

平成26年度

夏季合同研究会

ボール運動領域部会

研究主題

一人一人が運動の楽しさを味わい、集団で学ぶ力を身に付けるボール運動の学習

指導・助言

東京都教育庁指導部指導企画課

統括指導主事

佐藤 洋士 先生

実証授業

授業日 平成26年10月3日(金)

場所 江戸川区立新田小学校

授業 ボール運動「ハンドボール」

授業者 第6学年 石井 幸司 主任教諭

目次

- | | |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| I 研究主題 | 1 研究主題設定の理由 |
| II 研究仮説 | 1 研究仮説について |
| III 研究内容 | 1 学ぶことの楽しさを味わうことのできる学習内容と教材
2 課題解決的な単元計画
3 学習活動に即した評価
4 「ボールを持たないときの動き」の6年間の系統性
5 学習資料 |

ボール運動部会HPはこちら→ <http://ball.boj.jp/>

I 研究主題

一人一人が運動の楽しさを味わい、 集団で学ぶ力を身に付けるボール運動の学習

1 研究主題設定の理由

(1) ボール運動領域の課題

今日の体育科の課題として「運動する子どもとそうでない子どもの二極化」「子どもの体力の低下」といった児童に関することに加え、「生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の育成が十分に図られていない例も見られる」といった教師の指導に関することの**2点**が挙げられる（平成20年1月17日 中央審議会答申）。ボール運動領域は他領域に比べ、多くの児童が好む傾向にある単元である。しかし、今日の体育科の授業においてボール運動の学びの保証ができていないかということには疑問が残る。**具体的に言えば**、必要な技能の習得を学習内容と捉えてしまい、その習得のための練習が授業の大部分を占めたり、一部の児童だけでゲームが進められたり**する授業が展開されがちである**。

(2) 運動の楽しさ

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さを味わうことができる運動である。

こうした特性に基づくボール運動の学習において児童が感じる「楽しさ」とは、それぞれの型に応じた攻防を楽しむことである。具体的にはゲームの中で得点をしたり役割を果たしたりすること、チームが勝利すること、仲間とかかわり合うこと（チームへの所属感や、仲間との一体感）**等である**。

ゲームを行う時間を十分に確保し、適切な指導を行うことで、児童にはそれぞれの型に応じた技能が身に付き、ゲームの中で発揮できるようになる。そして、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、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。**型に応じた技能や、課題を解決する姿**を仲間と認め合うことにより、**一人一人**がさらにボール運動の「楽しさ」を味わうことができる。

このように児童にボール運動の楽しさを味わわせるために教師は、チーム（集団）を成長させていくことと同時に、「チームを構成するのは、『一人一人』の児童である」ということも意識して**指導を工夫する必要がある**。

(3) 身に付けさせたい力

ボール運動では仲間とかかわり合い、自分たちの考えを伝え合う場面（作戦を考える場面、練習を考える場面、ゲームを振り返り改善の方法を話し合う場面等）が多く存在する。これは前述した**通り**、集団で学習を進める割合が多いことによる。チームを形成するのに基盤となる「豊かなかかわり合い」（励ましや**称賛**等）を通して**少しずつ**チームがまとまり、チームの特徴に応じて作戦を立てて遂行したり、チームの練習を選んだりして、チームの課題を解決していく。このことを積み重ねさせる指導を行うことで、「コミュニケーション**能力**」や「課題を解決する力」が身に付いていくと考えている。

これを踏まえ、「集団で学ぶ力」とは、チームでかかわり合うために必要なコミュニケーション**能力**や、考えたり工夫したりして自分やチームの課題を解決する力であると本部会では考えている。

このように、一人一人が楽しさを味わい、集団で学ぶ力を身に付けることができる。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く**ことができる**と考え、本部会では研究主題を「一人一人が運動の楽しさを味わい、集団で学ぶ力を身に付けるボール運動の学習」として、設定した。

II 研究仮説

型に応じた楽しさや喜びを味わわせる教材づくりを行い、一人一人がチームへの貢献に向けた学習を積み重ねれば、集団で学ぶ力を身に付けることができるであろう。

1 研究仮説について

(1) 型に応じた楽しさや喜びを味わわせる教材づくり

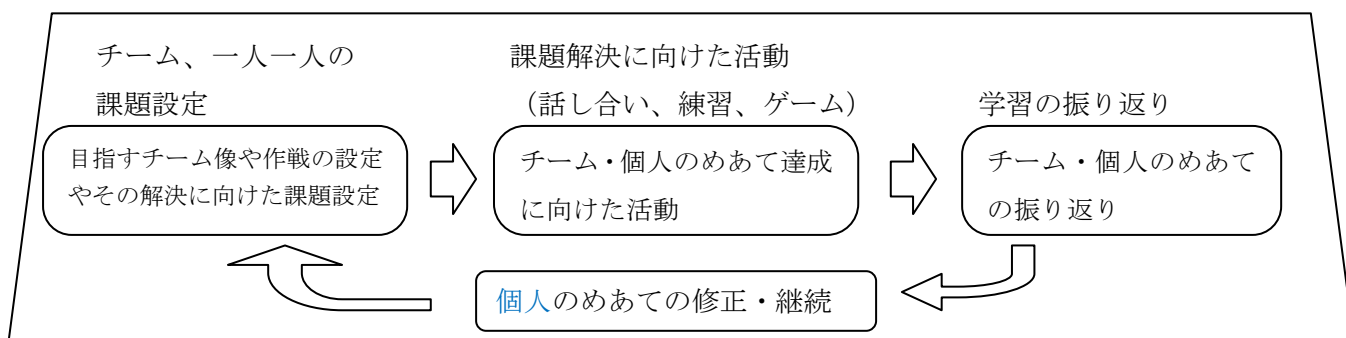
ボール運動では、型に応じた楽しさや喜びを味わわせるために、「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」それぞれの攻防の楽しさを踏まえた上で、簡易化されたゲームを中心に学習を計画することが大切である。簡易化されたゲームとは、どの児童にとっても学習課題を追求しやすく、児童が「面白い」「もっとやりたい」と思えるように、ゲームのルールや様式（プレーヤーの数、コート広さ、プレー上の制限、得点の仕方など）を修正したゲームである。簡易化したゲームにするためには、ゲームの中で、どんなことを身に付けさせたいのか学習内容をはっきりさせる必要がある。

(2) 一人一人がチームへの貢献に向けた学習を積み重ねる

単元の前半では、まず、一人一人がゲームそのものを楽しむことを重視する。そのために、得意な児童もそうでない児童も仲間と協力したり、互いに励まし合ったりして豊かにかかわり、ゲームそのものを楽しめるように工夫したい。このように、チームでかかわりながら、学級独自のルールを作り上げていくことで、安心して児童一人一人がゲームを楽しめるように学習を展開する。また、その活動の中で児童がどんなことでチームへ貢献しているか、一人一人のよさや貢献について見付けることができる。よさや貢献の視点は、技能面だけでなく態度面や思考・判断面についても考えられる。それらを幅広く認め、広げていくことで、チームの特徴を見付けたり、個人のめあてを自分に合ったものに変化させたりする。そして、振り返りを通して本時の活動を次時に生かす課題解決的な学習サイクルの基盤をつくと同時に、コミュニケーション能力も伸ばしていく。

