

平成26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

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



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

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

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 学ぶことのたの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 学習課題に即した評価 |
| | 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
<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、「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て、多くの児童が好む傾向にある単元である。しかし、今日のボール運動の授業では、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多く見られる。このようなことから、教師が児童一人一人に「どのような楽しさを味わわせたいか」、「どのような力を身に付けさせたいか」を明確にして指導することがボール運動領域における課題であると考えられる。

(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で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。チームを形成する上で基盤となる「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。

以上のようなことを意識して学習を積み重ねていけば、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。そうすることで、「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がっ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

ボール運動における「運動の楽しさ」とは、「型に応じた攻防の楽しさ」だと捉えている。それを味わわせるために、「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」それぞれの特性や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。また、学習の中でどのような力を身に付けさせたいのかを明確にした上で計画することも重要なことである。

(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

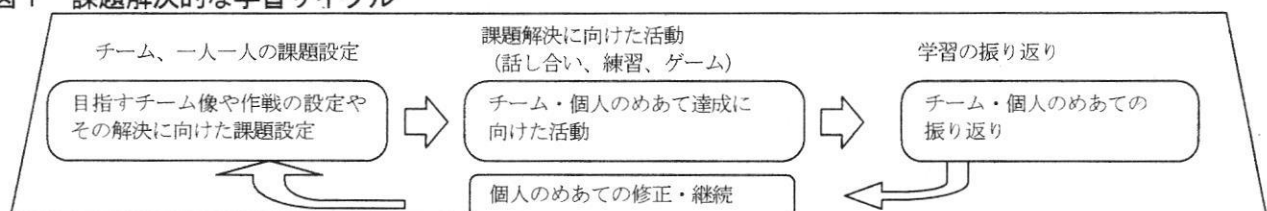
「集団で学ぶ力」を高めるためには、一人一人が様々な面で「チームへ貢献すること」ができ、それを実感することが大切である。これはボール運動が集団で行われるものであり、チームでかかわることで「集団で学ぶ力」は養われるからである。

単元前半では、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。具体的には、全員が楽しめる学級のルールを作り上げていったり、一人一人の児童がどのようなことでチームへ貢献しているか見付けられる学習カードを活用したりする。

「チームへの貢献」とは、チームの課題解決やめあての達成に向けて、チームを構成する一人一人が活躍できることだと捉えている。「チームの勝利のためにシュートやパスができた」等の技能面においてだけでなく、チームの意欲が高まるような声かけをするなどの態度面や、チームに合った作戦や戦術を提案したり、まとめたりする思考・判断面についても視点を与え、見付けさせる。それらを幅広く認め、広げていく中で、チームのよさや特徴を見付けたり、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ると同時に、コミュニケーション能力も伸ばしていく。

単元後半では、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、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捉えている。

図1 課題解決的な学習サイクル

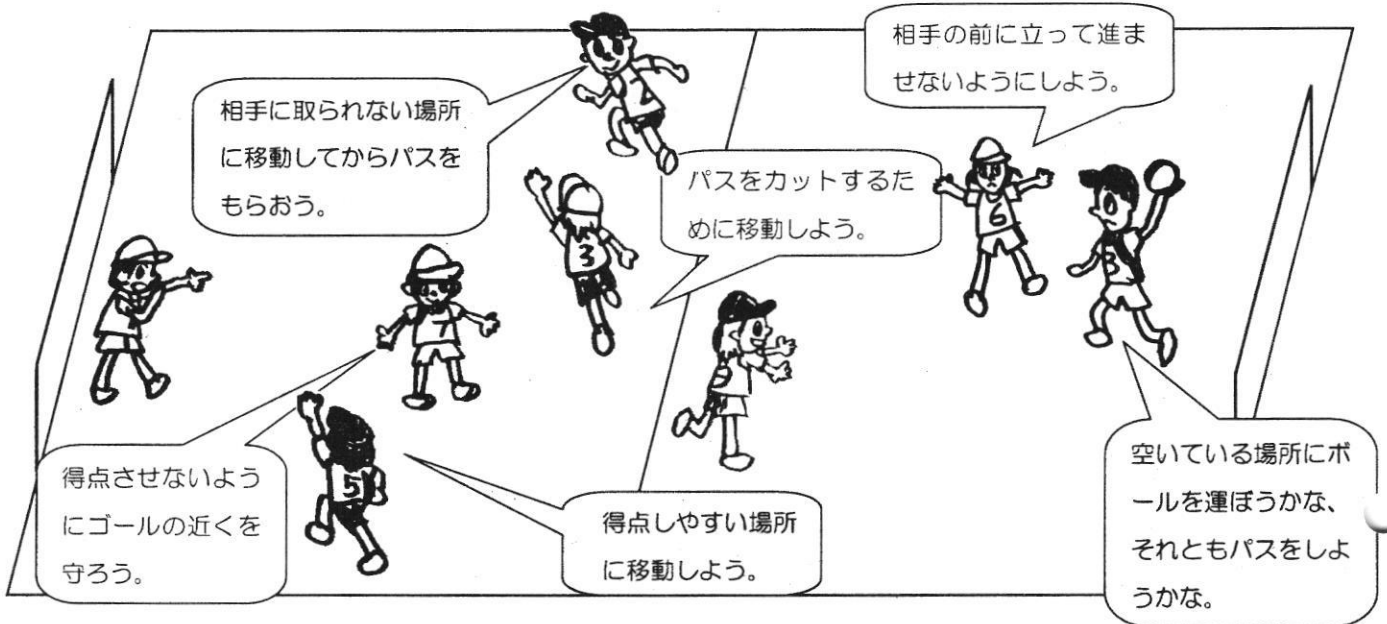


Ⅲ 研究内容

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

「連係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て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。
- ・連係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 と はじめのルールの設定例

◆チームのプレーヤー数：4人対4人

◆コートサイズ：縦20～30m×横10～20m

- ・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。

◆ゲームは時間制(1ゲーム10分)

