

小学校

平成 11 年 度

教育研究員研究報告書

体 育

東京都教育委員会

教育研究員名簿 第44期

第一分科会 (ベースボール型・バレーボール型ゲーム)

地区	学校名	氏名
千代田区	番町小	乙黒哲也
中央区	常盤小	<input type="checkbox"/> 関根正弘
台東区	育英小	中村直人
江東区	亀島小	榎本孝
品川区	小山小	<input type="checkbox"/> 瀧島和則
大田区	田園調布小	森田和代
八丈町	三根小	永吉直文

第二分科会 (ボールゲーム・鬼遊び)

地区	学校名	氏名
豊島区	駒込小	大村文彦
北区	赤羽小	渋谷泰史
荒川区	第六瑞光小	<input type="checkbox"/> 内田辰彦
板橋区	稲荷台小	<input type="checkbox"/> 市之瀬輝明
足立区	湊江小	杉浦隆彦
葛飾区	柴原小	折本昭一
江戸川区	小松川第二小	林みどり

第三分科会 (バスケットボール型ゲーム)

地区	学校名	氏名
世田谷区	東玉川小	長田清
渋谷区	富谷小	村岡由季夫
杉並区	桃井第一小	<input type="checkbox"/> 篠原和也
八王子市	城山小	原市裕
八王子市	みなみ野小	小林文秋
三鷹市	北野小	<input type="checkbox"/> 東川信幸
府中市	府中第八小	高木雅人
多摩市	竜ヶ峰小	百合野壽郎

第四分科会 (サッカー型ゲーム)

地区	学校名	氏名
中野区	鷺宮小	林啓子
練馬区	開進第三小	<input checked="" type="checkbox"/> 永井雅人
小平市	小平第四小	佐々木敏幸
東村山市	萩山小	<input type="checkbox"/> 大島正聖
国分寺市	第八小	秋元広明
福生市	福生第一小	高橋一広
東久留米市	第五小	<input type="checkbox"/> 白石實

◎総世話人 ○世話人 □副世話人

担当 教育庁体育部体育健康指導課 指導主事 杉原 昇
 教育庁体育部体育健康指導課 指導主事 田尻 栄吉
 教育庁体育部体育健康指導課 指導主事 牛島 三重子

目 次

I	研究主題	2
II	研究主題設定の理由	2
III	研究の構想	3
IV	研究の内容	4
1	調査研究	4
(1)	調査の目的	4
(2)	調査の方法	4
(3)	調査の結果と分析	5
(4)	考 察	6
2	研究の視点	7
1	みんなが夢中になる運動内容	7
(1)	〇〇型ゲームのとらえ方	7
(2)	ゲームの取り上げ方と進め方	8
2	学び合いをはぐくむ支援	8
(1)	学び方が身に付く支援	8
(2)	かかわり合いが広がり、深まる支援	9
3	実践事例	10
1	ボールゲーム・鬼遊び	10
(1)	みんなが夢中になる運動内容	10
(2)	学び合いをはぐくむ支援	10
(3)	ボールゲームの学習過程	11
(4)	鬼遊びの学習過程	12
(5)	授業事例	13
2	ベースボール型ゲーム・バレーボール型ゲーム	14
(1)	みんなが夢中になる運動内容	14
(2)	学び合いをはぐくむ支援	14
(3)	ベースボール型ゲームの学習過程	15
(4)	バレーボール型ゲームの学習過程	16
(5)	授業事例	17
3	バスケットボール型ゲーム	18
(1)	みんなが夢中になる運動内容	18
(2)	学び合いをはぐくむ支援	18
(3)	バスケットボール型ゲームの学習過程	19
(4)	授業事例	20
4	サッカー型ゲーム	21
(1)	みんなが夢中になる運動内容	21
(2)	学び合いをはぐくむ支援	21
(3)	サッカー型ゲームの学習過程	22
(4)	授業事例	23
V	まとめ	24

I 研究主題

児童が運動の楽しさを求め、互いに学び合う体育学習
—ゲームの学習を通して—

II 研究主題設定の理由

これからの学校教育では、「ゆとり」の中で、「生きる力」をはぐくむことを目指し、豊かな人間性、自ら学び自ら考える力やたくましく生きるための健康や体力等の育成を図っていくことが課題である。

改訂された学習指導要領「体育」においては、「心と体を一体としてとらえ、適切な運動の経験と健康・安全についての理解を通して、運動に親しむ資質や能力を育てるとともに、健康の保持増進と体力の向上を図り、楽しく明るい生活を営む態度を育てる。」ことが目標として示された。

現在の子どもたちをとりまく生育環境は急激に変化し、遊びも多様化する中で、運動する者と、運動しない者との二極化が進行している。また、体力や運動能力の慢性的な低下傾向に加えて、仲間と豊かにかかわる経験が減少している。

このような問題を解決するために、小学校体育の学習指導においては、児童の発達の特性を考慮しながら各種の運動に親しみ、仲間と豊かにかかわりながら運動の楽しさや喜びを自ら追求し、互いに学び合える児童を育成していくことが期待されている。

上記のことを踏まえ、本年度は「児童が運動の楽しさを求め、互いに学び合う体育学習」を主題に掲げ研究に取り組むこととした。そこで、児童が運動したいという欲求を充足し、その楽しさや喜びを味わえ、仲間と豊かにかかわれる「ゲーム」を窓口にして、主題に迫ることとした。

研究主題の「児童が運動の楽しさを求める」とは、自ら運動のもつ特性にふれ、楽しさを追求することである。そのことによって、生涯にわたって積極的に運動に親しむための資質や能力を育成していきたいと考えている。そのためには、運動してみたいと感じるような運動内容を提示し、子どもたちが思い切り体を動かす経験を増やす必要がある。そこで、運動の取り上げ方の弾力化という観点を踏まえ、「〇〇型のゲームのとらえ方」を明確にし、今もっている力で誰もが十分にゲームを楽しむことができるように運動内容とその取り上げ方を工夫することにした。

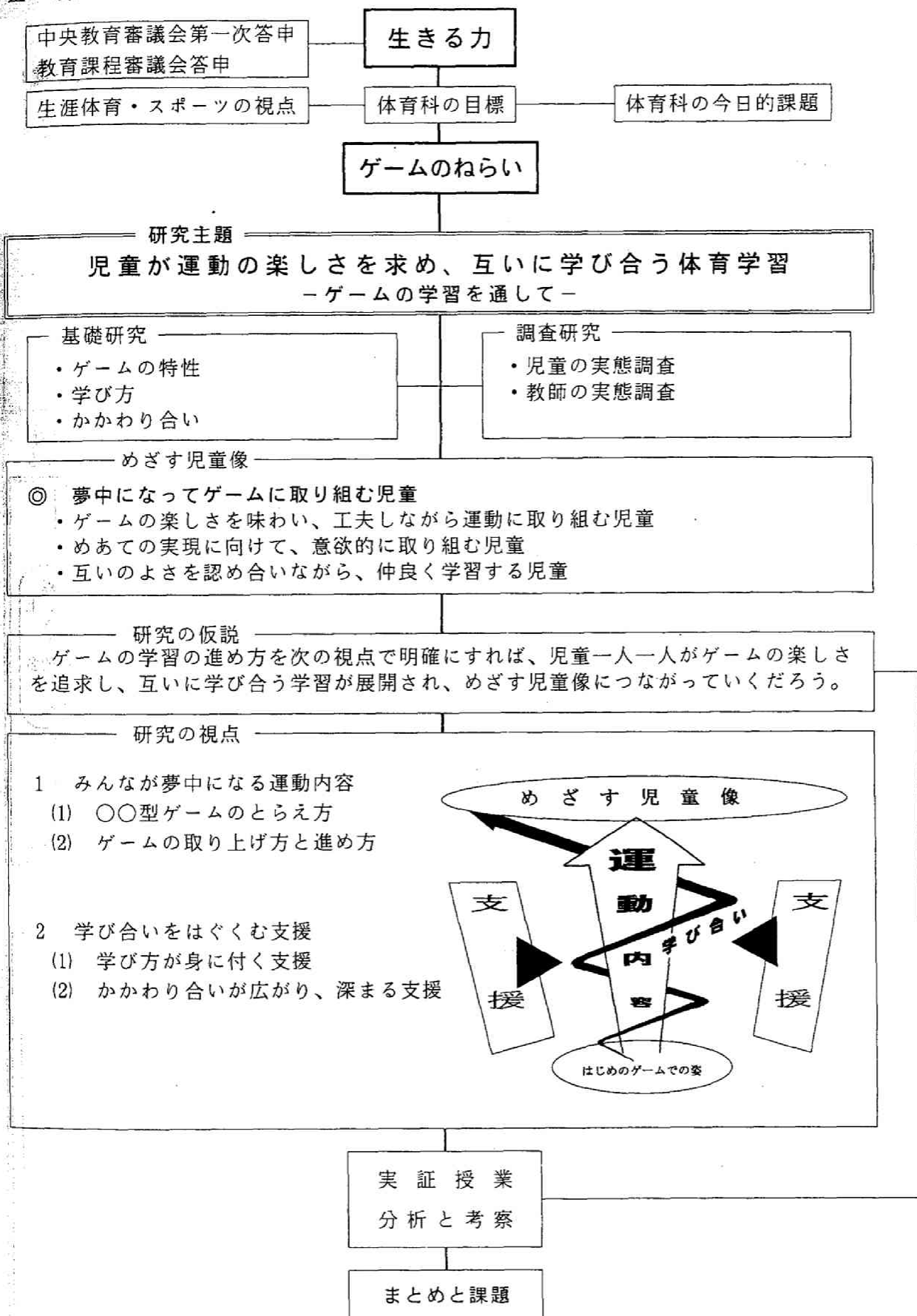
また、「互いに学び合う」とは、運動を共有する仲間とのかかわりを豊かにする体験を通して、チームの目標に向かって協力して学習することである。そこで、「運動の学び方」と「かかわり合い」という観点から、児童が主体者となり、仲間とのかかわり合いを深めながら自己やチームの課題の解決を目指して楽しく活動ができるようにするための支援の在り方を工夫することにした。

