

はじめに

令和3年度の上伊那保健体育研究会の実践や研究の成果、歩みが令和3年度の「高嶺」としてまとめられ、ここに発刊されました。

振り返れば、本年度も昨年度から引き続いて、ウィズコロナからスタートした4月でした。昨年度は、長野県学校体育研究会上伊那大会をコロナ禍の中、「学びを止めない」という会場校の強い気概に支えられながら、規模を縮小して開催することができました。その意志が、本年度に引き継がれ、これまで歩み進めることができました。

7月30日(金)に開催した上伊那体育研究会夏期研究会には、コロナ禍であるにもかかわらず、40名以上の先生方にご参加いただくことができました。半日開催となり、十分な教材研究や指導案作成等ができなかったのではないかと推測します。その中でもできることを前向きに研究を進めていただきました。信州大学教育学部教授の岩田先生のお話も伺うことができ、今後の研究の指針となりました。

11月25日(木)には、学習指導研究会を予定通りに開催することができました。授業を公開していただいた、西箕輪小学校の武井哲朗先生と西箕輪中学校の宮原祐史先生におかれましては、児童・生徒が運動に向かい合い、生き生きと活動している様子を拝見させていただくことができ、誠に感謝申し上げます。研究内容や成果については、この高嶺に記載されていますので、岩田先生のご講演とともに再度お読みいただきたいと思います。

残念な点が2点ありました。1点目は、5月の最初の総会を開くことができず、多くの方と顔を合わせて語り合うことができなかったことです。仕方のないことかもしれませんが、体研にとって大きな痛手と感じました。(親睦会や慰労会を無くした体研は、私には未だに考えられません。こういう会を通して育てていただいた思いが強いのです。)2点目に残念だった点は、1月14日に予定していた実技講習会が、感染拡大により中止となってしまったことです。伝達講習に参加された伊那養護の久保田先生、手良小の小椋先生には、前々より準備、打ち合わせを行っていただいていただけに、本当に残念です。「来年度こそは」という思いでいっぱいです。

今後も「こどもたち中心の体育学習」を願って、これからも日々奮闘し、できることを最大限に生かせる取組を進めながら、ともに学び続ける体育教師を目指していきましょう。

結びになりますが、本研究会をお支えいただいた上伊那教育会、信州大学教育学部教授岩田靖先生、そして、上伊那保健体育研究会の役員をはじめ会員の皆さまに心より感謝しお礼を申し上げます。ありがとうございました。

令和4年3月

上伊那保健体育研究会 会長 浜田 康敬
(伊那市立手良小学校)

令和3年度 上伊那保健体育研究会事業計画

上伊那保健体育研究会

- 1 総会・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 中止（総会議案書を書面議決にて）
※会員数が多く、コロナ感染警報のレベルが下がらない中で3密を避けたいため。
 - 「上伊那保健体育研究会規約」の確認
 - 令和3年度役員選出、役員組織の承認
 - 令和3年度事業計画案および予算案の承認
 - 令和3年度研究テーマおよび研究の方向

- 2 第1回役員会・・・・・・・・・・・・・・・・ 6月8日（火）於；宮田中学校
 - 総会議案書作成、書面議決までの反省および申し送り事項の確認
 - 今年度の本研究会の活動の方向（実技講習会の企画等を含む）および各ブロックの活動について
 - 夏期研究会及び学指研の概要について

- 3 第2回役員会・・・・・・・・・・・・・・・・ 7月1日（木）於；宮田中学校
 - 夏期研究会の要項および詳細についての検討

- 4 夏期研究会・・・・・・・・・・・・・・・・ 7月30日（金）於；南箕輪小中学校（※半日開催）
 - 分科会による授業案づくり：南箕輪小中学校

- 5 第3回役員会・・・・・・・・・・・・・・・・ 9月9日（木）於；宮田中学校
 - 夏期研究会の反省
 - 学習指導研究会の詳細検討

- 6 学習指導研究会（担当地区：中部A）・・ 11月25日（木）於；伊那小，西箕輪中

- 7 第4回役員会・・・・・・・・・・・・・・・・ 11月30日（火）於；宮田中学校
 - 学習指導研究会の反省
 - 実技講習会の要項および詳細検討

- 8 実技講習会・・・・・・・・・・・・・・・・ 1月14日（金）於；西春近北小学校

- 9 第5回役員会・・・・・・・・・・・・・・・・ 1月14日（金）於；西春近北小学校（実技講習会后）
 - 実技講習会の反省
 - 体育研究発表会・総会の要項および詳細検討

- 10 体育研究発表会・総会・・・・・・・・・・ 2月12日（土）午後実施 於；赤穂南小学校
 - 会員による実践発表（2名）
 - 先輩の先生による講演
 - 令和3年度事業報告および会計報告の承認

令和3年度 上伊那保健体育研究会 学習指導研究会 参加者名簿

No	氏名	所属				備考	No	氏名	所属				備考
小学校							中学校						
北部	1	村澤 陽介	辰野西小				北部	43	北澤 克彦	辰野中			
	2	柴 哲也	辰野西小					44	梅澤 将寿	辰野中			
	3	大脇 創也	辰野西小					45	佐藤 貴紀	辰野中			
	4	中上 敬介	辰野西小					46	近藤 勇人	辰野中			
	5	小林 裕子	辰野南小					47	大槻 一輝	箕輪中			
	6	関 和陽	箕輪南小					48	大嶋 信一郎	箕輪中			
	7	宮澤 朋弘	箕輪東小 長					49	太田 聖尚	箕輪中 頭			
	8	石原 広孝	南箕輪小					50	小林 翔	箕輪中			
中部A	9	井澤 滋	伊那小				51	溝口 裕直	南箕輪中				
	10	辻 真之	伊那小				52	佐々木 恵理	南箕輪中				
	11	小野 岳司	伊那小				53	小林 純也	南箕輪中				
	12	関 誠	西箕輪小				54	小穴 智彦	南箕輪中				
	13	田代 健一郎	西箕輪小				55	後藤 樹	南箕輪中				
	14	沼野 俊彦	西箕輪小 長				中部A	56	竹腰 鮎美	伊那中			
	15	隈崎 俊哉	西箕輪小 頭					57	原 拓也	伊那中			
	16	武井 哲朗	西箕輪小					58	松田 慎也	伊那中			
	17	田中 由里	西春近北小 頭					59	宮原 祐史	西箕輪中			
	18	井出 大樹	西春近南小					60	垣内 麻以	西箕輪中			
	19	伊藤 達也	伊那養護				中部B	61	原 聡美	東部中			
20	久保田 智	伊那養護				62		清水 久明	東部中				
21	北澤 捷人	伊那養護				63		木下 純市	東部中				
中部B	22	宮澤 由英	伊那東小					64	東海林 雄大	東部中			
	23	戸矢崎 優	富県小					65	星野 潔	東部中			
	24	小松 郁也	新山小					66	塩崎 寛	東部中			
	25	大内 順平	新山小					67	唐澤 浩一	東部中 頭			
	26	曾根原 浩	新山小 長					68	今井 裕也	東部中			
	27	浜田 康敬	手良小 長					69	唐沢 真治	春富中			
	28	小椋 裕太	手良小					70	桐山 勝次	春富中			
	29	藤原 健吾	手良小 頭					71	前田 壮大	春富中			
	30	大日野 剛	美篤小 長				72	城倉 淳	長谷中				
	31	前原 修	長谷小 頭				73	熊澤 竜作	高遠中				
南部	32	長尾 光弘	宮田小				74	井内 康夫	高遠中				
	33	久保田 晃宇	宮田小				75	高原 大誠	高遠中				
	34	北田 総一郎	宮田小				南部	76	齊藤 博	宮田中 長			
	35	中原 加代子	赤穂小					77	松崎 一	宮田中			
	36	竹内 滯	赤穂東小					78	北村 育代	宮田中			
	37	井口 誠	赤穂南小					79	細江 拓郎	赤穂中			
	38	江口 貴昭	赤穂南小					80	中島 弘樹	赤穂中			
	39	笹岡 理沙	中沢小					81	加納 茉弥	赤穂中			
	40	奥原 康平	東伊那小					82	佐々木 健	赤穂中			
	41	今枝 俊樹	東伊那小					83	長坂 和紀	赤穂中 頭			
	42	唐木 実緒	中川西小					84	保科 功	赤穂中 頭			
						85		横山 英志	飯島中 長				
						86		山田 勝巳	飯島中				
						87	中村 真衣	飯島中					
						88	石井 克之	中川中 長					

準会員 ・西村政春（南信教育事務所） ・玉置龍（南信教育事務所） ・唐沢秀司（南信教育事務所）
 ・酒井修一（高遠青少年自然の家） ・橋場直啓（下条小） ・清水秀朗（大下条小）
 ・小松共一（千代小）

令和3年度

役員名簿

上伊那保健体育研究会

No	役 職	氏 名(敬称略)	学 校	備 考
1	会 長	浜田 康敬	手良小	
2	副 会 長	齊藤 博	宮田中	
3	〃	沼野 俊彦	西箕輪小	
4	〃	大日野 剛	美篤小	
5	〃	横山 英志	飯島中	
6	〃	石井 克之	中川中	
7	〃	曾根原 浩	新山小	
8	〃	宮澤 朋弘	箕輪東小	
9	監 事	唐澤 浩一	東部中	
10	〃	太田 聖尚	箕輪中	
11	〃	保科 功	赤穂中	
12	〃	藤原 健吾	手良小	
13	〃	前原 修	長谷小	
14	〃	隈崎 俊哉	西箕輪小	
15	〃	田中 由里	西春近北小	
16	〃	小野 岳司	伊那小	
17	県 理 事	長坂 和紀	赤穂中	
18	北部ブロック長	北澤 克彦	辰野中	
19	〃 副ブロック長	柴 哲也	辰野西小	
20	中部Aブロック長	竹腰 鮎美	伊那中	
21	〃 A副ブロック長	原 拓也	伊那中	
22	中部Bブロック長	宮澤 由英	伊那東小	
23	〃 B副ブロック長			
24	南部ブロック長	松崎 一	宮田中	
25	〃 副ブロック長	久保田 晃宇	宮田小	
26	研究部長	村澤 陽介	辰野西小	
27	〃 副部長	宮原 祐史	西箕輪中	
28	〃 副部長	伊藤 達也	伊那養護	
29	研修部長	溝口 裕直	南箕輪中	
30	〃 副部長	井出 大樹	西春近南小	
31	広報部長	久保田 智	伊那養護	
32	〃 副部長	東海林雄大	東部中	
33	事 務 局	細江 拓郎	赤穂中	事務局長
34	〃	江口 貴明	赤穂南小	副事務局長
35	〃	小穴 智彦	南箕輪中	副事務局長

令和3年7月6日

学 校 長 様
職 員 様
会 員 様

上伊那保健体育研究会会長 浜田 康敬

上伊那保健体育研究会 夏期研究会について（通知）

梅雨空が続き、梅雨明けが待ち遠しい今日この頃ですが、先生方におかれましては、ますますご健勝にてご活躍のことと拝察申し上げます。

さて、本研究会の夏期研究会も回を重ね、本年度は50回目を迎えます。毎年多くの先生方にご参加いただき、お互いに研鑽を積むことができています。また、様々な世代の先生方と日頃の悩みや夢を自由に語り合い、親睦を深めるよい機会にもなると好評をいただいております。

本年度はコロナ禍での開催のため半日開催とさせていただきますが、会員の先生方はもちろんのこと、会員以外の先生方も含めて、多数の先生方に気軽に参加いただけますようご案内申し上げます。

記



- 1 期 日 令和3年7月30日（金）
2 会 場 南箕輪中学校（分科会, 教材研究）
3 日 程

役員集合	受付	開会行事	講師の先生のご指導	休憩	分科会 教材研究	閉会行事
7:45	8:15 ~8:30	8:40 ~8:55	9:00 ~10:00	10:00 ~10:10	10:10 ~12:10	12:15 ~12:30

4 研究内容

研究テーマ **「すべての子どもが、運動の中心な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～

5 講 師

信州大学教育学部教授 岩田 靖 先生

6 分科会の内容

分科会番号	領 域 ・ 内 容
1	小学校学指研の教材研究・授業作り（ゲームゴール型）
2	中学校学指研の教材研究授業作り（球技ゴール型）



7 参加費用 なし

8 持 参 品 参考書・実技の手引き・指導書等、筆記用具、水筒、タオル、健康チェックシート、事前にケルンで配布する資料 **※小中ともに、運動のできる服装でお越し下さい。**

9 参加申し込み方法

裏面の送信票に必要事項を記入の上、7月14日（水）までに各部ブロック長の先生へ送信してください。ブロック長の先生方は、お手数ですが別添の名簿ファイルに出欠をまとめていただき、16日（金）までに事務局細江までケルンにてファイルをお送り下さい。

上伊那保健体育研究会事務局 赤穂中学校 細江 拓郎
Tel : 0265-83-3161 FAX : 0265-81-5071

FAX送信票 (このまま送って下さい)

送信先: _____ブロック長 _____先生

送信年月日: 令和3年 7月 _____日(_____)

送信枚数: この送信票を含めて1枚

差出人:

学校 氏名



件名: 第50回上伊那保健体育研究会 夏期研究会 申込書

氏名	出欠	分科会参加 希望番号

※各部ブロック長先生の所属先とFAX番号

北部 … 辰野中学校 北澤 克彦 先生 FAX: 0266-41-0182

中部A … 伊那中学校 竹腰 鮎美 先生 FAX: 0265-72-6169

中部B … 伊那東小学校 宮澤 由英 先生 FAX: 0265-72-2022

南部 … 宮田中学校 松崎 一 先生 FAX: 0265-85-5441

※お手数ですが、参加者がいない学校も、会員の氏名と出欠を記入して送信してください。

通信欄



令和3年7月6日

学 校 長 様
職 員 様
会 員 様

上伊那保健体育研究会会長 浜田 康敬

上伊那保健体育研究会夏期研究会の可否判断及び 新型コロナウイルス感染症拡大防止策について（通知）

盛夏の候、皆様におかれましては益々ご健勝のこととお喜び申し上げます。

さて、標記の件につきまして、以下の通り進めて参りたいと考えております。皆様のご理解とご協力をお願いします。

記

1 夏期研究会実施の可否判断について

- ・上伊那の感染警戒レベルが5になった場合、夏期研究会の実施を中止とする。
- ・上伊那の感染警戒レベルが4以下の場合、感染症拡大防止対策を講じた上で予定通り実施する。

2 夏期研究会における感染症拡大防止対策

- ・参加者は、事前に配布された健康チェックシートへ体温や前日までの健康状態を記入する。
- ・参加者は、当日受付にて手指消毒、検温、健康チェックシートの提出を行う。
- ・参加者は、マスクを着用する。ただし、実技を行う際はこの限りではない。
- ・消毒液を会場内外や体育館に設置し、参加者がこまめに消毒を行えるようにする。
- ・こまめに会場内の換気を行う。体育館利用時は、常時換気とする。
- ・文具類の貸し借りをしないようにし、各自で持参するよう促す。
- ・実技で使用した物品は、消毒液で消毒する。
- ・参加者は、研究会終了後発熱や倦怠感等の症状が出た場合、すぐに事務局へ連絡する。事務局は、会長へ連絡し、適切な対処をする。

3 その他

- ・不明な点がございましたら、事務局へ連絡をお願いします。

以上

上伊那保健体育研究会事務局
赤穂中学校 細江 拓郎
TEL : 0265-83-3161
090-4540-6659
Mail : tik_h_style@yahoo.co.jp

時間	参加者	総務(事務局)	研究部	研修部	広報部									
7:45	役員打合せ (パソコン室)	役員集合(南箕輪中学校パソコン室)												
7:55		・打ち合わせ (全体の流れの確認) ・準備(名札・名簿・資料)	・打ち合わせ (提案最終確認)	・打ち合わせ (駐車場人員配置&横断旗準備)	・打ち合わせ (受付設営)									
8:15	受付	・全体会場へ移動し準備を行う ・参加者名簿で分科会の確認をしてもらう。	・全体会場へ移動し準備を行う。	・駐車場案内開始	・受付開始 (名札配布・出席確認・検温・健康チェックシート)の提出確認									
8:30	開会行事 (パソコン室)	◎進行(事務局)	・開会行事参加	・開会行事参加	・開会行事参加 (開会行事写真撮影)									
8:40		○開会の言葉(齋藤副会長) ○講師紹介及び会長挨拶 (浜田会長) ○研究の方向(村澤部長) ○諸連絡事務局 ・日程確認 その他 ○閉会の言葉(齋藤副会長)	○研究の方向 (村澤研究部長)											
8:55	講演会	・講演会準備 (PC、プロジェクター、スリ-、資料配付配布)	・講演参加	・講演会参加	・講演会記録 (録音)									
10:00 (10分)	休憩・移動	・分科会会場準備	・分科会会場準備	・会場準備補助	・会場準備補助									
10:10	分科会 教材研究	・分科会参加 ・今後の日程確認	・役割分担 リーダー、記録	・分科会への参加	・分科会への参加									
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>分科会番号</th> <th>領域・内容</th> <th>部屋</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>「ゲームゴール型」(西箕輪小学校学指研)</td> <td>南箕輪小体育館</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>「球技ゴール型」(西箕輪中学校学指研)</td> <td>パソコン室</td> </tr> </tbody> </table>			分科会番号	領域・内容	部屋	1	「ゲームゴール型」(西箕輪小学校学指研)	南箕輪小体育館	2	「球技ゴール型」(西箕輪中学校学指研)	パソコン室	
分科会番号	領域・内容	部屋												
1	「ゲームゴール型」(西箕輪小学校学指研)	南箕輪小体育館												
2	「球技ゴール型」(西箕輪中学校学指研)	パソコン室												
12:10	閉会行事	・分科会の運営補助 (南箕輪小体育館に消毒液を持って行く)	・分科会の運営 ・分科会への参加	・分科会への参加	・分科会の様子を写真撮影 ・分科会への参加									
12:15		◎進行(事務局) ○開会の言葉(齋藤副会長) ○分科会報告(各リーダー) ○研究部から (村澤部長) ○会長挨拶(浜田会長) ○諸連絡事務局 ○閉会の言葉(齋藤副会長)	・閉会行事参加 ・分科会報告	・閉会行事参加	・閉会行事参加 (開会行事写真撮影)									
12:30	片付け													

夏季保健体育学習指導研究会 第一分科会（小学校）研究会まとめ

小学校部会では、3学年のゴール型の実践教材を体験し、西箕輪小3年さくら組の実態に適した教材を考えることとした。

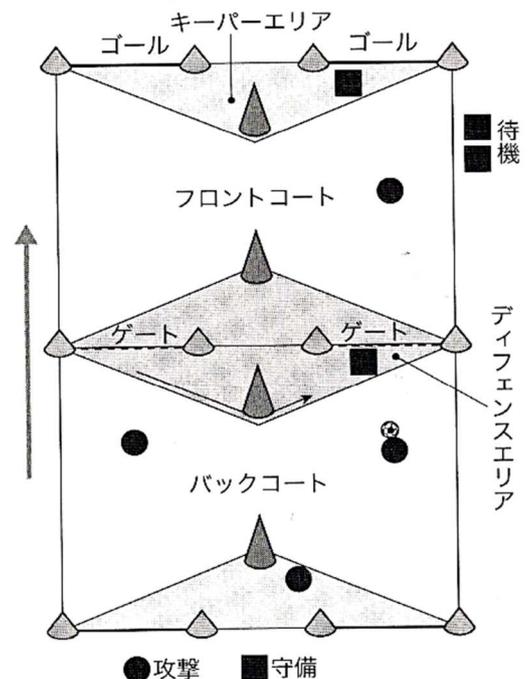
体験した教材は、「ダブルゴールサッカー」・「トライアングルシュートゲーム」・「セーフティエリアタッチビー」・「アルティメット」の4つである。また、中学校への系統性を鑑みて、「スクエアセストボール」「ドライブバスケットボール」についても資料にて教材の確認を行った。

また、1学期に集計した西箕輪小3年さくら組のゴール型における実態把握のためのアンケート結果も確認した。以降は、夏季合宿で使用した資料である。

資料1 「ダブルゴールサッカー」ルール（大修館書店「ボール運動の教材を創る」より）

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（三角形のエリア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「プチプチ」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。



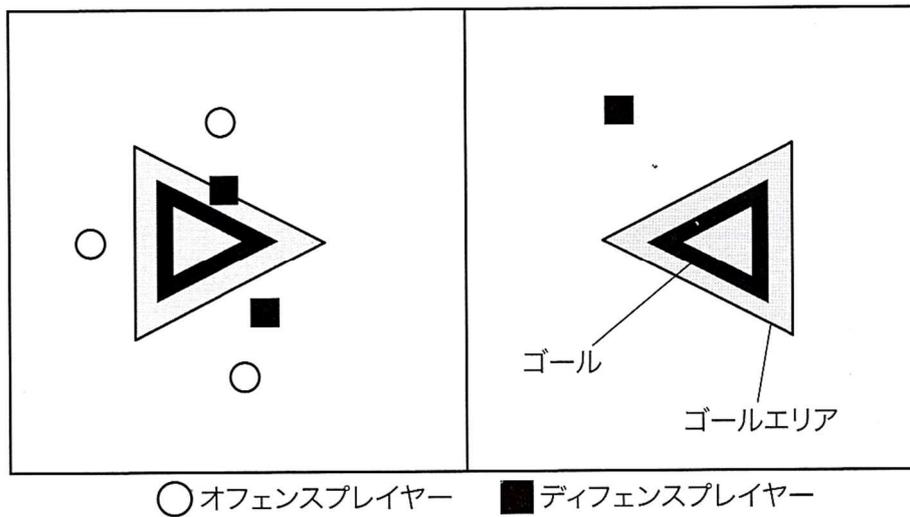


図2-4 「トライアングル・シュートゲーム」のコートおよびゴール

表2-8 本実践で用いた「トライアングル・シュートゲーム」のルール

<p>■ チーム 1チーム4～5人で編成する（本実践では4チーム）。ただし、1ゲームに参加するのは3人。</p> <p>■ コート 小学生用のバスケットボール・コート（本実践では体育館に2面）。</p> <p>■ ゴール 縦1m、横1.6mを1面とする正三角形の3面ゴール。各面にはネットをセットしておく。</p> <p>■ ボール ライトドッジボールを使用。投捕を容易にするため空気を少し抜いておく。</p> <p>■ ルール</p> <ul style="list-style-type: none">・ゲームは4分ハーフの8分。・オールコートでプレイするが、チーム3人のうち、1人はフロントコートでの攻撃のみ。・ゲームのスタート、およびリスタート（シュートが決まったとき、ボールがデッドしたとき）はセンターラインから行う。・攻撃のみのプレイヤーは、味方からフロントコートでボールを受けた後、直接シュートすることはできない。・ゴールエリアの中にはディフェンスのプレイヤーのみ入れる。・得点は、シュートがディフェンスに触れられずに決まれば3点、ディフェンスに触れられれば1点とする。

り積極的で確実なパスの実現を期待して、ここではゴール面からおよそ2m離れた三角の形状のエリアを用いた（図2-4）。

資料3 「スクウェアセストボール」ルール (大修館書店「ボール運動の教材を創る」より)

表2-15 「スクウェア・セストボール」のルールの大要

<p>■ゲームの人数 攻撃3人、守備2人。</p> <p>■コート 縦横5mのシュートエリアを設定し、中央にゴールを配置する。</p> <p>■ゴール セストボールゴール (リングの直径60cm、高さ180cm…高さは子どものシュート技能とボールの軌道を考慮した)。</p> <p>■ボール ソフトバレーボール低学年用 (キャッチしやすいように若干空気を抜いておく)。</p> <p>■得点方式 四角形のシュートエリアの外からシュートし、リングに入れば2点、リングに当たれば1点とする。</p> <p>■ゲーム時間 1ゲーム4分 (ハーフ2分: ハーフで攻守交代、ハーフの中でのプレイヤーの交代はしない) × 4セット。</p> <p>■その他の主なルール (ボール操作) ・ボール保持者は移動できない。ドリブルはなし。パスのみでボールを移動させなければならない。 (攻撃) ・攻撃はシュートエリアの外からシュートしなければならない。 ・攻撃側はシュートエリア内を通過して移動することができる。 (守備) ・守備はシュートエリアの外に出ることはできない。 ・守備では攻撃側のボールをはじいたり、奪ってはいけない。また、覆いかぶさるようなマークをしてはいけない。 ・守備では攻撃側がシュートしたボールに触れてはいけない。 (ゲーム開始・リスタート) ・ゲームは、攻撃側が守備側の1人にボールを手渡し、そのボールの返球を受けてスタートする。得点が入ったときも同様にリスタートする。 ・攻撃側がリバウンドボールをキープすれば、そのままプレイを続けることができる。 ・守備側がリバウンドボールをキープしたときには、速やかにボールを攻撃側に返球してリスタートする。 (コートのライン) ・サイドライン、エンドラインは設定しない (ディフェンスはシュートエリアの外側には出られないため、ルーズボールを争う場面は起こらないため)。</p>
--

表2-23 オールコートでの「スクウェア・セストボール」のルール

<p>■ゲームの人数 1チーム3人 (攻撃場面は3人、そのうち守備ができるのは2人: 攻撃のみ参加するプレイヤーは赤帽子をかぶり、自チームが守備の間はコート中央のスタート地点で待機する)</p> <p>■コート ミニバスケットボールコートセンターラインで区切って2つに分け、それぞれのコートにゴールを1つずつ設置する。ゴールエリアは5mの正方形。</p> <p>■ゴール セストボールゴール (ゴールの直径90cm、高さは児童のシュート技能と軌道を考慮して160cmに設定)。</p> <p>■ボール スポンジボール2号球</p> <p>■得点方式 四角形のゴールエリアの外からシュートし、ゴールに入れば1点。</p> <p>■ゲーム時間 原則的に1ゲーム8分 (ハーフ4分×2セット)</p> <p>■その他の主なルール (ボール操作) ・ボール保持者は移動できない。ドリブルはなし。パスのみでボールを移動させなければならない。 (攻撃) ・攻撃側は、ゴールエリアの外からシュートしなければならない。 ・スタート地点からシュートを打つことはできない。 ・攻撃側はゴールエリア内を通過して移動することができる。 (守備) ・守備側は、ディフェンスエリアで守備を行う。 ・守備では攻撃側のボールをはじいたり、奪ってはいけない。また、覆いかぶさるようなマークをしてはいけない。 ・攻撃側のスタート地点からの最初のパスに触れることはできない。 (ゲーム開始・リスタート) ・スタート地点で赤帽子のプレイヤーがボールを持ち、ゲームを開始する。 ・得点が入った場合には、攻守が入れ替わり、再びスタート地点から攻撃を始める。 ・攻撃側がボールをコート外に出してしまった場合には、相手ボールとなり、スタート地点から攻撃を始める。 ・守備がボールを保持したら、スタート地点にいる赤帽子のプレイヤーにパスを通してから、攻撃を始める。赤帽子のプレイヤーへのパスを、相手チームは触れることができない。 (リバウンド) ・ディフェンスエリアの外に出たリバウンドボールは、攻撃側のボールとなり、プレイを続ける。 ・ディフェンスエリア内で守備側がリバウンドボールを取った場合は、スタート地点にいる味方にパスを出し、攻守交代となる。</p>

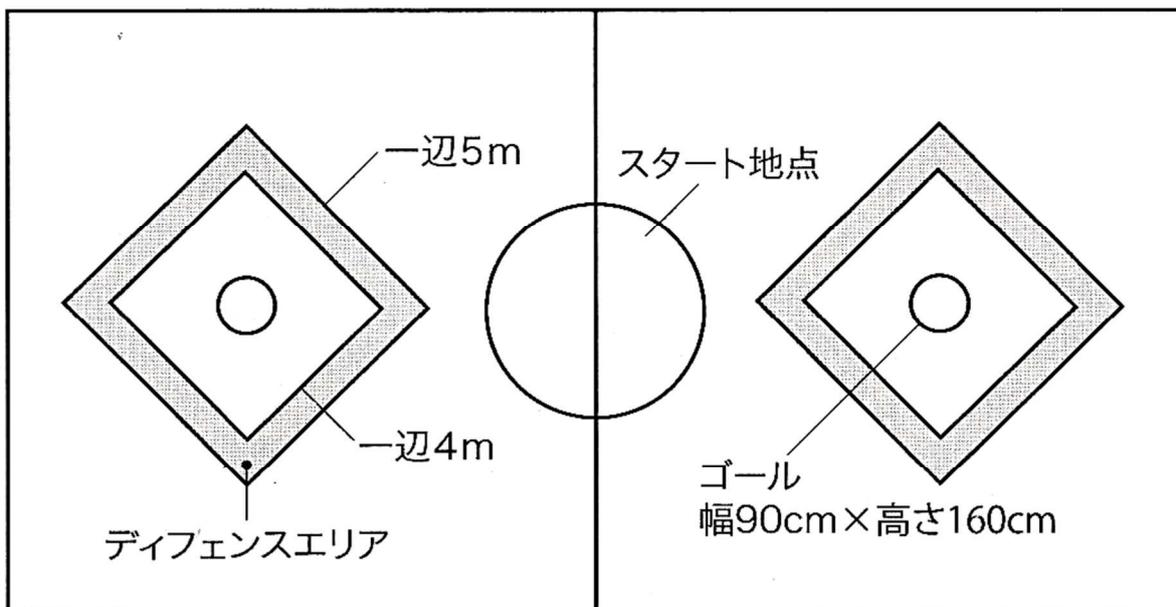


図2-7 オールコートの「スクウェア・セストボール」のコート

資料4 「セーフティエリアタッチビー」ルール（大修館書店「ボール運動の教材を創る」より）

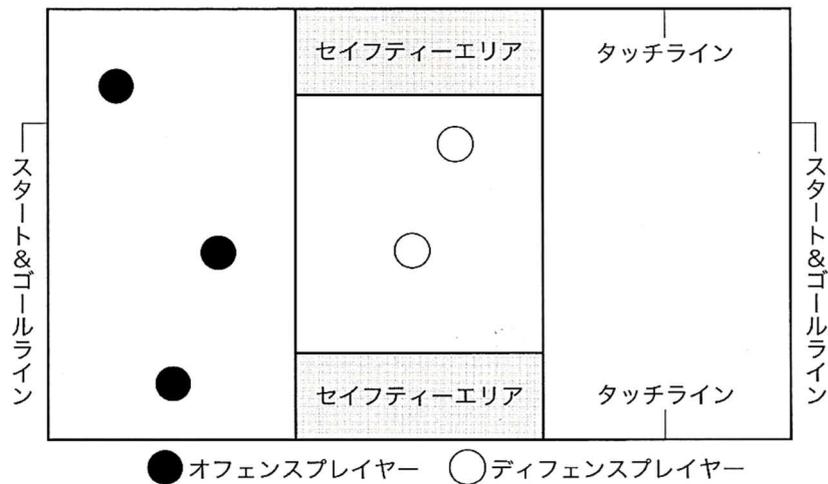


図2-8 「セーフティエリア・タッチビー」のコート

表2-27 「セーフティエリア・タッチビー」のルールの大要

■ゲームの人数

攻撃が3人、守備は2人。攻撃優位のアウトナンバーのゲームとなる。

■コート

縦24m×横16m 縦方向に3つのグリッドを等分に区切る。

■得点

コートグリッド上のラインを越えるごとに1点、ゴールライン2点。最高4点。

■ボール

小学生用ハンドボール

■ルール

〈攻撃〉

- ・ゲーム開始は、スタートラインよりフリーパスで開始する。
- ・パスは、横から後方へパスをすることができる。
- ・次の場合に攻守交代が起こる。
 - a. ボールがタッチラインを越えたとき
 - b. ボールを持ったプレイヤーが守備側に4回タッチされたとき
 - c. スローフォワードをしたとき
 - d. トライをしたとき
 - e. ルーズボールを守備側が拾ったとき
- ・ロックオン状態であってもボールを拾って続けてプレイすることができる。前方にフアンブルしたときは、そのプレイヤーがボールを拾う。
- ・タッチされた場合は速やかにパスをしなければならない。

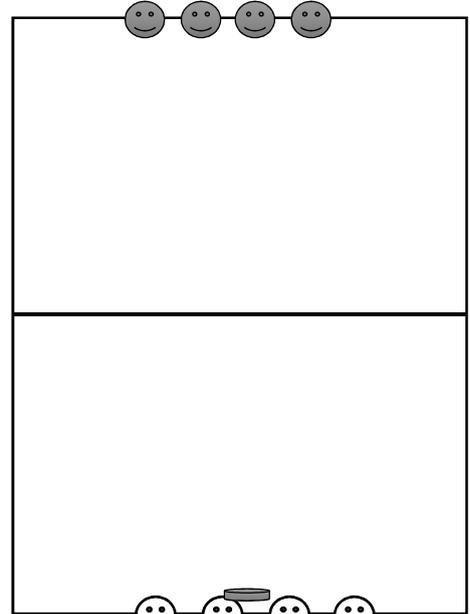
〈守備〉

- ・ボールを持ったプレイヤーにタッチすることで進行をストップできる（背中～肩）。「タッチ」とコールしなければならない。
- ・タッチコール後のパスをカットすることはできない。
- ・攻撃側がスタートラインからはじめる場合は、中央グリッドから守備ができる。
- ・守備側の反則が起きた場合は、その場所からフリーパスでゲームを開始する。守備側は得点グリッド上では8m以上離れなければならない。
- ・ルーズボールを拾ってもよい。
- ・オフサイドあり（ボールラインよりオフサイドに侵入してボールに関わるプレイができない）。

資料5 「アルティメット」ルール

- それぞれのチームはエンドゾーンに並び、じゃんけんに勝ったチームからゲームをスタートする。
- ディスクはパスでつなぐ。(ディスクを持ったまま歩くこと、ディスクの手渡しは禁止。)
- 持っている人のディスクはうばいってはいけない。
- 空中に浮いているディスクはパスカットしてもよい。
- 落ちたディスクはさいしょに拾った人のディスクになる。
- エンドゾーン内にいる味方へパスが成功すると得点となる。(1点) ※スタート位置から直接得点をねらうのは禁止。
- エンドゾーン内でディスクを落としたり、相手チームに攻撃権がうつる。
- エンドゾーンの内には攻撃チームは入れるが、ディフェンス側のチームは入れない。
- 得点されたら、ハーフラインから再スタート。(クラスの実態に応じて、エンドラインからのスタートも考える)
- サイドラインからディスクが出た場合は、相手チームからのスローインで再開する。(※サイドラインからの直接ゴールはなし。)

エンドゾーン



エンドゾーン



- ディフェンス側は、ディスクを持った人から1 m以上離れて守らなくてはならず、相手の体にさわってはいけない。(実態に応じて、ディスクを持っている人には一切のディフェンスを禁止して、一番近くにいるディフェンスはしゃがむ)
- 試合時間5分 4対4 兄弟グループで見合う。

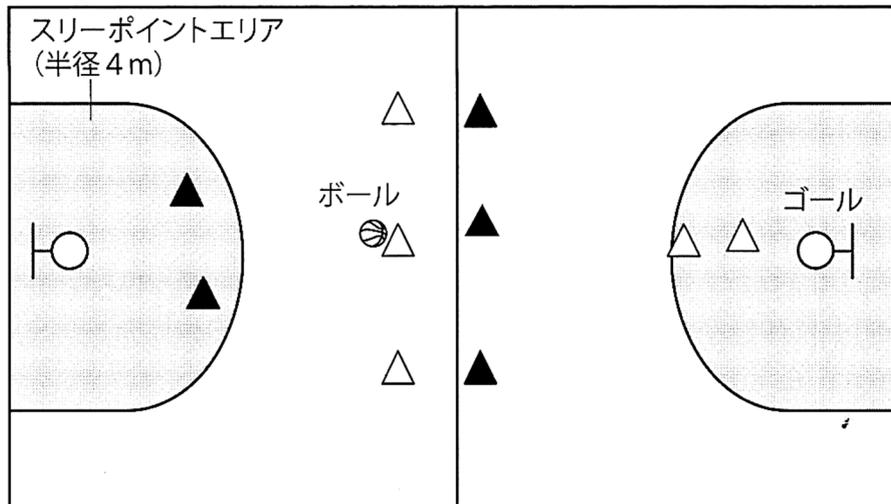


図2-9 「ドライブ・バスケットボール」のコート

表2-36 「ドライブ・バスケットボール」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。攻撃時はアウトナンバーのゲームになる。

