

## ボール運動領域部会 第1回 実証授業

### 1 研究主題を受けた部会の考え方

本部会の捉える「深い学び」とは、一人一人の子供が、チームでゲームを行う中で、ゲームをより楽しむために仲間と粘り強く試行錯誤を繰り返す過程で得られるものである。子供が学習課題を設定し仲間とゲームや練習、話し合いなどを行う中で、自分や仲間の学びの状況を確認しながら課題を解決していくことができるように、教師は指導と評価を工夫していく。

### 2 ボール運動領域における学習課題の捉え方

- ゲームを楽しむための自己の学習課題
- 型やゲームに応じた効果的な動きについての自己の学習課題
- 仲間との連携（作戦）についての自己の学習課題

上記の三つをボール運動領域における学習課題と捉えた。

教師は、子供の実態や味わえるようにしたい運動の特性、育みたい資質・能力を考えた上で、ゲームの「はじめのルール」を設定し、子供が「ゲームを楽しみたい」という思いをもつことができるよう支援していくことが大切である。ゲームの理解が進むと、勝利や得点に向けて、自分ができる「効果的な動き」は何かを考え、学習課題を設定できるようになってくる。更にチームの特徴が理解されることにより、仲間との連携（作戦）についての自己の課題を設定することも考えられる。子供一人一人が設定した学習課題とチームの特徴、それに応じた作戦が調和していくため、教師は子供、子供同士が学びの状況を把握できるように支援していくことが大切である。

### 3 第1回実証授業で明らかにしたいこと

#### (1) ゴール型「トリハン（トリオハンドボール）」の教材としての価値について

「トリハン」はハンドボールを基にした少人数（3対3）で行うゲームである。コロナ禍において、攻守が入り混じるゴール型は接触が生まれるという理由から、敬遠されがちな学習の一つであった。そこで、「接触しない（相手/味方プレイヤーに近づかない）こと」がゲームの構造上、効果的な動きとなるようなゲームを開発し、その教材としての価値について1学期の実証授業で考察する。

#### (2) 学習過程を明らかにする

ボール運動領域部会ではこれまで、一単位時間の流れ、評価の重点を明らかにした単元指導（評価）計画、ゲームにつながる運動や対戦方式、作戦の捉え方など様々な観点から子供の学習過程について研究を進めてきた。1学期の実証授業では「個人の学習課題とチームの作戦のつながりの明確化」「ICTの利活用の可能性」「教師の支援の具体化」の三つの視点から、指導の個別化、学習の個性化に向けた学習過程について研究を進める。

#### 4 学習指導案

(1) 実証授業実施校等

八王子市立由木西小学校

第6学年1組 子供：13名 指導者：主任教諭 堀河 健吾

(2) 単元名

ボール運動 ゴール型 「トリオハンドボール」

(3) 単元の目標

知識及び技能	ゴール型の簡易化されたゲームの楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、攻防をすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、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。

(4) 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①ゴール型の行い方を理解している。 ②近くにいるフリーの味方にパスをすることができる。 ③仲間からボールを受けることのできる場所や得点しやすい場所に動くことができる。 ④パスを受けてシュートすることができる。 ⑤シュートする相手とゴールの間に素早く移動することができる。	①誰もが楽しくゲームに参加できるように、プレイの制限やコート広さなどのルールを選んでいる。 ②自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。 ③自己や仲間が行っていた動き方やボール操作、役割について、動作や言葉を使って他者に伝えている。	①練習やゲームに積極的に取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、仲間と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ③勝敗を受け入れている。 ④仲間のよさを認め合い、誰もがゲームの楽しさに触れることができるように、言葉をかけたり、協力したりしている。 ⑤場や用具の安全に気を配ろうとしている。

## (5) 子供の実態

本学級の子供は、男子6名、女子7名の13人学級である。体育の授業やボール運動を肯定的に捉えている子供は約8割いる。しかし、否定的に捉える子供も少なくない。アンケート調査では、「体を動かすことが好きではない」「文句を言われることが嫌だ」など、これまでの経験から来る苦手意識も見られた。

初めて出会う「トリオハンドボール」に、ほとんどの子供が第一時から意欲的に取り組み、学習カードに「パスを回せるようになりたい。」など、自分の学習課題をもつことができるようになってきている。一方で、自分の学習課題を見いだすことが難しかった子供は、個別に言葉かけをしたり、クラス全体で効果的な動き方を共有したり、友達と相談する機会を設定したりすることを通して、課題を見いだすことができるようになってきている。この単元を通して、他者を受け入れられる心情、競争や勝敗だけではない運動の楽しさなどを価値付けながら、チームで学習に取り組むことの価値や楽しさへの気づきを促したい。

## (6) 研究主題に迫るための工夫（詳細は添付資料を参照）

### ① 一人一人の子供が学習課題を見いだす手立ての工夫（都小体研の研究の視点）

#### ア 運動との出会い

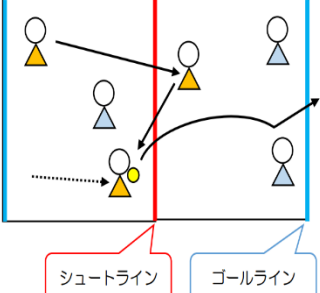
ボール運動領域は、内容が「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」で構成されている。発達段階や学びの状況、年間計画や前年度の履修状況により型を決定し、運動の特性に基づいてゲームを簡易化した「はじめのルール」を子供に提示する。

