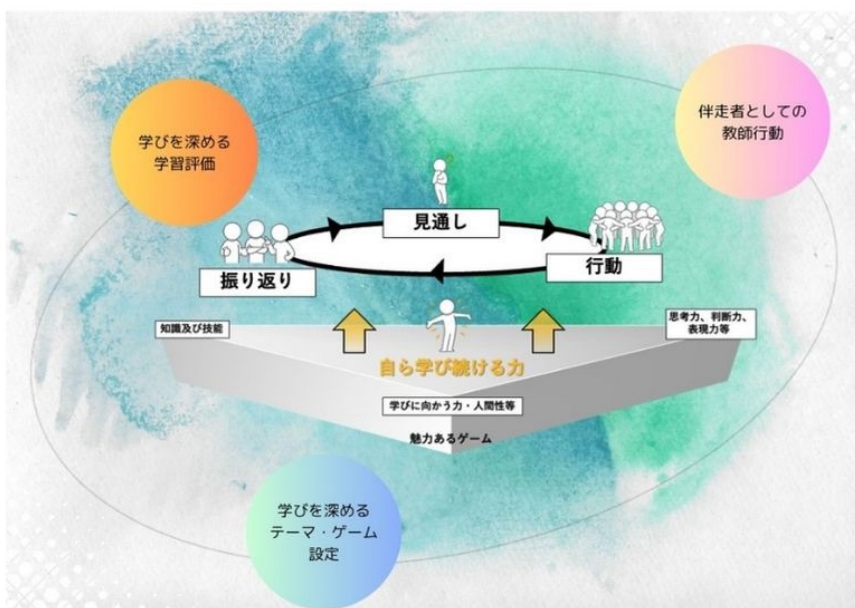




令和6年度 ボール運動領域部会

【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
～運動の楽しさや課題解決の喜びを味わうことを通して～



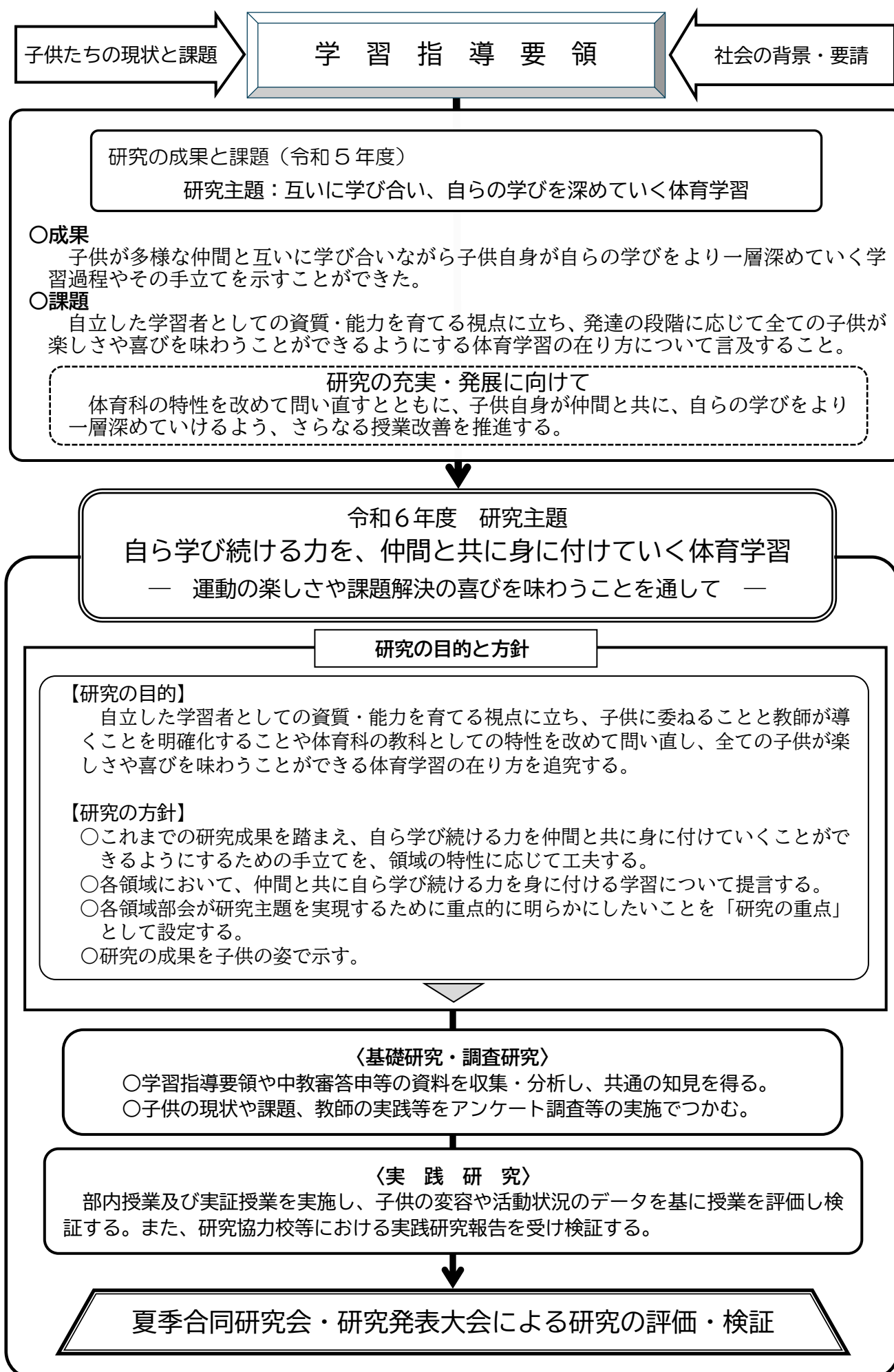
実証授業

令和6年11月18日(月)

足立区立青井小学校

吉田 陸矢 主任教諭

研究の全体構想図



ボール運動領域部会 実証授業

1 研究主題の実現に向けた部会の考え方

本部会では、「自ら学び続ける力」を「子供自らが学びのサイクルを回すことで、資質・能力を高めていく力」であると捉えることとした。「子供が自ら学ぶ」ためには、目標や教材の設定、教師行動など、教師の働きかけも大切ではあるが、子供が自身の資質・能力を自らの力で育成できるようにしていくことが必要ではないかと考えた。そのため、子供自身が自らの資質・能力を育成していく力を「自ら学び続ける力」であると仮定し、研究を進めることとした(図1)。

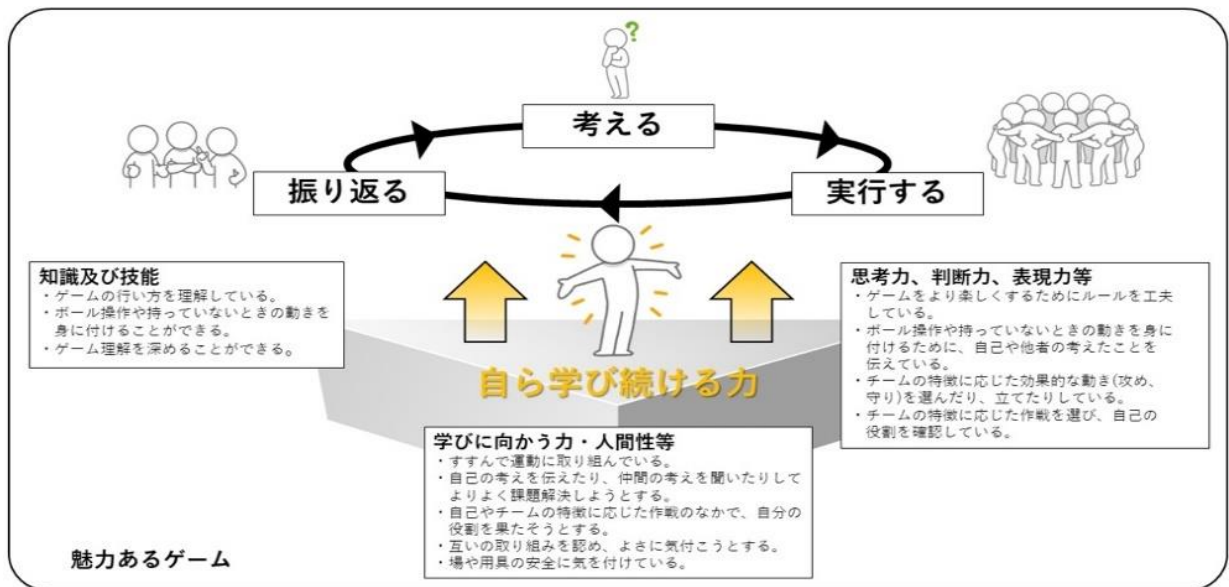


図1 自ら学び続ける力と資質・能力の関係性を捉えたイメージ

ボール運動は、集団対集団の攻防によって楽しさや喜びを味わうことができる運動であり、チームという集団の中で、仲間と力を合わせて競争することを通して課題を解決していくという特徴がある。ここでいう課題解決とは、よりよく攻めたり守ったりする方法を「チームで考え、実行し、振り返る」ということであり、本領域においては、この課題解決の過程を繰り返すことで、「自ら学び続ける力」を身に付けていくことができると考えた。

上述した「チームで考え、実行し、振り返る」というボール運動領域における課題解決の過程を、本領域部会では「自ら学び続ける力を身に付けるための学びのサイクル」と捉えた(図2)。

