

(8) 学習資料

① チームの作戦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の考え方

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いだすこととの順序性はない。個人の学習課題を集めて作戦を考えることができるチームもあれば、チームの作戦や課題から、個人の学習課題を見いだす子供もいる。

- 楽しくゲームに取り組みたい
- パスをつなぐためにはどうしたらいいんだろう？
- 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。



【課題】

- どうして勝てないんだろう？
- なかなかパスが繋がらない

【作戦】

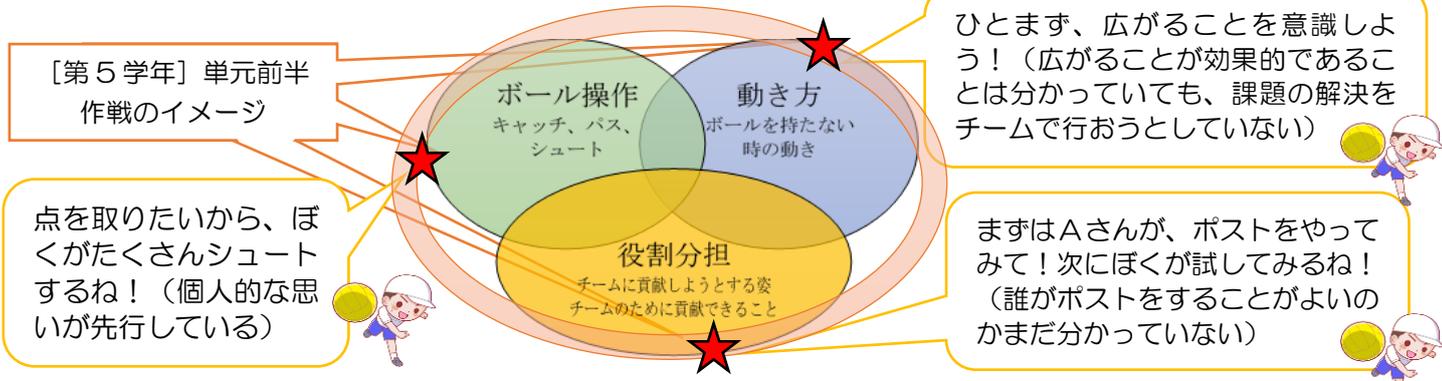
- Aさんはパスが上手になってきた！Aさんのポストはどうか？

イ. 第5学年と第6学年におけるチームの作戦と個人の学習課題のつながり

<第5学年>

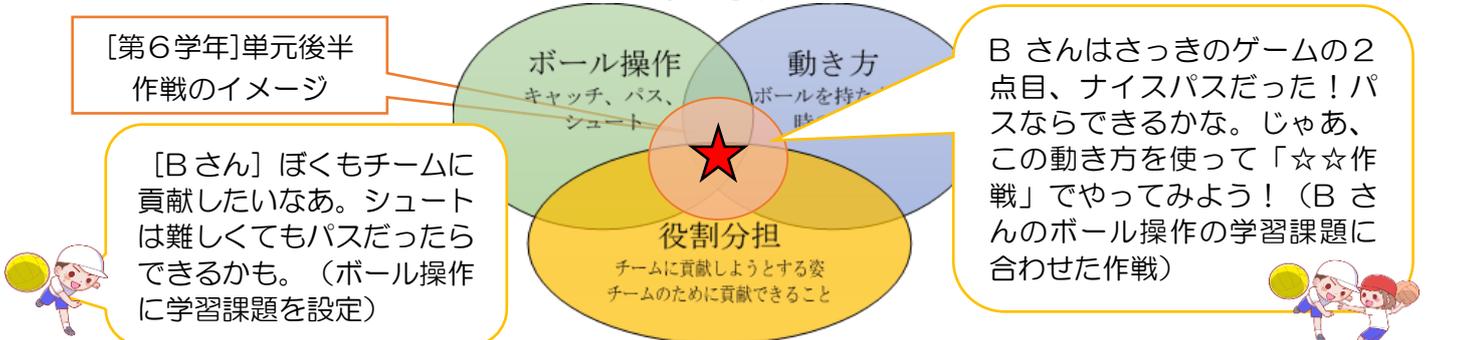
第5学年の入り口の段階では、自分や仲間の学習状況や、効果的な動きの理解が深まっていないことから、チームの特徴を「一人一人がチームに貢献しようとする姿」の集まりと捉えた。学習課題を設定する際、ボール操作や動き方、役割分担（自分や仲間の学習状況や効果的な動きの理解の深まりの度合によって、チームの一人一人にとってその作戦が本当に実践可能なものか、作戦の有効性が異なってくる。）について、それぞれを関連付けて考えることができていない子供が多いことが、これまでの実践や事前授業から分かってきた。

