

平成20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>

分かってできる かかわり合ってつなく体育学習

—新学習指導要領の趣旨を生かした授業モデルを求めて—

<ボール運動領域部会・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

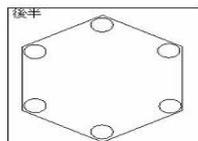
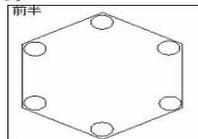
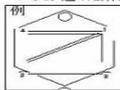
～「チームづくり型」授業モデルを求めて～

チーム名	指導者名	月 日
パスパスカード		記録者

パスパスカード

【使い方】

パスが通った所を線で結ぶ。



東京都立

ボール運動の授業モデル

チームづくり型

チーム名	指導者名	月 日
ボールの動きカード		記録者

【使い方】
攻め手はボールの動きを線で表す。
シュート成功○ 失敗×
ドリブル W パス —

前半

後半

東京都立

試合結果
勝 分 負 対

平成20年10月20日（月） にしみたか学園 三鷹市立井口小学校

<実証授業>第6学年 サッカー 授業者 石原 朋之 教諭

ボール部 HP <http://www7a.biglobe.ne.jp/~ball/>

目 次

I	研究主題設定の理由	P 1
II	基礎研究「分かる、できる、かかわり合う、つなぐ」	P 3
III	研究の構想	P 6
IV	研究仮説	P 7
V	研究の内容	
1	授業モデル	P 1 1
2	ボール運動の年間計画	P 1 2
3	学習過程・1単位時間	P 1 5
4	評価	P 1 7
5	学習資料	P 2 0

<この研究に携わった者>

関口 亮治 (足立・新田)	西島 秀一 (福生・福生第五)	濱田 哲 (台東・千束)
坂本 尚 (大田・小池)	石原 朋之 (三鷹・井口)	荒西 岳広 (三鷹・中原)
山本 顕子 (江戸川・上一色南)	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)	橋本 大志 (葛飾・高砂)
加藤 慎太郎 (江東・東川)	浅川 泰裕 (千代田・富士見)	亀山 高大 (杉並・ ;永福)
長谷川良祐 (八王子・由井第二)		金指 大輔 (江東・東川)

ボール運動領域部会 平成20年度研究主題
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～

I 研究主題設定の理由

1 ボール運動の特性と「分かってできる かかわり合ってつなぐ体育学習」

新学習指導要領では、生涯にわたって健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するために、小学校期から運動の特性や魅力に応じて、基礎的な身体能力や知識を身に付けることを重視している。ボール運動領域部会では、昨年までの研究から特性を以下のように捉えて研究を進めてきた。

- ・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

昨年までの研究から「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と考えている。こうした研究を基盤として、今年度の小体研研究主題「分かってできる かかわり合ってつなぐ体育学習」のボール運動領域の捉え方を考えた場合、次のように整理できる。

図1 ボール運動の「分かってできる かかわり合ってつなぐ」

- 分かる… チームの力の高め方が分かる。
できる… チームの力を高めることができる。
かかわり合う… チームづくりのためにかかわり合う。
つなぐ… 課題解決を積み重ねてチームへの貢献につなぐ。

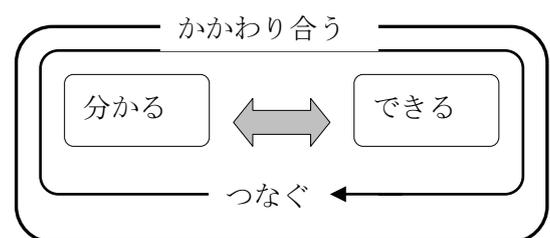


図1の捉え方からも分かるように、本部会では「かかわり合ってつなぐ」ことに学習の基盤を置く必要がある。ボール運動の特性からもこの点は明確なものであり、最も重要な学習であると考えている。児童が互いのよさを認め合える受容的な雰囲気のもとチームづくりを進め、一人一人がチームへ貢献する課題を解決したり、よさを発揮したりしていくことこそがボール運動の根幹である。

また、本部会ではチームづくりにかかわりながら、課題解決を積み重ねていくことで、本領域の「分かってできる」につながっていくと考えた。ボール運動における「分かる」とはチームの力の高め方が分かることであり、「できる」とはチームの力を高めることができることと捉えている。本領域では、分かってできることもあれば、できたことにより分かることもあると考えている。

ボール運動の学習では、「かかわり合ってつなぐ」ことを基盤にして、チームの力の高め方が分かたり、チームの力を高めたりしていくことを目指していく。

2 ボール運動領域の身に付けさせたい力

ボール運動の学習は、先述の「チームの力」を高めるために、児童一人一人がどのような学習活動を進めていくかを大切にしなければならない。また「チームの力」を高めるとはどういうことか、指導者が明確なビジョンをもち、児童にも提示していかなければ「チームの力」は高まらない。

本部会では、「チームの力」を次の3要素として定義している。

図2 チームの力の3要素

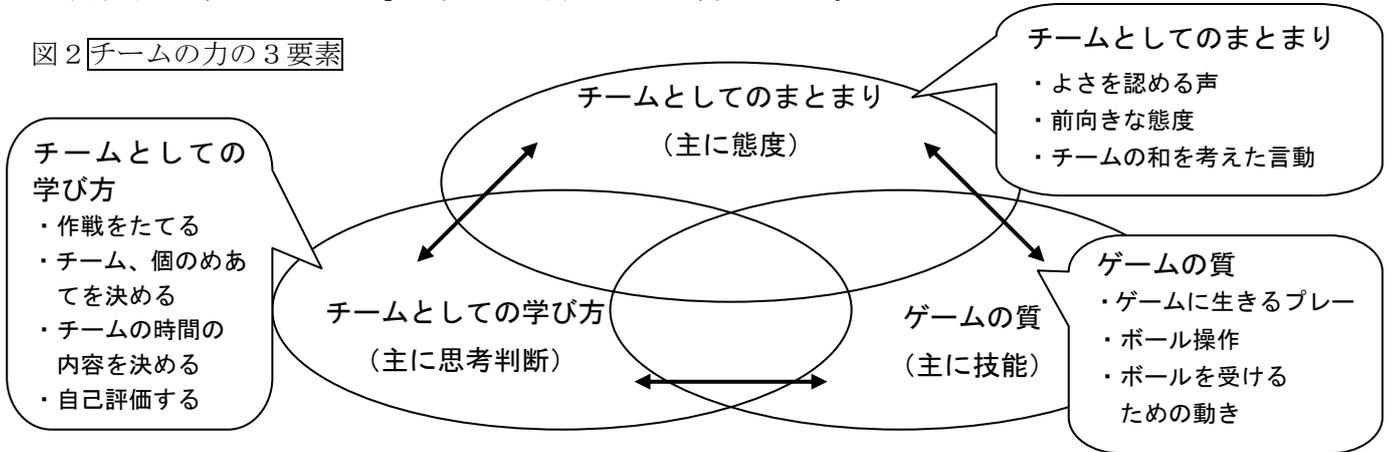


図2のように、「チームの力」の3要素は独立して存在するものではなく、関連しあって相乗的に高まっていくことがこれまでの研究から分かっている。つまり、ボール運動では3要素の力がより相互に関連しあった状態にしていくことこそが重要であると考えている。

