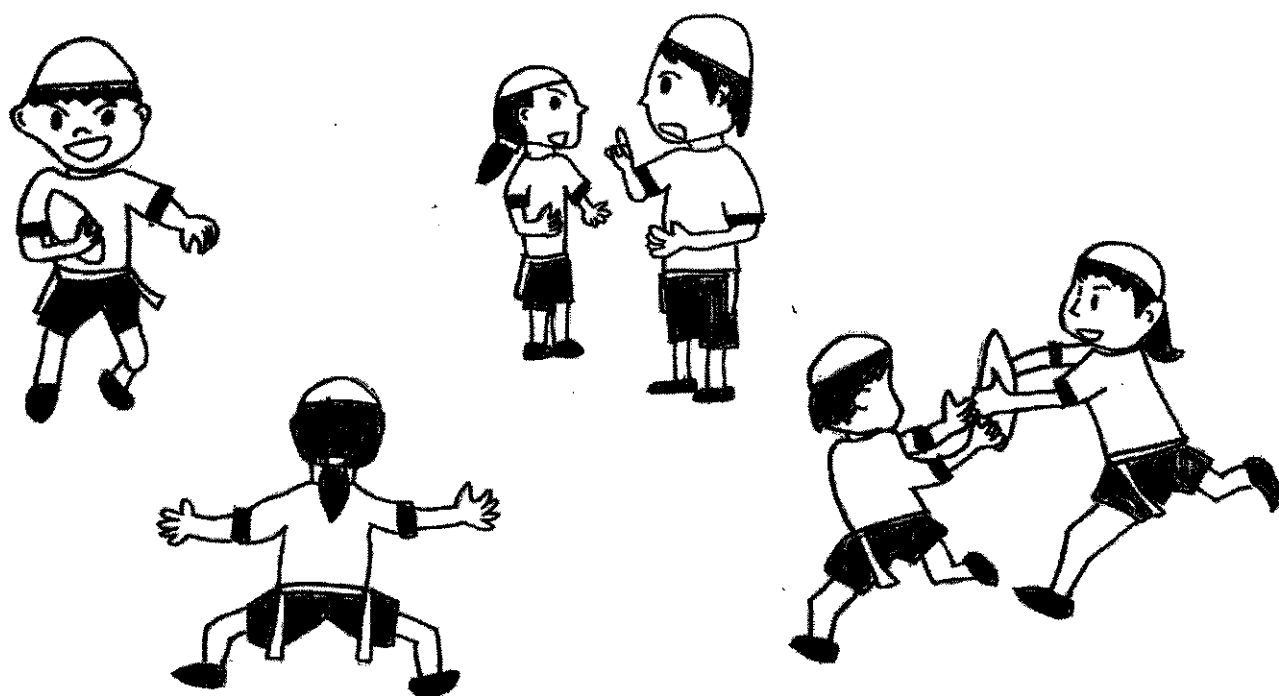


平成29年度 東京都小学校体育研究会 ゲーム領域部会 実証授業

<東京都小学校体育研究会 研究主題>

三つの資質・能力の関係性を明確にし、
運動や健康についての課題に
主体的・協働的に取り組む児童の育成



<講師>

武蔵村山市立小中一貫校村山学園 副校長 石田 玲奈 先生

平成29年10月30日(月) 中野区立谷戸小学校

第3学年 陣地を取り合うゴール型ゲーム 「とりトリGO!!!」

授業者 橋本 健 主任教諭

1 研究主題

「三つの資質・能力の関係性を明確にし、
運動や健康についての課題に主体的・協働的に取り組む児童の育成」

2 主題設定の理由

本研究会では、これまでの研究の成果と課題及び次期学習指導要領の方向性を踏まえ、児童が体育の学習に取り組む目指すべき姿が「自ら課題解決に取り組む姿」であり、重視する学習活動を「主体的・協働的な学習活動」と捉えた。

体育科での「主体的・協働的な学習活動」は、児童の学習が、運動領域である体育については「粘り強く意欲的に解決に取り組むとともに、自らの学習活動を振り返りつつ、仲間と共に課題を解決し、次の学びにつなげる」という過程を経ることによって、保健については「健康課題に関する課題解決的な学習」によって導かれるものであると考える。このような学習過程は、一つ一つの学習活動そのものが目的なのではなく、常に、「三つの資質・能力」をバランスよく、確実に身に付けることを目的として構成され、工夫・充実されなければならない。また、体育の学習過程は、「三つの資質・能力」の関係性を明確にし、単元や学習指導の各場面において、効果的に指導することが求められる。

このような学習が、児童の発達各段階を通して繰り返して行われることにより、児童が生涯にわたって能動的に学び続けることができるようになる。つまり、運動やスポーツ、健康な生活の実践、体力向上を自らの生活の中に位置付け、これらに関する課題を自ら解決するために必要な力が育まれ、自らの生活の向上を図るための資質・能力を身に付けることができると考える。

このことが、体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し、生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現することにつながると考え、本研究主題を設定した。