運動との出会いとなる「はじめのルール」は、「今もっている力で楽しめるゲーム」である必要がある。はじめに味わう「もっとやってみたい」「楽しい」という関心や意欲が、更に楽しむためのルールの工夫や、集団対集団のゲームにおける課題を解決する動機付けとなる。そのために単元前半に勝敗へのこだわりを軽減したり、子供がルールを理解しやすいゲームを提示したりすることが大切だと考える。

#### イ 運動の特性を味わうことができる、魅力的なゲームの開発

1 チームの出場人数が3人のゴール型ゲームに取り組む。ドリブルがないため状況判断はパスかシュートの2択である。3人という少人数であることや、ゲームの構造上、子供がボールを持たないときの動きを身に付ける必然性を感じることができると思う。

「トリハン」って、こんなゲーム!



コート：バドミントンコート位  
ボール：0号ハンドボール  
人数：1チーム3人  
(シューター2人、ポストマン1人)

はじめのルール例

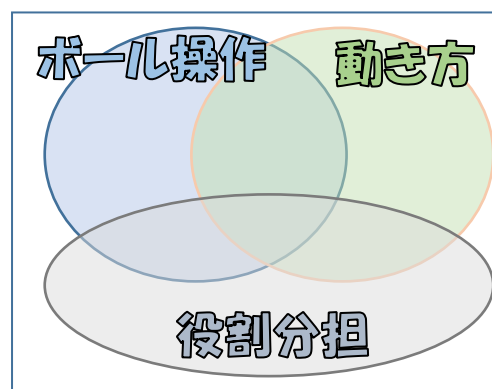
- ・ボールを持って移動できない。
- ・シュートラインを越えてプレーしない。
- ・シュートを打てるのはシューターだけ。
- ・シュートはゴール前でワンバウンド以上。
- ・接触なし

チームメイトと協力して得点をするために、自分ほどのように動くよいかという視点で子供自らが学習課題を見いだすことができると思う。

## ウ チームと個人の学習課題のつながり、作戦の捉えについての整理

個人の学習課題からチームの作戦や課題を考えていくことが理想的であるが、チームの作戦や課題から、個人の学習課題を見つけていく子供もいる。

ゲームを進める際の方向性であるチームの特徴に応じた作戦を下図のように捉えた。役割分担とは、単純にポジションやプレイの役割を分担するだけではなく、ゲームを楽しむための雰囲気づくりや、自己理解や味方同士の他者理解などチームの特徴に応じるためのあらゆる活動を指す。チームの特徴とは、一人一人が「チームに貢献しようとする姿」の集まりである。ゲームの中で試行錯誤を繰り返していく中で、一人一人が貢献できることを見つけ、チームで課題を解決していく。



この三つの観点は、学習者が作戦を考えるための視点、教師が子供の学習活動を指導・評価するための指標である。三つの観点は、それぞれが完全に切り離せるものではないが、重なっている部分については、授業者の指導観によって支援に対する異なる感覚があることが分かってきた。重なっている部分を明示することについては、2学期の実証授業への課題としたい。

## ② 各領域部会における学習指導の工夫

### ア ICTの利活用

ルールの理解に時間がかかると、ボール運動領域の学びの中心である「ゲーム」の中での課題解決に十分な時間を確保することができなくなってしまうことがある。そこで、第1時のルールを理解する場面で、ゲームの様子が分かる動画をもとに説明することで、子供がルールを十分に理解できるよう動画を作成した。更に学習の記録など、子供と教師の双方が効果的、効率的に活用する方法について、検討している。

### イ 教師の個人／チームへの指導と評価の工夫

目まぐるしく攻守が入れ替わるゲーム状況の下で、自分がどのようなプレイを選択して行えばいいのか分からなかったり、パスやシュートの技能を身に付けても実際のゲームになるとうまく活用できなかつたりすることがある。そこで、支援が必要な子供に重点的に指導を行うために、ゲームの状況から考えられる子供の学習課題を想定し、支援例を作成する。一人一人への言葉かけや、チームの状況に応じた教師の支援例を考えることで、指導と評価を一体とし、指導の個別化を図るだけでなく、子供自ら学習を自分のものとして主体的に課題解決（学習の個性化）が図れるようにする。また、今後は個人とチームの作戦と関連させた支援例を作成し、2学期の実証授業で検証していく。

