

平成28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

一人一人がゲームを楽しみ、  
自ら考えて動くボール運動系の学習



授業日：平成28年10月20日(木)  
場 所：港区立青南小学校  
単 元：第5学年ボール運動  
        ゴール型 「サッカー」  
指導者：野口 由博 主任教諭

講師  
昭島市教育委員会  
指導主事  
美越 英宣 先生



# 1 ボ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

- ・児童一人一人の主体的な課題解決
- ・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動き」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
- ☆ゲーム・ボール運動領域における共同研究
- ☆東京都のボール運動領域に関する教師の指導の実態調査
- ☆ボール運動における「思考・判断」の学習内容の明確化

## 〈ボ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、「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

- ・意図的な単元の指導と評価の計画
- ・児童の願いを受けた練習内容及び練習時間の設定
- ・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

### 2 学習活動に即した評価

- ・「チームの特徴に応じた作戦」の明確化とその具体例
- ・「ボールを持たないときの動き」の指導と評価の工夫
- ・「効果的な攻め方」の指導例

### 3 学習内容の系統性を重視した年間指導計画

- ・ボ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

- ・学習カードの工夫
- ・記録カードの工夫

実証授業

### 〈仮説の検証方法〉

- ・1 単位時間ごとの児童の情意面（特に「思考・判断」の学習内容）の変容（形成的授業評価法）
- ・「チームカード」と「個人カード」によるチームの作戦と個人のめあての変遷
- ・ゲームの様相の変容（動画撮影）

まとめ



## (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み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で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であると考えている。


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携へ」「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。

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コートの例)

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である。			
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 ・総当たり戦を行う中で自分のチームの特徴や効果的な攻め方を知る。
	○準備運動 ・準備運動やゲームにつながる運動をする。	まねっこボールタッチ		けり出しゲーム
	○ゲーム1 <b>グループ内ゲーム</b> ・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。			○ゲーム1 <b>総当たり戦</b> ・自分のチームの特徴を知る。
	○ゲーム2 <b>グループ内ゲーム</b> ○全体での振り返り ・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。  ・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。			○ゲーム2 <b>総当たり戦</b> ○全体での振り返り ・効果的な攻め方を考えたり、練習をしたりする。 ・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 <b>ナンバリングパス</b> ゼッケン番号順に声を掛けてパスを回していく。慣れてきたら動きを入れながら行う。仲間のいる場所を狙ってボールを蹴る力やボールを止める力が高まる。			<b>3対1</b> ボールは1つ。コーンバーをどちら側からでも、通過することが出来たら1点。狙って蹴る力やボールの持たないときの動きが身に付く。
	○ゲーム3 <b>グループ内ゲーム</b> ・話し合ったルールでゲームを楽しむ。			○ゲーム3 <b>総当たり戦</b> ・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	・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、次回の作戦に生かす。(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 ③ ②		③ 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、チームの特徴に合った、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。 まねっこボールタッチ けり出しゲーム ボールキープゲーム