3 研究の視点

次期学習指導要領の全面実施までの移行措置期間に当たる時期となるため本研究主題を3か年間継続し、以下の視点によって年次を追って研究を進めて行くこととする。

(1) 研究の視点1＝1年次の中心となる視点

- 三つの資質・能力の体育科における具体的な学習状況（児童の学びの姿）

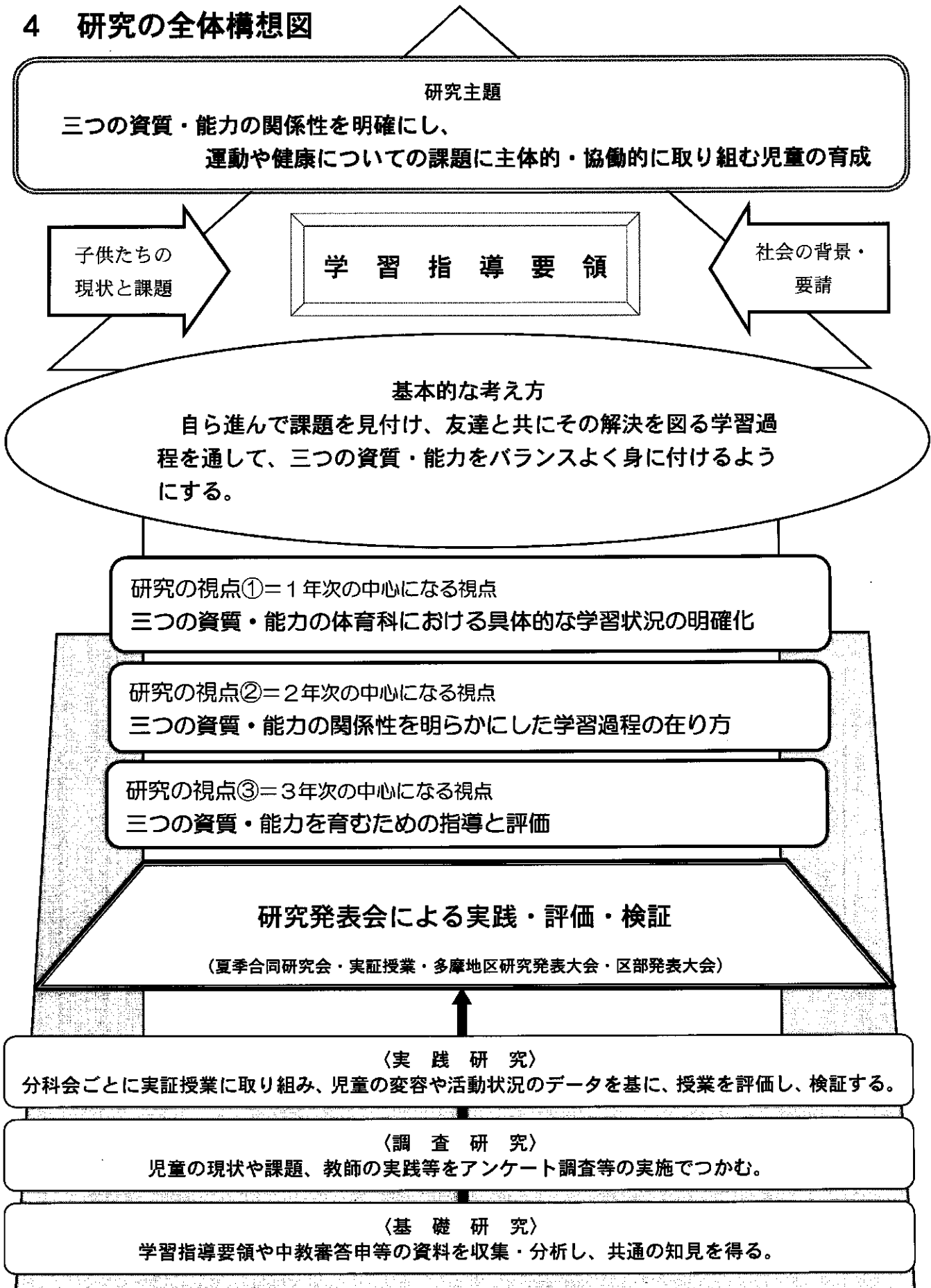
(2) 研究の視点2＝2年次の中心となる視点

- 三つの資質・能力の関係性を明らかにした上で、その学習過程の在り方

(3) 研究の視点3＝3年次の中心となる視点

- 三つの資質・能力を育むための指導と評価

4 研究の全体構想図



5 研究の内容

(1) 研究の視点1「三つの資質・能力の具体的な学習状況」について

- 「知識及び技能」については、児童がゲームの特性を味わう中で、ゲームの行い方や基本的なボール操作、ボールを持たないときの動きについての知識を習得することができるようにする。また、ゲームをさらに楽しむための基本的な動きを身に付けていけるようにする。
- 「思考力、判断力、表現力等」については、どうしたらみんなが楽しめるゲームになるかを考える「規則の工夫」と、どうしたら相手に勝てるかを考える「簡単な作戦」を大切にしながら、今年度は、ゲーム間の「振り返り」を中心とした「他者に伝える力」の育成を重点とする。
- 「学びに向かう力、人間性等」については、これまでも重視してきた「勝敗を受け入れる」、「友達と協力したり、友達のよさを称賛したりすること」に加え、「友達の考えを受容すること」を重点とする。これらは、「思考力、判断力、表現力等」における「他者に伝える力」との関わりが強く、その関係性についても研究を進めていく。

＜今年度行う「陣地を取り合うゴール型ゲーム」における3つの資質・能力の学習状況＞

知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
<ul style="list-style-type: none"> ●ゲームの行い方を理解している。 ●基本的なボール操作やボールを持たないときの動きについて理解している。 ●ゲームを楽しむための基本的な動きができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●易しいゲームを行うためのゲームの規則を選んでいる。 ●ゲームの型の特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てている。 ●ゲームの規則や簡単な作戦についての自分の考えを友達に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ●ゲームに進んで取り組もうとしている。 ●勝敗の結果を受け入れ、誰とでも仲よくゲームに取り組もうとしている。 ●友達の考えを認め、受け入れようとしている。

(2) 研究の視点2「三つの資質・能力の関係性を踏まえた学習過程の在り方」について

6年間を見通した計画的かつ系統的な指導を行うためには、まず、1・2年の低学年と、3・4年の中学年でそれぞれ2年間を見通した授業づくりを行っていく。そして、2年生と3年生、4年生と5年生の繋ぎ目の学年では、学習内容のつながりを重視したゲーム開発や授業づくりを行っていく。特にボール運動への接続については、遊びからスポーツ文化へのつながりを大切にして授業づくりを行っていく。また、一単位時間ごとの「振り返り」の在り方に重点を置いて学習過程を作成し、児童の学習状況に応じた、最も有効な振り返りの視点、教師の支援を明らかにしていく。

(3) 研究の視点3「三つの資質・能力を育むための指導と評価」についての考え方

三つの資質・能力について、「児童の具体的な姿（十分満足できる、おおむね満足できる、努力を要する）」を明確に設定する。そして、児童の具体的な学習状況と照らし合わせてそれぞれの資質・能力の習得状況を把握・評価し、その後の的確な指導や有効な支援につなげていく。

(4) 研究主題に迫るための手だて

○ゲームの開発

(はじめの規則が簡単で工夫しやすく、どの児童も夢中になって取り組むことができるゲームの開発)

「障地を取り合うゴール型ゲーム」の特性を十分に味わい、児童が夢中になって運動に取り組むことができるようなゲーム開発を行った。

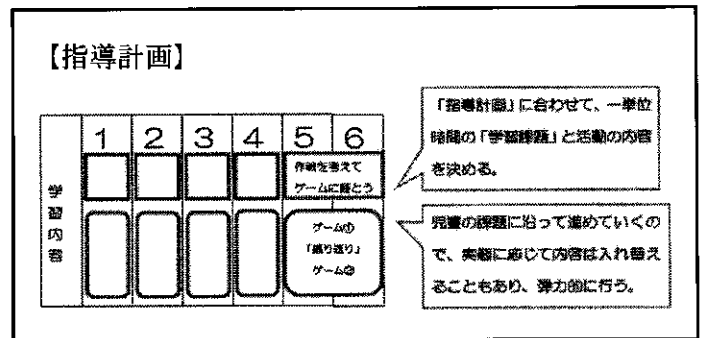
ゲーム開発では、4つの視点を設定し、児童自らが楽しみながら、自分たちのゲームをつくっていくことができるようなゲーム内容を設定した。

