

平成22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」授業モデルの確立～

ボール運動の授業モデル

チームづくり型

平成22年11月4日（木）

講師 渋谷区教育委員会統括指導主事 河口 尚志 先生

授業者 八王子市立由井第二小学校 長谷川 良祐主任教諭

<実証授業> 第6学年 ゴール型「ハンドボール」

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

目 次

I 研究主題設定の理由	1
II 基礎研究	
1 学習指導要領改訂の趣旨と内容	3
2 「分かる、できる、かかわり合う、つなぐ」のとらえ方	4
3 ボール運動を通して身に付けさせたい内容	5
4 授業モデル	7
III 研究の構想	9
IV 研究の仮説	10
V 研究の内容	
1 年間計画	12
2 学習過程	15
3 評価	17
4 学習資料	20

ボール運動領域部会 平成22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」授業モデルの確立～

I 研究主題設定の理由

1 ボール運動の特性と身に付けさせたい内容

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、まず、カリキュラムの構造化（4：4：4）の中でのゲーム・ボール運動・球技の関連を考慮して研究を進めてきた。そして、ボール運動の特性を確認し、身に付けさせたい内容を整理した。

(1) ボール運動領域とは（主に学習指導要領解説から） 表1 カリキュラムの構造

	小1～4	小5・6	中1・2	中3～
カリキュラムの構造化	動きや遊びの 「基礎学習の時期」	自分の適正にあった運動種目を 「探求する時期」		より深く学習して 「専門化を 図る時期」
領域	ゲーム	ボール運動	球技	
内容	仲間と力を合わせて	ルールや作戦を工夫して	個人やチームの能力に応じた作戦を立て	
	集団対集団 競争すること楽しさや喜びを味わうことができる			
	・簡単なボール操作や ボールを持たない ときの動き ・簡単な規則の工夫 ・型に応じた簡単な 作戦を立てる	・簡易化されたゲーム ・ボール操作やボールを 受けるための動き ・ルールの工夫 ・チームの特徴に応じた 作戦を立てる	・基本的なボール操 作や仲間と連携 した動き ・課題に応じた運動 の取り組み方を 工夫	・作戦に応じたボー ル操作で仲間と 連携 ・自己の課題に応じ た運動の取り組 み方を工夫

まず、カリキュラムの構造化（4：4：4）の中でのゲーム・ボール運動・球技領域の系統性をおさえ、ボール運動領域の位置付けを確かめた。

①チームでの学習が中心

表1から分かるように、ゲーム・ボール運動・球技領域は、主に集団対集団で競争すること楽しさや喜びを味わう領域である。そのため、チームでの学習が中心となる。

②ボール運動領域の位置付け

ボール運動領域では、ゲーム領域で学んだかかわり合いや動きを生かして、簡易化されたゲームの中でルールを工夫したり、作戦を立てたりして攻防を展開できるようにする。

そして、球技領域では、ボール運動領域で学んだことを生かして、作戦を立てたり、ボール操作や仲間と連携した動きでゲームを展開したりできるようにしていく。

このことから、ボール運動領域は、豊かなかかわり合いを基盤にして、ルールや作戦などについて考えてゲームで生かそうとする課題解決学習の中で、ルールの工夫による新たな楽しさを感じたり、作戦を成功させた喜びを感じたりする経験を多く積み重ねることが大切であることが分かる。

(2) ボール運動の特性（昨年度までの研究から）

チームでの学習が中心であることや、ボール運動領域の位置付けを考慮しながら、昨年度までの研究成果を基に、ボール運動の特性を以下のようにとらえた。

- ・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を楽しみや喜びを味わう。
- ・常に仲間を意識して、チームへの貢献につながる課題解決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。

(3) ボール運動で身に付けさせたい内容

本学会では、チームでの学習が中心であることやボール運動の特性に基づいて、児童の学びの道筋が明確になるように「チームの力」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

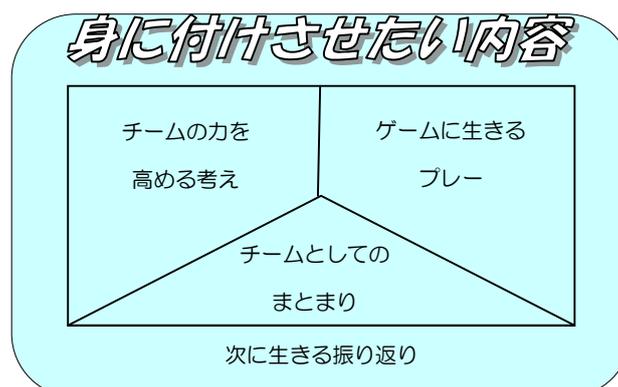
昨年度までの研究から「チームの力」を高めるもの（構成要素）こそが、ボール運動における身に付けさせたい内容であると考えている。

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も見られる。そこで、ボール運動の特性を味わった上で、「自分はチームの力を高める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、多様な学び方で最終的にはバランスよく各要素を身に付けることを目指すことが重要である（図1）。

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1 バランスよく各要素を身に付けた児童



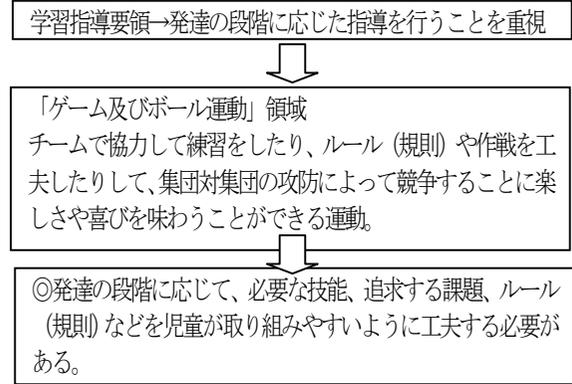
II 基礎研究

1 学習指導要領の趣旨と内容

(1) 学習指導要領の改訂の趣旨と要点

- ① 生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を培う観点を重視し、各種の運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにするとともに、児童の発達段階を踏まえ指導内容の明確化を図ること。
- ② 指導内容の確実な定着を図る観点から、運動の系統性を図るとともに、運動を一層弾力的に取り上げることができるようにすること。
- ③ 体力の向上を重視し、「体づくり運動」の一層の充実を図るとともに、学習したことを家庭などで生かすことができるようにすること。
- ④ 保健については、身近な生活における健康・安全に関する基礎的な内容を重視し、指導内容を改善すること。
- ⑤ また、健康な生活を送る資質や能力の基礎を培う観点から、系統性のある指導ができるよう健康に関する内容を明確にすること。