○ゲーム1  
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。

○ゲーム2  
総当たり戦

○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。

○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？

○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。

シュートゲーム

シュートが打てる位置までボールを運び、空いているところを狙ってシュートする。1分間の数を競う。

○チームでの振り返り  
○練習

自分たちの役割を確認しよう！！



作戦でうまくいったところはどこだろう。

どのようなゲームだったのだろう。

よりよい作戦にするにはどうしよう。

観察カードで作戦を振り返ろう。

有効な攻め方を見つけることができたかな。

○ゲーム3  
総当たり戦

○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。

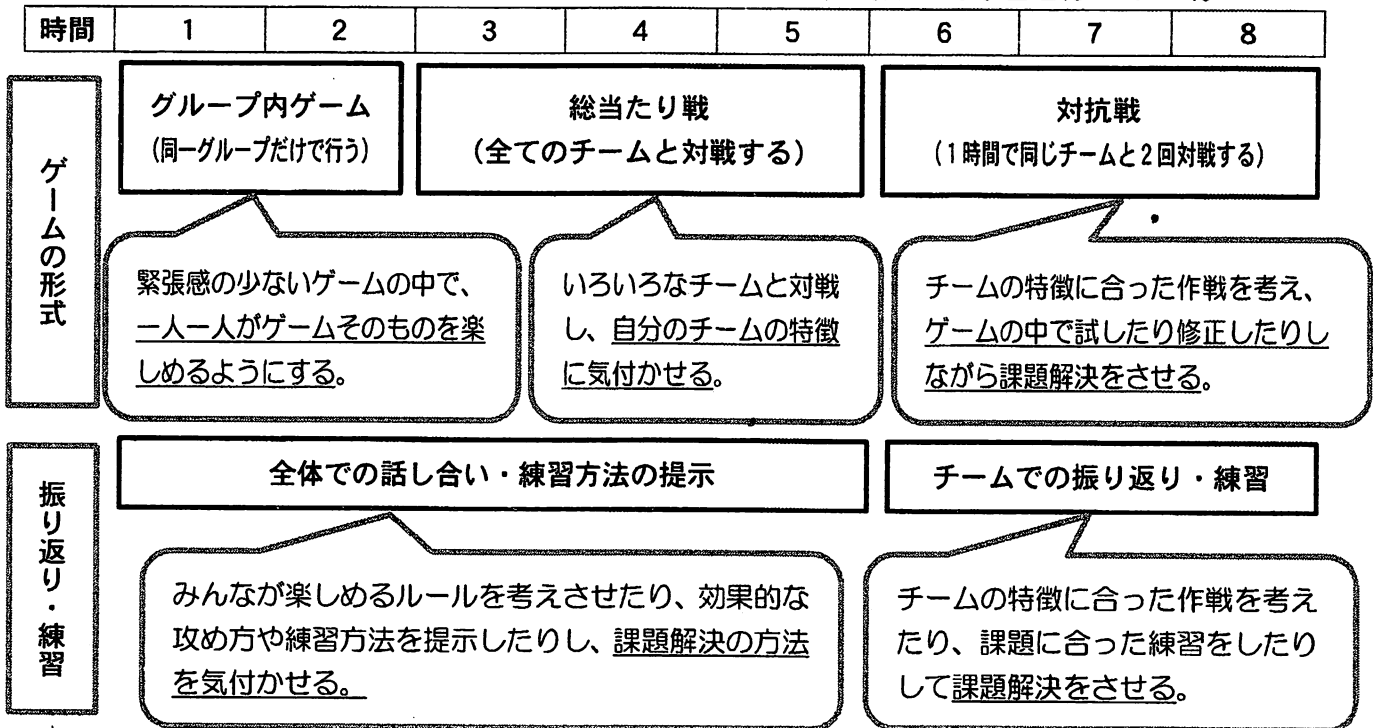
○整理運動  
○学習の振り返り  
○学習のまとめ  
○用具の片付け

・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

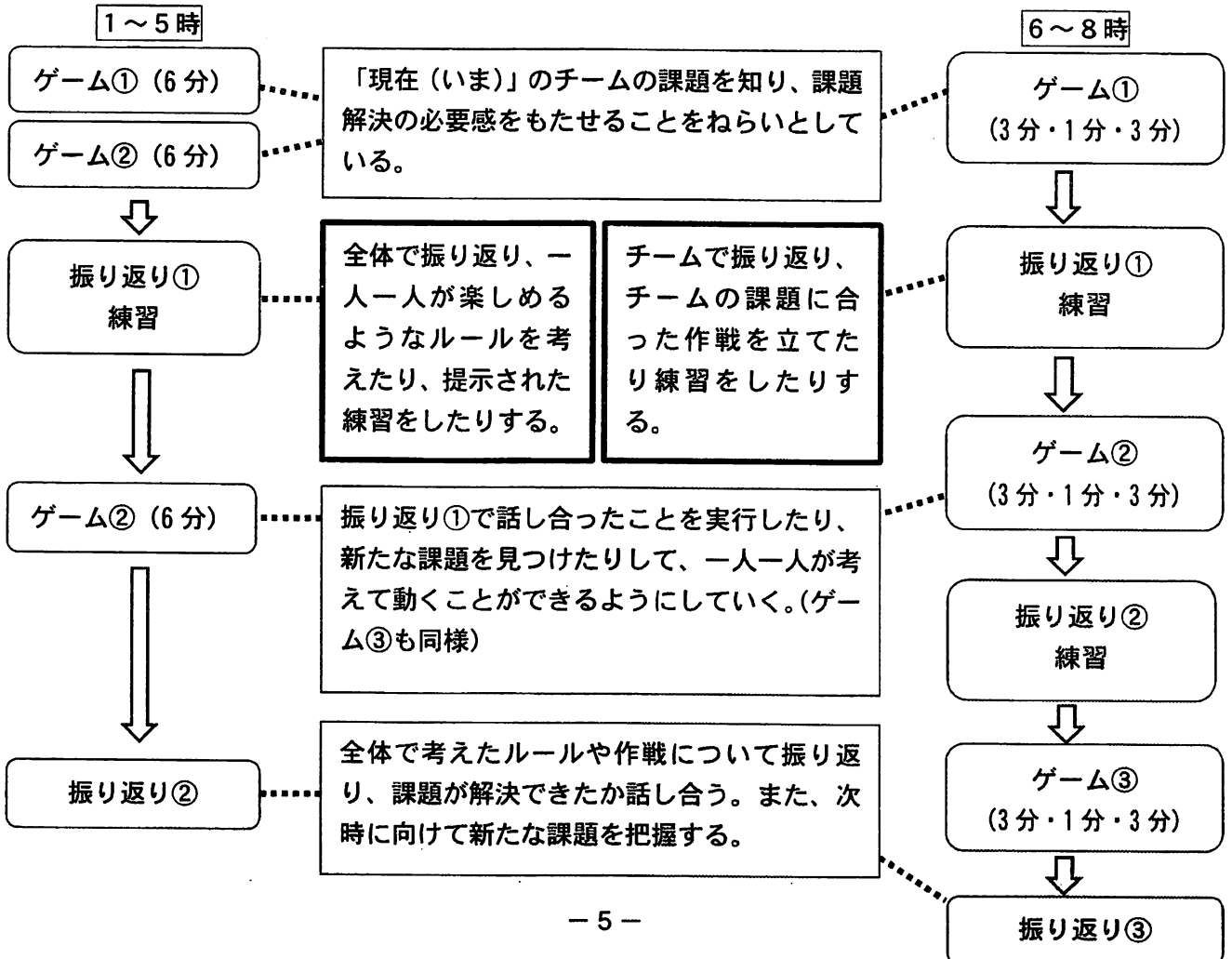
② 単元計画設定の意図

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、振り返りは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。



③ <1 単位時間の流れの意図>

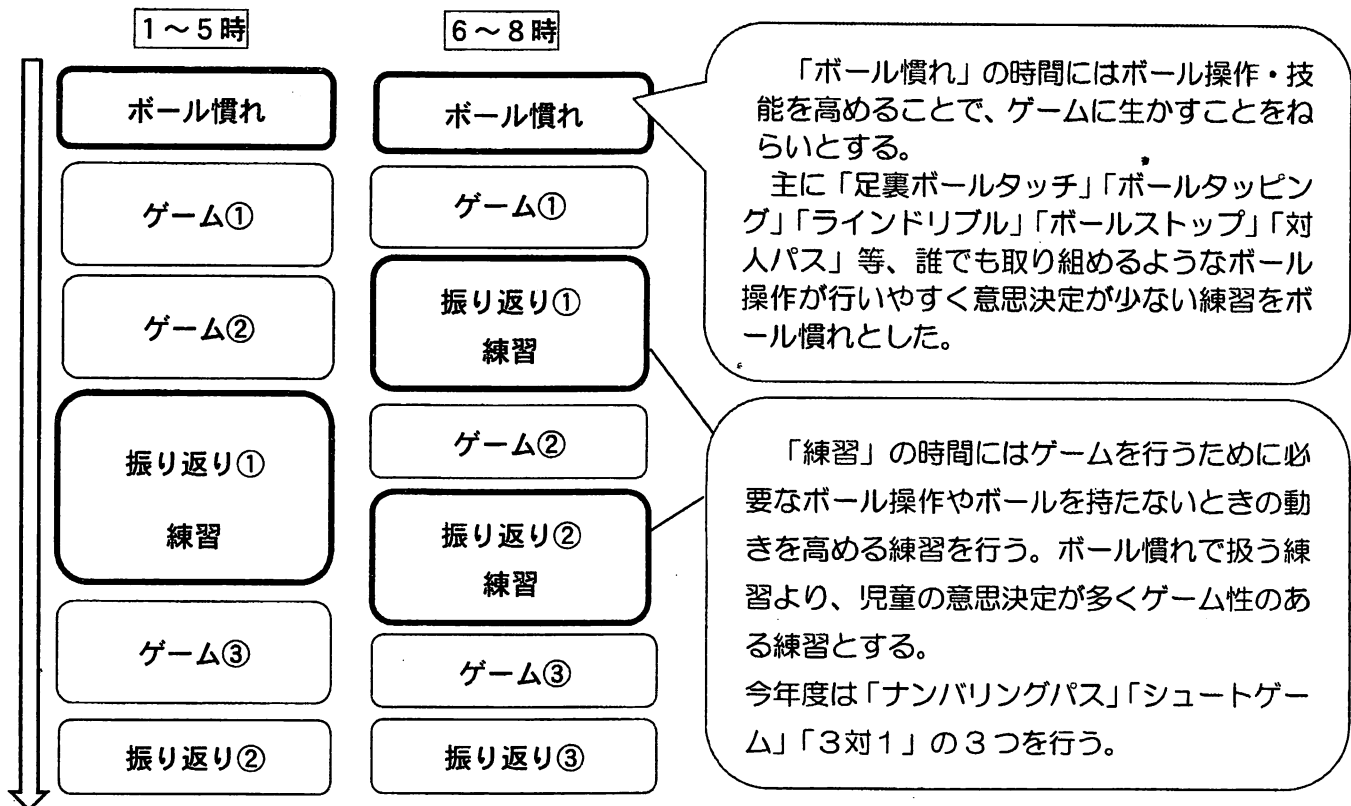
1～5時はゲームの後に全体で振り返り、ルールを決めたり、課題解決の方法を学習したりする（振り返り①）。6～8時はチームで振り返り、チームの特徴に合った作戦を立てたり練習をしたりして課題解決を図っていく（振り返り①②）。



#### ④ 児童の願いを受けた練習時間の設定

##### ア、単元における練習の位置づけ

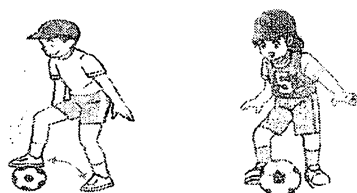
児童が型の特性に合った技能を高めたり、思考・判断を高めたりするために、1単位時間の学習の中に、「ボール慣れ」と「練習」の時間を設定した。



##### イ、ボール慣れ

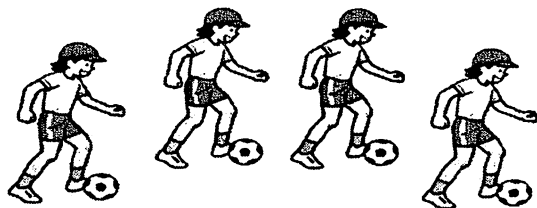
###### ○まねっこボールタッチ

児童がゆっくりボールを動かしている途中に教師がボールを止める箇所（足・膝・お尻・おなか・頭）を指示する。楽しみながらボール操作の技能が高まる。



###### ○ラインドリブル

先頭の児童と同じコースをドリブルする。チームの友達が蛇のようになりながらドリブルができるとボールを操作する力が高まる。グリッドを決めて行うと他のチームをよけながらドリブルをするので、先頭の児童も技能が高まる。



###### ○対人パス

2人1組やチームを2つに分けてパスの交換を行う。ボールを蹴る技能と止める技能が身に付く。

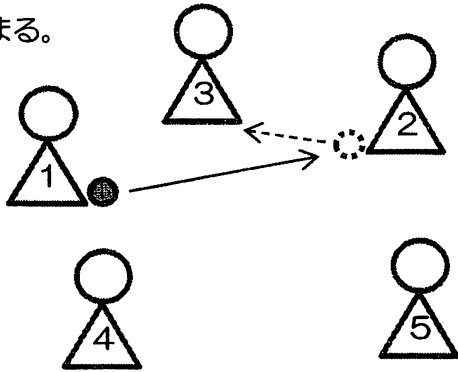


##### ウ、練習例

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。単元後半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。

## ナンバリングパス

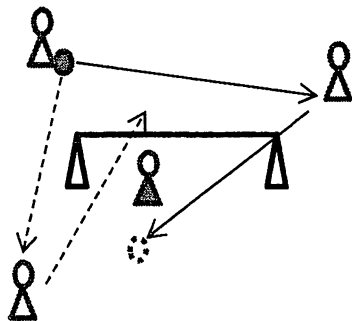
ゼッケン番号順に声を掛けてパスを回していく。慣れてきたら動きを入れながら行う。仲間のいる場所をねらってボールを蹴る力やボールを止める力が高まる。



## 3対1

コーンとバーを使い、360度どこからでもシュートをしてよいゲーム。オフェンス3人程度に対し、ディフェンス1人、ボールは1つ。コーンバーをどちら側からでも、通過することが出来たら1点。

