

## VII ボール運動（チームづくり型授業モデル）

### 1 研究主題

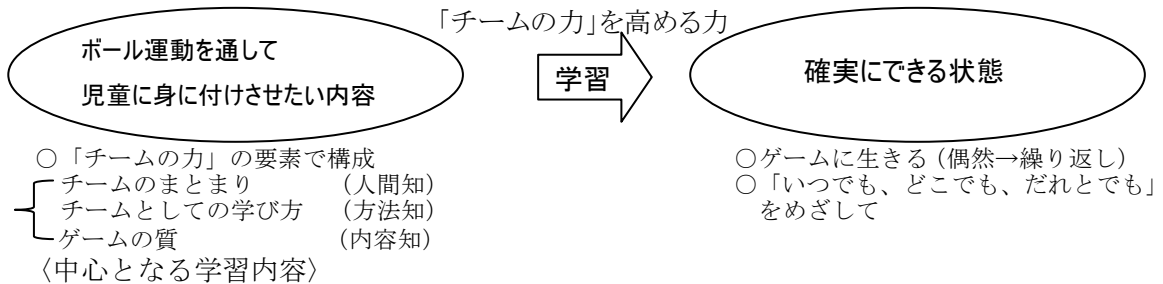
『チームの力』を高める力を一人一人が築き上げていくボール運動の学習」

### 2 研究の視点

#### (1) 運動の特性

- ボールを扱いながら作戦を工夫して、集団対集団で得点を競い合うことを楽しむ運動である。
- 常に仲間を意識して活動し、個々が様々なチームへの貢献の仕方を達成することによって、チームへの所属意識を確かにし、高めることができる。
- 児童は相互にかかわり合い、ルールやマナーを守ることなどの学習をすることによって、社会的態度をはぐくむことができる。
- 児童はチームのめあての達成に向けて、練習の工夫や選択などの学習をすることによって、主体的に学習を進めることができる。

#### (2) はぐくみたい確かな力



一人一人が「チームの力」としての力を発揮できるように、チームのめあて・作戦に基づいた課題をもち、その達成に向けて活動し、自分やチームの状況を自己評価しながらチームづくりを進める。

### 3 研究の内容

#### (1) 授業づくりのポイント

##### ①ゲーム・ゲーム・ゲーム

学習過程全体を通して、ゲーム中心の学習を展開することによって、特性に触れる楽しさを味わわせるとともに、その中で体育知をはぐくんでいく。


##### ②一人一人が課題解決に向けて活動する

計画（めあての設定）→実践（ゲーム）→評価（ふり返し）という学習のサイクルを通して、一人一人が「チームの力」を高めるとい課題を解決できるように取り組ませる。その際、計画段階において学習資料を有効に活用する。例えば、チーム内の友達のためを評価するピンポイントカードや、審判チームからの記録カードを活用して、自己の活動を適切に振り返るようにする。こうした課題解決の過程において、チームづくりを進め、豊かな人間関係が築けるように支援する。

(2) チームづくり型授業モデルの学習過程

段階	学び方・「チームの力」の高め方を知る (2時間)	「チームの力」を高める (5時間)
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>○オリエンテーション</li> <li>○ルールを理解と工夫</li> <li>○学習資料の活用</li> <li>○チーム編成</li> <li>○チームの時間の例示・実践</li> <li>○試しのゲーム</li> <li>○審判・ゲームの記録の仕方</li> </ul>	<p style="text-align: center; border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px;">リーグ戦 → 対抗戦</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○めあて・作戦の時間</li> <li>○チームの時間</li> <li>○ゲーム1・ゲーム2・ゲーム3</li> <li>○ふり返り</li> </ul>
学習の重点	<p>チームや自分のよさを見つける</p> <p>一人一人がチームへの貢献につながる課題解決を積み重ね、「チームの力」を高める</p>	

(3) 一単位時間の授業づくり (5年「バスケットボール」の例)

