

平成21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—

<ボール運動領域部会・研究主題>

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～



ボール運動の授業モデル

チームづくり型

平成21年11月9日(月)

講師 足立区教育委員会指導主事 吉野 達雄先生

授業者 港区立港南小学校 下橋 良平主任教諭

<実証授業> 第5学年「キャッチバレーボール」

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

ボール運動領域部会 平成21年度研究主題
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とらえて研究を進めてきた。

- ・ボールを扱いながら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に楽しさや喜びを味わう。
- ・常に仲間を意識して、チームへの貢献に向けた活動を積み重ねることによって、チームへの所属意識を高めることができる。
- ・仲間とゲームの楽しさや喜びを共有したり、ルールやマナーを守ったりすることなどから、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、練習を選択したりして、型に応じた技能を身に付けながら、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」を以下のように考えた。

チームの力… 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」を高めるものこそが、ボール運動における身に付けさせたい内容であると考えている。今年度の小体研研究主題「分かってできる かかわり合っつなぐ体育学習」を体育科の学習内容ととらえた場合、ボール運動領域で身に付けさせたい内容は次のように整理できる。

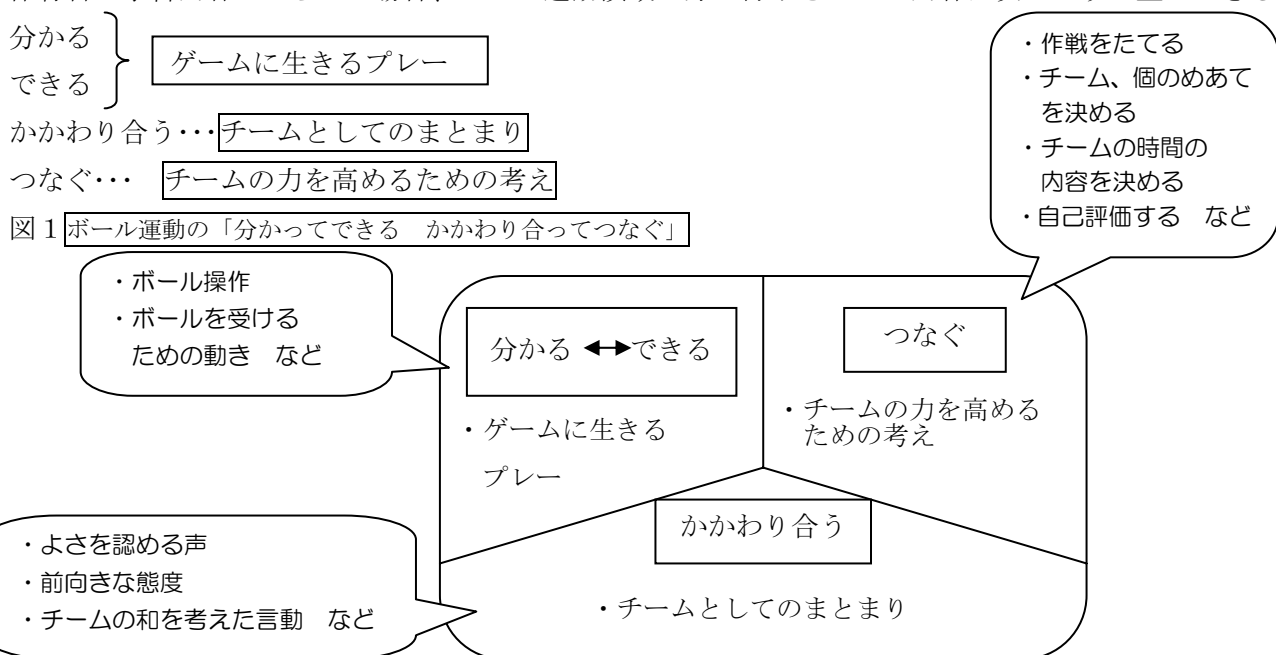


図1のとらえ方からも分かるように、児童が互いのよさを認め合える受容的な雰囲気のもとチームづくりを進め、一人一人がチームへの貢献に向けた活動をしたり、よさを発揮したりしていくことこそがボール運動の学習の根幹である。

ボール運動における「分かる」とは、ゲームに生きるプレーの仕方が分かることであり、「できる」とは、ゲームに生きるプレー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。そして、分かったり、できたりすることは新しい課題の設定につながり、またその課題を解決しようとすることでより高次の「分かる \leftrightarrow できる」につながっていく。このような学習を繰り返すことで身に付けさせたい内容を獲得させていく。「かかわり合う」とは、よさを認め合うかかわり合いである。「つなぐ」とは、チームの力を高めるためのめあてやふり返りなどによって学習をつなぐことである。また、「つなぐ」は、学習を通して運動することの楽しさや喜びが味わえるようにしていくことで、「運動が楽しい」「もっとやりたい」と意欲的に学習に取り組もうとする態度をはぐくみ次なる学習へとつなぐことでもある。これらの「分かる \leftrightarrow できる」「かかわり合う」「つなぐ」は相互に関連し合いながら高まっていくものであり、さらにこのような学習を積み重ねていくことで、他の領域や他教科の学習にも生かそうとするようになる考えた。

このようにして、豊かなかかわり合いのもと、運動を楽しく行い、型に応じた技能を身に付けさせ、楽しさを味わえるようにしたい。

2 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

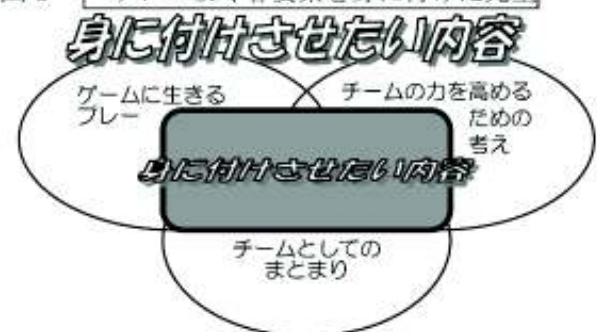
ボール運動の特性を踏まえ、豊かなかかわり合いを基盤に、多様な課題解決を通して身に付けさせたい内容を獲得していくのがボール運動の学習である。しかし、ボール運動では、学習初期に児童が身に付けている内容がそれぞれ異なり、一人一人課題も異なってくる。実際に学習の初期段階では、身に付けさせたい内容を獲得するための基礎ができていない児童（図2）も見られる。そこで、ボール運動の特性を味わせた上で、「自分はチームのために何ができるのか」ということを児童一人一人が考えながら、多様な学び方でチームの力を高めていくことが重要である（図3）。

これらのことを実現させていくための授業モデルを「チームづくり型」と設定した。自分やチームのよさを認め合い、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、自分やチームの状況をふり返っていくことで「チームの力」を高めていく。このような学習を進めていくために「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2 技能中心に学んできた児童



図3 バランスよく各要素を身に付けた児童



II 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

よさ見つけやチームへの貢献を実感させるための手立て（記録カード・タスクゲーム・チームの時間など）が有効に働き、『チームの力』を高めるものをそれぞれに身に付けることができた。

●課題

「チームの力の高まり」の検証項目の精選
ゲーム領域との系統性の検討

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・身に付けさせたい内容

☆ボール運動における「分かってできる
かかわり合っつなぐ」の検討

☆ボール運動の授業モデルについての検討

〈部会研究主題〉

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〉

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 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もの」を身に付けるための2年間の学習計画案

② 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

◇単元計画 ◇はじめのルール ◇ミニゲームの内容 ◇対戦方式 ◇チーム編成

③ 評価の工夫

○「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

④ 学習資料

○一人一人のよさが生きる作戦を立てるための資料・かかわり合いながらチームの力を高めるための資料

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

Ⅲ 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

[小学校体育研究会の議案書から、主題「分かってできる かかわり合っつなぐ体育学習」について]

「できること」－技能や体力の向上によって達成・実現する

「分かること」－運動の技能のポイントやゲームのルール、運動の仕方や自分の健康管理等による

「かかわり合うこと」－ともに運動したり考えたりすることや励まし合い、教え合い等によってはぐくまれる

「つなぐこと」－活動の自己評価や課題の選択や決定といった思考・判断と、運動や健康への意欲、さらに、学んだことを他の領域や他教科等の学習に生かそうとする

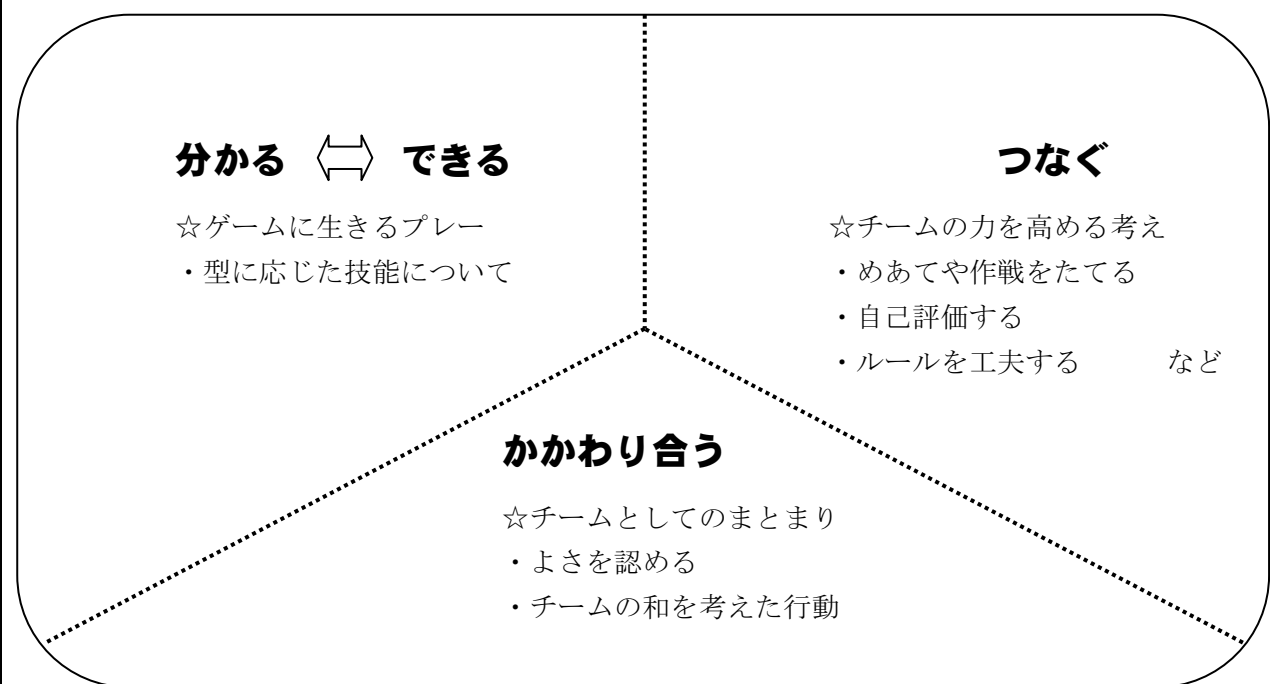
上記の内容は、体育学習の「学力」の要素であると記されている。

昨年度は研究主題「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～の中で、上記の4つをボール運動の学習のサイクルとして考えて研究を進めてきた。

今年度は、より整合性を図るため、ボール運動で身に付けさせたい内容である「チームの力」を高めるものと4つの言葉を連携させながら捉えることとし、下の図のように表した。

チームの力の要素


- | | | |
|--------|-----|------------------------------|
| 分かる | できる | ：ゲームに生きるプレー（主に技能面） |
| かかわり合う | | ：チームとしてのまとまり（主に態度面） |
| つなぐ | | ：チームの力を高める考え（主に思考・判断、意欲・継続面） |



2 ボール運動を通して身に付けさせたい内容

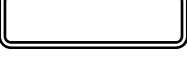

ボール運動を通して身に付けさせたい内容を図5のようにまとめた。

図の見方は以下のとおりである。

① の部分が「ボール運動で身に付けさせたい内容」である。

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



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 身に付けさせたい内容のうち、ゲーム領域部会の「ともに学ぶ力」に示されている内容のものには印をつけた。

★ … 「ともに学ぶ力」で、中学年・低学年のうちから身に付けるものとして示されているもの。

— … 「ともに学ぶ力」で、高学年で身に付けるものとして示されているもの。

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

ゲームに生きるプレー わかる台できる

ゴール型

- ・相手にとられない位置でドリブルをする。
- ・近くにいるフリーの味方にパスを出す。
- ・ボールを保持する人と自分の間に守備者を入れたいように立つ。
- ・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する。
- ・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。 など

ネット型

- ・自陣のコート（中央付近）から相手のコートにむけ、サービスを打ち回す。
- ・ボールの方向に素早く移動する。
- ・味方が受けやすいボールを返す。
- ・相手コートにボールを打ちつける。 など

ベースボール型

- ・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を打つ。
- ・打球方向に移動し、捕球する。
- ・捕球する相手に向かって、オーバースタンドで投げる。
- ・塁間を状況に応じて走塁する。 など

よさを認める

- ★ 友達によさに気付く・伝える
「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。」
- ・チームのよさに気付く・伝える
「みんな、OOできてきたね。」「うちのチームはOOがよいね。」
- ・相手チームのよさに気付く・伝える
「あのチームはOOがよいね。」

