令和８年度　東京都小学校体育研究会　ボール運動領域部会

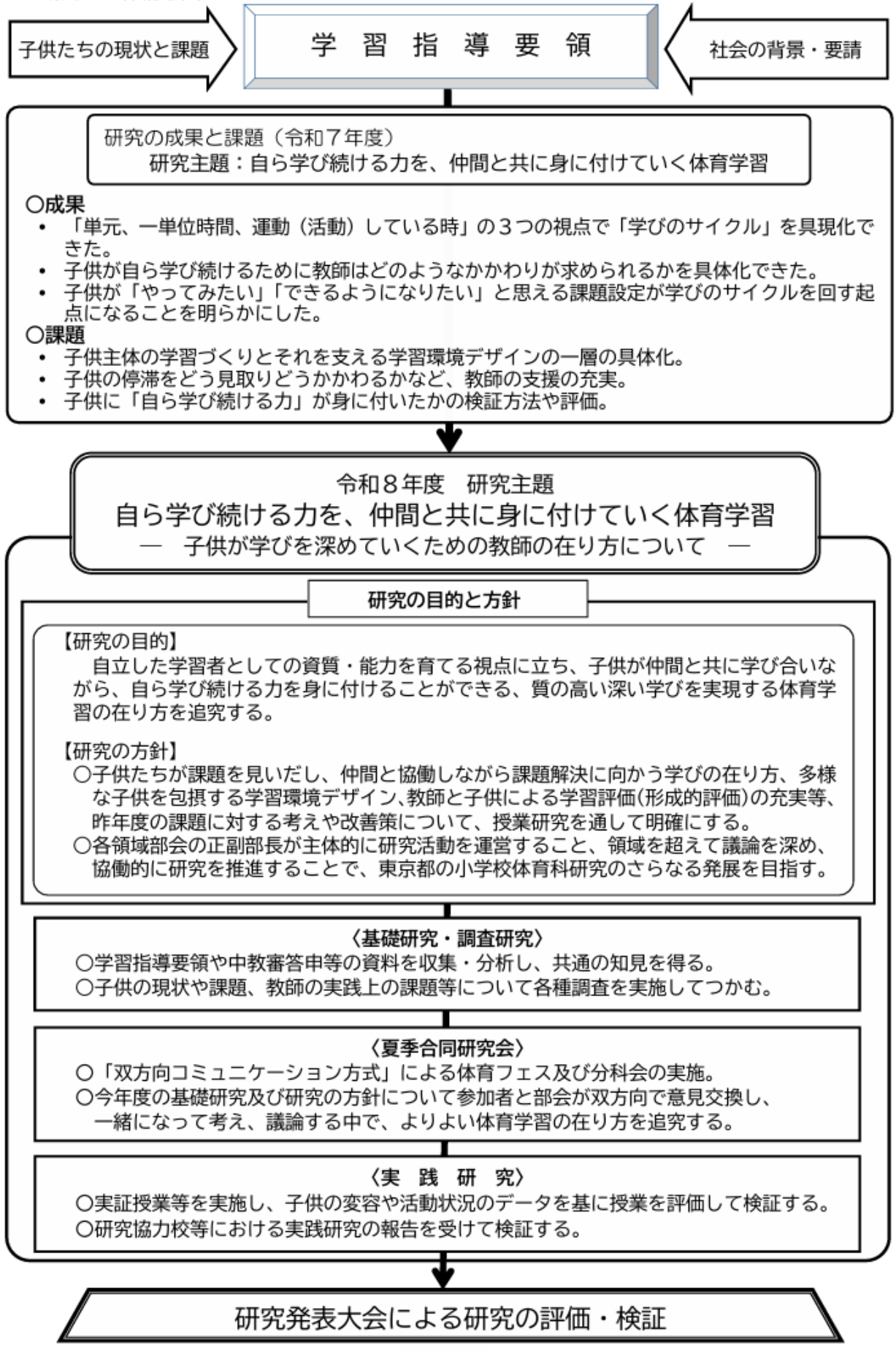
【研究主題】
自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習
－子供が学びを深めていくための教師の在り方について－

実証授業「ひがこまサッカー」



【場　所】　江戸川区立東小松川小学校
【日　時】　2026 年 11 月 19 日（木）　13:45～
【授業者】　主幹教諭　陽川　大地
【講　師】　東京都教育研修センター研修部授業力向上課
統括指導主事　野口　由博　先生

1　研究の全体構想図


子供たちの現状と課題
学　習　指　導　要　領
社会の背景・要請
研究の成果と課題（令和７年度）
研究主題：自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習
○成果
• 「単元、一単位時間、運動（活動）している時」の３つの視点で「学びのサイクル」を具現化できた。
• 子供が自ら学び続けるために教師はどのようなかかわりが求められるかを具体化できた。
• 子供が「やってみたい」「できるようになりたい」と思える課題設定が学びのサイクルを回す起点になることを明らかにした。
○課題
• 子供主体の学習づくりとそれを支える学習環境デザインの一層の具体化。
• 子供の停滞をどう見取りどうかかわるかなど、教師の支援の充実。
• 子供に「自ら学び続ける力」が身に付いたかの検証方法や評価。
令和８年度　研究主題
自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習
―　子供が学びを深めていくための教師の在り方について　―
研究の目的と方針
【研究の目的】
自立した学習者としての資質・能力を育てる視点に立ち、子供が仲間と共に学び合いながら、自ら学び続ける力を身に付けることができる、質の高い深い学びを実現する体育学習の在り方を追究する。
【研究の方針】
○子供たちが課題を見いだし、仲間と協働しながら課題解決に向かう学びの在り方、多様な子供を包摂する学習環境デザイン、教師と子供による学習評価（形成的評価）の充実等、昨年度の課題に対する考えや改善策について、授業研究を通して明確にする。
○各領域部会の正副部長が主体的に研究活動を運営すること、領域を超えて議論を深め、協働的に研究を推進することで、東京都の小学校体育科研究のさらなる発展を目指す。
〈基礎研究・調査研究〉
○学習指導要領や中教審答申等の資料を収集・分析し、共通の知見を得る。
○子供の現状や課題、教師の実践上の課題等について各種調査を実施してつかむ。
〈夏季合同研究会〉
○「双方向コミュニケーション方式」による体育フェス及び分科会の実施。
○今年度の基礎研究及び研究の方針について参加者と部会が双方向で意見交換し、一緒になって考え、議論する中で、よりよい体育学習の在り方を追究する。
〈実　践　研　究〉
○実証授業等を実施し、子供の変容や活動状況のデータを基に授業を評価して検証する。
○研究協力校等における実践研究の報告を受けて検証する。
研究発表大会による研究の評価・検証

