

小学校

平成 16 年 度

教育研究員研究報告書

| | |
|---|---|
| 体 | 育 |
|---|---|

東京都教職員研修センター

目 次

| | |
|---------------------------------------|---------|
| 研究主題 | 2 |
| 1 研究主題設定の理由 | 2 |
| 2 研究構想図 | 3 |
| 3 研究の視点 | 4 ~ 5 |
| (1) ゲーム・ボール運動における「めあて学習」の在り方 | 4 |
| (2) ゲーム・ボール運動における「めあて学習」の充実のために | 5 |
| 調査研究 | 6 ~ 7 |
| 低学年分科会【ボール投げゲーム】 | |
| 1 実証授業の概要 | 8 ~ 9 |
| 2 単元全体の学習計画 | 10 |
| 3 実証授業 | 11 |
| 中学年分科会【バスケットボール型ゲーム】 | |
| 1 実証授業の概要 | 12 ~ 13 |
| 2 単元全体の学習計画 | 14 |
| 3 実証授業 | 15 |
| 高学年分科会 A【バスケットボール】 | |
| 1 実証授業の概要 | 16 ~ 17 |
| 2 単元全体の学習計画 | 18 |
| 3 実証授業 | 19 |
| 高学年分科会 B【サッカー】 | |
| 1 実証授業の概要 | 20 ~ 21 |
| 2 単元全体の学習計画 | 22 |
| 3 実証授業 | 23 |
| 研究の成果と課題 | 24 |

研究主題

集団の中で、一人一人が生きる体育学習

ゲーム・ボール運動の学習を通して

1 研究主題設定の理由

学習指導要領のねらいを実現し確かな学力を身に付けるためには、児童一人一人のよさや可能性を伸ばし、個に応じた指導の一層の充実を図ることが求められている。

これまで体育科では、児童一人一人が自分に合っためあてを設定し、活動を工夫し、振り返ることで新たなめあてをもつといった課題解決能力を育成する『めあて学習』を中心に、個に応じた指導に取り組んできた。

体育科には、器械運動や陸上運動などその運動領域の特性として、主に個人を中心に学習を進める運動と、ゲームやボール運動など集団を中心に学習を進める運動とがある。個人的な運動では、児童が今もっている力を把握しやすく、個々の思いや願いをもとに自分に合っためあてを立てやすい。また、教師も一人一人のめあてを把握しやすく、めあて達成に向けて活動する一人一人の子どもたちに支援しやすい。

一方、集団的な運動は必然的に仲間とのかかわりがある運動であり、かかわりを通して豊かな人間性を育成するのに適している。ただ、チームや集団のめあてが学習の中心になることが多く、個々の思いや願いが生かされなかったり、個々のめあてを十分に立てられなかったりすることがある。指導面においても、チームへの支援に重点が置かれ、個に応じた指導が十分にはなされていないと言える。

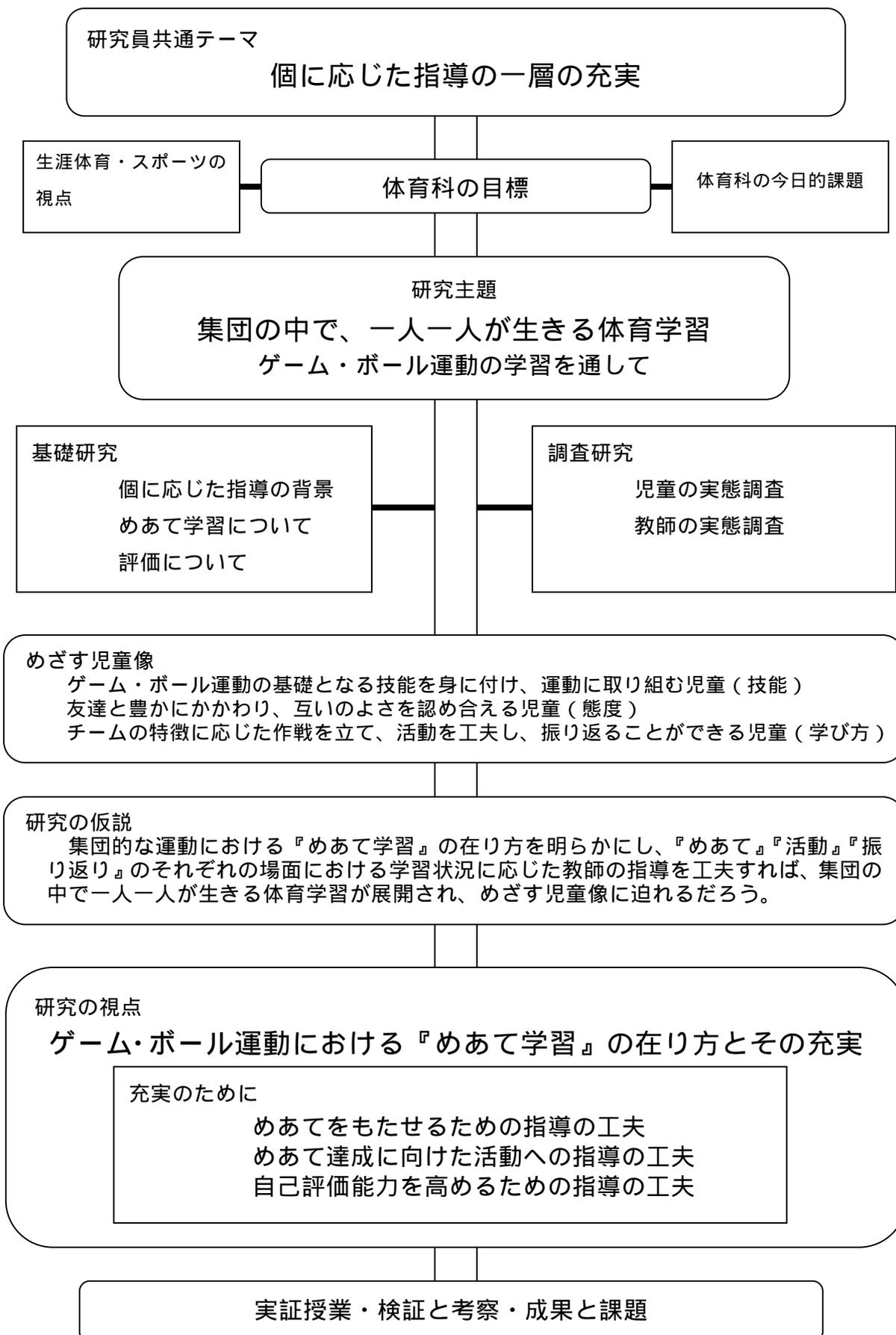
そこで本研究では、集団的な運動であるゲーム・ボール運動の学習を取り上げ、集団的な運動における個に応じた指導の一層の充実を目指し、本主題を設定した。

これまでの体育学習や今回の調査研究の結果から、体育科で個に応じた指導の一層の充実を図るには、めあて学習を充実させることが大切であると考えた。そのため研究の視点として、「ゲーム・ボール運動におけるめあて学習の在り方とその充実」を掲げ、集団的な運動におけるめあて学習の在り方や発達段階における個と集団の関係を明らかにし、教師の具体的な指導の工夫を追究することとした。

また、ゲームからボール運動につながる6年間を通しての、めあて学習で身に付けさせたい力を明らかにすることにより、個に応じた指導の充実に生かしていくこととした。

なお、第1学年・第2学年ではボール投げ・ボールけりゲーム、第3学年・第4学年ではバスケットボール型ゲームとサッカー型ゲーム、第5学年・第6学年では、バスケットボールとサッカーを取り上げ、研究主題に迫ることとした。

2 研究構想図



3 研究の視点

今年度の研究では、ゲーム・ボール運動における「めあて学習」の在り方を探り、その充実のための効果的な指導・支援を研究の視点とした。

(1) ゲーム・ボール運動における「めあて学習」の在り方

「めあて学習」の在り方

ゲーム・ボール運動の学習では、チームのめあてと個のめあての両面から課題解決的な学習を展開させることができる。ゲーム・ボール運動の特性を考えると、チームのめあてを実現するために、児童一人一人がめあてをもち、活動できるように指導してきた。

今年度の研究において、さらに個の学びに焦点をあて児童一人一人の思いや願いを学習の出发点として個に応じた指導の一層の充実を目指すことにした。

ゲーム・ボール運動では、自分の思いや願いから学習をスタートさせた児童の「個のめあて」と「チームのめあて」が、図1「めあて学習の在り方」のように、よりよく変容していくような「めあて学習の流れ」になるようにしていく必要がある。

そのために、ゲーム・ボール運動の特性を踏まえ、児童の発達段階を考慮した学習過程や「めあて学習」の流れを考え、児童の学習状況に応じた指導を行い「めあて学習」を充実させるために研究を進めた。