このような学習状況にある子供が、「自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶ」ことができるようにしていくために、まずは中学年でも学んできている型やゲームに応じた「効果的な動き方」を理解していくことから学習を始めていく。「効果的な動き方」は、チームで作戦を選ぶ際の土台となるものである。ゲームを通して「効果的な動き方」を学び、それを生かして「チームに貢献しよう」とすることを個人の学習課題として見いだすことで、チームの得点や勝利のために貢献できることに気付いていけるようにすることが大切である。



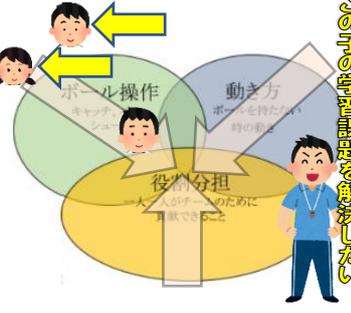
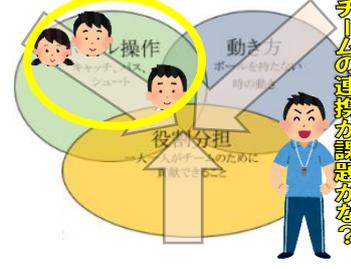
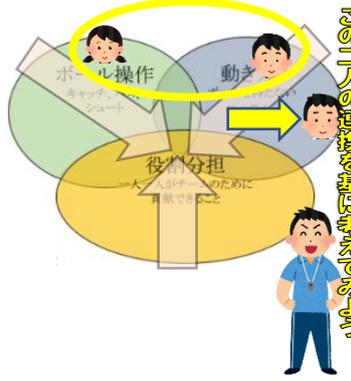
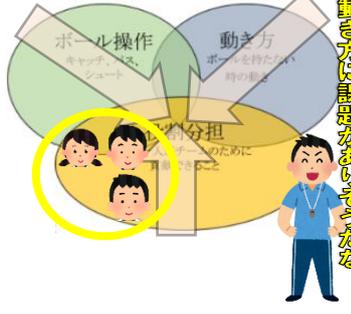
<第6学年>

チームとしての作戦の選び方、個人としてのチームへのかかわり方を学んできた第6学年は、チームの特徴を「一人一人がチームに貢献できること」として捉えていけるようになってくる。「自分ができること」や「仲間ができること」に一人一人が目を向けて作戦を選び、ゲームの中で試行錯誤を繰り返す過程において、チームで個人の学習課題やチームの課題を解決していくところに第6学年の学びがある。仲間の学習課題を解決するために自分は何ができるのか、そこに学習課題を見だし学習を進めていくことも、第6学年の学びとなっていく。更に、一人一人異なる学習課題に対して、教師は3観点を基に学習状況を把握し、個人やチームに対して支援を行っていくことで、個人の学習課題をチームで解決していく学びを促すことができると考えた。（②教師のかかわり参照）



②教師のかかわりについて

学習過程において、子供が自らの学習課題を見いだしたり、解決しようとしたりする上で、チームが「今どのような状況か」を把握することが大切であると考えた。本部会ではチームの状況を【作戦の三観点とチームの状況】から把握し、学習過程において教師がどのようにかかわり、個人の学習課題の解決を促していくかを示した。