２ 令和８年度の研究について

（１）研究主題

自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習
―子供が学びを深めていくための教師の在り方について―

（２）主題設定の理由

本研究会では、一人一人の子供が自分のよさや可能性を認識するとともに、あらゆる他者を価値ある存在として尊重し、多様な人々と協働しながら様々な社会的変化を乗り越え、一人一人の豊かで幸せな人生を切り拓き、持続可能な社会の創り手となることができるよう、その資質・能力を育成するための研究を推進してきた。

具体的には、「自立した学習者の育成」を学習指導のゴールとして描き、資質・能力を育むことをねらいとして体育の授業づくりを行うこと、学習の中で運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して「自ら学び続ける力」を身に付けていくこと、仲間と共に学び合うことによって、自分一人では達成することができなかった質の高い課題解決につなげることを中心に研究を進めてきた。

昨年度は、「自ら学び続ける力」を育むためには、学習における「学びのサイクル」を具現化することが必要と考え、「単元、一単位時間、運動（活動）している時」の3つの視点で示すことができた。また、子供が自ら学び続けるために教師はどのようなかかわりが求められるかを具体化したことや、子供が「やってみたい」「できるようになりたい」と思える課題設定が学びのサイクルを回す起点になることが分かった。

一方で、子供が主体となる学習環境デザインの具体化が十分ではなかったこと、子供の停滞をどう見取りどうかかわるかなど「学びのサイクル」を回せていない子供への教師の支援がさらに必要であること、子供の「自ら学び続ける力」が身に付いたかの検証方法や評価については、各部会で差異があることなどが課題として挙げられていた。これらの課題から見えてきたことは、教師がどのように子供たちとかかわるのがよいのかを明確にしていくことである。そこで、研究主題を引き続き「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習」とし、今までの副主題であった「運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して」を前提としながら、新たな副主題として「子供が学びを深めていくための教師の在り方」と変え、昨年度までの成果と課題を踏まえた新たな研究の視点を設定して取り組む。

（３）研究の方針

①「学びのサイクル」「資質・能力」「深い学び」の整理

昨年度、全領域部会において「学びのサイクル」の子供の姿が具体的に示された。しかし、主体的に学びに向かう子供の減少は依然として問題視されており、子供たちが課題を見いだし、仲間と協働しながら課題解決に向かう学びの在り方については今後も検討が必要である。また、「学びのサイクル」は目標到達のための手立て（過程）であるのか、「学びのサイクル」の質自体を高めることが目標なのかについても共通認識することができなかった。さらに、「自ら学び続ける力」を上位目標と据えつつも、「資質・能力」を到達目標として示すことができたかについても疑問が残った。改めて「学びのサイクル」「資質・能力」「深い学び」の考え方について整理していく。

②多様な子供を包摂する学習環境デザイン

昨年度の研究を通して、子供主体の学習づくりを考える中で「学びのサイクル」が停滞・飽和 した子供への教師のかかわり方がまだ不十分であることが挙げられた。「学びをデザインする高度専門職としての教師」が示され、学習環境デザイナーとしての教師の在り方を考えることが更に求められている。個別最適な学びと協働的な学びを一体的に実現する視点からも、多様な子供を包摂する学習環境デザインをさらに具体化していく。

③教師と子供による学習評価（形成的評価）の充実

「自ら学び続ける力」をどのように見取り、どのように評価するかについては、領域間で共通理解が十分でないことが課題として挙げられる。学習者である子供自身が自己の学びを評価し、学習改善に生かすことは「学びのサイクル」を回す上で重要であると考える。そこで、教師と子供による学習評価（形成的評価）の充実を図る。

ボール運動領域部会　実証授業指導案

1　ボール運動領域における研究主題の捉え方

本部会は、東京都小学校体育研究会の研究主題「自ら学び続ける力を、仲間と共に身に付けていく体育学習」を受け、子供自身が「学びのサイクル（見通す・実行する・振り返る）」を回しながら、資質・能力を高めていくボール運動領域の学習について研究してきた。

ボール運動は、相手や味方、空間の状況が絶えず変化する中で、状況の判断と意思決定を繰り返す運動である。そのため、ゲームの状況に応じて知識や技能を選択・活用し、仲間と協働して課題を解決することが求められる学習であると捉えている。

本部会では、単元で探究するテーマや毎時間の問いに対して、子供が自身やチームのプレイを振り返ったり、改善を図ったりすることで学びを深めていく過程や、多様なゲーム状況においても思考力、判断力、表現力等を発揮したり知識及び技能を活用したりできるようになることを「深い学び」の姿であると捉える。