- ・運動の楽しさを味わわせ、チームの課題を解決したり、個人のめあてを達成したりしやすくする。

◆サイドマンやオフenseマンを設定する。

- ・攻撃側プレーヤー数が守備側プレーヤー数を上回る状態をつくり出し、攻撃側にとって易しい状況をつくりだす。

◆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ができない。

- ・守備側のプレーを制限して、攻撃側にとって易しい状況をつくりだす。

◆ボールを持って動けるのは3歩までとする。

◆ドリブルは行わない。

◆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。

- ・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。

◆ゴールは台形ゴールを使用する。

◆ゴールエリアの形は台形にする。

◆コートの外にボールが出た場合は投げ入れる。

- ・攻撃しやすく、得点が入りやすくする。

(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、「連係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作る。 <p style="text-align: center;">↓</p> <p>☆全員がゲームに関われるようにする。</p>	<p>△スポンジ素材など、柔らかく掴み易いボールを使用する。</p> <p>○ドリブルなしにする。(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>
児童の動きが少ない。	<ul style="list-style-type: none"> ・パスを受けたりシュートをするための動き方が分からない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・どこに動けばいいかを分かりやすくする。 <p style="text-align: center;">↓</p> <p>☆ボールを受けるための動きを意識しやすくする。</p>	<p>□シュートエリアやフリーゾーンを設定する。</p>
得点がなかなか入らない。	<ul style="list-style-type: none"> ・シュートが打てない。 ・シュートが決まらない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・シュートをしやすくする。 ・ゴールを狙いやすくする。 <p style="text-align: center;">↓</p> <p>☆得点しやすくする。</p>	<p>□ゴールエリアの形を変える。(台形にする、狭くするなど)</p> <p>△台形ゴールや360°ゴールにする。</p>
ゴールまでボールを運べない。	<ul style="list-style-type: none"> ・守備を突破できない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・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>☆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>○サイドマン、オフenseマンをつける。</p> <p>△台形ゴールや360°ゴールにする。</p>

2 課題解決的な単元計画

(1) 2年間の全体計画例

学年	型	単元	場所	時数
第5学年 運動の楽しさを味わう／集団で学ぶ力を高める	ネット型	キャッチバレーボール	体育館	8
	ベースボール型	ティーボール	校庭	8

ネット型（攻守分離型）

「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。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、一人一人のよさを見付けることに適している。

【キャッチバレーボール】

- ・一人一人の役割を決めやすいため、チームの連携や作戦について学びやすい。
- ・体育館で指導するため、学習のルールを指導しやすい。

どちらを先に行うか実態に応じて選択可

ベースボール型（攻守交代型）

「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。

【ティーボール】

- ・アウトの仕方や、出塁・進塁、得点の取り方など全員が楽しめるルールづくりの方法を考えることができる。

「チームの連携」「課題解決の仕方」「ルール・作戦」について学ぶ

キャッチバレーボールでは、チームで連携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携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。



ティーボールでは、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。



キャッチバレーボールでは、みんなと一緒にプレーできて楽しかったな！相手とネットを挟んでいるから、落ち着いて作戦を試せたよ。



ティーボールでは、一人一人に攻撃する機会があるから、普段活躍できない僕も1点とることができたよ！みんなに励ましてもらえて嬉しいな！

※学校の施設や設備、児童の実態に応じて、6年生でもネット型やベースボール型に再度取り組むなど、弾力的に単元を配置することも考えられる。

「ボール操作」「ボールを持たないときの動き」「集団で学ぶ力」を高める

学年	型	単元	場所	時数
第5学年	ゴール型	ハンドボール	校庭	6
第6学年 運動の楽しさを味わう／ 集団で学ぶ力を高める	ゴール型	バスケットボール	体育館	10
	ゴール型	サッカー	校庭	10

ゴール型（攻守入り交じり型）

「コート内で攻守が入り交じる」構造から、相手をかかわり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学ぶことができる。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。

【ハンドボール】

- ・手でボールを操作することやゴールが広いことにより、得点を取りやすい。
- ・わかりやすいルールでゲームできることから、作戦を意識してゲームに参加しやすい。

【バスケットボール】

- ・手でボールを操作することができるが、シュート技能は難しい。
- ・ハンドボールで身に付けたボールを持たないときの動きを生かしてゲームを行うことができる。

【サッカー】

- ・足でボールを操作することは難しい。
- ・ハンドボール、バスケットボールで身に付けたボールを持たないときの動き、作戦への意識、集団で学ぶ力を生かしてゲームを行うことができる。

ハンドボールでは、パスが攻撃の中心になるため、扱いやすいボールを選びたい。ゲームでは得点を取る楽しさを味わいながら、ボール操作やボールを持たないときの動きを身に付けさせたい。わかりやすいルールで取り组ませたい。



バスケットボールでは、ハンドボールの学習経験を生かし、ボール操作やボールを持たないときの動き、作戦などを意識させたい。また、課題解決的な学習サイクルに取り组ませ、集団で学ぶ力を高めていきたい。



ハンドボールでは、作戦をしっかり意識してプレーすることができたよ。投げやすく取りやすいボールだったから、パスミスが少なかったよ。安心してボールを受けられるから、ボールを持っていない時にどこに動けばいいか学習しやすかったよ。




サッカーでは、集団で学ぶ力を高めるためにも課題解決的な学習に取り组ませたい。そのために多くの時間数を確保したい。球技への接続を意識し、技能、態度、思考判断をバランスよく身に付けさせていきたい。



バスケットボールでは、ハンドボールとゲーム中の動き方が似ているから、すぐに動けたよ。シュートやドリブル、パスを身に付けて、ゲームを組み立てる経験ができたよ。

サッカーでは、たくさんゲームできて、じっくりチームの課題と向き合い、挑戦することができたよ。チームメイトと話し合っ課題を解決してきたこの学習の経験は、今後いろいろな場面で生かしていけそうだな。

(2) 単元計画 (ゴール型の例)


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。 ○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① ゲームを楽しみ、みんなが楽しめるようなゲームにしていく。		総当たり戦 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。		
	○全体での振り返り 教師の声かけ例  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？	どこに動くとパスが受けやすいかな？	どんな攻め方をすると得点につながるかな？		
	○チームの練習例 シュートゲーム サークルハンド	ハーフコート 4対2	オールコート 4対2	練習内容を選択	
	○ゲーム2 グループ内ゲーム①		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					

