2.77</b>	<b>2.79</b>
集団的人間関係	あなたはグループが一つになったように感じましたか	2.29	2.07	2.31	2.43	2.50	2.50	2.83
	あなたはみんなに支えられているように感じましたか	2.35	1.90	2.10	2.37	2.33	2.50	2.80
平均		<b>2.32</b>	<b>1.99</b>	<b>2.22</b>	<b>2.40</b>	<b>2.42</b>	<b>2.50</b>	<b>2.82</b>
集団的活動への意欲	あなたは、今日取り組んだ運動をグループ全員で楽しむことができましたか。	2.55	2.79	3.00	2.70	2.77	2.87	2.77
	あなたは、今日取り組んだ運動をグループ全員でもっとやってみたいと思いませんか。	2.87	2.76	3.00	2.80	2.87	2.80	2.83
平均		<b>2.71</b>	<b>2.78</b>	<b>3.00</b>	<b>2.75</b>	<b>2.82</b>	<b>2.84</b>	<b>2.80</b>
総合平均		<b>2.46</b>	<b>2.28</b>	<b>2.49</b>	<b>2.54</b>	<b>2.57</b>	<b>2.66</b>	<b>2.72</b>

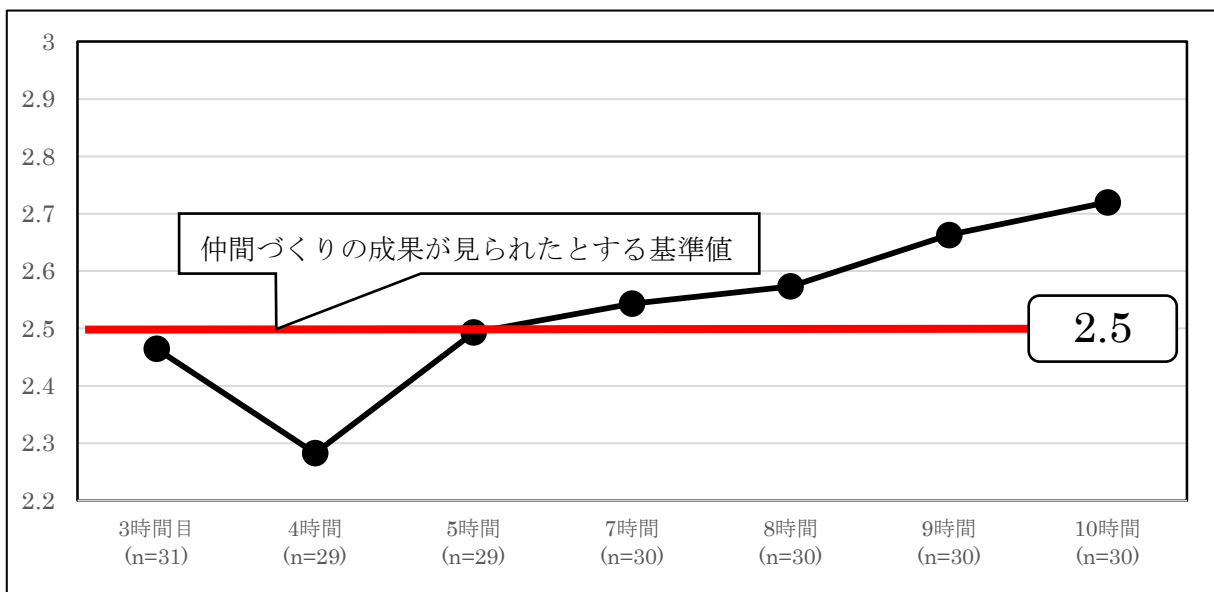


図 30 仲間づくり調査票による評価の時間ごとの推移（総平均）

表 22 と図 30 を見ると、総平均は 4 時間目に評価が低くなっている。これは図 13 (p. 43 参照) においても同様に見られた結果である。この時点では児童がソフトバレーボールのルールや動き方に対する理解が十分ではなく、友達とのかかわりに意識を向ける余裕がない段階にあったことが原因ではないかと考えられる。

5 時間目以降上記の問題が解決され、児童に気持ちの余裕が生まれたことにより、児童同士の相互作用が促進されていったため、基準値である 2.5 を上回り、その後単元が進むに連れて右肩上がりに推移したのではないかと考えられる。

7～9 時間目はスポーツ教育モデルによる公式試合を取り入れたみずほカップを開催したが、勝敗を巡るものやチーム内での大きなトラブルは起きず、高い数値で推移していったことから、本単元において仲間づくりの成果が見られたと考えられる。

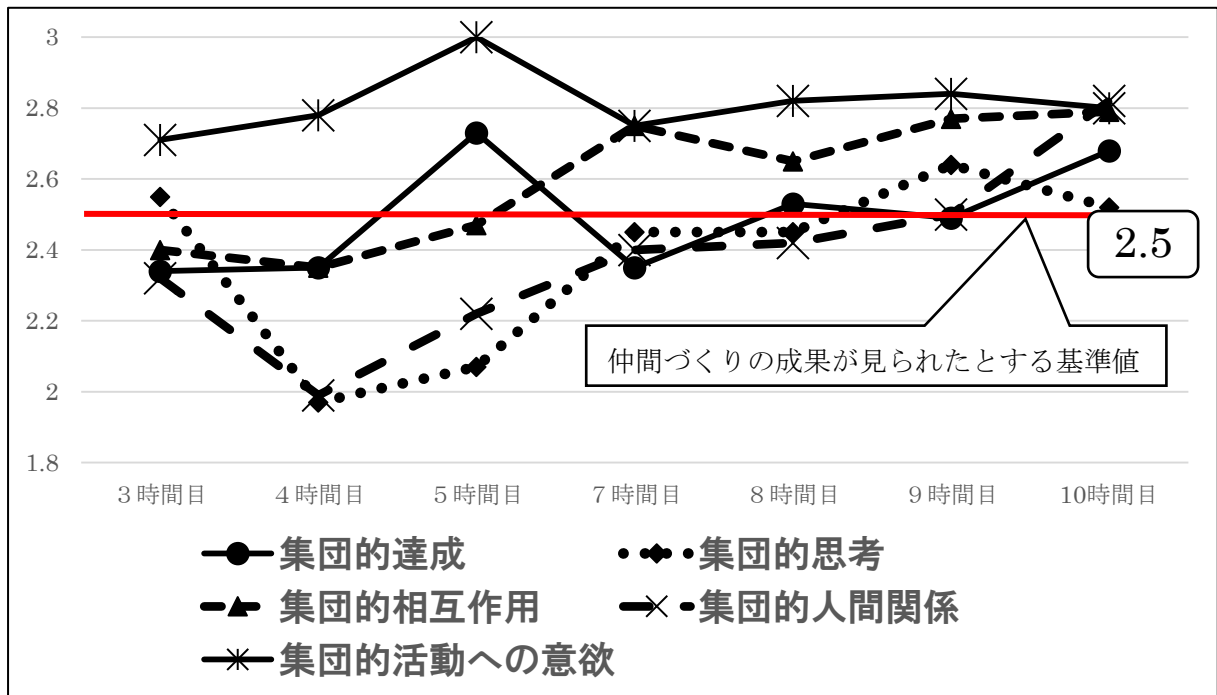


図 31 仲間づくり調査票における 5 因子の時間ごとの推移

表 22 と図 31 を因子別に見ていくと集団的活動への意欲が単元を通して常に高い数値で推移していることが分かる。特に 5 時間目には「はい」と答えた児童が 100%であることを示している。集団的達成の因子を見ると、5 時間目の評価が高く、児童がソフトバレーボールの特性に触れることができ、試合を楽しむことができたことで集団的達成の喜びを味わうことができたと考えられる。

