

平成 24 年度 体育センター長期研修研究報告

サポートの動きがわかってできる 小学校中学年の易しいゴール型ゲーム

—課題が浮き彫りになる発問と条件付けられたゲームを通して—



神奈川県立体育センター
長期研究員
小田原市立富士見小学校
三島 真一郎

目次

第1章 研究を進めるにあたって

1	研究主題	1
2	主題設定の理由	1
3	研究の目的	1
4	研究の仮説	2
5	研究の内容と方法	2
6	研究の構想図	3

第2章 理論の研究

1	学習指導要領体育科の目標及び内容について	4
2	「ゲーム及びボール運動」の領域について	4
3	ゴール型における技能の内容について	6
4	教師の発問について	7
5	条件付けられたゲームと児童の戦術的気付きについて	9
6	アウトナンバーゲームの有効性とサポートの必要性について	9
7	ゲームパフォーマンス評価法について	10

第3章 検証授業

1	検証の方法	12
2	学習指導の工夫	14
3	学習指導計画	20
4	授業の実際	26
5	検証授業の結果と考察	36
6	教材・教具の工夫と成果	47
7	授業全体の振り返り	54

第4章 研究のまとめ

1	研究の成果と課題	59
2	今後の展望	62
3	最後に	62
<引用・参考文献>		63

第1章 研究を進めるにあたって

1 研究主題

サポートの動きがわかってできる小学校中学年の易しいゴール型ゲーム

—課題が浮き彫りになる発問と条件付けられたゲームを通して—

2 主題設定の理由

現行の学習指導要領の体育科は、「それぞれの運動が有する特性や魅力に応じて、基礎的な身体能力や知識を身に付け、生涯にわたって運動に親しむことができるように、発達の段階のまとまりを考慮し、指導内容を整理し体系化を図る」ことを基本方針に改善が図られた。これにより、ボール運動系の領域では、種目固有の技能ではなく、攻守の特徴(類似性・異質性)や「型」に共通する動きや技能を系統的に身に付けるという視点から種目が整理されるとともに、中学年のゲームと高学年のボール運動では、技能が「ボール操作」及び「ボールを持たないときの動き」で構成され、「ボール操作」はシュート・パス・キープ(ゴール型)などの攻防のためにボールを制御する技能、また、「ボールを持たないときの動き」は空間・ボールの落下点・目標に走り込む、味方をサポートするなどのボール操作に至る動きや守備にかかわる動きとして示された。¹⁾

さて、これまでの自分の授業実践を振り返ってみると、「ボール操作」については技能を高めることができていたが、「ボールを持たないときの動き」についてはそれを意識して指導した経験が少なく、指導方法が不明確であったために、児童の技能を十分に高めることができないままであった。そのため、児童の多くはゲーム中にボールを持たない場面でどのように動いたらよいかかわからず、また集団として攻撃や防御プレーを経験できずにボール運動の楽しさや喜びを味わえない状況であった。このことについては、本校教員を対象にしたアンケート結果からも伺うことができ、現行学習指導要領が実施されて以降、おそらく多くの小学校教員が体育授業の課題として感じていることと推測される。

ところで、これまでの「ボールを持たないときの動き」に関する先行研究については、従前の学習指導要領を踏まえた小学校高学年における研究²⁾は多数あるものの、現行学習指導要領を踏まえた小学校中学年で研究³⁾は比較的少ないように感じる。そのため現行学習指導要領を踏まえた「ボールを持たないときの動き」の技能を高める指導方法を小学校中学年で提案できれば、多くの小学校教員が抱える体育授業の課題に対し、その解決の一助となることができるのではないかと考える。

また、ピアジェの認知発達理論によれば具体的操作期7～11歳ごろの時期から、目で見えるような事物については論理的に操作できるようになるとされている。⁴⁾ よって、課題が浮き彫りになる発問によって「ボールを持たないときの動き」の必要性とその動きを児童に理解させれば、易しいゲームの中でそれができるようになるのではないかと考える。

そこで本研究では、攻撃時のボールを持たないときの動き(以降、サポートの動き)に着目し、課題が浮き彫りになる発問と条件付けられたゲームを組み合わせた学習過程をゴール型ゲームに導入することで、児童がサポートの動きの必要性に気付き、その動きがわかってできるようになるのではないかと考え、本研究の主題を設定した。

3 研究の目的

サポートの必要性の理解を土台に、サポートの動きがわかってできる小学校中学年の易しいゴール型ゲームの学習過程について提案する。

4 研究の仮説

主題設定の理由に基づいて、本研究の仮説を次のように設定した。

小学校中学年の易しいゴール型ゲームにおいて、課題が浮き彫りになる発問と条件付けられたゲームの段階的設定により、サポートの必要性を理解し、サポートの動きがわかってできるようになるであろう

5 研究の内容と方法

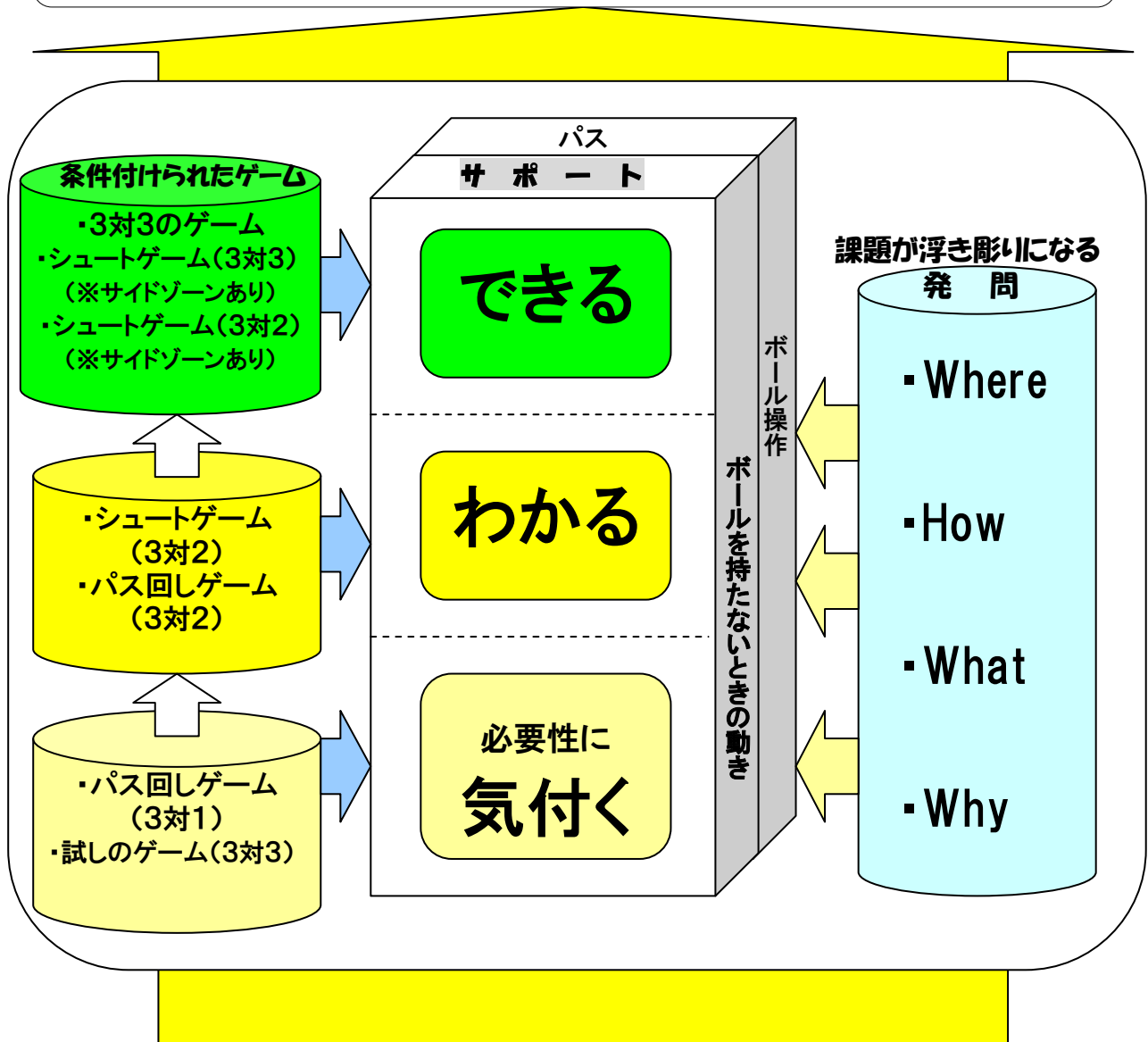
- (1) 授業実践に先立ち、文献等により理論研究を行う。
- (2) 理論研究を基にした指導計画により授業を行い、仮説の検証を中心に授業を振り返る。
- (3) 理論研究及び授業実践とその振り返りを基に研究のまとめを行う。

6 研究の構想図

研究の構想

【めざす児童の姿】

ボールを持たないときの動きがわかり、ゲームを楽しむことができる子



現状と課題

〔現状〕

- ・ゲームをしても、自分がどう動いていいのかわからない
- ・日常的にボールゲームに親しんでいる子と全くやらない子の二極化

〔課題〕

- ・ボール操作に比べて、ボールを持たないときの動きは、指導が難しい

学習指導要領 体育

第3学年及び第4学年 ゲーム技能

(1) 次の運動を楽しく行い、その動きができるようにする。

ア ゴール型ゲームでは、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

第2章 理論の研究

1 学習指導要領体育科の目標及び内容について

今回改訂した体育科の目標は、次のとおりである。「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、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。」この目標の中にあるキーワードとして「適切な運動の経験」、「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」が挙げられる。

まず「適切な運動の経験」については、「児童が心身の発達の特性に合った運動を実践することによって、運動の楽しさや喜びを味わうことである。このような経験を通して、児童の運動に対する親しみを育てるとともに、全人的な発達を目指している。したがって、児童の運動への能力・適性、興味・関心等の状況に即した指導が、意図的、計画的に展開されることが大切である。そのためには、児童の心身の発達の特性の把握、施設や気候条件への配慮、学習内容の選定、指導計画の作成、学習活動の展開、学習評価などについての検討が必要である。」と明記されている。

次に「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」については、「生涯にわたって運動やスポーツを豊かに実践していくためには、小学校段階において、その基礎を確実に育成することが重要であることを強調したものである。運動に親しむ資質や能力とは、運動への関心や自ら運動をする意欲、仲間と仲よく運動をすること、各種の運動の楽しさや喜びを味わえるよう自ら考えたり工夫したりする力、運動の技能などを指している。これらの資質や能力を育てるためには、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。このことにより、生涯を通じて運動を日常生活の中に積極的に取り入れ、生活の重要な一部とすることを目指しているものである。」と明記されている。¹⁾

本研究では、小学校3年生で授業を行う。児童の発達の特性はもちろん、運動の楽しさや喜びを味わえるよう、自ら考え工夫することに視点を置き、発問と条件付けられたゲームから課題を解決していく学習過程を計画した。

2 「ゲーム及びボール運動」の領域について

ボール運動系の領域として、低・中学年を「ゲーム」、高学年を「ボール運動」で構成している。ゲームは、低学年を「ボールゲーム」、「鬼遊び」で、中学年を「ゴール型ゲーム」、「ネット型ゲーム」、「ベースボール型ゲーム」で内容を構成している。これらの運動は、勝敗を競い合う運動をしたいという欲求から成立した運動であり、主として集団対集団で競い合い、仲間と力を合わせて競争することに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

ゲームの学習指導では、仲間と協力してゲームを楽しくすることの工夫や楽しいゲームを作り上げることが、児童にとって重要な課題となってくる。集団で勝敗を競うゲームでは、規則を工夫したり作戦を立てたりすることを重視しながら、簡単な動きを身に付けて、ゲームを一層楽しくしていくことが学習の中心となる。また、公正に行動する態度、特に勝敗の結果をめぐって正しい態度や行動がとれるようにすることが大切である。

ボール運動は、「ゴール型」、「ネット型」、「ベースボール型」で内容を構成している。これらの運動は、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に楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

ボール運動の学習指導では、互いに協力し、役割を分担して練習を行い、型に応じた技能を身に付けてゲームをしたり、ルールや学習の場を工夫したりすることが学習の中心となる。

また、ルールやマナーを守り、仲間とゲームの楽しさや喜びを共有することができるように

することが大切である。

中学年のゲームと高学年のボール運動では、「ゴール型」、「ネット型」、「ベースボール型」の三つの型で内容を構成している。ゴール型は、コート内で攻守が入り交じり、手や足などを使って攻防を組み立て、一定時間内に得点を競い合うこと、ネット型は、ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て、一定の得点に早く達することを競い合うこと、ベースボール型は、攻守を規則的に交代し合い、一定の回数内で得点を競い合うことを課題としたゲームである。

なお、これらの領域における技能は、「ボール操作」及び「ボールを持たないときの動き」で構成している。「ボール操作」はシュート・パス・キープ（ゴール型）、サービス・パス・返球（ネット型）、打球・捕球・送球（ベースボール型）など、攻防のためにボールを制御する技能である。「ボールを持たないときの動き」は、空間・ボールの落下点・目標（区域や塁など）に走り込む、味方をサポートする、相手のプレーヤーをマークするなど、ボール操作に至るための動きや守備にかかわる動きに関する技能である。⁵⁾

表 2-1 ボール運動系の領域

低学年（1・2年）	中学年（3・4年）	高学年（5・6年）
ゲーム		ボール運動
・ボールゲーム	・ゴール型ゲーム	・ゴール型
・鬼遊び	・ネット型ゲーム	・ネット型
	・ベースボール型ゲーム	・ベースボール型

表 2-2 ボール運動系における技能

<p style="text-align: center;"><u>「ボール操作」</u></p> <p style="text-align: center;">・ 攻防のためにボールを制御する技能</p>		
<p>ゴール型</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ シュート ・ パス ・ キープ 	<p>ネット型</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ サービス ・ パス ・ 返球 	<p>ベースボール型</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 打球 ・ 捕球 ・ 送球
<p style="text-align: center;"><u>「ボールを持たないときの動き」</u></p> <p>空間・ボールの落下点・目標（区域や塁など）に走り込む、味方をサポートする、相手のプレーヤーをマークするなど、ボール操作に至るための動きや守備にかかわる動きに関する技能</p>		

3 ゴール型における技能の内容について⁵⁾

表2-3 ゴール型 (技能)

※今回扱うところ

学年	第1学年及び第2学年		第3学年及び第4学年	第5学年及び第6学年	
領域 (内容)	ゲーム (ボールゲーム)	ゲーム (鬼遊び)	ゲーム (ゴール型ゲーム)	ボール運動 (ゴール型)	
学習指導要領	ボールゲームでは、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームをすること。	鬼遊びでは、一定の区域で、逃げる、追いかける、障地を取り合うなどをすること。	ゴール型ゲームでは、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きで、易しいゲームをすること。	ゴール型では、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。	
技能	<p>ゲームの種相や例示など</p> <p>(ア) 物やマークなどの的に向かってボールを投げたり蹴ったりする当てのボール遊びで、個人対個人、集団対集団で競争するゲームをする。</p> <p>(イ) 攻めと守りが入り交じりながらゴールにボールを投げ入れたり蹴り入れたりするゲーム(ゴール型ゲームに発展)をする。</p> <p><ボール遊びの例示> ○ いろいろなボールを投げたり、ついたり、捕ったりしながら行う当て遊びやキャッチボール <ボール投げゲームの例示> ○ ボールを転がしたり、投げたりする当てゲーム ○ 的に当てゲームの発展したシュートゲーム ○ ボールを転がしたり、投げたりするドッジボール <ボール蹴りゲームの例示> ○ ボールを蹴って行う当てゲーム ○ 的に当てゲームの発展したシュートゲーム ○ ボールを蹴って行うベースボール</p>	<p>(ア) 一定の区域で逃げる、追いかける、障地を取り合うなどの簡単な規則の鬼遊びをする。</p> <p>(イ) エフした区域や用具で楽しく鬼遊びをする。</p> <p><例示> ○ 一人鬼、二人組鬼 ○ 宝取り鬼、ボール運び鬼</p>	<p>(ア) コート内で巧守入り交じって、ボールを手や足で操作したり、空いている場所に素早く動いたりしてゲームをする。</p> <p>(イ) ゴールにシュートしたり、障地を取り合って得点ゾーンに走り込んだりするゲームをする。</p> <p><例示> ○ ハンドボール、ポートボールなどを基にした易しいゲーム(手を使ったゴール型ゲーム) ○ ラインサッカー、ミニサッカーなどを基にした易しいゲーム(足をを使ったゴール型ゲーム) ○ タグラグビーやフライングフットボールを基にした易しいゲーム(障地を取り合うゴール型ゲーム)</p>	<p>攻撃側プレーヤー数が守備側プレーヤー数を上回る状態をつくり出したり守備側のプレーを制限したりすることにより、攻撃しやすく、また得点が入りやすくなるような簡易化されたゲームをする。</p> <p>(ア) 投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶといったボール操作をしたり、ボールを保持する人からボールを受けることのできる場所に動いたりして、巧守入り交じったゲームができるようにする。</p> <p>(イ) 攻撃側にとって易しい状況の中で、チームの作戦に基づいた位置どりやボール操作によって得点できるようにする。</p> <p><例示> ○ バスケットボール ○ サッカー ○ ハンドボール ○ タグラグビー、フライングフットボール</p> <p><内容の取扱い> 「アは、バスケットボール及びサッカーを主として取り扱うものとするが、これらに替えてそれぞれの型に応じたハンドボールなどのその他のボール運動を指導することもできるものとする。」</p>	
	ボール操作	<p><ボール遊び> ・ 大小、弾む・弾まないなど、いろいろなボールで、つく、転がす、投げる、当てる、捕る、蹴る、止めるなどの簡単なボール操作をすること。</p> <p><ボール蹴りゲーム> ・ ねらったところに緩やかにボールを投げたり、転がしたり、蹴ったりすること。 ・ ボールを捕ったり止めたりすること。</p>		<p>・ ボールを持ったときにゴールに体向けること。 ・ 味方にボールを手渡ししたり、パスを出したりすること。</p>	<p>・ 近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。 ・ 相手にとられない位置でドリブルすること。 ・ 得点しやすい場所に移動し、パスを受けて、シュートすること。</p>
	ボールをもたない動き	<p><ボール蹴りゲーム> ・ ボールを操作できる位置に動くこと。 ・ ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ること。</p>	<p>・ 相手(鬼)にタッチされたり、自分のマーク(タグやフライング)を取られたりしないように、逃げたり身をかわしたりすること。 ・ 相手(鬼)のいない場所に移動したり、駆け込んだりすること。 ・ 2・3人で連携して、相手(鬼)をかわしたり走り抜けたりすること。 ・ 逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マーク(タグやフライング)を取ったりすること。</p>	<p>・ 向かってくるボールの正面に移動すること。 ・ ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動すること。</p>	<p>・ ボールを保持する人とゴールの間に体を入れてシュートを防ぐこと。 ・ 得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートすること。 ・ ボールを保持する人と自分の間に守備者を入れないように立つこと。</p>

4 教師の発問について

ボール運動の指導プログラムの中でグリフィンは、「戦術的気づきの指導が行われる場合、どのようなゲームであっても基本的な考え方として、子どもたちの思考を促していくためにゲームは修正され、条件付けられる」と述べている。また「プレイヤーが『この状況の中で成功させるためには、何を行わなければならないか』という問題に取り組まざるを得ないような、プレイ条件を浮き立たせることができる。それは教師が子どもたちに直接投げかけるべき『発問』によって導かれる。」⁶⁾と述べている。

また「教材づくり」とは何かについて、「体育の教材を創る」の中で岩田は、「教材の機能を引き出す教師の教授行為の重要性について『教材』は、よい授業の必要条件であり、授業の成否を大きく左右するものではあるが、決して十分条件ではないのである。『教材のよさ』とはあくまでも『潜在的可能性』に留まるものであって、そのよさを実際に引き出すのは教師の力量である。また『教材』に取り組む子どもの学習活動を焦点化させ、方向付け、活性化させていくと授業の中での多様で刻々の『教授行為』に支えられなければならないことはいうまでもない。(※「教授行為」とは、説明・指示・発問・演示などの子どもに向けた投げかけの行動や、賞賛・助言(フィードバック)・受容など子どもの活動に対する応答的な行動、さらには学習活動の組織化を含む、授業において子どもに直接向き合う場面での働きかけの総体である。)」⁷⁾と述べている。このことから、教師はどのような発問を投げかけていくのかを具体的に考える必要があり、多くの児童の気づきを促していく上で重要なポイントになってくるのがこの「発問」であることが理解できる。

また岡出は、「発問には、意図があることやその意図が実現されるためには踏まえるべき手続きが存在していることを示唆している。例えば、発問をベースとする学習指導方略を適用されると、児童・生徒は思考と運動の双方において、幅広い解答を模索するという。創造的な解答がその典型である。対して、協同学習モデル(cooperative learning)や戦術モデル(tactical games)は、限定された解答や動きへと生徒を誘う」ということを述べている。⁸⁾

そこで今回の研究では、児童の思考を促す発問による「気づき」を重要なポイントとしてとらえ、各時間のねらいに近づけるための発問を5W1Hを活用して意図的に仕組み、下記のように段階ごとに組み込んでいくことにした。

単元のはじめの段階では、「どんなところが？(What)」「どうしたら？(How)」「なぜ？(Why)」の発問によって、今まで何となくやっていた動きやボール操作に疑問を投げかけ、ボールゲームをするためには何が必要かを考えさせる。(課題の設定)

次の段階では、「どんな、何を？(What)」の発問によって、はじめの段階で導かれた答えを具体的な動きやボール操作のしかたに結び付けていく。(課題の解決方法の思考、選定、解決)

さらに次の段階では、「どこに？(Where)」「何を？(What)」「どうやって？(How)」「いつ？(When)」「どれくらい？(How much)」の発問によって必要な技能要素を明確にし、課題を解決するためのより具体的な方法を特定していく。(具体的な課題解決方法の特定)

これによって児童は自分たちの課題に気づき、理解し、それを解決していくための方法を考え、行動していくことになる。

そして、まとめの段階では、児童から出された言葉を使い、指示や声かけをする。それらを表にまとめたものが、次のページにある**表2-4**である。

また、今回の単元の学習過程にそれらを位置づけた場合のイメージが**表2-5**である。

表 2-4 思考を促す発問の設定

・課題の認識

	課題の設定	発問
ボール保持者	課題が何であるか考える ↓ 課題の設定	Why What How
ボールを持たない者		



・解決方法の思考

	課題の解決	発問
ボール保持者	課題を解決する方法を考える ↓ 具体の解決方法の選定	What
ボールを持たない者		



具体的発問の段階（技能要素の明確化）

	具体の課題解決方法の特定	発問
ボール保持者	<ul style="list-style-type: none"> ・何を見る？ ・どこを見る？ ・何をする？ ・どこに動く？ ・どうやって？ 	How What Where
ボールを持たない者		

