

第4分科会

研究主題

運動の楽しさを味わい、自ら課題を解決する子どもの育成
—子どもの実態に応じ、評価を踏まえた指導・支援の工夫を通して—

福岡市立草ヶ江小学校

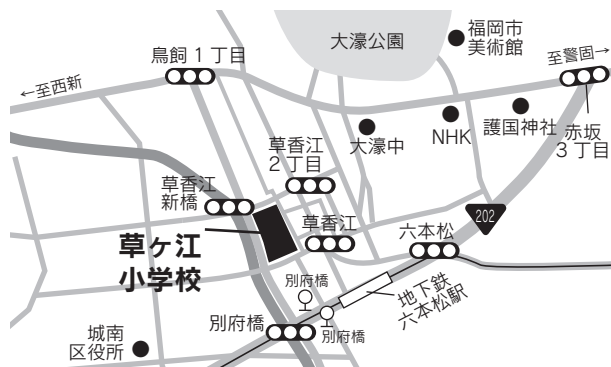
日程

9:00	9:30	10:15	10:50	11:45	13:00	13:10	14:20	14:50	15:00
受付	公開授業①	すこやかタイム (業間体育)	公開授業②	昼食	開会行事	研究発表 研究協議	指導助言	閉会行事	

公開授業案内

公開授業①	第1学年	「まとあてゲーム」	体育館
	第2学年	「たからはこびゲーム」	運動場
	第3学年	「健康な生活」	教室
公開授業②	第4学年	「ソフトバレーボール」	体育館
	第5学年	「タグラグビー」	運動場
	第6学年	「病気の予防」	教室

学校所在地図



交通機関

○最寄駅

「六本松(福岡市営地下鉄)」下車 徒歩6分

○経路

博多	発	8:16	8:19	8:22	8:28	8:31
↓福岡市営地下鉄空港線						
天神	着	8:21	8:24	8:27	8:33	8:36
(乗換)						
天神南	発	8:30	8:34	8:38	8:42	8:46
↓福岡市営地下鉄七隈線						
六本松	着	8:38	8:42	8:46	8:50	8:54

学 校 概 要

学 校 名	福岡市立草ヶ江小学校		
校 長 名	窪 淳 朗		
学 級 数	23学級	児 童 数	714名
所 在 地	〒810-0045 福岡市中央区草香江2丁目3番5号		
連 絡 先	TEL 092-771-3815 FAX 092-771-3816		

【学校紹介】

草香江の 入江にあさる 葦鶴の
あなたづたづし 友無にして 大伴旅人

草ヶ江は、万葉集・風土記にも「草ヶ江」の名を記すほど古い歴史性をもつ土地であるが、都市計画による校区再編成をはじめ、町名・町並みに至るまで生まれ変わっている。

現在、福岡市中央区の南西部に位置し、東は赤坂校区、西は樋井川を境に城南区に隣接している。北は大濠公園、市立美術館、南は市立動物園に接し、校区内にはNHK福岡放送局、護国神社、大濠中・高等学校があり、文化・学園街の一面ももっている。

また、商店街と古書の町としても知られているが、現在では住宅街として官舎、社宅があり、マンションも増加してきている。

人口約13,684人、世帯数7,138世帯で、バスによる交通網の要地に加え、平成17年の地下鉄七隈線の開通と同時に地下鉄六本松駅が誕生し、今後福岡市の拠点としての街づくりが進んでいる。

本 校 の 教 育 目 標

人間尊重の精神を基盤として、心身ともに健康で明るく、知・徳・体の調和がとれ、たくましく生きる強い意志と実践力を持った心豊かな草ヶ江っ子の育成

目 指 す 子 ど も の 姿

くーくじけない子 さーさわやかな子 がーがんばる子 えーえがおの子

福岡スタンダード

- 基本的な生活習慣の育成
- 基礎学力の充実
- 学習規律の徹底

草ヶ江小学校らしい教育

- 健康・安全教育の充実
- 体力向上の推進
- 特別支援教育の推進

本校の特色ある教育の推進

心と言葉を大切にする教育

- 言語環境の整備
- コミュニケーション能力の向上
- 道徳・人権教育の推進

小中連携・家庭地域との連携の充実

- 小中・保幼小の連携
- 積極的な教育内容の情報発信と外部評価
- 家庭との連携・PTA活動への協力

研究主題

運動の楽しさを味わい、自ら課題を解決する子どもの育成

一子どもの実態に応じ、評価を踏まえた指導・支援の工夫を通して一

福岡市立草ヶ江小学校

1 主題設定の理由

(1) 大会主題との関わりから

本校では、大会主題である「運動の楽しさを味わい、体育的学力の確かな定着を図る体育科の創造」を受け、体育的学力の「思考・判断」を中心に、自ら課題を解決する子どもの育成を目指している。