単元の後半では、単元前半に見付けたチームの特徴からチームに合った作戦を立てたり、チームのめあてや作戦に応じて個人のめあてを設定したりする課題解決的な学習を重視していく。図にあるような課題解決的な学習のサイクルを、チームへの貢献に向けて、単元を通して、あるいは単元をまたいで積み重ねていくことで、児童は集団で学ぶ力を身に付けることができる。また、楽しさや喜びを味わえるようになり、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になるだろうと本部会ではとらえている。

図1 課題解決的な学習サイクル



Ⅲ 研究内容

1 学ぶことの楽しさを味わうことのできる学習内容と教材

(1) ゴール型のとらえ

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。



① ゴール型の楽しさ

「**連携して**相手ゴールに向かってボールを前進させ、ゴールや得点ゾーンへボールを運び込んだり、それを防いだり**して**攻防をすること」

② ゴール型の学習の重点

- ・素早い攻防の切り替えでボール操作とボールを受けるための動きを身に付けること。
- ・**連携して**相手をかかわしてボールを運ぶための戦術を学ぶこと。

③ 簡易化されたゲーム(ハンド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

- ・投げる、受ける、運ぶといったボール操作によって、ボール保持者からボールを受けることのできる場所への動きやチームの作戦に基づいての位置取りを行いやすくするためにチームのプレイヤー数を減らす。
- ・攻撃側プレイヤー数が守備側プレイヤー数を上回る状態をつくり出したり、守備側のプレーを制限したりして、攻撃側にとって易しい状況をつくりだす。
- ・攻守交代のタイミングやドリブルなどのルールや、歩数制限を緩和するなどして、得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートを打ちやすくする。
- ・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4人对4人。
- ・コートサイズ 縦20～30m×横10～20m
- ・ゲームは時間制(1ゲーム6分)
- ・得点が入ったらセンターラインから相手ボールでスタートする。
- ・守備側は攻撃側がボールを持った状態でボールを奪取することはできない。
- ・**ボールを持って歩けるのは3歩まで。**
- ・ドリブルは行わない。
- ・ゴールエリアの形は台形。

(2) ゲームの様相から考える簡易化の視点 (例: ゴール型 ハンドボール)

ゴール型の学習では、「連携して相手ゴールに向かってボールを前進させ、ゴールや得点ゾーンへボールを運び込んだり、それを防いだりして攻防をする」楽しさを一人一人に味わわせたい。しかし、ゲームの様相は様々であり、一人一人が楽しさを味わうことが困難になってしまうことがある。学習を進めるにあたり、それぞれの様相に応じてゲームを簡易化する手立てを講じ、すべての児童がゴール型の楽しさを容易に味わえるようにしていくことが重要である。

ゲームの様相	要因	簡易化の視点	具体例 (○ルール △教具 ◇場)
ボールに群がる。(団子状態)	<ul style="list-style-type: none"> ・人数が多い。 ・コートが狭い。(スペースがない。) ・動き方が分からない。 ・パスがもらえない。 ・とにかくボールに触りに行きたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・人数をなるべく少なくする。 ・動けるスペースを確保できるコートの広さにする。 <p style="text-align: center;">↓</p> <p>☆動きに広がりを出すためのスペースやボールに触れる機会を確保する。</p>	<p>○4人対4人</p> <p>◇20~30m×10~20m</p>
特定の児童だけが運動している。	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール操作が得意な児童と苦手な児童の差がある。 ・ボールがこわい。 ・人との接触がこわい。 ・動き方が分からない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールへの恐怖心を減らす。 ・意図的に全員にボールが回るような状況をつくる。 <p style="text-align: center;">↓</p> <p>☆全員がゲームにかかわれるようにする。</p>	<p>△スポンジ素材など、柔らかく握み易いボールを使用する。</p> <p>○ドリブルなし。(3~5歩の移動は可)</p> <p>○守備側はボール保持者に触れない。(パス・シュートカット、ルーズボールの奪取は可)</p> <p>○全員シュート or 得点でボーナス点。</p> <p>○初ゴールはボーナス点。</p>
ゲームが停滞している。	<ul style="list-style-type: none"> ・動き方が分からない。 ・シュートが打てない。 ・シュートが決まらない。 ・守備を突破できない。 ・速攻での攻撃に偏っている。(縦に間延びしている。) 	<ul style="list-style-type: none"> ・どこに動けばいいか、どこだとシュートできるかを分かりやすくする。 ・攻撃優位の状況をつくる。 ・いろいろな角度からシュートを狙えるようにする。 <p style="text-align: center;">↓</p> <p>☆得点を狙いやすくする。</p> <p>☆横のスペースを意識し、攻撃を組み立てられるようにする。</p>	<p>◇シュートエリア(フリーゾーン)を設定する。</p> <p>◇ゴールエリアは台形にする。</p> <p>○ゴールキーパーも攻撃可(守備時は範囲を設定)</p> <p>△台形ゴール</p> <p>△360°ゴール</p>

2 課題解決的な単元計画

(1) 2年間の全体計画

「ネット型」「ベースボール型」「ゴール型」の構造を明確にし、学習の重点を考えた。

「ネットで区切られていて、自分のコート内には相手チームが存在しない」構造から、チームの連携プレーを生かした戦術が学びやすい。得点が入るたびに時間があるので、アドバイスや励ましの声をかけやすく、一人一人のよさを見付けることに適している。

ネット型（攻守分離系）

ベースボール型（攻守交代系）

ゴール型（攻守入り交じり系）

「攻守を規則的に交代し合う」構造から、役割が明確であり、一人一人の攻撃機会が保障されていて全員が得点を取る楽しさを味わいやすい。また、攻撃の合間にある時間で、具体的なアドバイスや、励ましの声がかかりやすい。

「コート内で攻守が入り交じる」構造から、相手をかかわしてボールを運ぶためのボール操作やボールを持たないときの動きを学ぶことができる。ネット型で学んだ、チームの連携の大切さや、ベースボール型で学んだ、役割分担の大切さを生かして、ゴール型に取り組む。

① 第5学年の全体計画

型	ネット型	ベースボール型	ゴール型
時数	8	8	6

楽しさや喜びを味わう					集団で学ぶ力を高める		
1	2	3	4	5	6	7	8
チーム内ゲーム or 総当たり戦					対抗戦		
ゲーム→振り返り（集団思考・ミニゲーム）→ゲーム					ゲーム→振り返り・チーム練習→ゲーム		

第5学年では、攻守が入り交じらないネット型・ベースボール型や攻守が入り交じるゴール型に取り組む。それぞれの型の教材的価値から、ネット型はチームの連携を学びやすく、ベースボール型は役割を明確にして一人一人が得点をする楽しさを味わいやすい。また、ゴール型は、ボール操作やボールを持たないときの動きを中心に学んでいくことができる。第5学年の振り返りの視点として、全員が楽しめるルールづくりの方法を考えたり、ゲームとゲームの間の振り返りを全体で共有したり、運動の楽しさや喜びを味わう時間を多く設定する。

また、学級の実態に応じて単元前半や単元中にチーム内ゲームを行う方法もある。チーム内ゲームというチームを二分割してゲームを行う方策を入れて、ゲームの勝敗の結果にこだわらずにゲームの過程を楽しみ、作戦を考え、ゲームでの役割や動き方を身に付ける。

