

3 研究会概要

(1) 手良小学校授業づくり

授業者：柳澤 侑哉

1. 児童の実態と教師の願い

(1) 学年・クラス・人数 男女人数

5年1組(単級)・男子：7名 女子11名 計18名

(2) 学級の雰囲気・運動との関わり

【学級の雰囲気】

- 学習に集中して取り組もうとする姿勢が身につけてきており、友達と協働して活動することができる。
- ICT(タブレット)の取り扱いが堪能。
- 全体的に仲が良く、休み時間には男女で一緒に遊ぶ姿が見られる。
- グループを作る時に、男子同士女子同士で集まることが多い。
- 苦手なこと・初めてやることに苦手意識があり、主体的に考えたり積極的に取り組んだりすることが苦手である。

【運動との関わり】

- 体育の授業だけではなく、休み時間も外で体を動かす児童が多く、教室に誰も残っていないことが多い。
- 休み時間には、サッカー・ハンドベース・鬼ごっこ・鉄棒などで体を動かす児童が多い。
- 運動嫌いな児童が2名おり、休み時間や家庭での時間にほとんど運動をしていない。

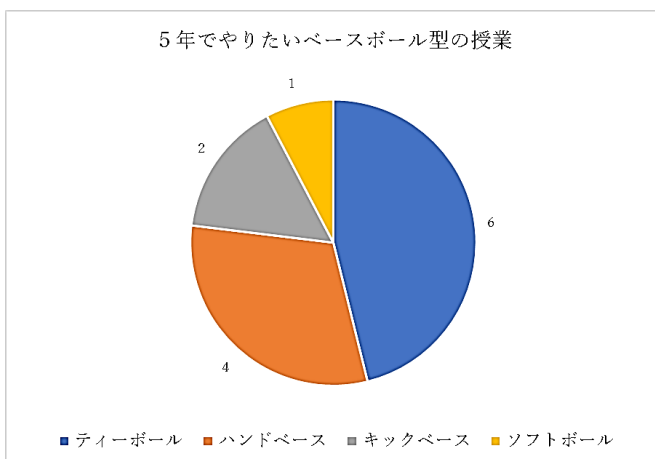
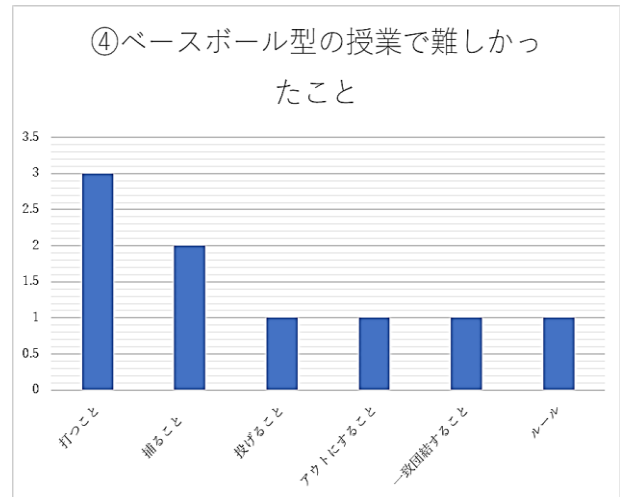
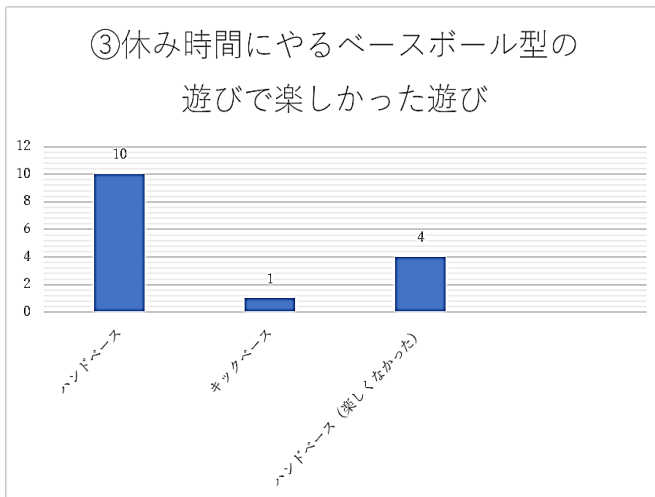
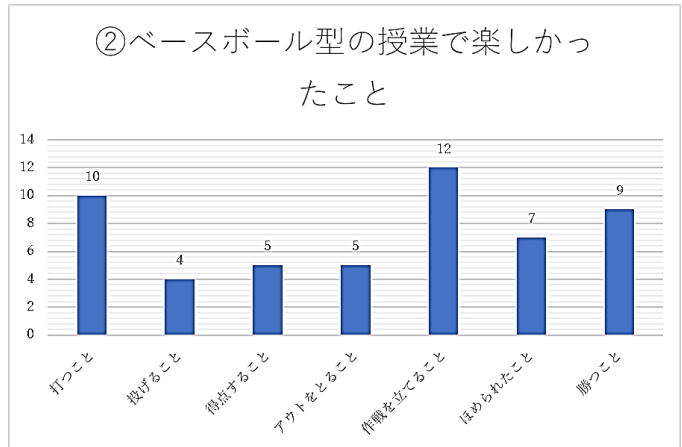
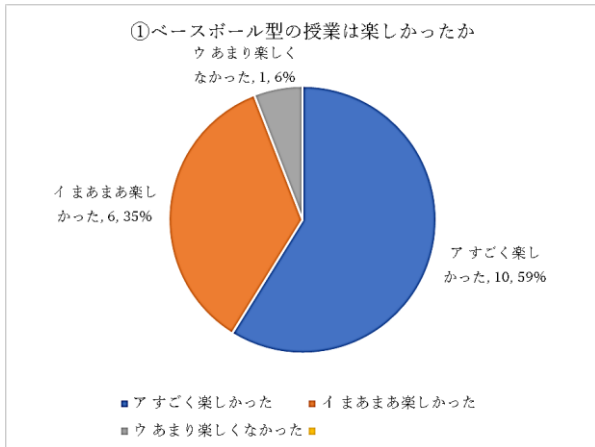
(3) 体育の授業の様子(得意な子の様子・苦手な子の様子)

- 個人の技能の向上を追求することが好きな児童が多い。なので、何度もあきらめずに繰り返し練習することができる。
- 男子児童の競争心が非常に強いので、お互いに切磋琢磨する姿がよく見られる。
- 上手いかなないと投げやりになってしまい、友達とふざけあってしまう児童が数名いる。
- 運動するときに、友達とお互いの動きを見合ったり、アドバイスし合ったりする姿が少なく、共に学びながら高め合う意識が足りない。