次に、集団的相互作用の因子を見ると、7 時間目から評価が高まり、その後高い値で推移している。「公式試合 (みずほカップ)」で勝利するというチームとしての目標が明確になり、お互いに声を掛け合う場面が増えたことや「ONE TEAM タイム」を継続して行ったことで、話し合いが活性化されてきたこと等が要因として考えられる。また、集団的思考の因子も 7 時間目から上向きに推移しており、9 時間目には基準値を上回る結果となっていることから、チームの勝利という明確な目標を持ち、チームで話し合いながら、自主的に練習する活動を十分に行うことができたことが評価の高まりにつながったと考えられる。

集団的人間関係の因子に関しては、9 時間目まで基準値を上回ることがなかったが、10

時間目には、基準値を大きく上回ったことから、「みずほワールドカップ 2020」が効果的に機能し、相手チームも含めた学級全体で「ONE TEAM」になることができたのではないかと考えられる。

各因子とも成果が大きく見られたのは、7時間目以降である。試合に勝つことを目標とした主体的な活動によるスポーツ教育モデルの効果ととらえることもできるが、5時間目に児童が技能の高まり、チームとしての達成感を感じたことが児童の自信につながり、チーム内の相互作用が促進されたことも評価の高まりにつながったと考える。

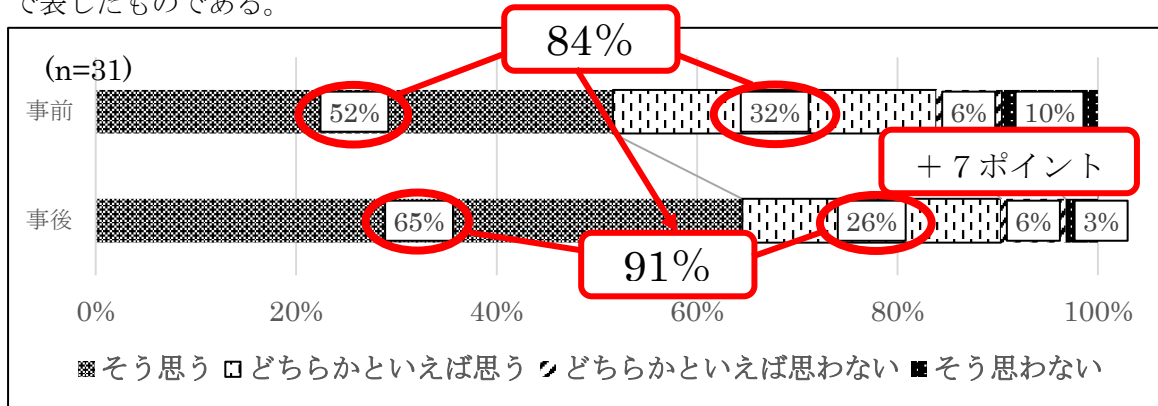
**検証の視点（3）「学びに向かう力、人間性等（誰とでも仲よく運動すること・友達の考えを認めること）が涵養されたか」のまとめ**

・「ONE TEAM 3 か条」を取り入れたスポーツ教育モデルの適用のもと、ソフトバレーボールに係る理解深化や技能向上とともに、「誰とでも仲よく運動すること」「友達の考えを認めること」がほぼ全員の児童に涵養されていったと考えられる。

**（4）学びに向かう力、人間性等（勝敗を受け入れること）が涵養されたか**

本実践を通して、実際に「学びに向かう力、人間性等（勝敗を受け入れること）」が涵養されたかどうかを検証するため、「NO SIDE の精神」である「勝敗を受け入れ、試合後に敵味方関係なく互いに健闘を讃え合うこと」が達成できたかに関わる3つの質問項目（選択問題）を作成し、事後アンケートとして問うこととした。また、児童の体育学習カードにおける感想文の質的分析も行い、検証していくこととした。

図 32 は「今回のソフトバレーボールの学習で、試合に負けた時に結果を受け入れて気持ちをきりかえることができましたか」における回答割合を事前事後で比較したものをグラフで表したものである。



**図 32 試合の結果を受け入れて、気持ちを切り替えることができたかに係る事前事後の割合**

図 32 は、肯定的な回答をした児童の割合は事前と比較して事後は7ポイント上昇した。事前アンケートの段階から高い数値を記録していたが、事後アンケートでは90%を超える児童が勝敗を受け入れることができるようになったことから、ほとんどの児童は勝敗を受け入れることができたと考えられる。しかしながら、「どちらかといえば思わない」と回答した児童が2人、「そう思わない」と回答した児童が1人いたことは課題である。