(7) 学習過程

< 第6学年 ボール運動 「 トリオハンドボール 」 >

時間	1	2	3	4	5	6
段階	今もっている力で、運動の楽しさや喜びを味わう。	個人の学習課題、チームの特徴や課題について考える。		個人やチームで課題解決を行う。		
学習活動・内容	○準備運動 ○ボール慣れ ○ゲームにつながる運動					
	<p style="text-align: center;">グループ内ゲーム</p> <p>グループ内の子供同士で、メンバーを考えてゲームを楽しむ。</p>	<p style="text-align: center;">総当たり戦</p> <p>多くのチームと対戦し、自分やチームのよさや特徴を知る。</p>		<p style="text-align: center;">対抗戦</p> <p>一時間の中で、同じチームと二度対戦し、課題解決を図る。</p>		
	<p>○運動の行い方を理解する</p> <p>○ためしのゲーム①</p> <p>○振り返り① (全体)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールについて</li> </ul> <p>○ためしのゲーム②</p> <p>○振り返り② (全体)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・メンバーについて</li> </ul> <p>○ためしのゲーム③</p>	<p>○ゲーム① (記録チームあり)</p> <p>○振り返り① (全体)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・効果的な動き方について</li> <li>・個人の学習課題について</li> </ul> <p>○ゲーム② (記録チームあり)</p> <p>○振り返り② (チーム)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・効果的な動き方について</li> <li>・チームの作戦について</li> </ul> <p>○ゲーム③ (全チーム対戦)</p>		<p>○ゲーム① (記録チームあり)</p> <p>○振り返り① (チーム)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・個人の学習課題について</li> <li>・作戦について</li> </ul> <p>○ゲーム② (記録チームあり)</p> <p>○振り返り② (チーム)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・個人の学習課題について</li> <li>・作戦について</li> </ul> <p>○ゲーム③ (全チーム対戦)</p>		
	○片付け ○整理運動		○振り返り③		○学習のまとめ	

(8) 本時の学習 (第5 / 6時)

① 本時のねらい

知識及び技能	<p>○仲間からボールを受けることのできる場所や得点しやすい場所に動いたり、パスを受けてシュートをしたりすることができる。</p> <p>○シュートする相手とゴールの間に素早く移動することができる。</p>
思考力, 判断力, 表現力	<p>○自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。</p>
学びに向かう力, 人間性等	<p>○仲間のよさを認め合い、誰もがゲームの楽しさに触れることができるように、言葉をかけたり、協力したりしている。</p>

② 本時の展開

○学習活動	○教師のかかわり ◎配慮する子供への支援	□評価								
<p>○用具の準備</p> <p>○準備運動</p> <p>○ゲームにつながる運動</p> <p>・ボールハンドリングなど</p> <p><b>【対抗戦】</b></p> <p>○ゲーム① (3分-1分-3分)</p> <table border="1" data-bbox="204 645 395 757"> <tr><td>Aコート</td></tr> <tr><td>橙対白</td></tr> </table> <p>○振り返り① (チーム)</p> <p>○ゲーム② (3分-1分-3分)</p> <table border="1" data-bbox="204 981 395 1093"> <tr><td>Bコート</td></tr> <tr><td>桃対青</td></tr> </table> <p>○振り返り② (チーム)</p> <p>○ゲーム③ (3分-1分-3分)</p> <table border="1" data-bbox="204 1574 547 1686"> <tr><td>Aコート</td><td>Bコート</td></tr> <tr><td>橙対白</td><td>桃対青</td></tr> </table> <p>○片付け ○整理運動</p> <p>○振り返り③</p> <p>○学習のまとめ</p>	Aコート	橙対白	Bコート	桃対青	Aコート	Bコート	橙対白	桃対青	<p>○キャプテン中心に準備運動からゲームにつながる運動までチームごとに行う。</p> <p>○自分にできるプレイやチームの作戦を意識してゲームに取り組むよう声をかける。</p> <p>◎シュートをすることが苦手な子供には、ボールを保持した際に最初にゴールを見ることを意識させる。また、シュートが得意な子供にコツを教えてもらうように促し、協働的に学習に取り組むように言葉をかける。</p> <p>○ゲームをしていないチームはペアチームの記録をとり、作戦を振り返る際に、アドバイスや感想を出し合うように促す。</p> <p>◎チームの中で何をすればよいか分からないためにゲームに意欲的でない子供には、ゲーム理解が進んでいる子供にチーム内で分担する役割を確認させたり、教師が助言したりする。</p> <p>○ゲーム①②で見られた課題に応じた発問を行い、作戦を修正したり練習したり、ゲーム③に生かせるように促す。</p> <p>○個人やチームへの発問や対話を通して、効果的に攻めたり守ったりするためにはどうしたらよいか考えることができるようにする。</p>	<p>□自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。</p>
Aコート										
橙対白										
Bコート										
桃対青										
Aコート	Bコート									
橙対白	桃対青									