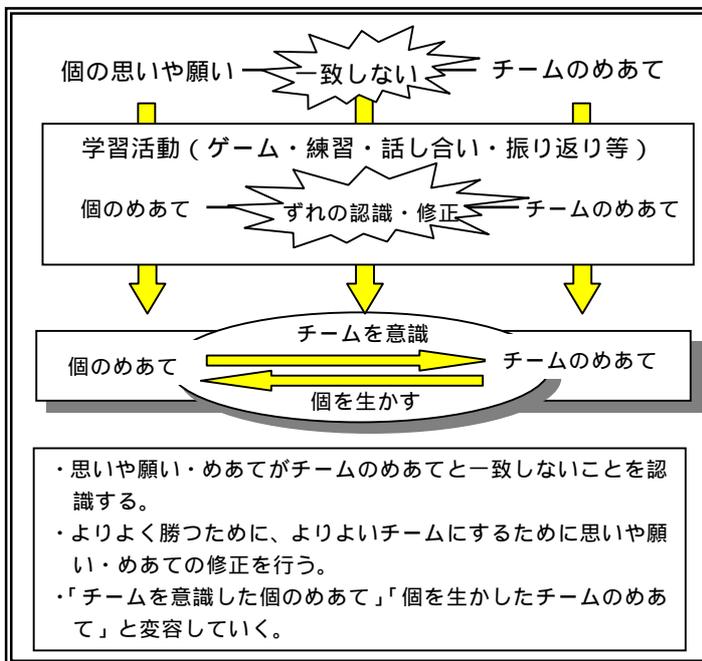


図1 「めあて学習の在り方」

発達段階における個のめあてとチームのめあての関係

ゲーム・ボール運動における個のめあてとチームのめあての関係は、発達段階に応じてとらえる必要がある。そこで、おおよそ低・中・高学年に分けて、個のめあてとチームのめあての関係をとらえることにした。また、それぞれの発達段階ごとに、単元の前半と後半で個のめあてとチームのめあてについてどこまでねらうのかを明らかにすることにした。低学年の段階から、チームの中でのめあて学習を積み重ね、児童の気づきを大切に学習過程を工夫することにより、個のめあて

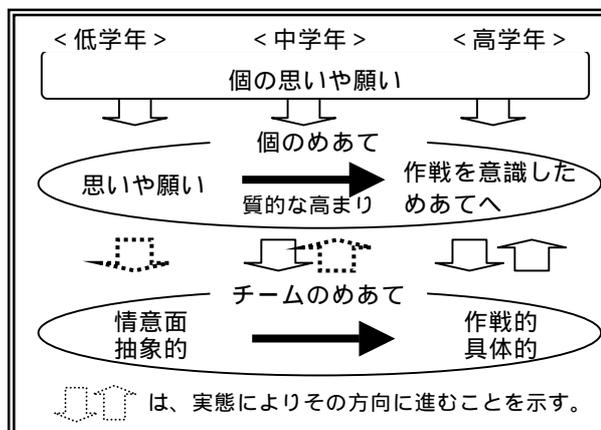


図2 個のめあてとチームのめあての関係

とチームのめあてをより強く結び付けていくように考えた。(表1参照)

| | 単元前半 | 単元後半 |
|----------------------------|---|--|
| 低 個 (チ ム) | 個の思いや願い(個のめあて)をもって、ゲームを楽しみながら達成していく。教師が提示するゲームの質が高まっていくことで、徐々にチームを意識した作戦が生まれてくる。 | |
| 中 個 チ ム | 個の思いや願いから生まれた個のめあてをもって活動する。個のめあてを立て、活動し、振り返る学習を繰り返しながらめあての質をより具体的なものに高めていく。 | 徐々にチームのめあてを意識した個のめあてが大切なことに気付いていく。 |
| | 楽しくゲームをするためのチームのめあてをもって活動する。 徐々にチームのめあての大切さに気づき、後半の学習につなげていく。 | チームのめあての大切さへの気付きをもとに、チームのめあてを動きに関する内容(簡単な作戦)へと高めていく。 |
| 高 個 チ ム | 個の思いや願いから生まれた個のめあてをもって活動し、自分のよさに気付いていく。 | 作戦を意識した個のめあてをもって活動する。(チームでの役割分担をもつ) |
| | 態度的な面を中心とした理想のチーム像や一人一人の思いや願いを生かした簡単な作戦を立てて活動する。チームの活動を通して「一人一人のよさの発見」に取り組み、後半の学習につなげていく。 | 「よりよい勝ち方、よりよいチーム」をめざし、チームの一人一人のよさを生かした作戦をもって活動する。 |

作戦 = チームのめあての中で、ゲームでの動きに関するもの

表1 発達段階におけるめあての質の高まり

(2) ゲーム・ボール運動における「めあて学習」の充実のために

「個のめあて」と「チームのめあて」の関係を整理し、ゲーム・ボール運動における「めあて学習」を充実させるために、運動の特性や児童の発達段階を考慮して「学習過程におけるめあて学習の流れ」を以下の図3のように考え効果的な指導を工夫することとした。

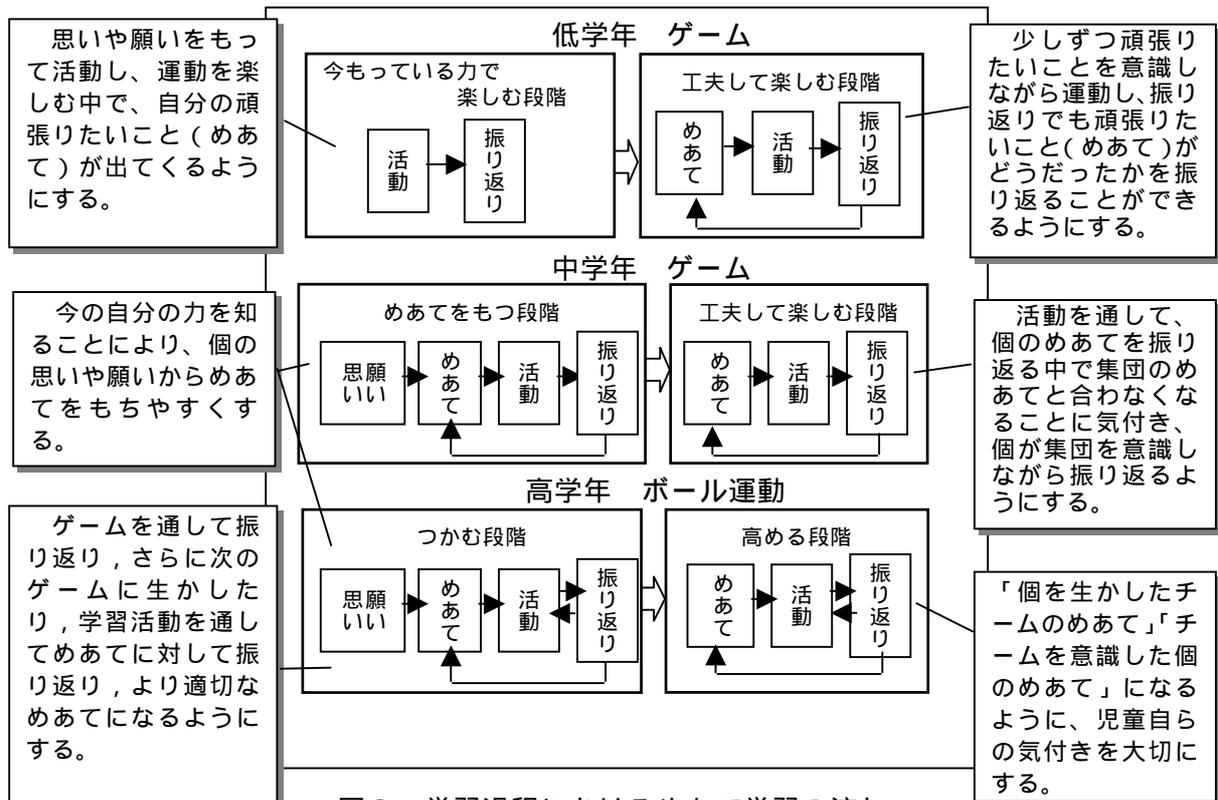


図3 学習過程におけるめあて学習の流れ

調査研究

1 調査の目的

ゲーム・ボール運動における児童の意識と教師の意識及び実態を調査し、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

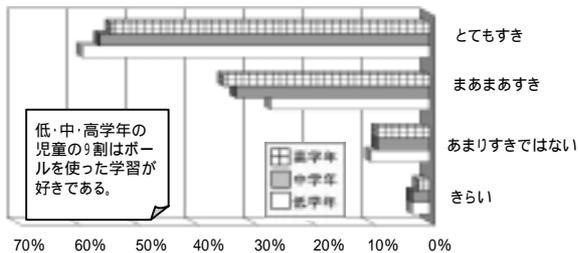
- (1) 調査期間 平成16年7月1日～平成16年7月17日
- (2) 調査方法 質問紙法による
- (3) 調査対象と対象者数

| <教師> 研究員所属校及び所属地域の昨年度担任経験者 | | | |
|----------------------------|------|------|--------|
| 低学年 | 中学年 | 高学年 | 合計 |
| 340人 | 352人 | 346人 | 1,038人 |