ねらって蹴る力やボールの持たないときの動きが身に付く。

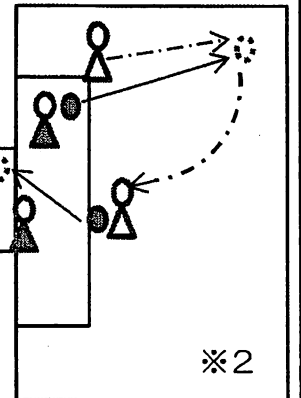
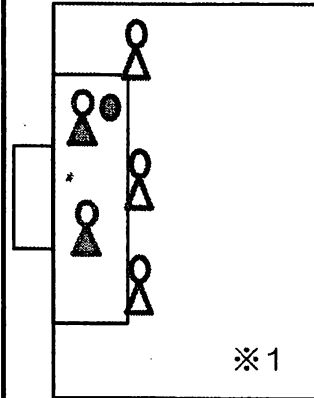


## シュートゲーム

3人のオフェンスは最初、ペナルティエリアの線上に立つ。2人のディフェンスがボールを投げ、そのうちの1人がキーパーになる(※1)。

投げられたボールをキープし、自分がシュートができる場所までドリブルして運び、シュートをする(※2)。

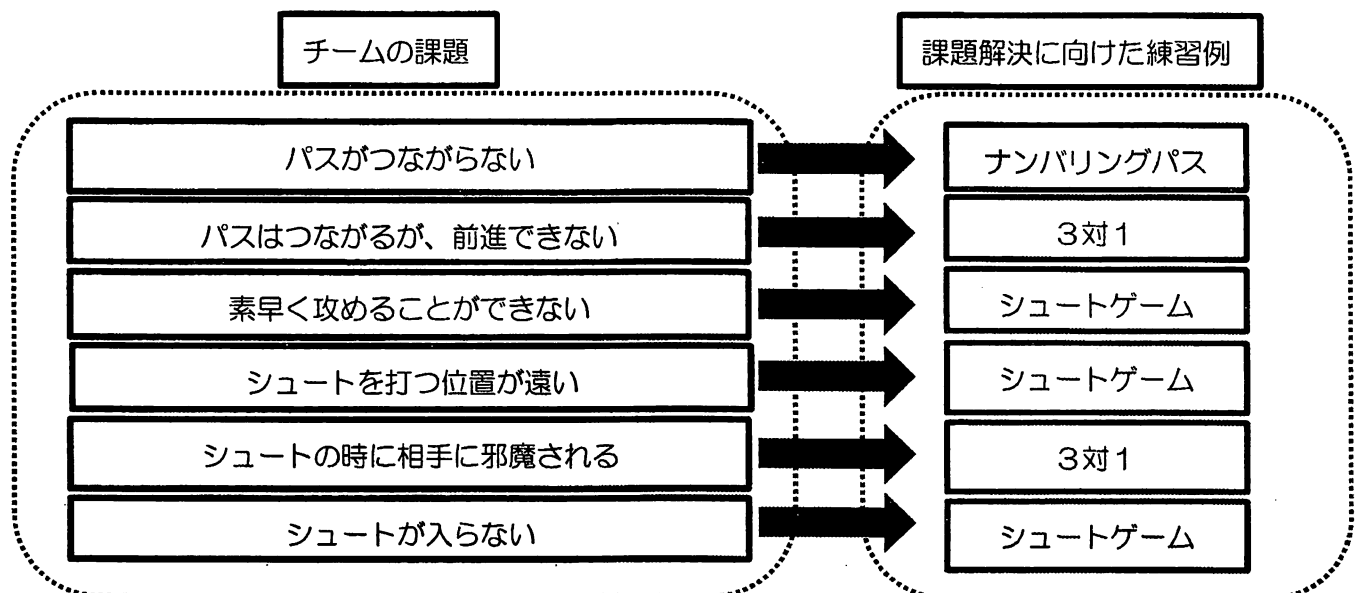
1分間で何点取れたのかをチームで競うゲーム。ボールを運ぶ力やねらってシュートする力が高まる。



ボール操作において「ボールを止めること」と「ボールを蹴ること」がゲームを行う上で重要な技能となる。その技能を習得できるように、児童が状況判断しやすい練習を取り上げた。単元計画には練習の技能的な難易度が低い「ナンバリングパス」「シュートゲーム」「3対1」の順番で配列する。

## エ、チームの課題に応じた練習例

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。

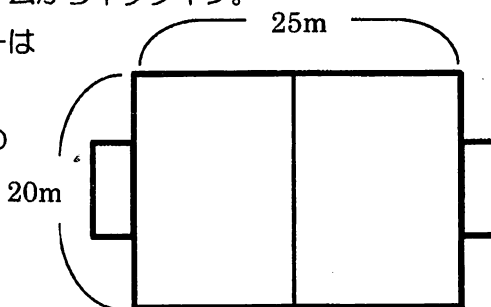




## ⑤一人一人が夢中になって取り組むことができるゲームの工夫

### 《はじめのルール》

- ・チームの人数：5人（6チーム）
- ・ゲームの人数：4人対4人
- ・ゲーム時間：総当たり戦は1ゲーム6分間。 対抗戦は1ゲーム前後半3分、間は1分間。
- ・ディフェンスの制限：ボールを踏んでいる間は、相手はボールを奪うことができない。
- ・得点：ゴールに入ったら1点、その後、コート中央から得点された側のボールで再開する。
- ・サイドラインを割ったときの再開方法：相手チームからキックイン。
- ・ファール：押したたいたり、危険なプレーはしてはいけない。
- ・反則をした時の再開方法：反則を受けたチームのフリーキック。



#### (ア) ディフェンスの制限について

ボールを踏んでいる間、相手はボールを奪うことができない。そのことにより、運動やボール操作が苦手な児童も、安心してゲームを楽しめると考える。また、ボールを踏んでいる間に、顔を上げて状況判断を行いやすくなるとともに、味方チームがどこでボールをもらおうとよいか考える時間が生まれる。ダブルドリブル（踏む⇒ドリブル⇒踏む・・・）は状況に応じて禁止する。ゲームを行う中で、全ての児童が攻撃に参加できるようになるなど、児童に必要感がなくなってきたらこの制限はなくしていく。

#### (イ) 得点方法について

「得点が入りすぎ、もっと得点を取れるようにしたい」などの児童の困り感や必要感に応じて得点方法の変更を考える。

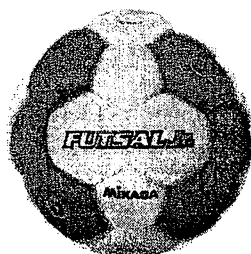
##### ＜変更の例＞

ゴールに入ったら2点。また、ペナルティエリアとキーパーを作り、ペナルティエリア内で、キーパーに止められた場合は1点とする。

#### (ウ) キーパーについて

「得点が入りすぎ、それを防ぐためにキーパーをつけたい」という、児童の必要感から、キーパーをつけることも考えられる。しかし、その場合、得点が入りにくくなるため、得点方法の工夫が必要となると考える。

#### (エ) 教具について



『ミカサ (MIKASA) FLL360WB  
ソフトタイプフットサル』

- ・弾みにくく、止めやすい。
- ・やわらかい素材であるため、恐怖心を軽減する。

(2) 「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

	態度	思考・判断	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。

	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
評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>	<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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> </ul>
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>	<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だり、立てたりする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 近くにいるフリーの味方にパスすることができる。</li> <li>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。</li> <li>③ パスを受けてシュートすることができる。</li> </ul>

② 学習を促す手立て

・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運び、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

・「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。

※2つの局面とは、ボールを運ぶ局面とシュートを打つ局面

AさんやB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B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。



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。



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？

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、活動に取り組む。**

チームの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。



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。

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。



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。



私は、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ほうが楽しいと思うよ。

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？

なるほど、得点の仕方を変えたほうがいいんだね。

どちらのルールを採用しようか？二人の意見を大切に、二つのルールをやってみるのもいいね。



### (3) 学習活動に即した評価

ボール運動の学習指導で、最も重要なことは、すべての児童が、チームの仲間とともに、ゲームの中で攻防する楽しさを味わうことができるようにすることである。そのためには、互いに学び合う雰囲気があることが前提となり、楽しさを味わうためには、運動経験や技能が異なる様々な仲間がいるチームの中で、一人一人のよさを認め合い、生かし合えるようにすることが必要である。勝利や得点に向けて貢献するために、一人一人ができることを考え、チームで役割を分担するなど試行錯誤する過程で、教師が「作戦」に焦点を当てた学習指導を工夫することで、すべての児童がボール運動の学習におけるゲームの楽しさを味わうことができると考えた。

「チームの特徴に応じた作戦」  
を明確に捉えるための  
3つの視点

#### ①「チームの特徴に応じた作戦」の考え方

- ☆作戦とは = ゲームを行う際のチームの方針
- ★チームの特徴 = 一人一人のよさの集まり
- ★一人一人のよさ = 勝利や得点に向けて、一人一人が貢献できること
- ★よい作戦 = チームの特徴が発揮される状況にある作戦  
メンバー全員が自分に求められる役割や動きが理解できる作戦  
3つの視点を踏まえた作戦（右図）



#### ②「チームの特徴に応じた作戦」を立てる



中学年で立てていた(選んでいた)作戦を思い出して、作戦を立ててみよう。前提は「みんなが楽しめる作戦」になっていることだよ。体育の学習だからね。(全体への提示)

「みんなで、とにかくがんばって動いて、ゴールする作戦」にしよう!