作戦に依りたプレーをする

- ・作戦につなげる練習をする。
- ・作戦における自分の役割を果たす。

一人のよさを生かし他プレーをする

- ・ブロックをかわす三段攻撃（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）

前向きな態度をとる

- ・チームの話し合いや練習にしっかりと参加する。
- ★最後までかいはいいゲームをする。
- ★勝敗を受け入れる。
- ・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。

「チームとしてのまとまり」 かがり合う

★励まし合う

- 状況に応じて…「がんばっていいよ」
- 「ドンマイ」「気にしないでいいよ」

作戦を立てる

- ・チームのよさを生かした作戦を立てる。
- ・勝ちにつなげる作戦を立てる。

ルールを工夫する

- ★みんなが楽しめるゲームにするためにルールを工夫する。
- ・その運動の楽しさを味わえるようにルールを工夫する。

一人のよさを生かせる作戦を立てる

- 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、役割分担をする。

一人一人のよさが生きる作 戦に応じたプレーをする。

チームのめあてを決める

- ・チームメイトの思いや願いを受けて決める。
- ・チームの状況に応じて修正する。

個人のめあてを決める

- ・チームのめあてにつなげるように決める。
- ・作戦に依りた役割をはたせるように決める。

チームの時間（PUU）の内容を決める

- ・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。
- ・チームの課題に合わせて設定する。

学習をくり返す

- ・記録カードを参考にしつくり返す。
- ・他者評価を参考にしつくり返す。

チームの和を高めたい行動をする

- ・マイナスの感情は表に出さず、プラスの感情を表に出す。
- ・チーム全員が楽しめるか、活躍できているかという視点で発言する。
- ・チームメイトが気持ちよくプレーできるような言い方をします。

- ・チームが勝つための方法を考える。（低）・友達と協力してがんばることを決める。（低）・がんばることを決める。（低）・自分たちのよさを生かした作戦を立てる・意識する。（中）・ゲームに合った作戦を立てる・意識する。（中）

・ボールに慣れる・ゲームを楽しむ

- ・規則を守り、判定にしたがって公平にゲームをする。（中）・友達と励まし合う。（中）・勝敗を素直に受け入れる。（低）
- ・最後までかいはいいゲームをする。（中）・文句を言ったり命令したりしないで仲よくゲームをする。（低）・負けたとき失敗した友達にせいにしない。（低）
- ・自分のよさを認める。（低）・自分のよさを認める・友達に目を向ける・チームの話し合いに参加する・進んで大きな声を出す。

IV 研究の仮説

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 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

ボール運動で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付け、積極的に互いを認め合える関係を築くことである。チームで互いのよさを認め合うといった「かかわり合い」の基盤がなければ、ボール運動の楽しさや喜びを味わっていくことはできない。

本部会ではまず、オリエンテーション時にボール運動における「ハートのよさ」「プレーのよさ」「考えるよさ」を漫画（学習資料）で紹介し、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、ボール運動があまり得意では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、その姿をよさとして認める雰囲気形成される。そして、認められた児童は「自分がチームの役に立てた」という感情が生まれ、ボール運動への学習意欲が高まり、ボール運動の楽しさを味わいながら学習を展開することができるようになる。

このような互いのよさを認め合える基盤があれば、「ゲームに生きるプレー」をする楽しさや、「チームとしてのまとまり」を得ていく楽しさ、「チームの力を高める考え」を構築していく楽しさを味わうことができる。

だからこそ、特に学習の初期段階では、チームの和を高めることに重点を置き、ボール運動の楽しさを味わっていき学習の展開が求められる。

よさの認め合いができ、どの児童もボール運動の楽しさを味わえるようになると、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。チームのめあてや作戦に基づいて「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。

さらに、課題に取り組んだことを他者からの評価とあわ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。めあてや作戦の設定（計画）→ゲーム・チームの時間（実践）→ふり返り（評価）の流れを1単位時間ごとに繰り返していくことで、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）

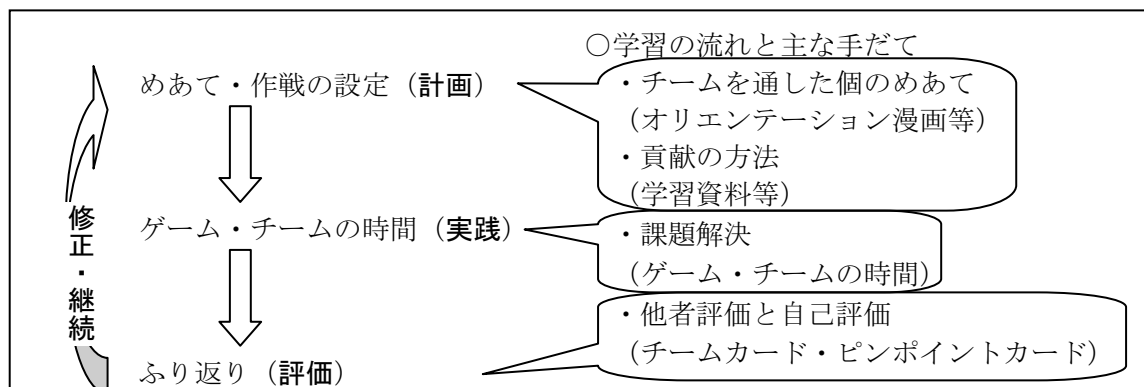


図6 チームへの貢献に向けた活動とその手立て

具体的な児童の姿として、まず計画段階では、めあてを設定する。例えば、Aさんは「アタックを打ちやすいトスをあげる」、Bさんは「ボールを落とさないように声かけをする。」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に貢献できていたかどうかを友達からの評価を参考に自分でもふり返る。このとき、Aさんは、「打ちやすいトスをあげていてよかったよ。今度は、ブロックをよけてトスをあげられるといいね。」と、友達からの評価を受け、次のめあては「ブロックのいないところにトスをあげる。」というように修正される。またBさんは、「小さな声で言っていたので、もっと大きな声を出すとよかった。」とふり返った場合、「大きな声でボールを落とさないように声かけをする。」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ふり返った場合は、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)	ふり返り(評価)【自己評価○と他者評価◎】	次の時間のめあて(計画)
Aさん	アタックを打ちやすいトスをあげる。	○トスはあげられたけど、ブロックによくあたっていた。 ◎打ちやすいトスをあげていてよかったよ。今度は、ブロックをよけてトスをあげられるといいね。	ブロックのいないところにトスをあげる。
Bさん	ボールを落とさないように「1・2・3」の声かけをする。	○小さな声で「1・2・3」と言っていたので、もっと大きな声を出すとよかった。 ◎声かけのおかげで、みんなが3回で相手のコートにボールを返すことができたよ。	大きな声でボールを落とさないように「1・2・3」の声かけをする。

(表1)

2 「チームの力」を高めることができるだろう

「自分のめあてを達成できた」「チームの役に立つことができた」という課題解決を積み重ねていくと、チームへ貢献できた実感が味わえる。こうしたチームへ貢献できた実感の積み重なりは、どうすればチームへ貢献できるかといった「チームの力」の高め方の理解につながる。「チームの力」の3要素である『ゲームに生きるプレー』、『チームの力を高める考え』、『チームとしてのまとまり』の、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本部会では考えている。

昨年度までの研究で、ボール運動の学習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、『ゲームに生きるプレー(分かる、できる)』からチームの力を高めていく児童もいれば、『チームとしてのまとまり(かかわり合う)』からチームの力を高めていく児童もいる。

また、学習の積み重ねによって、3要素の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。

上記の仮説は、以下の方法によって検証していく。

- ①よさの認め合いができていくかどうか・・・単元前後の意識調査の変容
- ②チームへの貢献に向けた活動が行われたか・・・チームカード・ピンポイントカードへの記述等
- ③チームの力を高めることを主な学習内容とした授業の有効性・・・毎時間授業後に行う授業評価
- ④チームの力を高めることができたかどうか・・・自己評価の記述・記録カード・ゲームのビデオ記録

V 研究の内容

1 年間計画

ボール運動は、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に楽しさや喜びを味わうことができる運動である。本部会では年間計画を作成するにあたり、それぞれの「型」のもつ攻防の楽しさや喜び、特性を、

- (1) ゲームに生きるプレー（技能「ボール操作」「ボールを持たない時の動き」）
- (2) チームとしてのまとまり（態度）
- (3) チームの力を高めるための考え（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、ゲームに生きるプレーについては、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 (攻守入り交じり系)	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 ○ラグビー ○ラグフットボール	○ソフトバレーボール ○プレルボール	○ソフトボール ○ティールボール

ア ゴール型

チームの力	身に付けさせたい力・特性
ゲームに生きるプレー	○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。 ・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	○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。
チームの力を高めるための考え	○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、ミニ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。

ゴール型の学習で大切にしたいこと

- ・ボール操作と、ボールを持っていない時の動きを中心に学ぶ
- ・素早い攻防の切り替え
- ・シュートやシュートにつながる攻めの楽しさを味わう

イ ネット型

チームの力	身に付けさせたい力・特性
ゲームに生きるプレー	<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。
チームの力を高めるための考え	<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。 ○チームの作戦が発現しやすいので、チームの力の高まりが検証しやすい。 ○ゲーム中やゲーム後にチーム内での評価をしやすい。

ネット型の学習で大切にしたいこと

- ・プレーの合間に声をかけ合う
- ・自分たちのよさを生かした作戦を考え、実行する
- ・連携プレーを生かした攻撃をする

ウ ベースボール型

チームの力	身に付けさせたい力・特性
ゲームに生きるプレー	<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。
チームの力を高めるための考え	<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。

ベースボール型の学習で大切にしたいこと

- ・一人一人の役割分担を意識してゲームを行う
- ・一人一人の攻撃の機会を保障し、よさを認め合う

こうしたそれぞれの型のもつ特性に基づき、チームの力を高めていく学びに効果的であると考え、以下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	ベースボール型		ネット型		ゴール型	
時数	5		8		8	
段階	知る 5	高める 0	知る 4	高める 4	知る 4	高める 4

設定の意図

- 一つ一つのプレーの間には必ず「間」が存在し、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、よさを見つたり認め合ったりしやすい。
- 作戦面では守備の陣形が考えやすく、作戦を意識した学習が展開しやすい。

- 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。
- 自分のコート内は味方しか存在しないため、相手に妨害されにくく、作戦が発現しやすいため、チームへの貢献につながる課題解決に向けた活動が意識しやすい。

- 技能の一つ一つが複合的な動きであり、ベースボール型、ネット型に比べ偶然性が高いため、これまでの学習で積み上げてきたチームの力の有効性を試すことができる。
- 自分のチームの特徴に応じた作戦や相手チームに応じた作戦を試すことができる。

(第6学年の年間計画)

型	ネット型		ゴール型		ゴール型	
時数	5		8		8	
段階	知る 3	高める 2	知る 1	高める 7	知る 1	高める 7

- 攻守分離であるため、作戦が発現しやすく、5年生までの学びの積み上げにより、比較的容易にチームの力を高めることができる。

- タグラグビーやフラッグフットボールといった陣取りの様相をもったゲームや、ハンドボール、バスケットボール、サッカーといったゴールにシュートをするといった様相をもったゲームを、地域や学校の実態に応じて経験することで、多様な種目においてチームへの貢献につながる課題解決に向けた活動を展開する。

2 学習過程

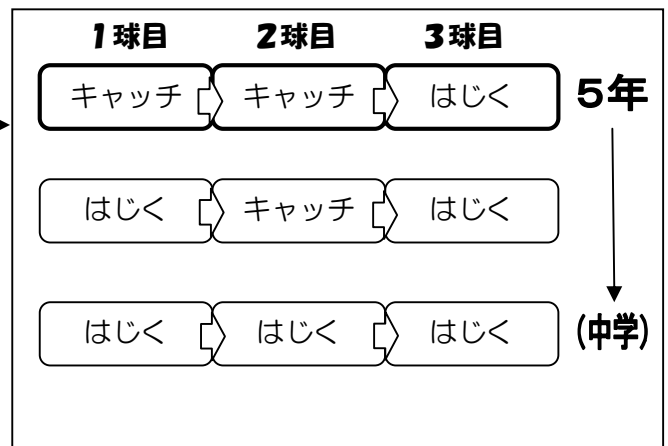
(1) 単元計画

「チームへの貢献につながる課題解決に向けた活動」を積み上げられるように次のような単元計画を作成した。

段階	知る				高める			
時	1	2	3	4	5	6	7	8
主な活動	<ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーション ・ルールの理解・工夫 ・チーム編成 ・ボール慣れ ・試しのゲーム ・ゲーム運営の仕方 ・学習カードの使い方 	準備運動・ボール慣れ ミニゲーム ゲーム1 ゲーム2 ゲーム3 整理運動 主に全体での振り返り			準備運動・ボール慣れ チームの時間 ゲーム1 ゲーム2 ゲーム3 整理運動 主にチームでの振り返り			
対戦方式	リーグ戦1				リーグ戦2		対抗戦	
段階の留意点	知る段階 (その単元を学習するにあたって必要な学び方、自分や友達、チームのよさを知る段階) ○練習やミニゲーム、振り返りは主に学級全体で行い、チームの力を高める上で基盤となるものを全体で共有していくようにする。				高める段階 (チームの貢献につながる課題解決を行いながら、チームの力を高める段階) ○「知る段階」で学習したことをもとに、各チームがそれぞれ主体的に学習に取り組んでいく。 ○「作戦の設定→練習→ゲーム→振り返り」のサイクルをくり返し行うことでチームの力を高めていく。			