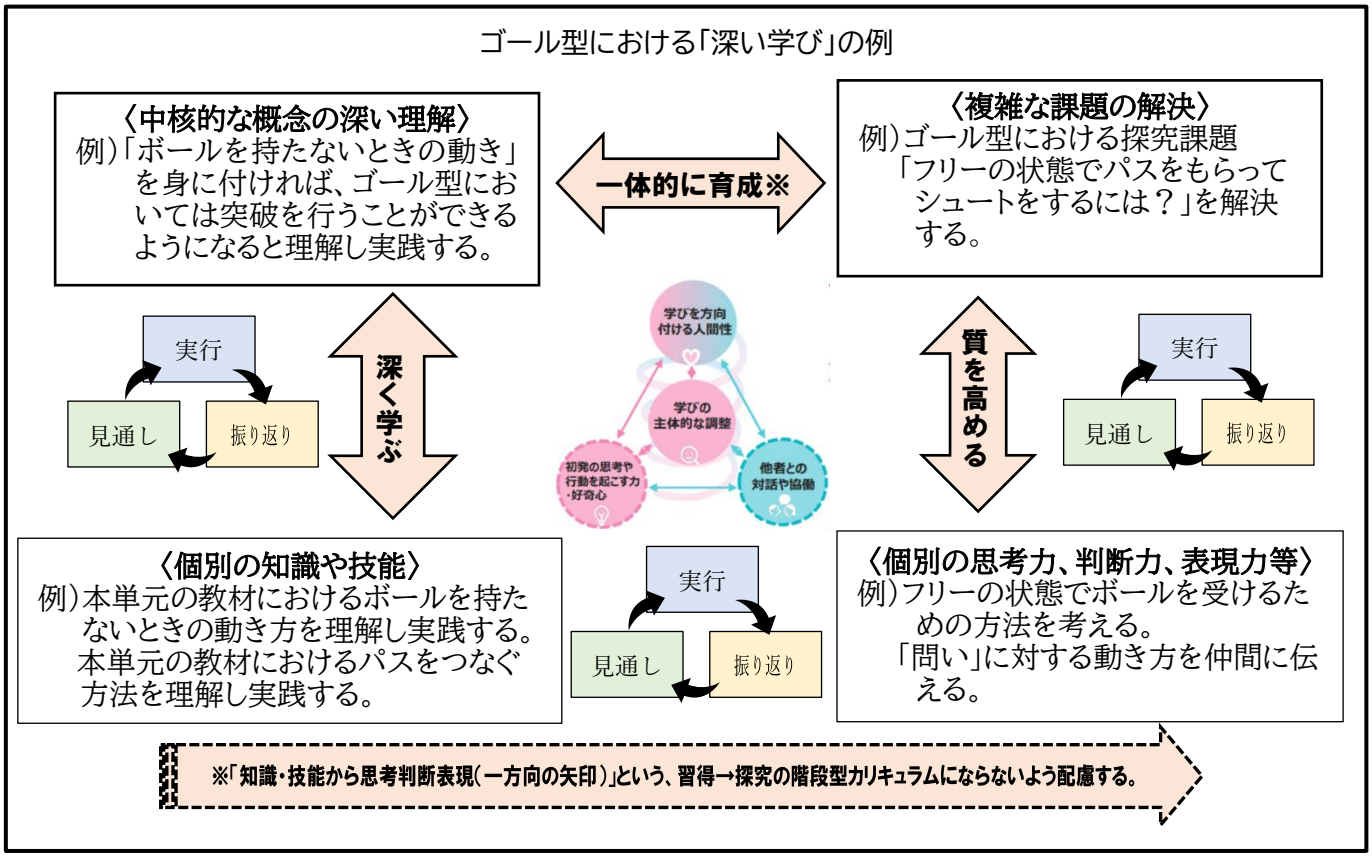
また、「深い学び」に向けて状況に応じて判断をし、仲間と協働して課題の解決に取り組む姿を、「自ら学び続ける力」を身に付けた子供の姿と捉える。

以上のことを達成するためには、子供が仲間との対話を通して課題を明確にし、次のプレイへの見通しをもつことができる教材の設定と学習活動が肝要になる。そこで、子供の実態に応じて学習内容を明確にした教材、子供が自らの学びを客観的に捉えることができるような学習ツールを検討するとともに、形成的評価を充実することができるような学習活動を意図的に設定し、これらに対する教師のかかわり方についても検討することで、研究主題の達成を目指すこととする。

2　研究の重点

(1)「学びのサイクル」「資質･能力」「深い学び」の整理

上記の本部会の「学びのサイクル」「資質・能力」「深い学び」の捉えを以下のように整理した。



(2)多様な子供を包摂する学習環境デザイン

教師は子供たちの実態から、本単元において何を学習させたいのかを明確にした上で、学習環境をデザインすることが求められる。そのため今年度は、学級の実態と学習内容に応じた「探究するテーマ」、「教材」、「学習ツール」、「対戦方式」に重点をおいて提案する。

加えて、本部会では多様な子供を包摂し、子供自らが学び続けられるようにするためには、教師が環境を一方的に管理・統制するのではなく、子供たちが自らの学習状況を見つめ、必要感に応じて主体的に学習環境を選択・活用できるようにすることが重要であると捉えている。

(3)教師と子供による学習評価(形成的評価)の充実

ボール運動では、どのように状況を判断し、プレイを選択したかというゲーム中の意思決定と、自己やチームの学習をどのように認識し、修正を試みるかという認知学習が学習活動の中心であると捉えた。本部会ではこの試行錯誤の過程について子供自身が学習状況を評価し、学びのサイクルを回すことが重要であると考える。しかし、流動的なゲーム展開の中でそれを行い、自己のプレイを適切に振り返っていくことは多くの子供にとって困難であると思われる。そこで、意図的に設定したツールや活動などの学習環境によってプレイを振り返ることで、自身やチームの学習状況を評価することができるようにする。また、振り返ったプレイと意図について仲間や教師と対話し、相互評価することによって、理想のプレイと現在の自分たちの到達状況を確認し、自己やチームの課題を解決する方法について見通しをもてるようにする。

今年度は、以上の考えから「教師が一単位時間中に行う形成的評価」と「ポートフォリオ検討会」に重点をおいて提案する。

(4)研究の目的と検証方法

本部会では、提案する研究の重点、手立てが子供の学びにどのような影響を及ぼしているのかについて明らかにするため、研究の目的と研究方法を独自に設定し、検証を行うこととする。

①研究の目的

形成的評価の充実を図ったボール運動の学習を通して、子供がゲームや課題及び解決方法についてどのように認識し、学習しているのかを明らかにすることを目的とする。

②検証方法

抽出児のポートフォリオから、ゲームの実態、課題及び解決方法に関する認識の変容を捉える。さらに、ゲーム映像を基に、ゲームパフォーマンス評価法（GPAI）を用いて「意思決定」「技能発揮」「サポート」の観点から変化を分析する。その後、認識の変容とゲームパフォーマンスの変化を対応させて検証する。なお、認識とゲームパフォーマンスが変容した理由については、教師の働きかけ（音声記録や定点動画など）と子供の学習履歴（教師が設定した学習環境、子供が選択した学習環境、ポートフォリオ検討会の様子など）から総合的に考察を加えることとする。