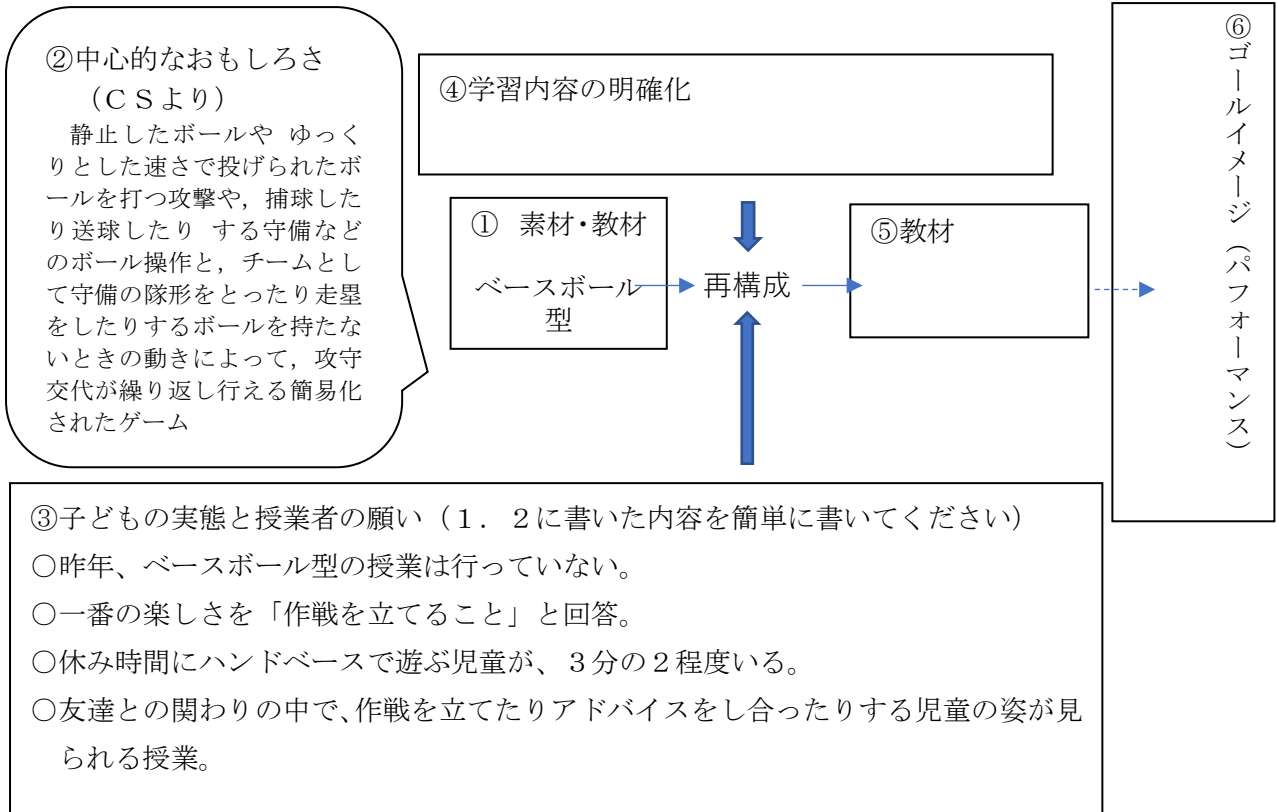
(4) 担任の先生の願い

- 自分の技能の向上だけでなく、運動が苦手な児童やつまずきのある児童に対してお互いに見合ったりアドバイスしたりしながら、課題を解決していくような関わりがうまれるようにしたい。

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



3. 教材づくり視点から (①～③まで+④があれば…)



4. 教材化したいもとの素材や教材

(1) 打って！走って！守って！ティーボール

●はじめのルール

- ・ 1 チームは5～6人
- ・ 1 ゲームは2イニング
- ・ セルフジャッジ（同時はセーフ）

【攻撃】

- ・ ティーに載せられたボールをフェアゾーンに打つ。フェアゾーンに入らなければファウルとなり、再度打ち直す。三振はなし。
- ・ 打撃後、バットをバットゾーンに置いてから走る（安全面の指導）。
- ・ 走るときは、1塁→2塁→3塁→本塁の順に走る。
- ・ アウトになったときまでに進んだ塁が得点。
例：アウトになったとき、2塁まで進めていたら2点。
- ・ チーム全員に打順が回ったら攻守交代。

【守備】

- ・ 守備は5人で行う。
- ・ 1・2・3塁の後ろにアウトゾーンを設置。
- ・ アウトは、「キャッチ」ではなく、アウトゾーンで「段ボールグローブに当てる」という方法で行う。

●追加のルールの例

【攻撃】

- ・ バットゾーンにバットを置けたら1点プラス。

【守備】

- ・ 内野の守備は、ティー付近のラインの打者側に入って守備をすることはできない。打撃後のボールは、ライン内に入って捕球してよい。
- ・ フライをノーバウンドでキャッチしたらアウト。

【その他】

- ・ アウトの判断で迷ったら、キャプテンのじゃんけんで決める。
- ・ アウトゾーンの個数と設置場所の変更
- ・ 走塁の2周目あり など

(2) ティーボール

- ・ 2 イニング表裏でゲーム終了。
- ・ 全員打ったら攻守を交代する。
- ・ 1 チームは 5 人程度。

〈攻撃〉

- ・ ファウル、三振はなし。
- ・ 攻撃は常に、走者満塁からスタートする。
- ・ 打撃したランナーがアウトになるまでに、ホームベースに入った人数が得点。(バッターがホームベースに帰れば 4 点)

〈守備〉

- ・ ホームサークルよりバッター側で守備をしてはいけない。
- ・ フライでもバウンドでも同じようにアウトにしなければならない。(フライアウトなし)

【内野ライン内で捕球した場合】

- ・ ホームサークルに守備側のプレイヤーが全員集まり、「アウト」と言って手をつなぎアウトとする。

【内野ラインを越えて捕球した場合】

- ・ 捕球した所から、アウトにする塁のサークルにボールを必ず投げる。
- ・ 打撃したランナーよりも先回りした塁に守備側の 2 人が集まって「アウト」にする。

(3) 先回り集まりっ子ベースボール

- ・ コートは塁間 12～15m。
- ・ ボールは、ティーボール用の直径 11～12cm、ゴム製ボールを使用。バットはウレタンかプラスチック製のものを使用。
- ・ 4～5 人 1 組でチームを構成。
- ・ 攻防を 2 回繰り返したら試合終了。合計獲得点数の多いチームの勝利。

【攻撃側】

- ・ 打者は、ホームベースの前に置かれたティーにボールを設置し、「打つよ」という合図をしてからバットで打つ。
- ・ 打ち終われば安全のために、バット置き場にバットを入れてから走る。
- ・ 得点は、1 塁までいけたら 1 点、2 塁が 2 点、3 塁が 3 点、ホームベースが 4 点。残塁はなし。
- ・ チーム全員が攻撃したら攻守交代。

【守備側】

- ・ 2 塁後方にチーム全員が立ち、打つと同時に飛球方向に走り出す。
- ・ 捕球後、走者よりも先回りし、塁横に置かれたアウトゾーンにボールを持って走る。そこに全員が集まって「アウト」とコールして座れば、相手チームの進塁を阻止し、得点を防ぐことができる。

