

令和3年度

「武道等指導充実・資質向上支援事業」

体育・保健体育指導力向上プログラムモデル校

取組事例集



海南市立第三中学校での保健体育科の様子

和歌山県教育委員会

はじめに

和歌山県教育委員会では、「児童生徒の体力向上」を学校教育において取り組むべき大きな目標の一つとして掲げ、その目標達成に向け、平成21年度に「紀州っ子の体力向上支援委員会」を設置して以来、「学校体育の充実」及び「運動機会の拡大」に取り組んでまいりました。

このような中、「令和3年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査」の体力合計点において、小中学校男女ともに前回調査（令和2年度は新型コロナウイルス感染症の影響により中止）を下回ったという結果でした。これは、新型コロナウイルス感染症の影響を受け、運動やスポーツをする時間が減少したこと等が、低下の一因になっていると推察されます。

なお、小学校5年生男子においては、平成30年度から3回連続して体力合計点が下回るという結果となり、小学校男子の体力低下が懸念されます。

加えて、小学校5年生、中学校2年生の男女とも、スピードや瞬発力に課題があり、さらに小学校5年生は柔軟性、中学校2年生は全身持久力でも課題があります。

また、児童生徒の豊かなスポーツライフの実現に向け、体育・保健体育授業の充実による「運動する子」と「運動しない子」の二極化の解消と運動好きな児童生徒の育成がより一層必要であると考えています。

本年度は、小・中学校の計3校を「体育・保健体育指導力向上プログラムモデル校（以下「モデル校」という。）」として指定し、「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善に取り組んでいただくとともに、「ボール運動」、「球技」の領域の授業研究を進めていただきました。

本取組事例集は、モデル校の取組内容及び成果と課題を掲載していますので、各学校の授業づくりにおける一助として御活用いただければ幸いです。

結びに、本取組事例集作成に御尽力賜りましたモデル校の関係各位に厚く御礼申し上げますとともに、今回の事業に御協力いただきました当該市町教育委員会並びに地域の学校体育研究会に深く感謝の意を表します。

令和4年3月

和歌山県教育庁学校教育局義務教育課長 鍋田 泰延

目 次

1 事例集の活用にあたって

2 取組事例

校種	学校名	全体研究	研究テーマ			ページ
		授業実践	学年等	領域等	授業者	
小学校	海南市立大東小学校	運動の楽しさや体を動かす心地よさを味わい 進んで運動に関わる児童の育成を目指した実践例				3
		6年A組	ボール運動 (フラッグフットボール)	松尾 彰彦		
小学校	那智勝浦町立宇久井小学校	主体的・対話的で深い学びを通して 仲間と考え工夫していく力を身につける体育学習の実践				25
		5年	ボール運動 (ソフトバレーボール)	西 起也		
中学校	海南市立第三中学校	主体的・対話的で深い学びの実現に向けた保健体育の授業づくり ～共生の視点を重視して～				36
		2年A組	球技 (バドミントン)	下田 里奈		

3 参考 【平成21～令和3年度授業研究会開催内容一覧】

1 事例集の活用にあたって

本事例集は、教員の指導力向上や子供の体力アップを目指す取組を進める上で参考となるよう、県内の小・中学校における合計3校の体育・保健体育指導力向上プログラムモデル校が取り組んだ内容を掲載したものです。各モデル校の授業実践については、大学関係者等の専門家の助言を受け、モデル校、各地方の研究団体及び教育委員会、並びに県担当者が事前の協議を重ね、研究授業を行ったものです。

本事例集を参考として、各教育委員会、各学校において、充実した取組が展開されることを期待いたします。

各事例の内容構成は、概ね以下のようになっていますが、事例によってはこれによらない場合があります。

体育科(保健体育科)指導案の内容構成 (例)

日	時
場	所
学	級
授	業
者	

- 1 単元名 (運動領域名・体育分野領域名、内容名、単元名)
- 2 指導にあたって
 - (1) 「令和3年度児童生徒の体力・運動能力調査結果」から見た児童生徒の実態
グラフ1 (判定別割合グラフ【男女別】)
図1 (Tスコアによる全国比較図【男女別】)
※数値については、全国はR1、県はR1の体力・運動能力調査結果から活用
 - (2) 課題解決のための学習過程、学習形態の工夫 等
 - (3) 「主体的・対話的で深い学び」の実践に向けた指導
 - (4) 指導と評価の在り方 等
- 3 単元の目標・指導と評価の計画・単元の評価規準
(別紙としてそれぞれの実践最終ページに掲載)

指導と評価の一体化の必要性が明確化されています。体育科の目標実現に向け、学習状況を把握する観点から単元や題材など内容や時間のまとまりを見通す必要があります。学習の過程や成果を評価し、指導の改善や学習意欲の向上を図ることで、資質・能力の育成を目指します。これらの観点により、「単元の目標」・「指導と評価の計画」・「単元の評価規準」をまとめたものを作成しています。

- 4 本時について
 - (1) 目標
 - (2) 展開
- 5 学習資料

- 6 考察 (成果と課題)

小学校取組事例

体育科学習指導案

日 時：令和3年11月12日（金）13：55～14：40
場 所：海南省立大東小学校 運動場等
学 級：6年A組 28名（男子14名 女子14名）
授業者：教諭 松尾 彰彦

1 単元名 ボール運動「フラッグフットボール」

前半：～最強チームを作ろう～

後半：～アダプテーションゲームをしよう～

2 指導にあたって

(1) 教材について

＜一般的特性について＞

フラッグフットボールは、攻撃側はパスやランニングプレーによって得点し、守備側は攻撃側プレイヤーの腰につけたフラッグを取ることで相手の動きを止めながら得点を競い合うゲームである。また、ボールを手で持って走ることができるという特性を備えた陣取り型ゲームである。攻める側は、守備側プレイヤーをすり抜けたたり、相手の裏をかいたりしながら得点を決めることが楽しい運動であり、守る側は、相手の攻撃を予測しながらフラッグを取ることが楽しい運動である。

＜児童からみた特性＞

フラッグフットボールは、サッカーやバスケットボールのシュートやドリブルといった技術やソフトバレーのボールをはじくといった技術を必要とせず、誰でも得点することができるため、意欲的に取り組みやすい運動である。また、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てやすく、その作戦がうまくいったり、タッチダウンができた時には大きな満足感が味わえる。

(2) 児童について

本学級の多くの男子児童は、低学年の頃から、休憩時間にサッカーをして遊んでいる。女子児童も教室から出て、遊具等で遊んだり中庭で追いかけっこをして遊んだりする姿をよく見かける。クラス全体としては仲が良く、男女問わず遊ぶ姿は、教室内でもよく見かける。体育の授業中の児童の様子では、さまざまな場を準備しておく、熱中して取り組み、自らの技能を向上させようとする意欲が感じられる。下記に示しているアンケートにおいて、①体育の授業が好きですか。という質問に対し、体育の授業が好き・まあまあ好きと答えた児童や②ボール運動は好きですか。という質問に対し、ボール運動が好き・まあまあ好きと答えた児童が8割をこえるなど、体育の授業やボール運動に対しての興味関心が高いといえる。また、③運動クラブに入っていますか。という質問に対し、運動クラブに入っていないと回答した児童でも、これまでの経験から楽しさを体感しており、ボール運動が好きという児童が多い。一方、④今までのボール運動で楽しかった時と楽しくなかった時はどんな時ですか。という質

問から、これまで、ボール運動が楽しめなかった経験も十分積んできていることが分かる。⑦うまくできない時、分からない時はどうしますか。という質問から、児童の多くが、チームや個人の課題を見つけた時には児童同士で解決してみようとするなど、これまでの問題解決型・対話型の学習の成果が感じられた。一方で、⑤チーム編成に不満をもつ時がありますか。という質問では、「チームで運動能力や経験値に差を感じることがある・チームの足をひっぱるかもしれないといつも思う」など、チーム編成に対する不満や不安を持っている児童が多い。また、⑧ゲームに勝つためには、作戦が必要だと思いませんか。や⑨作戦のおかげで勝てたと思うことがありましたか。という質問から、作戦を実行する楽しさを知っていたり、その必要性を感じていたりする児童も多かったが、ベースボール型やネット型での試合の様子を観察していると、作戦よりも得意な児童が中心に活動したり個人プレーに走ったりするなど、ボール運動が苦手な児童が楽しくないと感じてしまうような場面も多く見られる。

【児童へのアンケート】

① 体育の授業は好きですか。

好き	まあまあ好き	あまり好きではな い	きらい
18人(64%)	6人(21%)	3人(11%)	1人(4%)
運動が好きだから。楽しい。体を動かすのが好き。おもしろい。いろんな運動ができるから。得意な競技は楽しい。みんなでする競技が楽しい。		運動が苦手、きらい・ケガする時がある。疲れる。	

② ボール運動は好きですか。

好き	まあまあ好き	あまり好きではな い	きらい
13人(46%)	10人(36%)	4人(14%)	1人(4%)
サッカー、野球、ドッチボール、バトミントン、バスケが好き。楽しい。投げ合ったり追いかけたりして遊ぶのが楽しい。ボールに関するスポーツをしているから。仲間と協力できるから。遊びにもつながるから。		ボールを使うのが、思い通りにできなくて下手だから。うまく投げられない。	

③ 運動クラブに入っていますか。

いいえ (10人)	はい (18人)	水泳(6人) ドッジボール(4人) ダンス(3人) 野球(2人) サッカー(1人) 器械体操(1人) 合気道(1人) バレーボール(1人)
--------------	-------------	--