研究の視点としては次の2点である。

【みんなが夢中になる運動内容】

【学び合いをはぐくむ支援】

Ⅲ 研究の構想



IV 研究の内容

1 調査研究

(1) 調査の目的

ゲーム領域における児童の意識・実態と教師の意識・実態を探り、本年度の研究を進めていく上での手がかりとする。

(2) 調査の方法

①調査期間 平成11年6月10日～平成11年6月18日

②調査方法 質問紙法による。

③調査対象と対象者数

<児童> 研究員所属校の第2、3、4、5学年児童

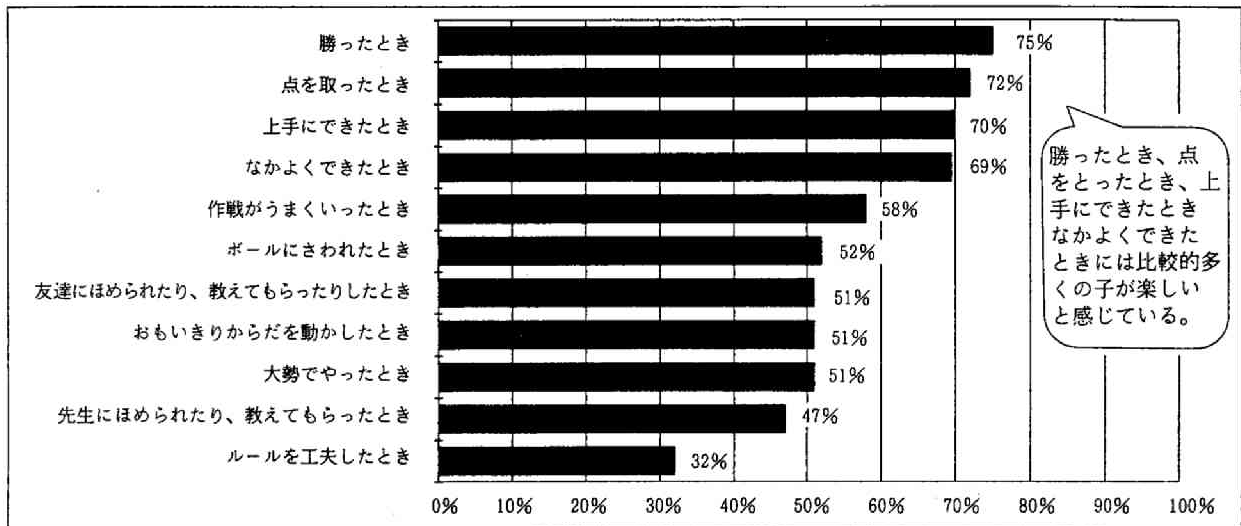
<教師> 研究員所属校及び所属地域の第1、2、3、4学年担任の経験のある教師

	第2学年	第3学年	第4学年	第5学年	合計
児童	1523人	1592人	1483人	1576人	6174人
教師					571人

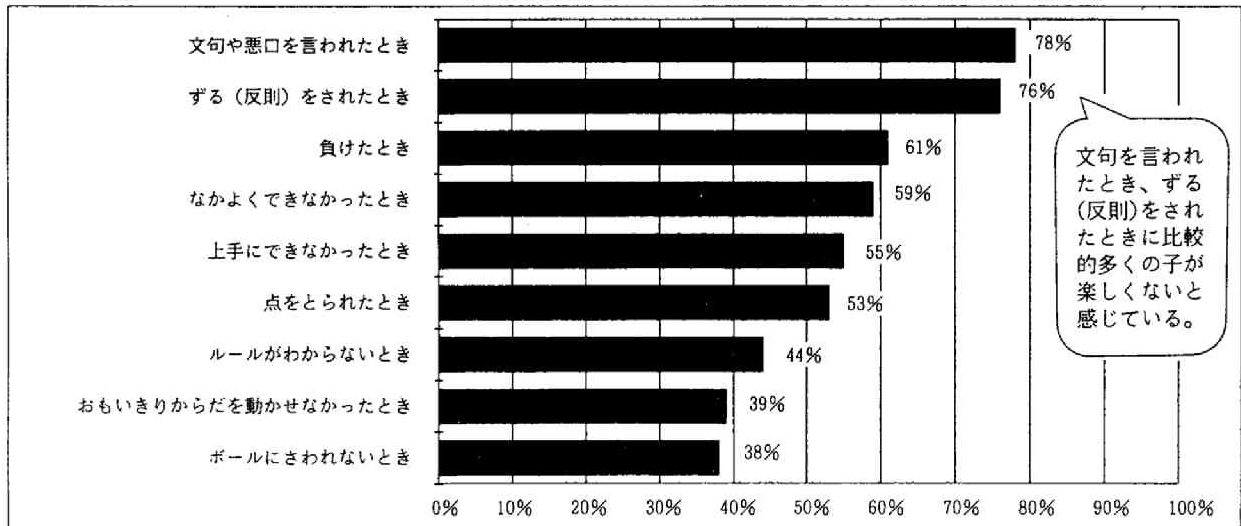
(3) 調査の結果と分析

◎児童用アンケート

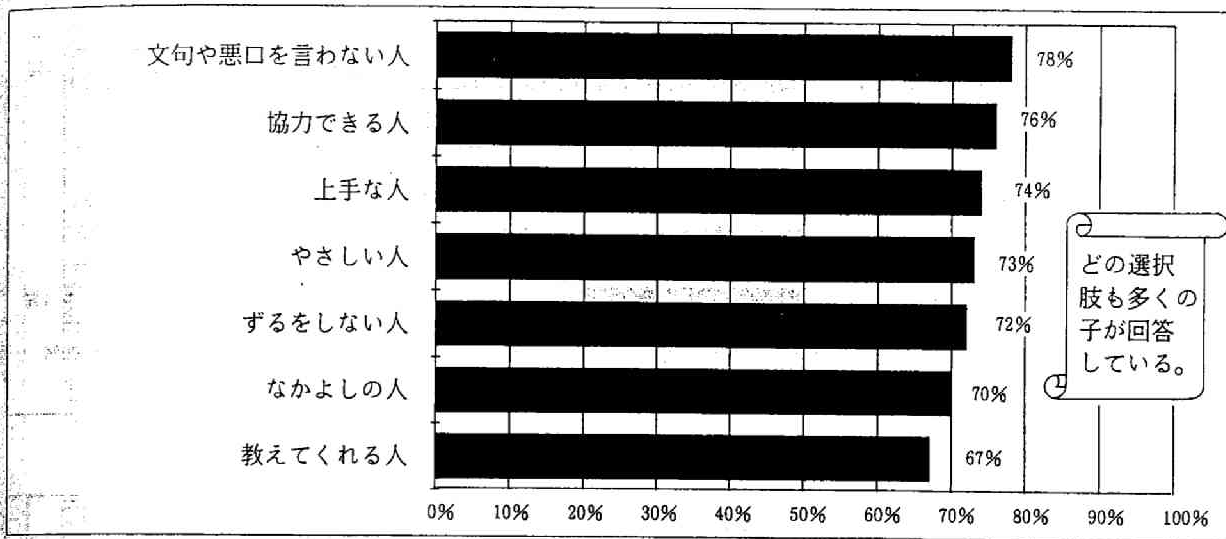
①ボールを使ったゲームの学習で楽しいときはどんなときですか。



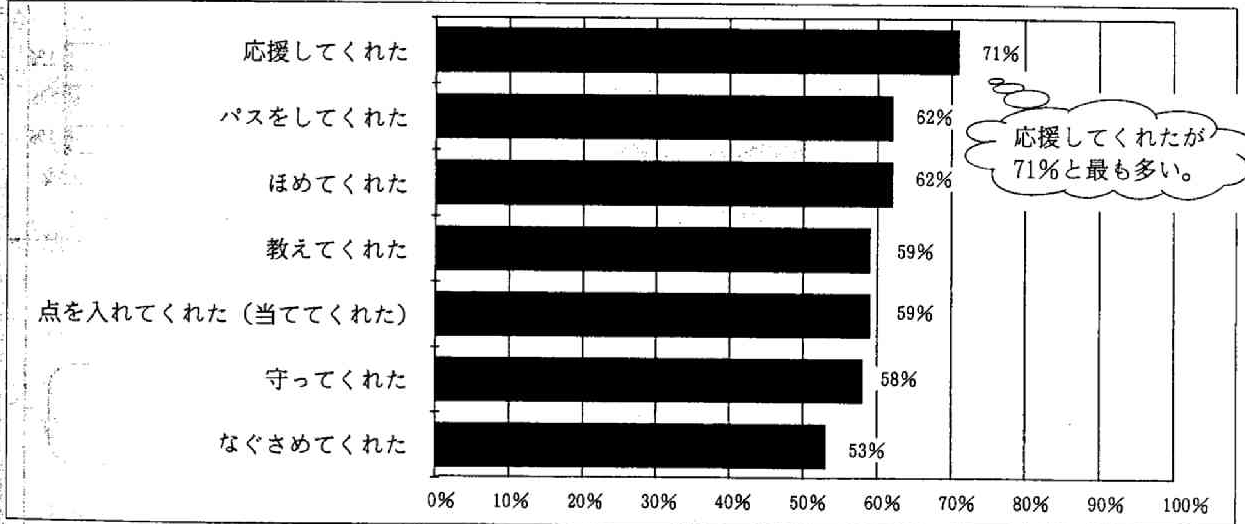
②ボールを使ったゲームの学習で楽しくないときはどんなときですか。



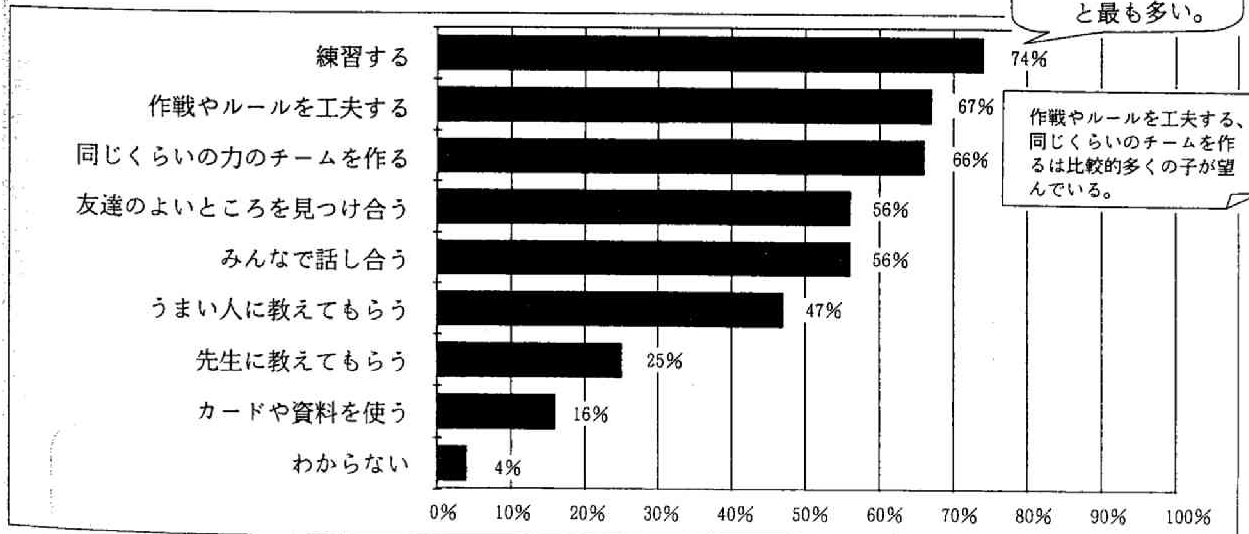
③ボールを使ったゲームの学習で、どんな人と一緒にになりたいですか。



④ボールを使ったゲームの学習で友達にしてもらってよかったり、うれしかったりしたことはどんなときですか。

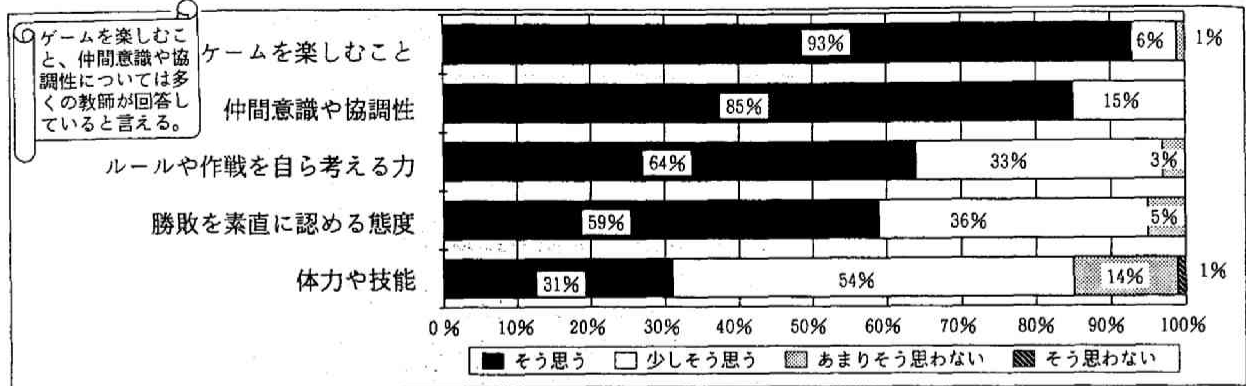


⑤体育の学習を楽しくするために何をしようと思いますか。(第4・5年のみ)

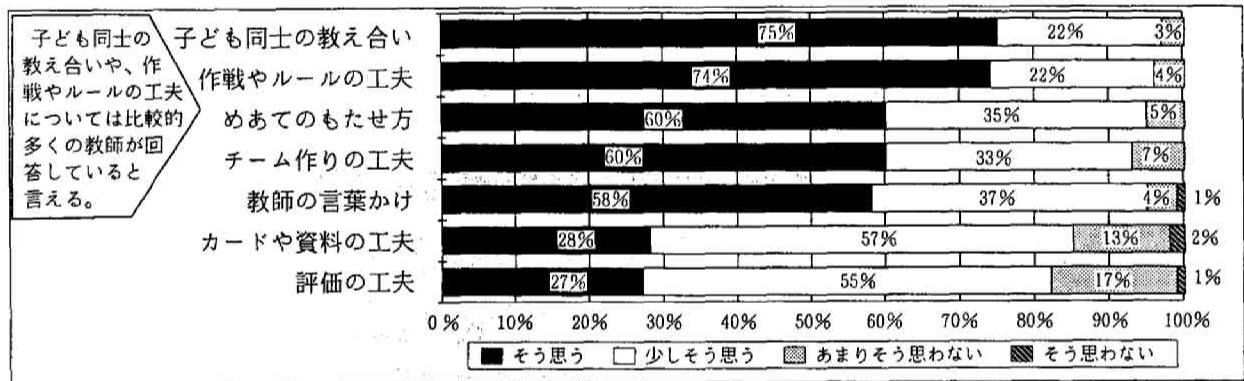


◎教師用アンケート

①ゲームの授業を通して、児童に身に付けさせたいことは何ですか。



②ゲームの授業を楽しくするために、どんな指導が大切だと思いますか。



(4) 考察

《児童》

- ・「勝ったとき」「点をとったとき」「上手にできたとき」に楽しい
- ・作戦やルールを工夫したい

《教師》

- ・ゲームを楽しませたい
- ・作戦やルールの工夫をさせたい

どの子も今もっている力で参加できるゲームをする必要がある
発展性のあるゲームを工夫する必要がある

みんなが夢中になる運動内容

学び合いをはぐくむ支援

マナーを重視し、協力することが重要
めあて・規則・ルールを工夫することが大切
チーム編成、声かけ、よさの発見の重視

- ・文句や悪口、ずるや反則がないとよい
- ・仲良くできると楽しい
- ・同じ力のチームとやりたい

- ・仲間意識や協調性を育てたい
- ・ルールや作戦を考える力を付けたい
- ・子ども同士の教え合いがあるとよい

2 研究の視点

1 みんなが夢中になる運動内容

(1) ○○型ゲームのとらえ方

ゲームの楽しさは、主として集団対集団で仲間とかわり合いながら、得点や勝ち負けを競い合う点にある。児童は、ゲームのもつ特性に十分触れることができ、ゲームに参加できたことを仲間と実感できたときに、「楽しい！もっとやりたい！」という気持ちになる。

新学習指導要領では、ゲーム領域の種目の示し方において、従来の特定種目の内容の示し方から「○○型ゲーム」に変わったのは、ボールゲームそれぞれの特性に応じて、子どもの実態により弾力的な扱いができるようにするためである。体育の時間数が、105時間から90時間に削減されたことも踏まえ、より効果的な運動内容を提示していき、ゲームの単元をどの子にも夢中になって取り組める学習をしていく必要がある。

