

ボール運動領域部会

1 研究主題の設定理由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。子供が学習課題を見だし、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 研究の視点1 「子供一人一人が自らの学習課題を見いだすための手立ての工夫」

(1) 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

(2) 研究主題に迫るための工夫

①一人一人の子供が学習課題を見いだす手立ての工夫

ア 運動との出会い

運動（ゲーム）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。「もっとやってみたい」「楽しい」という関心や意欲を育むために対戦や練習の形式を工夫したり、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。運動の特性を明確にし、子供がボールを持たないときの動きについて学習課題を設定できるようにする。

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「ボール操作／動き方／役割分担」の三つと捉えた。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。

②各領域部会における学習指導の工夫

ア 学習課題を解決する学習過程

今もっている力でゲームの楽しさを味わう段階、個人の学習課題やチームの特徴や課題について考える段階、学習課題をチームで解決していく段階がある。それぞれの段階の子供やチームに対し、教師が適切な指導と評価を行うことができるよう、手立てを設定する。

イ ICTの利活用

第1時のルールを理解する場面で、子供がルールを十分に理解できるよう動画を作成した。子供自身がゲームの様子を撮影した動画を基に動きに気づき、自分やチームの課題を見つめることができるように促していく。

ウ 教師の個人／チームへの指導と評価の工夫

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、支援例を作成した。一人一人への言葉がけや、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ことに加え、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。

3 学習指導案

(1) 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、ゲーム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	<input type="checkbox"/> 準備運動 <input type="checkbox"/> ボール慣れ <input type="checkbox"/> ゲームにつながる運動 <input type="checkbox"/> ゲーム <input type="checkbox"/> 振り返り① コートやチームの数に応じてゲーム数や振り返りの形式、記録の取り方を変える。 <input type="checkbox"/> ゲーム② <input type="checkbox"/> 振り返り② <input type="checkbox"/> ゲーム③ <input type="checkbox"/> 片付け <input type="checkbox"/> 整理運動 <input type="checkbox"/> 振り返り③ <input type="checkbox"/> 学習のまとめ					

(2) 本時の学習 (第5/6時)

①本時のねらい

知識及び技能	<input type="checkbox"/> 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。 <input type="checkbox"/> 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。
思考力、判断力、表現力	<input type="checkbox"/> 自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。
学びに向かう力、人間性等	<input type="checkbox"/> 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。

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
<input type="checkbox"/> 用具の準備 <input type="checkbox"/> 準備運動 <input type="checkbox"/> ゲームにつながる運動 【対抗戦】 <input type="checkbox"/> ゲーム① (3分-1分-3分) <input type="checkbox"/> 振り返り① (チーム) <input type="checkbox"/> ゲーム② (3分-1分-3分) <input type="checkbox"/> 振り返り② (チーム) <input type="checkbox"/> ゲーム③ (3分-1分-3分) <input type="checkbox"/> 片付け <input type="checkbox"/> 整理運動 <input type="checkbox"/> 振り返り③ <input type="checkbox"/> 学習のまとめ	<input type="checkbox"/> 教師のかかわり ◎配慮する子供への支援 <input type="checkbox"/> 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。 <input type="checkbox"/> 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。 <input checked="" type="checkbox"/> 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ようように促し、協働的に学習に取り組むように言葉をかける。 <input type="checkbox"/> 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。 <input type="checkbox"/> 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。	<input type="checkbox"/> 自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。

4 第2回実証授業について

(1) 実施学年、実施単元、実施日、実施学校、授業者等

- 第5学年 ボール運動「トリオハンドボール」
- 11月4日(木) 港区立港南小学校 世取山拓平

(2) 第2回実証授業で明らかにしたいこと

- 支援と作戦の捉えの具体、個人の学習課題と教師の支援との関連
- トリオハンドボールの教材としての価値について