

平成19年度 東京都小学校体育研究会
ボール運動領域部会

〈東京都小学校体育研究会・研究主題〉

確かな力をはぐくむ体育学習

〈ボール運動領域部会・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



ボール運動の授業モデル

チームづくり型

平成19年10月23日(火) 三鷹市立中原小学校

〈実証授業〉第5学年 バスケットボール 授業者 荒西 岳広 教諭

目次

I	研究主題設定の理由	P 1
II	ボール運動を通して身に付けさせたい内容	P 3
III	研究の構想	P 5
IV	研究仮説	P 6
V	研究の内容	
1	授業モデル	P 8
2	ボール運動の年間計画	P 11
3	チームへの貢献につながる課題解決を積み重ねる学習過程	P 12
4	評価	P 14
5	学習資料	P 17
6	一人一人の課題解決を促す支援	P 19

<この研究に携わった者>

金指 大輔（江東・東川） 西島 秀一（福生・福生第五） 濱田 哲（台東・千束）
坂本 尚毅（大田・小池） 荒西 岳広（三鷹・中原） 石原 朋之（三鷹・井口）
山本 顕子（江戸川・上一色南） 土屋 亜矢子（台東・根岸） 下橋 良平（大田・出雲）
水谷 知由（大田・南六郷） 日高 仙人（足立・梅島第二） 竹内 治成（千代田・お茶の水）
堀内 延高（杉並・高井戸第三） 佐藤 順（北・東十条） 有澤 志穂（中野・武蔵台）
谷口 勇馬（府中・白糸台） 物井 優羽子（昭島・玉川） 門口 千亜紀（昭島・玉川）
木高 愛子（北・王子第一） 加藤 慎太郎（江東・東川）
吉田 益巳（北・としま若葉） 関口 亮治（足立・梅島第二）

「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

I 研究主題設定の理由

1 ボール運動の特性と体育知

ボール運動の特性は、以下のように示すことができる。

- ・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
- ・常に仲間を意識して活動し、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高めることができる
- ・児童相互のかかわり合い、ルールやマナーを守ることなどから、社会的態度をはぐくむことができる
- ・チームのめあて達成に向けて、作戦を工夫したり、練習を選択したりするなど、児童が主体的に学習を進めることができる
- ・様々な自己実現ができ、生涯スポーツにつながりやすい運動である

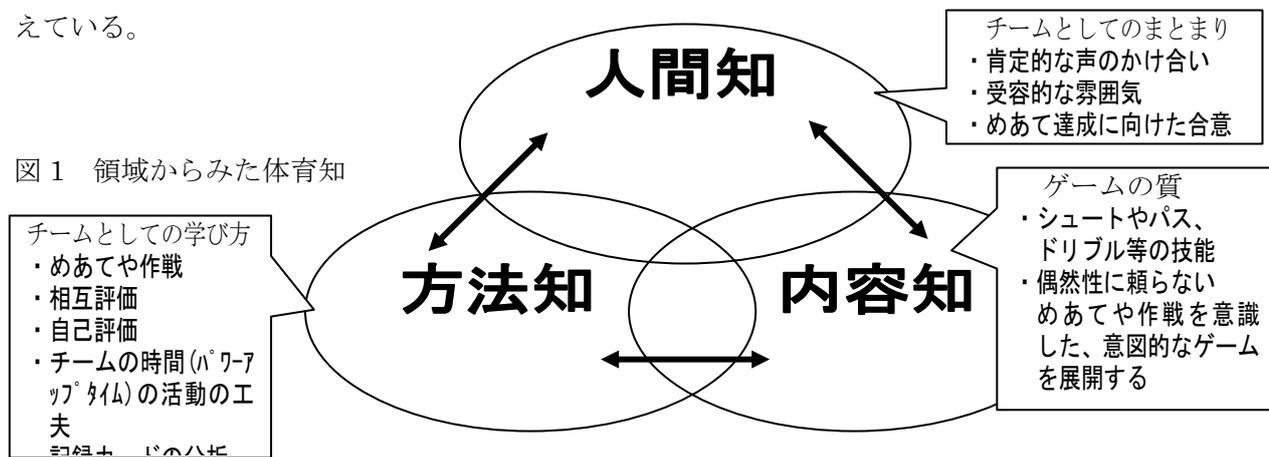
本部会では、このような特性に基づいて、児童の学びの道筋が明確になるように、「チームの力とは何か」を総括的に示している。

チームの力：チームのために活動する中で、一人一人のよさが生かされ、目標達成に向けてチーム全体で発揮される力

さらに、「チームの力」を構成する要素を具体的に次の3つとし、児童にも提示している。

チームの力の3要素：「チームとしてのまとまり」「チームとしての学び方」「ゲームの質」

これら3つの要素と体育知との関連について、これまでの研究から図1のように示すことができると考えている。



これまでの研究から、人間知・方法知・内容知が独立して存在するのではなく、上記のように互いに関連し合っていく中で、相乗的に知が育っていくことがわかった。そして、運動への向き合い方、運動への親しみ方や、運動を生活の中へ取り入れる意識が生まれ、豊かな生活を営む力の芽を育てることもできると考えた。

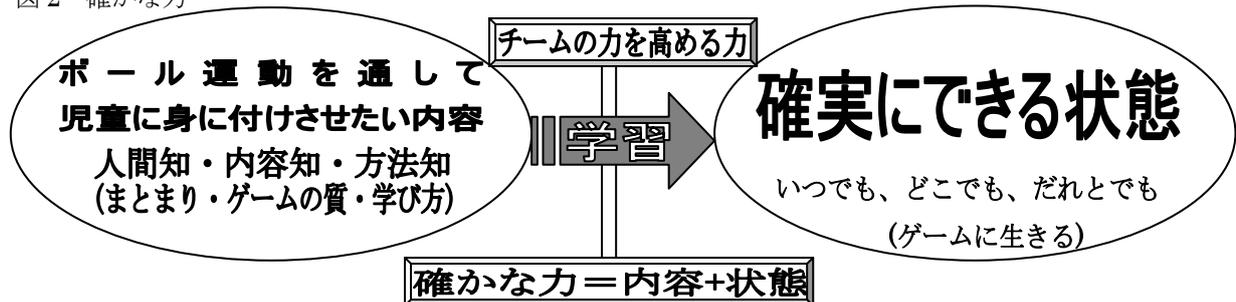
つまり、ボール運動の学習で学んだことを日常に活かし、豊かなかかわり合いの中で身に付けた学び方を発揮していくことが、豊かなスポーツライフを具現化するうえで重要になると考えている。

2 ボール運動領域部会の考える「確かな力」

「チームの力」を高める力こそが、ボール運動における確かな力である。つまり、ボール運動の学習で確かな力が身に付いた状態とは、「『チームの力』を高める力」が身に付いた状態であると考えている。児童一人一人に身に付けさせたい内容を具体的な児童の姿で示し（詳細は4ページ）、それらを学習の積み重ねによって確実にできる状態、つまり確かな力が身に付いた状態にすることが、本部会の考えるボール運動の学習の根幹をなすものである。

ここでいう「確実にできる状態」とは、どの種目であっても(いつでも)、ゲーム展開がどのような状況でも(どこでも)、どのような構成メンバーのチームであっても(だれとでも)、ボール運動の学習を成立させることができる、ということであり、このような姿を最終的に目指していきたいと考えている。

図2 確かな力



3 「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

児童一人一人が、ボール運動の学習を通して身に付けさせたい内容を確実にできる状態にしていくことが、本部会の研究の柱である。

実際の学習に当てはめて考えると、学習を開始した当初は、ボール運動ではぐくむべき体育知の要素はバラバラで、身に付けさせたい内容が確実にできる状態とは言いがたい(図3)。また、児童によっては、いくつかの要素が、それまでの学習によって身に付いている場合もある(図4)。

図3 技能面を中心に学んできた児童の例

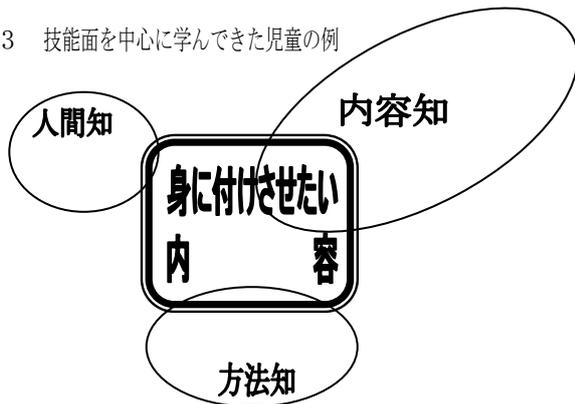
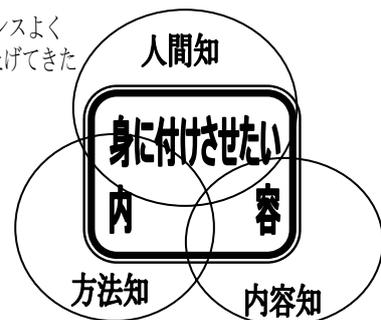