3 一人一人がチームの力を高めていくボール運動の学習と「チームづくり型」授業モデル

豊かにかかわり合い、多様な課題解決を通して身に付けさせたい力を獲得していくのがボール運動である。しかし、ボール運動では、児童が学習初期に身に付けている力がそれぞれ異なり、児童一人一人に応じて課題も異なってくる。実際に学習の初期段階では、ボール運動ではごくむべき3要素がバラバラで、身に付けさせたい内容を獲得しているとは言い難い児童(図3)や、児童によっては各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)。学習初期に身に付けている力が異なる以上、児童一人一人がたどる学びの道筋は異なる。身に付けさせたい内容に向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。「自分はチームのために何ができるのか」ということを児童一人一人が考えながら、多様な学び方でチームの力を高めていくことが重要である。そのためには、チームのよさや自分のよさを見つける豊かなかかわり合いが保障されていなければならない。

今年度の研究では、豊かなかかわり合いを学習過程の中核に据えている。そして、チームを構成す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、自分やチーム状況を振り返っていくことで「チームの力」を高めていく。このように、豊かなかかわり合いを基盤にして学習を進めていく「チームづくり型」授業モデルを構想していくこととした。

図3 技能中心に学んできた児童

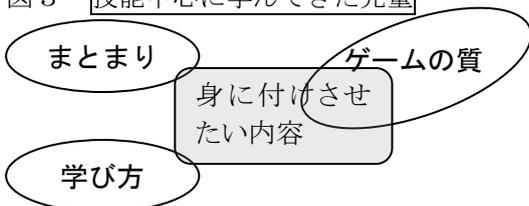


図4 バランスよく各要素を身に付けた児童



Ⅱ 基礎研究

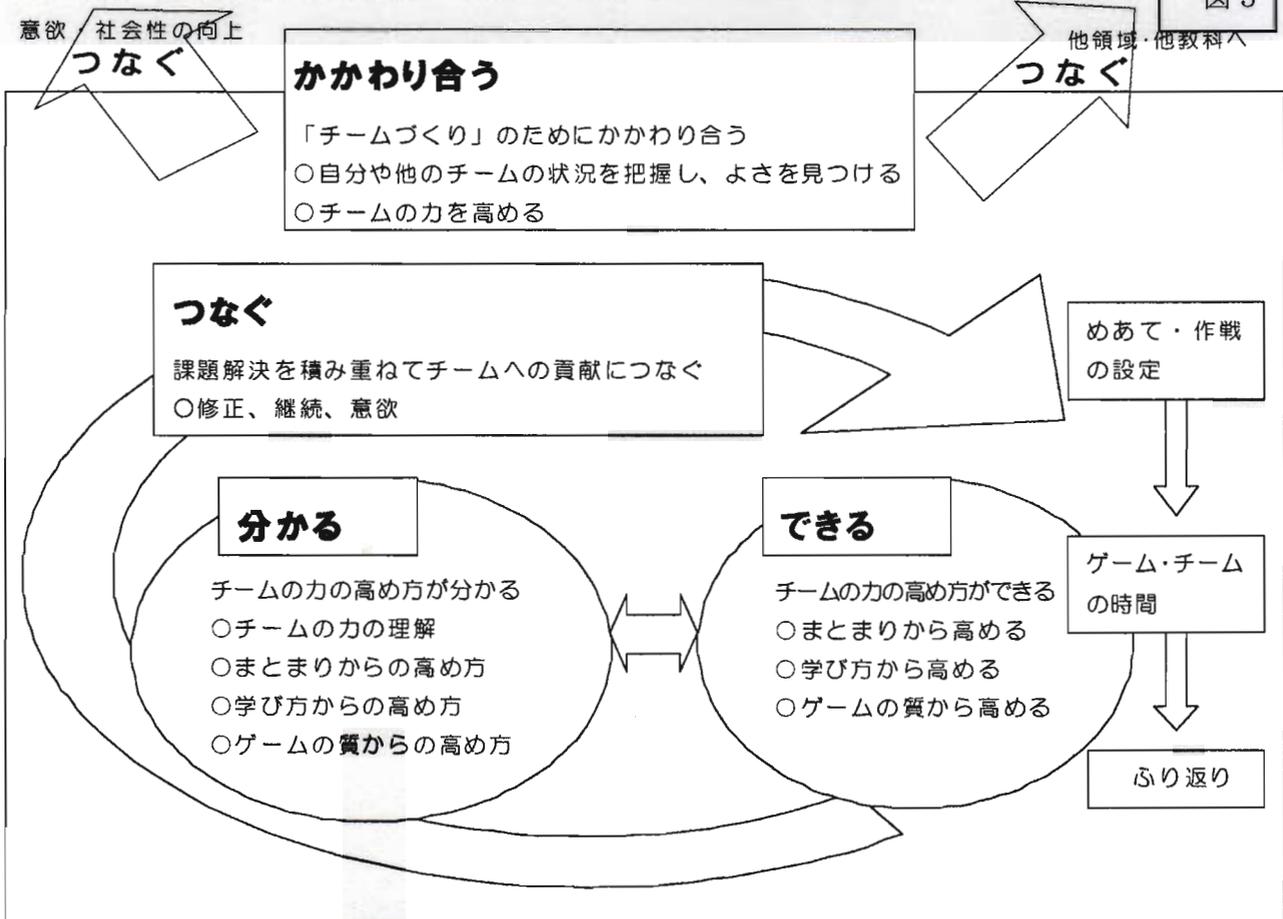
1. 「分かる、できる、かかわり合う、つなぐ」のとらえ方

小体研の主題を受け、基礎研究としてボール運動領域部での「分かる・できる・かかわり合う・つなぐ」を以下のように考えた。

分	チームの力の高め方が分かる
か	○チームの力の理解 ○まとまりからの高め方
る	○学び方からの高め方 ○ゲームの質からの高め方
で	チームの力を高めることができる
き	○まとまりから高める ○学び方から高める
る	○ゲームの質から高める
か か わ り 合 う	「チームづくり」のためにかかわり合う ○自分やチームの状況を把握し、よさを見つける ○チームの力を高める
つ な ぐ	課題解決を積み重ねてチームへの貢献につなぐ ○めあて・作戦の設定(計画)→ゲーム・チームの時間(実践)→振り返り(評価) ↑ という学習のサイクルを行う

