

令和5年度 専門研修（断続研修）講座

代表授業研修会

資料

小学校 体育授業

（4年生 ゲーム・ゴール型ゲーム
：フラッグフットボール）

～ 授業分析と授業改善 ～



愛媛大学 日野克博

2023.11.28 春日市立白水小学校

1. 研修会の目的

個人研究テーマに基づいた代表授業研修会を通して、
代表者の指導力向上及び参観者の授業分析力を高めていく！

2. スケジュール

	流れ		内容
1	9:55～	開式	・挨拶，諸連絡
2	10:10～	授業説明	・公開授業について（授業説明） ・参観するうえでの配慮事項
3	10:20～	講義	・授業分析の意義や方法 ・役割分担 ・学習指導案の読み取り
4	11:05～	授業	・授業観察（授業分析）
	11:50～	昼食	
5	12:50～	演習	・授業分析結果の整理 ・データの集計
		協議	・自評 ・授業分析結果の報告（グループ別） ・質疑応答（全体）
6	15:00～	指導助言	・指導助言 ・質疑応答
7	16:00～	閉会	・挨拶，諸連絡

3. メンバー

校種	氏名（学校）	班	役割	パート
小	隅 悠太（春日市立白水小）	1	授業者	A 教師
小	石橋壮太（岡垣町立山田小）	2	A	
小	白木郁江（大刀洗町立菊池小）	3	A	
小	梶井皓二郎（大牟田市立上内小）	1	B	B 展開 （活動）
小	谷山浩彬（添田町立添田小）	2	B	
小	瓜生鷹人（行橋市立行橋南小）	3	B	
小	石橋知美（久留米市立江上小）	1	C	C 児童 （苦手）
中	渋谷安那（古賀市立古賀中）	2	C	
中	山近慎太郎（若宮市立宮若東中）	3	C	
中	中嶋基樹（福智町立方城中）	1	D	D ゲーム
高	北原亜佑子（県立博多青松高）	2	D	
高	秋吉嘉正（県立三井高）	3	D	
特支	丹村美咲（県立川崎特別支援）	欠		

● 授業分析について

1. 授業研究の意義（高橋，体育の授業研究法）

授業の理論はあくまでも仮説であって，それが有効であるかどうかは授業の事実や成果の分析によって検証する必要があります．ここに授業研究の意義と役割があります．問題は，どのような方法で研究を進めていけばよいのかということですが，授業研究の方法は，研究の目的によって多様であり，特定の方法論に閉じこめてしまうことはできません．大切なことは，誰もが追証可能な方法で研究を行い，実践に役立つ客観的な知識を生み出していくことです．

- * 授業の理論・仮説 → 研究構想，学習指導案の読み取り
- * 有効かどうかの検証 → 授業の事実や成果の分析に基づく考察

2. 授業研究のシステム

R：事前調査	レディネス調査，意識調査 教材研究，教材解釈
P：授業構想	単元目標，学習過程，学習集団，教材・教具，学習評価 他
D：授業実践	教師行動 … 賞賛，助言，励まし，発問，示範 他 学習者行動 … ゲームの様相，学習経験，対話，学習ノート 他
C：授業評価	情意的成果 … 感想文，授業評価 技能的成果 … ゲーム分析，スキルテスト，観察評価，他 認知的成果 … 知識テスト，活用問題，発表・プレゼン
A：研究協議	自評，研究協議，指導助言

3. 授業分析の方法

- * 授業研究（授業分析）の方法は，目的によって多様
- * 万能な道具はない … 目的や条件によって選択

＜授業分析の例＞

○	直感的評価	観察者が授業を観察し、全体で注意深く評価を下す
○	観察メモ	授業中に起こった出来事をノートやメモに取り、それらを授業に関わる討議の際に利用する
○	チェック リスト	観察者が判断を下すべき項目や内容をあらかじめ決めておき、記録表にして印（マーク）を付けていく
○	授業記録 （逐語記録）	授業中の教師の言葉や子どもの意識を全て書きとめる （事実の記録）
○	組織的観察	授業中で生じる教師行動や生徒行動を構造的にとらえ、それぞれの行動を概念化し、組織的に観察する 例）学習場面の時間量 教師行動の観察・記録 学習者行動の観察・記録

＜授業観察の例＞

○	全体観察	授業全体を観察する
○	焦点観察	特定のグループや個人に焦点をあてて観察する
○	時間的 標本観察	観察する時間と記録する時間を一定の間隔で 繰り返しながら観察する

