

# 令和3年度 第71次印旛地区教育研究集会

## 体育分科会 第2部会提案資料

### 研究主題

子どもにも教師にも【やさしい】ゴール型の授業モデルづくり  
～戦術を実現するための知識及び技能の習得に着目して～



第2部会体育研究部

富里市立富里南小学校 山本 悠太

成田市立八生小学校 嶋井 俊隆

## 【目次】

1. 研究主題	1 ページ
2. 研究主題設定の理由	1 ～ 3 ページ
3. 研究仮説	3 ページ
4. 研究計画	3 ～ 4 ページ
5. 研究の実際	4 ～ 9 ページ
(1) 仮説検証の手立て	
(2) 仮説検証授業	
(3) 仮説検証の結果と考察	
6. 成果と課題	10 ページ
7. 参考文献	10 ページ

1 研究主題

子どもにも教師にも【やさしい】ゴール型の授業モデルづくり  
 ～戦術を実現するための知識及び技能の習得に着目して～

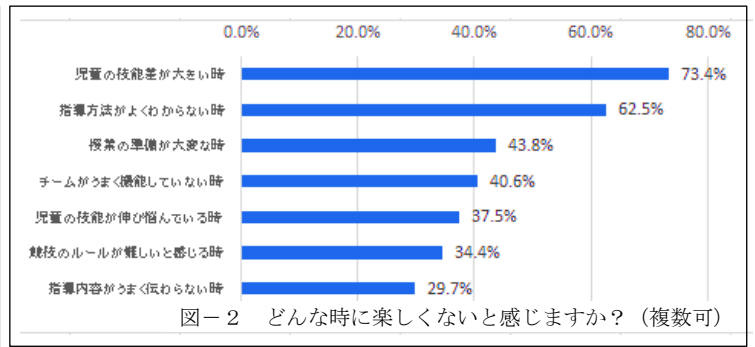
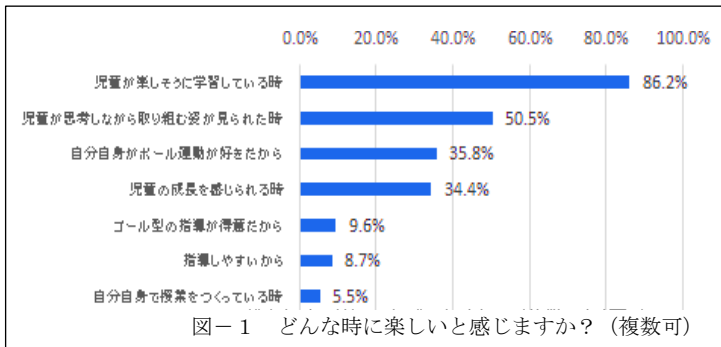
2 研究主題設定の理由

(1) 学習指導要領から

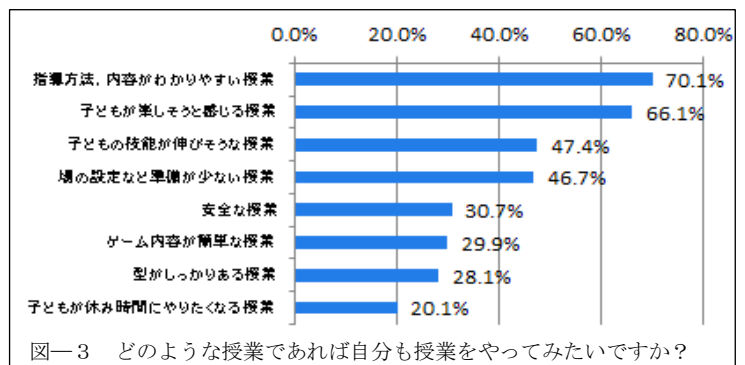
令和2年度より完全実施となった小学校学習指導要領では、体育の見方・考え方を働かせて、資質能力を育成する観点から新たに「知識」が加わり、運動に関する「知識及び技能」の育成が求められることとなった。また、解説によると、高学年のボール運動ゴール型の指導では、集団対集団の攻防の行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームを行うと明記されている。集団での攻防やボールを保持していない時の動きを身に付けるためには、児童一人一人が動きを理解すること、つまり動き方の「知識」を身に付けることが重要だと考える。また、指導要領解説の中に運動に意欲的でない児童への配慮の例が記載されるほど、新学習指導要領では、全ての児童が体育を通して様々な力を身に付け、それらを生涯体育へつなげることの大切さを示している。

(2) 教師の実態から

2部会内の体育の授業を担当している教師274名を対象に、体育学習及びボール運動に関する意識調査を行った。その結果、ゴール型の指導を「楽しい」と感じている教師は79.6%と多くみられた。理由として、「児童が楽しそうに学習している」が86.2%と最も高かった(図-1)。一方、ゴール型の指導を「楽しくない」と感じている教師の理由を見ると「児童の技能差が大きい」が73.4%と最も高く、「指導方法がわからない」が62.5%と続いた(図-2)。

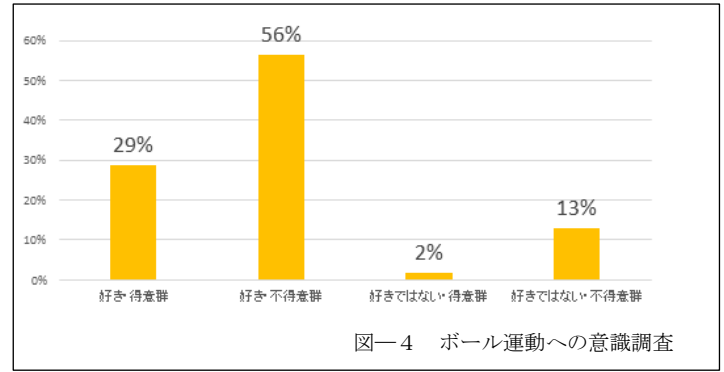


「どのような授業であれば自分も授業をやってみたいと感じるか」という質問に対して、「指導方法、内容がわかりやすい授業」「準備が容易」という教材準備に関わるものや、「子どもが楽しそう」「技能が向上する授業」といった回答が見られた。(図-3)

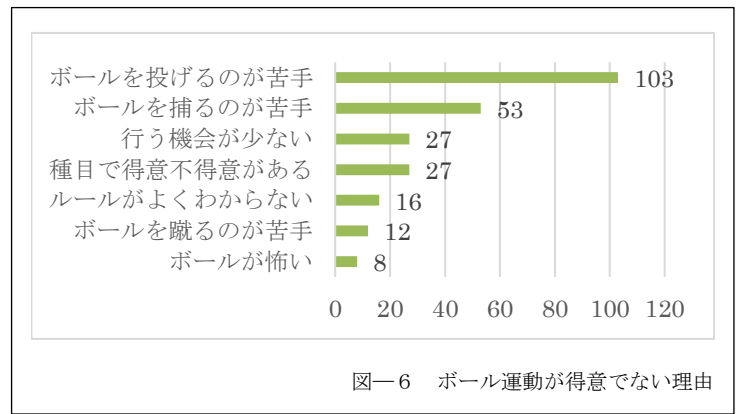
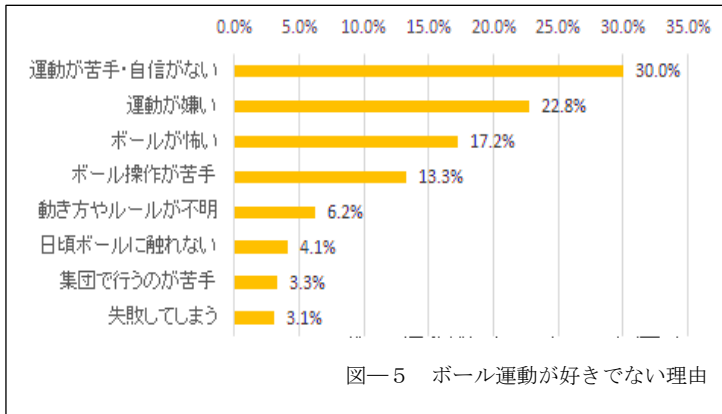


### (3) 児童の実態から

2部会5・6年生の児童(3065名)を対象に、ボール運動に関する意識調査を実施した。調査の結果、ボール運動を「好き」と答えた児童は85%ととても多かった。しかし、好きであるが不得意であると答えた児童は56%もあり、ボール運動が不得意と感じている児童は、全体では69%いることがわかった(図-4)。ボール運動が好きではないと答えた児童の理由としては「ボール運動が苦手・嫌い」という理由が多くみられた。さらに、ボール



への恐怖感やボール操作が苦手、動き方がわからないといった知識及び技能面に苦手意識を感じている理由もみられた(図-5)。ボール運動が得意でない理由を見ると、ボール操作に関して不安を感じている記述がとて多く、学習指導要領にあるようなボールを持たない動きに関する記述はなかった(図-6)。



意識調査の結果から、ボール運動は2部会の多くの児童に好まれているが、ボール運動を得意とは思っていない児童が70%近くいることがわかった。また、その理由は「ボール操作の技能」に左右されることが大きく、ボール運動の技能=ボール操作と捉えている児童が多いこともわかった。学習指導要領には、「体育には自ら運動するだけでなく、教えたり、見たりと様々な楽しみ方があり、それらの積み重ねが生涯体育へと繋がっていく」と記載されている。だからこそ、体育がもつ多面的な楽しみ方を児童がもつことは大切であり、これからの体育科において、思考力向上の基礎となる「知識及び技能」に着目した授業がより一層大切になってくるのではないかと考えた。

そこで2部会では、学習指導要領解説にも例示されており、且つ運動の前提としての技能が容易で、多くの児童がルールを把握していないことから、多くの児童が同様に学ぶことができるハンドボール教材を用いて、子どもにも教師にもやさしい授業モデルを構築することとした。

ハンドボールは、他のゴール型と比較して、使用するボールが小さく軽いなどの理由からパスやキャッチなどのボール操作が容易なため、その分個人や集団における戦術の学習を取り入れやすい機能的特性をもつ。

本研究では、ゴール型における戦術を実現するための「知識及び技能」の習得に着目しながら、児童にも教師にも「やさしい」授業モデルづくりを目指していく。指導内容を細分化し、一時間毎に身に付けたい動きを明確化する。それにあつたタスクゲームを構築することで、児童にとって「優しい」授業、指導内容や指導方法が明確で、短時間で場の設定ができる等、幅広い経験層の先生方が実践できる教師にとって「易しい」授業を構築していきたい。このような授業モデルを構築し授業改善を進めていくことが、児童の「知識及び技能」向上や教師の指導力向上につながると考え、本研究主題を設定した。

## ※本研究における定義

「子どもに優しい授業」・・・児童が、戦術に応じた動きとチームの中での役割に応じた動きを、わかりやすく学べる授業

「教師に易しい授業」・・・指導内容の細分化がされており、且つ場の設定や資料の準備の負担が少なく、見通しがもてる授業

「戦術」・・・ゲーム時におけるチーム内の個々の動きの型

「技能」・・・戦術に合わせた動き（今回はボール操作は含まないこととした）

「授業モデル」・・・経験年数や体育指導の得手不得手に関わらず、授業フォルダーを開いたとき、見通しをもつことができ、「負担なく」「誰でも」行える授業づくりを目指した授業のこと  
例 指導案の工夫 ワークシート 動画 等

### 3 研究仮説

#### 仮説1（子どもに優しい）

学ぶ戦術を明確に提示し、戦術にあったポジション毎の動きを身に付けていく場を設定すれば、児童の知識及び技能が高まるだろう。

○毎時身に付ける戦術を細分化することで、一時間毎の目標を明確化する。戦術における個々の動き方を身に付けるタスクゲームを行うことで、段階をおって戦術を実現できるようにする。

#### 仮説2（教師に易しい）

戦術の型や声かけシートなど明確な授業モデルを構築すれば、教師は見通しをもって指導することができるだろう。

○カウンター型、プレス型の2つの戦術を設定する。毎時身に付ける戦術を細分化することで、一時間毎の目標を明確化する。また、戦術における個々の動き方を身に付けるタスクゲームを用意することで、段階をおって戦術を身に付けることができるようにし、指導の見通しがもてるようにする。

○また、教材教具を簡易化したり、ルールをわかりやすくしたりすることで、誰でも安心して取り組むことができるようにする。

○指導案に用意する資料や場面毎の声かけ例を明記することで、準備の軽減や指導の見通しがもてるようにする。

#### 【見通しとは】

- ・1時間ごとの授業の見通し（短期的見通し）
- ・単元全体の見通し（長期的見通し）を指す。

### 4 研究計画

年度	月	研究内容
令和元年度	5月	研究主題，研究仮説検討 理論研究
	6月	授業研修①（成田市立八生小学校）
	7月	資料作成 授業内容検討 紙上提案準備
	8月	紙上提案
	9月	授業内容検討
	10～3月	授業研修②（富里市立富里南小学校） 授業実践（2部会内22校39学級 児童約1000名） 実践後のデータ収集 データ集約

令和2年度	4～6月	授業の考察 資料作成
	7月	研究のまとめ
	8月	印旛地区教育研究会 本提案（延期）
	9～11月	追加検証①（富里市立富里南小学校）
	12～3月	再考察
令和3年度	4～7月	資料作成 研究のまとめ
	8月	本提案

## 5 研究の実際

### (1) 仮説検証の手立て

〈仮説1について〉

#### ○検証方法：事前・事後のワークシートの正答率 児童の1時間毎の記述内容の変容 授業動画

本時で指導する戦術は「カウンター型」「プレス型」の2つである。「カウンター型」では、ボールを保持したら、素早く攻撃に転じることができるように、「相手のコートにすぐに走る動き」「ボール保持者と走る動きをする児童の間で中継をする動き」についての指導を重点とした。また、「プレス型」では、カウンターを防ぎ、より攻撃の時間を増やすため、「相手にボールを取られた時にすぐにボール保持者をマークする動き」についての指導を重点とした。これらの動きを身に付ける場を、ドリル運動やタスクゲームに組み込むことで、戦術を実現するための知識及び技能を高めていく。

〈仮説2について〉

#### ○検証方法：授業実践者に対するアンケート調査

授業実践を引き受けたとき、授業フォルダーに目を通したとき、実践終了後の3回の調査による意識の変容を調べる。

授業実践を引き受けたときのゴール型の指導に対する意識と授業モデルフォルダーを読んだときの変容から、「見通し」がもてる内容なのかを検証する。また、実戦終了後のゴール型の指導に対する調査や負担感、授業モデルの効果調べることで、仮説の検証を行う。