表 2-5 単元の学習過程における発問

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ねらい	課題の認識	課題の設定	課題の解決						ゲーム内で実践する (サポートの動き、相手のいないところに動く)	
			具体の課題解決方法							
発問	Why How What	What		What	How	(When) Where (How much)		※学習のまとめとしての指示や声かけ		

※児童の発達段階に合わせて、今回の授業では Where まで

5 条件付けられたゲームと児童の戦術的気付きについて

「ゴール型ゲームでは、味方にパスを出したりボールを持って走ったりしながら相手のコート（または陣地）へボールを運び込み、得点することが中心的な課題となる。中学年の児童がこの課題を解決していくためには、簡単なボール操作や比較的少人数で取り組めるように規則を工夫した易しいゲームを提示することが必要になる。」⁵⁾と学校体育実技指導資料 第8集「ゲーム及びボール運動」に明記されている。

またゲーム指導のための戦術アプローチでグリフィンは、「ゲーム中に重要な意味をもつ「戦術的気付き」は、ゲーム中に生じる戦術的課題を識別したり、それらの問題解決に向けて適切な反応を選択したりするうえで必要な能力である。その反応は、パスやシュートのような「ボール操作の技術」であるかもしれないし、サポートやカバーリングといった「ボールを持たないときの動き」であるかもしれない。これらの「戦術的気付き」は、ゲームによって学ぶことができ、ゲームパフォーマンスを向上させることができるのである。」⁶⁾と述べている。

また「戦術的気付きに向けた指導では、「まずゲームから出発すべきである」という立場をとっている。もっと正確に言えば、そこでのゲームは、進んだゲーム形態が出現するような「修正されたゲーム」である。あるいは生徒に戦術的課題を意識させることをねらった「誇張されたゲーム」である。」（※図2-1）⁶⁾と述べている。

このようなことから、子どもの気付きは、ゲームにおいて実際に動いている中での気付きが重要である。そして教師の発問が児童の思考を促し、実際に動くことによって「ボール操作」や「ボールを持たないときの動き」を理解することができると思う。自分で気付くことによってゲームが楽しくなり、チームの仲間と協力してプレーする姿が見られるようになってくるのではないだろうか。さらに声を出す、手を挙げる、名前を呼ぶなど具体的な活動も加えて指導していくことで効果的になると考える。

今回の研究では、教師の発問から児童の気付きを引き出し、条件付けられたゲームを行うことにより、中学年で初めて行う攻守混合型のゴール型ゲームにおけるサポートの動きが身に付くであろうと考えた。

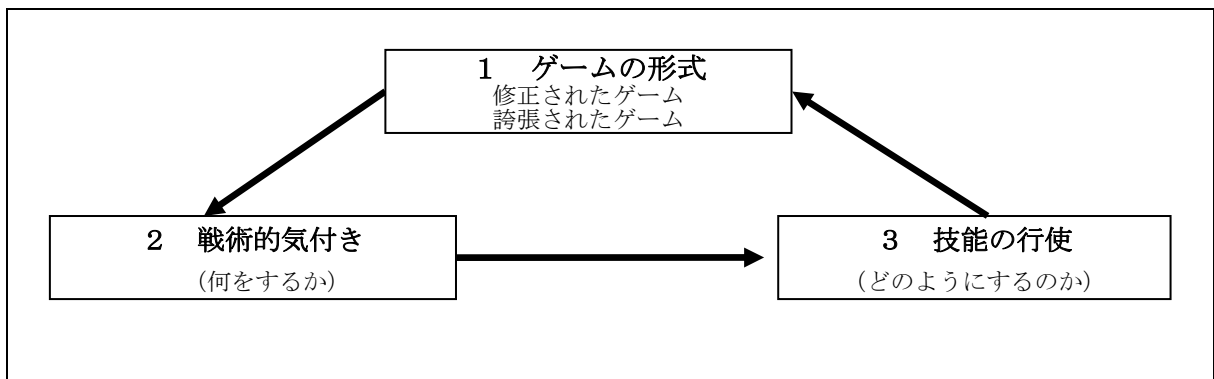


図2-1 ゲーム指導のための戦術アプローチ

6 アウトナンバーゲームの有効性とサポートの必要性について

先述の学校体育実技指導資料集第8集「ゲーム及びボール運動」には、「ゴール型ゲームにおいて、ボールを相手のコート（または陣地）へ運び込むことを易しくするために、一般化されたゲームでは、5対5で実施されるゲームを「3対3」のゲームに修正したり、攻撃側に人数的な優位性を持たせるためにゲームの人数を「3対2」に修正して守備側のプレーヤーの数を少なくしたりするなどの規則の工夫は、その一例である。また児童ができるだけ多く得点できる状況をつくり出すために、攻撃側のプレーヤーだけが侵入することを認められるゾーンをゴール付近に設定したり、複数の得点ゾーンを位置づけたりすることなども規則の工夫のポイントであろう」⁵⁾と書かれている。

また『状況判断力』の習得という点においても、アウトナンバーゲームの有効性がいわれている。状況判断の学習機会の保証、状況判断の適切さについても、シュートすべき、パスすべき、ボールキープすべきといった『ボール操作』の技能、『ボールを持たないときの動き』でボールを受け取る機会を十分に保証することができる。このようにアウトナンバーゲームの有効性は、子どもたちのゲームにおける状況判断を行ううえでとても有効であることがいえる。なお中学年では、ゴール型ゲームの特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てることも指導内容として位置付ける必要がある。しかし、攻守が絶えず入れ替わる状況下で、チームで考えた作戦をゲームで実行することは決して易しくない。そのため、子どもたちがチームで立てた作戦を確認しながらゲームへ臨むことができるようにするために、一定期間で攻撃と守備を交代するように規則を工夫することも考えられる。」⁵⁾と明記されている。

また、吉永は「ゴール型ゲームでは、味方チームがボールを保持しているときにときにパスをもらうことのできるポジションへ移動する「サポート」の動きが大切です。どんなに巧みなパスを出すことができたとしても、受け手であるレシーバーがスペースに走り込まなければパスは成功しません。またどんなに制限区域内からのシュートが入るようになったとしても、そこへパスが通らなければ得点にはつながりません。つまりサポートは、攻撃にかかわる他のゲームパフォーマンスの要素と深いかかわりがあり、サポートを学ぶことによってパスやシュートの成功にも結びつくのです。」¹¹⁾と述べている。

そこで条件付けられたゲームを考えていく上で、単元のはじめの段階では、3対3でドリブルなしの試しのゲーム、単元のなか、まとめの段階では3対1、3対2のアウトナンバーゲームを取り入れていくこととした。攻める側（オフェンス側）が数的優位になった状態でパスを回し、サポートする位置がわかりやすくなるように設定した。

7 ゲームパフォーマンス評価法について

ボール運動の指導プログラムにおいてグリフィンは、「信頼されるゲームパフォーマンスの評価のためには、ボールを保持していないときのプレイヤーを観察する必要がある。そのためには注意深く計画された観察が不可欠である。この目的のために、ゲームパフォーマンス評価法（Game Performance Assessment Instrument 以下 GPAI という）がある。この GPAI は、教師や研究者のために、パフォーマンス行動を観察・コード化する道具として生み出されたものである。GPAI 評価システムには、ゲーム中の戦術的課題を解決する能力である意思決定、適切な動き、技能発揮に関わる複数の行動が含まれている。」と述べている。

また「そのため観察者は、サポート、マーク、カバー、意思決定、技能発揮など、ゲームパフォーマンスの特定の側面に注目することができる。生徒による観察結果は、教師自身の評価をチェックするのに役立つ。それは教師の観察データに加えられる。同時に、生徒たちをゲームパフォーマンスに詳しい観察者にすることは、教師の1つの責務を果たしたことの証明ともなる。また生徒による観察は必ずしも1つの授業で行うものではなく、いくつかの授業にまたがって実施することもできる。なぜなら、評価は進行する学習のプロセスに対して行われるものだからである。加えて、生徒を観察者として活用することは、待機時での生徒の学習参加を保障し、協力的学習を授業に取り込むことにもつながる。そして生徒は互いに学習しながら、自分自身の評価の基準をもつことができるようになる。」⁶⁾と述べている。

「また表2-6に示すように、GPAIでは、ゲーム中に求められる行動が7つの構成要素に区分される。この GPAI の特徴は、子どもたちのゲーム中の行動そのものを分析対象としていること、さらには『ボールを持たない動き』を分析の対象としていることである。侵入型のゲームでは、ボールを保持している時間は全体の10%程度であり、残りの90%はボールを持たずに状況判断を行ったり、それにもとづいて行動している（Mitchell et al, 1999）。その意味では、ボールを持たない動きは、ゲームの成果を左右する重要な技能といえる。しかし、従来のゲー

ム記録では、それがまったく観察の対象とされていなかった。その点で、GPAI は、従来の触球数調査や空間調査ではとらえきれなかったゲーム中にとるべき行動を多様かつ実質的に明らかにしてくれる。

しかし、GPAI では、7つの構成要素すべてをつねに観察することを求めているわけではない。

(※表2-6) 授業で教える内容とレベルに応じて、観察の対象とレベルを設定することを求めている。その意味では、評価と指導の一体化を求める観察法といえる。」⁹⁾

このことから実際の検証授業では、VTR や学習カードを分析して、評価をした。またチーム構成をきょうだいチームにして、同じチームで教え合う姿やアドバイスをもらって動き方を工夫している姿などにも目をくばっていくことにした。

表2-6 ゲームパフォーマンスの構成要素とその定義

(グリフィンほか、1999)

構成要素	定 義
ベース	ある技能を発揮した後、次の技能を発揮するまでの間にホームポジション、あるいはリカバリーできるポジションに適切にもどること。
調整	攻守の別に関わりなく、ゲームの流れに応じてポジションを調整すること。
意思決定	ゲーム中にボールを保持した状態で、何をおこなうべきか適切に選択すること。
技能発揮	選択した技術を効果的に発揮すること。
サポート	味方のチームがボールを保持している状態で、パスを受けるポジションへ移動するボールを持たない動きのこと。
カバー	ボールを保持しているプレイヤーや、ボールに向かって移動しているプレイヤーを守備面で援助すること。
ガード/マーク	ボールを保持する可能性があるプレイヤー、あるいはそうでないプレイヤーに対して守備面に対応すること。

第3章 検証授業

1 検証の方法

(1) 研究の仮説

小学校中学年の易しいゴール型ゲームにおいて、課題が浮き彫りになる発問と条件付けられたゲームの段階的設定により、サポートの必要性を理解し、サポートの動きが、わかってできるようになるであろう

(2) 期間 平成24年10月16日(火)～11月7日(水) 10時間扱い

(3) 場所 小田原市立富士見小学校 体育館

(4) 対象 第3学年3組(34名)

(5) 単元名 ゲーム ゴール型ゲーム

(6) 主なデータ収集の方法

ア アンケート調査

(ア) 実態調査アンケート	7月11日(水)実施
(イ) 事前アンケート	10月11日(木)実施
(ウ) 事後アンケート	11月7日(水)実施

イ 学習カード(個人用)(毎時)

ウ VTR

毎時間、デジタルビデオカメラ(移動式常時1台・固定式2台)により児童の学習の様子、学習の展開について記録した。

(7) 分析の視点と方法

○分析の視点

- 1 サポートの必要性が理解できたか
- 2 サポートの動きがわかったか
- 3 サポートの動きができたか

分析の視点と方法

分析の視点	手がかり	質問内容等
1 サポートの必要性が理解できたか	・学習カード(2時間目)	質問:「シュートするためには、パスが必要なことがわかりましたか。(4件法)」
	・学習カード(4時間目)	質問:「パスをつなげるためには、サポートの動きが大切なことがわかりましたか。(4件法)」
	・学習カード (2~10時間目)	質問:「『あっ、わかった!』とか『あっ、そうか!』と思ったことがありましたか。」 ※自由記述
	・事前/事後アンケート	質問:「あなたは、味方がボールを持っているとき、どのようなことが必要だと思いますか。」 ※自由記述 事前/事後での記述内容の比較
2 サポートの動きがわかったか	・学習カード (5, 6時間目)	質問:「サポートの仕方がわかりましたか。(4件法)」
	・学習カード (7~10時間目)	質問:「あなたは、味方にサポートの動きを指示できましたか。(4件法)」
	・事前/事後アンケート	質問:「あなたは、味方がボールを持っているとき、 ○あなたは、どこを見ますか。 ○あなたは、どこに動きますか。」 ※自由記述
	・事後アンケート	質問:「サポートの仕方が理解できましたか。(4件法)」
3 サポートの動きができたか	・VTR (1時間目と10時間目)	GPAI 1時間目と10時間目の3対3のゲームでのサポートの数を比較する
	・学習カード (7~10時間目)	質問:「今までできなかったこと(運動や作戦)ができるようになりましたか。(3件法)」 質問:「サポートの動きができましたか。(4件法)」
	・事後アンケート	質問:「あなたは、ゲーム中、サポートすることが、よりうまくなりましたか。(4件法)」

2 学習指導の工夫

ゴール型ゲームにおいてシュートまでいくには、パスが必要であり、パスをつなげるには、サポートの動きが必要である。児童の関心のあるシュートをもとに順を追ってサポートの必要性がわかるように学習過程を作成した。

(1) 学習過程について

時間	1時間目	2時間目(教室)
ねらい	パスの必要性に気付く	
課題	実際にゲームを体験してみる	うまくできなかった原因、 うまくできた原因に気付く
発問	<ul style="list-style-type: none"> ・「どんなところが、やりにくかった？」(What) ・「どうしたら、うまくできるかな？」(How) 	<ul style="list-style-type: none"> ・「なぜ、シュートまでいかなかったのだろう？」(Why) ・「シュートできた時は、何がよかったんだろう？」(What) ・「パスをつなげるには、どうしたらいいの？」(How)
条件付ゲーム	試しのゲーム (3対3)	教室での座学
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> ・最初の3対3のゲームを体験 ・気付いたことの発表 	<ul style="list-style-type: none"> ・教室で1時間目のVTRを見る ・パスが大切なことを理解する

時間	3時間目	4時間目
ねらい	パスができる	サポートの必要性に気付く
課題	パス回しが上手にできる	パス回しが上手にできる
発問	<ul style="list-style-type: none"> ・「相手が取りやすいボールとは、どんなボールですか？」(What) ・「パスをつなげるためにボールを持っている人は何をしたらよいか」(What) 	<ul style="list-style-type: none"> ・「他にどんなパスのしかたがある？」(What) ・「パスをつなげるためにボールを持っていない人は何をしたらよいか」(What)
条件付ゲーム	パス回しゲーム (3対1)	パス回しゲーム (3対1)
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> ・パス練習 (対面) ・パス回し (DF が触れたら交代) 	<ul style="list-style-type: none"> ・パス練習 (対面、回数制限) ・パス回し (DF が触れたら交代)

時間	5時間目	6時間目
ねらい	サポートの動きがわかる	
課題	<ul style="list-style-type: none"> DFが2人になってもパス回しができる パスをつなげてゴールをねらうことができる 	パスをつなげてゴールをねらうことができる
発問	<ul style="list-style-type: none"> 「なんでパスが、つながりにくくなったのかな？」(Why) 「空いているところに動くには何を見ればいいのか？」(What) 「他に何か見るところはある？」(What) 	<ul style="list-style-type: none"> 「どうやってシュートする？」(How) 「どこからシュートする？」(Where) 「シュートするには、どこでボールをもらえばいいかな？」(Where) 「シュートができていないチームは、どう動いている？」(How) 「ゴール近くまでいってシュートするためには、どうすればいい？」(How)
条件付ゲーム	パス回しゲーム (3対2) シュートゲーム (3対2)	シュートゲーム (3対2) VTRでの振り返り (5の後半)
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> ボール操作 サポートの動きの意識化 	<ul style="list-style-type: none"> ボール操作、サポートの動きの意識化 コートを広く使うことの確認

時間	7時間目	8時間目
ねらい	サポートの動きができる	
課題	コートを広く使ってゲームができる	コートを広く使って、攻守混合のゲームができる
発問・指示・声かけ	<ul style="list-style-type: none"> 「サイドゾーンを使って変わったことがある？」(What) 	<ul style="list-style-type: none"> 「サイドゾーンをうまく使おう」
条件付ゲーム	シュートゲーム (3対2) ※サイドゾーン (ハーフコート)	シュートゲーム (3対3) ※サイドゾーン (オールコート)
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> サイドゾーンを使う パスの有効性の理解 	<ul style="list-style-type: none"> サイドゾーンを使った攻撃 有効なパス操作ができる

時間	9時間目	10時間目
ねらい	ゲームの中でサポートの動きができる	
課題	学習したことを生かしてゲームができる	
声かけ・指示	<ul style="list-style-type: none"> 「サポートの動き」、「相手のいないところに動こう」 「3対3でも、サポートの動きを意識していこう。」 	
条件付ゲーム	リーグ戦① 3対3	リーグ戦② 3対3
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> 今までの学習を生かしたゲーム サポートの動き 	<ul style="list-style-type: none"> 今までの学習を生かしたゲーム パスをつなげてゴールをねらう

(2) 課題が浮き彫りになる発問について

学習過程における発問は、表3-1のように計画した。単元の前半では課題に気付くような発問、単元の間では、課題を解決していくような発問、単元の後半ではその課題を具体的に解決していくような発問を計画した。

表3-1 「学習過程における発問」

時間	発問	種類	
1	「どんなところが、やりにくかった?」	What	どんな
	「どうしたら、うまくできるかな?」	How	どうしたら
2	「なぜ、シュートまでいかなかったのだろうか?」	Why	なぜ
	「シュートできた班は、何がよかったんだろう?」	What	何が
	「パスをつなげるには、どうしたらいいの?」	How	どうしたら
3	「相手を取りやすいボールとは、どんなボールですか?」	What	どんな
	「パスをつなげるためにボールを持っている人は、何をしたらよいか?」	What	何を
4	「他に、どんなパスのしかたがある?」	What	どんな
	「パスをつなげるためにボールを持っていない人は、何をしたらよいか?」	What	何を
5	「なんでパスがつながりにくくなったのかな?」	Why	なぜ
	「空いているところに動くには、何をすればいいの?」	What	何を
	「他に、何か見るところはある?」	What	何を
6	「どうやって、シュートする?」	How	どのように
	「どこから、シュートする?」	Where	どこで
	「シュートするには、どこでボールをもらえばいいかな?」	Where	どこで
	「シュートできていないチームは、どう動いている?」	How	どう
	「ゴール近くまで行ってシュートするためには、どうすればいい?」	How	どうしたら
7	「サイドゾーンを使って、何か変わったことある?」	What	何か

(3) 条件付けられたゲームについて

ア 試しのゲーム (3対3) 1時間目 【攻守混合型】 (図3-1)

児童がうまくできなかったところに気付くように1時間目に3対3の試しのゲームを設定した。

◎ねらい
「パスの必要性に気付く」

☆ルール

- ・ボールを持って走る、歩く×
- ・パスだけ
- ・ドリブル禁止
- ・相手に触る×
- ・相手のボールに触る×
- ・3人がボールに触ってからシュート
- ・キーパーは、なし
- ・ゴールエリアには、誰も入れない

☆時間

- ・前半3分、後半3分

☆場所

- ・体育館2面 (オールコート)
- ・縦20m 横12m

※ゴールエリア (半径3mの半円)
(以降同じ)

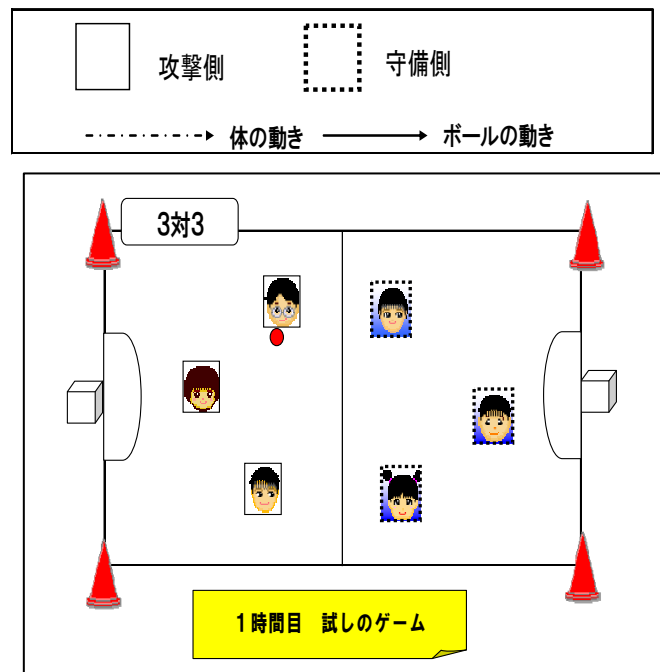


図3-1 試しのゲーム (3対3) 【攻守混合型】

イ パス回しゲーム（3対1・3対2）【攻守交代型】（図3-2）（図3-3）

3、4、5時間目（前半）にパス回しゲーム3対1・3対2を計画した。アウトナンバーゲームを取り入れることでサポートの動きを理解できるように設定した。

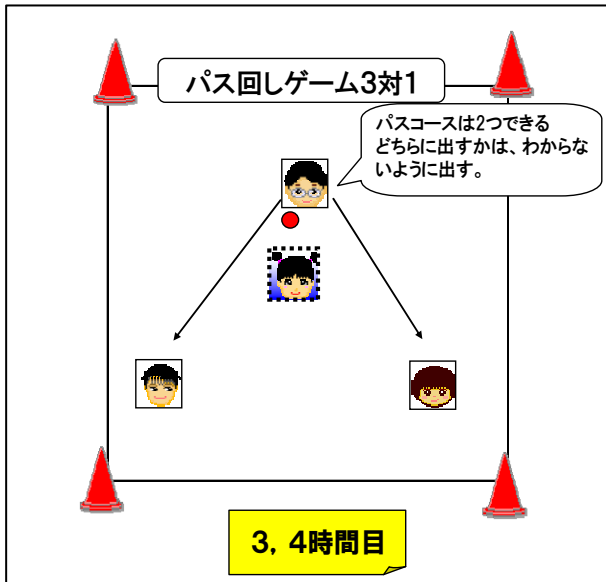
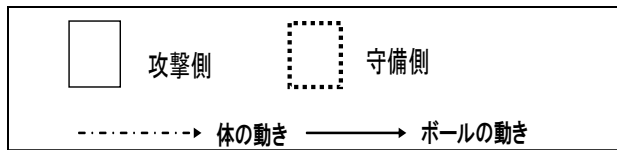