上の表のようなとらえ方の基、下(図5)のように4つの言葉を捉えることとした。

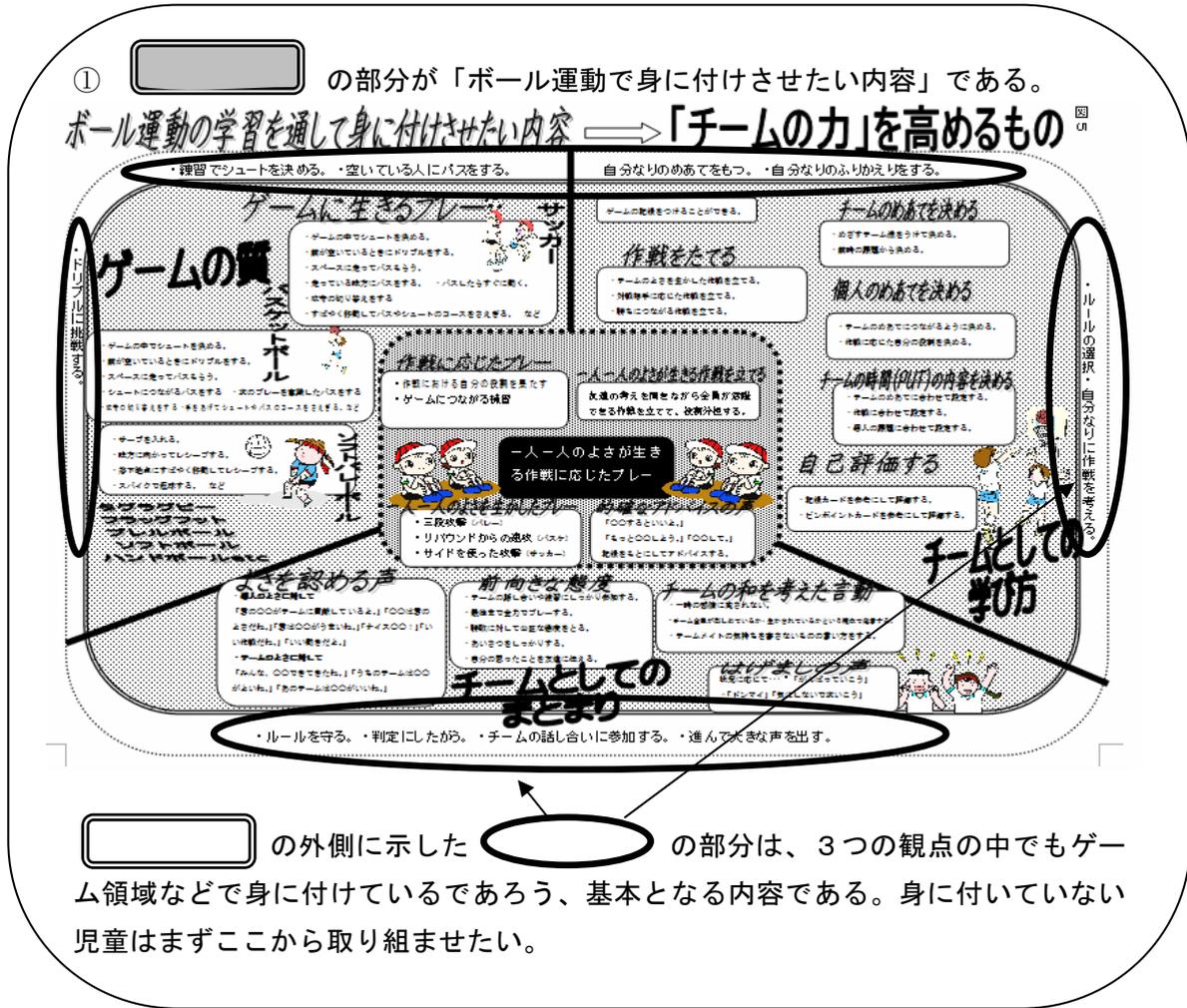
図5



また、身につけさせたい内容を「チームの力」を高めるものとし、次ページのような具体的な様子で内容を表した。今年度はゲーム領域との連携を図り、系統性をもった内容を検討している。

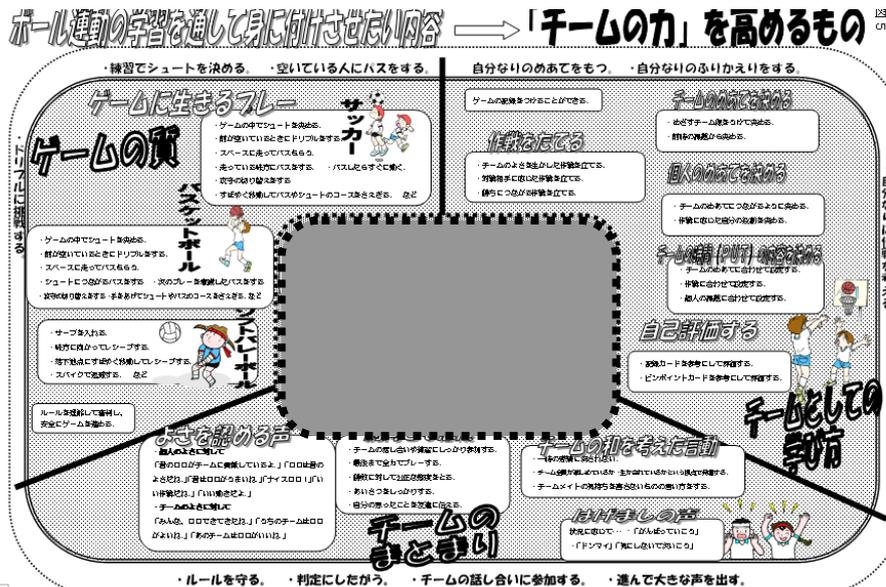
2 ボール運動を通して身に付けさせたい内容

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。



 の外側に示した の部分は、3つの観点の中でもゲーム領域などで身に付けているであろう、基本となる内容である。身に付いていない児童はまずここから取り組ませたい。

② 内側の で示した部分は、3つの観点がり重なり合うより高度な内容で



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。

自分なりのめあてをもつ。 ・自分なりの振り返りをする。

ゲームの質

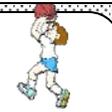
ゲームに生きるプレー

- ・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



バスケットボール

- ・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



バレーボール

ラグビー フラッグフット
フレイムボール
ソフトボール
ハンドボールetc

作戦に応じたプレー

- ・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。

一人一人のよさが生きる作戦に応じたプレー



一人のよさを生かしたプレー

- ・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)

的確なアドバイスの声

「OOするといいよ。」
「もっとOOしよう。」「OOして。」
記録をもとにしてアドバイスする。

よさを認める声

- ・個人のよさに対して
「君のOOがチームに貢献しているよ。」「OOは君のよさだね。」「君はOOがうまいね。」「ナイスOO!」「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、OOできてきたね。」「うちのチームはOOがよいね。」「あのチームはOOがいいね。」

前向きな態度

- ・チームの話し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とる。
- ・自分の思ったことを友達に伝える。

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。

チームとしてのまとめ

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

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。

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。

チームとしての攻防

はげましの声

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



チームの結束・めあてづくりは作戦を立てる。

III 研究の構想

社会的背景、教育課題、中央教育審議会答申

【研究構想図】

〈小体研研究主題〉

分かってできる かかわり合ってつなぐ体育学習
—新学習指導要領の趣旨を生かした授業モデルを求めて—

昨年度の研究の継続・発展

- 成果
チームへの貢献を実感させるための手立て（パワーアップタイム・3ピリオド制・記録カードなど）が有効に働き、『「チームの力」を高める力』をそれぞれに身に付けることができた。
- 課題
ドリルゲーム・タスクゲームの開発・取り入れ方の工夫

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
- ☆新学習指導要領及び解説
- ☆各「○○型」の特性・獲得できる力
- ☆ボール運動における「分かってできる かかわり合ってつなぐ」の検討
- ☆授業モデルについての検討
- ☆タスクゲームについての検討

〈部会研究主題〉

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～

〈研究の仮説〉

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だろう。

〈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」

②ボール運動の年間計画

- 児童一人一人が「チームの力」を高めるための2年間の学習計画案

③学習過程の工夫

- 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る学習過程
◇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

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だろう。

① 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

ボール運動を行うにあたって、大切にしたいことは、児童一人一人が自分のよさやチームのよさを見つけ、積極的に互いを認め合える関係を築くことである。

まず、ボール運動での児童一人一人がもつよさについて本部会では、児童の具体的な姿として「ハートのよさ」「プレーのよさ」「考えるよさ」を、オリエンテーション時に漫画を通して紹介し、誰にでも必ずよさがあることを説明している。自分やチームのよさを見つけることを児童相互の評価活動によって習慣化していけば、ボール運動を得意としていない児童が友達に対して積極的に声かけをしている姿が見られた時に、そうした姿をよさとして認める雰囲気形成される。そうすることで、認められた児童は、「自分がチームのために役に立てた」という自己有用感や自己肯定感が生まれ、ボール運動への学習意欲が高まり、みんなが楽しめるボール運動を展開することができるようになる。