図4 ある程度バランスよく体育知を積み上げてきた児童の例



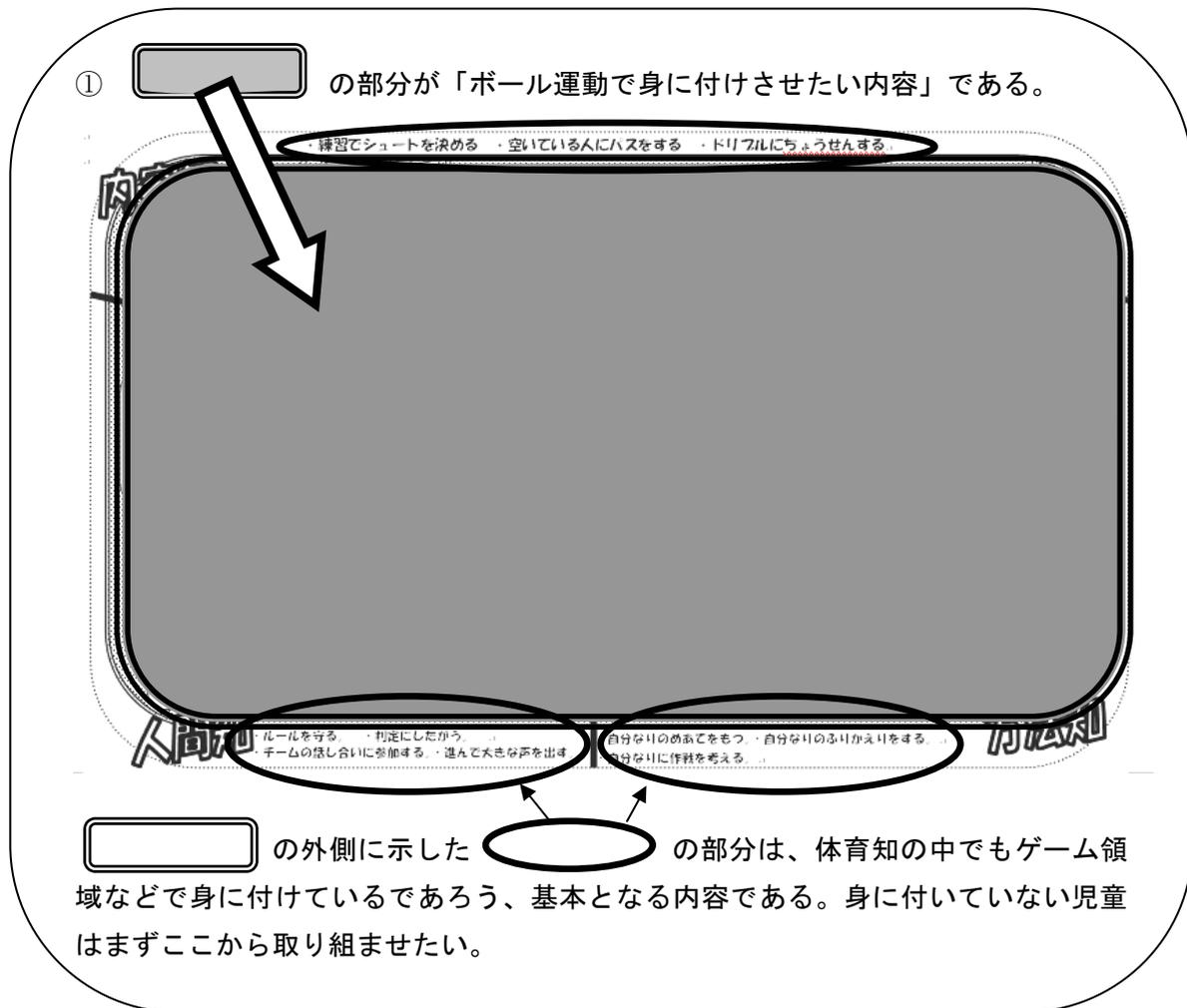
スタートラインが異なっている以上、児童一人一人がたどる学びの道すじも異なっている。身に付けさせたい内容については、教師が把握している必要があるが、それに向かって児童がどう学ぶかということについては、その児童なりの方法があるはずである。

本主題にせまるうえで、豊かなかかわり合いを基盤にしつつ、「自分はチームのために何ができるのか」ということを児童が考えながら、多様な学びを進めていくことが重要となる。児童が学習を終えた時、はっきりと自分の学びの積み上げが分かり、「チームのためにこんなことができた」と認識することができれば、ボール運動の学習によって確かな力がはぐくまれた、と言えるのである。

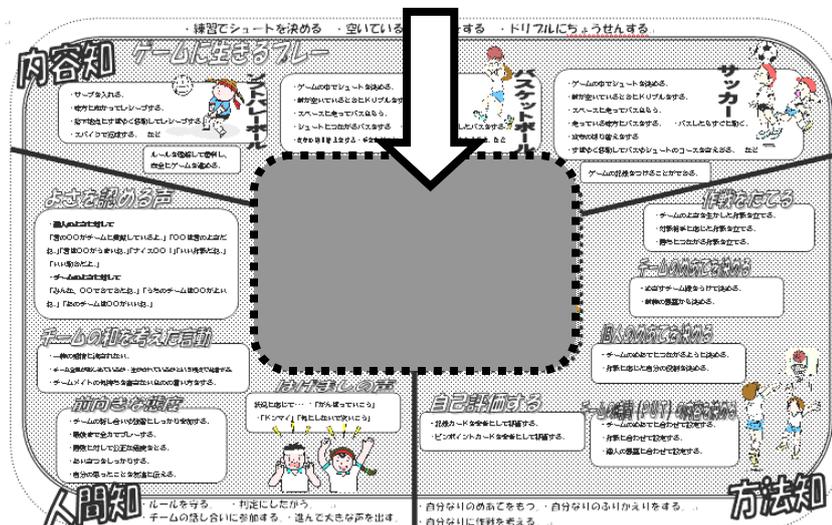
II 基礎研究

1 ボール運動を通して身に付けさせたい内容

ボール運動を通して身に付けさせたい内容を図5のようにまとめた。図の見方は以下のとおりである。



② 内側の  で示した部分は、3つの知が重なり合うより高度な内容である。適切な支援を行い、児童をこちらの方へ導いていきたい。



ボール運動の学習を通して身に付けさせたい内容 → 「チームの力」を高めるもの

・練習でシュートを決める ・空いている人にパスをする ・ドリブルに挑戦する

内容知

ゲームに生きるプレー

- ・サーブを入れる。
- ・味方に向かってレシーブする。
- ・落下地点にすばやく移動してレシーブする
- ・スパイクで返球する。 など



ルールを理解して審判し、安全にゲームを進める。

- ・ゲームの中でシュートを決める。
- ・前が空いているときにドリブルをする。
- ・スペースに走ってパスもらう。
- ・シュートにつながるパスをする ・次のプレーを意識したパスをする
- ・攻守の切り替えをする ・手をあげてシュートやパスのコースをさえぎる。 など



- ・ゲームの中でシュートを決める。
- ・前が空いているときにドリブルをする。
- ・スペースに走ってパスもらう。
- ・走っている味方にパスをする。 ・パスしたらすぐに動く。
- ・攻守の切り替えをする
- ・すばやく移動してパスやシュートのコースをさえぎる。 など

サッカー



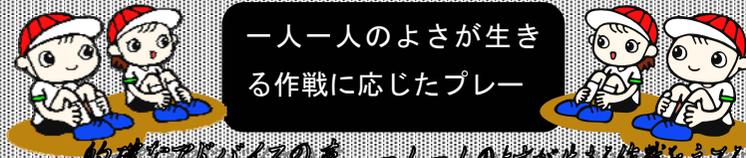
ゲームの記録をつけることができる。

よさを認める声

- ・個人のよさに対して
「君の〇〇がチームに貢献しているよ。」「〇〇は君のよさだね。」「君は〇〇がうまいね。」「ナイス〇〇!」「いい作戦だね。」「いい動きだよ。」
- ・チームのよさに対して
「みんな、〇〇できてきたね。」「うちのチームは〇〇がよいね。」「あのチームは〇〇がいいね。」

一人一人のよさを生かしたプレー 作戦に応じたプレー

- ・三段攻撃 (バレー)
- ・リバウンドからの速攻 (バスケット)
- ・サイドを使った攻撃 (サッカー)
- ・作戦における自分の役割を果たす
- ・ゲームにつながる練習



一人一人のよさが生きる作戦に応じたプレー

的確なアドバイスの声
「〇〇するといいよ。」
「もっと〇〇しよう。」「〇〇して。」
記録をもとにしてアドバイスする。

一人一人のよさを活かした作戦を立てる
友達の考えを聞きながら全員が活躍できる作戦を立てて、役割分担する。

作戦を立てる

- ・チームのよさを生かした作戦を立てる。
- ・対戦相手に応じた作戦を立てる。
- ・勝ちにつながる作戦を立てる。

チームのめあてを決める

- ・めざすチーム像をうけて決める。
- ・前時の課題から決める。

個人のめあてを決める

- ・チームのめあてにつながるように決める。
- ・作戦に応じた自分の役割を決める。



チームの時間 (PUT) の内容を決める

- ・チームのめあてに合わせて設定する。
- ・作戦に合わせて設定する。
- ・個人の課題に合わせて設定する。

チームの和を考えた言動

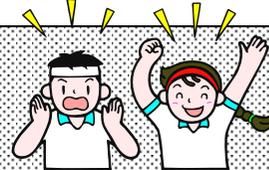
- ・一時の感情に流されない。
- ・チーム全員が楽しめているか、生かされているかという視点で発言する。
- ・チームメイトの気持ちを害さないものの言い方をする。

