

VII ボール運動（チームづくり型授業モデル）

1 研究主題

「チームの力を高めていくボール運動の学習」

～「チームづくり型」授業モデルの確立～

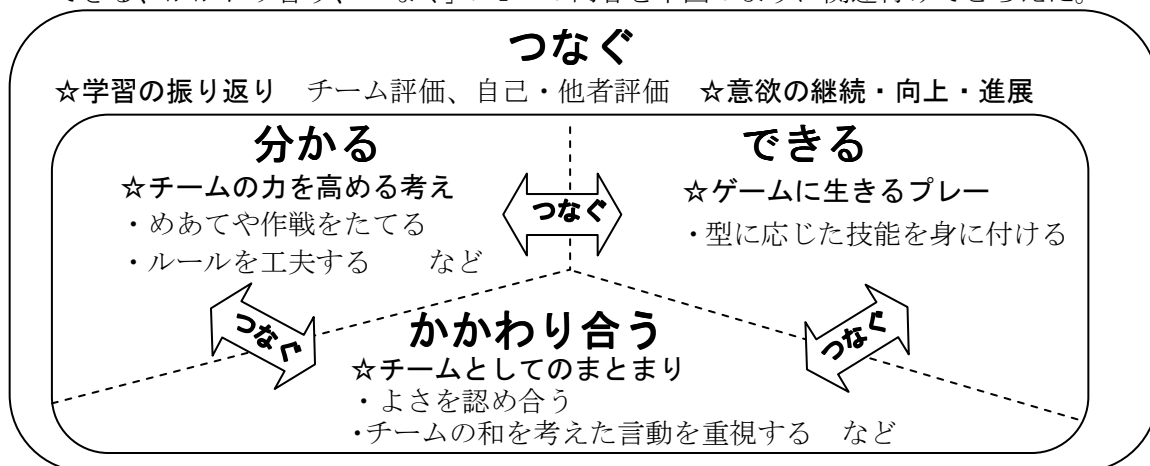
2 研究の視点

(1) ボール運動の特性

ルールや作戦を工夫して、集団対集団の攻防によって得点を競い合うことの楽しさ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

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、「分かる、できる、かかわり合う、つなぐ」の4つの内容を下図のように関連付けてとらえた。



3 研究の内容

(1) 授業モデルについて・・・『チームづくり』型授業モデル

本部会では、「ゲームに生きるプレー（技能面）」・「チームとしてのまとまり（態度面）」・「チームの力を高める考え（思考・判断面）」を合わせて「チームの力」としている。

この「チームの力」を高めることを主な学習内容として、豊かなかかわり合いを基盤に、一人一人がめあてや作戦、チームへの貢献を目指した課題解決を積み重ねていくことを中心に、ゲームを中心とした授業モデルを考えた。

(2) 研究と実証授業の関連

① ボール運動の年間指導計画

○種目の配列ではなく、学ぶ内容や身に付けさせたい力を含めて、各学校の実態を踏まえつつ構成できるよう、弾力的に作成

② 学習過程の工夫

○児童一人一人が、チームへの貢献につながる課題解決を行うための学習過程

③ 評価の工夫

○「チームへの貢献」と「課題解決」の実感を得るための評価活動の展開


④ 学習資料

○思考・判断の力を伸ばすための学習資料の充実

(3) 学習過程 (チームづくり型授業モデル)

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 ○ルール理解・工夫 ○チーム編成の確認 ○ミニゲーム、チームの時間の例示や実践 ○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><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 ○ミニゲーム、チームの時間 ↓↑ メインのゲーム ※ゲームやチームの時間の位置付けは学習の状況に応じて ○振り返り
学習の重点	<p>チームのよさや 自分のよさを見付ける</p>	<p>一人一人がめあてや作戦に基づいた課題解決を積み重ね、チームの力を高める</p>

(4) 1 単位時間の授業づくり (ゴール型 ハンドボールを簡易化したゲームの例)