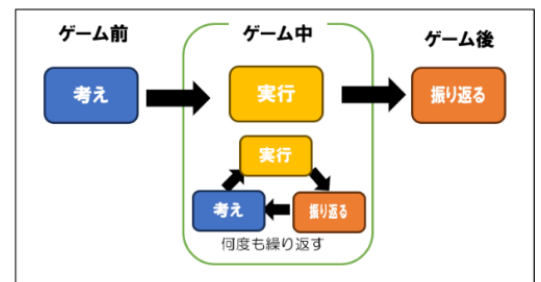


図2 自ら学び続ける力を身に付けるための学びのサイクル

2 研究の重点

(1)本研究の目的

本部会では、子供たちは既存の「資質・能力」を活用しながら「学びのサイクル」を回すことで「自ら学び続ける力」を身に付け、「自ら学び続ける力」によって「学びのサイクル」がより充実し、更に「資質・能力」が育まれていくという、成長の過程があるのではないかと考えた(図3)。

そこで、本部会では「チームで考え、実行し、振り返る」という学びのサイクルを子供たち自身が回していくことができるようなボール運動の学習を計画し、実践することを通して、子供たちの「資質・能力」と「自ら学び続ける力」がどのように育まれていくのかを明らかにすることを今年度の研究の目的とすることとした。

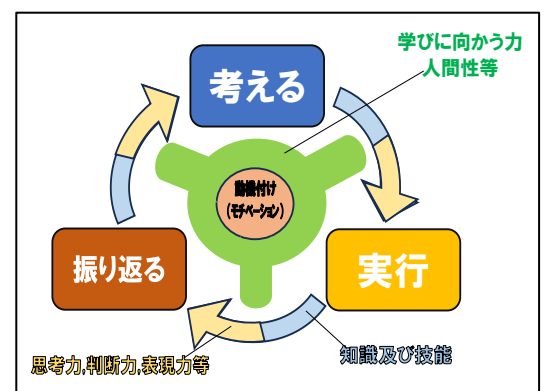


図3 学びのサイクルと資質・能力の関係

(2) 検証方法

研究目的を明らかにするために、「①手立てによって子供が自ら学び続けることができるか」「②どのように子供たちの資質・能力が育まれているか」「①と②を比較・分析することを通して、資質・能力と自ら学び続ける力がどのように育まれているか」を検証方法として設定した。

① 「手立てによって子供が自ら学び続けることができるか」

本部会では、学びのサイクルを子供たち自身が回していくことができるようなボール運動の学習を実践するために5つの手立てを講じている。自ら学び続けることができるかについては、運動有能感調査と形成的授業評価、授業記録(映像分析含む)子供の振り返り記述、抽出児へのインタビュー調査から分析を行うこととした。

手立て	運動有能感尺度	検証方法
テーマの設定		テーマの設定があることで、自ら学びのサイクルを回せることにつながっているかどうかは、子供たち一人一人の振り返りから「課題」が検出されているか。
ゲームの設定	統制感	ゲームによって運動有能感調査の「統制感」にどのような影響があるか。運動有能感尺度の「統制感」と形成的授業評価の「意欲・関心」にはどのような関係があるか。
個々が効果的な動き方に気付くことができるような発問や価値付け	統制感	子供の疑問や気付きに応じて、発問等を行うことで、「統制感」にどのような影響があるか。子供の振り返りの記述やインタビューの中で、「教師の言葉」についてどのような影響があるか。
一単位時間の流れ	受容感	ペアチームやチームでの時間を設定することで、「受容感」にどのような影響があるか。子供の振り返りの記述やインタビューの中で、「チーム」「仲間」についてどのような影響があるか。
学びを深める学習評価	認知	パフォーマンス課題に取り組むことで「認知」の数値にどのような影響があるか。子供の振り返りの記述やインタビューの中で、「課題」についてどのような影響があるか。

② 「どのように子供たちの資質・能力が育まれているか」

資質・能力については映像分析を用いた Game Performance Assessment Instrument(以下 GPAI)、授業記録(映像分析含む)、子供の振り返り記述、抽出児へのインタビュー調査から分析を行うこととした。

なお、実証授業当日は、分析の途中であるため、本時以前までに回収することができたデータを紹介することとし、検証の結果は研究発表会で報告することとする。加えて、紙面の関係上、運動有能感調査や形成的授業評価、GPAI を分析方法として選択した理由や、振り返り記述の分析方法、抽出児の選定方法については割愛している。

3 夏季合同研究会より

< 参観者より >	< 講師より >
<ul style="list-style-type: none"> ・「自ら学び続ける力」と手立てとの関連性が不明瞭であった。 ・展開の早いゲームの中で、運動が苦手な子供への支援をどう行なっていくのか。 ・パフォーマンス評価の必要性はあるのか。 ・撮影したゲーム動画はいつ見て、いつ貼るのか。 	<ul style="list-style-type: none"> ・子供の姿として、どのように検証していくのか。 ・「教師が導くこと」と「子供に委ねること」を明示する。 ・「局面」の定義をはっきりとさせる。 ・3x3 バスケットボールにおける「自己やチームの特徴に応じた作戦」の整理をする。



< 実証授業に向けて >
<ul style="list-style-type: none"> ・ボール部の捉える「自ら学び続ける力」の再構築と検証方法の整理 ・3x3 バスケットボールにおける学習内容とテーマ設定の整理、ゴール型他ゲームとの違いの明示 ・「伴走者」としての教師行動の整理 ・パフォーマンス評価、パフォーマンス課題の再検討

4 学習指導案

(1)実証授業実施校等

足立区立青井小学校

第5学年1組 児童:25名 指導者:主任教諭 吉田 陸矢

(2)単元名

ボール運動 ゴール型「3x3(スリーエックススリー)バスケットボール」

(3)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選んだりするとともに、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	ゲームや練習を行う際に、どのように攻めたらよいか自らの考えをもって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。

(4)単元の評価規準

知識・技能	①3x3 バスケットボールを簡易化したゲームの行い方を言ったり書いたりしている。 ②攻守切り替え後、得点しやすい位置に動くことができる。 ③ノーマークの状態の味方にパスをすることができる。 ④ノーマークの状態でシュートをすることができる。
思考・判断・表現	①自己やチームの特徴に応じた、ノーマークの状態でシュートを打てる動き方(作戦)を選び、自己の役割を確認している。 ②自己や仲間が行っていた動き方やボール操作、パスの受け方について、動作や言葉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ノーマークの状態でシュートを打つにはどのように動い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ノーマークの状態でシュートを打つにはどのように動い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仲間と考えたことを伝え合い、仲間の考えを認めながら学習に取り組んでいる。(協力) ④ルールやマナーを守り、勝敗を受け入れ、ゲームを楽しんでいる。(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)

(5)児童の実態

本学級は、日常的に運動に取り組む子供は多くはない。しかし、後期より始まる運動系の部活動には学級の半数の子供が所属することを希望している状況であり、運動に対する意欲は低くないことがわかる。

体育科の学習においては、前向きに取り組める子供がほとんどであるが、これまでの学習経験から、自ら考えをもって取り組むことや、取り組みを振り返り、学びを次の学習に生かすといった経験は乏しい。そのため、第5学年の学習において、子供一人一人が自ら学びのサイクルを回していけるように学習を積み重ねてきた。水泳運動やマット運動では、自分や仲間と気付きを共有しながら、学習課題を子供自らが見だし、解決方法を選んで学習に取り組めるようにしてきた。また、自分の動きを振り返る際に動画を活用することで、手足の使い方や視線

などに着目することができるようになった。そうすることで子供たちが少しずつ ICT を活用することの良さに気が付き始め、自分が次の学習でどのように学んでいくのか、考えて取り組む子供が増え、課題解決の喜びを味わう姿が見られた。

本時の前単元では、第5学年として初めてボール運動の学習(ベースボール型)を行った。第4学年のあつまりっこベースで学んだ「打球方向に移動する動き」を生かし、このベースボール型では仲間と連携した守備をすることの大切さに気付くことができるようなゲームを設定した。単元前半は、「どのようにアウトゾーンまで早く運ぶか」を考え、一直線に隊形をとるといった効果的な動き方を学んでいった。運動が苦手な子供も、自分の役割を理解し、プレイ中に状況判断をしながら連携した守備を行えるようになり単元後半は、チームで連携した動きをより深く理解できるよう、アウトゾーンを増やして状況判断を複雑にした。子供たちは、どこのアウトゾーンに向けて、誰がどのように一直線になるかと状況判断することが増え、「どのように近くのアウトゾーンに運ぶか」を学んでいった。チームで考えていくことに子供がより必要感をもって学習に取り組んでいた。

単元後半は、子供がゲーム①、チームの時間、ゲーム②の時間設定を自ら行うようにした。ゲーム①で考えたことをすぐに確認して試すために、チームの時間を長くするなど、子供たちは話し合いをチームに必要な時間と捉えていた。振り返りの時間では、チームの動きを動画で見返し、話し合うことで、子供が次時の学習の見通しをもち、動き方の確認や取り組む練習など、ゲームに向けてどのような準備を行うかを少しずつではあるが思考できるようになってきている。一方、チームの考えが、発言力のある子供の捉えたものになってしまい、子供一人一人の学びが生かされているとは言い難い状況である。そのため、発言力のある子供の考えだけでなく、チームで考えたことを実行しながら学びを深めていけるようにしていきたい。