一人一人が得意なプレーはなんだろう?(チームや個人、キャプテンへの支援)

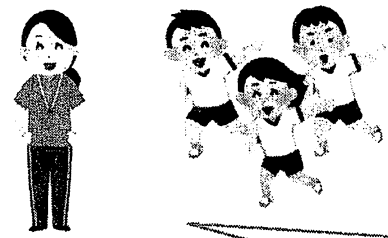
A君は走るのが速いから、A君は「ボールを取ったらすぐ走る作戦」にしよう!

チームの他のメンバーはどうする? 他のメンバーはどんなことならできそう?

B君は体が大きくて、相手の攻撃の邪魔が上手。だからB君は後ろの方。走っているA君にボールがつなげるように、CさんとDさんで取ったボールをつないでいこう。



チームの特徴に応じて  
いるかどうかの見取り  
や評価が難しい。



自分たちチーム一人一人  
のよさを生かした作戦を  
考えたよ。

- 動き方 → ボールを持たない時の動きが得意な子のよさは生かされている?
- ボール操作 → パスが上手な子のよさは?ドリブルが上手な子のよさは生かされている?
- 役割分担 → 一人一人の位置取り(ポジション)はみんなのよさが生かされている?



作戦を構成するこの  
3つの視点をもって  
いれば、初めてのボー  
ル運動の指導もしや  
すいわ!



「○動き方 ○ボール操作 ○役割分担」  
3つの視点を通してチームの特徴に応じているかを見てみると…  
・作戦がチームの特徴に応じているか見取りやすい!  
・各チームの作戦に対して指導と評価がしやすい!  
個人やチームに対して、チームカードや振り返りの時間を使って、  
3つの視点のうち課題となるところについて指導しよう!

③チームの特徴に応じた作戦の具体例（先行実践より）

（第3時）チームのよさがまだ見付かっていない段階

〔具体的な指導〕

チームの作戦	個人のめあて		
「積極的にパス回し」作戦	A 人がいない所でパスをもらおう。	B パスがもらえる所に動く。	C パスを回す。
	D 味方がボールを持ったから素早く動く。	E 相手にせめさせないようにする。	F 周りをよく見る。

＜学習資料の活用＞  
（ナイスカード、チームカード）  
⑤「Aさんはシュートも上手だったよ。」  
⑥「E君はパスやドリブルができるね。」

＜効果的な攻め方の提示＞  
⑤「ゴールに向かって走るとよさそうだ。」→矢のように  
⑥「広がったら相手に取られにくいよ。」→鳥のように

（第5時）一人一人の技能と役割が作戦に表れてきている段階

チームの作戦	個人のめあて		
「ジグザグパス」作戦	A 止めてから素早くシュートする。	B 人がいない所に動いて、ボールをもらおう。	C ゴールの近くでパスをもらおう。
	D 人がいない所へ走り、積極的にパスをもらおう。	E ゴール前にいる味方にパスを回す。	F パスをもらったらすぐ味方にパスする。

＜チームでの振り返り＞  
（作戦の修正、課題に応じた練習）  
⑤「相手にかくれちゃう時があるね。もっと味方を見て動いたりパスしたりできるようにしよう。」  
→ナンバリングパス

＜教師の言葉掛け＞  
⑤「Aさんは味方からよく見える所でパスを受けているね。」  
⑥「Dさんのゴールに向かう動きが得点につながったね。」

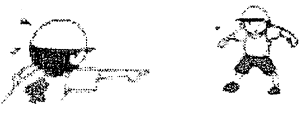


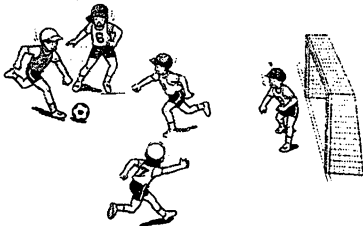

（第7時）一人一人の動き方が具体的に作戦に表れてきた段階

チームの作戦	個人のめあて		
「間をねらって攻める」作戦	A 相手の間でボールを受けてシュートする。	B 相手がいないところでパスをもらおう。	C ゴールの近くでもらってシュートする。
	D 相手の裏へ走り、積極的にパスをもらおう。	E 相手と相手の間にパスをたくさん出す。	F 空いている味方を見つけてパスをする。

——▶ ボールの動き  
-----▶ 児童の動き

単元の初めはボールを止めてゆっくりと攻めることが多く、相手の守りが戻ってしまいボールをゴールまで運べないことがあった。ゲームを進めていく中で子供たちは、できるだけ「速く」相手ゴールにボールを運ぶことが有効なことに気付き、そのために「ポジション（役割分担）を決めて攻める」作戦を立てた（第5時）。また、ゲーム中や振り返りで、児童の姿から見られた効果的な攻め方や動き方について言葉掛けすることで、「どのように動けばよいか」気付けるように促した。その結果、作戦が「チームでの動き方」を考えたものになり、チームで連携してボールを運べるようになった。それと同時に、個人のめあても「チームの作戦」に対して自分ができることがより具体的になってきた。

④「ボールを持たないときの動き」の指導例

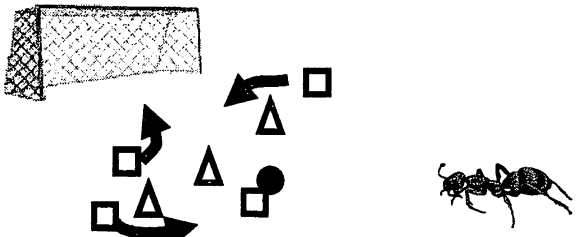
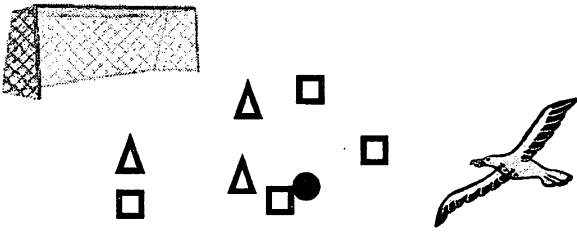
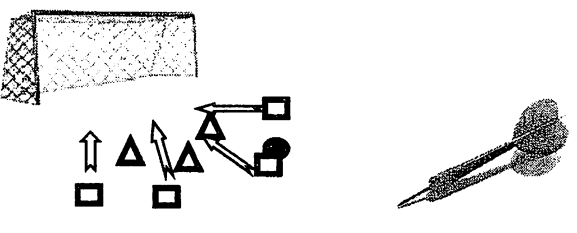
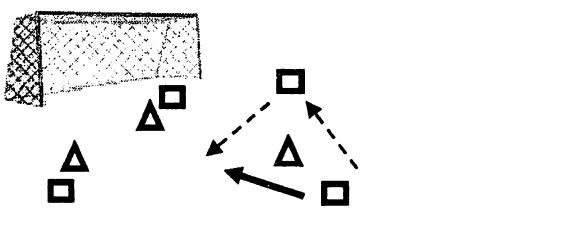
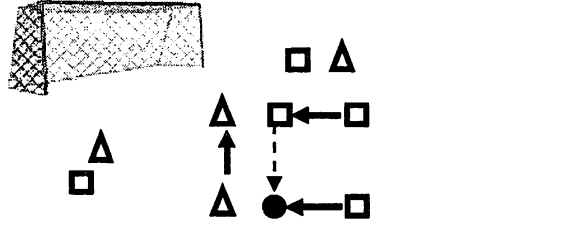
ボールを持たないときの動きの例	具体的な児童の姿	◇教師の言葉掛け
<p>△努力を要する児童の姿</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パスを受けることができる場所に動けない。</li> <li>・常にボールや仲間の近くに寄っていく。</li> </ul>	<p>どこに動けばよいか分からずに動くことができない。</p>  <p>他の人の手や足が届く位置・ボールに寄っていく。</p>  <p>相手にマークされている場所にいる。</p> 	<p>コート内の児童への言葉掛け</p> <p>「守りが終わったらすぐに前に走ろう」 「ボールより前に動こう！」</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。</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。</li> </ul>	<p>他の人の手や足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（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。