めあて	学習活動	学習環境
<ul style="list-style-type: none"> ○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」 ○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をする」 c 「パスをしたら前に走って声を出してパスをもらう」 d 「スペースができたなら、声を出して知らせる」 →ゲームを通して、状況に応じて修正する。 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>めあて・作戦の確認</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>準備運動・ボール慣れ</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>チームの時間 チームの作戦に応じた活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3対2シュートゲーム ・サークルハンド ・4対2パス回し など </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>ゲーム 8分×3回 作戦タイム&審判チームからのアドバイス</p>  <p>※各チーム2ゲーム 残り1ゲームでは審判と記録</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>整理運動・振り返り</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ○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。 ○『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。(3コート例) (下図、例) <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;"> <p>赤 3対2 シュートゲーム</p> </div> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;"> <p>白・黄 3対3 ロングパス シュートゲーム</p> </div> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;"> <p>緑 3対2 シュートゲーム</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;"> <p>青 サークルハンド</p> </div> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; text-align: center;"> <p>紫 4対2 パス回し</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○児童の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。 ○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 ○掲示資料 学習の流れ、ルール、対戦表等 ○用具 ボール(小さく柔らかいもの)、ゼッケン・得点板・ホイッスル

(5) 授業づくりのポイント

①ゲーム・ゲーム・ゲーム

ミニゲームやメインゲームの時間を多く確保し、ゲーム中心の授業展開とする。

②チームづくりのためのかわり合いへの支援

安全・公正・協力・マナーを基本とし、望ましいかわり合い方を学べるようにする。

③一人一人が課題解決に向けて活動する

めあて・作戦の設定→ゲーム→(修正)→振り返りという学びのサイクルの中で、一人一人がチームへの貢献に向けた課題解決を積み重ねられるようにする。

4 研究のまとめ

(1) 研究仮説の検証から見た今年度の成果

一人一人が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。

①一人一人が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ができたか

◎年間計画の有効性について

今年度、第6学年の年間計画を工夫した。10時間扱いの大単元として、ゴール型の単元を2つ取り上げることを提案した。

チームへの貢献を感じたときについての自由記述の数 (表1) ボールを使ったゲームでのチームへの貢献の実感 (グラフ1)
 n = 33 (1人3つまで回答 単位:人)

		チームとして のまとめり	チームの力を 高める考え	ゲームに 生きるプレー
調査 の 時 期	キャッチ バレー ボール前	5	2	3 3
	ハンド ボール前	1 1	5	5 5
	ハンド ボール後	6	7	6 0

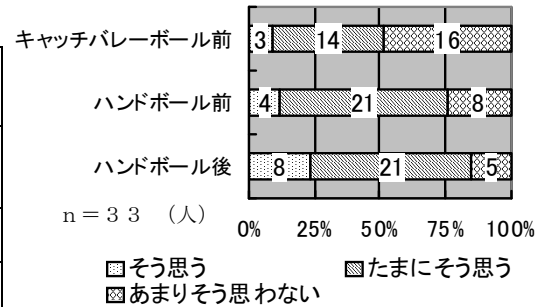


表1の「まとめり」や「考え」についての記述の数の増加から、重点的に課題解決に向けた活動に取り組ませたことで、多様なチームへの貢献の仕方について理解し、一人一人が課題解決に向けた活動に取り組み、貢献できたと実感していることが分かる。また、表1の「プレー」についての記述の増加から、プレーでの貢献を求め、貢献できたと実感した児童が増えてきたことが分かる。グラフ1からも貢献できたと実感した児童数の増加が分かる。

◎ハンドボールを簡易化したゲームの有効性について

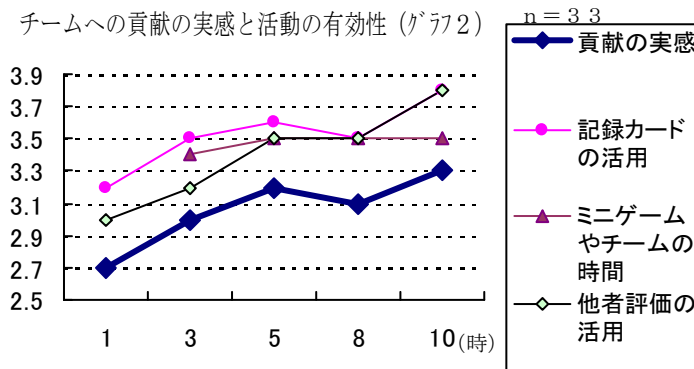
緑チーム 第2時 1試合でのプレーの発現数 (表2) (ゲーム時間6分間)

パス成功数	ボールを持たないときの動き	作戦の発現数	作戦の成功数	シュートまでつなげた数
3 1	2 5	1 7	7	6

軟らかく、片手でつかめるボールを使用した。恐怖心の軽減やボール操作のしやすさから、ボールを持たないときの動きや作戦が発現しやすいと考えた。表2から単元の初めからパスやボールを持たないときの動きができて、シュートまでつなげていることが分かる。作戦も発現している。ハンドボールが課題解決を積み重ねていく活動に有効なものであることが分かる。