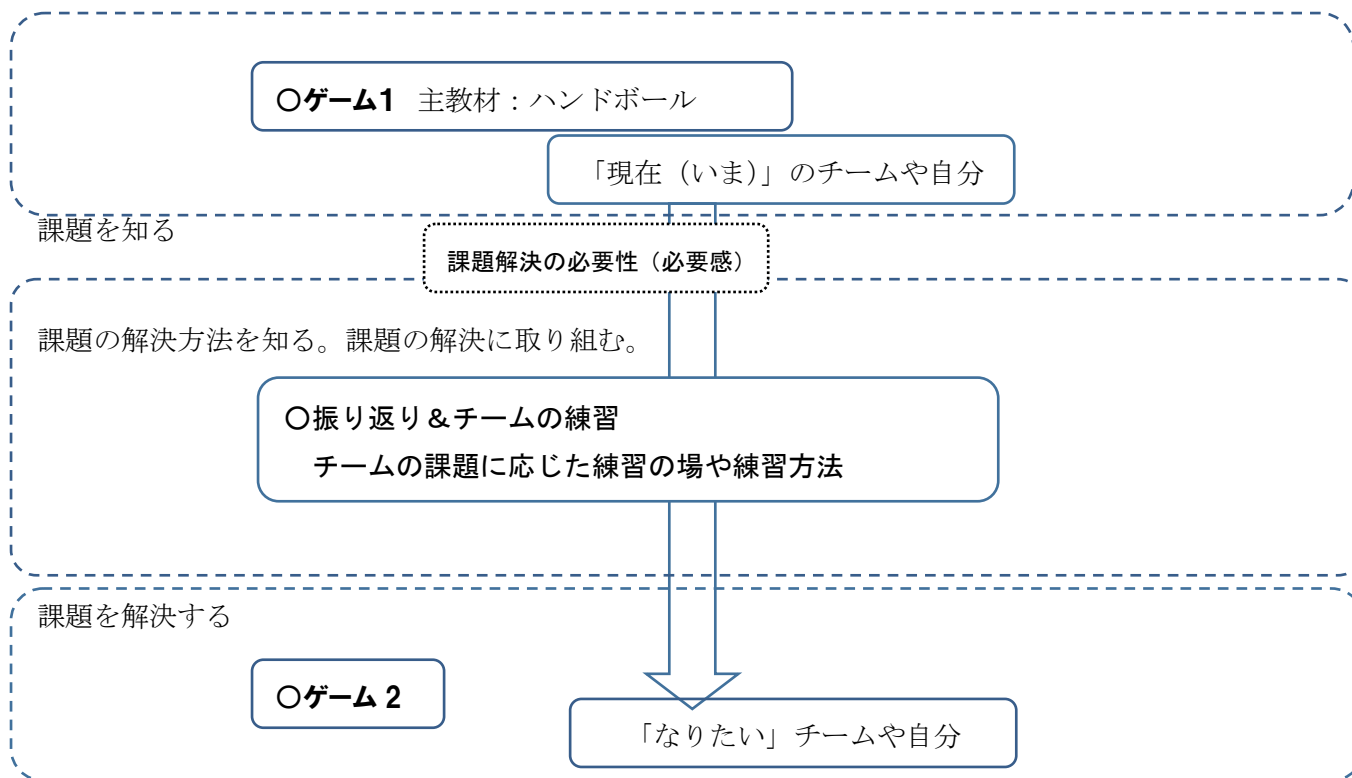
② 第6学年の全体計画

型	ゴール型（ハンドボール）	ゴール型（サッカー）
時数	10	10

楽しさや喜びを味わう					集団で学ぶ力を高める				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
チーム内ゲーム→総当たり戦→チーム内ゲーム					対抗戦				
ゲーム→振り返り→ゲーム					ゲーム→振り返り・チーム練習→ゲーム				

第6学年では、第5学年に比べて、集団で学ぶ力を高めることに学習の重点を置き、2つのゴール型の単元に取り組む。前半のゴール型で学習したボールを持たないときの動きや、パスをする味方を判断する意思決定などを後半のゴール型でも生かせるようにする。また、学校の施設や設備、児童の実態に応じて、ネット型やベースボール型に再度取り組むなど、弾力的に単元を配列することも考えられる。こうした学びの積み重ねを行い、中学校の球技につなげていく。

(2) 一単位時間の流れ



教師はゲーム1の振り返りから課題を生み出し、必要感をもたせた上で、チームの練習に導く。単元前半は、教師が課題の解決の仕方を全体に示し、単元後半はチームの課題に応じた解決の仕方を選択させるようにする。ゲーム2では、課題の解決を目指してゲームを行う。

(3) チームの課題に応じた練習方法

チームの課題に応じた練習で大切なことは、練習に「意味」をもたせることである。単元前半に、ボール操作の課題、ボールの出し手としての課題、ボールの受け手としての課題等のカテゴリで教師が課題に気付かせ、児童が課題解決の仕方（練習方法）を選択できるようにしていく。

○ボール操作の練習

準備運動後に1人1個ずつのボールを持ち、ボール慣れを行う。また、2人組やチームで対面パスを行ったり、動きながら投げることや捕ることができるようにナンバリングパスを行ったりする。

○サークルハンド

ボールを持たないときの動きに課題を置いたミニゲームである。ハーフコート内に4～6個のサークルを置き、ボール持っていないプレイヤーがサークル内に入り、そこでパスを受ける。実態に応じて、5人チームなら4対1、6人チームなら4対2など、攻撃側を優位にする。

○タッチハンドORタグハンド

ボールを持たないときの動き、チームの作戦に基づいた位置取りが課題のチーム内で行うミニゲームである。これも実態に応じて、5人チームなら4対1、6人チームなら4対2など、攻撃側を優位にする。ボール保持者は、相手にタッチされる（タグをとられる）と、ボールを味方へパスしなければならない。ハーフコートの攻撃・守備に分かれたゲームやパスゲームにしてもよい。