＜評価のねらい＞

○	診断的評価	授業前（ビフォー）の段階を評価する
○	形成的評価	授業の経過段階での状況の評価する
○	総括的評価	授業後（アフター）の段階を評価する

＜授業評価の例＞

○	自己評価（自評）	授業をした教員が評価する
○	形成的授業評価	授業を受けた生徒が評価する
○	観察者評価	授業を観察した人が評価する

● 本研修での授業分析について

ア：主観的観察評価（観察メモ）

1. 研究の視点（授業のねらい）
研究構想や学習指導案から研究の視点，授業のねらい等を読み取り，各自で自由に観察する。
2. 研究協議に向けて（観察メモ）
 - （1）付箋紙の使い方について
 - ア 水色の付箋紙 …… よかった点，参考になった点
 - イ ピンクの付箋紙 …… 気になった点
 - ウ 黄色の付箋紙 …… その他，質問事項等
 - （2）付箋紙の記入方法について
 - ア 授業参観中，気付いたことをたくさん記入する。（色別）
 - イ 1つの付箋紙には1つの内容を具体的に分かりやすく書く。
 - ウ 研究協議のため，記名する。（名前などを付箋の隅に）
 - （3）授業評価シート（もしくは拡大指導案）への貼り付けについて
授業参観後，すぐに各グループの模造紙へ各自がメモした付箋紙を貼り付ける
 - （4）同じ意見が複数ある場合は，それらを一つのまとまりにして整理する

イ：児童・生徒へのメッセージ

子供の様子を参観して、子供にフィードバックしてあげましょう！

()色	()番
さんへ	

- * 子供のよい面をみてあげるようにしましょう！
- * 子供がよりよく成長するために、アドバイスしてあげましょう！
- * 子供の意欲を引き出すようなコメントを書いてあげましょう！

ウ：組織的観察評価

各グループで役割分担（一人一役）を決めて、多面的に授業の様子や児童・生徒、教師の行動を観察記録します。

1. グループのメンバーと役割

誰が	誰を（対象に）	役割（何を観察するか）	備考

2. 授業分析の方法（進め方）

（１）各グループでどの児童や教師等に焦点をあてて観察するかを決めます。

観察する児童・生徒のグループ・ペア・個人 教師

（２）何を分析するかを決めます。

以下の分析法から、各グループで何を観察するかを決め、それを担当する人を決めましょう。（運動学習を中心に）

☐ 授業場面(p6) … 授業場面の割合（全体，グループ，個人）

☐ 教師行動(p6) … 教師のかかわり（児童へのFBを中心に）

☐ 学習者行動(p7) … グループ内の特定の児童に焦点をあてて観察
（活動への参加状況，試行回数，成功数など）
例）運動能力が高い生徒
運動能力が低い生徒

☐ ゲームの分析(p8) …観察グループのゲーム様相に焦点をあてて観察
（キック回数，おこし回数，ボールの軌跡図など）

*グループで上述以外の分析視点を設定してもかまいません。

3. 授業分析の方法

1) 授業場面分析①（授業展開の記録）

- * 授業中に実際に運動した時間（運動していない時間）を記録します。
 - ・ 運動場面が変わるごとにシートに線を引き、以下のカテゴリーの場面（I, A1, A2, M）を記録します。
 - ・ 授業終了後に、それぞれの場面に費やされた時間を合計します。

* 観察シート

	0	1	2	3	4	5	6	7
授業場面								
授業内容								
	8	9	10	11	12	13	14	
授業場面								
授業内容								

表 「授業場面」のカテゴリーと定義

カテゴリー	定 義
学習指導 （ I ）	○教師がクラス全体の子どもを対象にして説明、演示、指示を与える場面。 例 ・ 教師が学習目標、学習内容、学習方法を説明する。 ・ 教師が演示をしながら技術指導をする。 ・ 教師が活動内容や活動方法に関わって指示を行う ・ 教師や学習者が、スコアや勝敗等を発表する。 ・ 教師や学習者が本時の目標やめあての評価を行う。
認知的学習 （ A1 ）	○学習者が認知的な学習活動を行う場面 例 ・ グループあるいはペアで学習に関する話し合いを行う。 ・ ノートや記録用紙に学習のポイントや行い方、記録等を書き込む。
運動学習 （ A2 ）	○学習者が体操、練習、ゲームなど運動活動を行う場面 例 ・ ウォームアップや主教材との関連で行われる予備的・補足的な運動を行っている。 ・ 準備運動や体力づくりのための運動を行っている。 ・ 各自でドリルやグループで練習をしている。 ・ ゲーム、記録会、発表会を行っている。
マネジメント （ M ）	○上記以外の活動で、学習成果に直接つながらない場面 例 ・ ある活動から他の活動へと移動する。 ・ 何も学習活動が行われていないで待機している。 ・ 用具の準備や後片付けを行っている。 ・ 学習指導に直接関係しない管理的・補助的な活動をしている。