(2) はじめのルール

- ・4人对4人
 - ・3回で相手のコートにボールを返球する。
 - ・得点をとったチームがサーブを打つ。
(同じ人は続けて打たない。)
 - ・ラリーポイント制で行う。
 - ・得点が入ったらローテーションをする。
- ルールは学級の実態に合わせ、児童と話し合いながら工夫していく。



(3) 対戦方式

リーグ戦

毎試合対戦相手を変えながら全チームと対戦する。優勢や劣勢など、様々なゲームの様相を経験できたり、色々なチームと学び合ったりすることができるため、自分や友達、チームのよさや特徴を知る段階で有効な対戦方式である。

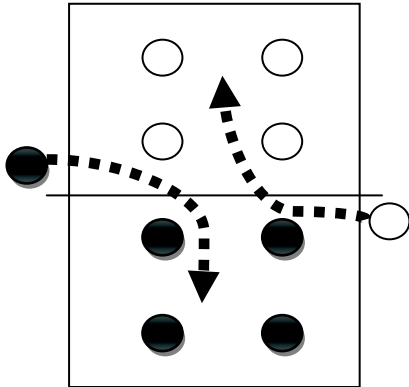
対抗戦

同じチームとの対戦を1単位時間に2回行う。間の時間に再考した作戦や取り組んだ練習が有効だったかどうかわかりやすくなるため、チームの力を高める段階で有効な対戦方式である。

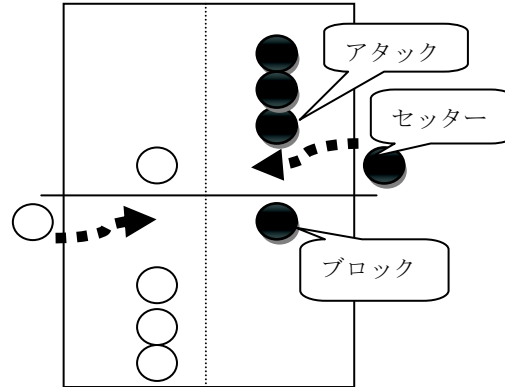
(4) ミニゲーム

「知る」段階では、一人一人が運動の特性や楽しさを味わうために共通のミニゲームを全体で行う時間を設けた。ミニゲームの内容については、学級の実態や前時の様子から選択していく。

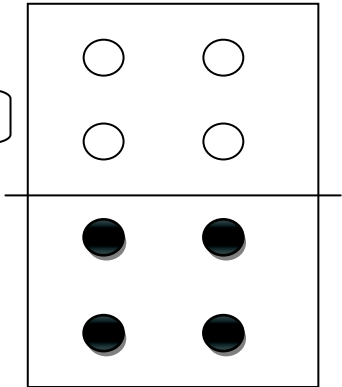
【レシーブゲーム】



【アタック・ブロックゲーム】



【ラリーゲーム】



ネットをボールが越えてくるところを想定する。声をかけ合いながら、素早く移動してセッターに返球する。1分間で何回ボールを拾えたかを競う。

アタックの場面を想定する。コート縦半分でアタックとブロック両方の動きを身に付ける。何回ブロックをはずして決められるか、何回ブロックできるかなどをチーム内で競う。

パスをつなぐ動きを身に付ける。2本パスをつなぎ、3本目をチャンスボールにして相手コートに返球する。ラリーが何回続いたか他コートのチームと競い合う。

(5) チーム編成

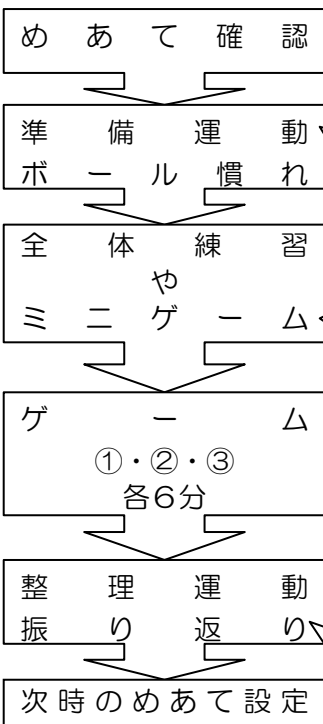
5年生のボール運動では、バランスチーム編成で学習していく。意識調査では、児童一人一人がどんなチームの力を伸ばしていきたいかを聞き、伸ばしたい力がバランスよく分散されたチーム編成になるようにした。

また、「バランスチーム編成」とは、「ゲームに生きるプレー」「チームとしてのまとまり」「チームの力を高める考え」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。



(6) 一単位時間の設定について

〈知る段階・リーグ戦〉 第1時～第4時



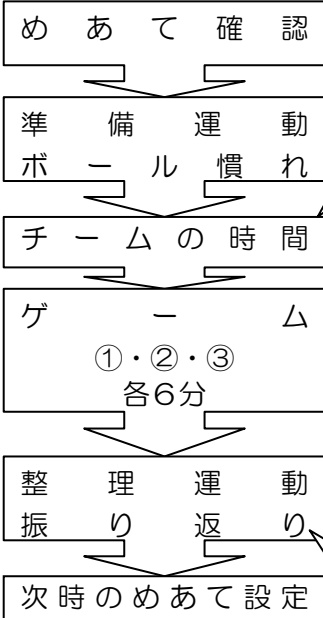
ボール慣れの例
一人1個のボールを用意し、ボールの落下地点に素早く入ること、ボールを落とさないことを意識したボール操作を行う。

全体練習・ミニゲーム
教師主導で、ネット型の特性の楽しさが味わえるような練習、ミニゲームを行う。

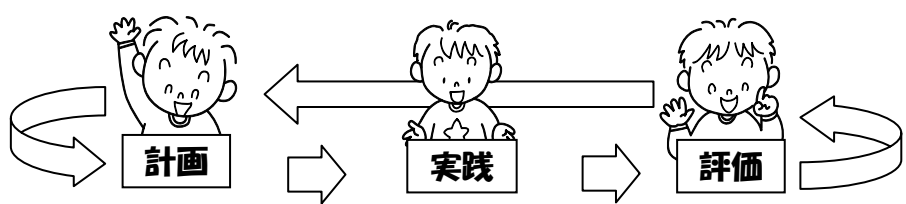
振り返り
知る段階での振り返りは、チームでの振り返りをもとに、学級全体で共有したいことを教師が意図的に引き出していく。

身に付させたい内容を教師が意図的に指導するために、全体での練習やミニゲームに取り組む時間を設定した。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素早く場所を移動したりすることを課題とした練習やゲームを行う。教師は必要に応じて、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。

〈高める段階・リーグ戦、対抗戦〉 第5時～第8時



チームの時間
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、単元計画や学習の進展に応じて設定を変える。



振り返り
高める段階では、チームの作戦に応じた振り返りや、一人一人のチームへの貢献につながる課題解決についての振り返りを行う。

3 授業モデル

東京都小学校体育研究会では、児童に各運動の楽しさ・喜び・面白さを実感させるとともに、教師の指導上のミニマムをおさえるために授業モデルを提案している。

授業モデルとは、運動の特性に応じて、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である。

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。

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> ※学習指導要領解説より

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の楽しさ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>

ボール運動領域の捉える分かる・できる・かかわり合う・つなぐ

分かる↔できる ゲームに生きるプレー
 かかわり合う チームとしてのまとまり 「チームの力」を高めるもの
 つなぐ チームの力を高める考え

授業モデルの構想

◎チームの力を高めることを主な学習内容とし、この力の獲得に向け、豊かなかかわり合いを基盤に、一人一人がチームへの貢献を目指した課題解決を積み重ねていく。

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 ○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 ○試しのゲーム ○ゲーム運営の仕方・役割分担 ○学習カード・資料の活用の仕方 	<p style="text-align: center;"><対戦方式>リーグ戦・対抗戦</p> <ul style="list-style-type: none"> ○めあて・作戦の確認 ○チームの時間（パワーアップタイム） <li style="text-align: center;">↓↑ <li style="text-align: center;">ゲーム <li style="text-align: center;">※ゲームやチームの時間の位置付けは学びの状況に応じて ○振り返り
学習の重点	<p style="text-align: center;">チームのよさや 自分のよさを見つける</p>	<p style="text-align: center;">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>

(2) 一単位時間の授業づくり (ネット型 キャッチバレーボール)

めあて	活動	学習環境
<p>○チームのめあて・作戦 (例)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・めあて 「3本目で相手コートに返す」 ・作戦 「声をかけ合ってパスをつなぐ」 <p>○個のめあて (例)</p> <ul style="list-style-type: none"> 「ボールを山なりに上げてパスをつなぎやすくする」 「1・2・3と声を出してパスを続ける」 「ボールがどこに落ちるか考えて動く」 「声を出して、みんなにパスを回す」 <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>チームの時間 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。 単元計画に応じて相互審判でゲームを進めることもある。</p> <p>ふり返し 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 共通課題や各チームの活動内容に合わせて決める。(下図、例)</p> <p>○ゲーム 実態やゲームの様相に応じて、プレーヤーの人数や交代の仕方を工夫する。</p> <p>○学習カード・資料 チーム・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 (軽くてやわらかいもの) 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

① ゲーム・ゲーム・ゲーム

ゲームの時間を保障した授業づくりをし、ゲームを力いっぱい楽しむ中で身に付けさせたい内容を獲得させていく。準備運動やチームの時間の活動が効果的にゲームにつながるように工夫する。

② チームづくりのためのかかわり合いへの支援

ルールやマナーを守ること、よさを見付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支援する。

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→ふり返し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。学習の初期段階や実態に応じて、ゲーム→ゲームのふり返し (全体で) →チームの時間で練習など、課題解決の仕方が身に付くよう一単位時間の学習を工夫する。また、個に応じた支援を進めていく。

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、研究仮説にもあるように、「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、自己評価・他者評価（児童同士の評価）・チームの評価において、チームへの貢献につながる課題解決に向けた活動を柱に据えていくこととした。

○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。
- ・ カードを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。

●昨年度までの課題

- ・ 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

- ・ 一人一人のチームへの貢献を確認しやすくする。
- ・ 各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。
- ・ さらなる簡易化を図りつつ、前年度までの内容と同様の評価を目指す。

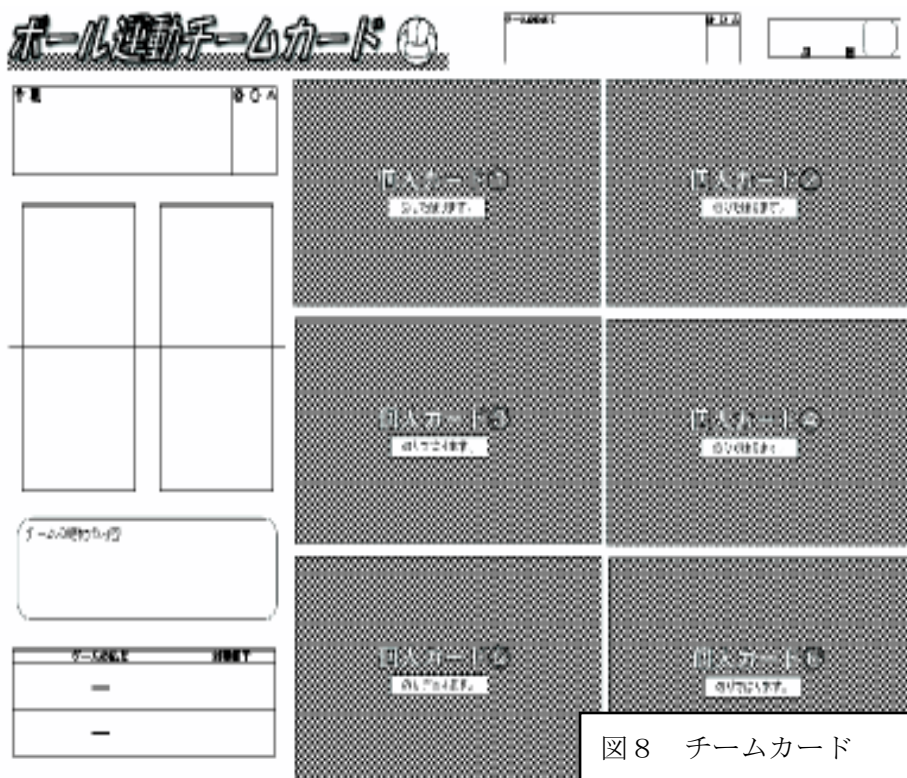


図8 チームカード

昨年度まで、過去に使用してきた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ことができるかを考え、研究を進めてきた。

このカード(図8)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枚のチームカードの中に個人カードも配置し、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コメントやアドバイスもチームの財産として生かすことができるようにした。

(2) 1単位時間の評価の流れ

①チョイス&チャレンジカード・・・めあての設定 (図9)