そこで、ゲームを4つの様相に分類し、どの子も運動のもつ特性に触れることができ、楽しさや喜びが味わえるように、分科会ごとに、運動内容を様相に合わせて提示していくこととした。

【ゲームの様相の特性】

様相	特 性	○プラス面 ・留意点
ターゲット 〔攻めだけのゲーム〕	○どの子も今もっている簡単な技能で楽しむことができる。 ○一人一人に応じた課題を設定しやすい。 ○一人でも大勢でも楽しめる。 ・運動量を確保するための工夫が必要である。 ・集団での技能や作戦を立てていけるような助言をしていく。	
攻守交替 〔攻守が分離していて、攻守を交替するゲーム〕	○攻めと守りに分けて動きづくりができる。 ○攻めと守りに分けて自分たちで立てた作戦が生かしやすい。 ・運動量を確保するための工夫が必要である。 ・攻めと守りに分かれるので連続した動きを習得していけるようなゲームの工夫が必要である。	
攻守分離 〔攻守がネットやラインに区切られていて、攻守がはっきりしているゲーム〕	○相手チームと接触しないでゲームが行える。 ○ゲーム中の声かけや励ましができる。 ○連続した動きになり、ゲームに集中できる。 ・技能差が現れやすいので、どの子もゲームの特性に触れることのできる工夫が必要である。 ・運動量を確保するための工夫が必要である。	
攻守入り交じり 〔攻守が入り交じりのゲーム〕	○攻めと守りが一瞬にして変わり、スピード感やスリルを味わうことができる。 ○ゲームの展開に応じて、瞬時に状況判断していく楽しさが味わえる。 ○ゲームに偶然性が生まれやすく、予想外な展開がおきやすい。 ・特定の子だけが活躍してしまったり、逆にゲームの特性に触れられない子も出てきたりしやすいので、ルールや場、用具の工夫が必要である。	

(2) ゲームの取り上げ方と進め方

【取り上げ方】

特に、運動経験の未熟な低学年などボールに触れることの少ない児童が多くいる実態では、一人一人にボールを与えて、ターゲットのゲームから入る。学年や運動の経験に応じて、ゲームを攻守交替や攻守分離から入ることによって、どの子にも運動の楽しさに触れさせることができると考えた。

ゲームの学習の進め方は、児童が興味をもって運動していけるような運動を取り上げていくことがポイントとなる。そこで、ゲームの特性と児童の実態から、はじめのゲームの条件を次のようにおさえた。

《はじめのゲームの条件》

- | | |
|----------------|-------------------|
| ◇全員が活躍できる。 | ◇どのチームにも勝つ可能性がある。 |
| ◇ルールや作戦が工夫できる。 | ◇思い切り体が動かせる。 |

【ゲームの進め方】

第1・2学年 ボールゲーム	取り上げ方と進め方
ボール投げゲーム 〔転がす・当てる・投げる・捕る〕	ターゲット→攻守交替・攻守分離→攻守入り交じり
ボール蹴りゲーム 〔蹴る・止める・簡単な蹴り合い〕	ターゲット→攻守交替・攻守分離

※ 第1・2学年では実態に応じて、弾力的に扱っていく。

第3・4学年 ○○型ゲーム	取り上げ方と進め方
ベースボール型 〔投げる・打つ・捕る〕	(ターゲット)→攻守交替
バレーボール型 〔打ち合う〕	(ターゲット)→攻守分離
バスケットボール型 〔手で扱う〕	(ターゲット)→攻守交替→攻守入り交じり
サッカー型 〔主に足で扱う〕	(ターゲット)→攻守交替・攻守分離→攻守入り交じり

※ 第3・4学年では、ターゲットを第1・2学年で経験している場合もあるので、攻守交替や攻守入り交じりから「はじめのゲーム」として取り上げていくこともできる。

その場合、授業のはじめのリードアップゲームのような形でターゲットを取り上げていくこともできる。

2 学び合いをはぐくむ支援

児童がゲームの特性に触れる楽しさを味わうために、互いの学び合いが大切である。そこで、かかわり合いを豊かにする経験を通して、チームの目標に向かって協力して学習することを「学び合い」ととらえ、支援の視点を「学び方」と「かかわり合い」の両面から考えることとした。