○単元計画設定の意図

単元前半では「運動の楽しさを味わうこと」をねらいとしている。具体的には、1・2時にはゲームの行い方を理解させ、出会った運動のもつ楽しさを十分に味わわせるために「グループ内ゲーム①」を取り入れる。ゲーム間の振り返りでは、ルールを学級全体で考えたり振り返ったりさせ、学級全員が楽しめるようなゲームにさせる。3・4・5時では、「総当たり戦」を取り入れ、お互いのよさやチームのよさや特徴に気付かせる。チームのよさや特徴を生かして、単元後半に課題解決的な学習ができるように指導を行う。ゲーム間の振り返りでは、ゲームを行う中でのチームの課題に気付かせ、それを解決するための練習方法を提示する。

※グループ内ゲーム (チーム内ゲーム/scrimmage) とは…

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。学び合う仲間としてスタートする学習形態で、グループの中の児童同士でメンバーを考えてゲームを行う。グループでのゲームのため、児童はゲームの勝敗にそこまでこだわらずにゲームを楽しむことができる。技能差がある中でも、どの子も参加しやすく、みんなが楽しめるようなゲーム作りをしながら、チームの役割を明確にしたり動きを身に付けたりすることができる。

6	7	8	9	10
集団で学ぶ力を高める 運動の楽しさを味わう				
○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; margin: 5px;"> グループ内ゲーム② </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> 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。 </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> 対抗戦（1回目） </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> 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。 </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> 指名戦、 対抗戦 トーナメント戦 </div>		
○チームでの振り返り 児童の振り返り例				
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> 作戦でうまくいったところはどこかな？ </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> もう一度役割を確認しようよ！ </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  </div>		
○チームの練習 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"> 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。 </div>				
○ゲーム2 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px; width: fit-content;"> 前半に出た課題を解決するためにゲームを行う。 </div>				
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> グループ内ゲーム② </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> 対抗戦（2回目） </div>		
○整理運動 ○学習の振り返り ○学習のまとめ ○用具の片付け				
1・2・3 4・5・6 7・8・9 10 グループ内ゲーム 総 対 choice				

単元後半では、「集団で学ぶ力を高めること」をねらいとしている。運動の楽しさを味わった児童に、チームの課題に気付かせ、協力して解決していく喜びを味わわせることで、集団で学ぶ力を高める。具体的には、6・7時でチーム内での自分の役割を明確にしたり、自分たちが考えた作戦を実行したりさせるために「グループ内ゲーム②」を取り入れる。ゲーム間の振り返りでは、児童自身が「チームの作戦を達成できたか」などの振り返りを行い、それに対応する練習方法を単元前半で教師が示した中から選択させたり工夫させたりする。8・9・10時では、「対抗戦」を取り入れ、同じチームと2回連続で対戦させる。チームのよさや特徴に合わせた作戦を実行し、作戦の振り返りや修正を行う。そしてさらなる解決に向けてまた試合を行うというサイクルで学習することによって、課題を解決する喜びを味わえるようにし、集団で学ぶ力を高めていく。

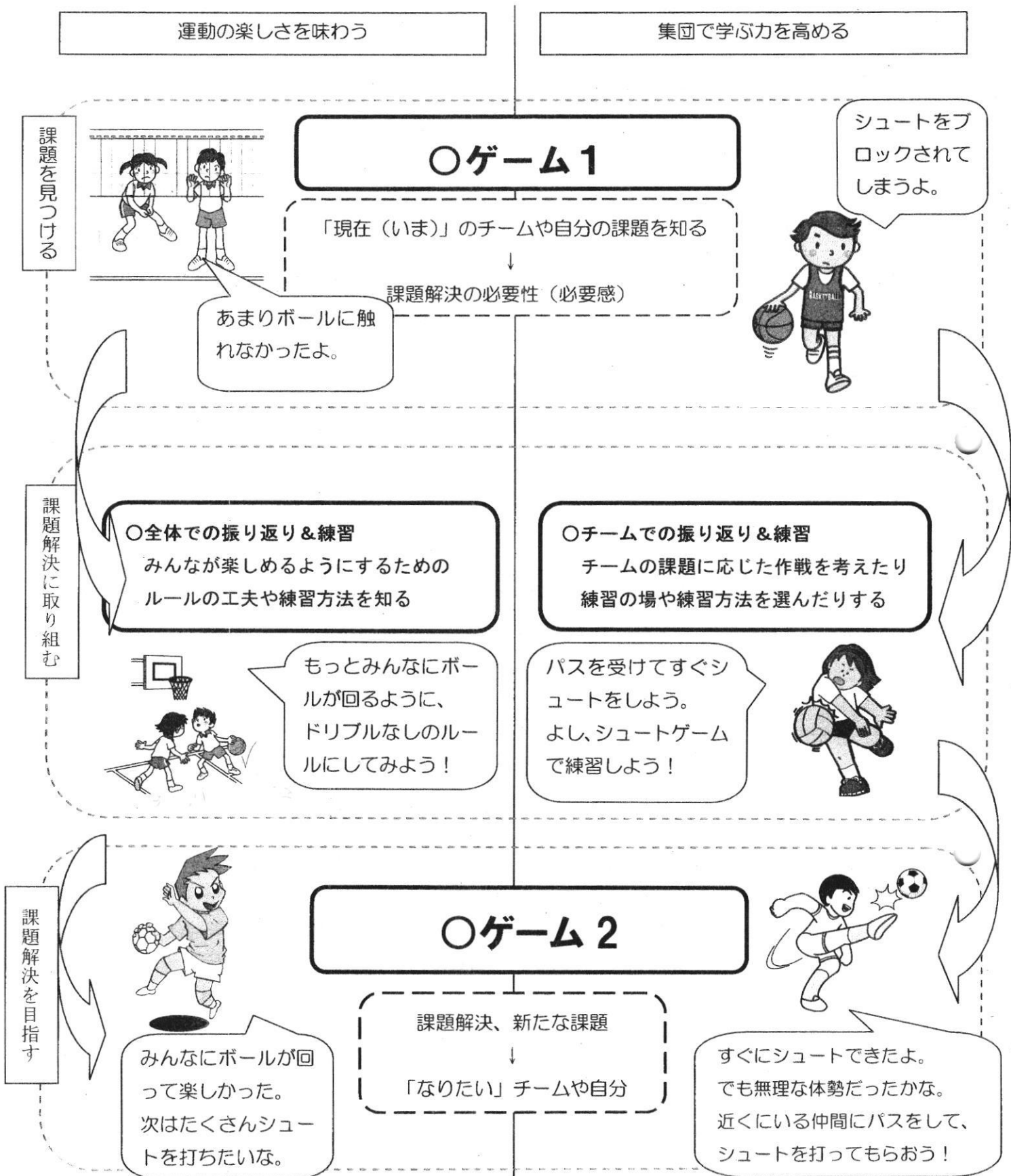
※総当たり戦（リーグ戦）とは…

他の全てのチームと対戦する試合方式である。多くの対戦を通して、チームのメンバーのよさやチームの特徴を知ることができる。

※対抗戦とは…

1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、傾向と対策を練ってチームの特徴に応じた作戦を立てることができる。