⑤「効果的な攻め方」の指導例

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、記録をしているチームがゲームをしているチームの動きを見取る視点として活用したりできるものとなっている。

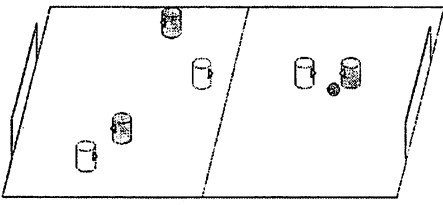
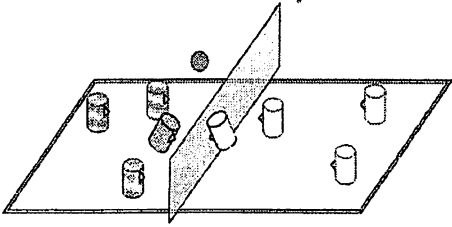
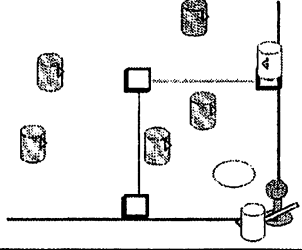
ありのように	
	<p>どこに動いていいかわからず、チーム全体として動きが少ない状況の時に活用する動き方。</p> <p>「働きアリのようにどんどん動いてごらん。」 「休んでいる人がいないといいね。」</p>
鳥のように	
	<p>チーム全体で動けてはいるが、ボールに近づいていってしまう状況の時に活用する動き方。</p> <p>「鳥が羽を広げた時のようにコート全体に広がってみよう。」 「みんなが広がると相手のいないところがたくさんできるよ。」</p>
矢のように	
	<p>ボールをもらえるようになっているが、ゴールの方向やボールを進める方向を意識できない状況の時に活用する動き方。</p> <p>「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んどん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、どんどん進もう。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) 学習内容の系統性を重視した年間指導計画

【学習内容の系統性】

1・2年	3・4年	5・6年	中学校
ゲーム		ボール運動	球技
ボールゲーム 鬼遊び	ゴール型ゲーム	ゴール型	ゴール型
	ネット型ゲーム	ネット型	ネット型
	ベースボール型ゲーム	ベースボール型	ベースボール型

【型ごとの楽しさ】

ゴール型	ネット型	ベースボール型
		
相手ゴールに向かってボールを前進させ、シュートしたり得点ゾーンへボールを運んだりする攻防をすること。	自陣のコートに来たボールを操作し、関係プレーによる攻撃から、相手が捕りにくいようなボールを打ち返す攻防をすること。	進塁し、得点したり、進塁を防ぎ得点を与えないようにしたりする攻防をすること。

【年間指導計画例】

第5学年（20時間程度）		
ベースボール型	ネット型	ゴール型
第6学年（20時間程度）		
ゴール型（手を使った）	ゴール型（足を使った）	

第5学年では、3つの型にバランスよく取り組み、型の楽しさを十分に味わいながら、課題解決的な学習に取り組む。ネット型では関係プレー、ベースボール型では役割分担を意識して学習に取り組む、ゴール型ではネット型やベースボール型で学んだことを生かしてゲームを行う。

第6学年では、第5学年での学習を生かして10時間の単元を組む。それにより、技能習得に時間がかかる学習においても、より課題解決的な学習に重点を置いて取り組むことができ、児童にボール運動の学習の楽しさを味わわせることができる。また、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など、技能の習得がしやすくなるとともに、手を使ったゴール型での作戦を足を使ったゴール型でも生かすことで、作戦の質が高まると考える。

第5学年での学習を思い出すことや中学校との接続を考え、第6学年1学期にネット型もしくはベースボール型を取り入れることも考えられる。

# 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

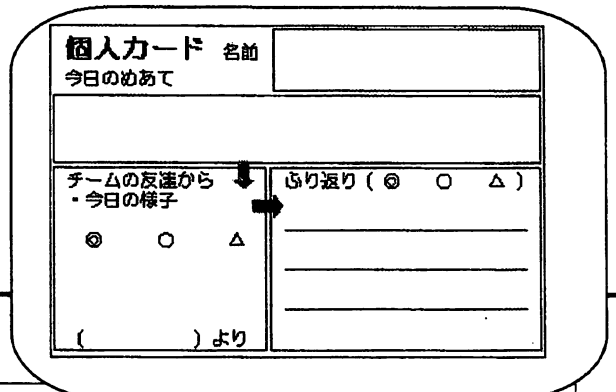
チームカードと個人カードが一体となっているので、他の友達とめあてを共有することができる。毎時間記入するので、チームや自分の成長が一目でわかる。

チームカードに本時の作戦を書く。その作戦を成功させるために個人ができることを個人カードにめあてとして立てるので、作戦に応じた振り返りができる。ゲーム前、友達に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。

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。



ボール運動学習カード チーム名 [ ]

バスケットボールの 曜日 [ ] 月 [ ] 日 [ ] ( )曜日 [ ] ( )時間目 [ ]

自分の作戦 [ ]

チーム練習内容 [ ]

作戦用コート①

振り返り ◎ ○ △

作戦用コート②

↓相手のチーム ↓得点を記入↓ ↓結果に○

ゲーム① [ ] [ ] 対 [ ] (勝・負・分)

ゲーム② [ ] [ ] 対 [ ] (勝・負・分)

振り返り ◎ ○ △

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

個人カード貼り付け場所 ( )

個人カード貼り付け場所 ( )

個人カード貼り付け場所 ( )

個人カード貼り付け場所 ( )