自分やチームのよさが分かることで、具体的なめあてや作戦を立てることができるようになる。学習の初期段階では、よさを積極的に見出し、チームでの「かかわり合い」を基盤とした学習の展開が必要である。

② 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

よさの認め合いによって、自分のよさから「自分がチームのためにできること」を個のめあてとして立て、チームに貢献する方法を模索し、課題を解決していくようになる。

課題に取り組んだことを他者からの評価と併せて自己評価を行うことで、個のめあてを修正したり、継続したりすることができる。1単位時間ごとに、めあてや作戦の設定（計画）→ゲーム・チームの時間（実践）→振り返り（評価）を繰り返していくことで、チームの力の高め方が分かってくるようになると本部会では考えている。（図7）

例えば、Aさんは計画段階で「積極的にシュートを打つ」Bさんは「パスがもらえる位置に動く」というめあてを立てたとする。チームの時間やゲームでそれぞれのめあてに向かって実践する。その後、実践したことがチームの力を高めていたかどうかを友達からの評価を参考に自分でも振り返る。このとき、Aさんは、「積極的にシュートを打っていてよかったよ。今度は、確実にシュートが打てる場所に動けるといいね」と、友達からの評価を受け、次のめあては「シュートを決めるために、ゴールを入れやすいところに動いてもらう」というように修正される。Bさんは、「いいところにおいてパスをもらおうとしたがあまりパスが来なかった」と振り返った場合、「パスがもらいやすいところに動き、声を出してパスを受ける」というようにめあてが修正される。（表1）「めあてが達成できていなかった」と自分や友達からの評価で振り返った場合は、同じめあてを継続していくことも考えられる。こうした活動の積み重ねが、チームへの貢献につながる課題解決の積み重ねである。

	めあての設定(計画)	振り返り(評価)【自己評価○と他者評価◎】	次の時間のめあて(計画)
Aさん	積極的にシュートを打つ。	○積極的にシュートが打てた。次は確実に決めたい。 ◎積極的にシュートを打っていてよかったよ。今度は、確実にシュートが打てる場所に動けるといいね。	シュートを決めるために、ゴールを入れやすいところに動いてもらう。
Bさん	パスを受けやすい位置に動く。	○いいところにいてパスを受けようとしたが、あまりパスが来なかった。 ◎パスが受けられるところによく動いていてよかったよ。声を出してくれるともらえるよ。	パスを受けやすいところに動き、声を出してパスを受ける。

(表1)

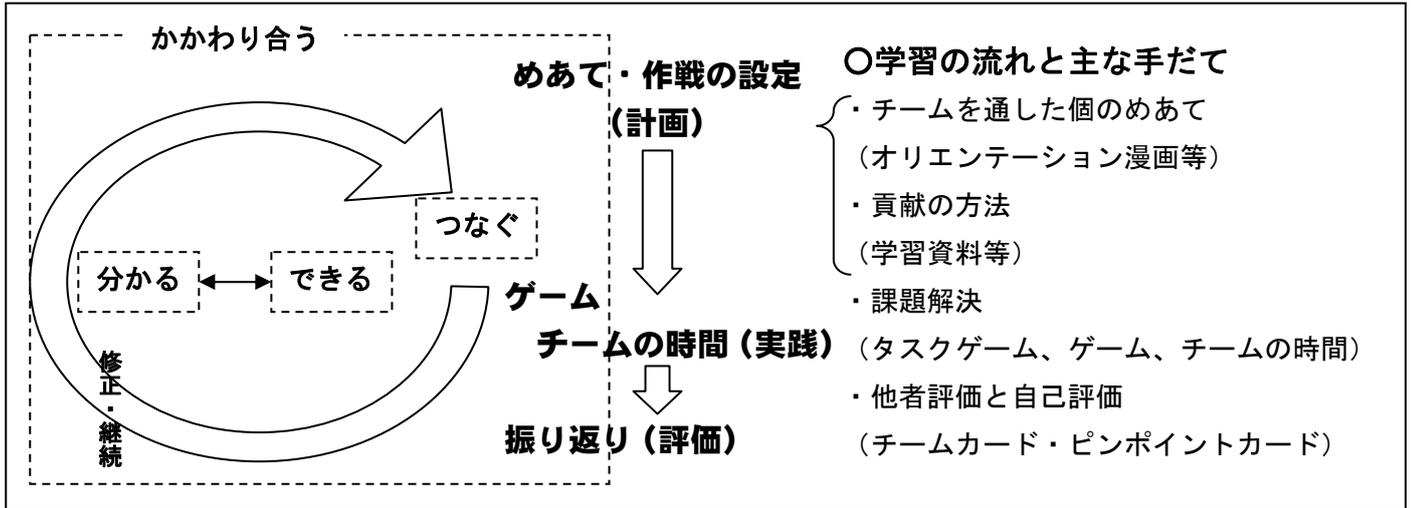


図7 学習の流れと主な手だて

③ 「チームの力」を高めることができるだろう

「自分のめあてが達成できた」「チームの役に立つことができた」という喜びを味わいながら、次なる課題解決を積み重ねていくことによって、チームの力を高めることができ。チームへの貢献につながるような体験、チームへ貢献できた実感が積み重なってくると、どうしたらチームへ貢献できるか、チームの力の高め方が分かってくる。「チームの力」の3要素であるゲームの質・チームとしてのまとまり・チームとしての学び方、それぞれの要素のどこをどのように高めていけばよいか分かっていけば、どんな種目でも、どんなゲーム展開でも、どんなチームでも、「チームの力」を高めることができると思う。

図6のように、昨年度までの研究で、ボール運動を通して身に付けさせたい内容を「チームの力を高めるもの」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ることで、ゲームの質から高まる児童もいれば、チームとしてのまとまりから高まる児童もいる。しかし、学習の積み重ねによってそれぞれの要素が融合していき、「チームの力」を高めていくことができるようになると思う。

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。

平成19年度 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。今年度は、「分かる、できる、かかわり合う、つなぐ」視点に基づく授業モデルを構築することを目指している。本部会では、ボール運動領域の授業モデルを以下のように考える。

(2) ボール運動の授業モデル「チームづくり型」

<新学習指導要領の趣旨>

運動の特性

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むことや喜びを味わうことができる運動である。

学習の中心

互いに協力し、役割を分担して練習を行い、型に応じた技能を身に付けてゲームをしたり、ルールや学習の場を工夫したりすること。

大切にすること

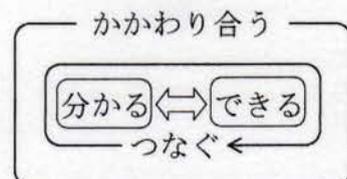
ルールやマナーを守り、仲間とゲームの楽しさや喜びを共有することができるようにすること。