体育科に属する教師のみの実践とならないよう、体育主任以外の教師や様々な年代での授業実践を行った。

2部会内（22校39名）

(2) 仮説検証授業

学習の流れ	時間	1	2	3	4	5	6	7	
	戦術の習得						戦術の応用		
0	オリエンテーション	安全な場の準備 ドリルゲーム ①ハンドリングパス ②パス&シュート ③パス&ダッシュート							
5	1 学習課題の確認 ハンドボールについて知ろう	学習課題の確認 スペースを見つけてボールをもらおう	学習課題の確認 相手コートへのボールの運び方を知ろう	学習課題の確認 相手より早くボールを運ぼう	学習課題の確認 相手のコートでボールをとろう	学習課題の確認 チームにあった戦術を選ぼう	学習課題の確認 チームで協力して試合を楽しもう		
10	2 学習の進め方や決まりを知る							作戦タイム (戦術の確認)	
20	3 ルールの確認 4 ドリルゲーム ①ハンドリングパス ②パス&シュート ③パス&ダッシュート	タスクゲーム① ハーフキャッチハンドボール ルールの確認	タスクゲーム② カウンター型キャッチハンドボール		タスクゲーム③ プレス型キャッチハンドボール	戦術の選択 試合を行う	大会を行う		
30	5 試しのゲーム	メインゲーム		メインゲーム ※カウンター型を実践する		メインゲーム ※プレス型を実践する	戦術の決定 メインゲーム ※チームにあった戦術を選択する		
40	①本時の振り返り ②片付け ③整理運動 ④次時の予告 ⑤あいさつ								

(3) 仮説検証の結果と考察

<仮説1について>

①授業動画の結果から

a. 運動下位の児童の変容

今回対象とした児童は、走ることは得意としているが、手先が不器用で特にボール運動が苦手な様子であると担任が判断した児童である。(以下下位児童をAとする。) 事前アンケートでも、ボール運動は得意ではないと回答している。

1時間目のゲームでは、ゴール型運動で有効な動きがどのようなものであるかがわかっていない様子であった。周りの友達に合わせてコート中央付近を行ったり来たりしている様子で、ゲーム中に1度もボールに触れることはなかった。(表-1 1時間目)

2時間目のメインゲームでは、コート中央の動きからサイドに走る動きが増えた。これは、2時間目のタスクゲーム「ハーフキャッチボール」を学習し、相手陣地のサイドのスペースを活用することの重要性を学んだ成果によるものと考えられる。一方で、ボールや友達の動きとはあまり連動していないことから、どんな場面で相手陣地に走ることが良いのかまで理解しているとは考えにくい。

3・4時間目では、相手陣地のスペースに積極的に走ろうとする様子がよく見られるようになった。得点につながる

表-1 授業動画より(下位児童A)

	1時間目	3時間目	5時間目
チームの攻撃の回数	3回	5回	7回
得点に関わることができそうな動き	1回	2回	6回
ボールへの接触回数	0回	1回	1回

りやすい場所への動きも増えてきており、味方がシュートをするためのパス交換に参加することもできた。

5時間目は、味方の攻撃試行回数が7回に対し、6回有効な動きが見られた。(表-1 5時間目) ボールの接触回数こそ1回であったが、得点できる位置にフリーでいる場面も多く、パスをもらえたらすぐにシュートが可能であるという場面が何度も見られた。

7時間目のメインゲームでは、カウンター戦術に何度も参加する姿を見ることができた。味方がボールを保持したのを確認し、サイドへ走り出すことで有効なカウンターを行うことができていた。単なるコートの往復ではなく、戦術を理解した上で必要な場所を考えて行き来することができるようになった。

#### b. チームAの「パスをもらった場所」についての結果から

チームの変容の見取りでは、単元開始のゲームでほとんどの動きやパスがコート中央付近に集中していたチームAに焦点を当てた。パスがどのように回っているかを集計することで、チームAの戦術の理解度を調査した。

1時間目のゲーム(図-7)では、パスが中央に偏っていることがわかる。中央左サイドへのパスも多いが、これは左サイドで何度かボールがラインアウトし、ボールを入れ直すために行ったパスであり、流れの中で行われたパス交換ではなかった。

次に、相手陣地のスペースへすぐに移動する役割について学んだ3時間目のパスの動きである(図-8)。パスがコート上の様々な場所に供給されていることがわかる。守りにかかる時間が多く、パスの回数そのものが減っているが、少ないパス交換の中でチームとして2得点をあげている。相手の守りが整う前に攻撃をすることができていると考えられる。

5時間目のメインゲーム(図-9)では、コート中央を起点に相手陣地の深い場所にパスを供給している様子が見られる。4時間目の学習でカウンターを成功させるために、コート中央でパスの中継役を担う役割の学習をしたことで、カウンターの際に精度の低いロングパスばかりに頼るのではなく、パスをしっかりとつなげていこうとする様子が見られるようになった。

7時間目(図-10)では、コートを広く使い、相手のスペースを見つけてパスをすることが増えたことで、ボールの動きが活性化された。カウンター戦術がよく浸透し、得点の機会が増えた。このチームでは、カウンター役で相手陣地に残る児童と、攻めも守りも行う役割をしていた児童がゲーム中に役割交換を行っていた。一人一人がカウンター戦術の特徴や役割毎の動きを習得しているからこそ、ゲーム中に状況に合わせて役割を交換することができるようになったといえる。

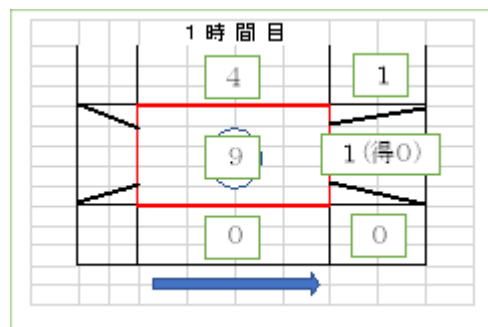


図-7 チームAの1時間目の動き

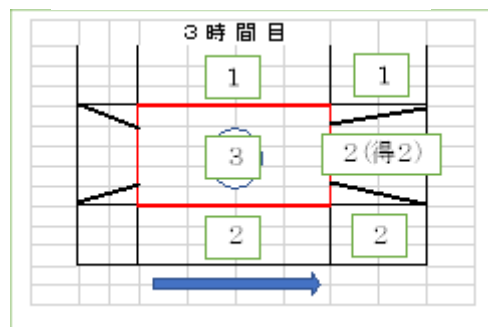


図-8 チームAの3時間目の動き

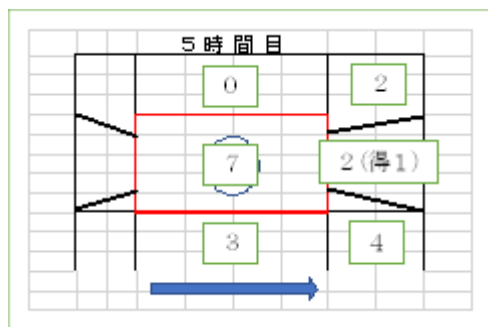


図-9 チームAの5時間目の動き

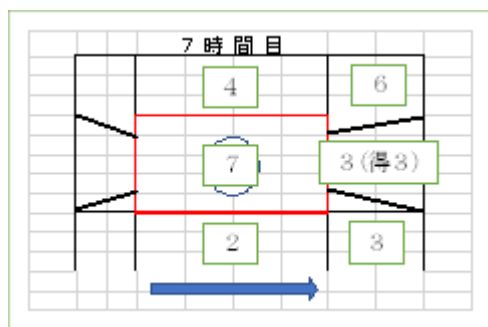


図-10 チームAの7時間目の動き



②事前・事後のワークシートの正答率の変容から

表-2からわかるように、どの設問においても、単元前後で優位な変容が見られた。特に、設問3と設問4の正答率は大きな上昇が見られた。

設問3は中継役の動きである。単元前の調査では、「自陣のボール保持者の隣に移動してパスをもらおうとする」「相手コートに向かう児童と同じ動きをしてしまう(中継役の放棄)」回答が多く見られたが、単元後はこれらの回答はほぼ見られなくなった。

設問4はプレスの動きである。単元前から、相手のパスをカットする動きの重要性に気付いている児童は多かったと考えられるが、パスの出所を妨害することの重要性に気付いている児童は少なかった。しかし、単元後は、「パスの出所を妨害する役割」があることを理解する児童が増えた。回答の中には、プレスをしかける際に、自分の動きだけでなく味方がどのように動か書かれた回答も見られた。

	単元前 正答率	単元後 正答率	差
設問1 スペース	61.4%	64.9%	<b>+3.5%</b>
設問2 カウンター	92.1%	93.8%	<b>+1.7%</b>
設問3 中継役	79.2%	94.8%	<b>+15.6%</b>
設問4 プレス (※パスカット)	19.8% (79.2%)	46.4% (86.6%)	<b>+26.6%</b> <b>(+7.4%)</b>

(抽出校 公津の杜小 三里塚小 富里南小 日吉台小)  
(※プレス時のパスカットの動きを正答とした時の数値)

表-2 ワークシートの正答率の変容

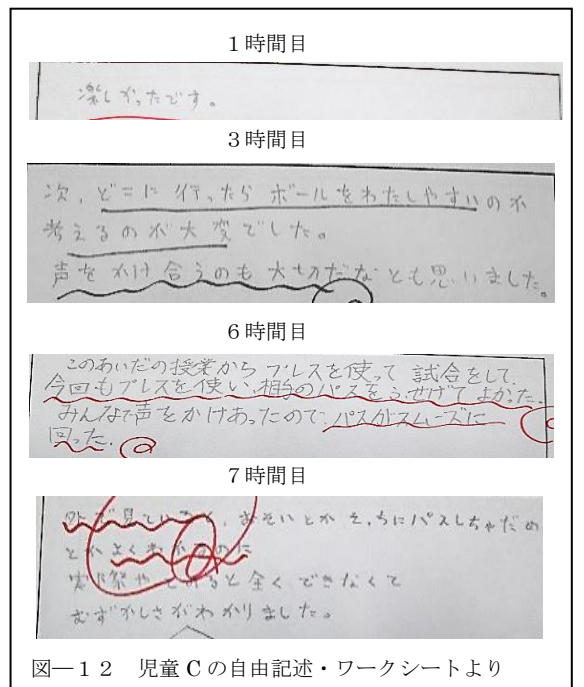
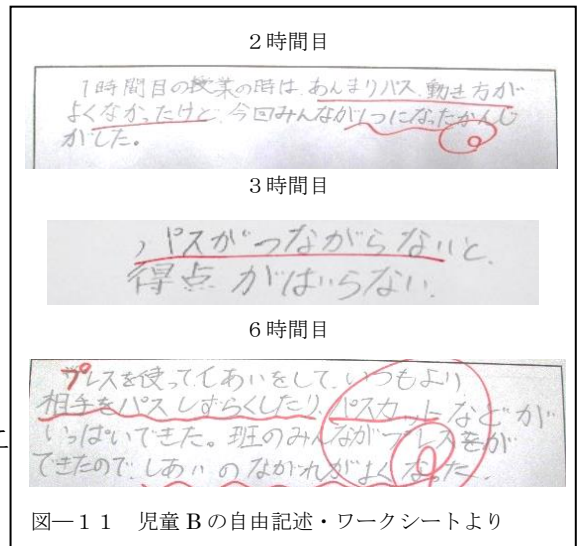
③児童の1時間毎の記述内容の変容から

1時間目の学習後の記述では、「がんばりたい」や「楽しかった」といった情意面の感想が多く、ハンドボールの戦術や具体的にどんなことをすればよいのかということ、ほとんど書かれていなかった。しかし、学習を進めていくうちに、カウンターやプレスについてわかったことや、行った時の成果や課題など、戦術や動きなどの知識及び技能の高まりに関する記述が増えていった。

図11・12は、児童B、児童Cの自由記述の変容を追った資料である。図-11の児童Bは、単元前半では、できるようになったことやうまくいかなかったことなどを書いていたが、単元後半では、戦術のポイントや実際にその戦術を使ったときの成果や課題を書くようになり、戦術を理解したりその良さに気付いたりすることができた。

図-12の児童Cは、1時間目のワークシートで、「進んで学習したか」「めあてに向かって学習できたか」といった問いに「いいえ」と回答し、自由記述は、「楽しかったです」のみが書かれていた。しかしこの児童Cは、学習が進んでいく中で、自分がどのような動きをすればよいかについて考える記述や、どこにパスを出すとかよいか等といった、戦術的な内容の記述が多くなった。また、児童Cは単元後半の学習で「進んで学習できたか」という問いに「はい」と答えるようになった。

これらの記述の変容から、戦術の明確化やそのポジションにあった動きを身に付けていく場を設定することは、戦術について考えたり、自分や友達の動きについて考えたりする場として有効であることがわかった。



○仮説1の考察

単元開始直後は、ゴール型運動で有効な動きについての理解が不十分であり、コート中央付近でのプレーが目立ち、ボールも人も動きが小さかった。本授業モデルでは、指導内容を細分化し、1時間毎に身に付けたい動きを学ぶ場(タスクゲーム)、実現する場(メインゲーム)を設定したことで、児童が戦術の役割やそのときの動きを身に付けることができたと考える。ワークシートの正答率の変容からも、児童が戦術に対する知識を習得していったことがわかる。また、スペースへの動きやカウンター型の戦術指導を行ったことで、下位の児童が有効な動きをコート上で実現することが増えた。チーム全体としても戦術の理解度が高まったことで、児童の動きが活性化し、選んだ戦術を実行する回数が増えていった。ワークシートの記述の内容も、単元前半は「楽しかった」や「またやりたい」といった情意に関する記述が多かったが、単元後半には、「どこにいったらパスを出しやすい」など、動きに関する記述内容への変化が見られた。

以上のことから、学ぶ戦術を明確に提示し、戦術にあったポジション毎の動きを身に付けていく場を設定することは、児童の知識及び技能を高めることの手立てとして有効だったと考える。

一方で、「プレス」の動きは、ワークシートやゲームの様子から全員が理解したとは言いがたい結果となった。実際に、自由に戦術を選択できる6時間目の学習で「プレス」を選択したチームは1チームであった。残りの5チームになぜカウンター戦術を選んだのか理由を聞くと、そのうち2チームはプレス戦術がうまくいかないと回答した。これは、カウンター型の戦術指導が2時間に対し、プレス型の指導が1時間という時間的な問題も考えられる。さらに、プレス型では、瞬時にプレスをかける相手を決定しなければならない高度な状況判断が求められることも、定着が不十分となった要因の1つであるといえる。

<仮説2について>

①教師の情意面

表-3の結果から、ゴール型の指導を楽しんでいる教師が増えたことがわかる。記述から、時数を重ねるごとに多くの児童の意欲、技能が向上したことが指導する教師の楽しさを向上させたことがわかった。また、「易しい」授業のために行った指導内容を細分化したことや用具の負担を減らしたことも効果的だったことがわかった(表-4)。