また、大会副主題を受け、小学校段階における子どもたちの実態に応じ、評価を踏まえた指導・支援の工夫を通して、指導と評価が一体となるような体育授業を推進している。

(2) 教育の今日的課題から

近年、社会の様々な分野において、技術の高度化、情報化の進展、生活様式の変化等が著しく、国民に恩恵をもたらしている反面、青少年期においても心身両面にわたり健康上の問題を生み出してきている。例えば人間関係の希薄化・ストレスの増大、いじめや不登校、偏食、欠食、飲酒、喫煙、薬物の乱用、体力の低下など、最も健康であるはずのこの時期に、心身の健康に関する課題が増大している。また新指導要領改訂の基本的な考え方の中にも、「豊かな心と健やかな体の育成のための指導の充実」において、「体力の向上と健康的な生活習慣の形成の必要性」が挙げられている。

そこで本校では、生涯を通じて健康で安全な生活を送ることができる資質や能力を育てるために、本研究主題を設定した。

(3) 地域および子どもの実態から

本校校区は、福岡市中央区西部、樋井川沿いに位置し、主要幹線が縦横に走り抜けており交通量がとても多い地域である。また地下鉄5号線も開通し、交通の要所として発展している。学校の近隣には大濠公園、舞鶴公園、福岡市動植物園、福岡市美術館、私立中学・高校などがあり文教地区である。マンションやビルが建ち並び、遊んだり運動したりできるスペースは限られている。また、塾や習い事に通っている児童が多く、放課後、友達と一緒に体を動かして遊ぶ機会は少なくなっている。

本校の子どもの運動の実態は、体を動かすことが好きで、休み時間も活発に外遊びをする子どもが多い。しかし中には進んで運動をしない子どもも見られ、その差は大きく二極化の傾向にある。

(4) 本校教育目標から

本校では、「人間尊重の精神を基盤として、心身ともに健康で明るく、知、徳、体の調和がとれ、たくましく生きる強い意志と実践力をもった心豊かな草ヶ江っ子」の育成を目指している。このような子どもを育てていくには、体育科を通して自ら課題を解決する経験を積ませることが大切であり、ここに本研究を進めていく意義があると考ええる。

2 主題・副主題の意味

(1) 「運動の楽しさを味わう」とは

それぞれの遊びや運動が持っている特性や魅力にふれさせることである。そして、そのことを

通して、生涯にわたって運動に親しんでいくのに必要な資質、能力を身につけていく内面的エネルギーとなる「できる」「わかる」「かかわる」「活用する」喜びを子どもの内面に旺盛にしていくことである。

(2) 「自ら課題を解決する」とは

「自ら課題を解決する」とは、まず自分の遊びや運動の様子を正しくつかみ、子ども自身が自分の実態に合った克服・達成・改善すべき課題をもつことである。次に、その課題を自分から進んで解決しようとするものである。さらに、自分の取組を具体的に振り返り、新たな課題をもつことである。

(3) 「子どもの実態に応じ、評価を踏まえた指導・支援の工夫」とは

体育学習において、子どもたちはそれぞれ克服・達成・改善すべき課題をもっている。その課題を解決するために、まずは、一人一人に合っためあてをもてるように指導・支援することである。次にそのめあてに合った解決方法を選び、主体的に解決できるように指導・支援することである。さらに適切に課題解決できているか評価を行い、それを踏まえて指導・支援していくことである。

3 研究の目標

運動の楽しさを味わい、自ら課題を解決する子どもを育成するために、子どもの実態に応じ、評価を踏まえた指導・支援の工夫の在り方を明らかにする。

4 研究仮説

体育科において、評価を踏まえた、次のような指導・支援の工夫を行えば、運動の楽しさを味わい、自ら課題を解決する子どもを育成することができるであろう。

- (1) 「教えること」と「学ばせること」を明確にした単元構成
- (2) 子どもの実態に合っためあてをもたせるための指導・支援の工夫
- (3) 評価を踏まえ、めあてを解決させるための指導・支援の工夫

