

令和7年度

上伊那保健体育研究会夏期研修会



令和7年7月28日(月)

辰野西小学校

1. 令和7年度上伊那保健体育研究会研究テーマ

すべての子どもが、運動の中心のおもしろさを十分に味わいながら、自ら運動の楽しみ方を創り出していく体育授業

～子どもとともにめざす授業のゴールイメージの在り方に
焦点を当てて～

- 子どもと共に目指すゴールイメージを中心とした「教材づくり」「授業設計」「教授行為」の要素からの授業づくりを行なう
- この上伊那体研が大切にしている授業づくりの考え方を皆さんと共有する

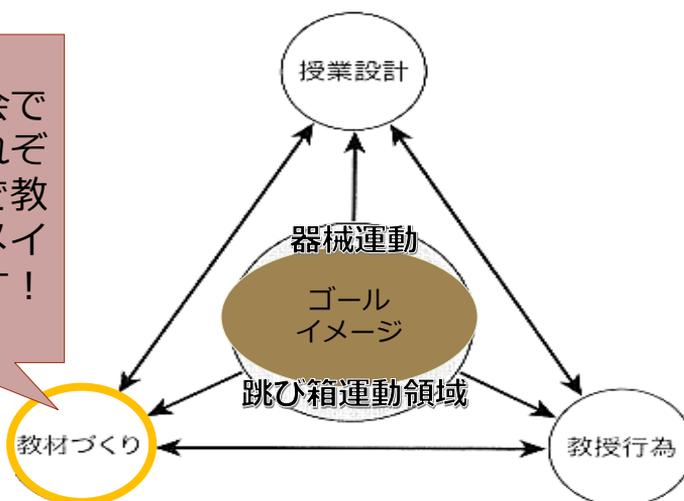
2. 昨年度の実践について

	小学校部会（跳び箱運動）	中学校部会（跳び箱運動）
成果	<ul style="list-style-type: none"> 扱う技を絞り込み、その技が「どの場でも・どんな条件でも安定してできる（小学校）」と「第一・第二空中局面を雄大に美しくできる（中学校）」といった技の追究に重きを置いた教材づくりの方向性 	
成果	<ul style="list-style-type: none"> 「腰の高い位置で前転するイメージ」を軸にした下位教材づくり 「跳び箱運動の学び方」を学ぶ機会が保障された単元序盤の授業設計 「感覚言語」を用いた教授行為 意欲喚起を促す動画作成と丁寧な発問計画 	<ul style="list-style-type: none"> 「高さの怖さ、固い跳び箱に当たったときの痛さ」、自分の動きを「見える化」することを大切にした教材づくり 正しい開脚跳びの知識理解と共有 比較動画 インターネット上に動画等の資料
課題	<ul style="list-style-type: none"> 学年・運動種目を越えて継続的・涵養的に育み基礎的感覚を養う「ドリル運動」の必要性 毎時間にクラスで見つけた感覚言語やコツ、次時につながるアドバイスや手がかりの蓄積方法 	
課題	<ul style="list-style-type: none"> 時系列に留まらない局面ごとの学習順序の検討 	<ul style="list-style-type: none"> 感覚言語をより活用して教授行為