(4) 単元計画

時間		1	2	3	4	5	
指導のねらい		運動の楽しさを味わう					
学習内容・活動		○学習内容の確認 ・学習資料の活用方法を知る。 ・チームカード ・個人カード	○学習内容の確認 ○準備運動 ・準備運動やゲームにつながる運動をする。 ○ ゲーム1 ・ チーム内ゲーム1ではゲームの過程を楽しみ、みんなが楽しめるようゲームにしていく。 ・ 総当たり戦では多くのチームと対戦し、自分のチーム・相手のチームのよさや特徴を知る。				
		○ルールの確認 ○ゲーム ・試しのゲームに取り組む。 ○全体での振り返り	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">チーム内ゲーム1</p> <p>(はじめのルール)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・4人対4人 ・時間制 (1ゲーム6分) ・ボールを持って歩けるのは3歩まで ・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攻めてもよい ・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スローイン ・得点後はゴールエリア内からスローオフで始める <p>※反則 (相手をたたく、ける、おす、つかむ、相手の持っているボールを取る、オーバーステップ)</p> </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">総当たり戦</p> </div>		
		○整理運動 ○学習の振り返り ○学習のまとめ ○用具の片付け	「どこをねらうとシュートが入りやすいですか」 シュートゲーム	「どこに動くとパスが受けやすいですか」 サークルハンド	「どんな攻め方が得点につながりますか」 4対2		
			○ ゲーム2 ○整理運動 ○学習の振り返り ○学習のまとめ ○用具の片付け		「もっとみんなが楽しめるようにするにはどうしたらいいかな？」		
教師の働きかけ		<p>○集団で学ぶ力を高め合うために、学習資料を活用することを理解させ、記入例をもとにして記録カードを記入させたり、チーム内でよさを認め合う相手を確認させたりする。</p> <p>○学習資料や前時の学習の振り返りを生かして、個人のめあてを立てさせ、予め重点的に指導していく児童を想定しておくようにする。</p> <p>○全体の振り返りでは、一人一人が運動の楽しさを味わうことができたかを視点として、振り返るように声をかける。</p> <p>○用具の準備やゲーム間の移動を素早くできるように、1単位時間の流れ等を示した掲示資料を用意する。</p> <p>○学習のまとめでは、ゲームでねらった動きができていた児童を称賛する。</p>					
指導する内容	技能	○ボール操作をしたり、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ようにすること。					
	態度	○場や用具の安全に気を配り、ゴール型のゲームに進んで取り組むこと。					
	思考・判断	○ゴール型の楽しいゲームの行い方を知り、ルールを工夫すること。					
学習活動に即した評価規準	関・意・態	③④	①②				
	思考・判断	①			②		
	技能			②		①	
【方法】 指導と評価の工夫		用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 【観察】 協力して、素早く安全に準備や片付けをすることの大切さに気付かせる。	ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 【観察・学習カード】 みんなが楽しめるための望ましい態度に気付かせる。	仲間からボールを受けることのできる場所に動くことができる。 【観察】 コート図を用いたりゲームを止めて動きを確認し、一人一人の役割を明確にする。	みんながゴール型の楽しさや喜びに触れることができるよう、プレー上の制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。 【観察・学習カード】 みんなのことを考えた意見はルールに取り入れていく。	近くにいるフリーの味方にパスすることができる。 【観察】 周りをよく見たり、パスの種類を考えたりすることの大切さに気付かせる。	

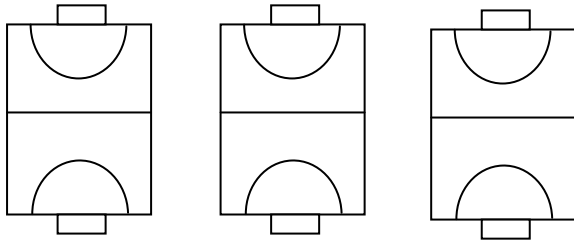
6	7	8	9	10
---	---	---	---	----

集団で学ぶ力を高める

- 学習内容の確認
 - ・チームの作戦や個人のめあてを確認する。
- 準備運動
 - ・準備運動やゲームにつながる運動をする。
- ゲーム1
 - ・**チーム内ゲームではチーム内での役割(ポジション)を明確にして作戦を考え、動きを身に付ける。**
 - ・**対抗戦では同じチームと2回連続で対戦し、ゲームを振り返り課題解決を図る。**

チーム内ゲーム2

対抗戦



コート 縦 24m 横 16m
 ゴール 高さ 2m 幅 3m
 ボール 1号球のソフトハンドボール

- チームでの振り返り
- ゲーム2
 (対抗戦では同じチームと2回連続で対戦する。)
- 整理運動
- 学習の振り返り
- 学習のまとめ
- 用具の片付け

- 前時の様子やチームカードの記述等から事前に重点的に指導・支援に入るチームを決めておく。
- チームで練習する時間の活動の仕方を指導し、課題解決に向けた活動を主体的に展開できるようにする。
- 技能の高まりがみられない児童に対して、個別に指導をする。
- 記録カードからゲームを分析し、次のゲームに生かすように助言する。
- 学習のまとめでは、練習で学んだ動きや自分たちのチームの作戦に合った動きができた児童を称賛する。

○チームの作戦に基づいた位置取りやボール操作によって得点できるようにすること。

○ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをすること。

○チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦や練習を選ぶこと。

	③	③	②	②
<p>パスを受けてシュートすることができる。 【観察】</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>パスをもらったら、ゴールの方向を意識することの大切さに気付かせる。</p> </div>	<p>チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。【観察、学習カード】</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>作戦例を示し、チームの特徴に応じた作戦を選ばせる。</p> </div>	<p>チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。【観察】</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>チームカードを基に自分たちのチームの特徴に気付かせ、みんなが活躍できる作戦を考えさせる。</p> </div>	<p>仲間からボールを受けることのできる場所に動くことができる。【観察】</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>コート図を用いて作戦を確認し、一人一人の役割を明確にする。</p> </div>	<p>パスを受けてシュートすることができる。【観察】</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>パスをもらいやすい位置取りを考えさせ、シュートにつなげられるようにする。</p> </div>

3 学習活動に即した評価

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。」とされている。

このことから、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大切である。

(1) 単元の目標

- ①簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防をすることができるようにする。【技能】
- ②運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。【態度】
- ③ルールを工夫したり、効果的な作戦を立てたりすることができるようにする。【思考・判断】

(2) 単元の評価規準

	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるようゴール型のゲームに進んで取り組みようとしている。 ・ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ・用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ・運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型のゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うためのルールを選んでいる。 ・効果的な攻め方を知るとともに、チームに合った作戦を選んでいる。 ・<u>チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。</u> (第6学年時) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型では、簡易化されたゲームで、攻守が入り交じった攻防をするためのボール操作やボールを受けるための動きができる。
学習活動に即した評価規準	<ol style="list-style-type: none"> ①集団対集団で競い合うための練習やゲームに進んで取り組みようとしている。 ②ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ③用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ④運動をする場の危険物を取り除いたり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。 	<ol style="list-style-type: none"> ①ゴール型（ハンドボール）のゲームの行い方を知っている。 ②みんながゴール型の楽しさや喜びに触れることができるよう、プレー上の制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。 ③<u>効果的な攻め方を知り、チームに合った作戦を選んでいる。</u> 	<ol style="list-style-type: none"> ①近くにいるフリーの味方にパスすることができる。 ②仲間からボールを受けられることのできる場所に動くことができる。 ③パスを受けてシュートすることができる。