④ 今までのボール運動で楽しかった時と楽しくなかった時はどんな時ですか。

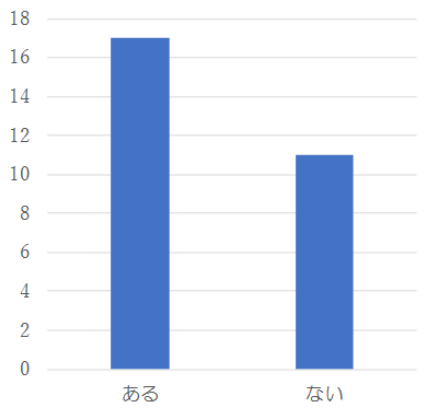
楽しかった時 ◎	楽しくなかった時 ▲
点数を入れることができた時。みんなで協力したり、助け合ったりできた時。自分が	ずるをされた時。せこい事をしていないのにしていると言われた時。仲良くできない時。

得意な種目の時。仲良く運動できている時。協力して勝てた時。ソフトバレーで勝ち負け気にせず仲良くできた時。チームワークがよくなった時。チームで連携できた時。何かあっても励まし合いがあった時。自分が楽しめた時。勝ちそうな時。不満もなくみんな楽しくできた時。

ケンカになった時。言い合いになった。ルールが分からない時。うまくできない時。チームワークがうまくいかなかった時。何もしていないと言われる時。真剣にやってくれない時。勝ち負けを気にしすぎて楽しめなかった時。ケガをした時。自分がいい結果を出せなかった時。作戦も考えずに負けた時。1人で行動した時。点数がすごく離された時。仲間はずれにされている子がいる時。勝ちにこだわり過ぎて仲間割れした時。

⑤ チーム編成に不満を持つ時がある。

(人)



【チーム編成に不満を持つ時がある】

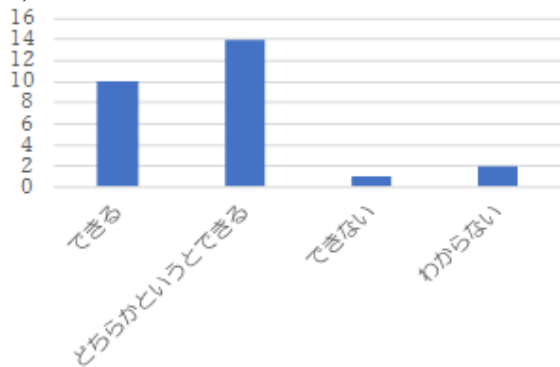
相手が強すぎる時。運動が得意な人がかたよったりしてチームの仲が悪くなる。運動が得意じゃない子がさぼったりしている事がある。上手な子たちで集まってあまりできない子を下手とか言っているときがある。経験している人同士でチームになる。自分が足をひっぱらないか不安に思う。足の速い子が集まっている。上手な子が全部したり点を取ったりする。あきらめる人がいる。

【チーム編成に不満を持つ時はない】

大体チームワークはいいから。誰とチームになっても協力できればいいから。みんながみんなの事を思っているはず。

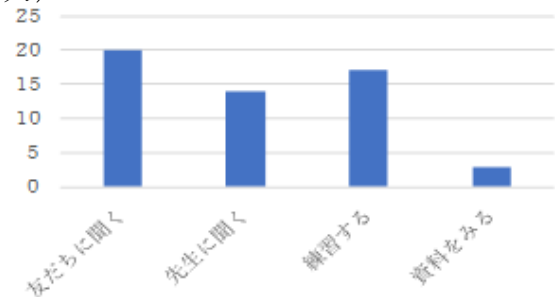
⑥ 体育の時間に自分にあつた「めあて」を持つことができますか。

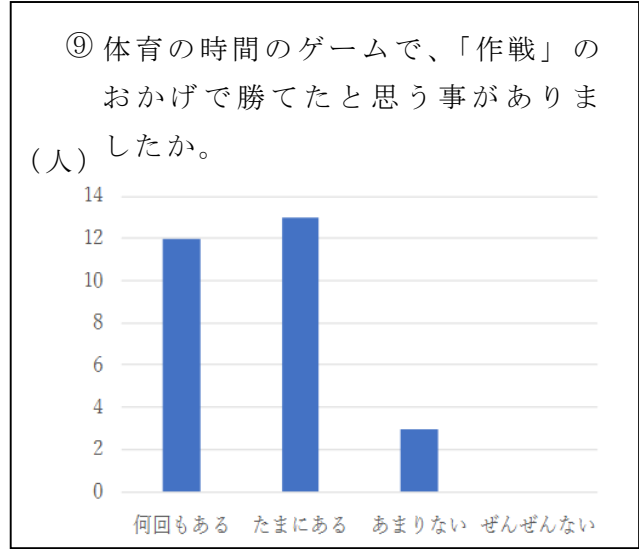
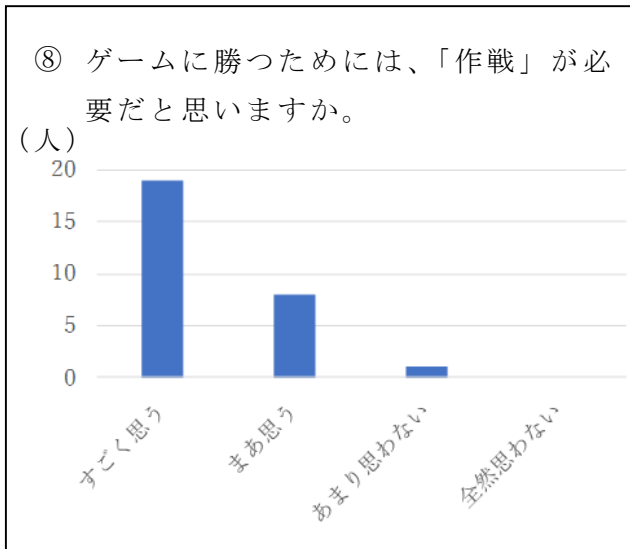
(人)



⑦ うまくできない時や分からない時は、どうしますか。(複数回答あり)

(人)



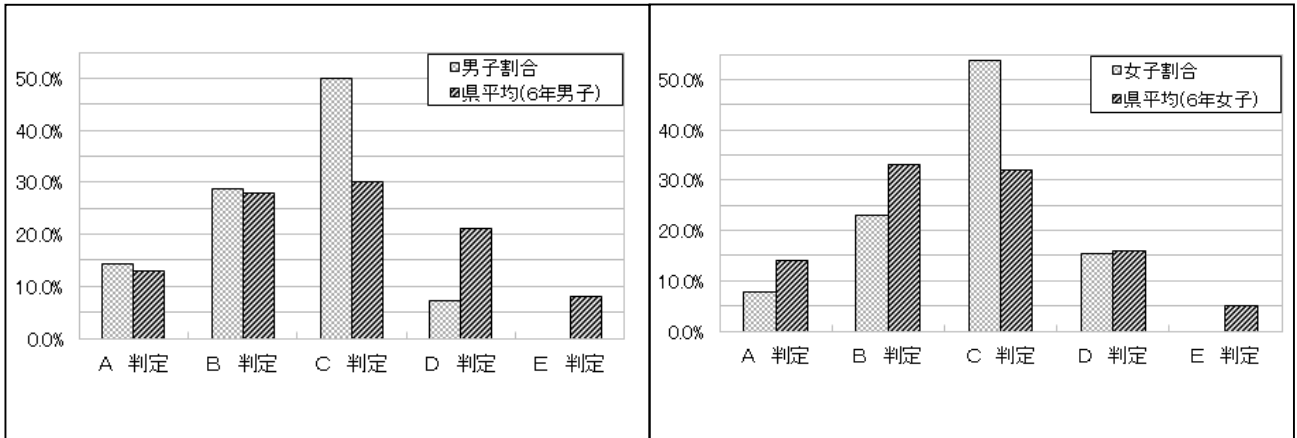


フラッグフットボールの動画を見て感想を教えてください	楽しそう、みんなにボールが渡っていて協力している、作戦が必要だし大切、難しそう、かけ声が必要・チームワークが大切だと思った、守るほうは簡単そう、本当のアメフトみたいで楽しそう
フラッグフットボールの授業で楽しみなことや、してみたいことは何？	点を取りたい、作戦を考えたい、みんながボールをさわられるようにしたい、投げるのが楽しみ、いい作戦を立てたい、チームプレイすること、上手にパスしたい、投げるふりをしてからラン攻撃してだましたい、インターセプトしたい、できるだけ多くの作戦を作る、作戦で勝ちたい、パスをキャッチしたい、かけ声が楽しみ、「ナイスフラッグ」って言いたい、渡すふりをしたい、作戦会議（ハドル）が楽しそう
フラッグフットボールの授業で不安なことは何？なんでもいいですよ。	フラッグを取られないような動きができるか不安、取りやすいボールを投げられるか不安、ボールを落としてしまいそう、本気になってケンカやルールをやぶってしまいそう、パスをできるか心配、走るのが苦手、みんながボールをさわられるかどうか、ミスをして責められるのが怖い、ジャッジが難しそう、ケガが心配、相手と当たったら痛そう、ルールを覚えられるか不安