図 33 は質問「今回のソフトバレーボールの学習で（今までの体育の学習で）、試合が終わ

った後に、相手をほめたり、讃えたりすることができましたか」における回答割合を事前事後で比較したものをグラフで表したものである。

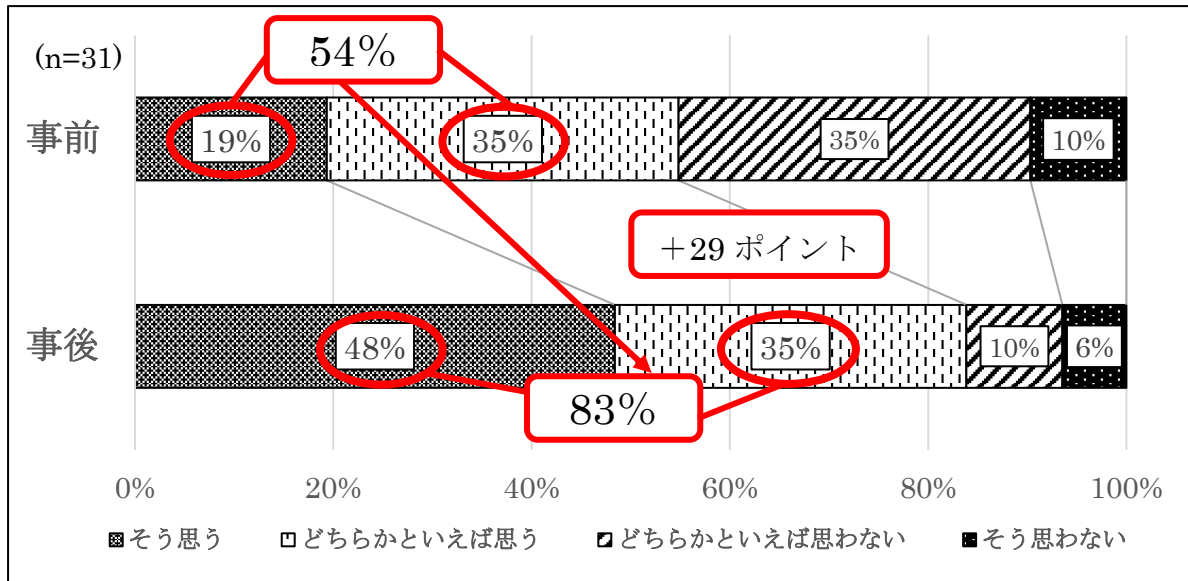


図 33 試合後に相手をほめたり讃えたりすることができたかに係る事前事後の割合

図 33 は肯定的な回答をした割合が事前アンケートでは 54%であったのに対して、事後アンケートでは 83%と 29 ポイント上昇した。

図 34 は質問「今回のソフトバレーボールの学習で、試合が終わった後に、『みずほチアーズフォー』をしっかりと行うことができましたか」における回答割合をグラフで表したものである。

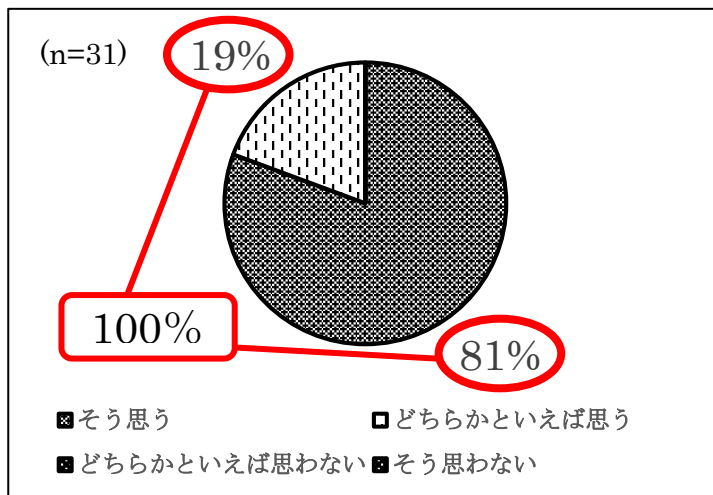


図 34 みずほチアーズフォーができたかに係る割合

図 34 は肯定的な回答をした児童の割合が 100%であった。相手チームに対して言語化して健闘を讃えるということは難しく、動作化したことで児童はお互いに讃え合うことを実感することができたと考えられる。

図 32 (p. 58 参照) の事後アンケートにおいて否定的な回答をした 3 名の児童は図 33 及び図 34 において肯定的な回答をしており、試合に負けたことは悔しいと感じながらも試合後には相手チームを讃えることができていたと考えられる。

また、図 33 の事後アンケートにおいて否定的な回答をした 2 名の児童は図 32 (p. 58 参照) では肯定的な回答をしており、勝敗を受け入れることはできていたと考えられる。

図 35 は体育学習カードにおける毎時間の感想のうち「肯定的な感想」のみを抽出し、さらにそれを「ONE TEAM」、「NO SIDE」、「ソフトバレーボール」の3つの観点に分類し、時間ごとにカウントしたものをまとめたグラフである。表 23 は児童の感想を「ONE TEAM の精神」、「NO SIDE の精神」、「ソフトバレーボール」の3観点に分類する際の評価規準を筆者と当センター指導主事1名でまとめた表である。

※肯定的な感想とは「できた」「うれしかった」「良かった」など文末が肯定的な表現になっている記述とする。

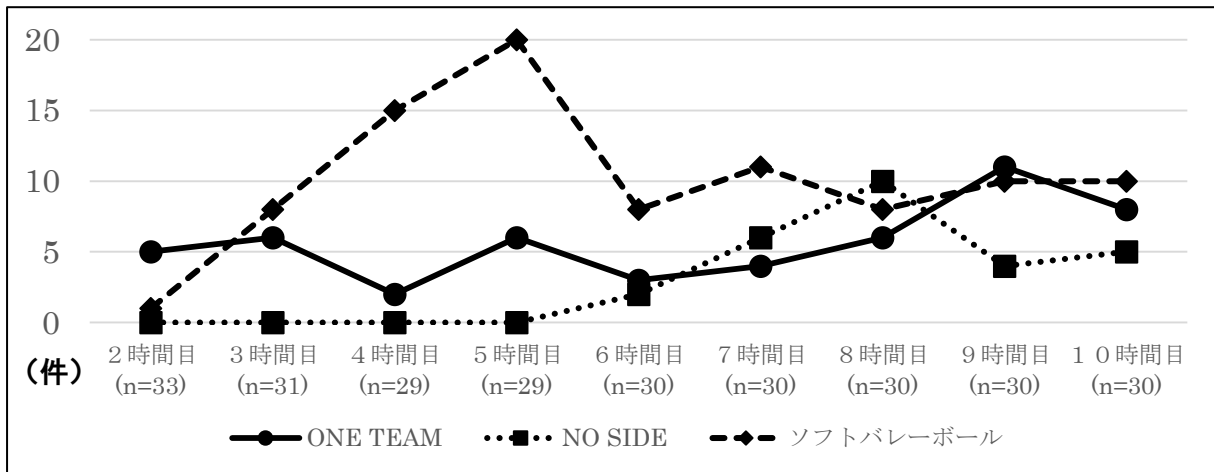


図 35 肯定的な感想を述べた児童の時間ごとの推移

表 23 体育学習カードの肯定的な児童の感想についての分類に係る評価基準

ONE TEAM の精神	評価基準	「自分の役割を責任を持って果たし、誰とでも仲よく運動したり、友達の考えを認めたりする気持ちを持つこと」に関わる記述が見られたか
	児童の回答例	連携やチームプレイができて、それに全力を尽くしてできたと思うからよかった！
NO SIDE の精神	評価基準	「勝敗を受け入れ、試合後に敵味方関係なく互いに健闘を讃え合うこと」に関わる記述が見られたか
	児童の回答例	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ずっと負けていたけど、協力できたからよかった。</li> <li>・1勝2敗だったけど楽しかった。</li> <li>・試合に負けた時に相手の強さと自分のチームの弱点を知れた。</li> </ul>
ソフトバレーボール	評価基準	「学習活動やソフトバレーボールの技能」に関わる記述が見られたか
	児童の回答例	アタックのやりやすい方法が分かったので、アタックができてすごく嬉しかったです。

