

平成24年度

第52回全国学校体育研究大会 東京大会 プレ発表会

東京都小学校体育研究会

## ボール運動領域部会（分科会会場校：港区立港南小学校）

〈全体主題〉

生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を身に付ける体育学習

〈小学校主題〉

運動の楽しさや喜びを味わい、意欲的に実践する力を身に付ける体育学習

〈ボール運動系分科会会場校 研究主題〉

一人一人が運動の楽しさや喜びを味わい、  
集団で学ぶ力を高めるボール運動の学習

### 〈目次〉

I	研究主題について	1
II	基礎研究	
	1 型のとらえ	3
	2 調査研究	6
III	研究の構想	8
IV	研究の仮説	9
V	研究の内容	
	1 年間指導計画	10
	2 指導と評価の一体化	11
	3 振り返りを通じた児童の学び	12
	4 学習資料	13

指導・講評 東京学芸大学 松田 恵司 先生

平成24年9月21日（金）港区立港南小学校

ボール運動領域部会 HP <http://ball.boj.jp/>

## I 研究主題

一人一人が運動の楽しさや喜びを味わい、集団で学ぶ力を高めるボール運動の学習

### 1 研究主題設定の理由

#### (1) ボール運動における「一人一人」

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。そのため、学習課題を追求していく過程は、集団（主としてチーム）を活動単位として進められていく部分が大きな割合を占めている。

チームで作戦を考えると、「このチームはまとまりがあり、声をかけ合って攻めることができる」、「このチームは、よく動いて相手の守備をかわすことができる」などのようなチームの特徴にに応じたものにしていくことが、学習指導要領に示されている。また、「このチームは、ゲームの状況を考えた打撃ができず、得点が低くなることが多いから、今日の授業では重点をおいて指導をしていこう」といった教師のはたらきかけを行うこともある。このようなとき、「チーム」そのものだけに目が向くことが多いが、「チームを構成するのは、『一人一人』の児童である」ということを意識して授業を進める必要があると考える。

そして、一人一人の児童がもっている力は様々である。技能面、態度面、思考・判断面のそれぞれにおいて、生活経験やゲーム領域での学習経験などによって、力の差が生じることが多い。そこで教師は、児童一人一人の実態に目を向け、ゲーム領域の学習で身に付けたことを把握し、「ボール運動の学習で、〇〇を身に付けたい」というような児童の思いに沿った学習が展開できるようにすることで、その力を伸ばしていくことができるようにする。

このような学習を進めていくためには、ルールやマナーを守ってゲームをすることはもちろんのこと、児童がお互いのよさを認め合うことに始まる、豊かなかかわり合いが不可欠である。これを基盤として、ボール運動の学習は、チームの仲間と助け合って学習を進め、ルールを工夫したり、チームの特徴に応じた作戦を立てたりできるようにするとともに、それぞれの型に応じた技能を身に付けてゲームをすることを目指すものであると考える。

#### (2) ボール運動の楽しさや喜びを味わうこと

学習課題を追求する中で、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が大切である。ボール運動の学習における「楽しさ」とは、思い切りゲームをすることや、ゲームの中で得点をしたり役割を果たしたりすること、仲間とかかわり合う（チームへの所属感や、仲間との一体感など）こと、チームが勝利することなどであると考えられる。

学習が進むにつれて、チームの特徴がより明確になり、それに合わせて追求する学習課題も変わっていく。それぞれの型に応じた技能が身に付き、ゲームの中でそれを発揮できるようになっている状態でもある。チームの中の一人一人が、課題を解決するために何をすべきかを考え、それを実行していく中で、「チームのために自分の力を発揮できた」という思いがより強くなっていく。これを、仲間と認め合うことにより、ボール運動の「喜び」を味わうことができる。

#### (3) 集団で学ぶ力を高める

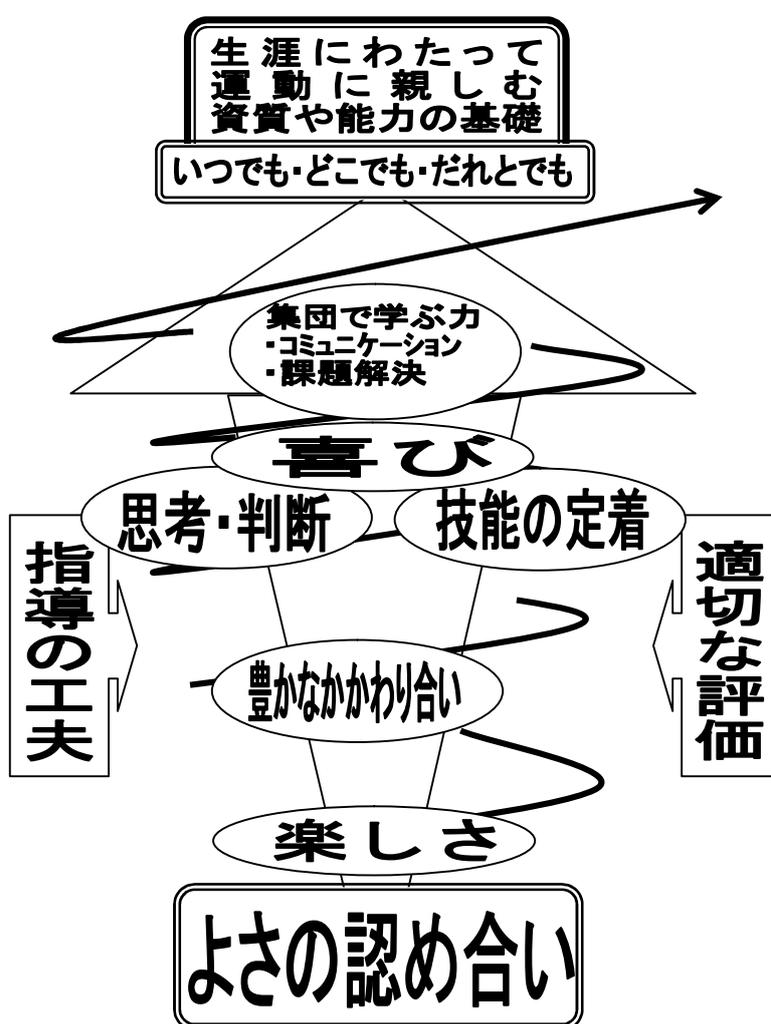
自分の考えをもち、それを相手と伝え合うことは、体育学習においても重要な活動であると考えられている。チームの特徴を生かした作戦を考える場面、作戦を実行するための練習を考える場面、

ゲームを振り返り、改善点や改善の方法を話し合う場面など、一人一人が自分の考えをもち、チームで話し合う場面が多く存在する。時には、意見の対立が起きたり、ゲームの結果によりチームの雰囲気が悪くなったりすることもある。そのような時でも、教師の適切な指導や、リーダーシップのとれる児童が力を発揮するなどして、課題の解決に向かうことができるようにしていく。

このような、集団ならではの活動を通して身に付くコミュニケーション能力や、課題を解決するための力を、本部会では「集団で学ぶ力」と考えている。この力を一人一人の児童が身に付け、高めていくことができるように、今年度の研究を進めていく。