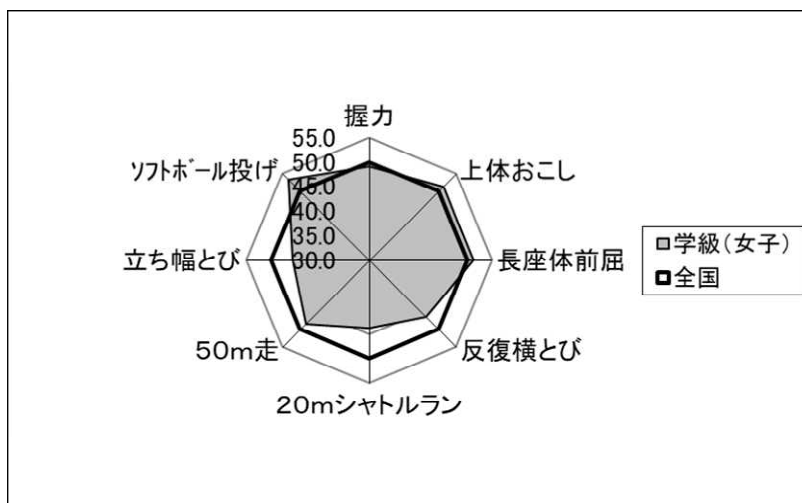
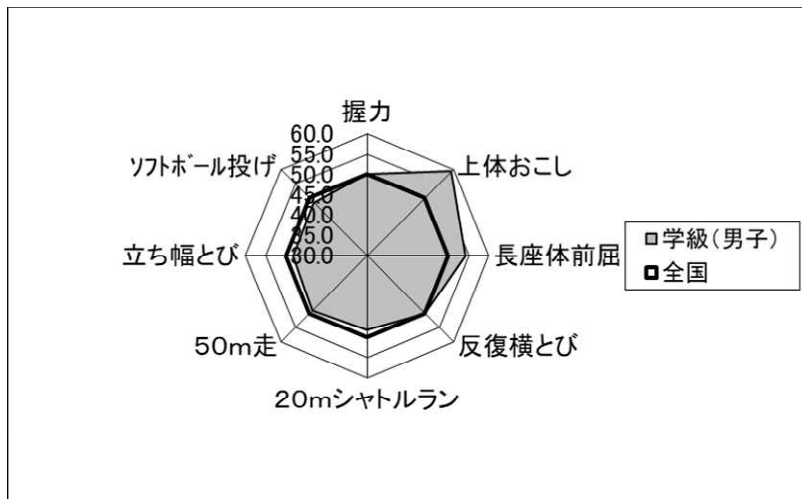
令和3年に実施された体力テストの児童の判定別割合表からは、総じて、B・C判定の児童が多い。総合的に、決して運動能力が高い集団とはいえない。課題のある種目として、立ち幅跳び、シャトルランなどの記録が低く、瞬発力や敏捷性、スピードや持久力といった力にやや課題があるといえる。

[令和3年度児童生徒の体力・運動能力調査結果から見た生徒の実態]

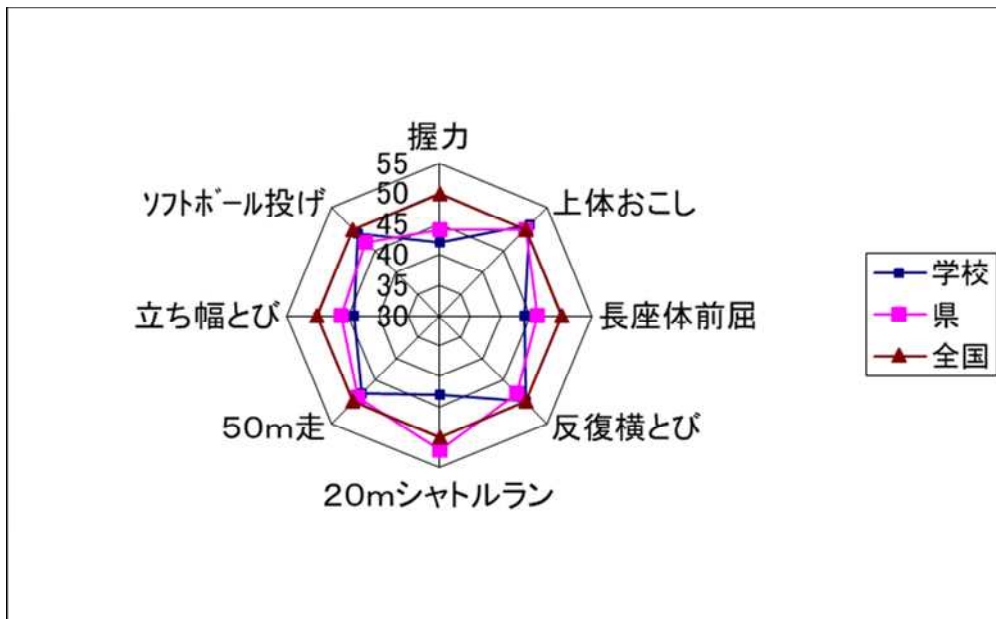
判定別割合（男女別）



【Tスコアによる全国比較図（男女別）】



【Tスコアによる全国・県・学校比較図】



(3) 指導について

学習への興味を引き出すために、オリエンテーションでは、試合のルールやよい動きが分かるような動画、学習カードなどを基にして、フラッグフットボールの魅力を感じたり、運動の仕方を理解したりできるようにする。また、フラッグ取り鬼ごっこなどで、運動の特性と児童の実態をとらえ、本単元の学習を「はじめ」「なか」「まとめ」の3つの構成で進めていく。ゴール型の学習に対して不安をもつ児童やすばやく動く事が苦手な児童が多い事から、「なか」の前半段階では、ランプレーに重点を置いた授業展開を行っていく。鬼ごっこやボール運び鬼などを通して、フラッグを取られない動き（フェイント・回転）の感覚を養えるようにする。「なか」の後半段階では、児童の実態、技能の高まり、高度な作戦への意欲の高まりに合わせて、ランプレーからパスプレーへと学習を展開したい。今回使用するフラッグフットボールのボールの形はラグビーボールと同じであるため、パスを通すためには、投げる・キャッチするという基礎的な技術を養う必要がある。そのため、基礎的な技能を身に付けることができるように、一斉指導で共通の課題を持って練習する「ベーシックタイム」の時間を設定し、ランプレー、パスプレーに必要な技能を身に付けるための練習を行う。

ゲーム中では、「作戦を使って勝つ」という意識を持たせるために、作戦を例示した動画を見せ、「作戦」を作る・試すという事に興味を引き出し、たくさんの作戦を考えさせたい。考えた作戦をゲームで試していく中で「困り感」から、サポートの動き方に気づかせたい。特に守備プレイヤーの動きを妨げる「ガード」や、ボールを隠して持っているふりや、声で守備をかく乱する「フェイク」の動きを身に付けさせたい。ベーシックタイムに続いて、児童が主体的・意欲的に課題解決学習に取り組めるように毎時間「アクティブタイム」を設定する。アクティブタイムでは、前回の授業で明らかになったチームの課題を、次の授業での「めあて」に設定し、必要な練習を選んで活動する。ここでは、「まとめ」のゲーム大会での勝利を目的として、全員の課題克

服を目指すようにする。指導者は、各チームの課題を把握し、個人のめあてや選んだ練習が課題に沿った活動になっているかどうかを事前に確認し、必要に応じて練習を止めて活動の修正を行う。チームや個人の課題を常に意識して活動できるようにし、解決のために仲間と対話しながら課題を探究していくことができるように指導・支援していく。チャレンジゲームでは、練習した技能や作戦が実際のゲームで生かせることができたかを確かめる目的で行い、次時のめあてを設定する場とする。この際、児童の思考の流れと課題の変化をまとめた【課題のフローチャート】(別紙参照)を基にチームの課題から次の時間のチームのめあてを考え、それに応じた練習メニューを選べるように支援する。「なか」の後半の段階では、考えた作戦や身に付けた技能、チームの特徴を生かすために、アクティブタイムとゲームを中心に行う。また、児童のアンケート調査の結果や実態では、児童の体力・技能などの運動能力に差が大きい事、運動の得意な児童が中心なることへの不満が大きい事、全児童が十分な運動量を確保できているか、さらには、勝ち負けよりもチームで協力する事が楽しいと感じる児童が多い事などから、アダプテーションゲームの形式を採用する。これは、全員がゲームを楽しむことができたり、学びにつながるができたりするような、ちょうどよいハンディ（アダプテ）を決めてから行うゲーム形式である。ゲーム前に、今までのチャレンジゲームの結果やチーム力表などを根拠にして各チームで選考する。そして、両チームでアダプテ会議を行い、アダプテを決定する。アダプテは、自分のチームや相手のチームに提示したり、個人にむけて提示したりする。これにより、チームに出されたアダプテに応じて効果的な作戦を選ぶなど思考の広がりを持たせることができる。運動が得意な児童にとっては、提示されたハンディの中で、自分がチームの為にできることを考え工夫したり、新たな課題を見つけたりすることができる。運動が苦手な児童にとっては、自分が動いて点を取りに行く必要性が生まれ、運動量の確保につながる。さらには、フラッグフットボールの魅力に気づくことができると考えている。



チャレンジゲームの時は、点数が開いて勝ったので、自分たちのコートをせまくするよ。

分かった！ ありがとう。
接戦になって楽しそうね。



3 研究主題と関わって

本校の体育科における研究主題である『運動する楽しさを味わい、進んで体を動かす大東っ子の育成～「わかる」「できる」「かかわる」体育科の授業を通して～』の観点で、指導の工夫をおこなう。それらの指導の工夫が、本校の研究主題である、『「主体的・対話的で深い学びの視点を生かした授業づくり」～ICTを活用を通して～』とも関連させ、深い

学びにつながる指導の工夫に取り組んでいきたい。

大東小学校の体育科の授業づくり観点① 【わかる】

○動き方や技能向上が目に見えて「わかる」ための指導の工夫

本單元における「わかる」とは、フラッグフットボールの動きで必要な基本動作を身につけるために、自分や友だちの動き方から、それが効果的かどうかを一目見て「わかる」ことである。

そのために、本單元では、以下の2点の工夫を授業の中に取り入れることで、児童の「できる・できそうだ」につなげる。また、「わかる」ことで、友だちへのアドバイスなど、「かかわり」にもつなげていく。

・ ボールを持たない児童の動き方が分かるための工夫

作戦カードを用いることで、自分の動く方向や役割がわかるようにする。また、ボールを持たない児童の動き方を中心にした練習内容を動画で見せたり、ベシクタイムやアクティブタイムの中で取り上げたりする。