■コート

体育館に2面取れるコート。半径4mのスリーポイントエリアを設定する。

■ゴール

通常、小学校の体育館に備え付けのゴールを利用する。

■ボール

レクリエーションバレーボールを使用。

■主なルール

- ・ゲームの時間は4分ハーフ（8分）。
- ・攻撃開始時、攻撃側はセンターラインに3人が並び、守備側2人はスリーポイントラインの内側に入った状態からスタートする。スタートは攻撃側内でのパスとする。パスが行われたら守備側はスリーポイントラインの外に出ることができる。
- ・攻撃側が得点したとき、ボールをコート外に出してしまったとき、また守備側がボールを奪ったとき、攻守の交代となる。守備側がボールをコート外に出した場合には、攻撃側のボールとなり、ボールが出たライン上からリスタートする。
- ・守備側が攻撃側のボール保持者に覆いかぶさったり、キープしているボールをはたいたり、ボールを直接奪い取ることはできない。
- ・スリーポイントエリアから打たれたシュートが入れば3点、それ以外の場所からのシュートでは2点とする。なお、シュートがリングに当たれば1点とする。

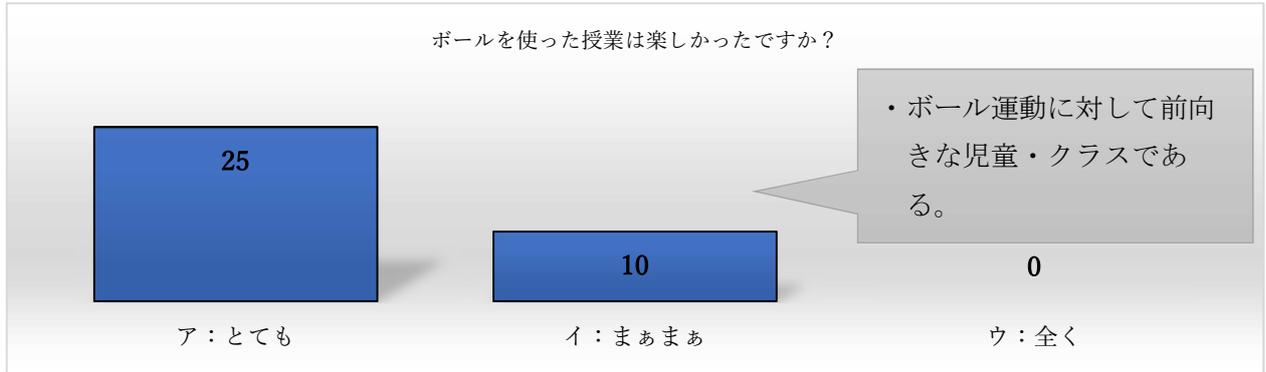
〈「ドライブ」に関連したルール〉

- ・攻撃側のボール保持者は「ドライブ」（ボールを持ったまま移動すること）でゴール方向にまっすぐ進むことができるが、攻撃側のプレイヤーに正面でその進行を阻止された場合には、止まらなければならない。なお、止められた後、守備側プレイヤーが離れた場合には、「ドライブ」を再開できる。

資料7 体育アンケート集計結果（西箕輪小学校3年さくら組）～2年次の体育について～

1. ボールを使った授業は楽しかったですか？

ア：すごく楽しかった（25人） イ：まあまあ楽しかった（10人） ウ：あまり楽しくなかった（0人）



2. ボールを使ったじゅぎょうで楽しかったことは、どんなことですか？（複数回答可）

ア：ボールを投げたこと（21人）

イ：ボールを取ったこと（13人）

ウ：ボールをけたこと（11人）

エ：ねらったところに投げたり、ゴールにシュートしたりできたこと（12人）

オ：友達とパスをしたり、続けてボールを投げあったりしたこと（11人）

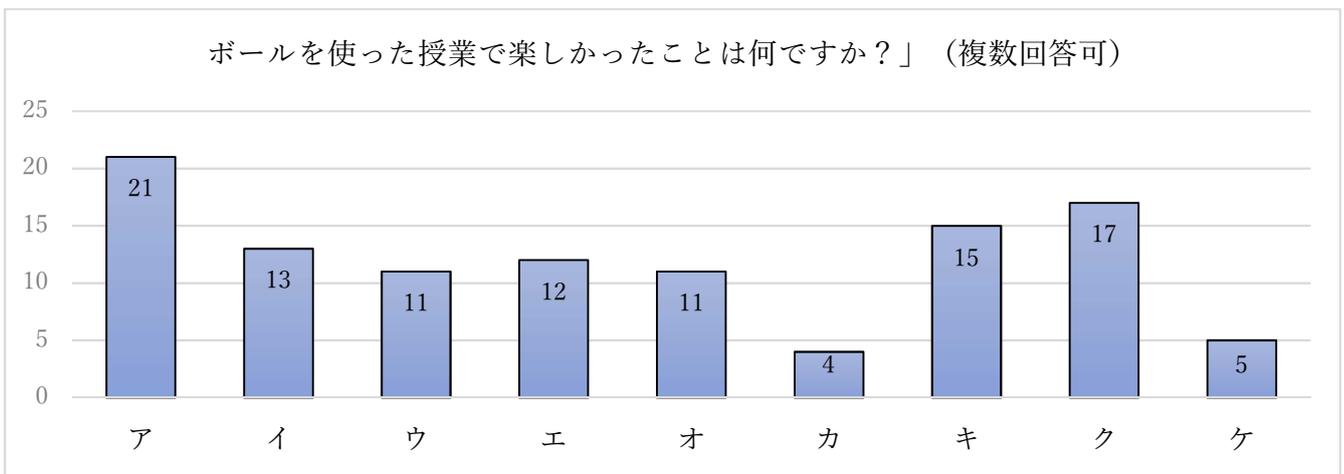
カ：みんなで作戦を立てること（4人）

キ：友達と「ナイス」と言い合ったこと（15人）

ク：しあいに勝つこと（17人）

ケ：ほかに楽しかったこと（友達にナイスとか、上手って言われたこと、ボールの投げ方上手だねって言われた、ドッジボールのボールをよける、ドッチボール）

・ボールを捕ったり投げたりする楽しさ味わってきている
 ・友との関わりに良さを感じている印象も大きい
 ・勝敗にこだわりそうな傾向が見られる。



3. ボールを使ったじゅぎょうで難しかったことがあれば、書いてください。

- ・ピシッとキャッチができない、サッカーでボールを取るのが難しい
- ・人に投げること、ボールをシュートするとき、投げるときどっか
いっちゃう、狙ったところにボールを投げるのが難しかった、遠くまでボールを投げること、人にパスをしたりシュートを入れること、まっすぐなげること
- ・ドッチボール、バスケットボール、サッカー

・ボール操作に課題を感じている傾向あり
→教材化レベルで、緩和していく必要がある。
・既存の運動種目に難しさを感じている児童もいる。

4. ボールを使った授業で面白くなかったことがあれば、書いてください。

- ・サッカー
- ・バスケットボール
- ・ドッジボール

5. ボールをつかって友だちとパスをしてシュートしたりゴールしたりするゲームを3年生でも おこなおうと思います。今年、どんなゲームをしてみたいですか。書いてください。

- ・バスケットボール（9人）
- ・サッカー（4人）
- ・ボールを鬼にとられないゲーム（1人）
- ・ボールをパスしたり投げあったりしたい（1人）
- ・ドッチボール（10人）
- ・ティーボール（1人）

・ゴール型ゲームのイメージが強い。また、鬼遊びの発展でのボール運動をイメージしている児童もいる。

6. 2年次の体育で扱ってきたボール遊び（担任記述）

- ・サッカー、ドッジボール
- ・いずれも、班などによる学びあい等は殆ど無かった。

ゴール型ゲームの導入となる3年時の学習において、

- ・技能や状況判断が緩和された、さくら学級の実態にあったゴール型ゲームの教材づくり
- ・シンプルな状況判断やパスなどの学習内容を位置づけた単元設定
- ・友だちと関わり、勝敗を越えて、ゲームに臨むことができるような単元展開や教授行為の構想

に向けて授業づくりを行っていきたい。

4 第二分科会（中学校） 研究会まとめ
＜西箕輪中学校 ゴール型 バasketボール＞

(1) 扱う教材（ハーフコート 3x3 バasketボール）

(2) 各中学校のゴール型（Basketボール）の実態

- 男女混合で授業をすると女子がもらえないことが多い。男女で加点に差をつけることをしている。女子3点、男子2点、ゴールに当たったら1点など。
- 男女別で行っている。女子同士で試合をした方が積極的に動いている。
- シュートをフリーで打てるゾーンを設ける。
- ボールを持って歩いて良いルールにする。
- 4対4でオールコートのゲームを展開している。
- ハーフコート3対3で試合をしているが、攻守交代の場面でオフェンスもディフェンスも整わないまま試合が流れてしまうことがあるため、一度審判にボールを渡すようにしている。
- オールコートで試合を行っているが、3対2のアウトナンバーで攻められるように、オフェンス、ディフェンスともに動ける範囲を指定している。

(3) 授業作りにかかわって

①用具と場の工夫について

- ・「レッスンBasketボール」というボールがとても良い。表面が柔らかく突き指の心配がない。重さやドリブルをした感じも違和感がない。生徒の恐怖心を少なくすることができる。
- ・どこでボールをもらえば良いか分からない生徒のために、ボールをもらおうと良い場所にフラットマーカーを置くことについては良いアイデアであるが、生徒が「パスをつなぐ」のか「シュートを狙う」のか判断して動くようにしなければ、ただ機械的な動きになってしまう恐れがある。あくまでシュートエリアにどうやってボールを入れるかをテーマにしたい。
- ・シュートエリアを設けた時に、シュートエリアにとどまってしまう生徒が出た時にどう指導すれば良いのか。

②ドリル練習の工夫

- ・3対3のオープンナンバーの試合であれば、ディフェンスを振り切ってボールをもらおう動きがカギとなる。ドリルでは2対2でパスの練習をするなど、判断を易くしたい。

③資料、その他の工夫

- ・試合を振り返る時にタブレットで自分たちの試合を見返すのは有効だが、授業の中では分析に時間がかかってしまううえ、見るポイントを絞らなければ、あまり効果的ではないことが多い。気をつけたい。
- ・授業の教材づくりは大切であるが、本時の課題設定と振り返りの場面で、生徒の「主体的・対話的で深い学び」が見られるような授業を期待したい。

(4) 当日配付資料（子どもの実態と教材づくりにかかわる部分のみ抜粋）

1 単元名「 3x3 バスケットボール 」(球技・バスケットボール)

2 運動の捉えと子どもの実態

(1) バスケットボールの中心のおもしろさ

バスケットボールの一般的な特性は、相対する2チームが、コート内を走り回ってドリブル、パスなどでボールを進め、一定の時間内に相手ゴールにシュートをして得点を競い合うスピード感あふれるスポーツ。

チームで練習を工夫してドリブルやパス、シュートが上手になっていくことや、チームで作戦を工夫し、それがゲームで生かされたときにも楽しさを感じ、サッカーなど他のゴール型競技と比べてもシュートを打つ機会や得点が入ることが多く、シュートを決めることも楽しさの一つである。最近では、オールコートの5対5の試合だけでなく、ボール運びのないゴール付近の攻防を重視したハーフコートを使った3対3のゲームなども人気で、東京オリンピックの正式種目にもなっている。

(2) 生徒の実態

- ・1学年で初めてゴール型の単元を実施する。小学校の頃にバスケットボールをやってきた経験はある。中学校では5月にネット型（ワンキャッチバレーボール）を行った。
- ・比較的に真面目で大人しい生徒が多い。まだ、学級内で自分を表現することをやや躊躇する雰囲気が見られたが、文化祭後に徐々に授業中よくしゃべる生徒が増えてきた。

(3) 中心のおもしろさに迫るために（教材化の方向）

○プレイするコートをハーフコートにして、動く範囲を狭めることによって、プレイする範囲が限定されるので、どのように動いたら良いか分からない生徒も、自分の判断で意図的に動けるようになるだろう。また、ボール運びにおけるドリブルやパスミスなどがなく、オールコートより多くシュートをする楽しさを味わえるだろう。

○1チーム4・5人でプレイすると、スペースが少ないため、運動が苦手な生徒は、スペースを見つけて自分の役割を意識して動くことができず、ボールにかかわる機会が少ないだろう。少人数で、オープンナンバーのゲームをすることで、自分の役割やスペースへ走りこむことを意識した動きができるようになるだろう。

○シュートをする前のところでミスが多いものの、なぜうまくいかないのか、分からない生徒もいるだろう。客観的な視点をもつために、タブレットによるゲームの撮影や作戦盤を利用することで、よりチームの課題や解決方法を見いだすことができるだろう。

○ゲーム中にシュートが全く入らず、チームに貢献できていないと感じる生徒もいるだろう。リングに当たってもポイントを入れたり、パスやディフェンスでも活躍を紹介したりすることで、やりがいを感じるだろう。

3 ルールと場の工夫

(1) 用具と場の工夫

○ボールはレッスンバスケットボール6号球を使用（柔らかく突き指などの心配も少ない）

※ボールの写真

○ハーフコートで行う。

○どこでボールをもらえば良いか分からない生徒のために、ボールをもらうと良い場所にフラットマーカを置く。

トップ、45°（2ヶ所）、0°（2ヶ所）、ゴール付近（ペイントエリア）

あくまでゴール近辺の確立の高いシュートを打ちたいという目的をもつ。

(2) ルールの工夫

○3対3のハーフコートゲーム

○攻撃の最初は必ずパスから行う。トップの位置からでなくても良い。

○シュートが入るか、オフェンスがボールをコート外に出すか、ディフェンスがボールを保持したら攻守交替。攻守の切り替えの時、攻撃側は必ず全員が3ポイントラインの外に出る。

○ドリブルは1回につき2バウンドまでついて良い。

○シュートがリングに当たったら1点。その後、オフェンスがボールを保持すれば、継続して攻撃しても良い。シュートが入ったら2点（その前のシュートがリングに当たっていても、2点のみ）。

○シュートエリアでパスを受けた場合は、ディフェンスはシュートを邪魔することができない。シュート後は、プレイを継続する。

(3) 資料の工夫

○オリエンテーションにおいて、実際に中学生が3x3をしている試合の様子を見せ、イメージを持たせる。

○これまで学んだ知識や技能ポイントなどをまとめたものを画板サイズのホワイトボードにまとめ、これまでの思考の流れや知識の確認をする。

○生徒の中から出てきた攻撃パターンを紹介したものを掲示しておく。

○作戦盤を各チーム一つ用意し、いつでも自分たちの作戦や、それぞれの動きについて話ができるようにしておく。

(4) ドリル練習の工夫

○毎時間、基本的なパス、キャッチ、ドリブルのドリルをチーム内で対面で行う。

○シュートはゴール下のボードを使ったシュートを中心に行う。

○ボールを持たないプレイヤーの動きを学ぶパสดリルを行う。

※単元の後半は上記のドリルを毎時間10分かけて行う。

岩田靖先生 講演

「ゴール型」のゲームの授業を考える

～特に、メインゲーム（単元教材）づくりの視点から～

去年と一昨年とお世話になってますし、勉強させてもらってます。

昨年度は大変な状況の始まりだったわけですが、大分、方向が見えない、状況が分からないそんな状況だったんですけれども、おおよそ、一年間私もいろいろなところに呼ばれたり行ったりしたんですが、去年は本当に暇で良かったです。本当に、秋以降は地獄のロードを毎年やってたんですけれども、去年は本当に楽しんで良かったんですけれども、それも県体研の方は縮小版でしたけど、開催できて良かったと思います。昨年見たネット型のキャッチバレーですけれども、私、素直に当日も言ったんですけれども、最初教材名を聞いた時には大分憂慮の念があったんですが、ゲームを見せてもらったら、私が見たキャッチバレーの中で一番素晴らしいゲームだったので、とっても去年は感激して帰らせていただきました。私はもうネットの高さが命だったというように思っているんですけれども、セットまで行くのを楽にしても、上に上げて打とうとしたらね、ほとんど半分以上の子どもが打てなくなっちゃうんですよ。あれがとっても素晴らしい。やっぱりネットの高さを工夫すると、いろんな全国でもやられてるんですけれども、この間も香川県の先生が、「先生、こういうように作ったんで、先生見てもらえませんか」っていう映像送ってきて、見せてもらったんですけどやっぱりネット低くてね、もう誰でもバンバン打てるっていうような経路で、誰が打つどこに打つっていうキャッチバレーだなってね。高評して返してあげました。ネットの高さを変えるだけでもう世界が変わるぐらいの影響があったんじゃないかと、その辺り本当に素晴らしい。

それで、今、副部長の方からも今年度の研究の計画の方ありましたけれど、いわゆる単元を見通した教材づくり、それから単元の設計、それから教授行為と。私はこれ授業づくりの、はっきり言って一番骨格部分だと思っている。それを単元のゴールイメージを描きながら子どもと共に授業を作っていくという方向で、さらに県体研で研究の視点を継続的に掘り起こしていきたいということだったと思うんですけれども、今日、私、いただいた時間が一時間なものですから、ちょっとその三点について話すというわけにはいかないと思ったのと、ゴール型ってのはかなり、実は問題性を抱えている型だということに思っているんで、去年の県体研でお話しした、その三つの視点のやつを、今回も資料同じものを作ってきました。去年は縮小版で先生方も会場に入られなかった人たくさんいたと思いますので、もう一回同じ資料を持ってきましたので、ちょっとそれには直接触れて喋りませんが、後でまたご覧いただければいいなということで、今日はこっちの資料で。今日、村澤先生、研究部長先生、他の出張でいらっしゃらないんですけど、事前に今日の中身の相談をさせてもらった時に、今年度、小学校も中学校もゴール型を素材にして、授業を作りたいということで、その話をしてくれるといいんですがってことを言われましたんで、特にですね、私、ゴール型、全てそうなんですけれどもね、はっきり言ってね、子どもが取り組む、私、単元教材って言葉使ってるんですけど、単元を通して取り組む教材。言ってみればボール運動、球技ではメインゲームですね。単元を通して子どもたちが取り組むゲーム。これをどう設定するかっていうのはね、極めて重要なものだと思います。なぜかと言いますとね、全国的に指導要領の授業改善のテーマは、主体的で対話的な深い学びと、こういうことになると思うんです。これはね、教

材がね、子どもたちにフィットしてなかったらね、そんな学びは絶対できないっていうね、もう今日的なとても大切なことだと思いますのでね。実はそこがね、単元の教材をどう設定するかどう選んでくるかっていうのが、実は単元設計ともほぼ関わってくるんですよ。ゴールイメージが描ける教材かどうかっていうのがね、とっても大事だというように思うのと、(一方ではね、今オリンピックやっているスポーツ満載でやってますが、日本全国でもなんか一万人、感染者が超えたって言うんで、いやそうななるのかっていうのでね、東京都も三千…。危ういところで、いうと思うんですけど、それは横に置いて、) オリンピックでもいろんな運動種目をやってますけれども、スポーツっていうのはね、はっきり言わせてね、大人が楽しむために大人が作ってきたものなんですよ。はっきり言って大人の話のために作ってきたものなんです。はっきり言って、子どもが学習することを前提にして作られてきたものじゃないんですよ。子どもの遊びから発展したそういうものも無きにしも非ずですけども、大概は大人が楽しむために大人が作ってきたのがスポーツなんですよ。子どもが学ぶことを前提にしてませんので、極めて子どもにとっては高度な遊びなんだ。プレーヤーだというように思わないといけないと思うんですけども、どうしても我々は、目の前に例えばサッカーとかバスケットボールとかバレーボールがあると。また、指導要領もそれをベースにして指導しなさいっていうことになっているので、どうしても既存のスポーツ種目、種類って言いますかね、それが最高なんだっていうことで考えがちなんです。我々は、個別の種目を教えることが、たぶんスポーツ教育何だっていう風に思っていたら違うんです。我々は個別のスポーツを材料にしなからスポーツって何なんだっていうことを教えていくっていうのが、スポーツ教育だと思うんです。いわゆるスポーツに対してかしくなるっていうことがスポーツ教育の超苦節的な目的であるというように考えないといけない。ただ、我々は授業で扱っているスポーツあるいは、教材化されたスポーツって、スポーツを教えるための、いわゆる典型として選び出してきてそれを通して教えると、いうように考えないといけないんじゃないかというように思ってます。最近、そういうようなことをちらちらと、私、言い始めてるんですけども、あの言葉通りじゃないんですけど、例えば、ゴール型でバスケットボールを素材として取り上げて教えるっていう場合も、バスケットボールそのものの方を材料にはするんですけどね、バスケットボールっていう個別のスポーツの技術や戦術やルールやっていうのは、子どもたちに覚えさせればそれでいいんだっていう、そういうの私、素材主義の授業って言うんです。そうじゃなくて、実際には、バスケットボールを直接的には扱うんだけどバスケットボールを通して、修正されたバスケットボールを通して、やっぱゴール型ってなんなんだっていうことを教えなきゃいけないんですよ。ゴール型ってどういうことか。言ってみれば、バスケットでも教えられる、ハンドボールでも教えられる、サッカーでも教えられる。あるいはそういうシュートタイプのゲームじゃないタイプのゲームもありますから、それを通してゴール型っていうのは一体何が大事なんだっていうことを、その素材を通して、いわゆる典型的に選んでいった種目を通して、学んでいくっていうことじゃなきゃいけないと思うんです。さらに言うと、そのバスケットボールを通して、球技って何だっていうことを、ボール運動って何なんだっていうことを教えなきゃいけないんだと思うんです。あるいは、さらにはスポーツって何なんだっていうことを教える。言ってみれば、バスケットボールやサッカーってのはそのための典型的な素材なんだよ、材料なんだよっていうこと。ただその種目のノウハウを教えればいいっていう、そういう授業から脱皮していかないと、本当の意味で子どもたちが、生涯にわたってスポーツを楽しむ、スポーツって何だっていうリテラシーというかね、スポーツ的教養をつけてく、いわゆるスポーツを介し

て賢くなっていくということができないんじゃないかなというように思いますので、私は、そこを教えようとすれば、別に既存のスポーツそのものに近づけた方がいいんだという発想を少しストップさせた方がいいんじゃないかなというように思ってます。既存のスポーツを否定しているわけじゃなくて、既存のスポーツのそれは、動機付けや競技的にやりたい子どもたちはどんどんどんどんやればいいと。でも、我々は卒業後、どんなスポーツに出会うかと言ったら、今学校で学んでるスポーツをやるかどうかなんていうのは、わからないわけです。そういう意味で、新たにスポーツに出会った時に、それにどういうように学習していくのかとか、付き合うとか、そこで他の人と付き合うかっていうような、そういうことのベースを学校体育っていうのは、典型的な材料を基にしながら学習していくんだっていう、そういう考え方向向かってかなきゃいけないんじゃないかというように私は思ってます。そういうことを、今年の県体研の、こっちの資料の方で少し能書きを書いているので、また読んでいただければ有難いかなと思ってます。

今日は、ゴール型を素材にして授業を作ろうということですので、特にメインゲーム（単元教材）づくりの視点からということで、お話したいと思うんですが、1998年、今から20年ちょっと前にですね、ボール運動の考え方がだいぶ変わってきた走りの学習指導要領。小学校の高学年で、ソフトボールまたはソフトバレーボールを教えてくださいというのが出てきた指導要領ですね。あの時は、いわゆるそれまでは、サッカーとバスケットボールが、その後の高学年の中身だったんですね。言ったらそれはもう昭和30年代以降ずっと続いてたんですよ。はっきり言うと小学校のボール運動っていうのは、ずっとゴール型主義だったんです。っていても間違いじゃないです。中学校だって、平成元年の指導要領から、選択制が導入される以前は、三つの種目が中学校の種目の内容だったんですよ。年齢いった先生たちは、思い出したら、そうだよこれだよってあれですけど、我々が中学生の頃、昭和の時代、球技は中学校、バスケットボール、サッカー、バレーボールこの三つだったわけです。この三つはずっと昭和34年指導要領の法的拘束力を持つようになってから、昭和の時代にかけてずっとこの三つだったんですよ。中学校の球技は、二つが今からいうゴール型だったんですよ。バスケットとサッカー。で、バレーボール。それ以降選択制になってから、選択制でなるべく子どもたちの意欲や関心に合わせて種目を選択して教えるっていう、そういう発想が入ってきてから、今はネット、ゴール、ベースボールって分かれてますけど、その前は、アイウエオってなって、アが中学校バスケットボール又はハンドボール。イがサッカーですね。これはゴール型。手でボールを操作するゴール型と足で操作するゴール型と今ならそれで言えるだろう。ウがバレーボール。エが卓球、テニス、バドミントン。が入ってきたのね、新しく。いわゆる選択制の流れで。オがソフトボール。その時代はまだ、そのゴール、ネット、ベースボール型っていう発想はなかったんですけど、今から考えるとうまく分かれていた、アイウエオと。ゴール型、ネット型、ベースボール型って分かれるようになって、それが多分、薄々見越していたのかなってところもありますけども、直接的な議論はなかったんですけどね。その辺りから私も、1998年、我々ちょうどね、そのちょっと前から、ボール運動の授業を段々変えていかなきゃいけないよねっていうようにね、みんななんとなく思い出したら、私もそう思ったんですけど、まだ、信州大学じゃなくてその前に勤めていた宮崎大学で考えていた時代だったんですけど、ボール運動っていうのは、他の運動と違って、ゲームの中で意思決定をしながら技能をはっきしなきゃいけない運動なんだよね。陸上とか水泳とか器械運動とは違うんだよね。ゲームの中で何やったらいいってことがわからないと面白くない運動群なんだよねっていうと

ころで、それまでは球技でも技能という、常にボール操作技能ばかり前面に出てたんだけど、いや、ボール運動だったら、いつどんな状況で何をやるのかってことが分からなければ、ちっとも面白くない。とすると、この意思決定、言ってみれば状況の判断っていうことをベースにしながら考えていかないと、球技の授業が面白くないんじゃないのってことを考え始めてから、英語圏とイギリス発祥のボール運動の指導理論でね、TG f Uって言うてるんですけどね、Teaching Game for Understandingって言うてね、そっちの指導理論みたいなのは、我々みつけてきてですね、アメリカの本を翻訳したりしましたけど、大修館書店からそのTG f Uのを基にして、アメリカ的に発展したタクティカルアプローチという戦術アプローチの考え方の本をですね、90年代の終わりに翻訳して出しましたけれど、その時にね、そんなこともあったので、1998年で小学校でソフトボール又はソフトバレーボールいわゆるネット型のゲームが初めて小学校に入ってきてる。あの辺りから、いや将来的にはやっぱり分類群で学習していくようになるだろうなっていうね、世界的にも侵入型ゲーム、それからネット型ゲーム、守備走塁型、ターゲット型っていう四つの分類体系が英語圏中心に、学校体育のボール運動の枠組みとして分かれていたので、日本でも将来的には、そういったタイプ分けで小学校選択していく、フレームができるようになるだろうというように予想しましてね、私も2000年言ってみれば長野県信大、転勤してからおそらくそうなるだろうということで、特に、ターゲット型ってのはどうかなって思うようになっていたので、他の三つの群について、小学校の中学年ぐらいから、系統的、発展的に教えていくためには、どういうものをおしえていったらいいんだろうなっていうことを考え始めたんですね。その時から、学年段階の選定に応じたゲームの軸としての発展の指針というのはどうかながえていったらいいのあなというのが、私自身、いろいろ教材を作りながら始めたんですけど、その一番最初に考えたのがベースボール型、ハンドベースボールってのが中学年の教材とかで入っていたので、そんなようなちらちら教材化されたゲームみたいなのが報告されてはいましたけど、私も大分集めて、報告実際例を集めて分析してみたんですけど、やっぱり小学校とかね、やる時に易しくはしてあるわけですよ。易しくしている、ルールをね。何を易しくしているのかって調べていくと、全てがボール操作の技能を易しくしている。だからって言うように、想像しても解るんですけど、さっきも言ったように、ボール運動ってのは常にゲーム状況を判断して意思決定して何をやらなきゃいけないのかって判断して技能を発揮しないといけないっていう構造を持っていますから、言ってみれば、技能だけを易しくしてもね、子どもがやれるかって言ったらねやれないですよ。どんな場面で何をやらなきゃいけないのか、言ってみればベースボール型のゲームもね、技能的な面だけ易しくしても大人の構造そのまま残っちゃうんですよ。私そう思ったのがこの、実はこの意思決定のところを易しくしないとダメなんだって。技能だけじゃなくて、意思決定と技能と両方、構造的に易しくしてあげないとダメ。で、最初に作ったのが、昔ならBigBaseballっていうね、教材があったので、ならびっこベースボールという教材は、低学年の遊びの中にあるの私知ってて、これとっても面白いの知ってたんですよ。単純に言うとな、こっちに攻撃が並んで打順に行きます。何でもいい、投げてもいいし、蹴ってもいいしね、何でもいいですから、止まったボールを攻撃側は打つと。守備側は、ボールを捕ったと言ったら、捕った人の所へみんなが集まって合図をする。打った人は、旗を回って、ホームに帰ってくる。ホームに帰ってくるのが早いかな、こっちのボールを捕った所にみんなが集まるのが早いかっていうのを競争すればいい。これがならびっこベースボール。並んでやるから並びっこベースボールって言う。こういうゲームがあるのは私知ってたので、実はこの類似のゲームを小学校で見たらね、おかしくてたまら

なかった。それは何かって言うとね、これトンネルベースって名付けたんですけどね、これ信大にも入ってきてすぐ隣の加茂小ってところで授業を見させてもらった。これは、ダイヤモンドでやってた。こっちの打つ側はダイヤモンド回ってきてホームまでくる。守備側は、ポーンと打ちました、捕りましたって言ったらね、今度はここにみんなで集まってきて、一列になってトンネルを作って股の間にボールを通して、後ろの人が捕ったって言ったら座って。捕った人が座るのが早いのか、打った人がホームまで戻ってくるのが早いのかっていうこういうゲームになる一年生。最初にボール捕る人がおしりをどっちに向けるかどこに向けるかがポイントなんだよね。仲間が集まるとどっちがいいって言って列作ってね、これ見てて私大笑い。これはいいベースボール。こういうのは文献で訴える。これを見てこれは面白い。でも、これある意味ボール運動じゃないんだよね。かけっこ教材なんだよ。ボール運動ってさっき言ったでしょ、状況に応じてどうしなきゃいけないかってことを考えないとボール運動じゃない。これだとボール捕った人の所に集まればいいだけだから、ボールを捕った後の判断何もないよね。だからこれはいいんですよ、低学年の遊びとしてかなりね。判断を入れてこれをもっと面白くできないかっていうことで、私は、集まるのをボール捕ったことじゃなくて、ランナーと競争させようと。例えばランナーがこういったときに、二塁のフープの所に集まって、ランナーが二塁に来るまでに、集まったらアウト。ランナーを先回りした塁に集まってアウトにする。というゲーム。このぐらいだったら、三年生でできるんじゃないかな。これはね、1999年だったかな。高知で体育授業研究会っていう、全国組織の研究、それで高知大会をやった時に、これだったら面白いぜって、宮崎にいた先生に話した。これ絶対教材として絶対面白いからと言って話し合っ、最初に2、3年にやった。これが私最初に作った教材なんですけどね。21年前、私が直にボール運動の教材を作って一番最初の修正版ならびっこベースボール。出したら、修正版じゃなくて、元のならびっこ版がはやってしまったっていうね、逆現象が起こったんですけど。言ってみれば、何かって言うと、ベースボール型っていうのは、攻撃側と守備側、どっちが速いかを特定の塁上で競い合っているというように、私は理解するのね、ベースボール型っていうのは。これをどう発達段階の中でその面白さ、いわゆる攻撃側と守備側が、共同作業するんでね、フィールドで。攻撃側がボールを媒介にして進むと。それはどっちが速いかっていうことをね。守備側は、攻撃側の進塁をなるべく速く阻止して、ホームへの進塁をさせないようにする。そういう面白さを、三年生ぐらいだったらどんな構造だったら面白くできるかなっていう考えがあります。最初これだったんですよ。こういう考え方でいったときに、ベースボール型ってのは、どこでアウトにするっていう進塁の阻止っていう、守備側のチャレンジを教えないと、ほとんど、ずっと打ってばかりのアウトにできないばかりのゲームになっちゃうんですよ。確実にアウトにできる例もつくってやらないといけないので、守備側の方に着目して、守備側をちょっと複雑にしていくっていうチャレンジをやって、中川中学校の校長先生、石井先生とこの延長線上のゲームをいっぱい考えて作りました。先生とは、ブレイクベースボールっていう、この次の次のゲーム中学校1、2年生ぐらいのところ、やってもらうといいんじゃないかなと思ってるんですけど。いわゆる中学校の必修段階ぐらいに取り上げてくれるといいかなって思って、石井先生と作りました。最初は、これはみんなで、いわゆる先回りしてるんやっていう段階。その次は今度は、これ皆が同じ行動をとるので、でも野球ってポジションに分かれて違う行動をとるので、その次のゲームは今度違う行動をとるように作ろうと、フィールドベースボールっていうやつを作ってですね、やりました。これは今度は、外野へ飛んだらフープに入るのは二人でいい、外野がボール捕る人、中継する人、あるいはバックアップする人、あるい

は内野にいてベースカバーに入ってアウトにする塁を選ぶ人と、役割を分化してアウトにするっていうゲームがこの次。その次は、ランナーが一人残ろうというバッターランナーとだけ勝負するんじゃなくて、ランナーが一人残って点数をとる、あるいは守るというゲームを考えた。どこでアウトにするのかを軸にしながら、役割行動や技能的な発展をさせてやったら、ベースボール型っていうのは、学年段階に応じたゲームができるんじゃないかなっていうように考えた。

じゃあ、ゴール型はなんだって考えたときに、ゴール型っていうのは後で話をしますが、シュートをするのが多いので、シュートを巡ったところが一番楽しいだろうと。言ってみれば、シュートのチャンスを作ったり、選んだりってことをチームのメンバーでやる。そのことを軸にしながら、役割行動と空間的技能的発展をさせていくっていうのが、ゴール型の筋道じゃないかなってね。いつがチャンスなんだ、いつがシュートのチャンスなんだっていうことが一番面白く際立つようなゲームにして、そこに行くまでの間、あるいは、それを作るまでの行動の複雑さや技能の複雑さを少しずつ高めてあげればいいんじゃないかっていうようなね。中核はやっぱりゴールを巡ったチャンス作りっていうところが際立つっていうことが大事じゃないかと考えます。

ネット型っていうのは、最初これ当時は、攻守一体のバドミントン、卓球みたいなゲームが小学校に入ってなかったの、その時代はソフトバレーボールってのがその頃、高学年は入ったばかりだったので、どうなるかなと思ったけど、やっぱり、連携するタイプのげーむであつたら、意図的にセットして打たすと。仲間に攻撃させるっていうことがただ単に相手コートに返ればいいんじゃない。意図的にセットして攻撃する。そこのチームプレー、そこを大事にしながら役割行動と技能が発展してくるというタイプのゲームを作ればいいんじゃないかなと考へてるんです。例えばネット型だと、まず小学校3、4年生ぐらいだとまずボールを転がしてやればいいんじゃないか。フロアボール、上伊那でも一昨年、高遠小学校でやってもらいましたが、フロアボールから派生して、バウンドしたボールでやりましょうということで、プレルボール、アタックプレルボールをした。一番最初は作ったのはアタックプレルボールなんです。中学校いったらダブルセットバレーなんていうのをやってもいいだろうということですけど。

ゴール型なんだけど、みんなでチャンスを作り選ぶことを軸にした役割行動の技能的発展ということイメージしてきたんですけど、ゴール型っていてもね、二つのタイプがある。シュートタイプっていうのとラインタイプ。シュートタイプっていうのはもちろん最後、シュートに持ち込むっていうのは先生方わかりますよね。大体今までやってきたのがシュートタイプなんだけど、もう一つはラインタイプ。日本では陣取りタイプと言ったりもしますが、いわゆるラグビーとかアメリカンフットボールだとかっていうのは、最終的にはラインにボールを持ち込むという形のゲームというのがラインタイプ。小学校の方で素材の一つとして、今年これも一ついいんじゃないかなっていうふうに提案されているみたいなんだけど、アルティメット。アルティメットもラインタイプ。最終ラインのところの仲間にパスがいけば当然一点なので、これもラインタイプのゲームになりますね。そういうタイプがあります。ゴール型っていうのは、世界的にも、子どもや初心者にとって一番難しいのはゴール型。それは確かにネット型でもベースボール型でもそれは楽ちんなわけではなくて、ゲームであれば極めて複雑な思考回路を回してやらなきゃいけないんだけど。ゴール型がなんで難しいかって言うと、基本的に私考へているのは、次の三つぐらいが中心的な難しさじゃないかなというふうに思ひます。一番は、意思決定の契機が多さっていうように私してるとは思ひますが、意思決定の契機っていうのは、自分は何しようどこを動こうかってことを自分が意