下の図1は、ボール運動の学習における一人一人の学びの様子に表したものである。学習を積み重ねていき、課題解決の経験を繰り返していくことによって、集団で学ぶ力が高まっていくことを示している。

図1 ボール運動における一人一人の学び



このような学習を積み重ねていくことによって、「ボール運動楽しかった、またやりたい!」という気持ちが高まっていく。そうすれば、「いつでも、どこでも、誰とでも」ボール運動を楽しもうとする意欲が生まれ、そして高まり、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を培うことへとつなげていけると考え、今年度の研究主題を設定した。

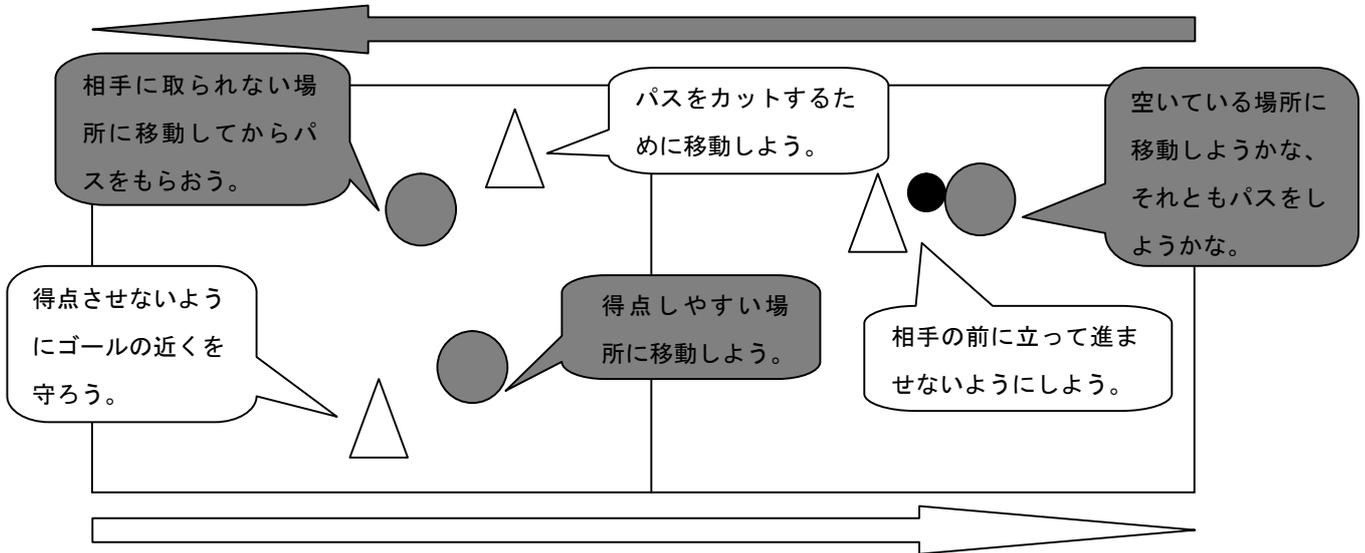
## II 基礎研究

### 1 型のとらえについて

#### (1) ゴール型

##### ①ゴール型の構造

コート内で攻守が入り交じる。手や足などを使って攻防を組み立てる。一定時間内に得点を競い合う。



##### ②ゴール型の楽しさ

「相手ゴールに向かってボールを前進させ、シュートしたり、得点ゾーンへボールを運び込んだりする攻防をすること。」

##### ③ゴール型の学習の重点

- ・コートの中で相手と入り交じりながら、素早い攻防の切り替えでゲームを行うこと。
- ・相手をかかわしてボールを運ぶこと。

##### ④簡易化されたゲーム(バスケットボールを基にした簡易化されたゲーム)

###### ◎簡易化のポイント

- ・チームのプレーヤー数を減らすことで、ボール操作の状況判断をしやすくしたり、得点するためのチームの作戦を成功しやすくしたりする。
- ・攻撃側にとって有利な状況をつくり出すために、守備側のプレーを制限する。
- ・5号球など、実態に応じてボール操作のしやすいボールを使用する。

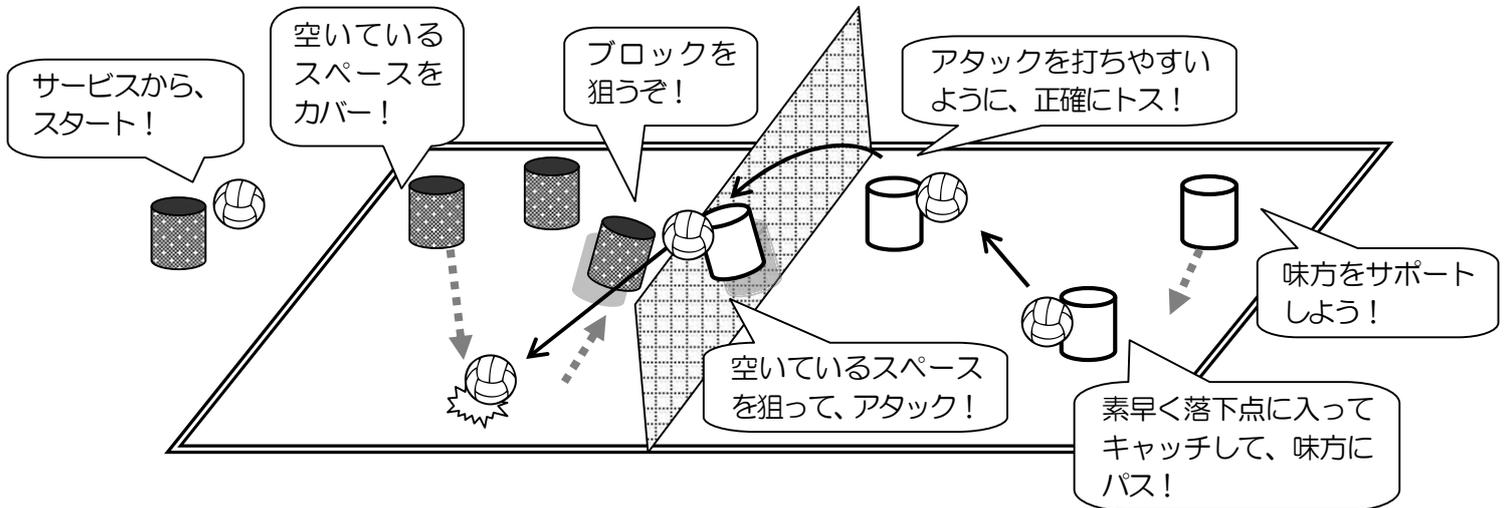
###### ◎はじめのルールの設定例

- ・人数は3人对3人。 ・ゲームは時間制(5分ハーフ)
- ・得点が入ったらゴール下から相手ボールでスタート。
- ・守備側はドリブルしている状態、ボールを持った状態でのボールを奪取することはできない。
- ・守備側はリバウンドやルーズボールを取る、パスカットをすることのみボールを奪うことができる。
- ・トラベリングやダブルドリブルは禁止。
- ・ゴール下、左右ななめ45度にフリーシュートゾーンを設ける。(守備が入れないゾーン)