(1) 学び方が身に付く支援

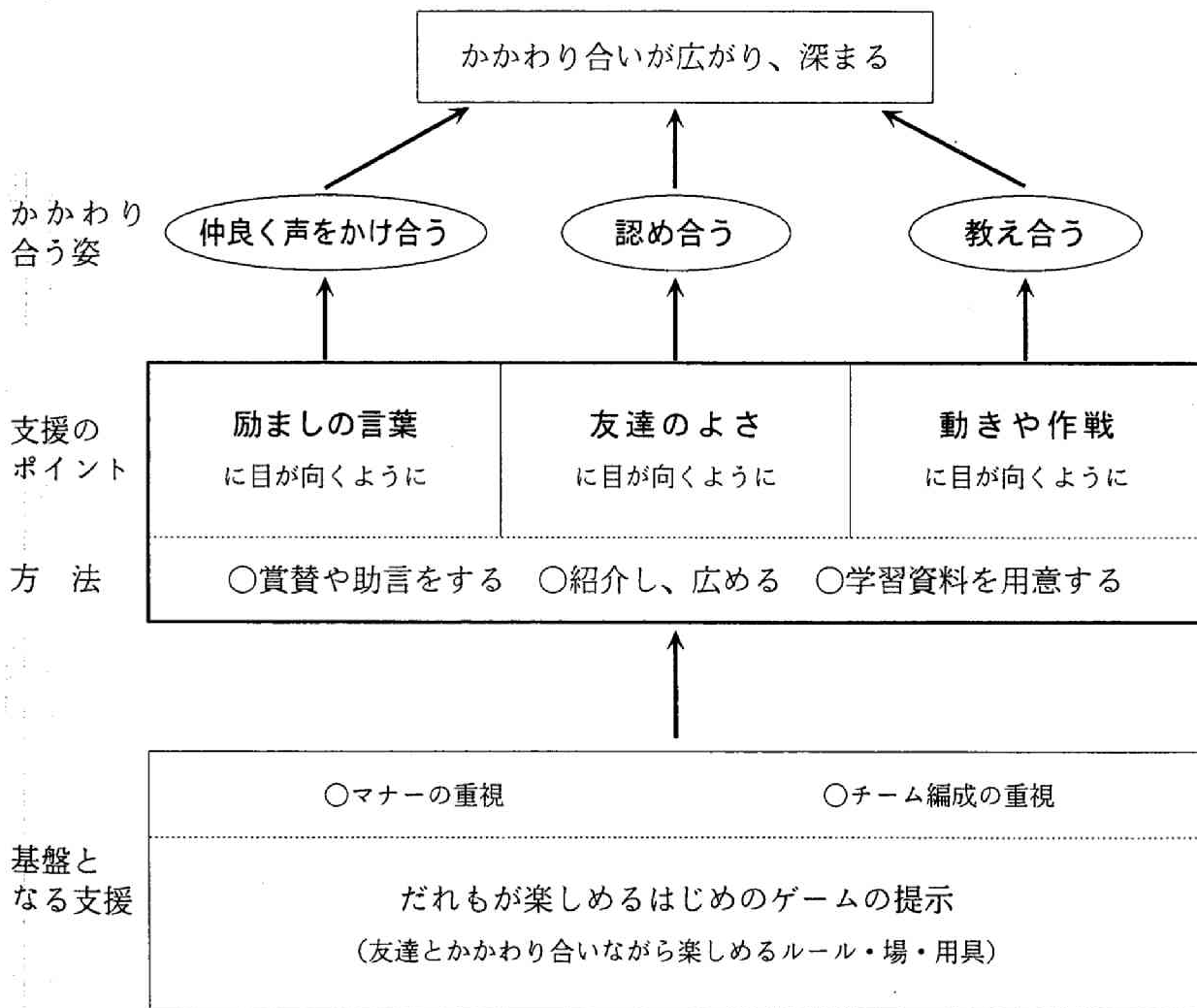
◇学年・段階に応じた支援

段階	楽しむ	工夫して楽しむ
第1・2学年 はじめのゲーム	<p>規則 決められた規則を守って楽しくゲームをするための支援をしていく。</p> <p>めあて 主に規則やマナーに関するめあてがもてるように支援していく。</p> <p>めあてのたせ方</p> <p>全体に共通するめあてをもつ → 提示されためあてをチームで選択する → 自分たちに合っためあてをチームで考える</p>	<p>規則 規則の簡単な工夫を通して、より楽しくゲームをするための支援をしていく。</p>
	<p>ルール ルールを確かめながら楽しくゲームを進めるための支援をしていく。</p> <p>めあて 主にチームとしてルールやマナーに関するめあてがもてるように支援をしていく。</p> <p>めあてのたせ方</p> <p>全体に共通するめあてをもつ → 提示されためあてをチームで選択する → チームに合っためあてを考える</p>	<p>ルール ルールの工夫を通して、より楽しくゲームをするための支援をしていく。</p> <p>めあて チームで簡単な作戦を工夫し、より楽しくゲームをするための支援をしていく。</p> <p>めあて チームの作戦に関するめあてがもてるように支援していく。</p>

(2) かかわり合いが広がり、深まる支援

人とのかかわりを広げ、深めながら学習するためには、まずだれもが安心してゲームを楽しむことが大切である。そのためにも研究の視点1で述べた「はじめのゲームの条件」が重要となる。その条件に「人とより良くかかわることが勝利につながるルール」「かかわりをもちやすい場や用具」という観点を加えたはじめのゲームを提示することが、かかわり合いを広げ、深めるための基盤となると考えた。

そして、安心してゲームを楽しむ児童に、下記の3つのポイントに着目して支援していくことで、お互いに認め合いながら、仲良く声をかけ合ったり、教え合ったりする姿が見られるようになると考え、具体的な方法を工夫していくことにした。



※低学年においては、仲良く声をかけ合うことや認め合うことに重点をおいて支援していく。

学年が進むにつれ、教え合うことへの支援が重点となる。

※かかわりの対象を同じチームの人から他のチーム、学級全体へと広げて支援をしていく。

3 実践事例

1 ボールゲーム・鬼遊び

(1) みんなが夢中になる運動内容

みんなが活躍できるゲームをめざして、第1・2学年のゲームの中で取り上げる運動内容を以下のような観点で考えた。

○今もっている力で楽しめるゲーム

発達段階に合わせて、今もっている力と伸ばしたい動きに着目して、ゲームの中で中心となる動きを考え、ゲームを構成した。

例 コロコロキャッチゲーム→転がす・捕る 段ボール落としゲーム→投げる

○易しいゲーム

ゲームの様相に着目して、易しいゲームから取り組んでいくようにした。

例・ターゲット →

攻守交替	→	攻守分離	→	攻守入り交じり
------	---	------	---	---------

・一定区域内でする鬼遊び→場や用具を工夫する鬼遊び

○ねらいに合った用具や人数で行うゲーム

楽しみ方や動きの習得に着目して、用具や人数を工夫しゲームを構成した。

例・紅白玉をたくさん使った的落としゲーム

→投げる機会を多くし、拾いにいく時間を少なくしてゲームに集中させる。

例・フライングディスクを使ったゲーム

→

投げる動作を伸ばす。	→	(手首の動き、上体を腰からひねる動きが習得しやすい。)
捕る動作を伸ばす。		(空中に浮遊している時間がある。)

例・大勢で行うゲーム (ターゲットのゲーム・一定区域の鬼遊び)

→一人一人の動きが中心となる。

例・3～5人程度で行うゲーム

攻守交替・攻守分離のボールゲーム	{	場や用具を工夫した鬼遊び
------------------	---	--------------

→チームの仲間を意識して楽しめる。

(2) 学び合いをはぐくむ支援

① 学び方が身に付く支援

1 年	みんなで決めた 規則を守って	⇒	規則や動き、作戦 を工夫して楽しく ゲームをする。
2 年	楽しくゲームをする。		
支 援	♪易しい規則の提示 視覚的な提示の工夫 ♪規則・マナーのめあて 重点化、提示の工夫		♪規則の工夫の視点の提示 場、用具、得点方法、時間など ♪規則・マナー、動き・作戦のめ あての例示

② かかわり合いが広がり、深まる支援

○マナーの重視

♡マナーの指導 (あいさつ、円陣、握手など)

♡マナーのよかった子、仲のよかったチームへの賞賛

○声かけの重視

♡声かけの分類・例示 (◎励ます声、◎認める声、○教える声)

♡よい声かけをした子、活気のあったチームへの賞賛


○協力の重視

♡助け合う場面 (準備、後始末)

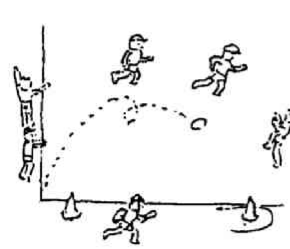
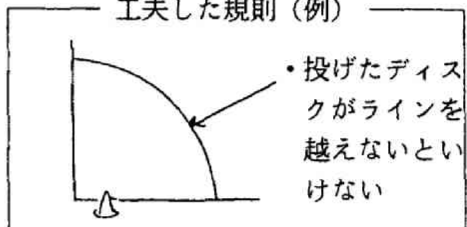
♡ふれ合う場面 (準備運動など)

♡認め合う場面 (チームで、全体で)

(1) ボールゲームの学習過程 (第1学年) 単元名「コロコロキャッチ」

時	1 ~ 5	
段階	楽 し む	工 夫 し て 楽 し む
学習活動・支援	<p>○ボールを転がしたり、捕ったりして楽しむ。</p> <p>○準備の仕方を知る。</p> <p>♡♡分担を決めて、みんなでやろう。</p> <p>○ゲームの方法を知り、みんなで楽しむ。</p> <p>♡クラスのみあてを知ろう。</p> <p>♡あいさつをきちんとしよう。</p> <p>♡勝敗は素直に認めよう。</p>	<p>○本時のクラスのみあてを知る。</p> <p>♡今日ののみあてをしっかりとやろう。</p> <p>○準備運動をする。</p> <p>(パスゲーム、ボウリングゲームなど)</p> <p>♡ペアチームの応援をしよう。</p> <p>♡いい声かけができたね。</p> <p>○規則や動きを工夫してゲームを楽しむ。</p> <p>♡もっと楽しくなる規則はないかな。</p> <p>♡転がし方を工夫しているね。</p> <p>○にこにこタイム(話し合い)をする。</p> <p>♡仲よく楽しくできたかな。</p> <p>♡めあては守れましたか。</p> <p>♡周りの友達もめあてが守れたかな。</p> <p>♡友達にどんな声をかけられたかな。</p> <p>♡友達のよいところを見つけられたかな。</p>
学び方	<p>はじめのゲーム</p> 	<p>規則</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人数は4人 ・時間は2分ずつ ・時間は攻守交替 ・ボールはスポンジサッカーボール ・攻める側がボールを転がし、守る側に捕られずに味方にわたったら1点
♡かかわり合い		

(第2学年) 単元名「ディスクベースボール」

時	1 ~ 5	
段階	楽 し む	工 夫 し て 楽 し む
学習活動・支援	<p>○ディスクを投げたり、捕ったりして楽しむ。</p> <p>○ゲームの方法を知り、みんなで楽しむ。</p> <p>♡チームのみあてを選ぼう</p> <p>♡応援しよう、声をかけよう</p>	<p>○みんながもっと楽しめるように規則などを工夫する。</p> <p>○チームのみんなと協力して、勝つための作戦を選択する。</p> <p>♡わたしたちの作戦を選ぼう</p> <p>♡いい声かけができたね</p>
学び方	<p>はじめのゲーム</p> 	<p>工夫した規則(例)</p>  <p>♡投げたディスクがラインを越えないといけない</p>
♡かかわり合い		<p>作戦の選択例</p> <ul style="list-style-type: none"> ・投げる方向を考えよう。 ・守る位置を考えよう。