思決定するときに、何をよりどころにして、動くのかっていうときに、状況を見なきゃいけない。状況ってなんだっていったときに、ゴール型って味方。自分がボールを持っている時あれば、ボールを持っていないというプレイヤーの立場っていうときもあるんだけど、味方見なきゃいけない。相手がどこにいて見なきゃいけない。ゴールが自分に対してどこにあるかってことを常に頭の中に入れておかなきゃいけない。ゴールを見ていなくても、ゴールを背にしている、ゴールがどこにあるのかってわかってなかったら、どこでパスをもらって、振り返ってシュートしようかは、常にゴールは自分のどこら辺にあるのかって認知できないと、パスだのシュートだのってできない。だけど、いつも味方を意識しなきゃいけない味方がどこにいるのか、相手がどこにいるのかゴールが自分に対してどこにあるのかってことを気にしなきゃいけない。これだけで慣れてない子はもう右往左往ですわはつきり言って。言ってみれば、判断のよりどころになるモメントってのはたくさんある。実はそれが、ゴール以外はみんな動く。例えば、今、攻撃側のボールを持たないプレイヤーであるとするれば、味方のボールを持ったプレイヤーを見てなきゃいけないんですよ。今、自分の仲間で誰がボールを持っているのか。少なくともそれに加えて少なくとも自分の周囲に存在する相手、自分にマークしそうな相手っていうのはちゃんと見とかなないとけない。それから、ゴールとの関係、ゴールがどこにあるか。その中で、自分の役割ってのを判断しなきゃいけない。ボールをつなぐのか、シュートチャンスに飛び込むのか、という自分の位置取りを意思決定しなければいけない。まずここに、大きな課題性が潜んでいるということです。相手も動く、味方も動く、ゴールがどこにあるのか考えなきゃいけない。これを全部情報処理して、自分がどこに動くのが最適かって判断しなきゃいけないんですよ。これね、こういうゲームを楽しんできた人間はそんなの簡単でしょ、できるでしょって思うかもしれませんが、これ、慣れてない子どもはわからないんですよ。私の教え子で、「先生、私にとっての小学校や中学校の頃のバスケットボールの授業は20mシャトルランでした。」って言った女の子がいるんですよ。わかります？私にとってバスケットは20mシャトルランだって。ボールが攻めになってフロントコートへ行けば金魚の糞のようにフロントコートについて、守りになればバックコートへ戻り、また行き、また戻り、また行き、私はボールは一切触りません。20mシャトルランをやっています。どこに動いたら私が機能できるのかわかりません。ずっとケンカー筋でやってきた女の子だったんですけどね、だから、間髪入れずに、お前それ俺もらっていいかって言って。よく表現した。「私にとってバスケットは20mシャトルラン」だって。どこにうごいていいかわからない子どもを、極めて明瞭に表現した名言だと思っている。これは私の本の中で取り上げているので読んでみてください。まずは、意思決定の契機が多すぎる。それからの空間の流動的な変化。それが、ものすごく早く動くわけ。ゲームの展開が非常に速く、常に流動的な様相になること。そこでは、ゲーム状況の判断の対象になる空間が刻々と変化し、ボールが動けば人も動く。ボールが一個動くだけで、他の環境がみんな変わるので、今さっきそこが有効空間で、そこに飛び込んでパスをもらえば、シュートできるっていう状況だったけど、違うところにボールが動くと、今度、周りの、味方の動きが変わる。敵のディフェンス型は、そうするとさっきまでそこが有効空間だったのが、瞬間的に消えちゃうんだよね。ここじゃなくなって、次はそこだって話になるわけだ。常に流動的に変化する。ボールが一つ動いただけで、動いた方がいいという場所は全て変わるんですよ。常に瞬時に変わるやつを瞬時に情報収集しないとけない。これは難しい。それから、行動の自由性がある。ボール操作の選択や空間の位置取りなどの自由性が高い。例えば私が今ボール持ったとすると、何ができますかっていうと、まずはバスケットであれば、シュートができるチャンスに

自分がいるかどうかが一番大事ですよ。何がどうあれシュートしたい。ゴールからどれくらい離れてるか、自分はマークされているのかいないのか、シュートできるところにいれば、まずシュートっていう選択肢がありますよね。シュートできないってなった時に、自分をマークしている相手をドリブルでかわしていくこともできるし、パスも選択できるということになりますよね。ドリブルでいたって右側から抜いてこっち行くの、こっち行くのっていくらでも選択肢はありますよね。パスだってA子ちゃんにパスするの、B子ちゃんにパスするの、C子ちゃんにパスするのってこれも選択しありますよね。選択肢がいっぱいあるわけですよ。それで、野球だったらこんなわけにいきませんよ。守備側がボール捕りました、ファーストに投げもいいよ、セカンドに投げてもいいよ、サードに投げてもいいよなんてないですよ。ランナーを絶対に進ませないようにしなきゃいけないようなところにボールを送らなかったらフィルダーストイイス。逆にエラーになっちゃうよね。ぱーっとやるべきことが決まるわけですよ。それを実行できるかどうかっていうのは、野球だと試されるんだけど。ゴール型だといろんな選択肢があるので、常設的にこういうパスを送った方がいいだろうというのは、ある程度決まるにしても、何をやっても実はじゆうだから。でも自由ほどははっきりって不自由はないんだよね。わからない子どもにとって何をやってもいいぞと言われたら困っちゃうわけですよ。行動の自由性とは逆に、わからない苦手な子どもにとっては、足かせになっちゃうということがあるわけですよ。こんだけ難しいんですよゴール型って。だから、このゴール型を易しくしなきゃいけない。子どもたちが学習できるようにしてあげないといけないんだけど、その時に、今でこそ指導要領の解説でゲームを修正してくださいって書かれてるからいいんですけども、ゲームでも指導要領に書いていない修正の視点になるものしか書いてないんですよ。コートの大きさとか道具とか考えてくださいってのは、修正する何を修正したらいいのかという要素だけ書いてあるだけで、どんな風に修正するかってことは書いてない。その時に、大体、指針になるのは、ボール運動っていうのは、ボール操作と判断と技能この二つをドッキングしたやらないといけないから、基本的には、ゲーム修正の視点は、やっぱり判断と技能なんです。判断的側面をどれだけ緩和してあげられるか、技能的側面をどれだけ緩和してあげられるか。コートの大きさとかネットの高さとかリングの高さとか、こういうのはやっぱり技能的側面と考えるでもいいでしょう。技能の考えに通じるって考えればいいので。例えばラケットを軽くするとかね、短くするとか、バットを軽くするとか、こういう道具も技能的緩和として考えてあげればいいと思います。なので、言ってみればゲームの修正視点というのは、大体、判断を易くするか逆に言うとね、判断を何を判断しなきゃいけないのかっていうことを、子どもにとってもっとわかりやすくするっていう方法もあるんですよ。子どもが何を選択したらいいかっていうことを、子どもにとってわかりやすくしちゃうってことも一つある。それから、判断の契機になるようなものを減らしてやる。判断の対象になることを減らしてやる。例えばこの例だと、バッターランナーとだけ勝負すればいいので、例えばランナーが残るとなると、二塁ランナーをホームインさせないように、バックホームした方がいいのか、バックホームは間に合わないから打ったランナーを一つでも早く止めとかなきゃいけないと判断するのかっていう、判断の対象が複雑になれば難しくなるわけですよ。どっち選んでいいかってことになるから。判断の対象を少なくしてあげるっていうのは、易くする条件なんですよ。バッターランナーだけにするっていうのもそう。

私は、実際、ゴール型の教材づくりをするにおいて、発達段階に合わせながら、意識を向けてきたのは次の三つ何です。一つは、シュート場面の意思決定を誇張するゲーム修正ということで、明示的誇張

ていうような命名をしているんですけど、要は村澤先生に作ってきてもらった別の資料で、ゲームのルール集の所、今日あたり、小学校ではこんな例をやってみたらいいんじゃないですかってことで、取り上げてもらったんだけど、例えば2ページの、これ小学校中学年位を想定して作った教材ですけど、トライアングルシュートゲーム。15年ぐらい前に作った教材ですけど、中当て、シュートゲームみたいなのは昔からやりますよね。円描いて、中に段ボールかなんかの作っというて、あるいはコーン置いといて、外からシュート打って、倒したら成功みたいなね。的当てシュートみたいな、ああいうゲーム昔からありますけど、ああいうゲームを私、小学校の授業ではみそがあってね、一番気になるのが、打つのは投能力のある男の子の独壇場になる。それがシュートチャンスであろうが何であろうが、めちゃくちゃやっぱりボール投げれるやつを使う。そういうゲームになりやすいってことで、ほとんどね仲間を活かせない。自分よりよっぽど味方がシュートチャンスにいるのに、全然自分の味方を意識しない。球技ってというのは、ボールを持ってるプレーヤーとボールを持たないプレーヤーが息合わせないと、これ共同的なプレーにならないですよ。今何をやったらいいのかっていうことに対して、瞬間的合理みたいなことができないと、とりあえずうまくいかないんだけど、ボール持ってる人が持たない人の息をどう合わせるかっていうことを、いかに明瞭に意識させるかっていうね、そこにゴール型の命があるんじゃないかなって思って、いわゆる自分を味方のように意識する、そういうゲーム。自分だけじゃない。A子ちゃんの方が今チャンスだって思ったらね、そっちにパスを送るっていうね、そういうゲームを作った方がいいというね。今日ここにはないですけど、一番最初に作ったV字ゴールハンドっていうのを作って、ハンドボールっていうのは、ゴールは一面なんだけど、なかなかそこでね、誰がチャンスでっていうふうにごりだけ意識するってなかなか難しいので、まさにV字のゴールを作って、ここの辺りがシュートチャンスになるようなね。ゴールが低いから、こっちでディフェンダーにやられたって、ディフェンダーに守られたってなれば、こっちのプレーヤーが空いたらこっちのプレーヤーにパスして撃てばいいと。より味方を意識するそういうので、最初これ、これも18年ぐらい前に作ったやつだけど、意外とやってくれてね、実際に他の都道府県でもあって。こっからなんかハの字型なつてのをね、みんないろいろやりだした。私は、意思決定ですよ。シュートチャンスの意思決定をより面白くして、自分のチームメートを意識する。そういうゲームがいいな。最初作ったV字ゴールは。その延長線上でトライアングルシュートゲームを作って、3対2でやって、自分の正面が空いたらバーンって撃つ。だから私は、私よりあなた、あなたよりあなたっていう、そういう意識やチームプレー、共同的プレーを意識できるような、そういう仕掛けを作って、明示的誇張ですね。子どもに分かりやすいシュートチャンスを導くような操作をしてあげる。それが大事なんだよということをやったのと、もう一つは、今日ここにはゲームないんですけど、ゴールを修正する。それからある特定のエリアを、有効なエリアにして、守りにとっても攻めにとっても、そこが重要な空間だと。そこをとられるかとられないかというね。ということでやってのは、最初セーフティーバスケットボールです。昔、フリースローサークル、今はないんですけど。あれを半分セーフティーエリアにして、そこにパスで持ち込んだら、フリーシュートが打てるというルールにしてやったゲームがあるんですけど、そこに飛び込んで、相手にそこをとられちゃったら、相手にフリーシュートを打たれちゃうから、守備側はそこはとられちゃいけない空間になるわけね。攻撃はそこが空いたらそこをとりたいと。そこを守られれば、アウトナンバーにしておけば、今度はそれセンターによるので、いわゆる45度がどっちかが必ず空くぞっていうね、今度はそこをおとりにして、セーフティーエリアをおとりにして、サイドをノ

マークにして、そこを攻めるっていうね、そういったようにあるエリアに意味を持たせることによってそこをみんなで守る、攻めるっていうね、言ってみれば、作戦の起点になるような、チームメイトと何をやるのかっていうね。こういう時はここをとろう、ここが守られてたらこっちを攻めようっていう、そういうチームの中のコミュニケーションが増えるように、そういう仕掛けとしてゴールを修正する。それから、特定のエリアを修正する。あるいはそれを複合的に混ぜてゲームを作るといようなことを明示的誇張という名前のもとの、私いろいろと工夫してきたのがあって、本の中に1か所載せているので、また参考にしていただければと思います。それは3ページに子どもにとってわかりやすさを提供するものであること。ゲーム戦術的課題の解決に向けて主要な手がかりを生み出すものであること。その手掛かりがチームのメンバーによる認識の共有を促進するものであること。言ってみれば共同的プレイをさせたいんですよ。ボールを持ってるやつと、持ってないやつが意気投合する。そのために何をやらなきゃいけないのかっていう子どもたちのコミュニケーションを増幅させる。そのための易しい仕掛けを作りたいっていう目的でゴール型をやってきたので、そんな視点から取り上げていく例も理解していただけるとありがたいなというように思っています。それであとはちょっと読んでもらったらいんですけど、最後一つだけ。私ね、ゴール型で他の研究者言わないので、最近ひそかに言おうと思っているんですけど、いろんなところで書いてるんですけど、本にも書いてありますけど、セストボールってありますよね。ご存じですか、セストボール。セストボールは入り乱れ方なんだけど、もともとのセスト、いわゆるアルゼンチン生まれのセストってのは、実はゴールの下まで縦横無尽に移動できるゲームなんだけど、日本流に教材化されたゲームってのは大体、円を描いて、二重円ぐらいを描いて、ここをディフェンスが入っていい、オフェンスは外だっただけのを、こういう形で大体やるのね、日本の教材化されたセストボールっていうのは。これいいところはね、さっき言ったゴール型の難しさからすると、シュート場面になると、言ってみればこれ、トライアングルシュートと同じなんだけど、トライアングルシュートもその意識があるんだけど、こらパスを回しても、必ずゴールはど真ん中にあるわけね。ゴールとの距離も変わらないのね。言ってみれば、バスケットよりも、意思決定の側面からすると、相手のディフェンスとずれれば、全てシュートチャンスになるんですよ。セストボールってのは。で、ゴールも常に一定の所にあるし。ということを見るとね、バスケットよりも意思決定の複雑さという視点から見ても、教材化されたセストボールは易しいですよ。ということが言えると思うんですよ。だから、こっちの方がバスケットタイプのゲームよりも早い段階で素材として取り上げてもいいですねっていうことを私、言ってるんですね。中学年ぐらいでやっていいんですよ。そういう易しさの意思決定の側面から見ると、易しさありますよ。それからタグラグビー。これはラインタイプなんだけど。タグラグビーはね、これまた意思決定の視点から誰も言わないので、私のお師匠さんっていうか、昔ずっと一緒に仕事してきた高橋健夫先生って亡くなっちゃったんだけど、フラッグフットボールはいいって言って、やってたもんだから、弟子たちはタグラグビーって言えなくなっちゃったんだよね。そんなこと規制されてないんだけど、誰も言わなかった。また違う人たちが、タグラグビーはいいよって言ってる人たちがいて、体育の思想的に違う人たちだったもんだからフラッグフット対タグラグビーみたいになってた時代があったんだけど、その時に、タグラグビーはなぜ易しいかっていう議論があって、あれはボール渡しがバスケットやサッカーなんかよりよっぽど易しいですよと。ボール操作の易しさがかなり強調されてたのね。私はリベラルな人なので、いい物はいいと言うから。ただね、タグラグビーはいい教材が作れないので、焦れてたんだけど、まだいい教材を作っていない。

今日も一つだけ例を挙げてるんだけど、いい教材作ったらたらないな絶対いいなと思ってるのは、実はね、前パス禁止ですよ、ラグビーって。前パスするように修正してもいいんだけど、元々のラグビーの前パス禁止っていう、横か後ろに送ってかなきゃいけないっていうね。ちゃんと走って、位置捕らなきゃいけないっていうのを、意思決定の側面から見ると、攻め側のボールを持ったプレイヤーから見ると、味方のボールを持ったプレイヤーは前にいるんでよね。常に後ろでもらわないといけないから。突破しなきゃいけない相手、全部前にいるんですよ。実はね、入り乱れてないんですよ。入り混じってないんだね。次ボールをもらって突進しよう、コースを走り抜けよう少しでも前にボール進めようと思ったら、全部、意思決定の契機になる味方も相手も全部自分の前にくる。これはね、易しい条件の一つだと思うんですよ。バスケットとか、いわゆる180度意識しなきゃいけないゲームよりは、ボールを持たないプレイヤーは、次どこでもらってどこで突進しようかっていう判断をするためには、タグラグビーはね、そういう意味では易しい。状況判断的にすべて前にいますから、易しいゲームになりうる。そういう意味でタグラグビーは評価できると思うんです。いわゆる教材として、素材として。子どもたちにとってですよ。なので、私、その側面もあるよということを、大分前からタグラグビーってそういう良さあるよって。だから、ぐちゃぐちゃにした進入型ゲームをやる前に取り上げてやるのもいいねっていうことを強調するようにしています。

ちょっと元に戻るんですけど、工夫してきたのは、その明示的誇張、シュート場面を誇張するゲーム修正だけじゃなくて、入り乱れ条件の柔軟な変更・緩和。例えばさっきのトライアングルシュートゲームだと、シュート場面に近づくと入り乱れないで、中に相手、外に味方っていう形になりますから、入り乱れて、空間を奪い合うというゲームにはならないので、やっぱり小学校の中学年段階、高学年段階までは、本当に簡単に入り乱れてやったらね、かなり難しいゲームになると思うんですけどね。だから、入り乱れの条件を易しくしてあげるとというのが一つの視点があると思うんです。もう一つは、ボールを持たない時の負担の軽減。ボールを持たない時の動きに、ゴール型ってのはポイントあるんですけど、実際。ボール持っていないやつがどこに動くのか、どこにチェックしておくのかっていうのが命なので。ボールを持たないときの動きってのはゴール型ってのはとっても大事なんだけど、これね、小学校の低学年、中学年、あるいは高学年も含めて、苦手な子が一番難しいのが、このボールを持たない時の動きなんです。どこに動いていいかわからないからそうなんです。なので、ボールを持たない時の動きの負担を少なくしてあげるっていう発達段階の早い段階では、徹底的にボールを持たない時の動きを軽減してあげるっていうのがね、とっても大事なかなというように思ってます。はっきり言って、バスケットってのは、極めて高度なゲームだと思ってもらった方がいいと思うんですよ。5対5のゲームなんてね、大体、私はちょっと経験ありますけどね、やっぱり中学校、ミニバスやってる小学校の頃からやってる子らは別ですけど、5対5のゲームってのはね、部活で2年間くらいやらないとね5対5のゲームは機能できませんよね。はっきり言って。部活やってる子でもやっぱり3対3の方が易しい。分かりやすいんで、5対5のゲームはどこに動いていいかわからない。今、オリンピックでも3on3やってますけど。

その意味で、ゲームの人数もそうなんですけど、ボールを持たない時の動きが分かりやすくて、その負担を少なくしてあげるっていうのがいいんじゃないかなというように思ってます。いつがチャンスなのかっていうのを分かり合って点が取れるっていうところの面白さみたいなものを、軸にしながらゲームを作っていくのがいいんじゃないかなというように思ってます。

ということで、村澤先生の方に、いくつか今日、特に小学校の方でいろいろ試しながら単元になる教材を選定したいっていうようなことだったので、これから中でもいろいろ試してみようということだったのでその材料となるようなことを持ってきました。中学校だと、ドライブバスケットボールっていうのを作って、3対2のアウトナンバーゲームが最近よくやられるようになったんだけど、3対2がうまく機能しなゲームが多いんですよ。例えば、よくボールを持たない時の動きが大事だから、ドリブルを制限して、ドリブルなしにして、ボールを持たない時の動きを積極的に学習させようっていうことだね。パスじゃないとボールが移動できないよっていうルールでよくやられる、その意図はわかるんだけど、我々もそういうのを何度もやってみてね、そうするともうディフェンスがうまくなっちゃうんですよ。で、オフェンスがどこに行っているか、パスコースを作れないと、もうね、ドリブル禁止だと、ボールを持ってきたら、パスする相手がないんですよ。そっからじゃもうシュートできないってなったらボールマンにディフェンスが付かないのね。付かないで、3対2でボール持たないプレーヤーにへばり付いてフリーズし合う場面がたくさん出てくるんですよ。そするといけないな。でもね、ドリブルを入れちゃうと実際に入れちゃうと今度ね、ボール操作のうまい子どもの独断場になっちゃうんですよ。あとは金魚の糞みたいについてくだけになっちゃうんで、ドリブルをそのまま入れるんじゃないけど、ボールマンにディフェンスを付かせないと、3対2が意味ない、機能しないんだよね。その意味で、ボールマンにいかにかディフェンスを付けさせながら3対2がうまく機能するようなゲームは作れないかなって考えたのがドライブバスケット。ボールを持って、自分がマークされてなかったら、ゴール方向にドライブ、移動していいという、ドリブルでボールつかないで移動していいというルールでやってみたのがドライブバスケットで、3対2がうまく機能するようになっていう、そういうことで作ったゲームを載せておきましたので、中学校あたりでは吟味していただけるといいかなと思います。

特にゴール型の教材づくりでは、そんなことに気を付けていくのがいいんじゃないかなっていうところに、短時間でしたが焦点を当ててお話をいたしました。

第50回 上伊那保健体育研究会

学習指導研究会

- 1 公開授業 西箕輪小学校 第3学年 「見つけてつないで、ゴールでキャッチ」
授業者 武井 哲朗 教諭
- 西箕輪中学校 第1学年 「3×3バスケットボール」
授業者 宮原 祐史 教諭
- 2 講師 信州大学教育学部教授 岩田 靖 先生
- 3 日程 8:30～ 8:45 受付（西箕輪小学校）
- 8:50～ 9:05 開会行事（西箕輪小学校 視聴覚室）
①開式のことば（齋藤副会長）
②会長あいさつと講師の紹介（浜田会長）
③会場校校長先生あいさつ（沼野校長）
④諸連絡（事務局）
⑤閉会のことば（齋藤副会長）
- 9:10～ 9:30 オリエンテーション（西箕輪小学校 視聴覚室）
①小学校授業説明
②中学校授業説明
- 9:45～10:30 公開授業①（西箕輪小学校体育館）
- 10:30～10:50 西箕輪中学校へ移動（各自で）
- 10:50～11:40 公開授業②（西箕輪中学校体育館）
- 11:50～12:50 昼 食（西箕輪中学校 家庭科室）
- 13:00～13:45 小学校授業研究会（講師ご指導を含む）
（西箕輪中学校多目的室）
- 14:55～15:40 中学校授業研究会（講師のご指導含む）
（西箕輪中学校多目的室）
- 15:50～16:20 岩田靖先生 講演会（西箕輪中学校多目的室）
質疑応答（進行：事務局）
- 16:25～16:35 閉会行事
①開式のことば（沼野副会長）
②お礼のことば（浜田会長）
③会場校校長先生あいさつ（根橋校長）
④諸連絡（事務局）
⑤閉会のことば（沼野副会長）

4 その他

- ・お車は、別紙の駐車場案内図の通りに駐車をお願いします。
- ・当日配布した名札は、お帰りの際に返却をお願いします。
- ・感染症拡大防止のため、マスクの着用、手指消毒等にご協力ください。
- ・健康チェックシートは、事務局で責任をもって保管し、1ヶ月後に破棄します。

上伊那保健体育研究会学習指導研究会 11/25(木)タイムテーブル (最終版)

事前			謝礼(講師、会場校)、お茶菓子の準備 講師お土産準備(事務局)		横断旗の準備	非接触型体温計、手指消毒液、健康チェックカード予備、名札、参加者名簿、弁当用おつりの準備	
時刻	研究会の流れ	各部の動き					
		総務役員	事務局	研究部	研修部	広報部	正副ブロック長
7:55		○浜田 齋藤	○細江 江口 小穴 西箕輪小集合 ・会場校へあいさつ(細江) ・会場校に謝礼渡し(細江)	○村澤 宮原 伊藤	○溝口 井出	○久保田(智) 東海林	北澤・柴・竹腰・原 宮澤・松崎・久保田(晃)
8:00	西箕輪小(会場:視聴覚室) 役員集合 打ち合わせ 準備	役員集合 打ち合わせ会(会場:視聴覚室・家庭科室)					備考
			・本日の日程確認(細江) ・開会式会場まで全体統括	・本日の分担確認 ・オリエンテーション確認 ・授業会場の確認	・本日の分担確認 ・駐車場誘導分担	・本日の分担確認 ・受付場所は生徒玄関 ・名簿、名札確認 ・配布指導案の確認 ・役員受付開始	・駐車場の手伝い (健康チェックカードの回収、受領印の押印、当日の体温測定)
8:30	西箕輪小学校玄関 一般参加者受付	・岩田先生お出迎え (正副会長・事務局) ※講師控え室、校長室 ・講師接待(事務局) ・開会行事会場へ移動	・開会行事準備 ※必要に応じて本日の日程確認 ・案内誘導(会場校長)		・案内 ※受付と連絡を取り合っ	・受付業務 指導案等の資料を渡す ・弁当代徴収(会長のみ) ・名簿チェック(出欠)	・駐車場の手伝い 受付の手伝い (健康チェックカードの回収、受領印の押印、当日の体温測定)
8:45					※8:45には終了		
8:50	会場:(視聴覚室) 開会行事 ○開式のことば (齋藤副会長) ○会長挨拶 (浜田会長) ○会場校校長挨拶 (沼野校長) ○諸連絡 (細江) ○閉会のことば (齋藤副会長)	・開会行事参加	・開会行事進行(江口)	・開会行事参加	・開会行事参加	・開会行事参加 受付の状況を見ながら	・開会行事参加
9:05				・オリエンテーション準備			
9:10	会場:(視聴覚室) オリエンテーション	オリエンテーション参加	オリエンテーション参加	オリエンテーション進行 (進行 伊藤) ・小学校説明(村澤) ・中学校説明(村澤)	オリエンテーション参加	オリエンテーション参加	オリエンテーション参加
9:30	授業会場へ移動						
9:45	会場:西箕輪小体育館 公開授業① 西箕輪小学校 3年 「つないで走ってゴールでキャッチ」 武井 哲朗 先生	・授業参観	・授業参観	・授業参観 ・授業記録	・授業参観 ※必要に応じて授業記録の補助	・授業参観 記録写真撮影	・授業参観 ※帰る方の名札回収
10:30	西箕輪中へ移動						
※西箕輪小の会場片付け(江口・小穴)	体育館で待機	・岩田先生を西箕輪中へご案内(お車で正面玄関脇に移動していただく)	・会場校へ挨拶(細江)	・西箕輪中体育館へ移動	・案内表示の設置確認 ・必要に応じて駐車場誘導	○中学受付 10:30~10:45 ※中学生生徒玄関にて	・受付の手伝い (健康チェックカードの回収、受領印の押印、当日の体温測定)
10:50	会場:西箕輪中体育館 公開授業② 西箕輪中学校 1年 「3x3バスケットボール」 宮原 祐史 先生	・授業参観	・授業参観	・授業参観 ・授業記録	・授業参観 ※必要に応じて授業記録の補助	・授業参観 記録写真撮影	・授業参観
11:40	会場:(家庭科室) 昼食	・岩田先生を校長室へ案内 (校長控室・1階) ・岩田先生控え室:会議室 ・授業研究会会場へ案内	・講師、会長、会場校長の弁当を届ける ・昼食(校長室)	・昼食	・昼食	・弁当受け取りと支払い ・弁当配布 (講師1、会場校長2、会長1計4) ・弁当空き容器回収	・昼食
12:50	会場:(多目的室) 授業研究会① 西箕輪小学校	・授業研究会参加	・授業研究会参加	・授業研究会司会進行 全体討議	・授業研究会参加	・授業研究会参加 記録写真	・授業研究会参加
13:45	休憩						
13:55	会場:(多目的室) 授業研究会② 西箕輪中学校	・授業研究会参加	・授業研究会参加	・授業研究会司会進行 全体討議	・授業研究会参加	・授業研究会参加 記録写真	・授業研究会参加
14:40	休憩および講演会準備						
		・講師案内	・会場準備 ・演題掲示、演台、水の準備	・会場準備指示	・案内表示の片付け	・講演会記録準備 ICレコーダー、カメラ等	
14:50	会場:(多目的室) 講演会 講師 信州大学教育学部 岩田靖先生	・講師案内 ・進行(事務局) ・講師紹介(浜田会長) ・講演会参加 ・質疑応答	・講演会参加	・講演会参加	・講演会参加	・講演会参加 講演会記録	・講演会参加
16:20	会場:(多目的室) 閉会行事 ○開式のことば (沼野副会長) ○お礼のことば (浜田会長) ○会場校校長挨拶 (根橋校長) ○諸連絡 (細江) ○閉会のことば (沼野副会長)	・閉会行事参加	・閉会行事進行(江口)	・閉会行事参加	・閉会行事参加	・閉会行事参加	・閉会行事参加
16:35		・講師案内(校長室へ)	・連絡(細江)				※名札回収
17:00	片づけ						
		・岩田先生お見送り	・会場片づけ ・会場校校長に謝礼・挨拶	・会場片づけ ・講演会関係片づけ	・会場片づけ ・案内表示関係片づけ	・会場片づけ ・ゴミ関係片づけ ・会報用原稿依頼(久保田)	

※訂正箇所にはアンダーラインを引いてあります。

1 単元名「見つけてつないでゴールでキャッチ」

2 運動の捉えと子どもの実態

(1) 陣取り型ゲーム（アルティメット）の中心のおもしろさ

陣取り型ゲームは、相手にボールを奪われずに前進する（陣地を取る）ことで得点したり、陣地を取られないように相手の前進を止めたりして攻防することの楽しさが機能的特性として挙げられる運動である。他のゴール型ゲームと比べると、ゴールが前方に開けている為、高度なシュート技能を必要としないこと、相手がボール保持者の前方にしかいない為に、状況判断がしやすいことが構造的特性として挙げられる。

こうした特性から、今回取り上げるアルティメットは、パスをつなぐことでディスクを前に進め、開けたゴール空間に運び込むという点で、陣取り型ゲームの一つとして捉えることができる。加えて、ボール保持者はドリブル等で進むことができないこと、守備者はボール保持者にタイトなマークができない既存のルールからも、パスに焦点化されたゲームであるといえる。

攻撃側は、仲間と協力して作った空間を見つけて走り込む動きや、パス時における的確な状況判断を活かしてディスクを進めていくことで、パスを出した側と受け取った側の両者が得点の喜びを味わうことができる。また、ボールと違ってディスクは、投げた後の時間に伴い速度が落ちていく。そのことを活かし、パスを出す位置や受け取り方を工夫することで、プレイの幅が広がることも特性の一つとして挙げられる。

(2) 子どもの実態

- ・2年次で学習してきたゴール型ゲームとして、サッカー（サイドラインを設けない以外は一般的なサッカーと同じルール）の学習を行った。その他、ボール運動としてドッジボールやドッジビーを既存のルールで行った。
- ・3年次1学期に行った体育に関するアンケートでは、学級の約70%の児童が2年次に行ったボール運動に対して「すごく楽しかった」と回答している。しかし、運動の様子を見てみると、得意な児童は積極的にボールに関わろうとしている一方、運動が苦手な児童はボールに抵抗感を抱いているのか、なかなか積極的にボールへ関わろうとしない姿も見られ、アンケートでも「楽しくなかった」と回答している。
- ・体育の授業において基本的には班での学習を行っている。運動に対して前向きな児童が積極的に発言し、学習を引っ張る姿が目立つ。また、3年次より学習カードを取り入れて振り返りや自己評価、作戦などを記入している。
- ・体育の授業だけに関わらず、集団での活動に抵抗感を示す児童が数名いる。それらの児童は運動に対して前向きではあるものの、人との関わりにおいて困難さを感じている様子が見られる。
- ・ディスクを投げる経験がこれまでにあまりなく、児童のディスク操作の技能差は小さいと言える。

- ・ 9月末に約5m先に積まれた段ボールをめがけてディスクを投げる的当てゲームを実施した。当たった回数は5回投げた中で平均1.5回程度であった。

(3) 本単元の中心となる学習内容

本単元では、陣地を取り合う攻防のおもしろさを子どもたちが味わい、ディスクを持っていないプレイヤーが空間に走り込みディスクを受け取ることができるように以下の点を学習させたい。

①フリーの味方を見つけてパスを出すこと

まずは、フリーとはどのような状態かわかることが重要である。ディスクを受け取る時には、自分の近くに守備者がいない場合や自分とディスクの保持者との間に守備者がいない場合が、フリーの状態だということを理解させたい。また、ディスクを持っている時には、そのフリーの味方を選んでパスを送ることを意識させたい。更に、味方が捕りやすいパスについて考える場を設けることで、力加減や受け手の状況判断についても理解させ、相手意識をもつことの大切さも併せて育てていきたい。

②得点するために、有効な空間へ走り込むこと

単元後半には、空間にパスを出し、受け手がそこへ走りこんでキャッチをする（リードパス）プレイが意図的に行えるようにしたい。

(4) 中心的な面白さを味わうための教材化

- ・ ゴールを前方に大きく開けたゴールエリアにすることと、一定の方向のみの攻撃にすることで、パスの状況判断も易くなるため、得点がしやすく、つないで得点した喜びを味わうことができるだろう。
- ・ 時間制で攻守交代することで、スピーディーなゲーム展開が期待できるだろう。
- ・ アウトナンバーゲームを仕組むこと、攻撃側と守備側の行動する範囲を分けることで、攻撃側は落ち着いてディスクの操作や空間を見つける動きを行えるようになるだろう。
- ・ 少人数のチーム編成を行い、ディスクに触れる機会を増やすことで、ディスクの操作技能の向上が見込めるだろう。また、得点に応じたローテーションをすることで様々な役割を担う機会が得られ、子どもたちは学習を深めていこう。
- ・ 柔らかく、滞空中に速度が落ちるディスクを用いることで、子どもたちは恐怖心なくプレイを始められるだろう。更に、ドリル練習を行うことで単元を進めるにつれ自信を持ってディスクを操作していくようになるだろう。

3 ルールと場の工夫（教材化されたゲームルール）

(1) 用具の工夫

○ボール

ドッジビーで用いるディスク

○ゲーム人数（OF 4人対 DF 2人の交代制）

OF：スタートエリア1人+OFエリア2人+ゴールエリア1人

DF：各エリア1人

○ゲーム時間

4分ずつの交代制（片チーム4分連続攻撃、1分半入れ替え）

(2) ルールの工夫

- それぞれのプレイヤーの行動範囲を限定することで、各プレイヤーが落ち着きを持ってプレイすることができる。

【ゲーム中の主要なルール】

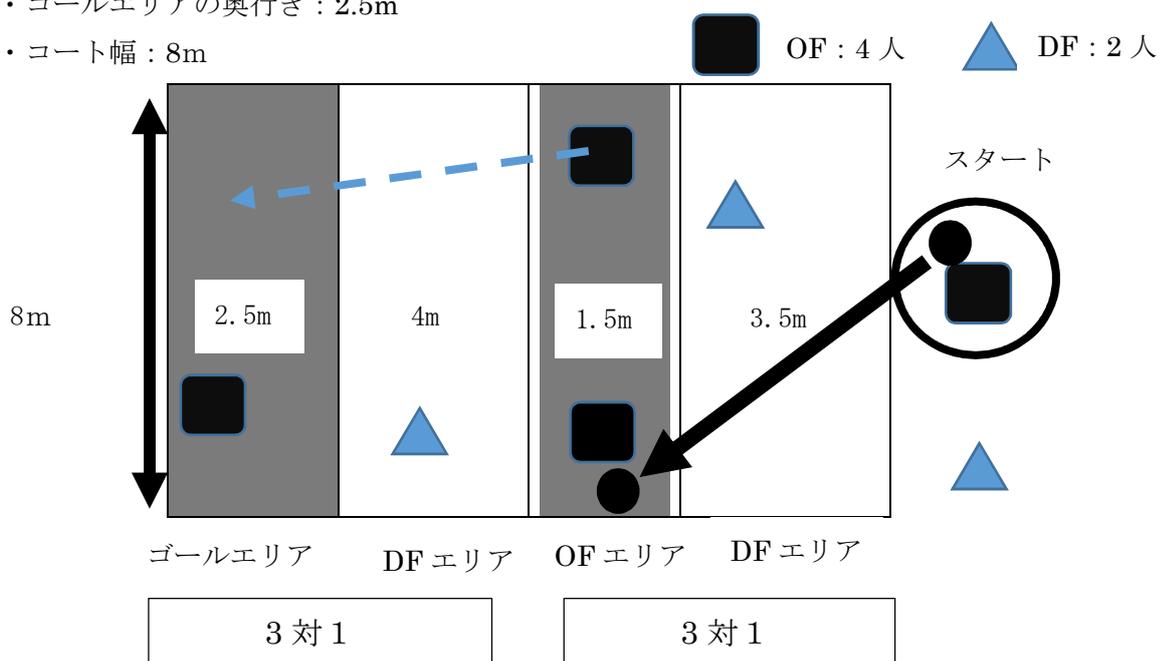
- OF、DFはそれぞれのエリアを出てプレイしてはいけない。
- パスが次のエリアへ届かなかった場合やキャッチミスをした場合は、やり直し。ただし、単元前半では、OFエリアで、キャッチできずとも触れればプレイの継続可とする。(※)