「ゲームに生きるプレー」「チームのまとまり」「チームの力を高める考え」の3点について具体的な児

童の様子をイラストと言葉で数多く提示し、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(ゲームに生きるプレー編・キャッチボール) 名前()

	まずはやってみよう!			チームのためにやってみよう!			
攻撃	○サーブを相手のコートに入れるよう。	○両手が思いやよいトスをあげよう。	○相手コートにアタックをしよう。	○相手の動きをよくサーブ相手とボールをかわる人の動きを観る(自分達の動きを伝える)。	○トスを打ちよう。 (バックアタック・フロント・トスを上げたい動きを伝える)。	○相手コートにバックアタック・フロント・トスを上げよう。	○チームの陣形を整えよう。
守備	○コート全体でボールの動きを観よう。	○相手コートにボールが入って、陣形を整えてトスをしよう。	○ブロックしよう。	○カッターを強固にボールを打とう。	○ボールを捕まったら迅速に返そう。	○相手のアタックをよく見てブロックしよう。	○チームの陣形を整えよう。

※チョイス&チャレンジカードは
まとめ編、ゲームに生きるプレー編、チームの力を高めるための考え編と3種類に分けて作成されている。

図9 チョイス&チャレンジカード

② 1 単位時間の評価の流れ

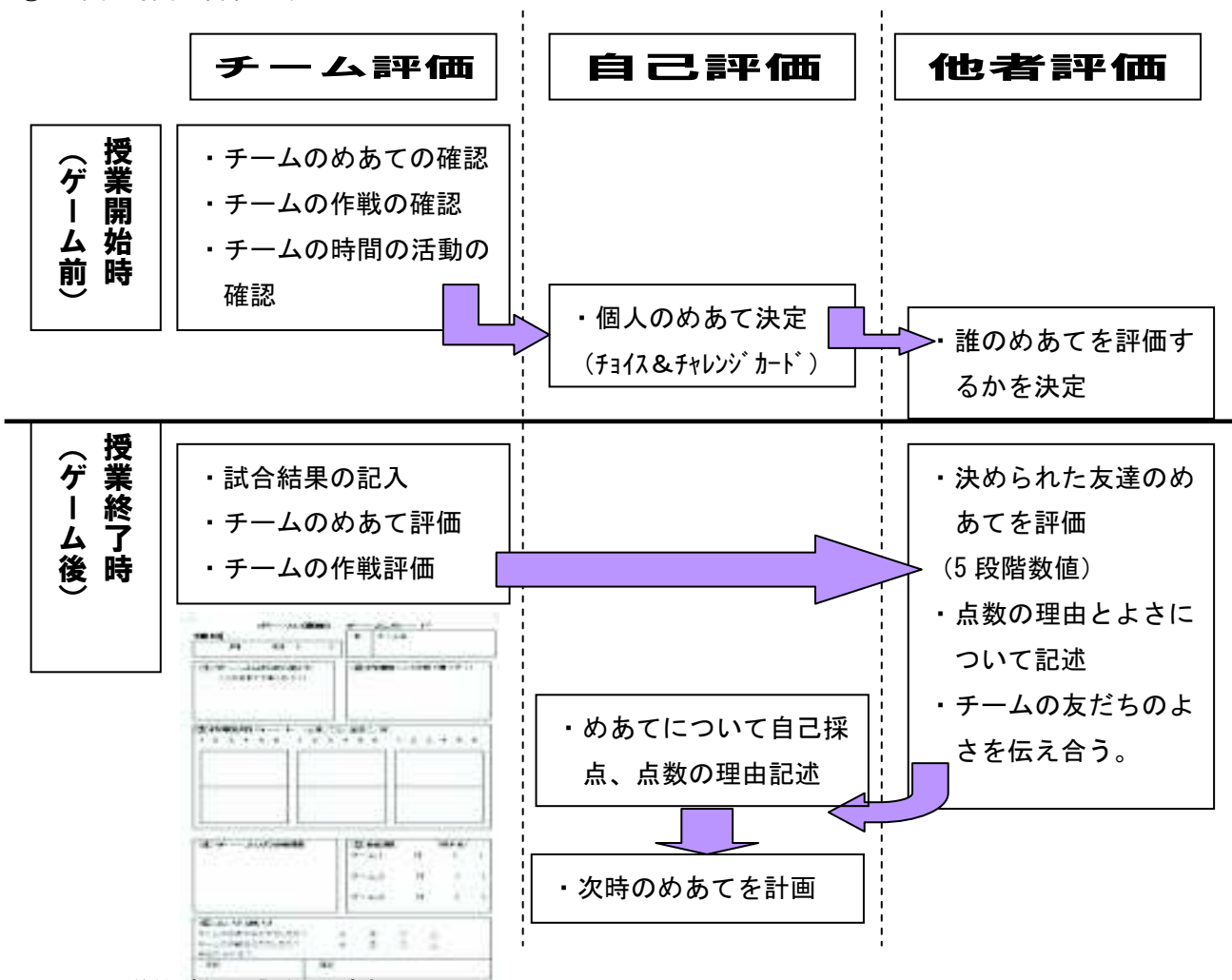


図10 1 単位時間の評価の流れ

図11 ピンポイントカード例

個人カード 名前

個人のめあて

友達から
(褒めてきている所・アドバイス)

() より

自己評価

1 2 3 4 5

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。

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。部会ではこのカードをピンポイントカードと名付け、授業の終わりに友達から評価してもらうこととしている。上図の左側（破線）は相手の友達がコメントを記入する。

また、めあてを課題意識（毎回「〇〇できていないから、できるようにする」）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。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、学習の道標となると考えた。

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」とした場合、学習が停滞することがある。そのような時に、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くことができる。

(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（図12）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。

(図12 記録カード)

チーム名 月 日()

ナイスプレーを見つけよう

試合中にナイスプレーをした友達のナンバーを記録しよう。

ナイス										
ファイト										
ナイス										
アドバイス										

チーム名 月 日()

どんなふう to 攻撃をしているかな

--	--

来たボールをどんなふうにつないで攻撃しているかを記録しよう。

【打った順にゼッケン番号を書いていこう】

○得点になったとき ×相手コートに入らなかったとき

(記入例)

友達にアナウンスしてあげよう

さあ、記録を始めよう!

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且つ効果的に進められるよう作成した。漫画にすることで誰でも興味・関心をもって読めるようにし、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	かかわり合い
4	みんなのよさ
5	チームの力
6	チームの時間



(2) チョイス&チャレンジカード

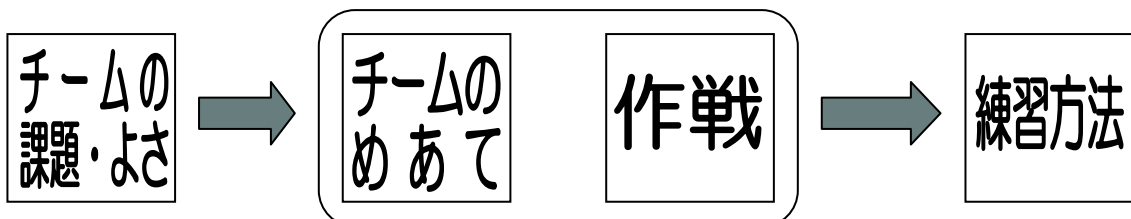
このカードは、ボール運動領域部会が考える児童に身に付けさせたい内容に沿ってつくられているため、課題解決に向けた活動の適切な方向付けをすることができる。また、個人のめあてを設定する上での参考資料としても有効に活用できる。

(3) 練習カード

「チームの時間」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チームの課題に応じた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 「ボクシング最終必勝作戦」
「ブロックで相手の攻撃を止めよう」
「セッターに圧力をかけよう」

落下地点に入ろう

直上にボールを落として、ボールを止める。倒れてもボールがコートに入らなく、キャッチまでの間に両手が触れられること

片足を跳ねよう

「はいはい」ボールを落とすはめつばい」を唱える。
空手のように片足を跳ねてパスを止める。倒れてもボールがコートに入らなく、1分間には両手が触れられること

ボクシングを最終必勝作戦

「はいはい」ボールを落とすはめつばい」を唱える。
倒れてもボールがコートに入らなく、キャッチまでの間に両手が触れられること

スロウをせよう

両手ブロックを止められるが攻撃を遅くする。

「ボクシング最終必勝作戦」の練習から、
ロ1つは両手がコートに入っている
ロ2つは両手がコートに入っている
ロ3つは両手がコートに入っていない

練習カード2

作戦 「フェイントをうまくめよう」
「バックアタックをしよう」
「速攻をしよう」

セッターに入ろう

攻撃を組み立てるために、正確にセッターにパスをしよう。高いパスをしよう。

はい、はい！おまけに入ろう

相手のブロックをかわすために、アタックを打たせたい人も、ボールをよめる。

バックアタックをしよう

ブロックがしにくいバックアタックをしよう。直上にあがるのがポイントです。

速攻を使おう

ブロックにつかれる前にアタックを打とう。タイミングを合わせて攻撃せよ。

「どんなふうに攻撃を組み立てているか」練習カードの様子が、
ロ1つは両手がコートに入っている
ロ2つは両手がコートに入っていない
ロ3つは両手がコートに入っていない

(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。記録のねらいにもとづいて一人一人のよさを見つけたり、チームへの貢献について視野を広げたりできる。また、ゲームの様相の課題について気付いたり確かめたりすることのでき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	<ul style="list-style-type: none"> ○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。
どんなふうに攻撃をしているかなカード	<ul style="list-style-type: none"> ○相手コートはどこをねらって、どのようにボールを落としたりよいかを気付かせたい。 ○自分たちの攻撃の作戦をもとに、相手のブロックをかわすためにどのような組み立て方が有効か気付かせたい。
ボールが落ちた(落とした)ところはどこかなカード	<ul style="list-style-type: none"> ○相手の攻撃を防ぐためにどのような守り方をして落とさせないようにするか気付かせたい。
何回触ったかなカード	<ul style="list-style-type: none"> ○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。

(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。

平成21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—

＜ボール運動領域部会・研究主題＞

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～



ボール運動の授業モデル

チームづくり型

平成21年11月9日（月）

講師 足立区教育委員会指導主事 吉野 達雄先生

授業者 港区立港南小学校 下橋 良平主任教諭

＜実証授業＞ 第5学年「キャッチバレーボール」

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

ボール運動領域部会 平成21年度研究主題
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とらえて研究を進めてきた。

- ・ボールを扱いながら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に楽しさや喜びを味わう。
- ・常に仲間を意識して、チームへの貢献に向けた活動を積み重ねることによって、チームへの所属意識を高めることができる。
- ・仲間とゲームの楽しさや喜びを共有したり、ルールやマナーを守ったりすることなどから、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、練習を選択したりして、型に応じた技能を身に付けながら、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」を以下のように考えた。

チームの力… 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」を高めるものこそが、ボール運動における身に付けさせたい内容であると考えている。今年度の小体研研究主題「分かってできる かかわり合っつなぐ体育学習」を体育科の学習内容ととらえた場合、ボール運動領域で身に付けさせたい内容は次のように整理できる。

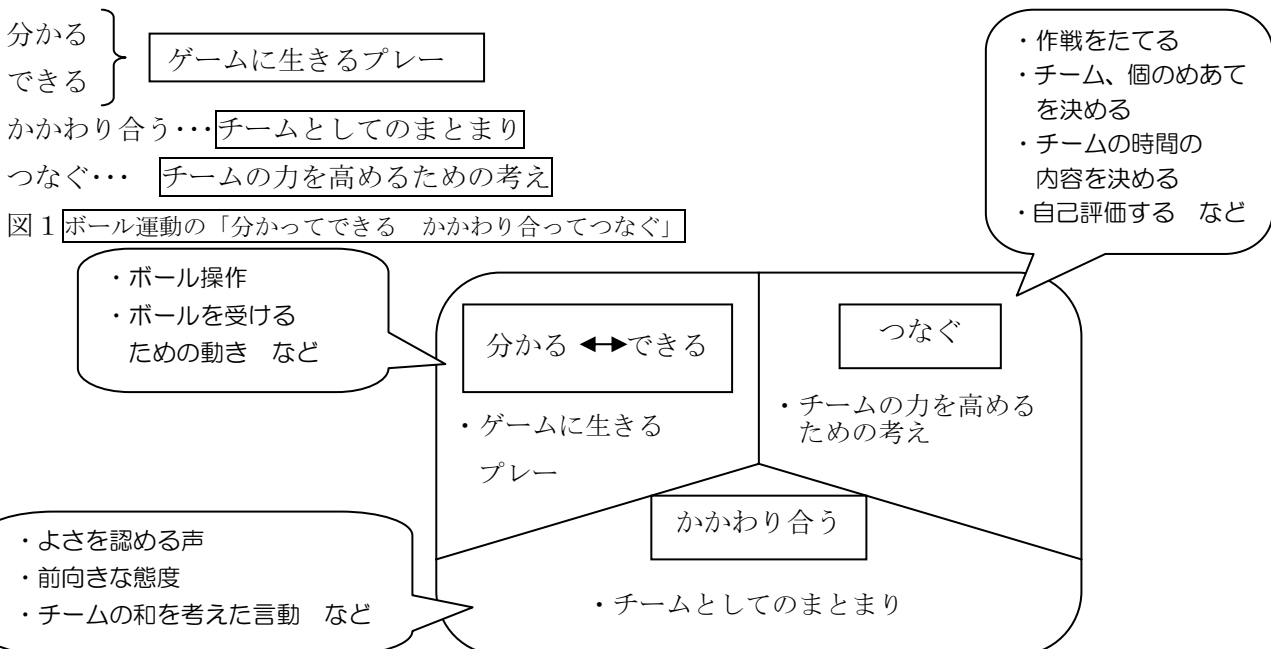


図1のとらえ方からも分かるように、児童が互いのよさを認め合える受容的な雰囲気のもとチームづくりを進め、一人一人がチームへの貢献に向けた活動をしたり、よさを発揮したりしていくことこそがボール運動の学習の根幹である。