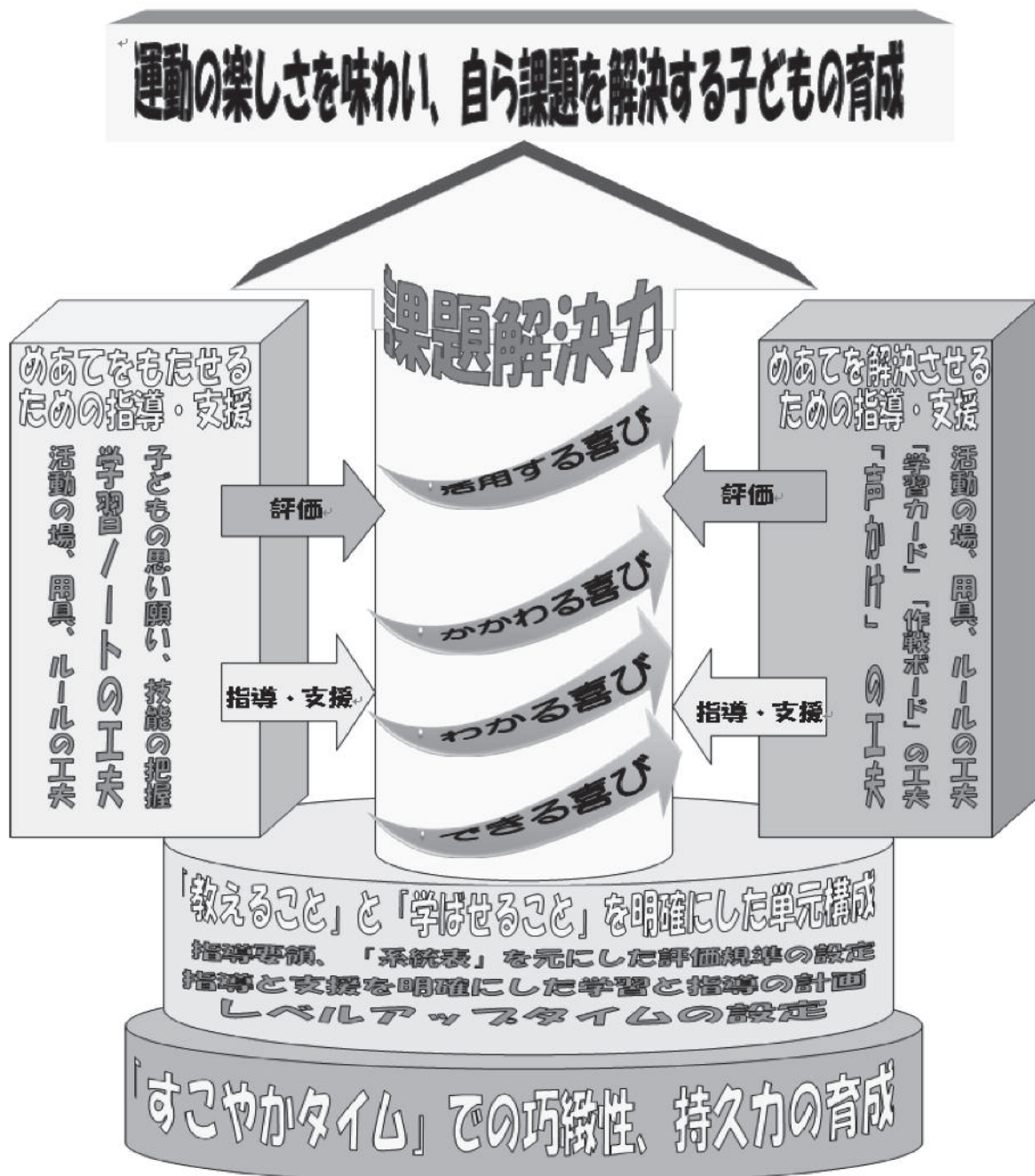
5 研究構想

(1) 研究内容

- ① 子どもの実態に応じて、「教えること」と「学ばせること」を明確にした単元構成
 - 学習指導要領、「思考・判断の系統表」「技能の系統表」をもとにした評価規準の設定
 - 指導・支援内容を明確にし、評価計画を位置づけた「指導と評価の計画」の作成
 - 「レベルアップタイム」の位置付けと内容
- ② 子どもの実態に合っためあてをもたせるための指導・支援の工夫
 - 実態把握
 - ・ アンケート調査による思いや願いの把握
 - ・ 新体力テストの結果や試しのゲームなどによる技能実態の把握
 - 活動の場や用具、ルール
 - ・ 自分がやりたいことが見つかるような活動の場や用具、ルール
 - ・ 自分ができそうなことが見つかるような活動の場や用具
 - 学習ノート
 - ・ めあてを具体的に立てられるための「めあての例」の提示
 - ・ 「次の時間にやりたいことや解決したいこと」を書くことでめあてが明確になるノート
 - ・ めあてができたこと、楽しかったことを振り返ることができるノート
- ③ 評価を踏まえ、めあてを解決させるための指導・支援の工夫
 - 活動の場や用具、ルール

- ・ 子どもの思いや技能の習得状況に合った活動の場や用具，ルール
- 「学習カード」「作戦ボード」
 - ・ 「ポイントカード」「作戦カード」の内容や提示の仕方
 - ・ 「作戦ボード」の活用のさせ方
- 声かけ
 - ・ 「めあてカルテ」をもとにしたがんばりや伸びを認める声かけ
 - ・ 「めあてカルテ」をもとにした技能や学び方に関する声かけ
 - ・ 「声かけボード」の内容や活用のさせ方

