

平成28年度
夏季合同研究会
ボール運動領域部会

研究主題

一人一人がゲームを楽しみ、
自ら考えて動くボール運動系の学習

ボールは
ともだち
こわくないよ

指導・助言

世田谷区立下北沢小学校
副校長

青鹿 和裕 先生

実証授業

授業日 平成28年度10月20日(木)
場所 港区立青南小学校
授業 5年ゴール型「サッカー」
授業者 野口 由博

1 ポール運動領域研究の構想

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27年度の成果と課題

- 成果
- ① 「児童の具体的な姿」を想定した指導や評価
 - ② 児童一人一人の主体的な課題解決
 - ③ ④型に応じた楽しさや喜びを味わわせる教材づくり
 - ⑤ ⑥ポールを持たないときの段階表の作成
- 課題
- ⑦ ポールを持たないときの段階表の活用
 - ⑧ 指導と評価の一体化
 - ⑨ 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
- ☆ゲーム領域・ポ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・ポール運動領域に関する教員の指導の実態調査
- ☆ポール運動系における「思考・判断」の明確化

〈ポール運動系研究主題〉

一人一人がゲームを楽しみ、自ら考えて動くポール運動系の学習

〈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、「チームの特徴に応じた作戦」の捉えを明確にして指導と評価を工夫すれば、一人一人がゲーム中に自ら判断して動くことができ、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

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

2 学習活動に即した評価

- ・具体的な姿を明確にした指導と評価
- ・「思考・判断」の評価規準・評価方法
- ・ポールを持たないときの動きの指導と評価の工夫

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、ポール運動領域の学習内容の系統性を重視した年間指導計画の作成

4 学習資料の工夫

- ・作戦の立て方の指導
- ・学習カードの工夫
- ・記録カードの工夫

実証授業

・授業分析

まとめ

仮説の検証方法

- 技能 … ポールを持たないときの動きの向上（ビデオ・観察評価）
- 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）

(1) 研究主題

一人一人がゲームを楽しみ、自ら考えて動くボール運動系の学習

(2) 主題設定の理由

①一人一人がゲームを楽しむとは

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や喜びを味わうことができる運動である。この「集団」でゲームや練習をしたり、作戦を話し合ったりすることは、ボール運動の大きな魅力である。他者とかかわりながら動いたり、得点したり、声をかけ合ったりすることで、自分がゲームに参加していることを実感し楽しさを味わうことにつながっていく。そのため、ボール運動領域は他領域に比べて、多くの児童が好む傾向にある領域である。

しかし、今日のボール運動の授業では、一部の運動経験が豊富な児童だけがゲームを進める授業がたびたび見られる。このようなゲームにおいては、チームが勝利しても全員の児童がチームメイトと共に喜び合う姿はなかなか見られない。学校体育における集団（チームや小グループ）はプロスポーツに見られるような競技集団ではなく、あくまでも学習集団である。そのため、勝敗を競い合いながらも、「勝利」だけを「目的」とするのではなく、どの児童も勝敗をめぐる攻防しゲームの楽しさを味わうことが重要である。

そのためには、ゲームの簡易化やルールの工夫を学級の実態に応じて行うことが求められる。まず、全ての児童が運動の楽しさを味わい、ゲームに没入することが必要になり、それが課題解決的な学習を行う土台となる。

②ゲームの楽しさとは

ボール運動領域の学習は、「集団対集団で攻防すること」が楽しい運動である。もちろん、「ボールを遠くに蹴ること」「強いスパイクを打つこと」「ホームランを打つこと」もボール運動の楽しさの一つである。しかし、これらは攻めるための技能の一部であり、楽しさの中心ではないと捉えている。

得点や勝敗をめぐる「攻防」し、「勝ったとき」に楽しさを味わうことと同様に、「負けたとき」に悔しさを味わうこともボール運動の特性であり、それが練習やチームの作戦に必要な感をもたせることにつながっていく。どの児童も勝敗をめぐる攻防し、ゲームの楽しさを味わわせることができれば、作戦や練習、励まし合いやかかわりの大切さを実感することができ、自ら考えて動くボール運動の学習につながる。