(2) 発達の段階に応じた「ゲーム及びボール運動」領域の考え方



(3) 新しい内容分類（型）の考え方

小学校			中学校		高等学校		
1・2年	3・4年	5・6年	1・2年	3年	入学年次	次の年次	それ以降
ゲーム	ゲーム	ボール運動	球技	球技	球技		
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。			生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を育成する		生涯にわたって豊かなスポーツライフを継続する資質や能力を育成する		
ボールゲーム 鬼遊び	ゴール型ゲーム ネット型ゲーム ベースボール型ゲーム	ゴール型 ネット型 ベースボール型	ゴール型 ネット型 ベースボール型	ゴール型 ネット型 ベースボール型	ゴール型 ネット型 ベースボール型		
◎「ボールゲーム」は発達の段階を踏まえると型ごとに共通する技能を用いてゲームをするのは難しい。 一型を超えて幅広くボール運動系の技能の基礎を培う。	◎ 型に応じたゲームの導入期 →児童にあまり高度な技能（動き）を求めず、発達の段階に即した運動を行う。	◎「ルールや形式が一般化されたゲーム（スポーツ）」が基盤。 ①作戦、技能、ルールの理解、プレーの判断など求められる水準が高い。 ②すべての児童がその運動種目の楽しさや喜びに触れ、その学習内容を習得することが困難	◎小学校高学年の「ボール運動」における、基本的な技能を発展 →作戦に応じた技能で仲間と連携しながらゲームが展開できるようにしている。	◎中学校第3学年までの学習を踏まえてのねらい 入学年次→「安定したボール操作と空間を作り出すなどの連携した動きによってゴール前への侵入などから攻防を展開する。」 次の年次以降→「状況に応じたボール操作と空間を埋めるなどの動きによって空間への侵入などから攻防を展開する。」	「一般的なルール」		
↓ ○簡単なボール操作＝「ボール遊び」 ○簡単な規則＝「ボール投げゲーム」「ボール蹴りゲーム」が示されている。	↓ 「易しいゲーム」 ○簡単なボール操作で行う。 ○どの児童にもボール操作の機会が多い。 ○身体運動が伴わない。 など、どの児童も楽しめ、取り組みやすいように工夫が必要。	↓ 「簡易化されたゲーム」 ○プレーヤーの数 ○コート広さ ○プレー上の制限 ○得点の仕方 などルールや様式を修正し、学習課題を追求しやすくする。	↓ 「工夫したゲーム」 ○プレーヤーの人数 ○コート広さ ○用具 ○プレー上の制限 各型において解決すべき学習課題を追究しやすくする。	↓ 卒業後も継続できるような生涯スポーツの場面で重用される一般的なルールを取り上げ、運動種目によって、主に使う身体部位、ボールの大きさや形状、コートの広さなどの違いがあるため、それぞれの特性や魅力に配慮する。			

運動種目名でなく、型ごとに内容として示したのは、多くの人が生涯にわたって様々なスポーツ（球技）に関わる可能性を考えると、特定の種目固有の技能ではなく、攻守の特徴や「型」に共通する動きや技能を系統的に身に付けていくことが大切であると考えられたからである。

2 「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]

