

ボール運動領域部会 実証授業①（部内授業）

1 ボール運動領域における自己評価の捉え方

- | |
|-------------------------------|
| A 自己やチームの長所や学習成果を見つめること |
| B 学習課題を設定すること |
| C 課題を解決するためのチームの作戦や練習方法を考えること |

上記の3つをボール運動領域における自己評価と捉えた。

段階	タイミング	高まり
自己やチームの長所や学習成果を見つめる	振り返り プレイ中やプレイ後の 他者からの評価後	より客観的に より妥当性の高い
自己の学習課題を設定する	振り返り後 授業の終わりや始め Aの後	Aに対して正対している (チームの意識も)
課題を解決するための作戦や練習方法を考える	作戦や練習の決定 プレイ中の意思決定 Bの後	Bに対して正対している より具体的に考えられている

ボール運動領域部会では、集団対集団の攻防を通して課題解決に取り組む学習であることから、自己評価を自己の振り返りだけではなく、チームの振り返りも自己評価と捉えることとした。仲間のプレイや意見も参考にしてチームの状況を意識することで、より客観的で妥当性の高い自己の振り返りができると考えた。

教師は、子供の実態や味わえるようにしたい運動の特性、育みたい資質・能力を考えた上で、ゲームの「はじめのルール」を設定し、子供が「こうなりたい」という思い（ゴールイメージ）をもつことができるよう支援していくことが大切である。ゲームの理解が進むと、チームの勝利や得点に向けて、自己の長所や学習成果を見つめ、その後、自己の学習課題を設定できるようになってくる。さらに、その課題を解決するための作戦や練習方法を自己やチームで考え、ゲームを通して解決しようと取り組んでいく。このサイクルを繰り返していくことで自己評価の力が高まり、より主体的にゲームを通した課題解決に取り組んでいくことができるようになっていくと考える。子供一人一人が、自己を見つめ、自己に適した学習課題と解決の方法を見出していけるよう、教師は子供自身が自己やチームの学びの状況を把握できるように支援していくことが大切である。

2 実証授業①（部内授業）で明らかにしたいこと

(1) 子供の自己評価の力を高める手立ては有効であったか

ボール運動領域部会では、これまで学習カードやICT、教師のかかわりなどの手立てによって、子供が自己やチームの特徴を捉えていけるよう研究を進めてきた。これまで研究を積み重ねてきたものを含め、子供が自己評価の力を高めていくことができるようにするための手立てを以下の3点とし、その手立ては有効であったかを明らかにしていきたい。

- ア 子供が学習状況を振り返る学習カード
- イ チームタイムの設定と活動内容の明確化
- ウ 1ゲーム3ピリオド制

(2) チームでの学びの中で、一人一人がどのような学習課題を設定し、自己評価していくのか

「1 ボール運動領域における自己評価の捉え方」にあるように、今年度、ボール運動領域部会では、集団で学ぶことに重点をおき、自己評価を自己の振り返りだけではなく、チームの振り返りも自己評価と捉えることとしている。上記3つの手立てを講じる中で、個人とチームを振り返り、子供はどのような学習課題を設定し、自己評価していくのかを明らかにしていきたい。

3 学習指導案

(1) 実証授業実施校等

東村山市立野火止小学校

第6学年1組 児童：35名 指導者：主幹教諭 福井 佑太

(2) 単元名

ボール運動ゴール型「ハンドボール」

(3) 単元の目標

知識及び技能	ゴール型の簡易化されたゲームの楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、攻防をすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、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。

(4) 単元の評価規準

知識・技能	①ゴール型の行い方を理解している。 ②近くにいるフリーの味方にパスをすることができる。 ③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くことができる。 ④パスを受けてシュートすることができる。 ⑤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・判断・表現	①誰もが楽しくゲームに参加できるように、プレイの制限やコート広さなどのルールを選んでいる。 ②自己やチームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認している。 ③自己や仲間が行っていた動き方やボール操作、役割について、動作や言葉を使って他者に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	①練習やゲームに積極的に取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、仲間と助け合って練習やゲームをしている。 ③勝敗を受け入れている。 ④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。 ⑤場や用具の安全に気を配っている。

(5) 児童の実態

本学級は、男子18名女子17名の35人学級である。第5学年でのボール運動領域の学習は、ゴール型ゲーム（トリオハンドボール）、ベースボール型ゲーム（ティーボール）、ネット型ゲーム（ソフトバレーボール）に取り組んだ。今年度のボール運動領域の学習は、今回が最初の学習となる。ボール運動の学習には、好意的な子供が多く、運動が苦手な子供もチームの仲間としてしっかりと受け入れて学習に取り組んでいる。