本単元では、子供一人一人が身に付けてきた学び方を生かし、よりよく攻めたり守ったりする方法を「チームで考え、実行し、振り返る」過程を繰り返しながら、子供が自ら学び続ける力を仲間と共に身に付け、資質・能力を育てていけるようにしたいと考える。

(6)研究主題を実現するための手立ての工夫

① 学びを深めるテーマ、ゲームの設定

ア テーマの設定

本部会では、高学年のゴール型「3x3(バスケットボール)」の学習内容を次のように捉えることとした。

学習 内容	攻守切り替え後、 ゴール付近でノーマークの状態シュートするためにはチームでどのように動くのか。
----------	--

上記の学習内容について、特に攻撃における学習内容に重点を置き、子供たちがゲームに取り組んだり、仲間とかかわったりしていくことを通して、試行錯誤しながら学びのサイクルを回して学びを深めていけるようにした。本単元の学習内容に向かって子供が自ら学んでいけるようにするためには、学級全体で探究していける学習課題を設定していくことが大切だと考えた。

そこで、本単元では「テーマ」を設定することとした。テーマは、「全ての子供の主体的な学びが保証される学習課題」のことであり、「教師からすれば大卒のねらいとなり、子供からすると主体的な学びのためのめあてとなる」とされている。本部会では、この考えを支持することとし、第1時の子供の振り返りから以下のようなオープンエンドなテーマを設定することとした。

子供と 共有する テーマ	ノーマークの状態シュートするにはどのように動くのか。
--------------------	----------------------------

解決の方略が一つではないオープンエンドなテーマを設定し、試行錯誤しながらそれに迫っていくことで、チームで学びのサイクルを自ら回していけると考える。

イ ゲームの設定

本部会ではボール運動において上述した通り、子供自らが資質・能力を高めていくためには、以下の4点が大事であると考えた。

・シュートチャンスが多い

コートが半分のため、ボールを運ぶ局面が少なく、自チームのボールになった瞬間にすぐにシュートを打つ場面を多くつくることことができる。

・少人数で行うことができる

少人数で行うことができ、ハーフコートの中で3人が常に攻撃や守備に関わり続ける場面を多くつくることことができる。

・一人一人が様々な役割で貢献することができる

限られたスペースの中での動きとなるため、投力や走力の影響をあまり受けずにゲームに参加することができ、一人一人に活躍のチャンスがある。

・作戦のトライ&エラーを繰り返し行うことができる

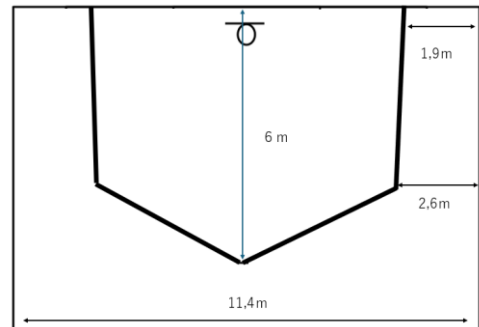
攻守の切り替えが素早く行われるため、有効な位置取りをしている仲間にパスをしてシュートにつなげたり、空いたスペースを活用してシュートにつなげたりするなど、自分たちで考えた作戦を何度も試すことができる。

このような点から、以下のように 3x3 バasketボールの初めのルールを設定した。

【初めのルール】

- 3対3でゲームを行う。
- 1試合3分×2回(メンバーチェンジする)
- リングに入ったら2点、フラフープは1点
- 手に持っているボールは奪えない。
- 守備のチームは、ボールを取るか、得点を決められたら、線より外にボールを出し、攻撃を行う。

【コート図】




教材解釈、設定の理由については以下資料①～③詳細参照(p13～p17)

資料② やってみよう!!! 3x3 バasketボール
 ☆3x3 バasketボールってどんなスポーツ?

北米を中心に楽しまれていたストリートボールから発展した。1980年代、ボール1個とハーフコートだけが置かれていた都市部の下町エリアで人気を獲得した。このスポーツは審判が不要で、チームはその場で編成されることが多かった⇒3on3(コート半面だけを使う3人制のBasket)。
 競技人口増加戦略の一環として、通常の5人制Basketとは異なる独自のルールを設け、2007年に国際Basketボール連盟が正式に競技種目として認めたのが 3x3 である。

☆3x3 Basketボールの特性

- 速い攻防が行われる。
- シュート数が多い。
- 攻撃側のゴールにせまる戦術が見えやすい。
- 体格に関係なく活躍できる。



小学生のルールで考えてみると...


【小学校ルール】

- 1チーム4人。コートには3人出場する。
- 1試合7分。
- アークの外側からシュートが決まった場合2点。
- アークの内側からシュートが決まった場合1点。
- ボール保持者からボールを奪うことはできない(ルーズボールを奪うか、パスカット)。
- ※ゴールの工夫も可
- 【攻守交替の仕方】
- 守備側にボールを捕られるか、得点が入るか、攻撃側がサイドラインからボールを出したら交。アークの外側に出して攻撃を再開する。


☆3x3 Basketボールの公式ルール

【公式ルール】

- 1チーム4人 コートには3人出場する。



- 1試合10分間、または21点先取で行う。
- 12秒以内でシュートを打たなければいけない。
- ラインの外側のシュートは2点、内側は1点。
- 守備側がボールをリバウンドしたり、捕ったり、攻撃側が得点したりボールを外に出したりしたら、攻守交代する。
- 攻守交代時にはボールをラインの外側に出さなくてはならない。



- 交代のタイミングや回数は自由。
- ※参照「JBA3x3 オフィシャル Web3x3 はじめてガイド」

☆3x3 Basketボールのここが「よいね!」

- シュートチャンスが多い!
 ⇒ボールを運ぶ中間局面がない。
 ⇒自チームのボールになった瞬間に、既にオールコートゲームというフロントコートにいる状態になる。
- 少人数で行う!
 ⇒3人が常にプレイに関わり続けられたため、積極的にかわろうとする子供たちが増えてくる。
- 一人一人に役割がもちやすい!
 ⇒走力や投力が影響を及ぼしにくく、**ゲームに参加しやすくなる**ことができる。
- トライ&エラーを繰り返し行える!
 ⇒守備から攻撃に転じる際、ポジションを変えなくても既に有効な場所にいることができる。

② 学びの主体である子供たちを支援する伴走者としての教師行動

ア 個々が効果的な動き方に気付くことができるような発問や価値付け

子供たちが主体となって学びをすすめるために、子供の学習状況に合わせた発問や価値付けを行っていく。学習を段階的に進めるのではなく、子供の気付きや疑問に応じて学習をすすめられるようにする。

	効果的な動き方に気付いていない状況	効果的な動き方に気付いている状況
発問	<ul style="list-style-type: none"> ・パスがもらいやすそうな場所はどこかな？ ・ゴールから離れた場所とゴール下、得点しやすそうなのはどちらかな？ ・パスを出したら、次はどこに動くとよいか？ ・どのタイミングでパスをしたらよさそうかな？ ・今はドリブルとパスどちらがよかったかな？ <p>空間やタイミングに意識が向くような発問</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・チーム中でだれが、どんな役割をするとよさそうかな？ ・仲間がパスを出せないとき、他の2人はどう動いたらよいか？ ・どんなことを意識してゲームに取り組んだのかな？ <p>作戦やチームに意識が向くような発問</p>
価値付け	<ul style="list-style-type: none"> ・今のように空いているスペースに動くとパスがつながりそうだね！ ・今いた場所は、すぐにシュートが打てる・攻撃に切り替えられる位置だったね！ ・仲間が相手から離れたときにタイミングでパスを出せていたね！ ・〇〇さんがこっちに動いたから、仲間がシュートしやすくなったね！ <p>パスやシュートではなく、動き方やタイミングについて価値付ける</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・全員が自分の役割を意識して動けていたね！ ・味方に合わせたパスが出せるともっとよくなりそうだね！ ・前回よりも作戦がうまくいったね！ ・全員がさらに活躍するためにどうしたらよいか、考えてみよう！ ・チームのための動きが増えてきたね！

効果的な動き方や作戦については、発問や価値付けを行いながら、子供が考えられるようにする。しかし、動くことに課題を感じている子供には、コートの中で空いているスペースを確認したり、一緒に動いたりするなどの個別への支援を行っていく。