- ① どの児童も活躍できる (今もっている力で楽しめる)
- ② どのチームにも勝つ可能性がある。
- ③ 規則や作戦を工夫しやすい
- ④ 力いっぱい動ける

○指導計画の作成

児童が楽しさや喜びを味わいながら学習を進められるようにするためには、児童の課題に沿った指導計画を作成することが大切である。

そこで、単元を通してどのように学習していくのかを具体的に示し、それぞれの時間の学習課題や教師の意図的な言葉掛けを明確にした指導計画の作成を行った。

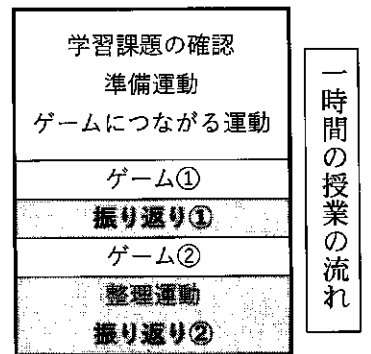


○「振り返り」の時間の設定

「他者に伝える力」「友達の考えを受容する態度」を育むために、自分の考えをもち、それを基にチームや学級全体で、お互いの考えを伝え合う「振り返り」の時間を充実させることが大切である。

「振り返り」とは、ゲームとゲームの間や一単位時間の最後に時間を設定し、児童の学習の状況に応じた課題について話し合い、解決していく活動である。

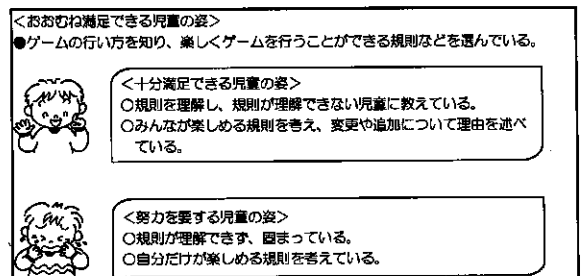
「振り返り」では、児童一人一人が課題に対して、自分の考えを発表できるようにしていく。また、その意見に対して付け加えや別の考えが出るような教師の意図的な言葉掛けを行う。「振り返り」を行うことで、様々な考えを知ることができ、児童自ら、思考を広げながら、確実に課題解決的な学習に取り組めるようにしていく。



○指導と評価の充実

評価規準を作成し、意図的、計画的に評価するようにした。また、一単位時間の評価については、児童の状況を無理なく的確に把握できるように、評価方法と評価場面を考慮しながら、評価項目をできる限り、1、2項目に重点化した。

さらに、学習活動における児童の具体的な姿を設定し、「いつ、何を、どのように評価するのか」を決め、児童への指導に生かすことができるようにした。



6 単元の目標及び評価規準

(1) 単元名

ゲーム領域：陣地を取り合うゴール型ゲーム「とりトリGO!!」(3年生)

(2) 単元の目標

技能	基本的なボール操作やボールを持たないときの動きによって、易しいゲーム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、規則を守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、用具の準備や片付けをしたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。
思考・判断	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりすることができるようにする。

(3) 単元の評価規準

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	○ゲームに進んで取り組もうとしている。 ○規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしようとしたり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。 ○友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。 ○ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。	①陣地を取り合うゴール型ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り、友達のよさを伝え合ったり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。 ③友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。 ④ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。
運動に ついての 思考・ 判断	○易しいゲームを行うためのゲームの規則を選んでいる。 ○ゲームの型の特徴に合った簡単な作戦を立てている。	①仲間と協力して、ゲームを楽しくすることができるよう、プレーヤーの数やコートづくり、プレー上の制限、得点の仕方、ゲームをするときの規則などを選んでいる。 ②陣地を取り合うゴール型ゲームの特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てている。
運動の 技能	○易しいゲームにおいて、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きができる。	①味方にボールを手渡すことができる。 ②ボール保持者の横や後ろに動き、ボールをもらえるように移動することができる。

(4) 児童の実態

ボールを投げたり捕ったりする操作が苦手な児童がいる。そこで、どの児童も今もっている力で、陣地を前進させていく楽しさを味わうことができるようにする。また、友達に自分の意見を伝えることが苦手な児童もいる。「振り返り」の時間を活用し、自分の考えた規則や作戦を言葉や動作で友達に伝える力の育成を図っていく。

7 ゲームの内容

○ゲームの内容「とりトリGO!!」ラグビーフットボール3号

はじめのゲーム

- ☆4対4 ☆ボールは1つ タグ1人2本 ☆攻め2回→守り2回→攻め2回→守り2回
- ☆1回の攻撃は3度タグを取られるまで攻める。ラインを出たら1タグ。
- ☆パスはなし。(手渡しパスのみ) ☆進めた所までの得点が入る。得点の多いチームが勝ち。
- ☆初めにボールを持つ人はローテーション。 ☆守備は2点ゾーンから始める。
- ☆タグを取ったら、「タグ」と言い、その場で止まる。手渡しパスをしてリスタート。

規則の工夫(例)

(みんなが楽しむために工夫した規則)

- ☆タグを取られやすい→リスタートの時は離れる
 - ☆攻撃回数が少ない→制限時間内に何度でも攻撃できる
 - ☆得点が入りにくい→守備側のスタートする位置を変える
- ※前パスは陣取り型の特性から外れるため、規則の工夫として取り上げない