図 35 を見ると、1～5時間目までは「勝敗を受け入れること」に関わる記述は0件だったが、6時間目に座学で「NO SIDE の精神」を指導して以降、授業後の感想(表 23)に「勝敗を受け入れること」に関する記述が見られるようになり、8時間目には約 1/3 の児童が「NO SIDE の精神」に関わる記述をしていた。このことから児童に「NO SIDE の精神」が

浸透していったことが明らかになった。

#### 検証の視点（４）「学びに向かう力、人間性等（勝敗を受け入れること）が涵養されたか」のまとめ

- ・「NO SIDE の極意」を取り入れたスポーツ教育モデルの適用のもと、「NO SIDE」の精神を行動化したお互いの健闘を讃える「みずほチアーズフォー」を行うことがきっかけとなって、「勝敗を受け入れること」が多くの児童に涵養されていったと考えられる。

#### （５）仮説検証のまとめ

本研究では、「小学校第４学年のネット型ゲームの単元において、『ONE TEAM』と『NO SIDE』の精神をいかしたスポーツ教育モデルによる学習過程で授業を行えば、学びに向かう力、人間性等が涵養されるであろう」と仮説を設定し、検証の視点に基づき、検証を行った。そのまとめを次に示す。

- ア 多くの児童は授業を概ね肯定的にとらえていた。
- イ 多くの児童にとって「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかしたスポーツ教育モデルによる体育授業は楽しいものであり、学びに向かう力、人間性等が涵養されることに有効な学習過程であった。
- ウ 「ONE TEAM の精神」を浸透させる座学を行い、「ONE TEAM 3 か条」を意識しながら「チームへの所属」を中心としたスポーツ教育モデルを適用したことにより、ほぼ全員の児童に学びに向かう力、人間性等（誰とでも仲よく運動し、相手の考えを認めること）が涵養された。
- エ 競い合いが中心となる「公式試合」の直前に「NO SIDE の精神」に関わる座学を行い、試合後に「みずほチアーズフォー」を行ったことにより、多くの児童に学びに向かう力、人間性等（勝敗を受け入れること）の涵養につながる成果が見られた。

## 第4章 研究のまとめ

### 1 研究の成果と課題

本研究は、小学校第4学年のネット型ゲームの学習において、学びに向かう力、人間性等が涵養される学習過程を提案することを目的とし、仮説を設定の上、検証授業を行い、各種データから検証を行った。その結果、次の成果と課題が明らかとなった。

#### (1) 研究の成果

- ア 「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかすことについて
- (ア) 児童が興味・関心をもちやすい言葉を行動目標に設定し、授業の中で常に意識させながら具体的な行動を促し、行動目標に対しての振り返りを継続して行ったことは、児童の行動への意識の高まりに有効に機能したこと。
  - (イ) 学習過程の中の適切なタイミングで座学を行い、落ち着いた環境で知識を児童に定着させたことは、学びに向かう力、人間性等の涵養に有効であったこと。
- イ 本研究におけるスポーツ教育モデルによる学習過程について
- (ア) 単元の前半では「チームへの所属」を重視したチーム内の人間関係に関わる行動目標を設定し、後半（「公式試合」による競い合いが中心となる場面）に相手チームとの人間関係を重視する学習過程は有効であったこと。
  - (イ) スポーツ教育モデルの特性を「チームへの所属」「公式試合（記録の保持）」「クライマックスのイベント（祭典性）」の順に重点的に適用した学習過程は有効であったこと。

本研究では、学びに向かう力、人間性等を涵養するために、まず座学で必要な知識を児童に定着させる学習過程を計画した。学習過程の第2次（導入）の座学において、児童に「ONE TEAMの精神」をしっかりと意識づけたことで、その後の授業後の感想において、ソフトバレーボールのことに関わる記述だけではなく、友達同士で助け合い、励まし合うことの喜びに関わる記述も多く見られるようになった。

また、第3次の座学において、「公式試合」が始まる直前に「NO SIDEの精神」について指導したことで、児童の多くは「みずほチアーズフォー」を行う意義を理解し、試合に負けたときにチーム内で誰かを責めるような発言や勝敗の結果を巡った相手チームとのトラブルも起きずに、ほとんどの児童が競い合いを楽しむことができた。このように、座学で学んだ知識を実際の学習場面で児童が活用し、その成果を実感することができたことが、運動の喜びや楽しさを味わうことにつながったと考える。

本研究の対象児童は中学年という発達の段階にあり、さらにソフトバレーボールを初めて学習する学年であったため、単元の前半では、チームへの所属を重視し、チーム内で安心して学習に取り組むことができる雰囲気作りやICT機器を活用したルールに関する知識を定着させる時間、技能習得のための時間に多くの時間を費やした。児童が十分な知識と技能を身につけ、ソフトバレーボールの特性を味わうことができたようになるところで、「公式試合」を適用した相手チームとの競い合いがメインとなる学習活動を行った。そして、最後に



は「クライマックスのイベント」を適用した学級全体での団結力を高める学習活動を行った。このような段階的な学習過程で授業を行ったことが有効であった。

以上のことから、「ONE TEAM」と「NO SIDE」という児童が興味・関心をもちやすい言葉をいかした実践を行うことで、学びに向かう力、人間性等の指導内容である「誰とでも仲よく運動すること、友達の考えを認めること」と「勝敗を受け入れること」に関わる言葉を行動目標に設定したスポーツ教育モデルによる学習過程で授業を行うことは、学びに向かう力、人間性等を涵養する上で有効であったことがわかった。

## (2) 仮説検証の結果以外でわかったこと

### ア 本研究における技能の高まりについて

本研究は学びに向かう力、人間性等の涵養をねらいとした研究ではあるが、児童への事後アンケートや体育学習カードの感想から児童が技能の高まりを実感している記述が多く見られた。小坂は小学校6年生のハードル走の授業を対象として「わかる・できる・関わる」の関連性に関する事例的研究を行い、「わかる」ことが「関わる」ことにつながり、「関わる」ことが「できる」ことに効果的に作用したことを報告している（小坂2014）。

そこで、本研究においても学びに向かう力、人間性等が涵養されることを目指した授業を行い、児童の関わり合いが深まった結果、技能の高まりが見られたかどうかについても追加検証を行うこととした。

追加検証の方法については、映像分析を通して、「投げる・捕る（トス）」、「ボールを持っていないときの動き」、「相手コートに返球すること（アタック）」の3観点の技能が高まったかについて検討していくこととした。