◎チームへの貢献につながる活動の有効性について

チームへの貢献の実感と活動の有効性 (グラフ2)



グラフ2は毎時間の授業後に行った学級全体の意識調査の変容である。4段階評定法で行い学級平均値を表している。学習が進むにつれて、チームへの貢献につながる活動(記録カード・ミニゲームやチームの時間・他者評価)を、児童が有効に活用できるようになった。それに伴って児童がチームへの貢献を実感できるようになっていることが示されている。

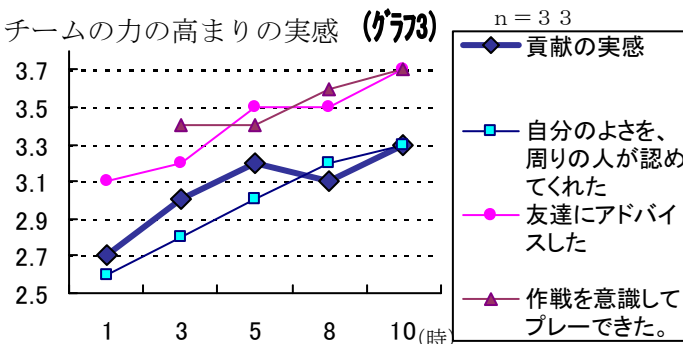
課題解決に向けた活動の積み重ね (表 3)

時間	第 8 時	第 9 時	第 10 時
作戦	サイドに開いてくずす	ポスト作戦	パスパス作戦
チームの時間	ナンバリングパス	シュートゲーム	ナンバリングパス
記録カード	パスパス・ボールの動き	攻め方・ナイスプレー	攻め方・ボールの動き
めあて	パスがもらえる位置へ動く	フリーになる	声を出してパスをもらう
他者からの評価	マークされていても、大きく動いてパスをもらおうとしていたからよかった。	1 試合目の前半、後半でフリーになれていた。でもシュートができなかった。	声がよく出ていた。パスもたくさんもらった。アドバイスしていたのもよかった。
自己評価	パスをもらうけど、相手のディフェンスがよくて続かない。	フリーになれたけど、もっと大きな声でパスをもらえるとこまでいければよかった。	パスをもらって得点につなげてよかった。
他者への評価	マークされていて、走っても敵がついてきたよ。	フリーになれていた。もっと声を出してパスをもらおうといいよ。	パスをしたら周りを見て移動していい場所についてよかったよ。

表 3 は、白チーム児童の第 8～10 時の個人カードの記述の抽出である。作戦を達成するためのめあてを立て、他者からの評価を参考に自己評価ができています。そして、振り返りを次時のめあてに生かしている。具体的に他者を評価する記述から客観的に評価する力を身に付けていることが分かる。個人差はあるものの他の児童についても望ましい課題解決に向けた活動の積み重ねが認められた。

②「チームの力」を高めることができたか

チームの力の高まりの実感 (グラフ)



グラフ 3 もグラフ 2 と同じ意識調査からである。学習が進むにつれて、よさの認め合い、チームの力を高めるための友達へのアドバイス、作戦を意識したプレーができるようになってきたと児童が実感していたことが示されている。

チームづくり型授業モデルでチームの力を高めることを意識させていくと自分の活動がチームのためになったと実感できるようになる。チームづくり型授業モデルの確立を示すものである。

☆授業評価の視点から

参観者の授業評価の結果は、どの項目も 4 段階評価で 3.5 以上であった。授業力の 6 要素のうち、「評価計画の作成・改善」・「指導技術」の 2 つを重視して授業を行ったことの成果であると考えられる。

(2) 3 年間の研究からの課題

- 新学習指導要領の趣旨を生かして生涯体育につなげるために、ゲーム領域及び中学校の球技との系統性をさらに検討していく必要がある。
- 個やチームの変容を見取って指導したり、手立ての有効性を実証したりしていく際の、より細かい視点、観点を明確にしていく必要がある。

5 研究に携わった人

西島 秀一	濱田 哲	荒西 岳広	石原 朋之	下橋 良平	長谷川良祐
神谷 潤	水谷 知由	山田 大輔	小澤 直子	竹内 治成	浅川 泰裕
鳥橋 修	小宮山詠美	加藤慎太郎	新井 拓	平井 政知	杉山 貴
境 義史	藤倉 尊人	丹野 雄二	関口 亮治	金指 大輔	坂本 尚毅