授業場面分析②（授業場面の記録）

- ＊ 授業中に実際に運動した時間（運動していない時間）を記録します。
- ・ 運動場面のスタートと終わりの時間をストップウォッチで計測します。
 - ・ 説明，準備・片付け，移動などの場面は含めません。
 - ・ グループ別の活動の時は，一つのグループを観察します。

例）

時間（タイム）	活動内容↓具体的な活動内容と印象をメモします
2:30	準備運動（きびきびしていたが、もっと声を出した方がいい）
↓合計（集計）	授業全体（ 分）から運動した時間の％を算出
分 秒	％

2） 教師行動分析（教師のフィードバック行動）

- ＊ 教師が，授業中にどんな指導言語を使っていたかを記録します。
- ・ 観察視点を決め，それがどのくらい出現したかをカウントします。
 - ・ 具体的な指導言葉を記録します。

例）

観察視点	↓ 正の字を書いていきます	合計回数 ↓
賞賛（ほめる）		
助言（アドバイス）		
指導言語	↓ 具体的に使った言葉（印象に残った言葉）をメモします	
・ ・ ・ ・ ・		

3) 学習者行動分析（学習参加の記録）

＊ 授業中に実際に活動した（課題に挑戦した）回数を記録します。

- ・ 観察対象とする人を決めます。
- ・ その人が、どの場面で課題に何回挑戦したかをカウントします。
- ・ 成功回数、失敗回数をカウントして下さい。

例) 分析対象 … ()

活動場面	課題	試行回数（成功回数もしくは失敗回数）
例) グループ練習	ドリル練習	正 正 (正)
全試行回数 () 回	成功回数 () 回 or 失敗回数 () 回	

<参考> ゲーム分析（ラリーの記録）

＊ 授業中のゲームのラリーの攻防等の回数を記録します。

- ・ 観察対象とするゲーム（チーム）を決めます。
- ・ そのチームが、ゲームで何回ラリーを続けられたかをカウントします。
- ・ 成功回数、失敗回数をカウントして下さい。

例) 分析対象チーム … ()

ゲーム	ラリー回数 (ネットを越えた回数)	アタック成功数 (もしくは失敗回数)
例) 第1試合①	3/2/3/	0
総攻撃回数 () 回 組立回数 3 () 回, 2 () 回, 1 () 回, 0 () 回, 返球数 () 回, アタック成功数 0 () 回		

<参考> ゲーム分析（パスのつながりの記録）

* 授業中の各メンバーのパス回しの状況を記録します。

- ・ 観察対象とするゲーム（チーム）を決めます。
- ・ そのチームが、ゲームで誰から誰にパスをしたかを記録します。
- ・ 各自のボール触球数や誰から誰へのパスがあったかを算出して下さい。

例) 分析対象チーム … ()

ゲーム			
ヒブス	名前	パスのつながり	合計
記録方法： ①—③—②/（1番，3番，2番にパスが回り，返球した） ④ —⑥—③/○（4番，6番，3番にパスが回り，返球して決まった）			