表-3 教師用アンケートより

ゴール型の指導は楽しいと感じるか?	楽しい	どちらかといえば楽しい	どちらかといえば楽しくない	楽しくない
事前	38%	56%	6%	0%
事後	53%	44%	3%	0%

表-4 今回の授業のどこが楽しかったか

【指導者の立場からの回答】

- ・初めてハンドボールの指導をしたが、ねらいが明確であり、毎時間の目標が持ちやすかった。(2)
- ・得点の設定(1回目は10点、2回目は1点)や全員がゴールキーパーを経験できることが良かった。
- ・道具がいらなかったので取り組みやすかった。(4)

【児童の変容に関する回答】

- ・時数が進むほど、足が止まる児童が減り、技能が上がっていて、指導の楽しさを感じた。(5)
- ・ほとんどの児童が楽しく取り組み、運動量も確保できていた。(4)

②教師の単元全体の見直し

表-3と比べることで、事前調査の時点ではどちらかと言えば楽しいと感じている教師は90%以上いるにも関わらず、その半数以上の教師が不安を感じている状態であったことがわかる。そこから、授業フォルダーに目を通したことで9割以上の教師が見直しをもてたと回答している(表-5)。体育科の授業不安を感じる大きな要因の1つは他教科と違い教科書がないために、長い単

表-5 教師用アンケートより

ゴール型の授業を行うにあたり不安を感じるか。	感じない	あまり感じない	やや感じる	感じる
授業を引き受けた段階	16%	28%	49%	7%
本授業モデルを読み、授業の見直しをもつことができたか。	もてた	ややもてた	あまりもてない	もてなかった
授業フォルダーに目を通した	23%	72%	5%	0%

元の中で、どんな物を用意し、どんな指導をどういう計画で行なえばよいのか見通しがもちにくいことが考えられる。その不安を払拭するため、授業モデルの中には、単元初めから終わりまでの流れをワンペーパーで見とれる資料を用意した。指導内容が記載されたものに加え、場面ごとの「具体的な声かけ」が記載された指導案を用意した。誰でもすぐ授業準備ができるよう、資料の整理も意識した。各ドリル運動やタスクゲームでは動きや指導の要点がわかりやすい映像を用意した。これら1つ1つの準備が、教師が見通しをもつために効果的だったことが表一6からもわかった。

表一6 本授業モデルのどこが授業の見通しをもつのに役だったか

- ・全体的な流れが一目でわかり、見通しをもちやすい。(9)
- ・図と映像があるため、運動のイメージをつかみやすい。(5)
- ・単元の流れがしっかりとっていて、指導しやすいと感じた。(3)
- ・毎時間のねらいが的確で良い。(2)
- ・教具や場の設定など、不安に感じていたことが解消された。(2)
- ・得点のチャンスはバスケよりも多くなり、楽しそう(2)
- ・戦術的な動きのモデルがわかりやすかった。
- ・具体的な声かけや指導の仕方がわかった。

### ③授業モデルの効果

授業実践前はゴール型の授業に対し、半数以上の教師が不安を感じていたのに対し、授業実践後は8割を超える教師がこの授業モデルを効果的であると感じたことが表一7からわかった。

表一7 教師用アンケートより

授業モデルは効果的だと感じたか	効果的	やや効果的	あまり効果的ではない	効果的ではない
授業実践後	44%	41%	15%	0%

表一8の記述内容から、指導内容を細分化し、一時間毎のねらいを明確化したことが単元全体の見通しをもつために効果的だったことがわかった。また、指導するうえで助けとなる掲示物や動画を用意したことも効果的だったことがわかった。

表一8 本授業モデルを有効だと感じた理由は？

【短期見通しに関する記述】

- ・1回1回の授業のねらいが明確であったため、児童も目標をもって授業に取り組めたから。(4)
- ・プレス型、カウンター型を説明する時間がとられてよかったから。(3)

【長期的見通しに関する記述】

- ・一読するだけで、単元の流れが明確で授業の見通しをもつことができたから。(5)
- ・指導する戦術がわかりやすかったから。(3)
- ・毎回のねらいが定まっており、教師も何を学ばせたらよいか見えてきたため、授業の構成もしやすかったから。

【その他】

- ・掲示物や声かけシートがわかりやすかったから。(3)
- ・動画がわかりやすかったから。(2)
- ・子どもたちにもイメージしやすい単元計画だったため、実践しやすかったから。
- ・若手教師や体育科を苦手とする教師にとって授業モデルがあることは大変ありがたいと感じたから。(2)

### ○仮説2の考察

教師が指導の見通しをもちやすくするために、カウンター型、プレス型の2つの戦術を設定した。毎時身に付ける戦術を細分化し、それに合わせた動き方を身に付けられるタスクゲームを設定した。「指導する戦術がわかりやすい」「何を学ばせてよいかわかる」という記述から、教師が指導の見通しをもつ上で効果的だったといえる。また、指導中の声かけシートや各動きを動画にしたことで、「具体的な指導の仕方が分かった」「映像があるので運動のイメージがつかみやすい」といった記述もみられ、これらの手立ても見通しをもつ上で有効だったといえる。

一方で、効果的でないという回答も15%みられたが、記述内容は、ルールや時数配分に関する記述がほとんどで、見通しがもてないといった記述はなかった。ルールや時数配分に関しては、それぞれの学校、学級の実態にあわせて柔軟な形で変更してもらうことで、本授業モデルが最大限活かされると考える。

## 6 成果と課題

### 【成果】

- 戦術の動きを、①空いたスペースに動く②ボールの運び方③カウンター型④プレス型と細分化することは、運動下位、上位問わず、児童の知識及び技能を高める手立てとして有効であった。
- ワークシートの正答率の変容から、学習指導要領にあるように体育科の「知識」を評価をする手立ての1つとして、ワークシートが有効であることがわかった。
- 戦術の指導方法を明確化したり、それらを補助するための声かけシートや動画を用意したりしたことは、見通しをもつ上で有効であることがわかった。
- 22校39学級での実施となったが、全ての学級で本指導案通りに授業を行うことができた。ゴール型の指導の不安を払拭できた点からも、教師にとって易しい指導内容となった。

### 【課題】

- 「知識及び技能」の定着に着目したことから、「思考力・判断力・表現力等」の育成場面が少なくなってしまった。
- 戦術を実現するためには、ボール操作の技能も欠かせないことがわかった。低・中学年のうちに基礎的なボール操作の技能を身に付ける必要がある。
- 「プレス型」の定着が十分ではないことから、単元計画や指導内容の見直しが必要である。
- 授業モデルを構築するために様々な手立てを用意したが、その中のどれが有効でどれが有効でなかったのか精査する必要がある。

## 7 参考文献

- ・文部科学省「小学校学習指導要領」平成29年7月
- ・文部科学省「小学校学習指導要領解説 体育編」平成29年8月
- ・文部科学省「小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック（高学年）」
- ・平川 譲 「体育授業に大切な3つの力」 東陽出版社 2018
- ・清水 由 「シンプルで子どもが伸びる体育の授業づくり」 明治図書 2011
- ・鈴木 弘之（前大須賀小学校校長）「ボールゲームにおける課題解決的戦術学習に関する研究」

# 令和3年度 第71次印旛地区教育研究集会

## 体育分科会 第2部会提案資料

### 資料編



#### 【目次】

1.授業フォルダーの中身	1 ページ
2.単元の流れ	2 ページ
3.コート図・教具について	3 ページ
4.ドリルゲーム	4 ページ
5.タスクゲーム	6 ページ
6.学習カード	10 ページ
7.学習指導案	11 ページ
8.声かけシート	16 ページ
9.児童の学習カードの記述	17 ページ
10.診断的・総括的授業評価	18 ページ
11.形成的授業評価	19 ページ

第2部会体育研究部

富里市立富里南小学校 山本 悠太

成田市立八生小学校 鴨井 俊隆

## 授業フォルダーの中身

名前	更新日時	種類
000_授業モデル	2019/10/22 15:34	ファイル フォルダー
00_検証授業の流れ	2019/10/22 15:31	ファイル フォルダー
01_指導案	2019/10/22 15:44	ファイル フォルダー
02_評価アンケート (児童用 教師用)	2019/10/22 16:20	ファイル フォルダー
03_掲示物	2019/10/22 16:00	ファイル フォルダー
04_声かけシート	2019/10/22 16:01	ファイル フォルダー
05_ルール	2019/10/22 15:31	ファイル フォルダー
06_タスクゲーム	2019/10/22 15:51	ファイル フォルダー
07_児童用ワークシート	2019/10/22 15:31	ファイル フォルダー
08_ドリルゲーム	2019/10/22 15:45	ファイル フォルダー
09_ハンドボールイメージ写真	2019/10/22 15:31	ファイル フォルダー
10_場の設定 教具	2019/10/22 15:44	ファイル フォルダー
11_事前テスト (抽出校のみ)	2019/10/22 15:31	ファイル フォルダー
12_対戦表	2019/10/22 15:31	ファイル フォルダー
13_映像資料	2019/10/22 15:32	ファイル フォルダー

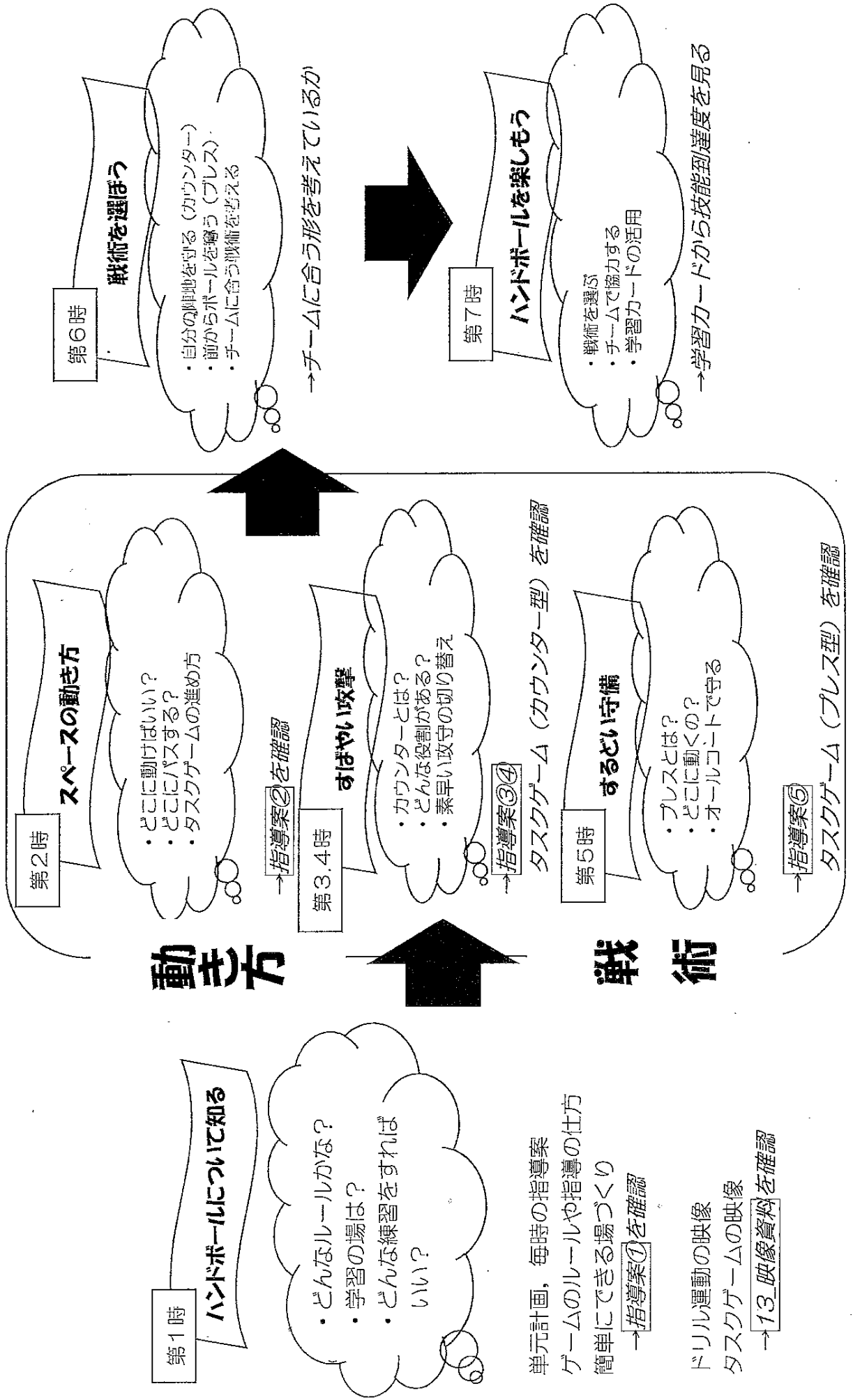
## 04\_声かけシート

名前	更新日時	種類	サイズ
02_1時間目.docx	2019/10/22 0:24	Microsoft Word 文書	29 KB
02_2時間目.docx	2019/10/22 0:33	Microsoft Word 文書	34 KB
02_3時間目.docx	2019/10/22 0:35	Microsoft Word 文書	34 KB
02_4時間目.docx	2019/10/22 0:41	Microsoft Word 文書	34 KB
02_5時間目.docx	2019/10/22 0:43	Microsoft Word 文書	34 KB
02_6時間目.docx	2019/10/22 0:47	Microsoft Word 文書	31 KB
02_7時間目.docx	2019/10/22 0:48	Microsoft Word 文書	31 KB
声かけシート (教師編) .docx	2019/10/01 22:52	Microsoft Word 文書	28 KB
声かけシート (児童編) .docx	2019/10/01 22:50	Microsoft Word 文書	20 KB