図3-2 パス回しゲーム3対1【攻守交代型】

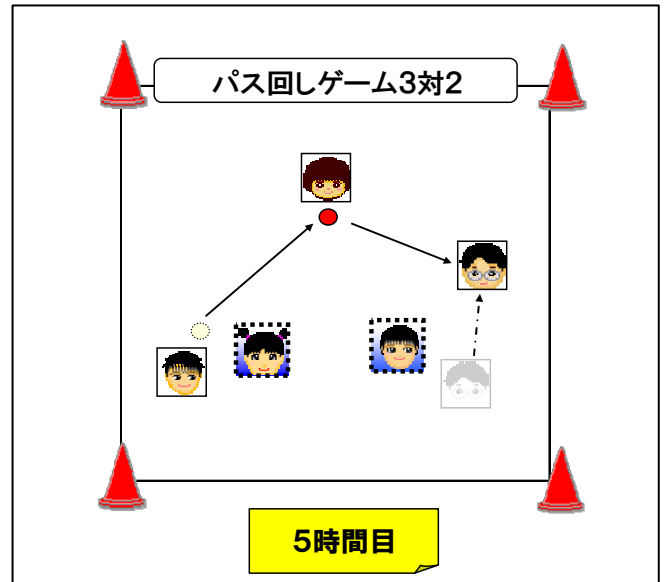


図3-3 パス回しゲーム3対2【攻守交代型】

◎ねらい

「パスができる・サポートの必要性に気付く」

☆ルール

- ・スタートは、一度守備者にパスをして返してもらってから（リターンパス）
- ・攻撃（パスを回すチーム）は三角形のポジションからスタート
- ・DFが触ったら交代、パスミスも交代
- ・3対1は、DFが1人、3対2はDFが2人の状態
- ・DFへの守備の仕方の指導は特にしない

☆時間

1セット（2分間×2）、3～4本程度

☆場所

- ・体育館4面（ハーフコート）
- ・縦10m 横12m

ウ シュートゲーム（3対2）【攻守交代型】（図3-4）

5時間目（後半）、6時間目にアウトナンバーでのシュートゲーム（3対2）を計画した。サポートの動きが理解できることと、シュートすることを意識した動きができるように設定した。

◎ねらい
「サポートの動きがわかる」

☆ルール
・1、3、4、5時間目（前半）と同じ
・シュートしたら、中央からスタート

☆時間
前半5分、後半5分

☆場所
・体育館4面（ハーフコート）
・縦10m 横12m

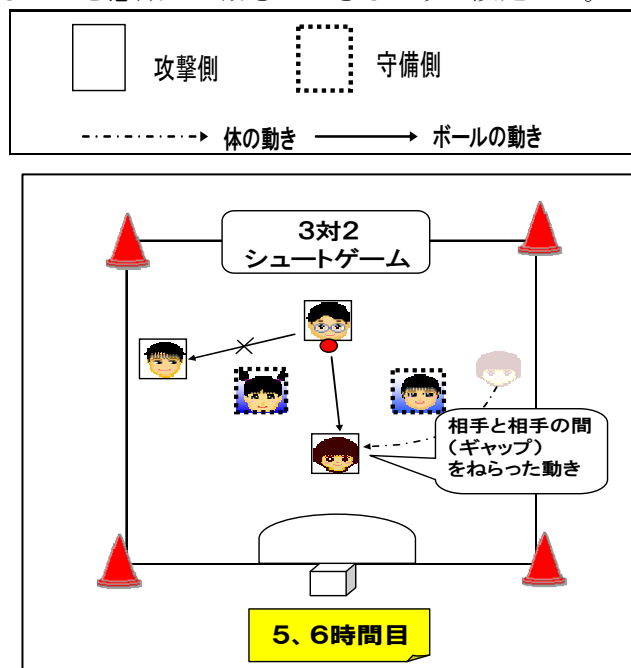


図3-4 シュートゲーム3対2【攻守交代型】

エ シュートゲーム（3対2）【攻守交代型】 ※サイドゾーンあり（図3-5）

サイドプレーヤーゲーム（3対3）【攻守混合型】 ※サイドゾーンあり（図3-6）

7、8時間目にサイドゾーンありのシュートゲーム（3対2・3対3）を計画した。3対2はハーフコート、3対3はオールコートで設定した。サイドゾーンに攻撃側が一人入ることでコートを広く使ってゲームができるように設定した。

◎ねらい
「サポートの動きができる」

☆ルール
・6時間目と同じ
・サイドゾーンは自由に動いてよい
・サイドゾーンからのシュートは前半なし、後半あり（8時間目）
・サイドプレーヤーゲームのスタートはじゃんけんをして勝ったほうが中央からスタート

☆時間
前半5分、後半5分

☆場所
・体育館4面（ハーフコート）
縦10m 横12m
・体育館2面（オールコート）
縦20m 横12m



図3-5 シュートゲーム（3対2）【攻守交代型】
※サイドゾーンあり

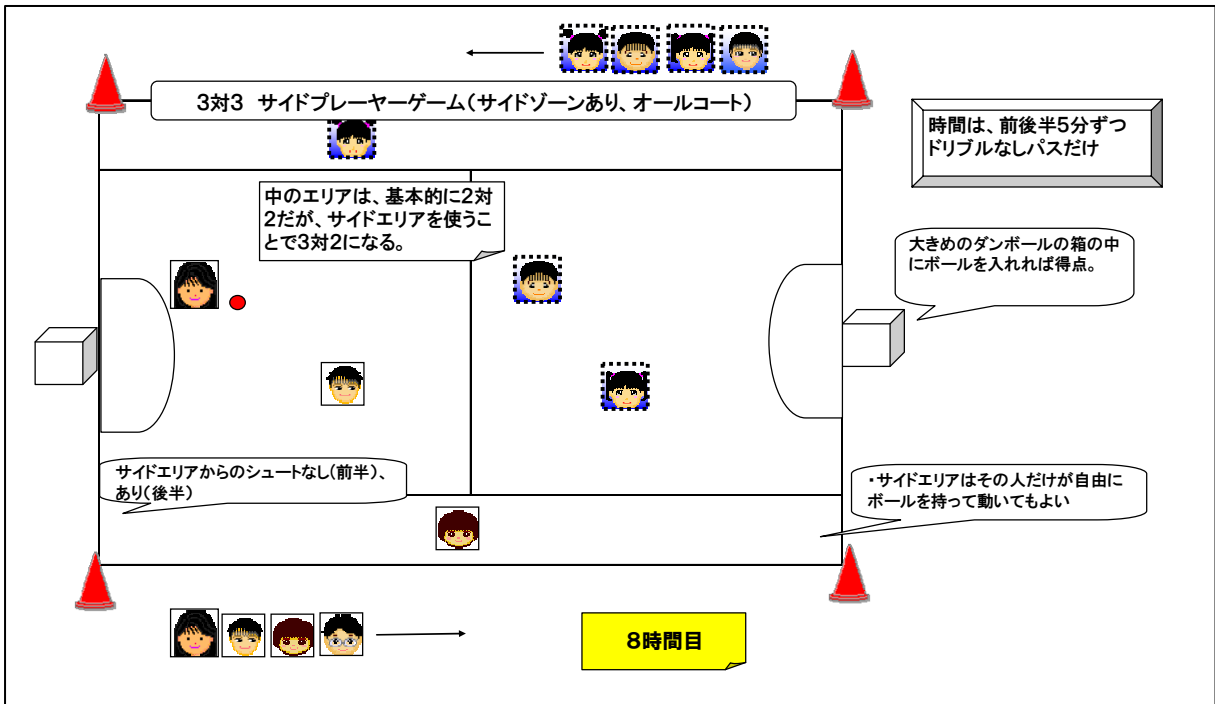
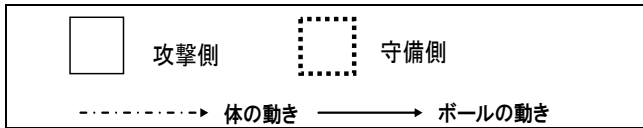


図3-6 サイドプレーヤーゲーム(3対3)【攻守混合型】※サイドゾーンあり

オ リーグ戦(3対3) 【攻守混合型】

- ◎ねらい
「ゲームの中でサポートの動きができる」
- ☆ルール
1時間目と同じ
- ☆時間
前半3分、後半3分(きょうだいチームで入れ替わる)
- ☆場所
・体育館2面(オールコート)
・体育館2面(オールコート)
・縦20m 横12m

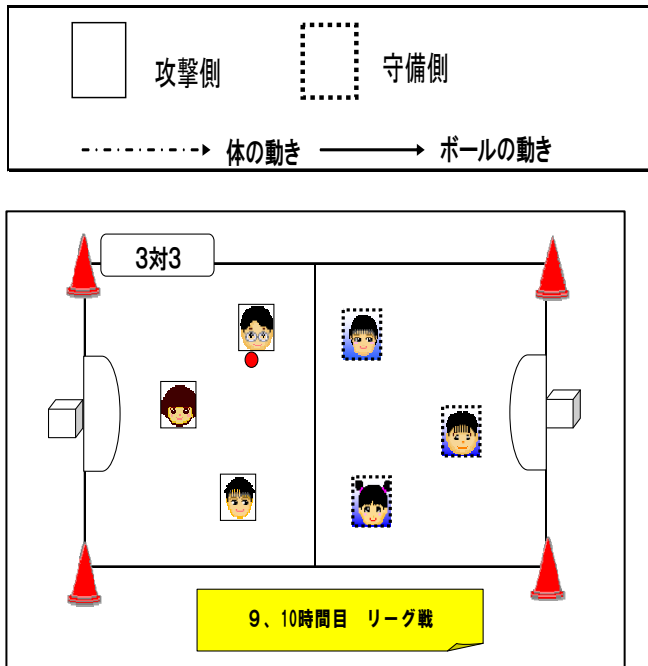


図3-7 3対3【攻守混合型】※サイドゾーンなし

3 学習指導計画

(1) 単元の目標

ア【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。

イ【態度】

- ・運動に進んで取り組み、規則を守り仲よく運動したり、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。

ウ【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。

(2) 評価規準

ア 内容のまとめりごとの評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
(ゲームに進んで取り組む) とともに、規則を守り勝敗を受け入れて仲よく運動しようとしたり、運動する場や用具の安全を確かめようとしたりしている。	規則を工夫したりゲームの型に応じた(簡単な作戦)を立てたりしている。	易しいゲームを楽しく行うための基本的なボール操作や簡単な動きを身に付けている。

イ 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> ●ゲームに進んで取り組もうとしている。 ●規則を守り、友達と励ましあって練習やゲームをしようとしたり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。 ●友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。 ・ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。	<ul style="list-style-type: none"> ●ゴール型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。 ●ゴール型ゲームの特徴に合った攻め方を知るとともに、簡単な作戦を立てている。 	<ul style="list-style-type: none"> ●ゴール型ゲームでは、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。

- 3年生での内容
- ・ 4年生での内容

ウ 学習活動に即した評価規準

	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
おおむね満足できる	①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り、友達と励ましあ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。 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。	①ゴール型ゲームの行い方を知っている。 ②ゴール型ゲームの特徴にあった攻め方を知り、簡単な作戦を立てている。	①自分がボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。 ②味方にボールを手渡したり、パスを出したりすることができる。 ③ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動すること。

(3) 指導と評価の計画

時間	学習のねらいと活動	学習活動における 具体的評価規準			評価方法など
		関心 意欲 態度	思考 判断	運動 の 技能	
第1次 (1～2時間目)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ねらい1 ・パスの必要性に気付く </div> <p>(1時間目)</p> <p>1 デモンストレーションのゲーム ・3対3 (ゲームの仕方を伝える)</p> <p>2 試しのゲーム①、②</p> <p>3 学習のまとめ ・気づいたことの発表 ・片付け</p> <p>(2時間目※教室で行う)</p> <p>1 前日のVTRを見てふりかえりをする</p> <p>2 パスの必要性に気付く</p>	③	①		【運動への関心・意欲・態度】 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。 (学習カード、行動観察) 【運動についての思考・判断】 ①ゴール型ゲームの行い方を知っている。 (学習カード、行動観察)
第2次 (3～4時間目)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ねらい2 ・パスができる ・サポートの必要性に気付く </div> <p>1 集合・挨拶・場の準備・前時の確認</p> <p>2 学習内容の確認・準備</p> <p>3 パス練習</p> <p>4 パス回しゲーム (3対1) ※ハーフコート (同じチーム内で行う) ※3時間目 (2分間×2セット) パス回しゲーム (3対1) ※ハーフコート ※4時間目 (パスが10回通るか、2分間で何回)</p> <p>5 学習のまとめ ・ふりかえりをする。 ・片付け</p>	①	①	② ③	【運動への関心・意欲・態度】 ①ゲームに進んで取り組もうとしている。 (学習カード、行動観察) 【運動についての思考・判断】 ①ゴール型ゲームの行い方を知っている。 (発言、行動観察) 【運動の技能】 ②味方にボールを手渡したり、パスを出したりすることができる。 (行動観察、学習カード) ③ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動することができる。 (行動観察、記録カード)

<p style="text-align: center;">第3次 (5～6時間目)</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> ねらい3 サポートの動きがわかる </div> <p>☆5時間目</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 集合・挨拶・場の準備・前時の確認 2 学習内容の確認 3 パス練習 (5時間目) シュート練習 (6時間目) 4 ☆5時間目 パス回しゲーム (3対2) ※ハーフコート (攻守交代制) <p>☆6時間目</p> <p>シュートゲーム (3対2)</p> <p>※ハーフコート (攻守交代制)</p> <p>※クラスタイム</p> <p>5時間目後半のVTRを見る 全体で気づいたことを話し合う</p> <ol style="list-style-type: none"> 5 学習のまとめ <ul style="list-style-type: none"> ・ふりかえりをする。 ・学習カードの記入 ・片付け 	②	②	① ②	<p>【運動への関心・意欲・態度】</p> <p>②規則を守り、友達と励ましあ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。 (学習カード、行動観察)</p> <p>【運動についての思考・判断】</p> <p>②ゴール型ゲームの特徴にあった攻め方を知り、簡単な作戦を立てている。 (学習カード、行動観察)</p> <p>【運動の技能】</p> <p>①自分がボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。 ②味方にボールを手渡したり、パスを出したりする。 (行動観察、学習カード)</p>
<p style="text-align: center;">第4次 (7～8時間目)</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> ねらい4 サポートの動きができる </div> <ol style="list-style-type: none"> 1 集合・挨拶・場の準備 2 学習内容の確認 3 パス練習 4 ☆7時間目 ○シュートゲーム (3対2) サイドあり ※サイドゾーン使用 ※ハーフコート (攻守交代制) ・前半 移動 後半 <p>☆8時間目</p> <p>○サイドプレーヤーゲーム (3対3) ※オールコート ・前半 移動 後半</p> <ol style="list-style-type: none"> 5 学習のまとめ <ul style="list-style-type: none"> ・ふりかえりをする。 ・学習カードの記入 ・片付け 	②	②	① ③	<p>【運動への関心・意欲・態度】</p> <p>②規則を守り、友達と励ましあ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。 (学習カード、行動観察)</p> <p>【運動についての思考・判断】</p> <p>②ゴール型ゲームの特徴にあった攻め方を知り、簡単な作戦を立てている。 (学習カード、行動観察)</p> <p>【運動の技能】</p> <p>①自分がボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。 ③ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動することができる。 (行動観察、学習カード)</p>

第5次 (9～10時間目)	ねらい5 ゲームの中でサポートの動きができる	① ③	②	③	<p>【運動への関心・意欲・態度】</p> <p>①ゲームに進んで取り組もうとしている。 (学習カード・行動観察)</p> <p>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。 (学習カード・行動観察)</p> <p>【運動についての思考・判断】</p> <p>②ゴール型ゲームの特徴にあった攻め方を知り、簡単な作戦を立てている。 (学習カード、行動観察)</p> <p>【運動の技能】</p> <p>③ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動すること。 (行動観察、学習カード)</p>
	<p>1 挨拶・場の準備・準備運動</p> <p>2 本時の学習内容の確認</p> <p>3 3対3のゲーム 1班—2班, 3班—4班 1班—3班, 2班—4班 1班—4班, 2班—3班 ・前半 後半 ・作戦を立てる(チームで話し合い)</p> <p>4 学習のまとめ ・ふりかえりをする。 ・単元のまとめ ・学習カードの記入 ・片付け</p>				

(4) 時間ごとの評価計画

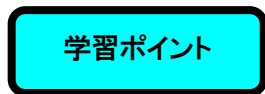
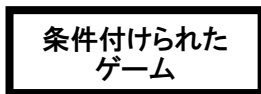
観点		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
関心・意欲・態度	①			◎							◎
	②					◎		◎			
	③	◎									◎
思考・判断	①	◎	◎		◎						
	②						◎		◎	◎	
技能	①					◎			◎		
	②			◎			◎				
	③				◎			◎			◎

(5) 単元計画 (※授業実践をもとに修正したものです。)

	1	2	3	4		
ねらい	1. パスの必要性に気づく		2. パスができる サポートの必要性に気づく			
学 習 過 程	0	<ul style="list-style-type: none"> ○集合・あいさつ ○準備運動 ○本時のめあての確認 	<ul style="list-style-type: none"> ○あいさつ ○今日の学習について(説明) ○今日の学習の進め方について 	<ul style="list-style-type: none"> ○集合・あいさつ・準備運動 ○本時の学習内容の確認 	<ul style="list-style-type: none"> ○集合・あいさつ・準備運動 ○本時の学習内容の確認 	
	5	<p>※デモゲーム 3対3 (実際に代表メンバーで行ってみる)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ★1時間目のVTRを見て、ふりかえる ※パスの必要性に気づく 1時間目のVTR(うまくできていない)を見る・・・① 	<ul style="list-style-type: none"> 「パスをするには、ボールのスロー、キャッチが大切だったよね。」 「相手が取りやすいボールとは、どんなボールですか？」 ・ふわっとしたボール、やさしく投げたボール ・体の正面(胸の前)で取る 	<ul style="list-style-type: none"> 「今日もパスの練習をするよ!」 「他にどんなパスのしかたがある?」 ・山なり、すばやい、転がす 「今、発表したパスの練習をしましょう」 	
	10	<p>★ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ※ボールを持って走る、歩く× ※パスだけ ※ドリブル禁止 ※相手に触る× ※相手のボールに触る× ※3人ボールに触ってからシュート ※キーパーはなし ※ゴールエリアには、誰も入れない 	<p>「なぜ、シュートまでいかなかったのだろう?」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パスが繋がっていない ・ボールをうまくキャッチしていない ・みんなボールにかたまっている 	<p>パス回しゲーム(3対1)</p> <p>★ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ※1セット(2分間×2) ※同じチーム内で行う(交代制) ※DFがボールにさわったら交代 ※パスミスも交代 	<p>パス回しゲーム(3対1)</p> <p>★ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ※1セット(2分間×2) ※パスが10回通るか、2分間で何回できたか ※DFがボールにさわったら交代 ※パスミスも交代 	
	15	<p>試しのゲーム 3対3</p>	<p>教室での授業 (教室での座学)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○1時間目の学習カードに書かれていた内容を紹介する。 ○他のうまくできなかった理由を紹介する 	<ul style="list-style-type: none"> 「パスをつなげるためにボールを持っている人は何をしたらよいか」 ・自分の味方を見つける、さがす ・声をかける、呼ぶ 	<ul style="list-style-type: none"> ・見えてきようたいチームがアドバイスする ・チーム内で確認する 	
	20	<p>試しのゲーム 3対3</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1時間目のVTR(うまくできている)を見る・・・② 「シュートできた時は、何がよかったんだろう?」 ・パスが繋がっている。 ・ゴール前にいる。 ・シュートを意識している 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の味方を見つける、さがす ・声をかける、呼ぶ 	<ul style="list-style-type: none"> ・見えてきようたいチームがアドバイスする ・チーム内で確認する 	
	25	<p>試しのゲーム 3対3</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○今日行ったゲームの振り返りをする 「どんなところが、やりにくかった?」 ・みんながボールにあつまっている ・パスができない ・ボールをうまく投げたり、キャッチしたりできない 「どうしたら、うまくできるかな?」 ・投げる(スロー)、とる(キャッチ)をしっかりする ・パスをつなげる 	<ul style="list-style-type: none"> 「シュートできた時は、何がよかったんだろう?」 ・パスが繋がっている。 ・ゴール前にいる。 ・シュートを意識している 	<p>パス回しゲーム(3対1)</p> <p>★ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ※1セット(2分間×2) ※同じチーム内で行う(交代制) ※DFがボールにさわったら交代 ※パスミスも交代 	<p>パス回しゲーム(3対1)</p> <p>「パスをつなげるためにボールを持っていない人は何をしたらよいか!」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールをもらえるところを教える ・ボールをもらえるところに動く <p>↓</p> <p>サポートの動き</p> <p>「サポートの動きが大切である。」</p>
	30	<p>「どんなところが、やりにくかった?」</p> <ul style="list-style-type: none"> ○今日行ったゲームの振り返りをする 「どんなところが、やりにくかった?」 ・みんながボールにあつまっている ・パスができない ・ボールをうまく投げたり、キャッチしたりできない 「どうしたら、うまくできるかな?」 ・投げる(スロー)、とる(キャッチ)をしっかりする ・パスをつなげる 	<ul style="list-style-type: none"> 「シュートできた時は、何がよかったんだろう?」 ・パスが繋がっている。 ・ゴール前にいる。 ・シュートを意識している 	<ul style="list-style-type: none"> ※きようたいチームが交代する <p>スロー、キャッチが基本!</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールをもらえるところを教える ・ボールをもらえるところに動く <p>↓</p> <p>サポートの動き</p> <p>「サポートの動きが大切である。」</p>	
	35	<p>「どうしたら、うまくできるかな?」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・投げる(スロー)、とる(キャッチ)をしっかりする ・パスをつなげる 	<ul style="list-style-type: none"> 「シュートできた時は、何がよかったんだろう?」 ・パスが繋がっている。 ・ゴール前にいる。 ・シュートを意識している 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の味方を見つける、さがす ・声をかける、呼ぶ 	<ul style="list-style-type: none"> ・見えてきようたいチームがアドバイスする ・チーム内で確認する 	
	40	<p>学習のふりかえり 学習カード記入 片付け・あいさつ</p>	<p>学習のふりかえり 学習カード記入</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☆学習のふりかえり ※気づいたことの発表 ※みんなで確認すること 	<ul style="list-style-type: none"> ☆学習のふりかえり ※気づいたことの発表 ※みんなで確認すること 	
	45	<p>学習のふりかえり 学習カード記入 片付け・あいさつ</p>	<p>学習のふりかえり 学習カード記入</p>	<p>学習カード記入 片付け・あいさつ</p>	<p>学習カード記入 片付け・あいさつ</p>	