なお、映像分析については判断基準を当センター指導主事1名と協議しながら分析を進めていくこととした。追加検証の視点については、表24に示すとおりである。

**表24 「技能の高まり」に関わる追加検証の視点**

具体的な視点	検証の方法	検証方法
基本的なボール操作（トス）を身に付けることができたか。	授業の映像 （抽出チーム） メインゲーム （動きの比較検	ゲームの様子において、プレイ機会の総数を母数としたトスの成功割合を算出し、比較検討を行う。
ボールの方向に体を向けたり、ボールを操作しやすい位置に体を移動したりすることができたか。	討1・5・9時 間目)	ゲームの様子において、プレイ機会の総数を母数としたセッターとアタッカーがボールの方向へ体を向けたり、適切な位置へ移動したりする動きの成功割合を算出し、比較検討を行う。
片手もしくは両手を使って相手コートに返球すること（アタック）ができたか。		ゲームの様子において、プレイ機会の総数を母数としたアタックの成功割合を算出し、比較検討を行う。

また、成功とする評価基準（表25）を基にして、成功回数を表26の方法に則って算出

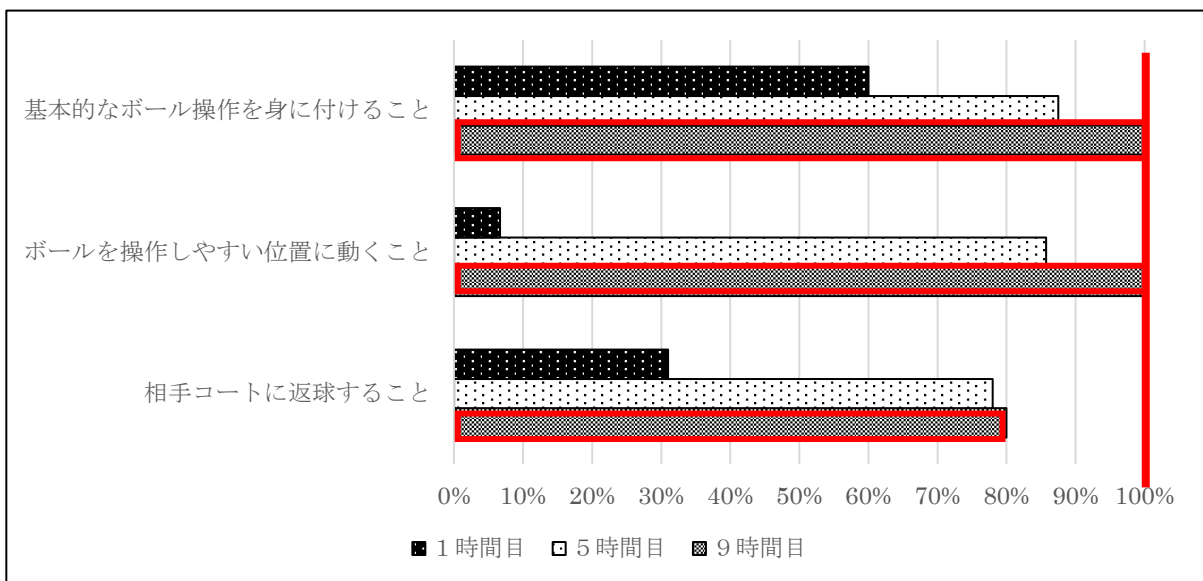
し、その成功割合の推移を表したものが、図 36 である。

**表 25 追加検証における各視点の評価基準**

具体的な視点	検証対象とする動作	評価基準
基本的なボール操作（トス）を身に付けることができたか。	トス	アタッカーの頭上に向かってネットの高さを越える山なりのボールの投げることができれば成功とする。
ボールの方向に体を向けたり、ボールを操作しやすい位置に体を移動したりすることができたか。	セッターの動き	セッターがボールの方向へ体を向けたり、トスを上げやすい位置（アタックエリアの中）に移動したりすることができたら成功とする。
	アタッカーの動き	アタッカーがボールの方向へ体を向けたり、アタックを打ちやすい位置（アタックエリアの中）に移動したりすることができたら成功とする。
片手もしくは両手を使って相手コートに返球することができたか。	アタック	相手コートに返球をすることができれば成功とする。

**表 26 成功割合の算出方法**

$$\text{検証対象とする動作の成功率 (\%)} = \frac{\text{表 25 に照らし合わせ成功と判断した回数}}{\text{プレイ機会の総数}} \times 100$$



**図 36 技能の高まりに係る 1、5、9 時間目における各視点の成功率の推移**

図 36 では、すべての項目において、学習が進むにしたがって、成功率の上昇が見られ

た。とくに「基本的なボール操作を身に付けること」「ボールを操作しやすい位置に動くこと」については、9時間目にはプレイの機会に対して成功率が100%であった。しかし、「相手コートに返球すること」については、9時間目でも成功率が80%と他の2観点と比較すると低い結果であった。これは、アタックについての指導が十分ではなく、児童は相手コートに強い球を返すために、高さが足りないトスや自分の位置からずれたトスが来ても、片手でアタックをしたり、ジャンプして高い打点からアタックを打とうとしていたりしていたことが要因であると考えられる。

### 追加検証のまとめ

研究としては、学びに向かう力、人間性等の涵養に焦点をあてたが、体育の授業として指導した3観点における技能についても高まりが見られたことが明らかとなった。表27は児童が体育学習カードの感想を一部抜粋したものである。

**表 27 児童の体育学習カードにおける感想**

時間	感想
7時間目	みんなにアドバイスをもらったから、楽しかった。
8時間目	連携やチームプレイができて、それに全力を尽くしてできたと思うからよかった！
8時間目	1回負けちゃったけど、みんなが「あー最悪」とか言わないで楽しそうだったので、全部の試合楽しかったです。

このように「ONE TEAMの精神」が児童に浸透し、友達からアドバイスをもらったり、励まされたりする場面が増えたことにより児童の運動への意欲が高まり、「NO SIDEの精神」をいかして、失敗しても友達に責められることなく、勝敗にこだわらず試合そのものを楽しむ雰囲気醸成され、児童が安心して楽しく体育の学習に取り組むことができたことが、技能の高まりにつながったと考えられる。

また、仲間づくり調査票(pp. 56-57 参照)では7時間目以降に特に大きな成果が見られた。加えて、図35(p. 60 参照)にも示されているとおり、児童は5時間目に大きな技能の高まりを実感している。このように、技能が高まったことにより、明確な視点を持って具体的にアドバイスができるようになったり、攻撃が成功する場面が増え、ソフトバレーボールの特性に触れ、集団的達成の喜びを味わうことができるようになったりしたことが、学びに向かう力、人間性等の涵養にも効果的に作用したと考えられる。これらのことから新指導要領に示されている3つの資質・能力は相互に密接にかかわり合っていることが追加検証から見えてきた。今回は「知識」や「思考力、判断力、表現力等」についての検証は行わなかったが、同様の成果が見られることを期待して、今後機会があれば検証していきたい。