(2) 研究構想図



6 研究の実際

(1) 【実践例1】 3年生「ハンドボール」

① 子どもから見た運動の特性

○ 楽しさ体験の状況（態度）

事前の意識調査から、25人中20人が、ボール運動は「とても好き」「好き」と答えている。

「ボールを投げたり捕ったりするのが楽しい」「いろいろなルールがあって楽しい」など、ボール運動の特性に触れることで、楽しさを感じている。一方「少し嫌い」「嫌い」と答えている子どもは5人で、「ボールを投げたりとったりするのが苦手」「ボールが速くてこわい」など、ボール操作がうまくできないことやボールに対する恐怖心などの不安感をもっている。しかし、「ボールを上手に投げられるになりたい」「シュートをきめたい」という意欲をもっている。

○ 技能の習得状況（技能）

ボールを投げたり捕ったりする基本的な技能は、休み時間のドッジボールの様子から、70%程度の子どもができるようである。5月に実施した体力テスト「ソフトボール投げ」の結果では、男子の平均17.9m、女子の平均8.4mと男女差が大きい。事前の調査でも、「ボールを遠くに投げられない」6人、「渡したい人にパスできない」4人、「思ったところにシュートできない」6人で、いずれも女子である。

○ 学び方に関する学習状況（思考・判断）

1学期の「タグラグビー」の学習では、めあて1で、「ルールや動きに慣れながら、いろいろなチームに挑戦してゲームを楽しむ」ための総当たり戦、めあて2では、「簡単な作戦を工夫して、挑戦したいチームに挑戦してゲームを楽しむ」ための対抗戦を経験している。めあて1では、「場作りの役割分担や手順」を明確にしたことで、準備や片付けなどがスムーズにできるようになってきた。めあて2では、簡単な作戦を立てて、チームタイムやゲーム後などにゲームを振り返る経験をした。しかし、話し合ったことを意識してゲームに生かすまでには至っていない。また、チームのめあてや作戦を意識して個人のめあてを立てたり、振り返ったりすることができる子どもは少ない。

② 学習を進めるにあたって

○ 単元構成の工夫

毎時間のはじめに、レベルアップタイムを設定し、ハンドボールに必要なパスやシュート、攻めの動きなどを経験させる。学習過程は、ステージ型をとり、めあて1では、総当たり戦を行う。レベルアップタイムの時間をしっかりととり、余裕をもってゲームや練習に取り組めるように、1日1試合とする。めあて2では対抗戦を行い、同じ相手と1日2ゲーム行う。

○ 活動の場や用具、ルール

ボールに対する恐怖心を取り除き、ボールを片手でつかんで投げられ、操作しやすいようにソフトハンドボール0号を使用する。マークをはずしてパスをもらう動きや空いているところに移動してパスをもらう動きができるようにするために、ドリブルは使わない。スペースをうまく使えるように、コートは、25m×14mを作り、4人対4人で試合を行わせる。

○ 学習ノート、学習カード、作戦ボード

チームのめあてや作戦、個人のめあてが具体的に立てられるようにめあてや作戦の例示をする。チームにあっためあてや作戦が立てられない場合は、ゲームの様相をもとに、チームノート等を活用して指導する。作戦のうまくいったところや修正したいところをチームノートで振り返らせる。その際、「作戦ボード」で、一人ひとりのポジションや動きを確かめさせる。また、ゲームの様相から、チームの実態にあった「作戦カード」を提示し、チームの作戦や課題に合った練習がうまくできないチームには、練習の仕方を助言する。

○ 声かけ

学習ノートから把握した前時までのゲームの様子をめあてカルテにまとめておき、その時

間に主に支援するチームを決めておく。パスがうまくつながらないチームには、「マークをはずしてパスをもらおう。」「あいているところに走りこんでパスをもらおう。」等の助言をする。

子ども同士でかけあう声を「攻めの声かけ」「守りの声かけ」「励ましの声かけ」の3つに整理しておき、そのチームに合った声かけを選ばせ、実際にゲーム場面で使えるようにする。味方がボールをもった時には「チャンスボール」、相手にボールをとられた時には「ピンチボール」の声かけをして、攻守の素早い切り替えができるようにする。めあてや作戦を意識してゲームできるように、チームのめあてや作戦を生かす声かけをするように助言する。

③ 単元目標

- ルールやマナーを守って、友達と協力しながらゲームを楽しむことができる。
(関心・意欲・態度)
- めあてや簡単な作戦を意識して攻め方を工夫しながらゲームを楽しむことができる。
(思考・判断)
- パスやシュートの技能を身につけたり高めたりしながらゲームを楽しむことができる。
(技能)