	5	6	7	8	9	10
	3. サポートの動きがわかる		4. サポートの動きができる		5. ゲームの中でサポートの動きができる	
0	○集合・あいさつ・準備運動 ○本時の学習内容の確認	○集合・あいさつ・準備運動 ○本時の学習内容の確認 「どうやってシュートする？」 ・パスをつないでいく 「どこからシュートする？」 ・ゴール近く、遠目からふわっと	○集合・あいさつ・準備運動 ○本時の学習内容の確認 「今日は、サイドゾーンを使ったゲームをします」 「広がる、離れるを意識してゲームをしましょう」	○集合・あいさつ・準備運動 ○本時の学習内容の確認 「今日は、サイドゾーンを使ったオールコートでゲームをします」 「広がる、離れるを意識してゲームをしましょう」	○集合・あいさつ	
5	パス練習(チーム内) ※ポイント *3人でのパス(交代制) *声を出して、投げる、とる	シュート練習 ※ポイント *シュートの仕方を見本を見せる *チームで協力して行う	パス練習(チーム内) ※ポイント *3人でのパス(交代制) *声を出して、投げる、とる	パス練習(チーム内) ※ポイント *3人でのパス(交代制) *声を出して、投げる、とる	準備運動 「3対3でも、サポートの動きを意識していこう！」 3対3 〔1班-2班 3班-4班 (※きょうだいチーム)〕 3対3 〔1班-2班 3班-4班 (※きょうだいチーム)〕	
10	パス回しゲーム(3対2) 「なんでパスがつかないのになんか？」 ・DFが1人増えたから 「空いているところに動くには何を見ればいいのか？」 ・ボール、味方、相手、空いたスペース	「シュートをするには、どこでボールをもらえばいいの？」 ・ゴールの近く 3対2 シュートゲーム ★ルール *前後半で攻守交代 *前後半5分ずつ *ハーフコート *1班-3班 *2班-4班	3対2 シュートゲーム ★サイドあり	3対3 サイドプレイヤーゲーム ★ルール *前後半で、きょうだいチームが入れ替わる *前後半5分ずつ *オールコート *サイドゾーンからのシュートなし *1班-2班 *3班-4班	準備	
15	「見ていたきょうだいチームがアドバイスする *チーム内で確認する	「5時間目の後半のVTRを見る *気づいたことを話し合う	「サイドゾーンを使って変わったことある？」 ・シュートチャンスが増える ・パスがつかまりやすい	「見ていたきょうだいチームがアドバイスする *チーム内で確認する	準備	
20	3対2 シュートゲーム ★ルール *前後半で攻守交代 *前後半5分ずつ *ハーフコート *1班-2班 *3班-4班 「他に何か見るところはある？」	「シュートできていないチームは、どう動いている？」 ・ボールにかたまっている ・相手の近くで動いている ・前に行こうとしていない 「ゴール近くまで行ってシュートするためには、どうすればいい？」 ・コートを広くつかえたい ・もっと味方どうし離れたほうがいい ・ゴール近くに誰かいるようにする	3対2 シュートゲーム ★サイドあり ★ルール *前後半で攻守交代 *前後半5分ずつ *ハーフコート *1班-4班 *2班-3班 ※きょうだいチームが交代する	3対3 サイドプレイヤーゲーム ★ルール *前後半で、きょうだいチームが入れ替わる *前後半5分ずつ *オールコート *サイドゾーンからのシュートあり *1班-3班 *2班-4班	準備	
25	☆学習のふりかえり *気づいたことの発表 *みんなで確認すること	☆学習のふりかえり *気づいたことの発表 *みんなで確認すること	☆学習のふりかえり *気づいたことの発表 *みんなで確認すること	☆学習のふりかえり *気づいたことの発表 *みんなで確認すること	☆学習のふりかえり *気づいたことの発表 *みんなで確認すること	☆学習のふりかえり *気づいたことの発表 *みんなで確認すること
30	シュートが大切	コートを広くつかおう	ボール・ゴール・味方・相手・スペースを見ることが大切	サイドをつかうことが有効	学習カード記入 片付け・あいさつ	学習カード記入 片付け・あいさつ
35	学習カード記入 片付け・あいさつ	学習カード記入 片付け・あいさつ	学習カード記入 片付け・あいさつ	学習カード記入 片付け・あいさつ	学習カード記入 片付け・あいさつ	学習カード記入 片付け・あいさつ
40	※チーム編成は全部で8チーム(1班A・B, 2班A・B, 3班A・B, 4班A・B) A・Bはきょうだいチーム					

※枠の区別



4 授業の実際

10時間扱いの第1時間目 平成24年10月16日(火) 第3校時(10:40~11:25)				
ねらい1 パスの必要性に気付く				
本時のねらい (1) 友達と協力して、用具の準備や片づけをしようとするができるようにする。(関心・意欲・態度) (2) ゴール型ゲームの行い方を知ろうとすることができるようにする。(思考・判断)				
時間	段階	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
15分	はじめ	<p>○集合・整列・あいさつ・準備運動</p> <p>○コート、用具、ゼッケンの準備</p> <p>○きょうだいチームの説明 ABCD(各チーム4×2=8名)</p> <p>○ルール説明</p> <p>・ボールを持ったら走る、歩く× ・パスだけで行う ・相手に触る× ・ボールに触る× (パスカットなどは○) ・ボールを最初に触った人からのシュート× ・必ず3人でパスを回してからシュート ・ゴールキーパーは、なし ・ゴールエリアにはだれも入れない</p> <p>○3対3のデモゲームを行う ・ルールの確認をする。</p>	<p>・用具係、準備係が先頭に立ってみんなで準備するように声をかける。</p> <p>・きょうだいチーム、ルール説明の内容は、掲示できるものを準備しておく。</p>	<p>【運動への関心・意欲・態度】</p> <p>③友達と協力して、用具の準備や片づけをしようとしている。 (学習カード・行動観察)</p>
25分	なか	<p>1. 試しのゲーム(3対3)を行う</p> <p><u>※全員が体験できるようにする。</u></p> <p>1班—2班 3班—4班</p> <p>5班—6班 7班—8班</p> <p>2. 気づいたことの発表</p> <p>・ゲームをやって気づいたこと ・ゲームを観て気づいたこと</p>	<p>・実際に3対3のゲームを体験し、うまくいかない原因に気づかせる。</p> <p>★発問 「どんなところがやりにくかったかな？」</p> <p>予想される児童の反応</p> <p>・みんながボールに集まっている。 ・パスができない。 ・ボールをうまく投げたり、キャッチしたりできない。</p> <p>★発問 「どうしたら、うまくできるかな？」</p> <p>予想される児童の反応</p> <p>・投げる(スロー)、とる(キャッチ)をしっかりとる。 ・パスをつなげる。</p>	<p>【運動についての思考・判断】</p> <p>①ゴール型ゲームの行い方を知っている。 (学習カード・行動観察)</p>
5分	まとめ	<p>○学習カードの記入</p> <p>・学習のふりかえり ・次回の学習の確認・挨拶・片付け</p>	<p>・学習カードの記入の仕方がわからない児童には、個別に対応する。</p> <p>・何人かの児童に、今日の感想を発表させる。</p>	

<授業のふりかえり>

- ・パスがうまくいかなかったチーム、動けなかったチーム、シュートまでいけたチームなど予想通りのゲーム内容だった。
- ・ルールのあいまいさを確認し改善していく必要がある。
- ・どのチームもパスが繋がらず、なかなか点が入らなかった。
- ・「どんなところがやりにくかったかな?」「どうしたら、うまくできるかな?」の発問に対しての予想される児童の反応は、予想通りで「ボール操作」に関するものがほとんどであった。

10時間扱いの第2時間目 平成24年10月17日(水) 第3校時(10:40~11:25)			
ねらい1 パスの必要性に気付く			
本時のねらい ゴール型ゲームの行い方を知ることができるようにする。(思考・判断)			
時間	段階	学習内容と活動	教師の指導・支援
5分	はじめ	○挨拶 ○学習のねらいを知る ・今日の学習と進め方について	・オリエンテーションを教室で行うことを確認する。 ・次のゲームにつながる大切な時間であることを知らせる。
35分	なか	1. 1時間目のVTRを見る。 ・うまくできていない映像 ・うまくいかない原因を考える。	<p>★発問 「なぜ、シュートまでいかなかったのだろう？」</p> <p>予想される児童の反応 ・パスがつながっていない。 ・ボールをうまくキャッチしていない。 ・みんなボールにかたまっている。</p> <p>学習カードに書いてあったうまくできなかった理由を紹介する。</p>
		2. 1時間目に書いた学習カードを紹介する。	<p>★発問 「シュートできた班は、何がよかったのだろう？」</p> <p>予想される児童の反応 ・パスがつながっている。 ・ゴール前にいる。 ・シュートを意識している。</p> <p>シュートをするには、パスが大切</p>
5分	まとめ	3. 1時間目のVTRを見る。 ・シュートまでいっている映像を見る。 ・なぜシュートまでいけたのか考える。	<p>★発問 「パスをつなげるには、どうしたらいいの？」</p> <p>予想される児童の反応 ・すばやく動く。 ・しっかり投げる、とる。 ・ボールをもらえるところに動く。 ・声を出して呼ぶ。</p>
		○学習カード記入 ・学習のふりかえり ・次回の学習の確認をする	・学習カードの記入の仕方がわからない児童には、個別に対応する。 ・何人かの児童に、今日の感想を発表させる。


<授業のふりかえり>

- ・児童から出てきた言葉をこのあとの実際の場面で共有していくことが大切である。
- ・同じ児童が発言を繰り返す場面が多くなった。グループでの話し合い活動を取り入れていくことも検討したい。
- ・映像で振り返ることは、児童にとって効果的である。
- ・教室で行ったことで課題について落ち着いて考えることができた。

10時間抜きの第3時間目 平成24年10月18日(木) 第1校時(8:25~9:05)				
ねらい2 パスができる サポートの必要性に気付く				
本時のねらい (1) ゲームに進んで取り組んだりすることができるようにする。(関心・意欲・態度) (2) 味方にボールを手渡したり、パスを出したりすることができるようにする。(技能)				
時間	段階	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	○集合・整列・挨拶 ○準備・準備運動 ・コート、用具、ゼッケンの準備	・集合整列して元気に挨拶をする。 ・コート、用具、ゼッケンなど用具係が先頭に立ち、みんなで協力して行っているか確認する。 ・落ち着いて話を聴ける状態であることを確認する。	
30分	なか	1.前時の学習内容の確認 2.パス練習 *対面パス練習 *チームでのパス回し *チームで何回パスが続くか数える *時間制限を設ける(2分) 3.学習の確認をする。 ・ゲームの仕方の説明を聞く ・パスをつなげるためにしなければいけないことを考える。 4.パス回しゲーム(3対1) *1セット(2分間×2) *同じチームで行う *DFがさわったら交代 *パスミスも交代	・前時の学習内容「シュートするにはパスが大切」の言葉の意味を説明する。 ★発問 「相手がとりやすいボールとは、どんなボールですか？」 予想される児童の反応 「投げ方は？」 ・ふわっとしたボール ・やさしく投げたボール 「とり方は？」 ・体の正面(胸の辺り)にくるボール ・お手本を見せる。 「ふわっとスロー」「スポンジキヤッチ」を知らせる ★発問 「パスをつなげるためにボールを持っている人は何をしたらよいか」 予想される児童の反応 ・自分の味方を見つける ・声をかける、呼ぶ	【運動への関心・意欲・態度】 ①ゲームに進んで取り組もうとしている (学習カード・行動観察) 【運動の技能】 ②味方にボールを手渡したり、パスを出したりすることができる。 (行動観察・学習カード)
5分	まとめ	○学習カードの記入 ・学習のふりかえり ・次回の学習の確認・挨拶・片付け	・学習カードの記入の仕方がわからない児童には、個別に対応する。 ・何人かの児童に、今日の感想を発表させる。	

<授業のふりかえり>

- ・児童は、いきいきと体を動かしていた。
- ・3対1のパス回しゲームも、ボール操作ができていないので、なかなかうまく回すことができなかった。
- ・パスの回数を制限するやり方(連続10回など)は効果的である。
- ・ボール操作の練習は、毎時間継続的に行っていく必要がある。

10 時間抜きの第 4 時間目 平成 24 年 10 月 23 日 (火) 第 3 校時 (10 : 40~11 : 25)				
ねらい 2 パスができる サポートの必要性に気付く				
本時のねらい (1) ゴール型ゲームの行い方を知ろうとすることができるようにする。(思考・判断) (2) ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動することができるようにする。(技能)				
時間	段階	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
5 分	はじめ	○集合・整列・挨拶 ○準備 ・コート、用具、ゼッケンの準備 ○準備運動	・集合整列して元気よく挨拶をする。 ・コート、用具、ゼッケンなど用具係が先頭に立ち、みんなで協力して行っているか確認する。 ・落ち着いて話を聴ける状態であることを確認する。	
30 分	なか	1. 前時の学習内容を確認する。 2. 他の種類のパスを考える。 3. パス練習 ・チームで協力して行う ・パスの仕方の見本を見る。 4. パス回しゲーム(3対1) * 1セット (2分間×2) * DF がボールに触ったら交代 * パスミスも交代 5. 学習の確認をする ・ボールを持っていない人の動きを考える。 ・「サポートの動き」という言葉を知る。 ・サポートの動きを意識する。 6. パス回しゲーム(3対1) * 1セット (2分間×2) * DF がボールに触ったら交代 * パスミスも交代	・「ふわっとスロー」「スポンジキャッチ」の言葉の意味を確認する。 ★発問 「他にどんなパスのしかたがある？」 予想される児童の反応 ・山なり、すばやい、転がす。 ★発問 「パスをつなげるためにボールを持っていない人は何をしたらよいか」 予想される児童の反応 ・ボールがもらえるところを教える。 ・ボールがもらえるところに動く。 <u>ボールがもらえるところに動くことは、「サポートの動き」であることを伝える。</u>  サポートの動き	【運動についての思考・判断】 ① ゴール型ゲームの行い方を知っている。 (学習カード・行動観察) 【運動の技能】 ③ ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動することができる。 (行動観察・学習カード)
10 分	まとめ	○学習カードの記入 ・学習のふりかえり ・次回の学習の確認・挨拶・片付け	・学習カードの記入の仕方がわからない児童には、個別に対応する。 ・何人かの児童に、今日の感想を発表させる。	

<授業のふりかえり>

- ・ボール操作の練習がもっと必要だと感じた。
- ・3対1のパス回しのとき、3人の立ち位置や距離を教師が決めた方が、動く必要が出てきてボールが回りやすい。

10 時間抜きの第 5 時間目 平成 24 年 10 月 25 日 (木) 第 1 校時 (8:25~9:05)				
ねらい 3 サポートの動きがわかる				
本時のねらい (1) 規則を守り、友達と励ましあって練習やゲームをしようしたり、勝敗の結果を受け入れようしたりすることができるようにする。(関心・意欲・態度) (2) 自分がボールを持ったときにゴールに体を向けることができるようにする。(技能)				
時間	段階	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
5 分	はじめ	○集合・整列・挨拶 ○準備 ・コート、用具、ゼッケンの準備 ○準備運動	・集合整列して元気よく挨拶をする。 ・コート、用具、ゼッケンなど用具係が先頭に立ち、みんなで協力して行っているか確認する。 ・落ち着いて話を聴ける状態であることを確認する。	
30 分	なか	1. 前時の学習内容を確認する。 2. パス練習 ・チーム内でのパス ・10 回連続、20 回連続 ・声を出して、投げる、とる 3. パス回しゲーム(3対2) ＊リターンパスから始める。 ＊1 セット (2 分間×2) ＊DF がボールに触ったら交代 ＊パスミスも交代 4. 学習の確認をする ・ゲームの仕方の説明を聞く。 ・ゴールがある場合の動きを考える。 5. シュートゲーム(3対2) ＊前後半で攻守交代 ＊前後半 5 分ずつ ＊ハーフコート ＊1 班—2 班 ＊3 班—4 班 ＊シュートを失敗したら、また中央から始める。	・「サポートの動き」とは、どんな動きか説明する。 ・ゲームの仕方を黒板に掲示する ★発問 「なんでパスがつながりにくくなったのかな？」 予想される児童の反応 ・DF が 1 人増えたから。 ★発問 「空いているところに動くには何を見ればいいの？」 予想される児童の反応 ・ボール、味方、相手、スペース。 ★発問 「他に何か見るところはある？」 予想される児童の反応 ・ゴール。	【運動への関心・意欲・態度】 ②規則を守り、友達と励ましあって練習やゲームをしようしたり、勝敗の結果を受け入れようしたりしている。 (学習カード・行動観察) 【運動の技能】 ①自分がボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。 (行動観察・学習カード)
5 分	まとめ	○学習カードの記入 ・学習のふりかえり ・次回の学習の確認・挨拶・片付け	・学習カードの記入の仕方がわからない児童には、個別に対応する。 ・何人かの児童に、今日の感想を発表させる。	

<授業のふりかえり>

- ・児童のボール操作が、かなり上達してきた。「ふわっとスロー」「スポンジキャッチ」のキーワードが浸透してきている。
- ・3対2になって、サポートの動きを意識した動きが見られるようになってきた。
- ・よかった動きを紹介できるとよい。

10時間抜きの第6時間目 平成24年10月30日(火) 第3校時(10:25~11:05)				
ねらい3 サポートの動きがわかる				
本時のねらい (1) ゴール型ゲームの特徴にあった攻め方を知り、簡単な作戦を立てることができるようにする。(思考・判断) (2) 味方にボールを手渡ししたり、パスを出したりすることができるようにする。(技能)				
時間	段階	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	○集合・整列・挨拶 ○準備 ・コート、用具、ゼッケンの準備 ○準備運動	・集合整列して元気よく挨拶をする。 ・コート、用具、ゼッケンなど用具係が先頭に立ち、みんなで協力して行っているか確認する。 ・落ち着いて話を聴ける状態であることを確認する。	
30分	なか	1. 前時の学習内容を確認する。 2. シュート練習 ・シュートの仕方を見本を見る。 ・チームで協力して行う。 3. シュートゲーム(3対2) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> ＊前後半で攻守交代 ＊前後半5分ずつ ＊ハーフコート ＊1班—3班 ＊2班—4班 </div> 4. 5時間目の後半のVTRを見る ・気づいたことを話し合う。 ・なぜシュートできないのか考える。 ・シュートするために必要なことを考える。	・シュートをするには、ゴールを見ることが大切であることを確認する。 ・シュートを成功させるためには、何が必要か考えさせる。 <div style="border: 2px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; background-color: yellow; margin: 10px 0;"> ★発問 「シュートするには、どこでボールをもらえばいいかな？」 </div> 予想される児童の反応 ・ゴールの近く。 <div style="border: 2px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; background-color: yellow; margin: 10px 0;"> ★発問 「シュートできていないチームは、どう動いている？」 </div> 予想される児童の反応 ・ボールにかたまっている。 ・相手の近くで動いている。 ・前に行こうとしていない。 <div style="border: 2px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; background-color: yellow; margin: 10px 0;"> ★発問 「ゴール近くまで行ってシュートするためには、どうすればいい？」 </div> 予想される児童の反応 ・コートを広く使えばいい。 ・もっと味方どうし離れたほうがいい。 ・ゴール近くに誰がいるようにする。	【運動についての思考・判断】 ② ゴール型ゲームの特徴にあった攻め方を知り、簡単な作戦を立てている。 (学習カード・行動観察) 【運動の技能】 ② 味方にボールを手渡ししたり、パスを出したりすることができる。 (行動観察・学習カード)
5分	まとめ	○学習カードの記入 ・学習のふりかえり ・次回の学習の確認・挨拶・片付け	・学習カードの記入の仕方がわからない児童には、個別に対応する。 ・何人かの児童に、今日の感想を発表させる。	

<授業のふりかえり>

- ・3対2のシュートゲームは、前時のゲームよりシュートの機会が増えた。
- ・ボール操作は、より上達してきている。
- ・サポートの動きや相手のいないところに動くことを意識している様子が見られるようになってきた。
- ・VTRを見てふりかえることでコートを広く使ったほうがよいことに気付くことができた。

10 時間抜きの第 7 時間目 平成 24 年 10 月 31 日 (水) 第 3 校時 (10 : 40～11 : 25)				
ねらい 4 サポートの動きができる				
本時のねらい (1) 規則を守り、友達と励ましあって練習やゲームをしようしたり、勝敗の結果を受け入れたりすることができるようにする。(関心・意欲・態度) (2) ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動することができるようにする。(技能)				
時間	段階	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
5 分	はじめ	○集合・整列・挨拶 ○準備 ・コート、用具、ゼッケンの準備 ○準備運動	・集合整列して元気よく挨拶をする。 ・コート、用具、ゼッケンなど用具係が先頭に立ち、みんなで協力して行っているか確認する。 ・落ち着いて話を聴ける状態であることを確認する。	
30 分	なか	1. 前時の学習内容の確認をする。 2. パス練習 ・チームでのパス練習 ・声を出して、投げる、とる 3. サイドゾーンを使ったシュートゲームの仕方を聞く ・サイドゾーンをどう使うと有効か考える。 4. シュートゲーム(3対2) (※サイドゾーンあり) * サイドゾーンは自由に動いてよい * 前後半で攻守交代 * 前後半 5 分ずつ * ハーフコート * 1 班—3 班 * 2 班—4 班 5. 学習の確認をする ・サイドゾーンをうまくつかえたか考える。 6. シュートゲーム(3対2) (※サイドゾーンあり) * 前後半で攻守交代 * 前後半 5 分ずつ * ハーフコート * 1 班—3 班 * 2 班—4 班 ※きょうだいチームが交代して行う	・コートを広く使うことが大切であることを確認する。 ・ゲームの仕方を黒板に掲示する。 ・ルールの確認をする。 ★発問 「サイドゾーンを使って何か変わったことがある？」 予想される児童の反応 ・シュートチャンスが増える。 ・パスがつながりやすい。	【運動への関心・意欲・態度】 ②規則を守り、友達と励ましあって練習やゲームをしようしたり、勝敗の結果を受け入れようとしていたりしている。 (学習カード・行動観察) 【運動の技能】 ③ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動することができる。 (行動観察・学習カード)
10 分	まとめ	○学習カードの記入 ・学習のふりかえり ・次回の学習の確認・挨拶・片付け	・学習カードの記入の仕方がわからない児童には、個別に対応する。 ・何人かの児童に、今日の感想を発表させる。	