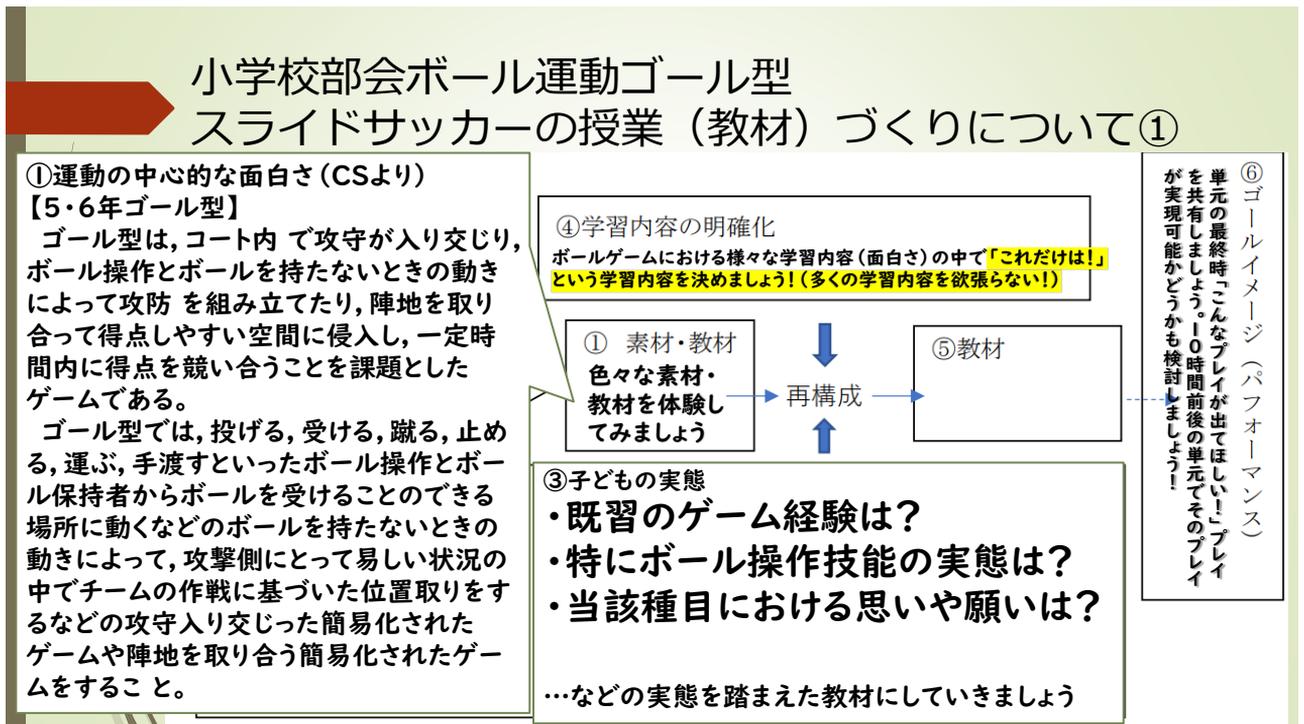
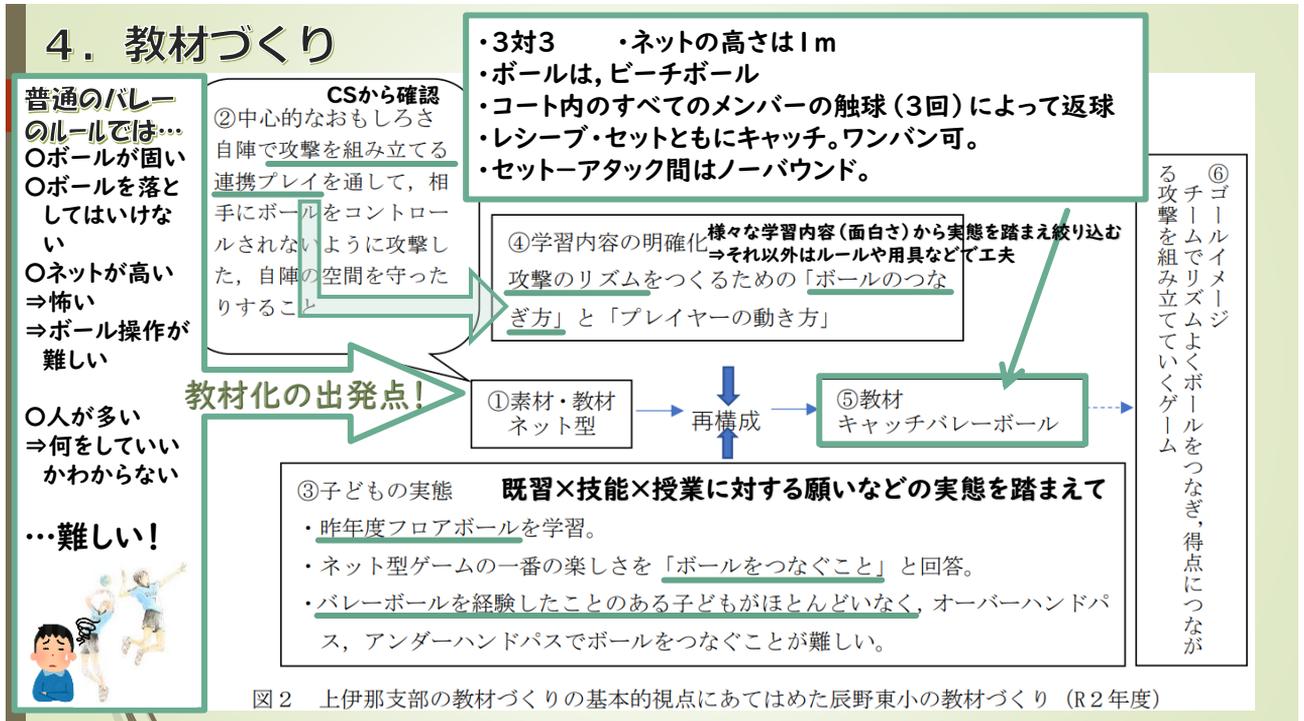
課題については、今年度の研究に活かしていく
 （授業校や授業者の願いを踏まえた上で）

3. 研究内容

本夏期研修会では、小中それぞれの分科会で教材づくりをメインに行います！



授業のイメージーションと授業設計・教材づくり・教授行為（岩田2012）



今年度は小中部会共に ボール運動・球技の授業（教材）づくりです！②

上伊那体研のボール運動における先行研究を参考に教材づくりをしていきましょう！テーマは「真に易しい教材」です！

- 「単元序盤で共有するゴールイメージ」を単元を通してすべての子（特に苦手な子）が目的意識化し、単元序盤からその内容に触れて学習を展開している教材か？
- ◆ 苦手な子が技能習得に必死な単元前半。やっとボールに慣れてきて、ゲームのことを考えるのが単元後半になってしまわないか…？
- 自身（チーム）の出来栄を自身でふり返ったり分析したりできる教材か？
- ◆ ひと昔はゲーム分析を教師が行っていました（教師でしか行えない難しいゲームでした）。体育学習においても、思考・判断・表現が大切にされる昨今において、（特に高学年～中学校では）子どもたち自身でゲーム記録がとれ、分析・ふり返られるゲームになっていますか？
- ◆ どんなゲーム記録をとったら良さそうか（ICTの活用も含む）も考えていけたらいいですね。

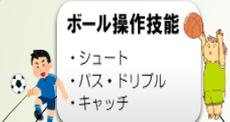
小学校部会ボール運動ゴール型 スライドサッカーの授業（教材）づくりについて③

- 「サッカーの面白さは？」 ※第一回授業づくり研究会にて
 - ◆ サイドからのセンタリングプレイ
 - ◆ クリアやフィードによっておこる攻守の切り替えプレイ
 - ◆ ダイレクトプレイ
 - ◆ 大まかなパスでも攻撃が成立するコートサイズによるプレイ
 - ↑他のボール運動（バスケットやアルティメットなど）では味わえない、サッカータイプならではの面白さを明確にしましょう！
 - スライドボールを使う良さ？ ※体育科教育4月号・5月号より
 - ◆ 足でボール操作するのは難しい。（中略）往々にしてボールをキープすることに精一杯であり、ゲームの状況判断どころではない。（中略）ただし一方で、「足でボールを駆使する体の喜び」が潜在していることを前向きに捉えれば「ボールは滑らせた方がいいな」と考えるようになっていた。つまり、「滑らせればもっと楽しく、豊かなゲーム学習が実現できるのではないか」というイメージが動き始めたのである。
 - ◆ 別の視点からのスライドボールを用いたゲームづくり⇒ゴール型の不可欠な要素となる「味方、相手、ゴール」といった意思決定の契機を残しながらも、その条件をできる限り単純化し、ボールを持たないときの動きの複雑さを軽減するとともに極めて優しいディフェンスの状況を生み出す必要性⇒「な～んだ、滑らせればいいじゃないか…」
- 「滑るボール」を使ってどんな良さを生み出すか明確にしましょう！→
- それぞれを明確にし、子どもの実態に合わせて教材化を図りましょう！