### イ クライマックスのイベントが育むスポーツの多様なかかわり方について

『新解説体育編』には心と体を一体として捉え、生涯にわたる心身の健康の保持増進や豊かなスポーツライフの実現に向けて「運動を通じて『する、みる、支える、知る』のスポーツとの多様な関わり方について、具体的な体験を伴う活動を取り入れたり(※一部抜粋)」(文部科学省 2017 p. 16)と示されている。

本研究では、スポーツ教育モデルにおける6つの特性の中の1つである「クライマックス

スのイベント」として「みずほワールドカップ 2020」を単元の総括的な位置付けとして開催した。実行委員会による自主的な大会運営や教師による実況解説、応援席からの声援や閉会式での賞状の授与等、祭典性をもたせた場の設定を行ったことにより、児童は祭典的なスポーツ大会の雰囲気を味わいながら活動することができた。児童はこの授業を通して、ソフトバレーボールを「する」中で、チームで喜び合うことのできるソフトバレーボールの特性を「知る」ことができたと考える。また、「みる（応援する）」楽しさや、実行委員を中心とした自主的な大会運営を通して「支える」楽しさを味わうことができたと考える。このように、本研究の目的とは少し離れるが、勝敗以外のスポーツの多様な楽しみ方を児童が体験的に理解することができたことは大きな副産物であると考えられる。

また、本研究では、国際大会であるラグビーワールドカップ 2019™で注目を浴びた「ONE TEAM」を行動目標に設定し、その精神をいかして「友達と仲よく運動すること」「友達の考えを認めること」を指導した。また、フェアプレイニュースを活用し、国際大会における選手の心情を考えることを通して「NO SIDE（勝敗を受け入れること）」を指導した。そして国際大会の雰囲気を模したクライマックスのイベントを児童に体験させた本研究における学習過程は、オリンピック・パラリンピック教育の実践としての効果も期待できるのではないかと考える。表 28 は授業が終わった後の体育学習カードの児童の感想の一部である。

**表 28 みずほワールドカップ終了後の体育学習カードにおける児童の感想**

児童 A	今回は最後の学習だったけど、勝てたので良かったです。最後はクラスで ONE TEAM になりました。
児童 B	応援で見てるだけでも楽しかった。アタックが楽しかった。失敗したときもあったけど、声をかけてくれた。
児童 C	負けたけど、最後に笑顔で終われてよかった。

### (3) 研究の課題

研究を進めていく中で、次のような課題が見られた。

- ア 本研究では、「NO SIDE の精神」を行動化する「みずほチアーズフォー」を行うことで「勝敗を受け入れること」を指導したが、児童にその意義を理解させ、他領域においても同様の成果が得られるように検討する必要がある。
- イ スポーツ教育モデルを中学年に最適化させるためには、6 つの特性を児童の実態に合わせて修正して活用し、教師や児童にとって過度な負荷とならない学習過程を検討することが必要である。
- ウ 学びに向かう力、人間性等を涵養するためには、年間を見通した計画を立て、全ての指導内容をバランスよく涵養するための学習過程を検討する必要がある。

### (3) 学習過程の提案

本研究の成果と課題を基に、学びに向かう力、人間性等が涵養される小学校第4学年のソフトバレーボールにおける「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかしたスポーツ教育モデルによる学習過程を提案する。第29表は学習過程を計画するにあたってのポイントを示した表である。また、本研究の実践を基に整理した具体的な学習活動を図37及び図38に示した。

第29表 学習過程を計画する上でのポイント

- |  |
|--|
| <p>ア 10～12時間程度の十分な時間数を確保した単元で実施すること。</p> <p>イ 「学びに向かう力、人間性等」の指導内容に関わる児童が興味・関心を持ちやすいと考えられる言葉を行動目標として提示すること。</p> <p>ウ 適切な時期に座学を行い、児童に学びに向かう力、人間性等の内容の意義を理解させること。</p> <p>エ 「チームへの所属」を重視した指導の工夫を行い、一人ひとりに役割を与え、役割を果たし合う場面を設定し、相互作用を促すこと。</p> <p>オ 単元前半に「教師主導による技能習得や人と関わり合うための社会的スキルを学ぶ時間」を設定し、技能やチームの一体感を高めること。</p> <p>カ 単元後半に「児童が主体となる公式試合とチーム練習の時間」を設定すること。</p> <p>キ 単元終末に「祭典性」を重視した「クライマックスのイベント」を開催し、競い合い以外のスポーツの価値をより実感できる機会を設定すること。</p> |
|--|

次元		第1次 <sup>※2</sup> (導入)	第2次(展開①) <sup>※3</sup> ＜教師主導による技能習得や社会的スキルを学ぶ時間＞			
時間		1	2	3	4	5
学習の キーワード			「ONE TEAM」の精神を行動化する「ONE TEAM 3か条」 <sup>※4</sup>			
スポーツ 教育モデル <sup>※1</sup>	シーズン					
	チームへの所属	○	○	◎	◎	◎
	記録の保持			○	○	○
	公式試合					
	祭典性					
	クライマックスの イベント					
活動内容		オリエン テーション  ルール説明  チーム発表  <b>試しのゲーム</b>	「ONE TEAM」 の精神を学ぶ 座学① <sup>※5</sup>  「新解説体育編」 指導内容 「誰とでも仲よく運動すること」 「友達の考えを認めること」	技能を高めるための時間① ふわっとパス	技能を高めるための時間② アタックゲーム	技能を高めるための時間③ バシッとアタック
			役割を果たし合い、相互作用を促す <b>ONE TEAM タイム</b> <sup>※6</sup>			
			<b>3対3のメインゲーム</b> <sup>※7</sup>			
			<b>振り返り活動</b> <sup>※8</sup>			

図 37 本研究で提案する学習過程（1～5時間目）

- ※1 スポーツ教育モデルの特性を適用する時間には「○」を、特に重点的に適用する時間には「◎」をつけて表している。
- ※2 第1次では、ICT機器を活用し、スライドや動画を見せながら、児童がルールを理解しやすいように工夫するとよい。
- ※3 第3学年時に児童がソフトバレーボールを経験している場合は、3～5時間目は既習事項に対応する時間をカットすることで総時数の削減ができる。
- ※4 2時間目の座学での児童の記述を基に設定すると児童は自分ごととして目標をとらえられるようになると思う。
- 授業の最初に音読させるなどして、常に児童に意識させるための工夫を行うとよい。
- ※5 座学①では、児童が具体的な行動をイメージできるような教材の作成や指導の工夫を行うとよい。
- ※6 ペアチームで試合を見合う3つの役割を設定するとよい（pp. 25-26 参照）。

※7 3～5時間目のメインゲームでは、公式試合に向けて記録や審判の練習をさせるとよい。

※8 「今日のONE TEAM賞（記述）」など、「ONE TEAM」に関わる意識を常にもたせ、チーム内で振り返る機会や教師が全体の場で共有する場面を設定するとよい。