子供に考えさせたい場面

パスを出したら、次はどこに動くとよいか？

パスを出した後のことは考えていなかったな・・・

パスを出した後、すぐにゴール下に動くと、リバウンドが取りやすい！

個別に支援が必要な場面

パスを回して、スペースが空いたらそこに動いていこう！

うまく動けないな・・・

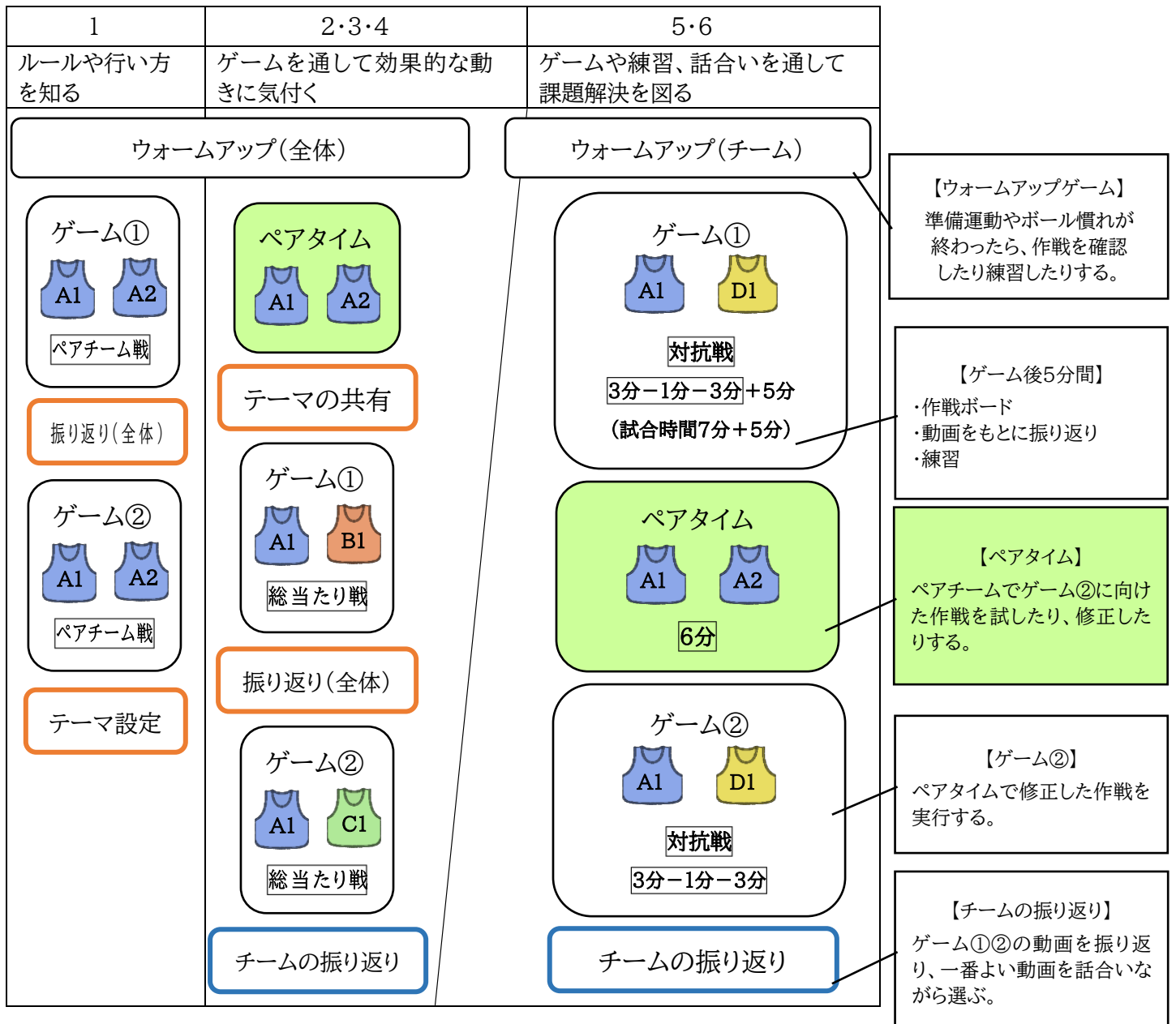
今は、ここが空いているよ。仲間と相手をよく見るとよさそうだね！

また、同じプレイでもだれに発問や価値付けをするかによって、児童の気付きが変わると考えられる。教師は、チームや児童の実態に応じて、発問や価値付けを行っていく。

よい動きをした子供本人	チームの仲間	相手チーム
<ul style="list-style-type: none"> ・〇〇さんがこっちに動いたから、仲間がシュートしやすくなっていたね！ 	<ul style="list-style-type: none"> ・シュートしやすそうだったのは、〇〇さんの動きがあったからだね！ ・シュートしやすそうだったけど、どうしてかな？ 	<ul style="list-style-type: none"> ・シュートされてしまったのは、〇〇さんの動きに引き付けられてしまったからだね！ ・シュートされてしまったのは、相手のどんな動きがよかったからかな？

イ 一単位時間の流れ

単元を通して、ペアチームとの時間を設けた。ペアチームを設けることで、勝敗に関係なく、ゴール型の特性を味わったり、効果的な動き方について考えたりすることができる。ペアチームとのペアタイムでは、話し合ったり、練習をしたり、ゲームをしたりと、チームの状況に応じて子供たちが主体となって活動を選択し、学びのサイクルを繰り返しながら学習を進めていく。



【ペアタイムの扱い】

	2・3・4時	5・6時
目的	効果的な動き方をペアチームと一緒に確認をしたり、チームの課題を見付けたりする。	ゲーム①で気付いた課題の解決やゲーム②に向けた作戦の修正。 ※相手がいる状態で確認をしたり練習をしたりすることで、より実践に近い話し合いや作戦の修正を行うことができる。
活動例	・ミニゲーム ・効果的な動き方の練習	・ペアチームの作戦に対する相互評価→作戦の修正 ・作戦の練習 ・ミニゲーム

③ 学びを深める学習評価 パフォーマンス評価とポートフォリオ



パフォーマンス評価とは、「知識やスキルを使いこなすことを求める問題や課題への取り組みを通して評価する」評価方法の総称である。そして、その中の1つにパフォーマンス課題という評価方法がある。

本単元では、第1時のゲームを通して考えたことをもとに、学習の中心となるテーマ(p5手立て①アを参照)を子供と共に決めていく。そして、第2時から単元を通し、テーマに合わせたパフォーマンス動画とチームの振り返りを提出するというパフォーマンス課題を教師が設定していくこととした。そうすることで、教師が子供の学習状況を評価するに留まらず、子供自らが学びを「振り返る」「考える」という学びのサイクルを回していくことにつながると考える。その際、子供たちが得点を取ることができたのか、試合に勝てたのかという結果のみに注視して振り返るのではなく、テーマに対して振り返ることができるよう教師が促していくようにする。そうすることで、子供たちは自分たちのプレイについてできていたのか否かだけでなく、その要因を振り返り、考えをまとめられるようにしていく。

それらの学習過程を通して、「チームで考え、実行し、振り返る」という学びのサイクルを子供自らが回し、資質・能力を高めていくことができると考える。

また、子供が提出したパフォーマンス課題をチームとしてポートフォリオにまとめていく。本単元では、子供が第2時から単元を通して提出したパフォーマンス課題を、1単位時間毎の学習成果物として蓄積していく。子供がチームのプレイ動画を振り返ることや、教師からのフィードバックを確認することで、より効果的に学びのサイクルを回すことができたり、単元を通しての自己の学習成果を実感できたりすると考える。

(ツールの詳しい使用するタイミングや方法については以下資料④ p18)

10月15日 第2時	単元前半	思ったことは、少しチームが固まりすぎてから、ボールを持っている人を中心にバラバラに動いたほうが相手も動きを読みづらかったです。他にも、相手ボールになったら、ボールを持っている人をマークするひとと、その周りをサポートするひとをマークするひとに分かれたほうがいいと思いました。他にも、もしボールを持っていて、敵が前にいたら、パスで赤線の奥に出したほうがいいと思いました。なぜなら、自分でドリブルで行くと、止められやすいからです。
バラバラに動いたほうがいいとわかる動画		

10月25日 第5時	単元後半	今日緑チームと戦ってわかったことは、ボールを出す人に目がよちゃってノーマークの人がいたということだ。だからより早くパスを回すことができ得点につなげることができた。声も出し合いながら仲間がボールを渡しやすい場所に移動することができた。マークされているときはなるべくバウンドパスを使ってパスを回したほうがいいとわかった
ノーマークの状態		

(7)単元計画(※1)と教師の支援例

※1 子供自ら学ぶため、学習過程は子供や学級によって異なると考えている。そのため、本指導案では意図的に「単元計画」と言葉を使用し、「学習過程」の事例に関しては以下資料⑤(p18-p19)で示すこととする。

< 第5学年 ボール運動「3×3バスケットボール」 >

	1	2	3	4	5	6
学習状況	今もっている力で運動の楽しさや喜びを味わう。	効果的な動き方について学び、学習課題を見いだす。			個人やチームで課題解決を行う。	
学習内容	ノーマークの状態ですシュートを打つことで、たくさん得点できる。	<ul style="list-style-type: none"> 空いている位置に移動したりたくさん動いたりしてノーマークの状態を作り出すことができる。 シュートしやすい位置を見付け、ゴールに近い位置からシュートを打つことができる。 相手のマークを外すために動いたり、仲間の動きに合わせたパスをしたりして得点することができる。 			単元前半の学習内容をもとによりよい攻め方を考え、仲間と連携した攻撃の行い方を試行錯誤する。	
学習活動	ゲーム①(ペアチーム) ルールの確認をしながら運動の特性を味わっている。 まずはどんどんシュートしてみよう！	ウォームアップ(全体) ペアタイム 前時までに考えたことを生かしながらミニゲームに取り組んでいる。			ウォームアップ(チーム) ゲーム①(対抗戦) 単元前半で学んだ効果的な動き方を生かし、ゲームに取り組む。 味方の動きをよく見て、パスがつながるようにしていこう！	
	【教師の発問】 より多く点をとるにはどうしたらいいだろう？	テーマの共有 ペアタイムで考えたことを共有し、本時のテーマを設定する。			ペアタイム ゲーム①で気付いた課題の解決やゲーム②に向けた作戦の修正を行う。	
	ゲーム②(ペアチーム) たくさん得点する方法を考えている。 相手がいないときにシュートしよう！ 思うように得点できない	ノーマークでパスをもらうためにはどう動くときよいかな？	どこでシュートを打てばよりたくさん得点が取れるかな？	仲間と連携して攻めるためにどんな動きやパスが必要かな？	ゲーム①ではうまくパスが繋がらなかったな。どう攻めたらよいのだろう・・・ ペアチームは、空いているところに動くのが速かったね。	
	【学習のテーマ】 ノーマークの状態ですシュートするにはどのように動くのか？	ゲーム①(総当たり戦) 学習課題に対して個人やチームで考えながらゲームに取り組む。			ゲーム②(対抗戦) ペアタイムを生かし、修正した作戦を実行する。 ゲーム①よりも作戦がうまく実行できている気がするよ！	
		コートの中でどこが空いているかな？	どこからシュートを打つときよいかな？	今の動きで仲間がシュートしやすくなったね！	振り返り(チーム) 次時に向けて、作戦の確認・修正を行う。	
		全員が動いてパスをもらおう！	振り返り(全体)	味方の動きをよく見てパスだね！		
		ゲーム②(総当たり戦)	振り返り(チーム)			
教師の支援	<ul style="list-style-type: none"> ゲームを楽しんで取り組めるように、プレイに対して積極的に称賛する。 パスの受け方などについて指導する。 	<ul style="list-style-type: none"> 2, 3, 4時の学習内容は、ノーマークの状態を作り出すこと、ゴールに近い位置からシュートすること、仲間と連携して動いたりパスしたりすることなど、学級の実態に応じて、取り上げる内容を決めていく。 効果的な動き方に気付いていない子供には、具体的な位置取りや動き方について問いかけたり、称賛したりして理解を促す。 運動が苦手な子供には、パスをもらえる位置取りや動き方について発問して、動きのイメージをもてるようにする。 			<ul style="list-style-type: none"> ゲームを見ている子供に、動き方やパスを出すタイミングなどの気付きを促す発問をする。 学習課題や作戦を意識したプレイができていない子供やチームを称賛する。 ゲームを見ている子供に、チームタイムやペアチームタイムで話し合ったことが活かされているか問いかける。 	

