

平成27年度

東京都小学校体育研究会  
ボール運動領域部会 実証授業

ボール運動領域部会 研究主題  
一人一人がゲームそのものを楽しみ、  
自ら考えて動くボール運動系の学習

授業日 平成27年10月22日(木)  
場所 杉並区立高井戸東小学校  
授業 第5学年ボール運動「バスケットボール」  
授業者 平林 真一 主任教諭

指導・助言  
板橋区教育委員会  
統括指導主事  
小池木綿子 先生

## 目 次

1	研究の構想	(1) 研究構想図	2
		(2) 研究主題	3
		(3) 主題設定の理由	
		(4) 研究内容	
		(5) 研究の仮説	4
2	研究内容	(1) 課題解決的な単元計画	
		①単元の指導と評価の計画	5・6
		②対戦方式	7
		③1 単位時間の流れ	8
		④ルールの工夫	9
		⑤練習例	10
		(2) 学習活動に即した評価	
		①思考判断の指導資料	11
		②対戦方式に応じた「思考・判断」の指導内容の重点	
		③具体的な学習活動の例	12
		(3) 「ボールを持たないとき動き」の指導方法	
		①「ボールを持たないときの動き」の段階表の活用方法	13
		②「ボールを持たないときの動き」の指導例	14
		(4) 年間計画	15・16
3	学習資料	(1) チームカード・個人カード	17
		(2) 記録カード	18
		(3) 児童に示す動き片例	19
		(4) ゴール型作戦例	20

# 1 研究の構想

## (1) 研究構想図

社会的背景、教育課題、学習指導要領

### 〈東京都小学校体育研究会 研究主題〉

一人一人が学ぶことの楽しさを味わい、進んで運動に取り組む力を身に付ける体育学習

#### 平成26年度の成果と課題

- 成果
  - ㊦ 「児童の具体的な姿」を想定した指導や評価
  - ㊧ 児童一人一人の主體的な課題解決
  - ㊨㊩型に応じた楽しさや喜びを味わわせる教材づくり
  - ㊪㊫ボールを持たないときの段階表の作成
- 課題
  - ㊬ボールを持たないときの段階表の活用
  - ㊭指導と評価の一体化
  - ㊮一人一人の学びを見取る手だての視点の明確化

#### 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
- ☆ゲーム領域・ボール運動領域における共同研究・合同部会
- ☆東京都のゲーム・ボール運動領域に関する教職員の指導の実態調査
- ☆ボール運動系「ゴール型」における「思考・判断」の明確化

### 〈ボール運動系研究主題〉

一人一人がゲームそのものを楽しみ、自ら考えて動くボール運動系の学習

#### 〈研究の仮説〉

一人一人が夢中になって取り組むことができるゲームを提示し、「ボールを持たないときの動き」の指導と評価を工夫すれば、一人一人がよりゲームを楽しむことができるだろう。

#### 〈研究の内容〉

##### 1 課題解決的な単元計画

- ・1単位時間ごとの学習課題の設定
- ・児童の願いを受けた練習時間の設定・活用（提示→選択→工夫）
- ・「ゲーム」「振り返り」「ゲーム」「振り返り」の学習のサイクル

##### 2 学習活動に即した評価

- ・「思考・判断」の評価規準・評価方法
- ・具体的な姿を明確にした指導と評価
- ・「ボールを持たないときの動き段階表」の効果的な活用方法

##### 3 学習内容の系統性を重視した年間指導計画

- ・1年生から6年生までのゲーム領域、ボール運動領域の系統的な学習内容の設定

##### 4 思考判断の指導と評価

- ・作戦の立て方の指導
- ・学習資料の精選

#### 実証授業

- ・授業分析

#### まとめ

- ・段階表の有効性の検証

- 検証方法
- 〈技能〉 ボールを持たないときの動きの向上（ビデオ・観察評価）
  - 〈態度〉 毎時間後のアンケート（形成的授業評価）
  - 〈思考・判断〉 作戦の広がり・質の向上 言語化した資料分析（ワークシート・ノート）

## (2) 研究主題

「一人一人がゲームそのものを楽しみ、自ら考えて動くボール運動系の学習」

## (3) 主題設定の理由

大学改革から始まった「アクティブ・ラーニング」が様々な研究・検証を経て、初等中等教育の中でも必要な学習法として認識されている。下村博文（平成 26 年）は中央教育審議会への諮問の中で「基礎的な知識・技能を習得するとともに、実社会や実生活の中でそれらを活用しながら、自ら課題を発見し、その解決に向けて主体的・協働的に探究し、学びの成果等を表現し、更に実践に生かしていけるようにする」ために必要な力を子供たちに育むには、「何を教えるか」という知識の質や量の改善はもちろんのこと、「どのように学ぶか」という、学びの質や深まりを重視することが必要であり、課題の発見と解決に向けて主体的・協働的に学ぶ学習（いわゆる「アクティブ・ラーニング」）や、そのための指導の方法等を充実させていく必要があります。」と述べている。全ての児童の「楽しく明るい生活を営む態度を育てる」ために、児童のアクティブ・ラーニングをどう有効なものにしていくのか、ボール運動系領域の学習においても視野に入れて研究を進めることとし、研究主題を設定した。

主題に迫るために、ボール運動系領域の学習を2つの場面から変えていきたい。1つ目は体を動かしながら実際に課題解決に当たる場面。2つ目はその課題解決場面をもとに、ルールや規則を工夫したり、有効な攻め方や作戦を考えたりする振り返りの場面についてである。まず、この2つの学習場面を相互に関連付けて、単元全体を課題解決的な学習にするために、解説体育編（平成 23 年）の「ゲームの学習指導では、仲間と協力してゲームを楽しむことの工夫や楽しいゲームを作り上げること」（p17）を通して、「ボール運動の学習指導では、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」（p18）を通して、「一人一人がゲームそのものを楽しむ」ことが前提になる。

その上に、思考・判断の能力が身に付き、2つの場面共に児童の学習がアクティブ・ラーニングになっている形である「自らが考えて動く」児童を育てることを主題として研究を進めることにした。前述の2つの場面でも共にポイントとなるものが、ボールを持たないときの動きである。なぜなら、体を動かしながら実際に課題解決に当たる場面では活動時間の多くがボールを持たないときの動きで占められているという実態があり、振り返りの場面でもボールを持たないときの動きが分かることで、チームの作戦の質が高まっていくという実態があるからである。その指導が有効に働くことで、児童はボールを持たないときの動き方を学び、チームの作戦の質を高めたり、ゲームの中で生かしたりすることができるようになる。そして、その自ら考えて動くことができるようになった楽しさは、基盤となるゲームそのものの楽しさと合わさり、学習全体の楽しさや喜びとなって、「進んで運動に取り組む力」を育むと考えられる。

## (4) 研究内容

### ①課題解決的な単元計画

- ・児童の、よりうまくチームでプレイできるようにしたいという願いを受けて、練習の時間を設定
- ・課題解決を行わせるために、初めに練習例を教員が示し、次にそれを作戦に応じて児童が選択し、工夫していける流れや、グループ内ゲーム、総当たり戦、対抗戦を順番に行う流れを設定（ボール運動領域のみ）
- ・学年・学級の実態に応じた単元の始め方の提案（ボール運動領域のみ）

