

小 学 校

平成 2 4 年度

# 教育研究員研究報告書

体 育

東京都教育委員会

## 目 次

I	研究主題及び研究主題設定の理由	1
II	研究の方法	1
III	研究構想図	2
IV	研究の内容	3
	1 調査研究	
	(1) 調査の目的	3
	(2) 調査の方法	3
	(3) 調査項目	3
	(4) 調査結果及び分析と考察	4
	2 研究の視点に基づいた内容	
	(1) 発達段階に応じた運動の楽しさや喜びの明確化	8
	(2) 指導と評価の計画の工夫	8
	(3) 確かな力を身に付けるための指導方法の工夫	9
	3 実践事例	10
	4 単元計画の例	22
V	研究のまとめ	24
VI	引用文献及び参考文献	24

# 研究主題「運動の楽しさや喜びを味わいながら、 確かな力を身に付ける体育学習」 ～調査研究を基にした単元計画づくりを中心として～

## I 研究主題設定の理由

学習指導要領の解説には、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てるためには、「児童の能力・適性、興味・関心等に応じて、運動の楽しさや喜びを味わい、自ら考えたり工夫したりしながら運動の課題を解決するなどの学習が重要である。」と示されている。そして、各運動領域の指導内容が整理され、当該学年で児童に身に付けたい具体的な内容が明示されている。

また、東京都教育委員会では、「総合的な子供の基礎体力向上方策（第一次推進計画）」において、「学校の体育授業における指導は、児童・生徒に体を動かす楽しさを味わわせ、運動を好きにさせたり、普段運動しない児童・生徒に対しても、限られた時間の中で効率的に運動量を確保するなど、児童・生徒の体力向上に重要な役割を担っている。」としている。

しかし、東京都の児童の現状をみると、学年が上がるにつれて運動が好き、運動をもっとしたいと答える割合が減少している。こうした実態は、運動の楽しさや喜びを十分に味わうことができていないなど、体育学習の在り方が影響しているものと考えられる。体育では、様々な動きや技能を身に付けることはもとより、友達と仲よく運動することやルール等を工夫して楽しく運動できる授業を展開し、運動に親しむ資質や能力の基礎を育てることが必要である。

そこで、本部会では、学習指導要領に示されている「技能」、「態度」、「思考・判断」の観点の内容をバランスよく身に付けることを体育科における「確かな力」と捉え、まず運動の楽しさや喜びを味わわせることが、この確かな力を身に付けることに不可欠であると考え、本研究主題を設定した。

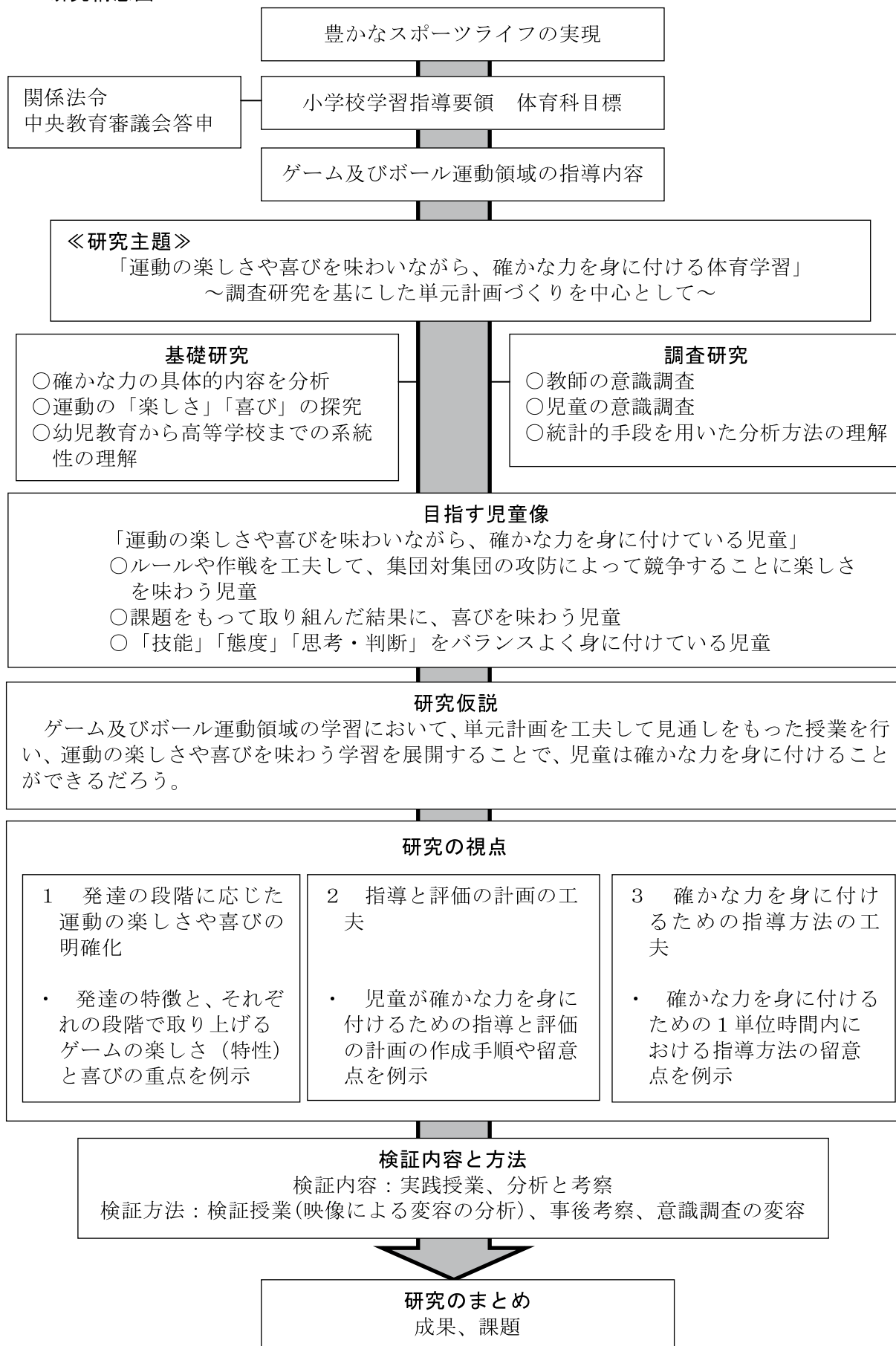
## II 研究の方法

本部会では、「運動の楽しさや喜び」は、「運動の楽しさ」を各種の運動の特性や魅力に触れることで得られるもの、「運動の喜び」は、各種の運動に課題をもって取り組んだ結果として得られると考えた。研究領域については、児童がルールや作戦を工夫して、集団対集団の攻防によって競争することの楽しさや喜びを味わうことができる運動領域であることから、「ゲーム」及び「ボール運動」とした。

調査研究では、問題を客観的に捉え、妥当性と信頼性のある課題を設定する必要があると考え、児童及び教師に質問紙法による調査を行った。児童への意識調査の分析から、「技能」、「態度」、「思考・判断」の観点に対する意識は、これらの観点の内容をバランスよく身に付けるための手立てを講じる基礎データとした。また、教師への意識調査の分析を通して、「ゲーム」及び「ボール運動」の指導における教師の困っていることを明らかにし、教師が困っていることを解消する手立てを考察した。

これらの調査結果に基づき、「発達の段階に応じた運動の楽しさや喜びの明確化」、「主運動の運動量を確保するための授業マネジメント」、「指導と評価の一体化の充実」を反映させた単元計画を類型ごとに作成し、見通しをもった指導の展開を図ることにより研究主題に迫ることとした。

### Ⅲ 研究構想図



#### IV 研究の内容

##### 1 調査研究

###### (1) 調査の目的

ゲーム及びボール運動における教師の指導の実態及び児童の意識や学習経験を把握・分析し、本年度の研究を進める手がかりとする。

###### (2) 調査の方法

ア 調査期間 平成24年6月～7月

イ 調査方法 質問紙法による。

ウ 調査対象と対象数（教師については、昨年度体育を指導した学年のもの）

	1年	2年	3年	4年	5年	6年	合計
児童		7,549人	6,374人	7,152人	6,514人	7,124人	34,713人
教師	577人		624人		601人		1,802人

###### (3) 調査項目 ※それぞれの質問項目について、4件法で調査を行った。

【第5・6学年児童用】※第2、3・4学年については、ゲーム領域を加え、第5・6学年に基づいて質問を作成した。

###### 1 ボール運動の学習で楽しいと思うときはどんなときですか。

- |                        |                |
|------------------------|----------------|
| ①勝ったとき                 | ②点をとったとき       |
| ③パス・ドリブルがうまくなったとき      | ④ボールにさわれたとき    |
| ⑤力を合わせてがんばったとき         | ⑥思い切りゲームをしたとき  |
| ⑦友達にほめられたとき            | ⑧友達に教えてもらったとき  |
| ⑨先生にほめられたとき            | ⑩先生に教えてもらったとき  |
| ⑪作戦がうまくいったとき           | ⑫チームの友達が上達したとき |
| ⑬自分の役割が果たせたとき          | ⑭ルールを守ってできたとき  |
| ⑮他にも楽しいときがあれば、書いてください。 |                |