小学校部会ボール運動ゴール型 スライドサッカーの授業（教材）づくりについて④

1. ボール運動の難しさ

判断（意思決定）の難さと技能発揮（ボール操作技能・ボールを持たないときの動き）が複雑に絡み合う難しさがある！



これらを刻々と変わる状況の中で
行っていく必要がある！

判断（意思決定）

- ・シュートかパスか（ドリブルか）
- ・どこに動けば良いか

ボールを持たないときの動き

- ・ディフェンスを振り切る
- ・スペースへ走り込む



2. ゴール型の難しさ

多くの判断の契機と判断の対象があること！

ゲーム展開が非常に速く流動的

（例）ボールを持たないとき…

位置の確認 ボールマン
（契機） 自分の周囲にいる相手
↓
自分の役割 ボールをつなぐ？
（対象） シュートチャンスに飛び込む？
スペースを空ける？

・ゴール以外（味方・相手）が動くことにより、常に自分の位置取りの意味合いが変わってくる
・左に開く意思決定を速くおこなわないと、適切な判断でなくなってしまう
⇒刻々と変わってしまうため、ふり返りがしにくい！

既存のルールでは、

基本的には、だれでもどこへでもボールを持ち込める。
またコート内どこでも走り込める
だれでもパスも、ドリブルも、シュートもできる

つまり自由！

得意な子「何をしてもよい」⇒苦手な子「何をしたら良いかわからない」

この自由が苦手な子にとって不自由さを生み出している

小学校部会ボール運動ゴール型 スライドサッカーの授業（教材）づくりについて⑤

3. ゴール型における子どもたちに課題解決の手がかりを与える明示的誇張と付加的ルール

自由が故の不自由さを解消するには

⇒意思決定を促すよりわかりやすい条件（付加的ルール）を生み出すこと

- ・子どもにとって、（判断の契機や対象が）わかりやすくなること
- ・ゲームの課題解決に向けて主要な手がかりになり得ること
- ・それらがチームで共有できること

特定エリアの設定やゴールの修正により付加的ルールを加えた教材づくり

- ・攻撃の起点を明示
- ・スペースを明示
- ・対付側の利点を明示

- ・攻撃のセオリーがわかる
- ・どこに動けば良いかわかる
- ・何をしたら良いかわかる

- ・チームで考えが共有しやすい！
- ・ふり返りやすい！

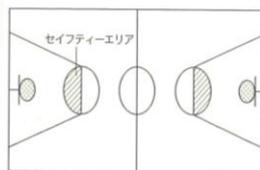


図 1-6 セーフティエリア・バスケットボール

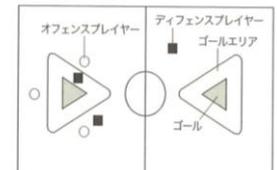


図 1-7 トライアングル・シュートゲーム

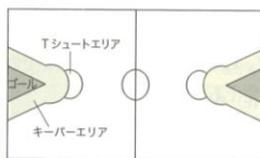


図 1-8 V字ゴール・ハンドボール

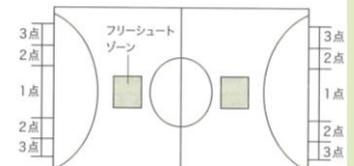


図 1-9 ドーナツボール・サッカー

エリアの設定やゴールの修正を加えた教材例

参考文献 「ボール運動の教材を創る」（2016年）岩田晴 大修館書店
「体育の教材を創る」（2012年）岩田晴 大修館書店

中学校部会器械運動マット運動・跳び箱運動の授業（教材）づくりについて①

講師の岩田先生の資料から…

「生涯スポーツにおいて、学校卒業後、器械運動に取り組むなんておおよそ考えられない。どうして体育の授業で器械運動を学ぶの？」



この問いに対する考えを踏まえた上で…

◆ 跳び箱運動における「**ゴールイメージ**」および「**運動の楽しみ方を創り出している姿**」を意識して授業づくりを行いましょう！

中学校部会器械運動マット運動・跳び箱運動の授業（教材）づくりについて②

①運動の中心的な面白さ（CSより）

【中学校1・2年器械運動】

器械の特性に応じて多くの「技」がある。これらの技に挑戦し、その技ができる楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。

小学校では、技ができることや技を繰り返したり組み合わせたりすることを学習している。

中学校では、これらの学習を受けて、技がよりよくできることや自己に適した技で演技することが求められる。

④学習内容の明確化

マット・跳び箱における様々な学習内容（面白さ）の中で「これだけは！」という学習内容を決めましょう！（多くの学習内容を欲張らない！）

① 素材・教材
色々な技を体験してみましょ

再構成

⑤教材

③子どもの実態

・既習の運動経験・体育学習経験は？
・特にマット・跳び箱の実態は？
・当該種目における思いや願いは？
…などの実態を踏まえた教材にしていましょ

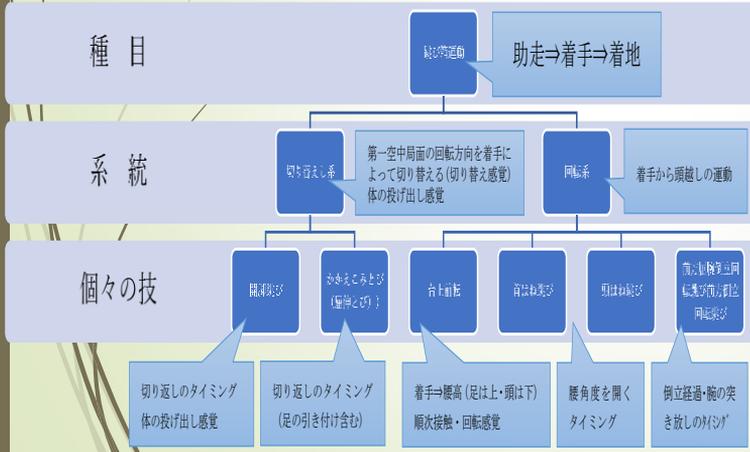
⑥ゴールイメージ（パフォーマンス）
単元の最終時「こんなプレイが出てほしい！」プレイを共有しましょう。7時間前後の単元でそのプレイが実現可能かどうかも検討しましょう！