3 調査の結果と分析

児童1

あなたはボールを使った学習が好きですか



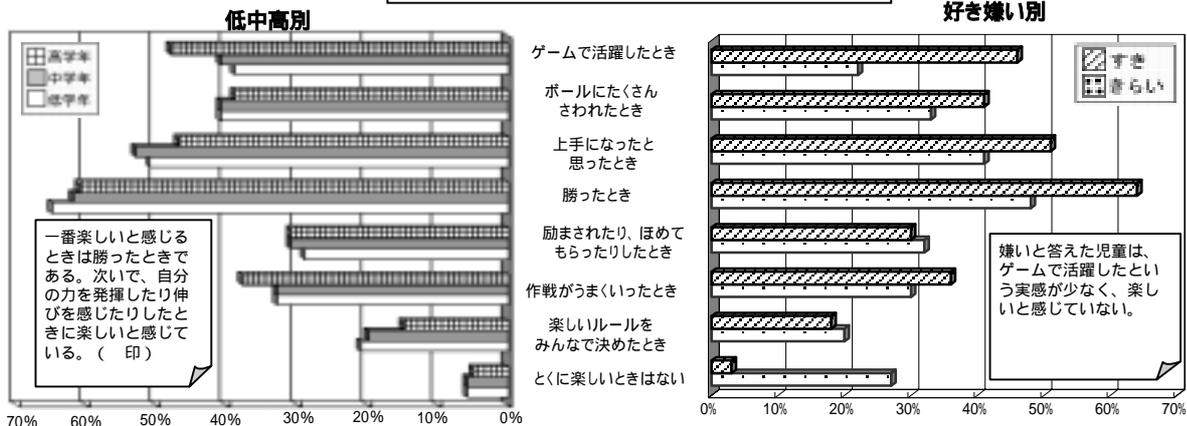
児童用の調査では低学年・中学年・高学年に分類して集計した。

また、ゲーム・ボール運動が好きな児童とそうではない児童の意識差を調査するために「児童1」の調査結果から分類し、集計した。

設問「児童1」から「とても好き」「まあまあ好き」を「好き」、「あまり好きではない」「きらい」を「嫌い」として分類した。

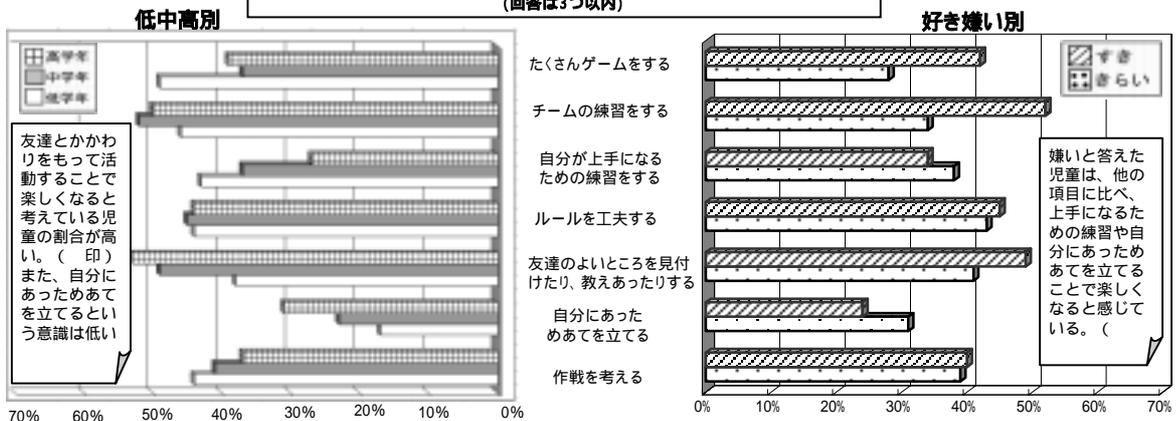
児童2

ボールを使った学習で楽しいと感じるときはどんなときですか (回答は3つ以内)

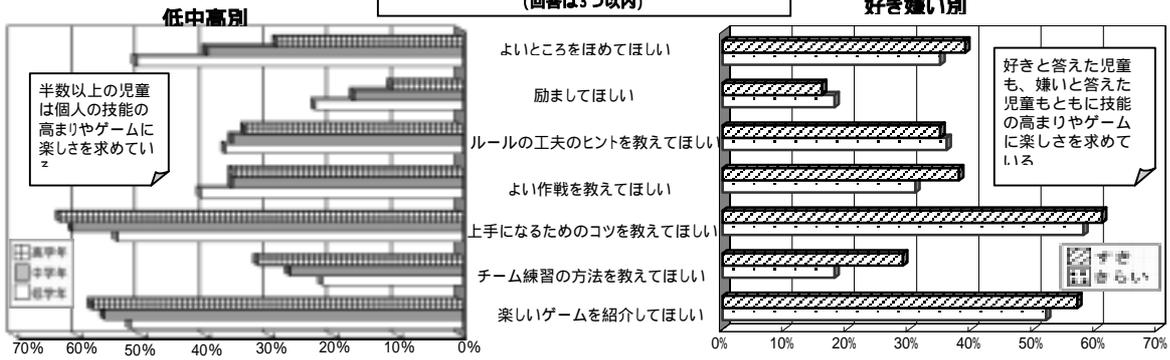


児童3

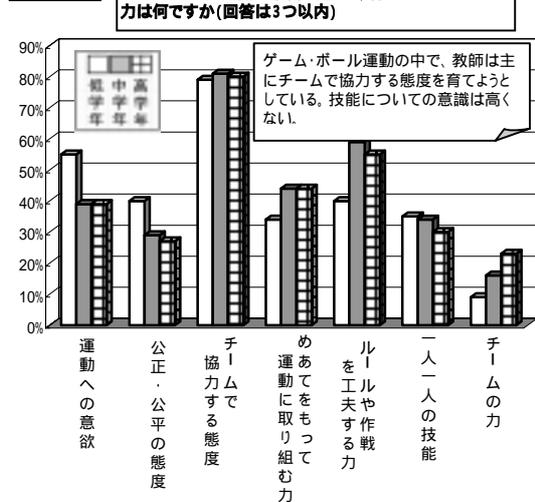
ボールを使った学習を楽しくするためにどんなことをすればいいと思いますか (回答は3つ以内)



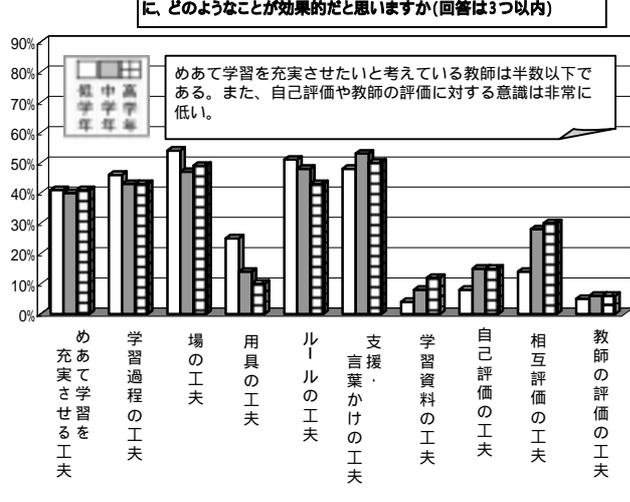
児童4



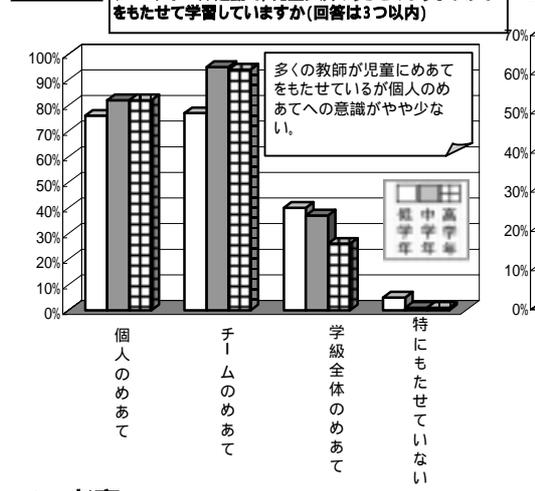
教師1



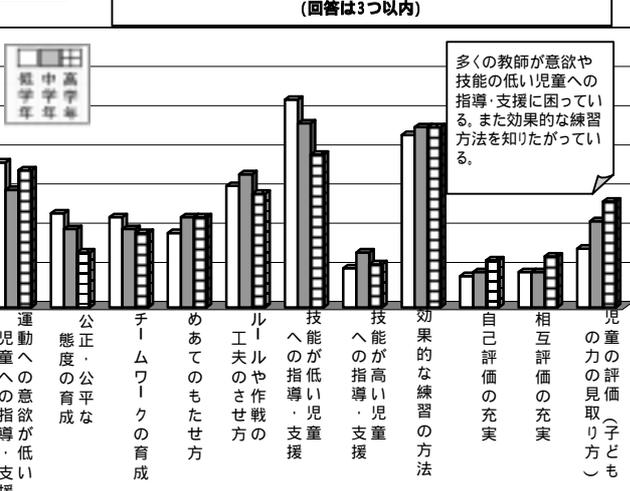
教師2



教師3



教師4



4 考察

児童は、学習をさらに楽しくするために、友達とのかかわりが大切だと考えている。また、教師もチームでの協力が大切だと考えている。その一方で、児童は、個人の達成感をもつことに楽しさを感じており、教師に自分の技能を高めるための支援を求めている。つまり、集団的な運動においても、個に視点をあてた学習を展開していくことが大切であると言える。そのためには集団的な運動におけるめあて学習の在り方を明確にし、めあて学習の充実のための支援を考える必要がある。

低学年分科会【ボール投げゲーム】

1 実証授業の概要

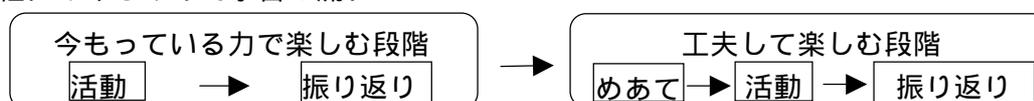
(1) 単元名 『みんなで楽しく、シュートアタック』

(2) 単元の目標

- 技能 ボールを投げる、当てる、止める、捕らえるなどをして、楽しくゲームができるようにする。
- 態度 規則を守って仲よくゲームに取り組んだり、勝敗を素直に認めたりすることができるようにする。
- 学び方 ゲームを楽しむために、自分のがんばりたいことを考えたり、簡単な規則を工夫したりすることができるようにする。

