

VII ボール運動（チームづくり型授業モデル）

1 研究主題

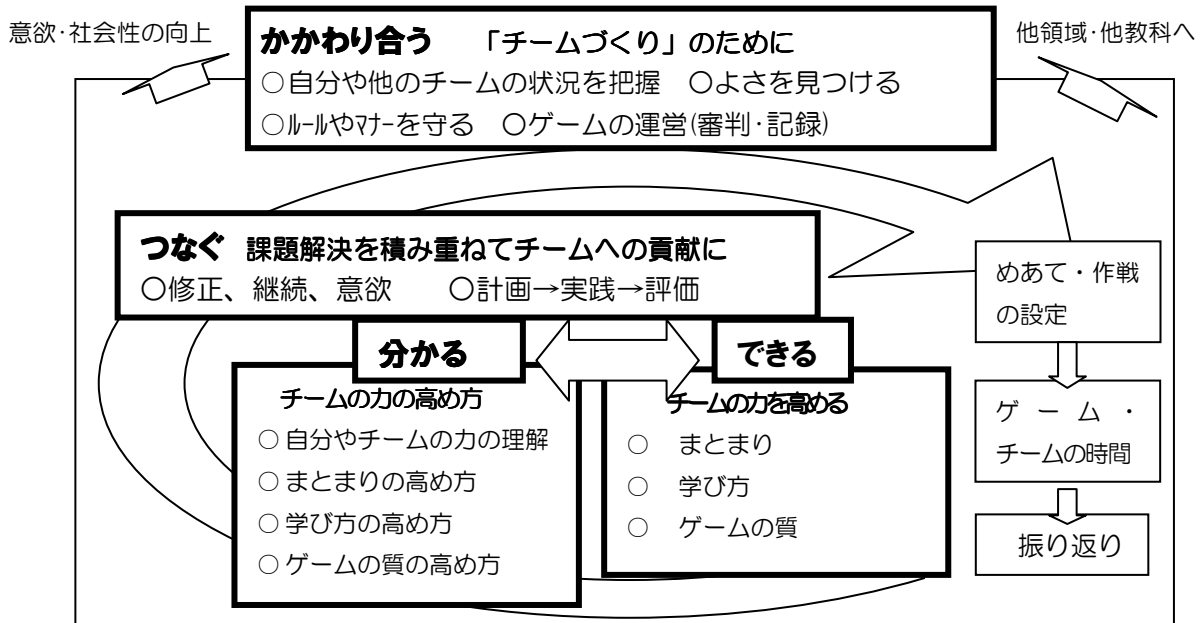
「豊かなかかわり合いを通して チームの力を高めていくボール運動の学習」
 ～「チームづくり型」授業モデルを求めて～

2 研究の視点

(1) 特性

ルールや作戦を工夫して、集団対集団の攻防によって競争することを楽しみや喜びを味わうことができる運動である。

(2) 「分かる、できる、かかわり合う、つなぐ」のとらえ方



3 研究の内容

(1) 学習過程（チームづくり型授業モデル）

段階	学び方を知る・チームの力を知る	チームの力を高める
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> ○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 ○チームの時間の例示・実践 ○タスクゲーム ○試しのゲーム ○ゲームの運営の仕方・役割分担 	<p><対戦方式> リーグ戦・指名戦・対抗戦</p> <ul style="list-style-type: none"> ○めあて・作戦の確認 ○チームの時間（ハワーアップタイム） ○ゲーム <p>※ゲームにつながる活動は学びの状況に応じて ○振り返り</p>
学習の重点	チームのよさや自分のよさを見つける	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) 授業づくりのポイント

① ゲーム・ゲーム・ゲーム

ゲーム中心の学習を展開し、特性に触れさせながら、その中で体育知をはぐくんでいく。ゲームにつながる活動として、タスクゲームや『チームの時間』を単元計画に応じて適切に位置付ける。




② 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の支援をする。

③ 一人一人が課題解決に向けて活動している

めあて・作戦の設定→ゲーム→振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、個に応じた適切な学習計画を立て、進めていく。

(3) 一単位時間の授業づくり (6年 ゴール型「サッカー」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) 「フリーになったときに声をかけてパスをもらう。」 「パスかシュートかアドバイスする」 「パスをしたら前に走って声を出してパスをもらう」 「スペースができたなら、声を出して知らせる。」</p>  <p>→めあては状況に応じて修正。</p>	<p>めあて・作戦の確認</p> <p>準備運動・ボール慣れ</p> <p>タスクゲーム (2分×3) (パワーアップタイム) (6分)</p> <p>ゲーム① 前半 (3分) ← 作戦タイム (1分) 後半 (3分)</p> <p>ゲーム② ※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>	<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。</p>  <p>○児童の実態やゲームの様相に応じて3対3、4対4、5対5で行う。 交代の仕方を工夫する。</p> <p>○学習カード・資料 チーム評価カード 自己・相互評価カード 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>