(8)本時の学習(6時間中5時間目)

① 本時のねらい

知識及び技能	○攻守切り替え後、得点しやすい位置に動くことができる。
思考力, 判断力, 表現力等	○自己やチームの特徴に応じた、ノーマークの状態でのシュートを打てる動き方(作戦)を選び、自己の役割を確認できる。
学びに向かう力, 人間性等	○ノーマークの状態でのシュートを打つにはどのように動い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すことができる。

② 本時の展開

○学習活動	○教師のかかわり ◎配慮する子供への支援	☆評価
1 ウォームアップ (チーム)	○ボール慣れ後、学習課題や作戦を確認してからゲームに取り組むように促す。 ◎本時の見通しがもてていないチームには、チームで考えていることや練習の意図を問いかけ、子供が学習の見通しをたてられるように支援する。	
2 ゲーム① (対抗戦)	◎学習課題や作戦をあまり意識できていないチームや子供には、プレイ中に即時的に言葉をかける。 ○ノーマークの状態を意図的に作り出そうとしている動きを価値づけする。 ○ゲーム後の時間には、ゲームで見られた課題に応じて発問を行ったり、作戦について助言を行ったりすることで、考えをもってペアタイムの活動を選択できるようにする。	
3 ペアタイム ・課題に応じた練習 ・話合い (作戦の修正) ・ミニゲーム (作戦を試す)	◎行う活動について決められないチームには、テーマとゲーム①の様相を関連付けて考えられるように支援する。 ○ノーマークの状態でのシュートを打つために、一人一人が考えたことを試せるように言葉掛けをする。	☆ノーマークの状態でのシュートを打つにはどのように動いたらよいかを考えたり、状況に応じて得点をすることができる位置に動いたりすることができる。 (観察、動画)
4 ゲーム② (対抗戦)	◎運動が苦手な子供には、できるようになったことや味方を生かした動きについて積極的に言葉掛けをする。 ○ノーマークの状態をチームで作りに出した過程を称賛する。	
5 片付け・整理運動	○ゲーム②の動画をテーマに沿って振り返り、話合いながら動画を選ぶことを促す。	
6 振り返り	○点がとれた等の結果ではなく、点をとるまでの過程を振り返られるように言葉掛けをする。	
7 学習のまとめ	○どんな動きの見られた動画を選んだか、全体で共有し、次時の学習の見通しにつなげる。	

5 資料

資料① バスケットボール系比較表

ゲーム名	オールコート	ハーフコートバスケ (3対2)	3X3
特徴	ボールをどのようにしてゴール前まで運ぶのかの中間局面があり、攻守の素早い切り替えや、コートを広く使った攻防を楽しむことができる。	攻撃・守備を分けた攻守交代制で行うことで、攻撃の数的優位を生かしての攻撃・数的不利の守備それぞれの作戦の実行や修正を繰り返すことでシュートやパスなどを行う際に適切な状況判断を高めながら、攻防を楽しむことができる。	ボールを運ぶ局面が少なく、攻守の切り替えも素早く行われるため、ポジションを変えなくても有効な位置取りをしている仲間にパスやシュートなどを行い、攻防を楽しむことができる。
攻撃面の戦術的課題	【ゴール型の学習内容】 敵と味方がコートを共有する中で、空間を生み出しながらボールをキープし、ゴールにシュートしたり、ゴールラインにボールを持ち込んだりすること (岩田, 2012)		
	味方と連携して (速攻・ロングパス・ドリブル突破など) 自コートから相手コートまでボールを早く運び、ノーマークな状態でシュートを打つことができるか。	相手のいないスペースにドリブルしたり、味方にパスを出したりして、ゴール付近でノーマークな状態でシュートを打つことができるか。	攻守切り替え後、相手のいないスペースにドリブルしたり、味方にパスをしたりして、ゴール付近でノーマークな状態でシュートを打つことができるか。
有効な戦術例			
	↑ : ボールの動き ☹️ : OF チーム 😊 : DF チーム ➡️ : 得点の瞬間 🌟 : DF から OF への切り替わり時に得点しやすい位置		
メリット	<ul style="list-style-type: none"> ○パスやドリブルをするスペースが他 (ハーフコートバスケや 3X3 など) に比べて広いため行いやすい。 ○速攻が実行しやすい。 ○どこかのスペースが空いているかを考えやすい 	<ul style="list-style-type: none"> ○攻守の切り替え時に作戦のための位置取りを確認しやすい。 ○数的優位な攻撃により、作戦立案や実行しやすい 	<ul style="list-style-type: none"> ○攻守切り替えの際にいる場所が得点をとるための有効な位置取りになる可能性が高い。 ○守備陣形が整う前に、速攻が行いやすい。
デメリット	<ul style="list-style-type: none"> ●スペースが広い分、運動が苦手な子供にはどのように動いたらよいかの状況判断が難しい。 ●ボールをゴール付近までに運ぶパスやドリブルの技能 (走力や投力等) が求められる。 ●能力に応じて、役割が固定化されやすい。 ●コート数が他 (ハーフコートバスケや 3X3 など) に比べて少ない。 	<ul style="list-style-type: none"> ●ハーフコートという限られたスペースの中でプレイするため、素早い状況判断が求められる。 ●攻守切り替え時に守備陣形が整うため、速攻が行いにくい。 	<ul style="list-style-type: none"> ●攻守交代の際にアーク外に一度ボールを出すというルール理解の難しさがある。 ●ハーフコートという限られたスペースの中でプレイするため、素早い状況判断が求められる。
学習内容	ボールを相手陣地まで運び、ノーマークの状態シュートするにはチームでどのように動くのか。	ノーマークの状態シュートするにはチームでどのように動くのか。	攻守切り替え後、ノーマークの状態シュートするにはチームでどのように動くのか。

資料② やってみよう!!! 3x3 バasketボール

☆3x3 バasketボールってどんなスポーツ?

北米を中心に楽しまれていたストリートボールから発展した。1980年代、ボール1個とハーフコートだけが置かれていた都市部の下町エリアで人気を獲得した。このスポーツは審判が不要で、チームはその場で編成されることが多かった⇒3on3(コート半面だけを使う3人制のBasket)

競技人口増加戦略の一環として、通常の5人制Basketとは異なる独自のルールを設け、2007年に国際Basketボール連盟が正式に競技種目として認めたのが 3x3 である。

☆3x3 Basketボールの特性

- 速い攻防が行われる。
- シュート数が多い。
- 攻撃側のゴールにせまる戦術が見えやすい。
- 体格に関係なく活躍できる。



小学生のルールで考えてみると...