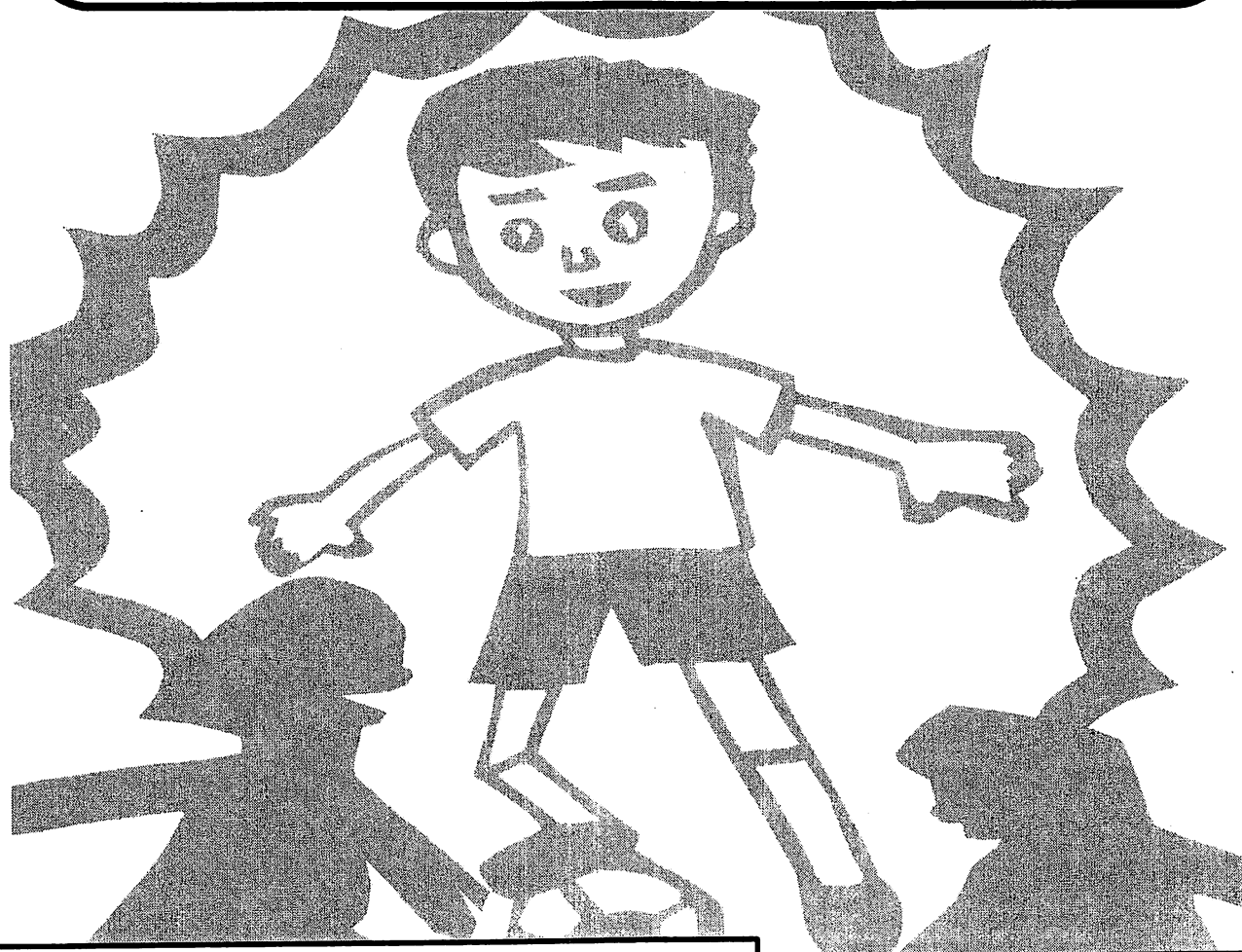


平成28年度

東京都小学校体育研究会  
ボール運動系領域部会 実証授業

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



授業日 平成28年10月20日(木)  
場所 港区立青南小学校  
授業 第5学年ボール運動ゴール型  
「サッカー」  
授業者 野口 由博 主任教諭

指導・助言  
昭島市教育委員会  
指導主事  
美越 英宣 先生

## 第5学年 体育科学習指導案

日時：平成28年10月20日（木）第5校時

場所：港区立青南小学校 第2校庭

学級：5年3組 児童数30名

指導者：野口 由博

### 1 単元名

ボール運動 ゴール型「サッカー」

### 2 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】

### 3 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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> </ul>
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ゴール型（サッカー）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、得点の仕方などのルールを選んでいる。</li> <li>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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①近くにいるフリーの味方にパスすることができる。</li> <li>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。</li> <li>③パスを受けてシュートすることができる。</li> </ul>

### 4 運動の特性

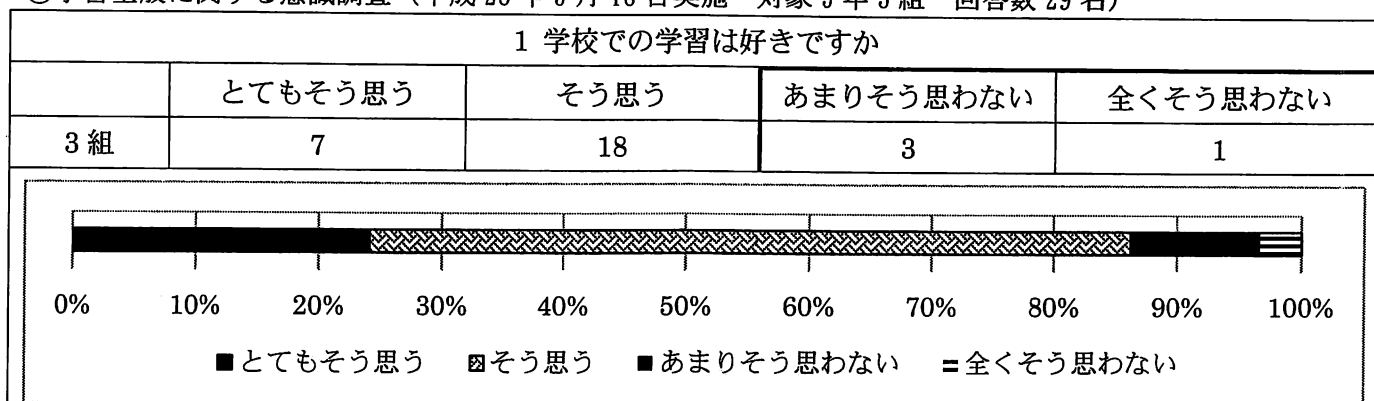
相手ゴールに向かってボールを前進させ、ゴールへボールを運び込んだり、それを防いだりする攻防をすることが楽しい運動である。



## 5 児童の実態

### (1) 調査の結果

①学習全般に関する意識調査（平成 28 年 5 月 18 日実施 対象 5 年 3 組 回答数 29 名）



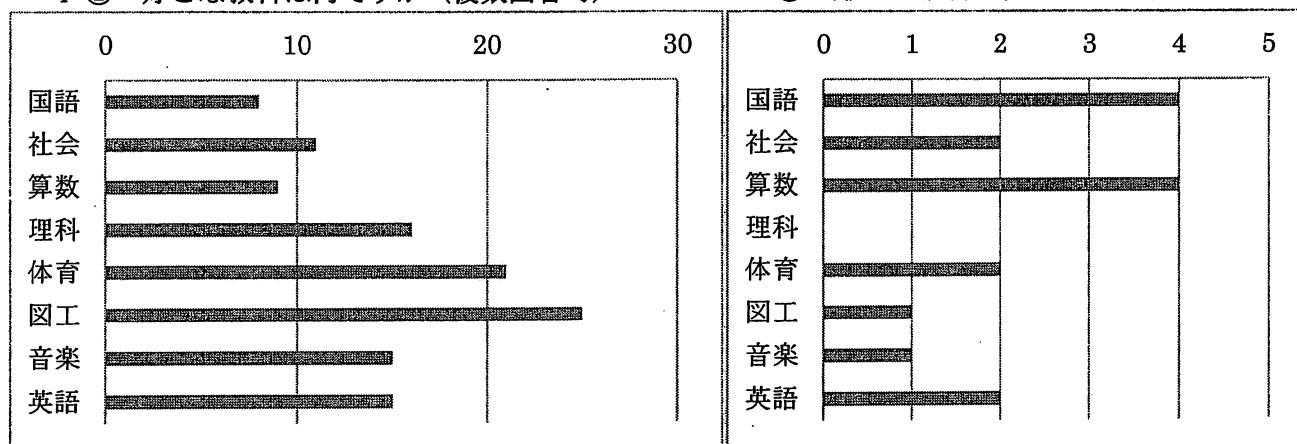
1-① 好きな教科（複数回答可 1の問いに「とてもそう思う」「そう思う」と答えた児童のみ）

1-② 嫌いな教科（複数回答可 1の問いに「あまりそう思わない」「そう思わない」と答えた児童のみ）

教科	国語	社会	算数	理科	体育	図工	音楽	英語
1-①	8	11	9	16	21	25	15	15
1-②	4	2	4	0	2	1	1	2

1-① 好きな教科は何ですか（複数回答可）

1-② 嫌いな教科は何ですか（複数回答可）



②体育科の思考・判断に関する意識調査（平成 28 年 5 月 10 日実施 対象 5 年 3 組 回答数 29 名）


調査結果については、資料（1）を参照

### (2) 考察

学校で行う学習を好意的にとらえている児童にとって、体育は図画工作に続いて 2 番目に人気のある教科である。しかし好意的にとらえていない 4 人のうち、2 人はその理由に体育を挙げている。口頭でインタビュー調査を行うと、一人は「疲れるから」、もう一人は、「なかなかできるようにならないから」と答えた。ただし、いずれも器械運動系の学習を念頭に置いての回答であり、ボール運動領域については楽しく行うことができると答えた。この調査から、体育学習全般において、課題解決学習の中で誰もが学習の成果を味わうことのできる工夫が必要であるということが示唆された。

体育科の思考・判断に関する意識調査から、ルールの意味については「結集」や「調停」、作戦の意味は「勝利」や「ゲームの内容の改善」などの分類が多くみられる。作戦は、児童の約半数が「ゲームに勝つようにするためのもの」と理解している。残りの半数は、思考することにより、より楽しくなったり、チームがまとまったりするためのものと理解している。前者は作戦をより戦術的なものとして意識し、後者はチームの方針のようなものを意識していると考えられる。後者が増える授業展開を計画したい。


6 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)

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である。						
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 ・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。				
	○準備運動 ・準備運動やゲームにつながる運動をする。	まねっこボールタッチ		けり出しゲーム				
	○ゲーム1	グループ内ゲーム		○ゲーム1				
	・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。		総当たり戦		・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		
	○全体での振り返り ・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。		 ・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。		○全体での振り返り ・効果的な攻め方を考えたり、練習をしたりする。		・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	ナンバリングパス		すいすいスイカパー				
○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		・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、次回の作戦に生かす。(3～5時)						
学習活動に即し	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			
指導と評価の工夫	評価の方法	観察	観察・学習カード	観察	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触れると言う視点で、シンプルなルールからの変更点を例示し、選択させる。	キープして周りをよく見たり、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、ボールを受けられる位置に気付かせる。			

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。まねっこボールタッチ けり出しゲーム ボールキープゲーム			
○ゲーム1 総当たり戦	○ゲーム1 対抗戦 ・同じチームと連続で対戦し、ゲームの振り返りを通して課題解決を図る。		
○ゲーム2 総当たり戦	○チームでの振り返り ※ゲーム2の後も行う ○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させる。		
○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？ とにかくシュート	○ゲーム2 対抗戦 ○チームでの振り返り ○練習 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。	 <p>作戦でうまくいったところはどこだろう。</p> <p>よりよい作戦にするにはどうしよう。</p> <p>有効な攻め方を見つけることができたかな。</p>	
○ゲーム3 総当たり戦	○ゲーム3 対抗戦		