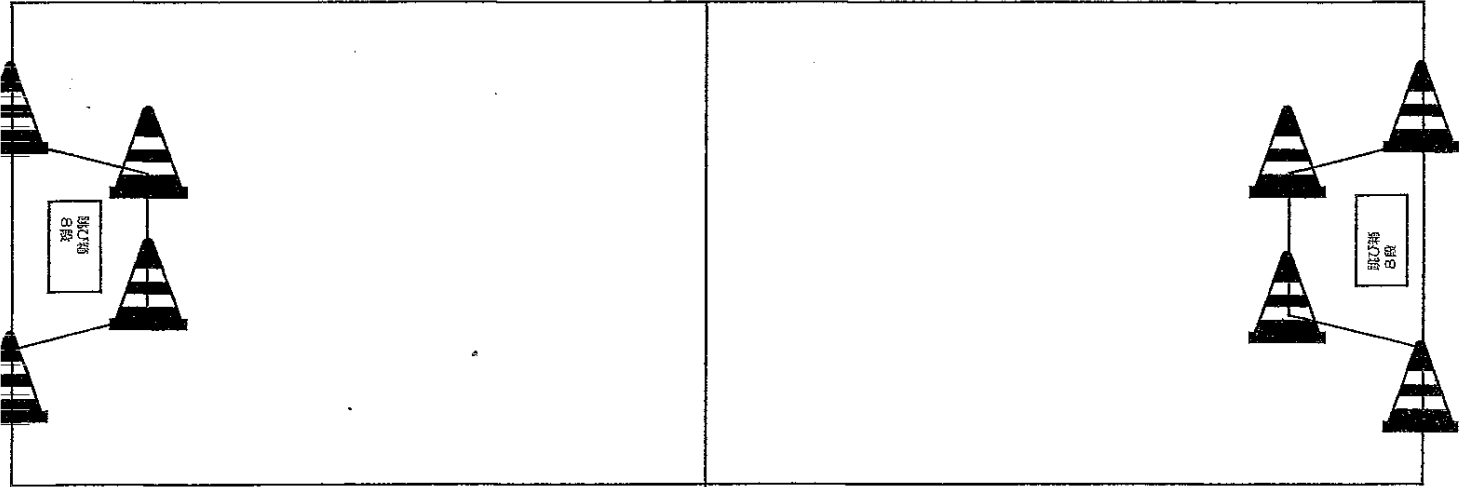
## 13\_映像資料

名前	更新日時	種類	サイズ
01_ハンドリングパス.wmv	2019/10/22 11:16	Windows Media オ...	21,290 KB
02_パス&シュート.wmv	2019/10/22 11:48	Windows Media オ...	25,960 KB
03_パス&タッシュュート.wmv	2019/10/22 12:13	Windows Media オ...	13,937 KB
04_タスク① (ハーフキャッチハンドボール) .wmv	2019/10/22 13:15	Windows Media オ...	70,882 KB
05_タスク② (カウンター型キャッチハンドボール...	2019/10/22 14:09	Windows Media オ...	91,850 KB
06_タスク③ (プレス型キャッチハンドボール) .w...	2019/10/22 14:56	Windows Media オ...	83,510 KB

# ゴール型運動（ハンドボール）で有効な戦術について知り、楽しく指導を行おう。

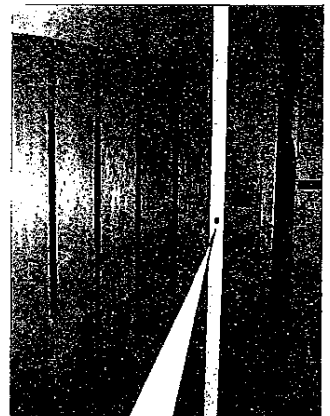
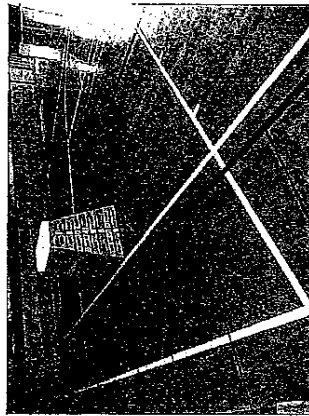
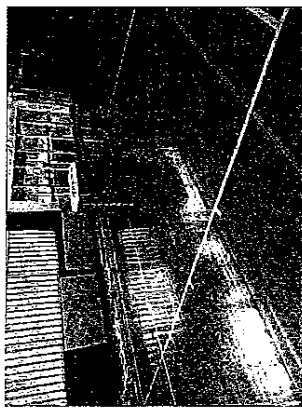
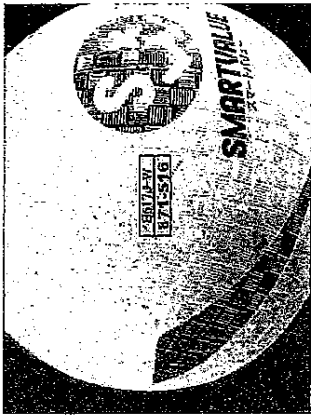


# ハンドボールのコート図



## 準備する物

- ・跳び箱8段（ゴール）      コートの数×2台      ※高さや跳び箱の数は実態に応じて変更する。
- ・コーン                              コートの数×8個
- ・ソフトバレーボール              チーム数×2  
（少し空気をぬく）
- ・児童しんぱん用笛                  コートの数
- ・得点板                                  コートの数
- ・ピブス                                  ・タイマー



## 教具について

### 『ボール』

【molten】 B617J-W871-516

- ・握りやすいように空気をぬく。
- ・1チーム2つ
- ※実態に応じて、握りやすく柔らかいボールに変更可。

### 『ゴール』

### 【跳び箱】

- ・8段  
（高さは実態によって変更可）
- ・横向きに置く。
- ・エンドラインより少し手前に出す。

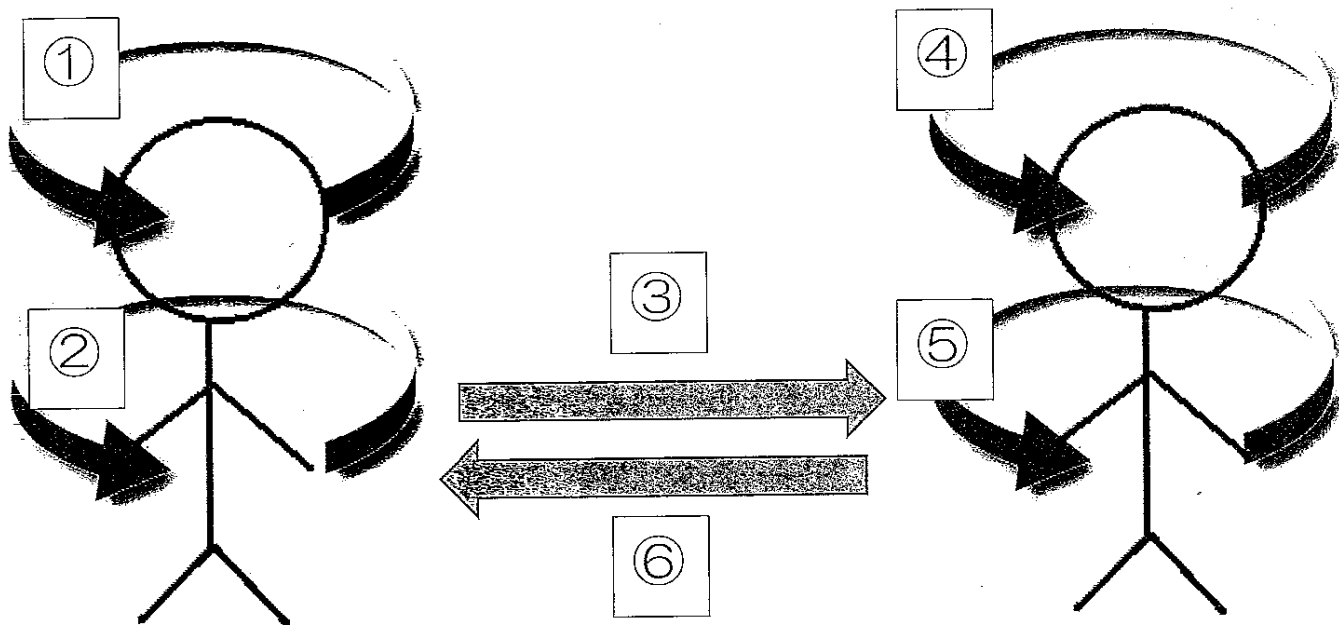
跳び箱を置く目印としてシールを貼っておくと、準備時間が短縮されます。



# ドリルゲーム

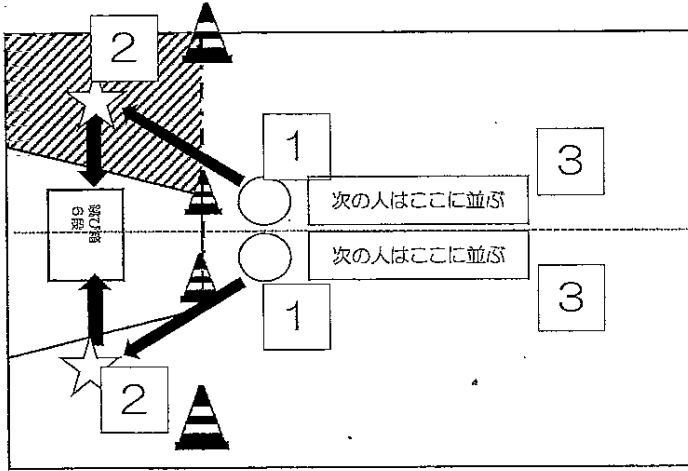
## 1. ハンドリングパス（1分で何回できるか）

- ①頭の周りで1周
  - ②腰の周りで1周
  - ③片手で相手にパス（バウンドはなし）
  - ④頭の周りで1周
  - ⑤腰の周りで1周
  - ⑥片手で相手にパス（バウンドはなし）
- ※①～⑥をペアで繰り返す。



# ドリルゲーム

## 2. パス&シュート (1分で何回できるか)



斜線 …シュートゾーン (この中からシュートして跳び箱に当たれば1点)

☆ …シュートする人 ○ …パスする人

①○から☆へパスをだす。

②☆はパスをキャッチしたら跳び箱へ向けてシュートをする。当たれば1点。

③☆はシュート後ボールを拾って、列の後ろに並び。

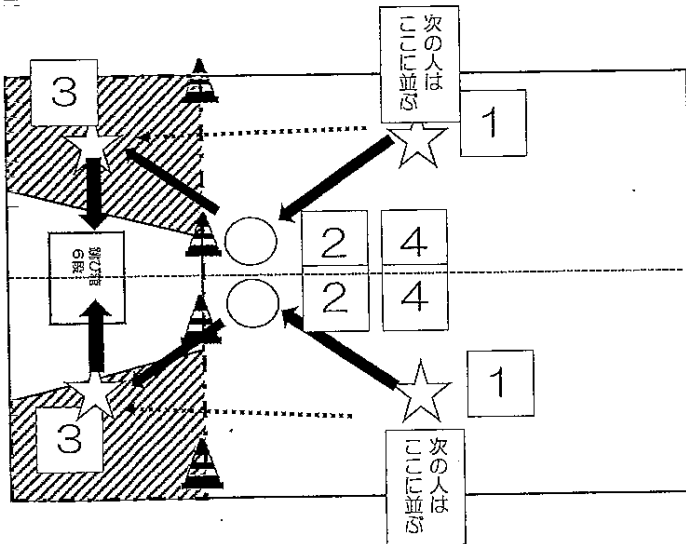
※1分間に何回当てられるかチームで競う。

※ハーフコート1つで2チーム同時に行う。最大8チーム同時に行える。

※ゴールの右側と左側は、授業ごとに変わる。

# ドリルゲーム

## 3. パス&ダッシュシュート (1分で何回できるか)



← …ボールの動き ← …人のうごき

☆ …シュートする人 ○ …パスをだす人

①☆は○へパスをだし、前へ走る。

②○はパスをキャッチし、③へ向かって走る☆にパスをだす。(☆がキャッチゾーン入る時にパスをだせると良い)