チームの状況	教師のかかわり	想定される個人の学習課題
<p>3人中2人が個人のボール操作に課題をもっている。</p> 	<p><b>基本的なボール操作を教える</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ボール慣れでのアドバイス →「両手でキャッチしてみよう。」 「ボールを最後まで見てみよう。」 「相手の胸のあたりをねらって投げてみよう。」</li> <li>○ボール操作を高めつつ、仲間のことを知る。 →チーム内でボールを回す練習</li> </ul>	 <p>この子の学習課題を解決したい</p>
<p>それぞれキャッチやパスはできるが、シュートまで繋げることができていない。</p> 	<p><b>効果的な動き方への気づきを促す</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○動画資料の活用</li> <li>○個々の課題に応じた言葉掛け →「どこに動いたらパスがもらえそうかな？」</li> <li>○記録カード（シュートマップカード）の活用 →動き方を振り返らせる。</li> </ul>	 <p>チームの連携が課題かな？</p>
<p>効果的な動き方を基に作戦を選び、取り組もうとしているが、個人の特徴に気付いていない。</p> 	<p><b>個人の特徴への気づきを促す</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○まずは自分のできに気付かせる。 →「A君の得意なプレイは何かな？チームで話し合ってみよう。」 →「B君は相手のいない所を狙ってシュートできていたね。」</li> <li>○ICT機器の活用 →教師が録画したゲームの様子を見せ、個人の特徴に気付かせる。</li> </ul>	 <p>この二人の連携を基に考えてみよう</p>
<p>ポジションや役割分担を決め、攻めることはできるが、効果的な動き方に気付いていない。</p> 	<p><b>効果的な動き方への気づきを促す</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○効果的な動き方の「あり・とり」の動き →「ボールを持っていないときには、どこに動けばいいのかな？」</li> <li>○ポストプレイヤーを活かしたシュート</li> <li>○ICT機器の活用 →ボールを持っていないときには、どこにスペースがあるか動画で確認させる。</li> </ul>	 <p>動き方に課題がありそうだな</p>

<p>一人一人がボールを運ぶために動こうとすることはできるが、連携したプレイが少ない。</p>	<p><b>連携への気付きを促す</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○効果的な動き方を基に連携に気付かせる →個人と個人を繋ぎ、チームとしてどのように攻めるか考えられるようにする。</li> <li>○振り返り時の言葉掛け →「作戦を成功させるためには、3人はどのようにプレイしたらいいのかな？」</li> </ul>	
<p>2人だけでボールを運びシュートする場面が多く、残り1人の課題が解決できていない。</p>	<p><b>個人の課題についての、チームの考えを促す</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○個人とチームの関係 →「Cさんの課題は何か？その解決のために残りの2人には何ができるかな？」</li> <li>○考えさせる言葉掛け →「チームで自分のよさを生かすためにはどうすればよいのだろう？」</li> </ul>	
<p>自分の特徴は理解しているが、さらに友達の特徴にも目を向け、役割分担についての考えを深めたい。</p> 	<p><b>役割分担についての気付きを促す</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ICTの活用 →効果的に動いている場面を紹介し、チームで共有し、一人一人の役割について考えさせる。</li> <li>○学習資料の活用 →作戦の三観点からチームの特徴に気付せ、ゲームをする上で仲間との役割分担について考えさせる。</li> </ul>	
<p>効果的な動き方はできているが、役割分担もある程度できている。</p> 	<p><b>チームの連携プレイの向上を促す</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○記録カード・作戦ボードの活用 →「さらによい作戦について考えてみよう。」</li> <li>○チームカードの活用 →作戦を生かすために、一人一人がどのように連携したプレイができたか振り返らせる。</li> </ul>	
<p>チームの特徴を活かした作戦を選んでゲームをしている。</p> 	<p><b>チームへの貢献についての考えを促す</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○個の動きの価値付け →貢献しようとする子を価値付け、チームの特徴として作戦に活かしていくにはどうしたらいいか考えさせる。</li> <li>○個への言葉掛け →「チームのためにどんなことで貢献できる？」 →「自分の得意なプレイを作戦に活かそう！」</li> </ul>	