自己評価に関わる項目について、質問紙調査によると、「自分の課題を見付けること」について学級の子供の60%は意識しており、40%はどちらかといえば意識していると回答した。「課題解決の方法を考えること」については、52%が意識している、48%がどちらかといえば意識していると回答した。「自分の課題について振り返ること」については、48%が意識している、48%がどちらかといえば意識している、2%はどちらかといえば意識していないと回答した。子供たちの日頃の学習の様子からも、自己の課題を設定して学習に取り組むことには比較的進んで取り組んでいるが、その課題が解決できたか、解決できた場合はどうしてできたのか、自己を見つめ、分析する力には差がある。また、子供同士による相互評価場面では、協力して取り組む様子が見られるが、解決に向けた具体的な言葉かけが少ないことも多く、教師の支援を要することが多い。

今回のボール運動の学習では、一人一人の子供がチームで協力して学習する中で、自己の特徴や課題を適切に捉え、それに応じた解決の方法を選んでいく力を高めていくことで、自らの学びにより一層向かい、三つの資質・能力をバランスよく高めていけるようにしたいと考える。

(1) 子供自身が自己評価の力を高めていくための手立ての工夫

ア 子供が自ら学習状況を振り返る学習カード

学習カードを1枚ポートフォリオの形式にし、子供が単元を通して「なりたい姿」について常に振り返ることができるようにした。また、個人だけでなくチームについての振り返り項目を設定することで、チームの状況を意識して、**個人の学習課題を設定**できるようにした。

イ チームタイムの設定と活動内容の明確化

チームの意識をもって**課題を解決するための作戦や練習方法を考える**時間を設定した。また、チームでの活動内容を明確にした。

	設定する場面	チームでの活動内容
チームタイム①	ゲーム①の前	準備運動・ボール慣れ・作戦や役割の確認
チームタイム②	ゲーム①とゲーム②の間	作戦や役割の修正・個人やチームの課題に応じた練習
チームタイム③	ゲーム②後	作戦や役割の成果の振り返り・次時の作戦の設定

ウ 1ゲーム3ピリオド制

前半後半という形式ではなく、1ゲーム3ピリオド制にすることで、トライアンドエラーをする機会を増やし、**自己やチームの長所や学習成果をより見つめられる**ようにした。

(7) 学習過程

< 第5学年 ボール運動ゴール型 「 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、運動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。	
	ルールを理解し、ゲームの楽しさに気付き、自己の「なりたい姿」をもつことができるようにする。	ゲームと全体での振り返りを通して効果的な動き方に気付くと共に、自己の学習課題に目を向けられるようにする。			チームで作戦を振り返る中で自己の学習課題や解決の方法に目を向けられるようにする。	

< 第6学年 ボール運動ゴール型 「 ハンドボール 」 >

時間	1	2	3	4	5 (本時)	6
段階	今もっている力で、運動の楽しさや喜びを味わう。	個人やチームで課題解決を行う。				
	ルールを理解し、ゲームの楽しさに気付き、自己の「なりたい姿」をもつことができるようにする。	チームで作戦を振り返る中で自己の学習課題や解決の方法に目を向けられるようにする。				
学習内容・活動	1 準備運動・ボール慣れ	1 チームタイム① (準備運動・ボール慣れ・作戦や役割の確認)				
	2 ルールの確認 (事前に動画視聴)	2 ゲーム① (3分—1分—3分—1分—3分)				
	3 学習のきまりの確認 (準備の仕方やボールの扱いなど)	3 チームタイム② (作戦や役割の修正・練習) ・作戦について				
	4 試しのゲーム①	4 ゲーム② (3分—1分—3分—1分—3分)				
	5 振り返り① (全体) ・ルールについて	5 チームタイム③ (作戦や役割の振り返り・次時の作戦) ・作戦について				
6 片付け		7 整理運動	8 個人の振り返り	9 学習のまとめ		

(8) 本時の学習

1 本時のねらい (6時間中の5時間目)

知識及び技能	○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ようにする。 ○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ようにする。
思考力, 判断力, 表現力等	○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する。
学びに向かう力, 人間性等	○仲間のよさを認め合い、誰もがゲームの楽しさに触れるために、言葉をかけたり、協力したりすることができるようにする。