3　夏季合同研究会より

夏季合同研究会では、ゴール型の学習内容から、子供の実態に応じて本単元で子供たちに何を学ばせたいかを明確にした上で、子供たちが自ら学び続けるにはどのようにしたらよいか、サッカーを基に簡易化した教材を複数提案した。

参観者との協議や講師の指導講評から、本部会では改めて以下の点について検討を行った。

〇サッカーを基にした簡易化したゲームで子供は何を学ぶことができるのかについて

〇多様な子供が自ら学び続けるようにするための学習環境について

〇子供の学びを深めていくための教師・子供の形成的評価の在り方について

４ 学習指導案

(1)実証授業実施校等

〇学　校:江戸川区立東小松川小学校

〇対　象:第６学年１組　児童：３５名　　〇指導者:主幹教諭　陽川　大地

〇単元名:E ボール運動　　ア　ゴール型　「ひがこまサッカー」

(2)単元の目標

知識及び技能	ゴール型の行い方を知るとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができるようにする。
思考力,判断力,表現力等	自己やチームの特徴に応じた作戦を考えるとともに自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。
学びに向かう力,人間性等	学びを自己調整したり粘り強く取り組んだりするなど運動に積極的に取り組むとともに、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

(3)単元の評価規準

知識･技能	①サッカーを簡易化したゲームの戦術的・技術的な課題を理解し、話したり書いたりしている。 ②相手の位置取りを見ながら、ドリブルしたりフリーの味方にパスをしたりしている。 ③相手の位置取りを見ながら、得点しやすい場所やボールを相手ゴールに運ぶための空間へ移動している。
思考･判断･表現	①テーマに対する自己やチームの出来栄えや特徴、課題に応じた相手ゴールへのボールの運び方について、チームとしての作戦を考えている。 ②テーマに対する自己やチームの課題を解決するための方法や手段を考えている。 ③テーマに対する自己やチームの出来栄えや特徴、課題に応じた相手ゴールへのボールの運び方について動作や言葉、ＩＣＴ機器などを使って他者に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	①相手の位置取りを見て、ボールを運んだり、空いている位置に動いたりするにはどうしたらよいかについて、自ら考えをもって取り組み、学びを振り返って次に生かそうとしている(学習調整)。 ②相手の位置取りを見て、ボールを運んだり、空いている位置に動いたりするにはどうしたらよいかを考えながら、ゲームや練習に積極的に取り組もうとしている(粘り強さ、愛好的態度)。 ③考えたことを伝えたり、仲間の考えを認めたりしながら学習に取り組もうとしている(協力)。 ④ルールやマナーを守り、勝敗を受け入れ、ゲームを楽しもうとしている(公正)。 ⑤怪我を未然に防げるように、場や用具の安全に気を配っている(安全)。

(4)児童の実態

①これまでの学習経験

本学級の子供は、ほとんどが体育科の学習に意欲的に取り組んでいる。これまでのボール運動の学習では、教師が、子供の学習経験と実態から学習内容を明確にした上で、その学習内容を子供たちが学び取りやすくなるようにゲーム(教材)を設定し、学習に取り組んできた。

単元名	学習内容
第5学年　ネット型キャッチバレーボール	○ボールを繋いで相手コートに返球すること ・相手コートにボールを落とための連携の方法を考えたり、落とさせないように自陣の空間を埋めたりすること
第5学年　ゴール型タグラグビー	○チームで連携して相手ゴールにボールを運ぶこと ・相手の位置取りから空間を認識し、空間が空いているタイミングでボールを運ぶ必要があること
第5学年　ベースボール型ティーボール	○アウトを先にとるか、ベースに先に到達すること ・チームで空間を埋めた陣形を意識したり、早くボールを運ぶための連携の方法を考えたりすること
第5学年　ゴール型ハンドボール	○相手のいない位置に動き、パスを受けてシュートを打つこと ・フリーの状況について理解するとともに、フリーになれるようなボールを持たないときの動き方を考えたりすること
第6学年　ネット型キャッチバレーボール	○ボールを繋いで相手コートに返球すること ・役割分担をし、相手コートの空間を意識してボールを返球したり、落とさせないように自陣の空間を埋めたりすること
第6学年　ゴール型3×3バスケットボール	○ゴール付近でノーマークの状態でシュートを打つこと ・フリーになるための動き方を行ったり空間を認識したりするとともに、攻守の切り替え後やフリーになっているタイミングにおいて素早く意思決定を行ってプレイを行うこと

全単元において、第1時の振り返りで、子供たちが楽しいと感じたことやそのゲームにおける戦術的な課題などを基に、単元を通して探究すべき課題(テーマ)を教師と子供で設定し、そのテーマについて、仲間と協働して探究することができるようにし、学びを深めてきた。なお、第6学年「キャッチバレーボール」「3×3バスケットボール」では単元中盤にポートフォリオ検討会を行った(ポートフォリオ検討会についてはp9を参照)。

以下の表は、これまでの学習から担任教師が見取った成果と課題をまとめたものである。

○成果	△課題
○子供たちと探究すべき課題を決めたことで、それぞれの型の特性を味わいながら、学習内容に迫るための探究的な学習に取り組むことができた。 ○単元中盤で行う「ポートフォリオ検討会」を通して、チーム内でプレイを客観的に評価し、共有することで、動き方の理解につながった。	△活動中やポートフォリオ検討会の話合いでは運動が得意な子がチームをリードする姿が見られ、運動が苦手な子は自分の考えを仲間に伝えられない場面が見られた。

②本単元の学習に向けて

本学級の子供はこれまでのボール運動領域で、ボールを持っているとき、持たないときの動きや役割分担、作戦などを中心に学習を経験してきた。そこで本単元では、これまでの既習事項をもとにして子供たち一人一人が自ら学び続けることができるようにしたい。