### ②学習活動に即した評価

- ・学習活動に即した評価規準を基に、「児童の具体的な姿」を設定し、評価した内容をさらに次の指導に活用

### ③「ボール運動系」の年間指導計画

- ・1年生～6年生までの学習内容の系統性を考慮した年間指導計画の作成

### ④思考・判断の指導と評価

- ・作戦の立て方の指導の工夫、学習カードの工夫による「思考・判断」の指導・評価方法の明確化

## ○引用・参考文献

- ・下村博文(平成 26 年)『初等中等教育における教育課程の基準等の在り方について(諮問)』  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1353440.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/1353440.htm)(平成 27 年 7 月)。
- ・文部科学省(平成 23 年)『小学校学習指導要領解説 体育編』東洋館出版社。
- ・文部科学省(平成 25 年)『学校体育実技指導資料 第8集 ゲーム及びボール運動』東洋館出版社。

## (5) 研究の仮説

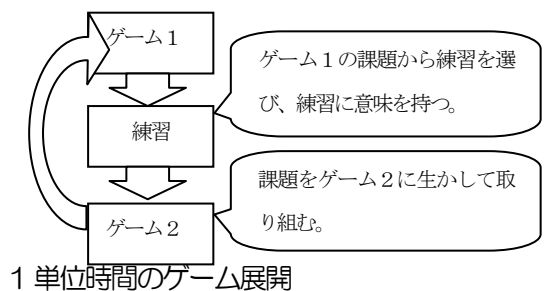
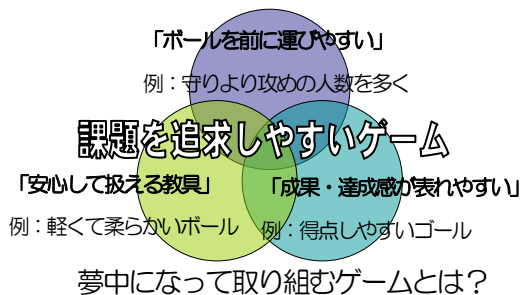
一人一人が夢中になって取り組むことができるゲームを提示し、「ボールを持たないときの動き」に着目して指導と評価を工夫すれば、一人一人がよりゲームを楽しむことができるだろう。

### 1 一人一人が夢中になって取り組むことができるゲームの提示

3つの型ごと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ゲームを提示する。学習課題が追求しやすいゲームとは、児童が今持っている力で楽しむことができ、「面白い」「もっとやりたい」と思えるように、ゲームのルール（規則）やプレーヤーの数、コートの広さ、プレー上の制限、得点の仕方などを児童の発達段階に応じたゲームである。

「ゴール型」の魅力は「ボールをゴールまで運べるかどうか」と捉え、ボールを運ぶことをめぐって2つのチームが攻防を展開することに「ゴール型」の特徴がある。「ゴール型」はボール運びの最終場面である「シュートをする」ことに注目されがちだが、むしろ「シュートが入りやすいところへ、いかにして運びることができるか」が重要な課題になる。児童がゲームに積極的に参加し、その課題を追求しやすいように「1チーム3～4人の少人数」にしたり「守り側の人数より攻め側の人数を多く」したりと、ボールを運ぶためのゲーム中の状況判断を易くする必要がある。そのような視点で児童や学校の実態に応じて初めのルールを児童に提示する。また、誰にでも安心してゲームに参加できるようにボールを柔らかくするなど、易しく扱いやすい教具の工夫をしたり、ボールが運んだ成果が得点として表れやすいようにシュートを入りやすくする工夫をしたりする。

そして、学習展開をゲームを構成するボール操作（ドリブルやパス、シュートなど）の練習を積み重ねてから、ゲームで練習の成果を試すのではなく、1単位時間をゲーム中心のアプローチ、「ゲーム」→「振り返り（気づき）・練習」→「ゲーム」という過程の繰り返し、練習にも意味をもたせると共に、児童が夢中になってゲームに取り組むことができると考える。



### 2 「ボールを持たないときの動き」に着目して指導と評価を工夫

ゲームに生きる動きを身に付けるために「ボールを持たないときの動きの段階表（以下「段階表」）」を児童に提示する。ゲーム中の多くはボールを持たない時間である。上記の「ゴール型」の課題である「シュートが入りやすいところへ運ぶ」ためには、「ボールを持たないときの動き」が重要になる。しかし、「ボールを持たないときにどのように動けばよいかわからない」児童が多くいる実態がある。そこで、児童の実態や困り感に応じて「段階表」を提示し、学びの道筋を示すことにより、よい動き方に気付くようになると思う。

1	自分の意思で動けない
2	ボールを運ぶ局面とシュートをする局面で有効なスペースに動けない
3	ボールを運ぶ局面とシュートをする局面のどちらかで有効なスペースに動ける
4	ボールを運ぶ局面、シュートをする局面の両方で有効なスペースに動ける
5	ボールをもらうためのサインを出している

ボールを持たないときの動きの5段階表


### 3 一人一人がよりゲームを楽しむことができる



情意面で「たのしい」「またやりたい」と思うことはもちろん、ゲームに生きる技能が身に付き、作戦が遂行できる機会が増えることで「より」ゲームが楽しめる。作戦が成功するかどうかはボールを持たないときにどのように動くかがカギを握っている。「ボールを持たないときの動きの段階表」を活用した指導と評価により、ゲーム中に生きる動きを身に付けることで、チームの作戦が遂行できる機会が増え、「より」ゲームを楽しむことができると考える。

## 2 研究内容

### (1) 課題解決的な単元計画

#### ①単元の指導と評価の計画 (第5学年ゴール型6チーム2コートの場合)

時間	1	2	3	4	
指導のねらい	<b>運動の楽しさや喜びを味わう</b> ※「運動の楽しさや喜び」とは、 ボール運動領域ゴール型のもつ特性のことと定義する。				
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。 ○ルールの確認		○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	グループ内ゲーム	○ゲーム1	総当たり戦	
	・ゲームを楽しみ、みんなが楽しめるルールにしていく。 ・グループで、チームを決める。		・自分のチーム・相手のチームの特徴を知る。		
	○ゲーム2	グループ内ゲーム	○ゲーム2	総当たり戦	
	○全体での振り返り 教師の言葉掛け例  ・もっとみんなが楽しめるようにするためにはどうしたらいいかな？ ・自分たちで決めたチームで、協力しよう。		・どこに動くとパスが受けやすいかな？ ・ボールを前に運ぶために、どんな動きをすればいいかな？		
	○練習例	シュートゲーム	ナンバリングパス	ボールおに	2対1
	シュートできる位置でボールがもらえるようなゲームをする。		パスをもらいやすい位置でボールがもらえるようなゲームをする。		
シュートできる位置でボールがもらえるようなゲームをする。		パスをもらいやすい位置でボールがもらえるようなゲームをする。			
シュートできる位置でボールがもらえるようなゲームをする。		パスをもらいやすい位置でボールがもらえるようなゲームをする。			
シュートできる位置でボールがもらえるようなゲームをする。		パスをもらいやすい位置でボールがもらえるようなゲームをする。			
シュートできる位置でボールがもらえるようなゲームをする。		パスをもらいやすい位置でボールがもらえるようなゲームをする。			
○ゲーム3	グループ内ゲーム	○ゲーム3	総当たり戦		
○整理運動 ○学習の振り返り ○学習のまとめ ○用具の片付け					
・単元前半のゲームで使用する観察カードの使用例 第1試合は毎時間ナイスプレーカード、第2試合はシュートマップカード、タッチ&シュートカード（総当たり戦用）から、指導する内容に合わせて教員が選択する。					
学習活動に即した評価規準	運動への関心・意欲・態度	③④	①②		
	運動についての思考・判断	①	②		
	運動の技能			①②	
				③	