<本研究>

ボール運動を通して身に付けさせたい内容 「チームの力」を高めること

ボール運動領域の捉える分かる・できる・かかわり合う・つなぐ

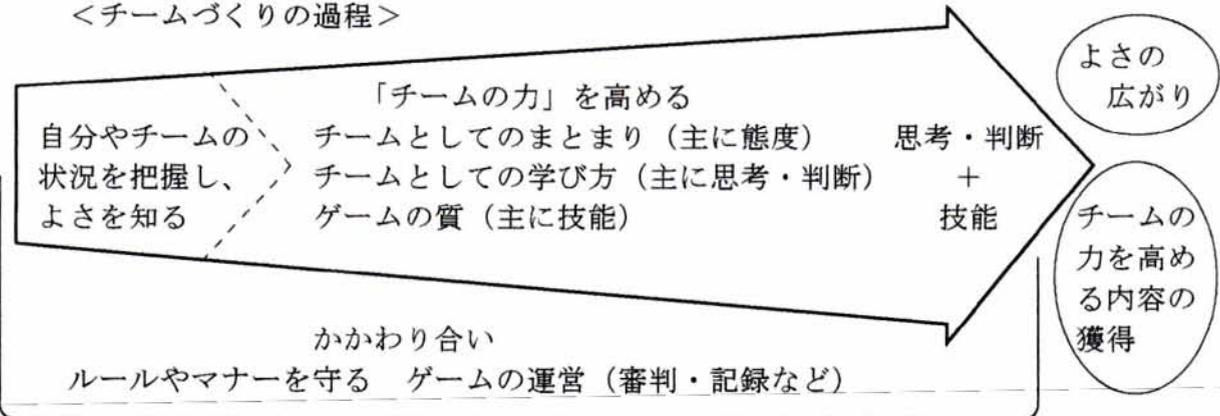
- | | |
|--------|-----------------------|
| 分かる | チームの力の高め方が分かる |
| できる | チームの力を高めることができる |
| かかわり合う | チームづくりのためにかかわり合う |
| つなぐ | 課題解決を積み重ねてチームへの貢献につなぐ |



授業モデルの構想

◎チームを構成する一人一人が「チームの力」としてよさ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 4、5 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。
 - 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、スペースに走ってパスをもらう等) をする。

学習過程・一単位時間の授業づくり・授業づくりのポイント

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	<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 (パワーアップタイム) の例示・実践 ○タスクゲーム ○試しのゲーム ○ゲーム運営の仕方・役割分担 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <対戦方式>リーグ戦・指名戦・対抗戦 </div> <ul style="list-style-type: none"> ○めあて・作戦の確認 ○タスクゲーム <li style="text-align: center;">↓ ○ゲーム <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block; margin-left: 20px;"> <ul style="list-style-type: none"> ○チームの時間 (パワーアップタイム) <li style="text-align: center;">↓ ○ゲーム </div> <p>※ゲームにつながる活動は学びの状況に応じて</p> <ul style="list-style-type: none"> ○振り返り
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（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） 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>めあて・作戦の確認</p> <p>タスクゲーム 身に付けさせたい動きな ど、課題を明確にして取 り組ませるゲーム</p> <p>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>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>振り返り 活動、チーム状況を振り 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="932 479 1393 719" style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> </div> <p>○ゲーム 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。 交代の仕方を工夫する。</p> <div data-bbox="932 887 1393 1126" 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、その中で身に付けさせたい内容を獲得させていく。
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。

イ かかわり合いへの支援

フェアプレーを守ること、よさを見つかったり認め合ったりすることなど、チームづく
りを進めるために支援する。

ウ 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

本部会では年間計画を作成するにあたり、それぞれの「型」のもつ特性を、

- (1) ゲームの質（技能「ボール操作」「ボールをもたない時の動き」）
- (2) チームとしてのまとまり（態度）
- (3) チームとしての学び方（思考・判断）

の3点から分析し、それぞれの「型」で身に付けさせたい力を明確にし、チームの力を高めていくことに主眼を置いて効果的に配列した。なお、ゲームの質については、学習指導要領解説体育編に明記されているものである。

○新学習指導要領に例示してある種目

ゴール型 (攻守入り混じり系)	ネット型 (攻守分離系)	ベースボール型 (攻守交替系)
○バスケットボール ○サッカー ○ハンドボール ○タグラグビー フラッグフットボール	○ソフトバレーボール ○プレルボール	○ソフトボール ○ティーボール

ア ゴール型

チームの力	身に付けさせたい力・特性
ゲームの質	<ul style="list-style-type: none"> ○投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶといったボール操作をしたり、ボールを保持する人からボールを受けることのできる場所に動いたりして、攻守入り交じったゲームができる。 ○攻撃側にとって易しい状況の中で、チームの作戦に基づいた位置どりやボール操作によって得点できる。 <ul style="list-style-type: none"> ・近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。 ・相手にとられない位置でドリブルすること。 ・ボールを保持する人と自分の間に守備者を入れないように立つこと。 ・得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどを行うこと。 ・ボールを保持する人とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ぐこと。
チームとしてのまとまり	<ul style="list-style-type: none"> ○チーム編成や人数によって攻撃と守備を分担することもあるので、チームのために自分ができることを考えやすい。 ○ゲーム中は、味方に励ましやプレーの指示の声を出すなど、集中力の維持や位置の確認など適宜行うことができる。
チームとしての学び方	<ul style="list-style-type: none"> ○技能の一つ一つが複合的な動きであり、必要とされる技能や作戦が多様に求められるので、タスクゲームやチームの時間を通して、自分やチームの課題に応じた活動を選択しやすい。

イ ネット型

チームの力	身に付けさせたい力・特性
ゲームの質	<ul style="list-style-type: none"> ○軽くてやわらかいボールを片手や両手で操作したり、チームの連携プレーによる攻撃が成り立つようにすばやく場所を移動したりして、ネットをはさんだゲームができる。 ○ボール操作についての制限を緩和したボールがつながりやすい状況の中で、相手コートにボールを打って返すことができる。 <ul style="list-style-type: none"> ・自陣のコート（中央付近）から相手コートに向けサービスを打ち入れること。 ・ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動すること。 ・味方に受けやすいボールを返すこと。 ・相手コートにボールを打ちつけること。
チームとしてのまとめ	○コートが分離されていることと1プレーごとに時間があることから、チーム内のかかわり合いが高まりやすい。
チームとしての学び方	<ul style="list-style-type: none"> ○技能の様相が比較的シンプル（自分のコート内は味方しか存在しないため、直接相手に妨害されにくい）であるから、自分や友達のよさを見つけやすい。 ○ゲーム中やゲーム後にチーム内での評価をしやすい。

ウ ベースボール型

チームの力	身に付けさせたい力・特性
ゲームの質	<ul style="list-style-type: none"> ○止まったボールや易しく投げられたボールを打ったり走塁をしたりして攻撃し、また、それを阻止するために捕球したり送球したりして、攻守を交替するゲームができる。 ○得点をとるための出塁と進塁ができ、また、チームとして守備の陣形をとってアウトにする（進塁を防ぎ、得点を与えないようにする）動きができる。 <ul style="list-style-type: none"> ・止まったボールや易しく投げられたボールをバットでフェアグラウンド内に打つこと。 ・打球方向に移動し、捕球すること。 ・捕球する相手に向かって、オーバーハンドで投げること。 ・塁間を打球の状況に応じて走塁すること。
チームとしてのまとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○攻撃の機会が等しく保障されているので、一人一人のプレーに意識が集まり、よさを見つけたり認め合ったりしやすい。 ○選手の役割分担が決まっており、それぞれの役割を果たす必要がある。
チームとしての学び方	<ul style="list-style-type: none"> ○一つ一つのプレーの間には必ず「間」が存在し、その時間を利用して次のプレーの確認や作戦の共有ができる。 ○作戦面では守備の陣形が考えやすく、作戦を考え実行していくことが比較的容易である。

こうした特性に基づき、2年間繰り返し学ぶことで、学びの積み上げが実感でき、チームの力を高めていく学びに効果的であると考え、次のように型や時間数などを設定した。

(第5学年の年間計画)