※ゴールエリアでのキャッチミスや DF 成功時、次エリアへ届かなかったとき等、スタートエリアへディスクを戻す際は、手渡しとする。

- OFエリアでディスクを持った人はその場から動かない。
- ボール保持者へ直接の妨害行為はなし。
- OFエリアでディスクをキャッチしなかった児童が、ゴールエリアへ移動する。
- 得点は、ゴールエリアでディスクに触れられれば1点、キャッチできたら2点とする。
- ゴールエリアでディスクをキャッチした児童が、キャッチをしなかった児童へディスクを渡し、キャッチしていない児童がコートの外を回り、スタート位置へ移動して、次攻撃を開始する。

(3) 場・コートの工夫

- スタート位置から OF エリア手前ラインまでの奥行き：3.5m
- OF エリア奥行き：1.5m
- OF エリア奥ラインからゴールエリア手前ラインまでの奥行き：4m
- ゴールエリアの奥行き：2.5m
- コート幅：8m



(4) 資料・学習カードの工夫

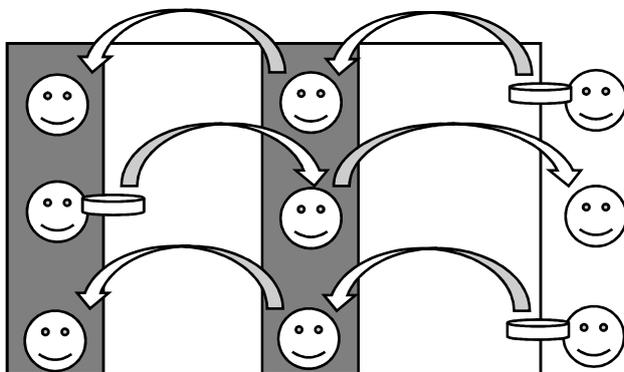
○学習カード（紙とデバイスとを併用する）

- ・チームとして上手くいったことや課題となることを、短時間で振り返ることのできる学習カードを用いる。
- ・スクールタクトを活用して、前時での活動内容や次時への課題等、確認しやすいようにし、授業後にアンケート調査も実施する。

(5) ドリル練習の工夫

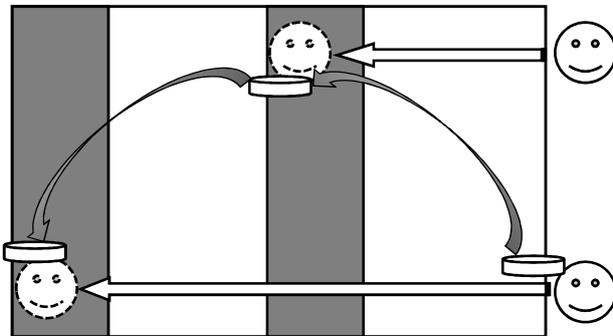
○単元を通して行うドリル練習

①数珠パス→狙ったところにディスクを投げる。正確に捕る。捕った後反転し、すぐに投げる。



- ・兄弟班で3人組をつくり、コート内でパスを回すことができるようにする。
- ・バックハンドスローを徹底し、低めの直線の軌道で狙ったところへ投げられるようにする。
- ・キャッチした後にすぐに反転し投げられるよう、キャッチ→スローの動作をスムーズにする。

②ジグザグパス→走り込んでパスを捕る。走り込む方向（斜め前方）へディスクを投げる。



- ・走ったあとにすぐに捕球体勢をとれるようにする。
- ・単元序盤は、ボール非保持者の走り込みを確認してから正確に投げるようにする。
- ・慣れてきたら、ボール保持者は空間に投げる意識、非保持者は、走り込みながら捕るイメージにしていく。

4 子どもの動きの予想とゴールイメージ、課題の決め出し

(1) 予想されるゲーム様相

①単元序盤：ルールや用具に慣れる段階

スタート位置から OF エリア、ゴールエリアへとチームの中で確認しながら、ディスクを運ぶ展開が予想されるだろう。ボール非保持者が OF エリアからゴールエリアへ、ゴールエリアからスタート位置へ移動するといった味方の動きについては、その都度教師が声をかけて知らせることも必要となるだろう。

また、ディスクを意図するところへ投げたり、キャッチしたりといった技能もまだ低く、ラインアウトやキャッチミスからのリスタートも多くなるだろう。そこで、ドリル練習ではパスの精度を上げ

るためのディスクの投げ方やキャッチの仕方を丁寧に声がけする必要があるだろう。

オフェンスのポジショニングについては、ボール非保持者が OF エリア内の狭い範囲（ボール保持者の視界に入る範囲）でパスを待つことが予想される。(図1)「ディフェンスに捕られないためにはどこでパスをもらうのがいいか」を考える中で、できるだけエリアの両端に位置取ることが有効なことに気づくだろう。ボール保持者はディフェンスの手が届きにくい方の味方（フリーの味方）にパスすればいいと判断するようになるだろう。同時にボール非保持者は自分がフリーな状態であることをアピールするようになるだろう。

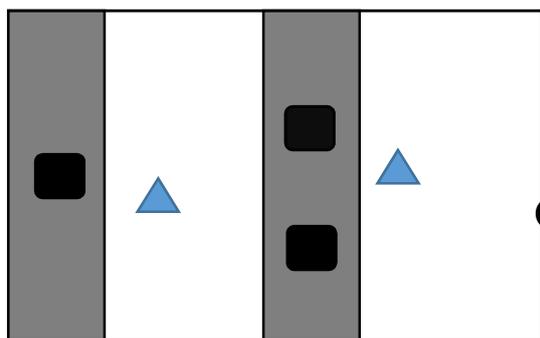


図1 狭い範囲でパスを待つ

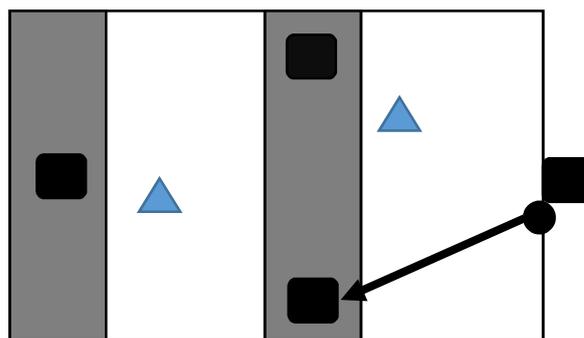


図2 エリアの両端に位置取り

②単元中盤：フリーの味方を意識してパスを出し、たくさん得点しようとする段階

限られた時間の中でたくさん得点するためには、できるだけ早く判断してディフェンスのいない（フリーの）味方にパスを出すことが必要となるだろう。特に、OF エリアでのボール保持者は、ディスクを手にした途端パスをキャッチする側からパスを出す側に切り替わり、次のパスの判断を迫られる。「ゴールエリアにいる味方がフリーならすぐパス（図3）、ディフェンスにマークされていたらもう一人の味方が走り込むのを待つ」といったことが、判断の一つの基準となるだろう。ゴールエリアの味方が2人になれば、判断は上記の OF エリアの場合と同じである。

そうした様相が続く中で、もう一人の味方が走り込むのとパスがつながるのが同時といったプレイ（図4）が現れるだろう。このプレイから、ディフェンスのいない空間にボール非保持者が走り込むことの有効性について考えるようになるだろう。「ボール非保持者がゴールエリアのどこへ走り込むか」「ボール保持者はいつパスを出すか」といったことを考える中でパスの精度が上がっていくだろう。

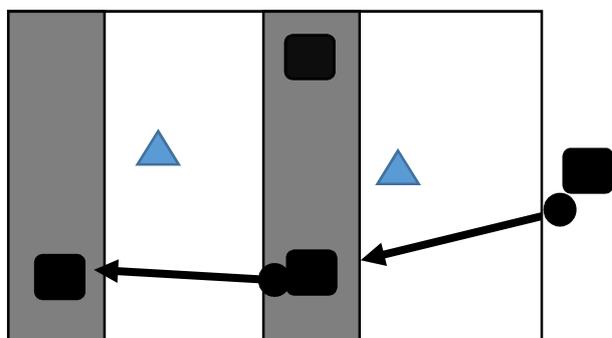


図3 ゴールエリアにいる味方がフリーならすぐパス

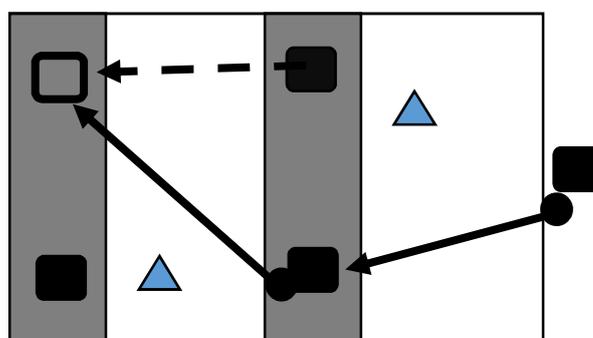


図4 もう一人の味方が走り込むのとパスがつながるのが同時

③単元終盤：チームごとに連携の工夫をしてフリーの味方を作り出し、たくさん得点しようとする段階

単元中盤頃まで、OFエリアの中でボール非保持者は止まった状態でパスを要求することが予想されるが、ディフェンスが強くなってくると、最初の位置取りのままではパスがつかないことに気づいてくるだろう。そこで、味方同士で連携し、真ん中に近い位置から両端へ広がったり、2人で位置を入れ替わったりといった工夫を考えるようになるだろう。加えてゴールエリアでは、OFエリアから走り込む味方の動きに合わせて、もとからいた味方も位置を変えるといった工夫（図5）も出てくるだろう。ボール保持者がディスクを投げる軌道を工夫したり、フェイントを絡ませたりしたら、チームとしての連携の工夫はさらに広がっていくだろう。チームとしての連携が成功して得点することで、ボール保持者も非保持者も達成感を持って単元を終えることが期待できる。

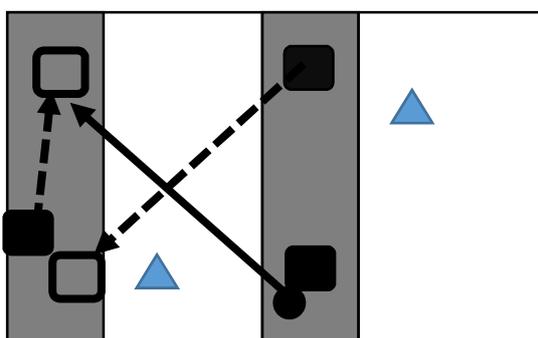


図5-1

OFエリアから走り込む味方の動きに合わせて、もとからいた味方も位置を変える

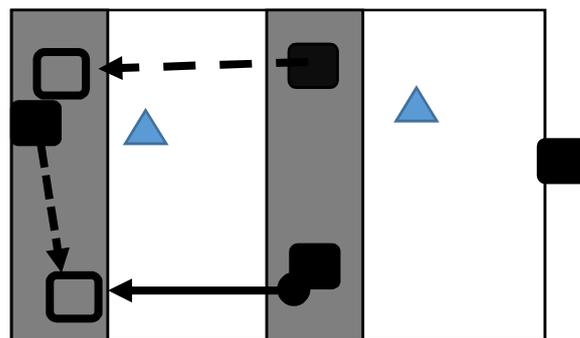


図5-2

OFエリアから走り込む味方の動きに合わせて、もとからいた味方も位置を変える

(2) ゴールイメージ

守りのいない（フリーの）味方にパスをつないで、得点（ゴール）を決めよう！

(3) ゴールイメージに向けた課題のきめ出し

①予想される課題

- ・ルールに慣れる。
- ・ディスク操作（投・捕）。
- ・基本のOFのポジショニング。
- ・走りながらディスクをキャッチすること。
- ・DFの位置に合わせて、パスをつなぐための適切なOFを選択すること。
- ・DFの位置に合わせて、自分がフリーな状態であるかどうか理解あい伝えること（声・ジェスチャー）。
- ・OFエリアのボール保持者の判断（非保持者から保持者への判断の切りかえ）。
- ・ゴールエリアにいる味方OFの位置を元に、空間に走り込むこと。
- ・OFエリアの捕球者の位置を元に、ゴールエリアのOFの位置を工夫すること。
- ・（ゴールエリア前のDFの位置を元に）、OFエリアとゴールエリアのOFの動きを工夫すること。

②本質的な課題

みんなでパスをつないで得点するために、ディスク操作に慣れたり、味方や敵の位置に合わせたボールや味方の動きを確認したりしよう！

③中位課題（複数時間かけて考えたい課題まとまりのレベル）

- ・ルールに慣れる。
- ・スタートから OF エリアまでどのようにつなげたらよいか。
(ボール保持者側、非保持者側両方におけるフリーの人へのパスの理解)
- ・OF エリアからゴールエリアまでどのようにつなげたらよいか。
(味方・敵の位置に合わせた有効空間の理解)
- ・(特に OF エリア～ゴールエリアにおいて) チームで工夫した攻め方。

④単元序盤に考えさせたい学習内容→下位課題

- ・ルールに慣れる。
- 特に、ボール非保持者が OF エリアからゴールエリアへ、ゴールエリアからスタート位置へ移動すること、攻撃成功の可否が OF エリアはビーに触れたかどうか、ゴールエリアはキャッチできたかどうか。
- ・ディスク操作（投・補）。
- ディスクの投げ方による飛び方の違いやキャッチの仕方。パスの精度を上げる投げ方。
- 走りながらキャッチする方法。
- ・基本の OF のポジショニング。
- コートの両端に位置取った方が、DF に捕られにくいこと。
- ・DF の位置を元に、ボール保持者はパスをつなぐための適切な OF を選択すること。また、非保持者は、自分がフリーな状態であるかどうか理解すること（声・ジェスチャー）。
- 限られた時間の中でたくさん得点するために、できるだけ早く判断して敵のいない味方へパスをすること。
- 非保持者が自分の状態を知らせる為に有効な手段はどんなものがあるか。声は、ボール保持者の注意を引くことはできるが、DF にも自分の位置を教えてしまうことになる。ジェスチャーは、DF には自分の場所がばれないものの、ボール保持者へのアピール力も弱い（まずは自分がフリーな状態か理解した上で適切なアピール方法を選択する）。

⑤単元中盤に考えさせたい学習内容→下位課題

- ・OF エリアのボール保持者の判断（非保持者から保持者への判断の切りかえ）
- キャッチした瞬間に、「ゴールエリアの味方がフリーならすぐパス。DF がついていたら走り込むのを待つ。」のスムーズな判断の切りかえ
- ・ゴールエリアにいる味方 OF の位置を元に、空間に走り込むこと
- ゴールエリアの味方の位置取りによって、OF エリアのボール非保持者が、どこの空間に走り込めばよいか

⑥単元終盤に考えさせたい学習内容→下位課題

- ・OF エリアの捕球者やゴールエリア前のDF の位置を元に、OF エリアとゴールエリアのOF の動きを工夫すること。
- ボール保持者に近いゴールエリアの端に位置取ると、最短距離でパスをつなげることができる。
- ・(特にOF エリア～ゴールエリアにおいて) チームで工夫した攻め方。
- OF エリアからゴールエリアへどのように走り込むか、またゴールエリアのOF がどのように動くか

5 単元目標

(1) 単元目標

①知識・技能

みんなでパスをつないで得点する楽しさや喜びに触れ、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、ゲームをすることができるようにする。

②思考・判断・表現

味方や敵の位置に合わせた、ボールや味方の動きについてチームで考えたり練習したりすることができるようにする。また、考えたことを友だちに伝えることができるようにする。

③主体的に学習に取り組む態度

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、友だちの考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

(2) 評価規準

①知識・技能

ア ディスクを狙ったところに投げたり、(走り込みながら)落とさずに捕ったりすることができる。

イ ディスクを持っているときに、DF のついていないフリーの味方を見つけ、パスをすることができる。

ウ ディスクを持っていないとき、味方とDF の位置を踏まえて、適切な位置を理解して位置取ったり、自分がフリーな状況かどうか理解し、フリーの場合にパスを要求したりすることができる。

エ OF エリアからゴールエリアへの攻撃の際に、DF のいない味方や空間を理解し、パスをしたりもらったりすることができる。

②思考・判断・表現

オ DF のいない味方にパスをつなげて得点するための、OF のパスの判断や位置取りについて考えている。

カ チームの課題となる攻撃エリアを選択し、ボールの動きや味方の動きの練習を行っている。

キ 個人やチームの成果や課題、練習方法等を友だちに伝えたり学習カードに記したりしている。

③主体的に学習に取り組む態度

ク アルティメット型のゲームに関心を持ちゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。

ケ 勝ち負けのみにこだわらず個人やチームの成果や課題に目を向けて学習しようとしている。

コ 友だちや相手チームのプレイの良い所を認め、自分のプレイに取り入れたりミスに対してアドバイスや練習をしたりしようとしている。

6 学習の構想

(1) 時間計画

はじめ	なか①			なか②		なか③・まとめ		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
<ul style="list-style-type: none"> 既習事項の確認 授業の約束の確認 映像確認によるゲーム理解 ゴールイメージの設定 	道具の準備・準備運動							
	ドリルの確認	ドリル						
	本時の課題確認							
試しのゲーム	チームごとの課題確認	チームごと課題の確認			チームごと課題・動きの確認		チームごとの確認	
		ゲーム①					リーグ戦3試合	
	ゲーム①	全体・チームでゲームのふり返り			リーグ戦			
		ゲーム②			3試合		まとめ	
<ul style="list-style-type: none"> ゲームのふり返り 本質的な課題の共有 	ふり返り・片づけ							

(2) 単元展開

段階	学習活動	*指導 ◆評価 □子どもたちの意識
はじめ	【学習活動とオリエンテーションにおける教授行為】 <ul style="list-style-type: none"> 授業のすすめ方の確認 チーム発表 新しいゲームの紹介（VTR視聴） ルールの確認 ゴールイメージ（目標）設定 	*学習の約束、授業の進め方を丁寧に確認していくようにする。 *映像を確認する際は、子どもたちの気づきに応じて、巻き戻したり、繰り返したりして見ることができるようにする。 □あんな風にディスクを投げたいな。 □あんな風にキャッチしたいな。 □スタートからゴールまでうまくつながっているな。 □うまくいった時チームで喜び合いたいな。
	単元のゴールイメージ フリーの味方にパスをつないで、ゴールを決めよう。	
	<ul style="list-style-type: none"> コートの確認 試しのゲーム 	*実際にゲームを行っていく中で、ルールやローテーションを丁寧に確認していく。

は じ め	<ul style="list-style-type: none"> ・試しのゲームを終えてのふり返り ・学習課題の洗い出し ・時間計画の提示 ・大まかな単元展開の共有 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ディスクをコントロールよく投げたり、うまくキャッチしたりできないから練習したいな。 ・パスがうまくつながるには、どんなことに気をつけるといいのかな。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>本質的な課題（ゴールイメージに向かうために） みんなでパスをつないで得点するために、ディスク操作に慣れたり、味方や敵の位置に合わせた、ボールや味方の動きを確認したりしよう！</p> </div>
な か ①	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> 中位課題：スタートから OF エリアにどのようにつなげたらよいのだろう </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリルの確認→数珠パス <p>【学習の進め方】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○用具の準備、準備運動、ドリル ○学習課題の確認（全体） <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> 提示していく（予想される）下位課題 </div> <ol style="list-style-type: none"> i ディスク操作やルールに慣れよう。 ii DFに防がれないためにはOFエリアのどこで待っているのがいいのだろう。 iii ディスクを持っている人に、自分のことをアピールするにはどうすればいいだろう。 <ul style="list-style-type: none"> ○ゲーム① ○チームごとや全体でゲーム①のふり返り ○ゲーム② ○ふり返り（チーム→全体→個人） 	<ul style="list-style-type: none"> *ドリルでは、ディスクの操作について以下の点を意識させる。 ・半身の姿勢から一歩踏み込んでバックハンドスロー。 ・相手の胸元をめがけて、ディスクが浮き上がりすぎないように低めに投げる。 ・キャッチした後にすぐ反転して投げられるよう、キャッチ→スローの動作をスムーズにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>*子どもたちのつぶやきを全体で共有する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・OF エリアでは、味方同士は離れた方がパスはつながりやすいのかな。 ・「かけ声」や「名前を呼ぶ」以外に手を挙げたり、指さしをしたりするのもよさそう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> *ゲーム中は課題に沿った声かけをする。ゲーム①と②の間に、課題に対してのふり返りを行う（難しさや良い動きを共有する）時間を取るようになる。 *チームで本時の課題に沿ったふり返りをするよう声かけをする。全体では具体的なゲーム場面を想起して考えさせたり共有したりする。 <p>◆イオコ</p>

中位課題：OF エリアからゴールエリアにどのようにつなげたらよいだろうか

・ドリルの確認→ジグザグパス

【学習の進め方】

- 用具の準備、準備運動、ドリル
- 学習課題の確認（全体）

提示していく下位課題

- i OF エリアでディスクを持った人はどんなプレイをするといいのだろう。
(OF エリアのディスク保持者の判断)
- ii OF エリアでディスクを持っていない人はどんなプレイをするといいのだろう。
(ゴールエリアにいる味方や DF の位置を元にスペースを見つけ、ゴールエリアへ走り込む)
- iii ゴールエリアへ走り込む児童はどんな動きをするといいのだろう。
(空いているスペースへの走り込み)

- ゲーム①
- チームごとや全体でゲーム①の振り返り
- ゲーム②

○振り返り（チーム→全体⇒個人）

*ドリルでは、以下の点を意識させる。

- ・最初は味方の走りこみを確認してから正確にディスクを投げる。慣れてきたら、走りこむ味方のやや前方に投げるようにする。
- ・手首のスナップを使ってできるだけ速くディスクを投げる。
- ・走りこんだ後すぐに捕球体勢をとる。または、走りこみながらキャッチをする。

*子どもたちのつばやきを全体で共有する。

- ・ゴールエリアにいる味方の前にDFがいなかったら、すぐパスしていいな。
- ・DF がいる時は少し待った方がいいな。
- ・OF エリアからゴールエリアにすばやく走りこめばパスがもらえそう。
- ・ゴールエリアに行くときに DF のいないところや味方と重ならないところに走りこめばパスがもらえそう。

*OF エリアでディスクをキャッチした瞬間に、振り返ってフリーの相手を見つけることを意識できるよう声がけをする。

*DF のいない位置やゴールエリアのスペースを声がけや指さしで示す。

*ゲームで見られたよいプレイを全体で取り上げる。どのようにディスクやプレイヤーが動いていたかを黒板やコート上で具体的に確認する。

◆エオコキ

なか②

なか ③	<p>中位課題：よりスムーズにパスをつなげて得点するためにチームで攻め方を工夫しよう。</p> <p>【学習の進め方】</p> <p>○用具の準備、準備運動、ドリル</p> <p>○学習課題の確認（チーム）</p> <p>提示していく（予想される）下位課題</p> <p>i チームごとパスのつなぎ方を工夫して、さらにたくさん得点しよう。</p> <p>（パスをもらう位置取り→2～3人で連携）</p> <p>（パス出しや走りこみのタイミング）</p> <p>○ゲーム（3試合）</p> <p>○振り返り（チーム→全体→個人）</p>	<p>*ドリルの時間とチームでの課題確認の時間とのバランスに配慮し、その時間のチームの工夫や目当てを立てられるよう時間をつくっていく。</p> <p>*得点をさらにとるための各グループの工夫された点や、実際にあった良いプレイを全体で共有していく。また、前時までの学習カードなどを振り返りながら、攻撃の組み立てに役立てる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • パスを待つ位置を 2 人で入れ替わってみたらどうかな。 • ゴールエリアの人が、ディスクを持っている人に近い方の端に位置取ると、最短距離でパスをつなげられるぞ！ • ゴールエリアにクロスで走りこむと DF に邪魔されにくいぞ。 • DF のいない位置にパスを出して、そこへ味方が走りこんだらいいぞ。 • ゴールエリアに飛び込みながらキャッチしたら DF は追いつけないぞ。 • 走りこんだ人にパスすると見せかけて、もう一人の人にパスすれば DF がだまされたぞ。 </div> <p>◆アウカケ</p>
	まとめ	<p>○単元のまとめをする</p> <p>→自分たちのチームの良かった点や変化を振り返る</p> <p>→単元の感想を書く</p>

7 本時案

(1) 主眼

OF エリアでディスクをキャッチしたらゴールエリアへ次のパスをすばやく出すことで得点が狙えることを学習した子どもたちが、ゴールエリアで待つ人の位置や動きについて、コート図をもとに考えたり試合で試したりすることを通して、ゴールエリアの人がディスク保持者から最短距離の位置へ動いてパスをもらったり、OF エリアのボール保持者が、すばやくパスを出したりすることができるようになる。

(2) 本時の位置 9時間中第6時

前時 OF エリアでディスクをキャッチした児童が、ゴールエリアへ意識を向けることで、パスをもらう対象から、パスを出す側へと意識を切り換えることを学んだ。

次時 OF エリアでディスクをキャッチした児童が、ゴールエリアで待機している児童と、ゴールエリアへ走り込む児童とどちらにパスをしたらいいのかということについて学習する。

(3) 指導上の留意点

- ・ゴールエリアで待機している児童やディスクの動きが捉えやすいように、ホワイトボードに掲示するためのコート図やチームで確認するための作戦板（デバイス）を用意する。
- ・子どもたちが安全に運動することができるように、それぞれのコートで使うもの（得点板、デバイスなど）が適切に設置されたり、整理されたりしているか確認する。

(4) 展開

種	学習活動	予想される子どもの反応	○指導 ・ 評価	時間
は じ め	◇道具の準備・準備体操 ・チームごとに行く。	・チームで早く準備してたくさん練習したいな。	○体育館に到着したチームから始めるよう伝える。	3
	◇ドリル ・チームごとで対面パスを行う。 ・キャッチミスした時は、予備のディスクを使用し、順番を待っている児童が拾いに行く。	・投げる前は、おへそを横にして（半身）構えるんだったな。 ・足をドンと一歩前に踏み出して投げるぞ。 ・浮き上がらないよう、低めにシュッと投げるぞ。	○ディスク操作の合言葉（へそ、ドン、シュッ）に沿って一人一人の児童に声をかけていく。 ○たくさんパスができるよう、チームに予備のディスクを2個ずつ配布。	5
な か	◇本時の課題を全体で確認する。	<p>学習問題：ゴールエリアにスムーズにパスをつなぐにはどうすればいいだろう。（ゴールエリアで待つ人は、どこでパスをもらうのがいいだろう。）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴールエリアで待つ人は、ディスクを持っている人から一番近くにいるとパスをもらいやすいよね。 ・最初はゴールエリアの真ん中で待っていることが多いけど、OF エリアにパスがつながったら、すぐに近い方の端に動いた方がいいんじゃないかな。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ホワイトボードに課題場面を示し、本時はディスク保持者の判断だけでなく、ゴールエリアで待機している児童の動きについて注目させる。 ○ホワイトボード上でマグネットを操作させて、効果的な動きを全体で共有できるようにする。 	7

な か	◇試合①（4分×2回）	<ul style="list-style-type: none"> ・OF エリアへパスがつながったら、すぐにもらえるようにしておこう。 ・ずっと同じ場所で待っているとDF が前に来て防がれてしまうな。 	<p>○OF エリアにパスがつながった瞬間に、ゴールエリアで待機している児童に「どっち」と声をかける。正しく判断できていたら称賛する。</p>	9
	◇チームごとの振り返り ・口頭で行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・OF エリアでパスをキャッチしたら、「右/左」と声をかけるようにするね。 ・次の試合ではできるだけ端まで動いてみるよ。 	<p>○動きがわからないでいる児童がいたら、チームの作戦板でもう一度動きを確認するように促す。</p> <p>○必要に応じて、実際にコートで練習してもいいことを伝える。</p>	3
	◇試合②（4分×2回）	<ul style="list-style-type: none"> ・OF エリアでキャッチした瞬間に動くと、DF が置いてきぼりになるな。 ・やった！初めてゴールエリアでキャッチできた。 ・DF に動きがばれてきたな。 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>OF エリアからゴールエリアへの攻撃の際に、DF のいない味方や空間を理解し、パスをしたりもらったりすることができる。(工)【観察・学習カード】</p> </div>	9
お わ り	◇チームごとの振り返り ・チームで出た意見をまとめて1台のデバイスに入力する。	<ul style="list-style-type: none"> ・最短距離にいるとパスがつながりやすいね。 ・DF にばれた時はどうするといいのかな。 	<p>○次時の課題になりそうなゲーム状況が見られたチームには、意図的に声をかける。</p>	3
	◇全体での振り返り	<ul style="list-style-type: none"> ・OF エリアにパスがつながった瞬間に動くとDF を振り切ることができた。 ・DF がついてくる時はどうすればいいのかな。 ・走り込む人にパスすればつながったよ。 ・走り込む人は待っている人と反対の端に走りこめばいいね。 	<p>○ホワイトボード上のコート図を使って、本時学習したゴールエリアの動きができたかどうか確認する。</p> <p>○本時の子どもたちの良さを認め、次時も意欲的に学習に臨むことができるようにする。</p> <p>○本時のゲーム状況と子どもたちの振り返りから、次時全体で共有したい気づきを取り上げる。</p>	4
	◇片付け			2

(5) 話題にしていきたいこと

○本単元で扱った教材「見つけてつないでゴールでキャッチ」は、さくら組の子どもたちがゴール型ゲーム（陣取り型）の楽しさを味わうのに適していたか。

○本時に至る単元展開及び本時における教師の教授行為（学習課題の把握、ドリルや試合での言葉かけ、全体での振り返り等）は、さくら組の子どもたちがゴールイメージにつながる追究を進める上で有効であったか。

令和3年度 長野県学校体育研究大会・上伊那大会 研究のまとめ

I 授業者の記録（単元記録）

第1時 パスがつながると楽しいね

オリエンテーションで、事前に研究部の部員にて撮影をしたゲームの概要などを示す示範VTRを視聴し、ゲーム中の大まかな動き等を確認した。また、その中で本ゲームではパスをするためにはパスをする相手を見つけること、またはDFのいないスペースを見つけることが重要になることを確認し、「見つけてつないでゴールでキャッチ」という単元を通してのゴールイメージを共有した。いざ試しのゲームをやってみると、ローテーション、ディスクの技能的な操作に戸惑う姿があった。そのせいもあったのかパスを投げる際にはDFの位置を把握せず、とにかく味方のいる所へパスをするも、カットされるチームが殆どであった。1ゲーム後、わからないルールの確認とローテーションの動きを全チーム確認し、2試合目を行った。2ゲームやってみると、段々とパスがつながるようになり、得点するチームもでてきた。

ふり返りではパスをする相手が見つからないことや、技能的な面で狙ったところにパスをだすことが難しいことが挙がった。一方で動きがゆっくりなディスクをキャッチすることやパスをチームでつなぐことの楽しさを言葉にする子どももいた。

第2時 パスをもらうためにはどんなことに気を付けるといいのだろう？

ローテーション、ルールにある程度慣れた子どもたちは、初めにドリル練習の動きを確認した。コート両端に互い違いになるようにたち、対角に向けてパスを出す練習を確認したが、子どもたちはパスをつないでいるとだんだん間隔が狭まり、実践的な動きから遠ざかってしまうチームがほとんどだった。

この時間では基本的なローテーションをチームで確認しつつ、パスをもらうためには自分がフリーであることをディスク保持者に伝えるための声掛けが必要であることをチームで確認した。

ゲームでは、ディスク保持者に向けてOFエリアのプレイヤーがディスク要求の声を出すも、OFエリアのプレイヤーが2人とも中心によっているため、ディスク保持者がパスをする相手の選択に困り感を抱いていた。また作戦の中で声をかけあいながらOFエリアの端と端を利用したプレーをしている班もあった。

ふり返りでは多くの児童から、「呼んではくれるけど、パスを出せない」、「狙ったところに投げるのが難しい」という声が出た。一方でOFエリアで待機する児童が互いに「開いて!」という声をかけあうチームもあったことを紹介した。

第3時 開いて立つと、パスをもらいやすいね。

ドリル練習のパス練習では、間隔を長くとること、パスを出す相手に体を向けて投げることでパスの精度が上がることを確認した。課題把握では、前時のふりかえり時に紹介したチームの動きをもとに、OFエリアでパスをもらう児童は、エリアの両端に立つことでディフェンスを振り切れディスク保持者もパスを出しやすくなること、またディスク保持者はDFの位置を見てパスを出せばより一層パスをしやすくなることを確認した。

ゲームではOFエリアの両極に立ってディスクを要求する姿がどのチームでも見られ、本時の課題を多くの児童が実践していた。また、OFエリアにいるプレイヤー間や、スタート位置にいるディスク保持者から両極へ開くよう声掛けをする姿も見られた。また、OFエリアへのパスが通りやすくなったことから前時よりも得点するチームや、チームの得点数にも伸びが感じられた。

第4時 狙ったところに段々パスが投げられるようになったね

前時までの学習で OF エリアで両極で待つようになってパスを出しやすくなった一方で、パサーとレシーバーとの距離が伸びたことでパスを狙ったところに投げるのが一層難しくなったという声が挙がっていた。そこで本時はディスク操作についてのポイント（体を横に向けること、投げる方向に向けてつま先を向けること、胸のあたりからディスク投げたい方向に向けてまっすぐ腕を伸ばしながらリリース直前にスナップを使って投げる）をおさえ、合言葉として「ヨコ、ドン、シュ」が成立した。

ドリル練習では本時からよりパスのコントロールを重視した、対面列での連続パスへと切り替えた。

ゲームではチームで声をかけながら前時までの学習内容を実践し、本時の課題である、ディスク操作についてポイントをお互い確認をしながらゲームに臨んでいた。また、作戦としてフェイントを導入するチームも現れてきた。

ふり返りではポイントをおさえたことにより以前よりも狙ったところへパスが出せるようになったという反省が多く上がった。また、多くのチームからフェイントについて真似をしたいという意見も挙がってきた。

第5時 攻め方を工夫するとより沢山点数がとれるね

前時までの学習やゲーム経験から、チームごとに作戦を考える姿が多く表れてきた。前時の最後ではフェイントを使って DF をつり、よりパスをつなぎやすくする工夫へ注目がある待ったため、本時ではチームごとに様々な作戦を工夫してゲームに活かすことを目当てとした。

また、本時よりルールに3点変更を加えた。変更を加えた点としては、①OF エリアでキャッチした児童は、キャッチした地点から大幅に動いてプレーしてはいけない（技能の安定化と判断要因を限定するため）②得点方法として、滞空中のものをキャッチしたら2点、触っただけなら1点とする③ゴールエリアでは、バウンドしたディスクでも得点とし、バウンドしたディスクを抑え、動きを止めれば2点、触ってそのまま流れてしまっても1点とする（これまでのキャッチのみ得点だと、点数に開きがなく、点差も付きにくい）である。

チームミーティングでは、フェイント、キャッチャーがあえて声を出さないなどのものがあった。

ゲームでは、各々のチームが考えた作戦に取り組む、試合間のミーティングでは、作戦の修正や意識の徹底を呼びかける姿が見えた。

ふり返りでは、「フェイントを使うことで、相手をだますことはできるけど、見ていない方向へパスを出すのが難しい」、「頭を越えるパスを使うと。触れるけどキャッチができない」等の声が挙がった。一方で、「キャッチをしてから1秒もしない間に投げる」ことで沢山の点数がとれたという班の意見があり、OF エリアでキャッチ後、素早くゴールエリアへ投げるのが有効な手段ではないかという次時への課題が見えた。

第6時 素早く投げると、沢山の点数が入ったよ

前時のふり返りの時に挙がった、「1秒もしないうちに投げるといい」という意見を参考に、本時ではOF エリアでキャッチした児童が、キャッチャーからパサーへの意識を素早く切り替え、ゴールエリアで待機している児童に早くパスを出すことで DF の隙を突くことができ、かつ安定したディスクを投げられることを確認した。また、OF エリアから素早くパスをもらうために、ゴールエリアで待機している児童は常に前方のプレーに気を配る必要があることも併せて確認をした。

実際にゲームでは、多くのチームが素早く投げることを意識していた。早く投げることで DF の意表をついた攻撃ができ、より多くの点数が入った。また、攻撃のテンポが早まったことで時間内の攻撃回数が増えることにつながり、全チーム以前のゲームよりも得点数が増えた。また、ゴールエリアで待機している児童にとっても、以前よりもプレーに参加している意識が芽生え、互いに声を掛け合う姿が増