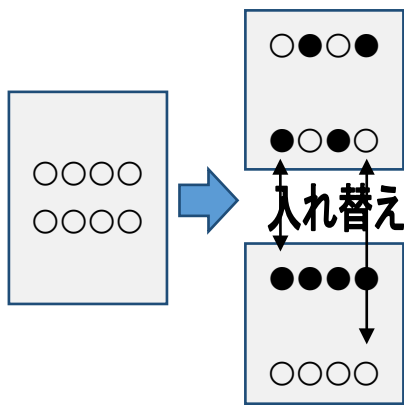
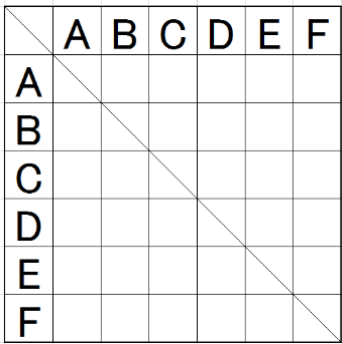
5	6	7 (本時)	8
<h2 style="margin: 0;">チームで課題解決を行う</h2> <p style="margin: 0;">※「課題解決」とは、チームの特徴に合わせた、より良い作戦に修正したり、作戦通り行動するために練習したりすることと定義する。</p>			
○学習内容の確認			
○準備運動 ・準備運動やゲームにつながる運動をする。			
○ゲーム1 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">総当たり戦</div>	○ゲーム1 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">対抗戦</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分のチーム・相手のチームのよさや特徴を知る。</li> <li>・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。</li> </ul> </div>	
○ゲーム2 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">総当たり戦</div>	○チームでの振り返り ○練習	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">           チームの課題を解決するための練習方法を選択させたり、考えさせたりする。チームにあった作戦を選んだり、立てたりする。         </div>	
○全体での振り返り <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 5px;">             どこでもらえば、シュートができるかな。           </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 5px;">             どう動いたら、シュートチャンスを作れるかな？           </div>	○ゲーム2 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">対抗戦</div>	○チームでの振り返り <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;">自分たちの役割を確認しよう！！</div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;">作戦でうまくいったところはどこだろう。</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;">どのようなゲームだったのだろう。</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;">より良い作戦にするにはどうしよう。</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;">観察カードで作戦を振り返ろう。</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;">有効な攻め方を見つけることができたかな。</div> </div>	
<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 5px;">3対2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">           ボールをもらい、シュートを決めるといった連続した動きができるようなゲームを提示する。         </div>	○チームでの振り返り ○練習	○チームでの振り返り <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;">自分たちの役割を確認しよう！！</div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;">作戦でうまくいったところはどこだろう。</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;">どのようなゲームだったのだろう。</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;">より良い作戦にするにはどうしよう。</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;">観察カードで作戦を振り返ろう。</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;">有効な攻め方を見つけることができたかな。</div> </div>	
○ゲーム3 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">総当たり戦</div>	○ゲーム3 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">対抗戦</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">対抗戦</div>	
○整理運動 ○学習の振り返り ○学習のまとめ ○用具の片付け			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">           ・単元後半のゲームで使用する観察カードの使用例            毎時間ナイスプレーカード、シュートマップカード、タッチ&amp;シュートカード            (対抗戦用) からチームの作戦に合わせて児童が選択する。         </div>			
③		③	①
	②		②

## ②対戦方式

(ア) 対戦方式の配列例

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
対戦方式	グループ内ゲーム (グループ内で対戦)		総当たり戦 (全てのチームと対戦)			対抗戦 (同じチームと2回連続で対戦)		

(イ) 対戦方式の一例

対戦方式	ゲームの行い方	学習内容 ◎重点とするねらい																		
<p>①グループ内ゲーム</p> 	<p>①チームを作る(今回は6チーム) ②6チームのうちの2チームずつを1つのグループとする。 そこから、児童が主体となってグループ内で等質の2チームを作り、ゲームを行う。「皆で楽しむ」ことを前提に、チームのメンバーを入れ替えたり、ルールを考えたりしていく。</p>	<p>◎皆が楽しめる授業づくりを行う。(ルールづくり、雰囲気づくり)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームのよさを見つける。</li> <li>・児童の技能差へ対応する。</li> <li>・等質のチームを編成する。</li> <li>・ボールを持たないときの動きの理解を図る。</li> </ul>																		
<p>②総当たり戦</p> 	<p>それぞれのチームと一回ずつ戦う。違う相手と毎回対戦することにより、チームの特徴をつかみ、チームに合った作戦を立てたり、選んだりしていく。結果によって対抗戦での対戦相手を選択させてもよい。</p>	<p>◎チームの特徴を把握する。 ◎チームの特徴に合わせた作戦を立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームのまとまりを高める。</li> <li>・チームの中での役割を明確にする。</li> <li>・ボールを持たないときの動きを身に付ける。</li> </ul>																		
<p>③対抗戦</p> <table border="1" data-bbox="108 1574 549 1872"> <tr> <td></td> <td>Aコート</td> <td>Bコート</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>A-B</td> <td>C-D</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="2">練習・振り返り</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>A-B</td> <td>E-F</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="2">練習・振り返り</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>C-D</td> <td>E-F</td> </tr> </table>		Aコート	Bコート	1	A-B	C-D		練習・振り返り		2	A-B	E-F		練習・振り返り		3	C-D	E-F	<p>同じ相手と続けて対戦することにより、作戦の有効性を確認することができる。試合の間の練習で作戦や役割の修正を行うことができる。</p>	<p>◎作戦の有効性を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームのまとまりを高める。</li> <li>・チームの中での役割を明確にする。</li> <li>・ボールを持たないときの動きを身に付ける。</li> </ul>
	Aコート	Bコート																		
1	A-B	C-D																		
	練習・振り返り																			
2	A-B	E-F																		
	練習・振り返り																			
3	C-D	E-F																		