- パフォーマンスレベルのゴールイメージが定められるか？
- 追究過程レベルのゴールイメージを定めるか？
「目指す子どもの姿をどこに定めるか」を明確にしましょう！

ゴールイメージを明確にすることを念頭に教材づくりに臨みましょう！

中学校部会器械運動マット運動・跳び箱運動の授業（教材）づくりについて③

◆「ゴールイメージ」および「技の構造的な系統性（知識・技能）」について



小学校：「どの技を扱うか？」

⇒ 跳び箱運動における系統性を踏まえた技の構造や学び方を習得できる典型技を学習したい

中学校：どの技まで広げるか？

⇒ 子どもたちの実態や願いを踏まえつつ、教師・子どもが技の構造を理解した上で、学習に臨むことができる技の種類に選定したい

⇒ 図を参考に、同学年において系統を越えた技の習得を求めるとか検討したい

扱う技とその技のポイントを踏まえた上で、ゴールイメージを決めましょう！

今年度は小中部会共に

機械運動・跳び箱運動の授業（教材）づくりです！④

年度	公開授業領域	「自ら運動の楽しみ方を創り出していく」姿
R4	小：器械運動マット運動	外的なポイントを理解した上で、自分の課題や練習方法を明確にもち試行錯誤する姿
R6	小中：器械運動跳び箱運動	局面構造ごとの外的なポイントを理解した上で、自分の課題や練習方法を明確にもち 内的感覚を手がかり に試行錯誤する姿

【R6年度の研究のまとめより（教授行為に関わって）】

器械運動領域については、こういった「**感覚言葉**」を教授行為に意図的に仕組んでいくことの大切さが示唆された。講師の岩田先生はこういった内的感覚を引き出す言語を「**比喩的言語**」「**擬音・擬態語**」「**リズム的表現**」として整理している。今後、器械運動領域の教授行為については、この視点を大切に、研究を進めていく方向性も考えていきたい。一方で（中略）こういった**感覚言葉**は**技習得のための「特効薬」**ではなく、「○○君は『ギョッ』だけど、自分はどうなっているのだろう...」「自分は『グッ』って力を入れていたよ」「今まで手の力加減に意識を向けていなかったな...」といった自身の**身体と内的感覚を通じて向き合うための「手立て」**であるということも付記しておく。

中学校部会では、**感覚言葉をより活用して教授行為について意見が挙げられていた**。こういった点についても「**器械運動の学び方**」として、**継続的な指導**が必要となるだろう。また、（中略）小学校部会におけるクラス内の成果の蓄積も含めて、**本時内の教授行為はもちろん、次時につながるアドバイスや手がかりをどのように蓄積していくか**といった点についても考えていく必要がある。

教材づくりを通して、子どもたちに気づいて欲しい「**感覚言葉を用いたコツ**」や、**マット・跳び箱を同時に行うからこそ育成される「器械運動領域の主体的な学び方**」について考えてみましょう！

5. 本日の進め方～進んでアイデアを出し合ひましょう～

実技講習会（小中合同）

器械運動の技を体験しましょう

技の外的なポイントや感覚的なコツを意識して取り組んでみましょう

授業者から

授業クラスの実態

授業者の願い

中心的な面白さ（CSより）

体験したい教材・技

メイン教材・扱う技の検討（小中別）

小学：教材体験を通して、当該領域の面白さや学習内容が包括されたメイン教材の検討

中学：技の構造や学び方を習得できる典型技は？
子どもたちの実態や願いは？

更に詳細な教材づくり（小中別）

小学：メイン教材のルール決定・ドリルゲーム等の検討

中学：示範の動画づくりや動きのポイントや課題に対応した下位教材づくり

（ゴールイメージ・イメージビデオにつながるメイン教材の具体的な内容を考えてみましょう）

つくった教材の共有（小中交代）

それぞれの分科会で作った教材を体験してみましょう。

それぞれの立場から工夫の余地があったら伝えましょう

一日よろしくお願ひします！

【体験する教材】

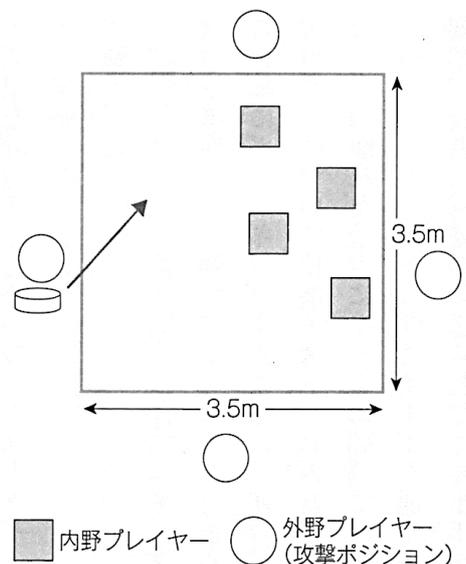
対象学年	教材名	ゴール型の面白さ	サッカータイプの面白さ	攻守の分離具合	その他
小学校1～2年	スライド・ドッジボール	※ネット型に近い	・ボールを保持者に対応したボールを持たない人の正対する動き ・止める、蹴る学習機会の豊富な提供	・完全分離	・中当てドッジボールの足けりバージョン
3 小学校 年生	ダブルゴール・サッカー	・左右のパスでDFをかわして、パス&シュート	・ダイレクトプレイでパスをしDFをかわすこと	・常に2対1 ・完全分離	
5～6 小学校 年生	ラダーコート・サッカー	・左右や縦のパスでDFをかわして、パス&シュート	・DFの隙をついて縦に大きくパスを出すこと ・ダイレクトプレイでパスをし、DFをかわすこと	・常に2対1 ・2人のDFのうち、1人入り乱れている	・ゲーム記録の工夫あり
3 中 年生	スライドボール・サッカー	・両サイドの有効空間を意識した協同的プレイ ・シュートチャンス の選択	・センタリングからのシュートプレイ ・サイドを駆けあがるドリブルプレイ(攻守の切り替えなし)	・3対1.5(1人キーパーのため)	