えた。

ふりかえりでは、素早く投げることで得点が高まったことを実感している班が多かった。その中で攻撃を重ねるにつれて、DFも対応してきたという声が挙がった。

第7時 OFエリアでキャッチしていない人はどこへいったらいいかな

前時のふりかえりで挙がった「素早く投げようとしてもDFが前に入ってパスがだせない」という意見から、本時の導入では、ゴールエリアで待機している児童の前にDFが完全に入った場合には、どうしたらよいか、問いかけた。すると「OFエリアでディスクをキャッチしなかった人がいるから、その人が走ればいい」という意見が出た。その意見を元に、本時の課題としてOFエリアでディスクをキャッチしなかった児童の動きについて考えた。

チームトークの時間には、「キャッチしなかった児童は、ゴールエリアで待機している児童と反対側に入れればいい」、「DFの位置を見て動かないといけないよね」という意見がよく聞こえた。

ゲームでは、ゴールエリアで待機している児童の前にDFがかぶったときにはキャッチしなかった児童が走り込んだところへパスをだす班が多かった。また、班の中にはDFがかぶっていると分かった時点でまだゴールエリアへ到達していないが、走り込むであろうエリアに向けてパスを出す工夫や、パスカーがDFの届かないところへパスを出し、走り込む児童がディスクの滞空している所へ走り込むなどの工夫が見られた。

第8時 チームごと作戦を工夫してリーグ戦を楽しもう

本時からチームごと課題となるつなぎ方を話し合い、練習する時間をとった後、リーグ戦に臨んだ。

試合が始まると、各チーム気合いの入った挨拶をする姿があった。今までの学習の成果をリーグ戦で発揮したいという気持ちが伝わってきた。各チームで考えた作戦の成果もあったのか、これまで勝てなかった相手にも勝つことができたと振り返るチームが多かった。戦術的な声かけ、情意的な声かけともに増え、子どもたちがどのように動けばよいかチームで迷うことがほとんどなくなったように見えた。勝敗への意識がより一層高まり、次回へ向けた課題として攻撃面だけでなく、守備面にも目を向けるチームが増えた。試合の中で攻撃を工夫する動きが増えてきたのは、これまでの課題把握の中でDFの位置を常に意識しながら実践の中で多くの戦術を経験し、かつドリル練習で精度の高いパス練習を継続して行ってきた成果としてとらえることができる。

第9時 チームで協力して更なる高得点を狙おう

リーグ戦の最終日ということでどのチームもやる気に満ちあふれていた。本時の課題をゴールイメージにある、「得点するために味方や敵の位置にあわせてボールや味方の動きを工夫しよう」とした。前時に引き続き、チームごとの課題となるエリア克服に向けてその解決に向けたポジションを話し合う時間を設けた。どのチームも自チームの課題をもとに、動き方を調整したり、動きを入念に確認したりすることができていた。

ゲームでは素早くパスを出すことを意識することで、ゲーム中の攻撃回数を増やしたり、積極的にリードパスを使ってとにかくローテーションを早めるなどの工夫をするチームもでてきた。

単元をふり返って

本単元をふり返ると、使用する器具を工夫し、ディスクを用いたことで、運動を苦手とする子どもも臆することなくディスクへ向かおうとする姿がみられた。また、ルールを工夫したことでこれまでゴール型ゲームで得点感覚を存分に味わってこられなかった児童も、本単元のゲームではパスカー、キャッチャ

一双方が得点感覚を味わえることも相まって存分に得点感覚を味わえていたように思われる。

しかし、単元を通して児童の姿やふり返りから見ると、ディスク操作の技能面については課題が残ったように思われる。ディスク操作については、ドリル練習で身につけていく技能だったが、授業者の声かけ、指導の仕方にもう少し工夫が必要だったと反省している。しかし、そのような子どもたちも単元最終日に行ったふり返りでは味方になるべく近くまで来ようとしてくれたり、投げ方についてアドバイスをくれたことでなんとなく投げられるようにはなったと答えた子が多かったことから、子どもたちはどのように投げればよいのかを単元の中で理解することができていたことがわかった。また、コートของ広さも工夫することで子どもたちは攻撃と守備とのバランスがとれ、緊張感を持ってパスを出し、それらのパスがつながったときの楽しさを十分に味わうことができていたように思う。単元の終盤に、試合中相手チームのディスクを落とせたことや、味方が滑空中のディスクに飛びついてキャッチができたこと、相手のいない場所を狙ってパスを出すことができたことなどをうれしそうに話してくれる子どもたちの姿があった。ゴールイメージを子どもたちと共有しともに目指して学習を進めていくことで、クラスのみんが運動の中心のおもしろさを味わいつつ、自分たちなりに運動の楽しみを創り出していったのではないかと思う。

(3) 各チームの記録・分析

前半→後半で大きく攻撃の様相が変わった青①～⑤チーム

江口貴昭 (赤穂南小)

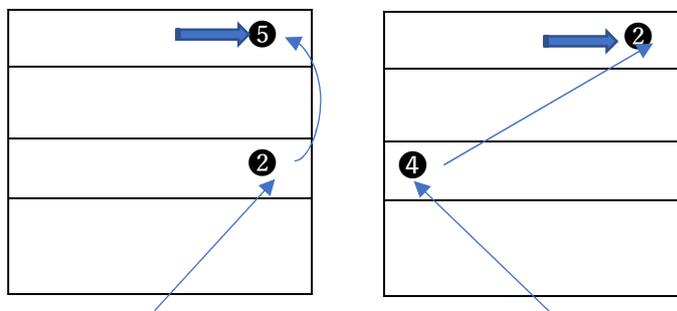
OF エリアへの到達率	前半 39%	→	後半 69%
得点	前半 4点	→	後半 12得点
	※キャッチでの得点 0点→10点		

① チームの姿・印象的な様子 ②ゲーム分析

すぐ投げることを意識して第一ゲームに入るも、パスミスがかなり目立った。キャッチしてすぐ投げることを意識しすぎるあまりに投げ急いでしまい、ミスローをしたり、DFにブロックされたり、味方がキャッチすることも難しかったりといった様子であった。ゲーム間の話し合いでは、ペアチームの子(青⑧)の「とってすぐだと、ねらいが定まらない」という言葉から、青④「1秒くらいは(持っただけでも)大丈夫だよ」青②「でも、ずっと持っているDFにじゃまされちゃうから、(レシーバーが)移動しているうちに投げた方がいいかも」と確認し合って第2ゲームに入る。

第2ゲームでは、OFエリアに丁寧にパスをつなぐ意識がみてとれた。OFエリア到達率が向上したことで、Gエリアへの攻撃の展開も広がりが出た。フェイントを使ったり、DFの頭上を越えるふわりとしたスローをしたりして得点を重ねると、レシーバーの動いた先に通すパスも見られるように。相手DFとレシーバーの動きを見て判断して、ゴールを狙う姿が見られた。

攻撃数	OFエリア	Gエリア
31回	16回 (51%)	11回 (35%)



③ 考察

後半は、特にレシーバーが「動いてもらう」意識が向上していた。逆に言えば、パスがレシーバーの動きを助ける「間」を作ることができていたとも言える。この間をとる意識により、〔レシーバーの位置を確認する〕〔狙いを定めてスローする〕がより強調され、得点につながっていった。これは、結果として、レシーバーが動いてパスをもらうことにもつながった。それに加えて、前半からゴールGエリアの端(特に対角)へパスを通すことを意識し続けていたことも、ここで功を奏した形となった。後半の終盤においては、気持ちものってきたのか、得点が決まったときに「よしっ」と声を上げて喜び合う姿が見られた。課題をチームで乗り越えたときの喜びは大きい。自分たちなりに課題解決の糸口を探り、ゲームを通して「すばやく判断し、狙いを定めて投げる」ことの大切さを学びとっていった青チームであった。

① 子どもの姿

【ドリル練習】兄弟チーム（緑1～4）との練習

子どもたちが「横！ドン！シュッ！」を意識して練習していることが伝わるドリル練習となっていた。しかし、まだ手首のみで投げようとしている児童もいたが、武井先生が直接「横→ドン」を指導し、⑥⑧は力強く踏み出して投げるようになり、鋭くビーを投げるができるようになっていった。「横」がもう少し定着するとビーのコントロールが安定していきそうであった。

【課題把握】

⑥ OF エリアまでビーが繋がった後、「すぐ投げる」と良いことが共有された場面、「DF がストレートに繋がれないよう寄る前に投げたいよね」と言う武井先生の言葉に、何度も頷いた。

【ゲーム①】

「横！ドン！シュッ！」を意識してビーを投げているということがよくわかった。⑧は、フェイントが多かったが、全体的に OF エリアでは左右に広がった位置取りができておりスタート→OF エリアはスムーズに繋がっていた。OF エリア→G エリアについては判断の共有が難しいようであった。ここでは山なりのパスが増えてしまっていた。

【ゲーム①振り返り】

「すぐ移動できた？」という問いに対して、全員が手を挙げた。⑥は「すぐ移動できた」と呟く。「すぐ投げる」ことについては、⑦⑧は手を挙げるが、⑥は首を傾げ、納得いかない表情であった。⑥は⑧に対して、「あまり上に投げないようにしよう」と伝え、山なりのパスについて確認しあった。更に、G エリアで待っている人が「すぐ動く」ことの確認をした際には、⑥は手を挙げ、「できたできた」と伝える。⑧は、「全部できているわけではないけど、できたことがあった」と班の仲間に伝え、全員が頷く。

【ゲーム②】

ゲーム①に比べて、判断が素早くなり「すぐ投げる」ことに繋がっていた。攻撃回数もゲーム①より3回増え19回となった。フェイントの回数も減った。

ポジション取りの判断も早くなっていた。ゲーム①の振り返りで「すぐ投げる」「すぐ動く」ことについて自分たちの動きを振り返り、共有したことが良かったのではないかと。

【ふり返り】

本時の課題について、できたかできないかを確認し合った。「すぐ動く」ことに関しては、チーム全員がある程度自信を持ってできていたようであった。⑧は、「全部できた」と2回呟く。その後は、困ったことやわかったことなど意見は出されず、4人で向き合うだけになってしまった。

班ごとの話し合い後の全体共有で、武井先生から「すぐ投げる人ができた人？」と問われると、なかなか手が上がらなかったが、「まあまあできた人」と問い直されると、全員が手を挙げたが、⑥は自信なさげであった。「すぐ動く」については、自信を持って真っ直ぐ挙手をした。

困っていることを班で話す場面では、⑥は「すぐ投げたいけど、すぐ投げると力が入って、変なところにいっちゃう」と伝えた。これに対して、⑤は何度も頷き、⑧は、「あ、そういうことね」と同調していた。⑦は、パスが山なりになってしまうことを挙げ、山なりのパスはキャッチし辛いことが共有された。

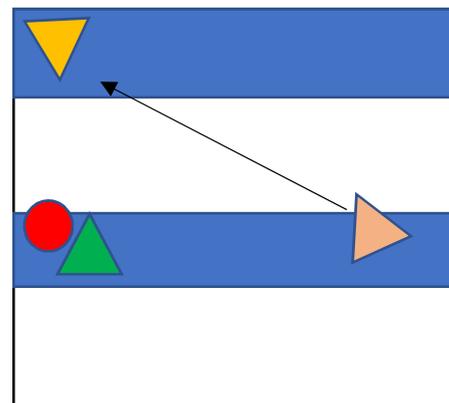
② ゲーム分析

総攻撃数 (2ゲーム合計)	OF エリアまで到達	ゴールエリアまで到達
35回	21回 (60 %)	13回 (37 %)

【ゲーム①】

スタート位置から計16回の試投の内10回がOFエリアに繋がっている。山なりのパスもあるが、Gエリアに向かって投げることができる回数が増えている。⑥⑦は、OFエリアまでビーが繋がると、対角に走り込むことが2人で3回あった。課題把握の場面で、ストレートに繋がると早いことが共有されたためか、味方が既に「すぐ動いて」いてもそこに走り込んでいた。

投げる、捕る、空いている味方を見つける動きがそれぞれ切れており、捕って、見つけて、投げるがスムーズに行えるようになっていくと良い。

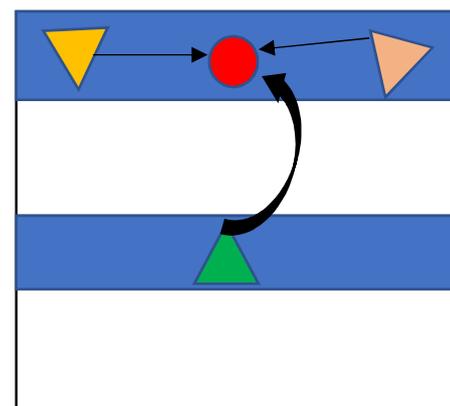


【ゲーム②】

ゲーム開始直後の1投は、インストラクション場面で扱ったプレイを体現するものだった。(⑦→⑤→⑥、⑧もビーが繋がるのを見ながら、空いているスペースに向かってすぐ動く)

ゲームの後半、⑦はキャッチ後すぐに投げるようになっていった。ただ、狙っている場所があるというよりは、「すぐ投げる」ことが目的になっているように見取れた。パスの軌道も山なりのため、味方が移動しながらキャッチするため、意図的ではないが、リードパスようになっていた。

このゲームでは、相手のDFが左右にステップを刻みながらプレイするため⑥は投げることに時間がかかっていた。投げる直前に方向を決めるため、コントロールも安定しなかった。



③ 考察 (自ら運動の楽しみ方を創り出している姿 (ゴール型における))

「すぐ投げる」「すぐ動く」は、子どもたちにとって非常に分かりやすい課題であった。ビーを投げることは、子どもたちにとって楽しいことではあるが、ビーが仲間へ繋がることや仲間から自分にビーが繋がったことに楽しみを見出していたように感じる。ゲーム①よりもゲーム②で攻撃回数が増えたのは、繋がることへの楽しみを子どもたちが見出していった姿だったのではないか。team 緑5～8の子どもたちは、なぜビーが繋がるのかを理解してプレイしてはいないように感じた。本時、ビーが繋がったという事実から、なぜ繋がったのかを理解することができると仲間と判断を共有し、「(空いているスペースやDFの位置が) わかって、できる (ビーが繋がる、得点できる)」ことに更に楽しみを見出していくことができるのではないかと感じた。DFにも楽しみを見出していくかもしれない。

【チーム】黄色チーム 【メンバー】1～4

小椋裕太（手良小）

1 試合目：VS 赤チーム 6～10

2 試合目：VS 赤チーム 1～4

① 見ていたチームの子どもたちの姿（時系列）・印象的な様子等

運動の得意な児童と投げることがまだ苦手な児童がいるグループであった。主体的に声をかける児童が中心となり、声を掛け合う姿が多くあった。準備や移動、試合の中での移動は素早く、取り組む姿が印象に残った。

② ゲーム分析【1 試合目】

子どもたちの様子を見ると、「すぐ」投げるといふ動きがまだできていない姿があった。オフenseエリアからゴールエリアに投げるにあたり、ゴールエリアでパスを待つ児童がディフェンスを外せないことで、投げる場所がなく戸惑

総攻撃数 (1ゲーム)	OF エリアま での到達数	ゴールエリアま での到達数
14 回	7 回 (50 %)	4 回 (57 %)

ってしまう姿があった。したがって、オフenseエリアへのパスが通っていても、捕れない所に投げてしまうプレーが目立った。また、1 試合目は、オフenseエリアへのパスの成功率もあまり良くなかった。

1 試合目終了後、集合した。そこでは「すぐ」を確認する姿があった。

【2 試合目】

1 試合目の振り返りが行われたことによって、「すぐ動く」という、ドッジビーを持たない児童の動きが出てきた。そのことにより、パスが繋がるようになった。

総攻撃数 (2ゲーム)	OF エリアま での到達数	ゴールエリアま での到達数
12 回	9 回 (75 %)	6 回 (67 %)

以上のような結果に繋がった。パスをもらう側の動きが出てきたことにより、パスを出しやすくなっていた。しかし、オフenseエリアでパスをもらった後、すぐに投げる（ストレート）動きには、まだ課題を感じた。

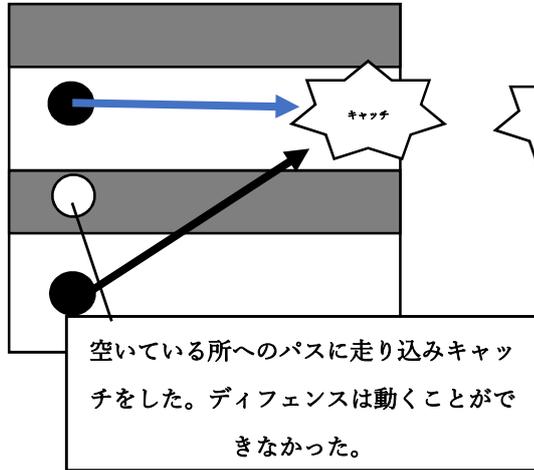
その後の振り返りでは、困ったこととして、「上に投げられると、捕れなくなる。」という思いが出てきた。

○ 2 試合の総合結果

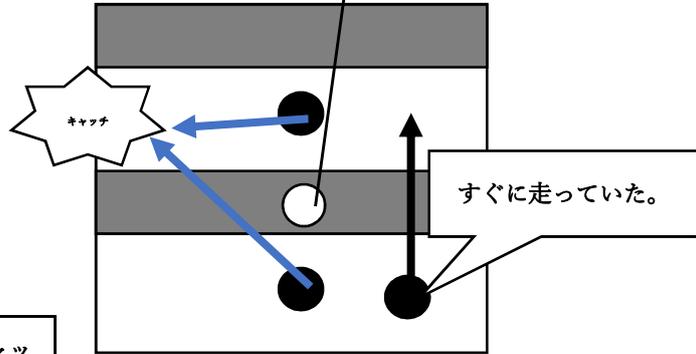
総攻撃数 (2ゲーム合計)	OF エリアま での到達数	ゴールエリアま での到達数
26 回	16 回 (62 %)	10 回 (63 %)

○以下、本時印象的だったプレイ

1 試合目



2 試合目



ディフェンスは、右側を走る敵に意識を向けていたため、左へのパスに反応できずにいた。

③ 考察 (観察者が考えたことと本時捉えた「自ら運動の楽しみ方を創り出している姿」)

本時における2試合の中で、黄色チームの1～4の児童は、自分たちで考え、行動し、失敗を繰り返しながら、新しい攻撃にチャレンジしている姿があった。ディスクを投げる技術がまだ十分でない児童もいたが、その児童もゲームに参加したことで、上手に投げられなくても、パスをもらう側が工夫することで得点に繋がると気づくことができたのではないかと感じる。試合を通して、パスをもらう側の動きに意識が向き始めていたので、実践的にフォーメーションを学ぶことに繋がっていたと考える。

場づくりにおいても、児童の実態に合わせた広さのコートにしたことや、得点の入りに工夫したことによって、得点の入るゲーム性が高まり、児童にとっておもしろいゲームになっていたと感じた。

黄 6、7、8、9番

伊藤達也 (伊那養護)

①ゲーム1 (対戦相手: 赤 1、2、3、4番) 16得点

総攻撃数	OF エリアまでの到達数	ゴールエリアまでの到達数 / キャッチできた回数
16回	12回 (75%)	10回 (62.5%) / 6回

・本時の課題は、「OF エリアからゴールエリアにどのようにパスをつなぐとよいのか」ということであった。全体把握で、教師がホワイトボード上にコート図を示し、「OF エリアの片方の端でパスをもらった人は次にどこにパスを出すか」とたずねると、黄8番が「まっすぐ投げればよい」と発言する (図1)。また、教師が「DF が邪魔しそうになったらどうしたらよいか」とたずねると、同じく 黄8番が「ゴールエリアの人が(真ん中寄りに)動く」と発言する。

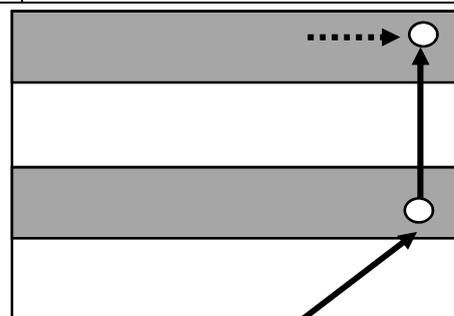


図1

・スピーディなゲーム進行で、総攻撃数は16回。うちOF エリアまでの到達数は過半数を超える。OF エリアからゴールエリアへのパスで失敗は2回のみであった。

・プレイ1、3でOF エリアにパスがつながると、黄7番がゴールエリア内のストレートでパスをもらえる位置に動く (図1の点線矢印) が、味方がクロス側に投げるため上手くパスが繋がらない。

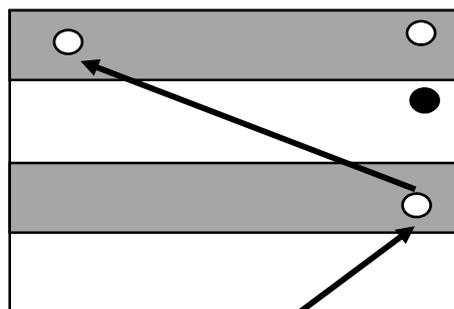


図2

・プレイ4、6、7、8とストレート側にすばやくパスを出すことにより連続でゴールエリアまでパスが繋がる。

・プレイ8からは、DF がすばやくストレート側のコースをブロックするようになる。ゴールエリアにいる味方が真ん中より移動してパスをもらうようになる。

・プレイ11で、OF エリアでパスをもらった 黄8番はストレート側のコースがふさがったのを判断してクロスにパスを出し、成功。

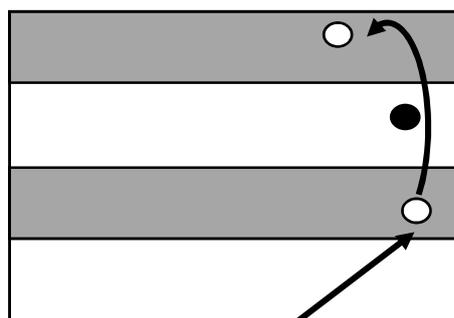


図3

・プレイ14、15、16は、DF の頭の上を越えるような軌道でパスを出し、カーブ気味で落ちてくるディスクをゴールエリアの真ん中寄りでキャッチする (図3)。

②ゲーム2 (対戦相手: 緑 1、2、3、4番) 13得点

総攻撃数	OF エリアまでの到達数	ゴールエリアまでの到達数 () 内は、キャッチできた回数
17回	13回 (76.4%)	8回 (47%) / 5回

- ・プレイ 3、4、5、6 と OF エリアに到達しない失敗が続くが、総攻撃数は 17 回中 OF エリアまでの到達数は過半数を超える。OF エリアからゴールエリアへのパスで失敗は 4 回。
- ・プレイ 8～13（計 6 回）では、DF の頭の上を越える軌道でパスを出し、落ちてくるディスクをゴールエリアの真ん中寄りを受け取ろうとする。カーブ気味で落ちてくるため、キャッチ成功は 3 回でタッチのみが 3 回。（図 3）
- ・プレイ 14 では、DF がゴールエリアのラインぎりぎりに立ち、落ちてくるディスクをはじいてパスを阻止する。
- ・プレイ 15 で、黄 8 番は DF がゴールラインぎりぎりを守っていることを確認し、再び低めのパスをクロス側に出してキャッチ成功。（図 2）

③チームのふり返り

- ・ゲーム 1 とゲーム 2 の合間

教師「投げる人はすぐ投げる、待っている人はすぐ動くはできた？」

黄 8 番「できた」

黄 9 番「すぐ投げるはできなかったけど、守る時は投げてる方を守ることができた」

- ・ゲーム 2 終了後

黄 7 番「ゴールエリアで守りが前にいたら、斜めのところ(クロス側)に動いたらパスをもらえた」

黄 9 番「Y くん（8 番）がボールを持っている人に“こっちに動いて（クロス側）”って言うてくれたからできた。」

《考察》

- ・単元展開の「なか 2」における「OF エリアからゴールエリアにどのようにパスをつなげるのか」といった課題について、低めのパスでストレート側とクロス側に通したり、DF の頭の上を通したりといった子どもたちの追究がよくなされていた。この姿につながるための要因として、「①本時までの単元展開の中でドリルを中心にディスクの基本操作が向上してきたこと」「②なか 1 の学習を通して、子どもたちがディスクと DF と味方の位置に意識を向けてきていること」「③子どもたちが考えたパスが試しやすい教材になっていたこと」「④本時追究することが、ホワイトボードに掲示したコート図や教師の動作化によって明確になったこと」が挙げられるだろう。研究内容と合わせると、①②は「授業構想」に関わる点、③は教材化に関わる点、④は教授行為に関わる点と言える。
- ・ゲーム 2 で多く見られた DF の頭の上を越すパスについては、今後の実践ではゴールエリアの前後幅をもう少し小さくすることで成功率が下がり、攻防のバランスが整うかもしれない。また、本チームはディスク操作にそれほど困っている様子はなかったが、投力が弱い子がいるチームに配慮するなら、ディフェンスエリアの前後幅をもう少し小さくすることで、クロス側のパスも比較的容易に届くようになるかもしれない。これらは、教材づくりに関わる改善点である。
- ・本時見られた「自ら運動の楽しみ方を作り出す姿」については上記の下線を引いた部分である。
 - 「自ら運動に向かおうとする姿」…本時の課題に沿って、進んで考え、考えたことを意欲的に試そうとしていた
 - 「自分の力の高まりを実感する姿」…DF と味方の位置を考慮してパスを出し、それがつながった時に喜びを見出していた
 - 「友だちの高まりを認めたり、みんなで課題を解決したりする良さを学ぶ姿」
 - …パスが成功してみんなで得点を喜ぶ姿やふり返りの場面で友だちの考えのよさを伝える発言が見られた

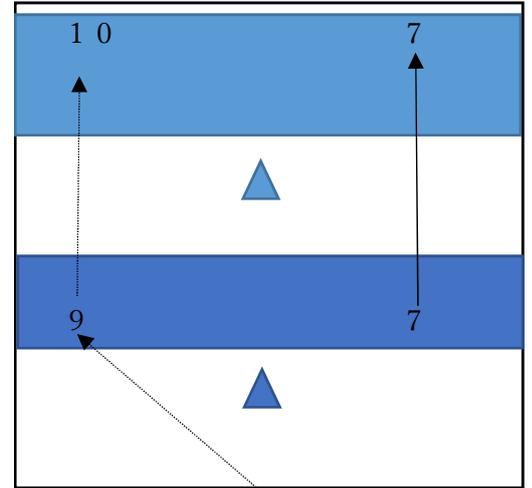
4 グループ記録・分析

関 誠 (西箕輪小)

① 見ていた子どもの姿

6番 7番の子どもがスタートの時にはOFエリアへのパスの成功率は低かったが、それ以外の子どもたちのパスはほとんど通っていた。また、「今 何点」「後1点とらないと」など得点を意識していたので、スタート地点からのパスやOFエリアからのフェイクがほとんどなく素早くパスをしている姿が多く見られた。

OFエリアからGAには最初からいた児童がディフェンスにマークされていない時にはストレートにマークされているときには走り込んだ児童へクロスにパスをしていた。



2ゲーム目は相手チームのディフェンスが強くカットされることが多かったので、上パスが多くなり、上を通したパスが2回通り、上パスだったのでキャッチすることができた。

振り返りの困ったことを話し合う場面では、「1秒は無理。10秒くらいかかる。」「1秒は無理だけれど5~10秒だったらいける。」「よこ・ドン・スーが思い出せない。」など1秒という時間にこだわっている様子だった。また、「相手のパスがカットできない。」などディフェンスに関する課題も出されていた。

② ゲーム分析

総攻撃数	OF エリアまでの到達数	ゴールエリア までの到達数
35回	17回 49%	10回 59%
1試合目 17回 2試合目 18回	キャッチ率 35%	キャッチ4回 タッチ 6回 成功パスコース ※ストレートパス 3本 ※クロスパス 5本 ※上パス 2本

③ 考察

- ・タッチで得点になるというルール変更や試合時間が増えたことで得点が多くなり、「得点をたくさんとりたい。」「相手のよりもたくさん得点をとりたい」という意識が高まった。相手の得点を意識し勝負にこだわるつぶやきが多く聞かれるようになった。
- ・「相手のいないところに動く」「相手のいないところにパスを出すこと」など本時のねらい明確だったので運動の苦手な6児にとっては自分がどこに動いたらいいのか、どこにパスを出したらいいのか迷うことなくゲームに積極的に参加していた。
- ・4班は「1秒」という時間にこだわっていた。なぜ、とってから早くパスを出せばいいのかさらに具体的に上げてあげる必要があったのではないか。
- ・判断を優しくするために動くエリアを制限したことで、子どもたちはどこに動いて、どこにパスを出せばよいか明確になったが、陣取り型の楽しさである空間に侵入する楽しさ味わえたのかという点については疑問が残る。
- ・判断優しくするために、動くエリアを制限したことで、ピンポイントで味方にパスを出す技能が必要となるゲームになったのではないか。
- ・判断を優しくするために教材を工夫することはよいと思うが、その教材が子どもたちにとって「楽しいのか」「プレイフル」なのかという視点は大切にしたいと思った。「体育」とは何か？「楽しさ」とは何かを考えるよい機会になった。

チーム名：赤 メンバー：No. 1～No. 5

久保田 晃宇（宮田小）

<本時の課題確認の場面>

- ・待ってる人はすぐ動けばいいんだよね？
- ・動くってどこに？
- ・人のいないところでしょ？
- ・多分みんなできてると思う。
- ・じゃあ「とったらすぐ投げる」は？
- ・できてるんじゃない？
- ・え、そう？
- ・うーん、どうだろ・・・。

<1 試合目>

攻撃回数 14回 OF エリアへのパス成功 9回 G エリアへのパス成功 7回 勝敗：16対13で負け

試合後の話し合い

- ・相手に気付かれなきゃいけるね（パスが通るね）
- ・ばれないようにすぐ動けばいける！
- ・前より点とれてる気がする。
- ・パスがつながってるから？
- ・次も、もっと動いたほうがいいね。

<2 試合目>

攻撃回数 12回 OF エリアへのパス成功 7回 G エリアへのパス成功 3回 勝敗：12対6で負け

試合後の振り返り

- ・「待ってる人はすぐ動く」はどう？
- ・できてたと思う。
- ・うん、それはできてたね。
- ・「すぐ投げる」は？
- ・それはできてなかった。
- ・相手がもう端にいたから投げれなかったから？。
- ・（自分たちの動きが）相手に気付かれてたから、パス出せなかったよ。

<印象的な様子>

- ・最後まで本時の課題に対してチームで話し合いが行われていた。
- ・ディスク操作が上達し、思ったところへだいたい範囲内で投げられるが多かったように感じた。
- ・相手の上を通すパスが、時間が経過していくたびに多くなっていった。

- ・パスが通らなかった原因は、投げる側のミスとキャッチミスの2パターンで、ほぼ同じ程度の割合だった。
- ・相手にパスをとられないようにする＝端に移動すればよいという考えになってしまっていたような気がする(相手にパスをとられないようにする＝すばやく動く、相手のいない場所へ移動するといったことにはなかなか結びつかなかった)。

① ゲーム分析

チームの特徴的なプレイや本時印象的だったプレイ↓

総攻撃数 (2ゲーム合計)	OF エリアまで の到達数	ゴールエリア までの到達数
26回	16回 (約61%)	10回 (約38%)

相手ディフェンスにばれないように、すばやく動く。

② 考察 (観察者が考えたことと本時捉えた「自ら運動の楽しみ方を創り出している姿」)

本時について、記録者が考えたことならびに、子どもたちの姿からゴール型における「楽しみ方を創り出している姿」についてご自身の考察をまとめてください。

本時の学習課題の設定が児童にとって、明確で分かりやすいものだったと思う。児童一人一人が、イメージしやすい課題であったため、チーム内での話し合いでも「○○はどう?」「こうしてみよう」「○○はできてたね」などと活発な意見交換ができていた姿が見られた。また、試合でも話し合われたことを意識して取り組む姿勢もあり、振り返りの場面では、お互いのプレーを認め合う姿があった。どのような課題を据えるかで、一時間の子どもたちの意識や動きが変わると改めて感じた。

パスをつなげる(点をとる)ためにはどうしたらよいのか全員で考えたり、チームで話し合ったりしてゲームでやってみる、そしてパスがつながった時にみんなで喜び合える瞬間がゴール型の楽しさであると思う。本時では、1試合目が終わった後のチーム内での話し合いで「相手に気付かれなきゃパスが通るよ。」「ばれないようにすぐ動けばいける!」といった気づきや、二試合目に向けての作戦を考え伝え合っていた。その時の子どもたちの表情は明るく、チームも活発的な様子であった。そんな子どもたちの姿が「楽しみ方を創り出している姿」につながっていたのだと感じた。

IV-3-(4) 小学校公開授業 授業研究会記録

○授業者振り返り

今日は、多くの方にご参観いただき、ありがとうございました。授業を作っていくにあたり、教材からフリスビーの扱い、投げる距離など試行錯誤を繰り返し、今日を迎えた。観ていただいたところでご指導いただきたい。

○質疑

◆ (中島 T: 赤穂中) OF エリアからゴールエリアにパスを回すときに OF エリアでパスを受け取らなかった子は移動ができる。導入とまとめではパスを通すか通さないかとなったときに、子どもたちから「2人いるじゃん」というつぶやきがあったが、どういう狙いで扱わなかったのか。考えを聞きたい。

→前時、早く投げればいいことに気付いてきたが、子どもたちの中に3人で協力してという意識はまだあまりない。本時は、まずはゴールエリアで待つ人がどうすればいいのかということを考えて、次時、もう一人走り込む人がどうすればいいのかと学習を繋げていきたいと考えている。

本時のねらいの達成に絞った振り返りにとどめ、次時の導入で連携して動くということについて触れていくために今回はあえて触れなかった。

◆ (井出 T: 西春近南小) 武井先生から観て、前時から比べて技能やゲームの向上をどれくらい見取ることができたか。

→今回の授業は、ゴールエリアで待っている人についてこれまでは、OF エリアにボールが繋がるまで何をしたらいいのかわからず、プラプラしていた。指示を出す子はいたが… 今日授業で、3人目も気を張って待っていなきゃいけないという姿が見れた。意識づけができたことで得点も多く入っていた。

技能面についても、前々時くらいから投げ方は、「横、ドン、シュツ」という合言葉をつくって取り組んだことで子どもたちの(ビーの)コントロールの面が上達した。

◆ (大内 T: 新山小) めあてを、ゴールエリアで待っている人がすぐ動いてキャッチしようとしたが、本時、どのような動きが見られれば良かったのか、ただ動けば良かったのか、それとも、間に人がいないように動いてほしかったなど、動き方について具体的なイメージを持っていたのか。あれば教えてほしい。

→ (OF エリアに) 繋がったら、直線的にパスが繋がると良いことは子どもたちも気付いていた。本時は、DF の位置に関わらずここで捕ったらここに動くというようにやりたかった。次時に、でもここに動くだけじゃ DF がいるよね、(パスが) 通らないよね。じゃあどうしようか…ということに繋げていきかけた。具体的な動きとすると、サイドに動くというイメージ。

○協議

「本単元で扱った「見つけてつないでゴールでキャッチ」は、さくら組の子どもたちがゴール型ゲーム（陣取り型）の楽しさを味わうのに適していたか」

- ◆（中島 T：赤穂中）パスの受け手が2人いる状況だがDFがどちらかに寄る状況が見られなかった。右か左にパスを出すのが、空いているところに走り込んで（パスを受ける）という状況が見られなかった。3年生という発達段階だが、状況判断を学ばせるならば、OFエリアに1人だと、ゴールエリアに進んだプレイヤーが戻ってパスを受けても良いというルールであれば、（OFエリアの）空いているところに走り込むという状況が生まれた。待っていて、投げる児童がフェイントをかけてパスを繋ぐという場面が多かった。動きを引き出すルールがあれば、もう少し、状況判断をするという場面が見られたのかなど。
- ◆（細江 T：赤穂中）赤チームを見ていた。1番の子が、先生が課題としていた「すぐ投げる」「すぐ動く」ということを意識して、すぐできていた。課題を意識してやっている様子が見とれたが、他の子どもたちは、誰に投げるといいのか迷っていたシーンがあった。DFが真ん中にいることでフェイントをかけている。投げようとフェイントをかけて、なんとか寄らせて、パスを通そうとしている。判断の迷いというのを経て、トライアンドエラーを繰り返して、少しずつどこへ投げればいいのかということがわかっていく。そして投げる技能も向上している。今回の授業で、「すぐ投げる」「すぐ動く」ということができているかどうかはわからないが、こういうことを教師が促して、繰り返していくことで状況判断する力がついていくのではないかと感じた。楽しみがだんだんわかってくるのではないか。
- ◎（村澤 T）スタートエリアからOFエリアに運ぶときに、DFが真ん中から動かないゲームになってしまっている。もう少し、キャッチの2人が動くようなルールにした方が良かったという点とそれによって投げることに對する試行錯誤する子どもたちの姿が期待できるのではないかという点が出てきている。
- ◆（垣内 T：西箕輪中）「すぐ投げる」となるとDFが空間にすぐ移動しているため、すぐ投げたいんだけど投げられなくて萎えてしまう。赤チームは「すぐ投げられなかった」という感想だった。