③☆は再びパスをもらってシュート。跳び箱に当たったら1点。

④シュートをうった☆は、○の位置でパスを出し列に並び。

※1分間に何回当てられるかチームで競う。

※ハーフコート1つで2チーム同時に行う。最大8チーム同時に行える。

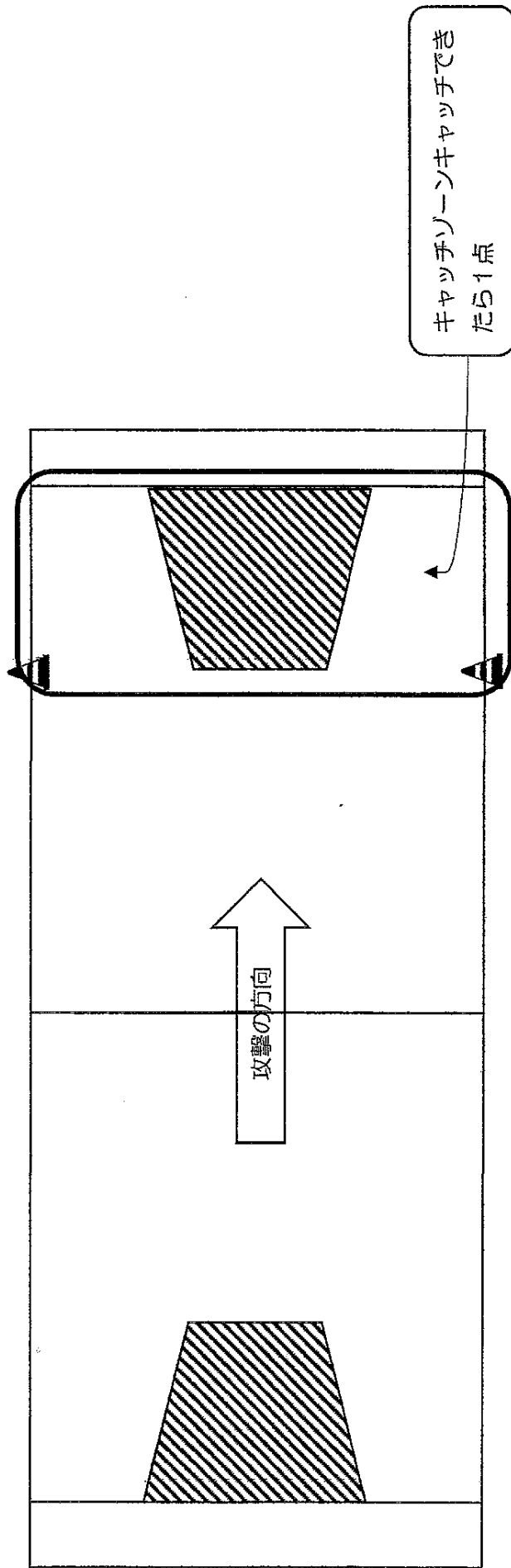
※ゴールの右側と左側は、授業ごとに変わる。

# キャッチハンドボール

## 【基本ルール】

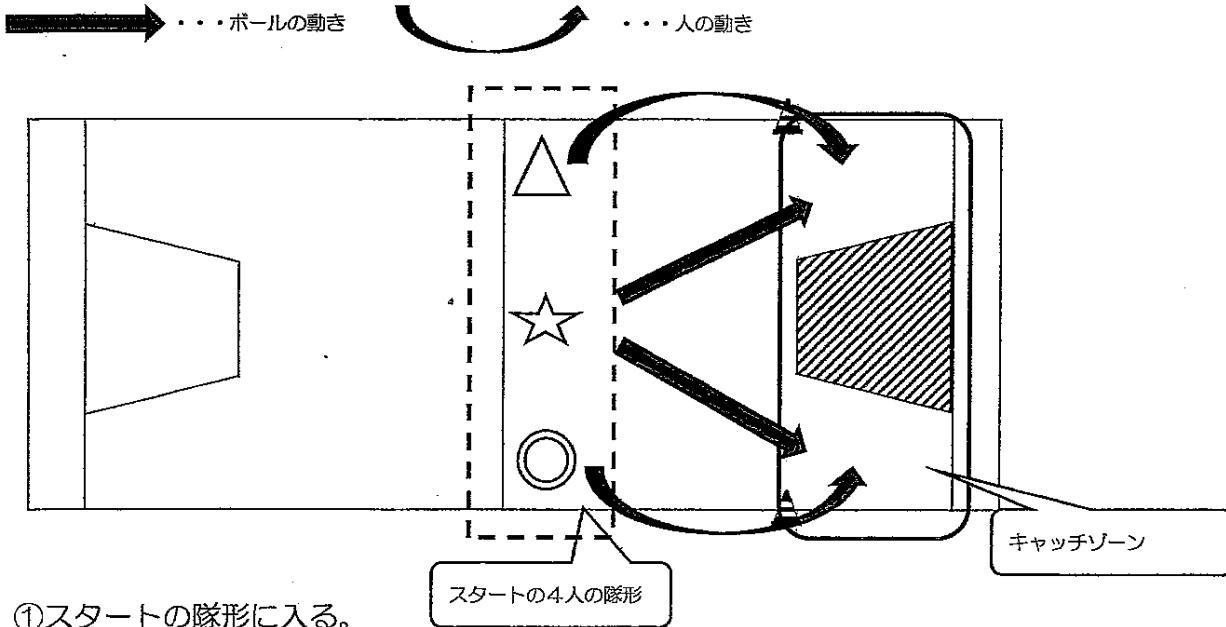
- バスケコートで行う。
- 1試合4分。2分で攻守交代。
- 攻撃は5人。守備は3人。
- 選手は自由に交換する。
- パスを捕らないでキャッチゾーン目指す。
- ボールをキャッチゾーンの中でキャッチできたら1点。キャッチしてからキャッチゾーンに入るのは認めない。
- フリースローゾーン中は、入ってはいけない。
- 守備がボールをカット、または得点が入ったら、自分のコートのゴール前からもう一度攻撃

## 『場の設定』



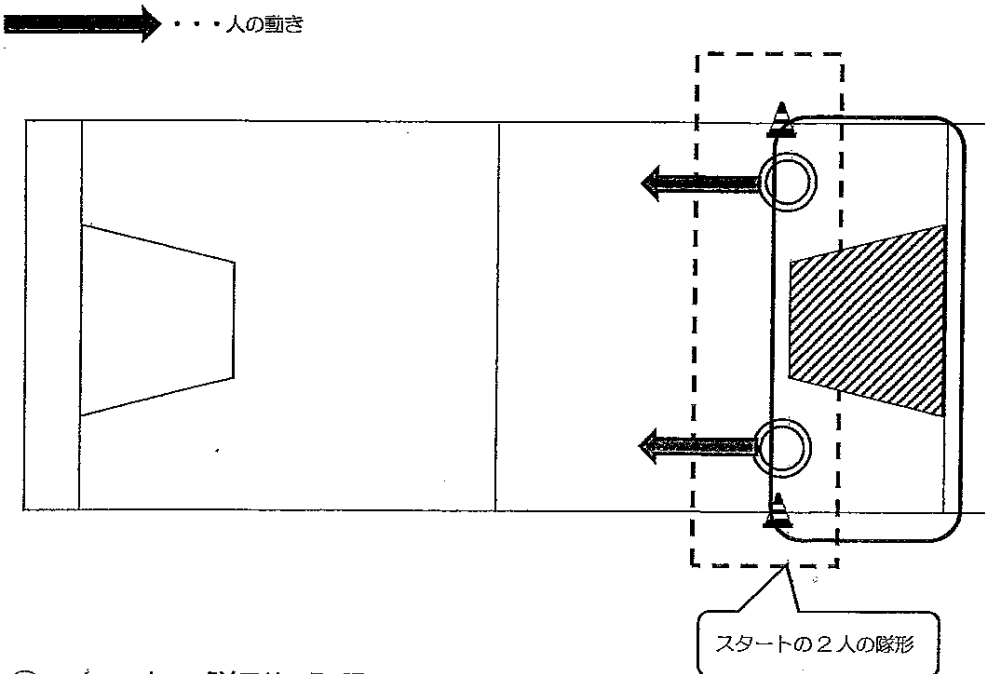
# ハーフキャッチハンドボール

## 攻撃側の動き



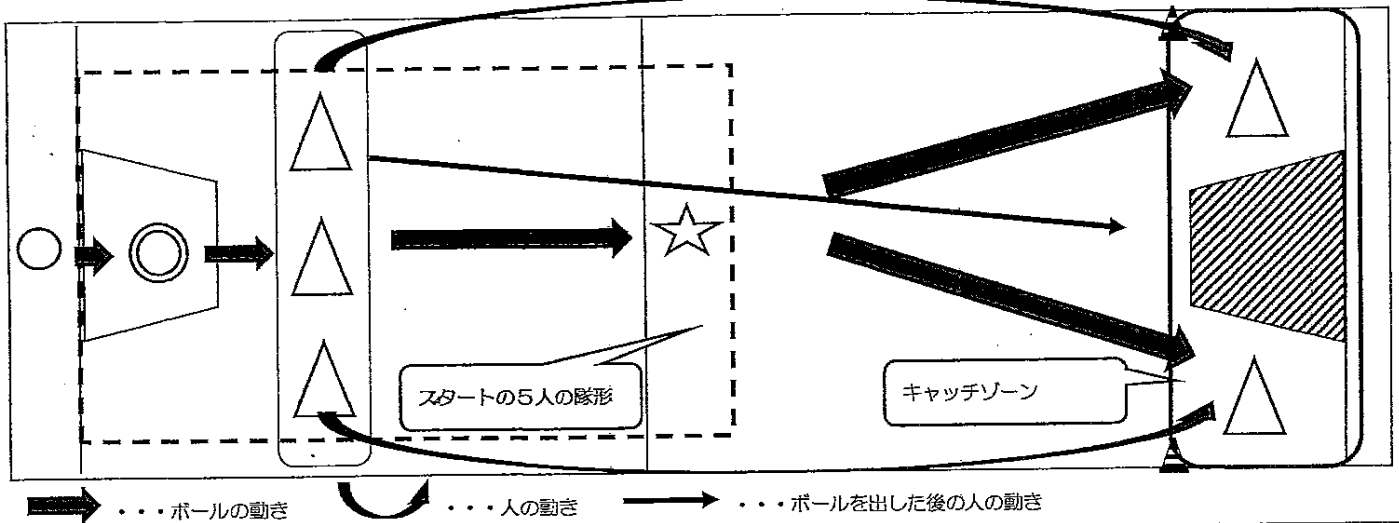
- ① スタートの隊形に入る。
  - ② ☆にボールを渡して始める。
  - ③ △・○はボールをもらい、キャッチゾーンの中でのキャッチを目指す。  
☆もパス後は、キャッチを目指す。
  - ④ 守備にカットされたり、ボールがラインから出てしまったりしたら、①の隊形に戻って攻撃を再開。
- ※ボールがライン外に出るか、カットされる度、選手交代を行う。

## 守備の動き



- ① スタートの隊形に入る。
- ② ○2人で相手のボールをカットし、キャッチを防ぐ。
- ③ ボールがライン外にでるか、カットする度、選手を交代する。

## カウンターキャッチハンドボール（攻撃側の動き）



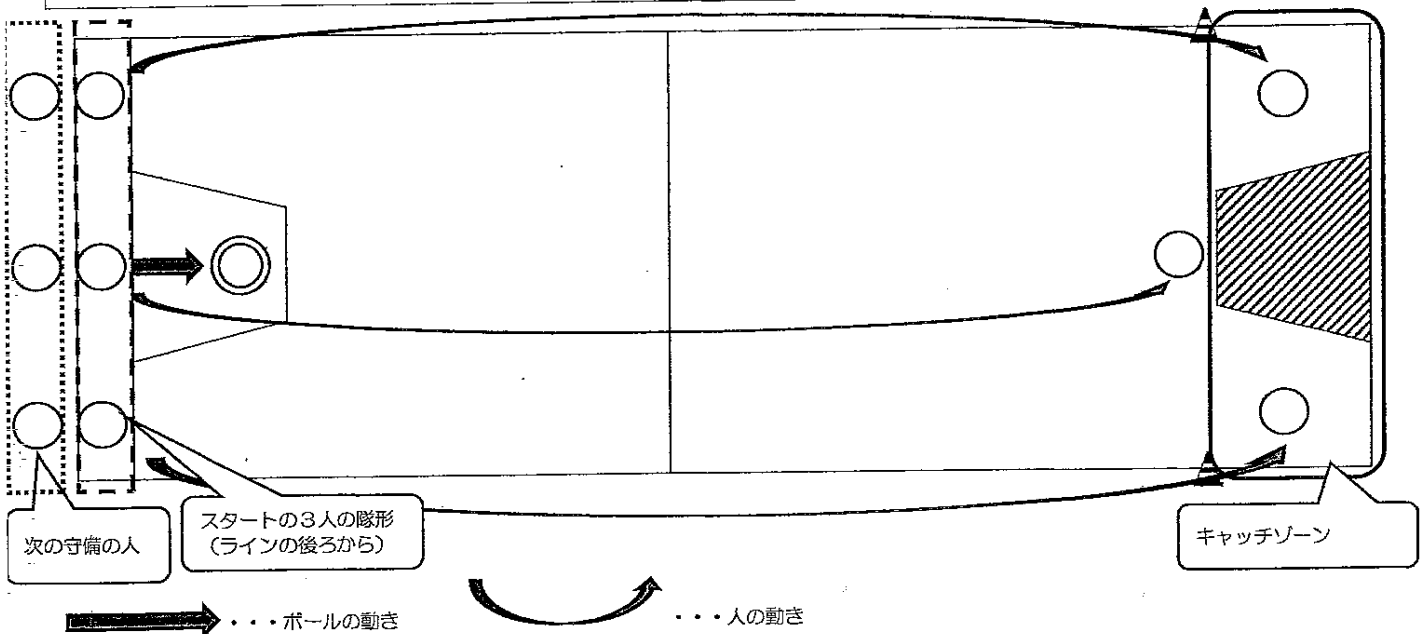
### 『それぞれの役割』

- ◎…誰でもいいので、△の人にパスを出す。
- △…ボールを受け取った人は☆へパス。パスを出したら、キャッチゾーンに向かって走る。ボールをもらわなかった人は、キャッチゾーンに向かって走る。
- ☆…△の人のパスを受け取りやすい位置でボールを待つ。ボールを受け取ったらキャッチゾーンに向かって走り込んでくる△へパス。キャッチゾーンにいる人にパスが出せない場合は、空いている人を見つけパスを出す。

### 『カウンター型キャッチハンドボールの流れ』

- ① スタートの隊形に入る
- ② ◎は守備側のチームからボールをもらう（タスクゲーム開始）
- ③ ◎は△の人にパスを出す（だれでもいい）
- ④-1 ボールをもらった△は、☆にパスを出す。
- ④-2 ボールを持たない△はキャッチゾーンに向かって走る。
- ⑤-1 ☆は走ってきた△にパスを出し、得点を狙う。
- ⑤-2 キャッチゾーンの中にある△にパスが出せなかった場合は、空いている人にパスを出す。
- ⑥守備にカットされたり、ボールがラインから出てしまったりしたら、①の隊形に戻って攻撃開始。＊スタートの位置は攻撃毎に入れ替える。

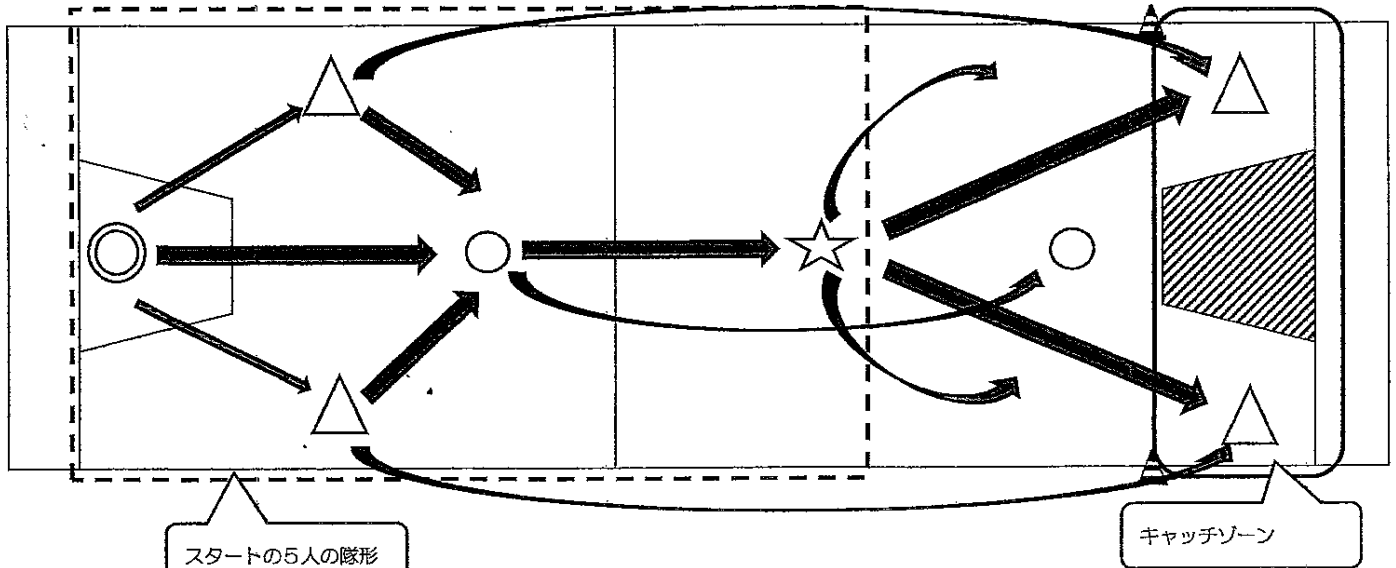
## カウンターキャッチハンドボール（守備側の動き）



### 『カウンター型キャッチハンドボールの流れ』

- ① スタートの隊形に入る（残りの児童はスタートの横で待機） 一人はボールを持っている
- ② ボールを持っている人は、相手のゴールキーパーにボールをパスする。
- ③ 相手のゴールキーパーがボールにふれたら、すぐにキャッチゾーンへ移動する。
- ④ キャッチゾーンでボールを取られないように、攻撃側のボールをカットする。
- ⑤ ボールをカットするか、ラインからでたらスタートの隊形に戻る。