<参考> ゲーム分析（パスのつながりの記録）

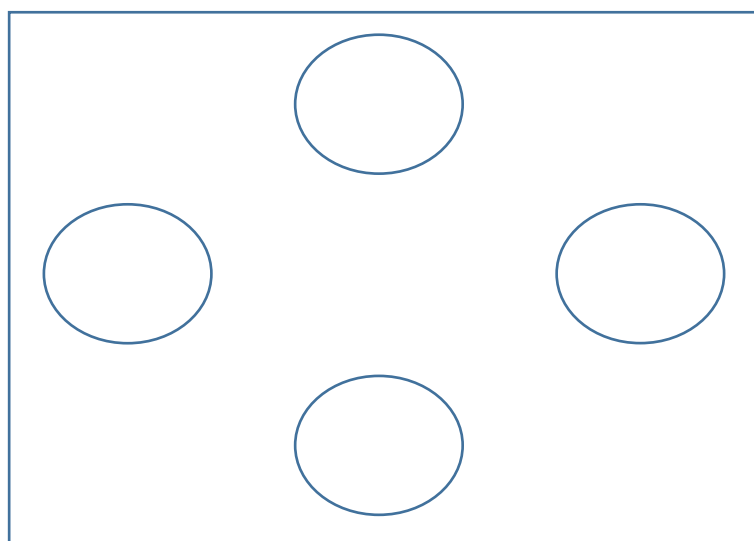
* 授業中のボールの軌跡（ボールが誰に移動したか）を記録します。

- ・ 観察対象とするゲーム（チーム）を決めます。
- ・ そのゲームでボールが誰から誰に移動したかを記録します。

例) 分析対象チーム … ()

4 人の場合

ボールの軌跡



＜参考＞ ゲーム分析（ボールの軌跡の記録）

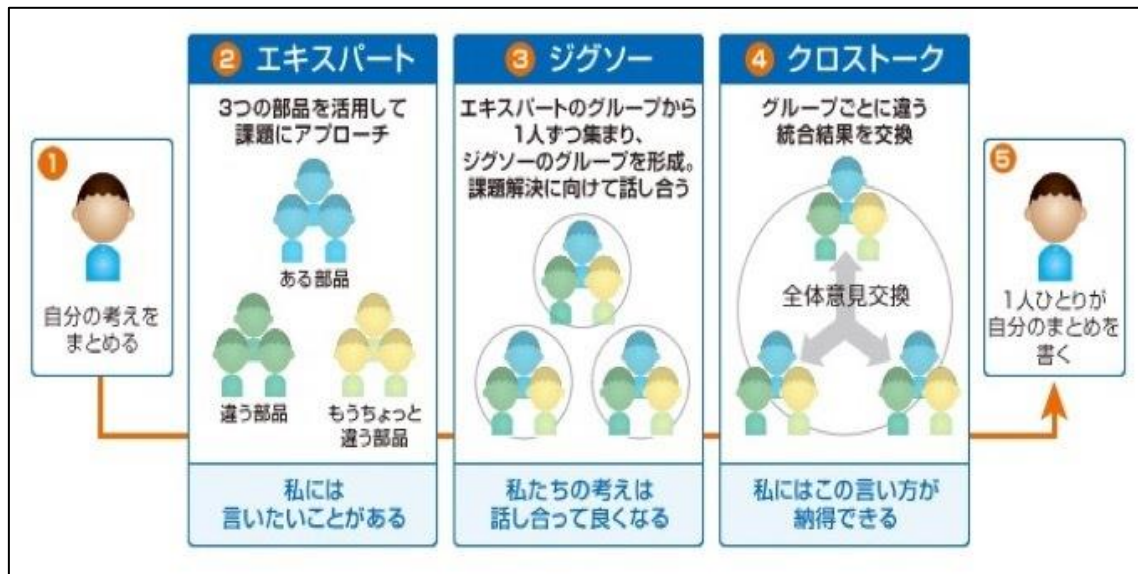
- * 授業中のボールの軌跡（ボールがどのように移動したか）を記録します。
 - ・ 観察対象とするゲーム（チーム）を決めます。
 - ・ そのゲームでボールがどこを移動したかを記録します。（上からみて）

例) 分析対象チーム … ()

—— ボールの軌跡 ○得点（×失敗）

<授業分析の進め方>

ジグソー学習の手順に沿って



ステップ①：課題設定

… 課題（問い）をもつ

ステップ②：エキスパート活動

… 各グループで役割を分担する（責任をもつ）

… 同じ役割をもった人が集まって課題にアプローチする

ステップ③：ジグソー活動

… エキスパート活動での内容や考えを伝え合う（責任を果たす）

… 各グループで課題（問い）の解決を話し合う

ステップ④：クロストーク活動

… ジグソー活動での内容や考えを全体で伝え合う

… 互いに質問したり、付け足したりしながら理解を深める

ステップ⑤：ふりかえり

… 最初の課題（問い）の答え・考えを自分一人でまとめる

<コーディングシート>

1) 授業記録（観察記録）

記録者

授業の流れにそって、各授業場面（学習活動）における教師のかかわりと児童・生徒の反応を、できるだけ事実の沿ってメモしていきます。

時	学習活動	教師のかかわり（指導）	生徒の反応

2) 授業場面分析（授業展開の記録）

記録者 _____

* 授業場面の展開を記録します。

- ・ 授業場面が変わるごとに線を引き、どの場面だったかを記録します。
- ・ 授業場面は学習指導 (I), 認知的学習 (A1), 運動学習 (A2), それ以外 (M)