③ゴール型における自ら考えて動くとは

ゴール型は「コート内で攻守が入り交じる」構造から、ネット型やベースボール型に比べて攻防の切り替えが速く、目まぐるしくゲームの状況が変わる。ボールを運ぶ際にはドリブル・パス・シュートなどの選択肢が多様にあり、児童は状況を判断することが常に求められる。児童が「自ら考えて動く」とはチームの作戦を意識し、ゲーム中に基本的なボール操作・ボールを持たないときの動きにおいて適切な状況判断を行うことである。「ゴール前でボールが来たら、シュートを打つ」「空いているスペースに走りこんでパスをもらう」等の一人一人の役割を自ら判断して動き、得点することや勝利することでチームに貢献することができていれば、「自ら考えて動く」ことができていると考え、研究主題を設定した。

(3) 研究仮説における「チームの特徴に応じた作戦」とは

「作戦」とはゲームを行う際の方針と捉えている。チームの特徴に応じた作戦を立てるためには「チームのよさ」を知る必要がある。そして、「チームのよさ」とは、チームのメンバー「一人一人のよさ」が集まって作られるものと考えている。

例えばボール操作が苦手な児童でもボールをゴールまで前進させるために中継地点に動く等、どのような児童にもよさがあり、チームの中で役割分担をしたり、チームメイトと連動して動いたりすることでチームに貢献できる。

今年度は「チームの特徴に応じた作戦」を明確に捉えるための視点を「動き方」、「ボール操作」、「役割分担」の3点で捉えることについて検討している。教師がこの3つの視点をもって指導を行うことで作戦がより具体的になり、「個人技能からチームの連係へ」「知識から実践へ」「情意面から具体的な活動へ」と、チームとしての学習がより充実していくと考えている。

3 「技能」「態度」「思考・判断」が三位一体であることに関する指導資料

(1) 単元の目標及び単元の評価規準

	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
目標	ボール運動の楽しさや喜びに触れることができるよう、進んで取り組むとともに、ルールを守り助け合って運動をしようとしたり、運動する場や用具の安全に気を配ろうとしたりしている。	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。	ゴール型、ネット型、ベースボール型について、簡易化されたゲームで攻防するためのボール操作やボールを持たないときの動きを身に付けている。
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もうとしている。 ・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"> ・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。 ・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。 	<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	<ul 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もうとしている。 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。 	<ul style="list-style-type: none"> ①ゴール型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、プレー上の制限や得点の仕方などゲームのルールを選んでいる。 ③効果的な攻め方を知り、チームに合った作戦を選んだり、立てたりする。 	<ul 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。

(2) 学習を促す手立て

①一人一人が夢中になって取り組むゲームの提示



相手ゴールに向かってチームで連携してボールを選び、ボールをゴールに入れたり、それを防いだりして攻防することを楽しませよう。

「ボールを持たないときの動き」の段階表

1	自分の意思で動けない
2	二つの局面で有効なスペースに動けない
3	二つの局面のうち、どちらかで有効なスペースに動ける
4	二つの局面で両方とも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

②「ボールを持たないときの動き」の段階表の活用



ボールを持たないときにどのように動けばよいか気付かせたい。そのために、一人一人の状況に合わせた言葉掛けをしていこう。

AさんやCさんは、パスをもらったらすぐシュートが打てる場所に、繰り返し動こうとしていたね。

次のゲームでは、ゴール前で、AさんとCさんに、パスを回す作戦でやってみようよ。



(3) 具体的な学習活動の例 (第5学年ゴール型 サッカーの例)