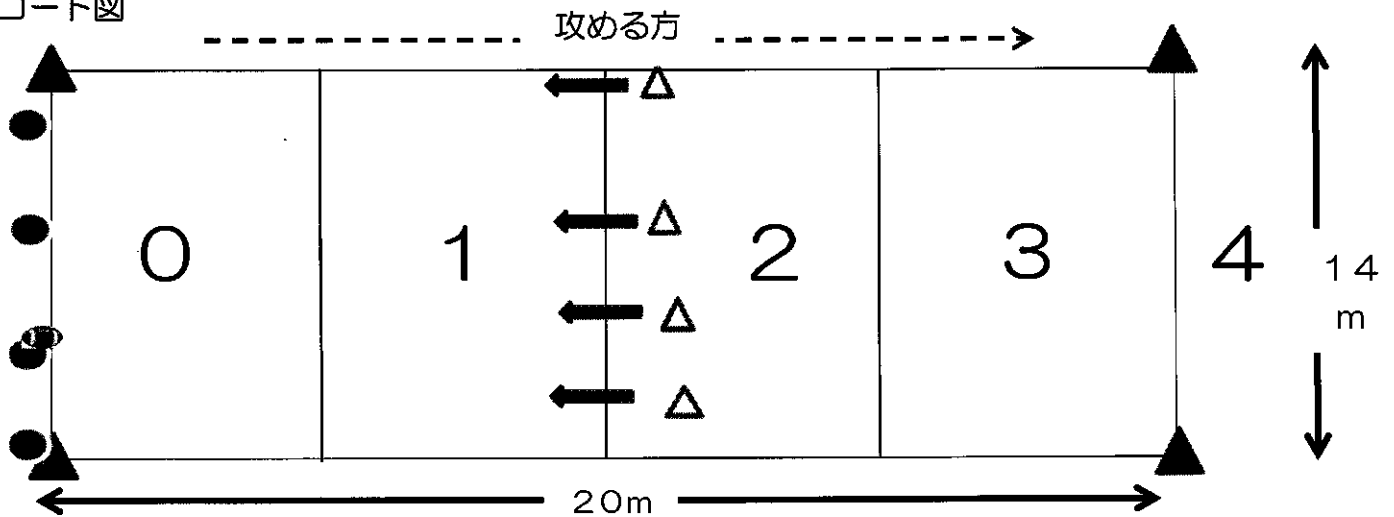
<規則の工夫について>

楽しくゲームを行うことができる規則を工夫するとは・・・

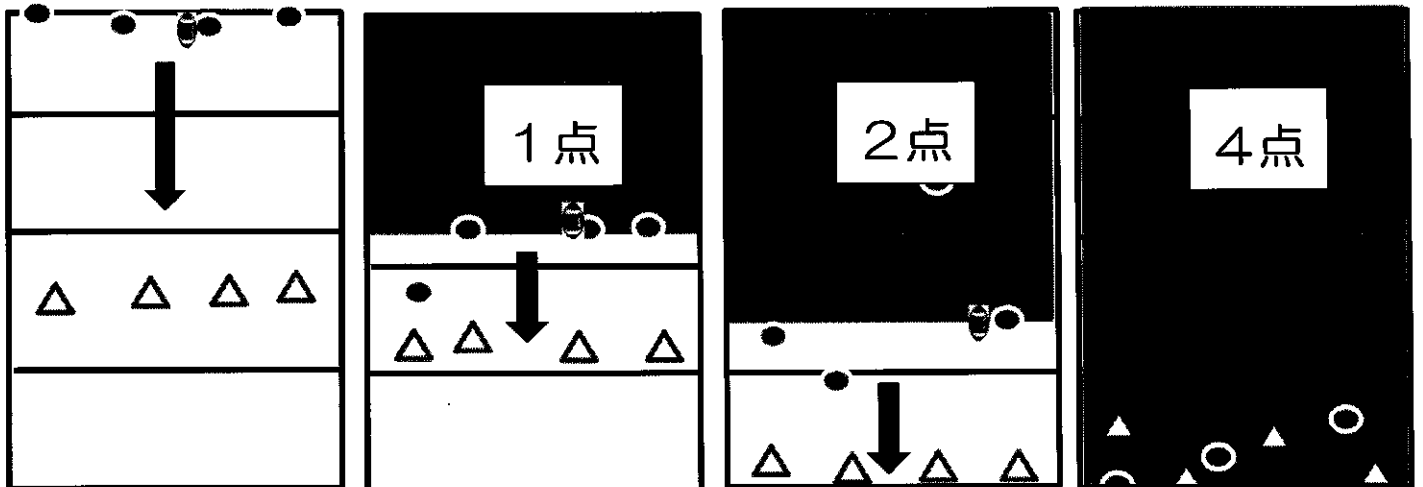
- ①トラブルが起きた時に解決するための規則を考える。
- ②もっと楽しくなるような規則を考える。

※①を解決してから②に取り組む。

○コート図



○ゲームの内容を理解するための手だて プレゼンテーションソフトによるイメージ作り



8 指導計画の作成

時間	1	2	3
指導のねらい	ゲームの型の特徴に合った攻め方を知り、今もっている力でゲームを楽しむことができるように (ゲームの内容を知る、規則の工夫、動き方や攻め方を知る)		
学習内容 ※指導 ○ゲームで 見られる児 童の姿	<p style="text-align: center;"><学習課題> みんなが楽しめる規則を考えよう</p> <p>1 ゲーム提示・規則の確認 今回は初めてのゲームなので、規則を知り、みんなで楽しくゲームをしましょう。</p> <p>2 単元の見通し このゲームは「ボールをどれだけ前に進められるか」を競うゲームです。</p> <p>3 準備運動 ゲームにつながる運動</p> <p>4 ゲーム① ○規則に沿ってゲームに取り組んだり、もめたりしている。</p> <p>5 振り返り① 発問：ゲームは、楽しめましたか？ゲームの規則で分からないところはありましたか？</p> <p>6 ゲーム② ○規則に沿ってゲームを楽しんでいる。 ○規則が理解しきれず、または動き方が分からず、ゲームを楽しめていない。</p> <p>7 整理運動</p> <p>8 振り返り② 発問：ゲームの規則は分かりましたか？規則で困ったことはありますか？</p>	<p>1 学習課題の提示 前回のゲームではじめの規則が分かりましたね。今日は、みんなが楽しめる規則を考えてゲームをしましょう。</p> <p>2 準備運動 ゲームにつながる運動</p> <p>3 ゲーム① ○規則に沿ってゲームに取り組んだり、もめたりしている。</p> <p>4 振り返り① 発問：規則で困ったことはありますか？みんなが楽しめるゲームにするために規則を変えたほうがいいのかはありますか？</p> <p>5 ゲーム② ○変更した規則に沿ってゲームをしている。 ○規則と違う行動をしている。</p> <p>6 整理運動</p> <p>7 振り返り② 発問：規則を変更してみて、やりやすかったですか？さらに規則を変えたほうがいいのかはありますか？</p>	<p style="text-align: center;"><学習課題> ボールを前に進めるための攻め方を考えよう</p> <p>1 学習課題の提示 今回はどうすればボールをより前に進めることができるか考えてゲームをしましょう。</p> <p>2 準備運動 ゲームにつながる運動</p> <p>3 ゲーム① ○どんな動きをするとボールを前に運べるか考えて動いている。 ○ボールを持たないときにパスをもらえない位置にいる。</p> <p>4 振り返り① 発問：ボールをできるだけ前に進めるにはどうすればよかったですか？どのようなことを考えて、動けばいいと思いますか？</p> <p>※ボールを持って、相手をかわしたり、相手のいないスペースを見つけて駆け込んだりしている児童を称賛する。 ※ボールを持っていない味方の動きに気付いて、手渡しパスをしている児童を称賛する。</p> <p>5 ゲーム② ○ボールを前に進めるために必要な動きをしている。</p> <p>6 整理運動</p> <p>7 振り返り② 発問：ゲーム①より、ボールを前に進めるようになりましたか？どうしたらよくなりましたか？</p>
	学習活動に即した評価規準	<p>関心欲態度 ①</p> <p>思考判断 ①</p> <p>技能 ①</p>	<p>関心欲態度 ①</p> <p>思考判断 ①</p> <p>技能 ①</p>