###### 2 あなたの得意なことは何ですか。

- |                     |                  |
|---------------------|------------------|
| ①最後まであきらめないでプレイすること | ②力いっぱい運動すること     |
| ③ねばり強く練習すること        | ④友達と協力して学習すること   |
| ⑤友達のよいところを見付けること    | ⑥チームを盛り上げること     |
| ⑦シュートすること           | ⑧パスすること          |
| ⑨ドリブルすること           | ⑩ルールや練習方法がわかること  |
| ⑪練習の仕方や動き方を教えること    | ⑫自分に合っためあてを立てること |
| ⑬作戦を立てること           | ⑭しん判をすること        |
| ⑮チームをまとめること         | ⑯大きな声を出すこと       |

###### 3 体育の学習でこんなことができるようになりたいと思うことは何ですか。

- |                        |                  |
|------------------------|------------------|
| ①最後まであきらめないでプレイできること   | ②力いっぱい運動ができること   |
| ③ねばり強く練習ができること         | ④友達と協力して学習ができること |
| ⑤友達のよいところを見付けられること     | ⑥チームを盛り上げられること   |
| ⑦シュートができること            | ⑧パスができること        |
| ⑨ドリブルができること            | ⑩ルールや練習の仕方がわかること |
| ⑪練習の仕方や動き方を教えることができること |                  |
| ⑫自分に合っためあてを立てられること     |                  |
| ⑬作戦を立てられること            | ⑭しん判ができること       |
| ⑮チームをまとめられること          | ⑯大きな声を出せること      |

###### 4 ゲームあるいはボールの学習で困ったり、不安になったりすることは何ですか。(記述式)

【教師用】

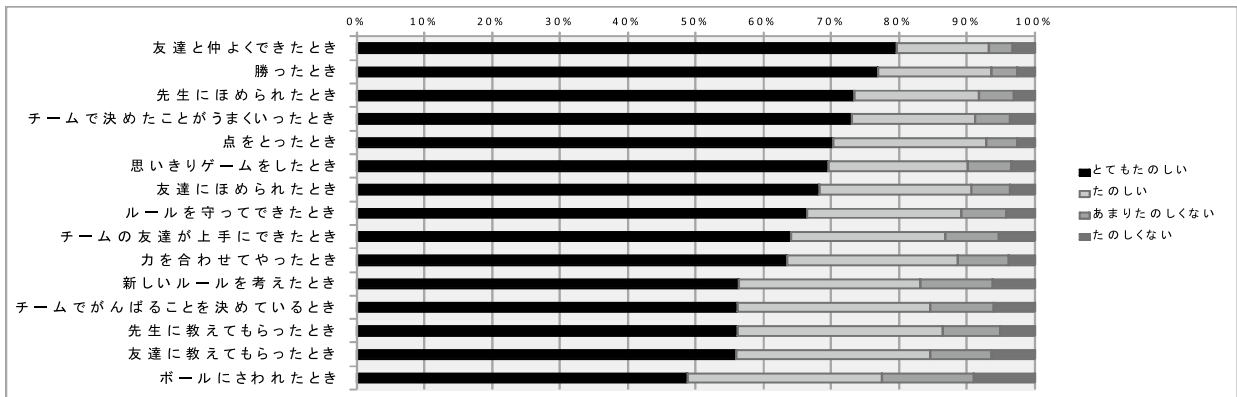
- 1 ゲーム・ボール運動の学習をどのように進めていきたいですか。
- ①練習と試合を同じくらい行う                      ②試合をたくさん行う  
 ③そのときによって練習や試合を選んで行う      ④練習をたくさん行う
- 2 ゲーム・ボール運動領域の学習指導に関する質問にお答えください。
- (1)ゲーム・ボール運動の指導で困っていることは何ですか。
- ①単元構成の仕方    ②チームづくり  
 ③進んで取り組むようにすること                      ④めあてをもてるようにすること  
 ⑤ルールや作戦を工夫できるようにすること      ⑥技能が低い児童への支援（技能差の対応）  
 ⑦学習の評価の仕方    ⑧その他
- (2)ゲーム・ボール運動で、児童に身に付けて欲しい力は何ですか。
- ①ゲームを楽しむ力    ②チームでのかかわり（仲間意識・協調性）  
 ③公正・公平な態    ④めあてをもって運動に取り組む力  
 ⑤ルールや作戦を自ら考える力                              ⑥一人一人の技能  
 ⑦その他
- (3)ゲーム・ボール運動の楽しさや喜びを児童が味わえるようにするためにどのような指導の工夫が必要だと思いますか。
- ①意欲付けの工夫    ②めあてをもてるようにする工夫  
 ③作戦を立てられるようにする工夫                      ④技能差への対応の工夫  
 ⑤単元構成のしかた    ⑥学習カードや資料の工夫  
 ⑦チームづくりの工夫    ⑧ルールの工夫  
 ⑨評価の工夫（教師の評価・自己評価・相互評価など）      ⑩その他

(4) 調査結果及び分析と考察

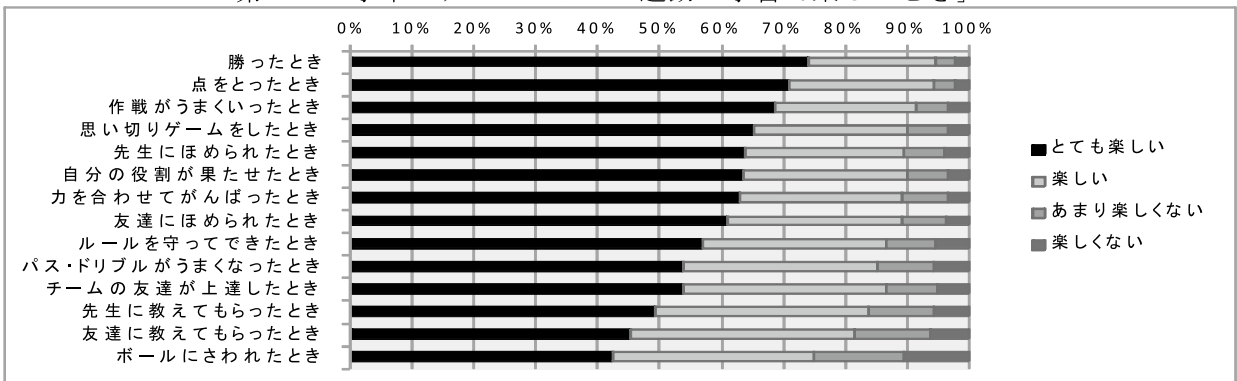
ア 児童の調査結果

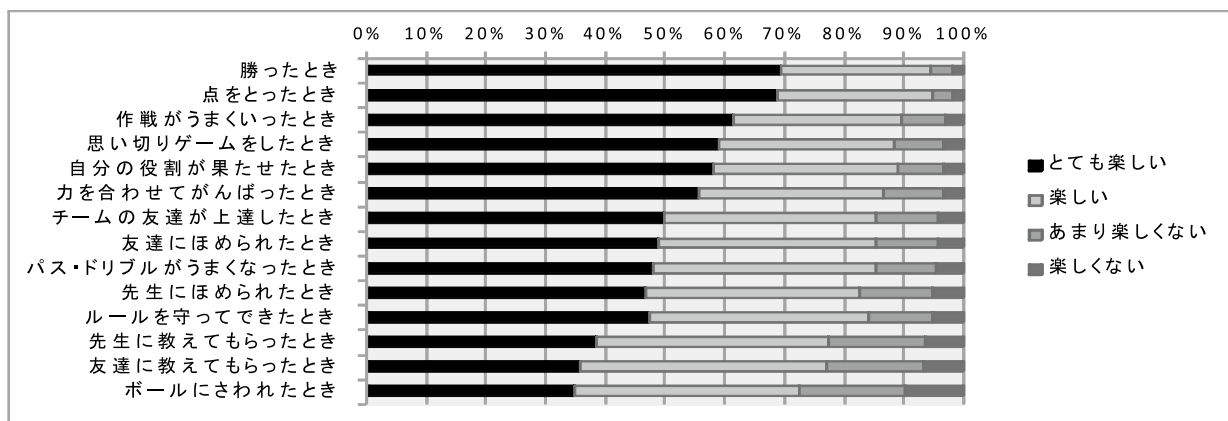
(ア) 単純集計

第2学年「ゲームの学習で楽しいとき」



第3・4学年「ゲーム・ボール運動の学習で楽しいとき」





どの学年でも、「勝ったとき」「点を取ったとき」に「とても楽しい」「楽しい」と感じている児童が9割を超えている。

#### 考察

児童は、勝敗を競い合うことや、点を取ることに楽しさを感じている。学習の中では、こうしたゲーム及びボール運動領域の特性に触れる機会を多く取り入れていく必要がある。

#### (1) 因子分析

表1 第6学年「ボール運動の中で得意なこと」

質問項目	技能	思考・判断	態度	共通性
技能因子 ( $\alpha = .871$ )				
Q9 ドリブルすること	0.85	0.05	-0.04	0.73
Q7 シュートすること	0.83	-0.01	0.02	0.68
Q8 パスすること	0.75	0.03	0.06	0.68
思考・判断因子 ( $\alpha = .835$ )				
Q12 自分にあつためあてをたてること	-0.12	0.70	0.13	0.52
Q13 作戦を立てること	0.13	0.70	-0.01	0.62
Q14 審判ができること	0.06	0.67	-0.09	0.42
Q11 練習の仕方や動き方を教えること	0.26	0.55	0.03	0.61
Q10 ルールや練習方法がわかること	0.15	0.41	0.18	0.45
態度因子 ( $\alpha = .796$ )				
Q2 力いっぱい運動すること	0.19	-0.16	0.77	0.63
Q1 最後まであきらめないでプレイすること	0.00	0.03	0.71	0.54
Q3 ねばり強く練習すること	0.06	0.08	0.66	0.57
Q4 友達と協力して学習することができること	-0.21	0.31	0.49	0.35
因子相関	技能	思考・判断	態度	
	技能	—	0.69	0.66
	思考・判断	—	0.69	
	態度		—	