学習において大切なことに気付かせる

勝てて良かった。でも、一人でプレーしちゃったから、得点してもみんなで盛り上がれなかったな。チームのみんなと喜びを分かち合いたいな。

ミスをして負けてしまったけど、大きな声で励ましてくれたから、最後まで諦めないで頑張れたよ。

私たちは負けていても励まし続けて、最後まで諦めないことを大切にしようね。

みんながゲームを楽しむためには、どんなことを大切にしていけばいいかな？

苦手な人も活躍できるように、チームメイトのよさを考えて、みんなでプレーしていこうよ。

課題を見付け、練習を決める

今もっている力でゲームを楽しむ

ゲームをより楽しむために必要な課題に気付く

課題を解決するための方法を知る

チームで練習に取り組む

再びゲームに取り組み、振り返る

課題に応じてさらに練習に取り組む

どうしたらもっと得点できるかな？

シュートがなかなか打てなかったから、シュートゲームをしよう。

児童の必要感を大切にして、活動に取り組む。

チームのよさ(特徴)に応じた作戦を立てる

このチームのよさは足が速い人が多くて、ボールをすぐに奪いに行けると思う。

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

Aさんは足が速いから前に走ってボールをもらう。Bくんはパスが上手だから後ろからサイドにいるフリーマンにパスを出そうよ。

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。

みんなが楽しむためのルールを選ぶ

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

みんながより楽しめるゲームにしていけるために、何かルールに関して工夫する必要がありますか？

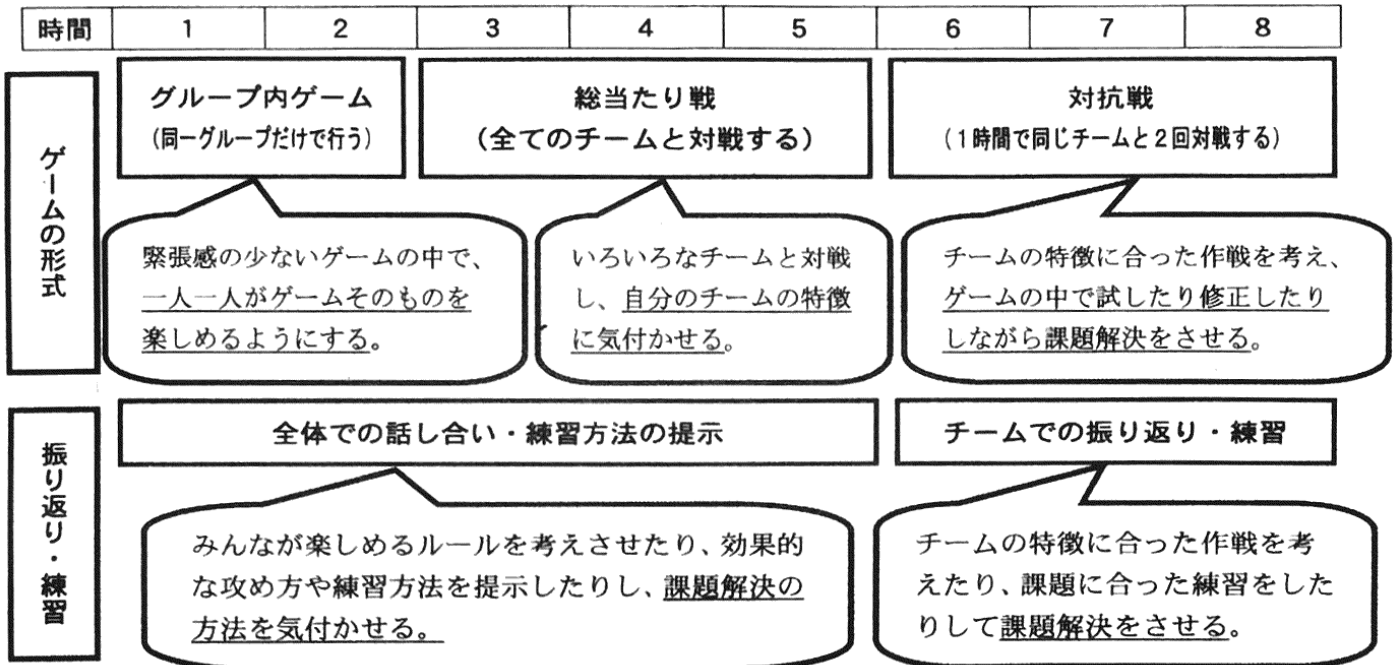
それもいいけど、みんながゲームに参加できるように、チーム全員が得点したらボーナス点が入るようにするっていうのはどうかな。