・ 相手を取りやすい球を投げるためにボールに縦の線をつけて目印にする。

ラグビーボールを投げる・取ることに不安を感じている児童が多い（児童アンケートより）。相手が受け取りやすいようなボールの回転や軌道が自分で見てわかるようにボールに縦の線を入れた。これによりまわりからも見ても、正しいボールの回転がわかり、かかわりにつながる。

○動き方や運動量の確保、課題からめあてへの連動が「できる」ための指導の工夫

本單元における「できる」とは、全ての児童がフラッグフットボールを楽しみ、基本動作を身に付けたり、作戦を実行したりすることが「できる、できそうだ」につなげることである。そのために、授業の中で以下のような工夫を取り入れていく。

・ ゲーム中の人数・コート広さ・作戦カード

運動量を確保するために、コートを広くとり、ゲーム中の人数を5人対5人に設定する。また、作戦カードを使うことで、試合中のそれぞれの自分の役割（動き方）が明確になり、より多くの児童の運動量を確保することができる。

・ 課題のフローチャートの使用

これまでの体育の授業での学習カードから、チームや個人の課題を文章にする事やめあての作り方が苦手な児童が多い。そのため、課題のフローチャートを作り、チームの成長に合わせた課題やその課題に応じた具体的な個人のめあての例を提示する。児童は、フローチャートで課題やめあて、さらには練習内容を選ぶことができ、自己の運動の目的を再確認できるようにしたい。

○チームの課題や作戦を考えを伝え合う

本單元における「かかわる」とは、チームが強くなるためのかかわりである。全児童が公平な条件で運動ができ、運動の魅力を感じとるために、一人一人が、またはチームがどうあるべきかを相互に理解しあう活動である。そのために、授業の中で以下のような工夫を取り入れていく。

・ アクティブタイムの活用

チームや個人の課題を解決するために、「アクティブタイム」を設け、児童が主体的となって課題や練習内容を話し合いで決める。また、子どもたちが教え合う、作戦の動き方を伝え合うなどのかかわりを持たせた活動を行う。

・ ゲーム前の作戦タイムとゲーム中のかかわり

ゲームでは、攻撃が終わると一旦両チームの攻防が止まる。次のプレーまでの時間を利用して、作戦や動きの確認、チームのかけ声、ハイタッチなどを必ず行うようにする。また、ゲーム中など、ある程度の動きや流れのある中でのかかわりは、ボール運動の特長であるともいえる。それらが十分にできるように助言する。

・ アダプテーションの利用（公平性の確保）

單元後半のゲームでは、チームや個人に対してアダプテを提示し、お互いがちょうどよいルールの中でゲームができるようにする。アダプテ会議では、今までのゲームの結果やチーム力表などの提示理由を示しながら、両チームの話し合い（かかわり）で決定させる。

4 指導と評価の計画・・・・・・・・・・・・・・・・・・【別紙様式参照】

5 本時について

(1) 目標

(知識及び技能)

共有したアダプテから選んだ作戦に応じて、ボールを持たないときの動きを行うことができるようにする。

(思考力、判断力、表現力等)

お互いがちょうどよいルール（チーム力が均衡する）の中でゲームができるようなアダプテを選ぶなど、ルールを工夫することができるようにする。

(学びに向かう力、人間性等)

ゲームや練習に積極的に取り組むことができるようにする。

(2) 展開 (本時：6 / 9 時)

	学習内容・活動	○教師の指導・支援及び評価 (☆)
導入	<p>① 学習課題を確認する (2分)</p>	<p>○本時の課題や前時のよい動きを確認し、課題を意識して練習や対抗ゲームをすることができるように声かけを行う。</p>
	<div style="border: 1px solid green; padding: 5px; display: inline-block;"> <p>ちょうどよいアダプテを考えて提示しよう。</p> </div>	
展開	<p>② 「アクティブタイム」を行う (8分)</p> <p>③ アダプテを選び伝え合う (5分) 【アダプテ会議】 <u>*個人思考カードをもとにチームで話し合い、選考する。</u> <u>*アダプテ会議に提示して話し合いで決定する。</u></p> <p>④ チャレンジゲーム (対抗ゲーム) を行う (10分)</p> <p>⑤ 再度アダプテを選び伝え合う (5分) 【再考アダプテ会議】 <u>*チームで話し合い、選考する。</u> <u>*再考アダプテ会議に提示して話し合いで決定する。</u></p> <p>⑥ チャレンジゲーム (対抗ゲーム) を行う (10分)</p>	<p>○必要に応じて練習を止め、課題に沿った練習内容かどうか確認させ、活動の修正をはかる。</p> <p>○つまずきのある児童に対し、声かけを行ったり指導を行ったりするなど技能を身に付けるようにする。</p> <p>○掲示している「対抗ゲームの結果」「チーム力表」「チームのめあて」などをアダプテ選考の根拠として相手チームに伝えるように指導する。</p> <p>○決定したアダプテをもとに作戦を選ぶように声かけを行う。</p> <p>○採用したアダプテについて、得点差、技能力差、体力差が均衡していたか、作戦やチームのめあてが達成できるかを根拠に再考させる。</p> <p>○決定したアダプテをもとに作戦を選ぶように声かけを行う。</p>

ま と め	<p>⑦ 個人で、採用したアダプテについてのふりかえりをワークシートに記入する。(2分)</p> <p>⑧ 全体で交流する。 【アダプテ決算会議】(3分)</p>	<p>○全体で、「ちょうどよかったアダプテ」などについて理由をつけて発表できるようにする。</p> <p>児童の理由例</p> <ul style="list-style-type: none"> ・得点差がなくなった。 ・技能力の差、体力の差が均衡した。 ・点を取れていない友だちが得点できた。 ・作戦を効果的に活用できた。 ・自分たちの弱点を補えた。 ・全員の役割がより明確になった。 <p>☆誰もが楽しくゲームに参加できるように、ルールを工夫している(思・判・表①)。【決算アダプテ会議の様子の観察・アダプテふりかえりカード】</p>
-------------	---	--

6 学習資料(添付)

6年 フラッグフットボール「課題→めあて」のフローチャート

ゲームの中での動き

ボールを投げる・取る動き

フラッグを取られないためのすばやい動き

どうすれば、フラッグを取られずに相手をかわせるだろう。

フラッグを簡単にとられてしまう。 ❌

相手をかましで動くことができる。 ○

次は、フェイントを入れて、相手をかわ

【チームのめあての例】
フラッグを取られないようにする。

【個人のめあての例】
★近づいてどきどきにスピードを上げる。
★取られる時に、腰を使って相手の手をかわす。
★相手をよくみる。
★自分が走のり抜ける場所（スペース）を探す。
★取られる瞬間に体を回転する。

【チームのめあての例】
「フエイント・ワルツ」を入れて、相手をかわせるようになろう。

【個人のめあての例】
★近づいてどきどきにスピードを上げる。
★取られる時に、腰を使って相手の手をかわす。
★相手をよくみる。
★自分が走のり抜ける場所（スペース）を探す。
★取られる瞬間に体を回転する。

☆相手の左右に逃げるマネ（フェイント）をする。
☆一度走り抜ける場所と反対に方向に進んでもどる。

うまくボールを投げられないよ。どうすればよいだろう。

【チームのめあての例】
相手が受け取りやすいボールを投げる。（青の線が縦のまま）

【個人のめあての例】
★ボールの横のギザギザに指をかける。
★ボールの頂点を中間にむけて投げる。
★ボールを頭より高く上げて投げる。
★ボールの青の線が縦のまま飛んでいくように意識する。

うまく投げられるようになったから、キヤッチが上手になってボールがつながるようになった。

【チームのめあての例】
ボールをキャッチできるようにする。

【個人のめあての例】
★落下地点を予測する。
★両手をつかまえる。
★胸の前で両手をつかむ。
★ドタッチボールのように胸と両手でキャッチする。
★片手でも取れるようになる。

ランプレーで、ボールを持っている人がすくばれてしまおう...

【チームのめあての例】
ボールを持っている人がばねないようにしよう。（ランプレー）

【個人のめあての例】
★ふりをするため腰を曲げて走る。
★おなかでボールを隠すかまをす。
★相手に背中をむける。
★声でだます。
★スナッフ後は、背中でボールを隠す。

バスプレーで点を取りたい！でも、ボールをもらいやすくするため、どこに走ればいいのか。

【チームのめあての例】
バスプレーで点を取りたい！でも、ボールをもらいやすくするため、どこに走ればいいのか。

【個人のめあての例】
★自分が投げられる距離まで走ってもらう。
★相手の後方に回りこむ。
★手をあげてもらう。
★声を出して叫ぶ。
★もらいやすい場所に行ってから、手をあげてもらう。
★仲間と固まって移動して、最後に広がる。
★投げるマネを一度して相手をだます。
【アドバイス：近い距離からバスを通す作戦の練習する】
【アドバイス：最後の4回目の時にバスプレーの作戦にする（最終攻撃なので、インターセプトされても良い）】

なかなかなかうまくいかない。

【チームのめあての例】
ボールを持っていない人がサポーターに入ろう。（カード作戦）

【個人のめあての例】
★フラッグを取りに来た人をガードする。
★ボールを持っている人のまわりを一纏にまいる。
★声で相手をだます。「こっちは投げて！」

【チームのめあての例】
バスをだくさんして点を取れるようになろう。（バスプレー）

【個人のめあての例】
★自分が投げられる距離まで走ってもらう。
★相手の後方に回りこむ。
★手をあげてもらう。
★声を出して叫ぶ。
★もらいやすい場所に行ってから、手をあげてもらう。
★仲間と固まって移動して、最後に広がる。
★投げるマネを一度して相手をだます。
【アドバイス：近い距離からバスを通す作戦の練習する】
【アドバイス：最後の4回目の時にバスプレーの作戦にする（最終攻撃なので、インターセプトされても良い）】