この事例では、児童の実態を踏まえ、左の評価規準は第6学年時に評価することとする。

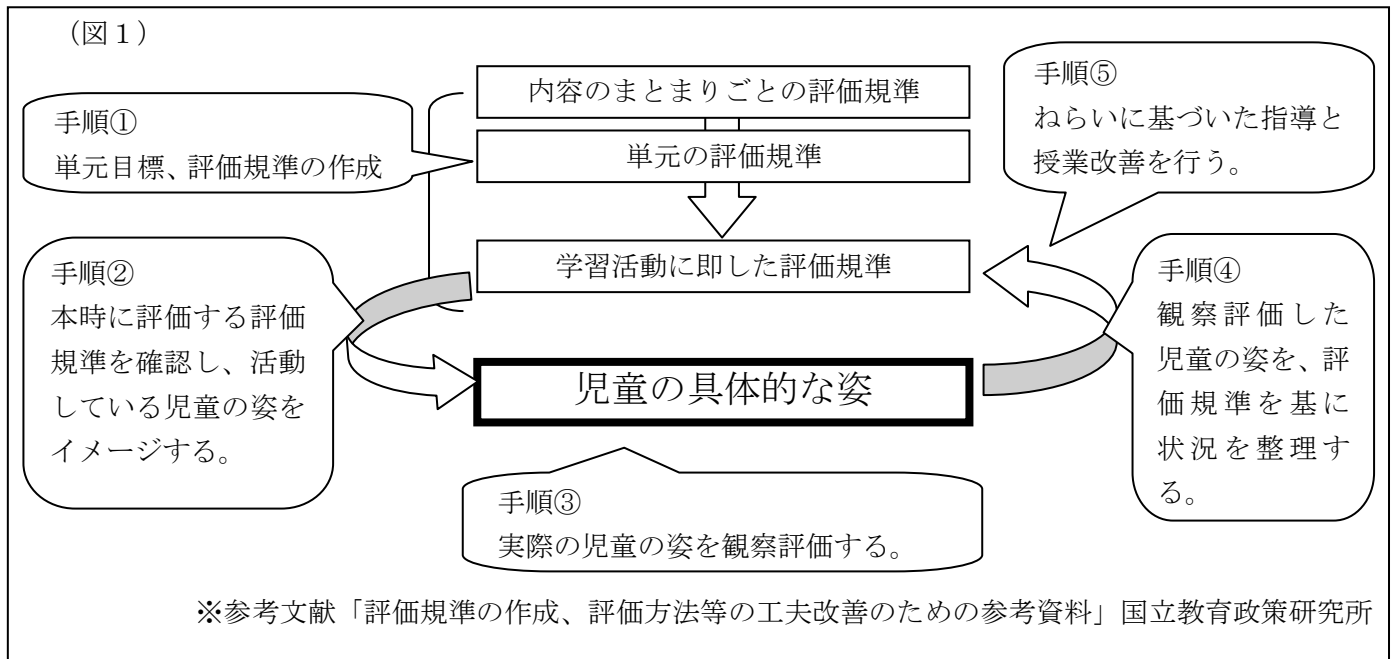
チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。(第6学年時)

「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（小学校 体育）」

（国立教育政策研究所 H23-11）から引用。

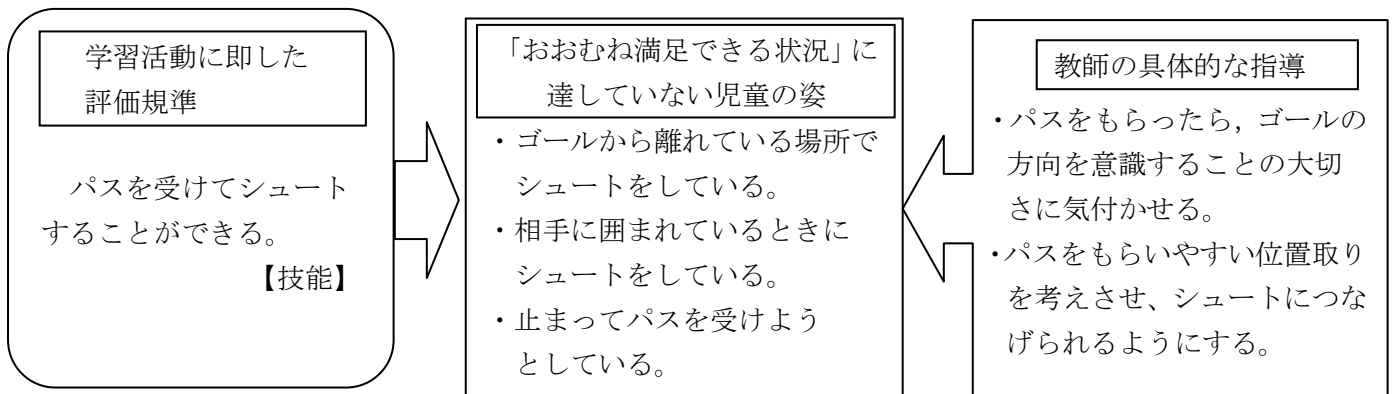
(3) 評価の進め方

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。

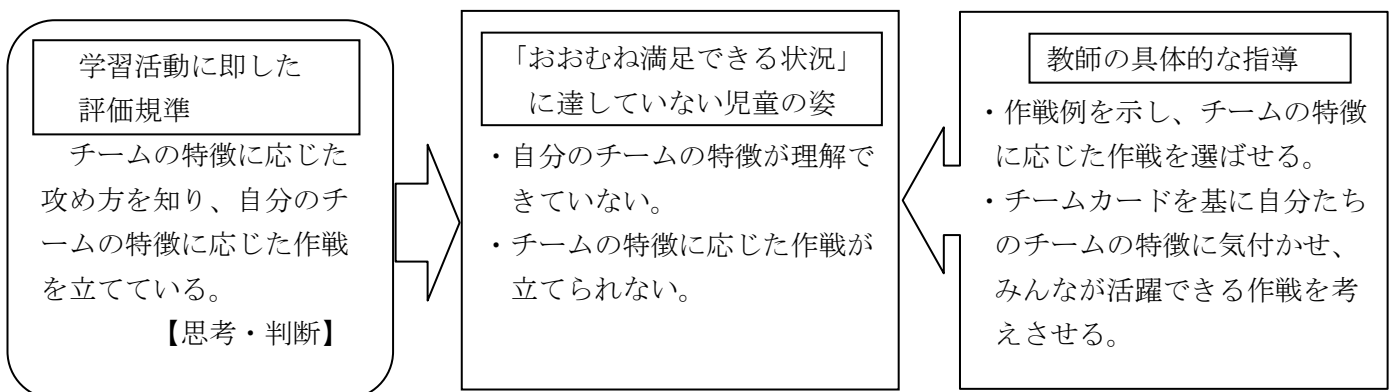


この評価の進め方を参考にして、指導と評価の一体化を目指した評価活動の具体例を以下に示した。実際の授業場面で指導の充実を図るためには、学習活動における具体的な児童の姿をあらかじめ想定した上で学びを見取ることが求められる。例1、例2にあるように、「学習活動に即した評価規準」を設定し、見取ったことを指導に生かせるように計画した。なお、学習活動に即した評価規準は、毎時間の評価の観点を重点化し、「指導と評価の工夫」として単元の指導計画に位置付けている。

(例1) …「6年ゴール型」における指導と評価の実際【ハンドボール 第6時】



(例2) …「6年ゴール型」における指導と評価の実際【ハンドボール 第7・8時】



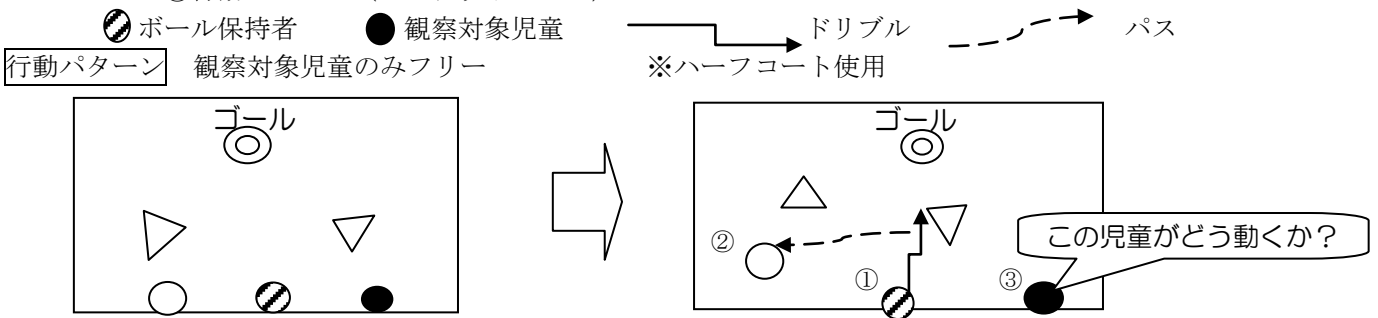
4 「ボールを持たないときの動き」の6年間の系統性（ゲーム部・ボール部、山梨大の共同研究）