0	1	2	3	4	5	6	7
授業場面							
授業内容							
8	9	10	11	12	13	14	
授業場面							
授業内容							
15	16	17	18	19	20	21	
授業場面							
授業内容							
22	23	24	25	26	27	28	
授業場面							
授業内容							
29	30	31	32	33	34	35	
授業場面							
授業内容							
36	37	38	39	40	41	42	
授業場面							
授業内容							
43	44	45	46	47	48	49	
授業場面							
授業内容							
50	51	52	53	54	55	56	
授業場面							
授業内容							

授業全体	学習指導場面 (I)		認知学習場面 (A1)		運動学習場面 (A2)		マネジメント (M)	
分	分	秒	分	秒	分	秒	分	秒
秒		%		%		%		%
		回		回		回		回

3) 授業場面分析（授業場面の記録）

記録者 _____

* 授業中に実際に運動した時間を記録します。

- ・ 運動場面のスタートと終わりの時間をストップウォッチで計測します。
- ・ 説明，準備・片付け，移動などの場面は含めません。

分析対象グループ・人 … （ _____ ）

開始時刻	場面時間	活動内容↓具体的な活動内容と印象をメモします
10:30	2:30	準備運動（きびきびしていたが、もっと声を出した方がいい）
運動した時間の合計（集計）		授業全体（ _____ 分）から運動した時間の％を算出
分 秒		％

4) 教師行動分析（教師のフィードバック行動）

記録者

観察視点	↓ 正の字を書いていきます	合計回数 ↓
授業場面	具体的な教師行動	

5) 学習者行動分析 (_____ の試行回数) 記録者 _____

* 授業中に実際に活動した回数を記録します。

- ・ 観察対象とする人を決めます。
- ・ その人が、どの場面で課題に何回挑戦したかをカウントします。
- ・ 成功回数、失敗回数をカウントして下さい。

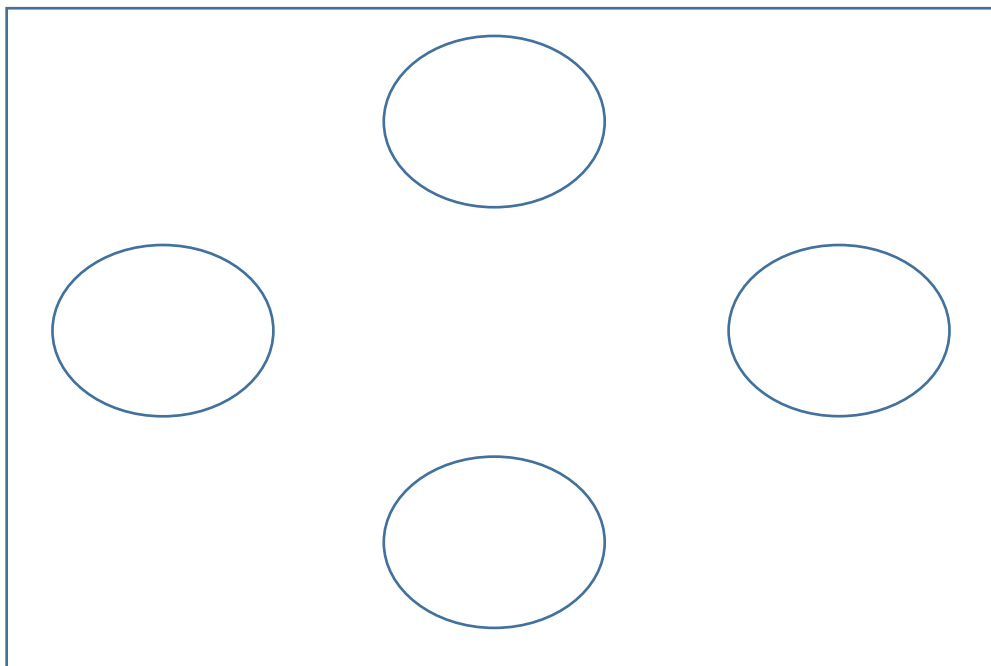
分析対象人 … (_____)

活動場面	課題	試行回数 (成功 or 失敗回数)	具体の様子
例) グループ練習	ドリル練習	正 正 (正)	
全試行回数 (_____) 回		成功回数 (_____) 回 or 失敗回数 (_____) 回	