4 ダブルティーボール

<攻め>

- ・ 1 ボールを打つ 2 ボールを投げる 3 走る の順で攻める。
- ・ コーンを往復して得点を重ねる。

<守り>

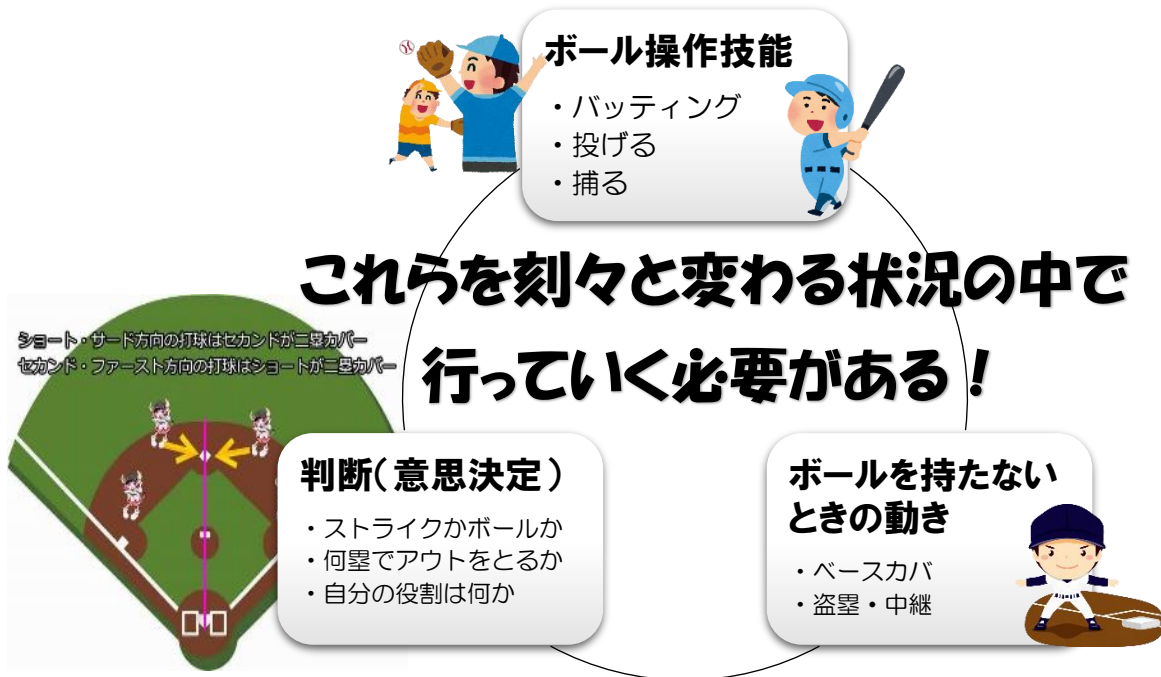
- ・ 攻めのチームが、打ったり投げたりした 2 つのボールをキャッチャーボードに当てる。

【MEMO】

資料 ～岩田先生著「ボール運動の教材を創る」より～

1. ボール運動の難しさ

判断（意思決定）の難しさと技能発揮（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！



2. ベースボール型の授業づくり傾向と課題

運動技能の緩和やゲーム負担の軽減	学習機会の増大や平等性
<p>【攻撃面】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ティーバッティング・ラケットで打つ ・ハンド・キックベース など <p>【守備面】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手で触れればアウト ・段ボールの的に当たればアウト ・外野飛球はワンバンキャッチでもアウト ・痛くない・投げやすいボール など 	<p>【プレイ頻度の平等性に関わって】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チーム人数を減らす ・打者一巡で攻守交代 <p>【得点機会の平等性や増大に関わって】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1ベース進むごとに1点 ・打って走った塁が得点
<p>主にボール操作技能を緩和する手立てであり、判断に関する難しさを緩和していない…</p>	<p>学習機会が平等になったとしても、難しいゲームのままでは、分からない機会が平等・増大して…</p>

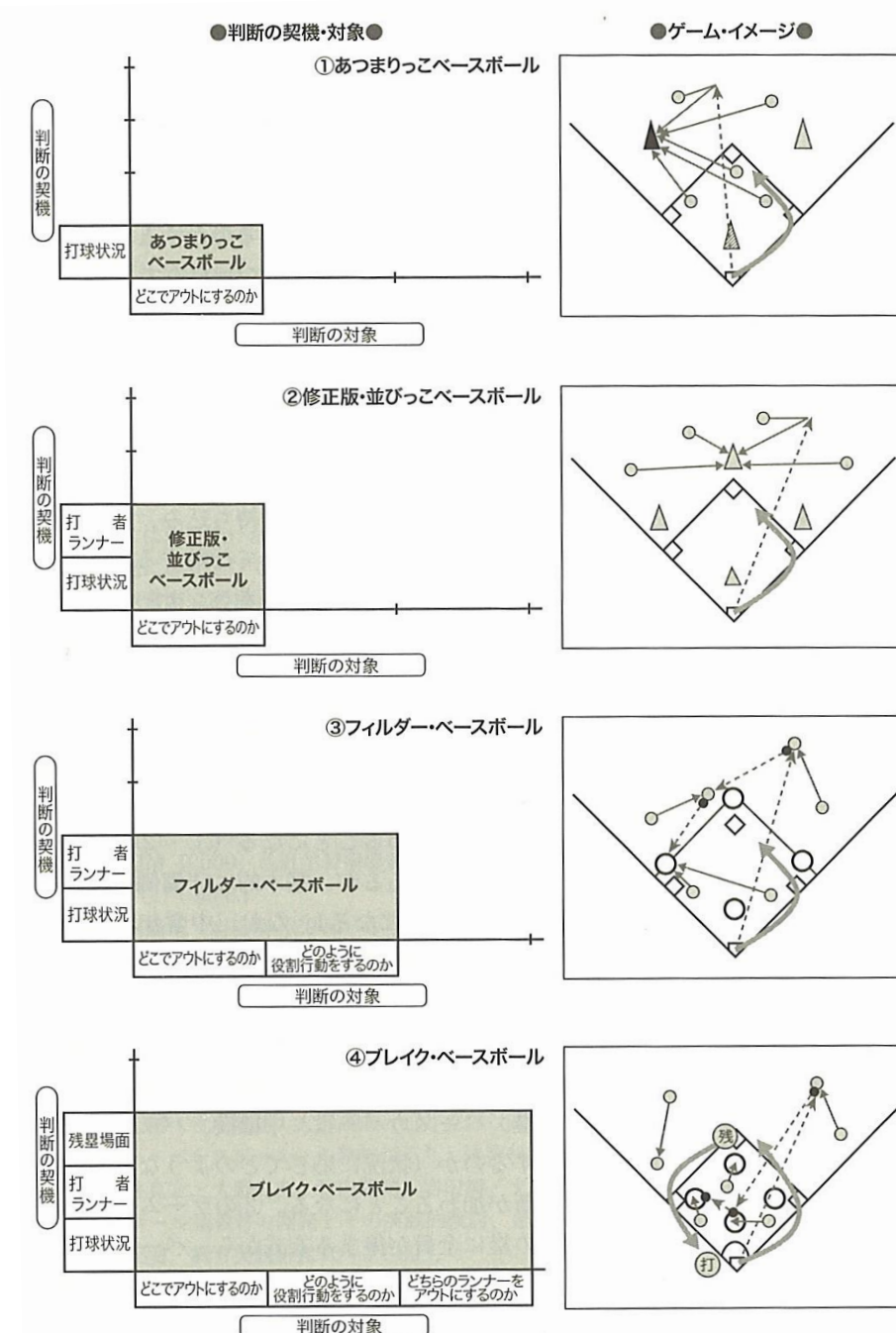
上の視点も大切にしながら、**戦術学習に焦点を当てたゲーム修正**が求められる！