【チームのめあての例】
ボールを持っていない人がサポーターに入ろう。（カード作戦）

【個人のめあての例】
★フラッグを取りに来た人をガードする。
★ボールを持っている人のまわりを一纏にまいる。
★声で相手をだます。「こっちは投げて！」

【チームのめあての例】
ボールを持っていない人がサポーターに入ろう。（カード作戦）

【個人のめあての例】
★相手がいけない場所でも、バスをもらおうとする。
★ボールを持っていないふりをし相手へと近づく。
★声で相手をだます。「こっちは投げて！」

カードやフェイントの動きを取り入れた作戦を考えて、試しゲームでやってみよう。

【基礎練習】
* 3対2ランゲーム（チーム）
* 3対3ランゲーム（チーム）
* 練習試合（兄弟チーム）

【基礎練習】
* 3対2バスゲーム（チーム）
* 3対3バスゲーム（チーム）
* ハルブゲーム（チーム）
* 距離別バス（色ボールを各距離に置いて、自分の友達の投げられる力を知る）

【基礎練習】
* 対人キャッチボール（2人）
* バス＆ラン（2人）

【応用練習】
* 3対2バスゲーム（チーム）
* 3対3バスゲーム（チーム）
* ハルブゲーム（チーム）
* 距離別バス（色ボールを各距離に置いて、自分の友達の投げられる力を知る）

アダプテ会議用の個人思考カード

【名前 _____】

★ちょうどよいと思えるようなアダプテをそれぞれが選んで話し合いをしよう。

★お互いのチームで2個ずつ出してみよう。

		VS		
強い：アダプテが必要			弱い：アダプテが必要	
個	*フラッグを4つにする。(左右の腰2個ずつ)		個	*フラッグを1つにする。(右・左・ナイショ)
チ	*ランorパスの告知		チ	*守備を1人増やす。
チ	*コートをせまくする。		チ	*攻撃を1人増やす。
チ	*守備を1人減らす。		チ	*相手のインターセプトなし。
チ	*得点者は次の2セットは出ない。		チ	*4回攻撃制
チ	*コートの得点を減らす。(5点→3点)		個チ	*ずっと得点2倍
個チ	*ランのみ		個チ	*フラッグ2個取られるまでOK
個ち	*パスのみ		個チ	*初得点のみ得点2倍
理由	例：A君をフラッグを右に1つにして、コート右側を走りぬける作戦にするため			

		VS		
強い：アダプテが必要			弱い：アダプテが必要	
個	*フラッグを4つにする。(左右の腰2個ずつ)		個	*フラッグを1つにする。(右・左・ナイショ)
チ	*ランorパスの告知		チ	*守備を1人増やす。
チ	*コートをせまくする。		チ	*攻撃を1人増やす。
チ	*守備を1人減らす。		チ	*相手のインターセプトなし。
チ	*得点者は次の2セットは出ない。		チ	*4回攻撃制
チ	*コートの得点を減らす。(5点→3点)		個チ	*ずっと得点2倍
個チ	*ランのみ		個チ	*フラッグ2個取られるまでOK
個ち	*パスのみ		個チ	*初得点のみ得点2倍
理由	例：ランのみにしてもらって、マンツーマンで守備をする作戦にするため			

アダプテふりかえりカード

【名前

】

／ 得点	チーム名	VS	チーム名
	点	対	点

ゲームで採用したアダプテにチェックをつけてふりかえりを行おう！

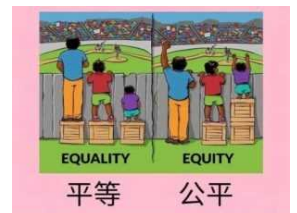
強い：アダプテが必要			弱い：アダプテが必要		
個	*フラッグを4つにする。(左右の腰2個ずつ)		個	*フラッグを1つにする。(右・左・ナイショ)	
チ	*ランorパスの告知		チ	*守備を1人増やす。	
チ	*コートをせまくする。		チ	*攻撃を1人増やす。	
チ	*守備を1人減らす。		チ	*相手のインターセプトなし。	
チ	*得点者は次の2セットは出ない。		チ	*4回攻撃制	
チ	*コートの得点を減らす。(5点→3点)		個チ	*ずっと得点2倍	
個チ	*ランのみ		個チ	*フラッグ2個取られるまでOK	
個ち	*パスのみ		個チ	*初得点のみ得点2倍	

*ちょうどよかったアダプテは、なぜちょうどよかったのだろう。

【理由】 例：フラッグ1つにすることで、効果的な作戦を行うことができたから

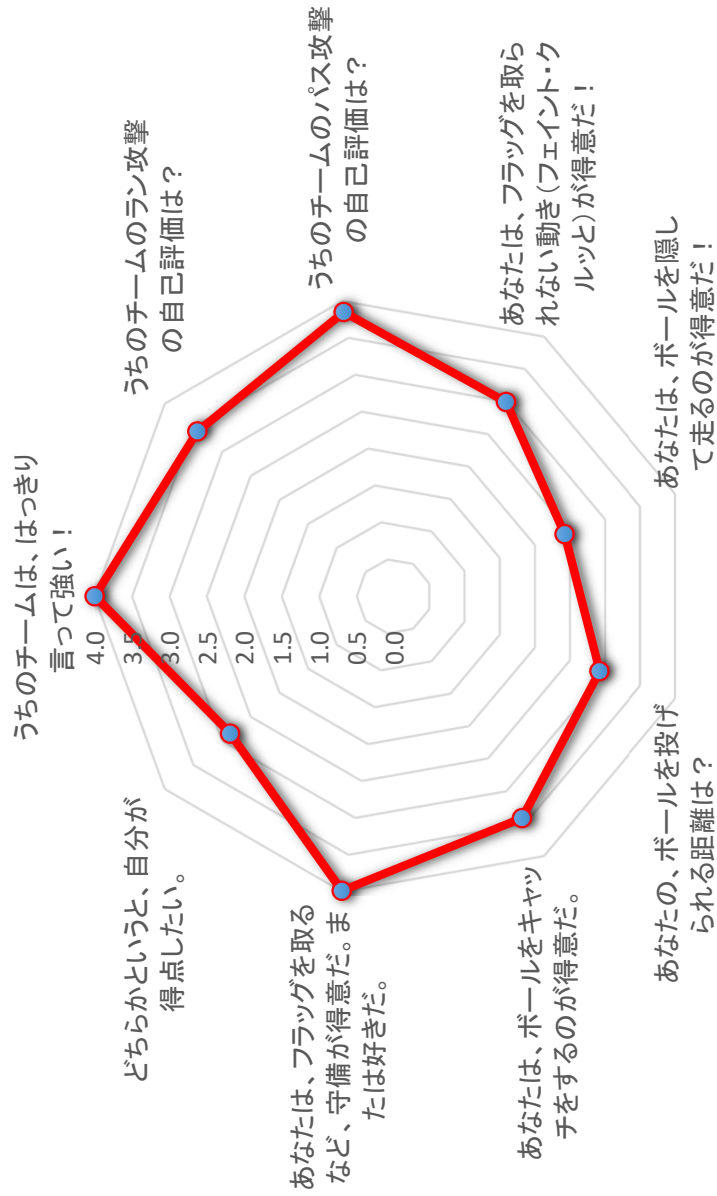


*このアダプテはちょうどよくなかった or こんなアダプテがあればちょうどいい (理由も書く)



チーム力表

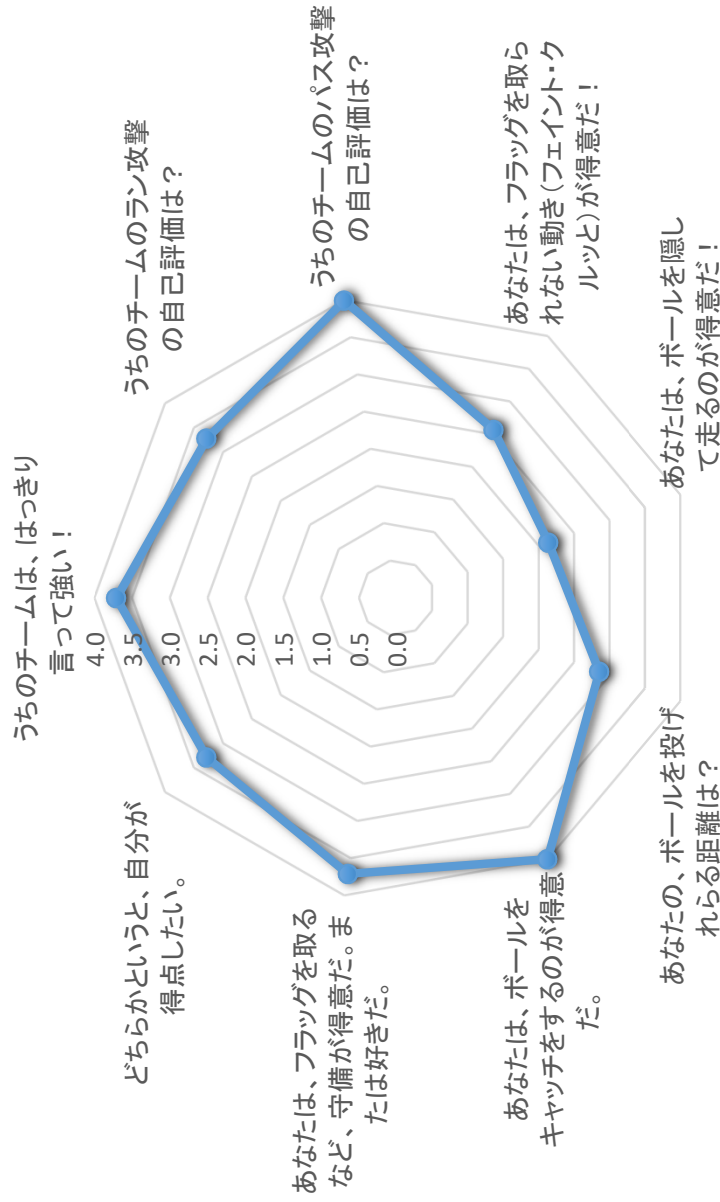
レッドルーキーズ



あなたのチーム名を選んでください。	レッドルーキーズ							平均
うちのチームは、はつきり言って強い！	4	4	4	3	5	4	4	4.0
うちのチームのラン攻撃の自己評価は？	4	4	3	4	4	4	3	3.4
うちのチームのパス攻撃の自己評価は？	5	3	4	4	5	2	4	3.9
あなたは、フラッグを取られない動き（フエイント・クルツと）が得意だ！	3	2	2	2	4	4	4	3.0
あなたは、ボールを隠して走るのが得意だ！	2	1	2	3	4	2	3	2.4
あなたの、ボールを投げられる距離は？	3.5	1.0	2.0	4.5	4.0	2.0	3.5	2.9
あなたは、ボールをキャッチをするのが得意だ。	3	2	2	4	5	3	5	3.4
あなたは、フラッグを取るなど、守備が得意だ。または好きだ。	4	2	3	4	5	5	5	4.0
どちらかというど、自分が得点したい。	3	2	2	2	4	5	2	2.9