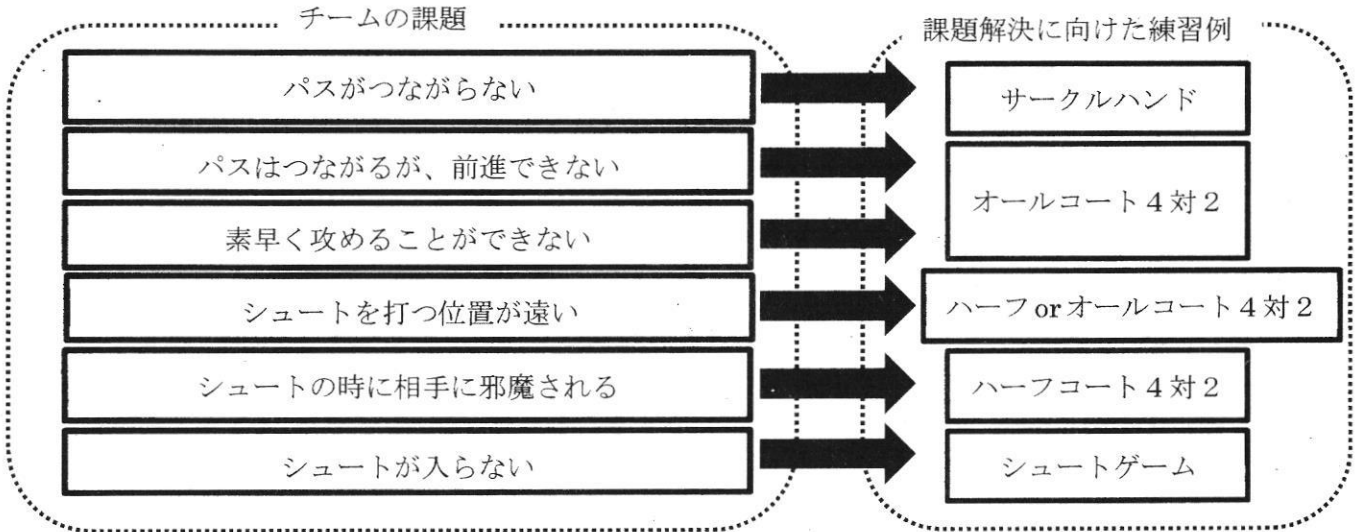
(3) 一単位時間の流れ



教師はゲーム1の振り返りから課題に気付かせ、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。

(4) チームの課題に応じた練習方法 (ハンドボールの例)

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。チームの課題は、「パスが繋がらない」「突破できない」「得点が入らない」などの試合の様子から生まれる。教師がチームの課題に気付かせるような発問を投げかけ、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。

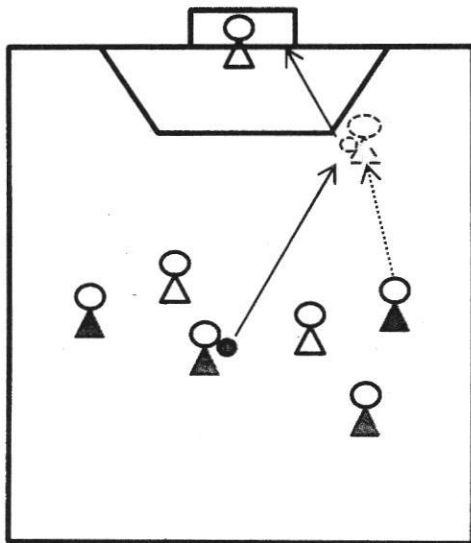


シュートゲーム

シュートの局面に課題を置いたミニゲームである。ゴールエリア外でパスを一本つなぎ、受け手はパスを受けたらシュートする。制限時間内にどれだけゴールを決めることができたかを競う。シュートを打つ位置(角度)は児童の実態に応じて変更してもよい。

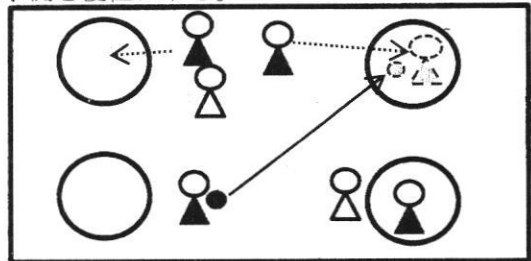
オールコート4対2

素早くボールを前進させてゴールを目指すための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。自陣ゴールラインから相手ゴールへ向かってパスをつなぎ、シュートを決める。4対2という攻撃側が優位な状況で、広く空いているスペースへ動いてボールを受け、素早く攻撃できるようにする。



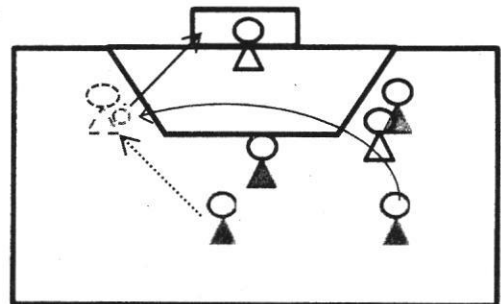
サークルハンド

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、ボールを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。



ハーフコート4対2

シュートを打つための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。ハーフコート内で行い、センターラインからゴールへ向かってパスをつなぎ、シュートを決める。4対2という攻撃側が優位な状況で、シュートを打つことができる位置へ動き、シュートすることができるようにする。