ボール運動における「分かる」とは、ゲームに生きるプレーの仕方が分かることであり、「できる」とは、ゲームに生きるプレーができることと捉えている。本領域では、分かっていることもあれば、できたことにより分かることもあると考えている。そして、分かったり、できたりすることは新しい課題の設定につながり、またその課題を解決しようとすることでより高次の「分かる \leftrightarrow できる」につながっていく。このような学習を繰り返すことで身に付けさせたい内容を獲得させていく。「かかわり合う」とは、よさを認め合うかかわり合いである。「つなぐ」とは、チームの力を高めるためのめあてやふり返しなどによって学習をつなぐことである。また、「つなぐ」は、学習を通して運動することの楽しさや喜びが味わえるようにしていくことで、「運動が楽しい」「もっとやりたい」と意欲的に学習に取り組もうとする態度をはぐくみ次なる学習へとつなぐことでもある。これらの「分かる \leftrightarrow できる」「かかわり合う」「つなぐ」は相互に関連し合いながら高まっていくものであり、さらにこのような学習を積み重ねていくことで、他の領域や他教科の学習にも生かそうとするようになっていくと考えた。

このようにして、豊かなかかわり合いのもと、運動を楽しく行い、型に応じた技能を身に付けさせ、楽しさを味わえるようにしたい。

2 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

ボール運動の特性を踏まえ、豊かなかかわり合いを基盤に、多様な課題解決を通して身に付けさせたい内容を獲得していくのがボール運動の学習である。しかし、ボール運動では、学習初期に児童が身に付けている内容がそれぞれ異なり、一人一人課題も異なってくる。実際に学習の初期段階では、身に付けさせたい内容を獲得するための基礎ができていない児童(図2)も見られる。そこで、ボール運動の特性を味わせた上で、「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(図3)。

これらのことを実現させていくための授業モデルを「チームづくり型」と設定した。自分やチームのよさを認め合い、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、自分やチームの状況をふり返っていくことで「チームの力」を高めていく。このような学習を進めていくために「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2 技能中心に学んできた児童

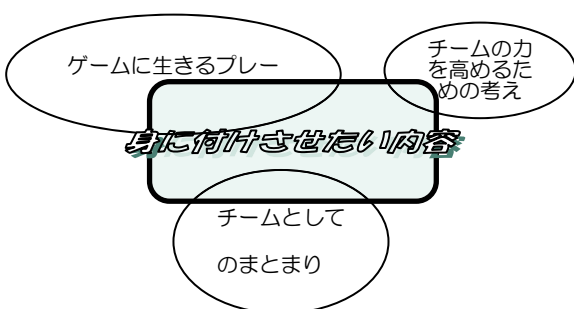
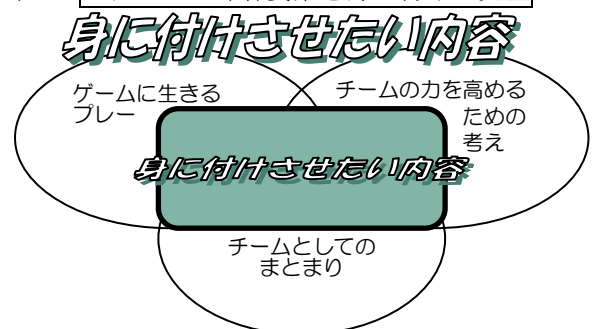


図3 バランスよく各要素を身に付けた児童



II 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

よさ見つけやチームへの貢献を実感させるための手立て（記録カード・タスクゲーム・チームの時間など）が有効に働き、『「チームの力」を高めるもの」をそれぞれに身に付けることができた。

●課題

「チームの力の高まり」の検証項目の精選
ゲーム領域との系統性の検討

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・身に付けさせたい
内容

☆ボール運動における「分かってできる
かかわり合っつなぐ」の検討

☆ボール運動の授業モデルについての検討

〈部会研究主題〉

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〉

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 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もの」を身に付けるための2年間の学習計画案

② 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

◇単元計画 ◇はじめのルール ◇ミニゲームの内容 ◇対戦方式 ◇チーム編成

③ 評価の工夫

○「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

④ 学習資料

○一人一人のよさが生きる作戦を立てるための資料・かかわり合いながらチームの力を高めるための資料

実証授業

まとめ

- ・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
- ・主題、仮説の検証

Ⅲ 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

[小学校体育研究会の議案書から、主題「分かってできる かかわり合っつなぐ体育学習」について]

「できること」－技能や体力の向上によって達成・実現する

「分かること」－運動の技能のポイントやゲームのルール、運動の仕方や自分の健康管理等による

「かかわり合うこと」－ともに運動したり考えたりすることや励まし合い、教え合い等によってはぐくまれる

「つなぐこと」－活動の自己評価や課題の選択や決定といった思考・判断と、運動や健康への意欲、さらに、学んだことを他の領域や他教科等の学習に生かそうとする

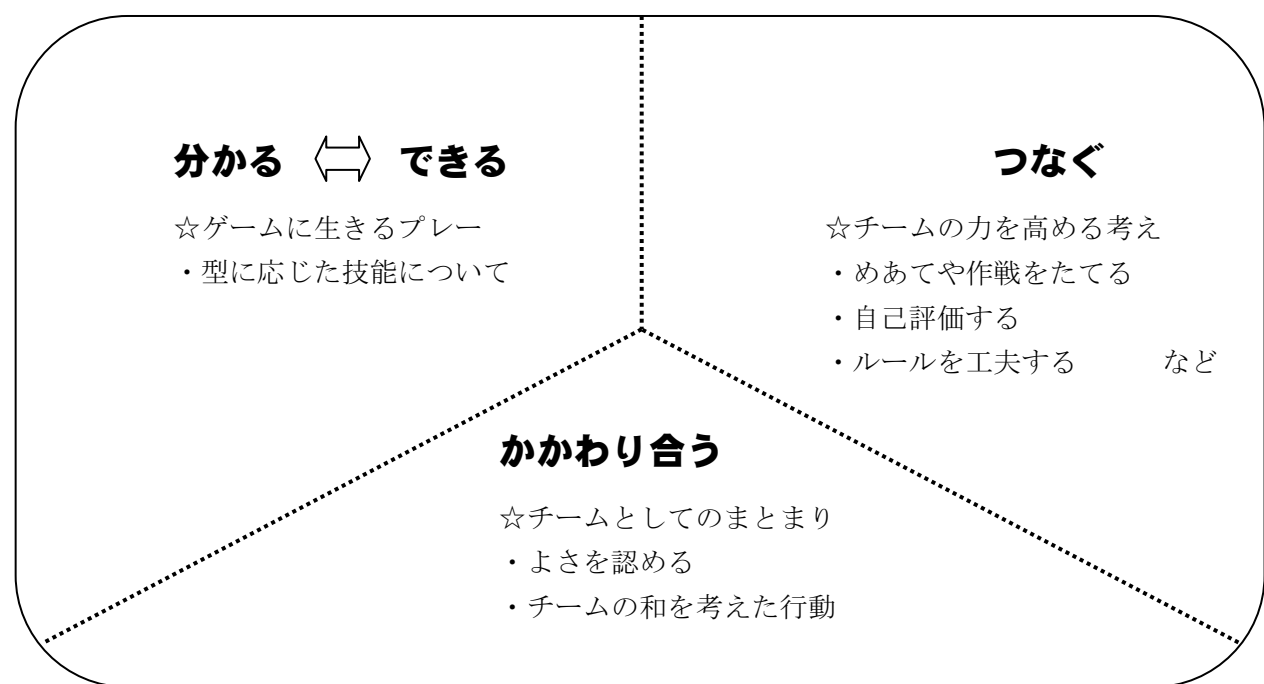
上記の内容は、体育学習の「学力」の要素であると記されている。

昨年度は研究主題「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～の中で、上記の4つをボール運動の学習のサイクルとして考えて研究を進めてきた。

今年度は、より整合性を図るため、ボール運動で身に付けさせたい内容である「チームの力」を高めるものと4つの言葉を連携させながら捉えることとし、下の図のように表した。

チームの力の要素

- | | | | |
|--------|-----|--------------|------------------|
| 分かる | できる | ：ゲームに生きるプレー | （主に技能面） |
| かかわり合う | | ：チームとしてのまとまり | （主に態度面） |
| つなぐ | | ：チームの力を高める考え | （主に思考・判断、意欲・継続面） |

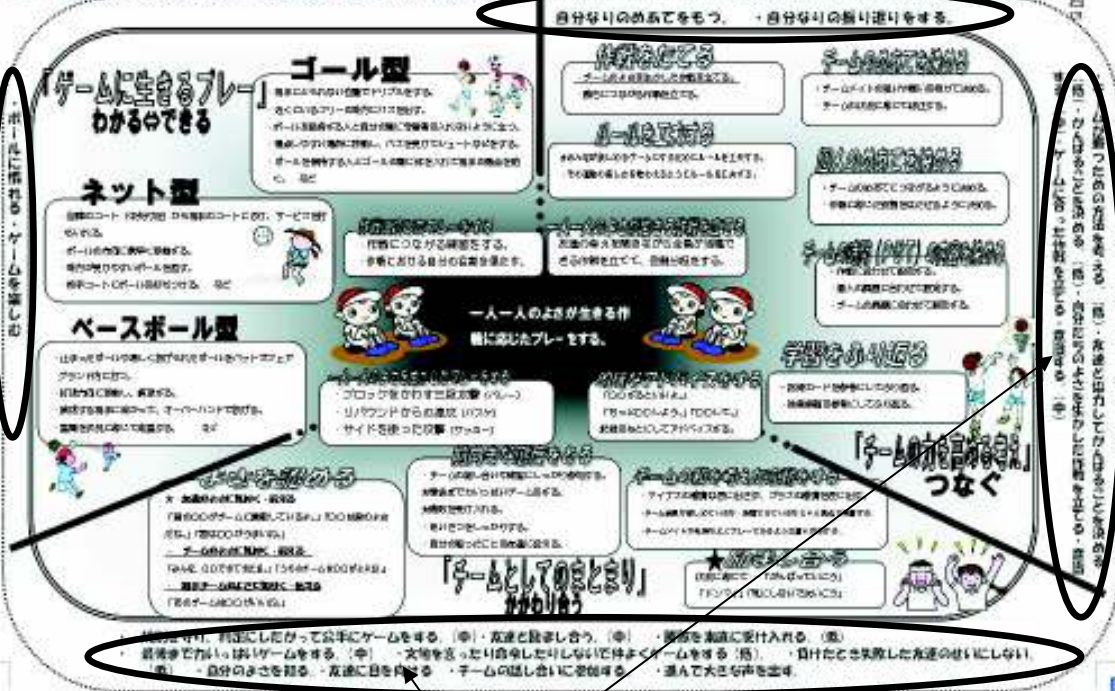


2 ボール運動を通して身に付けさせたい内容

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。

① の部分が「ボール運動で身に付けさせたい内容」である。

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



 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 身に付けさせたい内容のうち、ゲーム領域部会の「ともに学ぶ力」に示されている内容のものには印をつけた。

★ … 「ともに学ぶ力」で、中学年・低学年のうちから身に付けるものとして示されているもの。

——… 「ともに学ぶ力」で、高学年で身に付けるものとして示されているもの。

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

ゲームに生きているプレー わかる分できる

ゴール型

- ・相手にとられない位置でドリブルをする。
- ・近くにいるフリーの味方にパスを出す。
- ・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立つ。
- ・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する。
- ・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。 など



ネット型

- ・自陣のコート（中央付近）から相手のコートにむけ、サービスを打ち入れる。
- ・ボールの方向に素早く移動する。
- ・味方が受けやすいボールを返す。
- ・相手コートにボールを打ちつける。 など



ベースボール型

- ・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。
- ・打球方向に移動し、捕球する。
- ・捕球する相手に向かって、オーバークラッシュで投げる。
- ・塁間を状況に応じて走塁する。 など



作戦に合わせたプレーをする

- ・作戦につなげる練習をする。
- ・作戦における自分の役割を果たす。



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、役割分担をする。



一人一人のよさを生かしはたプレーをする

- ・ブロックをかわす三段攻撃（バレー）
- ・リバウンドからの速攻（バスケ）
- ・サイドを使った攻撃（サッカー）

前向きな態度をとる

- ・チームの話し合いや練習にしっかりと参加する。
- ★最後までかいつばいゲームをする。
- ★勝敗を受け入れる。
- ・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。

よさを認める

- ★ 友達のよさに気付く・伝える
「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。」
- ★ チームのよさに気付く・伝える
「みんな、OOできてきたね。」「うちのチームはOOが強いね。」
- ★ 相手チームのよさに気付く・伝える
「あのチームはOOが強いね。」