<授業のふりかえり>

- ・3対2のシュートゲーム(サイドゾーンあり)で「パスを出したら、動くこと」を徹底していきたく感じた。パスを出すときはサポートの動きをしなければならないことを児童に伝えていく。
- ・サイドゾーンを使うと簡単にボールを運べることに気付き、サイドゾーンを使うようになってきた。
- ・三角形を意識したパス回しなどに取り組んでいく必要があると感じた。

10時間抜きの第8時間目 平成24年11月1日(木) 第1校時(8:25~9:05)				
ねらい4 サポートの動きができる				
本時のねらい (1) ゴール型ゲームの特徴にあった攻め方を知り、簡単な作戦を立てることができるようにする。(思考・判断) (2) 自分がボールを持ったときにゴールに体を向けることができるようにする。(技能)				
時間	段階	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	○集合・整列・挨拶 ○準備 ・コート、用具、ゼッケンの準備 ○本時の学習のねらいの確認 ○準備運動	・集合整列して元気よく挨拶をする。 ・コート、用具、ゼッケンなど用具係が先頭に立ち、みんなで協力して行っているか確認する。 ・落ち着いて話を聴ける状態であることを確認する。	
30分	なか	1. 前時の学習内容を確認する。 2. パス練習 ・チームでのパス練習 ・声を出して、投げる、とる 3. オールコートのサイドゾーンをつかったゲームの仕方を聞く。 4. サイドプレーヤーゲーム(3対3) *前後半できょうだいチームが入れ替わる *前後半5分ずつ *オールコート *1班-2班 *3班-4班 *サイドゾーンからのシュートなし 5. 学習の確認をする サイドゾーンをうまくつかえたか考える。 6. サイドプレーヤーゲーム(3対3) *前後半できょうだいチームが入れ替わる *前後半5分ずつ *オールコート *1班-3班 *2班-4班 *サイドゾーンからのシュートあり	・今までの条件付けられたゲームのまとめとしてゲームを行うことを説明する。 ・ゲームの仕方を黒板に掲示する。 ・ルールの確認をする。 ・サイドゾーンをうまくつかうように指示する。 ・サイドゾーンを使うと攻撃するとき有効であることを指示する。	【運動についての思考・判断】 ② ゴール型ゲームの特徴にあった攻め方を知り、簡単な作戦を立てている。(学習カード・行動観察) 【運動の技能】 ① 自分がボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。(行動観察・学習カード)
5分	まとめ	○学習カードの記入 ・学習のふりかえり ・次回の学習の確認・挨拶・片付け	・学習カードの記入の仕方がわからない児童には、個別に対応する。 ・何人かの児童に、今日の感想を発表させる。	

<授業のふりかえり>

- ・今回はオールコートでサイドゾーンありの3対3のゲームを行った。サイドゾーンが長くなったため、サイドゾーンを使ったゲーム展開が見られた。三角形を意識したパス回しが出てきた。
- ・前半は、サイドゾーンからのシュートはなし、後半はサイドゾーンからのシュートありにした。
- ・ゲームとゲームの間に話し合いの時間を設定し、問題解決を図っていくことが必要であると感じた。
- ・きょうだいチームが、ゲームをしているチームに指示をする場面が見られた。

10時間扱いの第9時間目 平成24年11月6日(火) 第3校時(10:40~11:25)				
ねらい5 ゲームの中でサポートの動きができる				
本時のねらい (1) ゴール型ゲームの特徴にあった攻め方を知り、簡単な作戦を立てることができるようにする。(思考・判断)				
時間	段階	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	○集合・整列・挨拶 ○準備 ・コート、用具、ゼッケンの準備 ○本時の学習内容の確認 ○準備運動	<ul style="list-style-type: none"> ・集合整列して元気よく挨拶をする。 ・コート、用具、ゼッケンなど用具係が先頭に立ち、みんなで協力して行っているか確認する。 ・落ち着いて話を聴ける状態であることを確認する。 ・3対3のリーグ戦を行うことを伝える。 	
35分	なか	1. ゲームの仕方を確認する。 2. 3対3のシュートゲーム *前後半できょうだいチームが入れ替わる *前後半3分ずつ *オールコート *1班—2班 *3班—4班 3. 3対3のシュートゲーム *前後半できょうだいチームが入れ替わる *前後半3分ずつ *オールコート *1班—3班 *2班—4班 4. 3対3のシュートゲーム *前後半できょうだいチームが入れ替わる *前後半3分ずつ *オールコート *1班—4班 *2班—3班	<ul style="list-style-type: none"> ・ルールの確認をする。 ・ゲームの仕方を黒板に表示する。 ・今まで学習したことをゲームの中で発揮するように説明する。 ・サイドゾーンがなくてもサイドゾーンを有効に使うことを指示する。 ・ゲーム中、適宜、動きについて指示をし、学習したことを喚起させる。 ・ゲームのないチームは、作戦ボードを使って話し合いをし、作戦を立てたり、動きの確認をしたりするよう指示する。 ・どうすれば、上手にボールがつながるのかを考えて動くように指示する。 	【運動についての思考・判断】 ②ゴール型ゲームの特徴にあった攻め方を知り、簡単な作戦を立てている。 (学習カード・行動観察)
5分	まとめ	○学習カードの記入 ・学習のふりかえり ・次回の学習の確認・挨拶・片付け	<ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入の仕方がわからない児童には、個別に対応する。 ・何人かの児童に、今日の感想を発表させる。 	

<授業のふりかえり>

- ・チーム対抗のリーグ戦が始まったため、ゴール近くにロングパスを多く出すなど、勝ちを強く意識したゲーム展開になった。
- ・話し合いの場面をつくったのは効果的であった。作戦ボードを各チームに配り、磁石でチームの動きを確認したり、作戦を考えたりする場面が見られた。
- ・学習してきたことをゲームの中で発揮している場面が何度も見られた。

10時間抜きの第10時間目 平成24年11月 7日(水) 第3校時(10:40~11:25)				
ねらい5 ゲームの中でサポートの動きができる				
本時のねらい (1) ゲームに進んで取り組んだりすることができるようにする。(関心・意欲・態度) (2) 友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとするようにする。(関心・意欲・態度) (3) ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動しようとするようにする。(技能)				
時間	段階	学習内容と活動	教師の指導・支援	具体的評価規準
5分	はじめ	○集合・整列・挨拶 ○準備 ・コート、用具、ゼッケンの準備 ○準備運動	・集合整列して元気よく挨拶をする。 ・コート、用具、ゼッケンなど用具係が先頭に立ち、みんなで協力して行っているか確認する。 ・落ち着いて話を聴ける状態であることを確認する。	
35分	なか	1. ゲームの仕方を確認する。 2. 3対3のシュートゲーム *前後半できょうだいチームが入れ替わる *前後半3分ずつ *オールコート *1班-2班 *3班-4班 3. 3対3のシュートゲーム *前後半できょうだいチームが入れ替わる *前後半3分ずつ *オールコート *1班-3班 *2班-4班 4. 3対3のシュートゲーム *前後半できょうだいチームが入れ替わる *前後半3分ずつ *オールコート *1班-4班 *2班-3班	・ルールの確認をする。 ・ゲームの仕方を黒板に表示する。 ・今までのまとめのゲーム(最終ゲーム)であることを知らせる。 ・今まで学習したキーワードを黒板に掲示してみんなで声を出して読み上げ確認させる。 <u>学習したキーワード</u> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ふわっとスロー ・スポンジキャッチ ・相手のいないところに動く ・サポートの動き ・ボールを出したら動く ・パスが大切 ・ゴール近くでシュート ・コートを広く使おう ・サイドゾーンを使う ・パスパス </div> ・サイドゾーンがなくてもサイドゾーンを有効に使うことを指示する。 ・攻撃をメインに考えることを伝える。 ・ロングパスは、あまり使わないようにすることを伝える。 ・今まで学習してきたことをゲームの中で発揮するよう声かけをする。 ・どうすれば、上手にボールがつかえるのかを考えて動くように指示する。	【運動への関心・意欲・態度】 ①ゲームに進んで取り組もうとしている (学習カード・行動観察) ③友達と協力して、用具の準備や片づけをしようとしている。 (学習カード・行動観察) 【運動の技能】 ③ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動している。 (行動観察・学習カード)
5分	まとめ	○学習カードの記入 ・単元のふりかえり	・学習カードの記入の仕方がわからない児童には、個別に対応する。 ・何人かの児童に、今までの感想を発表させる。	

<授業のふりかえり>

- ・リーグ戦の最終日ということもあり、前時の振り返りを徹底して行った結果、「サポートの動き」「パスを出したら動く」「相手のいないところに動く」「パスをつなげる」などを意識して動く様子が見られた。
- ・「ボール操作」が1時間目と比べ、だいぶ上達した。
- ・声をかけたり指示を出したりする姿が、どのチームにも見られるようになり、シュートの本数も増えた。

5 検証授業の結果と考察

研究主題に迫るために、検証授業から得られたデータを基に、検証の視点に沿って分析し、ゴール型ゲームにおいて、サポートの必要性の理解が深まり、サポートの動きがわかってできるようになったのかについて考察していくことにする。なお、分析・考察を進める上で、文中に使用した図表の標本数については表3-2の通りである。なお全体的な標本数は、欠席者及び見学者によって変化が見られる。

また、文中の児童の記述内容については、できる限り児童が記述したままの表現で掲載した。

表3-2 文中に使用した標本数（単位：人）

時間	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
3年3組	32	33	32	33	32	32	33	32	29	30
事前アンケート・・・	32									
事後アンケート・・・	33									

(1) 「サポートの必要性が理解できたか」について

「サポートの必要性が理解できたか」という検証の視点については、学習カードや事前・事後アンケートにおける次の質問項目への回答により検証した。

ア 「シュートするためには、パスが必要なことがわかりましたか。」

2時間目学習カード

イ 「パスをつなげるためには、サポートの動きが大切なことがわかりましたか。」

4時間目学習カード

ウ 2～10時間目までの学習カードでの質問項目「『あっ、わかった!』とか『あっ、そうか!』と思ったことがありましたか。」の自由記述

エ 事前アンケートと事後アンケートの共通の質問項目「あなたは、味方がボールを持っているとき、どのようなことが必要だと思いますか」の自由記述

ア 「シュートするためには、パスが必要なことがわかりましたか。」（2時間目学習カード）

図3-8は、1時間目に試しのゲームを行った後の2時間目の学習カード「シュートをするためには、パスが必要なことがわかりましたか。（4件法）」の回答の割合である。2時間目は、教室で座学の授業を行い、1時間目の試しのゲーム（3対3）の様子をVTRで見せた。児童には、シュートまでいかなかった原因やどうすればうまくいくのかを考えながら、VTRを見るように指導し、その後、意見を出させた。この結果、2時間目の最終の目標である「シュートするには、パスが必要である」ことが、「よくわかった」児童は82%、「どちらかというかわかった」児童は15%で、合計で97%の児童が、わかったと答えた。よってシュートをするには、パスが必要なことが理解できたといえる。

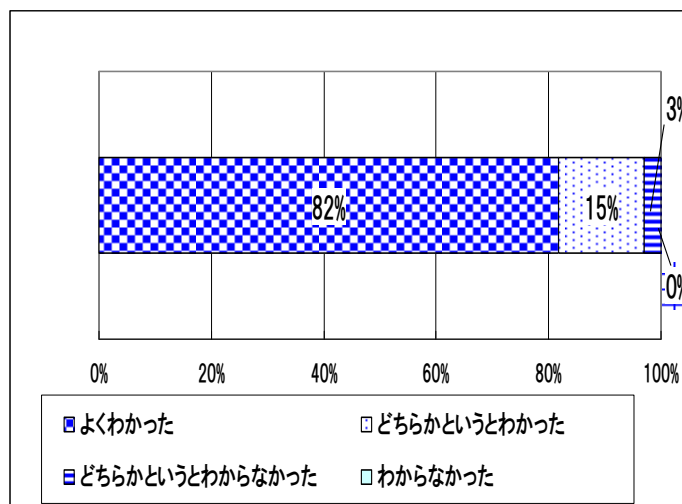


図3-8 「シュートするには、パスが必要なことがわかりましたか」の回答の割合 (n=33)

また授業では、デジタル黒板を使用した。映像に矢印を入れたり、動き方を表示させたりすることができ、児童に理解させる上で効果的であった。児童も普段から慣れ親しんでいる教室で積極的に発言する姿が見られた。

イ「パスをつなげるためには、サポートの動きが大切なことがわかりましたか。」(4時間目学習カード)

図3-9は、4時間目の学習カード「パスをつなげるためには、サポートの動きが大切なことがわかりましたか(4件法)」の回答の割合である。パスをするためには、サポートの動きが大切だということが「よくわかった」児童は67%、「どちらかというかわかった」児童は30%で、合計で97%の児童がわかったと答えた。よってパスをつなげるためには、サポートの動きが大切なことが理解できたといえる。

4時間目になると児童は、ボール操作(スローやキャッチ)の技能が、だいぶ上達し、ボールを相手に正確に投げたり、ボールをしっかりキャッチしたりできるようになってきた。使用していたボールにも慣れ、ボールを扱うことが楽しくなってきた様子も見られた。

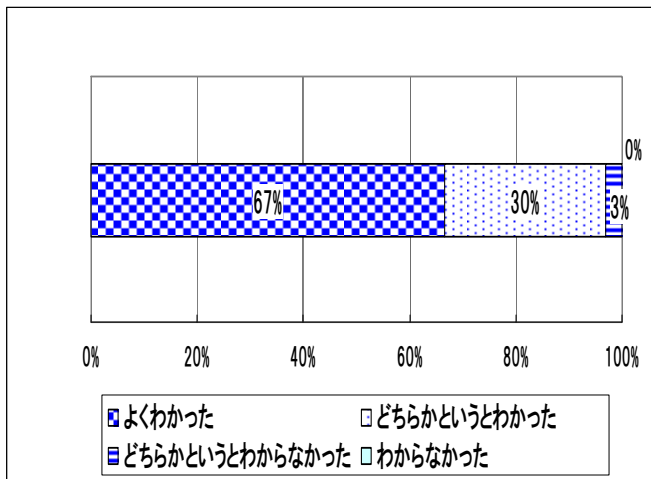


図3-9 「パスをつなげるためには、サポートの動きが大切なことがわかりましたか」の回答の割合 (n=33)

ウ 『あっ、わかった!』とか『あっ、そうか!』と思ったことがありましたか。(3件法)における自由記述(2~10時間目までの学習カード)

表3-3は、2時間目から10時間目までの学習過程における「サポートの動き」と「パス」に関連する児童のコメントである。「サポートの動きが大切」「相手のいないところに動く」など単元の後半には、児童がサポートの動きが大切だと認識していたことがわかる。

表3-3 『あっわかった!』とか『あっ、そうか!』と思ったことがありましたか。(3件法)の自由記述(サポートの必要性に気付いたコメントを抽出)

2時間目	パスが重要なこと パスが必要 パスが必要 パスが必要
4時間目	パスは最も大切だということ サポートの動きが大切なこと
5時間目	サポートすると味方が投げやすい パスパスが大事
6時間目	サポートの動きが大切なこと サポートの動きをしてシュートできた
7時間目	サイドゾーンを使うとやりやすい 広がる
8時間目	広がる(かたまらない)
9時間目	かたまらないこと サポートの動きが大切 サポートの動きの大切さ パス・パスが大切 パス・パスから得点 本当にパスが大切なんだ

エ 「あなたは、味方がボールを持っているとき、どのようなことが必要だと思いますか。」
 の自由記述（事前・事後アンケートの分析）

表3-4は事前・事後アンケート「あなたは、ゲーム中、味方がボールを持っているとき、どのようなことが必要だと思いますか」の自由記述について、その内容からパスにかかわるカテゴリーによって分類した一覧である。事前・事後アンケートを比較すると、事前アンケートでは、ほとんどの児童が何を書いていかわからず、的外れのコメントも見られ、クラス全体でのべ16人しかコメントがなかったが、事後アンケートではのべ31人のコメントとなった。また、事前アンケートでは、パスや動きについてコメントをした児童（網掛け）は4人だったのに対して、事後アンケートでは26人に増加した。さらに大切なキーワードでもある「サポートの動き」について、は事後アンケートで、13人のコメントとなった。よって児童が味方がボールを持っているときに何かをする意識が増加する中で、パスや動き、特に「サポートの動き」について意識をもつようになったことがわかる。なおコメントの分類については、本研究者が児童のコメントの内容を共通した項目に分類した。

表3-4 「あなたは、ゲーム中、味方がボールを持っているとき、どのようなことが必要だと思いますか？（自由記述）」

事前			事後			
		単位:人			単位:人	
パス	パスを受け取る	1	4人	サポート	サポートの動き	11
	パスをもらうところ（スペース）に動く	1			サポートの動き、パスパス	1
	パスをもらいやすいところ	1			サポートの動き、広がる、相手のいないところに動く	1
	パスをもらう	1			パス	1
準備	いつボールが来てもいいように準備していること	1	26人	パス	パス、動き	1
	声かけ、準備	1			パス、シュート	1
声	声、ボールを早くもらう、追いかける、邪魔をどかす	1			パスをつなげてシュートすること	1
	声を出して応援する	1			相手のいないところ	相手のいないところに動く
	声、パスを必ず受け取る	1	相手のいないスペースに動く、声を出す	1		
チームワーク	自分も積極的になるチームワーク	1	相手のいないところに動いて合図する	1		
チームワーク	チームワーク	1	空いているところやパスをもらえるところに動く	1		
	守備	ボールを奪うこと	1	味方	味方がパスしやすいところに動くこと	1
相手を防ぐ		1	味方の近くに行く		1	
その他	ボールをもらうために相手の後ろに行く	1	動き	動くこと、パスパス	1	
	ボールを持っていない人にすぐ渡す	1		すぐに動くこと	1	
	ずるすること	1		守備	全員をマークすること	1
合計	16	相手チームがパスを出さないように守る	1			
			パスカットすること		1	
			操作	スポンジキャッチ	2	
				合計	31	

(1)「サポートの必要性が理解できたか」についての考察

2時間目の学習カード「シュートをするためには、パスが必要なことがわかりましたか。」の結果から、シュートするためには、パスが必要なことを理解できたといえる。2時間目の教室での授業で1時間目の試しのゲームの映像を振り返り、「パスをつなげるためには、どうしたらいいの」と発問し、児童がボールをもらえるところに動くことが大切であると理解できたからである。(図3-8)

4時間目の学習カード「パスをつなげるためには、サポートの動きが大切なことがわかりましたか(4件法)」の回答結果から、パスをつなげるためには、サポートの動きが大切なことが理解できたといえる。条件付けられたゲームのパス回しゲーム3対1でパスを受けるためにはサポートの動きが必要だと実感できたからである。(図3-9)

2時間目から10時間目までの学習過程における「サポートの動き」と「パス」に関連する児童のコメントからは、単元の後半にはサポートの動きが大切だと認識していることがわかる。学習が進むにつれてサポートの動きの理解が深まっていったからである。

(表3-3)

「あなたは、ゲーム中、味方がボールを持っているとき、どのようなことが必要だと思いますか」の自由記述の表から、児童が1、2時間目でパスの必要性に気付き、それ以降、条件付けられたゲームと発問によってサポートの必要性の認識を深めていったことがわかる。授業中に出てきたキーワード「サポートの動き」を意識して取り組んだ成果である。

(表3-4)

(1)「サポートの必要性が理解できたか」についてのまとめ

以上のように分析した結果、次のことが明らかになった。

○多くの児童が、サポートの必要性に気付き、理解することができた。

このことから、サポートの必要性を理解することができたと考える。

(2) 「サポートの動きがわかったか」について

「サポートの動きがわかったか」については、学習カードや事前・事後アンケートにおける次の質問項目の回答により検証した。

- ア 学習カードの質問「サポートの仕方がわかりましたか（4件法）」5,6時間目
- イ 学習カードの質問「あなたは、味方にサポートの動きを指示できましたか（4件法）」、7～10時間目
- ウ 事前・事後アンケートの質問「あなたは、ボールを持っているとき」
 - (ア) 「あなたは、どこを見ますか」
 - (イ) 「あなたは、どこに動きますか」の自由記述の比較
- エ 事後アンケートでの質問「サポートの仕方が理解できましたか（4件法）」

ア 学習カードの質問「サポートの仕方がわかりましたか（4件法）」5,6時間目

図3-10は、学習カードの質問「サポートの仕方がわかりましたか（4件法）」の回答の割合である。サポートの仕方が、「よくわかった」68%、「どちらかというとわかった」26%、合計94%の児童が、わかったと回答していた。5,6時間目ともに全く同じ数値のデータが得られた。

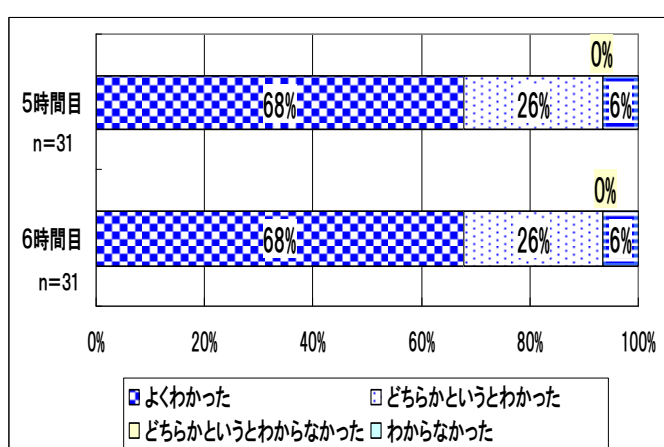


図3-10 「あなたは、サポートの仕方がわかりましたか（5,6時間目）」

イ 学習カードの質問「あなたは、味方にサポートの動きを指示できましたか（4件法）」、7～10時間目

図3-11は、7～10時間目の学習カードの質問「あなたは、味方にサポートの指示ができましたか（4件法）」の回答の割合である。

どの時間も概ね「よくできた」「どちらかというとできた」と回答しており、中でも9,10時間目は「どちらかというとできなかった」及び「できなかった」と回答した児童は1人もいなかった。