最尤法、プロマックス回転

表2 第6学年 「体育の学習の中でできるようになりたいこと」

質問項目	思考・判断	技能	態度	共通性
思考・判断因子 ( $\alpha = .879$ )				
Q13 作戦を立てること	0.80	0.02	0.01	0.67
Q12 自分にあつためあてをたてること	0.77	-0.05	0.07	0.63
Q11 練習の仕方や動き方を教えること	0.75	0.04	0.04	0.65
Q14 審判ができること	0.70	-0.01	0.00	0.48
Q10 ルールや練習方法がわかること	0.59	0.18	0.06	0.59
技能因子 ( $\alpha = .909$ )				
Q8 パスすること	0.00	0.90	0.01	0.82
Q7 シュートすること	0.00	0.85	0.02	0.74
Q9 ドリブルすること	0.05	0.83	0.00	0.75
態度因子 ( $\alpha = .868$ )				
Q1 最後まであきらめないでプレイすること	0.01	-0.03	0.82	0.66
Q2 力いっぱい運動すること	-0.06	0.07	0.82	0.68
Q3 ねばり強く練習すること	0.09	0.01	0.72	0.64
Q4 友達と協力して学習することができること	0.21	0.00	0.56	0.54
因子相関	思考・判断	技能	態度	
思考・判断	—	0.69	0.75	
技能		—	0.65	
態度			—	

最尤法、プロマックス回転

【方法】 「ボール運動の中で得意なこと」、「体育の学習の中でできるようになりたいこと」の因子構造を明らかにするために、それぞれ、質問16項目の回答を用いて因子分析を行った。

【結果】 第6学年の「ボール運動の中で得意なこと」(表1)、「体育の学習の中でできるようになりたいこと」(表2)ともに、「思考・判断」、「技能」、「態度」の3因子で構成されることが示された。また、第5学年についても同様の結果が得られた。

(ウ) 「ボール運動の中で得意なこと」、「体育の学習の中でできるようになりたいこと」の下位尺度得点の分散分析及び多重比較

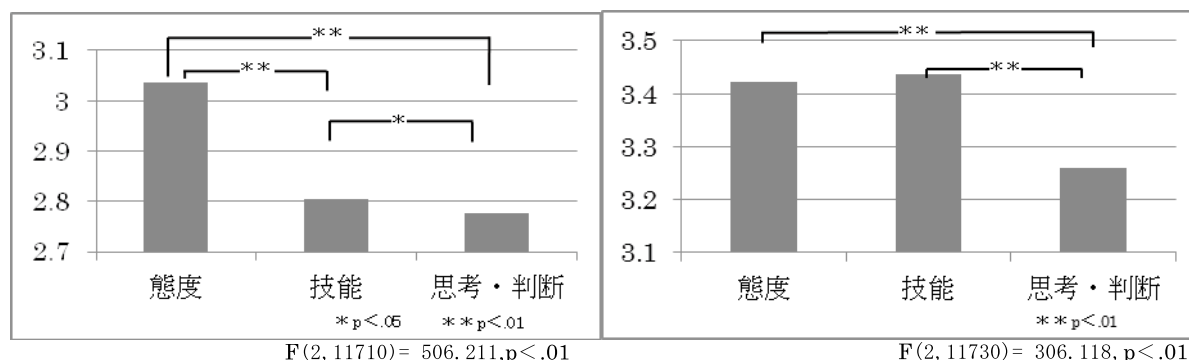


図1 ボール運動の中で得意なこと (第6学年)

図2 体育の学習の中でできるようになりたいこと (第6学年)

【方法】 「ボール運動の中で得意なこと」及び「体育の学習の中でできるようになりたいこと」の下位尺度得点の平均値を尺度ごとに求めた。さらに、「態度」、「技能」、「思考・判断」の下位尺度得点について分散分析を試みるとともに Bonferroni の方法を用いた多重比較を行った。



【結果】 第6学年は、「ボール運動の中で得意なこと」(図1)、「体育の学習の中でできるようになりたいこと」(図2)ともに平均値の差に有意差がみられた、また、第5学年についても同様の結果であった。

考察

第5・6学年の児童は、ボール運動の学習の中で、「技能」、「思考・判断」と比較すると、「態度」を自分の得意なことと捉えている。また、児童は、「思考・判断」よりも「態度」や「技能」をできるようになりたいと思っている。このことから、教師は、「技能」や「態度」に加えて、「思考・判断」について意識的に指導し、児童が「技能」、「態度」、「思考・判断」をバランスよく身に付けられるようにする必要がある。

※紙面の関係で第6学年のデータのみ掲載している。

イ 教師の調査結果

「ゲーム・ボール運動の指導で困っていること」



表3 指導で困っていること相関分析表

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	M	SD
Q1 単元構成の仕方	—	0.37 **	0.49**	0.5**	0.44**	0.43**	0.47**	2.49	0.79
Q2 チームづくり		—	0.44**	0.38**	0.36**	0.38**	0.32**	2.34	0.83
Q3 進んで取り組むようにすること			—	0.62**	0.45**	0.42**	0.39**	2.44	0.8
Q4 めあてをもてるようにすること				—	0.54**	0.47**	0.46**	2.68	0.81
Q5ルールや作戦を工夫できるようにすること					—	0.48**	0.46**	2.93	0.81
Q6 技能が低い児童への支援						—	0.47**	3.12	0.79
Q7 学習の評価の仕方							—	2.92	0.79

【結果】 指導で最も困っていることは、「技能が低い児童への支援」であった。教師は、指導技術や評価方法、思考・判断面の指導に困難を感じる傾向があった。また、相関分析から、体育の指導で困っていることがある教師は、「単元構成の仕方」、「めあてをもてるようにする」、「学習の評価の仕方」、「ルールや作戦の工夫」などに困っているという結果であった。

考察

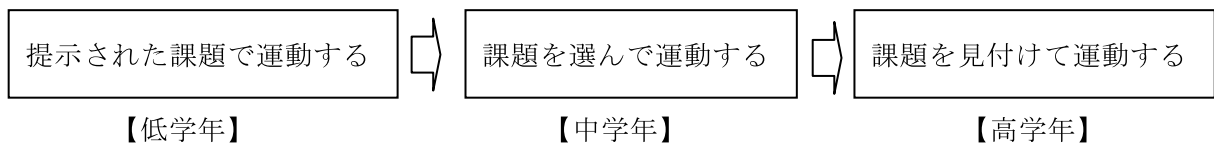
学習の中で発達の段階に応じて、身に付けてほしい力を具体的に示すとともに、それらを身に付けていくための単元の構成の仕方を改善することによって、教師の困っていることが解決できると考えた。

## 2 研究の視点に基づいた内容

### (1) 発達の段階に応じた運動の楽しさや喜びの明確化

ゲーム及びボール運動の学習を通して、児童が運動の楽しさや喜びを味わえるようにするためには、発達の段階や運動の有する特性を踏まえた指導が必要である。そのため、本部会では、学習場面での低・中・高学年の姿と各運動の有する楽しさや喜びを整理することで指導内容を明確にするとともに、確かな力を身に付ける手立てとした。

#### ア 学習場面での低・中・高学年の姿



#### イ 発達に応じた楽しさ・喜びの重点

##### (ア) 低学年

低学年の児童は、運動することに夢中になり、その経験から運動の仕方や肯定的な態度を身に付ける時期なので、思い切りゲームができるようにすることで楽しさが味わえ、その中で、どうすれば楽しくなるのかを考えることで喜びを得られると考える。

##### (イ) 中学年

中学年の児童は、人間関係の深まりがあったり動き方を意識し始めたりする時期なので、仲間とかかわり合う学習を展開することで楽しさを味わえ、さらに教師が提示した作戦を選んで実行することで喜びを得られると考える。

##### (ウ) 高学年

高学年の児童は、自分を客観視し自己評価できるようになる時期なので、ゲームの中で得点をしたり役割を果たしたりすることで楽しさを味わえ、その上で、チームの特徴に合った作戦を選んだり、考えたりし、達成することで、喜びが得られると考える。