## (2) ネット型

### ① ネット型の構造

- ネットで区切られている。
- 自分のコート内には相手チームが存在しない。
- 相手のコートに一定の回数ボールを落とすことで、得点生まれる。
- 一定の得点に早く達することを競う。



### ② ネット型の楽しさ

「自陣のコートに来たボールを操作し、関係プレーによる攻撃から、相手が捕りにくいようなボールを打ち返す攻防をすること」

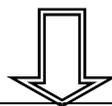
### ③ ネット型の学習の重点

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

### ④ 簡易化されたゲーム (キャッチバレーボール)

#### ◎ 簡易化のポイント

- 1, 2球目はボールをキャッチして、正確に攻撃を組み立てやすくしたり、作戦を実行しやすくしたりする。
- ボールをキャッチすることにより、判断する時間が生まれる。
- チームの人数を少なくすることで、ボール操作やボールを持たないときの動きをする機会が増える。
- チームの人数を少なくすることで、一人一人の役割が明確になる。



#### ◎ はじめのルール

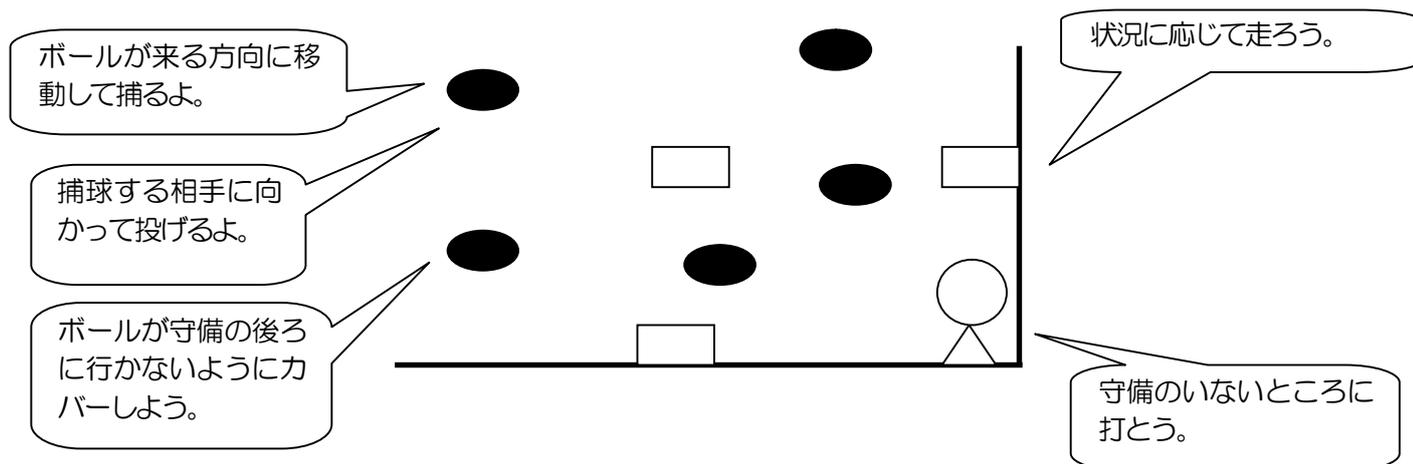
- |    |                              |                          |
|----|------------------------------|--------------------------|
| 例) | • 人数は4対4                     | • ゲームは時間制 (1ゲーム6分)       |
|    | • 3回で相手コートにボールを返球する。         | • ボールを落としたら相手チームに1点が入る。  |
|    | • 得点をとったチームがサービスを打つ。         | • 得点が入ったら時計回りにローテーションする。 |
|    | • 1球目キャッチ → 2球目キャッチ → 3球目はじく |                          |

※中学校の球技とのつながりを考えて、児童の学習の状況によって、キャッチの回数を減らしたり、得点したチームがサービスをしたりするようにルールを変更する。

### (3) ベースボール型

#### ①型の構造

- ・攻守を定期的に交代し合い、一定の回数内で得点を競い合うゲーム。
- ・「打つ」「投げる」「捕る」「走る」といったゲームを成立させるための技能の要素が多いゲーム。
- ・プレーは一つ一つ区切られることが多い。



#### ②ベースボール型の楽しさとは…

「進塁し得点したり、進塁を防ぎ得点を与えないようにしたりする攻防をすること」

#### ③ベースボール型の学習の重点

- ・一人一人の役割分担を意識してゲームを行うこと。
- ・一人一人の攻撃機会を保障できるので、ベースボール型特有の楽しさを実感させながらゲームを行うこと。
- ・ゲーム状況に応じて(走塁、守備、攻撃など)一人一人の自発的な判断力を育てながらゲームを行うこと。
- ・間を生かし、作戦やめあての確認をしながら、よさを認め合うゲームを行うこと。

#### ④簡易化されたゲーム 《ワンサークルベースボール》

##### ◎簡易化のポイント

- ・運び込む目標であるアウトゾーンのサークルが一つのため、守備隊形が作りやすく作戦も立てやすい。
- ・守備側の状況判断が難しいのでアウトにする方法をわかりやすくする。
- ・攻撃側の状況判断が難しいので残塁をなしにする。



##### ◎はじめのルールの設定例

- 例)
- ・人数：6人対6人
  - ・ゲームは回数制（1ゲーム2回、全員打ったら攻守交替）
  - ・1塁まで行ったら1点、2塁まで行ったら2点という得点方式。
  - ・アウトになるまで次の塁へ走り続けることができる。
  - ・守備がボールを持ってアウトゾーン内に入ればアウト。
  - ・アウトゾーンは1か所のみ。

## 2 調査研究

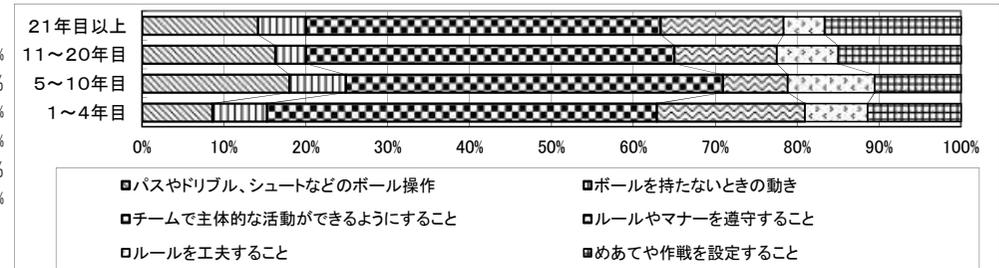
### (1) 実態調査(対象:教職員向け)

調査期間:平成24年7月  
調査実施校数:49校  
調査実施人数:496名

#### 1 ボール運動で大切にしていること

(1つだけ)