2つ次に繋がるかなと感じる姿があった。DFを挟んでいるため、頭上をフワッと超えるパスを繋いでいた。もう一つ、黄色チームの子は、敢えて味方がいるところではなく、リードパスというか、こっちに動いてって思って投げたのか、たまたま行ってしまった

かはわからないが、DFが投げると予測していた方とは逆に投げて、ビーがフワフワ飛んでいくので、味方も寄りやすい。リードパスが繋がったプレーがあって、ガッツポーズをして喜んでいる姿があった。バスケットボールでもリードパス出して速攻に走り込んでいくのは難しいと思うが、フリスビーだと余裕があったのが良かった。

◎ (村澤 T) 研究部でも単元終末には、動いてパスをもらうということに楽しみが移っていくといいという願いで教材づくりと授業設計をした。そのきっかけとなるプレーが子どもたちの中から出てきていた。そういった姿を次時以降繋げていくことで、このゲームの違った楽しみ方というか一段階上の楽しみ方に繋がっていくのではないかと。

◆ (伊藤 T:伊那養) DFが真ん中にあることでどこに出すかわからない。スタートから OF エリアにパスを繋ぐところと OF エリアからゴールエリアに繋ぐところではゲーム状況が違う。

最初のスタートから OF エリアにパスを繋ぐところは、もともとパスキャッチャーが2人存在している。その子のどちらを狙うのかは低位生にも分かり易い課題である。先程話題になった赤の1番ですが、彼女がスタート位置にくると1発目は、ほぼ失敗します。1回目失敗することで、この距離感ではカットされるな、DFの手が届いてくるなと確認した上で、次2回目、3回目のトライアンドエラーを経て、良いタイミングで投げることができているということで、こういった場をつくって「フリーの状況ってこういうことなんだ」と学習していくことが重要であったと感じます。後半の OF エリアからゴールエリアのパスを繋ぐところ(本時の学習課題のところ)だが、ゴールエリアの方に走っていく子もいるし、元から待機している子に素早く繋ぐという2つの選択肢が出てきて、第1局面よりも難しくなっている。第2局面での赤チームを見ていると、1回目はスタート地点で失敗しているが、2、3回目と連続してゴールエリアでキャッチできていた。その時、どういう繋がり方をしているかという点、武井先生が本時の課題把握で示されたような、ディスクに持っている子のストレート、近い位置にパッと動いてそこでもらうという動きが2回連続で見られたので、課題把握の部分で子どもたちの意識として入っているかなと感じた。これまで、授業者の振り返りにあったようにゴールエリアで待っている子どもは暇そうにしていたり、ディスクを持っている子がいつ投げようかなと時間をかけ過ぎたりしている状況から子どもたちが連携してプレイしようとするのに目が向いてきている。投げる方も動く方も大事だということに目が向き始めた姿が見え始めた。

◆ (篠崎 T:伊那東部中) 今日の設定で凄くいいなと感じたのは、セットされた4人の位置関係で得点を決めないと交代しないルールになっていたこと。子どもたちも、誰がどれくらいできるか感じるが、自分たちが今どこにいるかという位置関係でどう崩そうか工

夫している姿が見られた。低位生はやれることが限られる中で、どうしたらできるか、周りの子どもそれに合わせている様子が凄くいいなと思って、見させていただいた。

- ◆ (井出 T:西春近南小) 緑5～8番の班を見ました。今日のめあてである「すぐ投げる」「すぐ動く」ということで振り返りが行われたが、「すぐ投げる」というところでは、緑の6番は、自信無さげに手を挙げたが、「すぐ動く」というところでは、自信を持って思い切り手を挙げていて、良い姿だと感じた。授業後に、「すぐ動けたんだね?」と聞いたら、「すぐ動けた!」と言っていた。スペースに走り込んでキャッチするというプレーが起りそうな気配が緑の5～8のチームからすごかった。なぜかという、これまでゴールエリアにいた子どもが、今日はこちらに動けばいいのかがはっきりした。そうしたことで、OFエリアにいてキャッチしなかった子が、どこに動けばいいのかが明確になった。なんとか走り込もうとすぐ動きたくなくなっているようになって子どもたちも何人かいた。単元終盤に向かって、リードパスが今後もう少し見られるようになってくると感じた。

- ◎ (村澤 T) 教材の面から、次時に繋がりそうな、単元終盤に向けた子どもたちの学びを想定する話が出た。ローテーションで変わることで、それぞれの力でプレーをしようとする姿やその位置関係の中でどう力を発揮しようとするか、正にゲームにおいて運動の楽しみ方を作り出していく姿が見られるようになってきた。

- ◆ (中島 T:赤穂中) 子どもたちの意識は、先生が狙っていくというよりもフェイントをかけてパスを通す、空いた人にパスをするのではなく上を通す(山なりのパス)などパスの質などに狙いを持ってプレイしていた点を見ると、こちらが意図していたものとは違うが、自分たちで課題をクリアしていくための策略を考えてプレイすることには繋がっていた。自分たちなりの楽しみ方を見出していたと言えるのではないかな。

- ◆ (伊藤 T:伊那養) 赤の4番、DFが上手。本時は課題として、ディスクを持った人の近い位置にすぐ出そう、すぐ動こうということを全員で共有したために、赤の4番は、そのコースを断ち切ろうという動きに出ている。このプレイは全体では押さえていないが、発展的に「ここはパスが通るから、抑えなきゃ」というように動いていた。それによって、黄色チームはストレートにパスが通らなくなっていた。こうなると、山なりのパスを出すか、逆サイドがガラ空きになっている。これに黄色チームは気づいて、対応していった。更に、赤の4番は、ストレートに絞ってはダメだと気づいて、真ん中に寄っていった。このように思考判断を働かせていたことは、運動の楽しみ方を作り出している姿として見ていた。

また、今日の学習で、最短距離を通すことを共通課題として取り上げていくが、そうす

ると、逆サイドが空いているということに子どもたちは気づいていく。これは、教師が教えているのではなく、子どもたちが気づいたことを取り上げ、次の課題としていくことは、子どもたちが楽しみ方を作り出していく姿に教師が後付けをしていくという学習スタイルになっていくと本時から感じた。

- ◆ (田代 T：西箕輪小) 授業校所属なので、これまでも数時間見てきた。これまで学習問題として取り組んできたことが技術の向上に繋がっていると感じる。フェイントや山なりのパスが本時も出てきたが、前時までのところでフェイントや山なりのパスは技術的に通らないことが多かったり、リスクが大きかったりした。前時、両サイドに開いてパスをするという課題に取り組む中で、そこ（狙ったところ）にパスをするためにはどうすれば良いのか、どう投げればいいのかを改めて合言葉の確認ができた。これによって更に技術が上がったことで戦術的な学習に繋がってっていると子どもたちの姿から感じました。

本時、緑の1～5番を見ました。これまでの授業よりも子どもたちの動きに迷いが無かったように感じた。それは、OFエリアでパスを受けたなら次はパスをするし、受けなかったらゴールエリアに動くという意識ができているから。これにより、「すぐパスをする」という姿が見られた。2試合目は、7本の内7本全てがパスをもらったらすぐにパスという動きに繋がっていた。これまでの学習の積み重ねがあって本時に繋がっていた。

- ◆ (久保田 T：伊那養) 今日は、記録写真を撮っていました。子どもたちがすごく生き生きしていたように感じた。3年生にとって選択肢の少ない1方向だけのゲームというのは分かりやすく、子どもたちは楽しんでいた。授業後、更に話したい子どもたちがホワイトボードの前に残って、先生と話している姿から、さくら組の子どもたちにとって、教材がおもしろくて、楽しんでいるんだなと感じた。

- ◆ (曾根原 T：新山小) 感想ですが、本時のゲームは子どもたちにとって分かりやすいルール。ポジションごとに役割がはっきりしている。小学校3年生にとっては、攻撃がパターン化できて適当であった。もう一つ、DFとOFではアウトナンバーでOFが有利。更に時間制であることから、私だったらOFの方が有利で、とにかくたくさん攻撃しよう。迷っている暇なんかないという意識が子どもたちの中から出てくるのかなと。本時は、感じられなかった。クラス全体を見ていて、語り合うことができる子どもたちであると感じました。ありがとうございました。

- ◆ (横山 T：飯島中) 取り上げた題材が、陣取り型ゲームということで、ビーを少しでも前に進めていくことから「陣取り型」というのかなと。OFがDFのいないところに、あるいは、味方がビーを投げやすいところに陣をとるという意味が大きいのかなと私は思う。

そう考えた時に、本時のコートは、スタートから OF エリアが狭く、DF エリアが広い。これをひっくり返したら、もっと陣を取るという OF の動きに繋がったのではないか。DF は横の動きだけになってしまうが、味方の投能力に合わせて前に出る、頭越しのパスを出したいなら少し後ろにとるなど、そういう OF の（動きの）幅を広げることで、もっとダイナミックになるのではないかと考えました。触ったか触ってないかなどをセルフジャッジできることは小学校3年生の子どもたちにあったものであった。コートの作り方については工夫してみるのもありかと思いました。

- ◎ (村澤 T) 楽しみ方を作り出すというところの戦術的な部分の学びとビー特有の技能面のおもしろさを追究していく子どもたちの姿、また、中心的なおもしろさに迫る陣取り型の教材化というところで、今後の授業や教材作りに向けた示唆をいただいた協議になった。

◎岩田先生ご指導

授業された武井先生、教材づくりをされた先生方ご苦労様でした。今お聞きした先生方のお話にあったことの延長で話をしたい。

今日の教材がどうであったかという話だが、非常に考えさせられる教材であった。というのは、3年生という型ゲームの入り口の学年である。ここをどうやってエントランスさせるか。これは、とても大事なところである。一方で、3年生という発達段階でゴール型のどういったところを強調するか考えさせられた。先生方から縦だけのパスで限定されていたことがよかったという意見や、ゾーンがはっきりしておりやる事が明確でよかったという意見があった。そういう意味では、私も同意見を持ちました。私も中学年のゴール型の入り口で何を教えればいいのか考えてきた。たくさん教材を作ってきたわけではないが、まず、ゴール型というのは難しいということをお話した。ボールマンと例えば、ボールを持たないプレイヤーだったら、自分と相手とゴールという要素関係がゴール型の抜けない骨子。相手がいなかったらゴール型にならないし、ゴールやエンドラインが無かったらゴール型にならない。ボールマンと味方の中でボールをやり取りしない、媒介しないのであればゴール型ではない。これは、絶対に抜き差しならない要素である。その関係を学ばせなければいけない。「相手」「味方」「ゴール」この三者関係の中で自分はどう動くか、これがゴール型に共通の課題。しかし、大人のゲームをそのまま持ってきて複雑でたまらないので、情報処理できないので、この関係をいかに易しく創り出すことによって、いわゆる「チャンス」というもの、「シュートチャンス」あるいは、陣取り型では、「ラインに持ち込む」だとか、今回は自分の味方にパスが通るかどうかが課題である。「チャンス」を作ったり選んだりすることが最終的にゴール型のおもしろいところなので、そこは1番大切にしなければいけない。何が「チャンス」な

のかが子どもたちが分かることが大事。そのチャンスに持ち込むまでの過程は子どもたちの発達段階に合わせて複雑にすればいい。私は、「みんなでチャンスをつくったり選んだりすることを軸に、技能的・空間的に発展させていく」ことがゴール型の筋道ではないかと考えてきた。ただその三者関係をどうするか、相手とゴールとの関係で、「今がシュートチャンスだ」とか「今がパスのチャンスだ」と子どもたちが、わかってできることが中心になる。では、3年生くらいの子どもたちにできることは何だと、条件付けはどうかを考える。今日の教材は正にそういうことを考えさせるものであったように思う。もう一つは、技能的水準をどれくらい求めるか。そのゲームにおけるボール操作に関わってどれくらいの技能を求めるのが3年生にふさわしいのか。またそれが単元の中で上達する可能性がどれくらいあるのかという問題もある。その意味で、入り混じりの条件を複雑にしていく。中学年くらいでは入り混じりは徹底的に易しくした方がいい。最初からオールコートで敵味方が入り混じってしまうと、苦手な子についてはいけなくなってしまう。今日のように、敵がいるゾーンと味方がいるゾーンが分けられていて、易しくなっている。その意味で、役割がはっきりしているというのは、そこに繋がってくるのかもしれないが、よく考えられていた。ゴール型では、ボールを持たない時の動きが命だが、命だからといって中学年段階でボールを持たない時の動きの負担を大きくしてしまうと苦手な子についてはいけない。私は、ボールを持たない時の動きの負担度も発達段階に合わせて大きくしていくべき。学年段階の早い時期にボールを持たない時の動きが核になるゲームにしてしまうと苦手な子どもたちはついていけない。もしかすると、ボールを持たない時の動き、易しい入り混じりの条件でむしろ攻撃的なチャンスをつくるということに焦点をおいた判断が大きい意味をなすのが中学年くらいではないか。バスケットボールなんかは、小学校高学年の子どもたちにも極めて難しいと私は思っている。はっきり言って、今日の中学校のゲームが中学校3年生位に丁度良いゲームであろう。まだまだ難し過ぎると思っている。これまでつくってきたゲームもあるが、それも難しいと思っている。もっと易しいゲームでいいと思っている。そういう意味で、今日のゲームは考えさせられる有効な部分があった。3年生でボールを持たない時の動きをどれだけ要求するか、今日のゲームでもちょっと工夫すれば、ボールを持たないプレイヤーいわゆる、ボールを受けるプレイヤーがもっともっと動いてボールをもらう動きを出す状況を作れないこともないが、それをやった時に低位生がついていけるかという問題もある。そのところが難しい。今日のところだと、最初のところのパス。相手が真ん中にいるので、2人の受け手がほとんど見ない。相手との関係で自分の位置取りを考えるとということをしない。しかし、3年生段階の子どもたちにはそれでいいのかということ判断しなければいけない。そこでボールを持たない時の動きを要求するのもしないのか、一体3年生段階の子どもたちにそこで何を学ばせたいのかということと対を成して考えないといけない。私は、3年生くらいなら、自分が良いコースに入ってパスをもらうという課題はそんなに大きくなくていいと思っている。もっと言えば、相手との関

係でいつチャンスになるのということが明瞭になるゲームの方が全ての子どもにとって攻撃の意味を理解させることに繋がるのではないか。そんな意味で、私がやってきたのは、サッカータイプで、3年生ではWゴールサッカーであったり、(シュートタイプだが)得点のチャンスが複数になって、自分たちの味方との関係、DFとの関係でシュートチャンスを選ぶV字のゴールをつくったりトライアングルのゴールをつくったりして、(ゴールは作らないといけないが)「チャンスはいつだ」ということがチームのみんなまでわかってできる協同的プレイができれば小学校段階ではいいのではないか。ボールを持たない時の動きは、小学校の終わりか中学校に入ってから出てくればいいのではないかとこのイメージ。

今日の武井先生の授業でいいなと思ったのは、役割がはっきりしているということもあるが、ボール運動の授業の中で大事なのは、「このゲームは一体何を争うのか、何が課題なのか」がわからないといけない。「私がここでどういう役割を果たさないといけないのか」がわからないでゲームに参加している子どもたちが実は多い。今日のゲームは、教材・判断が易しいということもあるが、「ここにいたらこの人は何をやるの?」「ここにいる人はボールを受ける役だよ」という、言ってみれば、パスを出す人の役割は何か、パスを受ける人の役割は何か、それが典型的な例で、「私はこの場面では何をすべきか」がわからないでゲームやっていることがあって、このことをはっきりさせないで授業を進めることが多いが、今日は3年生なりにはっきりさせるということが、とっても良かった。それから、もう一つ、「この人がこうやって動いたら、こっちに動いたらいいよね」というように、ゲームは判断しながら動かなければいけないが、何を見て判断するのか、何を見ていたらいいのか、それを3年生なりに判断させる指導があって良かった。ボール運動ってのは、何か判断しなければいけないが、「何を見て判断するのか」ということが指導されていないことが多い。「スペースに動きましょう」とは言うが、そのために何を見て判断したらいいのか、このゲームの中で何を見て行動を起こせばいいのかわからずにゲームに入る子どもたちがいるので、今日は、何を見ていたらいいのか、この時はこうしたらいいと言うように、注目しなければいけない対象をちゃんと教えてくれていた、子どもとやりとりしていたのはとってもいい。ボール運動ってのは、役割が理解できなければ、(役割も場面によって変わるし、状況によって変わることも踏まえなければいけないが)何をやるのがここで私に求められているかがわかるということと、それは何を見て判断するのかということがわからないと、苦手な子どもにとって、ボール運動はとっても負担が大きな運動だということを理解しなければいけない。今日は、3年生ということで、そういうことに着目してつくられた教材だったので、とっても良かった。武井先生の子どもたちとのやりとりに抑揚もあったし、まだ先生になったばかりとは思えないやりとりで、上手だった。観ていてとっても楽しかった。

1 単元名「 3x3バスケットボール 」(ゴール型球技・バスケットボール)

2 運動の捉えと子どもの実態

(1) バスケットボールの中心のおもしろさ

バスケットボールの一般的な特性は、相対する2チームが、コート内を走り回ってドリブル、パスなどでボールを進め、一定の時間内に相手ゴールにシュートをして得点を競い合うスピード感あふれるスポーツである。

練習を工夫してドリブルやパス、シュートを上達させていくことや、それがゲームで生かされたときにも楽しさを感じ、サッカーなど他のゴール型競技と比べてシュートを打つ機会や得点が入ることが多く、シュートをたくさん決めることに楽しさがある。最近では、競技としてもオールコートの5対5の試合だけでなく、ボール運びのないゴール付近の攻防を重視したハーフコートを使った3対3の試合なども人気で、東京オリンピックの正式種目にもなっている。

また攻撃の自由度も高く、自分たちで作戦を組み立てたり、試合でうまくいかなかった時に修正をしたりしながら、チームで協力して得点につなげられるところもおもしろさの一つである。

(2) 生徒の実態

- 小学校の高学年で、バスケットボールの授業を経験している。1学年では初めてゴール型の単元を実施する。
- 比較的に真面目で大人しい生徒が多い。1学期は、学級内で自分を表現することをやや躊躇する雰囲気が見られたが、最近は、授業中にコミュニケーションや笑顔が多く見られるようになってきた。
- 8月に実施したアンケートによると、バスケットボールに良いイメージをもっている生徒は18人。良いイメージをもっている生徒の多くは「チームワークが大事」「みんなと協力して楽しくできるスポーツ」「チームワークが良くなるし、シュートを決めた時すごくうれしい」「パス回しや応援、名前を呼ぶなどたくさん協力できるスポーツ」など、チームで協力する良さやシュートを決める楽しさなどを挙げていた。その反面、苦手意識や不安を抱えている生徒は8人。「ボール操作が難しくパスやシュートがうまくできない」「どこに動けば良いのか分からない」「得意な人にボールが集まり、自分は何もできない」「相手とぶつかるのが怖い」などが挙げられた。
- 中学校では5月にネット型(ワンキャッチバレーボール)を行い、次のような感想が見られた。

試合で必要な基礎技術を身につけたことで、運動をより楽しく行えた生徒

- ・オーバーハンドパスやサーブ、アタックなどが練習のおかげでとても上達した。試合でもうまく出来るときがあって嬉しかった。何事も練習することで少しずつ上達していくのだなと感じた。
- ・最初、バレーが嫌いで、何もできなかったけれど、サーブとかアタックとか良くなった。「楽しい」と思えた。チームで協力して作戦とかも決められて良かった。
- ・みんなが最初よりすごくうまくなっていて、やる度に楽しかった。

チーム内のコミュニケーションの大切さや雰囲気の大切さに気づいた生徒

- ・なかなかいつも勝てるようにはならなかったが、コミュニケーションや技などもしっかり理解できたので良かった。あと、チームワークも最初と比べるとだいぶ良くなってきていいと思った。
- ・最後の方は、チーム内で褒め合ったら勝てる試合もあった。褒め合うって大切だなと思った。
- ・バレーでは、最初チームの雰囲気が悪いなど課題はたくさんありましたが、チームの中で褒め合いをしていたら自然とチームの雰囲気が良くなり、たくさん勝てた。

ゲーム中の役割分担が有効な攻撃につながると感じた生徒

- ・ボールをあげるときなど、誰が打つのかを決めて行えた。
- ・トスを上げる人やアタックをする人などを決めるなど、もっと工夫して行えば良くなったと思った。

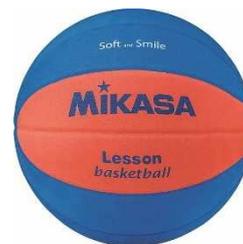
(3) 中心のおもしろさに迫るために（教材化の方向）

- プレイするコートを手前コートにして、動く範囲を狭めることによって、選択肢が限定されるので、自由度が高すぎるとどのように動いたら良いか分からない生徒も、手前コートでは徐々に自分の判断で意図的に動けるようになるだろう。また、ボール運びにおけるドリブルやパスミスなどが少ないため、コートより多くシュートをする楽しさを味わえるだろう。
- シュートがなかなか入らず、得点する楽しさを味わえない生徒もいるだろう。ボールを柔らかく扱いやすいものにして、セットシュートの基本を学習した上で、毎回シュートドリルの時間を設けたり、試合ではリングに当たっても1点を入れたりすることで、積極的にシュートをして得点する楽しさを味わえるようになるだろう。
- どこに動けば良いか分からない、パスをもらえないなど苦手意識をもっている生徒もいるだろう。パスをもらう場所を示すことで、その位置からのパスを基本とした攻撃の約束事をチームで決めやすくなるだろう。
- シュートをする前のところでミスが多いものの、なぜうまくいかないのか、分からない生徒もいるだろう。客観的な視点をもつために、試合の動画を見返したり作戦盤を利用したりすることで、よりチームの課題や解決方法を見いだすことができるだろう。

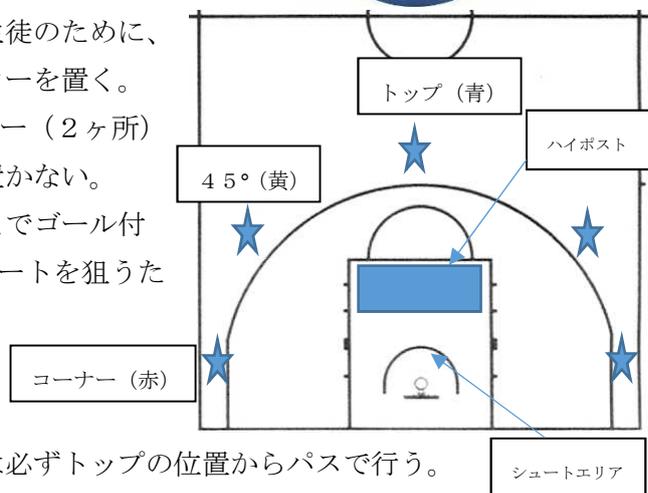
3 ルールと場の工夫

(1) 用具と場の工夫

- ボールはレッスンバスケットボール6号球を使用する。
(柔らかく突き指などの心配も少ない。)



- どこでボールをもらえば良いか分からない生徒のために、ボールをもらおうと良い場所にフラットマーカーを置く。
トップ (1ヶ所)、45° (2ヶ所)、コーナー (2ヶ所)
シュートエリア (2ヶ所) ハイポストには置かない。
3ポイントライン外のもらう場所は、あくまでゴール付近 (シュートエリア) の得点確率の高いシュートを狙うためのつなぎとしての意識をもたせる。



(2) ルールの工夫

- 3対3のハーフコートゲーム。攻撃の最初は必ずトップの位置からパスで行う。
- 1試合4分間で行う。
- シュートが入るか、オフェンスがボールをコート外に出すか、ディフェンスがボールを保持したら攻守交替。攻守の切り替えの時、オフェンスは必ず全員が3ポイントラインの外に出て、ボールは一度審判に渡す。
- ドリブルは1回につき2バウンドまでついて良い。
- シュートがリングに当たったら1点。その後、オフェンスがボールを保持すれば、継続して攻撃しても良い。シュートが入ったら2点 (その前のシュートがリングに当たっていても、2点のみ)。
- 【1試合に一人1回のみ使える特別ルール】 ボールを持ったプレイヤーがシュートエリアに侵入できた際、手を挙げて「フリー！」と宣言すればディフェンスはシュートを邪魔することができない。シュート後は、プレイを継続する。あらかじめ誰がフリーを宣告するのかを決めておく。
- トラベリング、ダブルドリブルについては教える。明らかなものはバイオレーションとして相手ボールにする。
- ファールやディフェンスがコート外にボールを出した場合はオフェンスを継続する。トップの位置から再開。

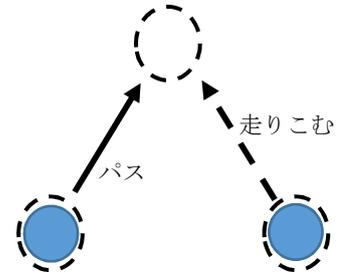
(3) 資料の工夫

- オリエンテーションにおいて、実際に中学生が3x3をしている試合の様子を見せ、イメージを持たせる。
- これまで学んだ知識や技能ポイントなどをまとめたものをホワイトボードにまとめ、毎時間これまでの思考の流れや知識の確認をする。
- 生徒の中から出てきた攻撃パターンを紹介したものを掲示しておく。
- 作戦盤を各チーム一つ用意し、いつでも自分たちの作戦や、それぞれの動きについて話ができるようにしておく。

(4) ドリル練習の工夫

- シュートはゴール下のボードを使ったシュートを中心に行う。
- 毎時間、基本的なパス、キャッチ、ドリブルのドリルを対面で行う。
 - ①チェストパス ②ディフェンスつきサイドハンドパス ③ディフェンスつきドリブル 各1分
- ボールを持たないプレイヤーの動きを学ぶパスドリル（ベースパス）を行う。 2分

- ・約4mの距離で、三角形の形で三ヶ所にフラットマーカーを置き、ボールをもらう場所とする。
- ・パスはリードパスでそこに出すようにする。10回パスでシュート。
- ・はじめはディフェンスなし（2対0）で行い、徐々に2対1、2対2でできるチームは行う。



※単元の後半は上記のドリルを毎時間5～7分かけて行う。

(5) その他の工夫・必要な技能

- 兄弟チームをつくり、お互いに記録を取ったり練習試合をしたりして、課題解決のサポートをする。
- 必要な技能
 - ・ディフェンスを振り切ってスペースへ走りこむ
 - ・ボールキャッチ
 - ・ワンハンドパス（ストレート、バウンド）
 - ・リードパス
 - ・リバウンドボールをとりに行く
 - ・セットシュート
 - ・ディフェンスでマイマンとゴールの間に立つ、マイマンが動いてもついていく
- 扱いたい用語
 - ・オフセンス
 - ・ディフェンス
 - ・スペース
 - ・もらう場所
 - ・45°（黄）
 - ・コーナー（橙）
 - ・ハイポスト
 - ・シュートエリア（紫）
 - ・リードパス
 - ・バウンドパス
 - ・フォロースルー
 - ・ワンハンド・ツーハンドシュート
 - ・リバウンド

4 単元の目標

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方を理解するとともに、ボール操作や空間に走りこむなどの動きによって、仲間と連携した動きでゲームを展開することができる。	攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。	球技に積極的に取り組むとともに、フェアプレイを守ろうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする、仲間の学習を援助しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができる。

5 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
ア 技術の名称やルールについて、学習した具体例を挙げて振り返ったり説明したりできる。	オ 自チームの課題に沿った練習方法を選んでいる。	ク 仲間のプレイに対して、肯定的なフィードバックをしている。
イ ゴール前での攻撃を展開するためのボール操作とスペースへ走り込む動きができる。	カ ボール操作やボールをもたない時の動きなどの技能を身につけるためのポイントを仲間に伝えている。	ケ 課題の解決に向けて意欲的に取り組もうとしている。
ウ チームの作戦を実行したり、作戦がうまくいかなかった場合に次の展開のプレイに移行したりできる。	キ チーム内で試合の分析と次時につながる課題設定のための話し合いができる。	コ 試合以外の場面でも、自分の役割に責任をもち、審判や得点などを行っている。
エ ボールを保持した自分のマークマンとゴールの間に立って守ることができる。		

6 生徒の動きの予想

(1) どこに動けばいいか分からない、ルールが分からない等の理由で積極的に動けない段階

オフENSEのボールを持たない生徒がどこに動けばいいか分からない、正確にパスが出せない、ボールをキャッチできないなどの理由で、積極的に動くことができないだろう。その際には、めざす姿と自分たちの現状を比べることで、今後の授業の課題を把握することができるだろう。また、ルールを理解するのが難しく、戸惑う生徒もいるだろう。オリエンテーションで丁寧に説明するとともに、プレイの様子を見てその都度指導したり、その場で質問を受けたりしていくことで、徐々に試合に親しむことができるだろう。

○単元序盤で考えさせたい学習内容

◇ボール操作の技能

- ・動いているプレイヤーの先にパスを出す。動きながらボールをキャッチする。
- ・セットシュートをまっすぐ飛ばす。

◇ボールをもたないプレイヤーのマークマンを振り切る動き方

- ・細かく動かず、大きく全力で走る。また、もらいたい場所を明確にする。
- ・フェイントをかける。

(2) ディフェンスがオフENSEの動きを予測し、パスが通りづらくなってきた段階

シュートエリアの有効性に気づいたことにより、ディフェンスについてもスペースへの動きやボールをもらおうとするタイミングを予測し、特にシュートエリアへのパスが通らなくなってくるだろう。ボールをもらう場所を意識したり、もらう動きを工夫したりすることで、パスミスが減り、ゴール付近のシュートが増えるだろう。

○単元中盤で考えさせたい学習内容

◇パスをつなぐための動きの工夫

- ・近すぎず、遠すぎないところでボールをもらいたい。4～5mぐらい。
- ・ボールのもらい方やパスを出すタイミングを工夫する必要がある。
- ・ボールをもらおうと良い場所には名前（「トップ」「シュートエリア」、「45°」、「ハイポスト」「コーナー」など）がついている。そこを意識してボールをもらおう。

◇シュートのためのパスの意識

- ・45°やハイポストにパスをつなぐのも最終的にシュートエリアにボールを入れるため。

(3) **自分たちの特色を生かした攻撃ができるように、いくつかの攻撃パターンを作る段階**

さらに効果的なオフenseをするため、最初のパスの後にどのような攻撃の展開が考えられるかを考えたり、チームの特色に合わせた動きの約束事を決めたりするようになるだろう。試合の動画を見返したり、作戦盤を利用したりすることで、より有効なオフenseができるようになるだろう。また、攻撃パターンがディフェンスに防がれた時に、さらに次にどう動くのかを考え、練習することができるだろう。

○単元中盤～終盤で考えさせたい学習内容

◇最初のきっかけのパスからの攻撃パターンを考える。

- ・きっかけのパス（「45°」「ハイポスト」）からの攻撃をそれぞれ考える。
- ・試合や話し合いを通して修正していきながら、チームの得意な攻撃パターンをつくる。

◇自分たちの攻撃パターンを防がれた時に、次の展開を考える。

7 ゴールイメージ

ボールを持たないプレイヤーがスペースへ動いてパスを受けたり、ゴール付近に走りこんだりして得点確率の高いシュートにつなげるゲーム

8 学習の構想

(1) 時間計画 (全12時間扱い)

	はじめ	なか①				なか②					まとめ	
時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	⑩本時	11	12
5	授業約束	本時の課題				準備運動・基本ドリル						
10	映像によるイメージの共有	試しのゲーム	対面パスの基本	シュートマンツーマンDF	本時の課題の確認							
15	ゴールイメージの設定				オフボールの動き	攻撃に有効なポジション	45°からの攻撃	ハイポストからの攻撃	45°ハイポスト修正	次の展開パターン	次の展開パターン	リーグ戦
20	課題を出し合う基本ドリル	ゲーム										
25	本質の課題の共有	片付け・ふり返り										
30												
35												
40												
45												
50												

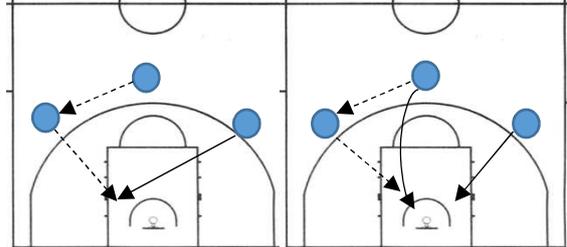
(2) 単元計画

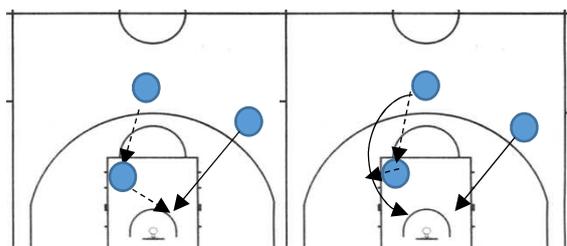
段階	学習内容・学習活動	教師の指導・支援 ◆評価	時
はじめ	<ul style="list-style-type: none"> ○オリエンテーション ・授業の進め方やゲームのルールの確認 ・ゲーム理解のための映像視聴 ・めざす姿の設定 ・チームの発表(仮) 	<ul style="list-style-type: none"> ○学習のマナー、授業の進め方を丁寧に確認していく。 ○映像を見せながらルールの確認もする。 ○映像を確認する際は、シュートばかりに目がいかないよう、ボールをもたない人の動きや、パスを中心に攻撃しているところに気づくよう促す。 ○バレーボールで学習したチームワーク向上のポイントを思い出させる。 	1
	ゴールイメージ ボールを持たないプレイヤーがスペースへ動いてパスを受けたり、ゴール付近に走りこんだりして確率の高いシュートにつなげるゲーム		

	<p>○試しのゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・試しのゲームを終えての振り返りで必要な個人技能、課題やルールでよく分らなかったところを出し合う。 	<p>○試しのゲームをして、分からなかったところ、うまくできなかったところなどを出し合う。特にめざす姿に向けての課題を中心にまとめ、今後の活動の見通しを持たせる。</p> <p>○パスが繋がらない、シュートが入らないなどボール操作にかかわる課題を次時につなげる。</p> <p style="text-align: right;">◆キク</p>	2
<p>本質的な課題：パスをもらう動きを工夫し、最初のパスによって考えられる攻撃の展開を考え、より確率の高いシュートをねらう。</p>			
<p>な か ①</p>	<p>中位課題◎ボール操作の技能やスペースへ動いてパスをもらう動きを身につける。 また、マンツーマンディフェンスについて理解する。</p>		3
	<p>○パスの基本を学習する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで対面パス ・パスキャッチ、チェストパス、サイドハンドパス、ドリブル <p>○ディフェンスの守り方についての学習</p>	<p>○対面パスドリルの紹介をする。</p> <p>○片手でのパスやバウンドパス、ピボットをしてパスなど、またボールキャッチの仕方の指導</p> <p style="text-align: right;">◆カコ</p> <p>○ディフェンスは基本的にマークマンとゴールの間に自分が立つようにする。パスカットできそうであればパスコースに入って狙っても良い。</p> <p style="text-align: right;">◆エカ</p>	
	<p>○シュートの基本を学習する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2人1組で対面で行う。 ・1ハンド・2ハンドのセットシュート ・ボールの持ち方、ボールを飛ばす角度、フォロースルー、膝と股関節を曲げる、ボードを使ったシュート など 	<p>○シュートは、まず狙った方向にまっすぐボールを飛ばすことが大切であることを伝える。</p> <p>○ペアでお互いにフォームを確認しながら行う。</p> <p style="text-align: right;">◆アカ</p>	4
<p>○ボールをもたないプレイヤーの動きを取り入れたパスを学習する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリル（2対0ベースパス）をチーム内で行う。 ・サイドハンドパス、ピボット、リードパス、ディフェンスを振り切る動き ・2対0に慣れてきたら、ディフェンスをつけて2対1または2対2で行う。 <p>○新チーム決定</p>	<p>○約4mの距離で、三角形の形で3ヶ所にフラットマーカーを置き、ボールをもらう場所とする。パスもリードパスでそこに出すようにする。</p> <p>○2対0で、速くボールをつなげるためにはどうしたら良いかを問う。</p> <p>○ディフェンスを振り切る動き（全力で走る、ディフェンスがついてきたら戻る動き）を紹介</p> <p style="text-align: right;">◆イウキ</p>	5	