(3) 研究の視点

学習過程におけるめあて学習の流れ



めあてをもたせるための指導の工夫

今もっている力のできる易しく発展性のあるゲームの提示

今もっている力のできるゲームを十分に楽しむことで、児童はゲーム自体を理解し、「次は がしたい」「 をがんばりたい」という思いや願いをもつことができる。思いや願い「がんばりたいこと」をもってゲームをしていくことでめあてをもてるようにする。さらに、ゲームを十分に楽しんだ児童は「2点の場所を作ろう」「コートを広さを広げよう」などの規則の工夫にも視点をあて、ゲームを発展できるようにする。

活動の振り返りのためのカードの活用（学習カード）

1時間の活動を振り返ることで、次の時間に「がんばりたいこと（めあて）」を考える手だてとする。教師は、学習カードに書かれた児童の振り返りに対して、よさをほめたり、アドバイスの言葉を書いたりして「がんばりたいこと（めあて）」が見付けられるように支援する。

めあての具体例の掲示

「がんばりたいこと（めあて）」がうまく見付けられない児童に対して、他の児童が学習カードに書いている「がんばりたいこと（めあて）」を取り上げ価値付けたり、教師が学習の中で見付けたよい動きや児童の様子を価値付けたりしたことを具体的にカードに書いて提示する。

めあて達成に向けた活動への指導の工夫

感覚づくりのための時間の設定（わくわくタイム）

ゲームを始める前に、ボールを使った簡単な運動を毎時間繰り返して行うことで、ボールを操作する感覚を高めることができるようにする。

態度でのよさの賞賛

ゲームの学習は、集団での運動であることから「仲よく」「協力して」「規則を守る」という要素が大切である。これらのことを具体的に取り上げてほめ、全体に価値付ける

ことで、力を合わせて運動に取り組む大切さを伝える。

技能でのよさの賞賛

動きのよさをほめ全体に価値付けることで、動きのよさを広げ、よりゲームを楽しむようにする。また、ほめられた児童の運動に対する意欲を高めるようにする。

十分にゲームを楽しめていない児童への支援

技能面で困っている児童に対しては、具体的なアドバイスをしたり、一緒に運動をして教えたりして個別に支援を行う。また、態度面で楽しめない児童に対しては、気持ちを共感的に受け止め、ルールを確かめたり、具体的に問題を解決したりして、ゲームを楽しむよう励ます。

自己評価能力を高めるための指導の工夫

全体での振り返りの時間の設定（ニコニコタイム）

1時間を振り返り、「楽しかったこと」「うまくできたこと」「友達のよいところ」「困ったこと」「次はこうしたい」などの児童の思いや願いを発表し、全体で考える場とする。児童は自分の行動を振り返ったり、次時のめあてを見付けたり、規則の工夫を考えたりさせるようにする。動きのよさや発言については全体の中で賞賛し自信をもたせる。また、全体で価値付けることによって次時の活動の意欲へつなげさせる。

個人での振り返りのためのカードの活用（学習カード）

低学年においては、自己評価をすること自体が、自己評価能力を高めることと考えた。学習カードの中に自己評価しやすい項目を設定し、より具体的に評価できるようにして、ゲーム終了後「できるようになったこと」「困っていること」「次にしたいこと」などを書く中で、少しずつがんばりたいことを振り返ることができるようにさせる。

また、がんばりたいことについてどうだったかを確認し、次時に指導・支援することを具体的に作る大切な資料とする。

（４）実証授業の成果と課題

成果

めあてをもたせるための指導の工夫として、めあての具体例を掲示し意識付けたり、学習カードに一人一人の学習状況に応じた具体的な助言を書いた。そのことで児童は少しずつ、具体的に振り返ることができるめあてがもてるようになった。

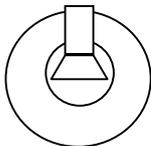
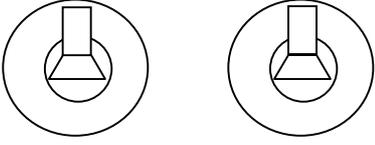
めあて達成に向けた活動への指導の工夫として、学習状況に応じた言葉かけをもとにゲーム中に言葉かけを行った。よい動きを賞賛することで、児童は自信をもって運動に取り組むようになった。また、他の児童への価値付けにもなり、よい動きが広がった。

自己評価能力を高めるための指導の工夫として、全体での振り返りの時間を設定した。そこで、がんばったことや友達のよいところを発表させ価値付けることで、児童は自分のめあてや活動がよかったかどうかを具体的に振り返ることができるようになった。

課題

ゲーム中の児童への支援として言葉かけを中心に行ったが、賞賛が中心となってしまった。学習状況に応じた言葉かけの例を、ゲームの様相に応じた具体的なものに見直し、さらに適切な言葉かけにしていく必要がある。

2 単元全体の学習計画 2年『みんなで楽しく、シュートアタック』6時間扱い

| 段階 時 | 今もっている力で楽しむ | 工夫して楽しむ |
|---|---|--|
| 学 習 活 動 | <p>1</p> <div data-bbox="343 309 901 604" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【はじめのゲーム】 1チーム3～4人で行う。 前半3分、後半3分で攻守交替する。 攻めは外側の円から投げる。守りは外円と内円の間で守る。 的に当てたら1点とする。 ボールは2つで行う。 コート...下図参照</p> </div> <div data-bbox="399 694 550 840" style="text-align: center;">  </div> <div data-bbox="638 728 901 817" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-left: 20px;"> <p>内円...半径 1.5 m 外円...半径 3 m</p> </div> <div data-bbox="311 862 614 1164" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 20px;"> <p>1時間目の学習の流れ 学習の進め方を知る。 準備運動をする。 はじめのゲームの方法や感覚作りタイムの進め方を知り、試してみる。 整理運動をする。 学習のまとめをする。</p> </div> <div data-bbox="646 884 901 1142" style="margin-top: 20px;"> <p>今もっている力で楽しむ段階の学習の流れ 準備運動をする。 感覚作りを行う。 ゲームと話し合い（3回繰り返す） 整理運動をする。 学習のまとめ。</p> </div> | <p>6</p> <div data-bbox="965 324 1452 627" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【予想される規則の工夫例】 1チーム7～8人で行う。 得点...的に倒すと2点 守りがボールをとったら、1点とする。 コート...コートの形を変える。 グリットを設ける。</p> </div> <div data-bbox="1013 672 1388 817" style="text-align: center;">  </div> <div data-bbox="1005 884 1388 1142" style="margin-top: 20px;"> <p>工夫して楽しむ段階の学習の流れ がんばりたいことを確認する。 準備運動をする。 感覚作りを行う。 工夫したゲームと話し合い（3回繰り返す） 整理運動をする。 学習のまとめをする。</p> </div> |
| め あ て 学 習 の 流 れ （ 支 援 ・ 評 価 ） | <div data-bbox="327 1232 1412 1366" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>めあて</p> <ul style="list-style-type: none"> 学 学習カードの友達のよい例を掲示し、価値付ける。 学 学習カードに、がんばりたいことが見つけられるようなコメントを書く。 学 具体的に振り返ることができるがんばりたいことになるよう、助言する。 <p>今もっている力で楽しむ段階では、めあてがもてるよう支援する。</p> </div> <div data-bbox="327 1444 1412 1590" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>活動</p> <ul style="list-style-type: none"> 技・態 『技能』『態度』面のよさを賞賛し、価値付ける。 技 パスや声かけなどチームとしての動きに広がりが出るよう助言する。 技 十分楽しめていない児童には、個別指導をする。 </div> <div data-bbox="327 1635 1412 1814" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> 学 チームカードを書くときにはチーム間を回り、チームとしての振り返りができるように助言する。 学 振り返りでは、楽しかったこと、困ったこと、友達のよかったことを話し合い、よさを賞賛したり、問題点を解決したり、規則の工夫を確認したりする。 学 体育日記では一人一人の思いや願いを共感的に受け取るようにする。 </div> <div data-bbox="295 1870 1428 1993" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【技 能】 ボールを投げる、当てる、止める、捕らえるなどをして、楽しくゲームができています。 【態 度】 仲よくゲームに取り組み、規則を守ったり、勝敗を素直に認めたりしようとしている。 【学 び方】 自分のがんばりたいことを考えたり、簡単な規則を工夫したりすることができています。</p> </div> | |