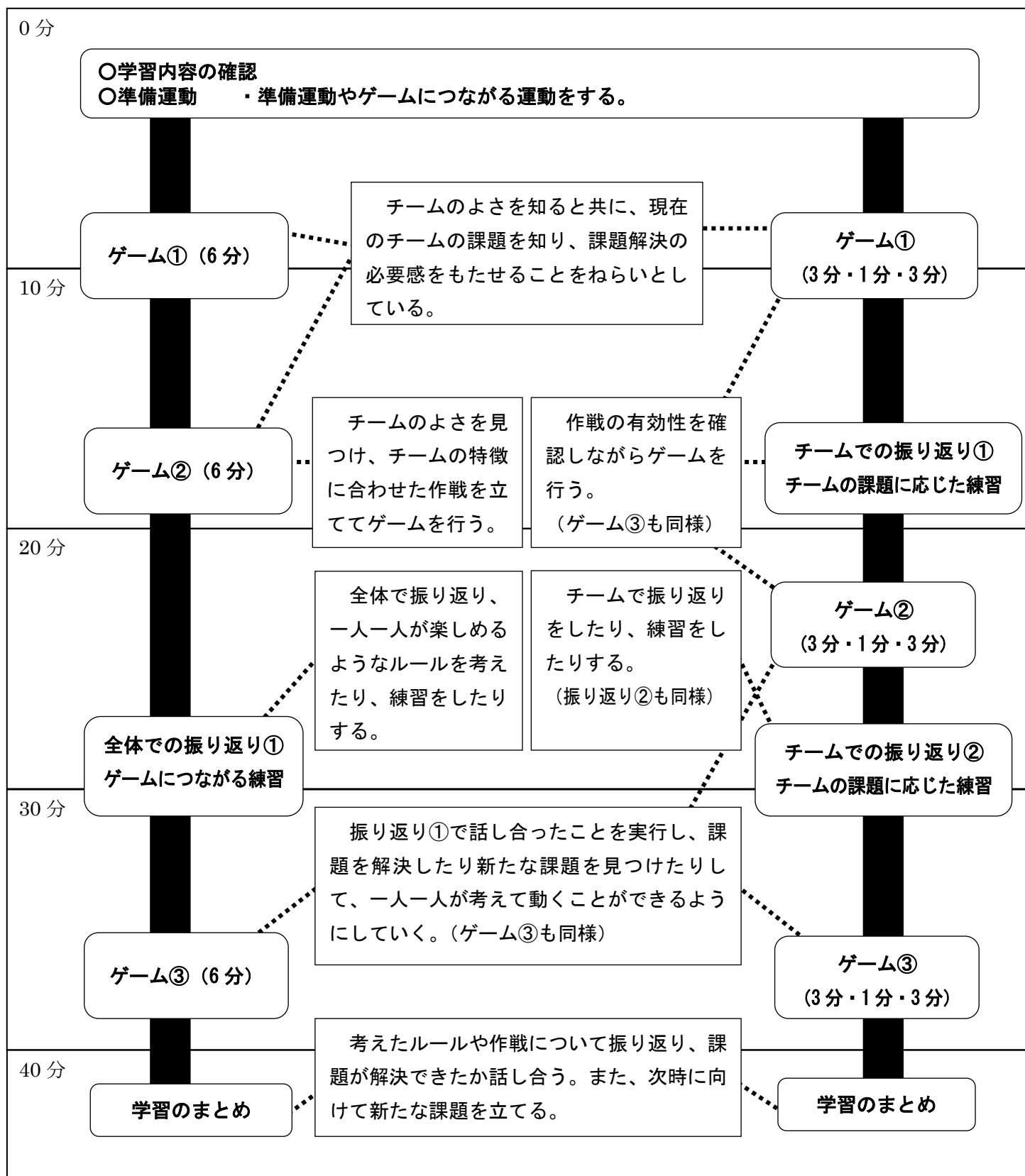


### ③ 1 単位時間の流れ

1～5時はゲームの後に主に全体で学習を振り返り、ルールを決め、課題解決の方法を学習する。6～8時は主にチームで学習を振り返り、チームの特徴に合った作戦を立てたり練習をしたりして課題解決を図っていく。

1～5時

6～8時



#### ④ルールの工夫例（バスケットボール）

##### 〈はじめのルール〉

- ・チームの人数：4～5人（児童数29人、チーム数6の例）
- ・ゲームの人数：4人
- ・得点：ゴールは2点、上からリングに当たったら1点
- ・ゲーム時間：1ゲーム6分間
- ・ドリブル：ドリブルあり。
- ・オフェンスの制限：ボールを持って3歩以上歩けない。
- ・ディフェンスの制限：ボールを持っている人からボールをうばえない。
- ・ファール：押したりたたいたり、危険なプレーはしてはいけない
- ・ファールをしたとき：その場から相手のスタート
- ・得点の後：エンドラインからスローイン
- ・ボールコート外に出たとき：一番近いサイドラインからスローイン

##### 〈ルールの工夫〉

- ・得点をした人が交代する。



#### （ア）人数について

ゲームは4人対4人で行う。ゲームの参加人数を少なくすることにより、一人一人の触球数を多くし、パスやシュートをする状況判断をしやすくしたり、パスをもらうスペースを見つけやすくしたりするねらいがある。交代方法としては、得点者が交代する方法や、1分ごとに1人ずつ交代する方法、前半後半で交代する方法がある。

#### （イ）ドリブルの有無

##### 〈ドリブルあり〉

ドリブルなしのゲームでは、パスのみでボールを運ばなければならないため、必然的にボールをもらうための動きが生まれるというメリットが考えられる。しかし、相手チームと同数（イーブンナンバー）でゲームを行う際、フリーの味方は生まれず、ボールをつなぐことは困難になる。つまり、スペースを見つけることに加え、相手のマークを外す動きを身に付けなくてはならず、パスをつなぐことが難しくなることがある。

ボールを前に運ぶ手段としてドリブルありゲームでは、ボールを前に運ぶ際に相手のマークを引き付けることができ、その際にスペースが生まれやすくなる。また、ボール保持者がドリブルをすることで相手を外してパスすることができる。このようなことを考えると、相手チームと同数でゲームを進める場合、ドリブルは必要であると考えられる。

#### （ウ）得点方法について

バスケットボールの得点方法同様、「リングを通過」したときは2点とする。それに加え「上からリングに接触」すると1点というルールを設けた。これにより、シュートの意識と攻める方向を理解することが深まるとともに、シュートが苦手と感じる児童も積極的にシュートをねらう場面が増えると考えられる。

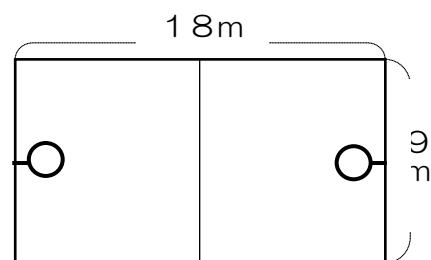
#### 用具



#### ミカサ スマイルボール

- ・軽く、やわらかい素材で恐怖心を和らげる。
- ・キャッチしやすく、投げやすい。

#### コート



⑤練習例

(ア) ゲームにつながる運動例

ゲーム前には、ボールハンドリングやドリブル、パスなどの運動を行う。ボール操作を上達させることで、ゲームでの技能に生かすことをねらいとする。

<p><b>ボールハンドリング</b> ◇ボールを回したり（頭・腰・足）、ついたり（片手・両手・強弱・高低）する。</p>	<p><b>まねっこドリブル</b> ◇教師や友達のまねをしながらドリブルをする。</p>	<p><b>ドリブルおに</b> ◇ドリブルでボールをキープしながら、相手のボールをカットしに行く。</p>
<p><b>対面パス</b> ◇二人一組でパスをする。（チェスト・オーバー・バウンド）</p>	<p><b>ドリブルリレー</b> ◇ドリブルでリレーをし、競争をする。チーム対抗で行う。</p>	

(イ) 練習例

教師は、ゲームの様相を見て、児童の実態や課題を把握する。その上で、実態や課題に応じた練習を設定することが大切である。

1～5時のグループ内ゲーム・総当たり戦では、様々な練習に取り組めるように、毎時間の練習内容を1つに絞り行う。

6～8時の対抗戦では、児童が自分のチームの特徴に応じた作戦を立て、練習を選択できるようにした。教師は、各チームの作戦と練習が合っているかどうかを判断し、効果的な言葉掛けをしていく必要がある。