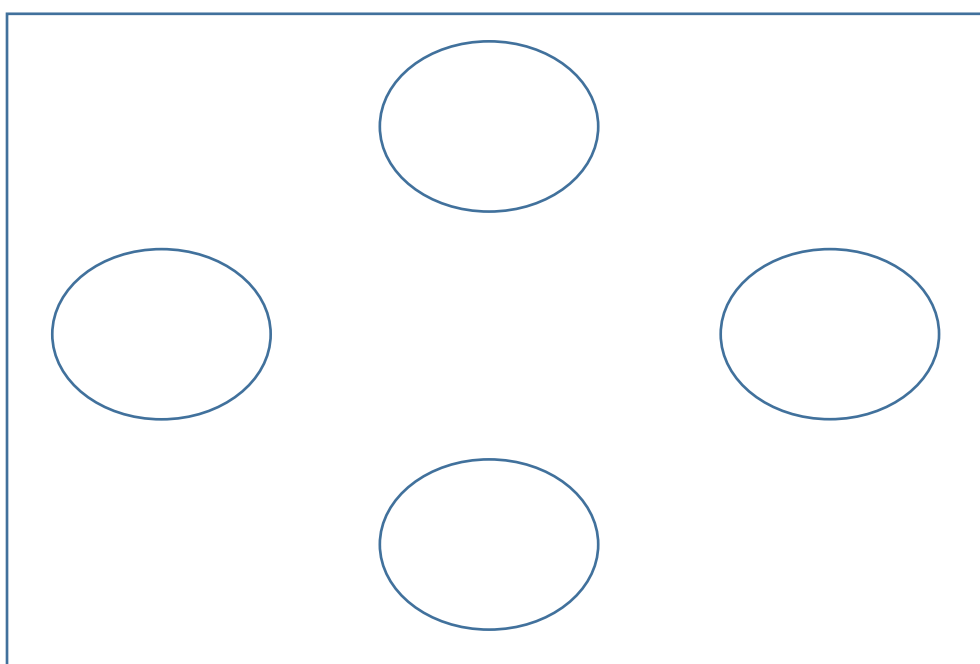
6) 学習者行動分析 (_____ の回数) 記録者 _____

- * 授業中に実際に (_____) した回数 (や方向) を記録します。
- ・ 観察対象とする人 (グループ) を決めます。
 - ・ グループのなかで、誰が誰に (_____) したかを記録します。

場面： _____



場面： _____



5) その他

<ループリック評価>

- ＊ あらかじめループリック（評価指針）を作成し，そのループリックに基づいて学習状況を評価します．

< のループリック > 例) 固め技

		Level 1 (努力を要する)	Level 2 (概ね満足)	Level 3 (十分満足)
観 点	(体の姿勢)			
	(体さばき)			
	(力の入れ具合とタイミング)			
	()			

<授業評価アンケート>

(1) 子供からみた授業評価（授業改善のためのアンケート）

授業終了後に，授業を受けた子供にその授業を振り返って簡単な調査を実施する．

(2) 観察者からみた授業評価（授業改善のためのアンケート）

授業終了後に，授業を観察者にその授業を振り返って簡単な調査を実施する．

(3) 授業者からみた授業評価（研究協議での自評）

授業終了後に，授業者にその授業を振り返ってコメントしてもらう．

アンケート項目は，別途参照

● 形成的授業評価票

体育授業についての調査

月 日 ()

小学校 年 組 男・女 番 名前 ()

◎ 今日の体育の授業について質問します。
きょう しゅぎょう しつもん

下の1～9について、あなたはどのように思いましたか。当てはまるものに○をつけてください。

1. ふかく心にのこることや、かんどうすることがありましたか。
(はい・どちらでもない・いいえ)
2. 今まででできなかったこと (運動や作戦) うんどう さくせん 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)
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。
(はい・どちらでもない・いいえ)
4. せいっぱい、ぜんりょくをつくして運動することができましたか。
うんどう
(はい・どちらでもない・いいえ)
5. たの 楽しかったですか。
(はい・どちらでもない・いいえ)
6. 自分から進んで学習することができましたか。
すす がくしゅう
(はい・どちらでもない・いいえ)
7. 自分のめあてにむかって何回も練習できましたか。
れんしゅう
(はい・どちらでもない・いいえ)
8. 友だちと協力して、なかよく学習することができましたか。
きょうりょく がくしゅう
(はい・どちらでもない・いいえ)
9. 友だちとおたがいに教えたり、助けたりしましたか。
おし たす
(はい・どちらでもない・いいえ)