4 (本時)	5	6
する。	ゲームの型の特徴に合った簡単な作戦を考えて、動きを工夫しながらゲームを楽しむことができるようにする。(簡単な作戦)	
<p><学習課題> 作戦を考えてゲームをしよう</p>		
<p>1 学習課題の提示</p> <p>前回のゲームで出てきたボールを前に進めるための攻め方を生かして、チームで作戦を考えてゲームをしましょう。</p> <p>2 準備運動、ゲームにつながる運動</p> <p>3 ゲーム①</p> <p>○前時の攻め方を基にした作戦で、ゲームに取り組んでいる。</p> <p>○ボールを前に進めることに繋がらない作戦でゲームに取り組んでいる。</p> <p>4 振り返り①</p> <p>発問：作戦はどうでしたか？上手くいきましたか？</p> <p>※攻め方を基にした作戦やボールを前に進めることに繋がる作戦でゲームに取り組んでいたチームを称賛し、そのよさについて価値付ける。</p> <p>5 ゲーム②</p> <p>○振り返り①で知った攻め方を基にした作戦などを試したり、ゲーム①の結果を基に考えた作戦でゲームに取り組んだりしている。</p> <p>6 整理運動</p> <p>7 振り返り②</p> <p>発問：作戦はどうでしたか？上手くいきましたか？</p>	<p>1 学習課題の提示</p> <p>前回のゲームで考えた作戦を基に、上手くいったところ、さらにこうしたいというところをチームで話し合い、よりよい作戦を考えながらゲームをしましょう。</p> <p>2 準備運動、ゲームにつながる運動</p> <p>3 ゲーム①</p> <p>○これまでに学習した攻め方を基にした作戦や、ボールを前に進めることに繋がる作戦で、ゲームに取り組んでいる。</p> <p>○ボールを前に進めることに繋がらない作戦でゲームに取り組んでいる。</p> <p>4 振り返り①</p> <p>発問：作戦は上手くいきましたか。次は、どんな作戦にしたらいいですか？</p> <p>※これまでに学習した攻め方を基にした作戦や、ボールを前に進めることに繋がる作戦でゲームに取り組んでいるチームを称賛する。</p> <p>5 ゲーム②</p> <p>○振り返りで共有した作戦を生かして、ゲームに取り組んでいる。</p> <p>6 整理運動</p> <p>7 振り返り②</p> <p>発問：ゲーム①より作戦を生かしてゲームをすることができましたか？また、作戦は上手くいきましたか？どうしたら上手くいきましたか？</p>	
②	②	②
②	②	②

9 「振り返り」の時間の設定

○振り返りの行い方

学習課題の確認
準備運動
ゲームにつながる運動
ゲーム①
ゲーム②
整理運動

振り返り①
 ゲームを振り返り、
気が付いたことを伝えたり、動き方や作戦の修正を行ったりする時間

振り返り②
学習での気づきを広める時間

- ・ 友達のよい動きやチームで工夫した作戦を伝え合う
- ・ 有効な作戦やうまくいかなかった作戦を伝え合う

「振り返り」における学習形態について

様々な学習形態を考え、振り返りを行うことで、学習のねらいを達成することができる。さらに、学習形態を工夫することで「他者に伝える力」や「友達の考えを受容する態度」を身に付けることができる。

【個人】

一人一人が自分の課題と向き合い、よりよい解決方法を考えることができる。

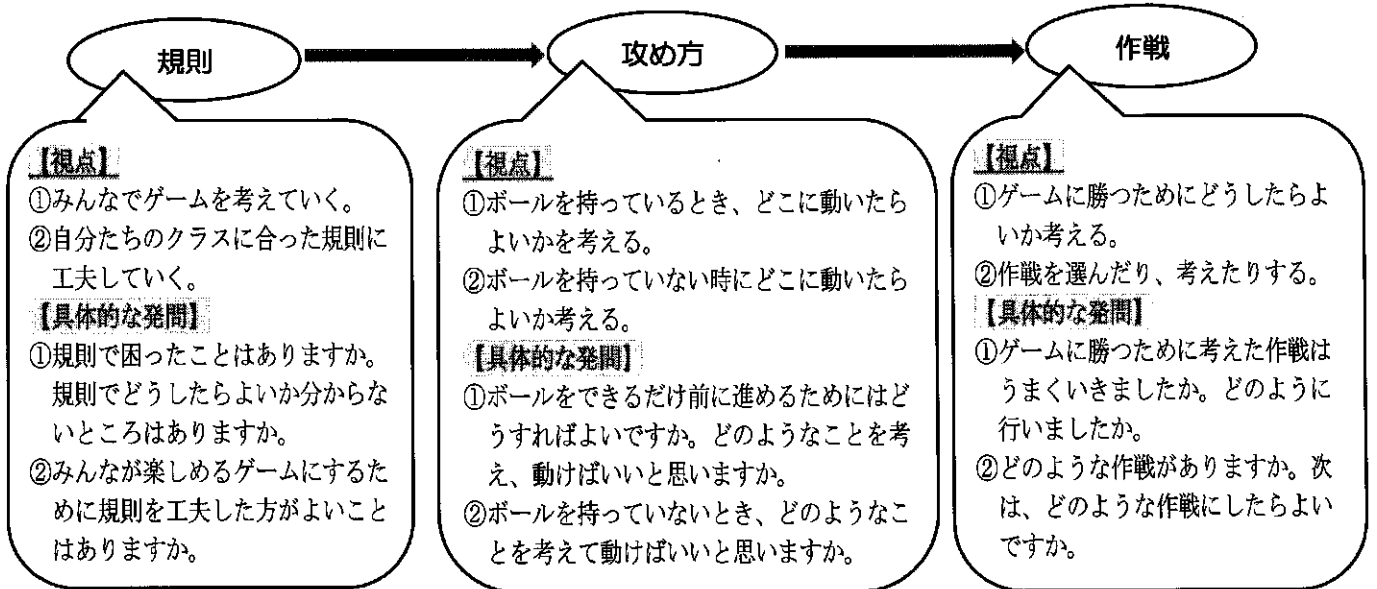
【チーム】

友達と情報交換をしながら、チームの課題に応じた話し合いができ、様々な考えを受け入れながら、よりよい解決方法を考えることができる。

【全体】

全体で課題を把握し、考えを共有することができ、学級全員でよりよい解決方法を考えることができる。

○児童の状況に応じた振り返りの視点



○「振り返り」を通して身に付ける力

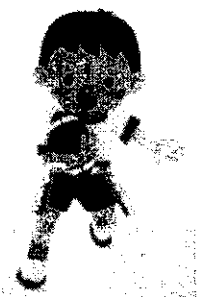
児童の学習状況に応じた「振り返り」を効果的に行うことで、「他者に伝える力」「友達の考えを受容する態度」を身に付けることができ、一人一人の学習を深めることができる。と考える。

他者に伝える力

自分の考えた規則・作戦を言葉や動作で友達に伝えていること

友達の考えを受容する態度

友達がチームのために考えたことを認める態度



10 指導と評価の充実

【関心・意欲・態度】

①陣地を取り合うゴール型ゲームに進んで取り組もうとしている。

②規則を守り、友達のよさを伝え合ったり、勝敗の結果を受け入れようとしていたりしている。

<十分満足できる児童の姿>

- 自分だけでなく、友達も規則を守ることができるように声をかけている。
- 友達のよさを認めていこうと、同じチームの友達に声をかけている。
- 負けた友達の気持ちを考え、励ましの声をかけている。