### (2) 指導と評価の計画の工夫

体育の学習においては、指導内容の確実な定着が図れるよう、運動の取り上げ方を一層弾力化し、2年間のまとまりを意識し、6年間を見通して指導計画を作成することが大切である。このことを踏まえ、指導と評価の計画の作成手順や留意点について、「指導と評価の計画の工夫」として次のように提案する。

#### ア 「確かな力」の明確化

ゲームの型ごとに系統性、発展性を踏まえ、低・中・高学年の2年間のまとまりや小学校6年間を見通して指導内容を作成する。その際、どの学年でどの内容まで指導するのかを明確にする。

#### イ 指導内容の重点化

本部会が提案する単元計画は、一単元を前半・後半の二つの段階で構成した。技能、態度、思考・判断のそれぞれの指導内容について、児童が単元の後半で既習事項を活用して学習活動が展開できるようにするために、単元の前半で習得すべき内容を設定した。具体的には、単元の前半で習得すべき内容を、ボールを操作する基本的な技能（技能）、友達との関わり合い方（態度）、きまり・規則・ルールの工夫、及び攻め方や練習の仕方と考えた。

単元の後半では、単元の前半で習得した内容を活用し、攻め方や練習の仕方を工夫（思考・判断）しながら、友達と仲よく、助け合って活動（態度）することで、ボールを持たない動き（技能）を高めていく学習活動を展開することとした。この考え方にに基づきながら学習場面において指導事項が重複しないよう配慮し、1 単位時間で重点とする指導内容を明らかにした。

#### ウ 評価規準の設定

1 単位時間の評価は、児童の状況を的確に把握できるように評価場面と評価方法を考慮することが大切である。評価項目は、指導内容の重点化に合わせて設定する。

「運動の技能」の評価は授業時間内の行動観察で行う。「運動への関心・意欲・態度」「運動についての思考・判断」の評価方法については、行動観察や重点化した観点を中心に見取るための学習カードを作成して活用する。

#### エ 評価に沿った個別指導

「確かな力」が身に付いていない児童に対しての指導や支援の計画等を立てる。児童一人一人に確かな力が確実に定着するように、1 単位時間の指導において、重点化した評価項目に沿って指導を行う。

#### (3) 確かな力を身に付けるための指導方法の工夫

基礎研究及び調査研究を基に、本部会で考えた確かな力を身に付けるための1 単位時間の指導の留意点を、次のア～オの5 項目として示した。

##### ア 課題の明確化

授業の導入では、必ずチームのめあてや作戦を確認する時間を設定する。ゲームとゲームの間に振り返りの時間を設け、個人やチームの課題を再確認できるようにする。

##### イ 学習カードや掲示物の効率的活用

学習カードは個人やチームの記録を残したり、チームで話し合う資料として活用したりする。その際、児童の運動量を確保するため、記入項目を精選する。また、チームの特徴に応じて練習を選んだり作戦を立てたりできるように、掲示物や資料を用いて練習例や作戦例を示す。

##### ウ 言葉掛け

1 単位時間の指導の重点、各自のめあてやチームの作戦を意識して活動できるよう言葉掛けをする。また、児童の意欲を引き出すよう肯定的な言葉掛けをする。

##### エ ボール慣れ・振り返りの時間（話し合い・チーム練習）

個人または2～3人でボールの基本的な操作をする時間を確保する。また、ゲーム間の振り返りの時間では、話し合うだけでなく集団の技能を高めるための練習をチームごとに行うようにする。

##### オ 形成的授業評価

1 単位時間ごとに、「技能」、「態度」、「思考・判断」に関する児童の意識調査を行い、児童の実態を把握し指導の手立てを立てる。

### 3 実践事例

#### (1) 第3学年 ネット型ゲーム 「ソフトバレーボール」(6時間)

##### ア 単元の目標

【技能】	ラリーを続けたり、ボールをつないだりし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、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、簡単な作戦を立てたりすることができるようにする。

##### イ 指導と評価の計画

時	第1時	第2時	第3時	
学習活動	<p>学習の進め方を知り、学習に対する意欲をもつようにする。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>挨拶・オリエンテーションをする。</li> <li>準備運動をする。</li> <li>全体で確認しながら用具の準備をする。</li> <li>練習例を全体で確認する。</li> <li>試しのゲームをする。</li> <li>整理運動をする。</li> <li>振り返り・学習のまとめをする。</li> <li>用具の片付けをする。</li> <li>挨拶をする。</li> </ol>	<p>今もっている力でゲームを楽しみ、自分や友達のチームのよさを知る。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>挨拶・用具の準備をする。</li> <li>学習内容を確認する。</li> <li>準備運動をする。</li> <li>ボール慣れをする。</li> <li>練習例を全体で確認する。</li> <li>ゲームをする。(総当たり戦：全6チーム)</li> <li>整理運動をする。</li> <li>チームごとに今日のゲームを振り返る。</li> <li>今日の学習を全体で振り返る。</li> <li>用具の片付けをする。</li> <li>挨拶をする。</li> </ol>		
単元の評価規準	態度	①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たりしようとしている。		
	思・判	①ゲームの行い方を知るとともに、易しいゲームを行うためのゲームの規則を選んでいる。 ②ゲームの型の特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を選んでいる。		
	技能	①易しいゲームにおいて、ラリーを続けたり、ボールをつないだりするための動きができる。		
学習活動に即した評価規準	態度	③友達と協力して準備や片付けをしようとしている。(観察・学習カード) ④危険物を取り除いたり、用具の安全を確認めたりしようとしている。(観察・学習カード)	①ゲームに進んで取り組もうとしている。(観察・学習カード) ②規則を守り、勝敗を受け入れようとしている。(観察・学習カード)	
	思・判	①ゲームの行い方を知っている。(観察・学習カード)	①楽しくゲームを行うことができるプレイヤーの数やコートづくり、プレー上の制限、得点の仕方を選んでいる。(観察・学習カード)	②ゲームの型の特徴に合った攻め方を知っている。(観察・学習カード)
	技能			①ボールを片手又は両手ではじくなどして、相手のコートに返球することができる。(観察)
指導の重点	○友達と協力して準備や片付けを行うことの大切さや、場の安全を確認しようとしているよい活動が見られたら称賛して全体にそのよさを価値付ける。《態-③④》 ○学習の進め方や規則を理解しやすいように掲示物を用意する。《思-①》	○練習やゲーム中によい声掛けが見られたら称賛して全体にそのよさを価値付ける。《態-①②》 ○みんなが楽しめるという視点から規則の工夫を考えるように指導する。《思-①》	○作戦を意識した動きや声掛けをしている児童やチームを積極的に称賛する。《思考-②》 ○ボール慣れの時間に投げるポイントをおさえる。また、ゲーム中にも動きを意識できるように言葉掛けをする。《技-①》	

**はじめの規則の例**

- ゲームに出場するのは3人（ローテーション）とする。
- ネットの高さは 150～170 cmとする。
- ボールに触れる回数は1人2回もしくはチームで4回までとする。
- サーブは打たずに投げ入れる。
- 4回以内に相手コートに返せなかったら、相手チームに得点が入る。
- サーブが相手チームから移ってきたら時計回りでローテーションする。

**ボール慣れの例**

- 二人組でのパス
  - ・ボールにたくさん触れることで、基本的な動き、ボール操作などを身に付ける。（何を身に付けさせたいか児童に意識させながら行う）。
- 円陣パス
  - ・チームで輪になり、何回つなぐことができるか競う。
- 壁当てパス
  - ・的に向かってボールをはじき、点数を競う。

第4時	第5時	第6時
<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">                     ！ゲームの型に合った作戦を立てゲームを楽しむ。！                 </div>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1 挨拶・用具の準備をする。</li> <li>2 学習内容を確認する。</li> <li>3 準備運動</li> <li>4 ボール慣れをする。</li> <li>5 ゲームと振り返りをする。（対抗戦）</li> <li>6 整理運動をする。</li> <li>7 チームごとに今日のゲームを振り返る。</li> <li>8 今日の学習を全体で振り返る。</li> <li>9 用具の片付けをする。</li> <li>10 挨拶をする。</li> </ol>		
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認しようとしている。		
③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。（第4学年時に評価する。）		
②友達と励まし合いながらゲームに取り組もうとしている。 （観察・学習カード）		
	②ゲームの型の特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を選んでいる。 （観察・学習カード）	
①ボールの方向に体を向けたり、落下点やボールを操作しやすい位置に体を移動したりすることができる。 （観察）		①ボールを片手又は両手ではじくなどして、相手のコートに返球することができる。 （観察） ①ボールの方向に体を向けたり落下点やボールを操作しやすい位置に体を移動したりすることができる。 （観察）
○友達と励まし合うことの大切さについて話し、よい声掛けが見られたら称賛して全体にそのよさを価値付ける。 《態-②》 ○振り返りの時間に、よくできている児童を紹介・称賛し、よい動きを価値付ける。 《技-①》 ○児童の動きの様子を見取り、その児童の実態に応じて個別に指導する。 《技-①》	○作戦を意識した動きや声かけをしている児童やチームを積極的に称賛する。 《思-②》 ○作戦がうまくいった例や工夫した作戦を紹介し、全体に広めていく。 《思-②》	○児童の実態に応じて補助運動を提示し、技能が身に付きやすくなるようにする。 《技-①》 ○児童の動きを見取り、その児童の実態に応じて個別に指導する。 《技-①》