積極的な態度

- ・チームの話合いや練習にしっかり参加する。
- ・最後まで全力でプレーする。
- ・勝敗に対して公正な態度をとる。
- ・あいさつをしっかりする。
- ・自分の思ったことを友達に伝える。

はげましの声

状況に応じて… ・「がんばってこう」
・「ドンマイ」「気にしないで次いこう」



自己評価する

- ・記録カードを参考にして評価する。
- ・ピンポイントカードを参考にして評価する。

人間知

ルールを守る。 ・判定にしたがう。
チームの話合いに参加する。 ・進んで大きな声を出す。

方法知

自分なりのめあてをもつ。 ・自分なりのふりかえりをする。
自分なりに作戦を考える。

Ⅲ 研究の構想

【研究構想図】

社会的背景、教育課題
中教審答申

〈小体研研究主題〉

確かな力をはぐくむ体育学習

昨年度の研究の継続・発展

○成果

チームへの貢献、成功体験を児童に保障する手だてが有効に働き、技能的な貢献を基に、チームの力の高め方を形成していく姿が見られた。

●課題

すべての児童が課題解決するための、より具体的な個に応じた指導の充実

研究主題具体化のための基礎研究

☆児童の実態

☆児童の心身の発達の特性

☆運動の特性

☆学習指導要領及び解説

☆ボール運動を通して身に付けさせたい内容の精選

〈部会研究主題〉

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

〈研究の仮説〉

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の経験を積み重ねれば、「チームの力」を高める力を築き上げていこう。

〈研究の内容〉

①授業モデル

○ボール運動領域部会の考える授業モデル

◇授業モデルについて ◇ボール運動の授業モデル ◇チームづくり型授業モデル

②ボール運動の年間計画

○児童一人一人が確かな力を獲得するための2年間の学習計画

③学習過程の工夫

○一人一人が課題解決をめざし、チームの力の高める力を築き上げていくための学習過程
『知る』と『築き上げる』段階の工夫

◇学習過程 ◇チーム編成 ◇対戦方式 ◇1単位時間の設定

④評価の工夫

○「よさの認め合い」「チームへの貢献」と「課題解決ができた」実感を得るための評価活動の展開

実証授業

・授業分析（児童の意識・動きの高まり）

・学習資料、カードの有効性

まとめ

・主題、仮説の検証

IV 研究仮説

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 よさの認め合いを基盤に

どのような学習集団でも、ボール運動を行うにあたって、児童一人一人が自分のよさを知ることが、大切になってくる。そのためにはまず、児童が互いによさを積極的に認め合えるよう、学習の中に仕組むことが必要である。

児童には、オリエンテーション漫画の中で右の3つのよさについて紹介し、誰にでも必ずよさがあることを説明している。

内容知・・・	プレーのよさ
人間知・・・	ハートのよさ
方法知・・・	考えるよさ

よさを積極的に見出すことであまり得意でない児童にも学習意欲を喚起させ、みんなが楽しめるボール運動を展開することができる。

逆によさを見つける学習をせずに、チームへ貢献できたかどうかの学習をしていくとどうなるだろうか。評価場面で「ここができていない。」「もっとこうしてよ。」と言われた時に、「自分にはできない。」「下手だからしょうがない。」といった児童が出始め、学習意欲を損ねる危険性が出てくることが考えられる。

だから、特に学習の初期段階では、チームの凝集性を高めることに重点を置いた学習の展開が求められる。

2 チームへの貢献につながる課題解決を積み重ねれば

よさの認め合いができ、どの児童もボール運動を楽しめるようになると、次は、チームへの貢献を柱とした学習を展開することができる。チームのために私は「○○○○する」といった個のめあてを立て、チームに貢献する方法を模索し、課題を解決していくことが大切になってくる。さらに、課題に取り組んだことを他者からの評価に併せて、自己評価を加えることで評価の整合性を高め、個のめあてを修正、あるいは継続していくことができる。(図6)

このような学習を一単位時間ごとに、計画、実践、評価の流れとして本部会では考えている。

まず、計画段階では、めあてを設定する。例えば、Aさんは、「声を出す」Bさんは「すばやくパスを出す」だった場合について考えてみよう。

次のゲームはもちろん、チームの時間でそれぞれのめあてに向かって実践する。

さらに、実践したことがチームの力を高めていたかどうかについて他者からの意見を参考に自分でも振り返る。

このときに、Aさんは、「失敗したときの励ましが雰囲気をおこさなかった」と振り返った場合、次のめあては、「失敗しても励ましの声を出す」といったように、めあてが修正される。Bさんは、「パスだけでなくシュートが打てる時はシュート」と振り返った場合、「ゴール前ではシュート、相手がいたらパスの判断をはやくする」といったようにめあてが修正される。(表1)

もちろん、「とてもよかった」と振り返った場合は、同じめあてを継続していくことも考えられる。これらの計画、実践、評価、さらに、計画を立てる過程でチームへの貢献につながるめあての具体化や活動になっていくと考えている。

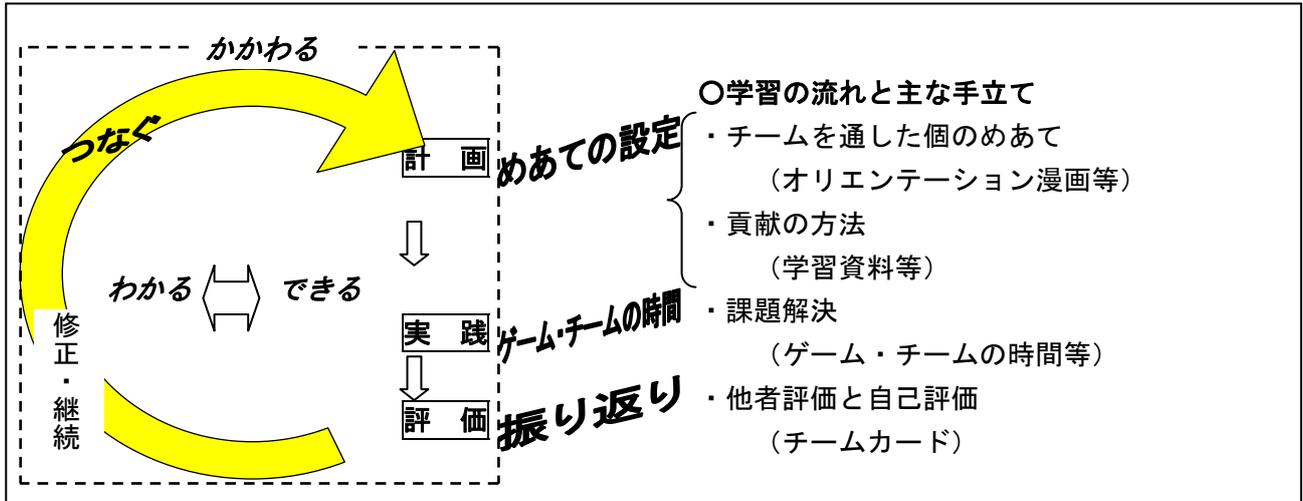


図6 計画、実践、評価のサイクル

この学習の流れの中でチームへの貢献につながるような経験、チームへ貢献できた実感を得ることを繰り返すことそのものが、課題解決の積み重ねだと考えている。

	計画 (めあて)	評価 (他者評価と自己評価)	次の計画 (めあて)
Aさん	声を出す	失敗したときの励ましが雰囲気 をこわさなかった	失敗しても励ましの声を出す
Bさん	すばやくパスを出す	パスだけでなくシュートが打てるときはシュート	ゴール前ではシュート、相手がいたらパスの判断をはやくする

めあての修正

表1 めあての修正の例

3 「チームの力」を高める力を一人一人が築き上げていこう

チームへの貢献ができた実感が積み重なってくると、どうすればチームへ貢献できるか、「チームの力」をどうしたら高められるかがわかってくる。「チームの力」の3要素であるゲームの質 (内容知)、チームのまとめ (人間知)、チームとしての学び方 (方法知) のどこをどう高められるかがわかっていけば、種目が変わっても、チームが変わっても「チームの力」を高めることができる。これを本部会では、確かな力とし、小学校のボール運動領域で身に付けさせたい内容と捉えている。

「チームの力」を高める力は、何度も課題解決の成功体験を繰り返すことで実感を強めたり、よりはっきりした力になったりすることもあり、変化していくという意味も込め、築き上げるという表現を使用した。

このように、課題解決の実感を味わわせることによって、「チームの力」を高める力を築き上げるという、ボール運動における「確かな力」をはぐくむことができると考えられる。

V 研究の内容

1 授業モデル

(1) 授業モデルについて

①授業モデルとは

運動の特性を端的におさえて、学習内容や指導のポイント、学習の流れなどをコンパクトにまとめたもの。

②授業モデルのメリット

ア 各運動の楽しさ・喜び・面白さを実感させることができる。

イ 学ぶ力を確かにし、技能を高め、体力の向上を図る秘策である。

ウ 教師の指導上のミニマム

③授業モデルについて考慮すること

ア これまでの研究を一般化することが、モデル化への道筋である。

イ 各領域の特性を踏まえ、シンプルにする。

ウ モデルの捉え方が同じ領域もある。(技能追求型：器械運動、陸上運動、水泳)