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

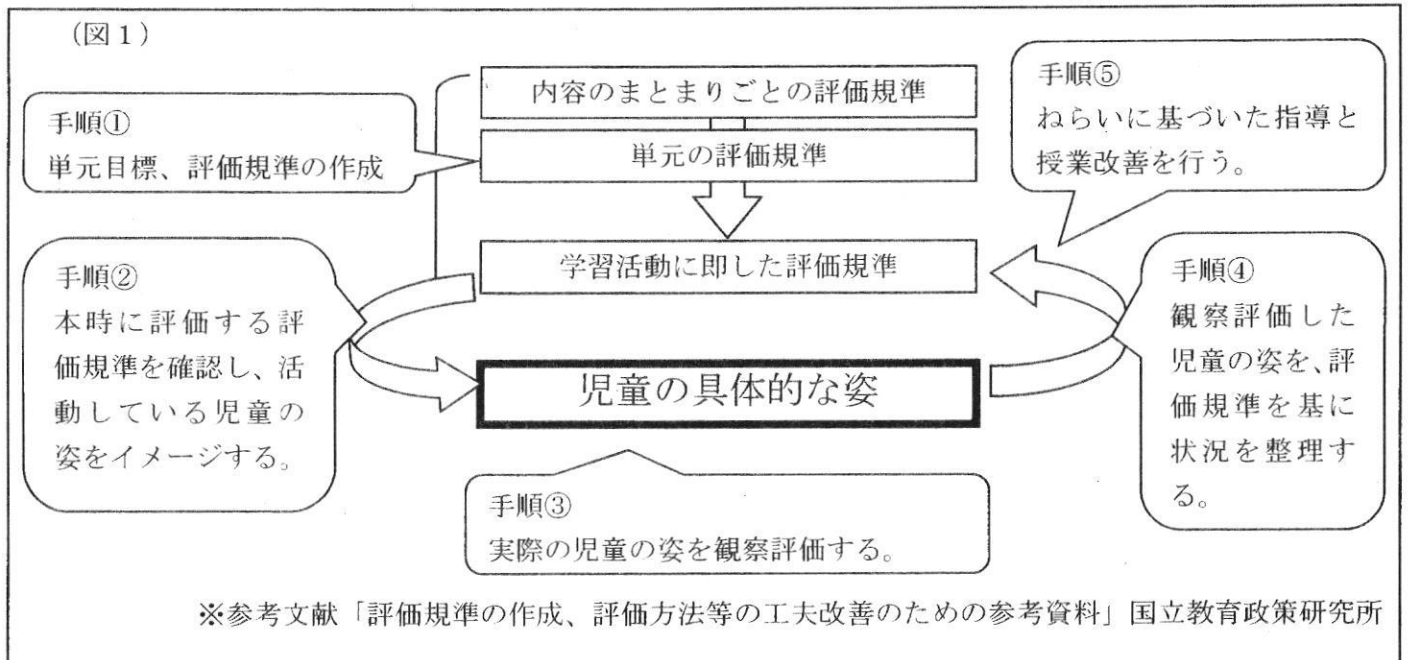
	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるようゴール型のゲームに進んで取り組もうとしている。 ・ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ・用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ・運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型のゲームの行い方を知るとともに、簡易化され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。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>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。</p> </div>
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。 	<ul 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効果的な攻め方を知り、<u>チームに合った作戦を選んでいる。</u> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <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。(第6学年時)</p> </div>	<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。