### ③対戦形式の工夫

◆**試しのゲーム**：単元の導入時に、ペアチームと対戦することで、勝敗に大きくこだわることなくルールを理解したり、ゲームそのものを楽しんだりする。

◆**総当たり戦**：単元前半に、たくさんのチームと対戦することで、ゲームや型に応じた効果的な動き方や自己やチームの特徴を把握する。

#### ◆**チャンピオンコート戦**

10チームが5コートでゲームを行い、教師が適切な支援を行いながら、一人一人の子供が学習課題を見だし、解決していくための手立ての一つとして考えた。総当たり戦の勝敗を基にコートを入れ替えるが、順位や勝利至上の考え方にならないように、言葉掛けを工夫（「Aコートが上位」という言葉を使わない、総当たり戦の順位を発表しないなど）する必要がある。

第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時
5コート1ゲーム (A・Bはペアチーム設定)	5コート2ゲーム		[第4時] 5コート3ゲーム [第5・6時] ※A・Bコートは3チームの巴戦、C・Dコートは4チームの総当たり戦 4コート[3分-30秒-3分]×3ゲーム 振り返り3分×2=主運動26分 A・Bコート：2ゲーム(1チームは練習or話し合い) C・Dコート：3ゲーム		
ルール説明 学習の進め方 試しのゲーム <b>A対B</b> 総当たり戦① <b>A対C</b>	総当たり戦② <b>A対D</b> 全体での振り返り 総当たり戦③ <b>A対E</b>	総当たり戦④ <b>A対F</b> 振り返りの行い方確認 総当たり戦⑤ <b>A対G</b>	総当たり戦⑥ <b>A対H</b> 総当たり戦⑦ <b>A対I</b> 総当たり戦⑧ <b>A対J</b>	チャンピオンAコート① <b>A対B(C練習)</b> チャンピオンAコート② <b>A対C(B練習)</b> チャンピオンAコート③ <b>B対C(A練習)</b>	チャンピオンCDコート① <b>E対F(G対H)</b> チャンピオンCDコート② <b>E対G(F対H)</b> チャンピオンCDコート③ <b>E対H(F対G)</b>
全体で振り返り(効果的な動き方の共有、課題解決の流れの確認)			チームごとに振り返り(個人の学習課題、チームの課題や作戦について)		

#### チャンピオンコート戦の行い方(10チーム5コートの場合)

- 総当たり戦の順位で第5時にゲームを行うコートが決まる。  
【例：Aコート(1～3位)、Bコート(4～6位)、C・Dコート(7～10位)、Eコート(空きコート)】
- 第5時の結果で、第6時に行うコートを入れ替える。
- A(B)コートは3チームでの巴戦(3ゲーム中、1回は練習・話し合いの時間となる)、C・Dコートは4チームでの総当たり戦を行う。(3ゲーム全てゲームを行う。)
- A(B)コートでゲームがないチームは、空いている1コートで、練習ゲームを行ってもよい。

## 【チャンピオンコート戦のメリット】

### ○同じくらいの力のチームと対戦する中で、それぞれのチームで個人の学習課題の解決を図ることができる。

- ・A、Bコートでは、練習や話し合いの時間を多くとることができるので、個人の学習課題やチームの課題に合わせた課題解決をチームで行う時間を確保することができる。
- ・学習中に、ICTの活用の時間を確保することができる。(活用したい子供、活用できる子供のみ使うことができる)
- ・C、Dコートでは従来通り(ゲームの中で動きながら)の課題解決を行うことができる。
- ・ゲームの順番によっては相手チームのゲームを見ることができるので、相手チームに合わせた作戦も考えることができる。