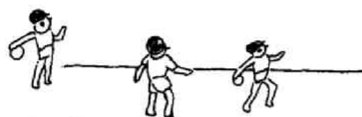
(2) 鬼遊びの学習過程 (第2学年) 単元名「宝運び鬼」

時	1 ~ 5	
段階	楽しむ	工夫して楽しむ
学習活動・支援	<p>○追いかけたり、逃げたりして楽しむ。 ○宝運び鬼の方法を知り、みんなで楽しむ。</p> <p>◇クラスのめあてを知ろう。 ♡あいさつをきちんとしよう。 ♡勝敗は素直に認めよう。 ♡強くたたいたり、押したりしないようにしよう。</p> <p>はじめのゲーム</p>	<p>○みんながもっと楽しめるように、規則を工夫しよう。 ○チームのみんなと協力して、勝つための作戦を選択する。</p> <p>◇どの作戦を選べばよいか考えよう。 ♡友達にどんな声をかけられたかな。 ♡友達のよい所を見つけられたかな。</p>
学び方 ♡かかわり合い	<p>規則</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻めと守りに分かれて行う ・攻めのチームは宝をもって逃げながらゴールを目指して進む ・守りのチームは攻めのチームのリボンをとる ・時間は2分で交替 ・人数は6~7人 	<p>工夫した規則(例)</p> <p>←安全地帯を置いてみよう。</p> <p>作戦の選択例</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻める順番・方向を考えよう。 ・守る位置を考えよう。

<今もっている力で楽しめるゲーム例>

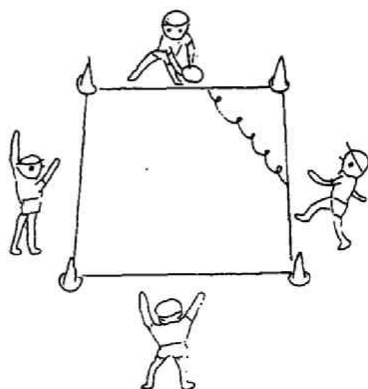
UFOキャッチゲーム

- ・フライングディスクを投げる動きに着目して(壁に当たったら得点)



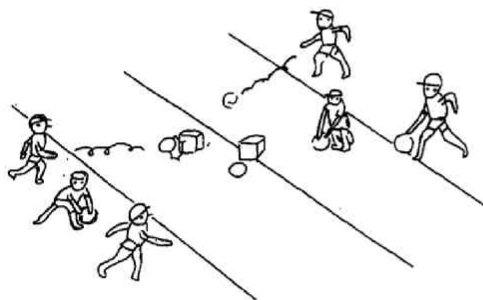
パスパスゲーム

- ・コロコロキャッチゲームの動きを覚えるために(パスができると1点)



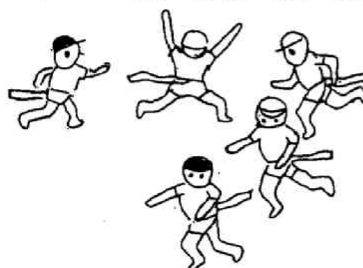
転がしゲーム

- ・転がす動きに着目して(一定時間内にどちらにあるかで勝敗)






リボン取り鬼

- ・宝運び鬼の動きにつながる鬼遊び(取ったリボンの数で勝敗・残った人数で勝敗)



(5) 授業事例 (第1学年) 単元名 「コロコロキャッチゲーム」
 「工夫して楽しむ段階」の展開例 (5時間扱いの4時間目)

学 習 活 動	教師の支援 (♡学び方♡かかわり合い) と児童の反応
1 学習内容を確認する。	♡めあては応援だったね。  ◎友達とのかかわり合いながら体を動かす準備運動 ♡見ているチームは応援してあげよう ◎ゲーム開始前 (全体へ) 《めあての提示》  ♡どんなあいさつがいいのかな。 
2 準備運動をする。 (パスバスゲーム～ターゲット～) 3 ゲームをする。(コロコロキャッチゲーム～攻守交替～) (1) めあての確認 【気持ちのよいあいさつをしよう】 ゲームの規則 ・人数は4人 ・時間は2分ずつ ・時間で攻守を交替する ・ボールを転がし、相手にとられずに味方にわたれば1点 ・スポンジサッカーボール使用 (2) ゲーム1 (3) ゲーム2 (4) ゲーム3 *ゲーム終了毎に集合し、対戦相手とコートを確認する。	◎ゲーム中 (各チーム、各児童へ) 《動きに関する賞賛・助言》 ♡♡～くん、ナイスパス ～くん、左が空いているよ。 ～さん、手を広げて待とうね。 ◎ゲーム終了毎に (全体へ) 《めあてやかかわり合いに関する賞賛》 ♡青チームのあいさつが上手だったよ。 ♡黄色と水色チームは、試合後に握手してたね。 ◎今日の学習をみんなで振り返る。 《めあてについての評価》 ♡仲良く楽しくできたかな。 ♡周りの友達もできているか、見てごらん。
4 整理運動をする。 5 全体で学習を振り返る。 (1) にこにこタイム *めあての達成を認め合う時間 (2) 嬉しかったことなどを発表し合う。 (3) 規則について考える。 6 後片付けをする。	♡緑チームが上手だったよ。 私は他のチームも応援したよ。 ◎ゲーム終了後 (全体へ) ♡〇〇ちゃんがいいぞ。 赤チームがんばれ。 ♡負けちゃっても、元気にありがとうございましたって言うよ。 ♡ほめられて嬉しいな。先生みたいに声を出せばいいんだな。 ♡自分も今度は握手してみたいな。次のゲームもがんばろう。 ♡仲良くできたよ。めあてが守れたよ。みんなもめあてを守ってがんばったんだね。

2 ベースボール型ゲーム・バレーボール型ゲーム

(1) みんなが夢中になる運動内容

①「ベースボール型ゲーム」のとらえ方

- ・攻守が分離していて、攻守を交替するゲームである。
- ・打つ・投げる・捕る・走って進塁するなどの技能を使って得点を競うゲームである。

「バレーボール型ゲーム」のとらえ方

- ・コートがネットやラインで区切られていて攻守がはっきりしているゲームである。
- ・ボールを主に手で扱うゲームである。
- ・ボールをはじいてつなぐ関係プレーが大切となるゲームである。

②ゲームの取り上げ方と進め方

「ベースボール型ゲーム」

☆様々な質の動きの楽しさを味わうことができるように次の点に留意し、学習を進める。

◎単元の前半に「打つこと」「投げること」に重点を置いたターゲットゲームを経験する。



ホームランゲーム
的当てゲーム

◎ターゲットゲームを経験した後、攻守交替ゲーム（捕ることや投げるのが苦手でも楽しめるルール）を経験する。



それいけ！
ベースボール

「バレーボール型ゲーム」

◎ボールやルール、ボールのはじき方の工夫により、みんなが楽しむことができる、攻守分離型ゲームを十分に楽しむ。



ワンバンバレー

(2) 学び合いをはぐくむ支援

楽しむ		工夫して楽しむ	
①学び方が身に付く支援（例 ベースボール型ゲーム）			
○めあてのもたせ方		○めあての選択 → チームごとに考える	
<p>クラス共通のめあて</p>		<p>めあての選択 → チームごとに考える</p>	
○めあての内容			
ホームランゲーム 的当てゲーム	それいけ！ベースボール		
<ul style="list-style-type: none"> ・思いきり打とう ・思いきり投げよう ・ルールを守ろう 	<ul style="list-style-type: none"> ・元気な声で、打って走ってみんなでボールを追いかけよう 	<p>[攻撃に関して]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールをしっかり見て打とう ・打ったらすぐ走ろう ・できるだけ早く走ろう <p>[守備に関して]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールの正面に行こう ・広がって守ろう 	
○ルールやマナーに関して		○作戦面を中心に	
○ルールの理解・ルールの工夫		○作戦面を中心に	
<ul style="list-style-type: none"> ・簡単なルール・ルールの提示・動きに慣れる・工夫の観点・子どもの声の吸い上げ 			
②かかわり合いが広がり、深まる支援（例 バレーボール型ゲーム）			
発達の特性、運動の特性			
○声のかけ合いの重視		○動き・作戦（ラリー）の重視	
<ul style="list-style-type: none"> ○チームの雰囲気盛り上げるかけ声 ○仲間への指示やアドバイス ○失敗した仲間への励まし 		<ul style="list-style-type: none"> ○ラリーが大切となる場やルール ○ラリーに関する技能ポイント <ul style="list-style-type: none"> ・下から手のひらで ・素早く落下地点に ・広がって 	

(3) ベースボール型ゲームの学習過程 (第3学年) 単元名 「それいけベースボール」
『みんなが楽しめるゲームをしよう』『元気な声で、打って走ってみんなでボールを追いかけよう』