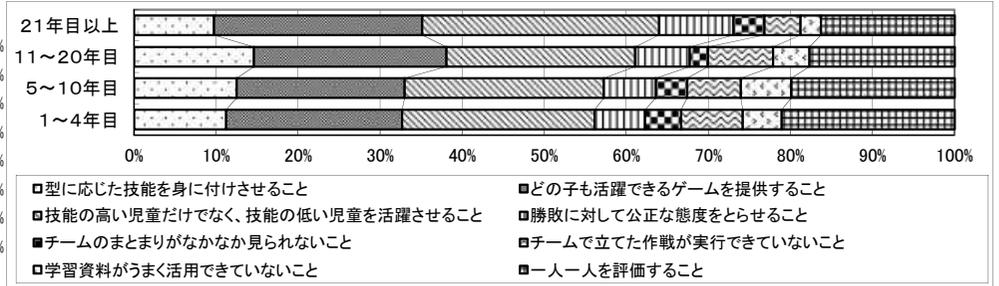
	教員経験年数				計	
	1~4年目	5~10年目	11~20年目	21年目以上		
パスやドリブル、シュートなどのボール操作	9	34	13	17	73	14.7%
ボールを持たないときの動き	7	13	3	7	30	6.0%
チームで主体的な活動ができるようにすること	50	87	36	52	225	45.4%
ルールやマナーを遵守すること	19	15	10	18	62	12.5%
ルールを工夫すること	8	20	6	6	40	8.1%
めあてや作戦を設定すること	12	20	12	20	64	12.9%
	105	189	80	120	496	



#### 2 指導する際に課題に感じていること

(あてはまるもの全て)

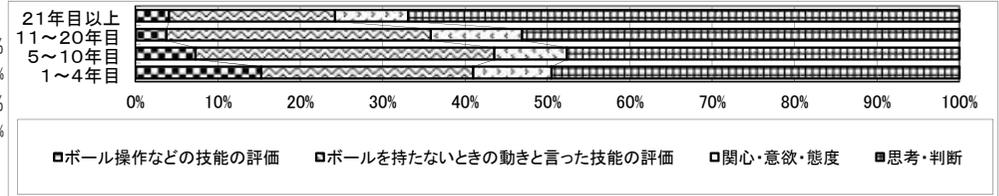
	教員経験年数				計	
	1~4年目	5~10年目	11~20年目	21年目以上		
型に応じた技能を身に付けさせること	33	69	33	31	166	33.5%
どの子ども活躍できるゲームを提供すること	63	113	53	81	310	62.5%
技能の高い児童だけでなく、技能の低い児童を活躍させること	69	134	52	92	347	70.0%
勝敗に対して公正な態度をとらせること	18	35	15	29	97	19.6%
チームのまとまりがなかなか見られないこと	13	21	5	12	51	10.3%
チームで立てた作戦が実行できていないこと	22	36	18	14	90	18.1%
学習資料がうまく活用できていないこと	14	34	10	8	66	13.3%
一人一人を評価すること	62	110	40	52	264	53.2%
	294	552	226	319	496	



#### 3 評価する際に課題に感じていること

(1つだけ)

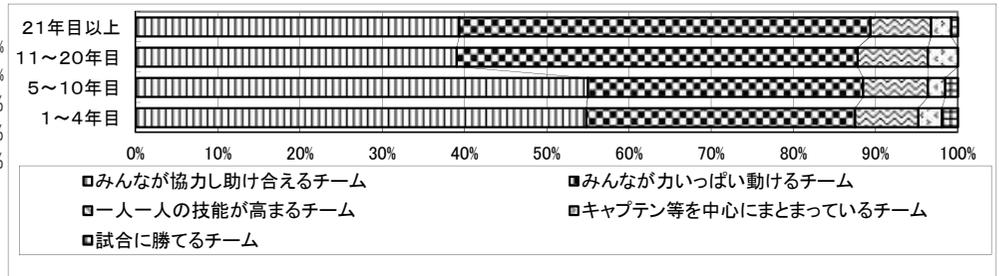
	教員経験年数				計	
	1~4年目	5~10年目	11~20年目	21年目以上		
ボール操作などの技能の評価	16	14	3	5	38	7.7%
ボールを持たないときの動きと言った技能の評価	27	70	26	25	148	29.8%
関心・意欲・態度	10	17	9	11	47	9.5%
思考・判断	52	92	43	83	270	54.4%
	105	193	81	124	496	