なるほど、得点の仕方を変えたほうがいいだね。

どちらのルールを採用しようか？二人の意見を大切にして、2つのルールをやってみるのもいいね。

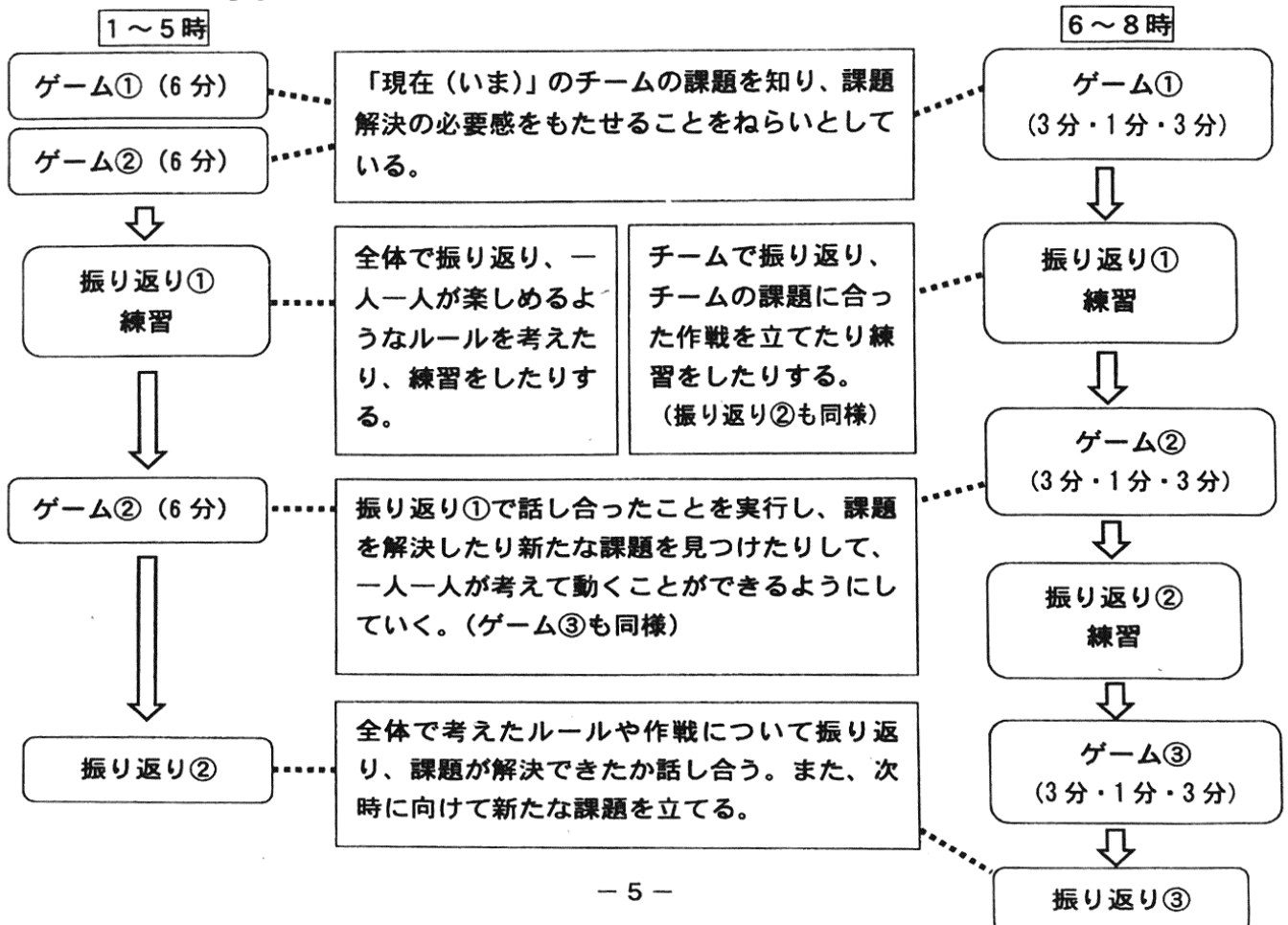
3 単元計画設定の意図

単元全体を8時間扱いとし、ゲームの形式や振り返り・練習時間の設定を工夫しながら進めていく。ゲームの形式は3段階、振り返り2段階で構成し、段階的に課題解決的な学習を行っていく。



< 1 単位時間の流れの意図 >

1～5時はゲームの後に全体で振り返り、ルールの決め方や課題解決の方法を学習する(振り返り①)。6～8時はチームで振り返り、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(振り返り①②)。



4 学習指導案


(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、チームに合った作戦を選んだり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もうとしている。 ・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。 ・効果的な攻め方や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。 	<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もうとしている。 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（サッカー）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効果的な攻め方や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。 	<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。