④ 学習と指導の計画

めざす子どもの姿		指導内容	0	10	20	30	40															
1	○役割分担をし、安全に気をつけて運動をしようとしている。協力してゲームを行い、勝敗を素直に認めようとしている。	ハンドボールのルールやコートについて理解させる。	(めあて1) ハンドボールのルールや動きになれながら、いろいろなチームに挑戦して楽しもう。(総当たり戦) 1. オリエンテーションをする。 ○コート、ルールの確認 ・3コート【25m×14m】 ・6チーム編成 ・GKはなし ・ゲーム時間【5分ー3分ー5分】・ボールをもって歩くのは、4歩まで。 ・セルフジャッジ 2. ゲームをする。 <table><tr><td>I</td><td>あ(赤)対い(白)</td><td>II</td><td>う(青)対え(黄)</td><td>III</td><td>お(緑)対か(橙)</td></tr></table> 3. 振り返りと片付けをする。					I	あ(赤)対い(白)	II	う(青)対え(黄)	III	お(緑)対か(橙)									
I	あ(赤)対い(白)	II	う(青)対え(黄)	III	お(緑)対か(橙)																	
2	○チームや自分のめあてを考え、声をかけ合いながら、めあてを意識してゲームをしている。	ボールを投げるとき腕の使い方、体の使い方やボールのキャッチの仕方を知らせる。	1. 学習の準備とめあての確認をする。																			
3	○ボールの投げ方、とり方に気をつけて、パスしたり、シュートしたりしようとしている。		2. レベルアップタイムをする。 ○キャッチ、パス練習をする。○シュート練習をする。																			
4			3. ハンドボールをする(総当たり戦) ○ゲーム(5分ー3分ー5分)																			
5			<table><tr><td>I</td><td>あ(赤)対う(青)</td><td>あ(赤)対え(黄)</td><td>あ(赤)対お(緑)</td><td>あ(赤)対か(橙)</td></tr><tr><td>II</td><td>い(白)対か(橙)</td><td>い(白)対お(緑)</td><td>い(白)対う(青)</td><td>い(白)対え(黄)</td></tr><tr><td>III</td><td>え(黄)対お(緑)</td><td>か(橙)対う(青)</td><td>え(黄)対か(橙)</td><td>う(青)対お(緑)</td></tr></table>					I	あ(赤)対う(青)	あ(赤)対え(黄)	あ(赤)対お(緑)	あ(赤)対か(橙)	II	い(白)対か(橙)	い(白)対お(緑)	い(白)対う(青)	い(白)対え(黄)	III	え(黄)対お(緑)	か(橙)対う(青)	え(黄)対か(橙)	う(青)対お(緑)
I	あ(赤)対う(青)	あ(赤)対え(黄)	あ(赤)対お(緑)	あ(赤)対か(橙)																		
II	い(白)対か(橙)	い(白)対お(緑)	い(白)対う(青)	い(白)対え(黄)																		
III	え(黄)対お(緑)	か(橙)対う(青)	え(黄)対か(橙)	う(青)対お(緑)																		
		ピンチボール・チャンスボールを知らせる。あいているスペースを使った攻め方を知らせる。	4. チームで、ゲームを振り返り、練習する。 ○ゲームを振り返って、次のめあてを立て練習する。																			
			5. 学習の振り返りと片付けをする。 ○よかった声かけやナイスプレーを発表しあう。協力して素早く片付ける																			
6	○友達と関わりチームで簡単な作戦を工夫してゲームをして楽しんでいる。	チームのよさを生かせるような作戦を立てさせ、意識してゲームをさせる。	(めあて2) 簡単な作戦を工夫して、対戦したいチームに挑戦してゲームを楽しもう。(対抗戦) 1. 学習の準備とめあての確認をする。 2. レベルアップタイムをする。 ○キャッチ、パス練習をする。○シュート練習をする。 3. ハンドボールをする(対抗戦) ・ゲームⅠ(4分ー4分 8分流し) ○チームの作戦を生かしてゲームをする。 ・チームタイム(8分) ○ゲームⅠを振り返り、修正点をチームで話し合う。 ○課題となったところをチームで練習する。 ・ゲームⅡ(4分ー4分 8分流し) ○チームタイムでの話し合いや練習を生かしてゲームをする。 4. チームで、ゲームを振り返る。 ○ゲームを振り返って、次の作戦をたてる。 5. 学習の振り返りと片付けをする。 ○よかった声かけやナイスプレーを発表しあう。協力して素早く片付ける。																			
7	○「ピンチボール」「チャンスボール」などの声かけをして、作戦を意識して、ゲームしている。																					
8	○方向を決めてパスをしたり、空いているスペースへ動いてボールをつなぎ、パスやシュートをしている。																					