○整理運動	・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)		
○学習の振り返り			
○学習のまとめ			
○用具の片付け			

			①
③		③	
	①		② ③
観察・学習カード	観察	観察・学習カード	観察・学習カード
不用意に後ろにボールを送っている例などから、パスをもらったなら、ゴールの方向を意識することの大切さに気付かせる。	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。	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。	味方の位置やタイミングによって、パスをもらいやすい状況を考えさせ、シュートにつなげられるようにさせる。

7 本時案（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、友達と助け合って練習やゲームをしようとするようにする。

【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。															
<b>チームのよさを生かした作戦を考えてゲームをしよう。</b>																	
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"> <li>・学習カードをもとに、各チームの作戦やめあて、行いたい練習を確認しておく。</li> <li>・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。</li> <li>・記録チームと観察のメンバーの2人で記録をとらせ、記録した内容を振り返りで活用させる。</li> <li>・ボールを持たないときの動きに注目させる。</li> <li>・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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの特徴に応じた作戦を立てている。</li> <li>【観察・学習カード】</li> </ul>														
1分	○作戦の確認 ・チームの作戦や個人のめあてを確認する。																
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%; text-align: center;"> <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 colspan="4" rowspan="3">前時に決定します。</td> </tr> <tr> <td>2回目</td> </tr> <tr> <td>3回目</td> </tr> </tbody> </table>				ゲーム	奥側	記録	入口側	記録	1回目	前時に決定します。				2回目	3回目	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦を試すことができたかな？</li> <li>・空いている場所に動けていたかな？</li> <li>・一人一人のよさがゲーム中に生きていたかな？</li> <li>・作戦はチームに合っていたかな？</li> <li>・作戦で工夫したり、修正したりできることはないかな？</li> </ul> </div>	
ゲーム	奥側			記録	入口側	記録											
1回目	前時に決定します。																
2回目																	
3回目																	
1分	○整理運動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・記録カードをもとに、ゲームを振り返らせる。</li> <li>・チームの作戦を振り返ってから、個人のめあてを振り返るように指示する。</li> <li>・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。</li> </ul>															
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。																
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																





## 授業観察の視点及び協議会について

本日はご多用の中、ボール運動領域部会の実証授業にご参観いただきありがとうございました。今年度本部会では、第5・6学年の「思考・判断」の学習内容の一つである「チームの特徴に応じた作戦の明確化」をテーマに研究を進めてきました。先生方の中にも「どのように作戦の指導をしたらよいかわからない」「目指すべき作戦がよくわからない」という課題をお持ちの方もいると思います。

本部会では「作戦」＝「ゲームを行う際の方針」と捉えています。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」を知る必要があります。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であると考えています。(図1)そこで、「チームの特徴に応

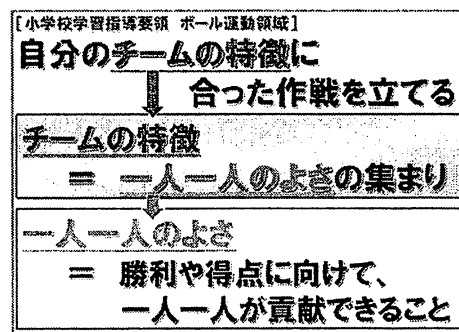


図1 チームの特徴とは

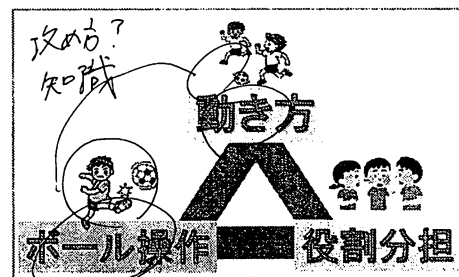


図2 作戦を指導する3つの視点

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点に絞り進めてきました。(図2)教師がこの3つの視点をもって指導を行うことで、チームで立てた作戦がより具体的になります。作戦がより具体的になるとともに、児童はゲームの目的やチームの中での役割を持つことができ、一人一人が安心感をもってゲームに参加ができるようになると考えています。

今日の授業をご参観いただき

- ① チームのメンバー「一人一人のよさ」が作戦に生かされていたか。
- ② 各チームが立てた「チームの特徴に応じた作戦」はゲームに生かすことができていたか。
- ③ 「チームの特徴に応じた作戦」を明確に捉えるための「3つの視点」は明日の授業に生かせるものであったか。

主にこの3点を授業観察の視点に添えながら、協議会でもご意見いただければと思います。

作

戦

を

試

す

こ

を

外

に

し

解決する

**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

1 ボール運動領域の運動の特性について

<学習指導要領より特性の記述部分を抜粋>

	領域	楽しさや喜び
小学校低・中学年	ゲーム	集団対集団で競い合い、仲間と力を合わせて競争すること
小学校 高学年	ボール運動	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
中学校	球技	個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団対集団、個人対個人で勝敗を競い合うこと
高等学校		