### ○4コートになるので、「チームでの振り返り形式」でも、教師が支援を行いやすい。

- ・5年生段階でも、(単元の途中で)いきなり「チームごとの振り返り」となったとしても、教師が支援をする時間(余裕)が確保できる。

### ○「勝敗の結果→意欲の低下」を防ぐ、C・Dコートの総当たり戦。

- ・トリハンは少人数で行うため、技能差やチーム同士の相性(作戦)がより勝敗につながりやすい。同じ時間に同じチームと複数回対戦する対抗戦と比較すると、意欲の低下を防ぐことができる。
- ・様々な相手と対戦しながら試行錯誤を繰り返して個人の学習課題やチームの課題の解決を図る、総当たり戦の学習(課題解決)の行い方をそのまま生かすことができる。

#### ④学習資料の工夫（記録カード）

個人の学習課題や、チームの課題を見いだすために2種類の記録カードを作成した。ゲームに出ていない味方の子供が記録者となり記録をする。

### ア【カウントカード】

《ねらい》

- 一人一人のパス数・シュート数・得点を記録することで、個人の学習課題や、自己やチームの特徴への気づきを促すことができる。

⇒ゲーム中の動きを数値化することで、自分たちの現状を知り、次にどうしていくとよいのかを考えるための資料である。

《記入例》

カウントカード 月 日 ( ) チーム

ゲーム 1	対		チーム				-		勝・負	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
パス	正正	正正T	F							13
シュート	一	正正F	X							15
得点	一	T	X							3

《使用方法》

- 役割にチェックを付けて、パス、シュート、得点に正の字で記入する。記録者は全てに「\」を書き、ポストプレーヤーは、パス以外に「X」を書く。  
(例：上記では「●●さん」は、前半ポストプレーヤーなので、パスの回数のみ記録する。)
- 左側は前半、右側を後半の欄とする。

### イ【シュートマップカード】

《ねらい》

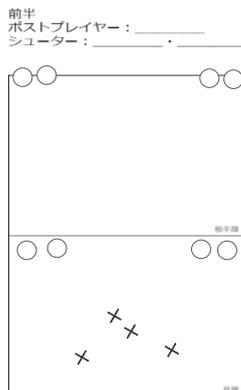
- シュートする場所やねらう場所についての気づきを促すことができる。

⇒コート前方でのシュートの有効性に気付いたり、得点が決まりやすいシュートコースを知ったりするための資料である。

《使用方法》

- シュートをした位置に印を付ける。シュートによって得点になれば「○」、シュートが入らなければ「×」の印を付ける。
- 得点になった場合、シュートが入った場所にも「○」をつける。

《記入例》



カウントカード 月 日 ( ) チーム

ゲーム 1	対		チーム				-		勝・負	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
パス										
シュート										
得点										

ゲーム 2	対		チーム				-		勝・負	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
パス										
シュート										
得点										

ゲーム 3	対		チーム				-		勝・負	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
パス										
シュート										
得点										

メモ：結果が分かったことをもとに、つぎのゲームのことを考えよう！

**【こんな状況になったら】**

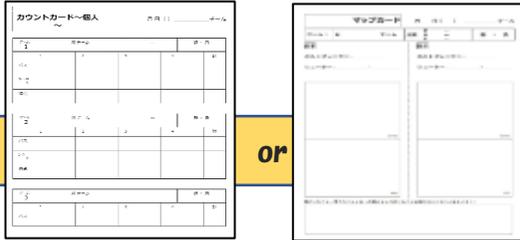
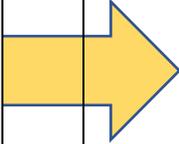
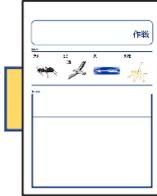
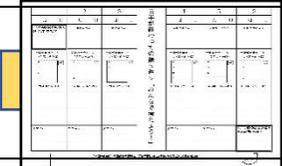
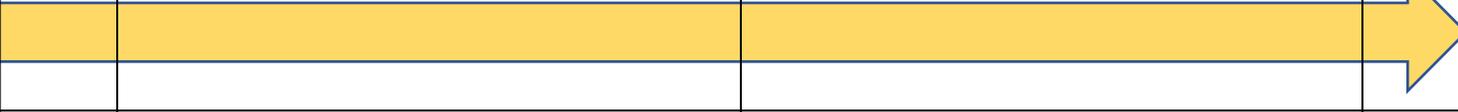
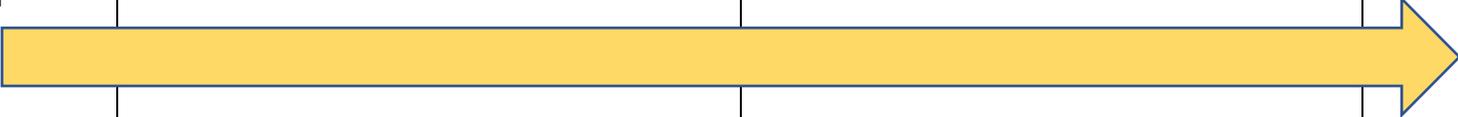
- シュートをたくさんしているのに、得点になっていないな。
- パスの回数が多いのに、シュートにつながらないね。