**シュートゲーム**  
◇シュートできる場所に走り込み、パスをもらってシュートをする。時間制で、チームで何点とれるかを競い合う。

**ボールおに（ボール回し）**  
◇2人のおににボールをとられないように、3人でボールを回す。相手のいないスペースに走りこんでボールをもらう練習である。

**ナンバリングパス**  
◇背番号順にパスを回していく。慣れてきたら動きを入れながら行う。

**2対1・3対2（ハーフコートゲーム）**  
◇守備側より攻撃側の人数を多くして、ハーフコートのゲームを行う。ボールをもらい、シュートを決めるといった連続した動きができるようにする。

(2) 学習活動に即した評価

①思考・判断の指導資料（ボール運動領域における「思考・判断」の目標及び評価規準）

思考・判断の目標	ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。
「運動（健康・安全）についての思考・判断」の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>
「運動（健康・安全）についての思考・判断」の学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ゴール型のゲームの行い方を知っている。</li> <li>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、プレー上の制限や得点の仕方などゲームのルールを選んでいる。</li> <li>③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。</li> </ul>

②対戦方式に応じた「思考・判断」の指導内容の重点

段階	ステップ1	ステップ2	ステップ3
対戦方式	グループ内ゲーム	総当たり戦	対抗戦

1つのグループ内で2チームを作り、ゲームをする方法である。(詳しくは7ページ参照)グループでのゲームのため、学び合いが活発になり、ゲームの行い方を理解しやすい。そのため、プレー上の制限や、ゴールの方法など「**ルールの工夫**」を児童が考えやすくなる。

全てのチームと対戦する試合方式である。そのため、多くのチームとのゲームを通して、効果的な攻め方を知り、「**チームの特徴に応じた作戦**」を立てやすくなる。

1単位時間の中で同じチームと2回連続で対戦する試合方式である。2回連続で同じ相手とゲームをすることで、相手チームに合わせた、効果的な攻め方や「**チームの特徴に応じた作戦**」を立てやすくなる。

③具体的な学習活動の例：5年生ゴール型 「バスケットボール」

1 効果的な攻め方を知る場面

ボールを前に運ぶためにはどんな動きをすればよいか？(第4時の教師の想定発問)

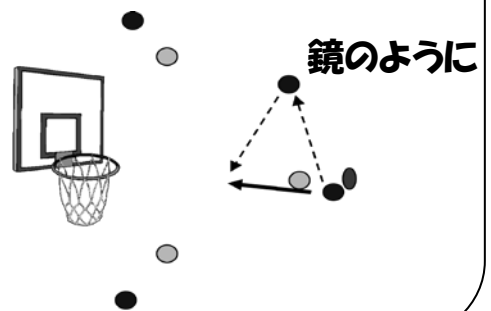
パスを出したら、すぐにボールより前に走れば良いと思う。



よし！鏡のような動きをゲームで使おう！



お！それはいい動きだね。鏡の反射のようにパスしたらすぐに前でパスをもらいに行こう！



## 2 ルールを選ぶ場面

みんなが楽しめるゲームにするためにはどのようにルールを工夫した方がいいかな？

一部の人しか得点を決めていないから、初めて得点した人には3点が入るようにしたらみんなが得点できると思うよ。



みんながゲームに参加できるように、チーム全員が得点したらボーナス点が入るようにしたらよいと思うよ。

なるほど、みんなが楽しめるためには得点の仕方を変えたほうがいいんだね。

BさんとDくんが提案したルールでは、どちらのルールがいいかな？



## 3 チームの特徴に応じた作戦を立てる場面

黄色チームのよいところはどんなところかな？  
チームの特徴を生かす作戦をチームで話し合ってみよう。

このチームのよさは足が速い人が多くて、攻めと守りの切り替えが速いことだと思う。



〇〇さんは足が速いから前に走ってボールをもらおう。  
▲▲くんはパスが上手だから後ろからパスを出そうよ。このチームの作戦は「パスを回して速攻作戦」でいこう。

〇〇さんは、シュートが打てる場所に繰り返し走り込んでいたからタイミングよくパスを出そう。

作戦がゲームで実行できるように、作戦カードや作戦ボードを使って役割やポジションを振り返ろう。



### (3)「ボールを持たないときの動き」の指導方法

#### ①「ボールを持たないときの動き」の段階表の活用方法

学習指導要領解説体育編では、「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、ボール保持者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ようにする。」と記されており、ボール操作とボールを持たないときの動きの学習内容が示されている。ボール操作については、これまで多くの先行研究や実践事例がある。

しかし、「ボールを持たないときの動き」については、具体的な指導事例や先行研究の実例も少ない。また、何をどのように評価すべきかが明確になっていないという実態が、教員向けのアンケートから明らかになった。こうした課題を解決するために、ゲーム領域部会と共同し、以下の「ボールを持たないときの動きの5段階表」を作成し、今年度、指導と評価に生かすこととした。

教員のための5段階表

1	自分の意思で動けない
2	ボールを運ぶ局面とシュートをする局面で有効なスペースに動けない
3	ボールを運ぶ局面とシュートをする局面のどちらかで有効なスペースに動ける
4	ボールを運ぶ局面、シュートをする局面の両方で有効なスペースに動ける
5	ボールをもらうためのサインを出している

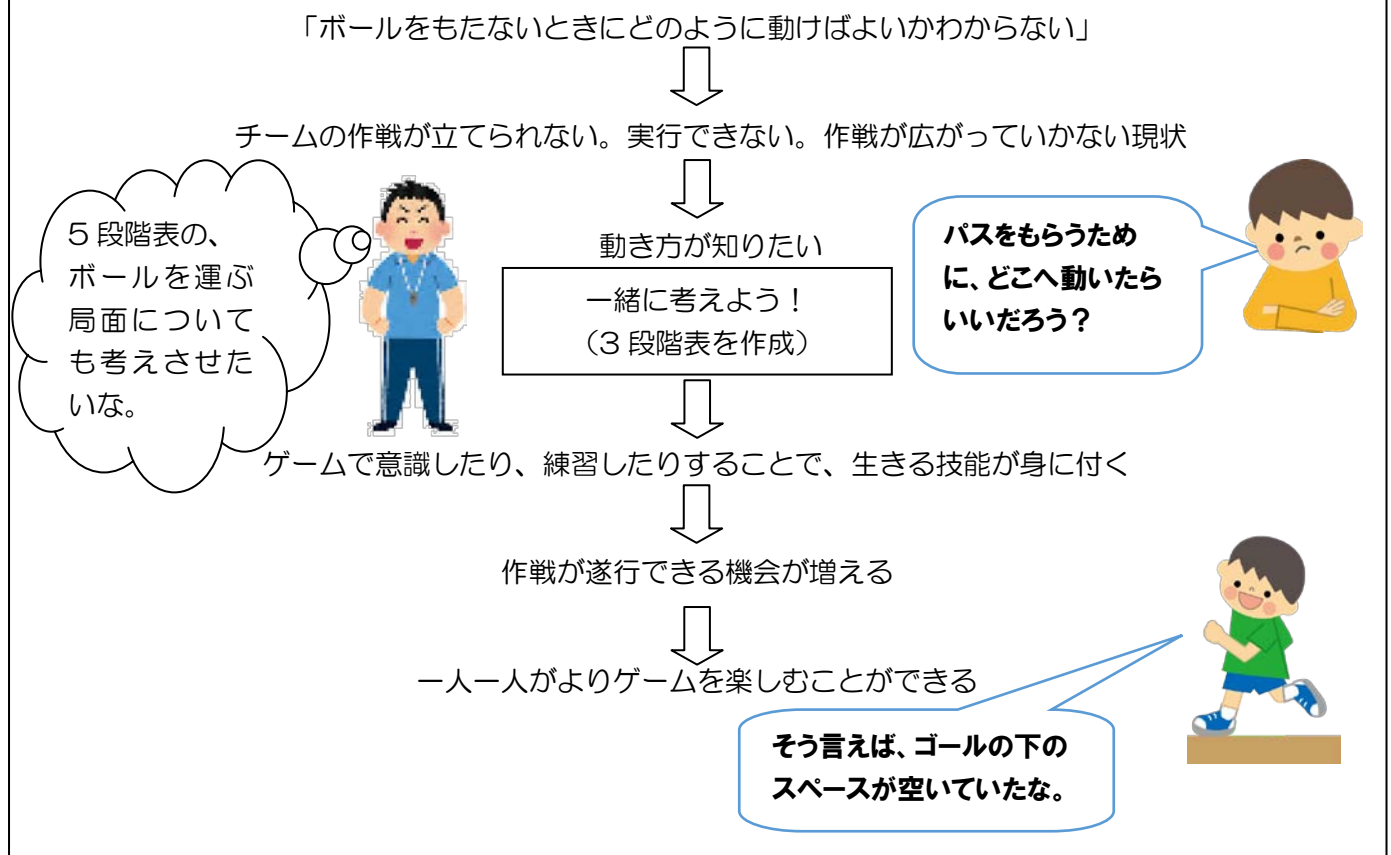
児童と一緒に作る3段階表(例)