3 実証授業（6時間扱いの5時間目）

（1）ねらい（は、本時での重点）

ボールを投げる、当てる、止める、捕らえるなどをして、楽しくゲームができる。

教え合ったり助け合ったりしながら、仲よくゲームをすることができる。

がんばりたいことを見付け、みんなで楽しめるように工夫した規則を守ってゲームをすることができる。

（2）展開

| 学習活動 | 教師の支援・評価 評価方法【 】 |
|---|--|
| <p>1 集合整列し、本時の学習内容を確認する。 がんばりたいことの確認 規則の確認</p> <p>2 準備運動をする。</p> <p>3 感覚づくり（わくわくタイム）を行う。</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>【ゲームの内容】 コールゲーム（ボール1つ） チームで円になり、名前を呼んでからパスを回す。 的あてゲーム（ボール1人1個） 円の中の的に、ボールを自由に当てる。</p> </div> <p>4 ゲームを行う。 ゲーム - ゲーム - ゲーム ゲーム1：紫 - 黄 赤 - 青 ゲーム2：紫 - 赤 黄 - 青 ゲーム3：紫 - 青 黄 - 赤</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>【本時の規則】 1チーム... 7～8人 コート... 3重円にする。 得点... 的に当てると1点 3重円から当てると2点 守備がとったら、1点</p> </div> <p>5 整理運動をする。</p> <p>6 学習の振り返り（ニコニコタイム）をする。 チームカードに勝敗や自己評価・相互評価を記入する。 全体で、よい動きやよい声かけをしていた人を発表する。 体育学習カードを書く。</p> <p>7 後片付けをする。</p> | <p>前時の規則の変更等を確認し、前時の学習を思い出させる。 めあてがうまく見付けられない児童に対して、めあての具体例を提示する。 投げ方・取り方・止め方が十分でない児童を中心に、具体的な助言をする。 動きや投げ方・守り方のよい児童を賞賛し、全体に広げるように価値付ける。</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>【本時の重点 態度】 文句を言ったり命令したりしている児童の気持ちを受け取り、仲よくゲームをするよう助言する。 友達と仲よく協力してゲームに取り組んでいる児童を賞賛し、価値付ける。 励ましの声やアドバイスの声を出している児童を積極的に賞賛し、価値付ける。 教え合ったり助け合ったりしながら、仲よくゲームをすることができる。【観察・学習カード】</p> </div> <p>チームで協力して話し合うよう助言する。 よい活動をしていた児童を賞賛し、次時の学習につながるまとめをする。</p> <p>協力して後片付けしている児童を賞賛する。</p> |

中学年分科会【バスケットボール型ゲーム】

1 実証授業の概要

(1) 単元名 『エンドボール』

(2) 単元の目標

技能 ドリブルやパス、シュートなどの簡単な技能を身に付け、攻めたり戻って守ったりするようなゲームができるようにする。

態度 規則を守り、互いに役割を分担して、練習やゲームができるようにする。

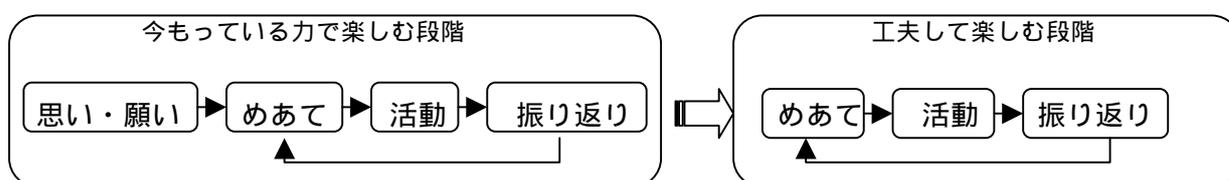
勝敗を素直に認め、友達と励まし合ってゲームができるようにする。

学び方 みんなが楽しめるルールを工夫したり、活動の場を選んだりすることができるようにする。

チームで自分たちに合った簡単な作戦を立て、楽しくゲームができるようにする。

(3) 研究の視点

学習過程におけるめあて学習の流れ



めあてをもたせるための指導の工夫

VTRの活用

ゲームの進め方、基本的なルール・マナー、友達同士のよさを認める場面が入ったものを映像で見せる。それらを知ることで、児童にこれから自分がどのようになりたいのかという思いや願いをもちやすくする。

自分の力を知る時間の設定(ミニゲーム)

ミニゲームを行うことで、自分の技能のでき具合を確認させる。ボールに触る機会が増え、何ができて、何ができなかったかを知ることができるようにする。

自分のめあてを立てやすくする資料の活用(チャレンジカード)

技能、態度、学び方における今の自分の力とそこからさらに目指す自分の姿を示し、今もっている自分の力から自分のめあてが考えられるようにする。

多くの児童がボールにたくさん触れるようなゲームの提示

児童の実態に応じて、コートを区切ったり、人数を変えたりすることで、児童がボールに触る回数を増やし、めあてをもちやすくなるようなゲームの提示をする。

めあて達成に向けた活動への指導の工夫

感覚づくりの時間の設定

児童の実態に応じて、ボールを操作する感覚を高める時間を設定する。そのことにより、よりゲームを楽しむことができる技能を身に付け、ゲームの中で自分のめあてを解決しやすくする。

チームのめあて・作戦を確認する時間の設定(チームタイム)

チームのめあてが簡単な作戦に移行したときに、そのめあてを基に、作戦を生かす練習をする時間にすることで、チームのめあてを意識したり、みんなで協力して練習したりして、チームの意識を高める時間とする。

ルールの工夫

みんなが楽しめるルールの工夫をすることによって、児童が積極的に活動できるようになり、一人一人のめあてが解決しやすくなるようにする。

学習状況に応じた言葉かけ例の活用

児童一人一人のめあて達成に向けた活動の様子を見取り、それに応じた指導をするために、技能・態度・学び方の観点から、学習状況に応じた言葉かけの例を作成し、児童のつまずきに応じて声かけができるようにする。

自己評価能力を高めるための指導の工夫

自分のめあてや活動を振り返らせるカード（学習カード）

毎時間、自分のめあてや活動を振り返らせ、教師がコメントを入れることでめあての修正、改善、価値付けを行い、児童の自己評価能力の育成を目指す。またパートナーチームのメンバーとペアを組み、互いのよさを見合い、振り返りの項目をチェックすることで、相互評価を生かすことにより、自己評価能力も高められるようにする。

チームのめあてや活動を振り返らせるカードの活用（チームカード）

チームのめあてや活動を振り返ることで、チームの意識を育て、チーム力を評価する能力を高めるようにする。

個やチームのよさを共有する時間の設定

友達やチームのよかったところを発表させ、教師が全体により活動を価値付けることによって、次時の活動への意欲を児童が高められるようにする。

（４）実証授業の成果と課題

成果

学習カードを使って、個の思いや願いから、一人一人に「みんなが捕りやすいパスをする。」などのめあてを明確にもたせたことで、徐々に具体的なめあてがカードに書かれるようになってきた。そして、ゲーム中に自分のめあてを達成しようとする姿も多くなってきた。さらに、「みんなからパスをもらってシュートする。」など、チームの中で自分の力を生かそうとするめあても、見られるようになってきた。

チャレンジカードや学習状況に応じた言葉かけの例などを活用することによって、よい動きの価値付けを行うことができた。このことにより、振り返りの活動の中で、よい動きを認め合う発言が聞かれるようになった。また、そのよい動きを次時のめあてにし、まねをしようとする姿が見られた。

パートナーチームによる見取り合いの活動の中で、友達を賞賛したり、アドバイスしたりする声が増えてきた。そのことで、一人一人の評価能力が高められた。そして、友達やチームのよさに目を向けることができたので、作戦やチームのめあてが、より具体的なものになった。

課題

楽しみながら自分のめあてに気付いたり、解決したりできるようなゲームやルールの工夫がさらに必要である。

自分のめあてを解決しながら、一人一人がゲームを楽しみ、よりチーム意識を深められるような教師の支援がさらに必要である。

2 単元全体の学習計画 3年『エンドボール』8時間扱い

| 段階 時 | 今もっている力で楽しむ 1～5 | 工夫して楽しむ 6～8 |
|------------------|--|--|
| 学 習 活 動 | <p>【はじめのゲーム】 ハーフコート内で動く コートを区切って攻めたり守ったりする 5人对5人 ボールをもって歩けない ボールは2号ライトドッジボール</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 10px auto;"></div> <p>1時間目 オリエンテーション</p> <p>2時間目～5時間目 みんなで楽しめるルールを工夫しながらチームのめあてをもってゲームをする。</p> <p>学習の進め方の理解 準備運動 感覚づくりのミニゲーム はじめのゲーム 整理運動 学習カードの記入 学習のまとめ</p> <p>めあて・ゲームのルール確認 準備運動、感覚づくりのミニゲーム チームタイム（めあての確認） ゲーム 整理運動 めあての振り返り ・自分やチームのめあてについて振り返る。 ・次時のめあてをもつ。（ステップカードの活用） 学習のまとめ ・友達やチームのよさを発表する。 ・ゲームやルールの工夫について考える。</p> | <p>【予想されるゲーム・ルールの工夫】 グリッドを無くす 全員パスを回したらボーナス点 ダブルドリブルは無し 三步までは歩いてよい ゴールエリアをせまくする ガードマンをつける ゴールを高くする</p> <p>6時間目～8時間目 チームの課題を見付け、簡単な作戦を工夫してゲームをする。</p> <p>チームのめあてやルールの確認 準備運動 チームタイム（練習や話し合い） ゲーム 整理運動 めあての振り返り ・チームや自分のめあてについて振り返る。 学習のまとめ ・友達やチームのよさを発表する。 ・ゲームやルールの工夫について考える。</p> |
| | <p>めあて 【態・学】 勝敗や技能だけでなく、学び方や態度も学習することを伝える。 【技・態・学】 学習カードの記述や教師の観察から、より個に応じた指導をする。 【学】 単元で学習していくことが理解できている。 【学】 ゲームを楽しむための、自分とチームのめあてをもつことができている。</p> <p>活動 【技】 できていることを賞賛する声かけをする。 【態】 応援のマナーを指導する。 【学】 友達のプレーを認め、声をかけるように助言する。 【学】 自分のめあてを意識する声かけをする。 【態】 楽しくゲームができている。 【学】 ルールを覚えながらゲームをしている。 【学】 めあてを意識してゲームをしている。</p> <p>【評価】 振り返り 【学】 めあての達成ができたかどうか、活動から振り返るように助言する。 【学】 ゲームの結果や活動が楽しめたかどうかから、次のめあてを考えさせる。 【態】 ルールを覚えることができている。 【学】 自分やチームのめあてを、振り返ることができている。 【学】 振り返りを生かして次のめあてを立てている。</p> | <p>【学】 個々のめあてやよさを明確にし、チームの作戦へとつながるようにする。 【学】 個のめあてを意識してチームの作戦を考えている。</p> <p>【学】 チームタイムでは、作戦を意識した練習をするように助言する。 【態・学】 ゲームではチームのめあてを意識した動きや声を賞賛する。 【技】 パスやシュート、ドリブルの技能を生かしてゲームをしている。 【学】 チームの作戦を意識して練習やゲームをしている。</p> <p>【学】 チームのめあてが達成できたかどうか今日の活動から振り返るように助言する。 【学】 チームや自分のめあてを振り返ることができている。 【学】 振り返りを生かし、次のめあてや練習の計画を立てることができている。</p> |