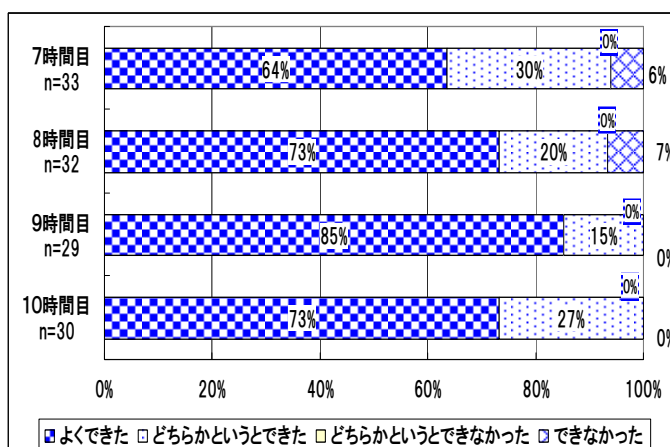


図3-11 「あなたは、味方にサポートの指示ができましたか」

ウ 事前・事後アンケートの質問「あなたは、ボールを持っているとき」
 (ア)「あなたは、どこを見ますか」
 (イ)「あなたは、どこに動きますか」の自由記述の比較

表3-5は、「どこを見ますか」「どこに動きますか」の期待される答えの表である。

表3-5 「どこを見ますか」「どこに動きますか」の期待される答え

	期待される答え				
どこを見ますか	ボール	味方	相手	空いているスペース	ゴール
どこに動きますか	相手のいないところに動く			パスをもらえるところに動く	

図3-12は、「あなたは、どこを見ますか」の事前・事後アンケートで、期待される答えをした人数を種類ごとに比較したグラフである。「味方」、「相手」を見ると答えた児童が増えたことがわかる。事前アンケートでは、「ボールを見る」と答えた児童が一番多かったが、事後アンケートになると見るものはボールだけでなくことに児童が気付いたのではないかと考えられる。

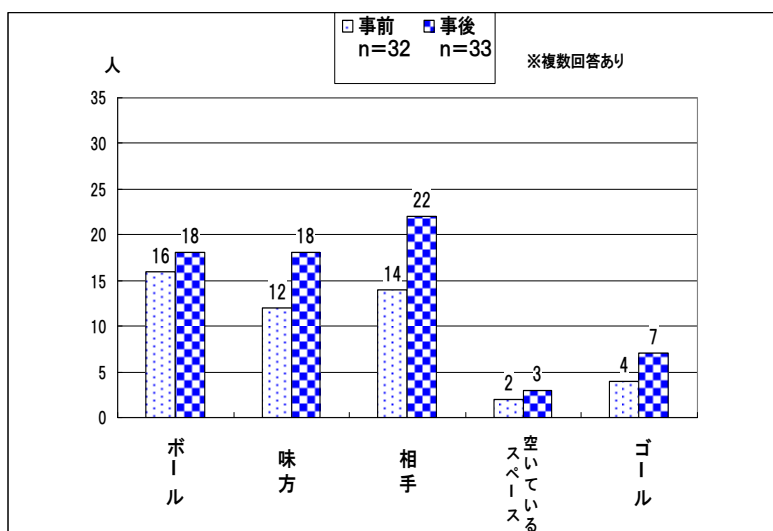


図3-12 「あなたは、どこを見ますか」事前・事後の比較

図3-13「あなたは、どこに動きますか」の事前・事後アンケートで期待される答えをした人数を比較したグラフである。「相手のいないところに動く」、「パスをもらえるところに動く」と答えた児童が増えた。

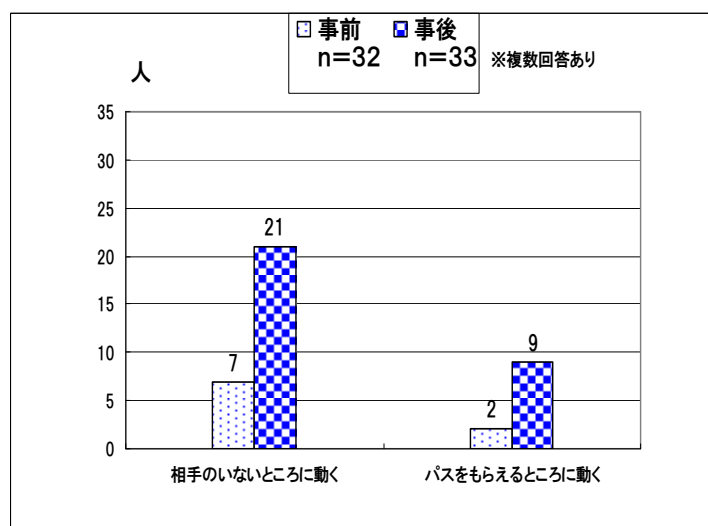


図3-13「あなたは、どこに動きますか」事前・事後の比較

図3-14「期待される答えをした人数の比較」のグラフからは、事前アンケートでは、「どこを見ますか」の人数がクラス32名中26人だったのが、事後アンケートでは、33人中33人になり、「どこに動きますか」については、10人だったのが28人にまで増えた。

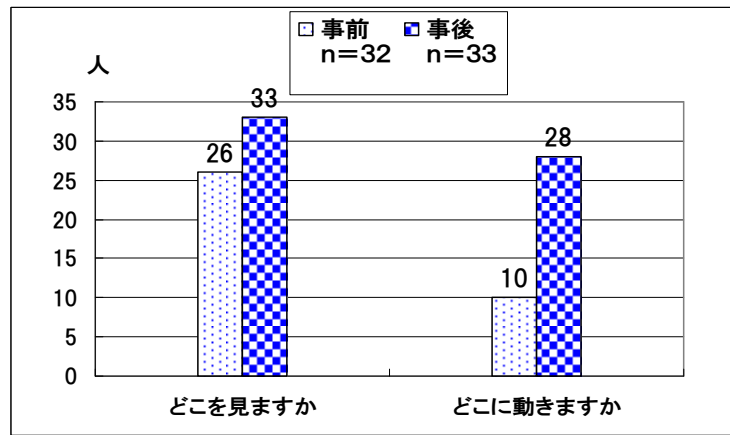


図3-14 「どこを見ますか」「どこに動きますか」の事前・事後の期待される答えをした人数の比較

エ 事後アンケートでの質問「サポートの仕方が理解できましたか（4件法）」

図3-15の事後アンケート「あなたは、サポートの仕方が理解できましたか（4件法）」では、「よくできた」児童は88%、「どちらかというとできた」児童は9%、合計97%の児童が、できた方に答えた。

この結果からも「サポートの仕方の理解」という点では、クラスのほとんどの児童が、理解できたということが言える。

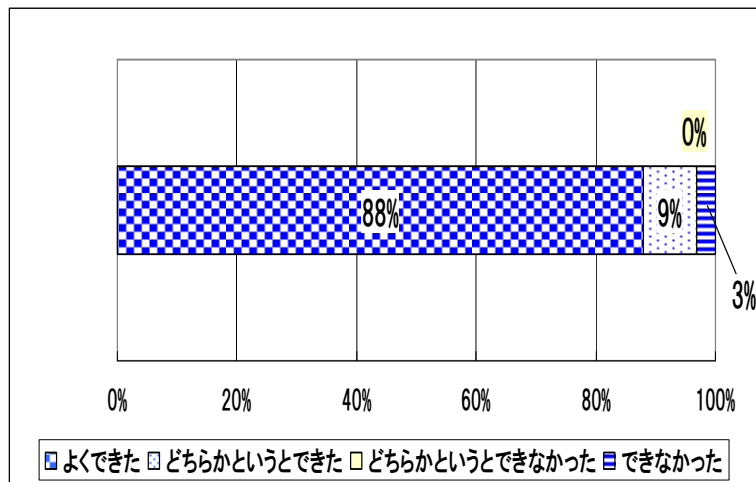


図3-15 事後アンケート「あなたは、サポートの仕方が理解できましたか」（n=33）

(2)「サポートの動きがわかったか」についての考察

学習カードの質問「サポートの仕方がわかりましたか(4件法)」から、児童が「サポートの動き」はどんな動きなのかを理解したことがわかる。教師の発問と、攻撃側が有利になるアウトナンバーゲームを取り入れ、サポートをしやすくしたり、サポートの成功体験をしたりすることで、児童の思考の中に組み込まれていったのではないかと推察される。(図3-10)

学習カードの質問「あなたは、味方にサポートの指示ができましたか(4件法)」では9、10時間目において全員の児童ができたと答えた。これは、サポートの動きがわかった表れであると考えられる。7、8時間目にサイドゾーンありのアウトナンバーゲームを取り入れたことでコートを広く使うことがパスをつなげるために有効であることがわかり、その後のイーブンナンバーゲームでも、それがいかされていたのではないかと考えられる。(図3-11)

図3-12の「あなたは、どこを見ますか」の事前・事後アンケートでは、味方、相手を見ると答えた児童が増えた。事前アンケートでは、「ボールを見る」と答えた児童が一番多かったが、事後アンケートになると、見るものはボールだけではなく、味方や相手の動きであることがわかったためと考えられる。

図3-13の「あなたは、どこに動きますか」の事前・事後アンケートでは「相手のいないところに動く」、「パスをもらえるところに動く」と答えた児童が増えた。このことから、サポートの動きを意識していたことがわかる。

図3-14の「期待される答えをした人数の比較」から、どこに動いたらよいかわからなかった児童が、単元の学習を通してサポートに必要なとされる要素である見る場所、動く場所を理解していたことがわかる。

図3-15の事後アンケート「あなたは、サポートの仕方が理解できましたか」から、ほとんどの児童が理解できたことがわかる。

以上のことから、サポートの動きについては、ほとんどの児童が理解できたといえる。

(2)「サポートの動きがわかったか」についてのまとめ

以上のように分析した結果、次のことが明らかになった。

- 多くの児童が、サポートの動き方について段階的に理解することができた。
- このことから、サポートの動きがわかったと考える。

(3) 「サポートの動きができたか」について

「サポートの動きができたか」については、VTRと学習カード、事前・事後アンケートにおける次の質問項目への回答により検証した。

ア 1時間目と10時間目でのVTRでのサポート数の比較

イ 学習カードの質問「今までできなかったこと（運動や作戦）ができるようになりましたか（3件法）」

ウ 学習カードの質問「サポートの動きができましたか。（4件法）」（7～10時間目）

エ 事後アンケートの質問「あなたはゲーム中サポートすることが、よりうまくなりましたか。（4件法）」

ア 1時間目と10時間目でのVTRでのサポート数の比較

図3-16は、VTR「1時間目と10時間目のサポート数の比較」である。同じ組み合わせのメンバーが鮮明にVTRに映っている2班に絞り、同じ条件である試しのゲームの3対3と10時間目のリーグ戦の3対3のゲームの前半3分間のサポート数を映像で確認した。

サポート数は、パスをもらえる位置に移動していること（パスをもらえてももらえなくても、キャッチミスをしてしてもよしとした。）を条件に数えた。サポートできたかどうかの見取りは、自分と体育センタースタッフ

（教員経験25年）と2人で行った。その結果1班は1時間目に9回だったのが10時間目には30回に、2班は1時間目4回だったのが10時間目には22回となった。

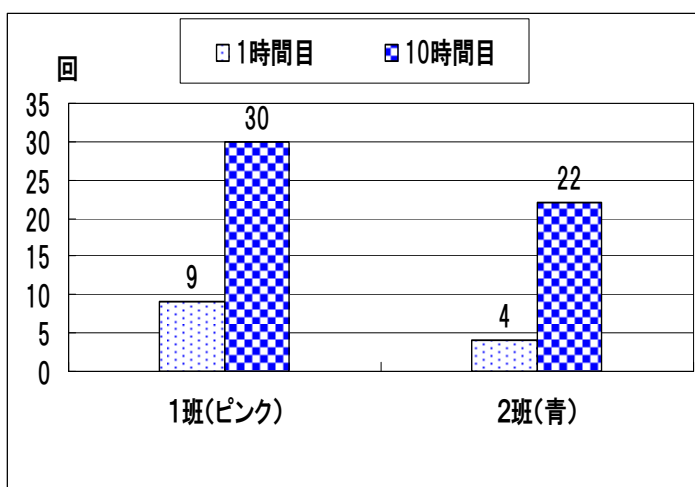


図3-16「1時間目と10時間目のサポート数の比較」

イ 学習カード「今までできなかったこと（運動や作戦）ができるようになりましたか（3件法）」

図3-17は、の学習カードでの技能の伸びの振り返りである。技能が右肩上がりに伸びていった。特に単元のまとめである9時間目、10時間目では、ほとんどの児童が今までできなかったことができるようになったと答えた。

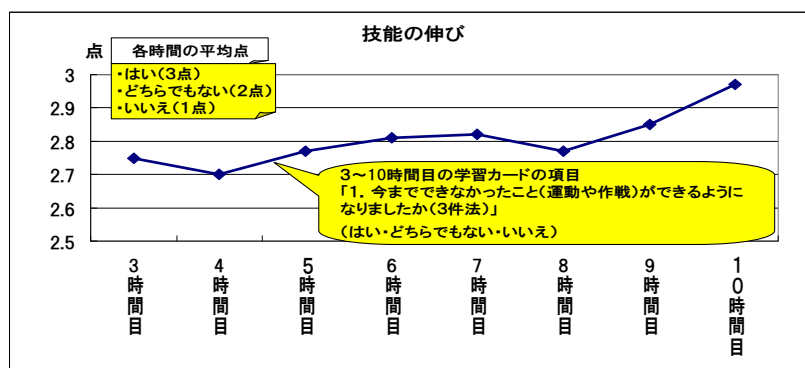


図3-17 学習カード「今までできなかったこと（運動や作戦）ができるようになりましたか（3件法）」の平均点の推移

ウ 学習カードの質問「サポートの動きができましたか。(4件法)」(7～10時間目)

図3-18は、単元の後半7～10時間目の学習カードの項目「あなたは、サポートの動きができましたか(4件法)」の回答の割合である。どの時間も概ね「よくできた」「どちらかというとできた」と児童は回答しており、中でも9、10時間目には「どちらかというとできなかった」「できなかった」と回答した児童は1人もいなかった。

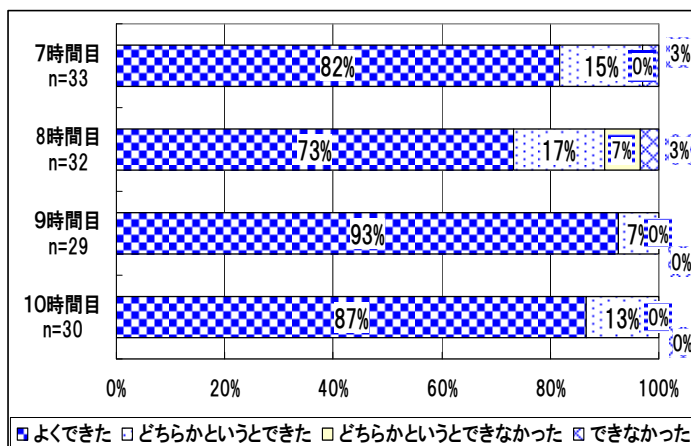


図3-18 「あなたは、サポートの動きができましたか」

エ 事後アンケートの質問「あなたはゲーム中サポートすることが、よりうまくなりましたか。(4件法)」

図3-19の事後アンケート「あなたは、ゲーム中、サポートすることが、よりうまくなりましたか」では、「よくできた」、「どちらかというとできた」児童は、97%とクラスのほとんどの児童ができたと答えた。

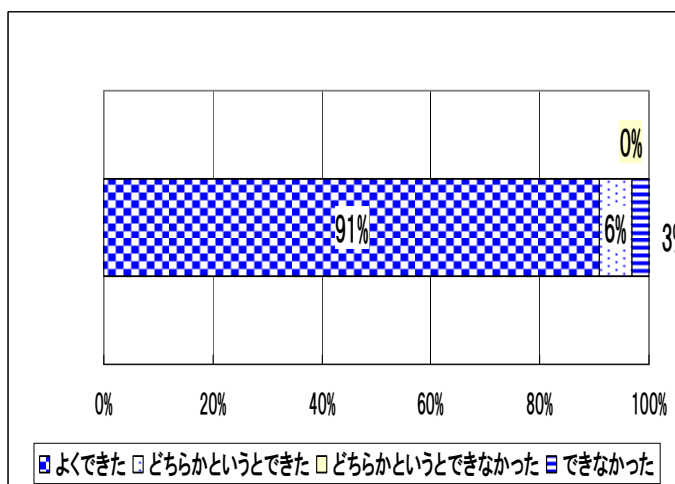


図3-19 「あなたは、ゲーム中、サポートすることが、よりうまくなりましたか」(n=33)

(3)「サポートの動きができたか」についての考察

「1時間目と10時間目でのVTRでのサポート数の比較」から、1班が9回→30回、2班が4回→22回という結果が得られ、両チームともサポート数は3倍以上に増えた。このことから、10時間目には、3対3のゲームでもサポートの動きができるようになったといえる。(図3-16)

学習カード「今までできなかったこと(運動や作戦)ができるようになりましたか。(3件法)」から、児童が時間を追うごとに技能の伸びを感じていたことがわかる。毎時間教師が発問をし、気付いたことをゲームで実践し、確かめ、身に付けることができたからであるといえる。(図3-17)

学習カードの質問「サポートの動きができましたか。」(7~10時間目)で、10時間目は、全員の児童が「サポートの動きができた」と答えたことから、発問と条件付けられたゲームによってサポートの動きができるようになったといえる。(図3-18)

事後アンケート「あなたはゲーム中サポートすることが、よりうまくなりましたか。(4件法)」の結果から、「サポートの動き」が児童の中に浸透していったことがわかる。周りを見てパスをする、相手のいないところに動いてボールを受け取るという動きができるようになった結果といえる。(図3-19)

以上のことから多くの児童がサポートの動きができるようになったと考えられる。

(3)「サポートの動きができたか」についてのまとめ

以上のように分析した結果、次のことが明らかになった。

- 多くの児童が、ゲームの中でサポートの動きを実践できていた。
- このことからサポートの動きができたと考える。

6 教材・教具の工夫と成果

(1) 学習カードについて

単元の全10時間について、学習カードで振り返りを行った。1時間目は、試しのゲーム、2時間目は教室での座学ということで評価できない項目もあったが、そのほかの時間は、共通した項目で形成的授業評価⁹⁾を行った。

※3時間目の学習カード（全時間の学習カードについては、資料編参照）

体育の授業についてのアンケート

③

10月18日（木）

No, 名前()

★今日の体育の授業について質問します。下の1～8について、あなたはどう思いましたか。当てはまるものに○をつけてください。

1. 今までできなかったこと(運動や作戦)ができるようになりましたか。
(はい ・ どちらでもない ・ いいえ)

2. 「あっ、わかった!」とか「あっ、そうか」と思ったことがありましたか。
(はい ・ どちらでもない ・ いいえ)

☆どんなことですか → 『 』

3. 精いっぱい、全力をつくして運動することができましたか。
(はい ・ どちらでもない ・ いいえ)

4. 楽しかったですか。 (はい ・ どちらでもない ・ いいえ)

5. 自分から進んで学習することができましたか。 (はい ・ どちらでもない ・ いいえ)

6. チームで作戦を立てて、練習しましたか。 (はい ・ どちらでもない ・ いいえ)

7. 友達と協力して、なかよく学習できましたか。 (はい ・ どちらでもない ・ いいえ)

8. 友達とお互いに教え合ったり、助け合ったりしましたか。(はい ・ どちらでもない ・ いいえ)

9. パスをつなげるためには、相手のとしやすいスローやキャッチが必要なことがわかりましたか。
(番号に○をつけてください)

1	2	3	4
よくわかった	どちらかというわかった	どちらかというわからなかった	わからなかった

(2) 学習カードによる評価

高橋は「学習カードの各項目の『はい』『どちらでもない』『いいえ』の該当する箇所に○印を付けさせ、各項目、各次元、全項目について、『はい』に3点、『どちらでもない』に2点、『いいえ』に1点を与えて平均点を算出する。そして、ここで得た平均点を、表4の評価基準に照らして5段階で評価する。例えば、全項目のクラス平均が2.5であれば5段階評価の3になり、2.2であれば2ということになる。2.77以上の評価が得られれば、大変評価の高かった授業であり、逆に2.33以下であればかなり低い評価である。」と述べている。⁹⁾ (表3-6)

表3-6 「形成的授業評価の診断基準」

次元	項目	評 定				
		5	4	3	2	1
成果	1. 感動の体験	3.00~2.62	2.61~2.29	2.28~1.90	1.89~1.57	1.56~1.00
	2. 技能の伸び	3.00~2.82	2.81~2.54	2.53~2.21	2.20~1.93	1.92~1.00
	3. 新しい発見	3.00~2.85	2.84~2.59	2.58~2.28	2.27~2.02	2.01~1.00
	次元の評価	3.00~2.70	2.69~2.45	2.44~2.15	2.14~1.91	1.90~1.00
関心・意欲	4. 精一杯の運動	3	2.99~2.80	2.79~2.56	2.55~2.37	2.36~1.00
	5. 楽しさの体験	3	2.99~2.85	2.84~2.60	2.59~2.39	2.38~1.00
	次元の評価	3	2.99~2.81	2.80~2.59	2.58~2.41	2.40~1.00
学び方	6. 自主的学習	3.00~2.77	2.76~2.52	2.51~2.23	2.22~1.99	1.98~1.00
	7. めあての学習	3.00~2.94	2.93~2.65	2.64~2.31	2.30~2.03	2.02~1.00
	次元の評価	3.00~2.81	2.80~2.57	2.56~2.29	2.28~2.05	2.40~1.00
協力	8. なかよく学習	3.00~2.92	2.91~2.71	2.70~2.46	2.45~2.25	2.24~1.00
	9. 協力的学習	3.00~2.83	2.82~2.55	2.54~2.24	2.23~1.97	1.96~1.00
	次元の評価	3.00~2.85	2.84~2.62	2.61~2.36	2.35~2.13	2.12~1.00
総合評価(総平均)		3.00~2.77	2.76~2.58	2.57~2.34	2.33~2.15	2.14~1.00