「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

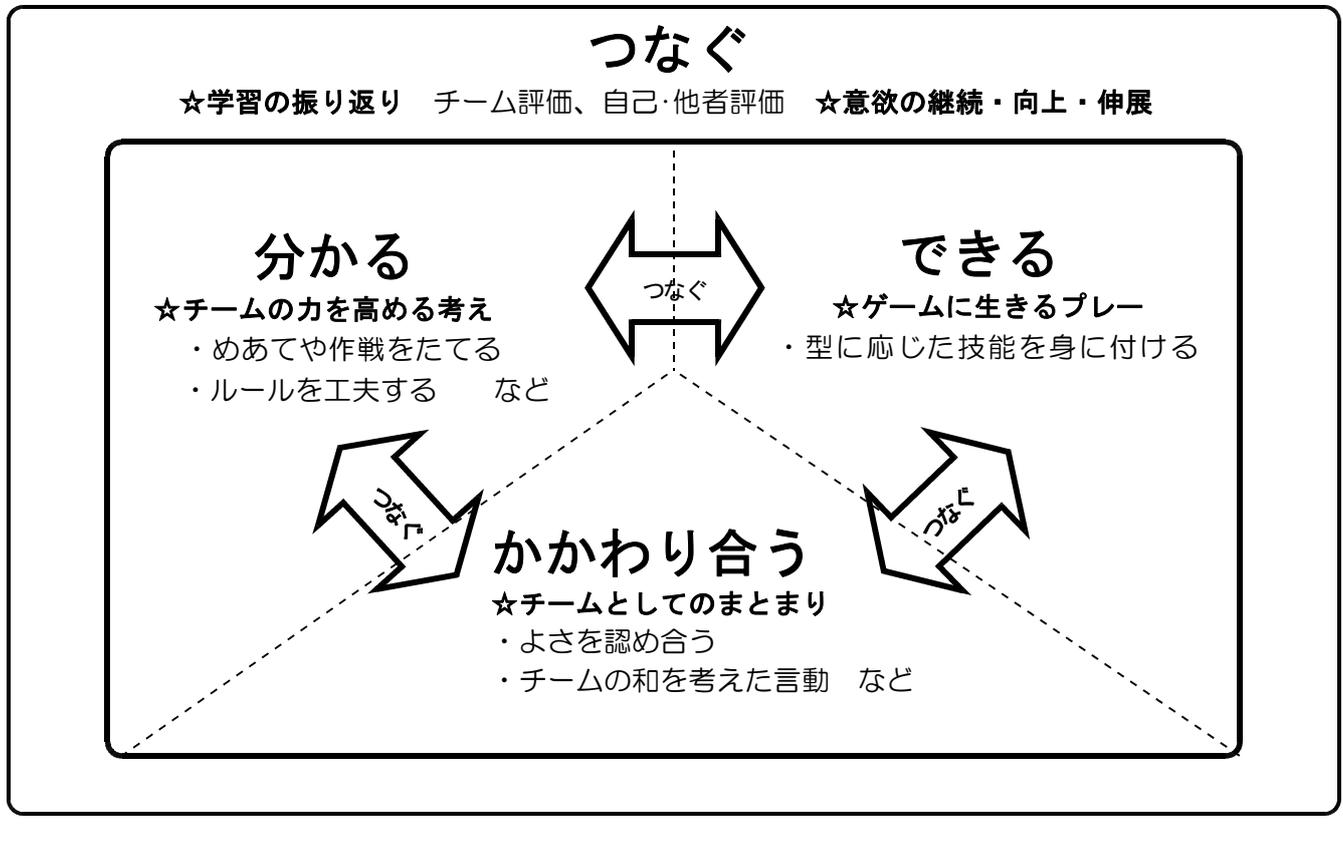
「できること」→技能や体力の向上によって達成・実現する

「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。ボール運動で身に付けさせたい内容である「チームの力」を高めるものと整合性を図って捉えることとし、下の図のように表すこととした。

「チームの力」とは、→ **目標達成に向けてチーム全体で発揮される力**



ボール部における「分かる」とは、チームや個のめあて、作戦や活動の仕方が分かり、ルールや作戦を工夫することも含めて捉えており、「できる」とは、7ページにある「ゲームに生きるプレー」の内容が実践できることと捉えている。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。

「かかわり合う」とは、よさを認め合うことを基盤とした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に、毎時間の学習を振り返ることによって次時へとつなぐことである。また、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、意欲的に学習に取り組もうとする態度を育み、次なる学習へとつなぐことでもあると考えた。

これらの4つの観点は、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と考えた。

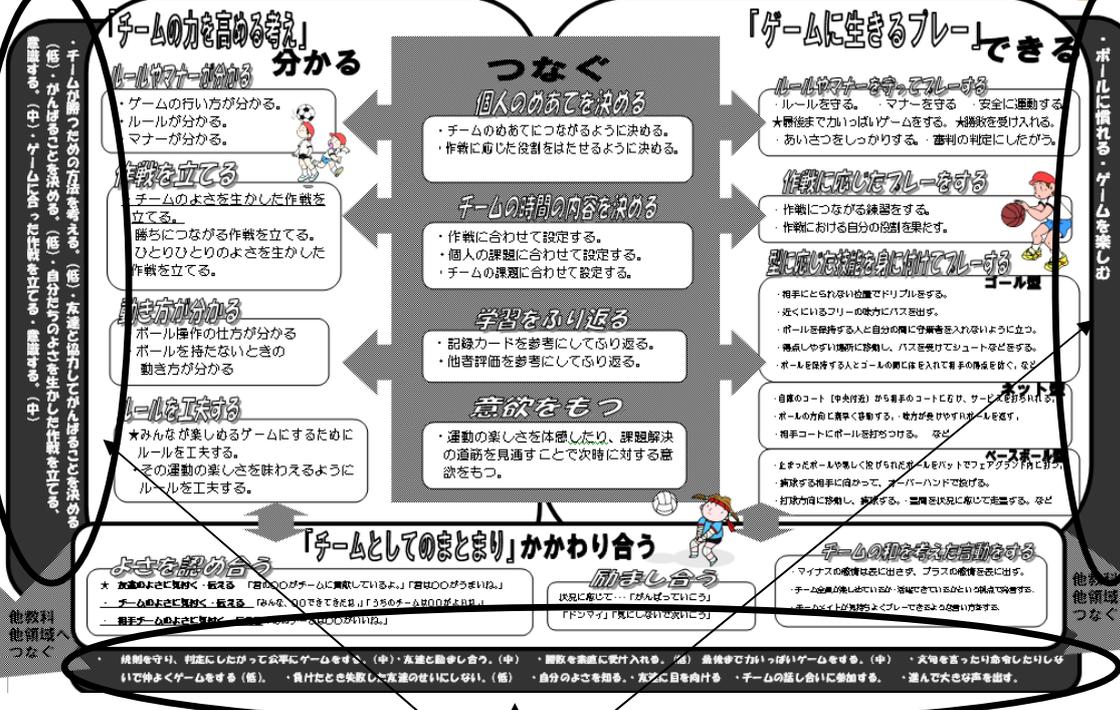
3 ポール運動を通して身に付けさせたい内容

ボール運動を通して身に付けさせたい内容を図2 のようにまとめた。
図の見方は以下のとおりである。

図 2

① [] の部分が「ボール運動で身に付けさせたい内容」である。

ボール運動の学習で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。

ボール運動の学習で身に付けさせたい内容 → 「チームの力」を高めるもの



「チームの力を高める考え」

分かる

ルールやマナーが分かる

- ・ゲームの行い方が分かる。
- ・ルールが分かる。
- ・マナーが分かる。



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。
- ・一人一人のよさを生かした作戦を立てる。

動き方が分かる

- ・ボール操作の仕方が分かる
- ・ボールを持たないときの動き方が分かる

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。

つなぐ

個人のためを決める

- ・チームのためにつながるように決める。
- ・作戦に応じた役割をはたせるように決める。

チームの時間の内容を決める

- ・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。

学習を振り返る

- ・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。

意欲をもつ

- ・運動の楽しさを体感したり、課題解決の道筋を見通すことで次時に対する意欲をもつ。

「ゲームに生きるプレー」ができる

ルールやマナーを守ってプレーする

- ・ルールを守る。 ・マナーを守る ・安全に運動する。
- ★最後まで力いっぱいゲームをする。★勝敗を受け入れる。
- ・あいさつをしっかりとる。 ・審判の判定に従う。

作戦に応じたプレーをする

- ・作戦につながる練習をする。
- ・作戦における自分の役割を果たす。



型に応じた技能を身に付けてプレーする

- ・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

ゴール型

- ・自陣のコート（中央付近）から相手のコートにむけ、サーブを打つ。
- ・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

ネット型

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

ベースボール型

「チームとしてのまとまり」がかかり合う

よさを認め合う

- ★ 友達のよさに気付く・伝える 「君の〇〇がチームに貢献しているよ。」 「君は〇〇がうまいね。」
- ・ チームのよさに気付く・伝える 「みんな、〇〇できてきたね。」 「うちのチームは〇〇がよいね。」
- ・ 相手チームのよさに気付く・伝える 「あのチームは〇〇がいいね。」