3 実証授業（8時間扱いの4時間目）

（1）ねらい（ は，本時での重点）

パスやドリブル、シュートをしてゲームを楽しむことができる。

友達のよいところを見付け、認め合って活動することができる。

自分やチームのめあてを振り返り、次時のめあてを立てることができる。

（2）展開

| 学習活動 | 教師の支援 ・ 評価 評価方法【 】 |
|---|---|
| <p>1 集合整列し、本時の学習内容やめあてを確かめる。</p> <p>前時の振り返りとよいめあての確認 前時に書いた自分のめあての確認</p> <p>2 準備運動をする。 ボールを使った感覚づくり</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>【活動の内容】 ・ドリブル鬼遊び</p> </div> <p>3 チームのめあてを確認する。</p> <p>4 ゲームを行う。（前半5分、後半5分）</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【ホワイトコート】 ゲーム1：赤 青 ゲーム2：赤 橙</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【イエローコート】 ゲーム1：橙 - 緑 ゲーム2：青 - 緑</p> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>【本時のルール】</p> <p>1チーム... 5人 コート... グリッドコート 得点... 1点</p> </div> <p>5 整理運動をする。</p> <p>6 学習の振り返りをする。 友達の評価を参考にした自分のめあての振り返りと次時のめあての決定 チームのめあての振り返りと次時のめあての決定（チームカード）</p> <p>7 学習のまとめをする。 友達やチームのよかったところの発表</p> <p>8 自分のめあてを立てる。 （チャレンジカード）</p> <p>9 困ったことやみんなが楽しめるルールについて意見を発表する。</p> <p>10 後片付けをする。</p> | <p>『本時のルール』『本時の学習の流れ』『対戦表』を掲示して視覚的に分かりやすいように準備しておく。</p> <p>前時の学習カードから、めあてをもって活動することができていた児童の記述を発表し、価値付けを行う。</p> <p>めあてを意識して活動することを強調する。 自分に合った適しためあてがもっている。</p> <p style="text-align: right;">【学習カード】</p> <p>感覚づくりの時間の中で、楽しみながら技能が身に付くように声かけをしていく。</p> <p>みんなが楽しむことを大事にし、チームに意識を向けさせる。</p> <p>よい動きやプレーを賞賛したり、技能ポイントを声かけしたりする。 パートナーチームは、個人やチームとしての、よい動きを見付け、伝えるように声かけをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>【本時の重点 学び方】</p> <p>振り返りができていない児童には、みんなの意見を参考にさせたり、良かった点を伝えたりして振り返らせ、次の課題を提示する。</p> <p>自分やチームのめあてを振り返り、次時のめあてを立てている。【行動観察・カード】一人一人のよさやチームとして、よさを取り上げることで、個とチームのめあてがより明確にもてるようにする。</p> <p>ルールの工夫も、みんなが楽しむための一つの方法であることを伝える。</p> </div> <p>協力して後片付けしている児童を賞賛する。</p> |

高学年分科会 A【バスケットボール】

1 実証授業の概要

(1) 単元名 『バスケットボール』

(2) 単元の目標

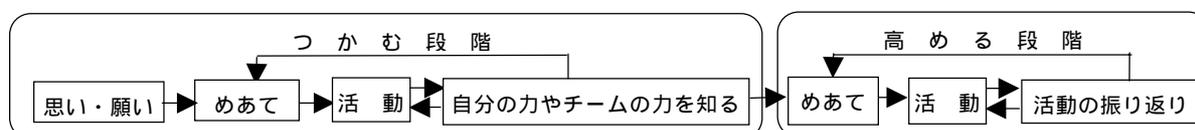
技能 チーム内の攻防の役割を分担し、パスやドリブルを使ってボールを運び、シュートする技能や防御の仕方を身に付けてゲームができるようにする。

態度 互いに協力し、練習やゲームができるようにする。
勝敗に対して正しい態度がとれるようにする。

学び方 自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたり、ルールを工夫したりできるようにする。

(3) 研究の視点

学習過程におけるめあて学習の流れ



めあてをもたせるための指導の工夫

学習の見通しをもたせるための資料の活用(学習ノート)

めあてをたてて学習することや振り返りながらめあてをたてること、教え合いながら学習していくことなどの学習ポイントを資料にして、提示できるようにする。

思いや願いを出し合うための手だて(マイカード)

マイカードの中に、理想の自分や理想のチームを書き入れることができるようにし、個の思いや願いから学習を始めることができるようにする。

適切なめあてをもつための手だて(パワーチェックゲーム・めあてみつけカード・ポイントカード)

第1時に、自分や友達の力を知るためのパスやシュートをゲーム化した活動(「パワーチェックゲーム」)を位置付けることで、児童が楽しく運動に取り組みながら、自分の力や友達の力を見取ることができるようにする。教師が「めあてみつけカード」をもち、児童がなかなか個のめあてを見付けられないときに提示できるようにする。また、技能のポイントを示した資料(「ポイントカード」)を学習ノートに位置付けて、児童にわかりやすく提示できるようにする。

学習状況に応じた言葉かけ(学習状況に応じた言葉かけの例)

児童一人一人のめあてがより適切になるように、「学習状況に応じた言葉かけの例」を活用しながら声かけができるようにする。

めあて達成に向けた活動への支援の工夫

チームで活動する時間の設定(チームタイム)

単元前半に個のめあてを意識して練習する時間(「レベルアップタイム」)と単元後

半にチームで協力しチームのめあてを意識して練習する時間(「パワーアップタイム」)を設定し、個のめあてとチームのめあて達成に向けた活動の時間を保障する。

学習状況に応じた言葉かけ(学習状況に応じた言葉かけの例)

学習場面で教師が児童の状況に応じて、即時に言葉かけができるように活用する。

自己評価能力を高めるための指導の工夫

カードの活用(ステップカード)

学習ノートの中の資料(「ステップカード」)で、児童が自分のできていることをチェックできるようにし、児童が視点をもって端的に「何ができていたか」ということを振り返ることができるようにする。

友達のよさの発見や認め合いの場の設定(ペア学習)

チーム内でペアを組んで相互評価をしながら学習を進めていくことにより、評価される側は自己評価の情報をより多くもつことができる。また、評価する側にとっても自己評価の視点を明確にすることで、自己評価能力が高められるようにする。

価値付ける言葉かけ(学習状況に応じた言葉かけの例)

初めは、教師が、よい動きを具体的な言葉で賞賛する。さらに「学習の状況に応じた言葉かけの例」を活用しながら、具体的に児童ができていることを伝えていく。

これらの言葉かけで児童の活動を価値付けし、自己評価能力がより高められるようにする。

(4) 実証授業の成果と課題

成果

めあてをもたせるための指導の工夫として、パワーチェックゲームを取り入れたことにより、児童が自分自身や友達の力を知ることができた。それにより児童は思いや願いを明確にもち自ら進んで学習に取り組むことができた。また、次にどうすればよいか何をめあてにすればよいかなど学習状況に応じて支援したことにより、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としてチームタイムを設定し、めあてが達成しやすいような活動の場を用意した。また、児童一人一人の学習状況に応じて技能のポイントを押さえた。これらのことにより、児童一人一人がめあてを意識して主体的に運動に取り組み、ゲームの中でもよりめあてを意識した活動ができた。

自己評価能力を高めるための指導の工夫として、ペアを組んで相互評価をしながら学習を進めていき自己評価の情報をより多く持つことができるようにした。それにより児童がゲームの中で課題を客観的に知り、振り返ることができた。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ことができた。