次元		第3次（展開②）※9 ＜児童が主体となる公式試合とチーム練習の時間＞				第4次 （まとめ）
時間		6	7	8	9	10
学習の キーワード		「ONE TEAM」の精神を行動化する「ONE TEAM 3か条」 「NO SIDE」の精神を行動化する「NO SIDEの極意」				
スポーツ 教育モデル	シーズン					
	チームへの所属	○	◎	◎	◎	◎
	記録の保持		○	○	○	○
	公式試合		○	○	○	○
	祭典性		○	○	○	◎
	クライマックスの イベント					◎
活動内容		「NO SIDE」 の精神を学ぶ 座学②※10				クライマックスのイベント※12

図 38 本研究で提案する学習過程（6～10時間目）

※9 高学年で本学習過程を実施する場合は、6時間目の座学の内容を第1次（導入）として指導したり、公式試合を2時間で行うことで実施可能と考えられる。

※10 勝ち負けへの意識が高まる公式試合の直前に「勝敗を受け入れること」を指導する授業を行うと、試合に対する児童の気持ちが整理され、効果的であると考えられる。しかし、公式試合の中で、児童の問題意識が高まったタイミングで授業を行うことも「NO SIDEの精神」の意義を実感させることに効果的であると考えられる。

フェアプレイニュース（日本スポーツ協会 2020）を活用し、登場人物の心情に迫りながら「勝敗を受け入れること」の意義を理解させるとよい。

※11 試合コートと練習コートを設け、試合チームと練習チームをローテーションで回すとよい。その際、練習チームは「ONE TEAM タイム」を行い、これまでの試合を振り返り、チー

ムの課題解決のための練習を行うとよい。

※12 教師は実行委員を選出し、事前に大会準備についての指導を行うことで、児童が主体となった大会を演出することができ、児童の活動への意欲が高まると考える。

開会式や閉会式を行ったり、教師による実況を行ったりして、祭典的な雰囲気演出すると児童の活動への意欲が高まると考える。

試合をしていない児童には応援席で応援をさせると、スポーツを「みる」「支える」視点を与えることができるとともに、学級の団結力が高まると考える。

以上のような「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかしたスポーツ教育モデルによる学習過程を通して、学びに向かう力、人間性等が涵養されると考える。

## 2 今後の展望

### (1) 「NO SIDE の精神」を他領域で活用することについて

本研究では、「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかしたスポーツ教育モデルによる体育授業をネット型ゲームで行った。児童は本実践を概ね肯定的に捉えていたことがデータからうかがうことができる。

しかしながら、「NO SIDE の精神」をいかすことについては、6時間目の座学以降、「勝敗を受け入れること」についての記述が見られるようになり、さらには事後アンケートにおける「勝敗を受け入れることができたか」の質問に児童は高い割合で肯定的な回答をしていたにもかかわらず、「NO SIDE の精神」が授業の役に立ったと実感した児童は約60%とあまり有効な結果を得ることができなかった。

その原因として、前述のとおり、「NO SIDE」という言葉が児童にとって「勝敗を受け入れること」につながりにくい言葉であったことや、「NO SIDE の精神」の意義を理解するための時間が十分ではなかったことはもちろんであるが、それ以外にも、本研究で取り扱った単元が「ネット型ゲーム」であることも原因として考えられる。児童の思考の中心は「自チーム内でいかにして3段攻撃を成功させるか」であり、ネットで隔たれている相手チームを意識することが少なく、「NO SIDE の精神」について学んだ知識を活用し、成果を実感する機会が少なかった。しかしながら、7時間目以降は勝敗の差が顕著に表れる公式試合が中心となった活動であり、そこで大きなトラブルが起きなかったことこそが、「NO SIDE の精神」が児童に浸透していたことの表れであり、成果は見られたと考える。このことから、今後、「NO SIDE の精神（勝敗を受け入れること）」をいかした本学習過程は、ゲームに限らず、相手とのかかわり合う場面の多い他領域においても適用可能であることを想定し、実践されていくことを期待したい。

### (2) スポーツ教育モデルを小学校中学年に最適化させることについて

シーデントップの体育思想におけるスポーツ教育モデルに関する研究では、スポーツ教育モデルの指導の多様性について「シーデントップは、生徒の人格や社会的発達を促進するために指導哲学の中心にチームへの所属意識を発達させ維持させていく協同学習を位置づけている」（和田他 2015 p.102）と述べている。



本研究においても、「チームへの所属」を中心に学習過程を構想し、実践を行った。児童は「チームへの所属」を通して、役割を果たし合い、認め合い、助け合うことを通して学びに向かう力、人間性等が涵養されることにつながる実践ができたと考える。しかしながら、スポーツ教育モデルによる学習過程で授業を行った結果、児童に指導する内容が増えてしまい、授業時間を超過したり、一部の児童にとって難易度が高い学習課題を設定したりすることになってしまった。特に、「記録の保持」という側面においてそれは顕著に表れ、本実践で活用した記録カード（資料編 pp. 30-31 参照）は試合中に判定をしなければならぬ観点が多かったため、多くのチームで今後の練習にいかすことができる記録を取ることができなかった。

スポーツ教育モデルは特に小学校6年～中学2年にかけて多く実践されている学習指導モデルであり、小学校中学年における実践はそれほど多くはない（和田他 2015 p.101）。また、和田らは「我が国の体育授業改善を効果的に進めていくためには、社会変化や実証的研究結果に応じて指導モデルを更新させること」（和田他 2015 p.106）とも述べている。

スポーツ教育モデルにおける6つの特性を取り扱うにあたって、対象とする児童の実態に合わせて、取り扱う特性を精選したり、修正して活用したりして、スポーツ教育モデルの教育的効果が一層高まる指導の在り方を検討していきたい。

### **（3）年間を見通して学びに向かう力、人間性等を涵養することについて**

本研究では、学びに向かう力、人間性等の指導内容の中の「誰とでも仲よく運動すること」「友達の考えを認めること」「勝敗を受け入れること」の涵養を目指した授業を行った。また、今回は、「規則を守ること」、「場や用具の安全に気を付けること」等については重視して指導しなかった。しかしながら、体育授業を行う上で、単元の中でこれらのことを指導することは当然行われるべきである。全ての要素を網羅して指導するためには、単元だけではなく年間を通して、計画的に学びに向かう力、人間性等を涵養することが必要であると考える。

本研究で提案した学習過程は上記の3つの指導内容を重点的に取り扱ったものであり、そのまま活用できる学習過程モデルとして提案したものではあるが、活用するにあたっては、可能であれば、十分な時間数を確保した単元での実施を推奨したい。十分な時間数を確保できない場合には、対象とする児童の実態や児童に身につけさせたい力に合わせた指導内容を設定して取り扱ったり、本学習過程を修正して活用したりして実施するとより効果的であると考えている。