時	1	2	3	4	5 ~ 9
段階	楽しむ		楽しむ		工夫して楽しむ
学習	<p>はじめのゲーム① (ターゲットゲーム) ホームランゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ボールを打ってどこまで飛ぶかで得点を競う 1チーム4人 打ち方、打つ用具は選択 		<p>はじめのゲーム② (攻守交替ゲーム) それいけベースボール</p> <ul style="list-style-type: none"> 打5方、打つ用具は選択 塁(コーン)にタッチすることにより1点 守備の子全員がボールに触れるまで進塁してよい 守備全員が触ったらストップという 4人1チーム 打者一巡で攻守交替 塁は2つ、残塁なし ファールや空振りには打ち直し 10分間 		<p>予想される工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ノーバウンドでボールを捕ったらアウト 投げ当てアウト 人数を増やす 塁の位置を変える 塁の数を増やす
活動	<p>ボールを使った簡単な運動を楽しむ。</p> <p>↓</p> <p>オリエンテーション はじめのゲーム①のやり方や準備の仕方を知る。</p> <p>↓</p> <p>はじめのゲーム①を楽しむ。</p>		<p>ボールを使った簡単な運動を楽しむ。</p> <p>↓</p> <p>オリエンテーション はじめのゲーム②のやり方や準備の仕方を知る。</p> <p>↓</p> <p>はじめのゲーム②を楽しむ。</p> <p>↓</p> <p>学習の方向やゲームの方法を決めるために話し合う。(チーム編成)</p>		<p>学習の流れ、めあてを確認する。</p> <p>↓</p> <p>ボールを使った簡単な運動を楽しむ</p> <p>↓</p> <p>チームの時間→工夫したゲーム ×2~3回</p> <p>↓</p> <p>学習を振り返る。(チーム→全体)</p>
支援	楽しむ		工夫して楽しむ		
援助	<p>○めあてのもたせ方 クラス共通のめあて</p> <p>→</p> <p>めあての選択→チームごとに考える</p>		<p>【攻撃に関して】</p> <ul style="list-style-type: none"> ボールをしっかり見て打とう 打ったらすぐ走ろう できるだけ速く走ろう 相手がいなくてところへ打とう 速くへ打とう ボールを見ながら走ろう <p>【守備に関して】</p> <ul style="list-style-type: none"> ボールの正面に行こう 広がって守ろう ボールを走って追いかけよう 		
支援	<p>○ルールやマナーに関して</p> <p>→</p> <p>作戦面を中心に</p>		<p>○ルールの理解・ルールの工夫・ ○簡単なルール・ルールの掲示・動きに慣れる・工夫の観点・子どもの声の吸い上げ</p>		
支援	<p>仲よく声をかけ合う</p> <p>→</p> <p>認め合う</p>		<p>教え合う</p>		
支援	<p>励ましの言葉に目が向くように</p> <p>→</p> <p>友達のよさに目が向くように</p>		<p>動きや作戦に目が向くように</p>		
支援	<p>チームの雰囲気盛り上げるかけ声</p> <p>→</p> <p>賞賛や励まし</p>		<p>仲間への指示やアドバイス</p>		
支援	<p>ゲームのはじめと終わりの挨拶と握手の励行</p> <p>→</p> <p>賞賛や励まし</p>		<p>動きのもととなる学習資料の提示</p>		
支援	<p>チームの士気を高めるかけ声</p> <p>→</p> <p>賞賛や励まし</p>		<p>チームの仲間のプレーを見ることができ 時間の保障や役割分担</p>		
支援	<p>励ましの言葉の例示や紹介</p> <p>→</p> <p>賞賛や励まし</p>		<p>チームの話し合いの時間の保障</p>		
支援	<p>教師自らが励ましの言葉をかける</p> <p>→</p> <p>賞賛や励まし</p>		<p>動きや作戦に重点をおいた話し合いの支援</p>		
支援	<p>学習カードへの記入</p> <p>→</p> <p>賞賛や励まし</p>		<p>その日のゲームの様子を簡単に分かるようなチームカード</p>		
支援	<p>○マナーの重視</p> <p>→</p> <p>○チーム編成の重視</p>		<p>よい動きをしている児童の紹介</p>		
評価	<p>基盤</p> <p>だれもが楽しめるはじめのゲームの提示(友達とかかわり合いながら楽しめるルール・用具・場)</p>				
評価	<p>学び方</p> <p>どの子も楽しめるようなルールについて考えたり、勝利につながる作戦を考えたりする。</p>				
評価	<p>かかわり合い</p> <p>友達と励まし合ったり、教え合ったりする。</p>				

(4) バレーボール型ゲームの学習過程 (第4学年) 単元名 「ワンバンバレー」

時	1・2	3～9
段階	楽 し む	工 夫 し て 楽 し む
学 習	<p>はじめのゲーム 内 容… ネットをはさんでボールを返し合う。 (ワンバウンドあり) 人 数… 2人対2人(4～5人がローテーションする) ネット… 高さ1m50cm位 コート… 長方形(8m×5m)をネットで半分に区切る。 点 数… 相手が返せなかったら1点。 時 間… 6分 サーブ… 下から打つ。1回交代で打つ。</p>	<p>予想される工夫 同じ人が続けて打たない ○回以内に打ち返す →人数を増やす。(4人対4人) →ネットを高くする。 →コートを広くする。(バドミントンコート程度) →相手コートの床についたら1点。 →長くする。(7～8分程度) 5分×2セット →打つ位置を決める。打ち方を自由にする。</p>
活 動	<p>ビーチボールを使った簡単な運動を楽しむ。</p> <p>↓</p> <p>オリエンテーション1 はじめのゲームのやり方や準備の仕方を知る。</p> <p>↓</p> <p>はじめのゲームを試す。</p> <p>ビーチボールを使った簡単な運動を楽しむ。</p> <p>↓</p> <p>はじめのゲームを楽しむ。</p> <p>↓</p> <p>オリエンテーション2 学習の方向やゲームの方法を決めるために話し合う。(チーム編成)</p>	<p>学習の流れ、めあてを確認する。</p> <p>↓</p> <p>ビーチボールを使った簡単な運動を楽しむ。</p> <p>↓</p> <p>チームの時間→工夫したゲーム × 2～3回</p> <p>↓</p> <p>学習を振り返る。(チーム→全体)</p>
支 援	<p>♡♡学び方、かかわり合いについて、次の2点を重視して支援をする。(賞賛・紹介・助言を中心として)</p> <p>声のかけ合い [実際に行ったかけ声、指示やアドバイス、応援の具体的な言葉を掲示していく]</p> <p>チームの雰囲気盛り上げるかけ声 ♡「ファイト、オー」等、具体的なことばを考えさせたり、提示したりする。 ♡負けている時に声を出し合うことが勝利へつながることを伝える。</p> <p>仲間への指示やアドバイス ♡♡よい動きを賞賛したり、動きのポイントを助言したりする。 ♡♡同じチームの試合を見ることができるようルール(ローテーション)</p> <p>仲間への励まし ♡♡同じチームの試合を見ることができるようルール(ローテーション) ♡個人への応援も活発になるよう、小人数によるゲームを提示する。 ♡体育ノートに『ともだちに言われてうれしかったことば』を書くようにし、紹介する。</p> <p>動き・作戦(ラリー)</p> <p>♡「柔らかい」「軽い」「はずむ」という条件を満たしたボールを提示する。 ♡ゲームに必要な技能、児童の特性を考えたチーム編成をする。 ♡来たボールを1回で返し合ってもラリーが続くような、はじめのゲームのコートの広さ、ネットの高さルール(ワンバウンドあり)を提示する。</p> <p>♡リラックスして、ボールを打つことを楽しめるような運動をゲームの前に行うようにする。 ♡♡ひざを曲げ、下から手の平ではじいている子、ボールの落下地点にすばやく動いている子を賞賛する。 ♡♡仲間にとりやすいボールを打っている子を賞賛し、それが勝利につながることに気付くようにする。 ♡♡守る位置に目を向けられるよう助言する。</p> <p>♡賞賛や言葉かけ、体育ノートやチームカードでの対話を通して、めあてをもったり、簡単な作戦を考えたりすることができるようにする。 ♡作戦を立てたり、振り返ったりするための時間を保障する。 ♡「どの子も楽しめる」という観点でゲームを工夫していくことを意識できるように、掲示したり、助言したりする。 ・準備や後片付けの時の協力の仕方 ・公正なセルフジャッジ ・話し合いの仕方</p>	
評 価	<p>学び方 どの子も楽しめるようなルールについて考えたり、勝利につながる作戦を考えたりする。 かかわり合い 友達と励まし合ったり、教え合ったりする。</p>	

(5) 授業事例 (第4学年) 「ワンバンバレー」
 「工夫して楽しむ段階」の展開例 (9時間扱いの6時間目)



学習活動	教師の支援 (♡学び方♡かかわり合い) と児童の反応	
1 学習の流れ、めあてを確かめる 2 用具の準備をする 3 準備運動をする (1) 関節をほぐす 筋肉をのばす (2) ボールを使った簡単な運動をする ・チームでボールをはじいてつなぐ 等	♡ゲーム中に声をかけあおう ♡点が入ったときに声を出して中心を盛り上げよう	みんなで楽しめるゲームをしよう
4 話し合い (チームの時間) とゲームをする	♡友達の名前を呼んでパスしよう	○○ちゃん、いくよー
5 チームごとに、今日の学習を振り返る 6 整理運動をする ・足と肩を中心としたストレッチ	♡どうすれば勝てるかな ♡どうすればラリーが続くかな ♡今日の作戦は何かな ♡いい声かけをしているね ♡友達の話をよく聞こう	ねばり強くつないでいこう ワンツアタックでいこう がんばるぞー オー ワンバンだよ、ワンバン ドンマイ ナイスプレー 急にボールがきたら、後ろに下がればいい
7 全体で今日の学習を振り返り、次時の学習のイメージをつかむ 8 後片付けをする	♡友達のよかったところを見つけよう	○○さんのプレーがよかった かけ声ともっとバラバラになることをがんばろう。
	♡今日はみんなが楽しめたかな	○○チームととてもいい試合ができてよかった 次の試合を早くやりたい

3 バスケットボール型ゲーム

(1) みんなが夢中になる運動内容

① バスケットボール型ゲームのとらえ方

○コート内で敵味方に分かれて行い、攻守が瞬時に変わるゲームである。
 ○ボールを手で扱うゲームである。
 ○ゴールを決めてシュートし、点を取り合い、勝敗を競うゲームである。
 (例) ハンドボール ポートボール セストボール フープリングボール ハンドシュートゲーム

② バスケットボール型ゲームの取り上げ方と進め方

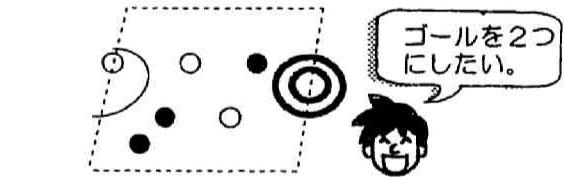
・児童の実態に応じて、はじめに提示するゲームを考え、みんなが楽しめるように工夫していく。

(例) フープリングボール

・バスケットリングにフラフープを組み合わせた固定ゴール。コントロールした山なりのシュートが楽しい。

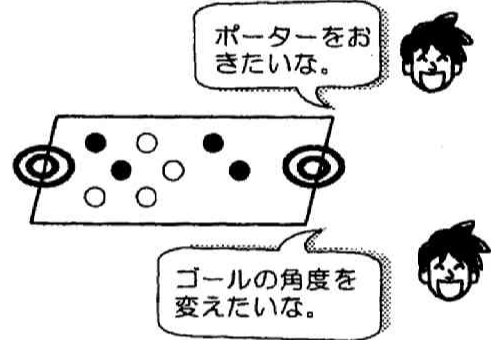
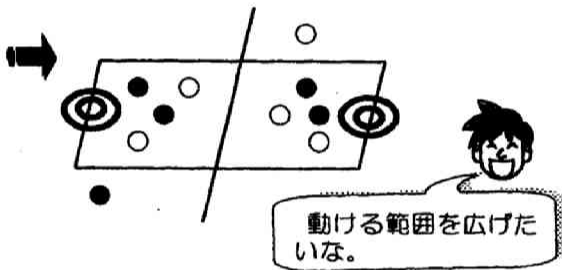
<ターゲット> ☆1分間に何点はいるか 競い合う。