1 目的

現在の学習指導要領（ゲーム・ボール運動領域）には、「ボールを持たないときの動き」が技能の内容に明示されている。「ボールを持たないときの動き」の具体的な内容としては、「空いている場所に素早く動く」、「得点しやすい場所へ移動する」などの記述が見られる。本調査は、次に示す方法を用い、信頼性・客観性・妥当性の観点から「ボールを持たないときの動き」の段階表を作成することを目的として行った。

2 調査（調査助言者：山梨大学教育人間科学部 中村和彦教授）※本調査前に予備調査1回実施

- (1) 対象者 都内A小学校5年生児童74名（男子36名、女子38名）
- (2) 方法 ①人数 攻撃陣3名（※内1名が観察対象児童）守備陣2名のアウトナンバー
観察対象児童以外の4名は、当該校の5年生から無作為に抽出。
- ②観察（ア）回数：観察対象児童1名につき連続2回
（イ）方法：ビデオカメラ2台による定点観察
- ③行動パターン（バスケットボール）



④条件設定

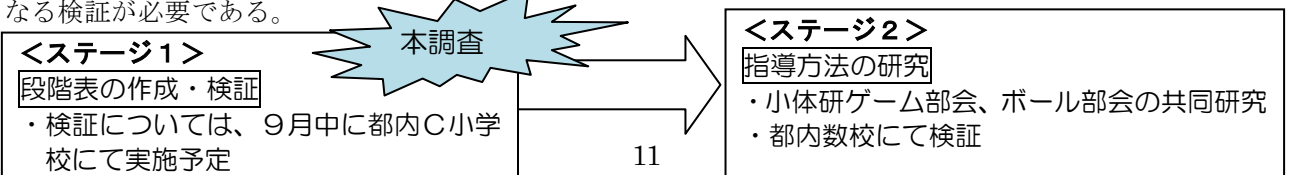
- (ア) 観察対象児童は、他児童の動きを真似できないようにブラインドとする。
- (イ) 観察対象児童以外の4名には、実験条件を説明するマニュアルに基づき、動きの確認を行う。
- (ウ) オフェンス3名は横並び（1M間隔）からスタートさせる。

3 「ボールを持たないときの動きの段階表」（案）

段階	評価項目	具体的な様子
1	動かない。	・戸惑いが大きく、どうして良いか分からない。
2	ボールに寄っていく。 他の人の手の届かない場所にいる。	・ボールに寄っていく。 ・味方の手の届く場所にいる。 ・相手の手の届く場所にいる。
3	守備側にボールを取られないが、パスをもらってもシュートできない場所にいる。	・シュートはできないが、パスをもらえる場所にいる。 ・ボールを持っている味方と自分の間に、相手がいないように動いている。
4	守備側にボールを取られず、パスをもらってすぐにシュートできる場所にいる。	・パスをもらえばすぐシュートできる場所にいる。
5	サインを送ってシュートできる場所へ移動している。	・次のプレーを予測して、ボールを持っている味方にサイン（声、ハンドサイン、アイコンタクト）を送り、パスをもらえばすぐにシュートできる場所へ走り込んでいる。
5+	ボールをもらえなかった場合に、連続してサインを送って、シュートできる場所へ移動している。	・次のプレーを連続して予測し、ボールを持っている味方にサイン（声、ハンドサイン、アイコンタクト）を送り、パスをもらえばすぐにシュートできる場所へ走り込んでいる。

4 今後の展望

本調査により、「ボールを持たないときの動き」の試案を得ることができた。この試案が信頼性、客観性、妥当性を得られるかどうかについては、今後も山梨大学と共同研究を進めていく予定である。この動きの段階はあくまで、ハーフコート、アウトナンバー等、ゲームの一場面を切り取った条件により導き出されたものである。そのため、実際のゲームの中での指導・評価でどのように活用できるかについては、今後のさらなる検証が必要である。



5 学習資料

チームのよさや特徴を知りたい!

(1) チームカード・個人カード

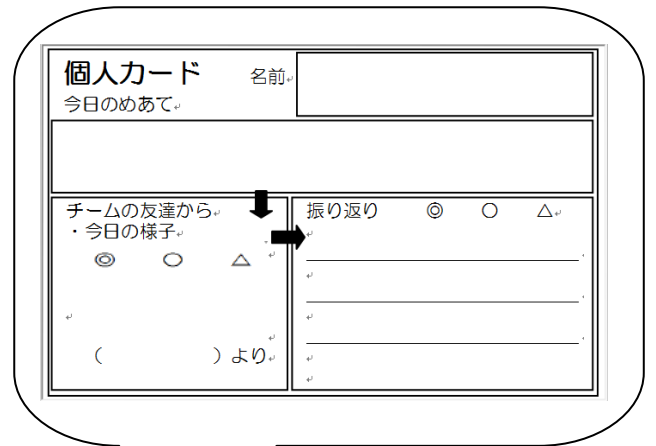
資料のよさ

友達に自分の今日のめあてを伝え、振り返りの時間に友達から自分のめあてに対する評価と、その理由を書いてもらう。友達と評価し合うことでかかわりが生まれるだけでなく、児童は友達からの評価を自己評価の根拠とすることができ、より具体的に、自信をもって自己の振り返りを行うことができるのが、この学習カードのよさである。

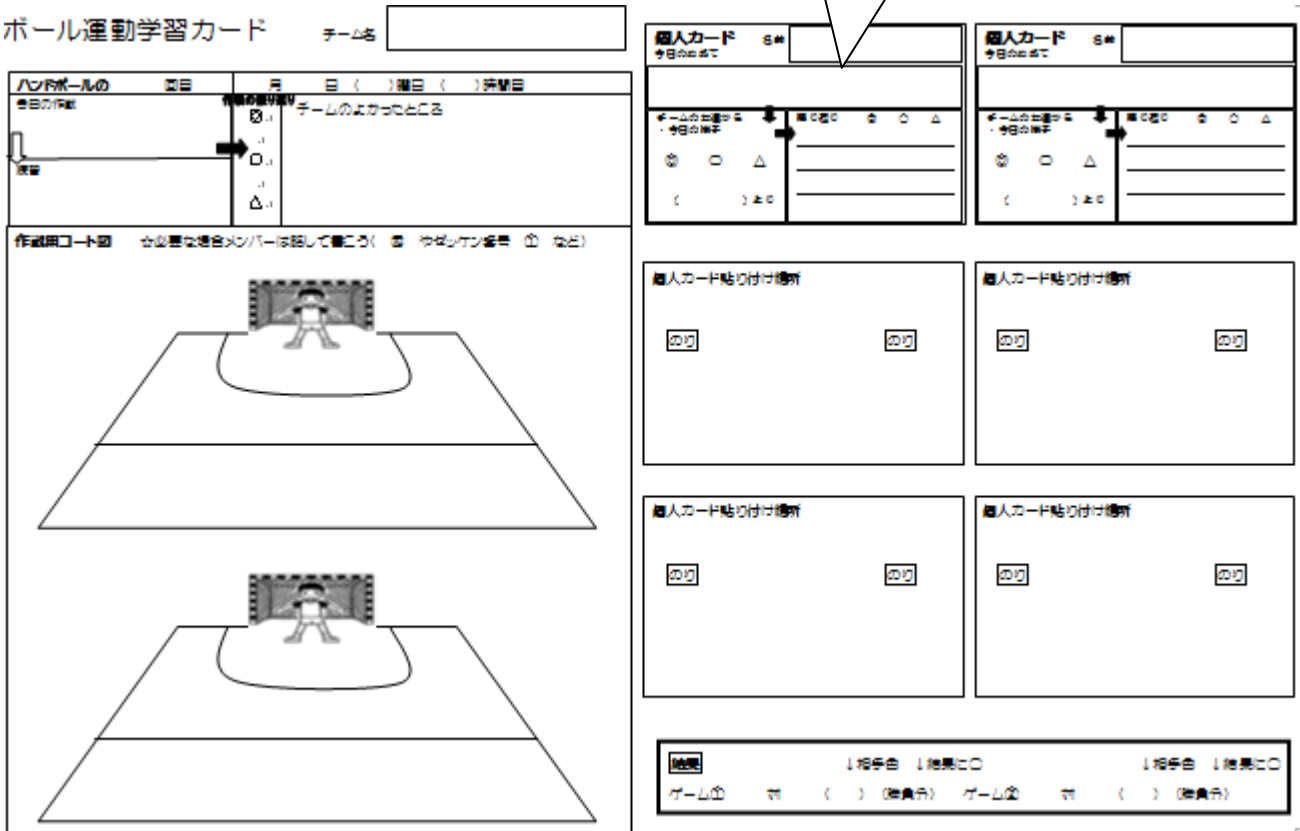
チームカードと個人カードが一体となっているので、他の友達とめあてを共有することができる。毎時間記入するので、チームや自分の成長が一目でわかる。個人の用紙を別に印刷し、貼り付けるようにすることで短い時間で効率的に振り返ることができる。