チーム力表

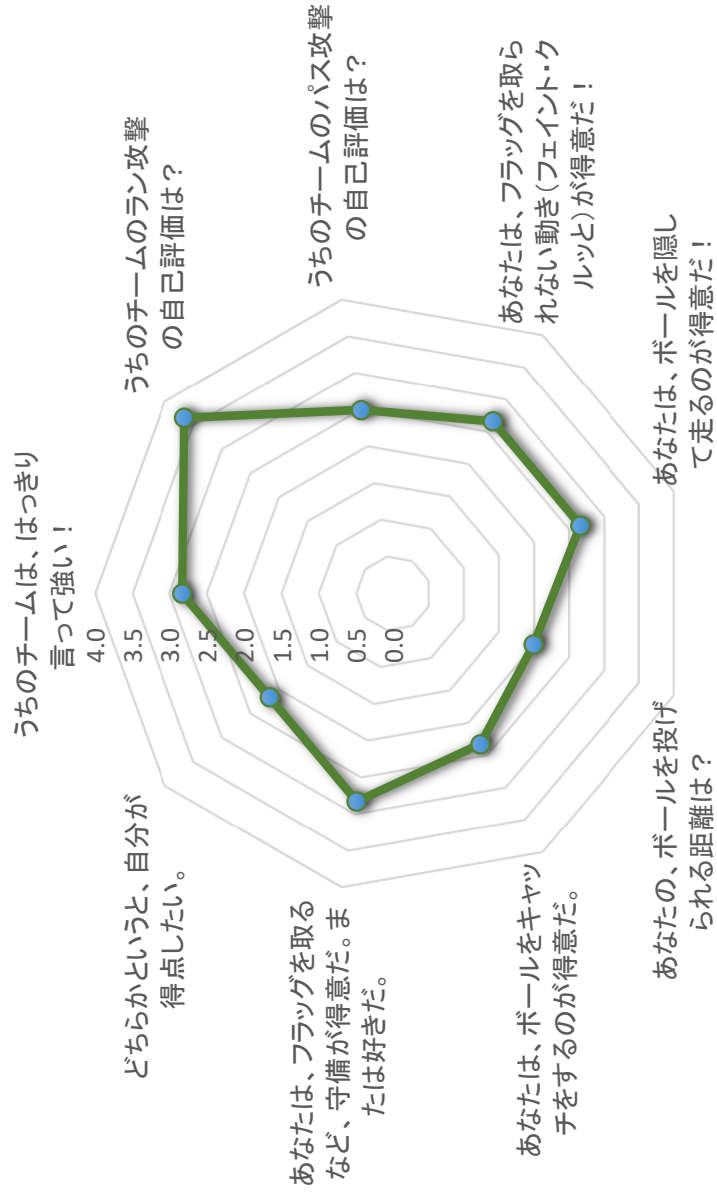
ブルー



あなたのチーム名を選んでください。	ブルー								平均
うちのチームは、はっきり言って強い！	5	3	5	4	3	5	4	3	3.7
うちのチームのラン攻撃の自己評価は？	4	5	3	2	2	3	2	4	3.3
うちのチームのパス攻撃の自己評価は？	5	5	5	3	2	5	2	2	4.0
あなたは、フラッグを取られない動き(フaint・クルツと)が得意だ！	4	3	3	3	3	3	1	1	2.6
あなたは、ボールを隠して走るのが得意だ！	4	2	2	2	2	3	1	1	2.1
あなたの、ボールを投げられる距離は？	3.5	2.5	3.5	4	4	2	1	3.5	2.9
あなたは、ボールをキャッチをするのが得意だ。	5	3	5	5	5	4	3	3	4.0
あなたは、フラッグを取るなど、守備が得意だ。または好きだ。	4	3	5	4	4	4	2	4	3.7
どちらかというと、自分が得点したい。	5	3	5	5	4	3	3	3	3.3

チーム力表

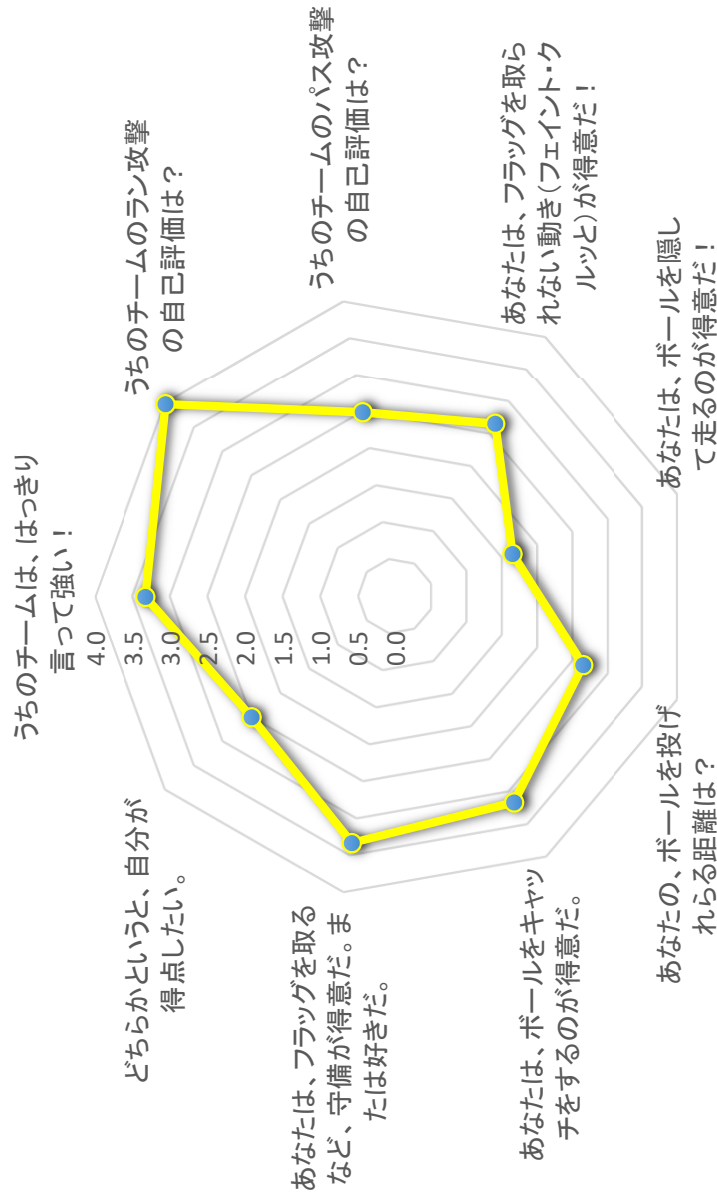
エバグリーン



あなたのチーム名を選んでください。	エバグリーン							平均
うちのチームは、はつきり言って強い!	3	4	2	4	1	2	4	2.8
うちのチームのラン攻撃の自己評価は?	5	4	4	4	2	4	4	3.7
うちのチームのパス攻撃の自己評価は?	2	2	2	3	3	2	3	2.5
あなたは、フラッグを取られない動き(フエイント・クルツと)が得意だ!	5	3	3	3	2	2	3	2.7
あなたは、ボールを隠して走るのが得意だ!	2	3	1	2	5	1	4	2.7
あなたの、ボールを投げられる距離は?	2	2	1.5	2	1.5	3.5	2	2.0
あなたは、ボールをキャッチをするのが得意だ。	3	3	2	2	2	3	2	2.3
あなたは、フラッグを取るなど、守備が得意だ。または好きだ。	5	4	2	2	4	3	3	2.8
どちらかというと、自分が得点したい。	5	1	3	3	1	3	4	2.2

チーム力表

ハッピーセット



あなたのチーム名を選んでください。	ハッピーセット							平均
うちのチームは、はつきり言って強い!	3	3	4	3	3	2	5	3.3
うちのチームのラン攻撃の自己評価は?	3	4	2	4	5	3	3	4.0
うちのチームのパス攻撃の自己評価は?	4	2	3	3	2	2	4	2.5
あなたは、フラッグを取られない動き(フエイント・クルツと)が得意だ!	2	2	5	4	2	1	2	2.7
あなたは、ボールを隠して走るのが得意だ!	1	1	3	2	1	1	2	1.7
あなたの、ボールを投げられる距離は?	3.5	1.5	2	2	3.5	3.5	3.5	2.7
あなたは、ボールをキャッチをするのが得意だ。	4	2	3	5	3	1	5	3.2
あなたは、フラッグを取るなど、守備が得意だ。または好きだ。	4	5	5	1	2	2	5	3.3
どちらかというど、自分が得点したい。	3	2	3	2	2	3	2.5	2.5