◎ 下の質問について、「はい」か「いいえ」に○をつけ、「はい」に○をつけた人は、
「それはどんなことだったか」こたえてください。
しつもん

10. 今日の体育の授業で、先生に声をかけてもらいましたか。 (はい ・ いいえ)
しゅぎょう

☆ それはどんなことでしたか。

[]

☆ それは役に立ちましたか。 (はい・どちらでもない・いいえ)

● 子供による形成的授業評価

形 成 的 授 業 評 価

		() 月 () 日 () 曜日		単元 年 組	
次元	項目	男子 (人)	女子 (人)	全 体 (人)	
成果	1. 感動の体験				
	2. 技能の伸び				
	3. 新しい発見				
意欲・ 関心	4. 精一杯の運動				
	5. 楽しさの体験				
学び方	6. 自主的学習				
	7. めあてをもった学習				
協力	8. なかよく学習				
	9. 協力的学習				
全 体 平 均					

質問項目

1. ふかく心にのこることやかんどうすることがありましたか。 2. 今までにできなかったこと（運動や作戦）ができるようになりましたか。 3. 「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。 4. せいいっぱい、ぜんりよくをつくして 運動することができましたか。 5. 楽しかったですか。 6. 自分から進んで学習することができましたか。 7. 自分のめあてにむかって何回も練習できましたか。 8. 友だちと協力して、なかよく学習できましたか。 9. 友だちとおたがいに教えたり、助けたりしましたか。

* はいを3点、いいえを1点、どちらでもないを2点として、平均点を算出。

● 教師や仲間からの声かけ

教師及び友だちからの助言の有無とその有効性

先 生		友だち	
助言の有無	助言の有効性	助言の有無	助言の有効性
はい	役に立った 名	はい	役に立った 名
	名 役に立たなかった 名		名 役に立たなかった 名
いいえ 名		いいえ 名	

<具体内容>

●

体育授業観察者チェックリスト

この調査は、授業の改善に役立てるために行うものです。今日、観察された授業について、先生がお感じになったままに評価してください。（各質問項目について1から5の尺度のなかであてはまる番号に○をつけてください。）

あなたが観察された授業はどの授業でしたか。

今日の授業に対する評価

()年()組の ()の授業		よいあてはまる	どちらともいえない	あまりあてはまらない	まったくあてはまらない
1. 先生は、ほめたり励ましたりする活動を積極的に行っていた。	1 - 2 - 3 - 4 - 5				
2. 先生は、心をこめて児童に関わっていた。	1 - 2 - 3 - 4 - 5				
3. 先生は、適切な助言を積極的に与えていた。	1 - 2 - 3 - 4 - 5				
4. 学習成果を生み出すような運動（教材、場づくり、学習課題）が用意されていた。	1 - 2 - 3 - 4 - 5				
5. 学習資料（学習ノート、カード）が有効に活用されていた。	1 - 2 - 3 - 4 - 5				
6. 楽しく学習できるような運動（教材、場づくり、学習課題）が用意されていた。	1 - 2 - 3 - 4 - 5				
7. 子どもが、意欲的に学習に取り組んでいた。	1 - 2 - 3 - 4 - 5				
8. 子どもの笑顔や拍手、歓声などがみられた。	1 - 2 - 3 - 4 - 5				
9. 子どもが、自ら進んで学習していた。	1 - 2 - 3 - 4 - 5				
10. 授業の場面展開が、スムーズに行われていた。	1 - 2 - 3 - 4 - 5				
11. 移動や待機の場面が少なかった。	1 - 2 - 3 - 4 - 5				
12. 授業の約束ごとが、守られていた。	1 - 2 - 3 - 4 - 5				
13. 子どもが何を学習し、何を身につけようとしているのかが、よくわかる授業であった。	1 - 2 - 3 - 4 - 5				
14. 子ども同士が、積極的に教え合っていた。	1 - 2 - 3 - 4 - 5				
15. 子どもの上達していく姿がみられた。	1 - 2 - 3 - 4 - 5				
16. 今日の授業は「よい体育授業」であった。	1 - 2 - 3 - 4 - 5				