3. ベースボール型における守備側の判断の誇張（契機と対象）の視点からの教材づくり

ベースボール型の面白さ…攻撃側の走者が早いのか、守備側の協同的なフィールディングが早いのかを特定の塁上で競い合うところ

守備側の「どこでアウトにするのか？」を軸にした教材づくり

→そのための判断の契機(判断するためのきっかけ)と判断の対象(「何を判断するのか?」)を実態に応じて段階的に複雑にしていく必要がある!



判断の契機と対象を系統的に発展させた教材モデル

表2-72 「あつまりっこベースボール」のルールの大要

<p>■ゲームの人数 5対5 (人)</p> <p>■コート 塁間8～12m (学習の進展に応じて調整) のダイヤモンド (図2-22 参照)</p> <p>■用具 ボール (スポンジボール、投げるのに適切な大きさのもの)、アウトゾーン用のカラー・カゴ (3色：赤・青・緑)、ベース4枚、得点板</p> <p>■ルール</p> <p>〈攻撃〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フェアゾーン (90度) にボールを投げ入れる。ゾーンに入らなければファウルとなり、やり直し。投げ入れたら走者となる。 ・各塁上には攻撃側のプレイヤー (○塁ラン) が立ち、走者はベースを踏む代わりに、塁上に立った人にタッチしていく。立つ人はローテーションで交代。 ・走者がアウトになるまでに達した塁が得点 (1塁1点、2塁2点、3塁3点、ホーム4点。ホームでもアウトにならないければ、さらに1塁で5点……というように加点する)。 ・チームの全員が攻撃したら攻守交代。マンパネの総得点がチームのスコアとなる。 <p>〈守備〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・内野3人 (塁間よりも前)・外野2人 (塁間よりも後ろ)。 ・内野のプレイヤーは、外野に抜けたボールを処理することはできない。 ・攻撃側によって投げ出されたボールを捕球し、3箇所におかれたアウトゾーンのいずれかに全員が集まることによりアウトを取ることができる。その際、全員が輪になつて手をつなぎ、「アウト～」と言ってしやがまなくってはならない。 ・フライを直接捕球した場合も、同様にアウトを取らなければならない。 ・ボールが外野に抜けた場合には、捕球した外野プレイヤーはアウトゾーンに集まらなくともよい (次の表2-73のルール②の段階)。
--

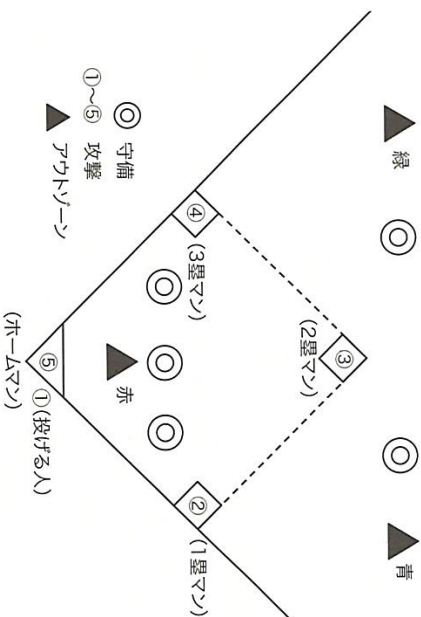


図2-22 「あつまりっこベースボール」のコート

表2-47 修正版「並びっこベースボール」の主要なルール

<p>■ゲームの人数 1チーム5人 (1人ニソグの攻撃は5人。守備は4人で残りの1人がゲームの記録係)</p> <p>■コート ・図2-16参照 (グラウンドに3コート：塁間14m)</p> <p>■用具 ・ボールはジャンボボール (ゴム製、直径14cm、重さ80g)、バットはナイフとプラスチック製のバット、ベース、カラーコーンまたは大きめのフープ</p> <p>■ゲームを進めるためのルール</p> <p>〈攻撃〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・打者は守備側ができていないか確認してから、タイ上上のボールを打撃する。 ・打者は打ったら塁間をアウトになるまで走塁する。ベースを踏むごとに1点加点する。 ・打者がホームまで戻ってもアウトにならない場合には、次打者がタッチして走者となる。 ・ボールがフェアグラウンドに入るまで、打者は打撃を繰り返し続ける。バントはなし。 <p>〈守備〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守備側は、捕球したらランナーの先回りをするように、塁近くのカラーコーンを囲んで (あるいはフープに入って) しやがむ。その際、「アウト！」の声をかける。 ・記録係は1人ニソグで交代し、ローテーションする。 <p>〈その他〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1人ニソグ、5人全員が打撃したら攻守交代。1ゲーム2人ニソグ。 ・セルフジャッジとし、判定が難しい場合には、打ち直しとする。
--