ウ 本時案（4／6時）

(ア) 本時のねらい（太字は重点）

【技能】ボールの方向に体を向けたり、落下点やボールを操作しやすい位置に体を移動したりすることができる。

【態度】ゲーム中に、友達のをさを認め励ましの言葉を掛けようとしている。

【思考・判断】チームのめあてをもち、チームの課題に応じて練習やゲームを行う。

(イ) 本時の展開

主な学習内容・活動	教師の支援（○）評価（☆）評価方法【 】
1 用具の準備をする。 2 学習内容を確認する。 3 準備運動をする。	○準備を素早く、安全にするよう言葉掛けをする。 ○前の時間でチームのよかったことを振り返ることができるように言葉掛けをする。 ○使う部位を中心にしっかりほぐすように指導する。
4 ボール慣れをする。 ・ 二人組みでのパス ・ 円陣パス 5 チームごとにゲームに取り組む。 ・ 1試合 5分 ・ 振り返り（全体） ・ 3試合実施、各チーム2試合	○相手が受けやすいパスを出したり、声を掛け合いチームで協力しながら行ったりするように言葉掛けをする。 ○めあてに応じた動きやプレーを称賛したり、動きのポイントを伝えたりする。 ○友達やチームとしてのよい動きを見付け、声を出して伝えるよう指導する。 ☆ボールの方向に体を向けたり、落下点やボールを操作しやすい位置に体を移動したりすることができているか。 【観察】 ☆ゲーム中に、友達のをさを認め、励ましの声をかけようとしているか。 【観察】
6 整理運動をする。 7 学習の振り返りをする。 ・ チームのめあてを振り返る。 8 学習のまとめをする。 ・ チームのよかったことを発表する。 9 用具の片付けをする。 10 挨拶をする。	○使った部位を中心にしっかりほぐすように指導する。 ○めあての達成度を振り返り、次の活動へ生かすように言葉掛けをする。 ○チームのよかったことを発表することで、次に目指す活動を具体化できるようにする。 ○安全に気を付けて片付けるように指示する。

## エ 授業検証

### (7) 単元計画及び1単位時間の授業の有効性について

#### ○学習前と学習後に行った児童の意識調査から

- ・学習を通して、作戦を大切だと感じる児童が増えた。これは、ゲームとゲームの間に振り返りの時間を設定したことで、考えながら動くことの重要性に気付かせることができたためと考える。
- ・ゲームをすることの大切さを感じる児童が増えた。これは、ルールを工夫したり、友達と協力して学習を進めたりする活動を通して、ゲームの特性や魅力を味わうことができたためと考える。

#### ○第2時間目と第4時間目のビデオ分析から

#### 【1試合でのプレーの発現数】

	ラリーが続いた回数	アタックなどでの得点回数
第2時	3回	2回
第4時	9回	12回

- ・ゲームを多く体験できるように単元計画を組み立てたことにより、ボールに触れる回数やゲームに生きるプレーが多く出現するようになった。
- ・ゲームの後の振り返りでも、ゲームの中で挙げられた課題点を共通理解した。
- ・全体でのボール慣れや、振り返りにチームごとの練習に取り組んだことも技能を向上することに効果的だった。

#### ○1単位時間の授業構成から

#### 【体育授業場面の期間記録法】

	時間	割合	発現回数
マネジメント（用具準備、移動、待機）	6分44秒	15.0%	5回
学習指導（説明、演示）	8分55秒	18.8%	4回
認知学習（作戦、反省、学習カード記入）	10分35秒	23.5%	4回
運動学習（準備運動、課題練習、ゲーム等）	19分13秒	42.7%	6回

- ・ゲームを中心に授業を組み立てたが、運動学習が目標とする50%未満の42.7%となった。集合や学習指導を減らすことで、より多くの運動量を確保することができる。
- ・認知学習については、第3学年の実態に応じた学習カードを準備することで、記入する時間も設定する必要がある。

(2) 第6学年 ネット型 「ソフトバレーボール」(6時間)

ア 単元の目標

【技能】	簡易化されたゲームでチームの連係による攻撃や守備によって、攻防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、ルールを守り助け合って運動をしたり、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。
【思考・判断】	ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。

イ 指導と評価の計画

時	第1時	第2時	第3時
学習活動	<p>単元のねらいや学習の進め方を知り、学習に対する意欲をもつようにする。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>挨拶・オリエンテーションをする。</li> <li>準備運動をする。</li> <li>全体で確認しながら用具の準備をする。</li> <li>練習例を全体で確認する。</li> <li>試しのゲームをする。</li> <li>整理運動をする。</li> <li>振り返り・学習のまとめをする。</li> <li>用具の片付けをする。</li> <li>挨拶をする。</li> </ol>	<p>今もっている力でゲームを楽しみ、自分や友達のチームのよさを知る。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>挨拶・用具の準備をする。</li> <li>学習内容を確認める。</li> <li>準備運動をする。</li> <li>ボール慣れをする。</li> <li>練習例を全体で確認する。</li> <li>ゲーム(総当たり戦)と振り返りをする。</li> <li>整理運動をする。</li> <li>チームごとに学習の振り返りをする。</li> <li>今日の学習を全体で確認する。</li> <li>用具の片付けをする。</li> <li>挨拶をする。</li> </ol>	
単元の評価規準	態度	①互いのよさを認め合いながら進んで運動に取り組もうとしている。 ②安全やルール、マナーを守って、友達と助け合って活動に取り組もうとしている。	
	思・判	①ゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うためのルールを選んでいる。 ②チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。	
	技能	①簡易化されたゲームで、チームの連係による攻撃や守備をするための動きができる。	
学習活動に即した評価規準	態度	③友達と協力して準備や片付けをしようとしている。(観察) ④運動する場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。(観察・学習カード)	①友達と助け合いながらゲームに取り組もうとしている。(観察) ②自分たちで確認したルールを守り学習しようとしている。(観察)
	思・判	①ゲームの仕方について理解している。(観察)	①楽しくゲームを行うためのルールを選んでいる。(観察・学習カード)
	技能		①ボールを両手や片手で他者につないだり、相手コートに打ち返したりしながら、ゲームができる。(観察)
指導の重点	○友達と協力して準備や片付けを行っていたり、場の安全を確認しようとしていたら称賛して全体にそのよさを価値付ける。《態-③》 ○学習の進め方やルールを理解しやすいように掲示物を用意する。《思-①》	○みんなが楽しめるという視点からルールを選ぶことができるように学習のねらいを伝える。《思-①》 ○補助運動を提示し、ボールの操作や動き方などを意識できるようにする。《技-①》	○友達と助け合って活動することの大切さについて話し、よい声かけが見られたら称賛して全体にそのよさを価値付ける。《態-①》 ○ゲームでは、ルールを確認しながら進めていくよう言葉掛けを行い、理解を促し意識を高める。《態-②》

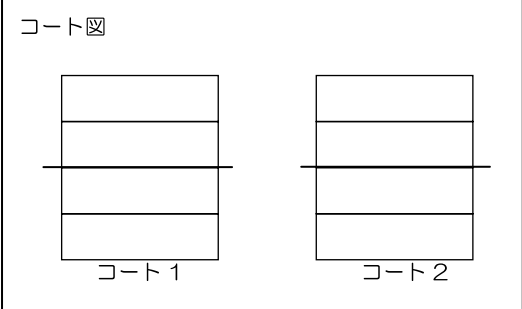


**はじめのルール**

- ゲームに出場するのは4人
- ネットの高さは 190cm
- ボールに触れる回数は1人1回
- 1回目、2回目はキャッチでもよい。→第3時より1回目は、「はじく」に変更
- サーブは、サービスライン（自陣中央付近のライン）の後ろからアンダーサーブ（下手での投げ入れも認める。）
- 3回以内で、相手コートに返せなかったら、相手チームに得点が入る。
- サーブ権が移ってきたら時計回りでローテーション

**ボール慣れ例**

- サークルパス
  - ・円くなって行う。友達の名前を呼びながら落とさないようにパスをしていく。制限時間内に落とさないで連続何回できたかを記録する。
- パス&アタック
  - ・3人で、三角形になり、パス→トス→アタックをする。アタックは、パスした友達にワンバウンドで返す。パスした友達が頭の上でキャッチできたら成功。5回中何回成功したかを記録する。バウンドで返す。パスした友達が頭の上でキャッチできたら成功。5回中何回成功したかを記録する。