< 体育授業観察チェックリスト >

授業終了後，以下の QR コードを読み取ってください。

観察された授業をふりかえりながら，各項目についてご回答ください。

これは，授業の改善に役立てるために行うもので，この回答から個人が特定されることはありません。ありのままにお答えください。

よろしくお願い致します。

<体育授業観察チェックリスト>



● 観察者による授業評価

体 育 授 業 に 関 す る 調 査

[] [] [] 年 [] 組

<平均>

《教師の相互作用》		
1	先生は、ほめたり励ましたりする活動を積極的に行っていた。	
2	先生は、心を込めて児童に関わっていた。	
3	先生は、適切な助言を積極的に与えていた。	
《学習環境》		
4	学習成果を生み出すような運動（教材、場づくり、学習課題）が用意されていた。	
5	学習資料（学習ノート、カード）が有効に活用されていた。	
6	楽しく学習できるような運動（教材、場づくり、学習課題）が用意されていた。	
《意欲的学習》		
7	子どもが、意欲的に学習に取り組んでいた。	
8	子どもの笑顔や拍手、歓声などがみられた。	
9	子どもが、自ら進んで学習していた。	
《授業の勢い》		
10	授業の場面展開が、スムーズに行われていた。	
11	移動や待機の場面が少なかった。	
12	授業の約束事が、守られていた。	
《効果的学習》		
13	子どもが何を学習し、何を身に付けようとしているのかが、よくわかる授業であった。	
14	子ども同士が、積極的に教え合っていた。	
15	子どもの上達していく姿がみられた。	
《総合的評価》		
16	今日の授業は「よい体育授業」であった。	

● 授業観察記録 ● グループメンバー
()

観察対象 分析視点	
<分析結果・考察>	

--

● 学習指導要領 ゲーム：ゴール型ゲーム

＜小学校 第3学年及び第4学年＞

ゲーム	(1) 次の運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすること ア ゴール型ゲームでは、基本的なボール操作とボールをもたないときの動きによって、易しいゲームをすること
	(2) 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えること
	(3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすること

(用語解説：解説 P96)

易しいゲーム	ゲームを児童の発達の段階を踏まえて、基本的なボール操作で行え、プレイヤーの人数（プレイヤーの人数を少なくしたり、攻める側のプレイヤーの人数が守る側のプレイヤーの人数を上回るようにしたりすること）、コート of 広さ（奥行きや横幅など）、ネットの高さ、罫間の距離、プレイ上の緩和や制限（攻める側のプレイ空間、触球方法 の緩和や守る側のプレイ空間、身体接触の回避、触球方法の制限など）、ボールその他の運動用具や設備などを修正し、児童が取り組みやすいように工夫したゲーム
--------	--

＜参考：小学校 第5学年及び第6学年＞

ボール運動	(1) 次の運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、その技能を身に付け、簡易化されたゲームをすること ア ゴール型では、個人やチームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームをすること
	(2) ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること

	(3) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすること
--	--

<解説： P96>

中学年では、ゲームの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールをも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し、高学年のボール運動の学習につなげていくことが求められる。

<技能：「例示」>

- タグラグビー、フラッグフットボールなどを基にした易しいゲーム（陣地を取り合うゲーム）
 - ・ ボールをもったときにゴールに体を向ける
 - ・ 味方にボールを手渡したり、パスを出したり、シュートをしたり、ゴールにボールを持ち込んだりすること
 - ・ ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動すること

<思考力、判断力、表現力等：「例示」>

- ア 規則を工夫すること
 - 誰もが楽しくゲームに参加できるように、プレイヤーの人数、コート of 広さ、プレイ上の緩和や制限、得点の仕方などの規則を選ぶ例
- イ ゲームの型に応じた簡単な作戦を選ぶこと
 - ゴール型の陣地を取り合うゲームで、陣地に侵入するための簡単な作戦を選ぶ例
- ウ 課題の解決のために考えたことを友達に伝えること

<学びに向かう力、人間性等：「例示」>

- ア 易しいゴール型ゲームに進んで取り組むこと
- イ ゲームのルールを守り、誰とでも仲よくすること
- ウ ゲームで使用する用具などの準備や片付けを、友達と一緒にすること
- エ ゲームの勝敗を受け入れること
- オ ゲームやそれらの練習の中で互いに動きを見合ったり、話し合ったりして

見付けた動きのよさや課題を伝え合う際に、友達の考えを認めること
カ ゲームやそれらの練習の際に、使用する用具などを片付けて場の危険物を
取り除くなど、周囲を見て場や用具の安全を確かめること

● 研究協議

本時の協議の視点