	<p>○ベースパスの動きを活かして、どのようにゲームの中でパスをつなぎ、シュートエリアでシュートを打つかを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パスを中心とした攻撃の展開について考える。 ・シュートエリアでシュートを打つためには、どのようにパスをつなげれば良いかを考えさせる。 ・試合の中でボールをもらう場所を意識して、ディフェンスを振り切ってパスをもらう。 	<p>○ボールをもらうと有効な場所には、名前がついていることを紹介。</p> <p>○今後、コートの中のボールをもらうと有効な場所には常にフラットマーカーを置いておく。</p> <p>トップ→青、45°→黄、コーナー→オレンジ シュートエリア→紫</p> <p>○ボールをもらえない生徒には、ベースパスの動きをそのままやってみると良いことを伝える。</p> <p>◆アイウキ</p>	6
--	--	---	---

中位課題◎ボールをもらう場所を意識してパスをつなぐとともに、45°やハイポストへのきっかけのパスからの攻撃を考える。

な か ②	<p>○最初に狙いたいのはシュートエリアへのパスだが、その他に攻撃のきっかけになるパスは45°かハイポストであることに気付き、最初のパスからどのように攻撃を組み立てるのかを考え合う。</p> <p>○きっかけのパス「45°」からの攻撃の展開を考える。</p> <p style="text-align: center;"><45°からの攻撃の例></p> <p style="text-align: center;">(反対サイドから) (パス&ラン)</p> 	<p>○前時の有効だった攻め方を紹介し共有する。最初のパスがだいたい3つのパターンであることを確認する。</p> <p>○攻撃は「きっかけのパス→シュートエリア進入→得点確率の高いシュート」と考え、きっかけのパスからどのようにシュートまでもっていくかを今後のテーマに据える。</p> <p>○今回は一番つなぐことが多い45°からの攻撃展開について考えさせる。</p> <p>○作戦盤をチームごとを利用して良いことを伝える。</p> <p style="text-align: right;">◆アウケ</p>	
-------------	---	--	--

<p>○最初のきっかけのパス「ハイポスト」からの攻撃の展開を考える。</p> <p style="text-align: center;"><ハイポストからの攻撃の例></p> <p style="text-align: center;">(反対サイドから) (手渡し)</p> 	<p>○今回はハイポストからの攻撃展開について考えさせる。</p> <p>○作戦盤をチームごとを利用して良いことを伝える。</p> <p style="text-align: right;">◆アウケ</p>	8
--	--	---

	<p>○45° やハイポストからの攻撃で、特にボールをもらう動きやパスを出すタイミングを中心にうまくいかなかった原因を考え、修正をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時の試合をタブレットで見てうまくいった点や修正点を共有する。 ・チームごとに作戦やボールをもらう動きやパスのタイミングなどを修正して、必要であれば兄弟チームと確認の試合をする。 	<p>○動画で試合を振り返る時は、修正点だけでなく、良かった点も出させる。</p> <p>○修正点をディフェンスに伝え、どのように守ってほしいかを伝える。 ◆イウオキ</p>	9
	<p>中位課題◎チームごと攻撃の課題を出し合い、作戦通りにシュートまでいけなかった場合の次の展開を考える。</p>		⑩ 本時
	<p>○作戦通りにシュートまでいけなかった時の次の展開について考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦通りにシュートまでいけなかった場面の映像を見せながら、この後どうすれば良かったか意見を出し合う。 ・兄弟チームでお互いの作戦をゆっくり動きながら確認したり、試合と同様のスピードでプレイしたりする。 	<p>○各自タブレットで見た前時の試合の動画をもとに本時のチームの課題をあらかじめ決めておく。</p> <p>○各チームで、うまくいかなかった時の場面を、具体的に作戦盤で示し、そこからどのような展開をするか、意見を出すよう伝える。</p> <p>○兄弟チームとの練習の中で、パスがうまくつながらない場合にどのようなコミュニケーションをとっているかを見て、必要であれば原因を問いたり、練習方法を提示したりする。 ◆オクケ</p>	11
まとめ	<p>○最終リーグ戦、まとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・最後のリーグ戦を行う。 ・自分たちのチームの良さや成長を発表し合う。 ・めざす姿に対する自己評価や感想を書く。 	<p>○チームや個人のプレイがどう成長したか、チームワークがどのように高まったかなどの感想を共有する。</p> <p>○特にアンケートでバスケットボールに対して苦手意識を持っていた生徒の変化を聞く。 ◆コ</p>	12

9 本時案

(1) 主眼

自分たちが考えた45° とハイポストからの攻撃を試みたが、うまくいかないことがあると感じている生徒たちが、作戦通りにプレイできなかった時の次の展開について意見を出し合い、兄弟チームとの確認練習をすることを通して、作戦通りにいかない場合も次の展開からシュートをすることができる。

(2) 本時の位置 (12時間中10時間)

前時：ハイポストや45° からの攻撃で、試合における成果と課題を出し合い、修正の練習を行った。
次時：前時の各チームの課題解決の練習をして、最終リーグ戦に備える。

(3) 指導上の注意点

- 事前に前時の試合の動画をタブレットで共有し、各自が客観的視点をもって参加できるようにする。
- チームごとに課題とするゲーム状況が違うため、全8チームの課題を把握しておく。

(4) 展開

段階	学習活動	予想される生徒の姿、反応	・指導、支援【評価】	時間
はじめ	○用具の準備 ○ホームコートで準備体操、基本ドリル	<ul style="list-style-type: none"> 素早く準備して、シュート練習やドリルの時間を確保しよう。 シュートがなかなか入らない。 前時入らなかったところからのシュートをやろう。 これまで学んだ技能ポイントを意識してドリルをやろう。 	<ul style="list-style-type: none"> 声が出ているチームを認めたり、基本の動きができていないかを見たりする。 シュートでは、ボードの当てる場所やフォームについても助言する。 ベースパスでは、リードパスやボールをもらう動きができていないかを確認する。 	6
	○あいさつ ○今日の課題確認	<ul style="list-style-type: none"> チームでやろうとしている作戦がうまくいかなかった場合に止まってしまう。次はどのように動けば良いだろう。 自分たちのチームの原因を確認して練習してみよう。 	<ul style="list-style-type: none"> ○前回の試合でプレイがうまくいかなかった時に、その後どうすれば良かったかを問う。 ○動画を見て感じたことを共有し、今日の各チームの課題と対戦相手を確認する。 ○兄弟チームの応援や声がけも紹介する。 	5
《学習課題》作戦通りのプレイができなかった時の次の展開を考え、兄弟チームとの練習で確認しよう。				
なか	○チームごとの課題の確認と、兄弟チームと確認練習	<ul style="list-style-type: none"> 兄弟チームとの練習試合で動きやタイミングを確認しよう。まずはゆっくり3回繰り返そう。 中にスペースがなくなってしまった時は一度外に広がるんだった。 2人で攻められなかった時の、3人目の動きが重要だ。 今のパスは上からのパスではなく、横からのバウンドパスでやってみよう。 もらいたい場所は空けておくんだった。 	<ul style="list-style-type: none"> ○まずはお互いにゆっくり動いて、確認しながら行うように助言する。 ○次の展開を忘れてしまっている生徒や、つなぎに出てほしい生徒には、「今どうすれば良かったかな。」と問う。 ○リバウンドを取った後も、中のスペースがないため、外に広がるのが応用できることを伝える。 ○技術的なミスのアドバイスだけでなく、生徒の意識が次の展開に向かうよう助言する。 	10
	○試合 第1試合 A1-B1 C1-D1 第2試合 A2-B2 C2-D2 第3試合 A1-B2 C1-D2 第4試合 A2-B1 C2-D1	<ul style="list-style-type: none"> 兄弟チームとの試合で確認したことを実践してみよう。 相手に攻撃パターンを読まれてきた。次の展開をやってみよう。 相手はきっかけのパスを止めにきている。シュートエリアに走りこもう。 フリーをうまく使いたい。 相手のディフェンスが上手で、作戦がうまくいかなかった。次の展開を意識して動きたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ○チームの課題に沿ったプレイになっているかを見て、課題がクリアされている場面を見逃さずに伝える。 ○試合をしていない兄弟チームの応援やアドバイスも大切であることを伝える。 ○改めて「フリー」をコールする事は有効な手段であることを伝える。 ○試合と試合の間には休憩をするとともに、次の試合に向けての修正を促す。 	19
おわり	○振り返り	<ul style="list-style-type: none"> 作戦通りにいかなかった時、練習のように次の展開からシュートができた。 ついボールを見てしまっていた。自分から気づいてもらう場所に動きたい。 相手にパスカットされることがあったので、相手の位置によってもらう場所を変えたら良かった。 今日は前回よりもパスのもらい方が良かった。 ○○さんの動きがとても良かった。 シュートがもっと入るといい。ボードをうまく使いたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ○特に前回の攻撃がうまくいかなかったチームを中心にミーティングを見て、成果と課題を確認する。必要があれば助言をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>◆作戦通りにいかない場合も次の展開からシュートをすることができたか。 ◆ウ</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○全体の場で、今日の成果を共有する。 	10

(5) 話題にしていきたいこと

○今回の教材（ルール・もらう場所の明確化・可視化）などは、1年西組の生徒たちがバスケットボールの楽しさを感じたのに適していたか。

○きっかけのパス「45°から」「ハイポストから」の攻撃や、作戦がうまくいかなかった時の次の展開を考えさせたことは、チームで協力して攻撃する意識を高めるのに有効だったか。

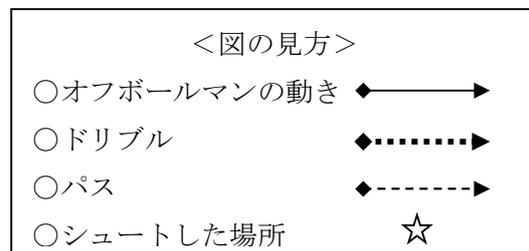
(2) 授業者振り返り

オープンナンバーのゲームで、オフボールの生徒が相手を振り切ってスペースに走りボールを受ける技術を身につけることは、その後のゴール型の単元を学ぶ上で重要なポイントと捉えており、西箕輪中学校では1年生の段階でゴール型は3x3の教材を選択している。今回は先生方のお知恵を借りながら、苦手な生徒も試合にかかわり、バスケットボールの面白さを味わえる教材を作ろうと試行錯誤してきた。

当日の授業では、作戦がうまくいかなかった時の次の展開を考えるという課題で授業を進めたが、相手チームのディフェンスの動きによっては作戦が実行できたために、次の展開があまり見受けられない試合もあった。これはプレイをするにあたり対戦相手の影響が大きいゴール型の特性があるため、ある程度仕方がない部分ではあるが、その経験が次の授業につながるような振り返りや客観的なデータを提示することも大切であると改めて感じた。兄弟チームを応援するだけでなく、相手チームの生徒のシュートにも思わず拍手や歓声があがる1年西組の生徒たちの雰囲気の中で今回の授業ができたことは、私にとって大きな財産となった。

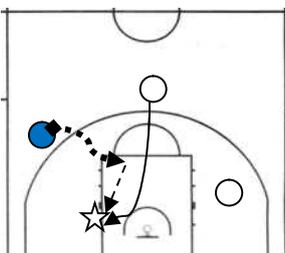
(3) 各チームの記録・分析

- シュートまで行けていれば成功とする
- Sエリア=シュートエリア 最初のトップからシュートエリアへの直接パスの攻撃



① A-1チーム (黄色)

総攻撃数		Sエリア	作戦実行	次の展開	その他
13回	成功	2	1	1	0
	失敗	4	3	2	0

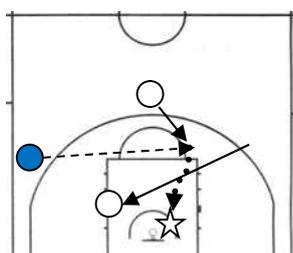


<次の展開の場面> 45°にパスをした後(図はここから)、4番が45°からドリブルで攻め込もうとしたが、ハイポストあたりで、ドリブルを止められてしまったため、トップにいた1番がゴール付近のスペースに走り込み、パスをつないでシュートをした。

<その他>相手ディフェンスのマークがきつく、シュートエリアへの直接パスを6回試みたが4回失敗。ただ、シュート回数4回のうち、2回は球技が苦手な3番の生徒が行った。シュートを決めた瞬間、歓声が沸いた。

A-2チーム (黄色)

総攻撃数		Sエリア	作戦実行	次の展開	その他
13回	成功	4	3	2	0
	失敗	4	0	0	0

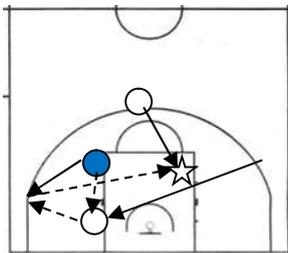


<次の展開の場面> 45°にパスをした後(図はここから)、反対サイドのプレイヤーがシュートエリアに走りこみ、パスを入れる攻撃ができなかったため、トップのプレイヤーがハイポスト付近に動いてボールをもらい、ドリブルでシュートをした。

<その他>作戦実行の成功率やシュートエリアに直接パスが入ることが多く、次の展開は2回ほどしか見られなかったが、次の展開の場面でもシュートに行くことができた。

② B-1 チーム (水色)

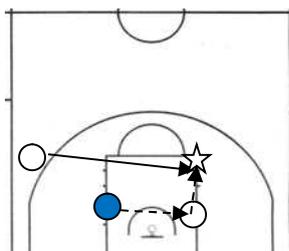
総攻撃数		Sエリア	作戦実行	次の展開	その他
12回	成功	3	2	4	0
	失敗	2	0	0	0



<次の展開の場面>ハイポストにボールを入れ(図はここから)、反対サイドからシュートエリア付近に走りこんだプレイヤーにパス。守りがいてシュートができなかったため、ハイポストのプレイヤーが外に広がってボールをもらう。そこにトップのプレイヤーが空いたハイポスト付近へのスペースに走り込み、シュート。次の展開からの攻撃が4/4成功。

B-2 チーム (水色)

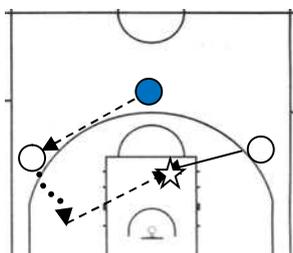
総攻撃数		Sエリア	作戦実行	次の展開	その他
11回	成功	3	0	2	0
	失敗	1	1	4	0



<次の展開の場面>ハイポストにボールを入れ、反対サイドからシュートエリア付近に走りこんだプレイヤーにパス(図はここから)。守りがいてシュートができなかったため、反対サイドのシュートエリアにトップから走りこんできたプレイヤーにパス。そこでもDFがいてシュートができなかったため、45°のプレイヤーがハイポストのスペースに走りボールをもらいシュート。

③ C-1 チーム (黒)

総攻撃数		Sエリア	作戦実行	次の展開	その他
14回	成功	4	4	2	1
	失敗	2	1	0	0

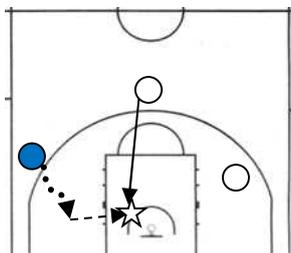


<次の展開の場面>45°にパスを入れ、ドリブルの得意な1番がドリブルでレイアップシュートを狙うが、DFに止められてしまう。そこに、反対サイドの45°からハイポストのスペースに走りこんだ3番にパスが通り、そこからシュート。3番の生徒は球技が苦手な生徒。この日一番の歓声が沸き、相手チームからの拍手も見られた。

<その他>作戦実行力も高く、次の展開の場面でも臨機応変に動くことができていた。

C-2チーム (黒)

総攻撃数		Sエリア	作戦実行	次の展開	その他
13回	成功	2	4	1	1
	失敗	1	1	3	0

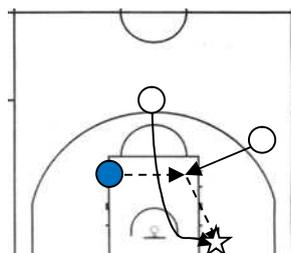


<次の展開の場面> 45° にパスを入れ(図はここから)、そこからドリブルで攻めるものの、ディフェンスに止められたため、トップの生徒がシュートエリアに走り込み、パスをもらってシュートした。

<その他> 球技が苦手な4番の生徒はボールをもらおうとシュートエリアに走りこむ場面が3回あり、ボールをキャッチできたのが1回。その1回をシュートにつなげることができた。

④ D-1チーム (オレンジ)

総攻撃数		Sエリア	作戦実行	次の展開	その他
11回	成功	1	2	0	1
	失敗	1	4	1	0

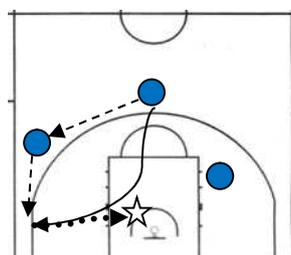


<次の展開の場面> ハイポストにボールを入れたが(図はここから)、ゴールに近づけず、反対サイドの45°の生徒がパスをもらいにハイポストへ動いた。そこでパスを受けるものの、やはりゴールに近づくことができなかったため、トップの生徒がシュートエリア付近のスペースに走り込み、パスがつながった。その後シュートにはいけなかったが、次の展開を実行しようとする姿が見られた。

<その他> 次の展開の攻撃の場面がほとんどなく、作戦を実行しようとするものの、パスミスで終わることが多かった。45° やハイポストを起点に攻撃しようとする姿は何度も見られた。

D-2チーム (オレンジ)

総攻撃数		Sエリア	作戦実行	次の展開	その他
10回	成功	0	3	7	0
	失敗	0	0	0	0



<次の展開の場面> 45° にパスをした後、トップのプレイヤーがシュートエリアに走りこんでパスをもらおうとするが、パスできず。そのままコーナーに行き、パスをつないでドリブルでシュートエリアに入り、シュートをした。

<その他> 全10回の攻撃全てがシュートにつながった。シュートエリアへの直接のパスはなく、作戦を意識した攻撃やうまくいかなかった時の次の展開の攻撃が意識できていた。

(4) 授業研究会記録

○教材・ルールについて

- ・ 作戦通りの攻撃はよくできていたように思う。
- ・ フラットマーカーが置いてあったのは有効であった。苦手な生徒にとってどこに動けば良いのかが分かるので、それがボールをもたないプレイヤーの動きにつながった。
- ・ 苦手な生徒がフリーのルールを使って攻撃していた。ドリブルは2バウンドまでというルールが有効だった。
- ・ パスをした後に動くということはできていた。作戦がうまくいかなかった時の次の展開になった場面は少なかったか。
- ・ 技能的には難しい面があったのではないか。

○試合の様子

- ・ B2チームは、チームの要の生徒が当日いなかったため、練習の前に新たな役割分担を確認したり、作戦の動きを確認したりしていた。また、試合間のミーティングでもどこに動いたらいいか一生懸命話をしていて、とてもよく動いていた。
- ・ 黒チームは45度、ハイポストからの攻撃において、予定していた作戦が警戒されて実行が難しい時に、もう一人が裏のスペースで受けたり、流れの中で変化して、シュートまでいったりと、その場に合ったプレイをしていて、それだけですごいと感じた。

○振り返りについて

- ・ B2チームは試合後お互いに称え合ったり、当日休んだ生徒のために、使える動きを確認したりする場面が見られた。
- ・ 試合後の振り返りはチームの意見を集約するところ。振り返りのツールがあると良かった。

(5) 岩田先生からのご指導

3対3のハーフコートバスケットボールは3年生で行っても良い教材。中学1年生にしては、よく動いていた。ルールや教材の工夫が良かったのと、毎時間のドリルがプレイに生きていたと感じた。ゲームの話し合いを大切にしていたが、学習カードの問題については今後考えていく必要がある。学習カードはボール運動の核になるもの。学習カード等を通して考えを共有しないとボール運動はうまくいかない。個人の印象の出し合いになり、話し合いが散漫になってしまう。振り返りではぜひ「話し合いたくなっちゃうゲーム記録」を活用してく方向で考えていきたい。そしてそのようなゲーム記録が作れるゲームをぜひ仕組み、かきこい学習をさせていきたい。これができるようになれば、日本の体育学習も世界でも一流の授業になると感じる。

研究全体のまとめ

研究部

令和3年度は、「全ての子どもが、運動の中心な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学習～子どもとともにめざす授業のゴールイメージの在り方を焦点に当てて～」を研究テーマに据え、小学校部会・中学校部会ともにボール運動における「ゴール型（ゲーム）」の授業づくりについて、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」からアプローチを行った。この研究のまとめでは、その3点並びに、研究テーマにおける「自ら運動の楽しみ方を創り出していく」のゴール型における具体的な姿について、小学校部会・中学校部会それぞれの研究のまとめから成果と課題について考察を述べていくこととする。なお、3点の成果と課題については、互いに関係し合っている部分もあるため、他の要素に関連した内容を書かなければならない点もあるが、より関係している要素に記載することをご容赦いただきたい。

（1）教材づくりについて

小学校部会では、「アルティメット」、中学校部会では「バスケットボール」を素材として、その中心なおもしろさを焦点化すること、学習内容の明確化、アンケート等を用いた児童生徒の実態の把握を踏まえた上で教材化がなされていた。

小学校部会については、「アルティメット」という、ある種、教材化された種目を再構成するという手続きをとったことが大きな成果の1つとして挙げられるであろう。「アルティメット」という教材は、ドッジビーのディスクを用いたボールへの恐怖感への緩和や、ボール保持者にタイトなマークをつけることができないという既存のルールに工夫された内容が含まれており、授業づくりの際には、既存のルールで実施することも検討された。しかし、授業づくり研究会において、実際に教員がプレイしたところ、既存のルールで明確化された学習内容を理解した上で、児童の実態を踏まえ、教材を再構成する必要感に至り、本実践のルールを教材化することができた。本実践におけるゴールイメージ「守りのいないフリーの味方にパスをつないで、ゴールを決めよう！」の点から、授業記録をふり返ってみても、第6時の時点でスタートエリアからオフenseエリアまでの到達率が約62%、ゴールエリアまでの到達率が約41%と高い水準と言ってよい成果が出ている。単元後半に向けてディスク操作技能並びに各チームの動きがスムーズになっていくことで、より高い得点成功率となり、多くの子が、パスをつないで得点を決める楽しさを味わうことができたであろうと考える。教材化において、授業者が素材・教材として何を選択するかについて、より柔軟に対応できることが示唆されたとともに、今後、大人が一般的に扱っている種目（＝素材）を教材化するイメージよりも、「教材化されている種目を上伊那体研で大切にしてきた児童の実態把握を踏まえて教材化していく」方向性を大切にしていきたいと考える。

課題としては、小・中学校ともに、教材化されたゲームに取り組むために「基本的なボール操作や動きに指導の重きが置かれすぎてしまった」ことである。本実践について、小学校・中学校ともにゴールイメージについて、「ボールをもたないプレイヤーの動き」に焦点を当てた内容となっていたが、単元計画や授業の実際をふり返っても、そこに至るまでの基本的な動きやボール操作の確認や練習に単元の半分近

くを割いてしまった印象がある。小学校部会の研究会における岩田先生のご指導の中にも、「ゴール型で教材化されたゲームについてもまだまだ難しさを感じている」という内容の話があった通り、ゴール型の「中心のおもしろさ」や「ゴールイメージ」について、ボール操作技能だけに留まらない内容を取り上げていく以上、単元を通して、全ての子がその内容を目的意識化し、長い時間その内容に触れて学習を展開していけるような教材化を図りたい。

(2) 授業設計について

小学校部会・中学校部会とともに、ゴールイメージに向けて、予想される児童の戦術的な動きを根拠とした授業設計を行ない、実際の授業を行うことができた。

特に中学校部会では、学習指導案上の単元展開における基本的な攻撃のパターン化の提示や、攻撃方法の組み立て方・修正の仕方については、ゴール型シュートタイプにおいて共通できる学習内容や学習の進め方が明記されていると言っても良いのではないかと考える。学習内容と実際のゲームに若干のずれがあったことは、前述や中学校部会におけるゲーム分析の通りであるが、本時の授業においても、子どもたちが基本の動きを手がかりとし、自身のプレイをふり返ったり、修正時の作戦を考えたりする姿が見られていた。ゴール型シュートタイプの学習については、本実践の学習内容の提示の順番並びに学習の進め方をベースとして、学年の実態や系統性を踏まえた教材化のもと、実践・経験を積み重ねていくことで、子どもたちがゴール型シュートタイプという、種目に留まらない学習内容の積み重ねや学び方について理解をし、更にこの学び方を軸に、運動の楽しみ方を創り出していく姿に繋がっていくのではないかと考える。

(3) 教授行為について

教授行為については、特に単元のオリエンテーション時に、教師が映像資料を交えながら、どのような発問等の教授行為を行うことで、子どもたちとゴールイメージを共有し、単元の見通しをもてるようにしていくか考えた。

小学校部会では研究部で映像資料を作成し、中学校部会では、前学年のゲームを資料として用いた。小学校部会では、教員が映像資料を作成するために、実際にゲームを行ってみることで、机上で考えていただけでは気づかなかった、子どもたちのつまずきの予想や、指導内容、考えたルールの是非についても明確にすることができ、深い教材理解に繋がった。また、単元の中盤で映像資料を再視聴することで、単元前半には、気づかなかった内容に気づくことができ、ゴールイメージに迫る学習への手立てとなった。

一方で、課題として、ふり返りに関わる教授行為について挙げられるだろう。中学校部会での課題としても上がっていたが、「子どもたちが話し合いたくなっちゃう学習カード」をもとにふり返る子どもたちとどのようにゴールイメージに迫る学習を展開していくかといった教授行為が求められる。そのためにも、ICTの活用も視野に入れながら子どもたちが客観的に本時の出来映えをふり返ることができるゲーム記録・学習カードについて研究を進めていく必要がある。また、そのようなゲーム記録を作ることができるゲームを仕組むことが大切であると岩田先生のご指導の中でも触れてあった。このことは、学習カードを研究していくことが、本研究における教授行為と教材化を関連付けると共に、授業設計を含めた3つの視点をより密接にする要素になりえると考えられる。

(4)「自ら運動の楽しみ方を創り出していく」のゴール型における具体的な姿について

ゴール型における子どもたちの「自ら運動の楽しみ方を創り出していく」具体的な姿について、その具体的な姿の一例として挙げられている「自ら運動に向かおうとする姿」「自分の力の高まりを実感する姿」「友だちの高まりを認めたり、みんなで課題を解決したりする良さを学ぶ姿」について、授業記録や授業分析、授業研究会の発言等から明らかにしていく。

①自ら運動に向かおうとする姿

- ・本時の課題に沿って、進んで考え、考えたことを意欲的に試そうとしていた
- ・ビーが仲間へ繋がることや仲間から自分にビーが繋がったことに楽しみを見出していた
- ・タッチで得点になるというルール変更や試合時間が増えたことで得点が多くなり、「得点をたくさんとりたい」「相手のよりもたくさん得点を取りたい」という意識が高まった
- ・授業後、更に話したい子どもたちがホワイトボードの前に残って、先生と話している姿
- ・フェイントをかけてパスを通す、空いた人にパスをするのではなく上を通す（山なりのパス）などパスの質などに狙いを持ってプレイしていた

②自分の力の高まりを実感する姿

- ・DFと味方の位置を考慮してパスを出し、それがつながった時に喜びを見出していた
- ・上手に投げられなくても、パスをもらう側が工夫をすることで得点に繋がると気づくことができた
- ・予定していた作戦が警戒されて実行が難しい時に、もう一人が裏のスペースで受けたり、流れの中で変化して、シュートまでいったりと、その場に応じたプレイをしていた

③友だちの高まりを認めたり、みんなで課題を解決したりする良さを学ぶ姿

- ・パスが成功して、みんなで得点を喜ぶ姿やふり返りの場面で友だちの考えのよさを伝える発言が見られた
- ・自分たちなりに課題解決の糸口を探り、ゲームを通して「すばやく判断し、狙いを定めて投げる」ことの大切さを学びとっていった
- ・ビーが繋がったという事実から、なぜ繋がったのかを理解することができると仲間と判断を共有し、「(空いているスペースやDFの位置が)わかって、できる(ビーが繋がる、得点できる)」ことに更に楽しみを見出していくことができた
- ・チーム内での話し合いで「相手に気付かれなきゃパスが通るよ。」「ばれないようにすぐ動けばいける!」といった気づきや、二試合目に向けての作戦を考え伝え合っていた
- ・兄弟チームを応援するだけでなく、相手チームの生徒のシュートにも思わず拍手や歓声があがる1年西組の生徒たちの雰囲気

得点への意識・パスを通す意識・ボール操作技能の高まりといった、ゴール型の中心的なおもしろさに関わる内容があるが、「ボールを持たない時の動きについて思考・試行していく姿」や「パスとDFが双方に高まり合っていく姿」「チームごとの作戦の共有やふり返りを行う姿」等が多く見られている。本単元においてのゴールイメージとの関係性から考えると、ゴール型において、「ゴールを生み出すためのパスに関わるボールを持たない時の動き」を明確化・教材化し授業設計・教授行為を行ったことで、その学習に関わる内容を探究していく過程こそ、楽しみ方を創り出している姿といってよいのではないかと考える。

一方で、ボール操作技能（ビーの操作技能）や1対1の打開方法技能（フェイントやドリブル）の向

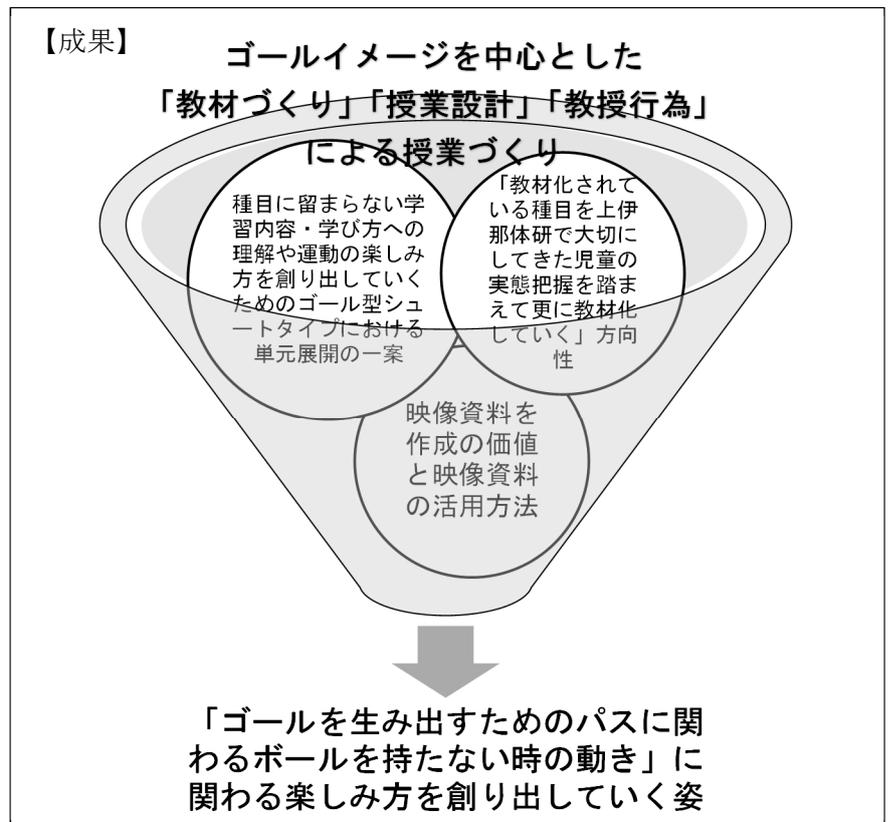
上に楽しさを見出そうとする姿も見られている。これらについては、素材のもつ楽しさと捉えられるし、パスを通そうと思考した上でビーの特性を活用しようとしている姿等からも、本実践における副次的な楽しさとして捉えれば良いのではないだろうか。「すべての子どもが、(中略)自ら運動の楽しみ方を創り出していく体育授業」と言った点から捉えると、やはり「ボールを持たない時の動き」に関わる内容が本実践の楽しさを創り出していく姿であると捉えるのが妥当ではないかと考える。

また、「本時の課題に沿って、進んで考え、考えたことを意欲的に試そうとしていた」「友だちの考えのよさを伝える」「兄弟チームを応援するだけでなく、相手チームの生徒のシュートにも思わず拍手や歓声があがる」とった、ゴール型領域を越えた内容についても見られている。体育学習全体における「楽しみ方を創り出している姿」として本研究会で積み重ねていきたい内容である。

(5) 研究のまとめ

本年度の研究では、ゴール型における授業づくりを通して、研究テーマ「すべての子どもが、運動の中心な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」に向けて実践を積み重ねた。成果と課題については右の図として示す。

また、体育学習全体における「楽しみ方を創り出している姿」として本研究会で積み重ねていくと共に、上伊那体育の子どもたちの実態として定着していけるよう本実践を多くの会員・学校へ広げていきたい。



【課題】

- ・さらなるボール運動における教材づくりの可能性 (全ての子どもがそのゴールイメージに関わる内容を目的意識化できる教材・ゲーム記録を作ることができるゲーム)
- ・ふり返りに関わる教授行為、特に「子どもたちが話し合いたくなっちゃう学習カード・ゲーム記録」の検討

上伊那保健体育研究会 実技講習会

伊那養護学校 久保田
手良小学校 小椋

1 苦手意識を持たせないための指導



新学習指導要領を踏まえた 体育授業の考え方

主体的・対話的で深い学び（「アクティブ・ラーニング」） の視点からの授業改善について（イメージ）

「主体的・対話的で深い学び」の視点に立った授業改善を行うことで、学校教育における質の高い学びを実現し、学習内容を深く理解し、資質・能力を身に付け、生涯にわたって能動的（アクティブ）に学び続けるようにすること

【主体的な学び】の視点

学ぶことに興味や関心を持ち、自己のキャリア形成の方向性と関連付けながら、見通しを持って粘り強く取り組み、自己の学習活動を振り返って次につなげる「**主体的な学び**」が実現できているか。



主体的な学び
対話的な学び
深い学び

学びを人生や社会に
生かそうとする
学びに向かう力・
人間性等の涵養

生きて働く
知識・技能の
習得

未知の状況にも
対応できる
思考力・判断力・表現力
等の育成



【対話的な学び】の視点

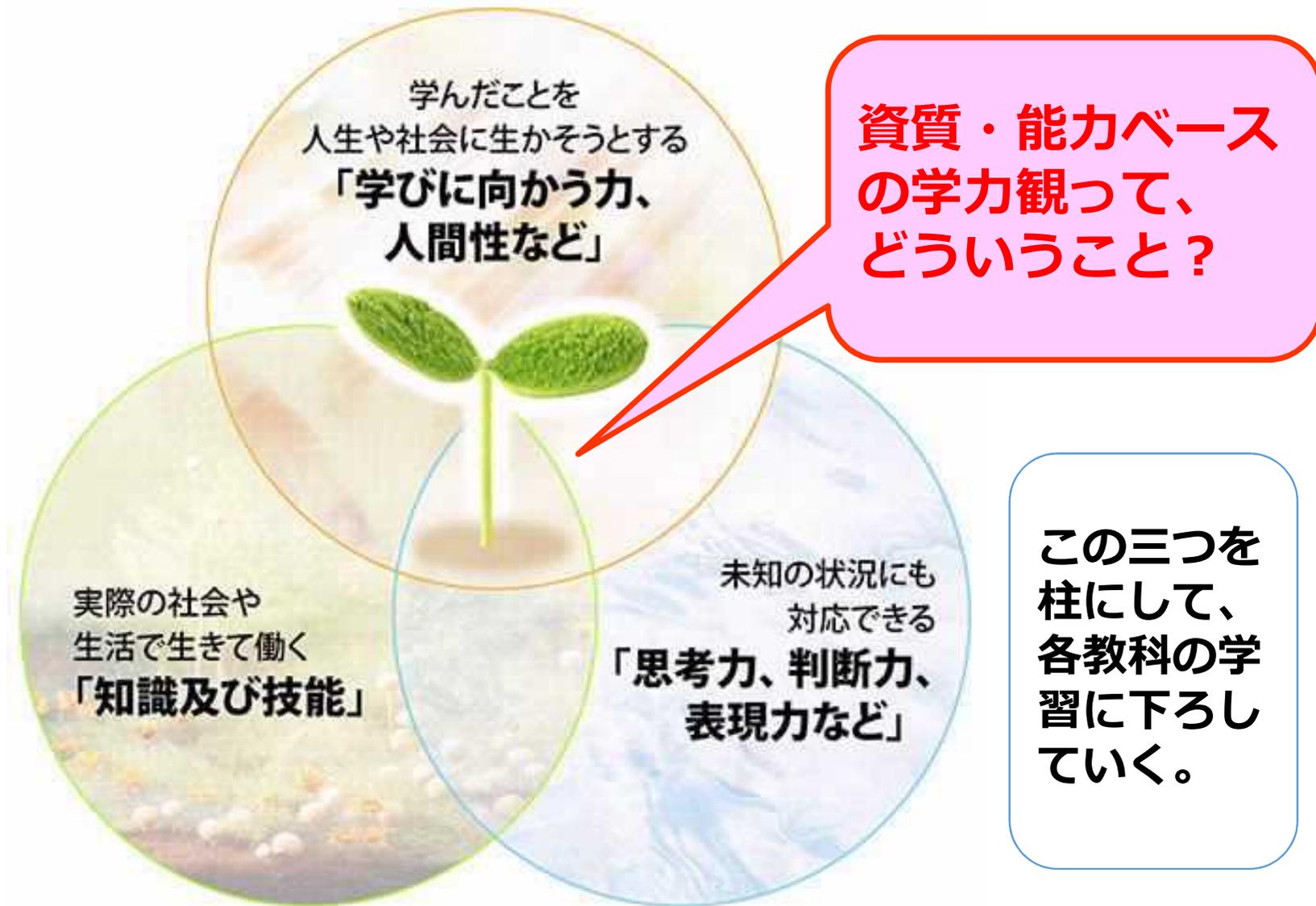
子供同士の協働、教職員や地域の人との対話、先哲の考え方を手掛かりに考えること等を通じ、自己の考えを広げ深める「**対話的な学び**」が実現できているか。