【小学校ルール】

- 1チーム4人。コートには3人出場する。
- 1試合7分。
- アークの外側からシュートが決まった場合2点。
アークの内側からシュートが決まった場合1点。
- ボール保持者からボールを奪うことはできない(ルーズボールを奪うか、パスカット)。

※ゴールの工夫も可

攻守交替の仕方

- 守備側にボールを捕られるか、得点が入るか、攻撃側がサイドラインからボールを出したら交。アークの外側に出して攻撃を再開する。

☆3x3 Basketボールの公式ルール

【公式ルール】

- 1チーム4人 コートには3人出場する。
- 1試合10分間、または21点先取で行う。
- 12秒以内でシュートを打たなければいけない。
- ラインの外側のシュートは2点、内側は1点。
- 守備側がボールをリバウンドしたり、捕ったり、攻撃側が得点したりボールを外に出したりしたら、攻守交代する。
- 攻守交代時にはボールをラインの外側に出さなくてはならない。



- 交代のタイミングや回数は自由。
※参照「JBA3x3 オフィシャル Web3x3 はじめてガイド」

☆3x3 Basketボールのここが「よいね！」

- シュートチャンスが多い!
⇒ボールを運ぶ中間局面がない。
⇒自チームのボールになった瞬間に、既にオールコートゲームでいうフロントコートにいる状態になる。
- 少人数で行う!
⇒3人が常にプレイに関わり続けられたため、積極的にかかわろうとする子供たちが増えてくる。
- 一人一人に役割がもちやすい!
⇒走力や投力が影響を及ぼしにくく、**ゲームに参加しやすくすることができる。**
- トライ&エラーを繰り返し行える!
⇒守備から攻撃に転じる際、ポジションを変えなくても既に有効な場所にいることができる。

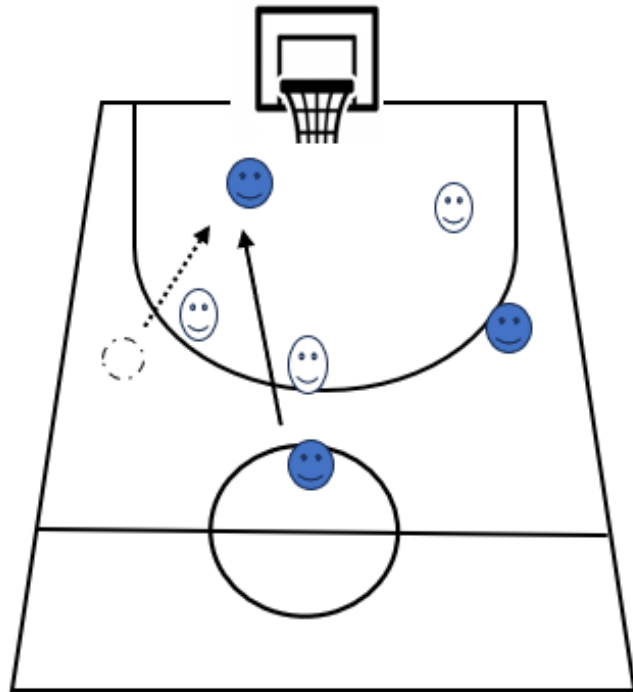
資料③ 3x3 バasketボールの効果的な動き方

この資料は、教師が知識として持っておくべきものであり、子供たちに作戦例として提示することを目的としたものではない。教師は発問や価値づけを行うことで、効果的な動き方への気づきを促していく。

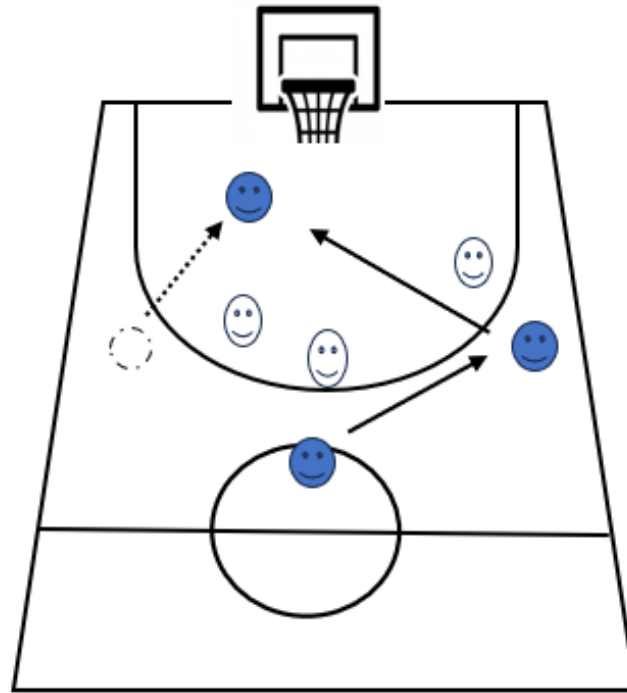
速攻		
<p>リバウンドを取り、素早くパスをつなぎノーマークの状況をつくる。</p>	<p>攻守の切り替え後、ゴール下にいた味方にすぐにパスを繋ぎ、ノーマークの状況をつくる。</p>	<p>相手がシュートを放った際に、ゴールの内側に位置取り、リバウンドを素早く拾い、ノーマークの状況をつくる。</p>
<p>↑ : ボールの動き ● : OF チーム ☺ : DF チーム ➡ : ドリブル ↑ : 人の動き</p>		

スペースの活用

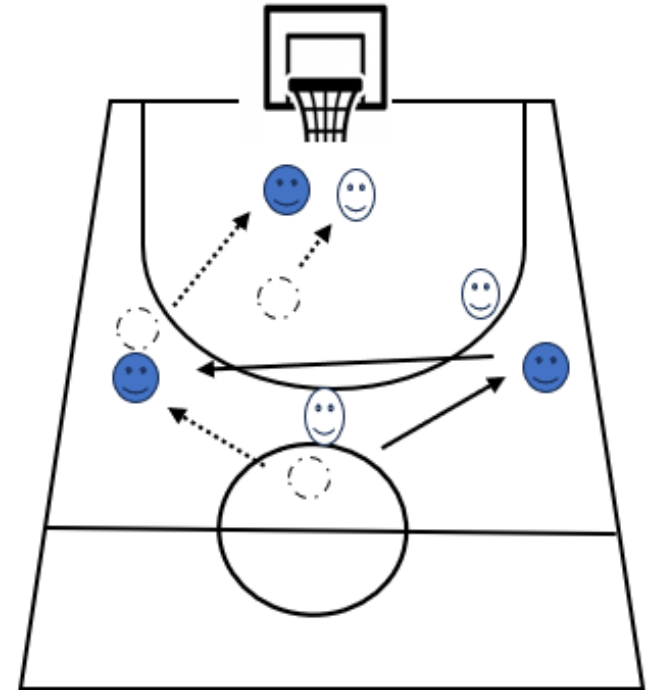
空いているスペースを見つけて、そこに走り込み、ノーマークの状況をつくる。



パスを回し、ディフェンスを引き付けてから、空いているスペースへパスを出してノーマークの状況をつくる。



パスを回し、味方が走り込んで空いたスペースへ走り、ノーマークの状況をつくる。



↑ : ボールの動き

● : OF チーム

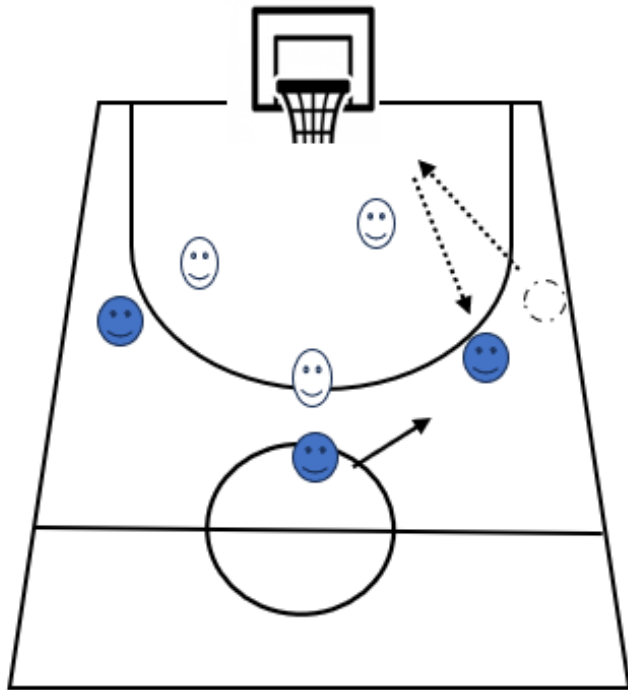
☺ : DF チーム

➡ : ドリブル

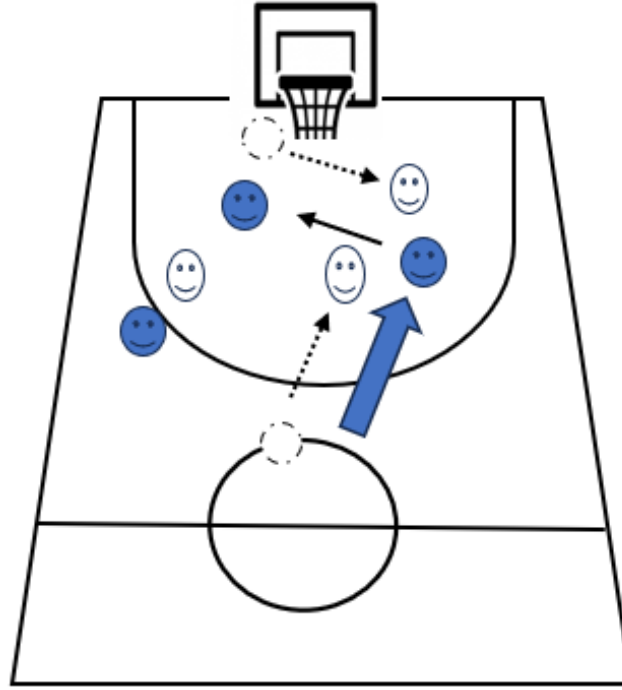
↑ : 人の動き

スペースの創出

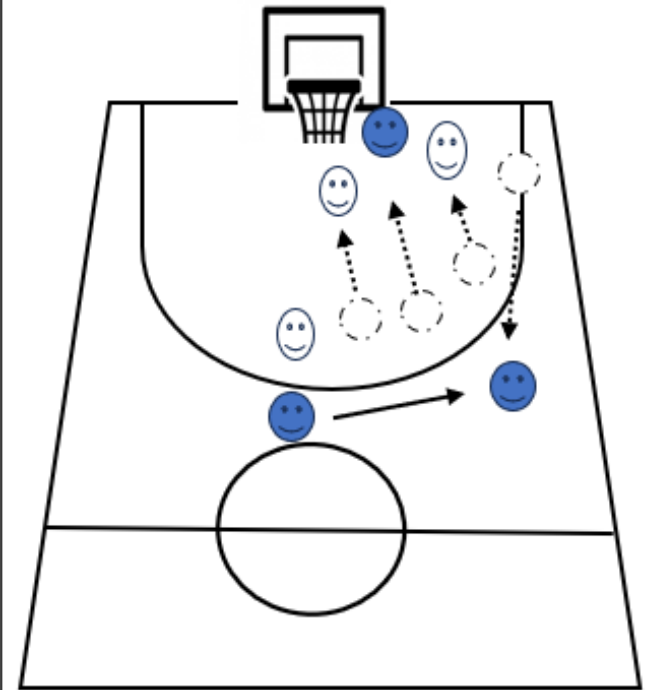
ゴールに近づいて、遠ざかるなどして、スペースを生み出し、ノーマークの状況をつくる。