励まし合う

- 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」

チームの和を考え発言をする

- ・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する。

意識する。(低) ・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。(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

他教科
他領域へ
つなぐ

他教科
他領域へ
つなぐ

- ・ 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) 最後まで力いっぱいゲームをする。(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のせいにならない。(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。

4 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	チームの力を高める考え	} 「チームの力」を高めるもの
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	
つなぐ	学習の振り返り、意欲	

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。

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 ○ミニゲーム、チームの時間の例示・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 ○ミニゲーム、チームの時間 <li style="text-align: center;">↓↑ <li style="text-align: center;">ゲーム ※ゲームとミニゲーム・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>

(2) 一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	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 「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>○個のめあて (例)</p> <p>a 「フリーになったときに声をかけてパスをもらう」</p> <p>b 「パスかシュートかアドバイスする」</p> <p>c 「パスをしたら前に走って声を出してパスをもらう」</p> <p>d 「スペースができたなら、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>ミニゲーム・チームの時間 ミニゲームは、ゲームにつながる内容や課題を含んだゲーム。チームの時間は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。これらは、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>振り返り 活動、チーム状況をふり振り返り、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> <div data-bbox="954 517 1398 741" style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> </div> <p>○ゲーム 実態やゲームの様相に応じて、プレイヤーの人数や交代の仕方を工夫する。</p> <div data-bbox="954 898 1398 1122" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> </div> <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、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。準備運動やミニゲーム、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→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。学習の初期段階や実態に応じて、ゲーム→ゲームの振り返り (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。

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】

〈都小体研研究主題〉

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
 - ・ボール運動における、「分かる・できる・かかわり合う・つなぐ」の明確化
 - ・ゲーム部会との合同部会を実施
 - ・簡易化されたゲームの有効性を検証
 - ・VTRを併用した実証授業の検討
- 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
 - ・中学校球技領域への接続

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書
- ☆各「〇〇型」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の確立に向けて

〈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」授業モデルの確立～

〈研究の仮説〉

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
 - 種目の配列だけではなく、学ぶ内容や身に付けさせたい力を描いたもの
- ② 授業モデル
 - ゲームを中心とした構成 学習の重点を明確に、めあてや作戦に基づいた学びを分かりやすく
- ③ 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
 - ◇単元計画 ◇ルール設定 ◇ミニゲーム ◇対戦方式 ◇チーム編成
- ④ 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
 - ◇自己評価 ◇相互評価 ◇チームの力の高まりを見とるための方策
- ⑤ 学習資料
 - 思考・判断の力を伸ばすための学習資料の充実（リエンション・めあての設定・練習方法 等）

実証授業

- ・授業分析（動きの高まり・貢献）
- ・学習資料、カードの有効性の検証

まとめ

- ・仮説の検証

IV 研究の仮説

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。

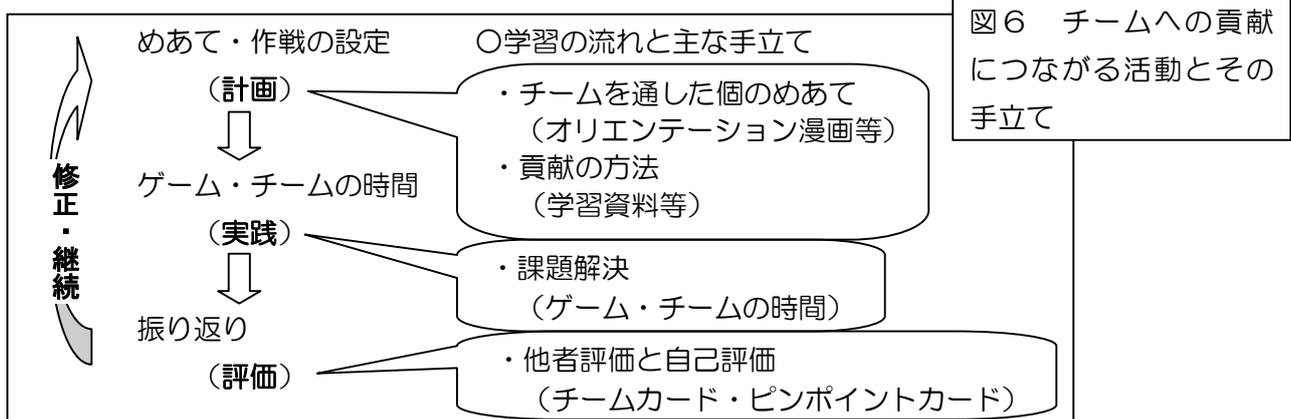
本部会ではまず、オリエンテーション時にボール運動における「ハートのよさ（態度）」「プレーのよさ（技能）」「考えるよさ（思考・判断）」を学習資料で紹介し、誰にでも必ずよさがあることを説明している。自分やチームのよさを見つけることを児童相互の評価活動によって習慣化していけば、ボール運動があまり得意ではない児童が友達に対して積極的に声かけをしている姿が見られた時に、その姿をよさとして認める雰囲気形成される。そして、認められた児童は「自分がチームの役に立てた」という感情が生まれ、ボール運動への学習意欲が高まり、ボール運動の楽しさを味わいながら学習を展開することができるようになる。

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一人一人が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一人一人が「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、課題として取り組んだことを他者からの評価と合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）→振り返り（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）



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「ゴールのそばでパスをもらってシュートする。」、Bさんは「ボールを持ったら、素早く前の人にパスをする。」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振り返る。このとき、Aさんは、「ゴール前でパスを待っていてよかったよ。今度は、マークを外して大きな声で呼ぶといいね。」と、友達からの評価を受け、次のめあては「ゴール前でマークを外して大きな声で呼ぶ。」というように修正される。またBさんは、「パスを敵に取られることが多かった。」と振り返った場合、「ノーマークの人に素早くパスをする。」というようにめあてが修正される。(表2)「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。