型	ネット型	ゴール型	ゴール型
種目	ソフトバレーボール 7	バスケットボール 7	サッカー 7
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
大切にしたいこと	ボール運動の学習の仕方が分かる 自分やチームのよさを見付ける 連携プレーを生かした攻撃を する 自分たちのよさを生かした作戦 を考える。	ボールを持っていない時の 動きを中心に学習する 自分のよさをチーム内で発 揮する 作戦を意識した攻防を展開 する	チームの課題に応じた活動 を工夫する チームへの貢献につながる 課題解決を展開する

3 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る学習過程

(1) 学習過程設定の意図

新学習指導要領解説では、「発達段階に応じた指導内容の明確化・体系化」を図っていることが示されている。また、「ボール運動系においては、種目固有の技能ではなく、攻守の特徴（類似性・異質性）や「型」に共通する動きや技能を系統的に身に付ける…」とある。このことから、「型」に共通する動きを学習の中でしっかり指導し、確実に身に付けさせる必要あると考える。また、本研究仮説にある「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る」ためには、身に付けさせたい動きを共通の課題とする時間を設定したり、ゲームをより易しくしたりして、課題解決に向けた活動を行いやすくする必要があったと考えた。

種目	〈 第6学年 サッカー〉							
段階	知る	高める						
時数	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
チーム編成	伸ばしたいチームの力意識調査 + バランスチーム編成							
対戦方式	オリエンテーション	リーグ戦					対抗戦	
ゲーム	試しのゲーム	前・後半（前半3分—作戦1分—後半3分）						
タスク/PUT	タスクゲーム（3対2）					PUT〈チーム毎〉		
評価	チーム・他者・自己評価	ゲーム記録の分析		審判チームからのアドバイス				
学習資料	オリエンテーション漫画	C&Cカード	練習カード	記録カード	チームカード			

(2) 段階

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。上記の例にある第6学年のサッカーでは、ボール運動の考える年間計画で最後の単元になるため、知る段階は1時間しかとっていない。特にこの段階では、よさを認め合うことや、チーム状況を把握させ、その後の学習に生かせるようにする。また、「型」に共通する基本的な力を身に付けるための**タスクゲーム**の仕方と目的を知り、次の段階からのゲームに生かせるようにしていく。

高める段階では、2時間目から6時間目まで、ゲームの前に課題を明確にして取り組むタスクゲームを行う。タスクゲームで身に付けた力を生かしながら取り組むゲームでは、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「めあて・作戦の設定→ゲーム→振り返り」のサイクルを繰り返すことで、一人一人が「チームの力」を高めていくことができると考えている。

また学習過程後半の7・8時間目はそれまでタスクゲームを行ってきた時間にパワーアップタイムを設定している。パワーアップタイム（PUT）とはチームの時間であり、自分たちのチームの力を高めるために使い方を工夫できる時間である。

(3) チーム編成

6年生のボール運動では、**伸ばしたいチームの力の意識調査+バランチーム編成**で学習していく。意識調査では、児童一人一人がどんなチームの力を伸ばしていきたいかを聞き、伸ばしたいチームの力だけで固まらず、バランスよく分散されたチーム編成になるようにした。

また、「バランスチーム編成」とは、「ゲームの質」「チームのまとまり」「チームとしての学び方」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。



(4) 対戦方式

リーグ戦

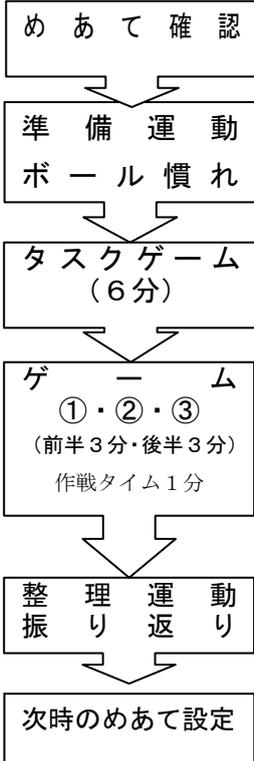
・全てのチームと総当りで対戦する。優勢や劣勢など、様々なゲームの展開を経験し、自分たちの力や作戦を様々な場面で試すことで、自分や友達、チームのよさや特徴を知る。

対抗戦

・対戦相手を指名し、1試合目と2試合目を同じ対戦相手で行う。作戦などを相手チームに合わせて修正し、試すことができるので、自分たちの力の高まりがわかりやすくなる。

(5) 一単位時間の設定 (第6学年 サッカー)

〈高める段階・リーグ戦〉第2時～第6時 ※第2時～第4時はタスクゲーム12分、ゲーム2試合。



今年度、身に付けさせたい力を教師が意図的に指導するためにタスクゲームに取り組む時間を設定した。タスクゲームでは、よりゲームに近い形で、「型」に共通する動きなどを確実に身に付けさせる。具体的には、3対2のゲームを行い、攻撃側3人・守備側2人で行う。「ゴールにむかってフリーでボールをもらう動き」や「チームが課題として意識したこと」を身に付けられるようにしていく。その後、学んだことを実際に生かしながらゲームを行う。実証授業学級ではタスクゲームは3コート・9チームで行い、設定した一定時間でローテーションしながら必要な動きを身に付けさせていく。また、教師は必要に応じてプレーをとめ、よりよい動きを教えるなど、積極的に指導に入るようにする。

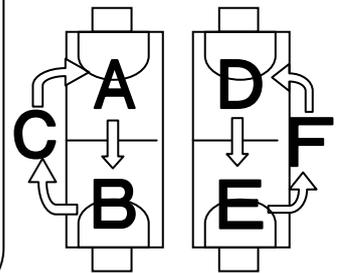
ボール慣れの例

- ・一人1個のボールをドリブルし、近くの人をボールをコート外に蹴り出すゲーム
- ・足の様々な部分を使った簡単なボール操作
- ・ナンバリングパス

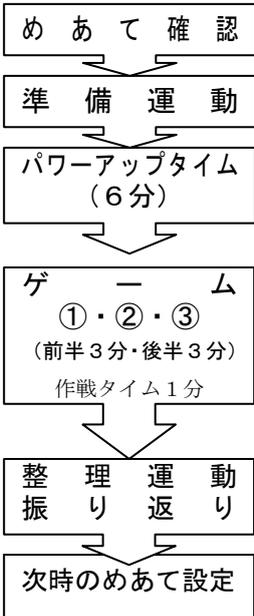
タスクゲーム

- ・3対2
攻撃側3人、守備側2人で行う。攻撃側がゴールに向かってボールをつなぎシュートするゲームである。フリーの味方へのパスや得点しやすい場所へ移動すること等を課題と取り組む。

タスクゲームのローテーション



〈高める段階・対抗戦〉第7時～第8時



高める段階では左記のように一単位時間を設定する。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、仮説で述べたように、「計画・実践・評価」のサイクルを繰り返していく。(下図)

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。

「〇〇さん、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)

それぞれが声を出せてよかったよ。〇〇さんは、もう少し全体を見て、はっきりと分かる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…。



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、「よさを見つけ伝え合う」、「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ていく」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。