エ 確かな力=はぐくみたい力を重点化する。

オ 「授業づくりのポイント」「精選した学習活動、めあて、学習環境」を示す。

----- 東京都小学校体育研究会 調査研究部正副部長会資料より -----

東京都小学校体育研究会では、このような考え方から全領域が授業モデルについて研究を進めている。ボール運動領域部会では、以下のように授業モデルを考える。

(2) ボール運動の授業モデル

運動の特性

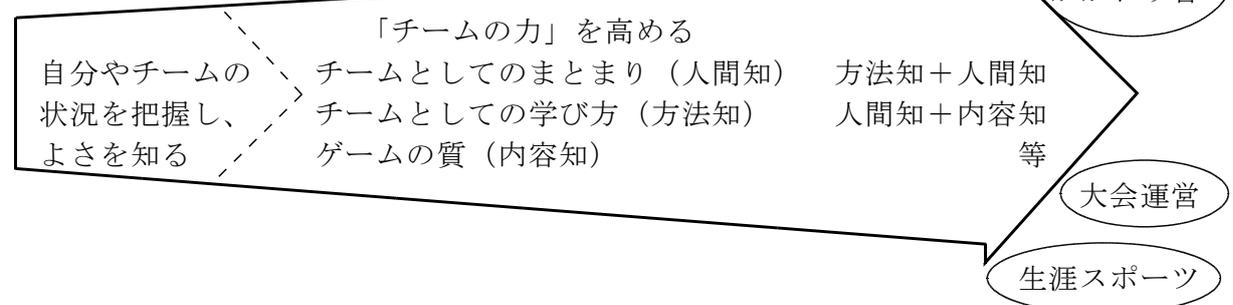
集団対集団で競い合っていて楽しみ、チームで作戦や計画を立て、学習を進めていくことが中心となるボール運動の特性（詳細はP 1「研究主題設定の理由」を参照）から、ボール運動ではぐくみたい確かな力や中心となる学習内容を次のように捉える。

はぐくみたい確かな力 「チームの力」を高める力

学習内容

◎チームを構成する一人一人が「チームの力」としての力を発揮できるように、課題をもち、その達成に向けて活動し、自分やチーム状況を自己評価しながらチームづくりを進める。

<チームづくりの過程>



<「チームの力」を高める内容例（詳細はP 3、4参照）>

○チームとしてのまとまり

よさを認める声や励ましの声をかけ合う。

チームの和を考えた言動をとる。

ルールを遵守するなど、前向きな態度で臨む。

○チームとしての学び方

チームのよさを生かしたためあて、作戦を立てる。

めあてや作戦の達成に向けて、チームの時間（パワーアップタイム「PUT」）の活動を工夫する。

記録カードなどを参考に自己評価する。

○ゲームの質

ゲームに生きるプレー（シュートにつながるパス等）をする。

ルールの理解に基づき、審判、記録、得点、計時などの役割を分担してゲームを進行する。

授業モデル

これらのことから、ボール運動の授業モデルを「チームづくり型」とし、「チームの力」を高める力をはぐくむ学習過程、一単位時間の授業づくりを考えた。

(3) チームづくり型授業モデル

①学習過程

段階	学び方・チームの力を知る	チームの力を高める	
学習活動	○オリエンテーション ○ルールの理解・工夫 ○学習資料の活用の仕方 ○チーム編成 ○チームの時間（パワーアップタイム「PUT」）の例示・実践 ○試しのゲーム ○審判・ゲームの記録の仕方	<table border="1"><tr><td>リーグ戦 → 対抗戦</td></tr></table> <p>○めあて・作戦の確認 ○チームの時間（パワーアップタイム「PUT」） ○ゲーム1 ↓ ゲーム2 ↓ ゲーム3 ○ふり返り</p>	リーグ戦 → 対抗戦
リーグ戦 → 対抗戦			
学習の重点	チームのよさや 自分のよさをみつける	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	

②一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） めあて「チャンスに声をかけ合おう」 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） a「フリーになった ときに声をかけて パスをもらう」 b「パスかシュート かアドバイスする」 c「パスをしたら前 に走って声を出し てパスをもらう」 d「スペースができ たら、声を出して 知らせる」</p> <p>→ゲームを通して状況 に応じて修正する。</p>	<p>①めあて・作戦の確認</p> <p>②チームの時間（パワー アップタイム「PUT」） チームの力を高めるため に使い方を工夫できる時 間で、話し合い、作戦に 応じた練習などを行う。 ゲームの前、ゲームの間 など、単元計画に応じて 設定を変える。</p> <p>③ゲーム1 ↓ ゲーム2 ↓ ゲーム3 各チーム、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、気づいた点をア ドバイスする。</p> <p>④ふり返り 活動、チーム状況をふり 返り、次時のめあて・作 戦を立てる。</p>	<p>○チーム編成 チームの力が等質になるように 編成。単元を通して同一チーム。</p> <p>○チームの時間の活動場所 各チームの活動内容に合わせて 決める。（下図、例）</p> <div data-bbox="938 474 1401 721" style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> </div> <p>○ゲーム ゲームはコート広さに応じて 3対3または4対4で。 交代の仕方を工夫する。</p> <div data-bbox="938 882 1401 1128" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> </div> <p>○学習カード・資料 チーム評価カード 自己・他者評価カード 作戦、個のめあてのための資料 練習カード ゲーム記録カード</p> <p>○掲示資料 学習の流れ、ルール、対戦表等</p> <p>○用具 ボール、ゼッケン、得点板、 ホイッスル等</p>

③授業づくりのポイント

ア ゲーム・ゲーム・ゲーム

ゲーム中心の学習を展開し、その中で体育知をはぐくんでいく。

イ かかわり合いへの支援

フェアプレーを守ること、よさを見つけたり認め合ったりすることなど、チームづくりを進めるために、豊かな人間関係が築けるように支援する。

ウ 一人一人が課題解決に向けて活動している

計画（めあての設定）→実践（ゲーム）→評価（ふり返り）という学びのサイクルで、一人一人がチームの力を高めるための課題解決に向けて活動できるようにする。その際、学習資料を有効に活用できるようにする。また、個に応じた適切な支援計画を立て、進めていく。

2 ボール運動の年間計画

本部会では、ボール運動における確かな力を児童一人一人が築き上げていくために、次の点を考慮して年間計画を作成していくこととした。

- ①自分なりのチームへの貢献、及び課題解決の仕方を見付けやすい。
- ②チームのめあて・作戦をもって取り組む中で、チームが一丸となってチームの力を高めていきやすい。

これらに基づき、次のように運動種目や時間数などを設定した。

<第5学年の年間計画>

種目	ソフトバレーボール		バスケットボール		サッカー	
	知る	高める	知る	高める	知る	高める
段階	知る	高める	知る	高める	知る	高める
時数	4	3	2	5	2	5
対戦方式	リーグ戦		リーグ戦+対抗戦		リーグ戦+対抗戦	
ゲーム	時間制(6分)		3ピリオド制		前後半制	

<第6学年の年間計画>

種目	ソフトバレーボール		バスケットボール		サッカー	
	知る	高める	知る	高める	知る	高める
段階	知る	高める	知る	高める	知る	高める
時数	2	3	1	7	1	7
対戦方式	リーグ戦		リーグ戦+対抗戦		リーグ戦+対抗戦	
ゲーム	時間制(6分)		3ピリオド制		前後半制	

上表のように、運動種目を2年間同じように繰り返すことによって、チームの力を高めていく学びに効果的であると共に、効率的に学習が進められると考えた。順序は、種目の特性(下表)やこれまでの部会の研究からこのように設定した。

※3種目の特性分析

ソフトバレーボール	バスケットボール	サッカー
○ワンマンプレーが少なくチーム全員でプレーする実感がある。	○仲間と協力してボールを回し、シュートする楽しさを味わうことができる。	○意外性があり、ボールをもらう動きを学ぶことができる。
○得点毎にプレーが止まるので、自分たちの作戦を生かしやすい。	○チームで作戦を立て、攻め、守りの攻防の技能を高めることができる。	○ポジションなどにより、より高度な戦術を楽しめる。
○比較的易しい技能で楽しむことができる。	○シュートレンジが狭いので技能が必要となる傾向がある。	○足を使う分、技能差は大きい。

※対戦方式について 学びが高まった状況では次の対戦方式も取り入れる。

スライド対抗戦 前時に試合した相手ともう一度対戦する。相手に合わせて作戦を練ったり練習したりする時間を間に挟むことができる。

指名戦 指名権をもったチームが相手を指名して対戦する。自分達の課題解決の方策を試しやすい相手を選択して行う。

抽選戦 抽選で相手チームを決定する。決まった相手に合わせてどのようにゲームをしていくかを短時間で考える。

2 チームへの貢献につながる課題解決を積み重ねる学習過程

(1) 学習過程設定の意図

5年生の学習過程では、チームの力を高めるための課題をもち、チームへの貢献につながる課題解決を積み重ねる学習をくり返す。具体的には下の表のように「チームの力の高め方を知る」段階と「チームの力を高める」段階を3種目でくり返し行うよう設定した。