	チームの 作戦(計画)	個のめあての 設定(計画)	振り返り【自己評価○と他者評価◎】 (評価)	次時のチーム の作戦(計画)	次時の個の めあて(計画)
Aさん	速攻で点を取ろう!	ゴールのそばでパスをもらってシュートする。	○ゴール前で待っていたけど、パスカットされてしまった。 ◎ゴール前でパスを待っていてよかったよ。今度は、マークを外して大きな声で呼ぶといいね。	パスを確実に素早くつないで速攻しよう!	ゴール前でマークを外して大きな声で呼ぶ。
Bさん		ボールを持ったら、素早く前の人にパスをする。	○パスを敵に取られることが多かった。 ◎すぐにパスしようとしていたね。マークの付いていない人にパスするといいね。		ノーマークの人に素早くパスをする。

(表2)

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ねは、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」の構成要素である『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』『次に生きる振り返り』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を積み重ねることで、『ゲームに生きるプレー(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、振り返りが各構成要素をつないでいき、「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・・・授業での児童観察
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・・・授業での児童観察
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 ○フットボール	○ソフトバレーボール ○プレイルール	○ソフトボール ○ティールール

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こと
- ・素早い攻防の切り替えでゲームを行うこと
- ・課題解決に向けた時間を通して、自分やチームの課題に応じた活動を行うこと

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、チームの連係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	<ul style="list-style-type: none"> ○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考え	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲーム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

- ・チームのまとめを意識して、プレーの合間に声をかけ合うこと
- ・自分たちのよさを生かした作戦を考え、実行すること
- ・連係プレーを生かした攻撃をすること

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。 ○チーム内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こと
- ・一人一人の攻撃の機会を保障し、よさを認め合うこと

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

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、よさを見つけ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。
- ・チームとしてのまとまりが表れる場面が多く、チームづくり型授業モデルの学習の進め方を初めて理解するのに適している。

- ・ベースボール型での学びを生かして、チームのまとまりを意識して学習できる。
- ・コートが分離されていることから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。

- ・攻守が混在することから初期段階では団子状態になりやすく、個人の役割が混沌とする。ベースボール型、ネット型での学びを生かして、自分やチームの課題解決に向けた活動を工夫し、チームの力の高まりを目指すことができる。

(第6学年の年間計画)

型	ゴール型	ゴール型
時数	10	10

- ・第5学年の学びを生かして、大単元でゴール型に取り組むことにより、時間をかけてチームの力の高まりを目指すことができる。特にゲームに生きるプレーの質の向上に適している。
- ・ラグビーやフットボール、ハンドボール、バスケットボール、サッカーといった目的にボールを運ぶといった様相のゲームを、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。
- ・取り上げる種目は、児童の実態に応じて変えることも考えることができる。具体的には、第5学年での学びの積み上げがない場合には、技能面で比較的易しいハンドボールをはじめのゴール型で扱うことや、チームの力を高めるための考えを重点的に高めていきたい場合には、ラグビーやフットボールをはじめに取り上げることも考えられる。
- ・第5学年での学びの積み上げがなされている場合には、はじめにバスケットボール、次にサッカーをとりあげ、中学校の球技へとつなげていくことも考えられる。

中学校の球技では、小学校期のボール運動で学習した基本的な技能や仲間と連携した動きを発展させて、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームが展開できるようにすることが求められている。

○中学校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	○バレーボール ○卓球 ○テニス ○バドミントン	○ソフトボール

ボール運動と球技の体系化を図るためにも、小学校期における種目の取り上げ方は球技で学ぶ種目を意識したものであることが望ましい。

2 学習過程

(1) 単元計画

「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	2~4	5~10
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 ゲーム1 振り返り ミニゲーム ゲーム2 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	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) ○振り返り後にミニゲームを入れることでチームの課題を修正し、ゲームに臨む。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課題にしていく。		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・・・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。

<ul style="list-style-type: none"> ・4人対4人で行う。審判は相互審判で行う。 ・パスのみ（ドリブルなしで4歩以上は歩けない。） ・キーパーはチーム内で1人（ゴールエリアにはキーパー以外は入らない） ・キーパーはゴールエリアから出てせめてもよい。 ・エンドラインを出たボールはすべてゴールエリアからキーパーが投げる。 ・得点後はセンターラインからスローオフで始める。 ・反則なしのボールの取り合いはじゃんけんで決める。 ・次のときは相手ボールでサイドラインからスローイン <ul style="list-style-type: none"> ●ボールを持って歩く（4歩以上） ●ファール（相手をたたく。ける。おす。つかむ。足をひっかける。） 	簡易化したゲームから球技のハンドボールへ <table border="1"> <thead> <tr> <th>コート</th> <th>人数</th> <th>ルール</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>人数に合わせたコートで行う。</td> <td>4対4</td> <td>パスのみ</td> </tr> <tr> <td>スペースを意識できる広めのコート</td> <td>5対5</td> <td>ドリブルあり</td> </tr> <tr> <td>40m×20m</td> <td>7対7</td> <td>公式のルールに近い形で行う。</td> </tr> </tbody> </table>	コート	人数	ルール	人数に合わせたコートで行う。	4対4	パスのみ	スペースを意識できる広めのコート	5対5	ドリブルあり	40m×20m	7対7	公式のルールに近い形で行う。
コート	人数	ルール											
人数に合わせたコートで行う。	4対4	パスのみ											
スペースを意識できる広めのコート	5対5	ドリブルあり											
40m×20m	7対7	公式のルールに近い形で行う。											

(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。

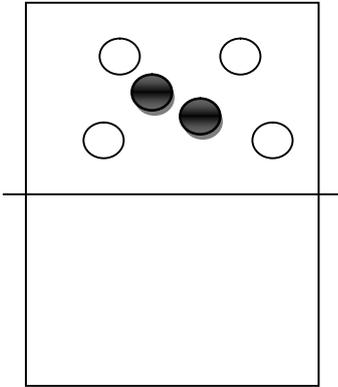
対抗戦

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

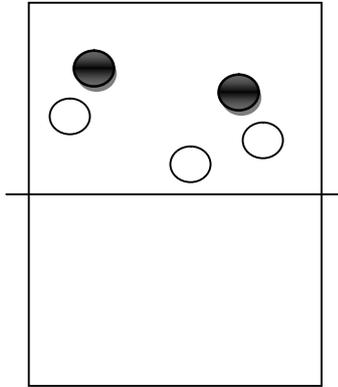
「知る」段階では、一人一人が運動の特性や楽しさを味わうために共通のミニゲームを全体で行う時間を設けた。ミニゲームの内容については、学級の実態や前時の様子から選択していく。