課題

ペア学習では、ペア同士の声かけはされていたが、さらに的確に伝えるための手だてとして、学習の終わりだけでなく様々な場面で声をかけ合う時間の設定が必要である。

2 単元全体の学習計画 5・6年『バスケットボール』8時間扱い

| 機 | つかむ | | 高める |
|------|---|---|--|
| 時 | 1 | 2～4 | 5～8 |
| 学習活動 | <p>学習の進め方の確認 パワーチェックゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> パス、キャッチ、シュートの自分の力を知る時間 試しのゲーム ゲームの中で自分の力を知る時間 <p>学習のまとめ 本時を参考にチーム編成</p> | <p>1時間の流れ、めあての確認 レベルアップタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> パス、キャッチ、シュートのゲームを行う時間 チーム練習 ゲーム（総当たり戦） <p>学習のまとめ</p> | <p>1時間の流れ、めあての確認 前半のゲーム（対抗戦） パワーアップタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> 作戦の修正をし、チームで練習する時間 後半のゲーム（対抗戦） <p>学習のまとめ</p> |
| めあて | <p>【学】自分の思いをもって学習を進めることやめあてを意識して運動することが大切であるということをもつことを助言する。</p> | <p>【学】めあてのない児童には「めあてみつかりカード」を提示し、めあてを設定できるようにする。</p> | <p>【学】総当たり戦のゲームでは自分のめあてを意識して取り組めるよう、ペアを組んで学習を進める。</p> |
| | <p>【学】自分の思いをもつにめあてを立てることができる。</p> | <p>【学】チームのめあてと自分の思いから自分のめあてを立てることができる。</p> | |
| 活動 | <p>【技】パワーチェックゲームや試しのゲームで自分の力が意識できるように、技能のポイントを押さえ、ゲームに取り組むようにする。</p> | <p>【態】レベルアップタイムではそれぞれよさに気付けるように学習状況に応じた言葉かけ例を用いて助言する。</p> <p>【学】総当たり戦のゲームでは自分のめあてを意識して取り組めるよう、ペアを組んで学習を進める。</p> <p>【技】ゲーム中も自分の力を意識できるように、技能のポイントを助言する。</p> | <p>【技】パワーアップタイムでは役割を意識して動けるように、動き方のわからない児童を中心に具体的な動き方をゲームの中で助言する。</p> <p>【学】パワーアップタイムや対抗戦ではペアが声かけの視点をつかめるように、動きの価値付けをする。</p> |
| | <p>【技・学】めあてを意識して運動に取り組むことができる。</p> | <p>【技・学】めあてを意識して工夫して運動に取り組むことができる。</p> | |
| 振り返り | <p>【学】めあてを具体的に持つことができるように、ゲームの中で具体的に書く視点を与えカードに書くよう助言する。</p> <p>【学】具体的な振り返りのできない児童には、周りの児童の意見を参考にするなど視点を多くもつるように助言する。</p> | <p>【学】学習の振り返りの場面では自己評価力が高まるように、ペア学習による相互評価を活用する。</p> <p>【学】つかむ段階ではチームの作戦よりも自分の願いやめあてをまずもつことを第一とすることを伝え、それぞれの力に応じためあて学習が進められるようにする。</p> | <p>【学】学習の振り返りの場面では自分のできていることがつかめるように、ステップカードを活用し振り返りの視点を与えるようにする。</p> <p>【学】学習の振り返りの場面では自己評価力を高めるように学習状況に応じた言葉かけ例を活用し、自分のできていたこと、できなかったことを明確にするよう助言する。</p> |
| | <p>【学】活動をもつにして、自分のめあてを振り返ることができる。</p> | <p>【学】活動をもつにして、チームと自分のめあて双方を具体的に振り返ることができる。</p> | |

3 実証授業（8時間扱いの6時間目）

（1）ねらい（は、本時での重点）

パス・ドリブル・シュートなどの技能を身に付け、チームの作戦を意識しながらゲームをすることができる。

お互いに教え合いながら学習に取り組むことができる。

チームの作戦を意識して自分のめあてを立てることができる。

（2）展開

| 学習活動 | 教師の支援 ・ 評価 評価方法【 】 |
|--|---|
| <p>1 本時の学習活動とめあての確認をする。</p> <p>2 準備運動をする。</p> <p>3 パワーアップタイムの活動やゲームに取り組む。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 45%;"> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; margin-bottom: 5px;">1コート</p> <p>ゲーム1 A - B (前・後半5分) パワーアップタイム ・話し合い(2分) ・練習 (前・後半5分) ゲーム2 A - B (前・後半5分)</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 45%;"> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; margin-bottom: 5px;">2コート</p> <p>ゲーム1 C - D (前・後半5分) パワーアップタイム ・話し合い(2分) ・練習 (前・後半5分) ゲーム2 C - D (前・後半5分)</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ メンバーを前後半に分けて行う。 ・ 試合メンバー以外から審判・得点係を出す。 ・ 係以外のメンバーで試合中のペアの様子を見取りその都度アドバイスする。 <p>4 整理運動をする。</p> <p>5 学習の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ マイカードにそってペアでめあての振り返りをする。 <p>6 学習のまとめをする。</p> <p>7 後片付けをする。</p> | <p>ペアでお互いのめあてを確認するよう助言する。</p> <p>チームの作戦を意識して動けるよう、具体的な動き方を練習やゲームの中で、学習状況に応じた言葉かけ例を参考に助言する。</p> <p>パス・ドリブル・シュートなどの技能を身に付け、チームの作戦を意識しながらゲームすることができる。【観察】</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 20px;"> <p>《本時の重点 - 態度》</p> <p>ペア学習が活発になるように、相手のめあてを意識させ、そのめあてを意識した教え合いができるよう助言する。</p> <p>お互いのめあてを意識して、教え合いながら活動している。【観察】</p> </div> <p>お互いのめあてを中心に、できていたことできていなかったことを伝え、それを元に自分の活動を振り返るよう助言する。</p> |

高学年分科会 B【サッカー】

1 実証授業の概要

(1) 単元名 『サッカー』

(2) 単元の目標

技能 チーム内の攻防の役割を分担し、パスやドリブルなどを使ってボールを運び、シュートする技能や防御の仕方を身に付けてゲームができるようにする。

態度 互いに協力し、練習やゲームができるようにする。
勝敗に対して正しい態度がとれるようにする。

学び方 自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたり、ルールを工夫したりできるようにする。

(3) 研究の視点

学習過程におけるめあて学習の流れ



めあてをもたせるための指導の工夫

学習の見通しをもたせるための資料の活用（学習ノート）

学習の内容や進め方、望ましい態度の内容などを理解する資料として学習ノートを活用し、サッカー学習ノートの項目から、児童が自ら「何ができるようになったのか」などの自分やチームの状態を考えたり確認したりすることで、適切な個のめあてやチームのめあてをもちやすくする。

チームのまとまりを意識させるためのカードの活用（チームカード）

学習カードに「理想のチーム」を記入し、単元を通してチームのまとまりを意識させる。よりよいチーム作りを目指していくことでチームのめあてをもって学習が進められるようにする。

自分の力を知るためのゲームの設定と記録の活用（試しのゲームとゲームの記録）

つかむ段階のはじめに「試しのゲーム」を行い、そのゲーム記録から自分の力を知り個のめあてを立てるための情報として生かせるようにする。

具体的なめあてをもたせるためのカードの活用（マイカード）

学習カードへ次にどうすればよいかを助言として書くことで具体的なめあてがもてるようにする。また、学習中に個人のめあてに即した言葉かけを多くするようにする。

めあて達成に向けた活動への指導の工夫

チームで活動する時間の設定（チームタイム）

単元前半に個のめあてを意識して練習する時間（「レベルアップタイム」）と単元後半にチームで協力しチームのめあてを意識して練習する時間（「パワーアップタイム」）を設定し、個のめあてとチームのめあて達成に向けた活動の時間を保障する。

学習状況に応じた言葉かけ（学習状況に応じた言葉かけの例）

学習場面で教師が児童の状況に応じて、即時に言葉かけができるように活用する。

自己評価能力を高めるための指導の工夫

友達のよさの発見や認め合いの場の設定（実態にあわせて選択）

ペア学習では、チーム内でペアを組んで相互評価しながら学習を進めていくことにより、互いに見合う場面や視点が明確になり自己評価の情報をより多くもつことができる。

ナイスプレーカードでは、友達のよさや取り組みの様子を認め合っていけるようにする。このカードからチームの活動を振り返り作戦に生かすことができるようにする。

児童の振り返りに対する指導

目指すチームに近付くための個人のめあて、友達のよさを見付け伝えることなどの項目について自己評価することとする。めあてに対して活動を通したより具体的な振り返りができるように学習カードに助言を書き込み、次のめあてに生かせるようにする。

（４） 実証授業の成果と課題

成果

めあてをもたせるための指導の工夫として、具体的なめあてがもてるように学習カードへ次にどうすればよいか、何をめあてにすればよいかなど学習状況に応じた助言を書くようにした。このことを繰り返し行うことで友達のよさを生かしたチームのめあてやチームの中で役割を意識した個のめあてを具体的にもてるようになった。

めあて達成に向けた活動への指導の工夫として、学習状況に応じた言葉かけをもとに練習やゲーム中に個人のめあてに即した言葉かけを多くするようにした。このことがめあてを強く意識させたり、適切な動きがわかったりすることにつながった。また、めあての修正の話し合いが活発になり、ゲーム中の友達に対しての声かけが多くなった。このため学習に対して意欲的に取り組むようになった。

自己評価能力を高めるための指導の工夫として、ペア学習を取り入れたことにより自分が気が付かない評価を知ったり、友達とのかかわりの大切さをに気が付いたりすることができた。また、教師が具体的によい動きを賞賛することで、よい動きを具体的に理解できた。これらのことから互いに見合う場面や視点が明確になりアドバイスの内容が具体的になった。その結果、自己評価の情報をより多くもって振り返ることができた。