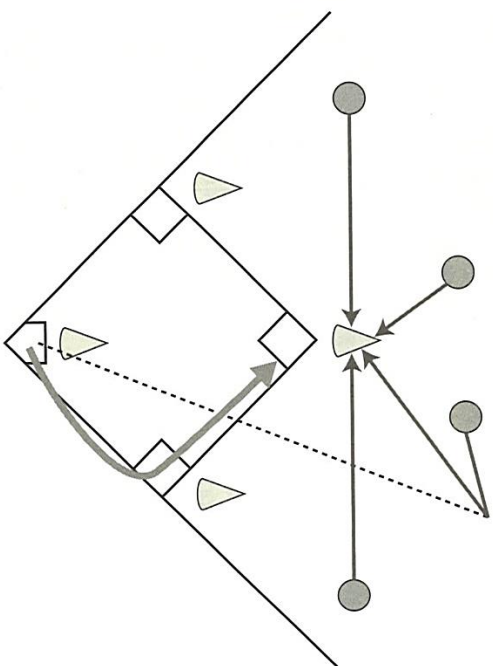


図2-16 修正版「並びっこベースボール」のゲーム・イメージ

4. モデルに出てくる教材のルール

表2-75 「ネオ・ゴールド・ベースボール」のルールの大要

<p>■用具</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ジャンボボール (直径14cm、重さ80g、ゴム製) ・プラスチックバット ・バットインゴグテイナー ・ベース ・守備用サークル (直径2m、厚みがほとんどなく、踏んでも安全なもの) ・得点板 <p>■場の設定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・塁間12m (子どもたちの能力段階を前提にしながら、守備側のプレイ状況の判断に基づいてゲーム学習が効果的に行えるように配慮した)。 ・ベースはランナーのみが使用する。 ・各塁 (1～3塁) の後ろに置かれたサークルを結んだ白線を内野ラインとする。 ・バットインゴグテイナーは、本塁の前に置く。 <p>■ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1チーム5人 (攻撃側5人、守備側4人)。守備の際には、チームの中の1人が守備に関する記録係となる (係はイニングで交代)。 ・守備の位置は、内野ラインよりも前に2人、後ろに2人とする。 <p>〈守備〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○内野ライン内で打球を捕球したとき <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃側のランナー (打者) よりも先回りした塁の守備用サークルに守備側のプレイヤースタッフが集まり、「アウト～！」と言ってしゃがんでアウトにする。 ・本塁までアウトにならない場合は、2周目、3周目と続く。 ・ランナーでもゴロでも同じようにアウトにしなければならない (フライングを直接捕球してもアウトではない。フライングの場合でも守備側の行動を学習する機会を提供する)。 ・バットインゴグテイナー付近、1.5mの曲線ライン内に入って守備のポジションをとることはできない。ただし、打撃後のボールはライン内に入って捕球してもよい。 ○内野ラインを越えて打球を捕球したとき <ul style="list-style-type: none"> ・捕球した地点から、アウトにする塁のサークルにボールを送球してよい。 ・ランナーよりも先回りした塁のサークルに守備側の2人 (2人以上) が集まってボールを持って「アウト～！」と言ってしゃがんでアウトにする。 <p>〈攻撃〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フェアゾーン (1塁ラインと3塁ラインの間) の角度は90度。打球がフェアゾーンに入らなければフェア。三振はなし。 ・打撃したらベースランニング。アウトになるまでに進塁できたところが得点となる。例えば、1塁まで進塁して3塁でアウトになれば1点。同じように2塁まで進塁して3塁でアウトになれば2点。3塁で3点、本塁で4点。本塁までアウトにならない場合は2周目以降に続いていく。2周目はネクストバッターがリレーしてランナーになる。 ・攻撃側のチームのメンバーは、①バッター、②ネクストバッター、③得点係、④アナウンス (バッターの名前を呼び上げる)、⑤応援、⑥応援・指示係の役割を順次ローテーションしていく。 <p>■その他のルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームはセルフジャッジで進行する。同時はアウトとする。ジャッジに迷った場合には両チームのメンバーのジャッジによって決める。 ・攻撃側の5人が全員打撃を行ったら攻守交代とする。1ゲームは2イニングとする。 	<p>■用具</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボール (ジャンボボール：ゴム製、直径14cm、重さ80g) ・テイナー/バット (一般的なバットインゴグ・テイナー、プラスチック製バット) ・ストロップ・フープ (各塁の約1.5m前方に直径2mのフープを置く。ただし、本塁用のものは本塁と2塁の間よりも本塁寄りに位置させる) ■コート ・グラウンドに3コート設定 (塁間13m、サークル間11m) <p>■ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1チーム5人。ただし、守備の際にはプレイヤーマークは4人で、1人がゲームの記録係となる。 <p>〈攻撃〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃は1イニング6回の打撃とする。 ・打者は相手チームの守りの準備状況を確認してから、テイナーに載せられたボールをフェアゾーンに打つ (ホーム角90度)。フェアゾーンに入らなければアウトとなり、再度打ち直し。 ・本塁前の半径3mのラインを越えない打球は無効とし、打ち直し。三振はなし。 ・打者ランナーは守備側にストロップをかけられるまで進塁できるが、最大限3塁までとする。ただし、各イニングの最終打者は自分の打撃によって本塁まで戻ることができる。 ・塁に残るのは、次の打者の打撃まで (したがって、次のプレイヤーマークの打撃によって本塁まで戻ってこなければならない)。 ・残塁ランナーの有無にかかわらず、特定の塁で守備側が「ストロップ」をかけた場合、ボールデッドとなり、打者ランナーは到達した塁まで戻らなければならない。 ・ランナーが本塁に戻ってきた場合に1点とする。 <p>〈守備〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ランナーが本塁に戻ることを阻止する行動を「プレイク」とし、本塁のフープにボールを持ち込むことで成立させることができる。打撃されたボールを捕球し、送球されたボールをランナーが本塁に戻るよりも先に本塁のフープ内で捕球したり、ボール持ってフープ内に走り込めばプレイクとなる。 ・打者ランナーの進塁を阻止する行動を「ストロップ」とし、打者ランナーの先回りしうる1塁から3塁までのフープで行えることとする。その際、打者ランナーを先回りできるフープ内で送球されたボールを捕球してもよいし、ボールを持ってフープ内に走り込んでよい。ただし、打撃されたボールによる1回の守備機会の中で、「プレイク」「ストロップ」の2つのプレイともにフープ内へ走り込むことはできない。したがって、少なくともどちらかのプレイは送球によって行われなければならないこととする。 ・「ストロップ」をした時点でボールデッド。したがって、打者ランナーを「ストロップ」させた後に、塁に残っていたランナーのホームインを阻止する「プレイク」を行うことはできない。 ・「プレイク」プレイなのか、「ストロップ」プレイなのかをはっきりさせるために、「プレイク」か「ストロップ」の声を掛けなければならない (捕球したり、走り込むときに)。「プレイク」か「ストロップ」ある場合は「ストロップ」プレイにしなければならない。 <p>■その他のルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・セルフジャッジとする。同時の場合は、「プレイク」および「ストロップ」成功とする。 ・2イニング表裏でゲーム終了とする。
--	--