【4対2】



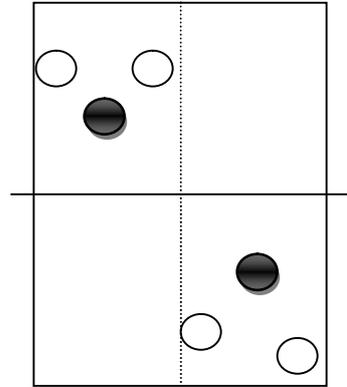
ゴールを使わず、4人対2人でボール回しを行う。空いている人を見つけ素早くパスをまわすゲーム。2人はボール回しを阻止する。1分間で何回ボールを回せたかを競う。

【3対2】



メインゲームに近い形でアウトナンバーの児童を効果的に使いながらボールを持たないときの動きを学ぶ。3人は時間内に何回ゴールできたかで勝敗を競う。

【2対1】



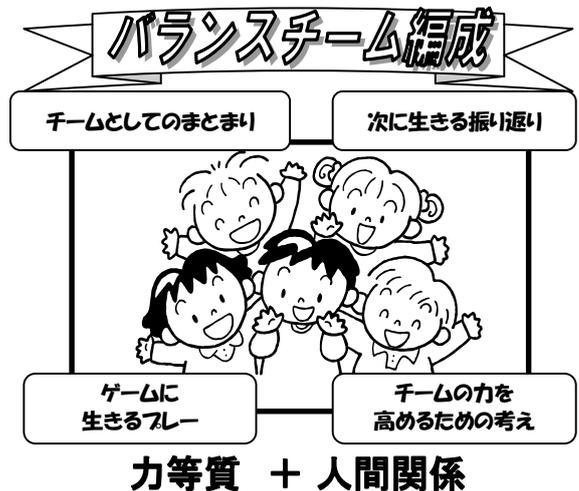
2対1の形で、時間をかけずにゴールラインからゴールラインまで通過する。相手を引き寄せてパスしたり相手の背後のスペースをついたりして攻める。コート縦にラインを引き2箇所で行う。

(5) チーム編成

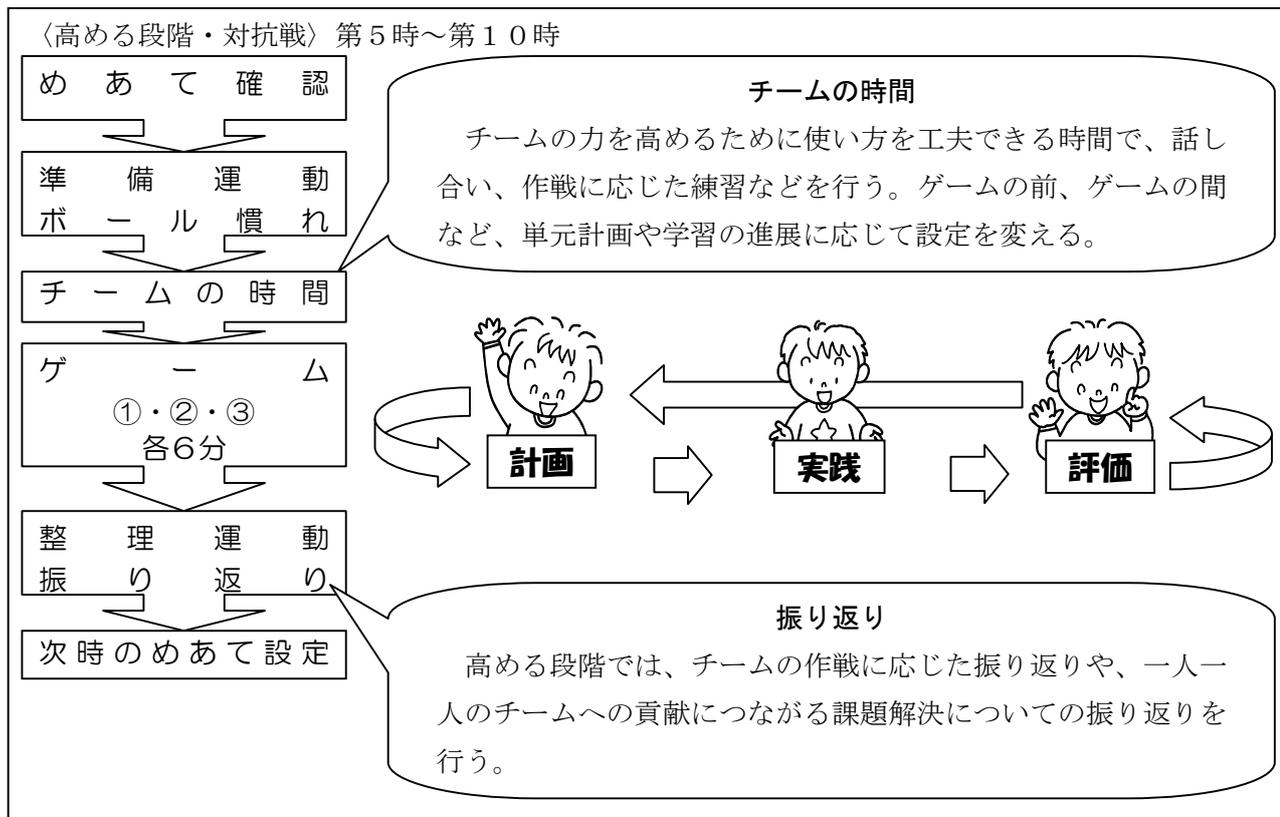
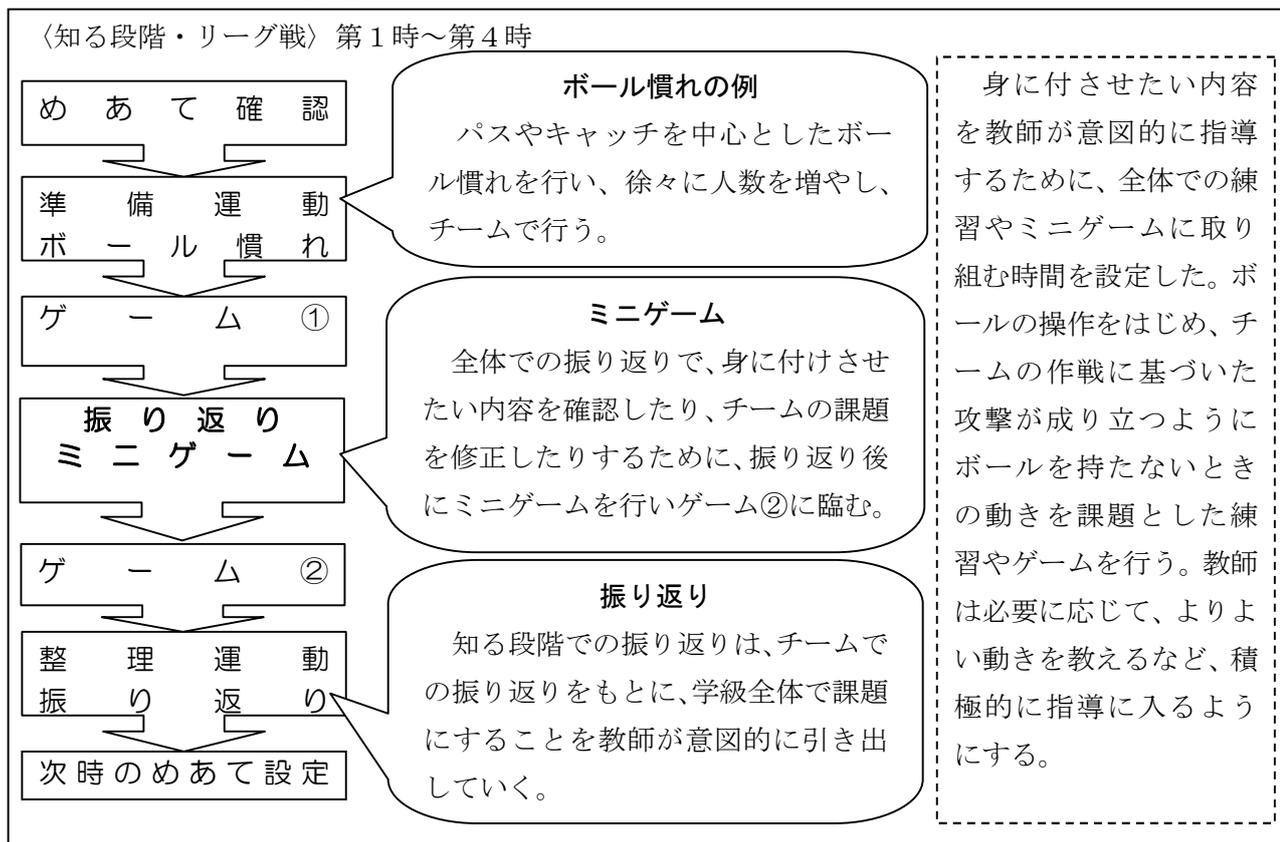
ボール運動では、バランスチーム編成で学習していく。意識調査では、児童一人一人がどんなチームの力を伸ばしていきたいかを聞き、伸ばしたい力がバランスよく分散されたチーム編成になるようにした。