めあて	活動	学習環境
<p>○チームのめあて・作戦 (例)</p> <p>めあて「チャンスに声をかけ合おう。」</p> <p>作戦「声をかけ合ってパスをする。シュートチャンスに声をかける。」</p> <p>○個のめあて (例)</p> <p>a「フリーになったときに声をかけてパスをもらう。」</p> <p>b「パスかシュートか指示をする」</p> <p>c「パスをしたら前に走って声を出し、パスをもらう」</p> <p>d「スペースができたなら、声を出して知らせる。」</p> <p>→めあてはゲームを通して状況に応じて修正する。</p>	<div style="text-align: center;"> <p>めあて・作戦の確認</p> <p>準備運動・ボール慣れ</p> <p>ゲーム①</p> <p>第1ピリオド(2分) 第2ピリオド(2分) 第3ピリオド(2分)</p> <p style="margin-left: 100px;">← 作戦タイム (1分)</p> <p>チームの時間 (パワーアップタイム) (6分)</p> <p>ゲーム②</p> <p>※各チーム1時間に2ゲーム行い、1ゲームは、審判を担当する。審判チームはゲームの記録をし、気付いた点をアドバイスする。</p> <p>ゲーム③</p> <p>整理運動・振り返り</p> </div>	<p>○チーム編成</p> <p>チームの力が均等になるように編成。単元を通してチームは変更しない。</p> <p>○チームの時間の活動場所</p> <p>各チームの活動内容に合わせて決める。</p> <div style="text-align: center;">  <p>3対2</p> </div> <p>自分たちで考えた、チームの力を高めるための活動をする。</p> <p>○ゲームはコート の広さに応じて3対3または4対4で。</p> <p>○学習カード・資料</p> <p>チーム評価カード</p> <p>自己・他者評価カード</p> <p>作戦、個のめあてを解決するための資料、練習カード</p> <p>ゲーム記録カード</p> <p>○掲示資料</p> <p>学習の流れ、ルール、対戦表等</p> <p>○用具</p> <p>ボール、得点板、ゼッケン等</p>

## 4 研究のまとめ

### (1) 研究仮説の検証

よさの認め合いを基盤に、チームへの貢献につながる課題解決を積み重ねれば、「チームの力」を高める力を一人一人が築き上げていこう。

#### ① 児童が「よさの認め合い」を基盤にした学習活動を行うことができたか

##### ナイスプレーカード（記録カード）の活用

学習後の振り返りで、友達のよさに対する記述が随所に見られた。学習の初期段階でこの記録カードを用いることにより、よさに目を向けていこうとする姿勢が身に付いたと考えられる。

#### ② 児童が「チームへの貢献につながる課題解決の経験」を積み重ねることができたか

##### 児童への重点的な支援の例

支援モデルを参考にしながら、ゲーム中にも積極的に支援した結果、対象児童を、チームに貢献させることができた。

	児童A	児童B
支援前の様子	キャプテンに選出されたのだが、勝ち負けに目がいってしまい、うまくいかないとすぐに人を責めてしまう。	人のよさを見つけたり、カードを分析したりすることはできるのだが、ゲーム中どう動いていいのかわからず、動きが止まってしまう。
支援	支援モデル「技能中心タイプ」 自尊心を生かす支援 「君のよい動きは、君にしか教えられないよ。」など	支援モデル「技能目標タイプ」 パワーアップタイムでの示範 パスのもらえる位置を動きながら指導。ゲーム中にもアドバイス。など
支援後の児童の振り返り	「みんながんばっていたから、1試合目の方がよかった。次はリーダーとして、動きがわからない人に教えて勝ちたい。」	「はじめて点を入れた。パスしようとして前に人がいない時にすぐ動いてくれた。先生に『点入れられてよかったね。』と言われたときうれしかった。」

##### パワーアップタイムの活用

単元の初期段階では、パスをもらう動きなどの技能習得のために活用されており、単元後半では、作戦を成功させるために活用されていた。第7時では、「パワーアップタイムで行ったことはゲームの役に立ちましたか。」という問いに34人中31人が肯定的な回答をしている。

パワーアップタイムで行ったことはゲームの中で役に立ちましたか。(人)