第4時	第5時	第6時
<p>チームの特徴を生かした作戦や、自分のめあてを意識して、ゲームを楽しむ</p>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1 挨拶・用具の準備をする。</li> <li>2 学習内容を確認する。</li> <li>3 準備運動をする。</li> <li>4 ボール慣れをする。</li> <li>5 ゲームをする。（対抗戦）</li> <li>6 整理運動をする。</li> <li>7 チームごとに今日のゲームを振り返る。</li> <li>8 今日の学習を全体で振り返る。</li> <li>9 用具の片付けをする。</li> <li>10 挨拶をする。</li> </ol>	<p>コート図</p> 	
	<p>③用具の準備や片付けなど、分担した役割を果たそうとしている。</p> <p>④運動する場の危険物を取り除いたり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。</p> <p>③チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。</p>	
	<p>②チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。 （観察・学習カード）</p>	
<p>②ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に体を移動したりすることができる。（観察）</p> <p>③チームの作戦やプレーのつながりを意識した動きができる。（観察）</p>		<p>②ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に体を移動したりすることができる。（観察）</p> <p>③チームの作戦やプレーのつながりを意識した動きができる。（観察）</p>
<p>○ボール慣れや、ゲーム中によい動きを意識できるよう言葉掛けをする。 《技-①》</p> <p>○振り返りの時間に、よくできている児童を紹介・称賛することで、よい動きを価値付ける。 《技-①》</p>	<p>○振り返りでは、チーム一人一人のよさを認め合うことで、チームの特徴への理解につなげ、作戦に生かすことができるようにする。 《思-②》</p>	<p>○ボール慣れでは、チームの課題に応じてパスゲームやセットプレーゲームを行い、連携を意識した動きができるようにする。 《技-①》</p> <p>○ゲーム中は、作戦に応じて動きができている児童を称賛し、価値付ける。 《技-①》</p>

ウ 本時案（5／6時）

(ア) 本時のねらい（太字は重点）

【**技能**】ボールの動きに応じて体を移動し、ボールをつないだり、打ち返したりしながらゲームをすることができる。

【**態度**】作戦を意識して、友達に声をかけながら進んで取り組もうとしている。

【**思考・判断**】自分のチームの特徴を理解し、それを生かした作戦を立てたり、練習を行ったりする。

(イ) 本時の展開

主な学習内容・活動	教師の支援（○）評価（☆）評価方法【 】
1 用具の準備をする。 2 学習内容を確認する。 3 準備運動をする。	○準備を素早く、安全に行うよう指導する。 ○前時の学習でのチームの特徴を生かした作戦やよい動きを共有できるよう言葉掛けをする。
4 ボール慣れをする。 ・ サークルパス ・ 三角アタック など 5 チームごとにゲームに取り組む。 ・ 1試合 5分 ・ 振り返り（チームごと） ・ 3試合実施、各チーム2試合。	○相手が受けやすいパスを出したり、声を掛け合いチームで協力しながら行ったりするように言葉掛けをする。 ○ゲーム中は、ボールの動きに応じて移動したり相手に打ち返したりすることができている児童を称賛し、価値付ける。 ○友達やチームとしてのよい動きを見付け、声を出して伝えるように指導する。 ☆作戦を意識した言葉掛けをしているか。 【観察】 ○作戦を生かそうとする動きや言葉掛けを取り上げ、称賛することで、チームの作戦をより意識できるようにする。 ☆自分のチームの特徴を理解し、作戦や練習に生かしているか。【観察・学習カード】 ○ゲーム間の振り返りでは、作戦を実行するための一人一人の役割を明確にして練習に生かすよう言葉掛けをする。
6 整理運動をする。 7 チームごとに今日のゲームを振り返る。 ・ チームのめあてと作戦の振り返り ・ 個人のめあての振り返り 8 今日の学習を振り返る。 9 用具の片付けをする。 10 挨拶をする。	○作戦やめあての達成度を振り返り、次の活動へ生かすように言葉掛けをする。 ○チーム一人一人のよさを認め合うことで、チームの特徴についての理解につなげ、作戦に生かすことができるようにする。 ○作戦を生かしたよい動きの共有を行うことで、次に目指す活動を具体化できるようにする。

## エ 授業検証

### (7) 単元計画及び1単位時間の授業の有効性について

○学習前と学習後に行った児童の意識調査から

- ・「ボール運動の学習で得意なこと」という質問に対して、「ねばり強く練習すること」といった態度の項目や、「シュートをすること」といった技能の項目に加え、「ルールや練習方法」、「友達のよいところを見付ける」、「作戦を立てる」といった思考・判断が「得意」と答えた児童が増えた。これは、誰もが楽しめるルールの工夫によってしっかりとルールを理解した上で見通しをもって取り組めたことや、作戦の実行における振り返りの工夫によって「チームでのよさの認め合い」や、教え合いを充実させた指導の工夫が効果的であったと考えられる。

○第2時間目と第4時間目のビデオ分析から

#### 【1試合でのプレーの発現数】

	ラリーが続いた回数	アタックなどでの得点回数	作戦の出現数
第2時 (1回目キャッチ)	14. 6回	3回	0回
第5時 (1回目はじく)	16回	7. 6回	5回

- ・キャッチから「はじく」というルールに変更されたことにより、ボール操作の難易度が高くなったがラリーの回数、アタックともに発現回数が増加している。これは毎時間設定しているボール慣れによってボール操作の技能が身に付いてきたことや、キャッチを入れて3回で返すというルール設定により、連係プレーを意識して活動することができた成果と考える。
- ・作戦の出現回数が増加したのは、単元後半で作戦をより意識できるようにするための振り返りの工夫や、作戦の修正を行うゲーム間の振り返りの設定、さらに、2回目をキャッチにしたことによって、「フェイント」や「速攻」といった作戦のバリエーションが広がってきたことが影響していると考えられる。

○1単位時間の授業構成から

#### 【体育授業場面の期間記録法】

	時間	割合	発現回数
マネジメント（用具準備、移動、待機）	8分33秒	19.0%	9回
学習指導（説明、演示）	8分33秒	19.0%	3回
認知学習（作戦、反省、学習カード記入）	3分09秒	7.0%	4回
運動学習（準備運動、課題練習、ゲーム等）	24分18秒	54.0%	6回

- ・運動量は目標とした50%以上確保することができたが、認知学習の割合が7%と十分な時間を確保することができなかった。児童が見通しをもって取り組めるように、指示や説明を精選していくことで、マネジメントや学習指導の時間を減らし、ボール運動の学習を深めていくために不可欠な作戦や振り返りの時間を十分に確保していく必要がある。

(3) 第5学年 ゴール型 「ハンドボール」(6時間)

ア 単元の目標

【技能】	簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防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、ルールを守り助け合って運動したり、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。
【思考・判断】	みんなが楽しめるルールを工夫したり、効果的な攻め方を知り作戦を立てたりすることができるようにする。

イ 指導と評価の計画

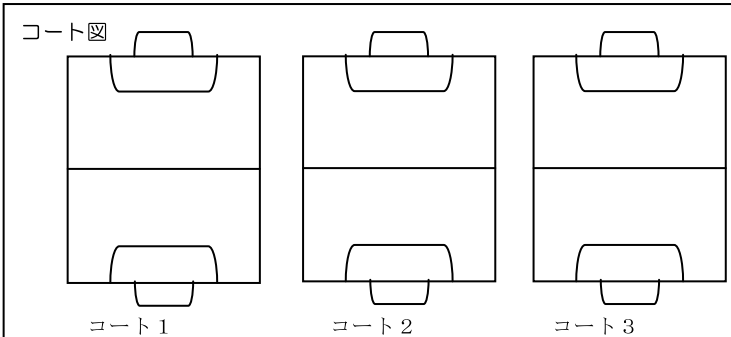
時	第1時	第2時	第3時	
学習活動	<p>単元のねらいや学習の進め方を知り学習に対する意欲をもつようにする。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>挨拶・オリエンテーションをする。</li> <li>準備運動をする。</li> <li>全体で確認しながら用具の準備をする。</li> <li>練習例を全体で確認する。</li> <li>試しのゲームをする。</li> <li>整理運動をする。</li> <li>学習の振り返りをする。</li> <li>用具の片付けをする。</li> <li>挨拶をする。</li> </ol>	<p>今もっている力でゲームを楽しみ、自分や友達のチームのよさを知る。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>挨拶・用具の準備をする。</li> <li>学習内容を確認める。</li> <li>準備運動をする。</li> <li>ボール慣れをする。</li> <li>練習例を全体で確認する。</li> <li>ゲーム(総当たり戦)と振り返りをする。</li> <li>整理運動をする。</li> <li>チームごとに今日のゲームを振り返る。</li> <li>今日の学習を全体で振り返る。</li> <li>用具の片付けをする。</li> <li>挨拶をする。</li> </ol>		
単元の評価規準	態度	<p>①互いのよさを認め合いながら進んで運動に取り組もうとしている。</p> <p>②安全やルール、マナーを守って、友達と助け合って活動に取り組もうとしている。</p>		
	思・判	<p>①ゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うためのルールを選んでいる。</p> <p>②効果的な攻め方を知るとともに、チームに合った作戦を立てている。</p>		
	技能	<p>①攻守が入り交じった攻防をするためのボール操作やボールを受けるための動きができる。</p>		
学習活動に即した評価規準	態度	<p>③用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 (観察・学習カード)</p> <p>④運動する場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。 (観察・学習カード)</p>		<p>①友達と助け合いながらゲームに取り組もうとしている。 (観察)</p> <p>②自分たちで確認したルールを守り学習しようとしている。 (観察)</p>
	思・判	<p>①ゲームの仕方について理解している。 (観察)</p>	<p>①楽しくゲームを行うためのルールを考えている。 (観察・学習カード)</p>	
	技能		<p>①パスやドリブルでボールを運んだり、シュートしたりすることができる。 (観察)</p>	
指導の重点	<p>○友達と協力して準備や片付けを行っていたり、場の安全を確認しようとしていたりしていたら称賛して全体にそのよさを価値付ける。 《態-③》</p> <p>○学習の進め方やルールを理解しやすいように掲示物を用意する。 《思-①》</p>	<p>○みんなが楽しめるという視点からルールを選ぶことができるように学習のねらいを伝える。 《思-①》</p> <p>○児童の実態に応じて補助運動を提示し、ボールの操作や動き方などを意識できるようにする。 《技-①》</p>	<p>○友達と助け合うことの大切さについて話し、よい声掛けが見られたら称賛して全体にそのよさを価値付ける。 《態-①》</p> <p>○ゲームでは、ルールを確認しながら進めていくように言葉掛けをする。 《態-②》</p>	