○昨年度の評価のねらい

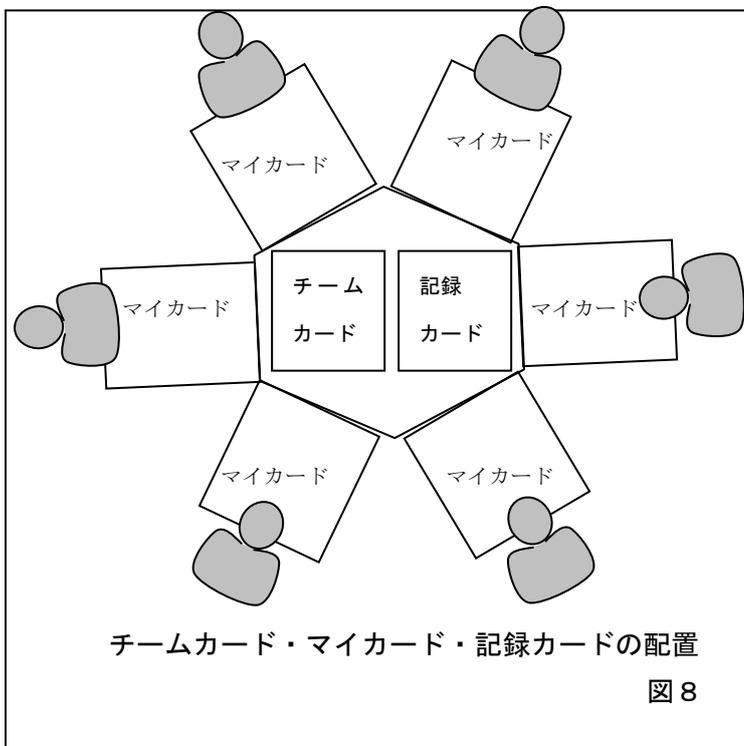
- ・ 短時間で有効な評価を得られるようにする。
- ・ 1枚にまとめることにより、より見やすくなり、個への支援・助言も明確になる。
- ・ 評価方法の統一により、自己評価能力、他者評価能力の向上を図る。

●昨年度の課題

- ・ 単元を通してチームへの貢献が見取りにくい。

○今年度の評価のねらい

- ・ 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。
- ・ チームカードを真ん中に自己評価や他者評価を周囲に配置し、全員が集まって評価できる。
- ・ 単元を通して個々の伸びや高まりが見取れるようにする。



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。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も把握できる形にしている。児童相互のアドバイスや教師によるフィードバックもチームの財産として生かすことができるようにした。

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や力の

伸びが分かるようカードに配置したところに最大の特徴がある。(図8) このカードに記入するときには、自然とチームで輪になって集まることができるようになっている。

《1 単位時間の評価の流れ》 図 9

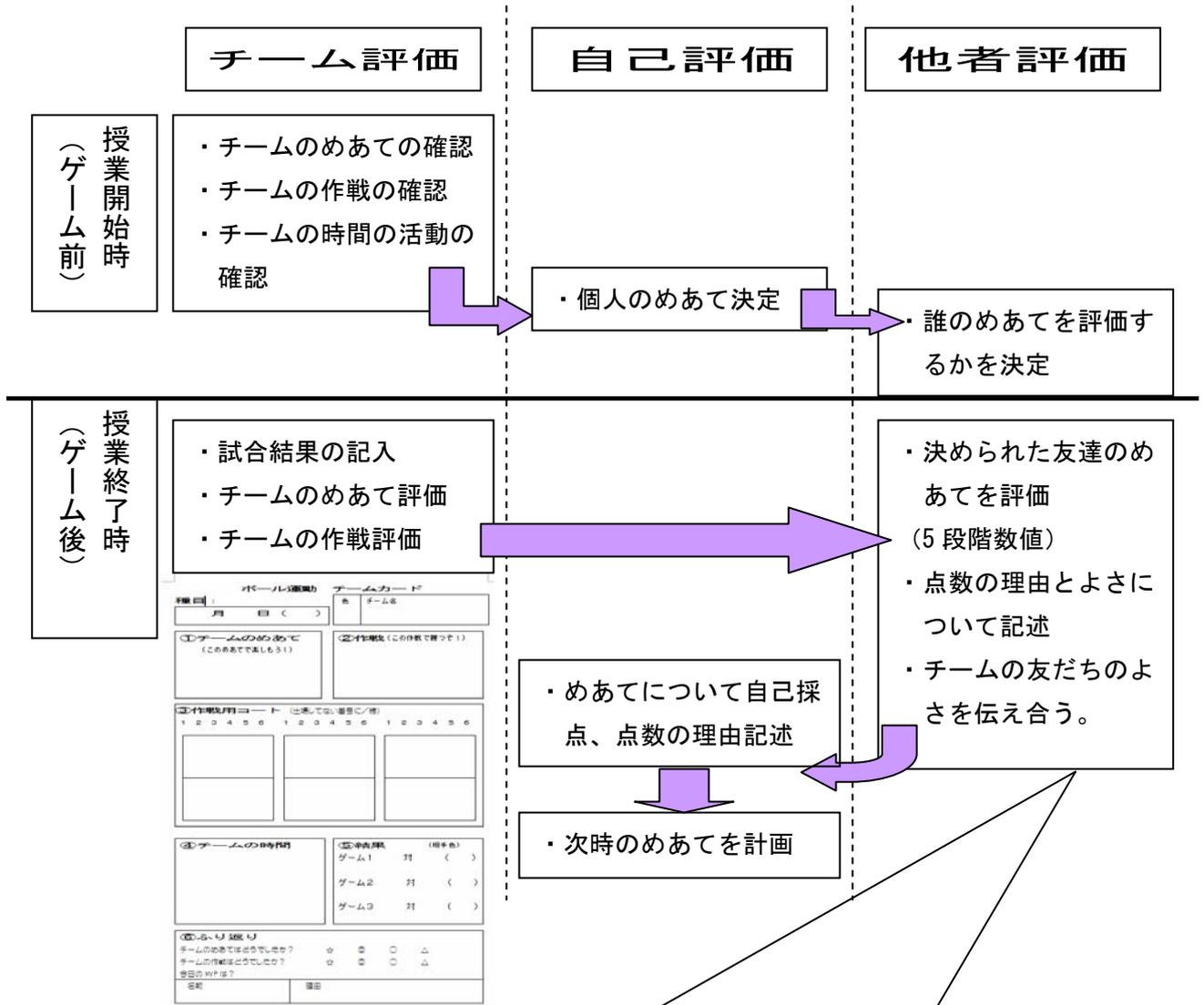


図 10

月	日	名前 ()	友達 ()
①めあて		②よさ	
⑤自分で評価		③できばえ ④理由	
1	2	3	4
3	4	5	
⑥			

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い、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。(図 9)