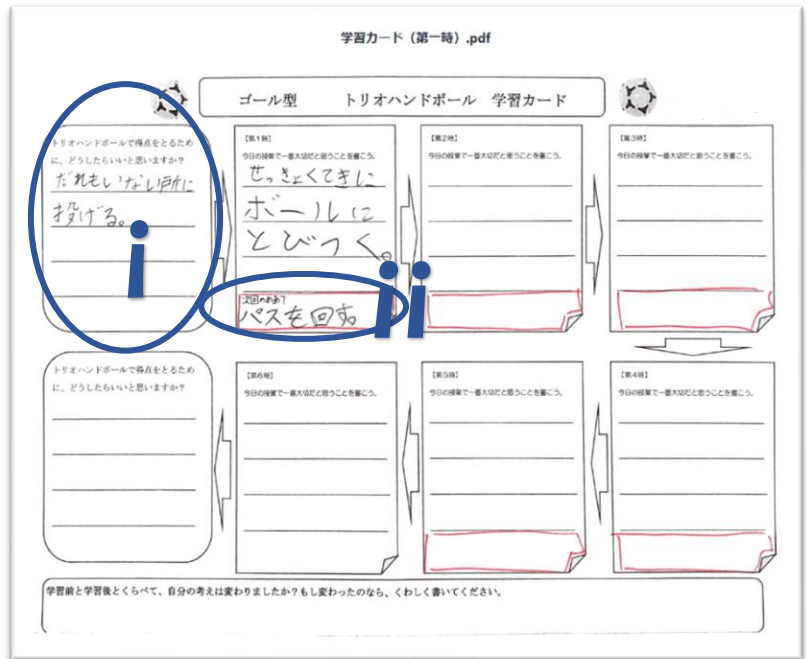
(9) 学習資料

①学習カード

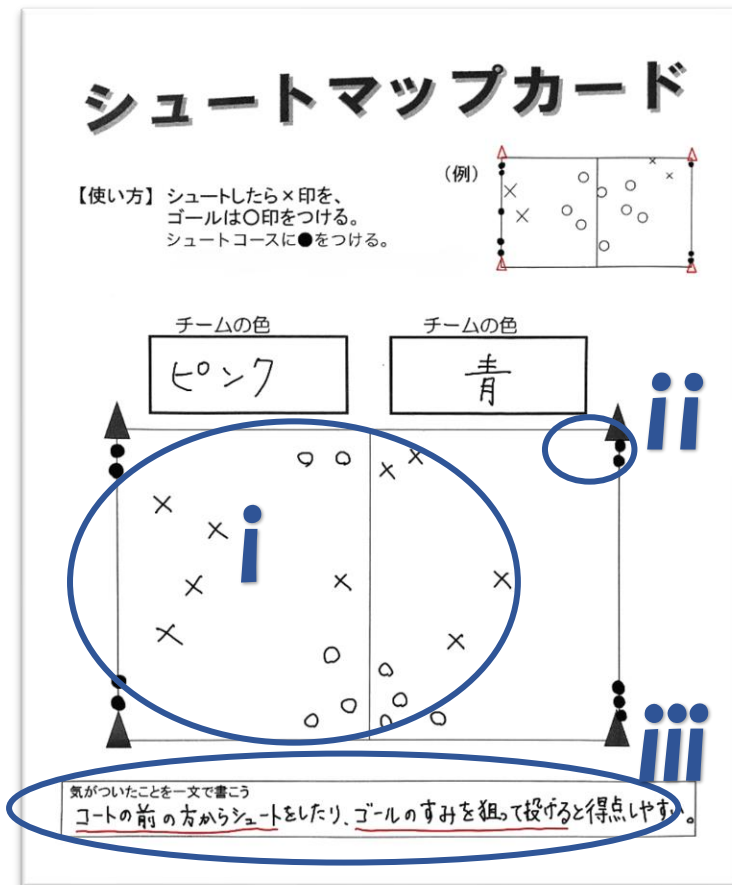
ア 個人カード（単元を通して1枚）

i 【単元を貫く特性を味わうための問い】単元を通して考えてほしい問いを個人の学習カードに示す。この単元で大切にしたい特性を教師と子供で共有することで、指導と評価の一体化を図り、学習を進めていく。

ii 【次回のめあて】チームで行う学習の中でも、個人の学習課題を意識できるようにした。可能な限りチームの作戦（方向性）と個人の学習課題が調和できるよう、学習を進めていく。



イ 記録カード



i ゲーム中にシュートした場所、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すれば得点しやすいのか、記録から効果的なシュートの場所に気付けるようにした。

ii ゴールしたコースを記録することで、ゴールのどのコースを狙うと得点しやすいのか、記録から効果的なシュートコースに気付けるようにした。

iii コート外から見ている仲間やペアチームが記録を取り、気が付いたことを伝えることで、次のゲームに生かせるようにする。








ウ チームカード




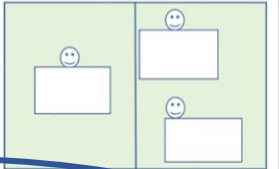
**ハンドボール チームカード** 月 日 チーム名 \_\_\_\_\_

○効果的な動き方や自分の役割を意識して、ゲームをしよう。

<1 試合目>

効果的な動き方			
シュートの意識 	動いてパスを もらう 	広がる 	
前からシュート	ゴールの端に シュート		
攻撃回数	シュート数	得点	ポジション
			
対戦相手	結果		
		対	勝・負・分

<2 試合目>

効果的な動き方			
シュートの意識 	動いてパスを もらう 	広がる 	
前からシュート	シュートはゴールの端		
攻撃回数	シュート数	得点	ポジション
			
対戦相手	結果		
		対	勝・負・分

今日のチームの動きについて

次回のゲームで意識すること

**iv**

i 単元前半に全体で共有した効果的な動き方をチームで意識できるようにした。子供と共に考えた動き方の中でも攻め方について「シュートの意識（矢のように）」、「動いてパスをもらう（アリののように）」「広がって（鳥のように）」の三つを取り上げ意識できるようにした。

ii 作戦の三つの視点である役割分担が意識できるよう、コート図を示しポジションや動き方などを記入できるようにした。

iii ICT 機器を用いて回数を数え、攻撃回数やシュート数などを自分のチームの成果や課題を客観的に振り返ることができるようにした。実感を伴って課題を解決していくことができる。