実際に教材を体験しながらそれぞれの教材が持つ「ゴール型の面白さ」「サッカータイプの面白さ」について考えていきましょう！そして、授業クラスの実態を踏まえて、どの教材を軸に教材化を図っていけばよいか考えていきましょう！

【スライド・ドッジボール】

表1 「スライド・ドッジボール」の主要なルール

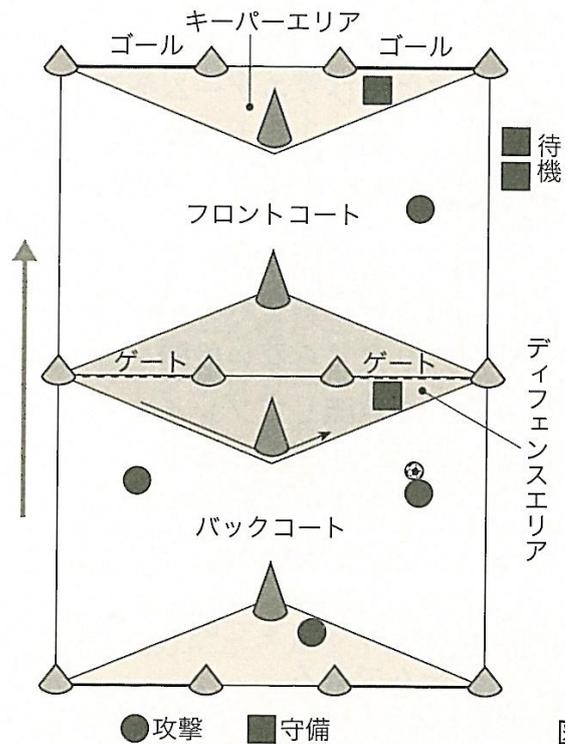
- ・1チーム4人（ゲームは4対4）
- ・3分間で攻守交代（1試合：計6分）
- ・コートは3.5m四方の正方形
- ・攻撃側はコートの四辺に1人ずつポジションを取り、守備側はコートの内側に入る。
- ・攻撃側はコートの外側からボールを蹴って守備側のプレイヤーに当てることができたら得点となる。1人当てれば1点。時間内に何点取れるかを競い合う。
- ・守備側のプレイヤーはコートの内側を動くことができるが、コート内のボールを奪ってはいけない（攻撃側のプレイヤーが蹴ったボールを受けたり、止めたりすることはできない）。
- ・攻撃側が蹴ったボールがコートの内側で止まってしまった場合には、攻撃側のプレイヤーがボールを持ってコート外の自分のポジションに戻ってリスタートする。



【ダブルゴール・サッカー】

表2-1 「ダブルゴール・サッカー」のルールの大要

- チーム
 - ・チームは4～5人で構成。ゲームは攻撃側3人、守備側2人。
 - ・攻撃側はバックコートに2人、フロントコートに1人。守備側は、ディフェンスエリア内に1人、キーパーエリア内に1人。
- コート
 - ・縦16m×横7.5mのコート。
 - ・エンドライン側の両サイドに2つのゴール（幅2.5m）、センターラインの両サイドに2つのゲート（幅2.5m）を設定する（ミニコーンを置く）。
 - ・ゴールおよびゲートを防御するための三角形のキーパーエリア、ディフェンスエリアを設ける（三角形の頂点にカラーコーンを1つずつ置く。三角形の頂点はエンドライン、センターラインから2m程度）。
- ボール
 - ・直径20cm、厚さ8cm程度の円柱形ボール。重さ約300g（ポリエチレン製の包装用クッションマット・俗称「アチアチ」を用いてドーナツ型の芯を作り、その表裏を2枚の円椅子用カバーで被った自作のボール：写真2-1）。
- 基本的なルール
- 〈攻撃〉
 - ・攻撃側のバックコートにいる2人のうち、どちらかがボールをキックしてプレイを始める。攻撃側はボールを滑らせて操作しなければならない。
 - ・センターライン上にある2つのゲートのうち、どちらかにボールを通過させることができれば、フロントコートでプレイできる。その際、ゲート内にボールを通過させたプレイヤーではない方のプレイヤーがバックコートからフロントコートに移動して、フロントコートに位置していたプレイヤーとともに続けてプレイする。
 - ・ゲートを通過できれば1点、さらにゴールにシュートが成功すれば2点追加される。したがって、1回の攻撃側のインプレイで3点まで得点することができる。
 - ・バックコートからゲートを通過したボールがフロントコートのキーパーエリアに入ってしまったら、エンドラインを通過してしまったりしたら、守備側のボールとなる。
 - ・ディフェンスエリア内、またはキーパーエリア内にボールを入れてしまったり、そこで守備側にボールを奪われた場合には攻守交代で相手ボールとなる。
- 〈守備〉
 - ・ディフェンスエリア内、キーパーエリア内で、それぞれ1人ずつプレイする。
 - ・守備側プレイヤーは、ディフェンスエリア内、キーパーエリア内に蹴り出されたボールを手を使って奪取することができる。
 - ・守備側プレイヤーは、ディフェンスエリア内、およびキーパーエリア内を移動するときには、エリア中央に置かれたカラーコーンの前を通過しなければならない。
- 攻守の役割ポジションの交代ルール——4人チームの場合
- ・攻撃側：バックプレイヤー2人、フロントプレイヤー1人、もう1人は、守備の際のキーパーとして待機。守備に転じた場合には、フロントプレイヤーがディフェンダーになり、バックプレイヤーは待機となる。
- ・守備側：ディフェンダー1人、キーパー1人、残りの2人は待機。攻撃に転じた場合には、待機していた2人がバックプレイヤー、ディフェンダーがフロントプレイヤーになる。