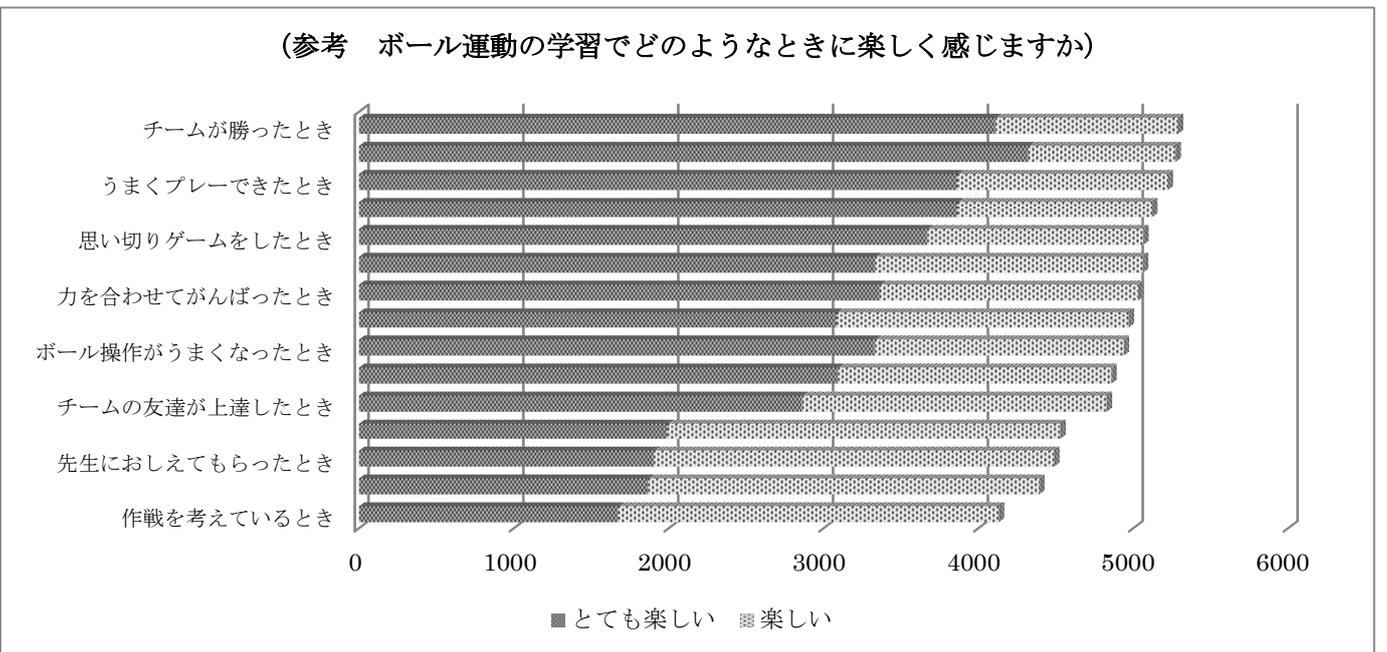
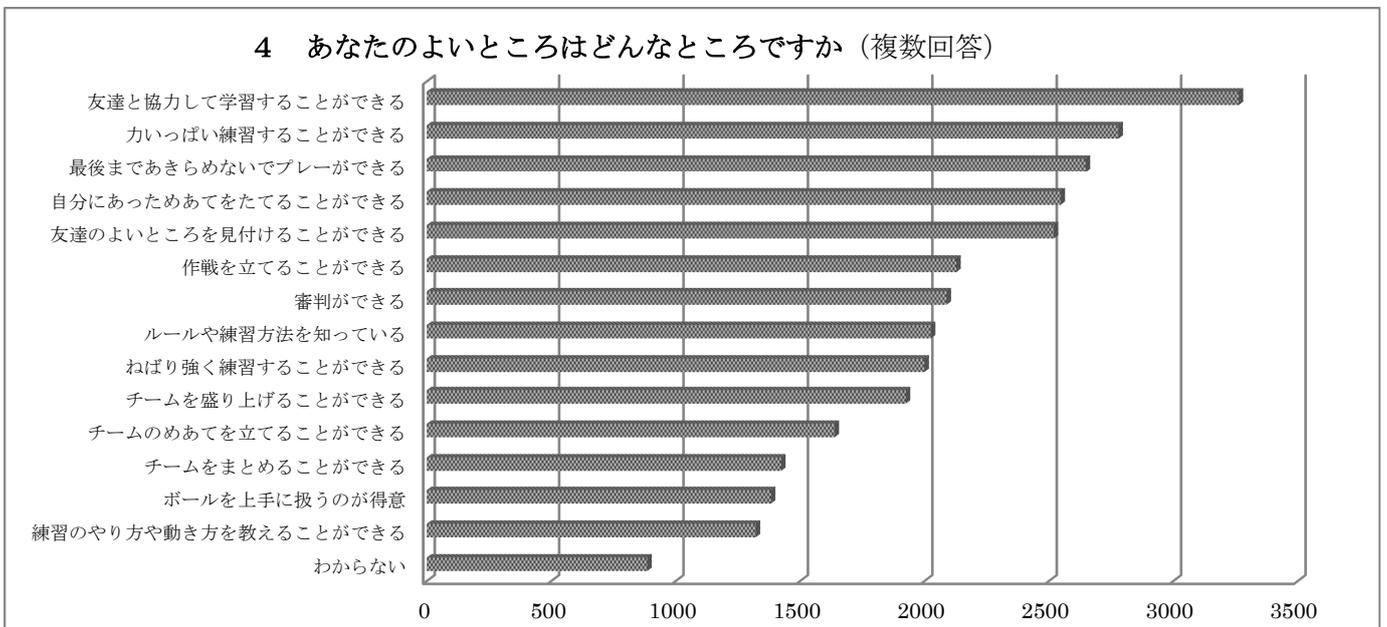
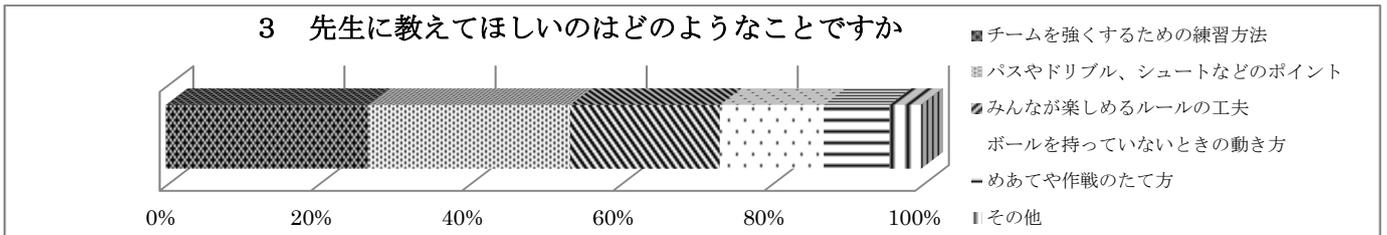
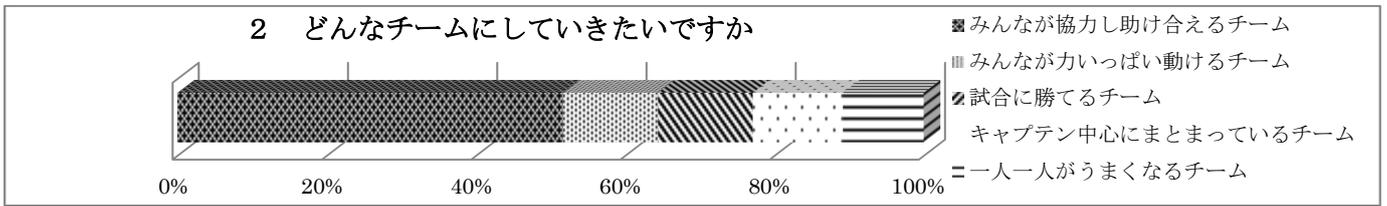
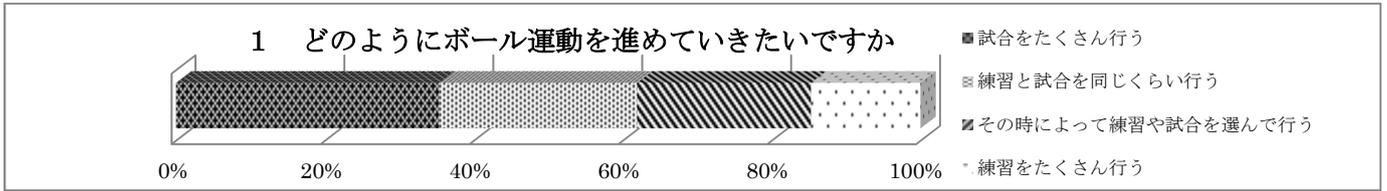


#### 4 教師の願い

(1つだけ)

	教員経験年数				計	
	1~4年目	5~10年目	11~20年目	21年目以上		
みんなが協力し助け合えるチーム	57	105	32	48	242	48.8%
みんなが力いっぱい動けるチーム	34	64	40	61	199	40.1%
一人一人の技能が高まるチーム	8	15	7	9	39	7.9%
キャプテン等を中心にまとまっているチーム	3	4	3	3	13	2.6%
試合に勝てるチーム	2	3	0	1	6	1.2%
	104	191	82	122	496	





### Ⅲ 研究の構想

社会的背景、教育課題、学習指導要領の全面实施

#### 【研究構想図】

#### 〈全国大会研究主題〉

運動の楽しさや喜びを味わい、意欲的に実践する力を身に付ける体育学習

##### 全国学校体育研究大会に向けた大会主題のとりえ

平成23年度の成果と課題

##### ○成果

- ・研究仮説の実証に向けて講じた手だてが有効に働き、チームの力を高めた。
- ・ゲームを具体的な評価指標をもとに評価し、指導する手だてを講じたことで適切な指導ができた。

##### ●課題

- ・一人一人に焦点を当てた仮説検証の充実
- ・学びに応じたルールの変更についての研究
- ・ゲーム領域との更なる連携

##### 研究主題具体化のための基礎研究

- ☆児童の心身の発達の特性
- ☆学習指導要領及び解説書
- ☆ボール運動における「一人一人」及び「集団で学ぶ力」の検討
- ☆東京都のボール運動に関する児童の実態及び教職員の指導の実態調査
- ☆各「〇〇型」のとりえ