①に挙げた課題や研究主題を受け、本単元においては学級の子供たちが技能差に関係なく、「自分の意見が言いやすく、チームに受け入れられた」「ミスしてしまったけど、仲間が励ましてくれた」「運動は苦手だけど、たくさんパスをくれた」といった心理的安全性を担保したチーム作りを行うようにしたい。そのために、まず教師が学級の実態から 12 人程度の大チームを作り、そのメンバーで第1時のチーム内ゲームに取り組むようにする。第2時以降は、第1時を受け、教師と子供たちでその枠組みからどのようなチーム編成(1チーム5，6人程度)をするか合意形成を図り、学習に取り組んでいくようにすることとする。

(5)研究主題を実現するための手立て（詳細は資料に記載）

①多様な子供を包摂する学習環境デザイン

ア.学びを深めるテーマと教材の設定

ⅰ)学習内容とテーマ

子供が自ら学び続けることのできる学習環境を整える上で本部会が最も重要であると考えるのは、教師がボール運動の特性を踏まえて学習内容を明確にし、それを基に子供とテーマや教材を設定・共有することであると捉えた。ゴール型や足でボールを扱うゲームの特性から学習内容を抽出し、その学習内容を基に仮のテーマと教材を設定した。なお、実際のテーマについては第１時に子供と合意形成を図りながら生成することとする。

〈ゴール型の特性〉
ボールをゴールやシュートに有効な空間へ運ぶために、ボール・ゴール・仲間・相手の位置関係を捉え、攻撃に使える空間を見付けたり活用したりできるようになること

〈学習内容〉
シュートを打つために、相手の位置取りを見ながらボールを運んだり、空いた位置へ動いたりするためにどのように動いたらよいか

〈子供と共有するテーマ〉
シュートを打つために、チームでどのように動いたり、つないだりしたらよいのだろうか

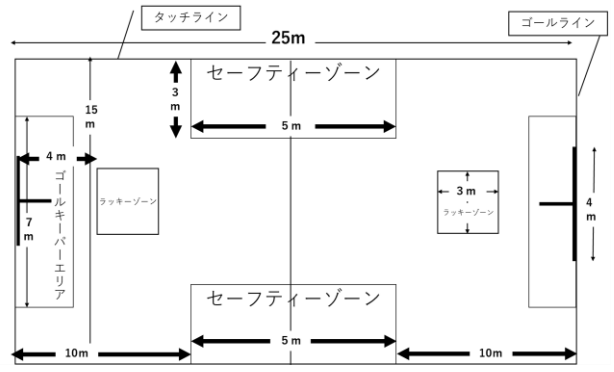
ⅱ)簡易化されたゲーム(教材)の設定とその理由

ボール運動は、流動的でゲーム展開が速いという特徴がある。さらにサッカーは、子供の視線が足元のボールを向いてしまい、コートの状況や味方、相手の位置などを確認しにくい特徴がある。そこで、以下のように簡易化することで、子供が学習内容に迫ることができるようにした。

教材・教具の設定	設定の意図
球足が緩やかな転がりにくいボールにする。	ボール操作時の恐怖心を和らげるとともに、プレイスピードを落とすことで周囲の状況を確認してから意思決定を行えるような時間的余裕を生み出す。
コート中央左右にセーフティーゾーンを設置する。	時間的・空間的・心理的余裕が生まれ、味方や相手の位置関係を把握しながらプレイできるようにする。エンドラインまでセーフティーゾーンとすると、守備者の影響を受けにくい状態でゴール付近までボールを進められる可能性があるため、セーフティーゾーンはコート中央付近に限定することで、そこから先は相手や味方の位置関係を踏まえて、ボールを運ぶ方法や空いている位置への動き方を判断する場面が生まれるようにする。
両ゴール前にラッキーゾーンを設置する。	「どこに空いた位置があるか」「どこがシュートに有効な位置か」を判断しやすくなり、ボールを持たないときの動きへの意識が高まることをねらう。

以上のことに加え、学級の実態を踏まえてはじめのルールとコートを以下のように設定した。

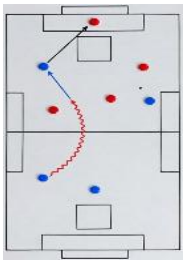
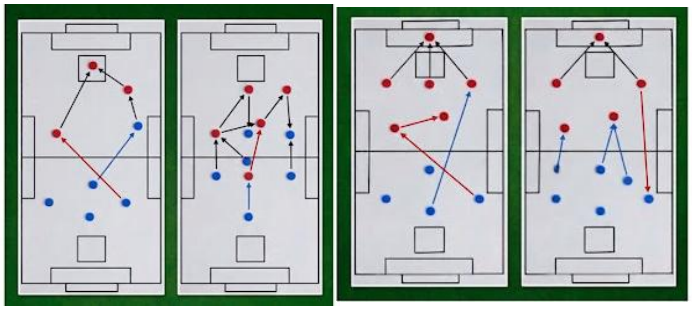
コートサイズとはじめのルール



人数	・４対４
スタート リスタート	・ゴールラインからボールが出たら自陣ゴールキーパーエリアからキックイン ・タッチラインからボールが出たら手で転がす。 ・守備チームは、キックオフや得点後はセンターラインから守備をする。
セーフティーゾーン	・ボールを保持している時、相手チームはゾーン内に入ることができない。 ・ドリブルあり、パスあり。 ・ゾーンから出るときはパスでボールを出す。 ・入れるのは一人
ラッキーゾーン	・相手チームはこのゾーンの中に入って守備をしてもよい。 ・このゾーンからのシュートは２点
ゴール キーパーエリア	・守備者が一人だけ入り、手を使うことができる。

イ. ゲームを振り返ったり、見通しをもったりするための学習ツール

教師は、子供がゲームを振り返ったり、作戦を見通したりすることができるような学習環境を用意する必要がある。以下、それぞれの学習ツールには教師の意図や目的があり、その意図や目的、使い方を子供と共有するとともにそれらの学習ツールを子供が必要感に応じて選んで活用することが大切であると考える。