1	有効なスペースに動けない
2	ボールを運ぶときか、シュートをするときかのどちらかで有効なスペースに動ける
3	ボールを運ぶときもシュートをするときも有効なスペースに動ける(サインも出せる)





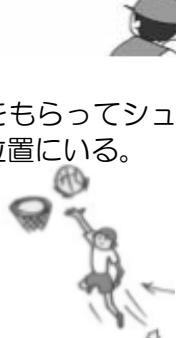
活用

教員は5段階表を活用して、児童と一緒に、児童の言葉で「ボールを持たない時の動きの3段階表」を作成する。「ボールを持たないときにどのように動けばよいかわからない」児童がいることも考慮し、動きを確認しながら作成できると良い。作った表は掲示したり、手元に置いたりして確認することで、「わかって、できる」ようになると考える。

#### ○児童の思考の流れ



## ②「ボールを持たないときの動き」の指導例

ボールを持たないときの動きの5段階評価	具体的な児童の姿	◇教師の言葉掛け
<p>△努力を要する児童の姿</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パスを受けることができる場所に動けない。(段階表1)</li> <li>・常にボールや仲間の近くに寄っていく。(段階表2)</li> </ul>	<p>どこに動けばよいか分からずに動くことができない。</p>  <p>他の人の手が届く位置・ボールに寄っていく。</p>  <p>相手にマークされている場所にいる。</p> 	<p>コート内の児童への言葉掛け</p> <p>「守りが終わったらすぐに前に走ろう」 「ボールより前に動こう！」</p> <p>コート外の児童への言葉掛け</p> <p>「コートの外から見て誰の動きがよい動きかな？」 「どうしたらボールがつながるかな？振り返りでアドバイスしてあげよう！」</p> <p>振り返り中の言葉掛け</p> <p>「パスがもらいやすい場所はどこかな？」 「チームの中で作戦（ポジションなど）を振り返ろう」 「ボールがある反対側に動いてみよう」</p>
<p>○おおむね満足できる児童の姿</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手チームがいない場所に動いている。(段階表3)</li> <li>・パスをもらえばシュートができる場所に動いている。(段階表3)</li> </ul>	<p>他の人の手が届かない位置にいる。</p>  <p>パスをもらってシュートができる位置にいる。</p> 	<p>コート内の児童への言葉掛け</p> <p>「自分の動きに気付いてもらうにはどうしたらいいかな？」 「パスを出したら、次はどこに動いたらいいかな？」</p> <p>コート外の児童への言葉掛け</p> <p>「パスがほしいときに『パス！』と声を出したり、手を挙げたりして、ボールを持っている子に気付いてもらおう！」 「友達に空いている場所を教えてあげよう！」</p> <p>振り返り中の言葉掛け</p> <p>「パスを出したら、次はどこに動いたらいいかな？」 「ゴールの近くでボールをもらったらシュートを打とうね。」 「記録カードを見て、シュートが入りやすいところはどこかな？そこにボールを運ぶためにはどうすればいいかな？」</p>

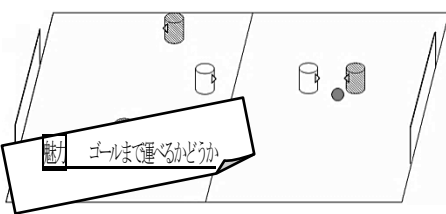
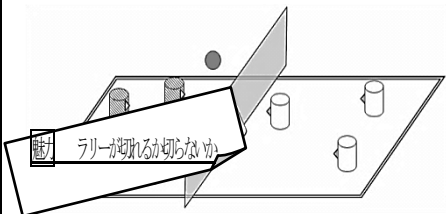
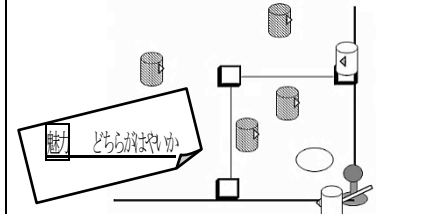
「パスをどのようにもらうか」「どのようにパスをするか」を児童に気付かせることが大切です。児童がゲームの状況から「どこに動いたらよいか」「今はシュート（パス）をした方がよいか」に気付かせる教師のアドバイス（戦術的気付きを促す発問）が重要になります。そのため、ゲーム中の言葉掛けはもちろん、ゲーム後の振り返りでは「パスがもらいやすい場所はどこだったかな？」などチームでの動きを振り返られるよう「振り返りの視点」となるような発問をします。また、「〇〇さんがパスを出した後に前に走って「ハイ！」と言ったのはとてもよい動きだったね」などのよい動きを評価し広めるために、肯定的かつ具体的な言葉掛けが大切です。

(4) 年間計画

【内容の構成】

低学年	中学年	高学年
ゲーム		ボール運動
ボールゲーム 鬼遊び	ゴール型ゲーム	ゴール型
	ネット型ゲーム	ネット型
	ベースボール型ゲーム	ベースボール型

【型ごとの特性】

ゴール型 (ゲーム)	ネット型 (ゲーム)	ベースボール型 (ゲーム)
 <p>「ゴールまで運ぶかどうか」</p>	 <p>「ラリーが切れるか切らないか」</p>	 <p>「どちらがまよるか」</p>
<p>「コート内で攻守が入り交じる」構造から、<u>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動きを</u>学ぶことができます。ネット型で学んだチームの連係の大切さや、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単元配列も考えられます。</p>	<p>「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、<u>チームの連係プレーを生かした戦術が</u>学びやすいです。攻守が区切られるごとに時間があるので、アドバイスや励ましの声をかけやすく、<u>一人一人のよさを見付けること</u>に適しています。</p>	<p>「攻守を規則的に交代し合う」構造から、<u>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</u>味わいやすいです。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です。</p>

【授業づくりのポイント及び指導計画例】

第1学年及び第2学年

低学年の児童は、入学当初、一人遊びや二人遊びを好む児童が多いが、体育科での学習や体育的行事の経験などにより徐々に集団対集団の競争を楽しむようになります。また、「自分が活躍したい」という願いを持っている子が多くいます。