<おおむね満足できる児童の姿>

- 規則を守ってゲームをしている。
- 友達のよさを伝え合ってゲームをしている。
- 勝敗の結果を受け入れている。

【言葉かけの視点】

- ・友達に関わること

◇どうすればみんなが楽しくできそうかな？
◇友達のよいところは、あったかな？

【言葉かけの視点】

- ・児童の気持ちを受け止めること
- ・原因を探ること

<努力を要する児童の姿>

- 規則を守ろうとせず、勝手な行動をしている。
- 友達のよさを伝えることができない。
- 勝敗の結果を受け入れられず、周りの友達を困らせている。



③友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。

<十分満足できる児童の姿>

- 全体に気を配り、友達と協力して用具の準備や片付けをしている。

<おおむね満足できる児童の姿>

- 友達と協力して、分担された用具の準備や片付けをしている。

【言葉かけの視点】

- ・学級全体に目を向けること

◇どうして準備をしていないのかな？
◇自分の分担の仕事を確認しよう。準備や片付けを素早くするとゲームを楽しむ時間が増えるね。

【言葉かけの視点】

- ・児童の気持ちを受け止めること
- ・次への見通しをもたせること

<努力を要する児童の姿>

- 用具の準備や片付けをしない。



④ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。

【思考・判断】

- ① 仲間と協力して、ゲームを楽しくすることができるよう、プレーヤーの数やコートづくり、プレー上の制限、得点の仕方、ゲームをするときの規則などを選んでいる。

<十分満足できる児童の姿>

- 友達も規則を理解できるように、分かりやすく教えている。
- 学級全体が楽しめる規則を考え、変更や追加について理由を発言したり、学習カードに記入したりしている。

<おおむね満足できる児童の姿>

- 規則を理解している。
- 学級全体が楽しめる規則を考え、手を挙げたり、学習カードに記入したりしている。

【言葉かけの視点】

- ・友達に伝えること
- ・理由を考えること

【言葉かけの視点】

学級全体が楽しめる規則にすること

- ◇よく規則が分かっているね。まだ規則がよく分かっていない友達がいたら教えてあげてね。
- ◇考えたことをみんなに伝えましょう。
- ◇どうして、その規則にするといいのか理由を教えて。

<努力を要する児童の姿>

- 規則が理解できず、ゲームに取り組むことができない。
- 自分だけが楽しめる規則を考えている。



- ② 陣地を取り合うゴール型ゲームの特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てている。

<十分満足できる児童の姿>

- 作戦に対する振り返りを行い、チームの課題に合った作戦を選んだり、立てたりしている。

<おおむね満足できる児童の姿>

- チームで決めた作戦について、自分の役割を理解している。

【言葉かけの視点】

- ・作戦の結果を評価し、改善を図ること

【言葉かけの視点】

- ・チームにかかわることに目を向けること

- ◇今日の作戦はどうだったかな？うまくいったことやうまくいかなかったところを考えてみよう。

<努力を要する児童の姿>

- チームに視点がおけず、個人や『頑張る』などの抽象的な作戦を立てている。

- ◇チームで協力して得点するためには、どうすればボールを前進させることができるでしょう？



【技能】

① 味方にボールを手渡すことができる。

<十分満足できる児童の姿>

- 味方に正確にボールを手渡しして、ゲームに取り組んでいる。
- 周りの状況を確認してから、ボールを渡してゲームに取り組んでいる。

<おおむね満足できる児童の姿>

- 味方にボールを手渡し、ゲームに取り組んでいる。

【言葉かけの視点】

- ・味方同士の距離感
- ・手渡しの強さ、タイミング

【言葉かけの視点】

- ・味方の位置を見て動くこと

◇どうすれば、味方に手渡しすることができるかな？

<努力を要する児童の姿>

- ボールを手渡しすることができない。
 - ・ボールを強く渡してしまう。
 - ・手渡しのタイミングが合わない



② ボール保持者の横や後ろに動き、ボールをもらえるように移動することができる。

<十分満足できる児童の姿>

- 得点につながる場所を見つけて移動している。

<おおむね満足できる児童の姿>

- 手渡しパスがもらえる場所（横や後ろ）に移動している。

【言葉かけの視点】

- ・ボール保持者の位置を見て、動くこと

【言葉かけの視点】

- ・相手の位置を見て動くこと

◇どこに動けば、味方からパスがもらえるかな？

<努力を要する児童の姿>

- どこに動いてよいか分からず、その場に留まっている。
- ボールを持っている人から離れている。



1 1 一単位時間の進め方

①本時の目標（4/6）

【技能】 ボール保持者の横や後ろに動き、ボールをもらえるように移動することができるようにする。

【態度】 規則を守り、友達のよさを伝え合ったり、勝敗の結果を受け入れようとしたりすることができるようにする。

【思考・判断】 陣地を取り合うゴール型ゲームの特徴に応じた攻め方を知り、簡単な作戦を立てることができるようにする。

※本時では、【技能】と【思考・判断】を重点的に評価する。

②展開

学習活動	◇指導上の留意点 ☆評価
1 前時を振り返り、学習課題を確認する。	◇ボール保持者の動きに合わせて動くことの大切さを認識できるよう、前時までの学習を振り返る。 ◇これまで児童が考えてきた簡単な作戦を確認する。
作戦を考えて、ゲームをしよう。	
2 準備運動やゲームにつながる運動をする。 3 ゲーム①に取り組む。	◇よい動きを広めるために、ボール保持者の動きに合わせて動いている児童を称賛する。
4 振り返り①をする。	◇児童が作戦について、チームで共通理解できるようにする。 ☆陣地を取り合うゴール型ゲームの特徴に応じた攻め方を知り、簡単な作戦を立てている。（観察・学習カード）
5 ゲーム②に取り組む。	◇作戦について共通理解したことを試したり、試そうとしていたりしているチームや児童を称賛する。 ☆ボール保持者の横や後ろに動き、ボールをもらえるように移動することができる。（観察）
6 整理運動をする。	
7 振り返り②をする。	◇振り返り①で共通理解したことがゲーム②で生かされたかどうかを振り返られるように言葉掛けをする。