<攻守交替> ☆攻守を時間等で区切って交替する。



<攻守入り交じり> - グリッド
 ☆コートを区切って攻めたり、守ったりする。

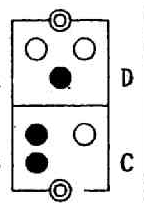
<攻守入り交じり>



(2) 学び合いをはぐくむ支援





楽しむ	→	工夫して楽しむ
<p>① 学び方が身に付く支援 めあてのもたせ方</p> <p>全体に共通するめあてをもつ → 提示されためあてをチームで選択する → チームに合っためあてを考える</p> <p>(例) みんながシュートする → バスをつないでシュートを増やす。 → チームに合った作戦になるように助言する。 仲良くゲームをする。 → 攻めと守りの切りかえを速くする。 みんなが楽しめるゲームを考える。</p> <p>☆学習カードや練習カード等を使って、めあてを確認したり、振り返ったりできるようにする。 ☆よい動きを賞賛し、紹介する。</p>		
<p>② かかわり合いが広がり、深まる支援</p> <p>チーム内のかかわり → 相手チームとのかかわり → 学級全体のかかわり</p> <p>☆ゲーム前のかけ声や応援の言葉を例示する。 (例) 「○○ファイト!オー!」「ドンマイ」「ファイト」「ナイスシュート」</p> <p>☆学習カードを活用して、友達のよさを見つかったり、役割分担を確認できたりできるようにする。</p> <p>☆リーグ戦、対抗戦の時間を設定し、相手チームのよさも見つけられるようにする。 ☆ゲーム開始、終了の挨拶や審判に対するマナーを徹底する。 ☆学級全体の話し合いで、友達やチームのよさを紹介する。</p>		

(3) バスケットボール型ゲームの学習過程 (第4学年) 単元名 「フープリングボール」

時	1 ~ 5	6 ~ 9
段階	楽しむ	工夫して楽しむ
学	<p>はじめのゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ジャンケンで始める リング、フラフープに入ったら得点 コートの外にボールを出したら相手ボール ゴールが決まったら相手ボール ポーターは各チーム1人で、A,B,C,Dの場所を選択し、ゲームごとにローテーション ポーターはボールを持って走ることができる ポーターは直接シュートできない 	<p>予想される工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> リング、フラフープで得点差をつける 全員シュートを決めたら、ボーナス点 ドリブルができる ポーターの動ける範囲を広げる フラフープゴールの角度を変える
	習	<p><オリエンテーション></p> <ul style="list-style-type: none"> 学習の進め方を知る はじめのゲームのやり方や準備の仕方を知る はじめのゲームを試す 学級全体のめあてをもつ
活	<p>オリエンテーション</p> <p>↓</p> <p>簡単なゲーム</p> <p>↓</p> <p>はじめのゲーム</p> <p>↓</p> <p>振り返り</p>	<p>簡単なゲーム (ターゲット・攻守交替)</p> <p>↓</p> <p>ゲーム1</p> <p>↓</p> <p>ゲーム2</p> <p>↓</p> <p>振り返り</p>
	<p>マナーを守る</p> <ul style="list-style-type: none"> あいさつ 握手 文句・悪口 ラフプレー 勝敗を認める 	<p>対抗戦</p> <ul style="list-style-type: none"> 対戦したいチームを決めてゲームをする 相手チームに合わせた作戦を立てる
動	<p>チームの時間</p> <p>↓</p> <p>ゲーム1</p> <p>↓</p> <p>ゲームの時間</p> <p>↓</p> <p>ゲーム2</p> <p>↓</p> <p>振り返り</p>	<p>チームのよさが生きるような作戦を立てる</p> <ul style="list-style-type: none"> 毎時間チームを組み替えゲームをする メンバーのよさが生きるような作戦を立てる
	<p>チームの時間</p> <ul style="list-style-type: none"> 前後半のメンバー確認 作戦の確認 練習 	
支	<p>△学習の進め方がわかるような掲示物や学習する意欲が高まるような勝敗表、ルール表を用意する</p> <p>△「みんなが楽しめる」ことを大切にゲームを工夫していくよう助言する</p> <p>▽どのチームも勝つ可能性のあるチーム編成をする</p>	
	<p>励まし</p> <ul style="list-style-type: none"> ♡チームの士気を高めたり、友達の失敗を責めずに励ましたりしている子をほめる ♡かけ声や応援の言葉の例を提示する ♡共に喜んだり、がんばりを認めたりしている子やチームを紹介し、全体に広げていく ♡友達に言われてうれしかった言葉を表現する場を設定する (話し合い・体育ノート) 	<p>よさ</p> <ul style="list-style-type: none"> ♡よさの観点を伝える ♡自分や友達のよさを見つけようとしている子をほめる ♡互いのよさを伝え合う場を設定したり、資料を用意したりする (話し合い・カード・掲示物) ♡相手チームのよさを自分のチームに生かそうとしているチームを紹介する
	<p>動き</p> <ul style="list-style-type: none"> ♡△チームや個人の動きに注目し、助言したり、ほめたりする ・シュートの仕方を工夫している (ロングシュート、近くから、ななめから、ジャンプ) ・チャンスがあればシュートをねらっている (チャンスには「シュート」の声) ・空いているスペースを使っている ・パスをしたらすぐ走ってボールをもらう動きをしている ・相手ボールになったら、素早く戻り、守っている ・周りの子の動きを見て、プレーしている ・素早いパス回しで攻めることで、得点力が上がっている 	<p>メンバーのよさを生かした作戦を立てているか</p>
	<p>めあて</p> <ul style="list-style-type: none"> △ルールやマナーに関する学級全体のめあてを提示したり、チャンスで選択するよう助言したりする⇒チームのよさを生かした作戦を立てて、ゲームをするよう助言する △作戦の見直しや、練習ができるようにチームの時間を保障する △練習方法を提示したり、作戦を考えた練習になるよう相談にのったりする △自分やチームの活動を振り返る時間を保障するとともに学習カードを工夫する 	
評	<p>みんなが楽しめるルールを考えているか</p>	
価		

(4) 授業事例 (第4学年) 単元名「フープリングボール」

「工夫して楽しむ段階」の展開例(9時間扱いの7時間目)

学 習 活 動	教師の支援 (♡学び方 ♡かかわり合い) と児童の反応
<p>1 ゲームの学習の準備をする。</p> <p>(1) 学習の流れの確認</p> <p>(2) 準備運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・リズムダンス ・ボールを使ったストレッチ ・ボールを使った運動 (ボールハンドリング、パス、ドリブル等) <p>2 簡単なゲームをする。</p> <p>○パスからのシュート (1分30秒)</p>	<p>♡みんなで声をかけ合って運動しよう!</p> <p>♡点数をみんなで数えよう 友達を応援しよう</p> <p>♡前後半のメンバーや作戦の確認をしよう ♡チームのかけ声で盛り上げよう</p> <p>♡作戦を考えて動こう ♡チャンスにはシュートをうとう! ♡空いている場所へ動いてパスをもらおう ♡早く攻めよう(守ろう)</p> <p>♡作戦はうまくいったかな</p> <p>♡友達のよかったところを見つけよう</p> <p>♡♡自分のチームや他のチームのよかったことを発表しよう</p>
<p>3 フープリングボールをする。</p> <p>(1) チームの時間</p> <p>(2) ゲーム1</p> <p>(3) チームの時間</p> <p>(4) ゲーム2</p> 	<p>今日もがんばろう!</p> <p>ナイスシュート! ドンマイ</p> <p>ポーターへパスしよう 勝つぞ! オ〜!</p> <p>シュートをねらって ○○さんへパス 走れ! 戻れ!</p>  <p>ポーターからのパスでシュートがうまくいったよ</p>
<p>4 チームごとに今日の学習を振り返る。</p> 	<p>○○さんが初めてシュートを入れたよ</p> <p>○○チームのパスがうまくいった 声がよく出ていた ○○君が励ましてくれてうれしかった</p>
<p>5 整理運動をする。</p> <p>6 全体で今日の運動を振り返り、次時の学習のイメージをつかむ。</p> <p>7 後片付けをする。</p>	<p>次は△△をがんばろう</p> 

4 サッカー型ゲーム

(1) みんなが夢中になる運動内容

① サッカー型ゲームのとらえ方

- ◇コート内で敵味方に分かれて行い、攻守が瞬時に変わるゲームである。
- ◇ボールを主に足で扱うゲームである。
- ◇ゴールを目指して点を取り合い、勝敗を競い合うゲームである。
- (例) グリットコートのサッカー ラインサッカー 三つ巴サッカー ラインマンゲーム

② サッカー型ゲームの取り上げ方と進め方「ラインマンゲーム」

サッカー型ゲームは、主に足を使って操作することから、技術的に難しいので「はじめのゲーム」はより易しく、どの子も楽しめるように工夫していく。

<(例) ラインマンゲーム>

◆ コートにおけるラインマンの位置

サッカー型ゲームの最大の魅力であるシュートチャンスを増やすため、めざすゴール側のラインマンは、味方にする。自分たちが出しても、マイボールになる。常に相手コートに入った時は、5（攻撃）対3（守備）の数的有利な状況になりやすい。

学習を進めていくうちに、作戦を考えるきっかけとなり、ラインマンをより生かしていこうとするようになる。

◆ ラインマンのパス

ラインマンは、そのままダイレクトパスをしてもいいし、キックイン、または、手でボールを転がして入れてもかまわないようにする。（スローインによる投げ入れは、ボールが空中にあるので処理が難しい。）

◆ ボールとゴールの高さ

ソフトサッカーボールを使用する。ボールに対する恐怖心が取れ、また弾みが少なく、ボールコントロールがしやすい。

ゴールの高さを腰の高さ（約70センチくらい）にする。そうすることによって、顔の方に行くボールの機会が減り、また、高さを考えたシュートを意識して打つようになる。

(2) 学び合いをはぐくむ支援

① 学び方が身に付く支援

◇ めあてのめあて

みんながゲームを楽しめるように
(クラス全体のめあて)

さらにゲームを楽しむためのチームとしての工夫ができる
ように (チームのめあて)

- ・各チームに応じためあてがもてるように助言する。
- ・体育ノートを活用することにより、学習を通してめあての振り返りができるようにする。
- ・賞賛や言葉かけをすることによって、次の時間のめあてをもてるようにする。