「走る」や「投げる」はできても、「走りながら投げる」ことは低学年では難しい課題と言えます。そのため、〇〇型ゲームに入る前段階として、相手から逃げて相手陣地に侵入するゲームや、パスを必要としない「一人一個ボールを持った」的当てゲーム等、一人一人の子どもが活躍したり満足したりできる機会があるゲームを楽しむことが大切です。

【指導の内容】

簡単な「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」によって攻めができるように、よき動きに気づかせる機会をします。

ゲームがより楽しくなる規則や簡単な攻め方を考えられるように「振り回り」の時間を設定し、課題の解決の手助けをします。

友達と仲よくゲームや鬼遊びに取り組むことを通して、きまりを守ったり、友達のよさを見つけていたりする姿を賞賛します。

鬼遊びでは、「相手をかかわしたり、振り切ったりする楽しさ」を味わわせたい。そこで、「体を低くしたり、ひねったりすること」「動きやスピードを変化させること」「方向転換をしたり、左右に体をうごかしたりする」などの動きを身に付けられるようなゲームに取り組みせよう。



ボールゲームでは、「シュートする楽しさ」を味わわせたい。そこで、一人一個ボールを持ち、ボール操作の経験を十分に味わえるようなゲームを経験させよう。さらに、友達と協力してパスをすることでシュートするチャンスを作り出せる要素のあるゲームも経験させよう。

【指導計画の例】

第1学年 21時間	鬼遊び「一人鬼、二人鬼」③	ボール蹴りゲーム「的当てゲーム」⑥	鬼遊び「宝取り鬼」⑥ ボール投げゲーム「的当てゲーム」⑥
第2学年 24時間	鬼遊び「ボール運び鬼」⑥ ボール投げゲーム「シュートゲーム」⑥	ボール投げゲーム「ドッジボール」⑥	ボール蹴りゲーム 「ボールを蹴って行うベースボール」⑥

「学級全員が楽しめるようなゲームにすること」を学習の重点にし、単元の前半は、「態度面、規則の理解や工夫、簡単な技能」に関する指導を中心に行う。単元の後半は、「友達と協力して攻めたり、攻め方を考えたりすること」に関する指導を中心に行う。



### 第3学年及び第4学年

中学年の児童は、集団対集団の競争に興味や関心が著しく高まる時期です。また、他者との関わりが多くなり、具体から抽象へと思考が発達するので、簡単な作戦を必要とする易しいゲームが子供たちを夢中にさせます。そのため、児童がゲームにのめり込み、ゲーム自体を楽しみながら規則を工夫して簡単な作戦を立て、簡単な動きが身に付けられるように指導します。

例えば、ゴール型では誰もがシュートやパスをしやすい易しいゲームでなければなりません。また、中学年から空いているスペースに走り込んでボールを受けることが可能になってくるので、「ボールを持たないときの動き」の獲得が必要になります。

ネット型ゲームでは、「ラリーを切るか切らないか」を味わわせたい。ボールをつなぐためにチームで協力する大切さに気付かせ、「かかわり合い」を豊かにさせよう。また、作戦を実行しやすいよさを生かして、考えた作戦が成功したり、勝ちにつながったりする経験をたくさんさせよう。



#### 【指導の内容】

易しいゲームで「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」によって効かせるように、よい動きに気づかせる時間をします。

ゲームの行い方を工夫したり、ゲームの型の特徴にあった作戦を立てたりできるように「繰り返しの」時間を設定し、課題の解決の助けをします。

進んでゲームに取り組むことを通して、規則を守り、友達と励まし合ったり、勝敗の結果を受け入れたりしている姿を賞賛します。

ゴール型ゲームでは、「ボールをゴールまで運び、得点を競う楽しさ」を味わわせたい。そこで、数的順位を作り出すゲームやパスのみでボールを運ぶゲームに取り組みせよう。また、「ボールを持たないときの動き」を意識させ、それを生かした簡単な作戦を立て、ゲームに参加するような経験をさせよう。

#### 【指導計画の例】

第3学年 24時間	ベースボール型ゲーム⑥ ゴール型ゲーム「ハンドボール」⑥	ネット型ゲーム「ソフトバレーボール」⑥	ゴール型ゲーム「ラインサッカー」⑥
第4学年 24時間	ベースボール型ゲーム⑥ ネット型ゲーム「ソフトバレー」⑥	ゴール型ゲーム「ポートボール」⑥	ゴール型ゲーム「ミニサッカー」⑥

3つの型のゲームにバランスよく取り組むことで、様々な運動経験を積み重ねられるように配慮します。また、「チームで協力してゲームに勝つこと」を学習の重点にし、低学年で身に付けた基礎的な力（態度・規則の理解）を基に、ゲームの型の特徴に合った攻め方を考えられるように指導します。

### 第5学年及び第6学年

高学年の児童は、よりスポーツに近い運動種目を扱うことも可能になり、一般的にボール運動への興味や関心も、中学年よりさらに高くなります。また、抽象的な概念の獲得や論理的思考が可能になります。

例えば、ゴール型では、中学年ではマークをふりきってノーマークになるような課題から、相手の裏にあるスペースをねらうような課題にも向き合えるようになります。そこで、高学年では相手がいけないスペースの有効性に気付かせることで、より効果的な「ボールを持たないときの動き」について気付かせることが大切です。

ネット型では、チームで連系してプレーする楽しさを味わわせたい。児童にはチームでの連系を意識して学習させよう。また、作戦を実行しやすいよさを生かし、作戦を意識してゲームに参加する経験をさせたい。



#### 【指導の内容】

簡易化されたゲームで「ボール操作」と「ボールを持たないときの動き」によって効かせるように、よい動きに気づかせる時間をします。

「楽しくゲームができるルール」や「チームに合った作戦」を一人一人が協力して考えられるように、課題の解決の助けをします。

進んでゲームに参加したりチームで作戦を立てたりを通して、ルールやマナーを守り積極的にアイデアを出している姿を賞賛します。

ベースボール型では、一人一人に攻撃の機会を保障し、全員に得点する楽しさを味わわせたい。役割分担の大切さに気付かせて学習を進めよう。また、一人一人の動きを見合うことができるよさを生かし、教え合いや励まし合いを充実させたい。

#### 【指導計画の例】 ※種目については学校や児童の実態に応じて選択

第5学年 18時間	ネット型「ソフトバレーボール」⑥	ベースボール型「ティーボール」⑥	ゴール型「ハンドボール」⑥
第6学年 20時間	ゴール型「バスケットボール」⑩		ゴール型「サッカー」⑩

第5学年は3つの型にバランスよく取り組み、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します。

第6学年では、共通の戦術的課題を有する2つのゴール型の単元に取り組みます。2つのゴール型に取り組むことで、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、前半のゴール型で学習した戦術的課題の解決の方法を後半のゴール型でも生かせるようになります。

ゴール型では、特に有効なボールを持たないときの動きに気付かせて、そのことから作戦などを考えさせたい。ボールを持たないときの動きは種目を越えて共通するからバスケットで学んだことをサッカーでも生かしてほしい。



### 3 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。

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

- ・ゲーム前、今日のめあて（個人）を書く。
- ・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。
- ・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。

**チームカード**

チーム名

バスケットボールの 回目 月 日 ( ) 曜日 ( ) 時間目

今日の作戦

作戦用コート図

チーム練習

振り返り

↓相手のチーム ↓得点を記入 ↓結果

ゲーム① ( ) 対 ( ) (勝・負・分)

ゲーム② ( ) 対 ( ) (勝・負・分)