「知る段階」とは、その運動種目を学習するにあたって必要な「学び方」を学ぶ段階である。特にこの段階では、よさを認め合うことや、チームの力を高める3要素（ゲームの質・チームのまとまり・チームとしての学び方）について、しっかりと触れさせ、その後の学習に生かせるようにする。

「高める段階」では、一人一人がチームの力を高めるために課題をもち、解決を図っていく。その際「計画・実践・評価」のサイクルをくり返し行うことで、一人一人が「チームの力」を高める力を築き上げていくことができると考えた。児童が「チームへの貢献につながる課題解決」を多く重ねることができるよう、学習の中でたくさん成功体験を味わわせていく。

第5学年	ソフトバレーボール		バスケットボール		サッカー	
段階	知る	高める	知る	高める	知る	高める
時数	4	3	2	5	2	5
チーム編成	バランスチーム編成（種目ごとに変更）					
対戦方式	リーグ戦		リーグ戦+対抗戦		リーグ戦+対抗戦+ α	

(2) チーム編成

5年生のボール運動では、1年間を通じて**バランスチーム編成**で学習していく。「バランスチーム編成」とは、「技能」「態度」「学び方」の力が等質であり、さらに児童同士の人間関係を配慮したチーム編成である。

力を等質にすることで、どのチームにも勝つチャンスが生まれ、自分はチームに貢献しているのか、課題を解決できているのかなどを判断しやすくなり、学習の成果が確かめやすくなると考えた。

また、最終的には、「誰とでも」というボール運動のゴールを目指している本部会での考え方だが、導入段階では、敢えて凝集性が高まりやすいチーム編成を行い、チームメイトとの関係を最低限保証することとした。そうすることで児童が「チームのために貢献していこう。」という意志をもちやすくなり、課題解決ができた実感を重ねることにつながると考えた。

チーム編成の仕方として、ソフトバレーボールでは、教師が以上のような観点でチーム編成を行うが、バスケットボール以降では、キャプテンもチーム編成に携わるようにしていく。

また、チームの力の高め方がある程度身につけた6年生では、必ずしも力が等質でないチームでも活動できるようにしていく。

(3) 対戦方式

リーグ戦

様々なチームと対戦することにより、チームの力の高め方について幅広く学べるようする。

対抗戦

1試合目と2試合目を同じ対戦相手で行う。課題解決を図る上で、適切なチームを選ぶこの対抗戦を通して、課題解決の成功体験を多く味わわせ、チームの力を高めることにつなげていく。

スライド対抗戦・指名戦

チームの力の高め方が築き上げられ、課題の質も上がってきた場合には次のような対戦方式も有効的だと考えられる。「スライド対抗戦」は、前時に試合した相手と次時にもう1度対戦する。相手に合わせた作戦を練ったり、練習したりする時間を間に挟むことができる。「指名戦」は、自分達の課題解決の方策を試しやすい相手を指名権をもったチームが指名して対戦する方式である。

(4) 一単位時間の設定 (第5学年 バasketボール)

課題解決ができた実感を積み重ねることができる一単位時間の設定を以下のように考えた。

〈知る段階〉 第1時

第1時
(オリエンテーション)

- ・ オリエンテーション漫画を読む
- ・ 学習の進め方
- ・ ルールの説明
- ・ 学習カードの使い方
- ・ PUT 例示・実践
- ・ 試しのゲーム

パワーアップタイム
チームの時間 (PUT)

自分達のチームの力を高めるために使い方を工夫できる時間。話し合いをしたり課題に合わせて練習したりする。

第1時では、今後の学習の進め方についてしっかりと理解させる。特に種目も変わったので、ルールの理解や動きについて確認も時間をとって行う。
試しのゲームの中では、友達の良いところやチームの「まとまり」を重点的に意識させるようにする。

第2時前半

めあて確認

準備運動

PUT ①

ゲーム ①

PUT ②

ゲーム ②

振り返り

次時めあての設定

第2時では、友だちのよさを認め合えることを大切にする。
チームの時間(PUT)も2回設けてあり、自他のよさに気づくための機会を多く取れるようにした。
自分のチームのよさや課題を見つめ、そこからどのようにしてチームの力を高めていくかを考える糸口を見つけていく時間である。
もちろんチームの力の3要素の(まとまり・ゲームの質・チームとしての学び方)を意識した学習を進めていく。

〈高める段階〉 第2時後半～第7時 (リーグ戦～対抗戦)

めあて確認

準備運動

PUT

ゲーム
第1ピリオド
(2分)

作戦タイム
(1分)

ゲーム
第2ピリオド
(2分)

作戦タイム
(1分)

ゲーム
第3ピリオド
(2分)

整理運動
振り返り

次時のめあて設定

今年度目指している「チームへの貢献につながる、課題解決を積み重ねること」を具現化するために、高める段階では左記のように一単位時間を設定する。

仮説で述べたように、「計画・実践・評価」のサイクルを繰り返すことが大切である。(下図)

そのために、バスケットボールにおいては3ピリオド制のゲームを取り入れた。

3ピリオド制は、2分のピリオドを3回くり返すゲームの進め方である。間に2回の作戦タイムを取れるので、児童一人一人が自分の実践をふり返るのに有効である。例えば、1回目の作戦タイムでは、審判チームからアドバイスをもらい2回目は自分たちのチームを中心にふり返ることが考えられる。3つのピリオドがあるので、チームの人数が合わなくても、児童が最低2回の出場機会があり、運動量の確保やより自分の課題に挑戦できると考える。

また、課題解決がうまくいかない場合には、一人一人の状況に合わせたルールを設定して成功体験を味わわせていく配慮をしていく。

計画

↑

チョイス&チャレンジカードの「指示の声かけ」を全員が意識して、周りからの声かけができるようにしてみようよ。

↑

「〇〇さん、ここで前に走って！」
「△△くん、フリーの□□さんにパスだ！」

(課題解決に向けて実践中)

↑

けっこうそれぞれが声を出せていてよかったんじゃないかな。
〇〇さんは、もう少し全体を見て、はっきりと分かるように短く指示が出せるといいね。もう一つの課題については次回に...

計画

実践

評価

(5) 一単位時間の設定 (第5学年 バスケットボール)

課題解決ができた実感を積み重ねることができる一単位時間の設定を以下のように考えた。

〈知る段階〉 第1時

オリエンテーション

- (・ 刺エッセイ漫画を読む)
- ・ 学習の進め方
- ・ ルールの理解
- ・ チーム編成
- ・ 学習カードの使い方
- ・ PUTの例示・実践
- ・ 試しのゲーム
- ・ 審判、ゲームの記録の仕方

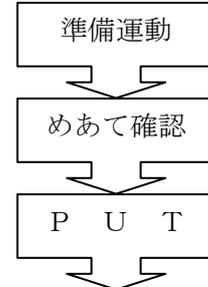
第1時では、今後の学習の進め方についてしっかりと理解させる。特に種目も変わったので、ルールの理解や動きについて確認する。

試しのゲームの中では、友達のおよさやチームの「まとまり」を重点的に意識させるようにする。

第2時前半

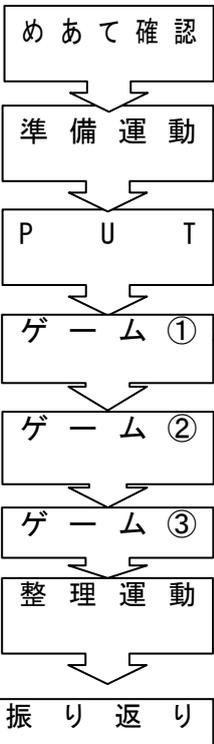
第2時では、自分や友だちのよさを見つけていくことを大切に

する。
チームの時間(PUT)は第1時に続き、例示・実践をし、3時以降、チームで活動を設定できるようにしていく。



〈高める段階〉 第2時後半～第4時 (リーグ戦)

第5時～第7時 (対抗戦)



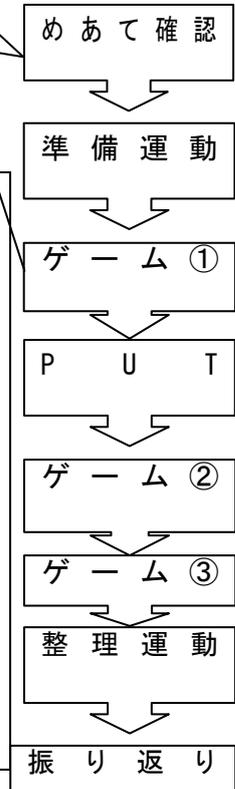
3ピリオド制の流れ



今年度目指している「チームへの貢献につながる課題解決を積み重ねること」を具現化するために、高める段階では第2時後半から第4時までがリーグ戦。第5時から第7時までが対抗戦を行うように対戦方式設定した。

仮説で述べたように、「計画・実践・評価」のサイクルを繰り返すことが大切である。(下図) そのために、バスケットボールにおいては3ピリオド制のゲームを取り入れた。3ピリオド制は、2分のピリオドを3回くり返すゲームの進め方である。間に2回の作戦タイムを取れるので、児童一人一人が自分の実践をふり返るのに有効であると考え。また、3つのピリオドがあるので、チームの人数が合わなくても、児童が最低2回の出場機会があり、運動量の確保やより自分の課題に挑戦できると考える。