<table>
<tr><th>作戦ボード</th><th>ワンプレイ動画</th></tr>
<tr><td> 
ホワイトボード・マーカー・マグネットを使ってゲーム中の動きを再現したり、動き方や位置の確認をしたりする。状況に応じた動き方や役割分担について、共通理解を図れるようにする。</td><td> 
自陣からボールを運び、相手ゴールにシュートするまでのワンプレイを動画で撮り貯めていく。
動画は主にポートフォリオ検討会で活用していく。</td></tr>
<tr><th colspan="2">効果的な動き方の共有</th></tr>
<tr><td colspan="2"> 
第2・3時で、効果的な動き方、戦術的な課題について学級全体で共有をするために大きめの作戦ボードを使用する。そこで記入した学習記録をデータ化しておくことで、子供の端末に送ったり、掲示したりすることができるようにする。また、子供がいつでも振り返ることができるようにすることで子供たちが作戦を考える際の一助ともなるようにする。</td></tr>
</table>

上記図、イラストは生成 AI を活用し作成したイメージ。実物とは異なる。

ウ.対戦方式

ボールゲームの対戦方式には様々な特徴があり、それらを学習内容やねらいに応じて意図的に組み合わせる必要があると考える。子供たち自らが効果的な動き方について考えたり、チームで協働して課題解決に取り組んだりすることができるよう、今年度は、以下の流れを提案する。

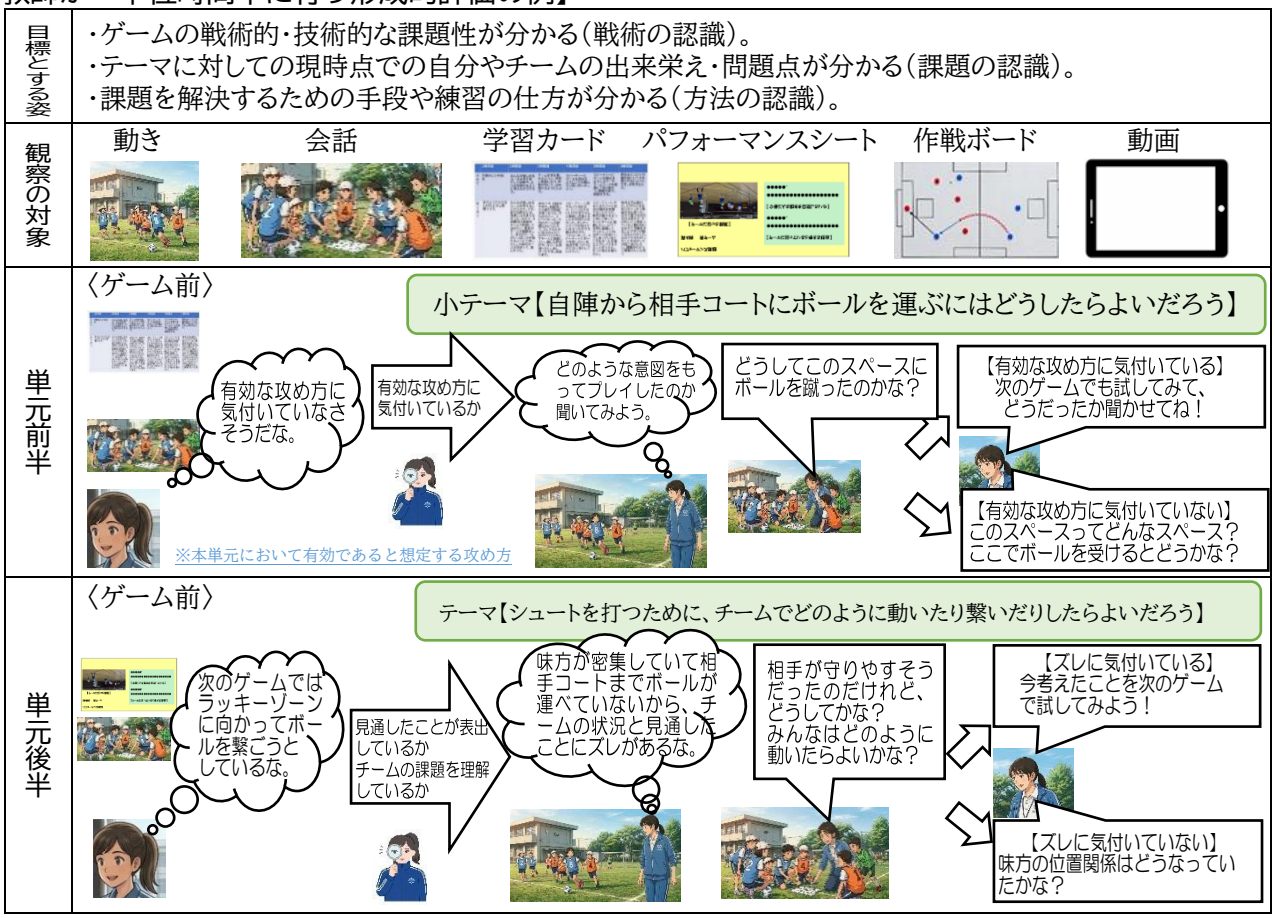
時間	対戦方式	方法	効果
第1時	バディー戦	バディーチームを組んで、バディーチーム同士対戦する。	勝敗に関係なくルールを理解したり特性を味わったりすることができる。
第2・3時	総当たり戦	全てのチームと一度ずつ対戦する方式。	様々な特徴のチームと対戦する中で、効果的な動き方や自チームの特徴に気付くことができる。
第4時	~~ポートフォリオ検討会のためなし~~		
第5時	対抗戦	同じ相手と二度ゲームを行う。	ポートフォリオ検討会で話し合ったチームの方針（作戦）を試し、1ゲーム目で振り返ったことを2ゲーム目に生かすことができる。
第6・7時	総当たり戦	全てのチームと一度ずつ対戦する方式。	様々な特徴のチームと対戦する中で、第5時で修正したチームの方向性（作戦）の有効性を確かめ、必要に応じて修正をする。