課題

チームで活動する時間を確保したが、短い時間しか取れないので個のめあてやチームのめあて達成にむけて、簡単で効率的で発展性のある練習方法を考えていく必要がある。

2 単元全体の学習計画 5・6年『サッカー』8時間扱い

| 時 | つかむ | | | 高める | |
|------------------|---|---|---|--|-----|
| | 1 | 2 | 3 | 4～6 | 7 8 |
| 学習活動 | <p>オリエンテーション</p> <p>学習の進め方の確認 準備運動 試しのゲーム 整理運動 チーム編成 学習の振り返り</p> | <p>簡単なルールやマナーを理解し、ゲームを行い、チームのよさを見付ける。(総当たり戦)</p> <p>チームの確認 ルールやマナーの確認 準備運動、ボール慣れ ゲームタイム 整理運動 ルールやマナーの確認 学習の振り返り</p> | <p>チームのよさを生かし作戦を意識してゲームを行う。(対抗戦)</p> <p>学習の進め方の確認 準備運動と基本的な技能の紹介 チームタイム レベルアップタイム ・個のめあてを意識して練習する時間 ゲームタイム ・ゲーム1・2は同じ対戦相手 ・間に話し合いの時間を設定する。 整理運動 学習の振り返り</p> | <p>チームのよさを生かした作戦や、相手チームに応じた作戦を考えゲームを行う。(総当たり戦)</p> <p>学習の進め方の確認 準備運動 チームタイム パワーアップタイム ・チームで協力しチームのめあてを意識して練習する時間 ゲームタイム 整理運動 学習の振り返り</p> | |
| めあて学習の流れ(支援)【評価】 | めあて | <p>【学】適切なめあてを設定したり、意欲を高めたりするために、学習カードに助言や賞賛の言葉を書き込む。</p> | | | |
| | | <p>【学】ゲームでボールに触れる機会やゲーム数を多くする。 【学】今の自分の力を知るために動きや基礎的な技能の観点を示す。</p> <p>【学】自分の思いや願いを知ろうとしている。</p> | <p>【学】負けが続いているチームに対しては教師が積極的に効果的なめあての助言を行う。 【学】チームのめあてをより意識するように自分のめあての根拠を学習カードに記入するように助言する。</p> <p>【学】自分にあつためあてを考えているか。 チームの作戦を自分のめあてに反映させようとしている。 【学】メンバーのよさを生かしたチームのめあてや相手に応じたチームのめあてを考えようとしている。</p> | | |
| | 活動 | <p>【技・態】自分のめあてを意識して活動できるように事前に児童のめあてを把握しておく。また、ペアどうしで互いのめあてを意識しながら声かけをするように助言する。</p> | | | |
| | | <p>【技・態】つまずいている児童を中心に、つまずきの原因について観察し、具体的にどのように動けばよいか声かけをする。また、よいかかわりやよい動きをしている児童を賞賛し、よさを全体に広めていく。</p> <p>【態】今の自分の力を生かして積極的にゲームに参加しようとしている。 【技・態】自分のめあてを意識して活動に取り組もうとしている。</p> | <p>【技・態】ハーフタイムで、チームの作戦をチェックさせ修正、改善し、後半に生かせるように助言する。 【技・態】チームの作戦を意識してゲームができるように、作戦に応じたチームの動き、個人の動きに対して助言する。</p> <p>【技・態】自分のめあてやチームのめあてを意識して積極的に練習やゲームに取り組もうとしている。</p> | | |
| 振り返り | <p>【学】チームのめあてをより意識できるように振り返りをチーム、ペアからの助言、個の振り返り、の順で活動を進めるようにする。</p> | | | | |
| | <p>【学】学習カードに記入した自分の力、チームの特徴、自分のめあてやチームのめあてに対して振り返るように助言する。</p> <p>【学】自分の思いや願い、自分の力を知り、自分のめあてについて振り返ろうとしている。</p> | <p>【学】自分やチームの活動を振り返り、具体的な次へのめあてをもとうとしている。</p> | | | |

3 実証授業（8時間扱いの5時間目）

(1) ねらい（は、本時の重点）

自分の力に合わせて、パスやトラップ、ドリブル、シュートをしたり、チームの作戦を意識したりして動くことができる。

友達と励まし合いながら、進んで運動に取り組むことができる。

チームの作戦や自分のめあてについて振り返り、次のめあてを考えることができる。

(2) 展開

| 学習活動 | | 教師の支援 ・ 評価 評価方法【 】 | | | | | | | | | | | | | | | |
|------|--|--|------|------|---|-----|-----|--|------|--|---|-----|-----|--|------|--|--|
| 1 | 本時の学習のねらいや進め方を確認をする。 ・今日のチームのめあてと自分のめあて、ペアの友達のめあてを確認する。 | 掲示資料（サッカー学習ノートを拡大）を活用して確認をする。 学習カードへの助言をもとに事前に記入したチームカードとマイカードのめあてを確認させるようにする。 ペアの友達に自分のめあてをはっきりと伝えるようにさせる。 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | 準備運動をする。 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | チームタイムの活動に取り組む (レベルアップタイム) ・チームで協力して、一人一人のめあて達成のための練習に取り組む。 | チームの状況に応じて、レベルアップタイム、パワーアップタイムの組み合わせを考えて取り組ませる。 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | ゲームをする。 | 1時間に同じ相手と2回戦することでチームのめあてが適切であるか振り返りやすくする。 「支援の言葉かけの例」を参考にして、各チームの作戦に応じて、状況判断の仕方、動き方について声かけをする。 児童のよい言葉かけを積極的に賞賛する。 1回戦目と2回戦目の話し合いでめあてを修正するように声かけをする。 | | | | | | | | | | | | | | | |
| | <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Aコート</th> <th>Bコート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>黄対赤</td> <td>白対橙</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="2">審判：青</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>黄対赤</td> <td>白対青</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="2">審判：橙</td> </tr> </tbody> </table> | | Aコート | Bコート | 1 | 黄対赤 | 白対橙 | | 審判：青 | | 2 | 黄対赤 | 白対青 | | 審判：橙 | | 自分の力に合わせて、パスやトラップ、ドリブル、シュートをしたり、チームの作戦を意識したりして動いたりしている。【観察】 チームの作戦に対してゲームを振り返らせ、作戦の修正・改善するように声かけする。 ペアの相手の活動の様子と相手のめあてを考えて、アドバイスを書くようにさせる。 |
| | Aコート | Bコート | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 黄対赤 | 白対橙 | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 審判：青 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | 黄対赤 | 白対青 | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 審判：橙 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 前半5分、ハーフタイム2分、後半5分とする。 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | 整理運動をする。 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | 学習の振り返りをする。 ・チームカード、マイカードにそって学習を振り返る。 | 【本時の重点 - 学び方】 チームの振り返り、ペアのアドバイスを参考に自分のめあてに沿って活動の様子を振り返らせ、自分のめあてを修正、改善させる。 チームや児童に合った適切なめあてにするための助言をする。 めあてのもち方やめあての振り返りめあて達成の取り組みでよさが現れていた児童を賞賛する。 チームの作戦や自分のめあてについて振り返り、次のめあてを考えている。【観察：つぶやき、学習カード】 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | 本時のまとめをする。 | 児童が発表した友達やチームによさを全体に広がるようにコメントする。 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | 後片付けをする。 | | | | | | | | | | | | | | | | |

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、今もっている力で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。

平成 16 年度 教育研究員名簿（小学校体育）

| | 地区 | 学校名 | 氏名 |
|----------|------|---------|----------|
| 低学年分科会 | 大田区 | 松仙小学校 | 窪寺 雄一郎 |
| | 世田谷区 | 弦巻小学校 | 研 森賀 慎一 |
| | 中野区 | 武蔵台小学校 | 町田 元彦 |
| | 北区 | 王子第三小学校 | 佐藤 昌吾 |
| | 練馬区 | 向山小学校 | 澁谷 歩 |
| | 武蔵野市 | 第一小学校 | 鷓川 雅行 |
| 中学年分科会 | 江東区 | 深川小学校 | 保坂 武 |
| | 渋谷区 | 猿楽小学校 | 悴田 隆良 |
| | 足立区 | 弥生小学校 | 森 健一郎 |
| | 葛飾区 | 南綾瀬小学校 | 樋口 直人 |
| | 稲城市 | 平尾小学校 | 中村 信行 |
| | 羽村市 | 栄小学校 | 濱岡 明男 |
| 高学年分科会 A | 新宿区 | 市谷小学校 | 牧田 健一 |
| | 文京区 | 青柳小学校 | 三浦 健仁 |
| | 杉並区 | 松ノ木小学校 | 佐藤 達哉 |
| | 江戸川区 | 第六葛西小学校 | 山本 浩一 |
| | 町田市 | 七国山小学校 | 松井 誓子 |
| | 国立市 | 国立第二小学校 | 鈴木 淳 |
| 高学年分科会 B | 目黒区 | 八雲小学校 | 坪倉 一雄 |
| | 板橋区 | 上板橋小学校 | 庶 平方 ひろみ |
| | 葛飾区 | 小松南小学校 | 中村 隆之 |
| | 小平市 | 小平第八小学校 | 平崎 一美 |
| | 日野市 | 日野第二小学校 | 川上 和司 |
| | 東村山市 | 化成小学校 | 調 豎山 浩人 |

総世話人 世話人 専門部長（研 研究部・調 調査部・庶 庶務部）

担当 東京都教職員研修センター 統括指導主事 酒井 寛昭
指導主事 中澤 正人

平成 16 年度教育研究員研究報告書

〔 東京都教育委員会印刷物登録
平成 16 年度 第 21 号
（東京都教育委員会主要刊行物） 〕

平成 17 年 1 月 24 日

編集・発行 東京都教職員研修センター
所在地 東京都目黒区目黒 1 - 1 - 14
電話番号 03 - 5434 - 1974
印刷会社名 鮮明堂印刷株式会社