【スライドボール・サッカー】

表2-46 「スライドボール・サッカー」のルールの大要

- チーム
 - ・ゲームに参加するのは1チーム5人、フロントコート（攻撃）に3人、バックコート（守備）に2人（ゴールキーパーとディフェンダー）。攻撃時はアウトナンバーのゲームとなる。
- コート
 - ・体育館半面（バスケットコート）
- ゴール
 - ・中央4.8m、両サイド2m、コーンを置いて、コーンの先端にゴムひもを張る。
- ボール
 - ・クッションボール（1つのゲームにボールを2個準備し、攻守の転換の際に利用する）
- ルール
 - ・得点は両サイドのゴールが3点、中央が1点、ラッキーゾーンからのシュートは中央が3点、両サイドが5点（ゴムひもの下をボールが通過して得点）。
 - ・セーフティーゾーン、ボランチゾーン内は、相手に邪魔されずにボールキープできる。
 - ・セーフティーゾーン、ボランチゾーンにはドリブルで出入りできる。
 - ・コート内はドリブルでボールを移動させてもよい。ただし、ボールを踏んだままのドリブルは禁止。
 - ・攻撃は3人がセンターライン付近で横一列に並んだ状態からスタートする。
 - ・ディフェンダーは、セーフティーゾーン、ボランチゾーン内に入ることはできない。
 - ・セーフティーゾーン、ボランチゾーン以外の場所であれば、ボール保持者から出されたボールをパスカットすることができる。
 - ・ボールを踏んだらボール奪取したとみなす。
 - ・ゴールキーパーはゴールエリア内のみ移動できる。
 - ・ゴールキーパーが相手のシュートをキャッチしたら守備側に2点加算される。
 - ・シュートを決めたりボールがコートの外に出たりした場合には相手ボールとなり、センターラインからリスタートする。ただし、守備チームがボールをコートの外に出した場合は、出たところから攻撃チームのボールとなる。
 - ・守備がボールを奪ったら、もう1つのボールを使ってセンターライン付近から攻撃をリスタートする。



図2-15 「スライドボール・サッカー」のコート

【ラダーコート・サッカー】

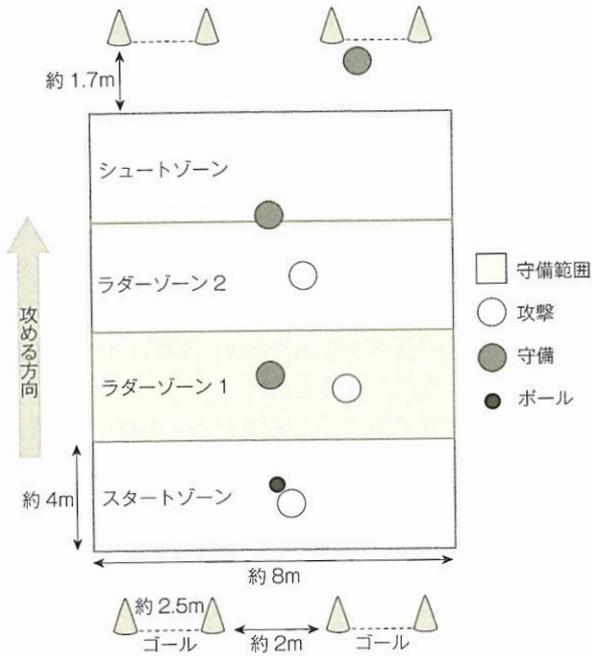


表5-18 「ラダーコート・サッカー」のルールの大要

- コート
 - ・全体で約20m×8mのコートを用いる（攻守のフィールド・プレイヤーがプレイする範囲は16m[縦]×8m[横]のエリア）。縦を4mずつ4分割し、攻撃側にとって、手前から「スタートゾーン」「ラダーゾーン1」「ラダーゾーン2」「シュートゾーン」とする。
- チーム
 - ・チームは、4～5人で構成。ゲームは、攻守ともに3人で行う。
 - ・攻撃側は、スタートゾーンに1人、ラダーゾーン1に1人、ラダーゾーン2に1人を配置して攻撃をスタートする。守備側は、守備ゾーン（ラダーゾーン1）に1人（ゾーンディフェンダー）、守備ライン（ラダーゾーン2とシュートゾーンの間に1人（ラインディフェンダー）、ゴールキーパー1人とする。
- ボール
 - ・直径20cm、厚さ8cm程度の円柱形ボール、重さ約800g。
- 基本的なルール
 - 【攻撃】
 - ・ボールは足で滑らせて操作する。
 - ・スタートゾーンからプレイを開始する。
 - ・スタートゾーンからゴールに向かってパスのみでボールを繋ぎ、進めていく。スタートゾーンからラダーゾーン2へのパス以外は、1つ前のゾーンへのパスのみを有効とする。
 - ・ボールがコートから大幅に出たり、守備にパスカットされたり、パスが有効ではないゾーンに入ってしまった場合は相手ボールになり、攻守を交代する。
 - ・得点はゴールを通過すると1点が加算される。
 - ・次のゾーンへパスが通った場合の攻めのプレイヤーの動き方は次の通りである。
 - 【攻撃開始時】
 - パターン1…スタートゾーンからラダーゾーン1へパスが送られた場合には、スタートゾーンのプレイヤーはラダーゾーン1へ移動する。ラダーゾーン1で、攻撃側2人は守備にパスカットされないように、ラダーゾーン2のプレイヤーにパスを渡す。ラダーゾーン1からラダーゾーン2へパスを通したプレイヤーは、シュートゾーンへ移動する。ラダーゾーン1にいてラダーゾーン2にパスをしなかったプレイヤーは、ラダーゾーン2へ移動する。
 - パターン2…スタートゾーンからラダーゾーン2にパスが通った場合には、スタートゾーンのプレイヤーはシュートゾーンに移動する。ラダーゾーン1にいたプレイヤーはラダーゾーン2へ移動する。
 - 【ラダーゾーン2にボールがある状況】
 - ・ラダーゾーン2の攻撃側2人は守備にパスカットされないようにシュートゾーンのプレイヤーにパスを渡す。ラダーゾーン2からシュートゾーンにパスをしなかったプレイヤーは、シュートゾーンに移動する。
 - 【シュートゾーンにボールがある状況】
 - ・シュートゾーンのプレイヤー2人はゴールキーパーにカットされないようにゴールへシュートを決める。
- 【守備】
 - ・ラダーゾーン1の守備「ゾーンディフェンス」は、ラダーゾーン1の中で動き、パスカットすることができる。
 - ・ラダーゾーン2とシュートゾーンの間の守備「ラインディフェンス」は、線上のみを移動し、パスカットすることができる。
 - ・守備側がボールを上から踏んだら、守備側のボールキープとみなして、攻守交代となる。
 - ・ゴールキーパーは、手を使ってもよい。
- 【役割】
 - ・攻撃時にスタートゾーンにいたプレイヤーは、守備ではゴールキーパーになる。
 - ・ラダーゾーン1にいたプレイヤーは、守備ではラダーゾーン2とシュートゾーンの間の守り「ラインディフェンス」になる。
 - ・ラダーゾーン2にいたプレイヤーは、守備ではラダーゾーン1の中の「ゾーンディフェンス」になる。
 - ・試合ごと、また前後半ごとに役割を次のように順次交代していく（スタートゾーン→ラダーゾーン1→ラダーゾーン2→記録得点係、ゴールキーパー→ラインディフェンス→ゾーンディフェンス→記録得点係）。