②教師と子供による学習評価(形成的評価)の充実

ア　教師が一単位時間中に行う形成的評価

ボール運動において教師は、子供の動き（プレイ）だけでなく、その背景にある思考（気付きや考え）にも着目することが大切である。そして、子供の振り返りによる気付き（課題の認識）と次のプレイへの見通し（方法の認識）が繋がることで深い学びが生まれると考える。そのために教師は形成的評価を繰り返していく必要がある。具体的には、子供の動きや会話、学習カードを観察して学習状況を把握したり、発問や対話を通して子供の気付きを引き出したりしていくこととする。

【教師が一単位時間中に行う形成的評価の例】



イ　ポートフォリオ検討会

ポートフォリオ検討会とは、ポートフォリオを用いて子供が教師と共にそれまでの学習を振り返って到達点を確認するとともに、その後の目標を設定する場である。本部会では、「①教師が子供の学習状況を評価し指導改善に生かす」「②子供自身が自己の学習状況を振り返って評価し学習改善に生かす」という２つの役割を意図して実践する。前述のように、ボール運動領域の内、取り分けゴール型は、流動的なゲーム展開であるため、「あの場面」の共有が難しく、その時のチームの動きに着目して時間をかけて話し合う時間を確保することが難しい。そこで、第４時に設定したポートフォリオ検討会では、毎時間取りためたプレイ動画などを基に、個人やチームで振り返り、課題を見出したり、チームの方針を定めたりすることとする。



※　子供自身が自己を評価する力を振り返る場は、毎時間の個人の振り返りを書く時間もあてはまる。

（6）単元指導と評価の計画（学習過程の予想）

第6学年　ボール運動「　ひがこまサッカー　」

時	1	2	3	4	5	6（本時）	7
段階	ルールを理解し、戦術的な課題を把握するとともに単元の見通しをもつ。	・ゲームにおける効果的な動き方について探究する。　・個人やチームでテーマや学習課題に基づいて探究をする。					
子供の姿	ゲームの行い方や特性を理解するとともに、シュートを打つための課題に気付き、単元の学習への見通しをもっている。	・相手の位置取りを捉え、空いている場所へボールを運ぶための動き方を考えたり試したりしている。 ・シュートにつなげるために、相手や味方の位置関係を捉え、パスやボールを持たないときの動き方を考えたり試したりしている。 ・これまでのプレイや学習記録を基に、自己やチームの成果と課題を捉え、今後の学習の方針を考えている。			・チームで考えた作戦を試し、実際のプレイを振り返りながら、作戦や動き方を考えたり修正したりしている。 ・相手の位置取りやゲームの状況を踏まえ、作戦や動き方を選択・修正しながらゲームに取り組んでいる。 ・これまでに学んだことを生かして状況に応じた動き方を選択するとともに、単元の学びを振り返っている。		
学習活動	ルールの確認 ウォームアップ（全体） ゲーム①（バディー戦） ルールを確認しながら運動の特性を味わっている。 シュートが打てるようにボールをつなごう！ 【教師の発問】 ・ゲームをしてみてどうだった？ ・このゲームはどんなことを意識して取り組めばよいのかな？ ゲーム②（バディー戦） どうすればシュートを打つことができるかについて考えながら取り組んでいる。 ・セーフティーゾーンまでボールを運ぼう！ ・ラッキーゾーンでシュートするためにボールをつなごう！ セーフティーゾーンやラッキーゾーンに運ぶ前に相手に捕られてしまう… どうすれば、シュートを打つことができるかなぁ‥ 【単元のテーマ】 シュートを打つために、チームでどのように動いたり、繋いだりしたらよいだろう。	テーマの共有 相手コートにボールを運ぶにはどうしたらよいか。 ウォームアップ（全体） チームごとにボール慣れを行う。 ゲーム① （総当たり戦） 前後半5分ずつのゲームに取り組む。 振り返り【全体】 チームごとに考えた効果的な動き方について、子供の考えを教師がコート図に記して共有する。 ゲームを通して、相手コートまで運ぶためのよかった動きはありますか？ ・空いているスペースへボールを蹴ったよ。 ・相手がかたまっていたから空いているスペースへ移動したよ。 ゲーム② （総当たり戦） 前後半5分ずつのゲームに取り組む。 振り返りで共有した効果的な動きを個人やチームで試したり、新たに考えたりしながら、ゲームに取り組む。 次時への見通し【全体】 本時の学習をもとに、次時の小テーマを決める。	テーマの共有 シュートを打つまでにどうやってボールを運ぶか。 ゲーム① （総当たり戦） 前後半4分ずつのゲームに取り組む。 振り返り【全体】 チームごとに考えた効果的な動き方について、子供の考えを教師がコート図に記して共有する。 どうやってシュートまでを運ぶことができましたか？ ・人がいないサイド（コートの奥）までボールを運んだらシュートが打てたよ。 ・サイド（コートの奥）から中央に向かって、パスをするとシュートまでつながったよ。 ゲーム②、③ （総当たり戦） 前後半4分ずつのゲームに取り組む。 振り返りで共有した効果的な動きを個人やチームで試したり、新たに考えたりしながら、ゲームに取り組む。 次時への見通し【全体】 第4時のポートフォリオ検討会で、チームの方針を決めるという共通理解を図る。	ポートフォリオ検討会① ※詳細は指導案 P9 参照 個人で選んだ動画にコメントをする。 テーマにふさわしい動画を選択し、選んだ理由を入力する。 チームで話し合う 個人で選んだ動画とその理由を発表する。 チームの方針を考える。 学級で共有する 各チームで話し合ったことを学級全体で共有する。	テーマの共有 前時までに考えたことを共有し、単元のテーマについて確認する。 ウォームアップ（全体） ゲーム①（対抗戦） 前後半4分ずつのゲームに取り組む。 チームごとに考えた効果的な動き方を意識してゲームに取り組む。 ゲーム①（総当たり戦） 前後半4分ずつのゲームに取り組む。 チームごとに考えた効果的な動き方を意識してゲームに取り組む。 チームタイム① ゲーム①で気付いた課題の解決やゲーム②③に向けて、動き方の修正を行ったり、チームで練習に取り組んだりする。 タイミングよく味方にパスを通して、シュートまでつながったよ。 なかなかシュートまでつながらないな… ・ワンプレイ動画を見て、作戦通り動くことができていたか、確認してみよう。 ・作戦が上手くいかなかったから作戦ボードで動き方を考えよう！ ゲーム②③（対抗戦） 前後半4分ずつのゲームに取り組む。 チームタイムを生かし、修正した作戦を実行する。 ゲーム②（総当たり戦） ゲーム③（総当たり戦） 前後半4分ずつのゲームに取り組む。 チームごとに考えた効果的な動き方を意識してゲームに取り組む。 振り返り【チームごと】 ワンプレイ動画や作戦ボードをもとに、ゲーム②で気付いたよい動きや課題について話し合い、次時に向けて、チームの課題や動き方の修正を行う。	ゲーム②（総当たり戦） 前後半4分ずつのゲームに取り組む。 チームごとに考えた効果的な動き方を意識してゲームに取り組む。 ポートフォリオ検討会② ※指導案 P9参照 振り返り【全体】
○評価【方法】	形成的評価 ○ゲームの行い方や特性をどの程度理解し、シュートを打つための課題をどのように捉えているか。を見る。 【観察、記録カード、問いかけに対する反応】	形成的評価 ○第2・3時は、ゲームの実態をどのように捉え、そこからどのような課題を見いだし、解決方法を考えたり試したりしているかなど、「効果的な動き方」についてどこまで理解しているかを見る。また、チームとしての方針を受けて自己がどのように動こうとし、動いているかを見る。 【観察、記録カード、問いかけに対する反応、話し合い】 ○第4時（ポートフォリオ検討会）では、これまでのプレイや学習記録を基に、自己やチームの成果と課題をどのように捉え、今後の方針を考えているかを見る。 【観察、パフォーマンスシート、話し合い】			形成的評価 ○第5時～第7時前半は、第4時（ポートフォリオ検討会）において確認した、チームの方針（効果的な動き方も含む）に対して、どのように考えたり実行したりしているかを見る。また、チームの方針に対してゲームの実態をどのように捉え、課題に応じて解決方法をどのように選択・修正しようとしているかを見る。 【観察、記録カード、問いかけに対する反応、話し合い】 総括的評価について ○本単元における総括的評価は、第7時のパフォーマンス課題による評価と第1時からの形成的評価を評価材料とする。形成的評価を総括に用いる際は、毎時間評価したことを加点式にするのではなく、単元を通して伸ばしていった到達点を評価規準と照らし合わせたものとする。 ※定点動画や記録カードを根拠として単元後に総括的評価を行う。	総括的評価 ・パフォーマンス課題では、単元のテーマに沿った考えを問う。その提出をもって、総括に用いる。 （第7時後半）