自分なりのめあてをもつ。 ・自分なりの振り返りをする。

作戦を立てる

- ・チームのよさを生かした作戦を立てる。
- ・勝ちにつながる作戦を立てる。

チームのめあてを決める

- ・チームメイトの思いや願いを受けて決める。
- ・チームの状況に応じて修正する。

ルールを工夫する

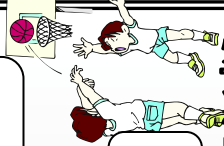
- ★みんなが楽しめるゲームにするためにルールを工夫する。
- ・その運動の楽しさを味わえるようにルールを工夫する。

個人のめあてを決める

- ・チームのめあてにつなげるように決める。
- ・作戦に合った役割をはたせるように決める。

チームの時間（PUU）の内容を決める

- ・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。
- ・チームの課題に合わせて設定する。



学習をくり返す

- ・記録カードを参考にして振り返る。
- ・他者評価を参考にして振り返る。

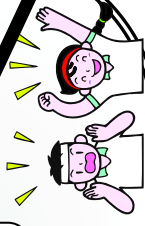
「チーム力を高めるぞん」 つなぐ

チームの和を高めたい行動をする

- ・マイナスの感情は表に出さず、プラスの感情を表に出す。
- ・チーム全員が楽しめているか、活躍できているかという観点で発言する。
- ・チームメイトが気持ちよくプレーできるような言い方をします。

★励まし合う

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



「チームとしてのまとまり」 かがり合う

- ・ 規則を守り、判定にしたがって公平にゲームをする。(中) ・ 勝敗を素直に受け入れる。(低)
- ・ 最後までかいつばいゲームをする。(中) ・ 文句を言ったり命令したりしないで仲よくゲームをする。(低) ・ 負けたとき失敗した友達にせいにならない。(低)
- ・ 自分のよさを知る。 ・ 友達に目を向ける ・ チームの話し合いに参加する。 ・ 進んで大きな声を出す。

・ チームが勝つための方法を考える。(低) ・ 友達と協力してがんばることを決める。(低) ・ がんばることを決める。(低) ・ 自分たちのよさを生かした作戦を立てる。意識する。(中) ・ ゲームに合った作戦を立てる。意識する。(中)

IV 研究の仮説

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 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

ボール運動で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付け、積極的に互いを認め合える関係を築くことである。チームで互いのよさを認め合うといった「かかわり合い」の基盤がなければ、ボール運動の楽しさや喜びを味わっていくことはできない。

本部会ではまず、オリエンテーション時にボール運動における「ハートのよさ」「プレーのよさ」「考えるよさ」を漫画（学習資料）で紹介し、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、ボール運動があまり得意では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、その姿をよさとして認める雰囲気形成される。そして、認められた児童は「自分がチームの役に立てた」という感情が生まれ、ボール運動への学習意欲が高まり、ボール運動の楽しさを味わいながら学習を展開することができるようになる。

このような互いのよさを認め合える基盤があれば、「ゲームに生きるプレー」をする楽しさや、「チームとしてのまとまり」を得ていく楽しさ、「チームの力を高める考え」を構築していく楽しさを味わうことができる。

だからこそ、特に学習の初期段階では、チームの和を高めることに重点を置き、ボール運動の楽しさを味わっていく学習の展開が求められる。

よさの認め合いができ、どの児童もボール運動の楽しさを味わえるようになると、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。チームのめあてや作戦に基づいて「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。

さらに、課題に取り組んだことを他者からの評価とあわ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。めあてや作戦の設定（計画）→ゲーム・チームの時間（実践）→ふり返り（評価）の流れを1単位時間ごとに繰り返していくことで、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）

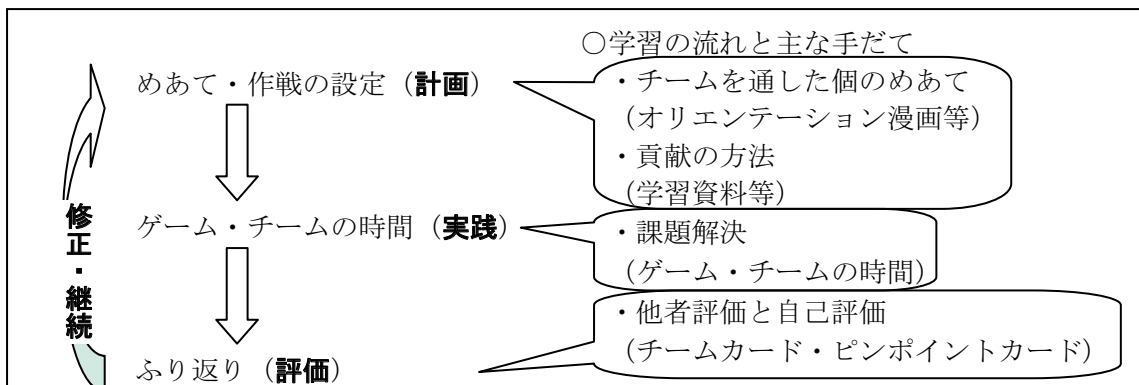


図6 チームへの貢献に向けた活動とその手立て

具体的な児童の姿として、まず計画段階では、めあてを設定する。例えば、Aさんは「アタックを打ちやすいトスをあげる」、Bさんは「ボールを落とさないように声かけをする。」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に貢献できていたかどうかを友達からの評価を参考に自分でもふり返る。このとき、Aさんは、「打ちやすいトスをあげていてよかったよ。今度は、ブロックをよけてトスをあげられるといいね。」と、友達からの評価を受け、次のめあては「ブロックのいないところにトスをあげる。」というように修正される。またBさんは、「小さな声で言っていたので、もっと大きな声を出すとよかった。」とふり返った場合、「大きな声でボールを落とさないように声かけをする。」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ふり返った場合は、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)	ふり返り(評価)【自己評価○と他者評価◎】	次の時間のめあて(計画)
Aさん	アタックを打ちやすいトスをあげる。	○トスはあげられたけど、ブロックによくあたっていた。 ◎打ちやすいトスをあげていてよかったよ。今度は、ブロックをよけてトスをあげられるといいね。	ブロックのいないところにトスをあげる。
Bさん	ボールを落とさないように「1・2・3」の声かけをする。	○小さな声で「1・2・3」と言っていたので、もっと大きな声を出すとよかった。 ◎声かけのおかげで、みんなが3回で相手のコートにボールを返すことができたよ。	大きな声でボールを落とさないように「1・2・3」の声かけをする。

(表1)

2 「チームの力」を高めることができるだろう

「自分のめあてを達成できた」「チームの役に立つことができた」という課題解決を積み重ねていくと、チームへ貢献できた実感が味わえる。こうしたチームへ貢献できた実感の積み重なりは、どうすればチームへ貢献できるかといった「チームの力」の高め方の理解につながる。「チームの力」の3要素である『ゲームに生きるプレー』、『チームの力を高める考え』、『チームとしてのまとまり』の、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本部会では考えている。

昨年度までの研究で、ボール運動の学習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、『ゲームに生きるプレー(分かる、できる)』からチームの力を高めていく児童もいれば、『チームとしてのまとまり(かかわり合う)』からチームの力を高めていく児童もいる。

また、学習の積み重ねによって、3要素の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われる。

上記の仮説は、以下の方法によって検証していく。

- ①よさの認め合いができていくかどうか・・・単元前後の意識調査の変容
- ②チームへの貢献に向けた活動が行われたか・・・チームカード・ピンポイントカードへの記述等
- ③チームの力を高めることを主な学習内容とした授業の有効性・・・毎時間授業後に行う授業評価
- ④チームの力を高めることができたかどうか・・・自己評価の記述・記録カード・ゲームのビデオ記録

V 研究の内容

1 年間計画

ボール運動は、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。本部会では年間計画を作成するにあたり、それぞれの「型」のもつ攻防の楽しさや喜び、特性を、

- (1) ゲームに生きるプレー（技能「ボール操作」「ボールを持たない時の動き」）
- (2) チームとしてのまとまり（態度）
- (3) チームの力を高めるための考え（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、ゲームに生きるプレーについては、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 (攻守入り交じり系)	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
ゲームに生きるプレー	○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。 ・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。 ・得点しやすい場所へ移動し、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	○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ところを考えやすい。 ○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。
チームの力を高めるための考え	○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、ミニ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。

ゴール型の学習で大切にしたいこと

- ・ボール操作と、ボールを持っていない時の動きを中心に学ぶ
- ・素早い攻防の切り替え
- ・シュートやシュートにつながる攻めの楽しさを味わう

イ ネット型

チームの力	身に付けさせたい力・特性
ゲームに生きるプレー	<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。
チームの力を高めるための考え	<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。 ○チームの作戦が発現しやすいので、チームの力の高まりが検証しやすい。 ○ゲーム中やゲーム後にチーム内での評価をしやすい。

ネット型の学習で大切にしたいこと

- ・プレーの合間に声をかけ合う
- ・自分たちのよさを生かした作戦を考え、実行する
- ・連携プレーを生かした攻撃をする

ウ ベースボール型

チームの力	身に付けさせたい力・特性
ゲームに生きるプレー	<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。
チームの力を高めるための考え	<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。

ベースボール型の学習で大切にしたいこと

- ・一人一人の役割分担を意識してゲームを行う
- ・一人一人の攻撃の機会を保障し、よさを認め合う

こうしたそれぞれの型のもつ特性に基づき、チームの力を高めていく学びに効果的であると考え、以下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	ベースボール型		ネット型		ゴール型	
時数	5		8		8	
段階	知る 5	高める 0	知る 4	高める 4	知る 4	高める 4

設定の意図

- ・一つ一つのプレーの間には必ず「間」が存在し、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、よさを見つたり認め合ったりしやすい。
- ・作戦面では守備の陣形が考えやすく、作戦を意識した学習が展開しやすい。

- ・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。
- ・自分のコート内は味方しか存在しないため、相手に妨害されにくく、作戦が発現しやすいため、チームへの貢献につながる課題解決に向けた活動が意識しやすい。

- ・技能の一つ一つが複合的な動きであり、ベースボール型、ネット型に比べ偶然性が高いため、これまでの学習で積み上げてきたチームの力の有効性を試すことができる。
- ・自分のチームの特徴に応じた作戦や相手チームに応じた作戦を試すことができる。

(第6学年の年間計画)

型	ネット型		ゴール型		ゴール型	
時数	5		8		8	
段階	知る 3	高める 2	知る 1	高める 7	知る 1	高める 7

- ・攻守分離であるため、作戦が発現しやすく、5年生までの学びの積み上げにより、比較的容易にチームの力を高めることができる。

- ・タグラグビーやフラッグフットボールといった陣取りの様相をもったゲームや、ハンドボール、バスケットボール、サッカーといったゴールにシュートをするといった様相をもったゲームを、地域や学校の実態に応じて経験することで、多様な種目においてチームへの貢献につながる課題解決に向けた活動を展開する。

2 学習過程

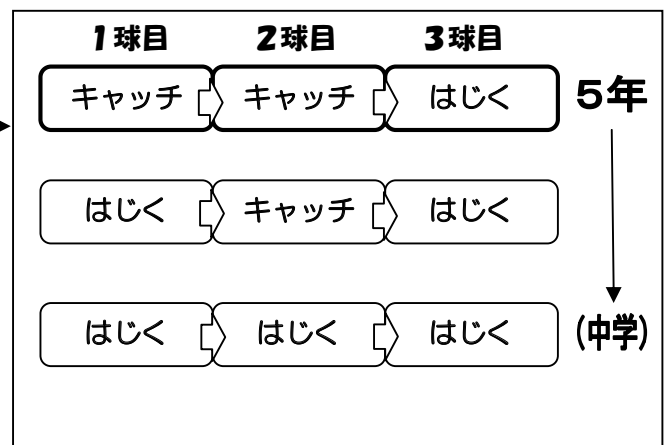
(1) 単元計画

「チームへの貢献につながる課題解決に向けた活動」を積み上げられるように次のような単元計画を作成した。

段階	知る				高める			
時	1	2	3	4	5	6	7	8
主な活動	<ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーション ・ルールの理解・工夫 ・チーム編成 ・ボール慣れ ・試しのゲーム ・ゲーム運営の仕方 ・学習カードの使い方 	準備運動・ボール慣れ ミニゲーム ゲーム1 ゲーム2 ゲーム3 整理運動 主に全体での振り返り			準備運動・ボール慣れ チームの時間 ゲーム1 ゲーム2 ゲーム3 整理運動 主にチームでの振り返り			
対戦方式	リーグ戦1				リーグ戦2		対抗戦	
段階の留意点	知る段階 (その単元を学習するにあたって必要な学び方、自分や友達、チームのよさを知る段階) ○練習やミニゲーム、振り返りは主に学級全体で行い、チームの力を高める上で基盤となるものを全体で共有していくようにする。				高める段階 (チームの貢献につながる課題解決を行いながら、チームの力を高める段階) ○「知る段階」で学習したことをもとに、各チームがそれぞれ主体的に学習に取り組んでいく。 ○「作戦の設定→練習→ゲーム→振り返り」のサイクルをくり返し行うことでチームの力を高めていく。			