⑤成果と課題

<指導内容を明確にした単元構成>

- 3年生のハンドボールで身につけさせたい技能を明確にして、レベルアップタイムを通して指導したことで、ボールの投げ方、取り方、パス&ランなどの動きをどの子にも指導することができた。
- ルールについての確認、個人ノートやチームノートの書き方、準備の仕方など、導入段階で、指導すべき内容が多く、単元はじめのオリエンテーションの在り方を検討する必要がある。

<全体、グループ、個人への支援内容の明確化>

- 毎時間の全体への支援内容を明確にしておき、チームノートや個人ノートに目を通すことで、グループや個人の実態に応じた支援をすることができた。
- 1単位時間の中で、その時間のうちに、ゲームを通して複数のチームに支援したい内容があるとき、1人で指導することの難しさを感じた。

<「レベルアップタイム」の位置づけと内容>

- 「ボールキャッチ」など、個人でボールに慣れる時間をしっかりとったことで、ボール操作に苦手意識を持っている子ども達も自信を持ってゲームに臨むことができた。
- ボール操作だけでなく、「パス&ラン」などの動きも取り入れたことで、めあて2の作戦などに生かすことができた。
- 単元計画の中で、「レベルアップタイム」にもっと多くの時間をかけた方がよかった。

<活動の場や用具、ルール>

- 第3時から、個人の初得点を5点にしたことで、どの子にもパスをつないだり、攻撃に参加したりする必然性が生まれ、どの子も楽しくゲームに参加することができた。
- コートの横を14mにしたことで、両サイドを生かした攻撃を行うことができた。
- 重いゴールは、準備や片づけに時間がかかり、安全上も問題があるので、すべて軽いゴールにした方がよい。
- 児童数が少なかったので、1チームが4名となり、欠席などが多くなるとゲームが成立しないことがあった。

<学習ノート、学習カード、作戦ボード>

- 個人ノートに、ボールの投げ方や取り方の資料を載せたり、チームノートに、めあての例を載せたりしたことで、子ども達は、単元はじめからの的確なめあてをもつことができた。
- 作戦ボードを個人ノートやチームノート入れと一体化したことで、頻繁に作戦ボードを使う姿が見られた。

<話し合い活動>

- めあてや作戦を意識して話し合い活動をさせたことで、ゲーム中もめあてや作戦を意識して活動することができた。

<声かけ>

- よかった声かけを発表させたり、紹介したりしたことで、声かけの仕方がよくなった。
- 児童数が少なく、メンバーが全員ゲームに出ているので、コートの外からゲームを見ている仲間がいなくて、コートの外からの声かけはほとんどなかった。



チームノートの目当ての例の一部

☆上手にせめたいとき

- 味方がボールをとったら、すばやく前のあいている場所に走ろう。
- 広くなって三角になってせめよう。

☆上手にまもりたいとき

- 相手にボールをとられたら、他の人は、すばやくもどってまもろう。
- かたまりなで広くなってマークしよう。
- マークする相手を決めて、パスをもらえないようにじやましよう。
- ボールをもっている相手には、2人でボールをうばいに行こう。

作戦ボード



(2) 【実践例2】 5年生『バスケットボール』

① 子どもから見た特性

○ 楽しさ体験の状況（態度）

本学級の子どもたちは、事前の意識調査から、90%がボール運動を「とても好き」「好き」と答えている。その理由として、「ボールを投げたり、シュートを入れたりすることができるから」「シュートを入れると気持ちがいいから」など、ボール運動の特性に触れることで、楽しさを感じている。また、「チームでパスをし合って、得点できると楽しい」とチームの仲間と協力する楽しさも味わってきている。一方で、「少し嫌い」「嫌い」と答えた子は、「ボールをうまく投げることができない」「ボールにあまり触れない」など、ボール操作がうまくできないことやゲームにうまく参加できないことへの不安感をもっている。しかし、「うまくできるようになりたい」「得点を入れたい」「挑戦したい」という意欲をもっている。

○ 技能の習得状況（技能）

攻守の入り乱れ型の学習における動きでは、あいている所を見つけて走り込んだり、空いているところでパスを受けたりしようと意識している子は、半数ほどいるが、実際のゲーム場面になるとボールにつられて動いてしまう子が多い。前方の空いたスペースを見つけて走り込むことができる子は、3分の1ほどである。「チャンスボール」「ピンチボール」を生かした攻守の切り替えについては、3分の2ほどの子どもたちが意識しており、特に、相手にボールを奪われたときに、ほとんどの子が素早く自陣に戻りゴールを守ることができる。