	第7時
そう思う	17
だいたいそう思う	14
あまりそう思わない	1
そう思わない	2

n=34

##### 3ピリオド制の導入

教師としても、重点的な支援を行ううえで、ピリオド間の作戦タイムはとても有効な時間だったと感じた。「作戦タイムでの話し合いやアドバイスはゲームに役立ちましたか。」という授業後の質問では、第3時から第7時にかけて、有意な変容が見られる。単元後半、学び方が身に付いてきたときに、作戦タイムがより一層有効に活用できていたことがわかる。

作戦タイムでの話し合いやアドバイスはゲームに役立ちましたか。(人)

	第3時	第7時
そう思う	15	22
だいたいそう思う	9	10
あまりそう思わない	9	1
そう思わない	1	1

n=34

##### 記録カードの活用

振り返りの際、適切なめあてや作戦をたて、それに合ったカードを用いている場合は、記録カードが有効に活用されていることが観察された。

③ 『チームの力』を高める力を築き上げることができたか

一人一人がどのような取り組みを行い、また、どのような変容が見られたのかを分析した。それを、本部会が考える「身に付けさせたい内容」に当てはめ、どの程度『チームの力』を高める力を築き上げたかを検証した。個人差はあるが、それぞれに『チームの力』の高める力を身に付けてきていることがわかった。

	学習前・初期の状況	特徴的な取り組み状況	手立て	変容（観察・記録・カード等）	『チームの力』を高める力の高まり
児童 青 C	・シュート、パス、ドリブルなどの技能が苦手である。 ・チームのめあてと関連しないめあてを設定している。 ・友達のよさを見とることがよくできている。	・友達の「もうちょっと動いて」のアドバイスにより、めあてを「すぐに走ってボールをとりに行く」と設定した。	チームカード ピンポイント カード	・友達からの評価やチームのめあてをもとに自分のめあてを決められるようになった。	○方法知→個人のめあてを決める→「作戦に応じた自分の役割を決める」力。
		・「マークをさけよう」というチームのめあてから「相手にマークされたらよける」というめあてを設定した。	パワーアップ タイム 練習カード	・空いているスペースでパスをもらうことができるようになった。	○内容知→ゲームに生きるプレー→「スペースに走ってパスをもらう」力。
		・シュートがほとんど打てない状況からシュート数、成功率が増加した。	パワーアップ タイム	・シュートを決めることができるようになった。	○内容知→ゲームに生きるプレー→「ゲームの中でシュートを決める」力。
			記録カードの活用 チョイス& チャレンジカード	・ゲームの記録をもとに他チームにアドバイスをすることができるようになった。	○人間知+方法知→的確なアドバイスの声→「記録をもとにアドバイスする」力。

(2) 成果と課題

① 仮説の検証から

手立てについては、時間のなかで書くピンポイントカードがどの程度有効だったのかははっきりと見取ることができなかつた。振り返りの時間の短縮と合わせて工夫の余地がある。他の手立てについては、検証結果からも有効性が明らかになっており、その結果、『チームの力』を高める力は確実に身に付いてきている。

② 授業評価・授業モデルの視点から

実証授業の授業評価は、授業マネジメントについて4段階評価で平均3.78の結果だった。効率的、効果的に進める学習が展開されたことは、本部会が提案する授業モデルが実際に有効なモデルであったことを示している。

しかし、授業モデルを確立し、一般化するためには、次のような課題もある。

- 「チームづくり型授業モデル」の名称も含め、授業づくりの視点をより明確にした授業モデルを検討していく。
- ボール慣れやチームの時間の内容として、ドリルゲームやタスクゲームを取り入れることも含め、より一層工夫、開発していく。
- 3ピリオド制は有効な学習となるが、時間的な制約があり、一単位時間及び学習過程全体を通した工夫を検討していく。

## 5 研究に携わった人

金指大輔 西島秀一 濱田哲 坂本尚毅 荒西岳広 石原朋之 山本顕子  
 土屋亜矢子 下橋良平 水谷知由 日高仙人 竹内治成 堀内延高  
 佐藤順 有澤志穂 谷口勇馬 橋本大志 物井優羽子 門口千亜紀  
 木高愛子 加藤慎太郎 吉田益巳 関口亮治