使用例

- ① ゲーム前、今日のめあて（個人）を書く。
- ② ゲーム後、友達に今日の様子を3段階で評価してもらい、理由を聞く。
- ③ 友達の評価を参考に、自分でも、めあてについて振り返りを記入する。



ボール運動学習カード

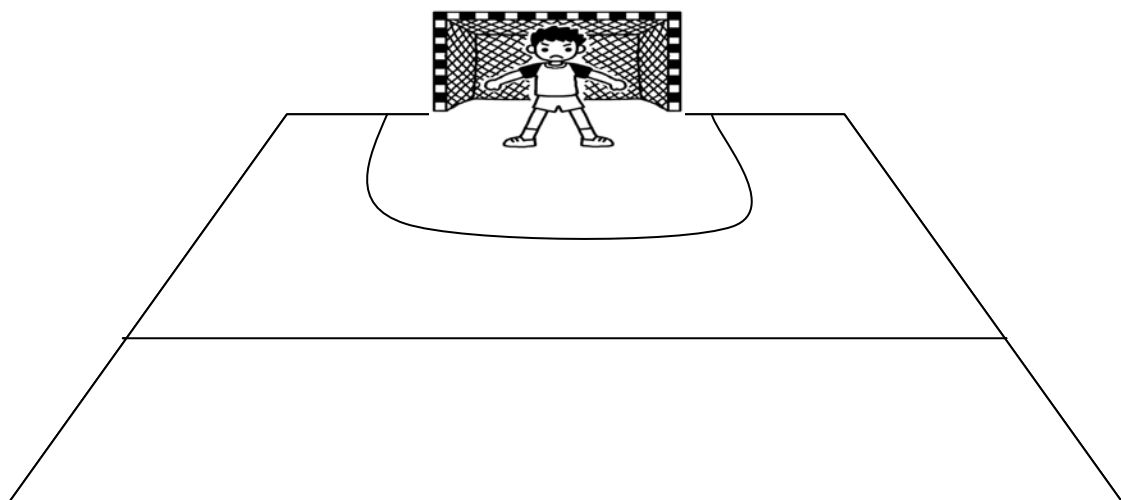
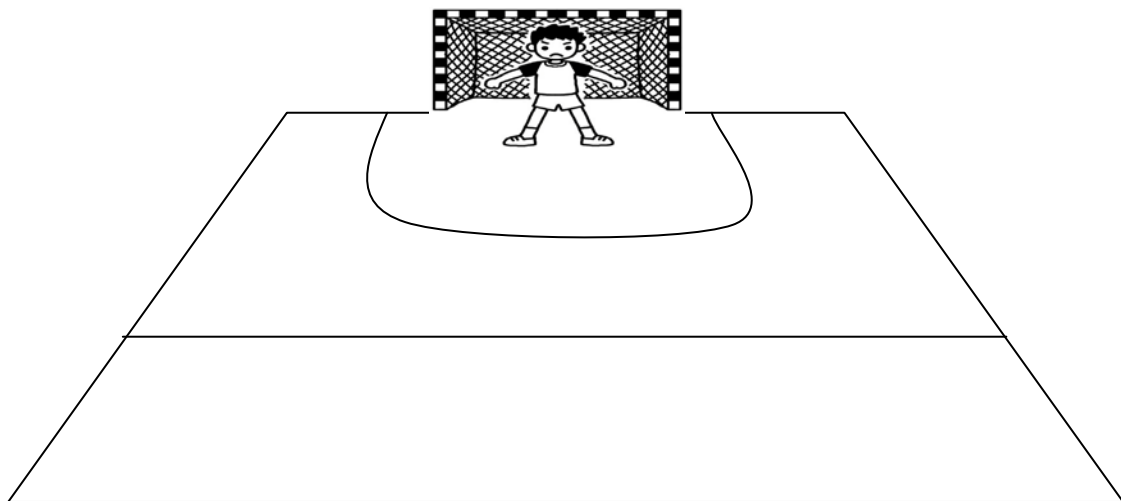


ボール運動学習カード

チーム名

ハンドボールの	回目	月	日 ()	曜日 ()	時間目	作戦の振り返り
今日の作戦						◎
練習						○
						△

作戦用コート図 ☆必要な場合メンバーは略して書こう(㊦ やゼッケン番号 ① など)



	↓相手の色	↓スコアを記入↓	↓結果に○
ゲーム①	【 】	()対()	(勝・負・分)
ゲーム②	【 】	()対()	(勝・負・分)

個人カード貼り付け場所 ()

のり のり

個人カード貼り付け場所 ()

のり のり

個人カード貼り付け場所 ()

のり のり

個人カード貼り付け場所 ()

のり のり

個人カード貼り付け場所 ()

のり のり

個人カード貼り付け場所 ()

のり のり

13ページの「ボール運動学習カード」をB4サイズに拡大印刷すると、個人カードをそのままの大き
いで印刷して、使用することができます。実態に合わせてご使用ください。

個人カード		名前	
今日のめあて			
チームの友達から ・今日の様子	↓	振り返り	◎ ○ △
◎ ○ △	↓	〃	〃
()より	↓	〃	〃

個人カード		名前	
今日のめあて			
チームの友達から ・今日の様子	↓	振り返り	◎ ○ △
◎ ○ △	↓	〃	〃
()より	↓	〃	〃

個人カード		名前	
今日のめあて			
チームの友達から ・今日の様子	↓	振り返り	◎ ○ △
◎ ○ △	↓	〃	〃
()より	↓	〃	〃

個人カード		名前	
今日のめあて			
チームの友達から ・今日の様子	↓	振り返り	◎ ○ △
◎ ○ △	↓	〃	〃
()より	↓	〃	〃

個人カード		名前	
今日のめあて			
チームの友達から ・今日の様子	↓	振り返り	◎ ○ △
◎ ○ △	↓	〃	〃
()より	↓	〃	〃

個人カード		名前	
今日のめあて			
チームの友達から ・今日の様子	↓	振り返り	◎ ○ △
◎ ○ △	↓	〃	〃
()より	↓	〃	〃

個人カード		名前	
今日のめあて			
チームの友達から ・今日の様子	↓	振り返り	◎ ○ △
◎ ○ △	↓	〃	〃
()より	↓	〃	〃

個人カード		名前	
今日のめあて			
チームの友達から ・今日の様子	↓	振り返り	◎ ○ △
◎ ○ △	↓	〃	〃
()より	↓	〃	〃

個人カード		名前	
今日のめあて			
チームの友達から ・今日の様子	↓	振り返り	◎ ○ △
◎ ○ △	↓	〃	〃
()より	↓	〃	〃

(2) 記録カード

① ナイスプレーカード

友達のいいところを見つけたい!!