#### 〈ボール運動系分科会会場校研究主題〉

一人一人が運動の楽しさや喜びを味わい、  
集団で学ぶ力を高めるボール運動の学習

#### 〈研究の仮説〉

ボール運動の楽しさや喜びを味わわせる授業づくりをすれば、児童一人一人が主体的に課題解決をしていく学習を積み重ねることができ、集団で学ぶ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「型に応じたボール運動の楽しさ」にふれ、ボール運動の楽しさや喜びを味わいながら課題解決を積み重ねていくための2年間の指導計画

##### ②指導と評価の一体化

- 学習活動における具体的な児童の姿をあらかじめ想定（学習活動に即した評価規準の作成と活用）

##### ③振り返りを通じた児童の学び

- コミュニケーション能力の育成と、課題解決の積み重ねのための、児童の振り返り

##### 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
  - ◇チーム・個人カード ◇記録カード ◇作戦カード ◇練習カード

##### 実証授業

- ・授業分析

##### まとめ

- ・学習資料の有効性の検証
- ・研究仮説の検証(意識調査、観察評価など)

#### IV 研究の仮説

「ボール運動の楽しさや喜びを味わわせる授業づくりをすれば、児童一人一人が主体的に課題解決をしていく学習を積み重ねることができ、集団で学ぶ力を高めることができるだろう」

##### 1 ボール運動の楽しさや喜び味わわせる授業づくり

「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」の攻防の楽しさを踏まえ、どの児童にとっても学習課題を追求しやすい簡易化されたゲームを中心とした学習を計画する。簡易化されたゲームとは、児童が「面白い」「もっとやりたい」と思えるように、ゲームのルールや様式（プレーヤーの数、コート of 広さ、プレー上の制限、得点の仕方など）を修正したゲームである。

単元の前半においては、一人一人がルールやマナーを守り、仲間と互いに協力することやルールや学習の場を工夫することに加えて、型のもつ攻防の楽しさを味わわせることを重視する。

単元の後半では、一人一人ができることを課題として、課題解決を積み重ねることにより、コミュニケーション能力をはぐくむ。

図 1 単元の指導計画

段階	楽しさや喜びを味わう	集団で学ぶ力を高める
学習の重点	安全・公正・協力・マナー 型ごとの攻防の楽しさ 簡易化されたゲーム・ルールづくり	
		課題を解決する力 コミュニケーション能力

この授業づくりで重視するのは指導と評価の一体化である。ゲームを中心とした学習における児童の具体的な姿をあらかじめイメージしておくこと（評価規準の設定）によって、「何を指導し、どのように評価するのか」を教師が意識し、児童一人一人への指導を充実させていくようにする。

##### 2 児童一人一人が主体的に課題解決をしていく学習

ボール運動の楽しさや喜びを十分に味わった児童は、ゲームへの参加意識が高まり、理想とするチームづくりに向けて、「チームのために何ができるか」を一人一人が課題としてもち、その解決を目指して主体的に活動していくようになる。

一人一人の児童が課題の解決に向けて「めあて・作戦」を設定し、ゲームやチームでの話し合い、練習を繰り返しながら、ゲームを振り返ることを通して、作戦の修正をしたり、新たな作戦を設定したりすることで、自らチームのためにできることを明確にして活動することができる。このような学習を通して、チームのためにした活動で成功した体験を味わっていくことにより、児童はチームにできることを実感し、より主体的に活動に取り組むことができるようになる。

##### 3 集団で学ぶ力を高める

児童一人一人が「チームのために何ができるか」を課題として設定し、その課題をチームの練習や作戦と関連づけて解決する方法を話し合う活動を通して、コミュニケーション能力や課題解決する力を身に付けていくことができる。

一人一人が集団で学ぶ力を高めたチームは、チームに所属する気持ちを高めることにつながり、「いつでも、どこでも、だれとでも」ボール運動を楽しもうとする意欲をはぐくみ、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を培うことにつながっていくと考える。

##### 仮説の検証方法

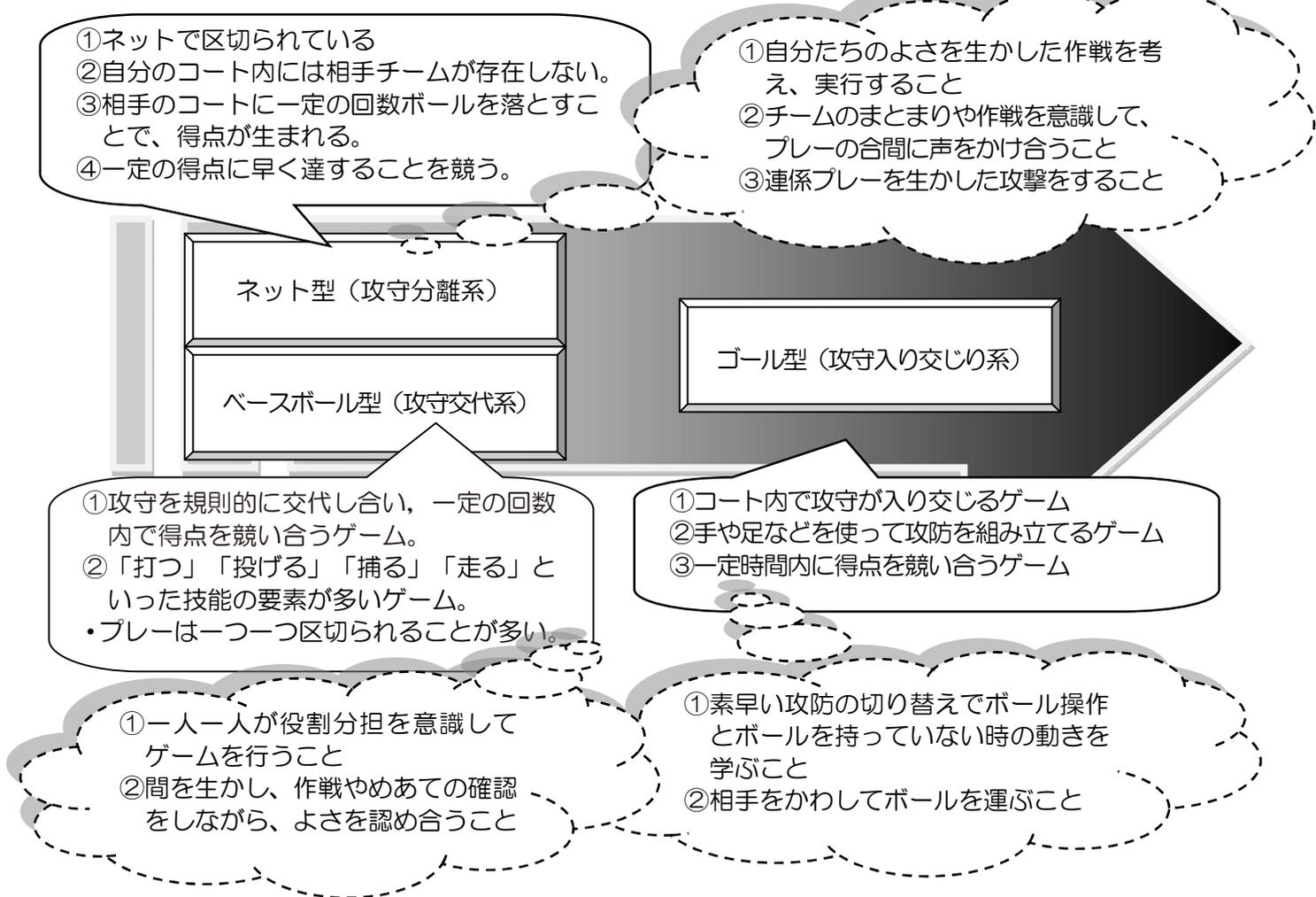
- ・VTRによる変容の分析・・・単元前半と後半の技能の変容を分析する。
- ・学習資料の有効性の検証・・・一人一人の学習カードの記述から課題解決の様子を分析する。
- ・意識調査の変容・・・単元前後の意識、毎時間の形成的授業評価により変容を分析する。