振り返りの流れ

①チームの作戦について

- ・実行できたか
- ・有効だったか
- ・次回の作戦はどうするか
- ・◎○△のいずれかに丸をつける

②友達にコメントを書く

- ・気付いたことやアドバイスを書く

③自分振り返りを書く

- ・めあてに対する評価の数字に丸をつける
- ・一文で振り返りを書く

個人カードはり付け場所 ( )

のり

個人カードはり付け場所 ( )

のり

個人カードはり付け場所 ( )

のり

個人カードはり付け場所 ( )

のり

（２）記録カード

① ナイスプレーカード

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。見つけていきたいよさを“ハートのよさ（励まし・アドバイス等）”“プレーのよさ（パス・シュート等）”の２つに分けた。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

試合をしていないチーム（記録をするチーム）が、項目の内容について記録する。記録から一人一人のよさに注目し、記録してもらったチームや児童は、それを参考に次のゲームに生かす。

友達のいいところを見つけたい！！

**ナイスプレーカード**

自分のチーム名 [ ] 対 対戦する相手(色) [ ]

月 日 ゲーム(◎・○・×)

記録するチーム(色) [ ]

見つけていきたいよさ	よさがあらわれた回数 (よさを肩つけたら、「正」の字を一番ずつ、記入していき)				
ハートのよさ ○励まし合い ・「ファスト！」 ・「シュート！」 ・「ゴール前まで！」 ・「ゴールまで！」 ・「ゴールまで！」 ・「ゴールまで！」	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
プレーのよさ ○ナイスパス ・相手の動きをよく見て ・空いているところをさがして ○ナイスシュート ・相手をかわして ・落ち着いて ○ナイスキャッチ ・相手のいない場所を獲つて ・ゴールを両の手で ○ナイスディフェンス ・パスカット・ドリブルマーク ・シュート防め	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]

気がついたことを一文で書こう

② タッチ&シュートカード

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、チーム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

試合をしていないチーム（記録をするチーム）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付けられるようにする。  
カードから気付いたことを記入することで、チームの動きを明らかにする。記録してもらったチームは、気づきを参考に次のゲームに生かす。

チームの動きをくわしく知りたい！！

**タッチ&シュートカード**

自分のチーム名 [ ] 対 対戦する相手(色) [ ]

月 日  
ゲーム(◎・○・×)  
記録するチーム(色) [ ]

【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	結果	
Aさん	○	◎
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]

【使い方】 ボールに触ったら／線を、シュートを打ったら○、ゴールは◎。

名前	前半	後半
Aさん	○	◎
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]

気がついたことを一文で書こう

③ シュートマップ

資料のよさ

試合中にシュートをした場所、ゴールが入った場所を記録することで、どの場所からシュートを打てば得点できるのかが一目で分かる。記録から、よりゴールが入る場所でシュートが打てるような作戦を考える材料になる。

使用例

試合をしていないチーム（記録をするチーム）が、シュートをした場所（×）、ゴールが入った場所（○）を記録する。記録から自分のチームの得点場所が分かるため、チームでの振り返りに使い、次のゲームに生かす。

シュートが入る場所を知りたい！！

**シュートマップカード**

自分のチーム名 [ ] 対 対戦する相手(色) [ ]

月 日  
ゲーム(◎・○・×)  
記録するチーム(色) [ ]

【使い方】 シュートしたら×印を、ゴールは○印をつける。

(例)

攻める方向(矢印に○をつける)

← →

気がついたことを一文で書こう

(3) 児童に示す動き方例

児童やチームがつまずいている状況に応じて、活用していく資料である。動き方や攻め方の例として提示したり、観察チームが観察チームの動きが良くできているか見取ったりする視点としても活用できるものとなっている。

ありのように	
	<p>どこに動いていいかわからず、チーム全体として動きが少ない状況の時に活用する動き方。</p> <p>「働きアリのようにどンドン動いてごらん。」 「休んでいる人がいないといいね。」</p>
鳥のように	
	<p>チーム全体で動けてはいるが、ボールに近づいていってしまう状況の時に活用する動き方。</p> <p>「鳥が羽を広げた時のようにコート全体に広がってみよう。」 「みんなが広がると相手のいないところがたくさんできるよ。」</p>
矢のように	
	<p>ボールをもらえるようになっているが、ゴールの方向やボールを進める方向を意識できない状況の時に活用する動き方。</p> <p>「矢のようにゴールに向かって走ってみよう。」 「ボールをもらったら、まずはゴールを見てみよう。」 「ボールをもらったらどンドンシュートにチャレンジしよう。」</p>
鏡のように	
	<p>パスを出した後、その場でボールやチームのメンバーを見て、動けなくなってしまう状況の時に活用する動き方。</p> <p>「ボールを出したら、すぐに次の行動をしよう。」 「ボールが鏡の反射のように戻ってくるところに動いてみよう。」</p>
磁石のように	
	<p>前に誰もいないのに、パスコースを探してしまい、動けなくなってしまう状況の時に活用する動き方。</p> <p>「ゴール方向に進むスペースがあったら、どンドン進もう。そうすると、相手が磁石のように引きつけられて、フリーの味方ができるよ。」 「フリーの味方ができたら、ドリブルをやめてパスしてみよう。」</p>

#### (4) ゴール型作戦例

第5・6学年ボール運動領域では「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ること。」が作戦面で児童が身に付けることです。「声をだす」「みんなでがんばる」といったあいまいな作戦にならないように「作戦」の意味を明確にすることが大切です。チームの特徴に合った作戦を立てるために、まず、「チームのよさ(特徴)」を知る必要があります。例えば、「チームのよさ」とは「一人一人のよさ」でもあります。「シュートが得意な〇〇さん」「背が高い〇〇さん」など一人一人のよさを生かした作戦が「チームの特徴に合った作戦」につながります。また、課題から作戦を立てることもあります。「みんながボールに集まってしまい、パスが繋がらない」ことが課題のチームなら、「鳥のようにコートを広く使ってパスを回そう」が作戦になり、一人一人のよさを生かしてコートでの位置取りを決めることも考えられます。

##### <児童が作戦を立てる過程>

###### OAチームの振り返りの言葉

「「タッチ&シュートカード」を見ると、私たちのチームはパスがよくつながることが分かるよ。」  
「そうだね。よし！右とか左とかポジションを決めて、早いパス回しをする作戦にしよう。」  
「パスは味方が捕りやすいように、バウンドパスや易しいパスも大切だね。」  
「ボールをもらう人は「ハイ」と声をだして呼ぼうよ！」  
「じゃあ、個人のめあても作戦から考えよう。」



**パス回し作戦**



###### OBチームの振り返りの言葉

「〇〇さんはシュートが上手だね。」  
「〇〇さんのシュート力を生かせるような作戦にしようよ。」  
「なら、サッカーみたいに攻める人・真ん中でパスをする人・守る人に分けようよ。」  
「いいね。そして、できるだけ早く〇〇さんにパスを回すんだね！」  
「ぼくはサッカーをしていてパスが得意だし、キャプテンだから、守りながらパスをして後ろから指示をするよ。」



**ゴール前いのこり作戦**



###### OCチームの振り返りの言葉

「私たちのチームのよさは足が速い人が多いことだね。」  
「攻めたり守ったりすることがうまくできると思うよ。」  
「じゃあ、〇〇さんは一番足が速いから、味方がボールをとったら前に走ろう。」  
「そのあとにみんなで攻めようよ。」  
「いいね。とにかく速く攻めてシュートで終わろうよ。」



**速攻作戦**



※教師の発問例は12ページにあります。