「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)」

※参考文献「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

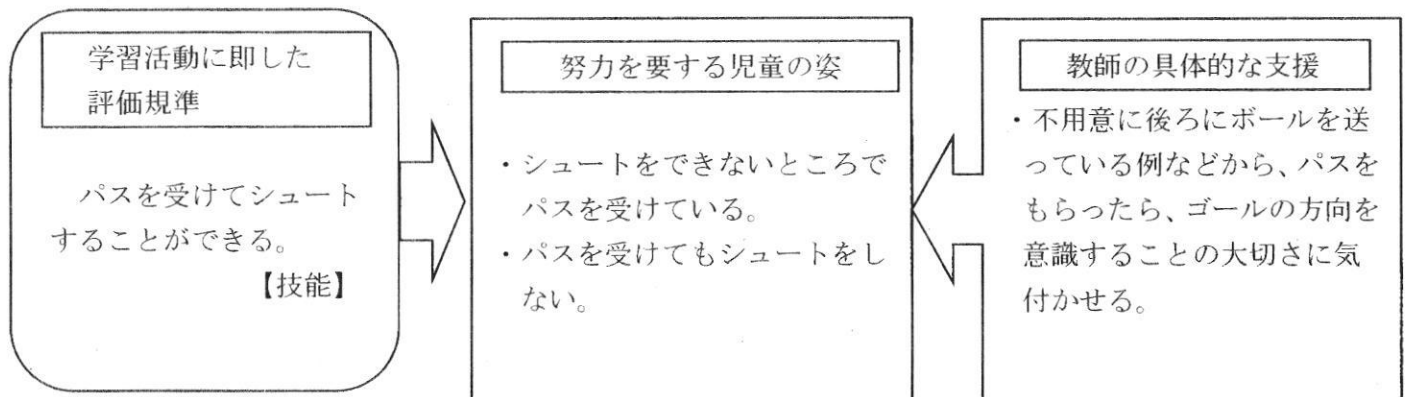
(3) 評価の進め方

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。

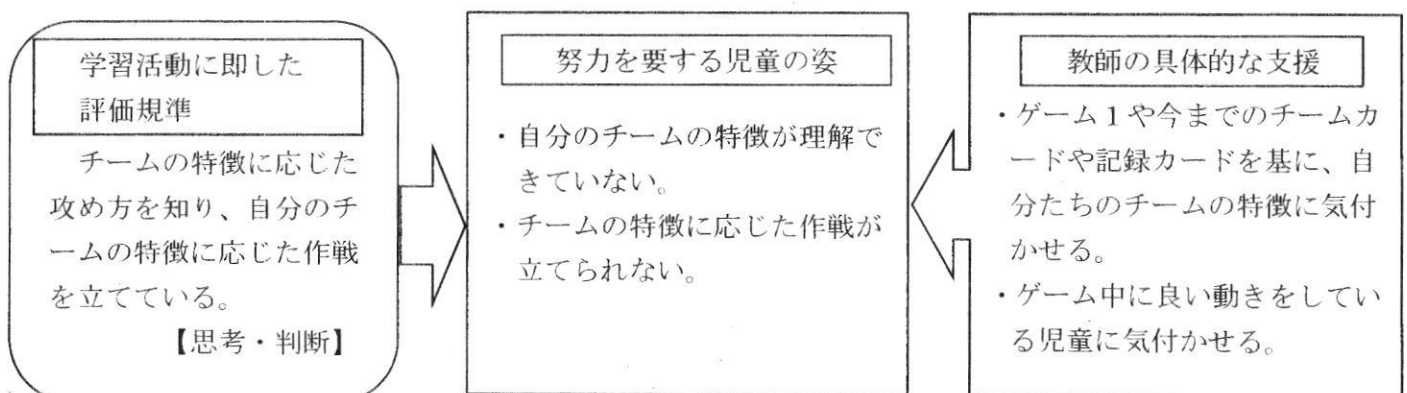


この評価の進め方を参考にして、指導と評価の一体化を目指した評価活動の具体例を以下に示した。実際の授業場面で指導の充実を図るためには、学習活動における具体的な児童の姿をあらかじめ想定した上で学びを見取ることが求められる。例1、例2にあるように、「学習活動に即した評価規準」を設定し、見取ったことを指導に生かせるように計画した。なお、学習活動に即した評価規準は、毎時間の評価の観点を重点化し、「指導と評価の工夫」として単元の指導計画に位置付けている。

(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5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6・7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」、「得点しやすい場所に移動する」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

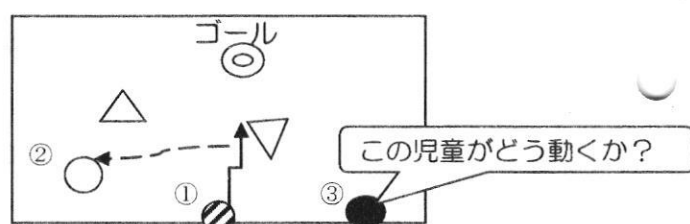
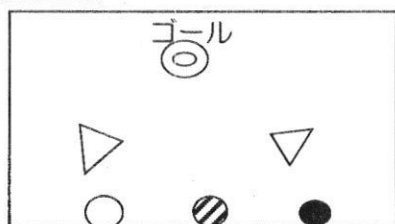
③行動パターン（バスケットボール）

● ボール保持者 ● 観察対象児童

→ ドリブル → パス

行動パターン 観察対象児童のみフリー

※ハーフコート使用



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。

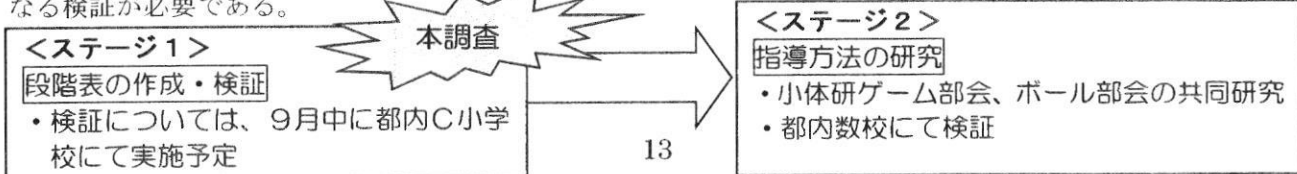
(ウ) オフェンス3名は横並び（1M間隔）からスタートさせる。

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に移動している。	・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に走り込んでいる。
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に移動している。	・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に走り込んでいる。

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に気付きたい!

(1) チームカード・個人カード

資料のよさ

友達に自分のめあてを教え、振り返りの時間に友達からめあてに対する評価と、その理由を説明してもらおう。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することができる。

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

- ①ゲーム前、個人のめあてを書く。
- ②ゲーム後、友達に今日の様子を3段階で評価して、理由を書いてもらう。
- ③友達の評価を参考に、自分でも、めあてについて振り返る。

個人カード 名前: **新田 太郎**

今日のめあて

シュートしやすい場所に動いてパスをもらう。

チームの友達から今日の様子

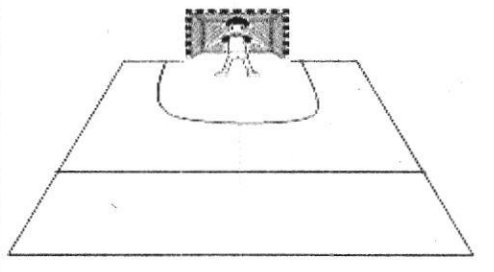
◎ ○ △
もっと声を出すとボールをもらえるよ。
(新田 花子)より

振り返り ◎ ○ △
シュートしやすい場所を見つけて動くことができたけど、あまりパスをもらえなかったから、次は声を出したい。

ボール運動学習カードチーム名

ハンズボールの

作成員 小田 花子



ゲーム	前半				後半			
	得点	失点	FG	FT	得点	失点	FG	FT
1								
2								

個人カード貼付け場所

個人カード貼付け場所

個人カード貼付け場所

個人カード貼付け場所

個人カード貼付け場所

個人カード貼付け場所

個人カード貼付け場所

16ページの「ボール運動学習カード」をB4サイズに拡大印刷し、個人カードをこのままの大きさで印刷すると、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		_____	

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 (ハートのよさ)	○励まし、認め合い ・「ナイス〇〇！」 ・「ドンマイ！次がんばろう！」	<input type="text"/>						
	○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="text"/>						
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="text"/>						
	○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="text"/>						
	○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="text"/>						
	○守り ・パスを防ぐ・ぴったりマーク ・シュートを防ぐ	<input type="text"/>						