## V 研究の内容

### 1 年間指導計画

それぞれの「型」に応じた教材的価値を配慮した配列

「ネット型」「ベースボール型」「ゴール型」の構造や楽しさ明確にし、配列を考えた。



こうしたそれぞれの型に応じた教材的価値に基づき、以下のように型や時間数などを設定した。また、第6学年では第5学年からの学びの積み上げと中学校へのつながりを意識し、大単元でゴール型のみを取り扱うことにする。

### 年間指導計画（港南小学校の場合）

（第5学年の年間指導計画）

型	ベースボール型	ネット型	ゴール型
時数	6	8	8

（第6学年の年間指導計画）

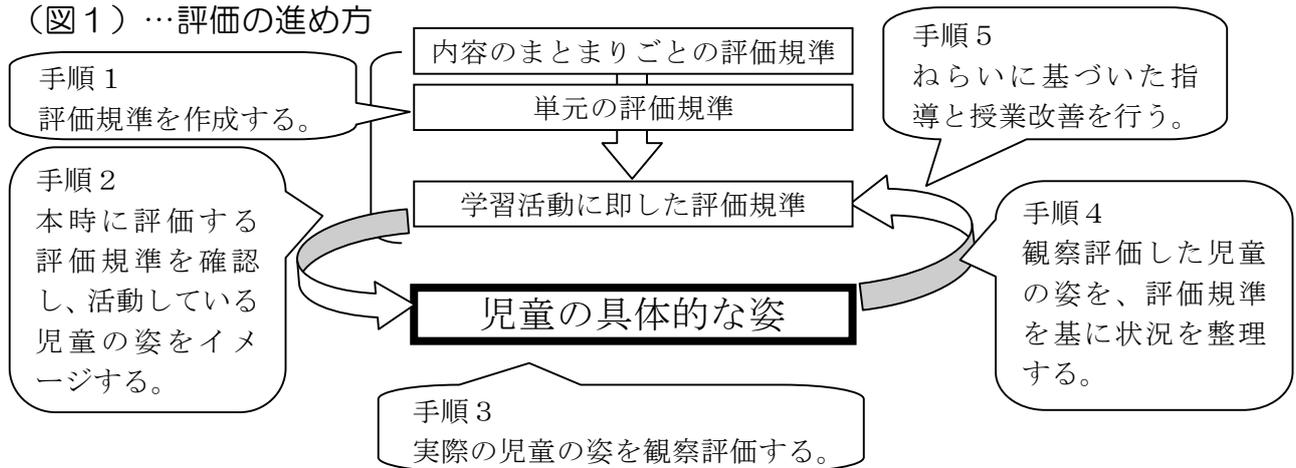
型	ゴール型	ゴール型
時数	10	10

- ・ 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。
- ・ 取り上げる種目は、児童の実態に応じて変えることもできる。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。

## 2 指導と評価の一体化

評価については、指導と評価の一体化を目指して「児童生徒一人一人の資質や能力をより確かに育むようにするため、目標に照らして、その実施状況をみる評価を確実に実施し、児童生徒一人一人の進歩の状況や教科の目標の実施状況を的確に把握し、学習指導の改善に生かすことが重要であるとともに、学習指導要領に示す内容が確実に身に付いたかの評価を行うことが重要である」とされ、目標に準拠した観点別学習状況の評価を実施することが提案されている。一般的に行われている評価の進め方は図1にあるような取り組みである。

(図1) …評価の進め方



参考資料「評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料」国立教育政策研究所

この評価の進め方を参考にして、指導と評価の一体化を目指した評価活動の具体例を以下に示した。

実際の授業場面で指導の充実を図るためには、学習活動における具体的な児童の姿をあらかじめ想定した上で学びを見取ることが求められる。例1にあるように、「学習活動に即した評価規準」を設定し、見取ったことを指導に生かしていくようにした。

(例1) …「5年ベースボール型 ティーボール」における評価の実例

場面	学習活動に即した評価規準	児童の姿（評価場面）	指導
ゲーム	より多く進塁するために、打球の強弱や方向を工夫して打撃することができる。(技)	ボールをよく見て打撃しているが、打球の方向や強弱については工夫されていない。	より多く進塁している児童の打撃に注目させ、技能ポイントに気付かせるようにする。

学習活動に即した評価規準は、単元の指導計画にも位置付け、毎時間の評価の観点を重点化していくようにした。

### 3 振り返りを通した児童の学び

運動量を確保しながら、なるべく時間をかけずに振り返りを行うことがボール運動の課題といえる。その中であって、児童一人一人がチームのためにできたことを実感しながら、主体的に課題解決を積み重ねていくために、振り返りを通した児童の学びにしていくことが大切である。教師は振り返りに際しては、積極的にかかわり、チームや個にに応じて具体的な指導や助言を行う。このことにより、児童一人一人が主体的に課題解決をしていく学習を積み重ねることができ、集団で学ぶ力を高めることができると考えた。

#### (1) 振り返りの考え方

- 一人一人がチームのためにできたかどうかわかりやすくする。
- 児童の実態に応じた課題解決ができるようにする。
- 運動量を十分確保し、なるべく時間をかけずに振り返りを行うことができるようにする。

#### (2) 振り返りの手順

- ①記録係による振り返り・・・ゲーム間に記録係によるアドバイスをを行う。
- ②チームでの振り返り・・・チームのめあてと作戦について振り返り、次時に向けての課題を明らかにする。
- ③他者からのコメント・・・友達のよさを伝えたり、めあてに対してのアドバイスをしたりする。
- ▼④自己の振り返り・・・チームでの振り返りや他者からのアドバイスを参考に自分で振り返る。

※学級やチームの人数の実態によって、①の記録係が不在の場合は、チームでの振り返りを行う。

#### (3) 振り返りへの教師のかかわりと指導

教師は児童がゲームの振り返りを通して何をどのように学んでいるかを把握するとともに、主体的に課題解決を積み重ねていくよう、指導する必要がある。振り返り中の指導や助言、チームカードや個人カードへのコメントの記入等、課題解決に向け、個に応じたフィードバックを行うことが大切である。