7 考察（成果と課題）

（1）児童アンケートからわかる取組の客観的な成果・分析

事前アンケートでは、作戦や運動について、うまくいかない時にどうするかという質問に対して、「友だちや先生に聞く」という回答の児童が多数おり、本單元においても、グループでの関わりの中で、自分たちで課題を解決する姿がたくさん見られた。また、同じアンケートで、「資料を見る」と答えた児童が少なかったため、友だちからの「コツのプレゼント」を紹介して掲示することでそれらを見て参考にする児童が増えた。さらにアダプテーション会議においても、掲示していた「チーム力表」などを見てアダプテを選ぶ理由にするなど、資料をもとにしたかかわりを生むことができた。



チームスポーツをクラスで行う時のチーム編成に不安をもつ児童が多いという事前アンケートの結果を踏まえて、チーム編成を児童と一緒に考えることとした。これにより児童目線で友人関係をとらえ、能力の差などを考慮して編成することができた。

また、ゲームの際には、アダプテーションゲーム形式を採用することで、能力の差をもとにハンディを与えることによって均衡させることにつなげた。一方で、単元後半で、アダプテによって行動を制限され、十分に運動量を確保できなかつたり、自分たちに有利になるようなアダプテを選ぶようになった。本来チームの力量差を埋め、拮抗したゲーム展開をねらって採用したが、不満も出てくるようになり、アダプテーションゲームの有効性が失われる場面が見られ、使用できるアダプテの制限の必要性があると考えた。

（2）児童の実態を踏まえた単元計画（学習過程）について

自分に合っためあてを設定することができるかというアンケートでは、「できる」と答えた児童が多かったが、実態として、ただ設定するだけになっていたり、チームの課題とチームの練習内容がかけ離れていたり、個人のめあてが達成できていないままの児童が多くいると感じていた。よって、本單元では〔6年 フラッグフットボール「課題→めあて」のフローチャート〕を作成し、児童と共有することで、チームや個人の課題に気付くことができ、具体的なめあてを設定できるようにした。さらにチームの課題から個人の課題を選んだり、それを克服するための練習内容も各チームで選んだりすることができるようにした。児童は、フローチャートを進めていくことで、単元を通してチーム力が向上しているという実感がもてるとともに、学習過程や成長過程を振り返ることにもつながった。

前学年まで陣地を取り合うゲームの経験を積んできていることにより、フラッグを取り合う動きの確認や作戦作りなどは、単元の「初め」の3時間で順調に進めることができた。「中」の部分で、アクティブタイムの時間を十分にとり、チームでそれぞれの課題解決にむけて選んだ練習を行うことができた。そして、「まとめ」のゲームでフラッグフットボールの魅力味わえる時間を十分に取ることができた。



(3) 児童が、主体的に学習に取り組めるような授業づくりや学習形態の工夫点について

〔6年 フラッグフットボール「課題→めあて」のフローチャート〕を作成したことで、自分たちでチームや個人の課題を発見練習内容を選ぶことができ、課題を解決していくことができた。

ゲームで作戦を実行するために、自分の動き方を「作戦カード」や「ホワイトボード」で確認することができた。



アダプテーションゲームを児童が主体的に取り組めるように、事前にルールの調整(アダプテ)を与える意義について授業を行った。ルール内にハンディを与えることは、能力に差がある児童全員がゲームを楽しみ、学びにつながる時間になるということの理解を進めた。具体的には、パラリンピックの事例を挙げた。アダプテの種類については、単元を進めていく中で、児童の声や実態をもとに絞っていく事とした。

研究協議で、そのアダプテの内容や数などについて以下の意見をいただいた。

*「パスのみ」の個人へのアダプテにより、おもいきり走り、フラッグを取られない動きをしながらトライをめざすという本来のフラッグフットボールの特質から離れてしまったり楽しさを奪ってしまったりしているのではないか。

*「ラン・パスの告知」のアダプテにより、攻守で作戦を生かす楽しさや特性から離れているのではないか。

*児童の実態から、そもそもアダプテーションゲーム形式を採用する必要ではなく、アダプテが十分な効果があったとは考えにくい。

*アダプテの数が多いため、選考に時間がかかっていた。もう少し厳選し数を減らしてもよいのではないか。

*ゲーム内に2回のアダプテ会議をすることで、より主体的なかわりが生まれるとともに、均衡したゲーム展開が作れていた。

*児童がアダプテを選考したり提示したりする際には、掲示した今までのゲームの結果表やチーム力表をその理由にすることができていた。

*アダプテは、運動の特性をいかしたアダプテに限定する。制限を与える場合は、個人ではなく、集団に制限を与える。お互いの技能が高まるようなアダプテにする。

*守備の作戦を各チームで考えさせる。

これらのことから、今後アダプテーション形式のゲームを採用する際には、運動の特性に触れることができるような場面に限定し、お互いのチームの力が高まっていくようなルールの調整になるように、今後取組を続けていきたい。

(4) 指導と評価の進め方について

本時の評価の中心は、アダプテについて思考している場面で行った。児童は、個人思考カードで、ちょうどよいと思えるアダプテを選ぶとともにチーム内でそれらを共有し選ぶこととした。



選んだアダプテには、理由が明確であること、そのためには、チーム力表やゲーム結果表などを理由づけするように指導を行った。個人思考カードや振り返りカードに、アダプテを選んだ理由を記述式で書かせることで評価の材料とした。

4 指導と評価の計画(小学校用)

単元の目標		知識及び技能	運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、その技能を身に付け、簡易化されたゲームをすることができるようにする。								
		思考力、判断力、表現力等	ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。								
		学びに向かう力、人間性等	運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。								
時	1	2	3	4	5	6(本時)	7	8	9	授業づくりのポイント	
学習の流れ	0		全体での学習課題を確認する。		全体での学習課題を確認する。			全体での学習課題を確認する。		<ul style="list-style-type: none"> ・ 毎時間、指導者がつけさせたい力を明確にもち、全体での学習課題として提示する。 ・ アクティブタイムで行うチーム練習が、前時までに出了課題克服のための練習になっているかを事前に確認しておく。 ・ アダプテは、事前にクラスでのアダプテ会議で決定した中から選考し提示するようにする。 	
	10	動画・学習カード等から学習の進め方を知り、単元全体の見通しをもつ。	【ベーシックタイム】 基礎的な技術の向上をめざし、児童の実態に合わせた全体指導を行う。		【アクティブタイム】 チームの課題に沿った練習を児童が選び、チーム練習を行う。			アダプテ会議	【大会】*アダプテ有り		
	20	チーム編成を発表し、ルールやマナーを決める。	【アクティブタイム】 チームの課題に沿った練習を児童が選び、チーム練習を行う。		アダプテ会議を行う。 【チャレンジゲーム】 共有したアダプテに応じて作戦を選び、ゲームを行う。			アダプテ会議を行う。			
	30	動画をもとに試しの練習・試しのゲームをする。	【チャレンジゲーム】 練習した技能や作戦を実際のゲームで試す。		再考アダプテ会議を行う。 【チャレンジゲーム】 共有したアダプテに応じて作戦を選び、ゲームを行う。			【大会】*アダプテ有り			
	40										
45	片付け	チームや個人の課題を話し合い、次時のめあてを決める。		全体でアダプテ決算会議を行い、ちょうどよかったアダプテなどについて			アダプテ会議を行う。	単元のふりかえりを行う。			
評価機会		1	2	3	4	5	6	7	8	9	評価方法
	知	①			②				③		児童の様子
	思			③			①	②			児童の様子・学習カード
単元の評価規準	知	①フラッグフットボールの学習の進め方について言ったり書いたりしている。 ②フラッグを取る、かわすといった動きやボールを投げる、受ける、運ぶ、手渡すといったボール操作ができる。 ③作戦に応じて、ボールを持たないときの動きを行うことができる。									
	思	①誰もが楽しくゲームに参加できるように、ルールを工夫している。 ②自己やチームの特徴、ゲームの状況に応じて作戦を選んでいる。 ③課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。									
	態	①ゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、仲間を助け合おうとしている。 ③場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たそうとしている。 ④ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ⑤用具の安全に気を配ろうとしている。									

※知…「知識・技能」、思…「思考・判断・表現」、態…「主体的に学習に取り組む態度」

体育科学習指導案

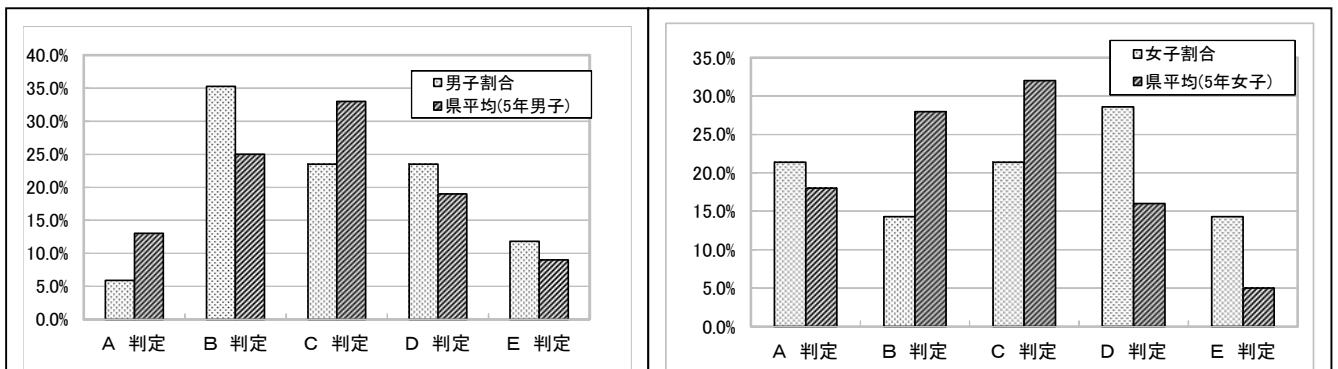
日 時：令和3年11月5日（金）13：50～14：35
 場 所：那智勝浦町立宇久井小学校 体育館
 学 級：5年生 31名（男子18名 女子13名）
 授業者：教諭 西 起也