シュートマップカード 月 日 ( ) チーム

ゲーム 1	対		チーム		点数	前後計	-		勝・負	
前半			後半							
ポストプレーヤー： _____			ポストプレーヤー： _____							
シューター： _____			シューター： _____							
記録： _____			記録： _____							
[Court Diagram]			[Court Diagram]							

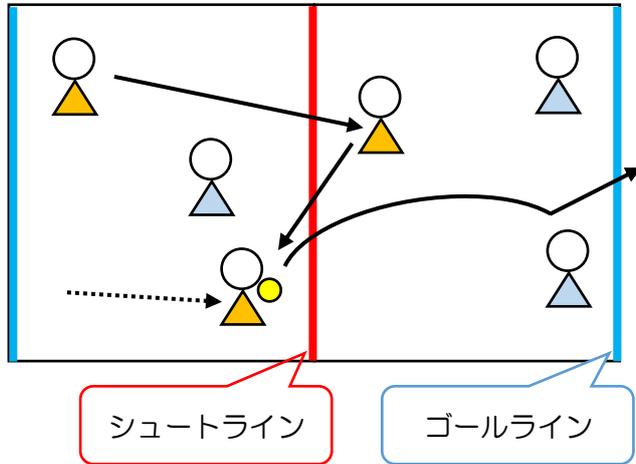
気付いたこと・考えたことメモ（作戦タイムで話したことを忘れないようにメモしよう！）

【学習資料の活用例】

	第1時	第2時	第3時	第4~6時
授業中	<p>動画</p> <p>○教室で「ルール理解の動画」を見る。</p> 	<p>○はじめに「カウントカード紹介動画」を見る。</p> 	<p>○「シュートマップ紹介動画」を見る。</p> 	
	<p>記録カード</p> <p>○授業終盤に子供の困り感を発表する。</p> <p>≪子供の困り感 例≫</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・いつも同じ人にパスが集まっている気がする。</li> <li>・パスが多かったけど、得点が少ないな。</li> </ul>  <p>(カウントカード) こんなカードがあるよ。</p> <p>※次時の最初に記録カードの説明をする。</p>	<p>○「カウントカード」を記入する。</p> 	<p>○チームの状況に応じて、「カウントカード」か、「シュートマップカード」を記入する。</p> <p>(シュートマップカード) こんなカードもあるよ。</p>   <p>or</p> 	
	<p>チームカード</p>  			
	<p>個人カード</p>  			
	<p>映像記録</p>  			
授業後		<p>※必要に応じて「効果的な動きの動画」を見る。</p>		

# 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!



<p>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!</p>		
<p><b>知識及び技能</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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。</li> <li>• パス、シュートのみのできるボール操作のできることで、課題を見付けやすい。</li> <li>• 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。</li> </ul>	<p><b>思考力、判断力、表現力等</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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けやすい。</li> <li>• 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。</li> <li>• 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。</li> </ul>	<p><b>学びに向かう力、人間性等</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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。</li> <li>• 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。</li> </ul>