iv 次時に向け、チームでの振り返りの際に使用する。



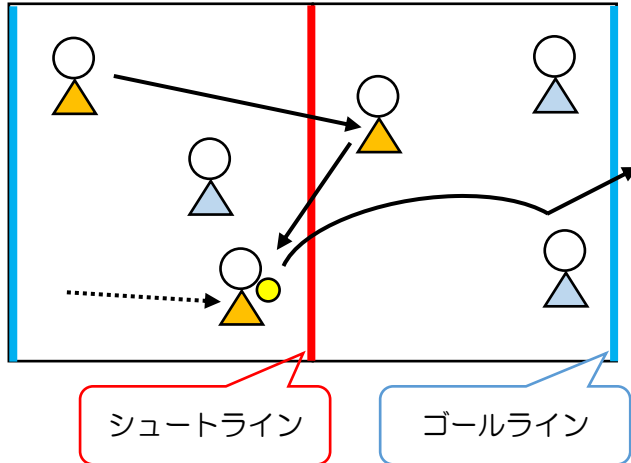
(10) ボール運動領域部会の研究資料 (経過報告)

①特性を味わう、魅力的なゲームの開発について

ア 「トリハン」の教材的魅力

## やってみよう、トリハン!

☆「トリハン」って、こんなゲーム!



コート：バドミントンコート位  
ボール：0号ハンドボール  
人数：1チーム3人  
(シューター2人、ポストマン1人)

### はじめのルール例

- ボールを持って移動できない。
- シュートラインを越えてプレーしない。
- シュートを打てるのはシューターだけ。
- シュートはゴール前でワンバウンド以上。
- 接触なし

☆トリハンのここが「いいね!」

少人数で行う!  
⇒たくさんボールに触れる!  
⇒一人一人に役割がある!

シュート局面が多い!  
⇒効果的な動き方への気付き  
や理解を促す!

場の工夫で密にならない!  
⇒コロナ禍でもゴール型につ  
いて学ぶことができる!

だ・か・ら

一人一人が自己の能力に適した学習課題を見出しやすく、  
ゲームを通してその解決に向けた学びを進めていくことができる!

### 知識及び技能

- 攻撃側の数的有利により状況判断がしやすく、今持っている力で楽しむことができる。
- パス、シュートのみのボール操作でできるので、課題を見付けやすい。
- シュート局面を生み出すための動きを多く経験でき、他のゴール型にもつながる。

### 思考力、判断力、表現力等

- シュート局面を作り出しやすいため、得点したり、守ったりするための効果的な動き方に気付かせやすい。
- 一人一人の役割が明確になり、チームの特徴に応じた作戦を選びやすい。
- ゲーム理解がしやすいので、どの子も自分の考えを伝えやすい。

### 学びに向かう力、人間性等

- よく行われているハンドボールをさらに簡易化することで、ボール操作が易しく、得点の機会が多くなり、誰もが楽しみやすい。
- 一人一人の課題が明確になりやすいので、友達の取組を認め、すすんで学び合うことができる。

子供から出てくる困りや質問からの工夫

みんなで更にゲームを楽しむための工夫

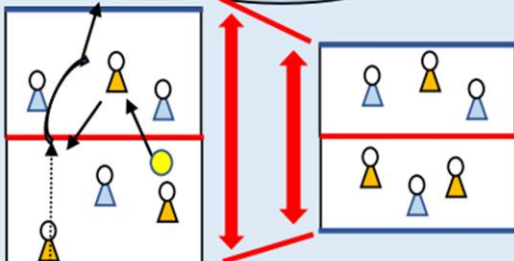
想定される子供からの質問	子供と考える学級ルールの例 (子供たちとみんなが納得いくように 合意形成を図る)
体を叩くなどの反則があった	例) 反則があった場所から反則された チームボールでスタートする。
ライン上でバウンドした場合、得点になるか	例) 分かりにくいので、ノーゴールにする。
同時にボールを取って奪い合いになった	例) その場でじゃんけんをする。

例) チームの全員が得点を決めたら ボーナス得点
例) 全員にパスが回ってからシュート を決めたらボーナス得点
例) 帽子を色×人数の得点

※トリハンの学びが崩れないように気をつける。

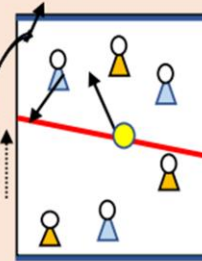
ゲームの様相から、教師と子供で決めていくルールやコートの工夫

苦手な子供が点を決められない①



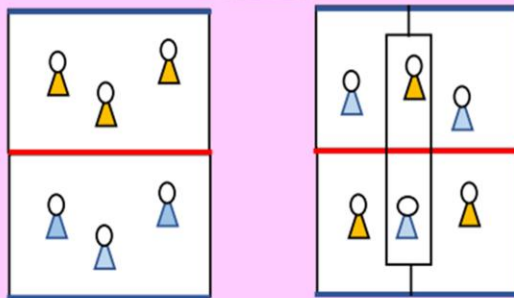
**コートの縦の長さを短くする**  
→ゴールラインまでの距離が近くなり、運動が  
苦手な子供もゴールを決められるようになる。