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

チーム編成の進め方として、学級内でのキャプテンの立候補や推薦によって、はじめにキャプテンを選出し、「キャプテン会議」によるチーム編成が例に挙げられる。それぞれのチームのキャプテンと担任とで、上に述べたことに配慮しながら編成を行う。6年生では、「理想のチーム像」をもとに自分がどのチームに所属したいかという調査をとってチームを編成していく方法もある。チーム編成した際に、同時に席替えを行い、生活班にすることによって、学習や生活でのかわりが増え、団結力を高めることができる。



(6) 一単位時間の設定について



3 評価

(1) 児童の実態に応じた自己・他者・チーム評価の一体化

本部会では、「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る」ことを研究仮説に据えている。そこで自己評価・他者評価（相互評価）・チーム評価において、チームへの貢献につながりやすく、課題解決がしやすい評価活動を計画した。

また、今年度は2学年を見据え、児童の実態に応じて評価を選択できるように配慮している。

《評価の考え方》

- 一人一人がチームへ貢献したかどうかをわかりやすくする。
- 系統的な評価計画で児童の実態に応じた評価ができる。
- 時間をかけずに行うことができる評価システムをつくる。

昨年度行ってきた評価では、評価方法を変えずに誰にでも書き込みやすくしていたが、児童の振り返る力に合わせて評価が適切に行われるように改訂した。評価の形式は、変えずに振り返る観点を発達段階に合わせて変えていくのである。

右下図のように1枚のチームカードにチームのめあてや作戦、結果などが記入できるようにし、個人カードを貼り付けできるようにした。個人カードは、記入する際は全員同時に記入でき、他者からも評価できるようにし、短時間で効率のよい評価を行えるようにしている。個人カードを貼り付けることでチームの友達がどんなめあてで活動しているかがわかるようになっている。児童の他者評価やアドバイス、教師による評価を共有できるようにした。

児童の自己評価の様子からチーム評価や他者評価の観点を決めることで発達段階に応じて適切な評価ができるようにした。段階で示しているが、第4学年までに第1段階をクリアしていることが望ましい。しかし、児童の実態によっては、第1段階から扱うことも考慮に入れなければならない。また、第6学年修了までに第4段階を理想とするが、第6学年でも実態が第1段階であればそこから丁寧に扱うことが求められる。