(4) 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	<p>運動の楽しさや喜びを味わう</p> <p>※「運動の楽しさや喜び」とは、ボール運動系領域ゴール型のもつ特性のことである。</p>			
学習内容・活動	<p>○学習内容の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習資料の活用方法を知る。 <p>○ルールの確認</p>		<p>○学習内容の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・総当たり戦を行う中で自分のチームのよさや効果的な攻め方を知る。 	
	<p>○準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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
	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを楽しみ、みんなが楽しめるルールを考える。 ・グループで、チームを決める。 		<ul style="list-style-type: none"> ・自分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
	<p>○全体での振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを楽しむためのルールを考えたり、練習をしたりする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">  <ul style="list-style-type: none"> ・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。 </div>		<p>○全体での振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・効果的な攻め方を考えたり、練習をしたりする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> 「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？」 </div>	
	○練習例	<p style="text-align: center;">シュートゲーム</p> <p>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。</p>	<p style="text-align: center;">ナンバリングパス</p> <p>パスをもらいやすい位置でボールをもらうことができるようなゲームをする。</p>	<p style="text-align: center;">ボール回し</p> <p>パスをもらいやすい位置でボールをもらうことができるようなゲームをする。</p>
○ゲーム3	グループ内ゲーム	○ゲーム3	総当たり戦	
<ul style="list-style-type: none"> ・話し合ったルールでゲームを楽しむ。 		<ul style="list-style-type: none"> ・作戦や練習を生かしてゲームをする。 		
○整理運動		○学習の振り返り		
○学習のまとめ		○用具の片付け		
		<ul style="list-style-type: none"> ・考えたルールについて振り返る。(1～2時) ・チームのよさや効果的な攻め方について振り返り、次時の作戦に生かす。(3～5時) 		
学習活動に即した評価規準	運動への関心・意欲・態度	③ ④	① ②	
	運動についての思考・判断	①	②	
	運動の技能		① ②	③

5	6	7 (本時)	8
---	---	--------	---

チームで課題解決を行う

※「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である。

○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

総当たり戦

○ゲーム2

総当たり戦

○全体での振り返り

どこでもらえば、シュートができるかな？

どう動いたら、シュートチャンスを作れるかな？

3対2

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。

○ゲーム3

総当たり戦

○ゲーム1

対抗戦

・チームの特徴に合った作戦を立ててゲームをする。
・同じチームと連続で対戦し、ゲームを振り返り課題解決を図る。

○チームでの振り返り

※ゲーム2の後にも行う

○練習

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。チームの特徴に合った作戦を立てる。

○ゲーム2

対抗戦

・振り返りで話し合ったことを実行し、課題を解決していく。

○チームでの振り返り

○練習

自分たちの役割を確認しよう！！

どのようなゲームだったのだろう。

観察カードで作戦を振り返ろう。



作戦でうまくいったところはどこだろう。

よりよい作戦にするにはどうしよう。

有効な攻め方を見つけることができたかな。

○ゲーム3

対抗戦

・振り返りで話し合ったことを実行し、課題を解決していく。

○整理運動

○学習の振り返り

○学習のまとめ

○用具の片付け

・作戦や自分の役割が有効だったか振り返り、課題が解決できたか話し合い、次時に向けて新たな課題や作戦を立てる。(6~8時)

			①
③		③	
	①		①

(5) 一単位時間の流れ (8時間扱いの7時間目)