表2-84 「プレイク・ベースボール」のルールの大要

<p>■用具</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ジャンボボール (直径14cm、重さ80g、ゴム製) ・プラスチックバット ・バットインゴグテイナー ・ベース ・守備用サークル (直径2m、厚みがほとんどなく、踏んでも安全なもの) ・得点板 <p>■場の設定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・塁間12m (子どもたちの能力段階を前提にしながら、守備側のプレイ状況の判断に基づいてゲーム学習が効果的に行えるように配慮した)。 ・ベースはランナーのみが使用する。 ・各塁 (1～3塁) の後ろに置かれたサークルを結んだ白線を内野ラインとする。 ・バットインゴグテイナーは、本塁の前に置く。 <p>■ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1チーム5人 (攻撃側5人、守備側4人)。守備の際には、チームの中の1人が守備に関する記録係となる (係はイニングで交代)。 ・守備の位置は、内野ラインよりも前に2人、後ろに2人とする。 <p>〈守備〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○内野ライン内で打球を捕球したとき <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃側のランナー (打者) よりも先回りした塁の守備用サークルに守備側のプレイヤースタッフが集まり、「アウト～！」と言ってしゃがんでアウトにする。 ・本塁までアウトにならない場合は、2周目、3周目と続く。 ・ランナーでもゴロでも同じようにアウトにしなければならない (フライングを直接捕球してもアウトではない。フライングの場合でも守備側の行動を学習する機会を提供する)。 ・バットインゴグテイナー付近、1.5mの曲線ライン内に入って守備のポジションをとることはできない。ただし、打撃後のボールはライン内に入って捕球してもよい。 ○内野ラインを越えて打球を捕球したとき <ul style="list-style-type: none"> ・捕球した地点から、アウトにする塁のサークルにボールを送球してよい。 ・ランナーよりも先回りした塁のサークルに守備側の2人 (2人以上) が集まってボールを持って「アウト～！」と言ってしゃがんでアウトにする。 <p>〈攻撃〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フェアゾーン (1塁ラインと3塁ラインの間) の角度は90度。打球がフェアゾーンに入らなければフェア。三振はなし。 ・打撃したらベースランニング。アウトになるまでに進塁できたところが得点となる。例えば、1塁まで進塁して3塁でアウトになれば1点。同じように2塁まで進塁して3塁でアウトになれば2点。3塁で3点、本塁で4点。本塁までアウトにならない場合は2周目以降に続いていく。2周目はネクストバッターがリレーしてランナーになる。 ・攻撃側のチームのメンバーは、①バッター、②ネクストバッター、③得点係、④アナウンス (バッターの名前を呼び上げる)、⑤応援、⑥応援・指示係の役割を順次ローテーションしていく。 <p>■その他のルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームはセルフジャッジで進行する。同時はアウトとする。ジャッジに迷った場合には両チームのメンバーのジャッジによって決める。 ・攻撃側の5人が全員打撃を行ったら攻守交代とする。1ゲームは2イニングとする。 	<p>■用具</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボール (ジャンボボール：ゴム製、直径14cm、重さ80g) ・テイナー/バット (一般的なバットインゴグ・テイナー、プラスチック製バット) ・ストロップ・フープ (各塁の約1.5m前方に直径2mのフープを置く。ただし、本塁用のものは本塁と2塁の間よりも本塁寄りに位置させる) ■コート ・グラウンドに3コート設定 (塁間13m、サークル間11m) <p>■ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1チーム5人。ただし、守備の際にはプレイヤーマークは4人で、1人がゲームの記録係となる。 <p>〈攻撃〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃は1イニング6回の打撃とする。 ・打者は相手チームの守りの準備状況を確認してから、テイナーに載せられたボールをフェアゾーンに打つ (ホーム角90度)。フェアゾーンに入らなければアウトとなり、再度打ち直し。 ・本塁前の半径3mのラインを越えない打球は無効とし、打ち直し。三振はなし。 ・打者ランナーは守備側にストロップをかけられるまで進塁できるが、最大限3塁までとする。ただし、各イニングの最終打者は自分の打撃によって本塁まで戻ることができる。 ・塁に残るのは、次の打者の打撃まで (したがって、次のプレイヤーマークの打撃によって本塁まで戻ってこなければならない)。 ・残塁ランナーの有無にかかわらず、特定の塁で守備側が「ストロップ」をかけた場合、ボールデッドとなり、打者ランナーは到達した塁まで戻らなければならない。 ・ランナーが本塁に戻ってきた場合に1点とする。 <p>〈守備〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ランナーが本塁に戻ることを阻止する行動を「プレイク」とし、本塁のフープにボールを持ち込むことで成立させることができる。打撃されたボールを捕球し、送球されたボールをランナーが本塁に戻るよりも先に本塁のフープ内で捕球したり、ボール持ってフープ内に走り込めばプレイクとなる。 ・打者ランナーの進塁を阻止する行動を「ストロップ」とし、打者ランナーの先回りしうる1塁から3塁までのフープで行えることとする。その際、打者ランナーを先回りできるフープ内で送球されたボールを捕球してもよいし、ボールを持ってフープ内に走り込んでよい。ただし、打撃されたボールによる1回の守備機会の中で、「プレイク」「ストロップ」の2つのプレイともにフープ内へ走り込むことはできない。したがって、少なくともどちらかのプレイは送球によって行われなければならないこととする。 ・「ストロップ」をした時点でボールデッド。したがって、打者ランナーを「ストロップ」させた後に、塁に残っていたランナーのホームインを阻止する「プレイク」を行うことはできない。 ・「プレイク」プレイなのか、「ストロップ」プレイなのかをはっきりさせるために、「プレイク」か「ストロップ」の声を掛けなければならない (捕球したり、走り込むときに)。「プレイク」か「ストロップ」ある場合は「ストロップ」プレイにしなければならない。 <p>■その他のルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・セルフジャッジとする。同時の場合は、「プレイク」および「ストロップ」成功とする。 ・2イニング表裏でゲーム終了とする。
--	--

参考

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

(2) 春富中学校 「自ら運動の楽しさを創り出す授業」を目指して

授業者：松村 遥

1. 児童の実態と教師の願い

(1) 学年・クラス・人数 男女人数

2年2組 男子18名 女子16名 計34名

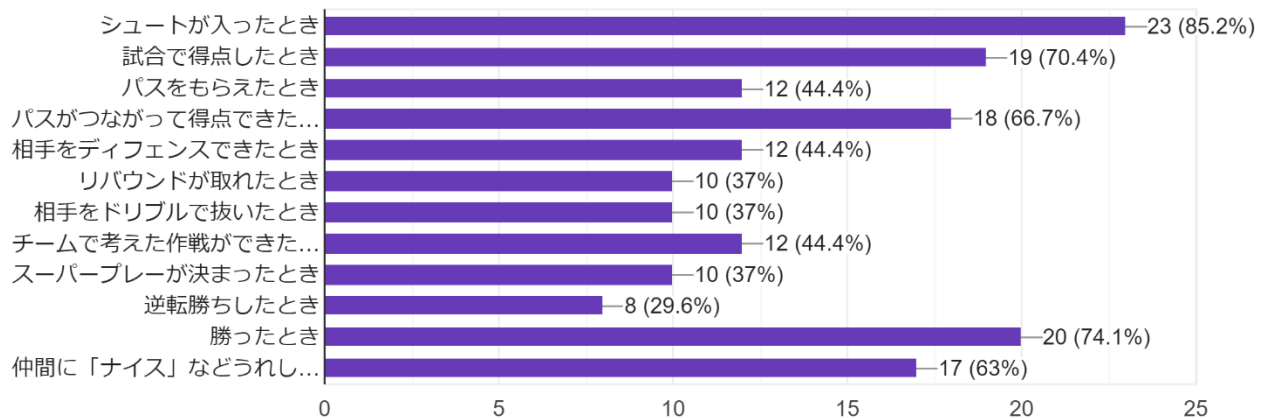
(2) 学級の運動との関わり

小学校4年時からコロナ禍で、体育が従来通りにできるようになってきたのは小学校6年生から。従って接触を伴う球技のゴール型や、マスクを外す水泳の単元の経験が少ない。昨年度おこなったバスケットボールでは、中学校で初めて経験する子どもがほとんどだった。