**はじめのルール**

- コート内は4人対4人（コート外【ポーター】は2人）
- コート 縦30m 横15m 半径4mのゴールエリア  
高さ1m、幅3mのミニゴール（通常のミニゴールを倒して使用）
- パスのみでボールを運ぶ。
- シュートしてゴールに入ったら1点、自陣からのロングシュートはなし。
- ポーターはボールを持って走ることができる。（シュートはできない。）
- ゴールエリアには、守備側の誰でも1人入ることができる。
- 審判はセルフジャッジで行う。

**ボール慣れ例**

- パス&ラン
  - ・上投げや下投げなど、パスをしながら走る。パスをだしたら直ぐに走るのがポイント。慣れてきたらポーター役もつくる。
- ナンバリングパス
  - ・ボールをキャッチしたらすぐパスを出す。慣れてきたら動きながら行ったり、ディフェンス役を設けたりする。
- パス&シュート
  - ・走りながらパスをもらってシュートする。ゴールの近くでパスをもらうことを意識して行う。

第4時	第5時	第6時
<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">                     チームの特徴に合った作戦を立てゲームを楽しむ                 </div>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1 挨拶・用具の準備をする。</li> <li>2 学習内容を確認する。</li> <li>3 準備運動をする。</li> <li>4 ボール慣れをする。</li> <li>5 ゲームと振り返りをする。（対抗戦）</li> <li>6 整理運動をする。</li> <li>7 チームごとに今日のゲームを振り返る。</li> <li>8 今日の学習を全体で振り返る。</li> <li>9 用具の片付けをする。</li> <li>10 挨拶をする。</li> </ol>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>コート図</p>  <p>コート1                      コート2                      コート3</p> </div>	
③用具の準備や片付けなど、分担した役割を果たそうとしている。 ④運動する場の危険物を取り除いたり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。		
③チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。 （第6学年時に評価する。）		
	②効果的な攻め方を知り、チームに合った作戦を立てている。 （観察・学習カード）	
①得点しやすい場所や、ボール保持者と自分の間に守備者がいない場所に移動することができる。 （観察）		①パスやドリブルでボールを運んだり、シュートしたりすることができる。 （観察） ①得点しやすい場所や、ボール保持者と自分の間に守備者がいない場所に移動することができる。 （観察）
○ゲーム中に、ボールを持たないときの動きを意識できるよう言葉掛けをする。 《技-①》 ○振り返りの時間に、よくできている児童を紹介・称賛し、よい動きを価値付ける。 《技-①》	○作戦を意識した動きや言葉掛けをしている児童やチームを積極的に称賛する。 《思-②》 ○作戦がうまくいったチームや工夫した作戦を紹介し、全体に広めていく。 《思-②》	○児童の実態に応じて、ボール慣れの運動を提示し、技能が身に付けやすくなるようにする。 《技-①》 ○児童の動きを見取り、その児童の実態に応じて個別に指導する。 《技-①》

ウ 本時の展開（4／6時）

(ア) 本時のねらい（太字は重点）

【技能】 **仲間からボールを受けることのできる場所に動くことができる。**

【態度】 作戦を実行するために、進んで練習やゲームに進んで取り組もうとしている。

【思考・判断】 効果的な攻め方を知り、チームに合った作戦や練習を行う。

(イ) 本時の展開

主な学習内容・活動	教師の支援（○）評価（☆）評価方法【 】
<p>1 挨拶・用具の準備をする。</p> <p>2 本時の学習内容を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ チームの作戦を確認する。</li> <li>・ 自分のめあてを確認する。</li> </ul> <p>3 準備運動をする。</p>	<p>○安全に準備できるように言葉掛けをする。</p> <p>○学習内容の理解やゲームへの意欲を高めるために掲示物を用意する。</p> <p>○前時の学習での「チームに合った作戦」のよさや学習カードの記述を紹介し、共有する。</p> <p>○特に使う部位を意識するよう言葉掛けをする。</p>
<p>4 ボール慣れをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ パス&amp;ランからのシュート</li> </ul> <p>5 チームごとにゲームに取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1試合 4分</li> <li>・ 振り返り（チームごと）</li> <li>・ 3試合行う。</li> </ul>	<p>○チームの作戦に応じて、練習方法について指導する。</p> <p>○個々の実態に応じて個別に指導する。</p> <p>○ゲーム中に、児童の動きを認め、励ましの言葉掛けを積極的に行う。</p> <p>☆仲間からボールを受けることのできる場所に動くことができる。 【観察】</p> <p>○ゲーム中にボールを受けることのできない児童には、具体的な動き方を指導する。また、振り返りの時間の時に一緒に動きを確認する。</p> <p>○空いているスペースを見付けて動いたり、仲間からボールを受けられる位置に動いていたりでできている児童を見付け、称賛する。</p> <p>○振り返りの時間では、ゲーム①の振り返りを基に、話し合ったり、作戦を実行するための練習をしたりするよう意識付けを行う。</p>
<p>6 整理運動をする。</p> <p>7 チームごとに今日のゲームを振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 個人のめあての振り返り</li> <li>・ 作戦の振り返り</li> </ul> <p>8 今日の学習を全体で振り返る。</p> <p>9 用具の片付けをする。</p> <p>10 挨拶をする。</p>	<p>○めあてや作戦の振り返りが次時に生かせるよう言葉掛けをする。</p> <p>○ゲーム中にチームの作戦が実行できたときには称賛する。</p> <p>○安全に片付けができるように言葉掛けをする。</p>

## エ 授業検証

(7) 単元計画及び1単位時間の授業の有効性について

○学習前と学習後に行った児童の意識調査から

- ・全ての項目において、できるようになりたいと思うと答えた児童が増えた。
- ・指導内容を明確にし、指導の重点に特化した学習カードを使用したことで、「技能」、「態度」、「思考・判断」をバランスよく身に付けていくことが重要であると実感することができたと考えられる。

○第2時間目と第5時間目のビデオ分析から

【抽出したチームによる1試合でのプレーの発現数】

	シュート数	ゴール数	作戦を意識して活動した回数
第2時	10.5回	4回	3回
第5時	15回	5回	9回

- ・学習を積み重ねる中でシュート数が増加した。これは、友達からパスを受けることのできる場所に動くことを全体で確認し学習を進めたこと。そして、単元の後半に、ゴール前でどこで友達からのパスを受けるとシュートにつながるかを考え作戦を立てるようにしたことが効果的であったと考える。
- ・作戦の発現数が増加したのは、振り返りの中で効果的な作戦について全体で共有したことや振り返りの時間で作戦について話し合う時間を十分に確保したことによって、より作戦を意識してゲームに取り組むことができたからである。ゴール数にあまり変化が見られないのは、守りの技能が高まったためと考える。

○1単位時間の授業構成から

【体育授業場面の期間記録法】

	時間	割合	発現回数
マネジメント（用具準備、移動、待機）	17分55秒	17.6%	8回
学習指導（説明、演示）	5分5秒	11.4%	4回
認知学習（作戦、反省、学習カード記入）	10分0秒	22.2%	4回
運動学習（準備運動、課題練習、ゲーム等）	22分55秒	48.8%	8回

- ・認知学習の時間を十分に確保し、作戦を意識して取り組むことができた。
- ・運動量は目標とする50%をやや下回った。毎時の視点をさらに明確にし、反省や学習カードの記入を効率的に行っていくことで、運動量を確保していく必要がある。