# プレスキャッチハンドボール



スタートの5人の隊形

キャッチゾーン

→・・・ボールの動き

→・・・人の動き

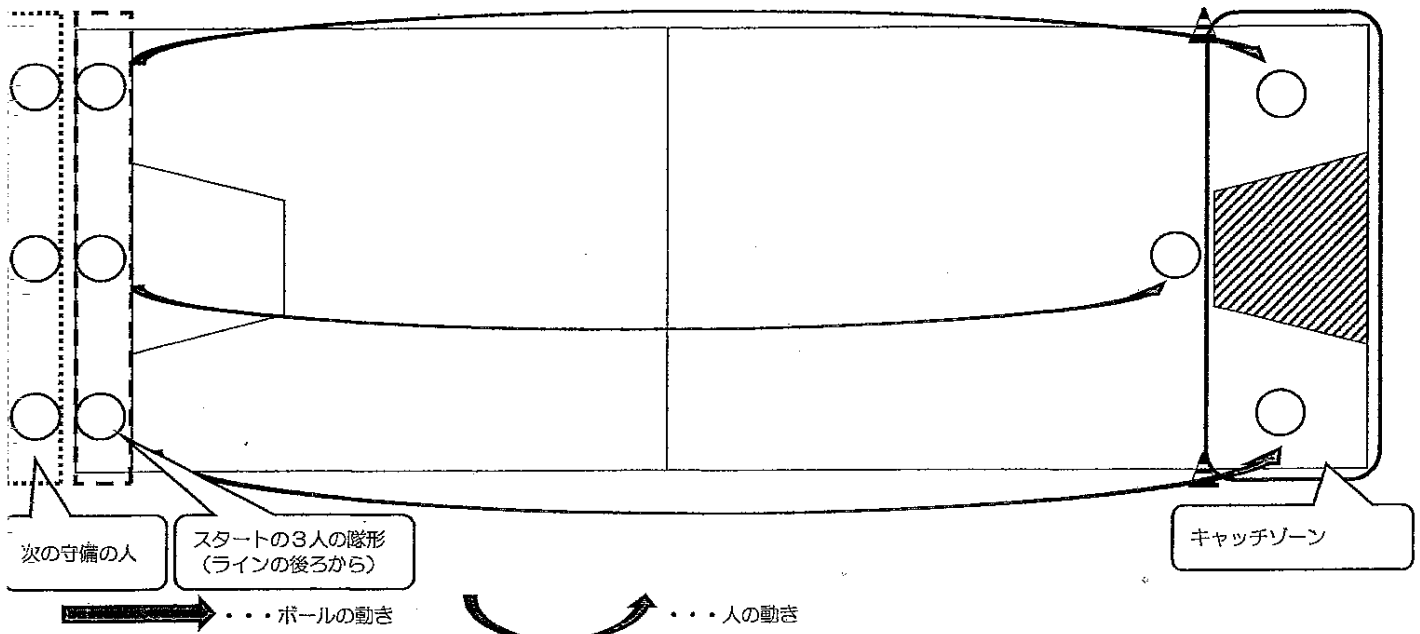
## 『それぞれの役割』

- ◎1人…キーパー 最初のボール渡し
- △2人…サイド ボールを受け取ったら☆へパス。その後キャッチゾーンへ走りボールをキャッチ
- 1人…リベロ ボールを受け取ったら☆へパス。その後前へ走り、☆、△と協力して得点をねらう。
- ☆1人…スター ボールを受け取ったら空いている△へパス。前へ走り○と協力してボール回しの中心となる。

## 『プレスキャッチハンドボールの流れ』

- ①スタートの隊形に入る
  - ②◎から○か△へパス。
  - ③○か△は☆へパス。
  - ④△、○は☆がボールをもらったら、攻撃するため前へ走る。
  - ⑤☆、○、△、△の4人で得点を狙う。
  - ⑥守備にカットされたら、2人以上でボールを持っている人へタッチする。残りもボールを持っていない守備へ1人ずつタッチする。全員がタッチしたら、①の隊形から再開。
  - ⑦ボールがラインから出てしまったら、①の隊形に戻って攻撃開始。この時選手交代。
- ※スタート時の役割は攻撃毎に変える。

# プレスキャッチハンドボール（守備側の動き）



次の守備の人

スタートの3人の隊形  
(ラインの後ろから)

キャッチゾーン

→・・・ボールの動き

→・・・人の動き

## 『プレス型キャッチハンドボールの流れ』

- ①3人がスタートの隊形に入る。(残りの児童はスタートの横で待つ)
- ②開始と同時にキャッチゾーンへ移動する。
- ③移動後、攻撃側のボールをキャッチする。(カットでもよいが、なるべくキャッチする)
- ④ボールをキャッチしたら、相手にタッチされるまで動かない。ボールを持っている人に2人。持たない人が1人ずつタッチされたら相手にボールを渡して①から再開する。
- ⑤ラインからでたらスタートの隊形に戻り、交代する。

# ハンドボール学習カード 年 組 番 氏名 ( )

『ふりかえり』 ( ) チーム チーム内番号 1~6 ( )

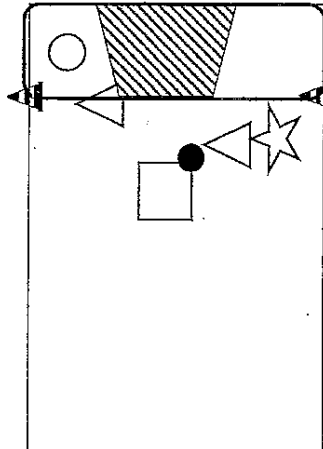
時間	ハンドボールに楽しんで取り組むことができたか。	ハンドボールに進んで取り組むことができたか。	めあてを達成することができたか。	チームのペースと協力して学習することができたか。	友達に進んで声をかけることができたか。	取り組んだポジションはどれですか? キーパー リベロ プレイヤー
1						
②						
③						
④						
⑤						
6						
7						

◎・・・よくできた ○・・・できた △・・・がんばりたい

次の場合どこに動き、誰にパスを出すかよいですか？  
授業の終わりに問題に答えましょう。

## 2時間目『キヤッチハンドボール』

☆・・・自分 ○・・・味方 △・・・相手チーム ●・・・ボール

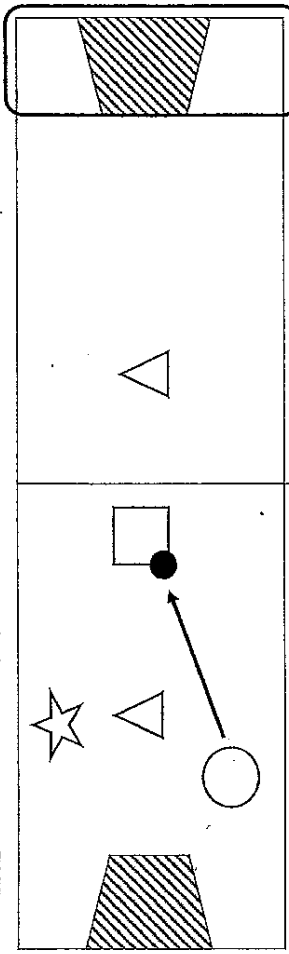


□は、○にパスを出したくても、△が間に2人いてパスを出せません。このままではボールを持ったまま5秒たってしまう。  
☆のあなたは、どこに動いてパスをもらえば、○に代わって得点をねらうことができますか。  
線や図、言葉で説明して下さい。

線や図、言葉で説明して下さい。

## 3時間目『カウンター型キヤッチハンドボール』

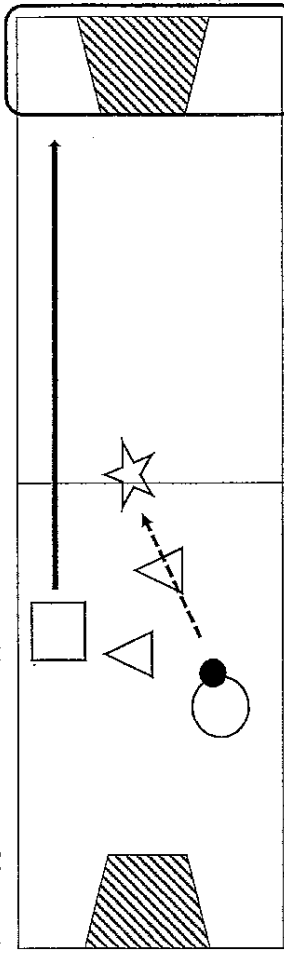
☆・・・自分 ○・・・味方 △・・・相手チーム ●・・・ボール



○が□にパスを出しました。ボールを相手コートに運ぶには、☆のあなたはどこへ動けばよいですか。線や図、言葉で説明して下さい。

## 4時間目『カウンター型キヤッチハンドボール』

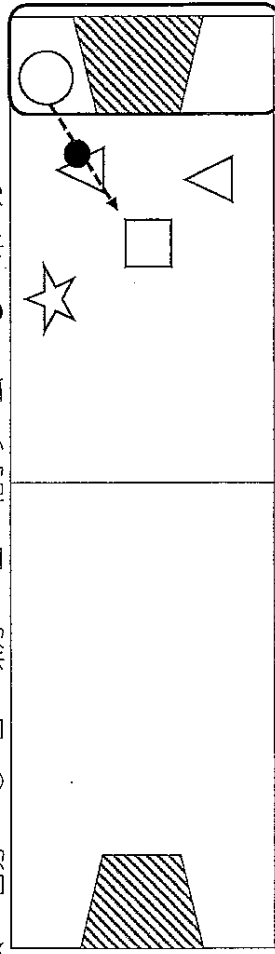
☆・・・自分 ○・・・味方 △・・・相手チーム ●・・・ボール



○がボールをカットし、カウンターのチャンスです。□は○がボールをカットしたのを見て、相手コートへ走っています。○が☆のあなたにパスを出したくても、△がいてこのままではカウンターのままです。☆のあなたはどこへ動けば、○からパスをもらえて、□へパスを出すことができますか。線や図、言葉で説明して下さい。

## 5時間目『プレス型キヤッチハンドボール』

☆・・・自分 ○・・・味方 △・・・相手チーム ●・・・ボール



○から□へのパスを△にカットされてしまいました。このまま相手コートで攻め続けるには、☆のあなたはどこへ動けばよいですか。線や図、言葉で説明して下さい。

指導者 ○ ○ ○ ○  
 展開場所 体育館

1 単元名 ボール運動ゴール型「ハンドボール」

2 単元について

(1) 一般的な特性

○機能的特性

- ・ハンドボールはコートに2チームが入り交じり、パスやドリブルを使い、相手をかわしながらゴールにシュートして勝敗を競うゲームであり、この勝敗を競うところに楽しさがある運動である。
- ・他の球技と比較して、パスやキャッチなどのボール操作が用意なので、個人や集団における戦術の学習を取り入れやすい運動である。
- ・ルールが容易でコート内を自由に動き回れるので、児童1人1人が自分の動きや集団の動きを工夫しやすいう運動である。
- ・ボールや相手の動きにあわせて走ったり、止まったり、方向を変えたりと多彩な動きを必要とするため、敏捷性、巧緻性、瞬発力、持久力が養われる運動である。

(2) 児童から見た特性

- ・投げる動作を通して、シュートの喜びや得点することのおもしろさを味わうことができる運動である。
- ・運動が苦手な児童にとってもシュート、パスが容易で、誰もが楽しめる運動である。
- ・チームでの作戦、練習、振り返りなど、友達と協力し合いながらみんなできている運動である。
- ・ハンドボールという競技のイメージがつかみにくい運動である。一方で経験者が少ないので、同一レベルで始められる運動である。
- ・チーム内における自分の役割を理解し、協力して意欲的に取り組もうとする姿勢を身に付けることにより、チーム内の信頼関係を育める運動である。

(3) 児童の実態

※省略

(4) 指導観

2部会に在籍する5・6年生児童への実態調査から、ボール運動は多くの児童に好まれていることがわかった。一方で、好きではない児童が15%いることもわかった。好きではないと答えた理由について、ボール操作に関する回数が最も多く、試合中の動きやルールがわからない、チームプレーが苦手といった記述も多く見られた。

児童が動き方やルールがうまく理解できていないという実態を受け、ゴール型運動において戦術を自然に理解できる授業モデルを構築できれば、戦術を理解しゲームに参加できるようになり、集団で協力して楽しむというボール運動の特性に触れることができると考えた。そこで、ゴール型運動の授業モデル構築を目指するためにハンドボールを扱うこととした。

戦術を理解していく工程として、第2時のハンドボールで、敵味方のいないスペースの活用方法を身に付ける。それを応用して第3・4時に「カウンタ型」の戦術、第5時に「プレス型」の戦術を身に付けていく。これらの戦術を身に付けるために、毎時タスクゲームを少しずつ変化させることで、ゴール型運動で必要とされる素早い攻守の切り替えが自然と身に付き、自分がどのように動けばよいかを理解し動くことができると考えた。

また、これらの戦術指導の時間を十分に確保するために、学習用具の準備時間やゲームの簡易化を進めていく。使用する教具については、どの学校でも置いてあると考えられるソフトバレーボールや蹴り蹴を使用することで、新たに教具を用意したり多くの教具を使用したりして、時間がかかってしまうという状況を選んだ。また、ボールについては事前に空気を少し抜いておくことで、ボールをつかみやすくなり投球・捕球動作が容易になることや、ボールに対して恐怖感をもっている児童への配慮となると考えた。また、ゴールの位置をエンドラインよりやや前方に出すことで、より多くの角度からゴールを狙えること、そのためにスペースを有効に活用しようとする動きが高まっていくと考えた。

3 単元目標

- 戦術の意図や役割を理解し、それにあった動きをできるようにする。 (知識及び技能)
- 自己やチームの特徴を理解し、それらに合った戦術をどれか仲間に伝え、選択することができるようにする。 (思考、判断、表現)
- 場や用具の準備や運動を、仲間と協力しながら積極的に取り組むことができるようにする。 (学びに向かう力、人間性等)