《ゲーム記録カード》 月 日 () 時間目

① 対戦相手 () チーム 記録者 ()	
	ゾーンごとの回数
※開始地点回数	回
シュートゾーン	回
ラダーゾーン2	ラダー2 回
ラダーゾーン1	ラダー1 回
スタートゾーン	スタートゾーン 回
全こうげき回数	回

※こうげきが終わった見守りのパスまたはシュートを記録する。 □ - 守備が切れる場所

伊那中学校授業づくり（器械運動）

授業者：木下 周

1. 生徒の実態と教師の願い

(1) 学年・クラス・人数 男女人数

伊那中学校は、器械運動の単元は1.2年生は必修、3年生は選択。

公開授業は、1.2年生の受け持ちのクラスで実施。

1年1組：男子12名 女子18名 計30名 2年4組：男子16名 女子17名 計33名

どちらのクラスを公開しよう。どちらもは可なのか。

(2) 学級の雰囲気・運動との関わり

素直な生徒が多く、どのクラスも落ち着いている印象。これまでの学習の様子では、どの単元でも基本的に前向きに取り組める生徒が多い。1年生は文章が書けない。（振り返りが非常に適当である）

(3) 体育の授業の様子（得意な子の様子・苦手な子の様子）

自身のめあてを立て学習していくことを基本としている。めあての設定が曖昧だったり、めあてに対する取り組みが適切でなかったりすることがある。得意不得意はあるが、他者に対して、必要以上に干渉しないことで、それぞれが無理なく学習できるように心がけてくれている。必要あれば教えあう姿もある。不得意だからと言って一切取り組まない、という生徒は少ない。（水泳で数名程度）

(4) 担任の先生の願い

確認しておきます。

2. 公開授業の領域・種目に対する事前アンケート結果より

1年1組：アンケート回収数 26/30 枚

2年4組：アンケート回収数 30/33 枚

Q1. 器械運動の授業は楽しかったか。	すごく楽しかった	まあまあ楽しかった	あまり楽しくなかった
1年1組	6名	10名	10名
2年4組	15名	14名	1名

器械運動の授業でたのしかったことはどんなこと？ (複数回答可)	1年1組	2年4組
ア：新しい技ができるようになること	14	25
イ：より高い跳び箱を跳び越すこと	9	11
ウ：ロイター板を使って跳ぶこと	5	6
エ：跳び箱を跳び越している感じ（ふわっとするなど）	10	11
オ：友だちとできるようになるために教えあうこと	8	15
カ：友だちとできた技を喜び合うこと	9	20
キ：跳び箱を使ってできた技などを発表しあうこと	0	2
ク：他に楽しかったことがあれば記入してください。	下記に記述	下記に記述
達成感（2名）（1年1名 2年1名） ワイワイ自由にやる感じ（2年）		