○ 学び方に関する学習経験の状況（思考・判断）

学習を進めるにあたって、場作りの役割分担や学習ノートを活用してめあての立て方などを支援し、場作りのための手順や役割を明確にしたり、単位時間の学習の進め方を提示したりすることで、学習の流れや役割が明確になり、進んで学習に取り組めるようになってきた。めあてについては、マット運動や鉄棒運動で、自分の力にあった技を選び、練習を工夫したり、友達と教え合ったりすることができる。

ポイントカードで、自分の挑戦したい技のポイントを確かめることはできるが、自分の課題が分かっているにもかかわらず、ステップカードを活用して課題に合った練習方法を選んだり、工夫したりすることができる子は半数ほどである。また、学習ノートについては、自分の課題解決のために具体的な動きについての振り返りができる子は3分の2ほどいる。

② 学習を進めるにあたって

○ 単元構成の工夫

毎時間の導入時にバスケットボールに必要な感覚や動きを経験させるために、レベルアップタイムでシュートやパスを行うようにする。また、学習過程は、ステージ型をとり、めあて1では総当たり戦、めあて2では対抗戦を行う。

○ 活動の場や用具、ルール

- ・マークをはずしてパスをもらう動きや空いているところに移動してパスをもらう動きができるようにするために、パスを中心としたゲーム作りをする。ただし、シュートの時のみ、ワンドリブルつくことができるようにする。
- ・サイドのスペースや走る方向を意識させるために、コートのコナーに色を変えてカラーコーンを置く。

○ 学習ノート、学習カード、作戦ボード

- ・個人のめあて、チームの作戦が具体的に立てられるように、事前にめあてや作戦の例示をする。
- ・自分たちのチームにあっためあて（作戦）が立てられない場合は、ゲームの様相をもとに、チームノート等を活用して指導する。
- ・めあて2において、ゲームⅠで立てた作戦のうまくいったところや修正したいところをチームノートで振り返らせる。その際、自分たちの動きを具体的に把握できるように、

「作戦ボード」で一人一人のポジションや動きを確かめさせる。また、ゲームの様相から、チームの実態にあった「作戦カード」を提示する。

- ・チームタイムにおいて、チームの作戦や課題に合った練習がうまくできないチームには、「作戦カード・ボード」をもとに練習の仕方を助言する。

○ 声かけ

- ・チーム、個人ノートから把握した前時までのゲームの様子をめあてカルテにまとめておき、本時に支援するチームや子どもを決めておく。パスがうまくつながらないチームには、「マークをはずしてパスをもらおう。」「あいている所に走り込んでパスをもらおう。」等の助言をする。
- ・子ども同士でかけあう声を「攻めの声かけ」「守りの声かけ」「励ましの声かけ」の3つに整理する。

③ 単元目標

- チームで友達と協力しながら、バスケットボールを楽しむことができる。（関心・意欲・態度）
- チームで攻め方や守り方の作戦を工夫して、ゲームを楽しむことができる。（思考・判断）
- ボールの投げ方に気を付けて、パスしたり、シュートしたりすることができる。（技能）

④ 学習と指導の計画

	目指す子どもの姿	指導内容	0	10	20	30	40
1	○学習の進め方やはじめのルールが分かり、次時への意欲を高めている。	コート作りやバスケットボールのルールを理解させる。	【オリエンテーション】 ○コート・ルールの確認をする。 ・3コート（20m×12m） ・6チーム編成 ・ゲーム時間8分 ・セルフジャッジ など				
2	○チームで友達と協力しながら、準備しようとしている。 ○ボールの投げ方に気を付けて、パスしたり、シュートしたりしようとしている。 ○ルールになれてパスをつなごうとしている。	ボールを投げる ときの腕の使い方、ひざの使い方 やボールのキャッチの仕方を知らせる。（シュートやパスの仕方を身に付ける。）	【めあて1】バスケットボールのルールや動きになれながら、いろいろなチーム挑戦して楽しもう。 1. 学習の準備とめあての確認をする 2. レベルアップタイムをする。 ○ボールコントロール ○ねらってシュート！ 3. 総当たり戦をする。 ゲームⅠ→ゲームⅡ 4. 学習の振り返り後片付けをする。 ○チームの課題について話し合う。				
4	○チームで攻め方や守り方の作戦を工夫して、意識しながらゲームを楽しんでいる。	空いているところを使った攻め方やマークのはずし方を知らせる。	【めあて2】簡単な作戦や練習を工夫して、ゲームを楽しもう。 1. 学習の準備とめあてを確認する。 2. レベルアップタイムをする。 ○パス&シュート ○ゴール下シュート 3. 対抗戦をする。 (1) ゲームⅠ チームの作戦を生かしてゲームをする。 (2) チームタイム ○ゲームⅠを振り返り、修正点を話し合う。 ○課題となったことをチームで練習する。 (3) ゲームⅡ ○チームタイムの話し合いや練習を生かしてゲームをする。 4. 学習の振り返りと後片付け ○チームでゲームを振り返り、次時の作戦を立てる。 ○うまくいった動き、ナイスプレーを発表し合う。				
5	○空いているスペースを見つけて、動いてパスをもらったり、パスを出したりしてシュートまでつなげてゲームを楽しんでいる。	マークする相手を決めたり、ゴールのまわりを分担したり、守り方を知らせる。					
6	○チームで協力しながら、攻守のきりかえを素早くして、攻めたり守ったりしている。						
7							