☆昨年度のバスケットボールの授業をもとにおこなったアンケート結果より

※男女別での学習。マンツーマンディフェンスをおこない、ボールを持たない人の動きに視点をあてて主に3on3をおこなった。女子のボールは柔らかい素材のものを使った。

①バスケットボールの授業でたのしかった瞬間を教えてください。(複数回答可)



②バスケットボールの授業でむずかしかったことを書いてください。

- シュートを入れること (13人)
- 周りを見てパスをすること (8人)
- ドリブルで移動すること (6人)
- ディフェンスやリバウンド (1人)
- ルール (2人)
- みんながボールに触ること (1人)

③今後バスケットボールをやるときに不安なことがあったら書いてください。

- けが (5人)
- 足を引っ張らないか (3人)
- ドリブルやパスやシュートができるか(2人)
- 体力差や技能差があるから、みんなが楽しめるかどうか (2人)
- ちゃんと動けるか(1人)
- なし (14人)

④体育の授業で、こんなことしてみたい!ということがあったら、書いてください。

- サッカー (3人) バレー (4人) 器械運動 (2人)
- ダンス・ソフトボール・なわとび・フリースロー・ドッジボール・イモムシラグビー・水泳・ハンドボール

(3) 学級の雰囲気や体育の授業の様子（得意な子の様子・苦手な子の様子）

運動が大好きな子たちが、苦手な子や消極的な子に声を掛けながら支える姿が多い。その反面、はっきり物事を伝えることも多いので、むやみにできないことを指摘してしまわないように、「みんなで楽しむ体育」をテーマに、課題や課題解決の見通しが明確な授業が求められる。

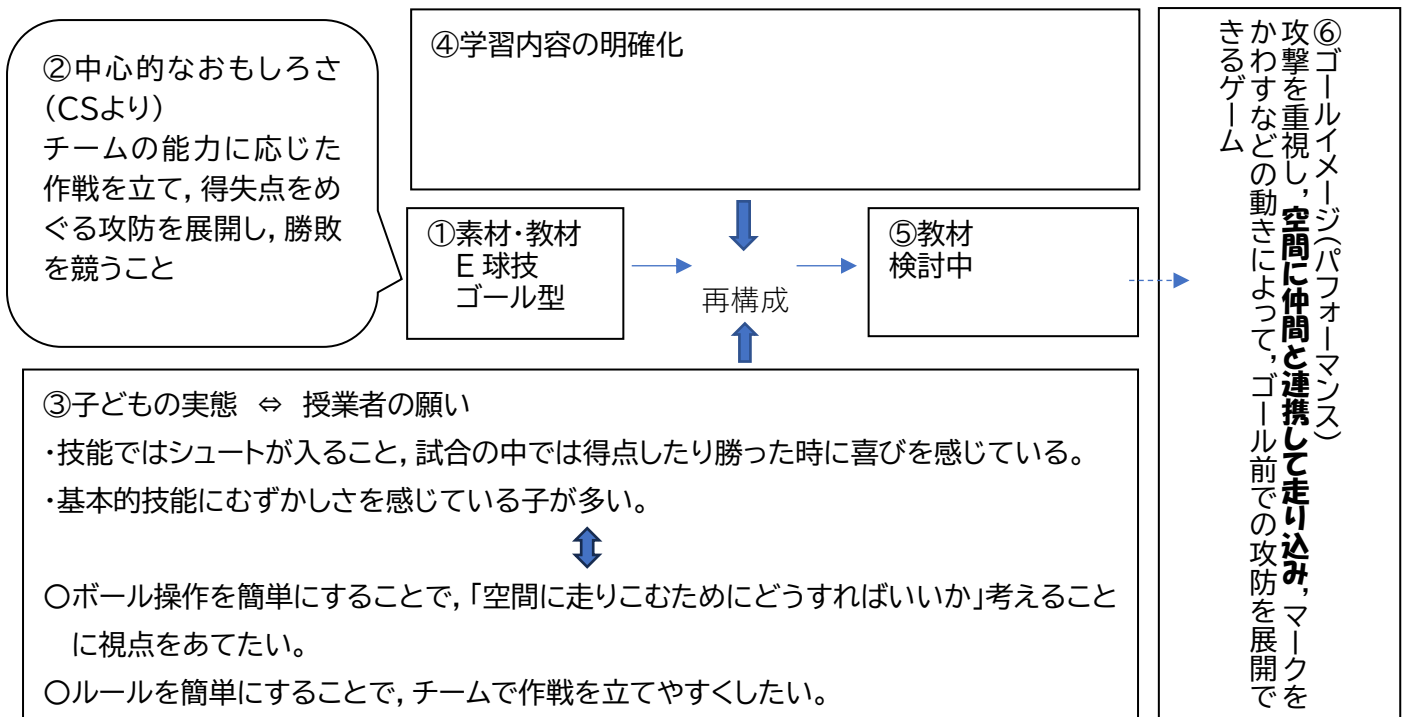
苦手な子たちは自己肯定感が低く、物事をネガティブに捉えることが多い。体育の振り返りでも、「○○ができなかった。」や、「けがをしそうで怖かった。」という記述が多く、次の課題をもてない。「できた・できない」ではなく、運動そのものの気持ちよさや魅力を感じたり、「できるようになってきた実感」を得られる工夫を探りたい。

(4) 担任の先生の願い

『自ら運動の楽しさを創り出す』とは、「運動の魅力を感じて、“もっとやりたい”、“もっとこうしたい”と願うこと」、「願いを達成するために技能向上を目指すこと」、「友と一緒に魅力を感じたり、技能向上を目指すことで、さらに運動の魅力や願いが広がること」ではないかと考える。そのため、次の3観点で授業づくりを進めていきたい。

- ①子どもが感じる、運動の魅力や願いとは
- ②ねらいと願いがマッチした教材とは
- ③一人一人が感じた魅力や願いが、更に広がる友とのかかわりとは(状況や場, 教師の在り方など)