(2) はじめのルール

- ・4人对4人
 - ・3回で相手のコートにボールを返球する。
 - ・得点をとったチームがサーブを打つ。
(同じ人は続けて打たない。)
 - ・ラリーポイント制で行う。
 - ・得点が入ったらローテーションをする。
- ルールは学級の実態に合わせ、児童と話し合いながら工夫していく。



(3) 対戦方式

リーグ戦

毎試合対戦相手を変えながら全チームと対戦する。優勢や劣勢など、様々なゲームの様相を経験できたり、色々なチームと学び合ったりすることができるため、自分や友達、チームのよさや特徴を知る段階で有効な対戦方式である。

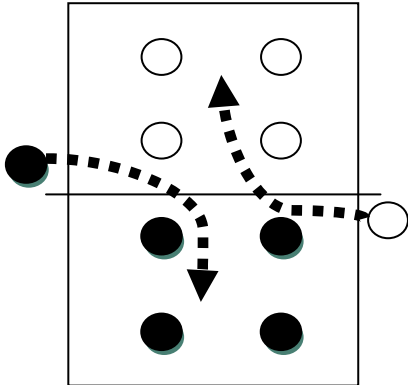
対抗戦

同じチームとの対戦を1単位時間に2回行う。間の時間に再考した作戦や取り組んだ練習が有効だったかどうかわかりやすくなるため、チームの力を高める段階で有効な対戦方式である。

(4) ミニゲーム

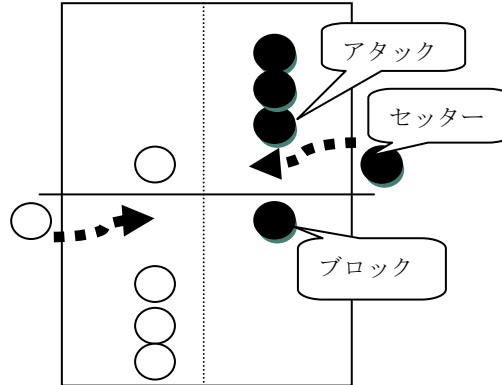
「知る」段階では、一人一人が運動の特性や楽しさを味わうために共通のミニゲームを全体で行う時間を設けた。ミニゲームの内容については、学級の実態や前時の様子から選択していく。

【レシーブゲーム】



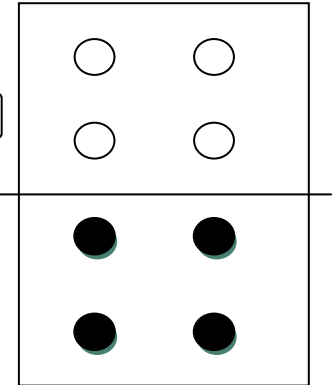
ネットをボールが越えてくるところを想定する。声をかけ合いながら、素早く移動してセッターに返球する。1分間で何回ボールを拾えたかを競う。

【アタック・ブロックゲーム】



アタックの場面を想定する。コート縦半分でアタックとブロック両方の動きを身に付ける。何回ブロックをはずして決められるか、何回ブロックできるかなどをチーム内で競う。

【ラリーゲーム】



パスをつなぐ動きを身に付ける。2本パスをつなぎ、3本目をチャンスボールにして相手コートに返球する。ラリーが何回続いたか他コートのチームと競い合う。

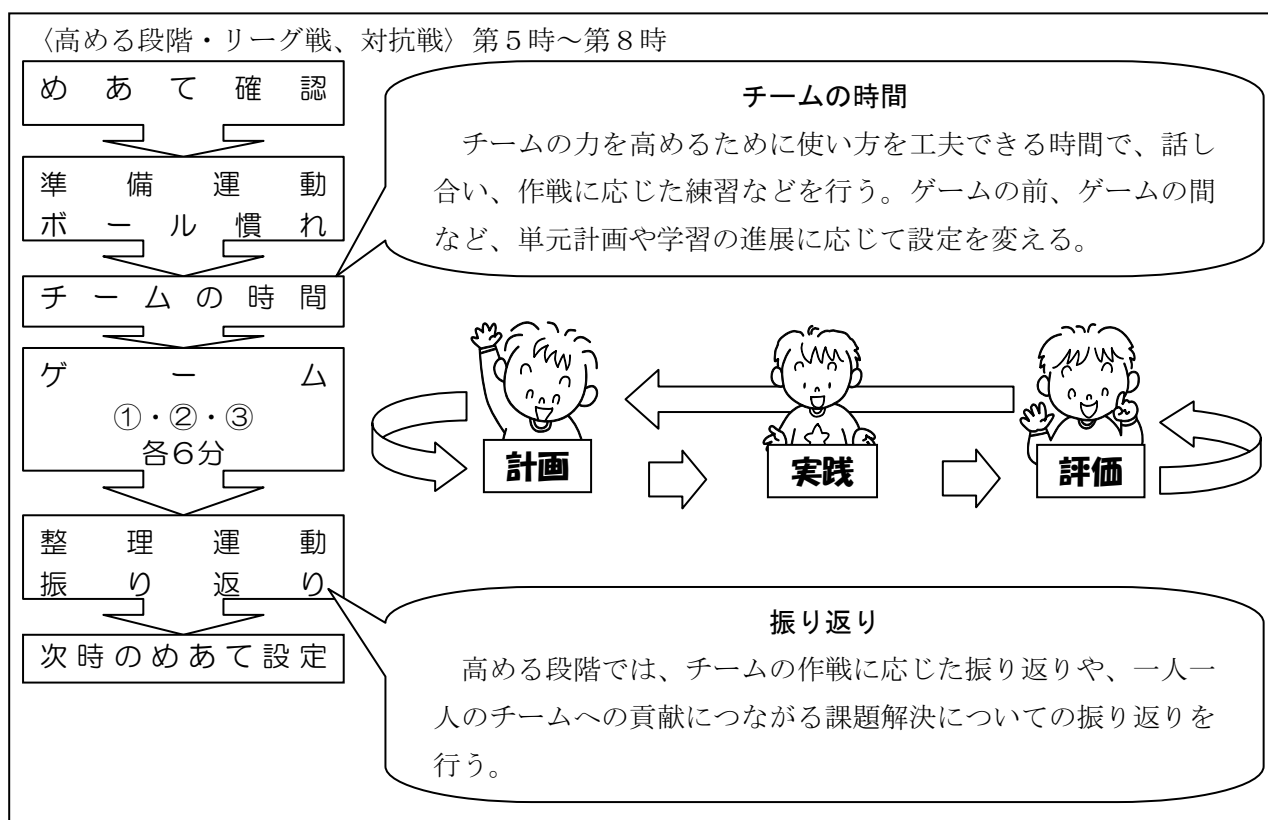
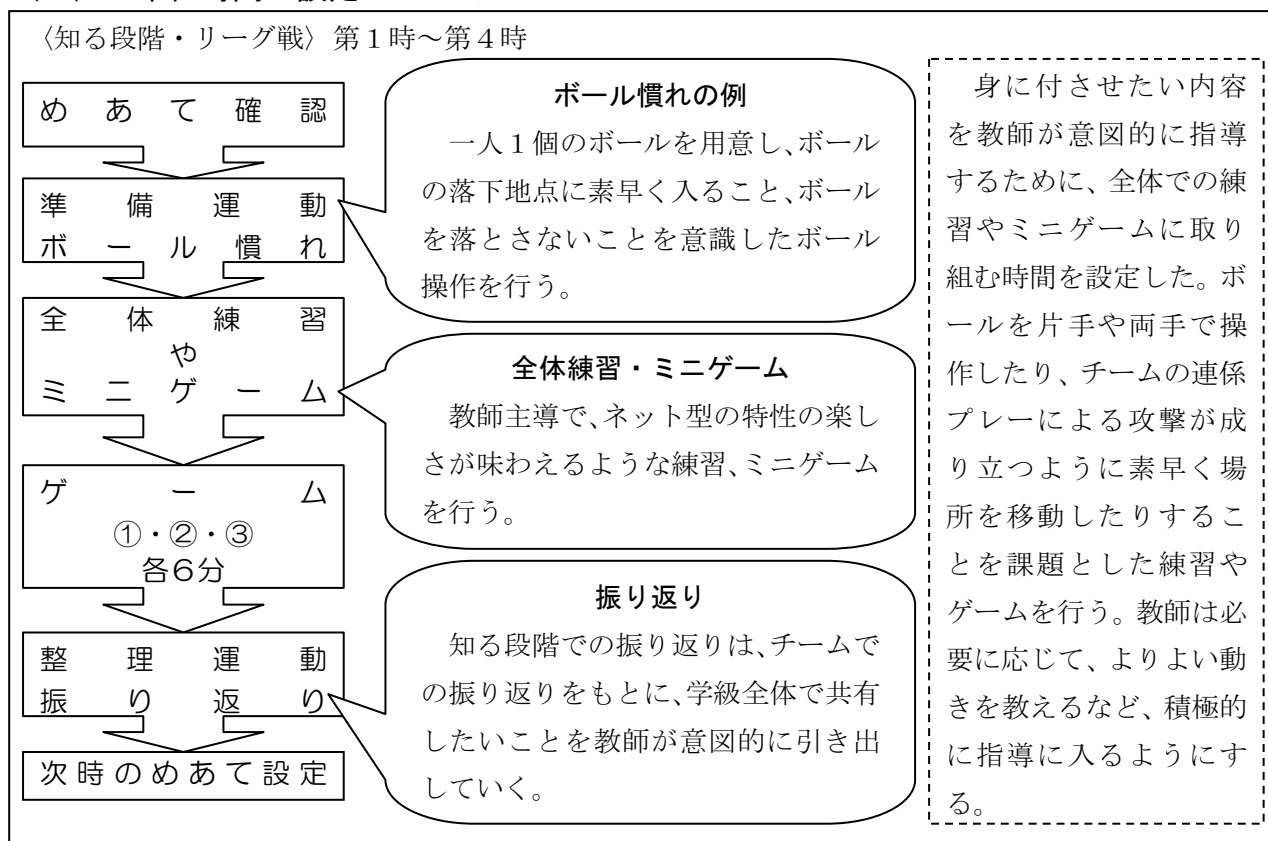
(5) チーム編成

5年生のボール運動では、バランス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、伸ばしたい力が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、「ゲームに生きるプレー」「チームとしてのまとまり」「チームの力を高める考え」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。



(6) 一単位時間の設定について



3 授業モデル

東京都小学校体育研究会では、児童に各運動の楽しさ・喜び・面白さを実感させるとともに、教師の指導上のミニマムをおさえるために授業モデルを提案している。

授業モデルとは、運動の特性に応じて、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である。

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。

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> ※学習指導要領解説より

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の楽しさ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>

ボール運動領域の捉える分かる・できる・かかわり合う・つなぐ

分かる↔できる ゲームに生きるプレー

かかわり合う チームとしてのまとまり 「チームの力」を高めるもの

つなぐ チームの力を高める考え

授業モデルの構想

◎チームの力を高めることを主な学習内容とし、この力の獲得に向け、豊かなかかわり合いを基盤に、一人一人がチームへの貢献を目指した課題解決を積み重ねていく。

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 ○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 ○試しのゲーム ○ゲーム運営の仕方・役割分担 ○学習カード・資料の活用の仕方 	<p style="text-align: center;"><対戦方式>リーグ戦・対抗戦</p> <ul style="list-style-type: none"> ○めあて・作戦の確認 ○チームの時間（パワーアップタイム） <li style="text-align: center;">↓↑ <li style="text-align: center;">ゲーム <li style="text-align: center;">※ゲームやチームの時間の位置付けは学びの状況に応じて ○振り返り
学習の重点	<p style="text-align: center;">チームのよさや 自分のよさを見つける</p>	<p style="text-align: center;">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>

(2) 一単位時間の授業づくり (ネット型 キャッチバレーボール)

めあて	活動	学習環境
<p>○チームのめあて・作戦 (例) ・めあて 「3本目で相手コートに返す」 ・作戦 「声をかけ合ってパスをつなぐ」 ○個のめあて (例) 「ボールを山なりに上げてパスをつなぎやすくする」 「1・2・3と声を出してパスを続ける」 「ボールがどこに落ちるか考えて動く」 「声を出して、みんなにパスを回す」</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>チームの時間 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。 単元計画に応じて相互審判でゲームを進めることもある。</p> <p>ふり返し 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 共通課題や各チームの活動内容に合わせて決める。(下図、例)</p> <p>○ゲーム 実態やゲームの様相に応じて、プレーヤーの人数や交代の仕方を工夫する。</p> <p>○学習カード・資料 チーム・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 (軽くてやわらかいもの) 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

① ゲーム・ゲーム・ゲーム

ゲームの時間を保障した授業づくりをし、ゲームを力いっぱい楽しむ中で身に付けさせたい内容を獲得させていく。準備運動やチームの時間の活動が効果的にゲームにつながるように工夫する。

② チームづくりのためのかかわり合いへの支援

ルールやマナーを守ること、よさを見付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支援する。

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→ふり返し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。学習の初期段階や実態に応じて、ゲーム→ゲームのふり返し (全体で) →チームの時間で練習など、課題解決の仕方が身に付くよう一単位時間の学習を工夫する。また、個に応じた支援を進めていく。