(7) 本時の学習

①本時のねらい

知識及び技能	相手の位置取りを見ながら、ドリブルしたりフリーの味方にパスをしたり、得点しやすい場所やボールを前線に運ぶための空間へ移動したりしている。
思考力、判断力、表現力等	テーマに対する自己やチームの出来栄えや特徴、課題に応じた相手ゴールへのボールの運び方について、チームとしての作戦や自己の役割を考えたり、課題を解決するための方法や手段を考えたりしている。
学びに向かう力、人間性等	相手の位置取りを見て、ボールを運んだり、空いている位置に動いたりするにはどうしたらよいかについて、自ら考えをもって取り組み、学びを振り返って次に生かそうとしている。

②本時の展開

学習活動	本時において特に焦点化する形成的評価の視点と教師のかかわり ◎学びを深めている子供の姿(＋教師のかかわり) ☆配慮が必要な子供の姿(＋教師のかかわり)　□評価規準(方法)
1 テーマの共有 2 ウォームアップ	◎テーマや作戦を意識して、自分がゲームでどのようにプレイしたらよいか、見通しをもっている。
3 ゲーム① (総当たり戦) 4 チームタイム (話し合い・練習)	◎ゲームでの相手や味方の位置取りを踏まえて、作戦がうまくいったことや課題を捉え、次のゲームに向けて作戦や動き方を考えている。 (ゲームの動画や作戦ボードを必要に応じて選択・活用できるようにする。) (子供の発言やプレイからゲームの実態や課題をどのように捉えているかを把握できるようにする。) (必要に応じて「相手はどこにいたかな」「作戦がうまくいかなかったのはなぜかな」などと問い掛け、次のゲームで試す動き方を考えられるようにする。) ☆運動が苦手な子供には、「○○の時は、どこに動いたらよいかな」と具体的なゲーム状況を想起することができるような発問をしたり、ゲーム状況に応じた適切なプレイに対して価値付けたりする。 ☆ゲームの実態や課題を捉えることが難しい子供には、動画や作戦ボードを用いて具体的な場面を示し、「相手はどこにいたかな」「どこに動くとパスを受けられそうかな」などと問い掛け、次に試す動き方を考えられるようにする。 □自己やチームの特徴に応じて、相手ゴールへのボールの運び方や作戦を考えたり、自己の役割を考えたりしている。(発言・観察・作戦ボード)
5 ゲーム②③ (総当たり戦) 6 チームタイム (話し合い・練習) 7 片付け・整理運動	◎考えた作戦や動き方を、相手や味方の位置取りに応じて試し、その結果からうまくいったことや課題を捉えている。チームタイムで修正した動き方や作戦、役割などを意識して、チームでテーマに迫るための動きをゲームで試している。 (「シュートを打つためにどのような動きをするとよいかな」「どうしてシュートを打つことができたかな」とゲーム中の動きを振り返る発問を行い、動き方をより深く理解できるようにしたり、仲間と共有するよう促したりして次の学びにつなげられるようにする。) ☆考えた動き方をゲームで実行することが難しい子供には、相手の位置取りや空いている場所を一緒に確認したり、適切な動きができた場面を具体的に伝えたりすることで、次のプレイにつなげられるようにする。
8 振り返り 9 学習のまとめ	◎ゲームで見られた課題やどんな動きがテーマに迫っているのかについて一人一人が学びを振り返ったり、全体で共有したりして次時に生かそうとしている。

＊本指導案作成に関して使用した参考引用文献は別紙資料編に記載することとし、本指導案において以上の考えに至った経緯や背景、手立ての詳細については割愛することとした。