1 2 簡単な作戦

現行の学習指導要領解説には、簡単な作戦について下記のように書かれている。

ゲームの型の特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てること。

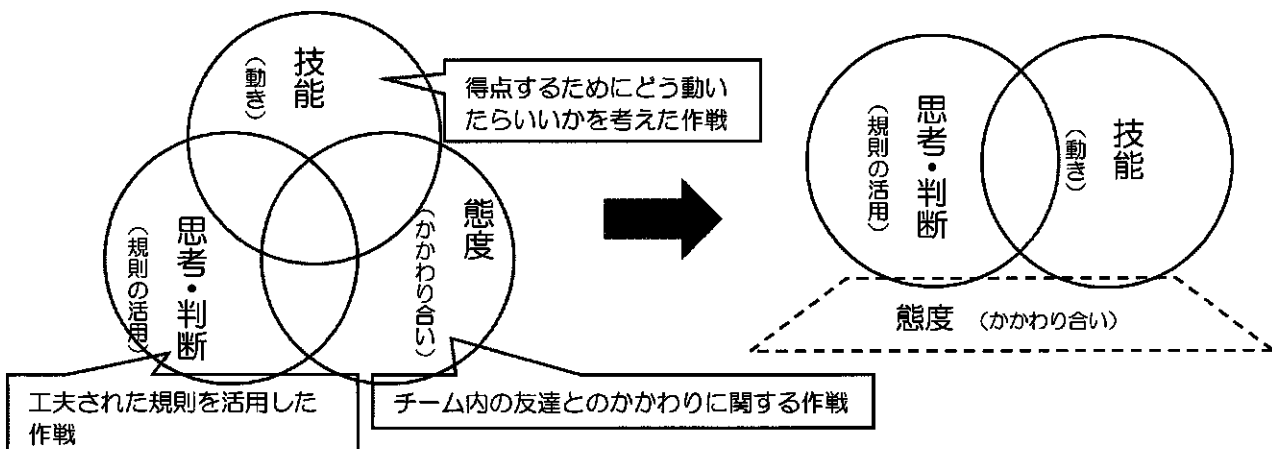
ゲームを行うと、児童は「ゲームに勝ちたい」「得点したい」だから「得点するためにチームで協力したい」という思いをもつ。「簡単な作戦」とは、得点するためにチームで協力する目的で児童が立てるものであると考える。低学年のゲームでは勝つために「自分たちのチームの目標」を決めて取り組む。中学年では「簡単な作戦」となるが、初めは低学年からの系統を考え、チーム内の友達とのかかわりに関する作戦も認めていく。また、簡単な作戦を立てるためには、まずは児童が「ゲームの型の特徴に合った攻め方」を知っていることが大切である。単元の前半の振り返りで、「ゲームの型の特徴に合った攻め方」を価値付けていく。どんな攻め方があるか、どのように攻めると得点できるか、ということゲームをしながら確かめ、それを児童が作戦に生かしていけるようにする。




○「簡単な作戦」の立て方

「簡単な作戦」は、「態度（かかわり合い）」「思考・判断（規則の活用）」「技能（動き）」の3つで構成されていると考える。また、「簡単な作戦」の系統は下記のように考えた。最初は「態度（かかわり合い）」に関する作戦も認めながら、ゲームの型の特徴に合った攻め方について振り返りを行っていく。そのことを繰り返していくことで、「技能（動き）」の作戦を立てられるようにしていく。

チームのことを考え、児童の思いから立てられた作戦

ゲームの型の特徴に合った攻め方に焦点を当てた作戦



 <p>チームで協力することってとても大切ですね！チームでどう動いたらより得点できるかな？</p>	 <p>今までのゲームでできたよい動きを思い出しながら作戦を立ててみよう！</p>	 <p>得点するためにどう動くかの作戦を立てると、ゲームに勝てそうだね！</p>
---	--	---

○ゲームの型（陣地を取り合うゴール型ゲーム）の特徴に合った攻め方

- ・ボール保持者が、相手のいない場所に移動したり、駆け込んだりする動き
- ・ボール保持者が、相手をかわして前に進む動き
- ・ボールを持っていない人が、ボール保持者の横や後ろでボールを受け取ろうとする動き

○3年生「とりとりGO!!」における簡単な作戦例

態度（かかわり合い）

- ・点が入ったら、盛り上がる作戦
- ・ミスをしてみんなで励まし合おう作戦
- ・声をだしていこう作戦

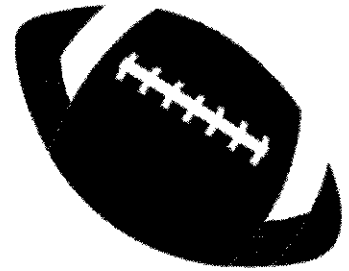
思考・判断（規則の活用）・技能（動き）

- ・ボールを隠そう作戦
- ・ボールを持っている仲間を守ろう作戦
- ・ボールをもったらとにかく前へ進めよう作戦
- ・フェイント作戦（体全体を使ってフェイントする）
- ・次にもらう人を決めておく作戦
- ・パスパス作戦（手渡しパスを細かくつなげる）
- ・ボールを持ったふりをして走るおとり作戦

とりトリGO!!

◎チーム名◎

(色)



☆メンバー☆ (用意するもの)

◎リーダー (学習カード)	○副リーダー (ゼッケン)
(カラーコーン&タグ)	(ボール)