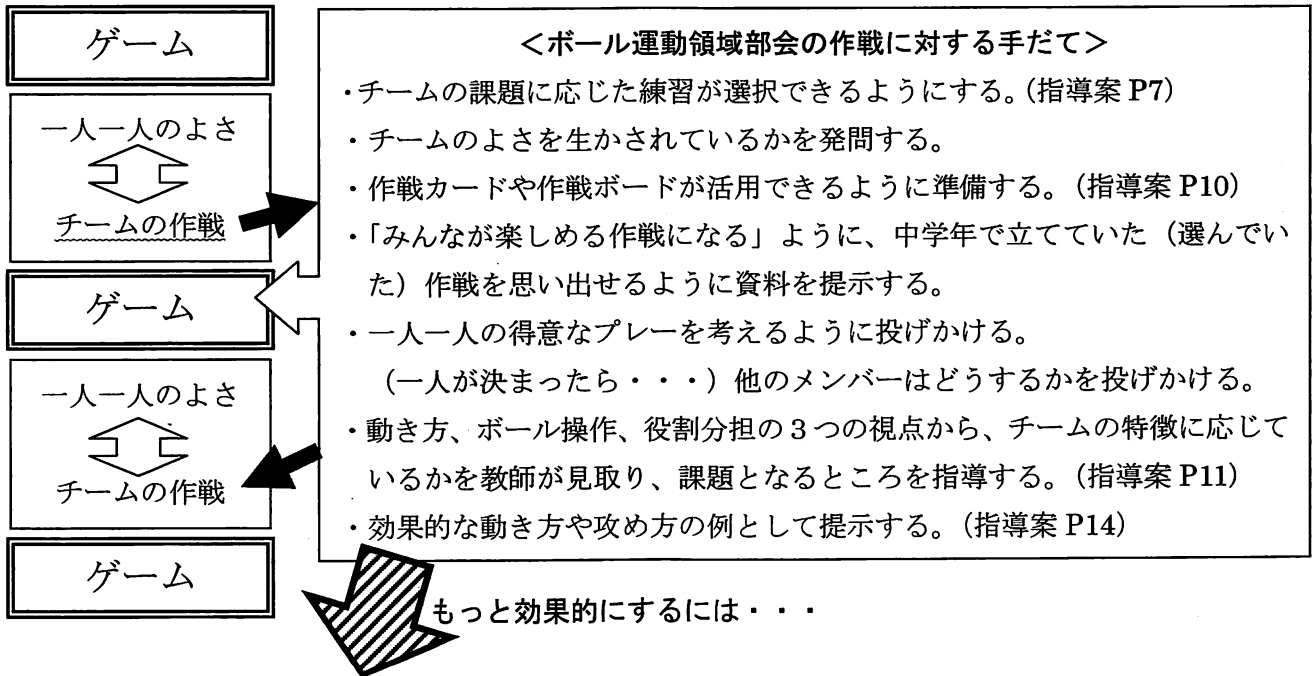


「勝敗（得点を取る）への意識」、「一人一人の「チーム」への意識」が大切

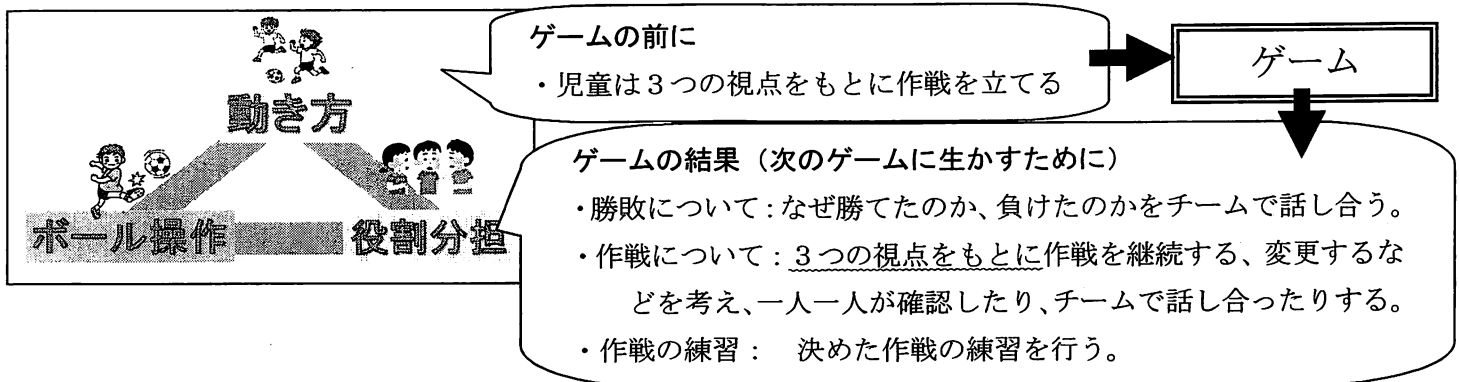
2 作戦を生かした課題解決的な学習について

<学習の流れ 例>

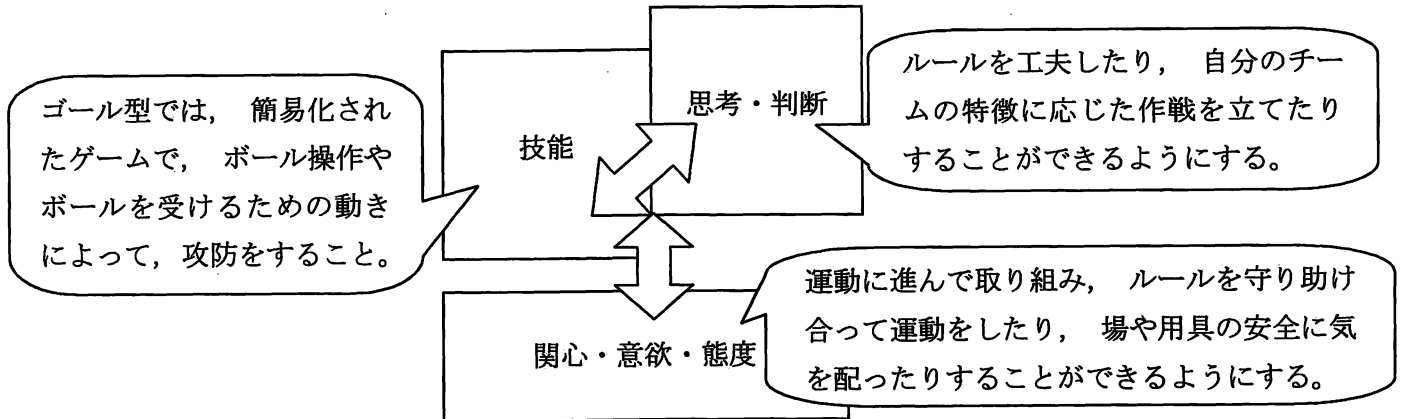
めあて例 チームで作戦を立ててゲームに勝とう



【児童が作戦を考える視点になるように3つの視点を提示する】(部会の手だてを集約することもできる)



### 3 「思考・判断」の姿を明らかにした指導について



※「態度」「意欲」「思考・判断」をバランスよく育てる。

※児童の思考にそって考えると・・・

意欲を高めて（態度）、動きができるようになり、（技能）、どうやったら得点できるか考えて（思考・判断）取り組む。



「態度面」→「技能面」→「思考・判断面」と順番に育つのではなく、それぞれが関連し合って育つ。しかし、「思考・判断面」は、じっくりと動きに取り組み、できるために試行錯誤する時間を確保することが大切になってくる。



研究主題に関連した「思考・判断」の目標の「児童の具体的な姿」の姿を例示から考えると・・・

<例示>ア 楽しいゲームの行い方を知り、プレーヤーの数、コート広さ、プレー上の制限、得点の仕方などのルールを選ぶこと。

イ 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。

<児童の具体的な姿例>

ア・正しいルールに従ってプレーしている。  
・ルールにしたがって審判している。

・みんなが楽しく行えるような内容を発言している。  
・変更や追加等について、理由を述べている。  
・具体的なルールや変更の理由を記述している。

イ・空いている場所や相手チームの動きなどに気付き、それらを生かした攻め方を選んでいる。  
・仲間の動きなどを例示しながら、考えたり伝えたりしている。  
・相手チームの動きを予想して、チームの攻め方を考えている。



さらに「チームの特徴に応じた作戦」の力を育てるには・・・

ゲームの内容を限定して、段階に応じた様相（指導案P12）に対して具体的な児童の姿、チームの実態を明らかにすることができ、**作戦に対しての個やチームへの教師の支援**を行うことができる。

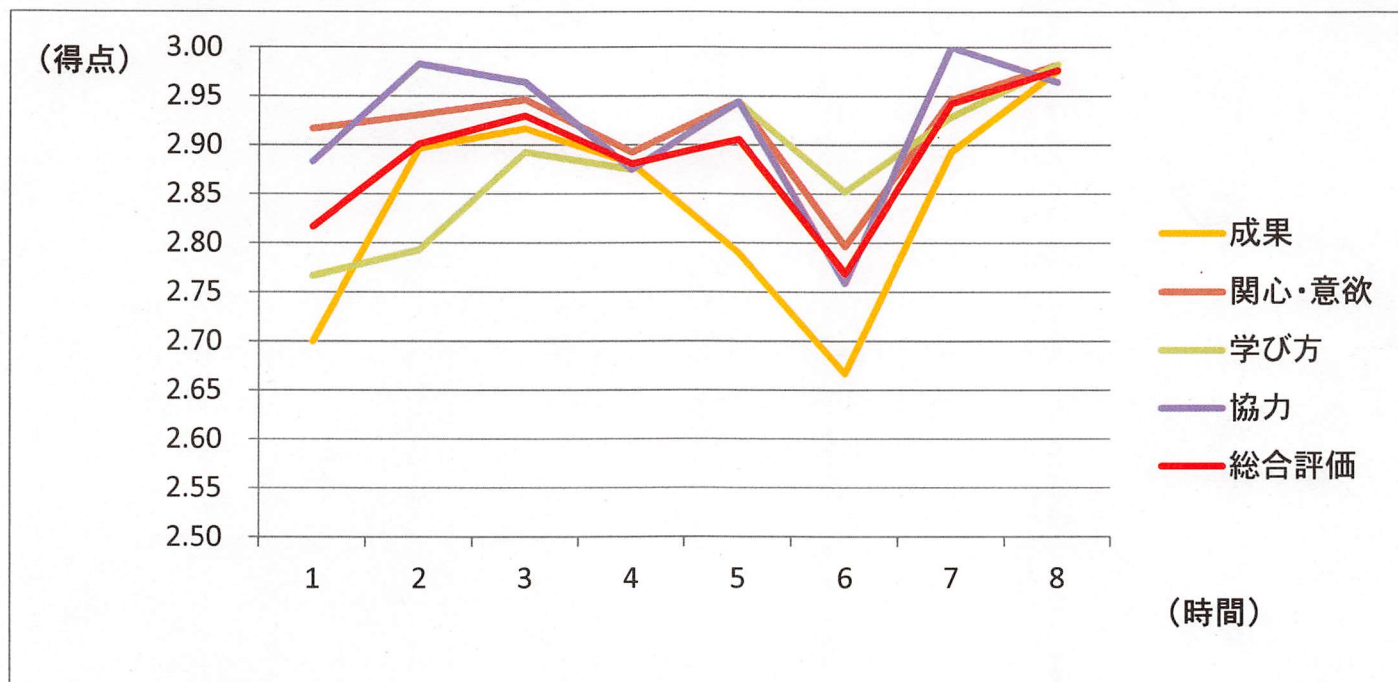
（研究主題「一人一人がゲームを楽しみ、自ら考えて動くこと」との関連も）

出典：学習指導要領解説、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（文部科学省）



授業検証用データ① 形成的授業評価の経緯

	1	2	3	4	5	6	7	8
成果	2.70	2.90	2.92	2.88	2.79	2.67	2.89	2.98
関心・意欲	2.92	2.93	2.95	2.89	2.94	2.80	2.95	2.98
学び方	2.77	2.79	2.89	2.88	2.94	2.85	2.93	2.98
協力	2.88	2.98	2.96	2.88	2.94	2.76	3.00	2.96
総合評価	2.82	2.90	2.93	2.88	2.91	2.77	2.94	2.98



授業検証用データ② 作戦に関するアンケート

	1	2	3	4	5	6	7	8
作戦を立てる	2.7	3	2.96	2.85	2.88	2.7	2.96	3
作戦を役立てる	2.82	2.92	2.96	2.78	2.62	2.66	2.89	2.96