苦手な子供が点を決められない②



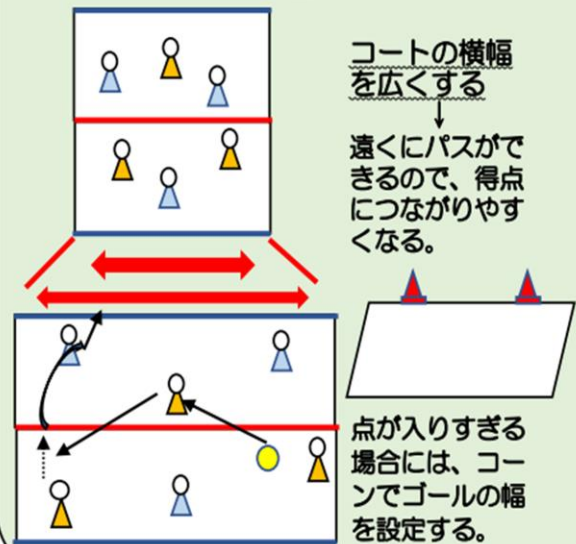
**斜めのグリッドにする**  
→真ん中の横線に比べて、相手  
のゴールに近い位置でシュー  
トが打てる。

子供の接触、密を避けたい



**プレイエリアを完全に分ける**  
→運動が苦手な子供も安心してゲームに取り組めるが  
ゲームの様相が大きく変化してしまう。

パスがあまりつながらない  
子供同士の接触が多い



**コートの横幅  
を広くする**  
↓  
遠くにパスがで  
けるので、得点  
につながりやす  
くなる。

点が入りすぎる  
場合には、コー  
ンでゴールの幅  
を設定する。

チームの特徴について  
より深く考えさせたい

ポジションを固定せずに、ローテーションをさせる。

(ローテーションはゲームごとに行う)

→各チームに新たに課題を与えることができる。

② チームと個人の学習課題のつながり、作戦の捉えについて

ア. チームの作戦と個人の学習課題

個人の学習課題からチームの作戦や課題を考えていくことと、チームの作戦や課題から個人の学習課題を見つけていくことの順序性はないが、個人の学習課題からチームの作戦や課題を考えていくことが理想的である。しかしチームの作戦や課題から、個人の学習課題を見つけていく子供もいる。



- ・楽しくゲームに取り組みたい
- ・強いシュートを打てるようになりたい
- ・すぐにシュートできる場所に動いてパスをもらうようにしよう

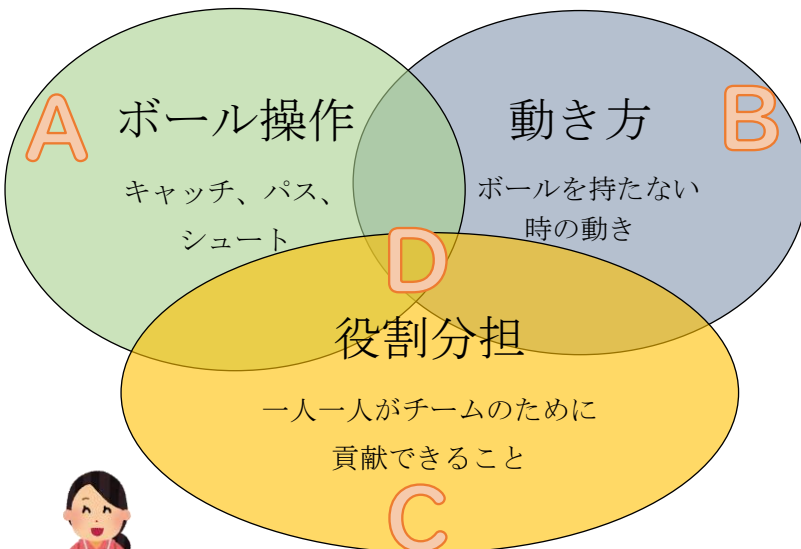
イ. チームの特徴とは (よさだけではない。どちらも苦手なことや課題も含む。)

ゲーム理解、一人一人のチーム理解、個人の技能の未習熟であることから、単元前半はチームの特徴を「一人一人がチームに貢献しようとする姿」の集まりと捉え、チームとしての方向性、個人としてのかかわり方を見据えられるようになってきた単元中盤以降は「一人一人がチームに貢献できること」の集まりであると捉える。



- ・パスをもらえる場所を探して動こう
- ・味方がとりやすいパスをしよう
- ・とにかくすぐにシュートを打つようにしよう

ウ. チームの特徴に応じた作戦を捉えるための3つの視点



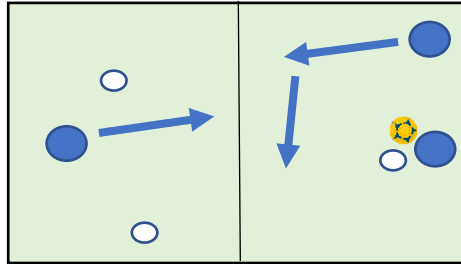
- A: 個人的なボール操作の技能**
- B: ゲーム中における効果的な動き**
  - ・ゴールへ向かう「矢」の動き
  - ・フロアバランスを整える「鳥」の動き
  - ・動き直しを続ける「アリ」の動き
  - ボールを持たないときの動き
- C: チームに貢献しようとする姿(役割分担)**
  - ・ポジション/守備や攻撃などの役割
  - ・ゲームを楽しむ雰囲気づくり
  - ・自己理解、他者理解に向けた取組
  - 一人一人のよさが活かされているか
- D: チームの特徴に応じたよい作戦**
  - ・一人一人のボール操作や動き方(貢献できること)に応じて、局面ごとのポジションや効果的な動き方を考えること



子供が今どのような課題をもっているのか、3つの視点をもとに考えると、指導がしやすいわ!