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、研究仮説にもあるように、「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、自己評価・他者評価（児童同士の評価）・チームの評価において、チームへの貢献につながる課題解決に向けた活動を柱に据えていくこととした。

○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。
- ・ カードを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。

●昨年度までの課題

- ・ 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

- ・ 一人一人のチームへの貢献を確認しやすくする。
- ・ 各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。
- ・ さらなる簡易化を図りつつ、前年度までの内容と同様の評価を目指す。

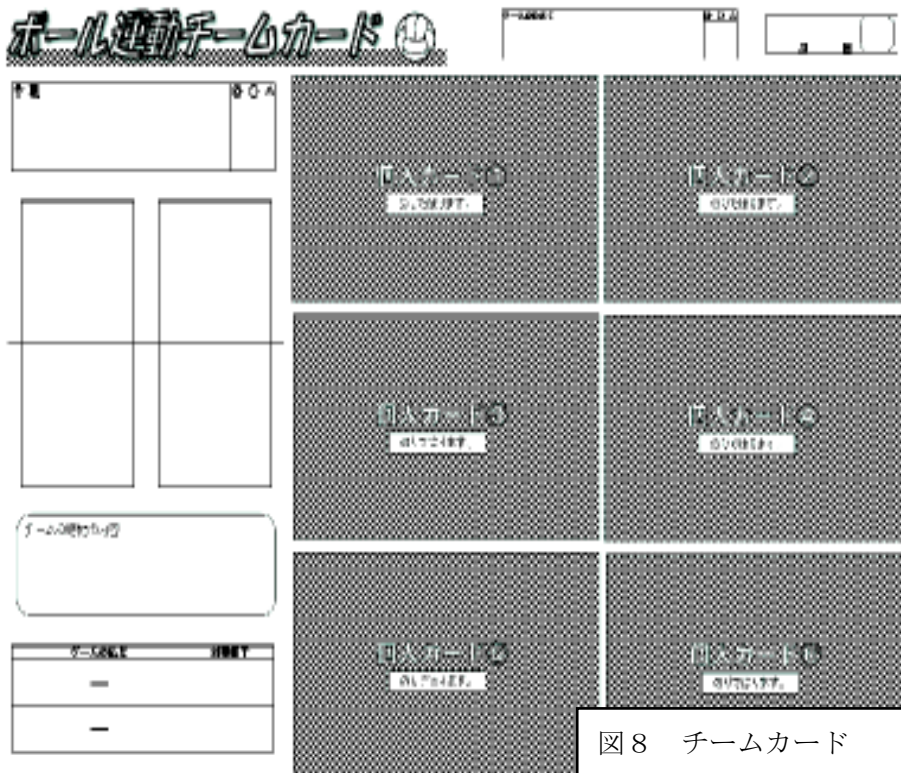


図8 チームカード

昨年度まで、過去に使用してきた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ことができるかを考え、研究を進めてきた。

このカード(図8)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枚のチームカードの中に個人カードも配置し、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コメントやアドバイスもチームの財産として生かすことができるようにした。

(2) 1 単位時間の評価の流れ

①チョイス&チャレンジカード・・・めあての設定 (図9)

「ゲームに生きるプレー」「チームのまとめり」「チームの力を高める考え」の3点について具体的な児

童の様子をイラストと言葉で数多く提示し、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 (ゲームに生きるプレー編・キャッチボール) 名前()

	まずはやってみよう!			チームのためにやってみよう!			
攻 撃	○サーブを相手のコートに入れよう。	○両手が取りやすい高さでボールを打とう。	○両手コートにバックアタックしよう。	○相手コートにバックアタックしよう。両手が取りやすい高さでボールを打とう。	○トスを上げよう。両手が取りやすい高さでボールを打とう。	○バックアタックしよう。両手が取りやすい高さでボールを打とう。	○バックアタックしよう。両手が取りやすい高さでボールを打とう。
守 備	○ボールを打って相手のコートに入ろう。	○相手コートに入ろう。両手が取りやすい高さでボールを打とう。	○ボールを打って相手のコートに入ろう。	○ボールを打って相手のコートに入ろう。	○ボールを打って相手のコートに入ろう。	○ボールを打って相手のコートに入ろう。	○ボールを打って相手のコートに入ろう。

※チョイス&チャレンジカードは
まとめ編、ゲームに生きるプレー編、チームの力を高めるための考え編と3種類に分けて作成されている。

図9 チョイス&チャレンジカード

② 1 単位時間の評価の流れ

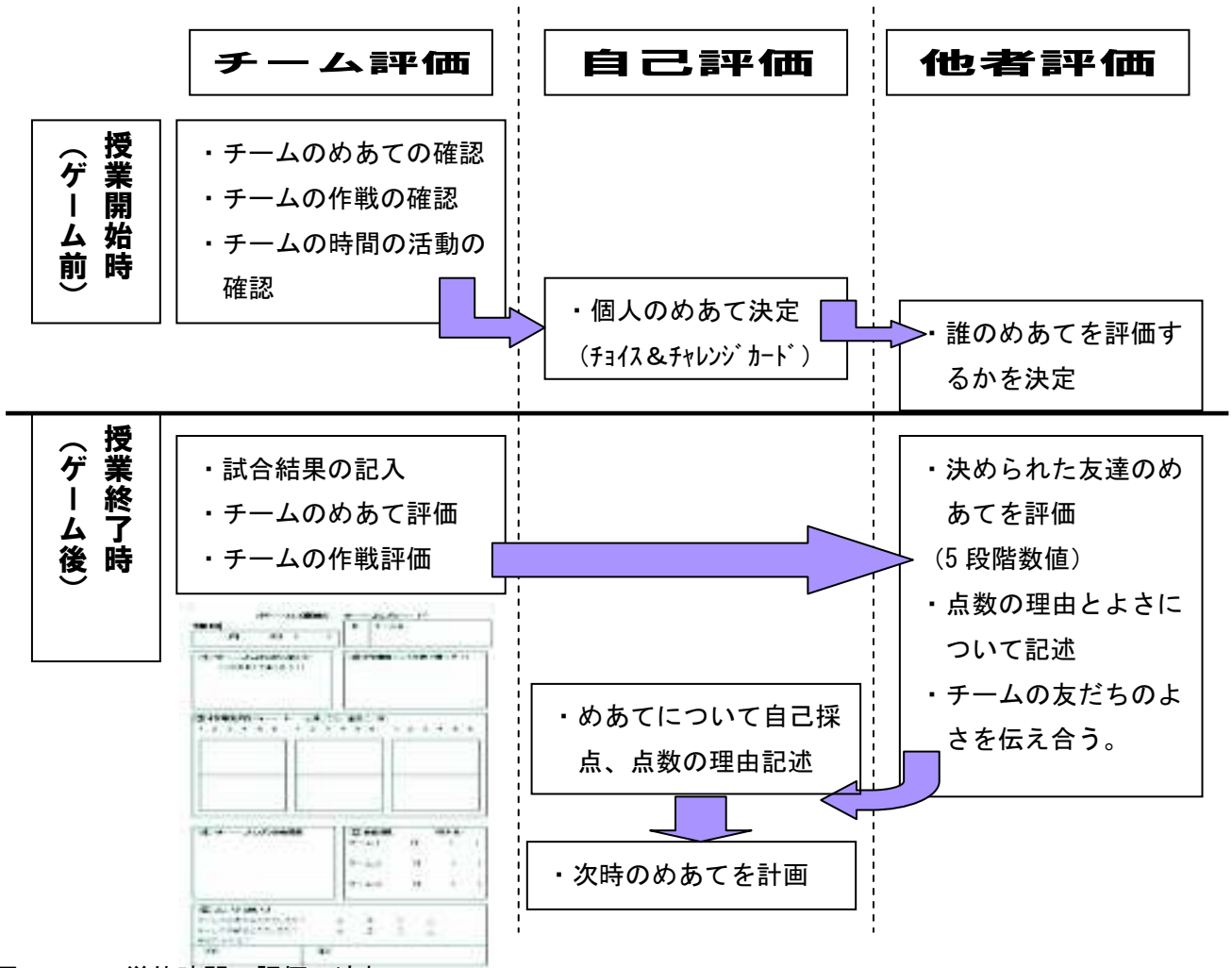


図10 1 単位時間の評価の流れ

図11 ピンポイントカード例

個人カード 名前

個人のめあて

友達から
(読んでほしい所・アドバイス)

() より

自己評価

1 2 3 4 5

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。

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。部会ではこのカードをピンポイントカードと名付け、授業の終わりに友達から評価してもらうこととしている。上図の左側（破線）は相手の友達がコメントを記入する。

また、めあてを課題意識（毎回「〇〇できていないから、できるようにする」）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。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、学習の道標となると考えた。

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」とした場合、学習が停滞することがある。そのような時に、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くことができる。

(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（図12）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。

(図12 記録カード)

チーム名 月 日()

ナイスプレーを見つけよう

試合中にナイスプレーをした友達のナンバーを記録しよう。

ナイス									
ファイト									
ナイス									
アドバイス									

チーム名 月 日()

どんなふう to 攻撃をしているかな

--	--	--	--

来たボールをどんなふう to につないで攻撃しているかを記録しよう。

【打った順にゼッケン番号を書いていこう】

○得点になったとき ×相手コートに入らなかったとき

(記入例)

--	--	--	--

友達にアナウンスしてねおう

さあ、記録を始めよう!

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且つ効果的に進められるよう作成した。漫画にすることで誰でも興味・関心をもって読めるようにし、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 かかわり合い
- 4 みんなのよさ
- 5 チームの力
- 6 チームの時間



(2) チョイス&チャレンジカード

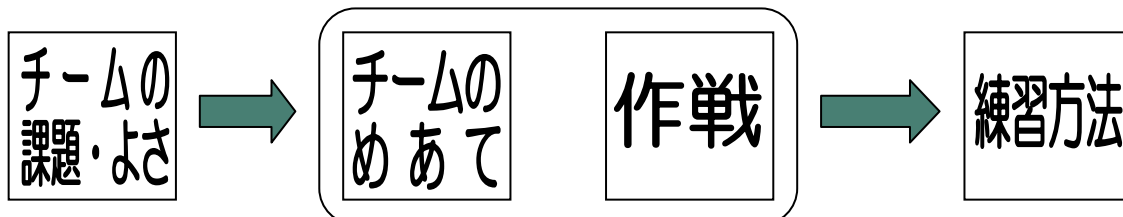
このカードは、ボール運動領域部会が考える児童に身に付けさせたい内容に沿ってつくられているため、課題解決に向けた活動の適切な方向付けをすることができる。また、個人のめあてを設定する上での参考資料としても有効に活用できる。

(3) 練習カード

「チームの時間」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チームの課題に応じた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 「ポジションを決めて守ろう」
「ブロックで相手の攻撃を止めよう」
「セッターに正確に送ろう」

落下地点に入る

直上にボールを上げて、ボールをとる。決して奥の奥でトップしない。キャッチまでの間に両手がまわらぬか？

ねえを認める

「ねえ」でボールを上げるとは必ずしもいいことにはならない。2人の名前をいい色名をつけておこう。声の大きさや姿勢も気をつけよう。1分間に何回話しかけたか？

ポジションを決めて守ろう

ネットを越えてボールを上げておくと、奥の奥でトップしない。キャッチまでの間に両手がまわらぬか？

ブロックをしよう

両ブロックを同時に打つのは難しい。両手が同時に打つのは難しい。

「ボールが落ちた」ところはどかなカードの様子から、
 どちらの側でボールが落ちたか
 ネットのどこに落ちたか
 ネットを越えていないか
 ネットを越えていないか

練習カード2

作戦 「フェイントをつかめよう」
「バックアタックをしよう」
「速攻をしよう」

セッターに入らそう

攻撃を阻み立てるために、正確にセッターにパスをしよう。高いパスをしよう。

おとりに入ろう

おとりに入ろう。おとりに入ろう。おとりに入ろう。

バックアタックをしよう

ブロックがしにくいバックアタックをしよう。直上にあげるのがポイントです。

速攻をしよう

ブロックにつかぬようにバックアタックをしよう。タイミングを合わせて攻撃しよう。

どんなふうに攻撃を組み立てているかなカードの様子が、
 どちらの側でボールが落ちたか
 ネットのどこに落ちたか
 ネットを越えていないか
 ネットを越えていないか

(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。記録のねらいにもとづいて一人一人のよさを見つけたり、チームへの貢献について視野を広げたりできる。また、ゲームの様相の課題について気付いたり確かめたりすることのでき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	<input type="checkbox"/> 一人一人のよさを見付けたい。 <input type="checkbox"/> チームへの貢献の仕方について視野を広げたい。
どんなふうに攻撃をしているかなカード	<input type="checkbox"/> 相手コートはどこをねらって、どのようにボールを落としたらよいかを気付かせたい。 <input type="checkbox"/> 自分たちの攻撃の作戦をもとに、相手のブロックをかわすためにどのような組み立て方が有効か気付かせたい。
ボールが落ちた(落とした)ところはどこかなカード	<input type="checkbox"/> 相手の攻撃を防ぐためにどのような守り方をして落とさせないようにするか気付かせたい。
何回触ったかなカード	<input type="checkbox"/> 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。

(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。