○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

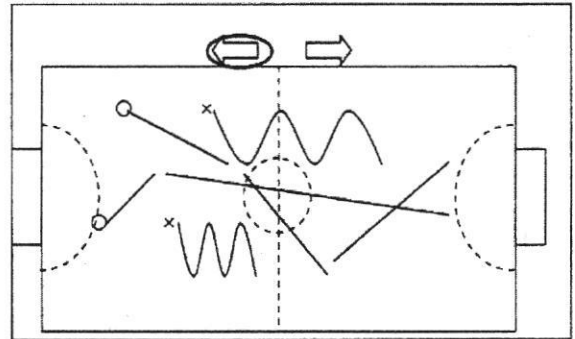
ボールの動きカード

【使い方】



攻めきの時だけボールの動きを線で表す。

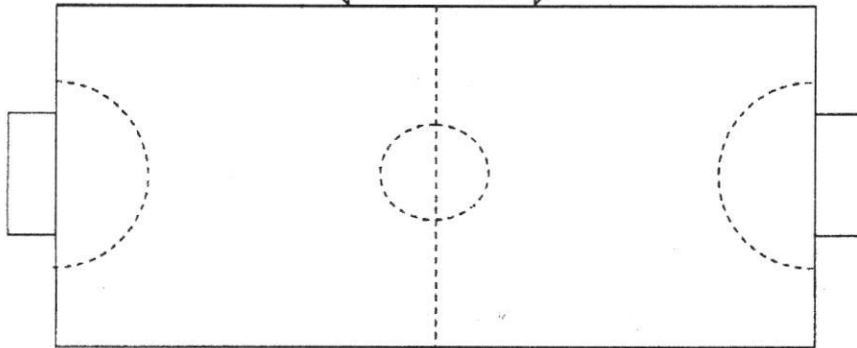
シュート成功 ○ 失敗 ×

ドリブル  パス 





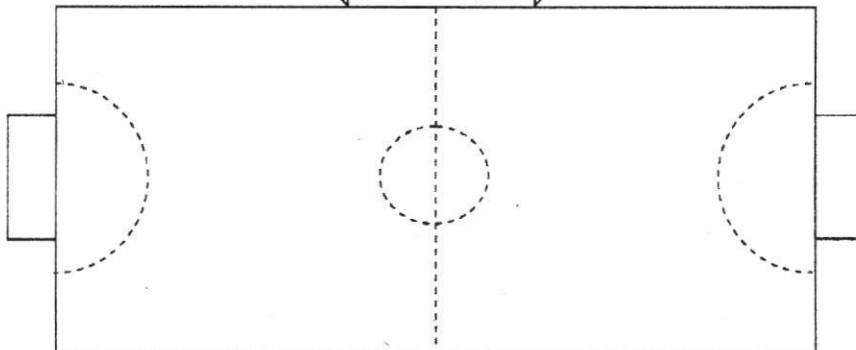
前半

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

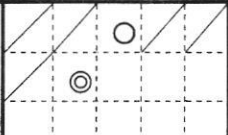
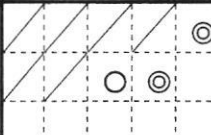
月 日

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		

第6学年 体育科学学習指導案

日時：平成26年10月3日（金）

14:00～14:45

場所：校庭

学級：第6学年2組 33名

指導者：石井 幸司

1 単元名 ボール運動 ゴール型 「ハンドボール」

2 単元の目標

技能	○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。
態度	○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。
思考・判断	○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。

3 単元及び学習活動に即した評価規準

観 点	単元の評価規準	学習活動に即した評価規準
運動への 関心・意欲・態度	<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、ボール運動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"> ①集団対集団で競い合うための練習やゴール型の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。
運動に ついての 思考・判断	<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"> 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、得点の仕方などのルールを選んでいる。 ③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。
運動の 技能	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 	<ul style="list-style-type: none"> ①近くのフリーの味方にパスをすることができる。 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。

4 運動の特性・魅力

○連係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、それを防いだりする攻防をすることが楽しい運動である

5 児童の実態

(1) 意識調査（平成26年9月11日実施 回答数32名）

○体育の学習は好きですか。

好き 18 わりと好き 12 あまり好きではない 2 好きではない 0

○ボール運動の学習は好きですか。

好き 17 わりと好き 11 あまり好きではない 4 好きではない 0

○今までのボール運動の学習で楽しいと感じたことはどんなことですか。

点を入れた時 19 パスが通ったとき 10 チームが勝ったとき 3 ほめられたとき 4 等

○ボール運動を学習していく上で大切なことはどんなことですか。

協力すること 18 楽しく行うこと 6 ルールを守ること 5 パスをする事 3 等

○今までのボール運動の学習で、自分がチームの役に立っている（貢献）していると思ったことはありますか。

よくあった 5 たまにあった 21 あまりなかった 5 なかった 1

貢献していると感じる理由…チームのみんなに褒められた。点を入れることができた。パスが通った。

貢献してないと感じる理由…点が決められなかった。チームの足を引っ張った。動き方が分からない。

(2) 考察

今までに学習したゲーム・ボール運動の学習から、仲間で協力し合ったり声をかけ合ったりしてみんながゲームを楽しむことの重要性を理解している児童が多い。今回、10時間のゴール型の単元に取り組むことにより、チームで連携してボールを運ぶための動きや、チームや一人一人の課題を解決する力を高めたいと考えている。

(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	<ul style="list-style-type: none"> ○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 ○ルールの確認 ○ゲーム1 	<ul style="list-style-type: none"> ○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 	<p style="text-align: center;">総当たり戦 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。</p>			
	<p style="text-align: center;">グループ内ゲーム1 ゲームそのものを楽しみ、みんなが楽しめるようゲームにしていこう。</p>		<p style="text-align: center;">総当たり戦 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。</p>			
	<p>(はじめのルール)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コートプレイヤー3人・キーパー1人 ・前半5分・チームで振り返り1分・後半5分 ・相手ゴールにボールが入ったら1点 ・ボールを持ったまま、ボールを前に運んではいけない。 ・ゴールエリアにはキーパーしか入ってはいけない。 ・コートからボールが出たら、出した相手チームが投げ入れる。 ・相手にさわったり、危険なことはしてはいけない。 					
	○全体での振り返り	○全体での振り返り	<p>教師の言葉かけ 「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？」</p>			<p>「どこに動くとパスが受けやすいですか」</p>
	<p>チーム練習① シュートゲーム</p> <p>○ゲーム2</p>	<p>チーム練習② サークルハンド</p> <p>○ゲーム2</p>	<p>チーム練習例③ ハーフコート4対2</p>	<p>チーム練習④ オールコート4対2</p>	<p>チーム練習①～④より選択</p>	
<p style="text-align: center;">グループ内ゲーム1</p> <ul style="list-style-type: none"> ○整理運動 ○学習の振り返り ○学習のまとめ ○用具の片付け 		<p style="text-align: center;">総当たり戦</p>			<p style="text-align: center;">グループ内ゲーム2</p>	
指導内容	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>					
評価規準 に即した 学習活動	関・意・態	③④	①②			
	思考・判断	①	②		③	
指導と評価の工夫 【方法】	具体的な児童の姿	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】	みんながゴール型の楽しさ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】	近くにいるフリーの味方にパスすることができる。 【観察】	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】	パスを受けてシュートすることができる。 【観察】
	努力を要する児童への手立て	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。	全員がゴール型の楽しさにふれるという視点で、あらかじめ児童から出てきそうなルールを想定した中からルールを提示し、選ぶことができるようにさせる。	周りをよく見たり、パスの出し方を考えたりすることの大切さに気付かせる。	チーム練習では、プレーを止めて、パスを受ける人と出す人の間に守備者がいないことなどを確認し、ボールが受けられる位置に気付かせる。	不用意に後ろにボールを送っている例などから、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。