#### 4 単元計画の例

##### 第4学年 ゴール型ゲーム 「サッカー」(6時間)

##### ア 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、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。

##### イ 指導と評価の計画

時	第1時	第2時	第3時	
学習活動	<p>学習の進め方を知り学習に対する意欲をもつようにする。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>挨拶・オリエンテーションをする。</li> <li>準備運動をする。</li> <li>全体で確認しながら用具の準備をする。</li> <li>練習例を全体で確認する。</li> <li>試しのゲームをする。</li> <li>整理運動をする。</li> <li>学習の振り返りをする。</li> <li>用具の片付けをする。</li> <li>挨拶をする。</li> </ol>	<p>今もっている力でゲームを楽しみ、自分や友達のチームのよさを知る。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>挨拶・用具の準備をする。</li> <li>学習内容を確認める。</li> <li>準備運動をする。</li> <li>ボール慣れをする。</li> <li>練習例を全体で確認する。</li> <li>ゲーム(総当たり戦)と振り返りをする。</li> <li>整理運動をする。</li> <li>チームごとに今日のゲームを振り返る。</li> <li>今日の学習を全体で振り返る。</li> <li>用具の片付けをする。</li> <li>挨拶をする。</li> </ol>		
単元の評価規準	態度	①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。		
	思・判	①ゲームの行い方を知るとともに、易しいゲームを行うための規則を選んでいる。 ②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。		
	技能	①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。		
学習活動に即した評価規準	態度	③友達と協力して準備や片付けをしようとしている。 (観察・学習カード) ④危険物を取り除いたり、用具の安全を確認めたりしようとしている。 (観察・学習カード)	①ゲームに進んで取り組もうとしている。 (観察・学習カード) ②規則を守り、勝敗を受け入れようとしている。 (観察・学習カード)	
	思・判	①ゲームの行い方を知っている。 (観察・学習カード)	①楽しくゲームを行うことができるプレイヤーの数やコートのつくり、プレー上の制限、得点の仕方を選んでいる。 (観察・学習カード)	②ゲームの型の特徴に合った攻め方を知っている。 (観察・学習カード)
	技能			①味方にパスを出すことができる。 (観察)
指導の重点	○友達と協力して準備や片付けを行っていたり、場の安全を確認しようとしたりしていたら称賛して全体にそのよさを価値付ける。 《態-③》 ○学習の進め方やルールを理解しやすいように掲示物を用意する。 《思-①》	○練習やゲーム中によい声掛けが見られたら称賛して全体にそのよさを価値付ける。《態-①②》 ○みんなが楽しめるという視点からルールを選ぶことができるように学習のねらいを伝える。 《思-①》	○作戦を意識した動きや声かけをしている児童やチームを積極的に称賛する。《思-②》 ○ボール慣れの時間に蹴るポイントを指導する。《技-①》	



**はじめの規則**

- 4人対4人でゲームをする。キーパーはおかない。一人は攻撃専門。自陣にもどることはできない。
  - コートのはきは30m×20m
  - ゲームの時間は6～10分
  - エンドラインをコーンより低く通したら1点。多く得点したチームの勝ち。
- 以下の場合にはファウルとし、相手チームがその場からパスかシュートを行うことができる。
- ・相手を蹴る、たたく、わざと接触する      ・スライディング
  - ・相手のフリーゾーンに入りプレーする      ・手を使う
- ボールがコートから出たら、相手チームがその場からキックインまたは手で転がしてプレーを再開する。
  - 攻撃側コート中央に設置したフリーゾーンではチームで1人、誰でも入れることができる。
  - 自陣からのシュートはなし。
  - ゲームのスタートや得点の後には、コート中央から始める。(キックオフ)

第4時	第5時	第6時
<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">                     チームの型に合った作戦を立てゲームを楽しむ                 </div>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1 挨拶・用具の準備をする。</li> <li>2 学習内容を確認する。</li> <li>3 準備運動をする。</li> <li>4 ボール慣れをする。</li> <li>5 ゲームと振り返りをする。(対抗戦)</li> <li>6 整理運動をする。</li> <li>7 チームごとに今日のゲームを振り返る。</li> <li>8 今日の学習を全体で振り返る。</li> <li>9 用具の片付けをする。</li> <li>10 挨拶をする。</li> </ol>		
③用具の準備や片付けなど、分担した役割を果たそうとしている。 ④運動する場の危険物を取り除いたり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。		
②友達と励まし合いながらゲームに取り組もうとしている。 (観察・学習カード)	②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。 (観察・学習カード)	①味方にパスを出すことができる。 (観察) ①向かってくるボールの正面やボール保持者と自分の間に守備者がいない場所に移動することができる。 (観察)
①得点しやすい場所や、ボール保持者と自分の間に守備者がいない場所に移動することができる。 (観察)	①作戦を意識した動きや言葉掛けをしている児童やチームを積極的に称賛する。 《思-②》 ②作戦がうまくいったチームや工夫した作戦を紹介し、全体に広めていく。 《思-②》	①児童の実態に応じてボール慣れの運動を提示し、技能が身に付けやすくなるようにする。 《技-①》 ②児童の動きの様子を見取り、その児童の実態に応じて個別に指導する。 《技-①》
○友達と励まし合うことの大切さについて話し、よい声かけが見られたら称賛して全体にそのよさを価値付ける。 《態-②》 ○作戦がうまくいった例や工夫した作戦を紹介し、全体に広めていく。 《思-②》 ○振り返りの時間に、よくできている児童を紹介・称賛し、よい動きを価値付ける。 《技-①》		

## V 研究のまとめ

今年度の研究内容から、次の成果が挙げられる。

- ・ 調査研究を基に作成した単元計画に沿って実証授業を行い、見直しと修正を加え研究を進めた。それにより、確かな力を身に付けるために必要な指導の重点や学習活動に即した評価規準を示した低・中・高学年のモデルとなる単元計画を作成することができた。
- ・ 単元の前半に態度に関わる内容を重点的に指導した。それによって、児童は、協力して活動することや励まし合って活動することへの意識を高め、練習を行ったりゲームに取り組んだりすることができた。
- ・ 中学年では、単元の後半に、ゲームの型の特徴に合った攻め方を重点に指導したことによって、チームに合った作戦を選んだり、簡単な作戦を立てたりすることができるようになった。
- ・ 単元の前半に規則やルールに関わる内容について、単元の後半に作戦の工夫について重点的に指導したことによって、チームで話し合う視点を整理することができた。そのため、チームでの話し合いが効果的・効率的に行われるようになり、ゲーム中における作戦の発現数が増えた。
- ・ ゲームを楽しむために必要な指導内容を整理し、学習カードや練習例を作成し提示した。このことによって、高学年では、練習やゲームを行う中で、チームの特徴を把握することができるようになった。

また、課題については次の内容が挙げられる。

- ・ 規則やルールの工夫を主体的に取り組ませるための指導が十分に行えなかった。
- ・ 運動量を十分に確保した授業を展開することや質的な向上を図ることが求められる。
- ・ 全ての児童が積極的に主運動に取り組むことができるよう、個に応じた指導の充実を図ることが必要である。

## VI 引用文献及び参考文献

- 1 中央教育審議会答申 平成 20 年 1 月
- 2 「総合的な子どもの基礎体力向上方策」第 1 次推進計画 東京都教育庁指導部指導企画課 平成 22 年 7 月
- 3 小学校学習指導要領解説体育編 文部科学省 平成 20 年 8 月  
『小学校学習指導要領』 文部科学省 平成 20 年 3 月  
『中学校学習指導要領解説 保健体育編』 文部科学省 平成 20 年 9 月  
『高等学校学習指導要領解説 保健体育編・体育編』 文部科学省 平成 21 年 12 月
- 4 学校体育実技指導資料 第 8 集 ゲーム及びボール運動 文部科学省 平成 22 年 3 月
- 5 小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック 文部科学省
- 6 「評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料【小学校】」 国立教育政策研究所、平成 23 年 11 月
- 7 「適正で信頼される評価の推進に向けて」 東京都教育委員会 平成 24 年 3 月
- 8 「東京の教育 21」研究開発委員会指導資料集 平成 17 年度

## 平成24年度 教育研究員名簿

### 小学校・体育

地区	学校名	職名	氏名
新宿区	新宿区立落合第一小学校	主幹教諭	○森 信行
墨田区	墨田区立東吾嬬小学校	主任教諭	小磯 亮平
江東区	江東区立東川小学校	主幹教諭	◎金指 大輔
大田区	大田区立蒲田小学校	主任教諭	清水 雄一
杉並区	杉並区立桃井第一小学校	主幹教諭	田部 崇
北区	北区立王子小学校	主任教諭	廣野 聡
足立区	足立区立五反野小学校	主任教諭	富岡 将人
八王子市	八王子市立山田小学校	主任教諭	高橋 正純
調布市	調布市立第三小学校	主任教諭	村上 聖文
昭島市	昭島市立光華小学校	主任教諭	市川 克雄
東村山市	東村山市立南台小学校	主任教諭	白石 憲昭
青梅市	青梅市立第四小学校	主任教諭	小野 光典
多摩市	多摩市立大松台小学校	主幹教諭	橋本 哲也

◎総世話人

○分科会世話

[担当] 東京都教育庁指導部指導企画課統括指導主事  
指導主事

柏原 聖子  
佐久間 浩一

平成24年度  
教育研究員研究報告書

小学校・体育

東京都教育委員会印刷物登録

〔平成24年度第243号〕

平成25年 3月

編集・発行 東京都教育庁指導部指導企画課  
所在地 東京都新宿区西新宿二丁目8番1号  
電話番号 (03) 5320-6882  
印刷会社 株式会社 イマイシ