ドリブルをすることで、味方のスペースを生み出し、ノーマークの状況をつくる。



ゴールに向かって、味方が走ることでノーマークの状況をつくる。



↑ : ボールの動き


😊 : OF チーム

☹️ : DF チーム

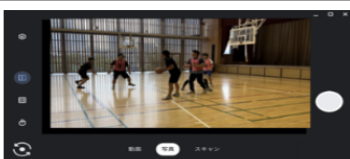
➡️ : ドリブル

↑ : 人の動き

「考え→実行」場面での学習ツール



ツール	
目的	<ul style="list-style-type: none"> ○動き方を視覚化し、ゲームでの動き方について見通しをもつ ○チームで考えた動きについて振り返る
タイミング	○ゲーム後5分間
メリット	<ul style="list-style-type: none"> ◎ゲーム中の動きを可視化できる。 ◎グループでの話し合いを促進できる。
デメリット	▲使用する用具が増える。

「実行→振り返る」場面での学習ツール

ツール	
目的	<ul style="list-style-type: none"> ○考えた動き方が実行できているか確認する ○コート横（半面）からのパフォーマンス動画を蓄積する
タイミング	○ゲーム中・ゲーム後5分間 1単位時間の振り返り時
メリット	<ul style="list-style-type: none"> ◎考えた動き方が実行できているか確認できる ◎ゲーム後5分間や振り返り時に、瞬時にゲームの様相を確認し振り返ることができる。
デメリット	<ul style="list-style-type: none"> ▲何のために撮影するのか、視点を指導する必要がある。 ▲ICTスキルの積み重ねが必要になる。



「振り返る→考え」場面での学習ツール

ツール	<p>チームポートフォリオ (Canva)</p> 	<p>デジタル 個人カード (Google スプレッドシート)</p> 
目的	<ul style="list-style-type: none"> ○チームポートフォリオとしてパフォーマンス動画を提出しチームの成長に気付くため ○次時の学習への見通しを立てるため 	○振り返りを蓄積し、自己の学習成果に気付くため
タイミング	○1単位時間の振り返り時・放課後	○放課後
メリット	<ul style="list-style-type: none"> ◎動画の蓄積により、単元中のチームの成長を確認することができる。 ◎次時のチームの課題が明確になり、学習のつながりを意識できる。 ◎自分たちの動きを評価することで、自己評価能力を育成することにつながったり、自らの力で学習サイクルを回したりすることにつながっていく。 ◎チームの学習状況を確認することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎個人の学びの変容や成果を実感できる。 ◎友達のカードを確認し、子ども達同士で学びの共有ができる。
デメリット	<ul style="list-style-type: none"> ▲パフォーマンス課題を意識できていないと、動画の内容と振り返りの視点がずれてしまう。 ▲学習状況を見取れるからこそ、子供たちと教師の評価がずれる可能性がある。 	<ul style="list-style-type: none"> ▲友達のカードを誤操作してしまう可能性がある。 ▲文字入力スキルの差が、記述内容に影響を及ぼす。

資料⑥ 先行授業を行った学級の学習過程の例

例1)第5学年 ICT 活用能力が高く、運動有能感が低い子供も少ない学級の学習過程

	1	2	3	4	5	6
学習状況	今もっている力で運動の楽しさや喜びを味わう。	効果的な動き方について学び、学習課題を見いだす。			個人やチームで課題解決を行う。	
学習内容	ノーマークの状態とはどういう状態のことをいうのかを理解する。	ノーマークな状態でパスをもらうために、空いている場所を見つけて移動し、パスを受け、シュートすることができる。		相手のマークを外すために動いたり、仲間の動きに合わせたパスをしたりして得点することができる。	単元前半の学習内容をもとによりよい攻め方を考え、仲間と連携した攻撃の行い方を試行錯誤する。	
学習活動	<p>たくさんシュートを決めてみたい!</p> <p>第1ゲーム実施後・・・</p> <p>楽しかった!でも、シュートやパスが思うように出来なくて...</p> <p>代表2チームの試合を見て、全体で「ノーマークな状態」について確認をする</p> <p>シュートやパスを邪魔されずにできたらいいなという事は「ノーマークな状態」をつくらなくていいんだ!</p> <p>(ゲーム中)ストップ!この状態だったらどこでパスをもらうか...</p> <p>もしかしてゴール付近にいればシュートしやすくなるよ!</p> <p>第2ゲーム実施後・・・</p> <p>1回シュートしたけど、入らなかった。シュートの練習がしたい!</p> <p>ゴール付近にいても、相手もいるからパスをもらうのは難しい!</p> <p>全体での振り返り・・・</p> <p>「ノーマークな状態」は自分やチームで作り出すことが必要だとわかったね。</p> <p>では、今回の学習のテーマは「ノーマークな状態でパスを受け、シュートするポイント」をどう動けばよいかを考えたが学習を進めていき</p>	<p>前回のゲームのワンプレイ動画を見る (子供とやりとりをしながら)</p> <p>目の前に相手がない場合は、ドリブルで進んでシュートする事も「ノーマーク」がつくね。</p> <p>ゴール付近で相手のいないところを見つけそこに移動してパスをもらってパスを受け、シュートすれば、ノーマークな状態でシュートができるよ!</p> <p>今日こそ、得点を決めてみたい!だからシュート練習をしよう!</p> <p>空いているところに自分からシュートをしよう!</p> <p>ゲーム実施後 (自ら録画していた動画を確認する)</p> <p>みんなが同じ場所に固まっているときは、すでに取らばっけてチームで三角形の形で動いたらパスが回りやすくなるのでは?</p> <p>ラングよりもアラフープを狙った方がシュートが決まりやすい。私はアラフープを狙って点をとっていいかな!</p> <p>〇〇くん、ずっとドリブルしてボール持っているけど、もっとパスしてよ。私たち、パスもらえそうなのところに移動してるから。みんなでパスをつなげていこうよ!</p> <p>ゲーム実施後 (振り返り)</p> <p>みんなも上手になってきているから、止まってパスをもらうとすぐに相手に前にくるよ。動かないでパスをもらうことが必要かもしれない。あと、相手の目の前に行くと、その相手の前に行ってみたらどうかな。</p> <p>チームでどのように動いていくかを事前に決められることは決めておくといいですね。まさにそれが「戦術」になります。</p> <p>個人で動けるようになってきたから、チームで「ノーマークな状態でパスを受け、シュートするためにどう動けばよいか」を考えてみましょう!</p>	<p>バスをするのか、シュートをするのかの早い判断が必要になってきたね。この戦術を見て、みんながパスの状況のいいところを判断していきましょう。</p> <p>練習開始</p> <p>バスを受け、ドリブルでゴール付近へ</p> <p>バスを受け、すぐにシュートをする</p> <p>ゲーム実施後・・・</p> <p>ゴール付近だとディフェンスがたくさんいる場合からリングの奥に移動するべく遠くからシュートしたらたくさん点が入った。</p> <p>その結果、第1ゲームと第2ゲーム合わせて16本シュートを打って、8本決まった!さらにアラフープではなくリングの方に決まるようになってきた。</p> <p>振り返り (チームに委ねた時間)</p> <p>チームで「ノーマークな状態でパスを受け、シュートすることができたか」を振り返りましょう。そして、もし「チームの中でこの練習が必要だ!」と思っただけならいいです。その間に、何をどのようにするための練習なのかをしっかりと話し合ってみよう。</p> <p>チームでどのように動くかを確認しながら練習に取り組んでいる。ゴール付近でパスをもらったらずにシュートをする事はチームで確認していた。</p> <p>私以外にもみんな得点することができてよかった。ゴールを持っていない時にもどう動いたらよいかを学ぶことができました。たくさん点取ることができて、楽しかった。</p>			