学習活動	振り返りの方法	振り返りへの教師のかかわりと指導
ゲーム①	記録カード記入者は、チームの課題が明確になるようにカードに記入する。 ※記録係不在の場合はチームで振り返り	振り返り時に重点的に指導するチームや児童をピックアップしておく。
振り返り（チーム）	記録カードをもとに、記録者からアドバイスをもらい、ゲームの振り返りを行い、作戦の確認や修正を行う。	記録カードから気付いたことをチームで共有させ、作戦を修正したり、継続したりするように指導する。
ゲーム②	記録係は、ゲームの様相を記録するとともに友達のよさを伝えられるようにゲームを記録する。	指導したことがゲームに生きるように具体的なアドバイスを積極的に行う。記録係にも友達のよさを見つけるように言葉かけをする。
ゲーム②終了後 ・チームでの振り返り ・他者からのコメント ・自己の振り返り	ゲーム①②を通してチームのめあてや作戦についてチームカードを基に振り返り、次時の課題を明らかにする。友達のよさや自分のよかったところを振り返り個人カードに記録し、次時のめあてを設定する。	ゲーム間の振り返りや前時からの振り返りが本時のゲームに生きていたかを確認し、次時に向け、めあてや作戦を設定するよう指導する。また、他者からのコメントを自己の振り返りに生かすように指導する。
学習のまとめ（全体で）	チームごとに振り返りを発表させる。また、個々に課題解決できたことや友達のよかったところを発表する。	教師から見て、振り返りを生かしてゲームができたチームをピックアップして賞賛する。また、自己の課題を解決できたり、友達のよさを積極的に見つけたりしている児童を賞賛し、具体的なよさの視点を示す。



## 4 学習資料

こちらの学習資料は、ホームページよりダウンロードが可能です。実践に合わせて活用してください。http://ball.bo.jp/

### (1) チームカード・個人カード

## 学習を振り返りたい！！

#### 資料のよさ

友達の評価を参考に個人の振り返りができることに特徴がある。

チームカードと個人カードが一体となっているので、他の人がどんなめあてなのかを共有できる。チームを通した個人のめあてを立てるようになっていく。個人の用紙を別に印刷し、貼り付けるようにすれば短い時間で効率的に振り返ることができる。

#### 使用例 手順

- ①ゲーム前、個人のめあてを書く
- ②ゲーム後、友達によかったところを記入してもらう。
- ③めあてのできばえを友達に評価してもらい、理由を書いてもらう。
- ④③の友達の意見を参考に自分でもめあてについて振り返る。

### (2) チョイス&チャレンジカード **めあてを立てさせたい！！**

#### 資料のよさ

個人のめあてを立てる時に、参考にする資料。この中からめあてを選択させ、学習が進むにつれ、自分で考えさせるようにすることができる。

態度や思考判断に着目した資料や技能に着目した資料がある。資料の左側から右側へと難易度が高くなるように配置されている。

#### 使用例

単元の初めや、5年生の初期段階にめあてを選択させる際に用いる。学習が進むにつれ、自己の能力に応じためあてを立てさせるようにする。

チョイス&チャレンジカード (バスケ・ゲームの質編) 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	○前が空いていればドリブルで進もう ドリブル	○ピボットを使ってパスコースをさせよう パス	○ランニングシュート シュート	○ツーマンパスで前に進もう	○シュートしたらすぐにリバウンド	○ポストプレーでディフェンスをくすそう
守備	○ボールを取られたら自陣へもどろう	○相手と守るゴールの間にポジションを取ろう	○シュートブロックは両手を挙げて立つだけ	○パスカットをしよう	○ポジションを決めて守ろう	○マンツーマンで守ろう
動き	○審判	○パス&ゴールパスしたらポジションを変えよう	○パスをもらえらる位置に動こう	○リスタートをはやくしよう	○まわりを見よう	○ゴール前では、シュート！

### (3) 記録カード **ゲームを見る目を育てたい！！**

#### 資料のよさ

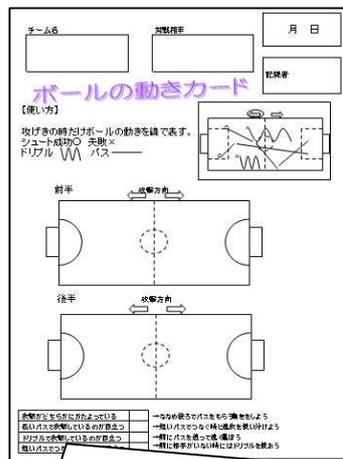
友達のよかったところ、ボールの動きや触球数、攻撃や守備の仕方などを記して、見取ったり、後で分析したりすることができるようになる。

#### 使用例

審判チームや見学者、控えの選手が、ゲームの様相を記録し、成果や課題を見つけられるようにする。

初期段階は、ナイスプレーカードなど簡易な物を1枚だけ扱い、記録することに慣れてきたらカードの種類を増やす。

記録者は、記録カードの様子から特徴的なことが分かる場合、○印をつけることにより、そのチームの課題を明らかにすることができる。記録してもらったチームは、次の学習へ生かすことができる。



攻撃がどちらかにかたよっている	→ ななめ後ろでパスをもらう動きをしよう
長いパスで攻撃しているのが目立つ	→ 短いパスでつなぐ時と速攻を使い分けよう
ドリブルで攻撃しているのが目立つ	→ 前にパスを送って速く運ぼう
短いパスでつないでいるのが目立つ	→ 前に相手がいないうちはドリブルを使おう

### (4) 作戦カード

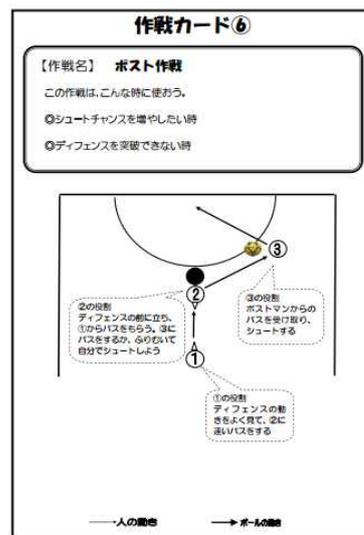
### 作戦を立てさせたい！！

#### 資料のよさ

どんな作戦があるのかを示し、自分たちの状況にあった物を選択できるようになっている。児童にも分かりやすく、簡単な作戦を数種類用意している。

#### 使用例

児童に選択させて使用させることもでき、教師側が提示する際の参考にもなるので、作戦を立てる時の支援ツールとして利用できる。作戦を立てることに慣れてきたら自分たちで作戦カードを作らせることもできる。



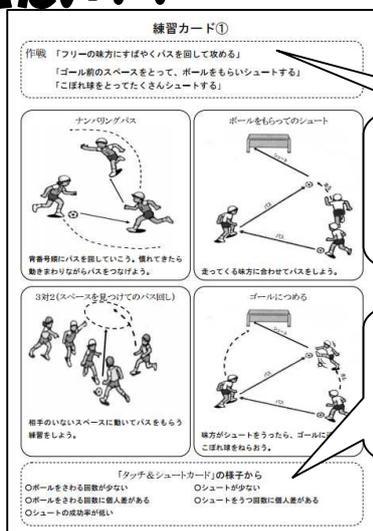
### (5) 練習カード **チームで練習させたい！！**

#### 資料のよさ

作戦からどのような練習が効果的かを示している資料である。作戦からも選択できるが、記録カードの様子からも練習方法を選択できる仕組みになっている。

#### 使用例

チームの練習時間に選択させたり、教師が意図的に指導したりする際に活用できる。



こんな作戦の時は、この練習方法が有効だよ！

記録カードでこんな様子が見られたら、この練習方法が有効だよ！