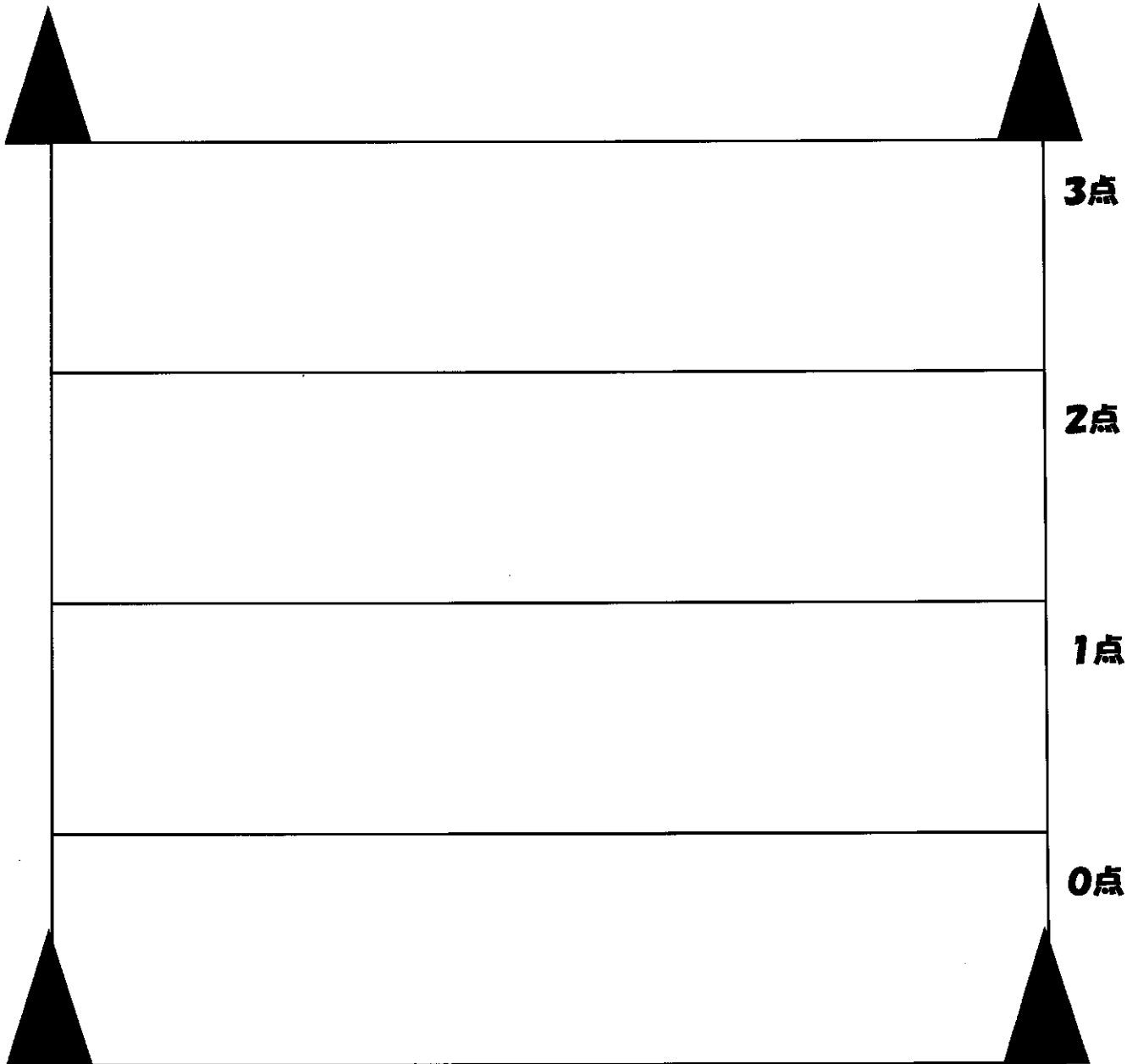


3年 組 名前 ()

さくせん
作戦名

☆コート図

4点



とりとり GO!! 学習カード 3年 組 名前()

第1時 月 日()

めあて

しあいけっか

ゲーム①	ゲーム②
対せん相手 ()	対せん相手 ()
とく点 () 対 ()	とく点 () 対 ()
勝ち・引き分け・負け	勝ち・引き分け・負け

学習のふりかえり

ゲームを楽しむことができた	○ ○ △	《今日のめあてについてふり返ろう》 ☆みんなが楽しめるゲームにするために、どんな規則 <small>きそく</small> を考えたり、選 <small>えら</small> んだりしましたか？
ゲームの規則 <small>きそく</small> がわかった	○ ○ △	
規則 <small>きそく</small> を考えることができた	○ ○ △	
ボールを持ったら前に進めることができた	○ ○ △	

《学習感想》

とりとり GO!! 学習カード 3年 組 名前()

第2時 月 日()

めあて

--	--

しあいけっか

ゲーム①	ゲーム②
対せん相手 ()	対せん相手 ()
とく点 () 対 ()	とく点 () 対 ()
勝ち・引き分け・負け	勝ち・引き分け・負け

学習のふりかえり

安全に気をつけてゲームを楽しむことができた	○ ○ △	<p>《今日のめあてについてふり返ろう》</p> <p>☆みんながより楽しめるゲームにするために、どんな規則<small>きそく</small>を考えたり、選<small>えら</small>んだりしましたか？</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/>
ゲームの規則 <small>きそく</small> がわかった	○ ○ △	
規則 <small>きそく</small> を考えることができた	○ ○ △	
ボールを持ったら前に進めることができた	○ ○ △	

《学習感想》

とりとりGO!! 学習カード 3年 組 名前()

第3時 月 日()

めあて

しあいけっか

ゲーム①	ゲーム②
対せん相手 ()	対せん相手 ()
とく点 () 対 ()	とく点 () 対 ()
勝ち・引き分け・負け	勝ち・引き分け・負け

学習のふりかえり

友だちと きょうカ してゲームを楽しむ ことができた	○ ○ △	<p>《今日のめあてについてふり返ろう》</p> <p>☆ボールをより前に進めるためには、どんな攻め方 をするとよかったですか？</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p>
ボールを前に進める ための動き方を考え ることができた	○ ○ △	
攻め方を考えること ができた	○ ○ △	
味方にボールを手渡 すことができた	○ ○ △	

《学習感想》

とりとりGO!! 学習カード 3年 組 名前()

第4時 月 日()

めあて

--	--

しあいけっか

ゲーム①	ゲーム②
対せん相手 ()	対せん相手 ()
とく点 () 対 ()	とく点 () 対 ()
勝ち・引き分け・負け	勝ち・引き分け・負け

学習のふりかえり

安全に気をつけて 楽しくできた	◎ ○ △	《今日のめあてについてふり返ろう》 ☆ <small>さくせん</small> 作戦はどうでしたか？ ----- ----- ----- -----
友だちと きょう 力してゲームを楽 しむことができた	◎ ○ △	
<small>さくせん</small> 作戦を考えること ができた	◎ ○ △	
ボールをもらえる ように動くことが できた	◎ ○ △	

《学習感想》

とりとりGO!! 学習カード 3年 組 名前()

第5時 月 日()

めあて

しあいけっか

ゲーム①	ゲーム②
対せん相手 ()	対せん相手 ()
とく点 () 対 ()	とく点 () 対 ()
勝ち・引き分け・負け	勝ち・引き分け・負け

学習のふりかえり

安全に気をつけて 楽しくできた	○ ○ △	《今日のめあてについてふり返ろう》 ☆今日やってみて、よかった ^{さくせん} 作戦は何ですか？ ----- ----- ☆その ^{さくせん} 作戦を ^{せいこう} 成功させるために、あなたはどう動き ましたか？ ----- -----
友だちと きょう 力してゲームを楽 しむことができた	○ ○ △	
^{さくせん} 作戦を考えること ができた	○ ○ △	
ボールをもらえる ように動くことが できた	○ ○ △	

《学習感想》

とりトリGO!! 学習カード 3年 組 名前()
 第6時 月 日()

めあて

--

しあいけっか

ゲーム①	ゲーム②
対せん相手 ()	対せん相手 ()
とく点 () 対 ()	とく点 () 対 ()
勝ち・引き分け・負け	勝ち・引き分け・負け

学習のふりかえり

安全に気をつけて 楽しくできた	○ ○ △	<p>《今日のめあてについてふり返ろう》</p> <p>☆今日やってみて、よかった^{きくせん}作戦は何ですか？</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>☆その^{さくせん}作戦を^{せいこう}成功させるために、あなたはどう動き ましたか？</p> <p>-----</p>
友だちと きょう カしてゲームを楽 しむことができた	○ ○ △	
^{さくせん} 作戦を考えること ができた	○ ○ △	
ボールをもらえる ように動くことが できた	○ ○ △	

《学習感想》

<p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p>
--