例2)第5学年 ゴール型の経験がほとんどなく、オンザボールスキルに課題のある学級の学習過程

	1	2	3
学習状況	今もっている力で運動の楽しさや喜びを味わう。	効果的な動き方について学び、学習課題を見いだす。	
学習内容	ノーマークの状態とはどういう状態のことをいうのかを理解する。	ノーマークな状態でパスをもらうために、空いている場所を見つけて移動し、パスを受け、シュートすることができる。	
学習活動	<p>ゲーム①(ペアチーム)</p> <p>ルールはわかったよ!ボールに触れるけど点があまりとれなかったな。</p> <p>どうしたら点がもっととれるか。考えながら次のゲームをしてみよう!</p> <p>ゲーム②(ペアチーム)</p> <p>バスケットをきかしてしまふことが多かったな。</p> <p>パスをつないで得点しているチームの動画を見る</p> <p>このチームはどうして得点することができるのか?</p> <p>バスがうまくつながっている。</p> <p>バスしやすい場所に動いている。</p> <p>ノーマークだからバスケットされないのかもしれない!</p> <p>ゴールの近くでパスをもらっているから、シュートをしやすいね。</p> <p>【学習のテーマ】ノーマークな状態でパスを受けてシュートするためにどのように動いたらよいのだろうか?</p>	<p>前回よりもたくさん得点したい!</p> <p>チームでバスの練習をしよう!</p> <p>ペアチームで動きの確認や練習</p> <p>どのように動くか、パスがつながるか?</p> <p>どこでシュートを打つと入るか?</p> <p>ノーマークになるために、いっぱい動いてみよう!</p> <p>まずはできる限りゴール下にしてみようかな。</p> <p>ゲーム①(総当たり戦)</p> <p>少し離れたところに空いているスペースがあったよ!</p> <p>「ヘイ!」と声を出してくれたから、運にバスをしたらいいかわかった!</p> <p>バスをつながるけど、シュートが上手くないかな。</p> <p>ゴール下にいたら、ちやうどバスをもらえてシュートできたよ!</p> <p>【全体共有】○相手がいらない場所に動く ○ゴール下はシュートしやすい など</p> <p>ゲーム②(総当たり戦)</p> <p>相手より前に動かないと、バスケットされてしまうね。</p> <p>バスがもらえる位置に動くことができたよ。</p> <p>空いているスペースに動こうとすると、相手がついてきてしまう。</p> <p>ゴールの近くでシュートを入れやしてみたい。</p> <p>チームで作戦をたてたい。</p> <p>シュートの練習をもっとしたい。</p> <p>【チームで振り返り】・上手かった動きは? ・次回の作戦は?</p>	

例3)第6学年 前学年でオールコートバスケットボールの経験あり、運動有能感の低い男子児童とそのチームの学習過程

	1	2	3	4	5	6
学習状況	今もっている力で運動の楽しさや喜びを味わう。	効果的な動き方について学び、学習課題を見いだす。			個人やチームで課題解決を行う。	
学習内容	たくさん得点する方法を考え、シュートすることができる。	ノーマークの状態を作り出し、パスをつないでシュートすることができる。	相手のマークを外すために動いたり、仲間の動きに合わせたパスをしりして得点することができる。		単元前半の学習内容をもとによりよい攻め方を考え、仲間と連携した攻撃の行い方を試行錯誤する。	
学習活動	<p>ゲーム①</p> <p>仲間と協力して攻めよう。</p> <p>よりたくさん得点するにはどうしたらよきそうかな？</p> <p>ゲーム②</p> <p>正確にパスすることが大切になりそうだ！</p> <p>具体的にどこにパスしたらよきそう？</p> <p>ゴール下にパスをつなげていきたい！</p> <p>振り返り(全体)</p> <p>5年生のときに、ゴール下からシュートを打つとよいと学習したね。</p> <p>今回は、「ノーマークでシュートするためにどう動いたらよいか」を考えながら学習を進めていこう。</p>	<p>全体で前時のワンプレイ動画を見る。</p> <p>ゴール横がノーマークになっているな！</p> <p>ゴール近くから打っているのに…</p> <p>今日もどんどんシュートを打つぞ！</p> <p>ゲーム①(総当たり戦)</p> <p>味方をよく見て、正確にパスがつながるようになってきた！</p> <p>シュートが入らない…</p> <p>どんどん打つけど、ノーマークではないときは、すぐにパス回そう！</p> <p>振り返り(全体)</p> <p>どうしたらノーマークの状態が作れそう？</p> <p>相手にマークされたときどうしたらシュートできそう？</p> <p>ゴール下でリバウンドを取って、すぐにパスする！</p> <p>素早くパスを何度も回したらよかった！</p> <p>ゲーム②(総当たり戦)</p> <p>打てるときは、〇〇さんもシュートを打ってみよう！</p> <p>(コート外で)仲間とはどんなときにシュートを打っているかな？</p> <p>このチームはどんなことを意識して攻めようとしているのかな？</p> <p>ゲーム③(総当たり戦)</p> <p>次はシュートを入れたい！</p> <p>初めてシュートが入ってうれい！</p> <p>自分たちは素早くパスを回すのがいいね！それでノーマークになったら、すぐにシュート打とう！</p> <p>〇〇さんがすぐにパスしてくれたから、シュートできたよ！</p> <p>〇〇さんもノーマークでシュート打てたね！</p>	<p>チームごとに前時のワンプレイ動画を見たり、必要な練習をしりする。</p> <p>ゲーム①(対抗戦)</p> <p>パスカットして、攻撃のターンを増やしたいな！</p> <p>前回より大きく動いてみるぞ！</p> <p>振り返り(チーム)</p> <p>失点が少なくなってきたね！この調子で攻撃も守備も頑張ろう！</p> <p>この調子でみんなが動く、ドリブルでも攻められる！</p> <p>ゲーム②(対抗戦)</p> <p>パスカットが増えて、シュートもたくさんできた！</p> <p>〇〇さんの動きで、シュートしやすくなったね！</p> <p>ゲーム③(対抗戦)</p> <p>素早いパス回しはこのまま続けていこう！ただ、パスができないときは、〇〇さんと▲▲さんにもっと大きく動いてほしいな！</p> <p>振り返り(チーム)</p> <p>ノーマークでシュートするには、パス回しと、積極的行動が大事だった！</p> <p>全員がシュートできたし、パスもうまく回ったね！</p>			

例4)第6学年 第5学年でフラッグフットボール、ハンドボールの経験あり運動有能感の高い男子児童の学習過程

時	1	2	3	4	5	6
段階	今もっている力で運動の楽しさや喜びを味わう。	効果的な動き方について学び、学習課題を見いだす。			個人やチームで課題解決を行う。	
学習内容	試しのゲームに取り組み、学習の見直しをもつ。	フリーでシュートを打つにはどのように動いたらよいか。(第1時の学習の振り返りから設定したテーマ)				チームや個人でフリーをつかってシュートするにはどのように動いたらよいか。(作戦の選択→実行→修正)
学習活動	<p>ゲームに出会う</p> <p>どんなゲームかな？</p> <p>ゲーム①</p> <p>なんとなくルールは分かってきた！</p> <p>ルールは大丈夫？</p> <p>攻め方を考えているチームもあるね！</p> <p>ゲーム②</p> <p>どうしたらシュートが打てるかな？</p> <p>振り返り</p> <p>⇒単元のテーマ設定</p> <p>このゲームではどんなことを考えていったらいいかな？</p> <p>フリーでシュートを打つためには…</p>	<p>前時の学習の振り返り ⇒ テーマの共有</p> <p>前の時間ではこんなことに気付いたね！</p> <p>今日は〇〇(上記学習内容)について、ゲームをしながら考えてみよう！</p> <p>ドリブルやパスを使ったり、フリーになれる位置に動いたりしよう！</p> <p>正確で速いパス回しをしていこう！</p> <p>もっと細かい動きに気を付けていきたいな！</p> <p>攻守の切り替えの時に、素早くフリーな所に動こう！</p> <p>相手から奪った時の動きを早くしていこう！</p> <p>ゲーム①(2~4時は総当たり戦、5・6時は対抗戦)</p> <p>どうしたらパスがつながるかな？</p> <p>すぐパスを出して！</p> <p>〇〇さん、こっちに動いて！</p> <p>〇〇さんがフリーだ！</p> <p>よしボールを奪ったぞ！</p> <p>振り返り①(全体で動き方の共有をする)</p> <p>どのように動いたらシュートが打てたかな？</p> <p>「フリー」とはどういう状態？</p> <p>どの場所でフリーになると、得点につながるやすかった？</p> <p>この時に僕がこう動くから、〇〇さんはこう動いて！そうしたら△△さんがこっちに…</p> <p>ボールを奪ってから、もっと早いパスでパスやドリブルをしていこう！</p> <p>ゲーム②(2~4時は総当たり戦、5・6時は対抗戦)</p> <p>もっと広がって！</p> <p>パスだけじゃうまくいかないな…</p> <p>こっちがフリーだよ！</p> <p>身長が高い相手には…</p> <p>最後のゲームだから積極的にシュートしていこうぞ！</p> <p>振り返り②(チームでプレイ動画を見ながら振り返る)</p> <p>今日のゲームはどうだった？〇〇(小テーマ)についてチームで振り返ろう。</p> <p>ボールを持ったらどう動くか考えておこう！</p> <p>攻守の切り替えの時の動きが大事だね！フリーだったら呼ぶね！</p> <p>ボールを奪ってからの動きを早くしたいな。</p> <p>相手の攻撃になったらすぐに周りを確認しないと…</p> <p>相手の動きに合わせた素早い動き方で、チームで連携していくことが大切だと分かった。</p>	<p>フリーでシュートを打つにはどのように動いたらよいか。</p> <p>フリーな状態になるにはどのように動いたらよいか。</p> <p>どの場所でフリーになってシュートを打つことができるとよいか。</p> <p>チームや個人でフリーをつかってシュートするにはどのように動いたらよいか。(作戦の選択→実行→修正)</p>			