*本時では特に、「思考・判断・表現」を重点的に評価することとする。

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
1 チームタイム① ・準備運動 ・ボール慣れ ・作戦の確認	○リーダーを中心に、準備運動とボール慣れ、作戦の確認をチームごとに行う。	
2 ゲーム① (3分-1分-3分-1分-3分) コート 対	◎運動が苦手な子供には、運動が得意な子供のプレイの様子に目を向けるよう促し、自分ができるようなことについて一緒に考えたり、プレイ中に即時的に言葉をかけたりする。 ○ゲームに出場していない子供は記録担当とする。その記録は、チームタイム②での振り返りの視点として活用できるようにする。	
3 チームタイム②	○個人やチームへの発問や対話を通して、自己の学習課題を達成するためにはどうしたらよいのか考えることができるようにする。	□自己やチームの特徴に応じた作戦を選び、自分の役割について考えている。 (学習カード・行動観察)
4 ゲーム② (3分-1分-3分-1分-3分) コート 対	◎チームの中で何をすればよいか分からないためにゲームに意欲的でない子供には、ゲーム理解が進んでいる子供がチーム内で分担する役割を確認したり、教師が助言したりする。	
5 チームタイム③	○ゲームで見られた課題に応じて発問を行ったり、作戦について助言を行ったりすることで、一人一人が更に自分の学習課題を解決できる作戦について考えられるようにする。	
6 片付け		
7 整理運動		
8 個人の振り返り	○設定した学習課題に対して振り返りをするよう発問することで、子供が自己の学習の成果に気付いたり、次時に向けて新たな学習課題を設定したりできるようにする。	
9 学習のまとめ		

(9) 学習資料

①学習カード

ア 単元を通して1枚の個人カード

i 単元を通したゴールイメージ

単元を通してどんなことができるようになりたいか、どんな姿になりたいか、ゴールイメージをもてるようにする。ゴールイメージを常にもてるようにすることで、自己の学習がどこに向かっているか、自己の学習状況を捉えることができるようにする。

ii 【チームや自分への振り返り】

集団対集団というボール運動の特性を味わいながら、個人の学習課題を意識できるようにした。チームの状況を自分なりに捉えながら、自己を振り返ることで、ボール運動に一層主体的に取り組んでいくことができるようにする。

ゴール型 野火のびハンドボール 学習カード

ハンドボールでの学習を通して、どんな自分になりたいですか？

第1時	第2時	第3時	今日
今日のチームは...	今日のチームは...	今日のチームは...	今日のチームは...
今日の自分は...	今日の自分は...	今日の自分は...	今日の自分は...
次の時間の自分は...	次の時間の自分は...	次の時間の自分は...	次の時間の自分は...

ハンドボールの学習をしてみてどうでしたか？始める時の自分と比べて、振り返ってみましょう。

イ チームや自己の役割について振り返る作戦ボードと記録カード

i ゲーム前【チームの作戦と自己の役割の確認】

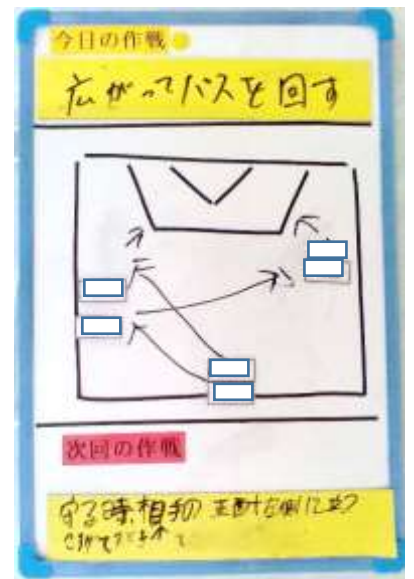
作戦ボードを活用しながら、チームの作戦と自己の役割を確認する。1単位時間の中で、チームや自己の学習がどこに向かっているのかを意識できるようにする。

ii ゲーム①とゲーム②の間【作戦や役割の修正、練習】

記録シートや作戦ボードを活用しながらゲームを振り返り、チームの作戦や自己の役割の修正を図ったり、チームで練習をしたりする。記録シートで振り返ることで、チームの状況や自分の役割の達成に目を向けることができるようにする。

iii ゲーム後【作戦や役割についての振り返り】

ゲームを通してチームがどうだったのか、記録シートや作戦ボードを活用して振り返りをする。チームで話し合いをすることで、発言ができない子供もチームへ目を向けられるようにし、チームや自己の学習状況をそれぞれが振り返ることができるようにする。



カウントカード～チーム～ 月 日 () チーム

ゲーム中は、正の字で点数を記録しよう

ゲーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
チーム	さん	さん	さん	さん	さん	さん	さん	さん	さん	さん
ポイント										
失点										

結果をもとに今日のゲームを振り返り、つぎのゲームのことを考えよう！

②ルール理解を促す学習資料

子供たち一人一人が課題を見出し、主体的に学習を進めていくためには、教材との出会いが大切であり、ゲームの行い方が理解しやすいかが重要であると考えます。そこで、これまでの研究資料から動画やスライド資料を作成し、導入時に子供たちに示すことにしました。このことにより、ルール理解を促し、第1時でゲームの特性をしっかりと味わいながら、一人一人が学習課題を見出すことができるようにしました。

【スライド資料】