4 評価規準

	運動についての知識・技能	運動についての思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
内容のまとめり ごとの評価規準	・ゴール型簡易化されたゲームの攻防をするためのボール操作やボールを捕らないときの動きを身に付けている	・ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に合った作戦を選んだりしている。 ・ゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うためのルールを選んでいく。 ・チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴にあった作戦を立てている。	・ボール運動の楽しさや喜びに触れることができるよう、進んで取り組むとともに、ルールを守り助け合った運動をする場や用具の安全に気を配るようしたりしている。 ・集団で集団で協力しあう楽しさや喜びに触れることができるよう、ボール運動に進んで取り組もうとしている。 ・ルールやマナーを守り、友達と助け合っ て練習やゲームを楽しもうとしている。 ・用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ・運動をする場を整備したり、用具の安全を確保したりすることに気を配るようしている。
学習活動に即した 評価規準	①相手コートでのボールの回し方を理解し、スペースで捕球することができている。 ②戦術に応じた動き方を理解し、役割にあった動きをすることができている。	①ゲームの行い方を知るとともに、ゲームを行うためのルールを選んでいる。 ②自分のチームの特徴を伝え、友 達と戦術を選んでいく。	①自分の技能を把握し、課題に進んで取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、チームで協力し合いながら運動しようとしている。 ③頭巾や片付けで分担された役割を果たそうとしている。 ④安全に気を付けて学習に取り組もうとしている。



5 指導と評価計画 (7時間扱い)

学年	1	2	3	4	5	6	7	
学習の流れ	0 オリエンテーション 1 学習課題の確認 ハンドボールについて知る 2 学習の進め方が決まろう 3 ルールの確認 4 ドリルゲーム ①ハンドリングパス ②パス&シューティング ③パス&シューティング ④パス&シューティング ⑤パス&シューティング 5 試しのゲーム	安全な準備の準備 ①ハンドリングパス ②パス&シューティング ③パス&シューティング ④パス&シューティング ⑤パス&シューティング	戦術の習得 ①ハンドリングパス ②パス&シューティング ③パス&シューティング ④パス&シューティング ⑤パス&シューティング	戦術の応用 ①ハンドリングパス ②パス&シューティング ③パス&シューティング ④パス&シューティング ⑤パス&シューティング	戦術の応用 ①ハンドリングパス ②パス&シューティング ③パス&シューティング ④パス&シューティング ⑤パス&シューティング	戦術の応用 ①ハンドリングパス ②パス&シューティング ③パス&シューティング ④パス&シューティング ⑤パス&シューティング	戦術の応用 ①ハンドリングパス ②パス&シューティング ③パス&シューティング ④パス&シューティング ⑤パス&シューティング	戦術の応用 ①ハンドリングパス ②パス&シューティング ③パス&シューティング ④パス&シューティング ⑤パス&シューティング
指導と評価の機会	知識 技能 思考 判断 表現 学びに向かう力 人間性	基本の動き ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿	基本の動き ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿	基本の動き ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿	基本の動き ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿	基本の動き ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿	基本の動き ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿	基本の動き ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

6 本時の指導 (1/7)

(1) 目標

- ◎場や用具の安全に気を付けながら、進んで学習に取り組むことができるようにする。  
(学びに向かう力、人間性等)
- ルールやマナーを守り、チームで協力しながら運動しようとしている。  
(思考・判断・表現力)

(2) 展開

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
1	集合、挨拶を行う。	○全員の顔色を見て、健康観察をする。	03_单元計画用紙 水板
2	学習課題の確認 ハンドボールの準備の仕方やドリル運動の仕方を知ろう。		
4	3 学習の見直しをもつ。 写真を見て、ハンドボールのイメージをつかませる。 4 ルール説明	○サッカーやバスケットとの違いに目を向けられるよう声をかけていく。 ○戦術を学び、最終的にチームで1つの戦術を選択する学習であることをつかませる。 ○ドリブルなし、3歩は歩けるなどしっかりと内容を理解させる。	02_ハンドボール写真 05_ハンドボールルール冊子が資料
5	5 場の作り方や教具の扱い方について知る。 別紙 コート図参照	○跳び箱の設置など、安全に用具を準備できるように指導する。	10_コート図 跳び箱 (コート×2) ソフトバレーボール
6	6 ドリル運動の内容を確認する。 ①ハンドリングパス ・チームのパス合数を競う。 ②パス&シューティング ・チームのシューティング成功数を競う。 ③パス&ダツシューティング ・チームのシューティング成功数を競う。 別紙 ドリルゲーム①②③参照	○基本的なボール操作に慣れさせます。 ○ボールの投げ方や補給の仕方を意識させます。 ○どこでボールをもらえらばシューティングしやすいか意識させます。 ○ゲームにつながる動きを意識させます。	08_ドリル運動指導資料 04_声かけシート
10	6 試しのゲームを行う。 1 試合 2分 1 チーム1 試合行う。 キーパーはチーム内番号1番が行う。 1 コートで試合を行う。 ※2コートにはしない。 ゲームを止めながら、全体でルールを確認し、イメージをもたせる。	☆場や用具の安全に気を付けながら、進んで学習に取り組んでいる。 (学びに向かう力、人間性等)【観察】 ○リベロの役割や、入っはけない場合所について確認する。	05_審判の仕方 掲示
5	7 本時のまとめをする。 学習カードへ記入する。 ルールの再確認をする。 整理運動・後片付け。	○本時の目標に対して振り返りを行う。 ○次々への見直しをもたせる。	07_学習カード

6 本時の指導 (2/7)

(1) 目標

- ◎相手コートでのボールの回し方を理解することができるようになる。(知識及び技能)
- ◎ルールやマナーを守り、チームで協力しながら運動しようとしている。(思考・判断・表現力)
- ◎準備や片付けで分担された役割を果たそうとしている。(学びに向かう力、人間性)

(2) 展開

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
はじめ	1 準備・健康観察を行う。 2 ドリル運動を行う。 ①ハンドリングパス (1分) ②パス&シュート (1分) ③パス&ダッシュシュート (1分)	○全員の顔色を見て、健康観察をする。 ○安全に気を付けて準備を行うよう指導する。 ○基本の操作を身に付けることを意識させる。	単元計画掲示 跳び箱 (コート×2) ソフトバレーボール (チーム×2) ピプス 得点版 08_ドリル運動掲示 資料
なか	2 学習課題の確認 スペースを見つけてボールをもらおう。 14 キャッチハンドボールを行う。 ・1試合4分 (前後半2分) ・2試合行う 1試合目 2試合目 例 1 A対B C対D E対F 2 B対C D対E F対A ※ハーフコートなので最大4試合同時に行うことができる。 ※詳しくは別紙タスクゲーム参照	○色々な位置から取り組むよう声かけを行う。 ○パスをだす人、スペースへ走りこむ人とどちらの役割も行うよう声かけをする。 ○空いている空間へ動くよう指導する。	06_キャッチハンドボール掲示 資料
なか	3 メインゲームのルールを確認する。	○パスケットやサッカーを想起させ、相違点を意識させる。 ○リベロの動き方について確認する。	05_ハンドボールのルール掲示 資料
12	6 試みのゲームを行う。 ・1試合 2分 ・1チーム2試合行う。 ・キーパーは下記の通り行う。 1試合目1番 2試合目2番 ※組み合わせは別紙表参照	○リベロの役割や、入ってはいけない場所について確認する。 ○ルールを守って安全に取り組んでいるか確認し、声かけを行う。 ○ボールを持たない児童に、空いているスペースへ走らせることを意識するよう声かけをする。 ☆相手コートでのボールの回し方を考えて動いたたりパスを出したりしようとしている。(知識及び技能)	05_審判の仕方 掲示資料 タイマー 12_対戦表掲示
5	6 本時のまとめをする。 ・学習カードへ記入する。 ・整理運動・後片付け。	○本時の目標を達成できたか振り返りを行う。 ○チームの動きでよかったことを話し合う。 ○体調の把握を行う。 ☆準備や片付けで分担された役割を果たそうとしている。 (学びに向かう力、人間性) 【観察】	07_学習カード

6 本時の指導 (3/7)

(1) 目標

- ◎戦術に合わせた動き方を理解し、相手コートへボールを運ぶことができるようになる。(知識及び技能)
- ◎ルールやマナーを守り、チームで協力しながら運動しようとしている。(思考・判断・表現力)
- ◎友だちと声を掛け合いながら、進んで運動に取り組みめるようになる。(学びに向かう力、人間性等)

(2) 展開

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
はじめ	1 準備・健康観察を行う。 2 ドリル運動を行う。 ①ハンドリングパス (1分) ②パス&シュート (1分) ③パス&ダッシュシュート (1分)	○全員の顔色を見て、健康観察をする。 ○基本の操作を身に付けることを意識させる。	単元計画掲示 跳び箱 (コート×2) ソフトバレーボール (チーム×2) ピプス 得点版 ドリル運動掲示資料
なか	2 学習課題の確認 相手コートへのボールの運び方を考えよう。 14 カウンター型キャッチハンドボールを行う。 別紙参照	○前時のキャッチハンドボールとの相違点を確認する。 ○役割に対する動き方を身に付けること を意図させる。 ○色々な役割に取り組むよう声かけを行う。	09_カウンター型キャッチハンドボール掲示資料 12_対戦表掲示 ハンドボールのルール掲示資料
なか	3 ※組み合わせは別紙表参照 5 メインゲームのルールを確認する。 別紙参照	○前時にうまくいかなかった部分を明確にする。 ○リベロの動き方について確認する。	12_対戦表掲示 ハンドボールのルール掲示資料
13	6 メインゲームを行う。 ・1試合 2分 ・1チーム2試合行う。 ・キーパーは下記の通り行う。 1試合目3番 2試合目4番 ※組み合わせは別紙表参照	○カウンター型キャッチハンドボールの動きを取り入れることを伝える。 ○中継役の児童をうまく使いながら、相手コートにボールが運ぶよう声をかけする。 ○動き方がわからない場合は、キャッチハンドボールの掲示物を参考にしよう声かけを行う。 ☆ルールやマナーを守り、チームで協力しながら運動しようとしている。 (思考・判断・表現力) 【観察】	09_カウンター型 の掲示資料 タイマー
5	6 本時のまとめをする。 ・学習カードへ記入する。 ・整理運動・後片付け。	○本時の目標を達成できたか振り返りを行う。 ○チームの動きでよかったことを話し合う。 ○体調の把握を行う。	学習カード

6 本時の指導 (4/7)

(1) 目標

- 戦術に応じた動き方を理解し、相手コートでボールを捕獲できるようにする。(知識及び技能)
- 友だちと声を掛け合いながら、進んで運動に取り組みできるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

(2) 展開

課程時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
はじめ	1 準備・健康観察を行う。 2 ドリル運動を行う。 ①ハンドリングパス (1分) ②パス&シュート (1分) ③パス&ダッシュシュート (1分)	○全員の顔色を見て、健康観察をする。 ○基本の操作を身に付けることを意識させる。	単元計画掲示板 跳び箱 (コート×2) ソフトバレーボール (チーム×2) ビブス 得点版 ドリル運動掲示資料
な	3 学習課題の確認 相手より早くボールを運ぼう。		
か	4 カウンター型キヤッチハンドボールを行う。 別紙参照 ※組み合わせは対戦表参照 5 メインゲームのルールを確認する。 別紙参照	○前時の振り返りをする。 ○役割に対する動き方を身に付けることを意識させる。 ○色々な役割に取り組みよう声をかけよう。 ○前時にうまくいかなかった部分を明確にする。 ○リベロの動き方について確認する。	03_カウンター型キヤッチハンドボール掲示資料 12_対戦表掲示 ハンドボールのルール掲示資料
おわり	6 メインゲームを行う。 ・1試合 2分 ・1チーム2試合行う。 ・キーパーは下記の通り行う。 1 試合目 5番 2 試合目 6番 ※組み合わせは対戦表参照	○攻撃型キヤッチハンドボールの動きを取りいれられることを伝える。 ○中継役の児童をうまく使いつながりながら、相手コートにボールが運べるように声をかけよう。 ○動き方がわからない場合は、キヤッチハンドボールの掲示物を参考にしよう声をかけよう。 ☆友だちと声を掛け合いながら、進んで運動に取り組みようとしている。(学びに向かう力、人間性等) 【観察】	カウンター型の掲示資料 タイマー 学習カード

6 本時の指導 (5/7)

(1) 目標

- 戦術に応じた動き方を理解し、相手コートでボールを止めることができるようになる。(知識及び技能)
- ルールやマネージャーを守り、チームで協力し合いながら運動をしようとしている。(学びに向かう力、人間性等)

(2) 展開

課程時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
はじめ	1 準備・健康観察を行う。 2 ドリル運動を行う。 ①ハンドリングパス (1分) ②パス&シュート (1分) ③パス&ダッシュシュート (1分)	○全員の顔色を見て、健康観察をする。 ○基本の操作を身に付けることを意識させる。	単元計画掲示板 跳び箱 (コート×2) ソフトバレーボール (チーム×2) ビブス 得点版 ドリル運動掲示資料
な	3 学習課題の確認 相手コートでボールをとろう。		
か	4 プレス型キヤッチハンドボールを行う。 別紙参照 ※組み合わせは対戦表参照 5 メインゲームのルールを確認する。 別紙参照	○カウンタ型キヤッチハンドボールの選いを明確に指導する。 ○ボールをとられた後の動きを意識させる。 ○役割に対する動き方を身に付けることを意識させる。 ○声かけリストを活用し、仲間同士で声が出し合えるよう指導する。	03_プレス型キヤッチハンドボール 12_対戦表掲示 ハンドボールのルール掲示資料
おわり	6 メインゲームを行う。 ・1試合 2分 ・1チーム2試合行う。 ・キーパーは下記の通り行う。 1 試合目 1番 2 試合目 2番 ※組み合わせは対戦表参照	○プレス型キヤッチハンドボールの動きを取りいれられることを伝える。 ○相手コートでボールを止められることを意識させる。 ○動き方がわからない場合は、キヤッチハンドボールの掲示物を参考にしよう声をかけよう。 ☆戦術に応じた動き方を理解し、相手コートでボールを止めようとしている。(知識及び技能) 【観察・学習カード】	プレス型キヤッチハンドボール 掲示資料 タイマー 学習カード

6 本時の指導 (6/7)

(1) 目標

○チームにあった戦術を選ぶことができる。

○ルールやマナーを守り、チームで協力し合いながら運動をしようとしている。

(思考・判断・表現力)

(学びに向かう力、人間性等)