また、課題解決がうまくいかない場合には、児童の状況に合わせたルールを設定して成功体験を味わわせていく支援をしていく。



チョイス&チャレンジカードの「指示の声かけ」を全員が意識して、周りからの声かけができるようにしてみようよ。

「○○さん、そこで前に走って!」
「△△くん、フリーの□□さんにパスだ!」
(課題解決に向けて実践中)

けっこうそれぞれが声を出せていてよかったんじゃないかな。
○○さんは、もう少し全体を見て、はっきりと分かるように短く指示が出せるといいね。



4 評価

(1) 自己・他者・チーム評価の一体化

本部会では、本年度の研究の中心を、仮説にもあるように、「よさの認め合い」、「チームへの貢献につながる課題解決の積み重ね」としている。そこで、自己・他者・チームの評価において、これらを柱に据え、評価していくこととした。

○昨年度の評価改訂の主旨

- ・ 短時間で有効な評価を得られるようにする。
- ・ 1枚にまとめることにより、より見やすくなり、個への支援・助言も明確になる。
- ・ 評価方法の統一により、自己評価能力、他者評価能力の向上を図る。

●昨年度の課題

- ・ 個々に課題は見えているが達成できず、チームへの貢献を実感できていない児童がいた。

○今年度の評価改訂の主旨

- ・ 一人一人のよさをチーム全員で確認し、チームへの貢献につなげるようにする。

ボール運動学習カード チーム名

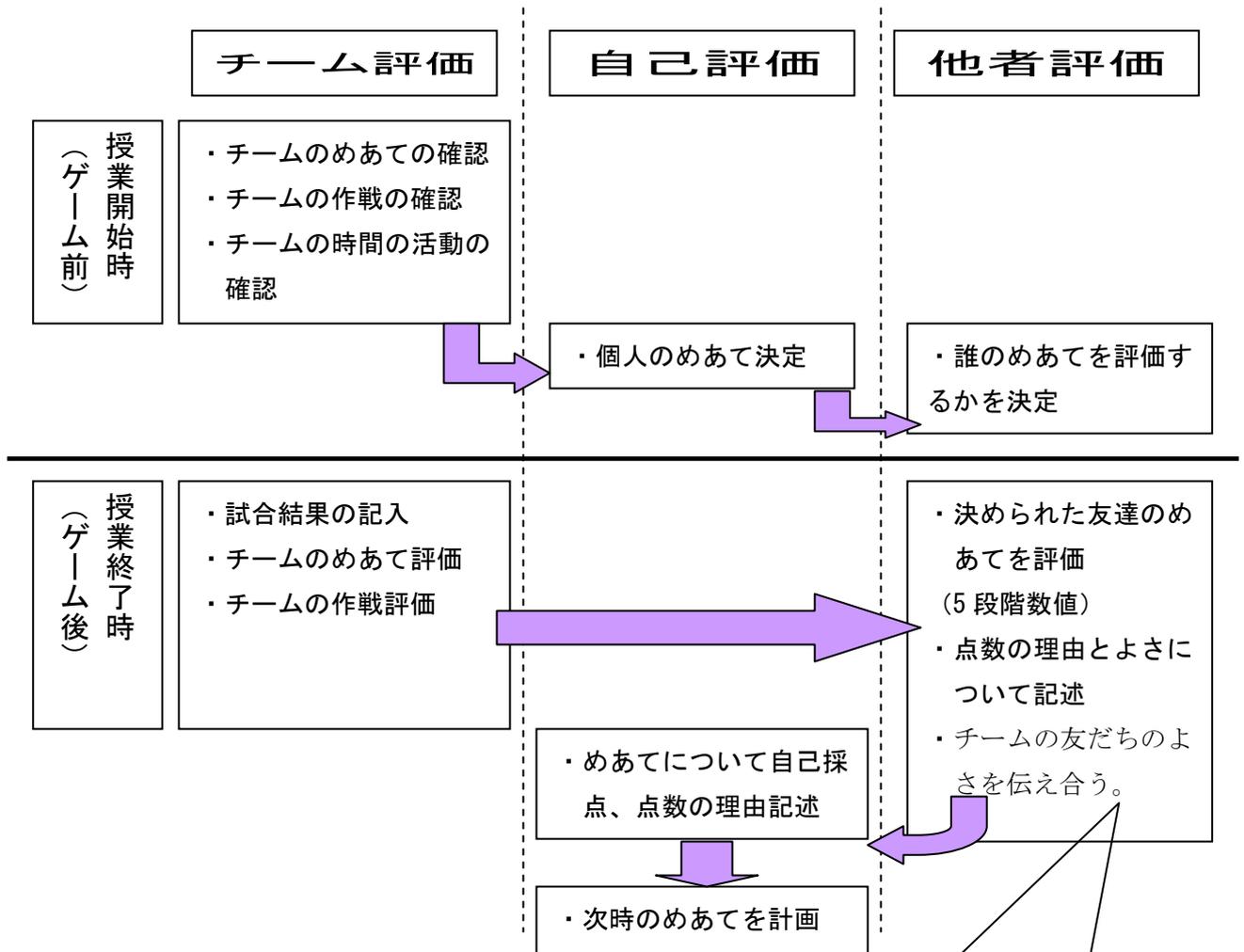
種目: チームのめあて		回目 ◎ ○ △	月	日 ()	作戦	◎ ○ △	目標・7ツアタムの活動
作戦用コート (出場してない番号に/線)							
1 2 3 4 5 6		1 2 3 4 5 6		1 2 3 4 5 6			
結果 (相手色)							
◎ 対 ()		◎ 対 ()		◎ 対 ()			
ピンポイントカード 自分() 友達() めあて よさ				ピンポイントカード 自分() 友達() めあて よさ			
0 1 2 3 4 5		0 1 2 3 4 5		0 1 2 3 4 5		0 1 2 3 4 5	
友		友		友		友	
0 1 2 3 4 5		0 1 2 3 4 5		0 1 2 3 4 5		0 1 2 3 4 5	
自		自		自		自	
ピンポイントカード 自分() 友達() めあて よさ				ピンポイントカード 自分() 友達() めあて よさ			
0 1 2 3 4 5		0 1 2 3 4 5		0 1 2 3 4 5		0 1 2 3 4 5	
友		友		友		友	
0 1 2 3 4 5		0 1 2 3 4 5		0 1 2 3 4 5		0 1 2 3 4 5	
自		自		自		自	
ピンポイントカード 自分() 友達() めあて よさ				ピンポイントカード 自分() 友達() めあて よさ			
0 1 2 3 4 5		0 1 2 3 4 5		0 1 2 3 4 5		0 1 2 3 4 5	
友		友		友		友	
0 1 2 3 4 5		0 1 2 3 4 5		0 1 2 3 4 5		0 1 2 3 4 5	
自		自		自		自	

昨年度は、今までの学習カード資料の精選を図り、いかに時間をかけず、児童に「チームへの貢献」や「課題解決ができた」ことを振り返らせるよう焦点を当てて考えた。

このカードでは、段階によって評価方法を変えないこととし、誰にでも書き込みやすい形式をねらった。また、1時間にチームで1枚のカードに集約されるように修正した。1枚のチームカードを、みんなで見ることができ、他の児童がどんな評価をしているのか、チームの友達がどんなめあてで活動しているのかが、分かりやすくなった。その中で、児童相互のアドバイスや教師によるフィードバックなどにも生かすことができた。

今年度は、昨年度の課題を受け自己評価と他者評価によって見つけられたよさをチーム内でも認め合えるように促すこととした。

《1 単位時間の評価の流れ》



チーム評価は、めあてと作戦についてのみ振り返り、試合結果の記入を行う。

自己評価は、めあてのみの振り返りとし他者評価を受けてから、自分でも振り返る。

他者評価では、決められた友達のめあてに焦点を当て、評価することで客観的な判断の材料とすることができる。ここでは、ピンポイントカードと名付けて、授業の終わりにチームカードに貼れるように作成している。

また、めあてが課題意識から立てられている児童に伸び悩みの傾向が見られるため、よさについても記入する欄を設けている。さらに、評価者以外のチームメイトもよさについて共感できたことを伝え合い、評価を行う。こうした振り返りを行うことで、課題が解決できなくてもよさに基づいた成功体験からめあてを立て直すことができ、学習の道しるべとなると考えた。例えば、普段からおとなしく、声をなかなか出せない児童が、自分の課題は、「声を出す」としてしまった場合、学習が停滞することがある。ピンポイントカードで評価してもらうのだが、1点や2点もらい、また同じ課題に挑戦しようとする。そのようなときに、よさについて友達からの「作戦の動きができていたよ」などの記入があれば、そこからめあての設定をし直すことができ、学習を価値付けていけるのではないかと考えた。

ピンポイントカード

自分 ()	友達 ()
めあて	よさ
友	0 1 2 3 4 5
自	0 1 2 3 4 5

(2) チョイス&チャレンジカード

「ゲームの質」「まとめり」「学び方」の3点について具体的な子どもの様子を数多く提示し、その中から自分でやってみたいことを選択し、実践し、評価を行っていく。自分の思いや願いをどのように発揮していくか、どのように伸ばしていくかが視覚的に理解できるようにし、課題解決の心地よさを味わうことをねらいとしている。