## アリのように

動いて動いて  
パスをつなぐ



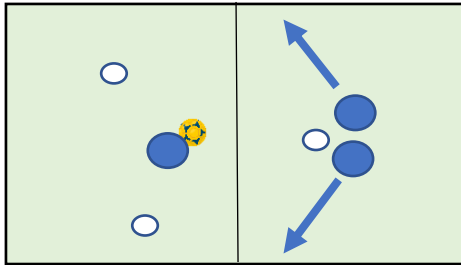
どこに動いていりかわからず、チーム全体として動きが少ない状況のときに活用する動き方。



「働きアリのようにどんどん動いてごらん。」  
「休んでいる人がいないといいね。」

## 鳥のように

広がって  
チャンスをつくる



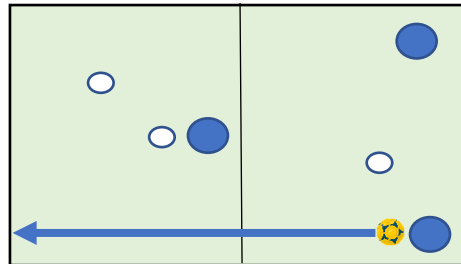
チーム全体で動いてはいるが、ボールに近付いていってしまう状況のときに活用する動き方。

「鳥が羽を広げたとき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。」



## 矢のように

ゴールに向かって  
どんどんシュート



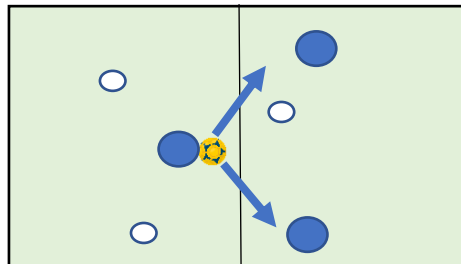
ゴールの方向やボールを進める方向を意識できない状況のときに活用する動き方



「ボールをもらったら、  
矢のようにどんどんシュートにチャレンジしよう。」  
「ボールをもらったら、まずはゴールを見てみよう。」

## 火花のように

パスを左右に散らして  
チャンスをつくる



マークにつかれて、なかなかフリーでシュートできないときに活用する動き方





「ポストプレーヤーは火花のように、  
左右の敵のいない方向にパスをしよう。」  
「素早くパスを回して、マークをはずそう。」





### ③ICT の利活用について

機材	Chromebook（一人一台）／iPad（チームで一台）
LMS	Google「classroom」・IOS アプリ「複数カウンター」

時	内容	ICT の扱い
1	初めのルールを知る。 	5年生の「トリオハンドボール」のプレイ動画を見せ、ルールを確認する。
2	よい動きを考える。 	教師から提示するのではなく、子ども達から効果的な動き方を気付かせて引き出すようにする。必要に応じて「アリ鳥矢火花」の動き方について考えたり、気付いたりすることができる動画を見せ、よい動きの共通理解を図る。
3	チームの試合中の動きの記録をとる。 	iPad のアプリ「複数カウンター」を使用し、「攻撃回数」、「シュート回数」、「得点」を兄弟チームが記録をする。その数値を基に自分たちのチームの動きを振り返ることができるようにする。
3 授業外	チームのプレイ動画を見る。 	教師が撮った動画を Google の「classroom」にアップし、休み時間に本日のプレイ動画が観ることができるようにする。（実際に児童は、個人やチームで動画を何度も観ていた。）
4 5 6	振り返りに活用するために、動画や複数カウンターでチームの動きを知る。	ペアチームが動画を撮影し、いつでも観ることができるようにする。ただ、動画は授業内にすべて観ることが難しいため簡単に確認する程度である。じっくり観る場合は、授業外の時間で子どもが観ることができるように Google の「classroom」にアップしておく。

#### 【教師の負担軽減を目的とした ICT の利活用】

○形成的授業評価を Google の「forms」を活用して子どもにデータ入力してもらい、集計時間の短縮を図った。

#### 【今後の ICT の利活用】

○個人の学習課題やチームの作戦などの変容について、キーワード抽出機能を活用しながら研究の成果や課題の検証に生かしていく。


#### ④教師の個人/チームへの指導と評価の工夫


##### トリハン（トリオハンドボール）における、支援が必要な子供への重点的な指導例

＜ 第6学年 ボール運動 「 トリオハンドボール 」 ＞			
時間	1	2	3
段階	運動の楽しさを喜びを味わう。	個人やチームの特徴を知る。	
学習活動・内容	○準備運動 ○ゲームにつながる運動		
	グループ内ゲーム グループ内の子供同士で、メンバーを考えてゲームをする。	多くのチームと対戦し、自分やチームのよさや特徴を知る。	
	○運動の行い方を理解する ○ためしのゲーム①	○ゲーム① ○振り返り① (全体)	
	○振り返り① (全体) ・ルールについて ○ためしのゲーム② ○振り返り② (全体)	・効果的な攻め方につ ○ゲーム② ○振り返り① (チーム) ・効果的な攻め方につ	

子供が魅力あるゲームと出会い、課題解決を図っていくためにはゲームに参加するために必要な知識や技能を保証する必要がある。主に単元前半にはゲームを行うためのルール理解やボール操作を重点的に支援していく。