4 研究のまとめ

(1) 研究仮説の検証

自分やチームのよさを見つけ、伝え合うことを基盤としたチームへの貢献につながる課題解決に向けた活動を積み重ねれば、「チームの力」を高めることができるであろう

① 自分やチームのよさを見つけ、伝え合う学習活動を行うことができたか

ピンポイント評価、ナイスプレーカードの記述から

学習後の振り返りで、ピンポイントカードに友達のよさに対する記述が随所に見られた。友達に自分のめあてや活動のよさを認めてもらうことによって、さらなる学習意欲につながった。また、ナイスプレーカード（記録カード）を用いることにより、具体的なよさに目を向けていこうとする姿勢が身に付いてきた。

自分のよさをまわりの人や先生が認めてくれましたか。(人)

n = 40

	第3時	第4時	第6時
そう思う	8	11	15
だいたいそう思う	20	16	13
あまりそう思わない	7	10	7
そう思わない	5	3	5

毎時間のアンケートからも、よさを認めてもらえた児童が徐々に増えてきており、よさを見つけ、伝え合うこと基盤とした学習ができた。

② 貢献につながる課題解決に向けた活動を積み重ねることができたか

紫チーム 児童Aの自己評価の理由、学習感想より

	自己評価の理由	学習感想
第5時	前回よりも少し走れた。パスも止めらるようになった。	前回よりは少し走れた。チームの <u>みんな</u> がパスをしてくれて、ボールを止めることができた。
第6時	自分なりに、前回よりもボールを意識して走れた。	前回よりも動けるようになった。B <u>さん</u> から「もっと動ける」とアドバイスもらったので、次はもっと動いてみたい。
第7時	シュートも入れられたし、前回よりもたくさん動けた。	B <u>さん</u> 、C <u>さん</u> が、やさしいパスをしてくれたから、ボールをとめられた。シュートも決めることができて、楽しかった。

重点的に支援を行った児童Aは、「自己評価の理由」5～7時間目には「前の時間」と比べてどうであったかという記述が見られる。これが課題解決に向けての学習サイクルを意味するものであると考える。また、感想では、当初「みんなが」という記述からも、ある程度チームで活動している意識はあるが、具体的なチームメイトの名前を6・7時間目に入れていることから客観的な評価の力が身についた。

自分の活動が「チームのためになった」と実感できましたか。(人)

n = 40

	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時
そう思う	7	12	10	15	15
だいたいそう思う	22	14	14	9	12
あまりそう思わない	4	9	12	12	8
そう思わない	7	5	4	4	5

チームへの貢献につながる課題解決の活動から、成功体験を実感できたという児童が増えている。

(2) 考察

① 仮説の検証から

「身に付けさせたい内容」と照らし合わせ、一人一人が「チームの力」を高めることができたかを検証した。

児童D	学習前半はまとまりに関するめあてを立てていたが、学習の後半になるにしたがって、ゲームの質に関するめあてに変化してきている。声かけやチームの和を意識して活動し、その後、ゲームに生きるプレーを実行していくなど、ゲームの質を高めていったことが読み取れる。
児童E	チームのめあてに対応して自己のめあてを立てることができている。作戦を意識しためあてや自己評価のコメントからも課題解決に向けた活動がしっかりとできており、学び方を高めている。学習の後半になるにつれ、技術面を含めた記述が見られ、ゲームの質を高めていこうとする姿勢が見られた。
児童F	技能も高く、チームをまとめようと意識して学習を進めてきた。学習の初期では、よさに目を向け、声をよく出し「チームとしてのまとまり」を高めてきた。学習の後半は、自分だけで攻めるのではなく、パスをすることについて意識するようになった。2対1などを『チームの時間』に取り入れ、シュートにつながるパスの練習を行っていることから、学び方の面でも力を付けてきた。

② 授業モデル・授業評価の視点から

今回、導入したタスクゲームでは、感想からも「タスクゲーム中、スペースを意識して走ったり、ボールを受けたりすることができた」「タスクゲームの動き方通りやってみたら、得点を決めることができた」など、ボールを持たないときの動きを意識できるようになりゲームの質を高めることにつながった。

授業評価の結果、かかわり合いや認め合いに関する評価はともに4段階評価で3.5以上であったことから、「チームづくり型授業モデル」が有効であったことを示している。

③ 成果

- 個人差はあるが、一人一人が「チームの力」を身に付けることができた。
- 「チームづくり型」授業モデルとして、タスクゲームとかかわり合いを深めるための手だての有効性が認められた。

④ 課題

- 「チームの力の高まり」をより具体的な姿で検証していくため、検証項目の精選と評価方法の開発を行っていく。
- 新学習指導要領の趣旨を生かした授業モデルを確立するために、ゲーム領域との系統性をさらに検討していく。

5 研究に携わった人

西島 秀一	濱田 哲	坂本 尚毅	石原 朋之	荒西 岳広	山本 顕子
下橋 良平	水谷 知由	日高 仙人	竹内 治成	橋本 大志	加藤 慎太郎
浅川 泰裕	亀山 高大	長谷川良祐	小澤 直子	関口 亮治	金指 大輔