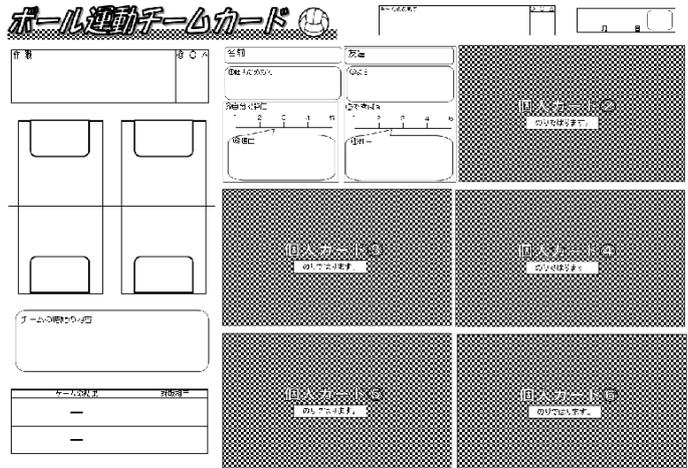


図 チーム・個人一体型チームカード

	第1段階	第2段階	第3段階	第4段階
自己評価の様子	自分のチームや自分のよさを見つけられない状態。	よさを指摘される経験に乏しいが見つけられる。	お互いのよさが発揮されているかどうか分かる。	お互いのよさや課題がどうだったかが分かる。
チーム評価の観点	対戦相手や他チームのよさを見つける。キャプテンによる相手チームの評価。	自分のチームのよさを評価する。	自チーム内でめあてや作戦について振り返り、よさを生かした課題を明らかにする。	自チーム内でめあてや作戦を振り返り、課題を明らかにする。
他者評価の観点	他チームにいる友達のよさを見つける。	自チーム内の友達のよさを見つける。	自チーム内の友達のよさやめあてを評価する。	自チーム内の友達のめあてについて評価し、アドバイスする。

【自己評価の実態から選ぶ他者評価、チーム評価の観点】

(2) 他者評価

評価の手順は次の通りである。

- ①チーム評価・・・めあてと作戦について振り返る。試合結果を記入する。
- ②他者評価・・・友達の評価をする。よさを指摘する、または、めあてについてアドバイスする。
- ③自己評価・・・チーム評価、他者評価を参考に自分で振り返る。

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)

自己評価

() より

1 2 3 4 5

【ピンポイントカード例】

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。授業の終わりに個人カードの上図の波線部分に友達からコメントを記入して評価してもらうこととしている。学習初期段階は、よさについての記述をし、学習の積み上げができてくると貢献できている点やめあてについて記述できるようになる。

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、学習初期段階で十分によさについて指摘される経験が必要である。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決められた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、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、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く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

記録者

ナイスプレーカード

【使い方】

ナイス守り
カオ・マーク・ディフェンス・リバウンド・レシーブなど

ナイス攻撃
F・D・パス・シュート・リバウンド・サーパス・ドライブなど

AKくん	ナイス守り	2 3 4 5 6 7 8 9	守にもなるめあて
	ナイス守り	2 3 4 5 6 7 8 9	
	声	2 3 4 5 6 7 8 9	
田さん	ナイス守り	2 3 4 5 6 7 8 9	守りめあて
	ナイス守り	2 3 4 5 6 7 8 9	
	声	2 3 4 5 6 7 8 9	

ナイス声 は使った回数

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

どんな攻め方カード

記録者

【使い方】

攻げきの仕方に当てはまる場所が見られれば○印をする。重点的に見てほしいところがあれば左に◎しておく。

重点	前半	後半
声をかけ合って攻めている	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○

重点	前半	後半
声をかけ合って攻めている		
速い攻めをして		

(3) ボール運動の学習を通して身に付けさせたい内容に応じた指導と評価

児童一人一人がチームの力を高めるために、教師が授業場面でどのように指導・支援を進めていけばよいか、下表のように考察を進めている。

主題	チームの力の観点	身に付けさせたい内容	評価 (B規準)	指導・支援
わかる	チームの力を高める考え	<ul style="list-style-type: none"> ○チームのめあてをチームメイトの思いや願いを受けて決める。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px 0;">ドリブルや歩数を変えるとゲームの様子が変化するよ。全員が楽しめるようなルールを考えてみよう。</div> ○チームのよさを生かした作戦を立てる。 ○運動の楽しさを味わえるルールの工夫をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇チームの力の高め方を知り、一人一人のよさを意識してめあてを決めている。 ◇自分のチームの特徴に応じた攻め方がわかり、めあてや作戦を立てている。 ◇チームの特徴に合ったルールを選んだり、工夫したりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・チーム一人一人のよさを生かしてチームの力を高めていくことなど、学習資料を活用しながらオリエンテーションを充実させていく。 ・難しい作戦ではなく、一人一人のよさを生かした簡単な作戦でよいことを知らせる。 ・みんなが楽しめることを意識させ、工夫する視点を提示する。
できる	ゲームに生きるプレー	<ul style="list-style-type: none"> ○近くにいるフリーの味方にパスを出したり、パスを受けられる位置に移動したりする。 ○チームの作戦に応じたプレーをする。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px 0;">作戦を意識して、足の速さを生かしていたね。よさを発揮するとゲームが楽しくなるよ。</div> 	<ul style="list-style-type: none"> ◇フリーの味方にパスを出したり、ボールをもらえる場所に動いてパスを受けたりすることができる。 ◇チームの作戦に基づいた位置取りや、パスやシュートによって得点することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ナンバリングパスなどの動きのある活動に取り組みせ、パスとパスした後の動きを身に付けさせる。 ・よさを生かしたプレーをしている児童を賞賛し、役割を果たす重要性に気付かせる。
かかわり合う	チームとしてのまとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○チームや友達のよさを認める。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇友達やチームのよさに気付き、励ましなどの声をかけ、チームの雰囲気盛り上げている。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px 0;">チームメイトが失敗してしまった時の○ ○さんのアドバイスの仕方は丁寧で素晴らしいね。友達の気持ちを考えた言い方ができると、チームの雰囲気がよくなるね。</div>	<ul style="list-style-type: none"> ・児童のよさを認め、学習の振り返りなどで全体に広げるようにする。
つなぐ	次に生きる学習の振り返り	<ul style="list-style-type: none"> ○チームのめあてや作戦に応じた個人のめあてを決める。 ○作戦を成功させるためのチームの時間の内容を決める。 ○記録カードを参考にして振り返る。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px 0;">ゲームの記録をよく見て、よさを生かしためあてや作戦を立てよう。</div> 	<ul style="list-style-type: none"> ◇自分のチームの特徴を理解して作戦を立て、作戦に応じた個人のめあてを決めている。 ◇作戦を成功させるためのチームの時間の内容を考えている。 ◇作戦や個人のめあての有効性について振り返っている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームの作戦を意識させ、自分の役割について考えるように助言する。 ・作戦の特徴に合わせて選択できるミニゲーム提示する。 ・記録カード、学習カードを分析して自己評価活動に生かせるように助言する。