## **最後に**

本研究の対象児童である4年生は昨年度、筆者が担任を受け持った学年であった。体育の授業では、運動に対して積極的な児童だけで試合が進行し、反対に消極的な児童は試合に関わることでできていない場面が見られた。また、休み時間に、笑顔でドッジボールを行っていた児童達が、ルールのことや勝敗に関わるトラブルを起こして不満げに教室へ戻ってくる場面にも数多く遭遇した。そうした状況に直面し、「なんとかして全ての児童に運動の喜びや楽しさを味わわせたい」という自身の問題解決への思いから出発した本研究であった。

そのような背景から、本研究では、すべての児童が運動の喜びや楽しさを味わい、学びに向かう力、人間性等が涵養されることを目指した。チーム編成や練習方法の工夫等、授業直前まで悩み、修正を繰り返しながら検証授業に臨んだ。その途中でも、タイムマネジメントや、児童への個別の支援等、こうすればよかった、と反省と改善を繰り返し、進めてきた検証授業であった。

検証授業を実施した学級の児童が書いた授業への手紙の中に、次のような一文があった。

さいしょは、みんな、ボールをおとしてしまうことが多かったけど、いまは、あまりおとさないようになってきていいと思います。さいしょは、アドバイスも声かけもなくて、ほめることもしていなかったけど、いまは、いっぱいアドバイスと、声かけもほめることもたくさんするようになりました。みんな協力して、力をあわせてがんばっていました。みんないっしょけんめいゆうしょうをめざしてがんばっていて、とても楽しかったです。さいごは、みんなで声を合わせて、いっぱい協力して、ほめあいました。「トスがうまいね」と言われて、とてもうれしかったです。みんなが、ほめてくれたり、アドバイスしてくれたおかげで、とてもいいソフトバレーボールになりました。とてもたのしかったです。(原文をそのまま記載)

このように、友達同士で認め合い、助け合い、励まし合いながら勝利に向かって一生懸命にソフトバレーボールの学習に取り組む姿が見られるようになった。さらには、単元を通して大きなトラブルもなく、試合後に「みずほチアーズフォー」を笑顔で行い、気持ちよく試合を終える児童の姿も見ることができた。「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかして授業に取り組む児童の姿を見ることができ、とても嬉しく感じる。

余談ではあるが、本研究の対象としたクラスの担任の先生から、検証授業の後、休み時間のドッジボールでは試合終了後に自発的にみずほチアーズフォーをしていたり、クラスでトラブルが起きると「ONE TEAMだよ」と声をかけ合ったりしているとの報告を受けた。体育という友達同士の関わり合いが多い学習では、教師の工夫次第で、日々の学級経営にも大きく影響することを改めて実感した。「学級経営の基本は授業である」という筆者が初任の頃に聞いた言葉の重みを改めて噛みしめているところである。

これからも今回の検証授業のように、多くの児童が運動の喜びや楽しさを味わえる体育の授業をつくり続けていきたい。そして、本研究が体育の授業において筆者と同じような悩みを抱えている先生方の一助となれば幸いである。

## 謝辞

最後に、本研究を行うにあたり、御多用の中、検証授業の準備から実施までたくさんの御協力をいただいた平塚市立みずほ小学校の第4学年をはじめとした教職員の皆様に心より感謝します。また、専門的な見地から様々な御指導・御助言をいただいた日本体育大学教授の岡出美則氏、神奈川県教育委員会教育局保健体育課、中教育事務所、平塚市教育委員会の指導主事の方々、並びに、貴重な時間を割いて授業を参観して下さった平塚市をはじめとした神奈川県内の多くの先生方に感謝します。さらに、本研究の趣旨を御理解いただき、御協力をいただいた4年1組の保護者の皆様にも感謝します。

そして何より10時間の検証授業に全力で取り組んでくれた4年1組35人の児童の皆さんに心から感謝します。ありがとうございました。

## 【引用・参考文献】

- 公益財団法人日本スポーツ協会 2020 「JSP0 フェアプレイニュース vol. 119」 2020年9月7日  
発行 <https://www.japan-sports.or.jp/portals/0/data0/fair/news/index.html>  
(2020年7月21日取得)
- 公益財団法人日本バレーボール協会 2011 「楽しいな ソフトバレーボール」  
<https://www.jva.or.jp/support/coach/text.html>
- 国立教育政策研究所 教育課程研究センター 2020 『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』 東洋館出版社 pp. 71-75
- 日本ラグビーフットボール協会 2002 「ミニ・ラグビー指導の手引き」
- 文部科学省 2020 「学校における新型コロナウイルス感染症に関する衛生管理マニュアル～学校の新しい生活様式～」  
[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/coronavirus/mext\\_00029.html](https://www.mext.go.jp/a_menu/coronavirus/mext_00029.html) (2020年6月15日取得)
- 文部科学省 2017 『小学校学習指導要領 (平成29年告示) 解説体育編』 東洋館出版社
- 文部科学省 2008 『小学校学習指導要領 (平成20年告示) 解説道徳編』 東洋館出版社 p. 18
- れいわスポーツ 2019 「ONE TEAMの意味や由来は？ラグビー日本代表のスローガンとロゴを紹介」 <https://reiwa-sports.net/rugby-japan-one-team/> (2020年8月7日取得)
- COCONUTS 2019 「ラグビー・稲垣啓太『ONE TEAM』は『簡単なもんじゃない』その本当の意味とは？」 <https://coconutsjapan.com/entertainment/bokuranozidai-oneteam-inagakikeita/22937/> (2020年8月7日取得)
- 上山智也 2011 「集団的達成の喜びを味わうフライングフットボールの学習-道徳との時間の関連を図った、チームワークとフェアプレイを重視する体育の授業-」平成23年度 体育センター長期研修報告 pp. 66-67
- 梅澤秋久 2020 『真正の共生体育を作る』 大修館書店
- 小坂浩士 2014 「小学校体育授業における『わかる・できる・関わる』の関連性に関する事例的研究-6年生におけるハードル走の授業を対象として」 pp. 19-20 (『日本体育大学スポーツ科学研究』3巻 pp. 10-20)
- 高橋健夫・長谷川悦示・浦井孝夫・小松崎敏 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
- ダリル・シーデントップ 『Sport Education:Quality PE Through Positive Sport Experience』 高橋健夫(監訳) 2003 『新しい体育の創造-スポーツ教育の実践モデル-』
- リンダ・L・グリフィン 他 1999 『ボール運動の指導プログラム-楽しい戦術学習の進め方-』 大修館書店
- 和田博史・近藤智靖 2015 「シーデントップの体育思想におけるスポーツ教育モデルに関する研究-その研究成果と我が国の体育授業改善-」(日本体育・スポーツ哲学学会『体育・スポーツ哲学研究』37巻2号 pp. 99-114)