◇ ルール・作戦の工夫

楽しむ段階

《はじめのゲーム》から、どのようにしていけば自分たちが楽しめるのか、自分たちに合ったルールづくりに対して支援をしていく。

工夫して楽しむ段階

チームとして、どのようにゲームを行っていけばいいのか、自分たちにあった作戦の工夫ができるように支援していく。

② かかわり合いが広がり、深まる支援

◇ 子ども同士の言葉かけに対する賞賛

チームの雰囲気盛り上げる言葉かけ
友達のよさやのびたことを認める言葉かけ
友達に対する励ましの言葉かけ
友達に教えようとする言葉かけ

をしている子 ⇒ 賞賛し、よい言葉かけの機会をたくさん作っていく。

◇ チーム同士のかかわりに対する助言（認め合い）

- ・自分のチームの中で頑張っていた人、また、対戦相手の頑張っていた人にも目が行くように助言し、お互いに認め合えるような態度を育てていく。

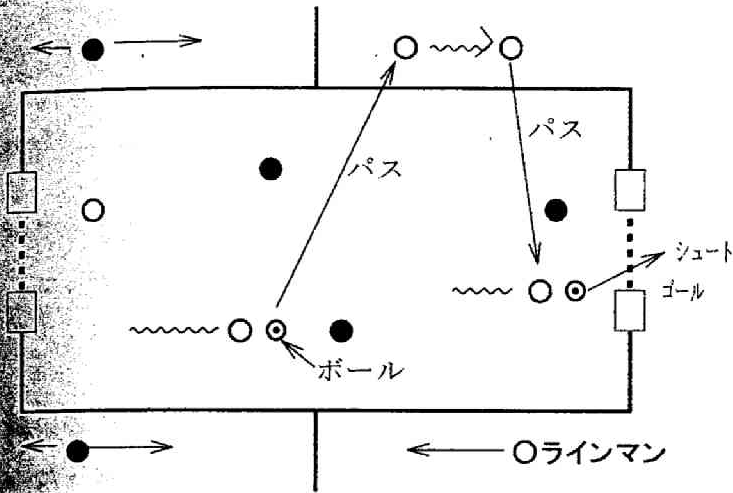
◇ チーム同士のかかわりに対する助言（教え合い）

- ・ゲームを、より楽しむために、「チームとして何をやるのか?」（対戦相手のことも考慮して）話し合いで作戦を工夫していくことができるように、体育ノートを活用する。
- ・作戦がうまくいくように、練習のための時間をとり、教え合いの場面ができるように助言する。

(3) サッカー型ゲームの学習過程 (第3学年) 単元名「ラインマンゲーム」




時	1・2	3～9
段階	楽しむ	工夫して楽しむ
学習活動	<p>ボールを使った簡単な運動を楽しむ</p> <p>オリエンテーション はじめのゲームのやり方を知る</p> <p>はじめのゲームを試す</p> <p>はじめのゲームを楽しむ</p> <p>オリエンテーション 学習の方向やゲームの方法を決める</p> <p>【はじめのゲーム】 ゴール…コーンバー2つ分の広さ 始め方…内野の味方にパスしてから 外野…ボールが出たら、内野の味方にパス 時間…前後半各3分半</p>	<p>ボールを使った簡単な運動を楽しむ</p> <p>めあてを確認する</p> <p>ゲーム (2～3回) 〈学習過程の後半には練習時間も〉</p> <p>学習を振り返る 〈チーム→全体〉</p> <p>【予想される工夫】 ゴールの幅を変えて広くしよう 外野にパスして始めてもいいことにしよう 外野をうまく使って点を取ろう 練習時間をとって、作戦を生かそう</p>
支援	<p>△めあてのめあせ方</p> <p>全体に共通するめあてをもつ → 提示されためあてをチームで選択する → チームに合っためあてを考える</p> <p>「みんなと仲良くやろう」 「しっかりと守ってから攻めるようにしよう」 「みんなで1点取ろう」 「自分の力を精一杯出そう」 「ボールに1回でも多く触ろう」 「パスをつないで点を取ろう」</p>	
援助	<p>△ルールの工夫</p> <p>「ゴールをもっと広くしようよ」 「ラインマンをつくってサイドから攻めることができるようにしよう」 「コールをもっと広くしたいなあ」 「ゴールキーパーをつけて、シュートを防げるようにしよう」</p> <p>△作戦の工夫</p> <p>「もっと外から攻めるようにしてラインマンをうまく使おう」 「攻める人と守る人の役割を決めてゲームをしよう」 「相手の外から攻めてくるボールをねらって取るようにしよう」 「味方の打ったシュートをねらって攻めを厚くしよう」</p>	
学習方法	<p>△かかわり合いが広がり、深まる支援</p> <p>♡仲よく声をかけ合う 「ドンマイ、ドンマイ」 「ナイスシュート」 「頑張っていこう」 「さっきのナイスプレーだったね。」 「おいしいぞ、おいしいぞ。」</p> <p>♡友達と認め合う 「守りでよく頑張っていたよ」 「ボールによく向かっていったね。」 「あいての〇〇が、よく点を取っていた。」 「〇〇にマークされて、やりたいことができなかったよ。」</p> <p>♡友達と教え合う 「僕が守るから、前で点を取れるように動いて。」 「攻めばかりでいいのかな。」 「もっとボールに向かっていかないと取れないよ。」 「パスを呼んでもらおうね。」</p> <p>励ましの言葉が増えるように</p> <p>友達のよさに気付くように</p> <p>動きや作戦が高まるように</p>	
評価	<p>△ルールや場の工夫をして楽しめたか</p> <p>△作戦を工夫してゲームを楽しめたか</p> <p>♡自分のチームや他のチームのよさを認め合い、励まし合ってゲームに参加できたか</p>	

(4) 授業事例 (第3学年) 「ラインマンシュートゲーム」
 「工夫して楽しむ段階」の展開例 (9時間扱いの5時間目)



人数：1チーム5人×6チーム
 フィールド内3人、ラインマン2人
 *前半ラインマンの人は、後半はフィールド内に入る。
 時間：前後半各3分半
 ゴール：児童の腰の高さ(約70cm)
 コーンバー2つつ分

始め方：パスで開始
 コート：25m×13m
 ボール：ソフトサッカーボール

学 習 活 動	教師の支援 (♡学び方 ♡かかわり合い) と児童の反応
1. 学習内容を確認する	
2. 準備運動をする	
3. ゲームをする	 <p>♡ 自分のチームの作戦を確認しよう。</p>
(1) 作戦の確認	
(2) ゲーム1	<p>♡ チームの友達に言葉をかけよう。</p>
(3) ゲーム2	<p>♡ 審判チームもいい動きを見つけよう。</p>
(4) ゲーム3	<p>♡ ラインマンからのパスがうまくシュートに結びついたね。</p>
 <p>4. チームごとに本時の学習を振り返る。</p>	 <p>ラインマンにボールを出してからチャンスをつくろう</p> <p>ドンマイ いけー！ ナイスパス</p> <p>パスをみんなにうまくまわしてるなあ</p> <p>ラインマンの ○○くんパスだ</p> <p>ラインマンからのパスでシュートができたね</p>
5. 整理運動をする。	<p>♡ 作戦はうまくいったかな？</p>
6. クラス全体で学習を振り返る。	<p>♡ 今のゲームからはマークを決めてやろう</p>
7. 後片付けをする。	<p>♡ 自分のチームと相手チームのよかったところを发表しよう。</p> <p>○○くんがよく守ってました</p>

V まとめ

本年度は、みんなが夢中になる運動内容（視点1）学び合いをはぐくむ支援（視点2）を明確にすることにより、研究の仮説を立証できると考え、研究に取り組んできた。その結果、次のような成果が得られた。

1 研究の成果

(1) みんなが夢中になる運動内容（視点1）について

- 運動内容をゲームの様相によって分類し、運動のもつ特性にふれることができるよう工夫したことにより、児童の実態に応じた運動内容が提示でき、意欲的な活動につながった。
- 「やさしくわかりやすいゲーム」からはじめることでだれもが取り組みやすく、「めあて」「ルール」「作戦」を工夫していくことで意欲が継続できた。
- 児童のもつ願いや体力・技能、発達段階に合わせて、コートの大きさや使用する用具を工夫することで、より特性にふれることができ、意欲的に取り組むようになった。

(2) 学び合いをはぐくむ支援（視点2）について

- 「めあて」「規則・ルール」を「知る→守る→選ぶ→工夫する」段階としたことで、学び方を身に付け、楽しさを求めて活動できた。
- 支援のポイントを明らかにするとともに、かかわり合う姿を明確（声かけ・認め合い・教え合い）にすることによって、児童のかかわり合いが広がり、深まった。

研究の視点にかかわる子どもの声（実証授業の学習カードから）

●視点1に関して ○

・力をふりしぼってがんばりました。

・いけいけ、そこでシュートだ。

・あせびっしょりになってがんばった。

・チームの全員が楽しめた。

●視点2に関して □

・自分たちでルールを変えていけて楽しかった。

・ラインマンをうまく使って○○さんがシュートしていた。

・ふわっとしたボールを投げて得点できた。

・初めてだから失敗してもしょうがないよ。

・いっしょにがんばろう。

2 課題

- 児童が意欲的に活動できる運動内容を、発達段階に即してさらに明確にしていく。
- めあてと作戦のとらえ方を明確にしていく。
- 評価についてよりよい方法を検証していく。
- 学び合いをはぐくむための支援をさらに究明する。

Ⅶ 研究の成果と課題

「集団の中で一人一人が生きる」児童の姿を求め、「ゲーム・ボール運動におけるめあて学習の充実」のために指導法を工夫し、実践を行ってきた。その結果、集団の中にあっても、個々の児童が自己のめあてをもち、仲間と交流しながらめあて達成に向けて進んで運動に取り組む、自己評価能力を高めていくことができた。

成果

【めあてをもたせるための指導の工夫】

○ゲームの提示の工夫と学習状況に応じた支援

低学年では、今もっている力のできる易しく発展性のあるゲームを提示することで、ゲームそのものを理解し楽しむことができるとともに、次時のめあてがもちやすくなった。その際、次の時間にがんばりたいことがもてるように、学習カードに学習状況に応じた助言を書くことを繰り返し行うことによって、全員ががんばりたいことを意識して書くことができるようになった。

○自分の力を知るための時間の設定と学習状況に応じた支援

中・高学年では、単元の導入において自分自身の力を知るための時間を設定することにより、児童は自分の力をつかむことができ、自分に合っためあてが立てやすくなった。児童のめあてに対して、「次にどうすればよいか」、「何をめあてにすればよいか」等、学習状況に応じて助言を工夫したことにより、児童は振り返りの内容を次時のめあてにしたり、めあてを具体的に書いたりできるようになった。

【めあて達成に向けた活動への指導の工夫】

○活動場面での学習状況に応じた言葉かけ

練習やゲーム中に技能・態度・学び方の学習状況の応じた言葉かけとともに個人のめあてに即した具体的なアドバイスをした。このことで、一人一人がゲームを楽しむことができるようになるとともに、めあてが意識でき、適切な動きや友達とのかかわりの理解につながった。

【自己評価能力を高めるための指導の工夫】

○振り返りの時間での児童の学習状況の価値付ける言葉かけ

全学年で、振り返りの時間において、児童の動きや発言のよさを価値付けることに重点を置いて言葉かけを行った。このことにより、児童は自分のことを振り返り具体的に次にがんばりたいことをもつことができるようになった。

○友達のよさの発見や認め合うペア学習の活用

中・高学年でペア学習を取り入れることで、児童が自己評価の情報を多くもつことができた。また、ペアからの肯定的なアドバイスにより、気付かなかった自分のよさに気付く場面が数多く見られた。

課題

○ゲーム・ボール運動においての個に応じた指導をするにあたり、主に個への指導をする場面と主に集団を通して指導をする場面をより明らかにしていきたい。