①ねらい

【技能】ゲームの状況を見て、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ようにする。

【態度】ルールやマナーを守り、友達と助け合っって練習やゲームをしようとするができるようにする。

【思考・判断】チームの特徴に応じた作戦を立てている。

※本時では、思考・判断を主として評価する。

②展開

時間	学習内容・活動	指導のポイント	評価																						
1分	○学習内容の確認 ・本時の学習内容を知り、見通しをもつ。	・掲示資料をもとに学習内容の見通しをもたせる。																							
チームのよさを生かした作戦を考えてゲームをしよう。																									
4分	○準備運動 ・準備運動やゲームにつながる運動をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・学習カードをもとに、各チームの作戦やめあてを確認しておくようにする。 ・ゲーム中に、作戦を意識した動きが見られたときには称賛する。 ・ゲームをしていないチームに記録をとらせ、記録した内容を振り返りで活用させる。 ・ボールを持たないときの動きに注目させる。 ・1回目のゲームで見られた課題に応じた発問を行い、作戦に生かせるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・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】 																						
1分	○作戦の確認 ・チームの作戦や個人のみあてを確認する。																								
7分	○ゲーム ・1回目のゲームに取り組む。【対抗戦】																								
5分	○チームでの振り返り ・ゲームの状況や攻め方について振り返り、作戦について確認する。																								
7分	○ゲーム ・2回目のゲームに取り組む。【対抗戦】																								
5分	○チームでの振り返り																								
7分	○ゲーム ・3回目のゲームに取り組む。【対抗戦】																								
<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>ゲーム</th> <th>奥側</th> <th>記録</th> <th>入口側</th> <th>記録</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1回目</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2回目</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3回目</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				ゲーム	奥側	記録	入口側	記録	1回目					2回目					3回目					<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦を試すことができたかな？ ・空いている場所に動けていたかな？ ・一人一人のよさがゲーム中に生きていたかな？ ・作戦はチームに合っていたかな？ ・作戦で工夫したり、修正したりできることはないかな？ </div>	
ゲーム	奥側			記録	入口側	記録																			
1回目																									
2回目																									
3回目																									
1分	○整理運動																								
4分	○学習の振り返り ・作戦についてチームごとに振り返り、その後個別に仲間から評価を受け、自己評価を行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・記録カードをもとに、ゲームを振り返らせる。 ・チームの作戦を振り返ってから、個人のみあてを振り返るように指示する。 ・チームの作戦やチームメイトの動きについて振り返ったことを、次時に生かせるようにする。 																							
2分	○学習のまとめ ・全体でチームのよかった所を振り返るとともに、チームでの振り返りの時間を有効に活用していたチームを紹介する。																								
1分	○用具の片付け																								



(6) 評価に至るための具体的な手立て

【技能】

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。		指導方法 (◇言葉掛け、■練習)
◎十分に満足できる児童の姿	<ul style="list-style-type: none"> ・サインを出しながらパスを受けられる場所に動いている。(段階表5) ・相手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動いている。(段階表4) 	<ul style="list-style-type: none"> ◇「声掛けなどのサインで仲間がパスしやすい工夫ができましたね。」 ◇「シュートが打ちやすい場所にいたね。」 ■3対2、2対1
○おおむね満足できる児童の姿	<ul style="list-style-type: none"> ・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) ・相手チームがいない場所に動いている。(段階表3) 	<ul style="list-style-type: none"> ◇「自分の動きに気付いてもらうにはどうしたらいいかな。」 ■3対1 ◇「次の動きを考えてみよう。」 ■ボール回し
△努力を要する児童の姿	<ul style="list-style-type: none"> ・常にボールや仲間の近くに寄っていく。(段階表2) ・ボールを受けることのできる場所に動けない。(段階表1) 	<ul style="list-style-type: none"> ◇「人がいないところに動いてみよう。」 ■ナンバリングパス ◇「ボールを持っている人より前に動いてみよう。」 ■シュートゲーム

【態度】

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もうとしている。		指導方法 (◇言葉掛け)
◎十分に満足できる児童の姿	<ul style="list-style-type: none"> ・友達を励ましたり、認めたりしながら練習やゲームに取り組んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇「友達にも声掛けができて素晴らしいです。」
○おおむね満足できる児童の姿	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム中プレーに関わろうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇「積極的に活動ができていますね。」 ◇「友達にも声掛けができるといいですね。」
△努力を要する児童の姿	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームに進んで取り組もうとせず、ゲームに対して消極的な態度を示している。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇「何か自分にもできそうなことはできないかな。」

【思考・判断】

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 (立てている)。		指導方法 (◇言葉掛け、☆手立て)
◎十分に満足できる児童の姿	<ul style="list-style-type: none"> ・チーム一人一人のよさ(特徴)に合わせた作戦を立てている。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇「いろいろな状況に合わせた作戦が立てられるといいですね。」 ☆作戦の共有
○おおむね満足できる児童の姿	<ul style="list-style-type: none"> ・チームの特徴に合った作戦を選んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇「自分のチームにはどんな特徴がありますか。」 ☆学習カードの振り返り
△努力を要する児童の姿	<ul style="list-style-type: none"> ・どのように攻めたらよいかわからない。 ・作戦がいつまでも情意面の内容になっている。 ・チームに合った作戦を選んだり、立てたりしていない。 	<ul style="list-style-type: none"> ◇「どんなことが得意なチームかな。それを活かした作戦が立てられるといいですね。」 ◇「チーム一人一人の得意なことを見つけ、それを活かせる作戦を立てよう。」 ☆作戦カード等の提示

さあ！サッカーを思う存分楽しんでこい！！