本年度は、教師側がもつ、「児童に身に付けさせたい力」とも整合性を図ることで、自分たちで課題解決の方法やチームに貢献できる具体的なめあてをもって学習に取り組むことができると考えた。

チョイス&チャレンジカード (学び方編)		名前 ()
まずはやってみよう! ○学習のせむ前にめあてを立てよう どうなプレーをめあてにしようかな。 チョイス&チャレンジカードが参考になるよ。	○めあてにあった作戦を立てよう めあては「シュート5つ。」だから。 カウンターこうげをしてみよう? ぼくが走るよ!	チームのためにやってみよう ○チームの力にあつめためあてや作戦を考えよう うちのチームは、チームに強まりがちなから。 自然なままに一度ボールを動かしてみよう。前にカサシテあげたいな。だから...
○PUTでやりたいことを提案し、活動内容を決めよう シュートが上手になりたい。 4分間はシュート練習しようよ。	○作戦に応じてPUTを考えよう 全員パスをまわすために 指名パス ロングパス練習 指名パス ロングパス	○PUTでやったことをゲームで試そう サイドを使った攻撃 目標はゴールが近いからゴールまでボールを動かしてみよう。前にカサシテあげたいな。だから...
○めあてや作戦をふりかえろう めあてとしてほめてきたと思うの?.. 試合には勝てなかったけど、やろうとした作戦は実行できたな。	○記録カードから自分の活動振り返ろう 思ったよりボールに当たらないな。もっと動かなきゃ。 ぼくのせめてはドリブルが得意な。パスもまわしたほうがいい。	○学習をふりかえり、チームの状況をよく知ろう 次の「家族ボール」に遊ぶ。新しいめあてにしてみたいからどうかな? 今回のチームは、A君がめあてをまわすことができた。他の人も頑張ったよ!

※チョイス&チャレンジカードはまとめり編、ゲームの質編、学び方編と3種類に分けて作成されている。

(3) 記録係による評価

一人一人が自分のめあてをもって学習に取り組み、その実現に向けた課題解決の学習を行っていくには、適切なめあての設定と、めあてが実現できているかを客観的に判断する必要がある。

めあての実現度についてはチーム内の友達にピンポイントカードで評価してもらうが、より客観的な判断をするために、審判チームによる記録カードを活用する。ピンポイントカードはめあてを伝え合って評価をするため、何を意識しているかを把握して評価をするが、審判チームの記録カードはゲームの様相を記録していくため、主観的な判断が入りにくい。ゲーム後に記録カードを分析することによって、自分のめあてがどのぐらい実現されているかを数値からよみとることができ、そのことにより、次時に向けて適切なめあてを設定していくことができる。

(記録カード)

チーム名 対戦相手(チーム名か色) 月 日

ナイスプレーカード

【使い方】

ナイス守り
カフ・マーク・ディフェンス・リバウンド・レシーブなど

ナイス射撃
ドリブル・パス・シュート・リバウンド・サーブ・スライクなど

記録者

チーム名 対戦相手 月 日

タッチ&シュートカード

【使い方】

ピリオドごとにボールにさわったら、/線をシュートを打ったら○、ゴールが決まれば◎を記入する。

記録者

名前	攻め	守り	声
Aくん	1 2 3 4 5 6 7 8 9	1 2 3 4 5 6 7 8 9	1 2 3 4 5 6 7 8 9
Bさん	1 2 3 4 5 6 7 8 9	1 2 3 4 5 6 7 8 9	1 2 3 4 5 6 7 8 9

ナイス声 1はまじアツハイス・指示など

名前	第1ピリオド	第2ピリオド	第3ピリオド
Aさん	/ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	/ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	/ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

名前	よさ	よさの表れた回数	特によかったところ
ナイス	攻げき	1 2 3 4 5 6 7 8 9	
ナイス	守り	1 2 3 4 5 6 7 8 9	
ナイス	声	1 2 3 4 5 6 7 8 9	
ナイス	攻げき	1 2 3 4 5 6 7 8 9	
ナイス	守り	1 2 3 4 5 6 7 8 9	
ナイス	声	1 2 3 4 5 6 7 8 9	

名前	第1ピリオド	第2ピリオド	第3ピリオド

5 学習資料

(1) オリエンテーション漫画

オリエンテーションの時間を効率的に進められるよう作成した。漫画にすることで誰にでも抵抗なく読めるようにし、学習の進め方や、チームの力の高め方について理解できるようにした。

目次

- 1 ボール運動とは
- 2 思いや願い
- 3 かかり合い
- 4 みんなのよさ
- 5 チームの力
- 6 パワーアップタイム
- 7 評価
- 8 次の計画

(2) チョイス&チャレンジカード

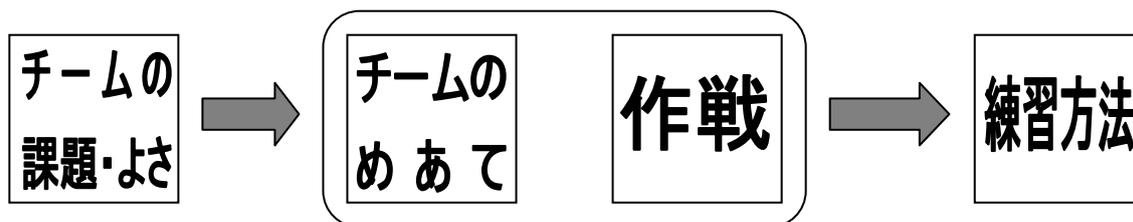
このカードは、部会が考える児童に身に付けさせたい内容に沿ってつくられているため、「確かな力」をはぐくむ上での適切な方向付けをすることができる。また、個人のめあてを設定する上での参考資料としても有効に活用できる。(P16参照)

(3) 練習カード

「チームの力を高める時間」において練習を計画するチームは、このカードを参考にしながら練習方法を決定していく。作戦や記録カードの分析に基づいた練習が例示されているので、より効果的な練習が期待できる。

また、チームに応じた練習方法を選択することで、チームの時間により適切な活動を積み重ねていくことができる。

今年度は、よりチームの力を高めることにつながるよう、次ページにあるカードを作成した。



●練習カード

練習カード①

作戦 「フリーの味方にすばやくパスを回して攻める」
「ゴール下のスペースをとって、ボールをもらいシュートする」
「リバウンドをとってたくさんシュートする」

ナンパリングパス

背番号順にパスを回していこう。慣れてきたら動きまわりながらパスをつなげよう。

ボールをもらったシュート

走ってくる味方に合わせてパスをしよう。

3対2(スペースを見つけてのパス回し)

相手のいないスペースに動いてパスをもらおう練習をしよう。

リバウンドからのシュート

味方がシュートをうったら、ゴールと相手の間に場所をとる。ポジションリが大切です。

「タッチ&シュートカード」の様子から

- ボールをさわる回数が少ない
- シュートが少ない
- ボールをさわる回数に個人差がある
- シュートをうつ回数に個人差がある
- シュートの成功率が低い

練習カード②

作戦 「みんながボールにさわられるように、パスして攻める」
「だれかがパスをしたらすばやくボールをもらえる位置にみんなが動いて攻める」

3対2(スペースを見つけてのパス回し)

相手のいないスペースに動いてパスをもらおう練習をしよう。

ナンパリングパス

背番号順にパスを回していこう。慣れてきたら動きまわりながらパスをつなげよう。ボールをもらう時は、ボールをもってある人によりながらよぼう。

「パスパスカード」の様子から

①の人は、自分が中心になってパスを回すことができます。

②、③、④の人は、①の人がボールを持った時はパスをもらいやすい位置に動いています。

どのメンバーが出て、同じようにパスが繋がるように練習をしてみましょう。

例

第1ピリオド

第2ピリオド

第3ピリオド

(4) 記録カード

自己評価・チーム評価をする上での客観的な資料として用いる（P 16 参照）。確かめたいことがわかるカードをチームで選択することにより、資料としての価値をあげることができる。

記録カード	記録のねらい
ナイスプレーカード	一人一人のよさを見付けたい。 チームへの貢献の仕方について視野を広げたい。
ボールの動きカード	攻撃の時のボールの動きやシュートの成功、失敗などを確かめたい。
どんな攻め方カード	自分たちの攻めのめあてが実現できているのかどうか確かめたい。
どんな守り方カード	自分たちの守りのめあての実現ができているのかどうか確かめたい。
パスパスカード	個人の力に頼ることなく、チームとして機能しているのかどうか確かめたい。
タッチ&シュートカード	

(5) チームカード

チーム評価・自己評価が一体となった学習カードは、次の計画を立てる上で重要な資料となる。個人やチームへ向けた教師のコメントも全員が目にすることができ、チームの向かう方向は、より明確になると考えられる。また、毎時間の記録を累積していくことにより、チームの力が高まっていることを実感する資料としても有効に活用していく。