表3-7 「※形成的授業評価の全項目結果」

次元	項目	質 問	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	9時間目	10時間目
成果	1. 技能の伸び	1. 今までできなかったこと(運動や作戦)ができるようになりましたか	*	*	2.75	2.7	2.77	2.81	2.82	2.77	2.85	2.97
	2. 新しい発見	2. 「あっ、わかった!」とか「あっ、そうか」と思ったことがありましたか	*	2.61	2.34	2.06	2	2.22	2.03	2.43	2.48	2.47
	次元の評価		*	4	4	3	3	4	3	4	4	5
関心・意欲	3. 精一杯の運動	3. 精いっぱい、全力をついて運動することができましたか	2.81	*	2.81	2.88	2.87	2.81	2.94	2.97	3	2.97
	4. 楽しさの体験	4. 楽しかったですか	2.97	2.88	3	2.97	2.81	2.77	2.79	2.97	2.96	2.93
	次元の評価		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
学び方	5. 自主的学習	5. 自分から進んで学習することができましたか	2.65	2.7	2.75	2.7	2.74	2.66	2.82	2.87	2.89	2.9
	6. めあての学習	6. チームで作戦を立てて、練習しましたか	2.84	*	2.53	2.55	2.55	2.52	2.61	2.6	2.81	2.87
	次元の評価		4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
協力	7. なかよく学習	7. 友達と協力して、なかよく学習できましたか	2.45	2.82	2.84	2.79	2.87	2.77	2.76	2.8	2.81	2.83
	8. 協力的学習	8. 友達とお互いに教え合ったり、助け合ったりしましたか	*	2.36	2.59	2.61	2.45	2.69	2.85	2.67	2.85	2.87
	次元の評価		3	4	4	4	4	4	5	4	5	5
総合評価(総平均)			4	4	4	4	4	4	4	4	5	5

(1) 学習カード (2) 学習カードによる評価についての考察

毎時間の学習カードを記入していくことで、個々の児童の変容を見取ることができた。また学習カードに書かれたコメントを見ていくと児童が今回のゴール型ゲームについての理解をだんだんと深めている様子が見てとれた。また、自分自身も指導したことが具体的な数値に表されることで客観的に判断することができ、とても有効だった。

(表3-7)

(3) 発問と条件付けられたゲームによる児童の変容について

ア 試しのゲーム (3対3) 【攻守混合型】

1時間目の試しのゲーム(3対3)は、実際にゲームをしてみると、3人にボールが回った時点でシュートをしたり、何歩か動いたりする場面が見られた。また1時間目の最初のゲームということもあり、ルールの中で何度か言い争う場面も見られた。1時間目の終了後児童と相談し、ボールを受け取ったら、動きを止めるための何歩かはよいことにすることや3人以上がボールに触ってもよいことを確認した。また「どんなところがやりにくい。」「どうしたらうまくできるか。」を投げかけるだけにとどめ、2時間目の「教室での座学」で解決していくようにした。

イ パス回しゲーム (3対1・3対2) 【攻守交代型】

3、4、5時間目のパス回しゲーム(3対1・3対2)は、ボール操作が大きなポイントであった。パスを出してもボールに追いつかない、ボールをキャッチすることができない状態であったが、ボール操作に慣れてくると次第にパスがつながるようになってきた。

ウ シュートゲーム (3対2) 【攻守交代型】

5、6時間目にゴールを設置すると、シュートを意識した動きが見られるようになった。「シュートをするには、どこでボールをもらえばいいかな。」と発問することによってゴール近くでパスをもらおうとする動きができるようになった。

☆シュートゲームのルール (詳細)

- ・前半5分、後半5分
(2分半でメンバーチェンジ、出ていない人が、交代で出る。)
- ・始まりはコート中央から
- ・1人目からのシュートは、なし
- ・シュート失敗、ボールがエンドラインから出た場合、また中央からスタート
- ・ボールがサイドラインから出た場合は、そこから攻めるチームがボールを投げ入れて再スタート
- ・基本は、最初のルールと同じ

エ シュートゲーム (3対2) 【攻守交代型】 ※サイドゾーンあり

サイドプレーヤーゲーム (3対3) 【攻守混合型】 ※サイドゾーンあり

サイドゾーンを設定した結果、児童はサイドゾーンにいる味方にパスを出し、サイドゾーンを有効に使う場面が見られた。コートを広く使うというねらいがあり、児童からは「パスを出しやすい。」や「シュートチャンスが増えた。」の声が聞かれた。またコートの外で見ているきょうだいチームからも「サイド、サイド!」(サイドゾーンを使うとよい)という声が出てくるようになった。

オ リーグ戦 (3対3) 【攻守混合型】

今までの学習のまとめのゲームとして設定した。ゲームの中でサポートの動きができるようにするというねらいで行った。1時間目の試しのゲーム3対3と比べるとサポートの動きによってパスを出す、受けるがスムーズになり、シュートチャンスも多いゲームとなった。

(3) 発問と条件付けられたゲームによる児童の変容についての考察

発問で課題に気付かせ、条件付けられたゲームを段階的に設定して行うことによって、児童のサポートの動きの理解が深まっていった。アウトナンバーゲーム（3対1・3対2）を取り入れたことで課題を解決するための判断や動きをすることができたといえる。

このことから、発問と段階的に設定した条件付けられたゲームは、有効だったと考えられる。

(4) コートの大きさ

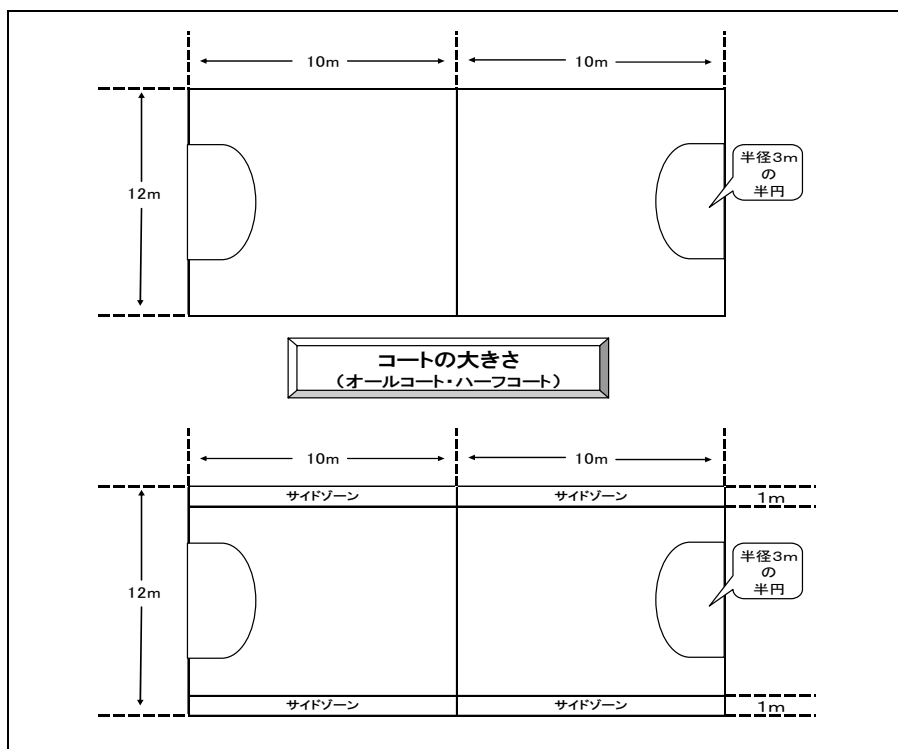


図3-20 コートの大きさ

(4) コートの大きさについての考察

コートの大きさについては、体育館を2面（オールコート）、4面（ハーフコート）で設定した。特にサイドゾーンは、1m位が適切であるが、児童の実態や体育館の状況を考えるとサイドゾーンからゴールまでの長さを3～4m位取れれば理想的であると考えられる。コートの大きさについては、児童が動く様子を観察し設定した方がよいと感じた。

(図3-20)

(5) ゴールについて



図3-21 授業で使用したゴール（写真）

ゴールは、学校にあるトイレトペーパーのダンボールの箱（縦・横・高さが、それぞれ60 cm位）を座面の高さ40 cmのパイプいすの上に乗せて固定したものを使用した。高さ、大きさともに今回のゲームには適していたと考える。

最初のゲームでは、なかなかゴールにボールが入らなかったものの、授業が進むにつれて入るようになった。ゴール型ゲームなので、ハンドボールのようなゴールにして思いきりシュートすることも考えたが、より多くの児童にシュートの機会があることを願って今回の形にした。（図3-21）

(5) ゴールについての考察

ゴールは、誰でもシュートができるように考え、上記の写真のような物を設定した。下から投げてシュートしたり、上からふわっと投げてシュートしたりなどやさしくシュートする場面が多く見られた。このことから高さ、大きさともに3年生の児童に合っていたと考えられる。

(6) ボールについて



図3-22 授業で使用したボール（写真）

ボールは、小学生用ハンドボール1号を使用した。最初は、初めて使うため慣れない様子であったが、時間が経つにつれてボールの扱い方が上手になっていった。

ボールの大きさも直径が15 cm位の球体なのでボールに慣れると上手にキャッチして投げようになった。また、やわらかかったので、ボールを怖がる児童もいなかった。

（図3-22）

(6) ボールについての考察

ボールの大きさ、固さともに児童にとって扱いやすく、親しみやすかった。また投げやすく、キャッチしやすい点もボール操作の技能を上達させるために有効であったと考える。

(7) ボール操作（パス練習）について

ボール操作（パス練習）については、3～8時間目まで、毎時間5分程度行った。特に3、4時間目は「相手が取りやすいボールとは？」「他にどんなパスがある？」と発問しパスの仕方について考えさせた。練習は対面パスだったが、連続10回、20回など数の制限を入れてグループで競わせたり、ボールを落としたらまた最初からやり直しさせたりした。またパスをするときに、相手の名前を言ってからボールを投げることも徹底した。

(7) ボール操作（パス練習）についての考察

児童は、パス練習を繰り返すことやゲームを毎時間行うことで、ボール操作に慣れていった。またパスの必要性をゲームの中で感じ、体得していったと感じる。また上記で述べたように児童にとってボールが扱いやすかったことも大きなポイントである。

(8) 視聴覚資料について

撮影した映像を編集し、2時間目は教室でデジタル黒板を使用し、6時間目の後半には、PC・プロジェクターに5時間目のゲームの様子を映し出して動き方の振り返りを行った。自分の動き方を動画で見ることができたり、一時停止して画面に書き込みができたりなど児童にとってわかりやすい提示ができた。

(8) 視聴覚資料についての考察

児童に実際の映像を見せながら授業を展開したことは、ふりかえりにとても役立った。自分たちの動きを映像で客観的に見ることは、サポートの動きの理解に役立ったと考える。

(9) 掲示物（ゲーム形態・キーワード）について

児童から出された意見は全て模造紙に書き込んでいき、毎時間それを掲示し活用した。ゲーム形態も毎時間掲示し、必要に応じてマグネットを使ったり、書き込みをしたりした。

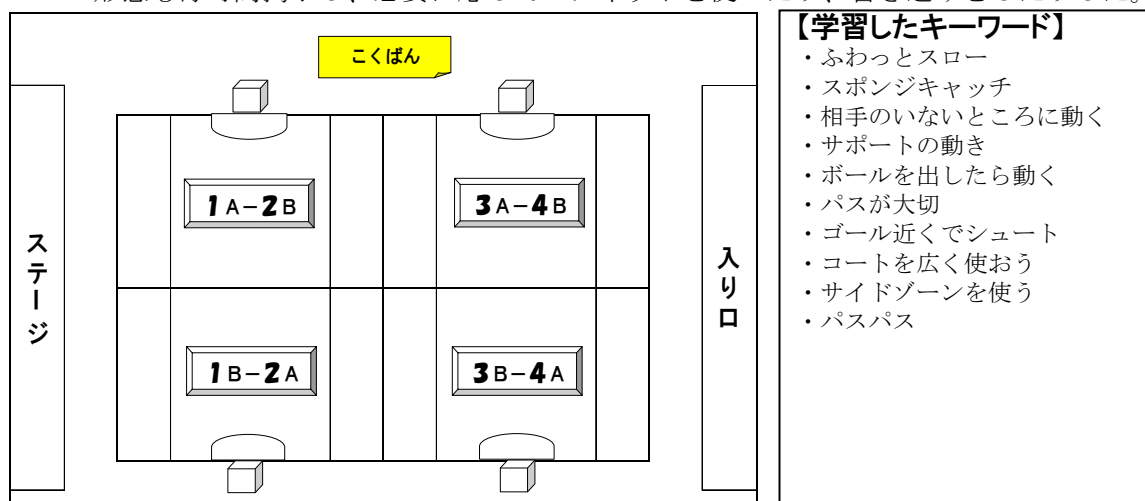
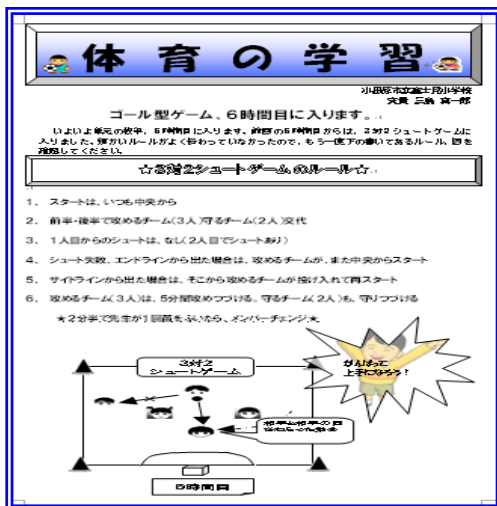


図3-23 掲示物（ゲーム形態・キーワード）※9時間目のもの

(9) 掲示物についての考察

移動黒板や体育館の壁を使って模造紙を掲示していった。毎時間の初めの部分で前時に確認したことや、本時の学習内容の確認をするなど有効に使用することができた。目に見える形にしたことで、どの児童にも学習内容が伝わりやすかったと感じた。

(10) 体育通信について



毎時間ではないが、週が変わる前日に体育通信（『体育の学習』）を発行した。児童にしっかりとルールが浸透するように、次の時間に行うゲームのルールや学習のポイントになることを書き、配付した。

これによってルールの確認やゲームの内容を事前に確認することができた。真剣な表情で読んだり、ゲームの行い方やルールを聞きに来たりする児童が多く見られた。

図3-24 体育通信（6時間目に向けての『体育の学習』）資料編31ページ参照

(10) 体育通信についての考察

資料を配布したことは、児童の学習に対する意欲を高める一助となったと考える。体育の授業が火、水、木曜日と続き、次の授業まで4日間も空いてしまうことを考えると、文面で児童に体育の授業で行ったポイントなどを思い起こさせるためには効果的だったと考える。

(11) 2時間目の「教室での座学」の時間について

2時間目は、教室で授業を行った。1時間目の試しのゲーム（3対3）で撮影したVTRを見てうまくいかなかった原因を探り、それを解決する方法を考えさせた。普段は、単元の最初の時間にオリエンテーションということで説明の時間を設定することが多かったが、今回はオリエンテーションではなく課題を見つけるという目的で「教室での座学」を設定した。児童は普段から慣れ親しんでいる教室でたくさんの意見を出すことができた。

(11) 2時間目の「教室での座学」の時間についての考察

1時間目の試しのゲームの映像を見ながら、うまくいかなかった原因やうまくできた理由などを話し合い、クラス全体で共有することは、学習のねらいにせまるために有効である。

(12) 作戦ボードについて

児童の運動量の確保のため、作戦ボードは9時間目と10時間目のみ使用した。使用した9時間目、10時間目は、児童がマグネットを動かしたり、図を描いて動きを確認したりして次のゲームにいかそうとしていた。

(12) 作戦ボードについての考察

作戦ボードは平面なため3年生の児童がどれだけ動きを理解できていたかははっきりとはわからない点が多いが、チームで話し合うための道具の1つとしては有効だと考える。高学年に向けては、このような時間を設定していくことも必要であると感じる。

7 授業全体の振り返り

今回の検証授業について、検証授業全体を振り返っていききたい。

(1) コートの大きさと人数のバランスについて

図3-25は、「コートの大きさと人数のバランスについて」の図である。アウトナンバーゲームでは、人数やコートの大きさについても厳選していく必要がある。3対1のアウトナンバーゲームでは、コートが広すぎて攻撃側の3人がそのポジションから動く必要がなくなってしまう。

3対2のアウトナンバーゲームになると守備側の児童が1人増えるので、ボールが回りにくくなると予想していたのだが、ボールをもらうときの動きが必要になり、動かざるを得ない状況になった。このことを児童は「やりやすくなった。」とこちらの予想とは反する反応をしていた。

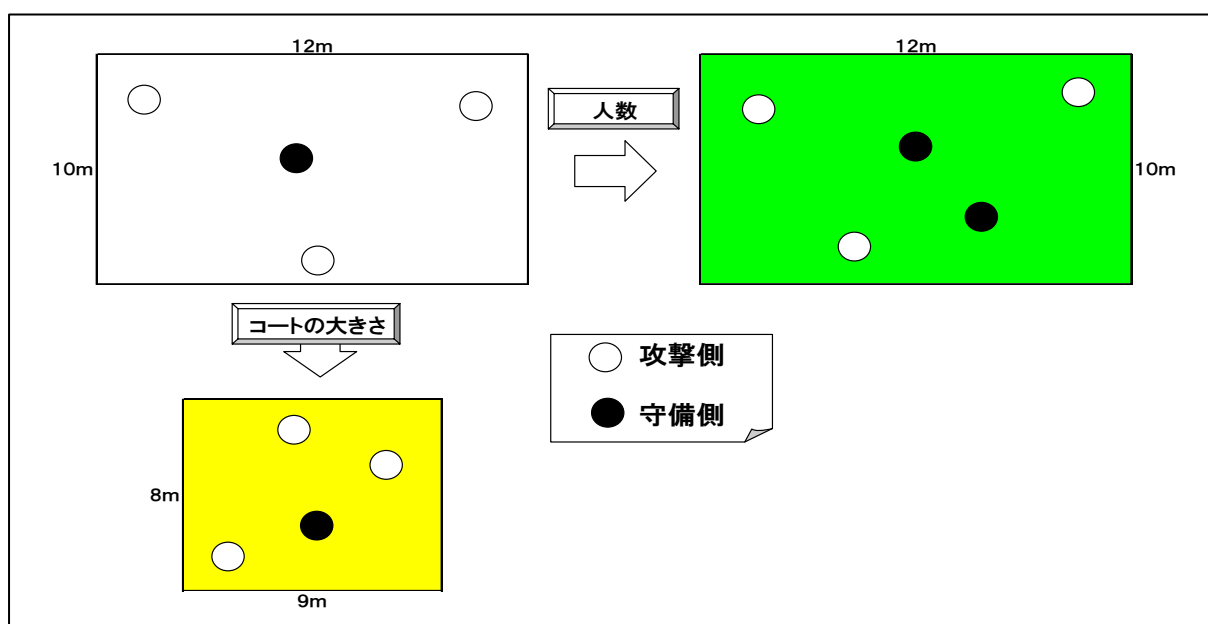


図3-25 コートの大きさと人数のバランス

(1) コートの大きさと人数のバランスの考察

このことから、ゴール型ゲームの授業を計画していくに当たって、コートの大きさや人数のバランスは、とても大切なことである。実際に行った上で次の時間に修正して行うことや、児童のボール操作の技能に合わせてコートの大きさやルールなどを考えていくことが重要であることがわかった。

(2) 「よい動き」「よい言葉」を共有する場面の設定について

授業の最後のふりかえりの時間は、数名の児童の発表で終わり、他の児童は学習カードにふりかえりを記入するだけになり、その時間に出てきた「よい動き」や「よい言葉」をその日の授業時間内で共有することができなかった。

(2) 「よい動き」を共有する場面の設定についての考察

「よい動き」は、その授業時間内で共有していきたいと考える。その日に出てきたよい動きをもう1回再現VTRのようにクラス全員の前で紹介できると、他の児童にも「自分もまねしてやってみよう」といった意識が出てくるのではないかと考える。一番身近なクラスの仲間とよいものを広げ共有することはお互いのいい刺激となり、体育の他の種目にも有効に働くと考える。

(3) その他の児童の変容について

検証授業の事前アンケート、事後アンケートを比較すると、児童の様々な変容が見取れた。事前アンケートでは児童は、「自分からボールゲームがうまくなりたい」ことや「練習をしつかりとがんばる」と述べているものの、友だちとの「かかわり合い」は低い数値であった。しかし、事後アンケートの結果ではかかわり合いに関する質問4項目において大きな変化が見られた。

図3-26は「あなたは、ボールを持っている味方に声をかけたり、手で合図したりしましたか」の回答の割合である。事前、事後を比較すると「まあまあやった」と答えた児童が9%から30%と3倍以上に増えた。また「何もやらなかった」と答えた児童が事前の16%から6%に減った。

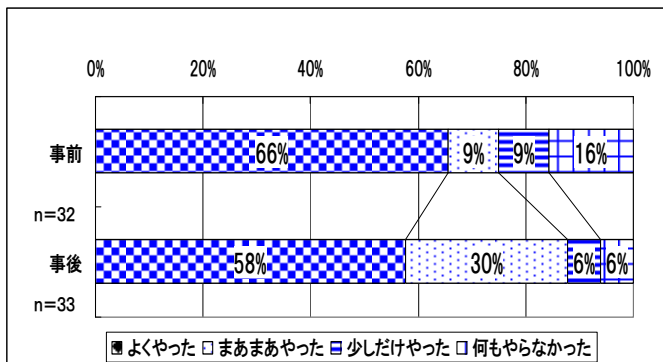


図3-26 「あなたは、ボールを持っている味方に声をかけたり、手で合図したりしましたか」

図3-27は「あなたは、体育の時間、友だちのよい動きを見て、まねをしたことがありますか」の回答の割合である。「ある」と答えた児童が、事前25%から事後58%と2倍以上に増えた。また「全くない」と答えた児童も事前38%から事後9%と大幅に減少した。

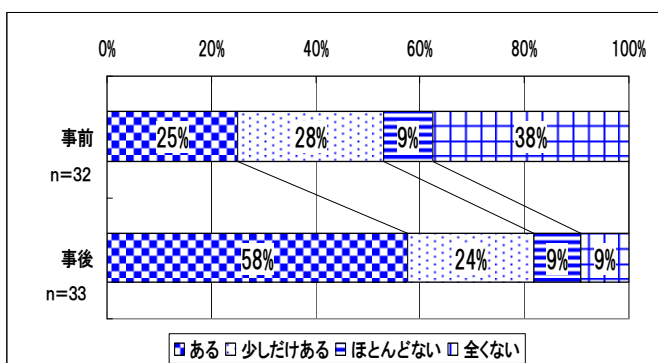


図3-27 「あなたは、体育の時間、友だちのよい動きを見て、まねをしたことがありますか」

図3-28は、「あなたは、ゲームの中でパスをもらいましたか」の回答の割合である。「多くもらった」28%、「まあまあもらった」28%、合計56%の児童たちが、「パスをもらった」と答えていたのに対し、事後アンケートでは、「多くもらった」82%、「まあまあもらった」12%、合計94%の児童たちが、「パスをもらった」と答えた。また注目すべき点は、事前には、パスを「もらわなかった」が9%に対し、事後では、「もらわなかった」は、0%になった。