6【本時】	7	8	9	10
-------	---	---	---	----

集団で学ぶ力を高める

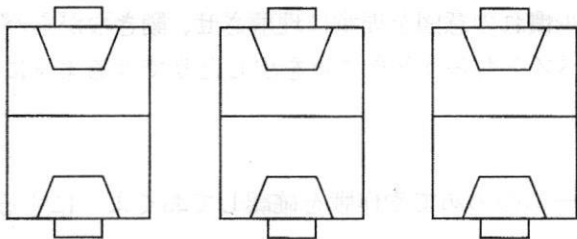
- 学習内容の確認
 - ・チームの作戦や個人のめあてを確認する。
- 準備運動
 - ・準備運動やゲームにつながる運動をする。
- ゲーム1

グループ内ゲーム2

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

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。



コート 縦 24m 横 12m
 ゴールエリア ゴールから4m
 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
 - ※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

教師は、具体的な児童の姿を想定し、全体に言葉かけを行ったり、努力を要する児童への指導を行ったりする。

チーム練習は第1時から第5時までに行った中から、チームの課題に合ったものを選ぶようにさせる。

- ゲーム2 (対抗戦では同じチームと2回連続で対戦する。)
- ※前半に出た課題を解決するためにゲームを行う

グループ内ゲーム 2

対 抗 戦

- 整理運動
- 学習の振り返り
- 学習のまとめ
- 用具の片付け

○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	③	③
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】	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】	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】	パスを受けてシュートすることができる。 【観察】	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】
ゲーム1や今までのチームカードや記録カードを基に、自分たちのチームの特徴に気付かせる。 ゲーム中に良い動きをしている児童に気付かせる。		周りを見て、空いたスペースを見つけ、動いてからパスを受けることができるようにさせる。	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させる。	チームカードや記録カード、チームでの振り返りから自分たちのチームの特徴に気付かせ、チームのよさが出せる作戦を考えさせる。

6. 本時の学習（10時間扱いの6時間目）

(1) ねらい

【技能】ゲームの状況をよく見て、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。

【態度】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。

【思考・判断】効果的な攻め方を知り、チームに合った作戦を立てたり振り返ったりする。（重点）

(2) 展開

○学習内容・活動	・指導のポイント □評価												
○学習内容の確認 ・本時の学習内容を知り、見通しをもつ。	・提示資料をもとに学習内容の見通しをもたせる。また、グループゲームの目的と対抗戦に向けた活動について指導する。												
<p>チームに合った作戦を考え、グループ内ゲームをしよう。</p>													
○準備運動 ・準備運動やゲームにつながる運動をする。	・ボール慣れの意図を児童に理解させ、動きながらパスをしたり、パスをもらうときに声を出したりできるように声かけをする。												
○作戦の確認 ・チームの作戦や個人のめあてを確認する。	・各チームのめあてや作戦を確認しておくようにする。												
○グループ内ゲーム ・1回目のゲームに取り組む。	・一人一人が自分の考えをもち、チームの仲間と意見交換をすることが、よりよいゲームをつくることにつながると伝える。												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;"></th> <th style="width: 30%;">ゲーム1回目</th> <th style="width: 30%;">ゲーム2回目</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>道路側</td> <td>赤-オレンジ</td> <td>赤-オレンジ</td> </tr> <tr> <td>中央</td> <td>青-水色</td> <td>青-水色</td> </tr> <tr> <td>プール側</td> <td>緑-黄色</td> <td>緑-黄色</td> </tr> </tbody> </table>		ゲーム1回目	ゲーム2回目	道路側	赤-オレンジ	赤-オレンジ	中央	青-水色	青-水色	プール側	緑-黄色	緑-黄色	・周りをよく見たり、ボールを受けられることのできる位置に動こうとしたりしている児童やチームを称賛する。 ・ゲームの様子を見取り、児童がどのような役割の中でチームに貢献しようと取り組んでいるかを把握する。
	ゲーム1回目	ゲーム2回目											
道路側	赤-オレンジ	赤-オレンジ											
中央	青-水色	青-水色											
プール側	緑-黄色	緑-黄色											
○チームでの振り返り ・ゲームの状況や作戦について話し合い、役割分担や攻め方を振り返り、チーム練習に取り組む。	・ゲーム1で見取ったことを児童に伝えると共に、チームの課題に応じた発問を投げかけ、課題解決を促す。 ・チーム練習の意味を再確認し、課題に応じた活動ができるようにする。												
○グループ内ゲーム ・1回目と同様の形式で2回目のゲームに取り組む。	□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】												
○整理運動	〈つまずき〉 ・どこにどのように動けばよいか分からない。 ・チームでポジションを明確にするとどんな所がよいか分からない。												
○学習の振り返り ・チームのめあて、作戦について振り返り、その後他者評価、自己評価の順に行う。	〈努力を要する児童への手だて〉 ・ゲーム中に良い動きをしている児童に気付かせる。 ・ゲーム1の様相や今までのチームカードや記録カードを基に、自分たちのチームの特徴に気付かせる。												
○学習のまとめ ・全体で、チームのめあてやよい動き、声かけについて発表する。	〈おおむね満足できる状況にある児童への支援〉 ・チームの特徴が生きる作戦や、一人一人の具体的な動き方にも着目させる。												
○用具の片付け	・めあてに対しての振り返りであることを確認する。 ・次回の対抗戦に向けてチームの特徴について振り返り、次時のゲーム1に向けての作戦について確認する												