【深い学び】の視点

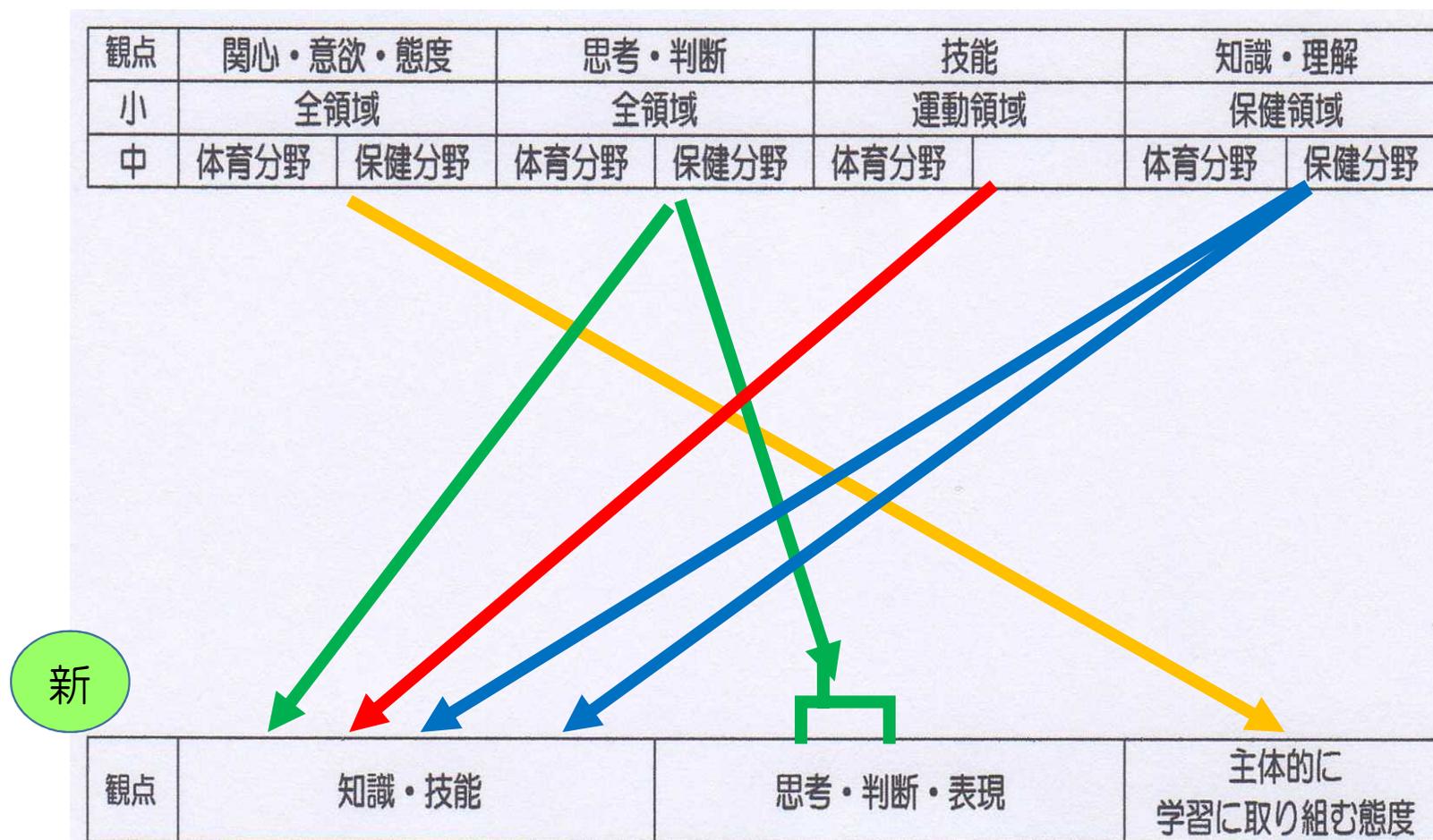
習得・活用・探究という学びの過程の中で、各教科等の特質に応じた「見方・考え方」を働かせながら、知識を相互に関連付けてより深く理解したり、情報を精査して考えを形成したり、問題を見いだして解決策を考えたり、思いや考えを基に創造したりすることに向かう「**深い学び**」が実現できているか。

新学習指導要領 資質・能力ベースの学力観



新学習指導要領 資質・能力ベースの学力観

新たな評価の観点への落とし込み例



新学習指導要領 資質・能力ベースの学力観



鉄棒を練習する



新学習指導要領 資質・能力ベースの学力観



**逆上がりが
できたとき…**

「やっとできた！これでもう、**鉄棒の練習
しなくていいんだ。よかった！**」

技能を習得しても、楽しさは味わっていない

新学習指導要領 資質・能力ベースの学力観



「できること」が「学力」ではない。

動ける
身体

課題解決までの
プロセス・工夫

夢中になる心地よさ
達成感・自己肯定感

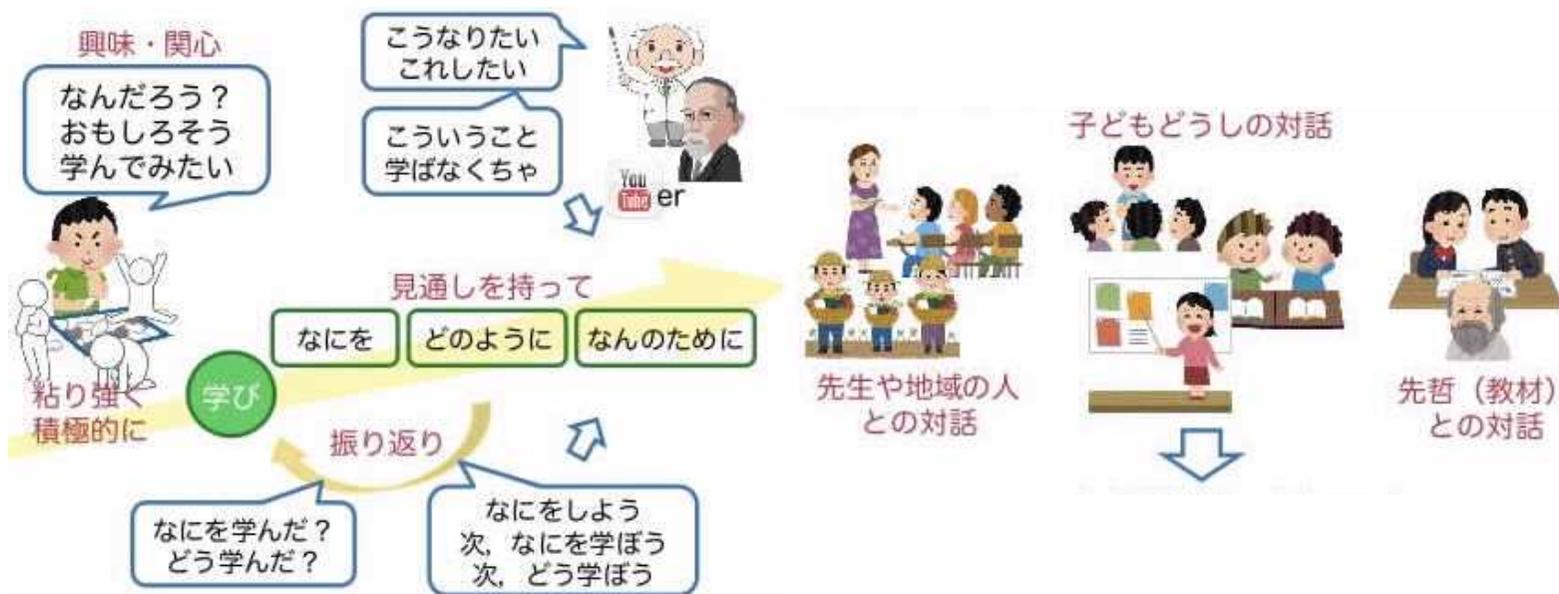
生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎



どのように
学ぶか



「主体的・対話的で深い学び」 の視点から授業改善を図る



どのように学ぶか ～主体的・対話的で深い学び～

氷山のように

これまでの
学習の揭示物

自分の
身体

となりの
友だちの
姿



鉄棒

示範の
映像

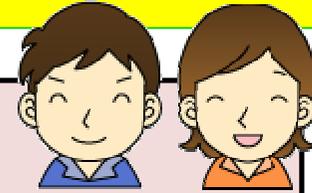
たくさんの自己内での対話があつてこそ、他者との対話も生まれてくる

自分の姿
(映像)

苦手な児童への配慮の充実

知識
技能

運動が**苦手な児童**への配慮の例



学びに向
かう力・
人間性

運動に**意欲的でない児童**への配慮の例

実際の子供の姿に合わせた配慮を行う

配慮を**教員間で共有**する

**教師の
眼差し**

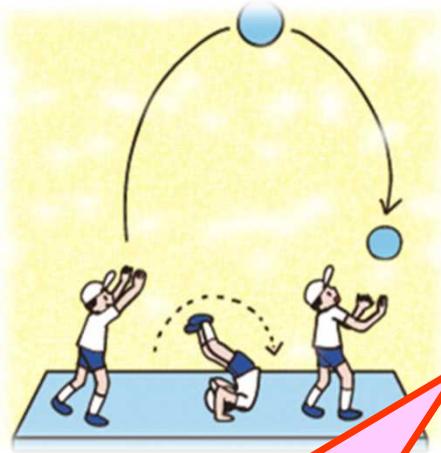


運動好きになるかの分かれ道



課題解決の仕方や方法への気づきを促す言葉かけ

【投げたボールを姿勢を変えてキャッチする場合】



どんなふうにも動いてみたら、もっと楽しくできるだろうか？

(人数)

2人で挑戦しよう。

(回数)

2回転してから
キャッチしよう。

(用具)

ボールをフラフープ
に変えてみよう。

<工夫する視点>

人数 回数 距離 時間 姿勢 用具 方向

など

→ 他領域の学習や実生活にも応用できる

苦手な児童への配慮の充実



「何回回れたか」「軸足が何cmずれたか」といったことで評価するのではない。

「何回成功したか」といった数で評価するのではない。



これらの運動を通して、動きがスムーズになったり、安定してできるようになったりしていくのかを見つめる。

①（本授業）で児童生徒が身に付けさせたいことは何か（**指導内容の明確化・重点化**）

②そのことに向けてどのように授業を仕組み、指導するのか（**指導法の工夫**）

**授業している中での「評価」
（声かけ・眼差し）は？**

③指導の結果、身に付けることができたか
（**到達度の把握 = 評価規準**）

④身に付かなければ、どのような改善を図っていくのか（**指導の改善・児童への支援**）

苦手な児童への配慮の充実

指導と評価の一体化

できてないから、でき
るように練習させよう。



練習させられる時間
になっていないか…



教師の
眼差し



感覚を味わう時間
になるかもしれない

この子にも、ぐるぐると回
る感覚を味わってほしい。

教師の見ているところが違えば、同じことをして
いても、その子にとっての意味は変わるのでは ¹⁷

2 幼児の運動遊び、表現運動

幼児の運動遊び

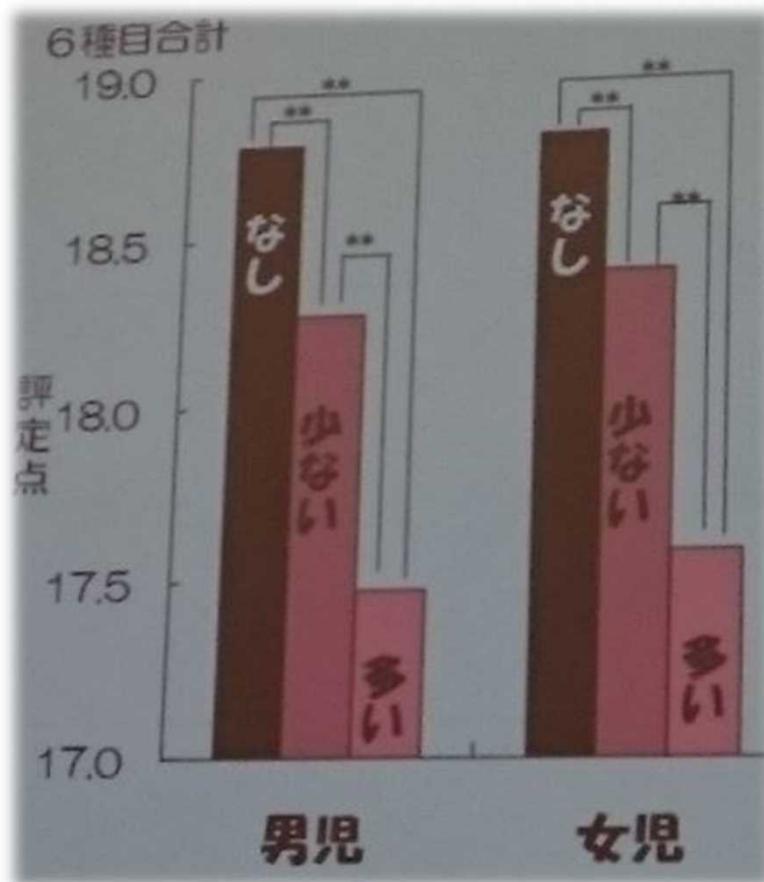
小学校授業にもつながる
「遊び」の重要性と考え方



運動指導を多くしない方が、

運動能力が高い？！

運動指導時間と運動能力



保育中に体操・サッカー・水泳などの運動指導を多くしている園の運動能力は低い!?

「遊び」の重要性

遊びとは…



自己決定 と

有能さの認知を追究 するために

内発的に動機づけられた状態



【指導理念】

○自己決定

自分らしく行動する、自分らしさを育み、個性を育て、**自立した人間を育てること**

○有能さの認知を追究

様々な可能性を実現させ、自己の能力を向上させること

【指導実践】

子どもが自己決定的に運動するように**援助**

遊びを指導する

【ポイント1】

子ども^の自己決定を
高める

遊びを指導するとは

遊び要素 **低**
(自己決定 少)



ひとつのやり方を指示して行わせる
「バランスをとって前を向いて落ちないよう渡りましょう」

一本橋(高さ)はひとつ

全員このやり方

遊び要素 **中**
(自己決定 中)



高さの違う一本橋を二本用意し、前を向いて渡る(わたり方は指示)。どちらを渡るかは子どもが決める(自己決定)

一本橋(高さ)は選べる

全員このやり方

遊び要素 **高**
(自己決定 高)



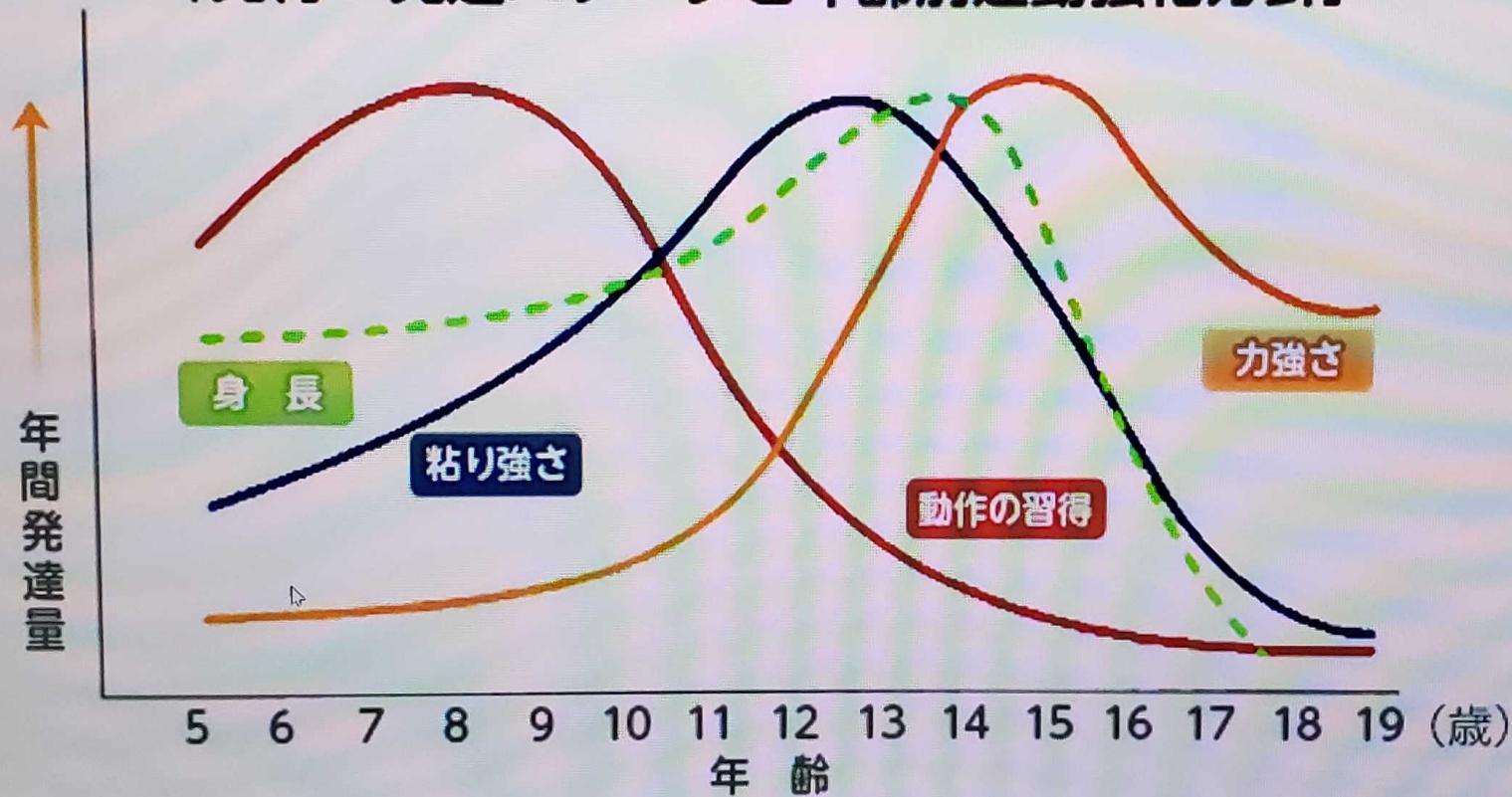
どちらの一本橋を渡ってもよく(自己決定)、どんなわたり方でも良い(自己決定)

一本橋(高さ)は選べる

わたり方はいろいろ

各運動要素の発達時期は??

「発育・発達パターンと年齢別運動強化方針」



いつ頃、どんな体力が発達していくか (1984 宮下より)

ゴールデンエイジ

3つのゴールデンエイジ

1. プレゴールデンエイジ（3歳～8歳）

神経発達が最も著しい時期で運動神経の基礎を
培う最も重要な時期

2. ゴールデンエイジ（9歳～12歳）

プレゴールデンエイジでの経験を土台として動
作を洗練させたり組み合わせる時期

3. ポストゴールデンエイジ（13歳～14歳）

競技スポーツなどに特化した動きを熟練させる時期

多様な動きとは

- ①いろいろな種類という意味の**多様さ**
(レパートリーの多様さ)
- ②ある基本的な動きに変化を加えた**多様さ**
(バリエーションの多様さ)



- (1)動きを引き出す環境の工夫
- (2)保育者のかかわりと指導

身体感覚能力

例えば、「よける」



タグを使った鬼ごっこ。
よけたり、かわしたり、の身体感覚を養う。

バランス能力

例えば、「渡る、くぐる」



転がしたフープをくぐったり、いろいろな種類の平均台を渡る。動的バランス。

空間認知能力

例えば、「カゴ入れ」「キャッチ」



カゴの動きに合わせてボールを投げる。跳んでくるボールに合わせてジャンプ&キャッチ。空間認知や動きの予測が求められる。

リズム協調能力

例えば、「ラダー」「2人縄跳び」



動きやリズム変化に対応したラダーステップ
仲間とリズムを合わせて、縄跳び&二人三脚。

反応・変換能力

例えば、「跳ぶ・跳ねる・捕る」



ラダーやミニハードルを目安に様々な
跳び・跳ね動きを創造，変換する。

用具操作能力

例えば、「打つ，投げる」





自分のめあて
願い・課題
に応じて



遊びを指導する

【ポイント2】

子どもに自分の可能性
を認知させる

苦手な児童への配慮の充実

指導と評価の一体化



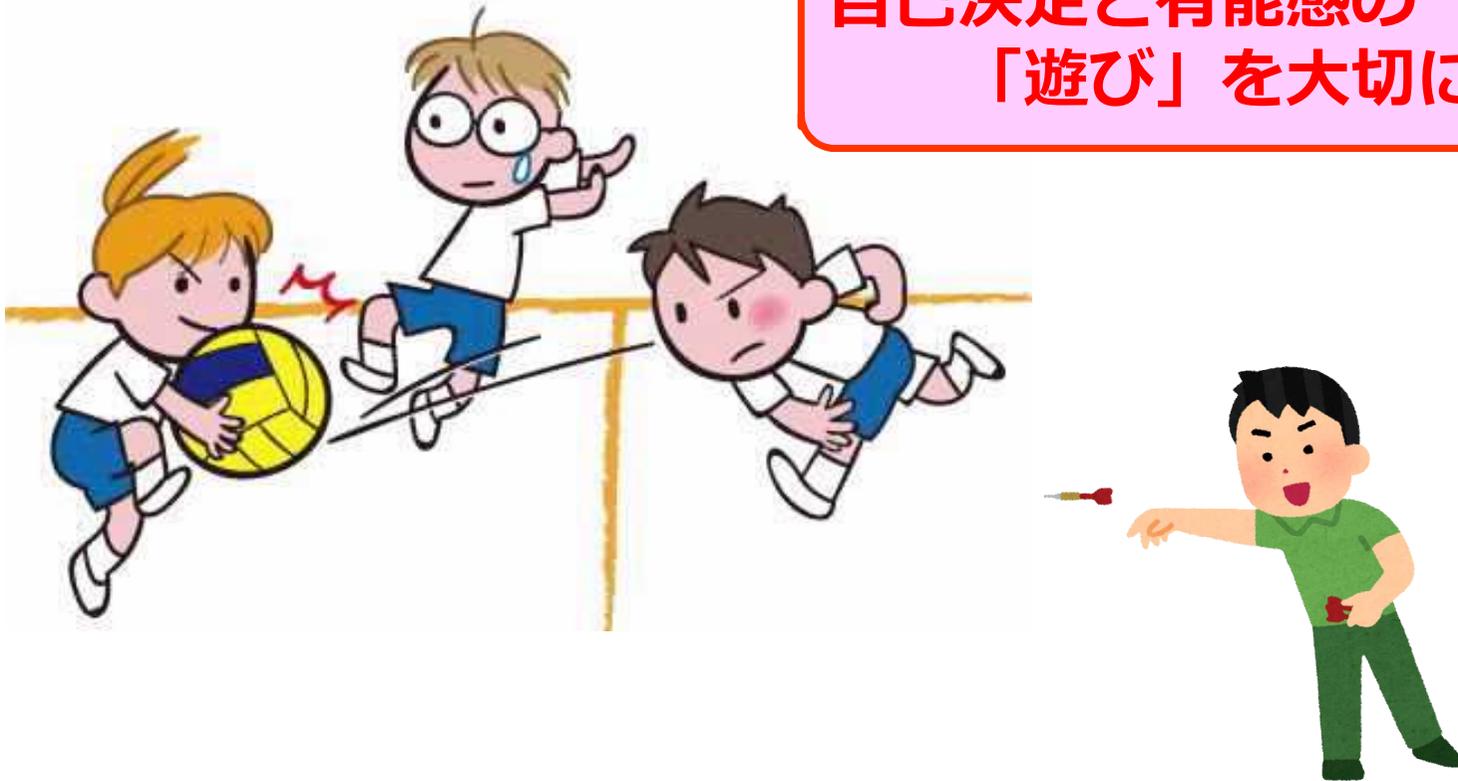
体育の専門家が、体育授業の中で運動嫌い
の子どもをつくっていく可能性もある…

苦手な児童への配慮の充実を図った「遊び」の学習モデルを考える

課題 子どもの「投げる力」の低下…。
投の運動を意識した、単元を構想したいな。



自己決定と有能感の
「遊び」を大切に



苦手な児童への配慮の充実を図った「遊び」の学習モデルを考える

☆ 子どもの楽しいBIG 4 ☆

- ・ 運動やスポーツで勝負に勝った時
- ・ 上手に運動やスポーツができた時
- ・ 上手にできたことをほめられた時
- ・ みんなで運動やスポーツをしている時

☆ 子どもの楽しくないBIG3

- ・ 運動やスポーツで勝負に負けた時
- ・ 上手に運動やスポーツができない時
- ・ 上手にできないことを注意された時

苦手な児童への配慮の充実を図った「遊び」の学習モデルを考える

課題 子どもの「投げる力」の低下…。
投の運動を意識した、単元を構想したいな。



逃げる子
この後…

後ろに固まる
女子

ボール一つ
みんな
投げたい…



苦手な児童への配慮の充実を図った「遊び」の学習モデルを考える

課題 子どもの「投げる力」の低下…。
投の運動を意識した、単元を構想したいな。



苦手な児童への配慮の充実を図った「遊び」の学習モデルを考える

課題 子どもの「投げる力」の低下…。
投の運動を意識した、単元を構想したいな。



投のバリエーション

自己決定と有能感の
「遊び」を大切に

投につながる多様な動き レパートリー

やってみたいと自発的に感じさせる

自己決定と有能感の
「遊び」を大切に

夢中になる心地よさ
達成感・自己肯定感

「できること」が「学力」ではない。

子どもにとっての必然性を大切に。



3 運動①「神経・表現運動」

表現運動を通して 心と体を自由に

小学校1～4年生
多様な身体感覚やコミュニケーションの基礎を身に付け、表現リズム遊び・表現運動が好きになる段階

小学校5～中学校2年生
それぞれの表現運動・ダンスの特性(面白さや魅力)に触れる段階

中学校3～高校3年生
ダンスの特性を高める段階

遊びを通して「好き」になる

高学年になると…

表したい内容、好みが多様化、個別化する。

「恥ずかしさ」「抵抗感」が大きくなる。

※「踊れ」と言われても踊れない。

「楽しい」「すっきりした」など

それまでの経験が重要。

幼児期からの遊びを通した経験が大切になる

心を解放！体が自由に！



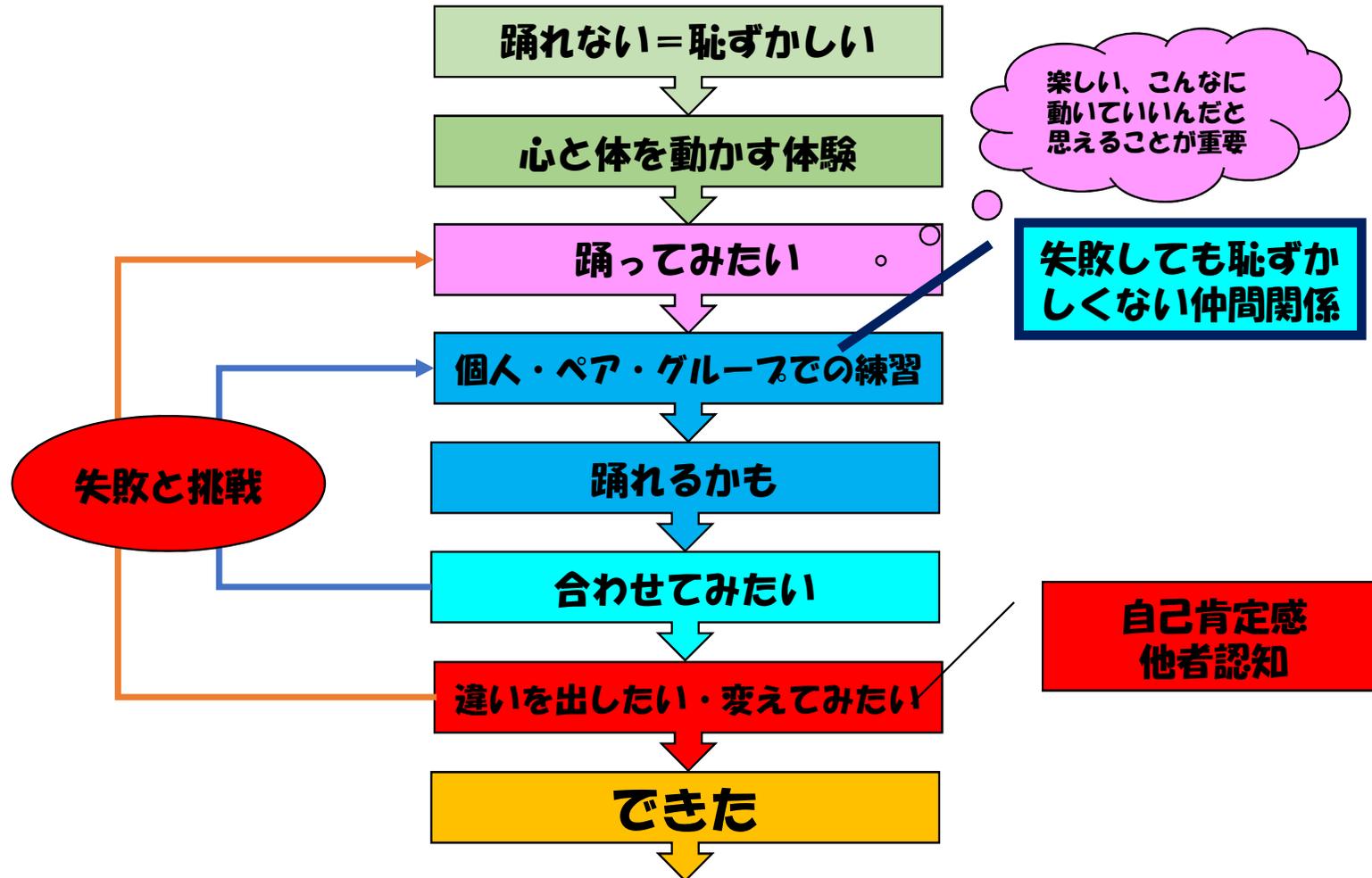
大きく動けると、楽しい
なっていくと、楽しい
と思えるようになる。



ICT活用で自分に
合った学習をする。



心を解放！体が自由に！



4 ボール運動

ダブルバウンドテニス

【人数】

2対2（各チーム前衛1名、後衛1名）

【コート】

バドミントンコート（ダブルスコート）

【ネットの高さ】

70cm

【ボール】

テニピン用のボール

【ラケット】

前衛のみ、テニピンのラケット

※ボール、ラケットは用具の工夫の余地あり。

【ルール】

- ・後衛が自陣でボールをワンバウンドさせてから相手コートに投げ入れる。
(サーブミスは得点にせず、相手後衛がキャッチできるまで行う)
- ・後衛は相手から来たボールをワンバウンドしてから捕球。(前衛はサーブにふれてはいけない)
- ・捕球した場所から動かずに返球。(移動して返球はできない)
- ・前衛は、相手からのボールをノーバウンドで返球(ボレー)しても良い。
ただし、返球したボールが自陣でバウンドしてしまった場合は相手の得点とする。
- ・1人の触球によってのみ返球する。

【時間】

- ・2分×2セット(ハーフタイム1分、前後衛を交代して2セット目を行う)

【得点方法】

- ・前衛がボレーで決めた場合2点。その他は1点。(ラインアウト、ネット、後衛の投げたボールが味方の前衛に当たってしまった場合は相手に1点)

子どもに合わせた教材化をするにあたって

① 児童に身に付けさせたいことは何か

『指導内容の明確化・重点化』

② そのことに向けてどのように単元を仕組むのか。

何を考えさせ、何を指導するのか。『指導法の工夫』

③ 実際の授業の中で、どのような発問を立て、どのように声がけ（評価）するのか。『教授行為』

以上のことを踏まえて単元設計をする。

5 運動②「ダブルバウンドテニス」



ダブルバウンドテニス



【人数】

2対2（各チーム前衛1名、後衛1名）

【コート】

バドミントンコート（ダブルスコート）

【ネットの高さ】

70cm

【ボール】

テニピン用のボール

【ラケット】

前衛のみ、テニピンのラケット

※ボール、ラケットは用具の工夫の余地あり。

【ルール】

- ・後衛が自陣でボールをワンバウンドさせてから相手コートに投げ入れる。（サーブミスは得点にせず、相手後衛がキャッチできるまで行う）
- ・後衛は相手から来たボールをワンバウンドしてから捕球。（前衛はサーブにふれてはいけない）
- ・捕球した場所から動かずに返球。（移動して返球はできない）
- ・前衛は、相手からのボールをノーバウンドで返球（ボレー）しても良い。ただし、返球したボールが自陣でバウンドしてしまった場合は相手の得点とする。
- ・1人の触球によってのみ返球する。

【時間】

2分×2セット（ハーフタイム1分、前後衛を交代して2セット目を行う）

【得点方法】

前衛がボレーで決めた場合2点。その他は1点。（ラインアウト、ネット、後衛の投げたボールが味方の前衛に当たってしまった場合は相手に1点）

工夫点として、付けたい力を明確化した上で、子どもの実態に合わせて、道具、コートの大きさ、ルール等を変更する必要があるかどうか検討する。

子どもに合わせた教材化をするにあたってのポイント

- ① 児童に身に付けさせたいことは何か『指導内容の明確化・重点化』
- ② そのことに向けてどのように単元を仕組むのか。何を考えさせ、何を指導するのか。
『指導法の工夫』
- ③ 実際の授業の中で、どのような発問を立て、どのように声がけ（評価）するのか。
『教授行為』

ダブルバウンドテニス



【人数】

2対2（各チーム前衛1名、後衛1名）

【コート】

バドミントンコート（ダブルスコート）

【ネットの高さ】

70cm

【ボール】

テニピン用のボール

【ラケット】

前衛のみ、テニピンのラケット

※ボール、ラケットは用具の工夫の余地あり。

【ルール】

- ・後衛が自陣でボールをワンバウンドさせてから相手コートに投げ入れる。（サーブミスは得点にせず、相手後衛がキャッチできるまで行う）
- ・後衛は相手から来たボールをワンバウンドしてから捕球。（前衛はサーブにふれてはいけない）
- ・捕球した場所から動かずに返球。（移動して返球はできない）
- ・前衛は、相手からのボールをノーバウンドで返球（ボレー）しても良い。ただし、返球したボールが自陣でバウンドしてしまった場合は相手の得点とする。
- ・1人の触球によってのみ返球する。

【時間】

2分×2セット（ハーフタイム1分、前後衛を交代して2セット目を行う）

【得点方法】

前衛がボレーで決めた場合2点。その他は1点。（ラインアウト、ネット、後衛の投げたボールが味方の前衛に当たってしまった場合は相手に1点）

工夫点として、付けたい力を明確化した上で、子どもの実態に合わせて、道具、コートの大きさ、ルール等を変更する必要があるかどうか検討する。

子どもに合わせた教材化をするにあたってのポイント

- ① 児童に身に付けさせたいことは何か『指導内容の明確化・重点化』
- ② そのことに向けてどのように単元を仕組むのか。何を考えさせ、何を指導するのか。
『指導法の工夫』
- ③ 実際の授業の中で、どのような発問を立て、どのように声かけ（評価）するのか。
『教授行為』