資料のよさ

ゲーム中の様子を回数で記録するので、友達のよさを具体的に知ることができる。さらに“今日のポイント”として記録してもらった児童が事前に今日のがんばるところを記録者に伝えることで、そのことを意識してゲームに取り組むことができる。記録から自分の成果や課題を次のゲームに生かすことができる。

使用例

控えの児童、見学者が、項目の内容について記録する。記録から一人一人の課題を明らかにし、記録してもらった児童は、記録を参考に次のゲームに生かす。

② ボールの動きカード

ボールの動きを知りたい!!

資料のよさ

ゲーム中のボールの動きを記録するので、チームがどのような攻め方をしたのかを知ることができる。作戦を意識したボール運びができていたかどうかを知ることができるので、根拠をもって振り返りができる。記録からチームのよさや課題を明らかにすることができ、次のゲームに生かすことができる。

使用例

控えの児童や見学者が、ボールの動きを、シュート、パス、ドリブルに分けて記録する。記録からチームの攻め方を振り返り、課題を明らかにして次時の作戦を考え、次のゲームに生かす。

③ タッチ&シュートカード

友達の動きをくわしく知りたい!!

資料のよさ

触球数やシュート数、ゴール数を記録することで、友達の動きを詳しく知ることができる。記録から気付いたことを記入し、次のゲームに必要なアドバイスができる。

使用例

控えの児童や見学者が記録し、ボール運びやシュートに対する成果や課題を見つけられるようにする。

記録者は、カードから気付いたことを記入することで、友達の動きを明らかにする。記録してもらった友達は、気付きを参考に次のゲームに生かす。

ナイスプレーカード ～友達のよさを見つけよう～

チーム名（またはA・赤 など）

対戦相手（チーム名か色）

対

月 日 () ゲーム (① ・ ②)

記録者

見つけていきたい友達のよさ		今日の ポイント	友達のよさがあらわれた回数（よさを見つけたら、印をつけていこう）					
			【 】さん	【 】さん	【 】さん	【 】さん	【 】さん	【 】さん
友 達 へ の 声 かけ (ハートマーク)	○励まし、認め合い ・「ナイス〇〇！」 ・「ドンマイ！次がんばろう！」	<input type="checkbox"/>						
	○動き ・「ゴール前空いてるよ！走って！」 ・「こっちこっち！パスして！」	<input type="checkbox"/>						
プ レ ー の よ さ	○パス ・味方の動きをよく見て ・空いているところをさがして	<input type="checkbox"/>						
	○シュート ・相手をかわして ・空いているところをねらって	<input type="checkbox"/>						
	○パスを受ける ・相手のいない場所を見つけて ・ゴールを決めやすい位置で	<input type="checkbox"/>						
	○守り ・パスを防ぐ・ぴったりマーク ・シュートを防ぐ	<input type="checkbox"/>						

○ゲームの結果 [] 対 [] で

○ひとこと

【 勝ち ・ 負け ・ 引き分け 】

チーム名

対戦相手

月 日

記録者

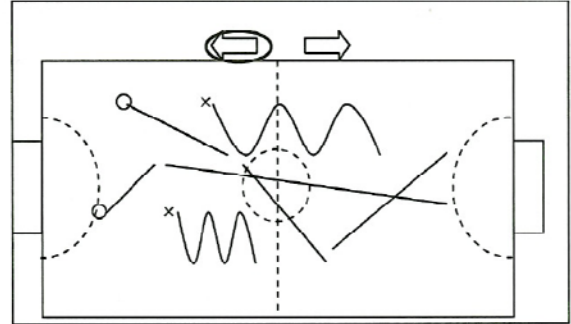
ボールの動きカード

【使い方】

攻めきの時だけボールの動きを線で表す。

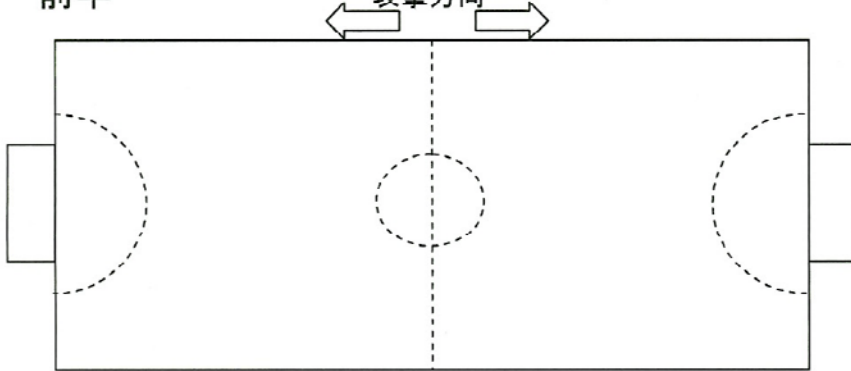
シュート成功 ○ 失敗 ×

ドリブル  パス 



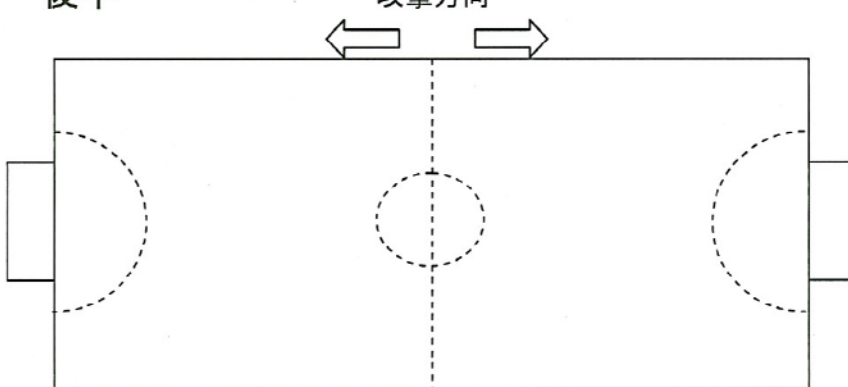
前半

攻撃方向



後半

攻撃方向



気がついたこと

試合結果

勝 分 負

対

チーム名

対戦相手

月 日

記録者

前半

後半

タッチ&シュートカード

【使い方】 ボールにさわったら／線を, シュートを打ったら○, ゴールは◎。

名前	前半	後半
Aさん		

名前	前半	後半
気がついたこと		