2. 教材づくり視点から



※つけたい基本的技能（ボールをもっていない人の動き）

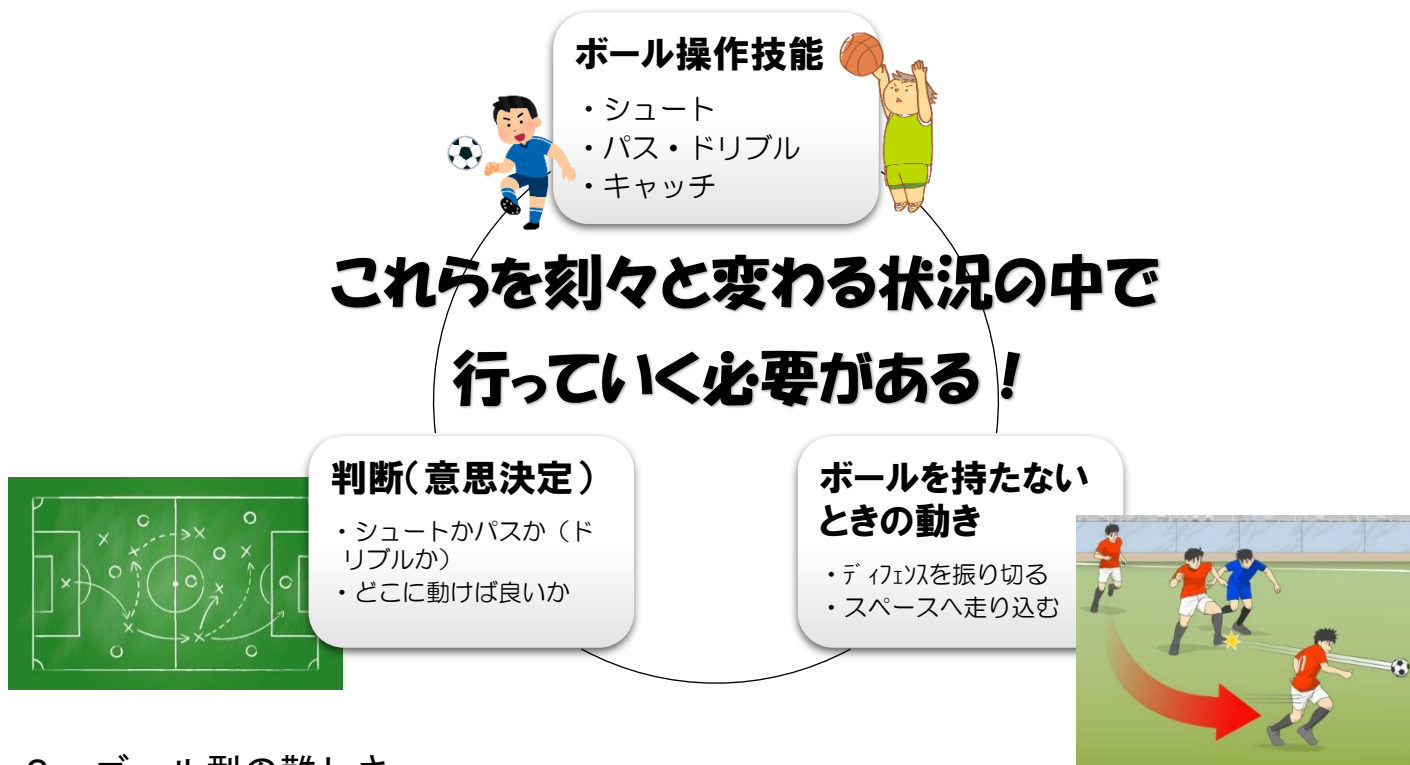
- ・ボールとゴールが同時に見える場所に立つこと。
- ・パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くこと。
- ・ボールを持っている相手をマークすること。

3. 教材化したいもとの素材や教材（別紙参照）

資料 ～岩田先生著「ボール運動の教材を創る」より～

1. ボール運動の難しさ

判断（意思決定）の難しさと技能発揮（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！



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！ (例) ボールを持たないとき…	ゲーム展開が非常に速く流動的
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) シュートパスに飛び込む？ スペースを空ける？	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・左に関わる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 得意な子「何をしてもよい」⇒苦手な子「何をしたら良いか分からない」	

つまり自由！

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

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
- アウトバウンドの利点を明示

- 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！

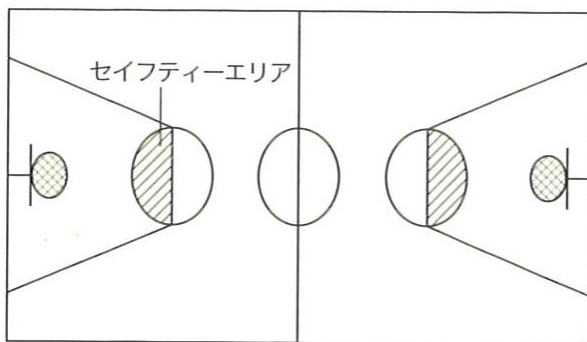


図1-6 セーフティーエリア・バスケットボール

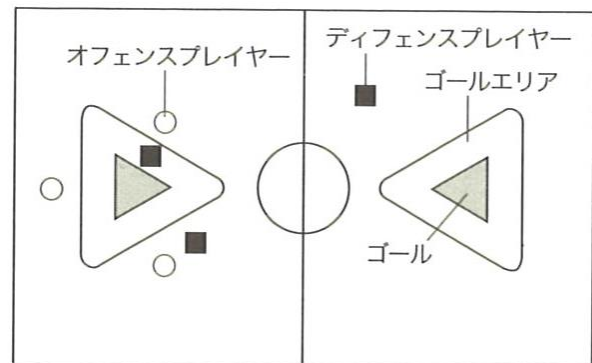


図1-7 トライアングル・シュートゲーム

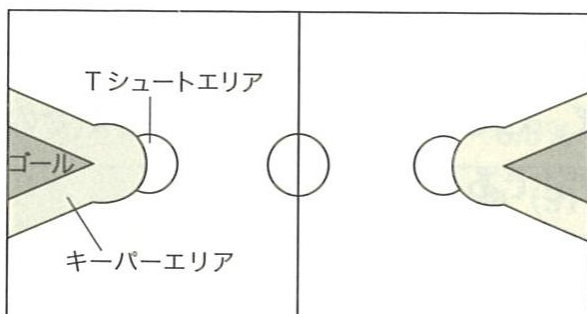


図1-8 V字ゴール・ハンドボール

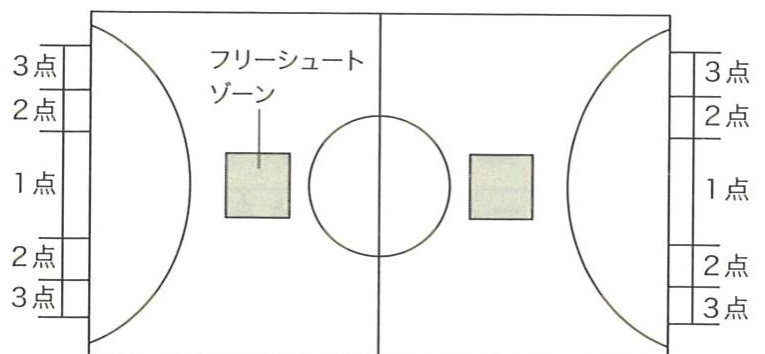


図1-9 ドーナツボール・サッカー

エリアの設定やゴールの修正を加えた教材例

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