(2) 展開

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
3	1 準備・健康観察を行う。	○全員の顔色を見て、健康観察をする。	単元計画掲示版 跳び箱
4	2 ドリル運動を行う。 ①パス&シュート (1分) ②パス&ダッシュシュート (1分)	○基本の操作を身に付けることを意識させる。 ○声かけリストを活用し、仲間同士で声が出し合えるよう指導する。	(コート×2) ソフトバレーボール (チーム×2) ピプス
2	3 学習課題の確認	チームにあった戦術を選ぼう。	得点版 ドリル運動掲示資料
6	4 戦術の役割を決める。 ・メンバーの特徴を考えて役割を決め、ワークシートに記述する。 ・カウントertype、プレス型を1回ずつ行う。 ・2試合分のキーパー、リベロ、交代メンバーを決める。 ※1人で同じ役割を2度やらない。	○チームのメンバーの特徴を考えて戦術の役割を決めることを確認する。 ○戦術の動き方がわからない場合は、掲示物を参考にしよう声かけを行う。	03号カウントertype プレス型 掲示資料 07_チーム学習 カード
10	5 メインゲームを行う。 ・1試合 2分 ・1チーム2試合行う。 ※組み合わせは対戦表参照	○戦術にあった動きを行うことを確認する。	ハンドボールの ルール掲示資料 タイマー 対戦表掲示
4	6 戦術を選ぶ。 ・2試合を参考に、チームにあった戦術を決める。 ・戦術に対する役割を決める。	○カウントertype、プレス型どちらの特徴がチームに合っているか考えるよう声かけをする。 ☆チームにあった戦術を選ぼうとしている。  (思考・判断・表現力) 【観察・学習カード】	チーム学習カード
10	7 メインゲームを行う。 ・1試合 3分 ・1チーム1試合行う。 ・チームで決めた戦術で試合を行う。 ※組み合わせは対戦表参照	○チームで決めた戦術を確認する。 ○1人の1人の役割を確認する。	対戦表掲示
6	8 本時のまとめをする。 ・振り返りを学習カードへ記入する。 ・チームの戦術を確認する。 ・整理運動・後片付け。	○本時の目標を達成できたか振り返りを行う。 ○チームの動きでよかったことを話し合う。 ○体調の把握を行う。	学習カード

6 本時の指導 (7/7)

(1) 目標

○ルールやマナーを守り、チームで協力し合いながら運動をしようとしている。

(学びに向かう力、人間性等)

(2) 展開

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
3	1 準備・健康観察を行う。	○全員の顔色を見て、健康観察をする。	単元計画掲示版 跳び箱
2	2 準備運動を行う。	○安全に運動できるようにストレッチを行い、必要に応じて声かけをする。	(コート×2) ソフトバレーボール (チーム×2) ピプス
2	3 学習課題の確認	チームで協力して、試合を楽しもう。	得点版 ドリル運動掲示資料
6	4 戦術の確認 ・選んだ戦術と試合ごとの役割を決める。 ※同じ役割を2度行わない ※交代メンバーは偏らないようにする。	○チームで考えた戦術を用いることを確認する。	カウントertype プレス型 掲示資料
27	4 メインゲームを行う。 ・1試合 3分 ・1チーム4試合行う。 (組み合わせ例) 1 試合目 A対B B対D 2 試合目 C対F E対D 3 試合目 A対C B対F 4 試合目 C対D B対E 5 試合目 A対F B対C 6 試合目 A対D E対F	○チーム内で声をかけあい、戦術の動き方を確認するよう声かけをする。 ☆ルールやマナーを守り、チームで協力し合いながら運動をしようとしている。(学びに向かう力、人間性等) 【観察・学習カード】	チーム学習カード ハンドボールの ルール掲示資料 タイマー 12_対戦表
5	6 本時のまとめをする。 ・振り返りを学習カードへ記入する。 ・整理運動・後片付け。	○本時の目標を達成できたか振り返りを行う。 ○授業を通しての感想をチームで話し合う。 ○体調の把握を行う。	学習カード

# 声かけシートの例

(1) 目標

◎場や用具の安全に気を付けながら、進んで学習に取り組むことができるようにする。

(学びに向かう力、人間性等)

○ルールやマナーを守り、チームで協力しながら運動しようとしている。

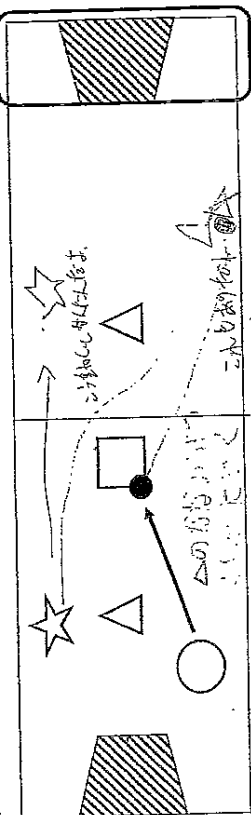
(思考・判断・表現力)

(2) 展開

課程	時間	学習内容と活動 教師の発問 (「J」)	指導 (○) 実際の声かけ (「J」) 評価 (☆)	用具・資料
はじめ	1	1 集合, 挨拶を行う。	○健康観察を兼ねる	単元計画掲 示板
	2	2 学習課題の確認  ハンドボールの準備の仕方やドリル運動の仕方を知ろう。		
なか	4	3 学習の見通しをもつ。 ①「ハンドボールって知ってる？」 ②「実際にやったことある人？」 ③「写真を見せるので、どんなスポーツに似ているか考えてみよう」 →ハンドボールの写真を提示 ④「どんなスポーツに似ていた？」	④の後 (児童の発言を聞きながら) 「ゴールの形やシュートの様子はサッカーみたいだね。でも、ドリブルやシュートは手を使っているからバスケットボールにも似ているね。ハンドボールは、ボールを足で扱わないし、ゴールも大きい。2つのスポーツより簡単かもしれないね」 「今回は、ゲームで使える戦術を勉強すること、チームに合ったものを選ぶことが目標です」	ルール掲示 資料 コート図掲 示 跳び箱 (コート×1) ソフトバレー ボール (チーム×2) ビブス 得点版 ドリル運動掲 示資料 声かけシート
	5	4 ルール説明 ルール掲示資料を参考にしてルールを確認する。(以下2点を重点) ・ドリブルができない(3歩は動ける) ・ポジションによって動ける場所が違う	○ドリブルなし, 3歩は歩けるなどしっかりと内容を理解させる。 「特別なルールがあるポジションについては、この後の試しのゲームで確認していきましょう」	
	6	5 場の作り方や教具の扱い方について知る。別紙 コート図参照	○跳び箱の設置など、安全に用具を準備できるように指導する。	
	4	6 ドリル運動の内容を確認する。 ①ハンドリングパス	○基本的なボール操作に慣れさせる。	
	4	②パス&シュート	○投げ方や捕球の仕方を意識させる。	
	4	③パス&ダッシュシュート 別紙 ドリルゲーム①②参照	○シュートを打ちやすい場所を意識させる。 ○ゲームにつながる動きを意識させる。	
10	6 試しのゲームを行う。 ・1試合 2分 ・1チーム1試合行う。 ・1コートで試合を行う。 ※2コートにはしない。 ・ゲームを止めながら、全体でルールを確認し、イメージをもたせる。 ④「どんなスポーツに似ていたっけ？」	「ルールはサッカーに似ているけど、ボールを手で扱うところが違うね。今回は特別なルールがあるポジションが2つあるので、ゲームをしながら確認しましょう」「一つは、ゴールキーパー。ゴールキーパーは自分のコートのこの線の中しか動けません。もう一つはリベロ。リベロは相手コートのキーパーエリア以外は自由に動けます」 「試しのゲームを行うので、動ける場所に気をつけて		
おわり	5	7 本時のまとめをする。 ・学習カードへ記入する。 ・ルールの再確認をする。 ・整理運動・後片付け。	ゲームをしたり見学したりしましょう」 ☆場や用具の安全に気を付けながら、進んで学習に取り組んでいる。 ○本時の目標の振り返りと次時の目標の確認	学習カード

3時間目 『カウンター型キャッチハンドボール』

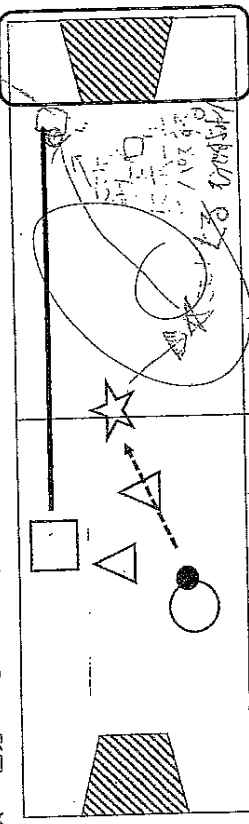
☆...自分 ○・□...味方 △...相手チーム ●...ボール



○が口ハスを出しました。ボールを相手コートに運ぶには、☆のあなたはどこへ動けばよいですか。線や図、言葉で説明して下さい。

4時間目 『カウンター型キャッチハンドボール』

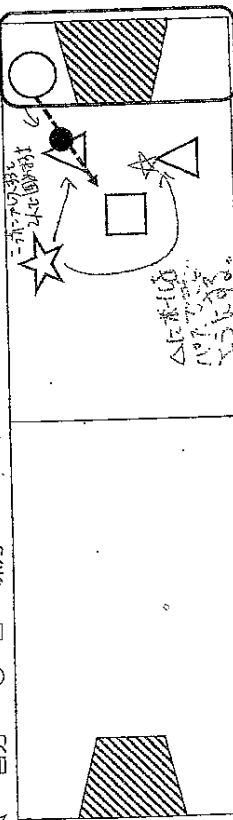
☆...自分 ○・□...味方 △...相手チーム ●...ボール



○がボールをカットし、カウンターのチャンスです。口は○がボールをカットしたのを見て、相手コートへ走っています。○が☆のあなたにハスを出したくても、△がいてこのままではカウンターができません。☆のあなたはどこへ動けば、口からハスをもたえて、口ハスを出すことができますか。線や図、言葉で説明して下さい。

5時間目 『プレス型キャッチハンドボール』

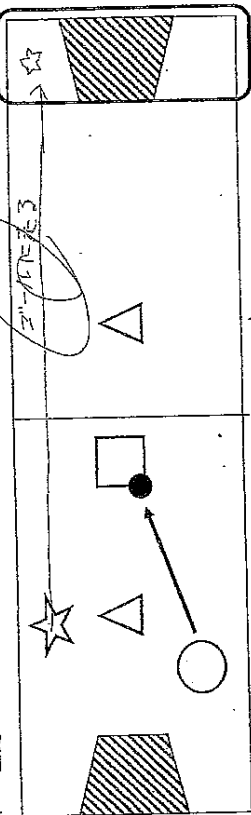
☆...自分 ○・□...味方 △...相手チーム ●...ボール



○から口ハスのハスを△にカットされてしまいました。このまま相手コートで攻め続けるには、☆のあなたはどのようにすればよいですか。線や図、言葉で説明して下さい。

3時間目 『カウンター型キャッチハンドボール』

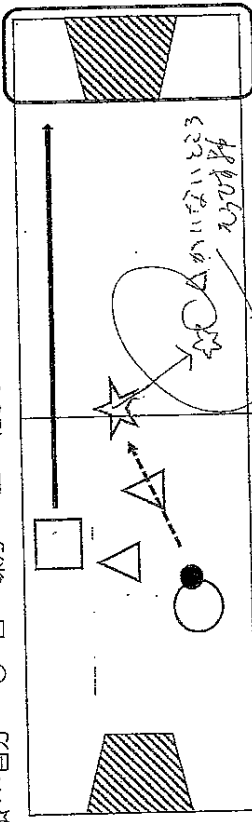
☆...自分 ○・□...味方 △...相手チーム ●...ボール



○が口ハスを出しました。ボールを相手コートに運ぶには、☆のあなたはどこへ動けばよいですか。線や図、言葉で説明して下さい。

4時間目 『カウンター型キャッチハンドボール』

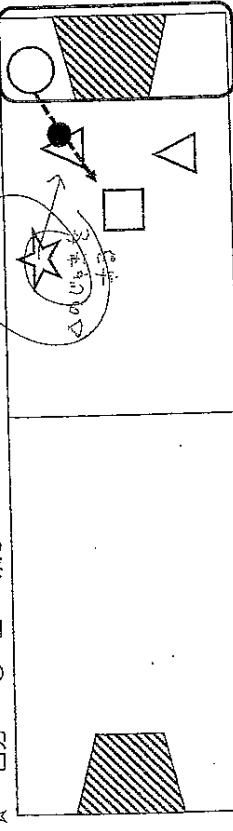
☆...自分 ○・□...味方 △...相手チーム ●...ボール



○がボールをカットし、カウンターのチャンスです。口は○がボールをカットしたのを見て、相手コートへ走っています。○が☆のあなたにハスを出したくても、△がいてこのままではカウンターができません。☆のあなたはどこへ動けば、口からハスをもたえて、口ハスを出すことができますか。線や図、言葉で説明して下さい。

5時間目 『プレス型キャッチハンドボール』

☆...自分 ○・□...味方 △...相手チーム ●...ボール



○から口ハスのハスを△にカットされてしまいました。このまま相手コートで攻め続けるには、☆のあなたはどのようにすればよいですか。線や図、言葉で説明して下さい。

# 診断的・総括的授業評価

		事前	事後	差異
1	体育では、みんなが たのしく がくしゅう できます。	2.76	2.79	0.03
2	体育では、明るい あたたかな かんじがします。	2.57	2.67	0.10
3	体育をすると、体が じょうぶに なります。	2.78	2.82	0.04
4	体育では、せいっぱい うんどうすることが できます。	2.76	2.84	0.08
5	体育で 体を うごかすと、とても 気持ちが いいです。	2.62	2.66	0.04
6	体育をしているとき、どうしたら うんどうが 上手になるか 考えながら 学しゅうしています。	2.46	2.52	0.05
7	体育をしているとき、上手な子や つよいチームを見て、 うまくできる やり方を 考えることが あります。	2.61	2.68	0.07
8	体育でうんどうするとき、自分のめあてを もって 学しゅうしま す。	2.46	2.53	0.07
9	体育でならった うんどうを 休み時間や ほうかごに れんしゅうすることが あります。	1.94	1.91	-0.03
10	体育では、友だちや 先生が はげまして くれます。	2.57	2.61	0.03
11	わたしは、うんどうが 上手にできる方だと 思います。	2.02	2.15	0.13
12	わたしは、すこし むずかしい うんどうでも、れんしゅうすれば できるようになる 自しんが あります。	2.23	2.28	0.05
13	体育では、自分から すずんで うんどうします。	2.46	2.55	0.09
14	体育がはじまる前は、いつも はりきっています。	2.39	2.48	0.09
15	体育では、いろいろなうんどうが 上手にできるようにな ります。	2.54	2.60	0.06
16	体育では、いたすらや 自分かってなことは しません。	2.79	2.81	0.02
17	体育では、クラスや グループの やくそくを まもります。	2.86	2.91	0.05
18	体育では、先生の はなしを きちんと 聞いています。	2.90	2.92	0.02
19	体育で、ゲームや きょうそうをするときは、ルールを まもります。	2.96	2.97	0.01
20	体育で、ゲームや きょうそうをするときは、ずるいことや ひきょうなことをして かとうとは 思いません。	2.92	2.94	0.02

	第1次	第2次	第3次	第4次	第5次	第6次	第7次
1 成果							
2 成果							
3 意欲							
4 意欲							
7 協力							
8 協力							
9 成果							
10							

形成的・授業評価