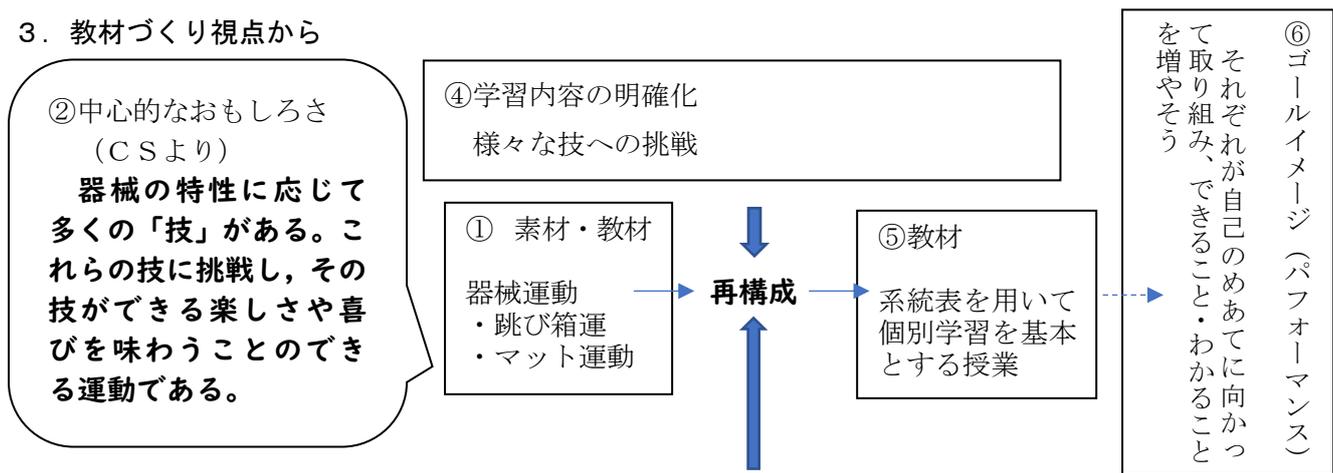
器械運動で難しかったことがあれば書いてください。	
1年1組	足抱え跳びみたいなのやつ。6段。マットうまく回れない。後転(4)。跳び箱高い。高い跳び箱を跳ぶこと。側転。ロンダートできない。頭痛くなるしケガしたくない。倒立。高度な跳び箱。マット運動(4)。跳び箱でジャンプするタイミング。跳び箱の低すぎ高すぎ。跳び箱の手をつく場所。跳び箱の上でハンドスプリングするやつ。跳び箱(2)。着地。マット運動どこに気を付けたら。
2年4組	跳び箱挑戦したけどミスする。跳び箱の技。誰かに聞いてもできなかった。ロイター版の踏む位置。台上前転(2)。抱え込み跳び。回転系の技。マット運動(全体的に)倒立(3)倒立歩行。高い跳び箱。跳び箱コツ聞いてもよくわからなかった。友達に聞いたり何回もやったりしてもできなかった。跳び箱の手的位置。膝にあたっていたい。マット運動の跳ね起き。跳び箱を跳ぶ時の踏み込み。すぐに技が見つからないこと。シートに書いてある技が難しかったこと。マット運動苦手だから難しい。どうしてできないか考えてどう改善するか考えることが難しかった。マットを敷くこと。(友だちとの協力)ハンドスプリング(2)。跳び箱高く飛べない。跳んだりする技(マット運動の)。跳び箱で細かいところに着目して修正すること。後転系の技。跳び箱を跳ぶタイミング。新しい技への挑戦心。全部。側転。

器械運動で面白くなかったことがあれば、書いてください。	
1年1組	何もしていないのに先生に怒られた。跳び箱跳べない時。骨折とかケガしたくないし頭痛くなるし、大嫌い。跳び箱あんまり上手じゃないし跳んで転ぶのが怖くて高い跳び箱にあんまり挑戦できなかったこと。順番待ちが長いこと。後転。跳び箱運動。なんかできなかったから楽しくなかった。技がいくらたってもできない。跳べないしできないから楽しくない。全部。うまく跳べなかった。できない技があったとき。できないこと。
2年4組	できそうやってたけど、結局できない。マット運動(3)。話し。同じ人が場所をずっとつかっていて使えなかった。(2)跳び箱で簡単とっていた技が自分には難しかったこと。他の人に自分の技を発表すること。自分だけできてないと焦る、つらい。マットの独特のにおい。片付けや準備。ハンドスプリングやって首をやりかけたとき。全体的に面白くない。

器械運動で今年度、どんな学習をしてみたいか、書いてください。	
1年1組	ハンドスプリング。跳び箱。足が速くなる運動。とても楽しい学習。側転。知らない技を知りできるようになりたい。ストレッチ。倒立。跳び箱何段跳べるか。できる技をずっとやるのではなく、一つできたら次の技やって苦手な技をできるようにする。跳ぶ練習、ジャンプ力向上。できなかったから頑張りたい。より高い跳び箱に挑戦。かっこいい技の成功。マット運動。ダンス。(2)ロイター板を使って高く跳びたい。跳び箱の上でハンドスプリング。新しい技をできるようにしたい。跳び箱上手に。できない技があった時にみんなでも乗り越えるような学習。できるようになる。楽しいことがわかるように教えてほしい。

器械運動で今年度、どんな学習をしてみたいか、書いてください。	
2年4組	<p>去年できなかった技。(6) 教えあい。たくさんの技できるようになる。チャレンジしたことのない技。先生や友達に積極的に聞く。もう一回跳び箱したい。新しい技に挑戦。(6) 難しい技できるように。(3) 去年と同じ感じがいいな。高く跳ぶ。動画とかとって改善点見つけて直したい。その技で一番うまい人のやつをみんなの前で、お手本でやってもらう。マット運動できる種類増やす。跳び箱の技、前回より多く。他の人の技見て、コツを聞いたり見たりしてできる技増やしたい。跳び箱9段。逆立ち3秒。マット系の技。跳び箱。新しい技より高い跳び箱。できない技のコツ調べ、動画をみてチャレンジ。全員で立ちブリッジで鬼ごっこ的な。みんなのできる技で楽しく遊ぶ学習。新しく難しい技に挑戦。跳び箱。できなかった技を友だちと一緒にアドバイスしあいながら、積極的に取り組む学習。できなかった技に挑戦。教えあったりして達成感のある学習がしたい。</p>

3. 教材づくり視点から



③子どもの実態と授業者の願い

- 新しい技ができるようになりたい、友だちと教えあいたい、友だちとできた技を喜びあいたい、という生徒が多い半面で、発表し合いたいという生徒はとても少ないので、よく行われているいくつかの技を組み合わせることで全体の場で最後発表するような授業にしない。
- 完成度を高める⇨新しい技ができるようになる とし、本人の中でできたらできた、とする。
(生徒に応じて基準がブレてよい)
- 個別学習を基本として、それぞれがめあてをもつところから出発した関わり合いを期待したい。そのために、一人で学習できる場の準備、学習カード、授業の流れ、ICT 機器を使用した動作分析等ができるように準備を整えたい。(無理やりアドバイスタイム的なものは行わない)
- 学習をする中で、生徒が「選択できる」そして「活動的である」授業を目指す。
ここでいう活動的であるについては、運動量が多い、のみで捉えるのではなく、思考し判断、表現している様子を、めあてに対する取り組みからみとるようにしたい。
- 技ができるようになるための、段階的な練習方法について、生徒と共に考えたい。