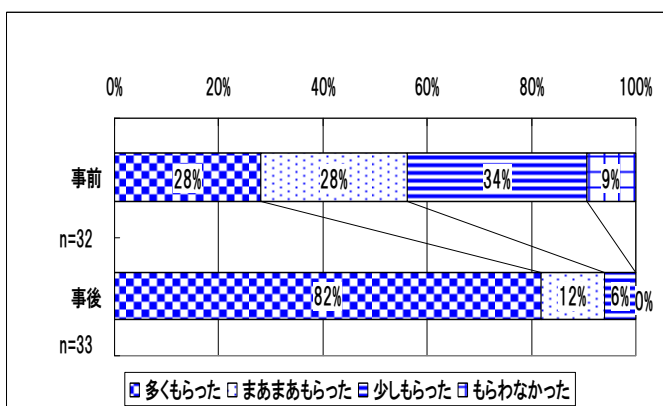


図3-28 「あなたは、ゲームの中でパスをもらいましたか」

図3-29は「ボールゲームの楽しさは何ですか」の回答数を項目ごとに比較したものである。「どこにパスを出すか考えること」、「友だちからパスをもらうこと」と答えた児童が他項目と比べ増えた。

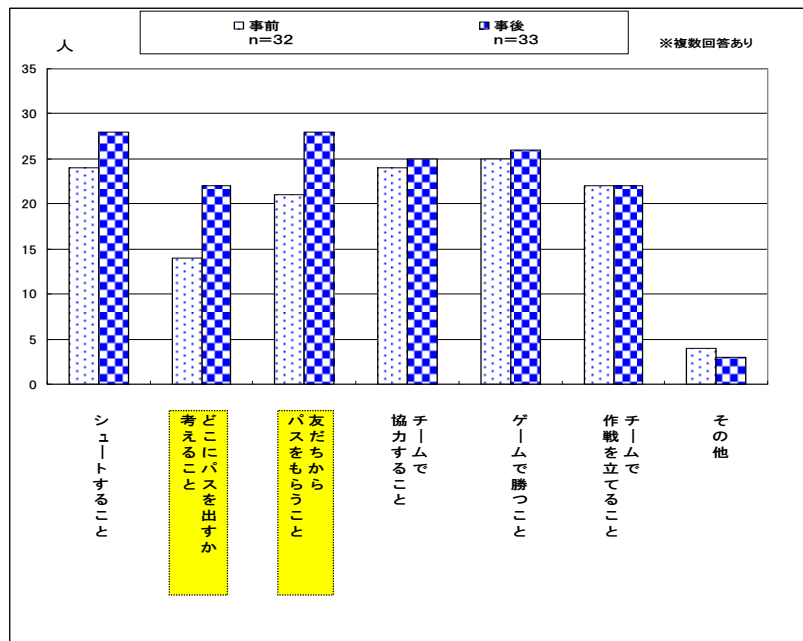


図3-29 「ボールゲームの楽しさは何ですか」事前・事後の比較

(3) 事前・事後アンケートの結果についての考察

「あなたは、ボールを持っている味方に声をかけたり、手で合図したりしましたか」から、チームの仲間と協力してゲームに取り組んでいたことがわかる。これは形成的授業評価の「協力」の数値からもわかる。(本編 17 ページ参照) 今回行ったゲームの人数が3人だったため、何もしないでいることができなくなり、必然的に「かかわり合う」場面が多く出てきたからではないかと考える。(図3-26)

「あなたは、体育の時間、友だちのよい動きを見て、まねをしたことがありますか」の回答の割合から、ゲームをしていく中で、友だちのよい動きを自分もやってみようと考えて実践した様子が伺える。(図3-27)

「あなたは、ゲームの中でパスをもらいましたか」の回答の割合から、全員の児童がゲーム中にパスを受け取っていたことがわかる。パスとサポートの動きができた結果であるといえる。(図3-28)

「ボールゲームの楽しさは何ですか」の回答数を項目ごとに比較したグラフから、事前には楽しさとしてとらえにくかったパスを出すことやパスをもらうことが、事後には多くの児童が楽しいこととしてとらえていることがわかる。「また友だちからパスをもらうこと」が「シュートすること」と同じ件数になったことも注目したい点である。サポートの動きがわかってできた結果であると考え。(図3-29)

(4) 児童の感想から

表3-8は、事後アンケートで最後の項目である「☆今回の体育の授業で、楽しかったことやできるようになったこと、むずかしかったところなど感想を書いてください。」の児童の感想である。

表3-8 児童の感想（事後アンケート）

<p>☆感想</p> <ul style="list-style-type: none">・パスをしたら、動く・サポートの動きの意味を知りました・ドリブルなしが大変だった・パスができるようになった・パスができるようになった・上手に投げる、とるができるようになった・パスを出したり、もらったりすることができた・最後のリーグ戦が楽しかった・いつの間にかボールゲームになれ、楽しくなった・全力を出して、全勝して楽しかった・ボールのキャッチがうまくできるようになった・ボールを投げるのが上手になった・リーグ戦では優勝でき、上手になったと思った・難しかった：ロングパスのキャッチ楽しかった：パスパス、人のいないところに動くこと・自分の予想どおりにできたことが楽しかった・パスにだんだん慣れてきた・サポートの動きができるようになって楽しくなった・よく投げれるようになった・サイドゾーンがあると楽に点が入るから楽しい・パスができるようになった・サポートの動きができるようになってうれしかった・ボールのキャッチと投げるができるようになった・練習したらできるようになった・パスやシュートがうまくなった。サポートの動きは大切・パスをもらってキャッチできたこと、サポートの動き・投げるができるようになった・シュートを入れたことが楽しかった・パスパスができるようになった・空いているスペースに動けるようになった。パスがうまくなった・ボールを投げる、とるができるようになってよかった

(4) 児童の感想からについての考察

授業終了後の事後アンケートには、多数の児童が自分自身のボール操作が上達したことや、サポートの動きがわかってできるようになったことを書いている。そしてそれが「うれしかった」「楽しかった」という気持ちにつながっていることがわかる。これは、児童全員が最後まで楽しくゲームに取り組んでいた姿からも見て取れた。

学習が進んでいくと、児童がつくった用語「パスパス」が出てきた。これは今回の学習で児童が課題を解決しようと考えた結果、自分たちにぴったりと合うものが自然発生的に現れたのだと思う。やがてこれは他のチームにも広がっていった。児童がつくった用語ならでの現象だと考える。

(5) まとめ

これまでのゲームでは、活発でボール操作が得意な児童が中心となってゲームを進めてしまう場面が多く見られたが、今回は、今までボールを使ったゲームが苦手だった児童も、チームの中でパスを出したりもらったり声を出したりして、生き生きとゲームに参加していた。さらにコートの外からも「サポート！」とアドバイスの声が出てくるようになった。サポートの大切さに気付き、わかってできるようになったあらわれである。

今後はテレビでサッカーの試合を見ているときなども、ゴールを決めたシュートシーンばかりでなく、サポートの動きからシュートにつながっていることや、ほとんどの選手がボールを持たないときの動きをしていることに気付かされるのではないだろうか。この動きは、バスケットボール、ハンドボールといった他のゴール型の種目でも同じことがいえる。

パスをもらえるところに動いてゲームを組み立てることができるようになったことや、「自分もできた！」という自信を持った経験は、今後児童が取り組む様々なボール運動につながっていくのではないだろうか。



第4章 研究のまとめ

1 研究の成果と課題

本研究では、仮説の検証を通して、次のことが明らかになった。

- (1) 発問と条件付けられたゲームを段階的に設定した学習過程は小学校3年生のゴール型ゲームの学習に有効であった。
- (2) サポートの必要性の理解から、サポートの動きがわかってできるようになった。

したがって、小学校中学年の易しいゴール型ゲームにおける、サポートの動きを身に付けるための学習過程を提案したい。

(1) 児童の実態（想定として）

ア 児童の現状

- (ア) 小学校低・中学年では、ボールゲームにおいてパスが繋がらず、運動能力の高い児童（サッカークラブ等の経験者）中心のゲームになっている。
- (イ) ボール操作のスローやキャッチの技能の差がある。

イ 児童の課題

- (ア) 手でボールを扱うゲームでの初歩的な動作（スロー、キャッチ、パス）の必要性の気付き
- (イ) パスのつながりからシュートに至るまでのサポートの動きへの気付き
- (ウ) ボール操作とサポートの動きを活用したゲーム展開

(2) 提案内容

上記、(1) 児童の実態ア～イの段階を想定した学習過程を次に提案する。

ア 条件付けられたゲーム設定について

学校現場で実際に授業時間を設定していくにあたって、今回の授業を行ってほしいと願う全体の授業時間を2時間減らして8時間扱いとした。1次では試しのゲームと座学を行い、うまくいかない原因と解決方法を考える。2次では「ボール操作」の技能の上達を主なねらいとし、児童の現状に合わせ、対面でのパスゲームや移動しながらのゲーム、狭いコートでの3対1を行う。3次では「サポートの動き」を身に付けさせることをねらいとアウトナンバーのパス回しゲームとシュートゲームを行う。

このような学習過程により、最後のリーグ戦で、よりレベルが上がったゲームをすることができ、コートを広く使ってパスを回し、サポートしながらゲームを楽しむことができる児童が増えると考ええる。

イ 発問について

各時間における発問は、1時間目から7時間目までとし、8時間目は児童から出てきた言葉や学習したキーワードを使って指示を出していく。(※ウの学習過程参照) 試しのゲームでパスが繋がらない体験をさせた後、2時間目の座学での発問によって児童に課題を認識させる。3時間目以降はそれを解決するための発問をし、それによって考えたことを、ゲームをすることで自分のものにしていく。児童の技能や理解度などに合わせ、少しずつ課題を解決していくステップを設定することが大切だと考える。(図4-1)

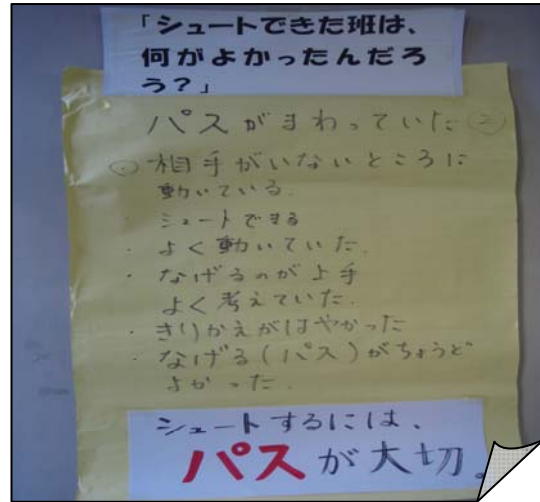
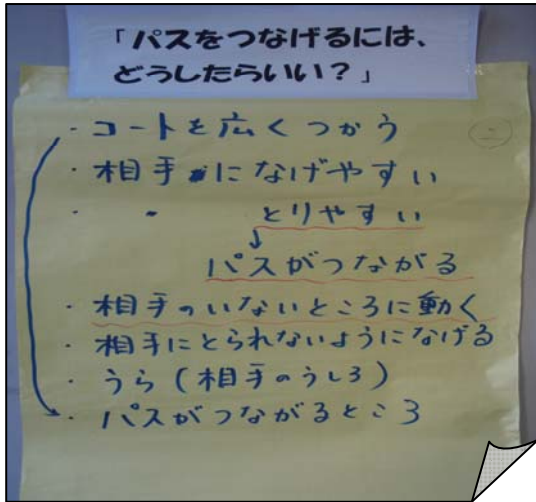


図 4-1 2時間目の掲示物 (写真)

ウ 具体の学習過程

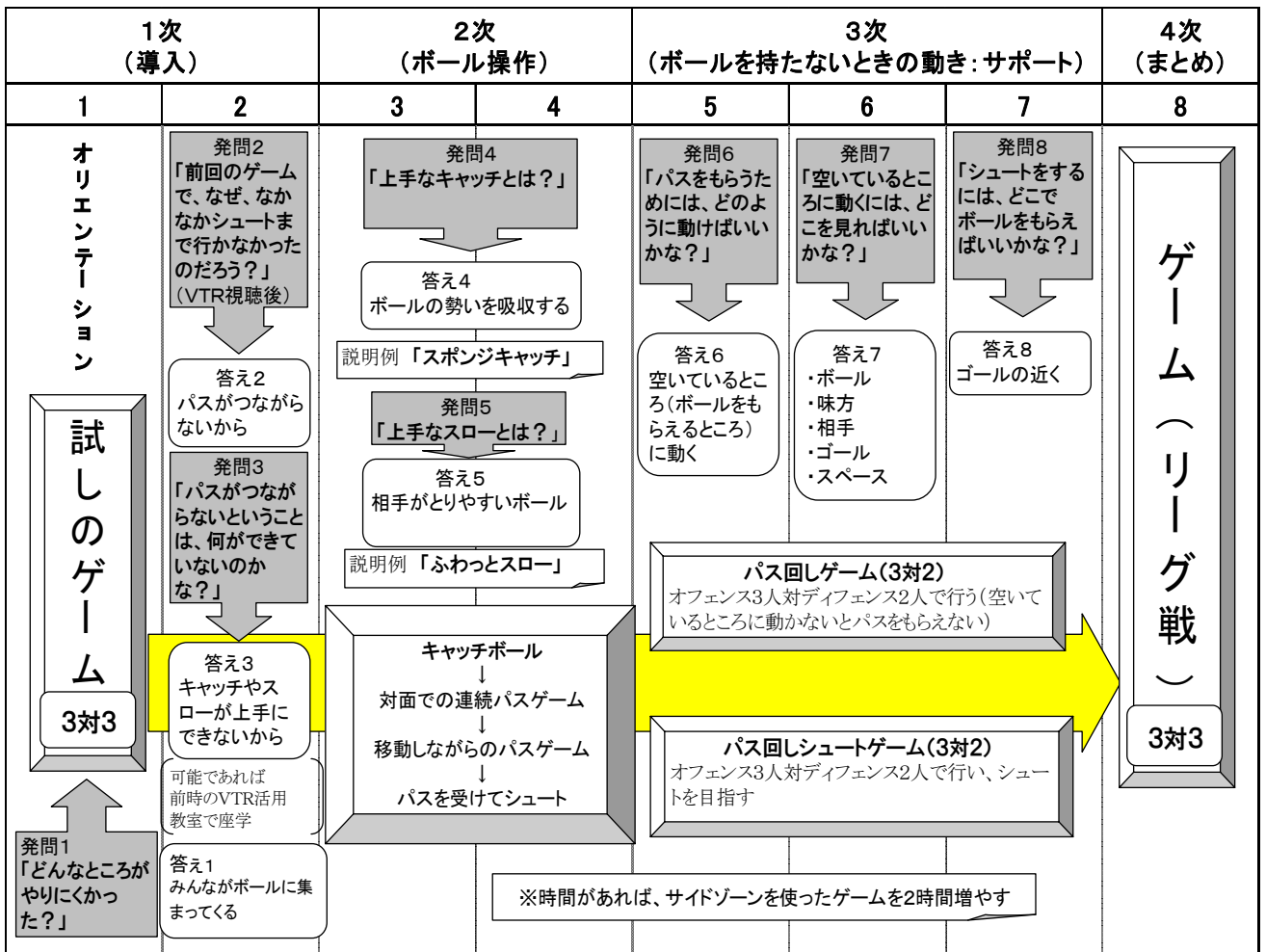


図 4-2 「学習過程の提案モデル」

エ まとめ

図4-2の1時間目の試しのゲーム(3対3)から始まる学習過程において、課題が浮き彫りになる発問によって児童自身が課題に気付き、条件付けられたゲームによって解決方法を考え活動していくことによって、「わかってできる」ようになるのではないかと考える。この学習過程が小学校中学年におけるゴール型ゲームの学習モデルの1つになれば幸いである。

(3) 今後の課題

この研究に係る検証授業では課題として次のようなことが考えられた。

- ア 全体的な指導が主だったため、チームで相談して活動する場面が少なかった。
- イ 指導の振り返り、課題への気付きに関して、作戦ボード等の平面(二次元)の説明よりは、実際の場面(三次元)での説明の方が中学年では有効であった。

ア 全体的な指導が主であったため、チームで相談して活動する場面が少なかった。

授業の中で児童の思考の過程を大切にしていくために、グループやチームで作戦を立てたり、ポジショニングを考えたりすることは、とても大切であると考えられる。

しかし、今回は小学校3年生ということもあり、チームで作戦を立てたり、十分に話し合いの時間を設定したりすることはあえてしなかった。最後のリーグ戦だけ作戦ボードとマグネットを渡し、自分たちのゲームまでの時間だけチームで話し合う時間を設定した。

このように「ゲームー反省ーゲーム」という形でゲームの前半と後半の間でグループの活動を取り入れることは、作戦を立てたり、教え合ったりする上でとても有効と言える。しかし小学校3年生という段階でそのような活動を単元の全時間で行うことは無理がある。教師が学習過程をしっかりと考え、指導すべきことを指導すべき時にしっかりと指導していくことが大切ではないだろうか。

今後、このようなチーム活動は4、5、6年生と学年が上がっていくにつれてより多く取り入れていけばよいのではないかと考える。児童が主体的に活動するためには、「いつ、何を、どう教えるのか」という学習過程を教師側がきちんと考え捉えておく必要がある。

イ 指導の振り返り、課題への気付きに関して、作戦ボード等の平面(二次元)の説明よりは、実際の場面(三次元)での説明の方が中学年では有効だった。

授業の振り返りは、児童といっしょに行った方が、より効果的であると考えられる。数名の児童にもう一度コート上で動いてもらい、クラス全体で確認した方が作戦ボードでマグネットを動かすよりも3年生にはわかりやすい。実際の動き方がクラス全体の模範となり、次のゲームにつながっていくと考える。教具は児童の発達段階に合わせて使う必要がある。

2 今後の展望

今回の研究から、小学校中学年でもサポートの動きがわかり、できるようになったことでゴール型ゲームの特性に触れることができたと考える。「パスがつながってシュートができて楽しい。」「チームの仲間との協力や工夫が楽しい。」といったことを経験することができたといえる。そして、このような課題解決型の学習を小学校中学年で行うことは、とても意義がある。

クラスには、理解したけどなかなかできなかったという児童も存在する。しかし、サポートの動きとは「パスをもらうための動きなんだ。」とか、「自分がボールを持っていないときは、相手のいないところに動けばいいんだ。」と理解してプレーすることは、他のゴール型ゲームにも生かされ、さらには小学校高学年、中学校、高等学校へとつながり、将来豊かなスポーツライフを送るための礎になるだろうと思われる。

3 最後に

小学校でも学習指導要領で1年生からゲーム領域において「ボールを持たないときの動き」を指導することが明記されて2年が経とうとしている。どのように指導をすれば、児童にこの動きが身に付くか考え今回の研究に取り組んだ。「ボールを持たないときの動き」には、「ボール操作」に至るための動きや、守備にかかわる動きに関する技能があるが、今回は「サポートの動き」(味方のチームがボールを保持している状態で、パスを受けるポジションへ移動する動き)を身に付けさせることをめざして授業実践をした。その中で小学校中学年でも課題解決型の学習が十分可能であることに手ごたえを感じた。今回の研究での成果と課題を大切に、今後日々の実践に励んでいきたいと考える。

最後になりましたが、本研究を行うにあたり、学校行事が立て込んでいるなか、快く受け入れてくださった瀧本朝光校長先生、宮川晃教頭先生をはじめとする小田原市立富士見小学校の教職員の方々に感謝いたします。また、専門的な見地から様々ご指導、ご助言をいただいた、神奈川県教育局保健体育課指導主事の薊秀俊氏、足柄下教育事務所指導課長兼指導主事の矢野順子氏、足柄下教育事務所指導主事の稲毛真弓氏、小田原市教育委員会指導主事の市川嘉裕氏に感謝いたします。そして、授業に全力で取り組んでくれた児童と協力してくださった保護者の方々に感謝いたします。

ありがとうございました。

<引用・参考文献>

- 1) 小学校学習指導要領解説体育編 文部科学省 東洋館出版社 2008. 8月
- 2) 鬼澤陽子・小松崎敏・吉永武史・岡出美則・高橋健夫(2008)
「小学校6年生のバスケットボール授業における3対2アウトナンバーゲームと3対3イーブンナンバーゲームの比較—ゲーム中の状況判断力及びサポート行動に注目して—」
『体育学研究』53(2)、439—462
- 3) ハンドボール研究 2003年 第5号 P22
木谷光男「みんなでハンドボールをうまくならう! 楽しもう! プレーアブルにならう」
- 4) ピアジェの発達心理学 波多野 完治/編 国土社 1965. 9
- 5) 学校体育実技指導資料 第8集「ゲーム及びボール運動」
- 6) ボール運動の指導プログラム—楽しい戦術学習の進め方 大修館書店 1999. 6月
- 7) 体育の教材を創る 岩田 靖 著 大修館書店 2012. 2月

- 8) 体育における発問研究の活性化に向けて 筑波大学教授 岡出 美則 『体育科教育』2012.12 P10—13
- 9) 体育の授業を観察評価する 高橋健夫著 明和出版 2003. 10月
- 10) 新学習指導要領におけるボール運動の指導(1)—ゴール型の授業づくり—
早稲田大学スポーツ科学学術院専任講師 吉永 武史 『小学校体育ジャーナル60』
- 11) 吉永武史 「ボールを持たないときの動き」の習得を企図した「サポート学習」の実践モデル
『体育科教育』2009.9 P14—15
吉永武史 戦術学習における「サポート学習」の可能性
『体育科教育』2009.9 P23—25
鬼澤陽子 「状況判断力」の習得を意図した「アウトナンバーゲーム」の意義
『体育科教育』2009.9 P26—27

- 12) 子どもの心を開くこれからの体育授業 細江文利 著 大修館書店
- 13) 実証的教育研究の技法 西川 純 著 大学教育出版 1999
- 14) 運動指導の心理学 杉原 隆 著 大修館書店
- 15) 学校体育授業事典 大修館書店
- 16) サッカー バルセロナ戦術アナライズ2011 西部謙司 著