⑤ 成果と課題

(1) 単元を通して

- レベルアップタイムを毎時間の導入時に取り入れたことで、ボール操作の技能やボールを持たないときの動きを高めることにつながった。
- 教えることと学ばせることを明確にすることで、指導内容を意図的・計画的に位置づけ見通しをもって指導することができた。
- ボール運動領域の学習過程において、めあて1の総当たり戦、めあて2の対抗戦のステージ型で進めることが子どもたちの課題解決につながっているのか、再度検証する必要がある。特に、めあて2の対抗戦では、レベルアップタイムをチームタイムのなかに盛りこむことで、子どもたちの課題解決が促されると考える。



導入で指導内容をボードで確認！

(2) 本時の検証授業より

①レベルアップタイムについて

- 味方にパスを出した後に、ゴール下に動いてリターンパスを受け取り、シュートを打つ動きを取り入れたことで、ボールを持っていない人が空いているところに動くという意識をもたせることができた。特に、ゴール下に走り込むことでシュートチャンスが生まれることを理解することにつながった。
- めあて2の段階においても、シュートの技能が高まっていない子どもたちの実態があったため、レベルアップタイムの内容でシュート練習を取り扱うことで技能の高まりが見られたと考える。
- 子どもたちの技能面やバスケットボールの特性から、ドリブルシュートをレベルアップタイムの内容に位置づけてもよい。



ポイントカードの提示！

②めあてを持たせるための支援

- ルールでドリブルを制限したため、パス中心のゲーム作りができ、ボールを持たない子の動きが活発になった。また、めあての例示の中にマークをはずす動きや空いているところに走り込む動きを提示したため子どもたちもそれらのめあてを意識してゲームに取り組むことができた。
- 学習カードによって攻守の切り替えやパスをつなぐことを意識させることができたが、コート中央でのゲーム展開が多くなってしまい、コート全体に広がった攻撃を意識させることができなかったため、コートサイドを意識させる手立てが必要であった。

③めあてを解決させるための支援

- チームの課題にあった練習の方法や作戦カードを提示することで、よりチームタイムを効果的に活用することができ、子どもたちの課題解決を促すことができた。
- 高学年部の仮説にある「友達と資料との関わりせ方」の検証が具体的な子どもの姿としてできていない。また、子どもたちに空いている空間をどう作るのかの支援を明確にする必要がある。



作戦ボードで動きの確認（チームタイム）

7 研究の成果と課題

(1) 研究の成果

- 「教えること」と「学ばせること」を明確にした単元構成
「レベルアップタイム」では、器械運動、ボール運動の



レベルアップタイム

「技能の系統表」を作成し、それをもとに各学年の発達段階に応じた内容を行ったことで、さまざまな感覚、動きを経験することができた。また、単元構成の際、各時間で「教えること（指導内容）」を明確にしたので、子どもたち一人一人の動きや、作戦を生かした動きを高めることができた。



指導内容の説明

- 子どもの実態に合っためあてをもたせるための支援の工夫

本時の振り返りとつなげて、次時のめあてを設定する学習ノートを使ったことで、子どもたちがめあてを意識して活動することができた。また、「めあての例」を提示したことで、自分の実態に合った具体的なめあてが立てられるようになってきた。

- めあてを解決させるための支援の工夫

子どもの実態に合った場やルールを設定したことで、自分のやりたい動きができるようになったり、チームの作戦を考へることができたり、個人のめあてやチームに作戦を解決するのに有効だった。また、「めあてカルテ」を作成し、子どもたちのめあてを把握することで、それぞれのめあてに合った資料の提示や声かけをすることができ、めあてを解決させるのに有効だった。



振り返りと次時のめあて設定



声かけボードの活用



作戦ボードの活用

(2) 今後の課題

「レベルアップタイム」においては、さらに実践を重ね、本校の子どもに合った、指導内容や指導方法を考える必要がある。

めあてを解決させるために、子どもの技能や学び方の実態に応じた「学習カード」の内容や提示の仕方を検討する必要がある。