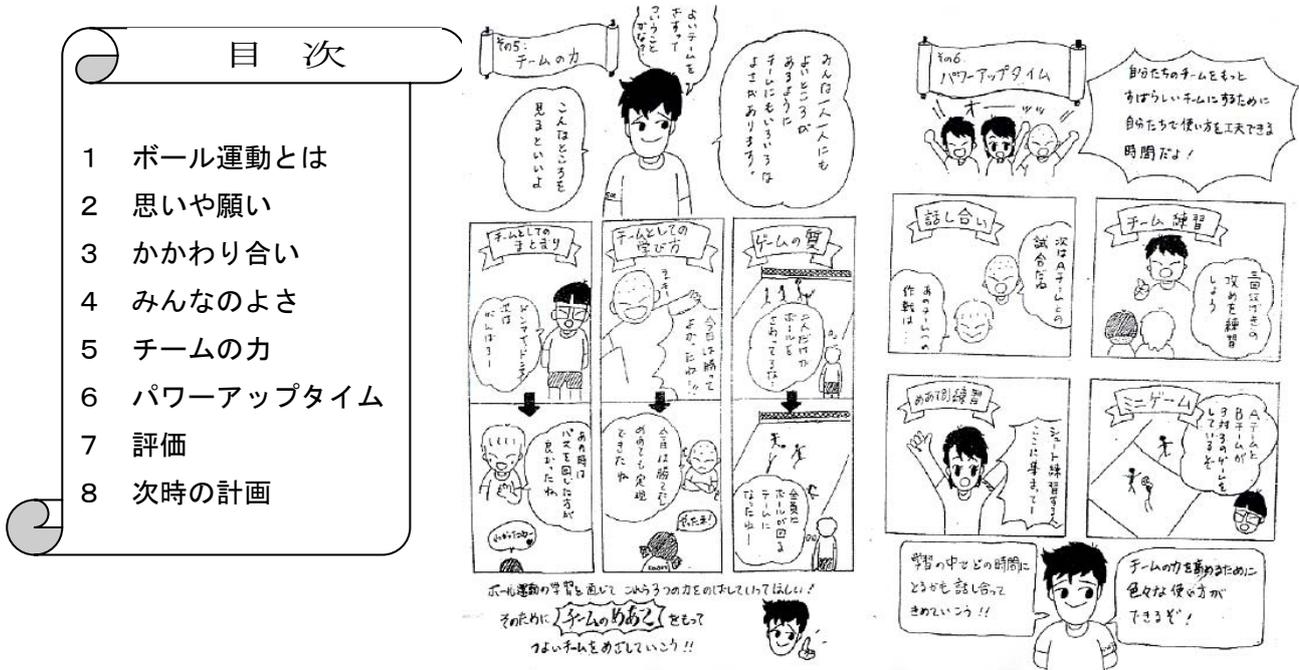
他者評価では、決められた友達のめあてに焦点を当て、評価することで客観的な判断の材料とすることができる。ここでは、ピンポイントカードと名付けて、授業の終わりに友達から評価してもらうことができる。上図の右側(波線)が友達が記入する他者評価である。(図 10)

また、めあてを課題意識から立て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。課題解決が困難な児童には、よさを伸ばしていくようなめあてへ移行することもできる。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。

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。



(2) チョイス&チャレンジカード

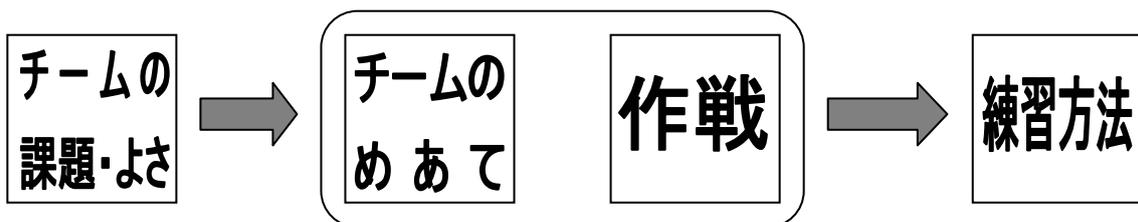
このカードは、部会が考える児童に身に付けさせたい内容に沿ってつくられているため、「確かな力」をはぐくむ上での適切な方向付けをすることができる。また、個人のめあてを設定する上での参考資料としても有効に活用できる。(P 16 参照)

(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

サッカー練習カード

**コートを広く使って
ゲームがしたい！**

ゲームの様子

- ①コートの中だけを使っていてゲームがうまくできない。
- ②相手が来るとパスがうまくできない。
- ③パスをもらうとき、声をかけられない。

めあての例

- ①パスをした後、すぐ走る。
- ②空いている所にパスをする。
- ③大きな三角形を意識して動く。
- ④相手の後ろからパスをもらう。
- ⑤両サイドを使って、パスを回す。
- ⑥空いたら声を出してパスをもらう。

【こんな練習をしよう】

パスを生かしたゲームがしたい！

ゲームの様子

- ①ボールが集まって、パスがつかない。
- ②速攻がうまくできない。
- ③パスでうまく攻められない。

めあての例

- ①空いているところに動いたら声を出す。
- ②大きな三角形を意識して動く。
- ③広がって攻める。
- ④味方のボールになったら前に走る。
- ⑤動いている人の前にパスをする。
- ⑥パスが来る前に次の動きを考えておく。

【こんな練習をしよう】

(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。

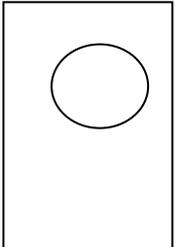
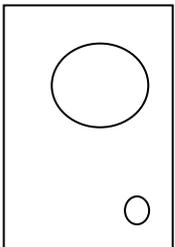
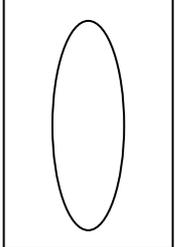
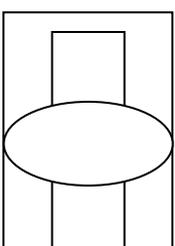
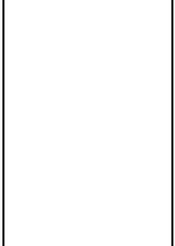
記録カード	記録のねらい
ナイスプレーカード	一人一人のよさを見付けたい。 チームへの貢献の仕方について視野を広げたい。
ボールの動きカード	攻撃の時のボールの動きやシュートの成功、失敗などを確かめたい。
どんな攻め方カード	自分たちの攻めのめあてが実現できているのかどうか確かめたい。
どんな守り方カード	自分たちの守りのめあての実現ができているのかどうか確かめたい。
パスパスカード	個人の力に頼ることなく、チームとして機能しているのかどうか確かめたい。
タッチ&シュートカード	

(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) タスクゲーム

今年度の学習過程の中にタスクゲームを導入した。タスクゲームの例として以下のようなゲームを検討した。

	ゲームの様相	ゲームの特徴	次の段階への ○ドリル●タスク	ねらい
第1段階	団子状態 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 全員がボールに集中中。 ○ ボールの追いかけっこ。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ シュートゲーム ○ 対面パス・三角パス ● 2対1・3対2 ● たて・ななめグリッド ● じゃまサッカー 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 空いているスペースに目を向け広がりが見られるようになる。 ・ アウトナンバーを利用するよさがわかる。
第2段階	飛び出し 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 団子状態から1人飛び出してスペースで待ちぶせする。 ○ 前方にいる人にながると即シュートチャンス。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ドリブルシュート ○ 速攻でシュート ○ ナンバリングパス ○ ボール鬼 ● 2対1・3対2 ● 横グリッド ● ウイングサッカー 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 作戦を意識しやすい。 ・ パス中心のゲームになり、触球数が増える。 ・ シュート場面が多くなる。
第3段階	縦長 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ゴールに向かってたて長に位置取り、長いパスが多くなる。 ○ ゴールとゴールの間の中央に集まる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2人コンビプレー ○ ポストシュート ○ ワン・ツー ○ 4対2カバー ● 4 ゴールサッカー 	<ul style="list-style-type: none"> ・ コートの横を使って攻撃を組み立てやすい。
第4段階	横長 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ボールを取ったら、横へ展開し、パスをつかってボールをキープする。 ○ 速攻や遅攻ができる。 ○ ポジションや役割が明確。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ゾーンディフェンス ● 2対2 ● 3対3 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ボールを持っていなくても攻撃への参加が必要となる。 ・ 厚みのある組織された動きになる。
第5段階	オープン 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ゲームの状況に応じて、全員攻撃や全員守備になる。 ○ コートを広く使う。 ○ ポジションや役割を生かす。 	オープンコート	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自由に動けることで、技能に合ったゲームを楽しめる。 ・ チームとしての戦術を自由に考えられる。