また、課題が解決できるようになったら、振り返りを促したり、次の課題に気付かせたりするような言葉がけで課題解決を促していく。

ボール操作が苦手	教師の支援例
	<p>「キャッチするのは、胸のところで抱え込むようにするといいよ！ 先生と一緒にやってみよう！」</p> <p>「ボールの正面に移動してボールをとってみよう！」</p> <p>「味方が捕りやすいように胸の方を狙ってなげよう！」</p>
	<p><b>【課題を解決できるようになったら】</b></p> <p>「高いボールでも、後ろに下がれば取りやすいね！」</p> <p>「次はボールをキャッチしたら、シュートを試してみよう！」</p> <p>「正面でのボールキャッチは上手になったね！次は、いろいろな方向からきたボールをキャッチしてみよう！」</p> <p>「すごい！キャッチした後、シュートができるかな？」</p> <p>「どのようなシュートが打てるかな？どこを狙えばいいかな？」</p>

どこに動いていいかわからない	教師の支援例
	<p>「相手から離れるとボールをもらいやすいよ！」</p> <p>「このままでは、相手にボールをカットされてしまうよ！ 相手から少し離れてみよう！」</p> <p>「ボールだけを見ずに、コートを見よう！スペースがたくさんあるね！（この場合は、〇〇に動くといいね！）」</p> <p>「ボールを持っている人がパスしやすいところはどこかな？」</p> <p>「どこにいったら、ボールをもらえるかな？」</p> <p>「相手と重ならない位置はどこかな？」</p>
	<p><b>【課題を解決できるようになったら】</b></p> <p>「攻めているときどこに動いたらシュートが打てる？」</p> <p>「ボールをもらえるようになったね！ 得点をとるためには、どこでもらうともっとよいかな？」</p> <p>「自分がシュートしやすい場所はどこだろう？」</p> <p>「味方がボールを持っているときにどこがパスをもらいやすい？」</p>

2	3	4	5	6
個人やチームの特徴を知る。		個人やチームで課題解決を行う。		
<b>総立ち戦</b> 多くのチームと対戦し、自分やチームのよさや特徴を知る。		<b>同じチームと2回連続で対戦し、チームを振り回り課題解決を図る。</b>		
○ゲーム①	○振り回り① (全体)	○ゲーム①	○振り回り① (チーム)	○ゲーム②
・効果的な攻め方について		・作戦について		
○ゲーム②	○振り回り② (チーム)	○ゲーム②	○振り回り② (チーム)	○ゲーム③
・効果的な攻め方について		・作戦について		



個人やチームの特徴を知り、課題解決が行われるよう支援するために、効果的な動きに気付かせていく。子供自らが「どのように攻めたらいいのかわかるか。」を考え、実行することが大切である。

シュート回数を増やす【矢の動き】や、スペースを自ら見つけ動く【アリの動き】、フロアバランスを考える【鳥の動き】などの効果的な動きをもとに、作戦を選んでゲームを行えるように促していく。

【矢の動き】の気付きを促す	教師の支援例
	<p>「ボールをキャッチしたら、まずはシュートできるか確かめよう！」</p> <p>「(記録カードから) たくさんシュートチャンスがあると、その分、得点になるね! どんどん狙っていこう！」</p> <p>「体をゴールの方に向けて、素早くシュートを狙おう！」</p> <p>「自分の前に相手がいらない時は、シュートを打てるね！」</p> <p><b>【課題を解決できるようになったら】</b></p> <p>「どこでパスをもらったら早くシュートまで打てる？」</p> <p>「相手に取られないようにシュートを狙うには、どのように動けばいい？」</p> <p>「シュートができそうな場所と、難しい場所があるね。シュートができそうな場所はどこだろう？」</p>

【矢の動き】…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ときに活用する動き方

【アリの動き】の気付きを促す	教師の支援例
	<p>「ボールを持ってない時は、相手がついてこられないくらい動き回って、パスをもらいにいこう！」</p> <p>「パスをたくさんつなぐと、相手は守りにくくなるよ。パスができそうな場所を見付けよう！」</p> <p><b>【課題を解決できるようになったら】</b></p> <p>「1人で動いているより、チームで協力した方がより効果的だね! みんなでどう動けばいいかな？」</p>

【アリの動き】…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ときに活用する動き方

【鳥の動き】の気付きを促す	教師の支援例
	<p>「なるほど! コートにいる二人で、少し広がって動くといいんだね！」</p> <p>「今相手がいらない所に動いたね! どうしてかな？」</p> <p><b>【課題を解決できるようになったら】</b></p> <p>「3人が広がると、パスが通りやすく、相手は守りにくくなるから得点につながりやすいね！」</p> <p>「相手のマークを外すために、チームでどのような動き方をするといい？」</p> <p>「どのタイミングで鳥の動きをすると、簡単に攻められるかな？」</p>

【鳥の動き】…チーム全体で動いているが、ボールに近付いていってしまう状況のときに活用する動き方

3つの動きタイミングがわからない	教師の支援例
	<p>「ゴールに向かって動こう! 矢の動きだ！」</p> <p>「鳥の動きができそうだよ! 広がってみよう！」</p> <p><b>【課題を解決できるようになったら】</b></p> <p>「今、○○に動いたね! どの動きを意識できたのかな？」</p>