6 一人一人の課題解決を促す支援

(1) 個に応じた支援の必要性

児童の体育知の現状や体育知形成の道筋は一人一人違うため、一般的に見られる単元を通した支援計画だけでは適切な支援が行いにくいと考える。理想的には児童一人一人の支援計画を全員分作成するのが望ましいのだが、現実的には難しい。そこで本部会では、児童一人一人の体育知の形成状況をタイプ別に分類し、支援計画のモデルを示すことで、個に応じた支援の効率化を図ることにしている。

(2) 体育知の形成状況に応じた支援モデルの分類

<p>苦手タイプ</p> <p>技能が低く、声かけや適切なめあてを立てることも苦手の児童</p>	<p>かかわり中心タイプ</p> <p>技能は高くないが、人当たりがよく、チームの雰囲気をよくする児童</p>	<p>技能中心タイプ</p> <p>まだチームのまとまりなどに意識が向いていないが、技能は高い児童</p>	<p>学び方中心タイプ</p> <p>技能は高くないが、作戦や適切なめあてを考えられる児童</p>
<p>かかわり目標タイプ</p> <p>作戦を考え、持ち前の技能で活躍するが、めもごとの多い児童</p>	<p>技能目標タイプ</p> <p>適切なめあてを立て、気持ちよくプレーするが、技能面での貢献がもう一步の児童</p>	<p>学び方目標タイプ</p> <p>ゲームで活躍し仲間とも気持ちよくできるが、学び方に身に付いていない児童</p>	<p>バランスタイプ</p> <p>体育知の3要素がバランスよく身に付いている児童</p>

(3) タイプに応じた支援の重点化

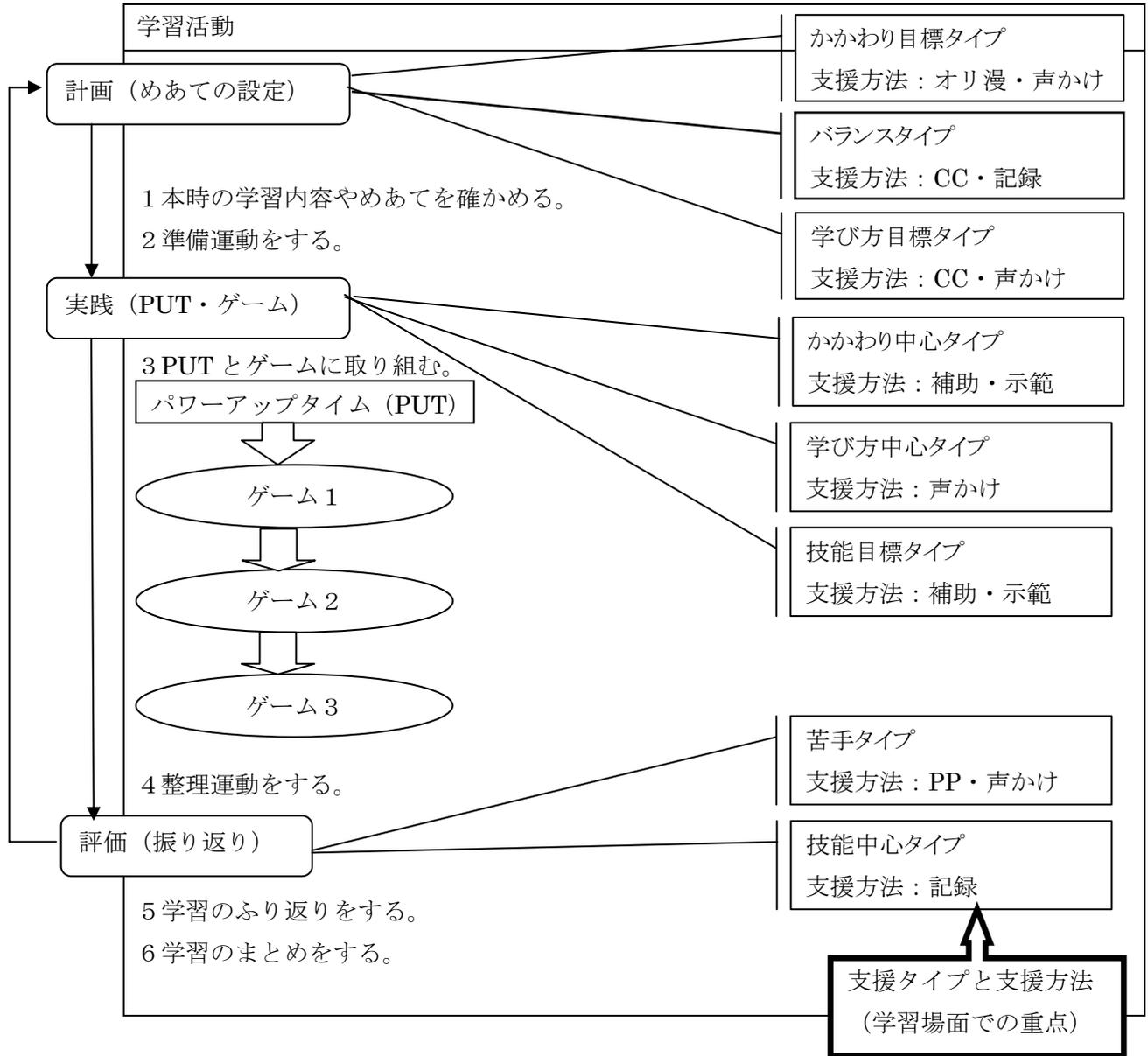
支援計画モデルは、各モデルにつきA4一枚で示している（ボール部ホームページ参照）。下の表は、その概要である。ここでは、部会の考える学びのサイクル：計画→実践→評価に対応した形で示している。また、さらなる効率化を目指し、重点的に支援する内容を網がけで示した。

タイプ	計画〔めあての設定〕		実践〔チームの時間(PUT)・ゲーム〕		評価〔振り返り〕	
	声かけ	資料活用	声かけ	補助・示範	声かけ	資料活用
苦手	・自分のよさをめあてに（記録） ・3要素毎にめあてをたてさせる	・チームの力3要素の確認（オリ漫） ・貢献できそうなめあての選択（C、C）	・よさを見付け、認める	・ナイスプレーカードの使用 ・ルール面の支援	・よさに対して ・カードにコメント ・今後の道筋を示す	・道筋の修正 ・自分のよさ・貢献できることは何か考えさせる（PP・チームカード）
かかわり中心	・内容知的な視点を踏まえた目標設定に	・内容知・方法的なめあての選択（C、C）	・できたプレーへの賞賛 ・詳しい指示	・練習方法の提示 ・技能ポイントがわかる示範 ・モデリング	・成功体験のフィードバック ・内容知・方法知に目を向けさせる	・成功体験の客観的ふりかえり（記録）
技能中心	・チームを意識しためあてに ・技能を生かした作戦	・人間知・方法的なめあての選択（C、C）	・持ち前の技能をチームに広めるように ・チームへの意識を賞賛	・仲間を生かすプレーの練習・示範	・得意なプレーを認める ・成功体験のフィードバック	・チームに目をむけさせる（記録カード）
学び方中心	・適切なめあて、作戦、PUTになっているか確認	・チームの課題に沿っためあて（C、C） ・内容知的めあて（C、C）	・必要に応じて作戦の修正 ・内容知的成功体験を賞賛	・教師が相手役を務め、作戦の有効性、弱点を指摘・発展性の提示	・有効に機能した作戦のフィードバック ・客観的な分析ができるように	・チームがどれだけめあてや作戦を意識できているか確認（PP）
かかわり目標	・仲間のまとまり貢献に目を向けさせる	・よさについての理解促進（オリ漫）	・自尊心をくすぐる ・人間知に関わる面を賞賛	・声のかけ方、雰囲気、盛り上げ方をモデリング	・PPで拾われていないよさを伝える	・ナイスプレーカードの振り返り
技能目標	・次は何をしたらいいか（C、C） ・特別ルール	・課題に応じて練習（練習カード）	・PUTで重点指導 ・モデリング	・記録カードの根拠を明確にする	・ふりかえりから自己肯定感を高める声かけ	・プレーで貢献できた実感（PP）
学び方目標	・過去のゲームを例にあげ、学び方の大切さを伝える	・学び方の理解（オリ漫） ・適切なめあてをたてる（C、C）	・作戦を意識しているときに賞賛 ・作戦を中心に行えるように	・チームの時間でモデリング	・よい点は賞賛 ・学び方について重点的に自己評価させる	・作戦をたてるのがどんな効果をしているのか客観的に理解（記録）
バランス	・体育知の複合を意図	・応用編（C、C） ・複数のカードの分析（記録カード）	・PP評価者からの間接的支援	・作戦が機能しないときなどに具体的例示	・より高度内容を支援、チーム全体に広げられるように	・状況に応じた資料活用

C、C=チョイス&チャレンジカード PP=ピンポイント評価 オリ漫=オリエンテーション漫画

(4)一単位時間内での支援の流れ

教師は、児童の体育知を分析し、それぞれのタイプを把握しておく。次に、前時の様子から重点的に指導する児童を数名選び、支援モデルの内容を参考にしながら個に応じた支援を行っていく。特に重点支援内容について意識的に支援していくため、一単位時間内では具体的に下図のような支援が行われていくと考える。



※ 一単位時間内の支援場面と重点的に支援するタイプを線で結んでいる。