1 単元名 ネット型ゲーム（ソフトバレーボール）

2 指導にあたって

（1）児童の実態（アンケート調査、体力・運動能力調査結果）から見えてくる課題

〔令和3年度児童生徒の体力・運動能力調査結果から見た児童の実態〕
 〔グラフ1〕判定別割合（男女別）



〔図1〕【Tスコアによる全国比較図（男女別）】

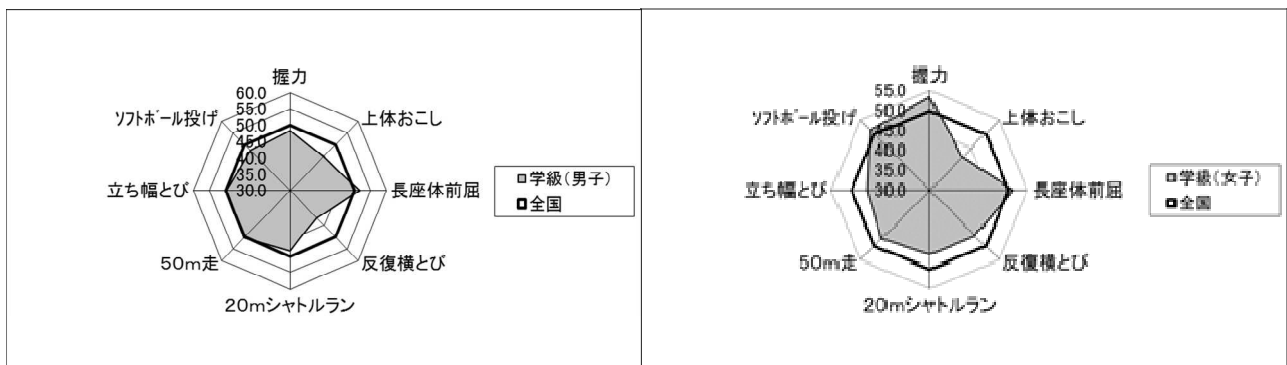


表1 児童への事前アンケートの結果（令和3年9月実施）

質問項目	項目	人数
① 体育の学習は好きですか。	① 好き	24
	② どちらかといえば好き	5
	③ どちらかといえば好きではない	2
	④ 好きではない	0
② 体育でルールや約束を守り、友だちと協力して取り組んでいるか。	① している	21
	② どちらかといえばしている	6
	③ どちらかといえばしていない	4
	④ していない	0
③ ボールを使った運動は好きですか。	① 好き	20
	② どちらかといえば好き	9
	③ どちらかといえば好きではない	1
	④ 好きではない	1
④ 行ったことのあるのは次のどの種目ですか。 (複数回答可)	① キャッチバレーボール	31
	② バドミントン	8
	③ 卓球	17
	④ テニス	9

ア 令和3年度新体力テストの結果から

1学期に実施した新体力テストの結果は、A判定4名、B判定8名、C判定6名、D判定9名、E判定4名であった。ほとんどの種目で全国平均を下回っており、決して運動能力が高い集団とは言えない。

ソフトバレーボールに必要な体力要素としては、敏捷性、瞬発力が挙げられる。これらは、新体力テストの種目においては、反復横とび、立ち幅とび、ボール投げが関係している。このことから、ソフトバレーを通して、素早く移動したり、素早く動き出したりする能力を育てたいと考える。

イ 事前アンケートの結果から

事前に行ったアンケートでは、31名中29名が体育の授業を「好き」、または「どちらかといえば好き」と答えている。普段の学校生活の様子からは、休み時間等によく外で遊ぶ姿が見られる。家庭では少年団等でスポーツに取り組んでいる児童も多くおり、日常的に運動に親しんでいると考えられる。さらに質問項目②では、多くの児童が体育の学習においてルールや約束を守り、友だちと協力して取り組んでいると回答している。普段の学校生活で行われる班活動においても、友だちと協力して進んで取り組む姿がみられ、体育の学習にも表れているのではないかと考える。

ボールゲームにおいても4年時にキャッチバレーボールを行っており基礎的なルールは理解している。

(2) 課題解決のための学習過程、学習形態の工夫

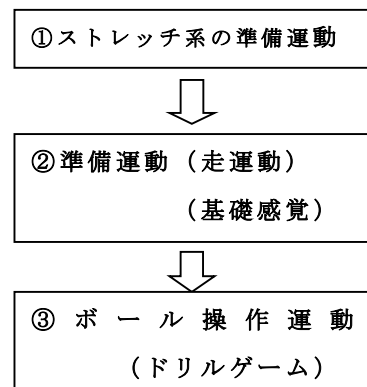
一時間の中で基本的な技能の向上のためのドリルゲーム、バレーボールの特性を楽しめる簡易化されたゲームを組み合わせ、パターン化することで児童が進んで学習に取り組めるようにする。

授業の導入における準備運動では、体を目覚めさせて動きやすくするとともに、主運動で使う動きの基本となる運動感覚を経験させる必要があると考える。

①ストレッチ系の準備運動では、全身の柔軟性を高める運動に取り組む。バレーボールでは、ジャンプ動作や素早く戻る動きなど、様々な動きが求められるためである。

②走運動を中心とした準備運動では、バレーボールに必要な敏捷性や瞬発力を高めるために、ステップやジャンプ等の運動に取り組む。これは、体力面における児童の課題解決にもつながると考える。

また、ソフトバレーボールに必要な基礎感覚を養う為に、次に示す運動を準備運動の中で行うようにした。



ケンケンオーバーハンドキャッチ	ボールの捕捉感覚、ボールタッチ感覚を身に付け、ボールをつなぐという基礎的な運動に結びつく感覚を養う。
アンダーハンドスロー	投感覚を身につけ、アンダーハンドサーブやレシーブの基礎的な動きを身に付けることをねらう。
ジャンプしてボール投げ	跳躍感・投感覚を身に付けることができ、アタックの基礎的な動きを身につけることをねらう。

③ソフトバレーボールの基礎技能をサーブ、パス・トス、レシーブ、アタックの4つのスキルに分けて考え、ドリルゲームにより身につけることにした。

サーブの基礎技能	壁サーブゲーム・サーブキャッチゲーム
パス・トスの基礎技能	円陣パスゲーム・対面ラリー
レシーブの基礎技能	3人組レシーブ
アタックの基礎技能	3人組アタックゲーム

ボールについては50gまたは100gのソフトバレーボールを使用する。これは、使用するボールの重さを軽くすることで、ボールの移動スピードが遅くなることを利用し、落下点に入りやすくするためである。また、手ではじきやすくなることから、ラリーを続けるようにするというねらいもある。

コート広さや人数、ルールについては、ソフトバレーボールの特性やルールをベースにするとともに、児童の運動量及びボールに触れる機会を増やすことをねらいとしている。ただし、ゲームに取り組む児童の課題に応じて調整したり追加したりする等、課題解決に向けて児童と話し合いながら取り組みたいと考える。また、コートが2面と限られており、ゲームの時間にコートに入れ残りの2チームは練習時間とする。

以上のように、ソフトバレーボールを基にした易しいゲームを行うことで、体力面及び意識面において運動が苦手だと感じている児童が取り組みやすくするとともに、ネット型ゲームを通してその運動の特性に触れ、個々の体力向上につなげたいと考える。

基本ルール

- ・ 1チーム5人または6人（4人ずつコートに入る）。
- ・ 1試合4分
- ・ 審判は1つの班で担当。
- ・ サーブはアンダーハンドでやさしいボールを打つ。
- ・ 1回返しはなし。
- ・ 1人目はノーバウンドレシーブ、2人目はキャッチ。その場からトスを上げる。
- ・ 1得点ごとに両チームローテーション。
- ・ ボールに触れる回数は、1人1回もしくはチームで3回まで。
- ・ 相手コートに落ちたら1点。3回以内に相手コートへ返せなかったら、相手チームに得点が入る。
- ・ ネットに触れない。
- ・ ラッキーボーイ・ラッキーガールを毎回1名配置し、その児童が決めれば得点は2倍になる。

(3)「主体的・対話的で深い学び」の実践に向けた指導

- ・ チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に合った作戦でゲームを行うことができるようにする。
- ・ 主体的に学習を進められるように、パスの手やレシーブの腕の形の写真を交えた掲示物や動画を効果的に使う。
- ・ 学習カードを使用し、チーム内で話し合い、チームの課題にあった練習や作戦が組める手立てとする。
- ・ チーム内で、リーダー、セット（場のセット）、記録、用具など一人一人の役割を明確に

し、責任もって取り組めるようにする。

- ・単元の始めでは、チーム内の声かけや励ましを積極的に賞賛し、チーム作りをしっかりとさせる。

本学級の児童にとって、ソフトバレーボールの学習を行うことは、個人の技能を高めるだけではなく、チームの課題解決のために練習方法を考えたり、作戦を考えゲームに生かしたり、声をかけあったりすることで主体的に学び、チームスポーツの楽しさを味わうことができるのではないかと考える。

(4) 指導と評価の在り方

評価計画を基に児童の毎時間の学習の様子を観察・記録し、指導に生かす。また、練習やゲームにおけるチームの様子についても観察・記録し、分析をして指導に生かしていきたい。

子ども達には教師からの教え込みだけではなく、できるだけ子どもたち自身の力で上手になってほしい。そのために子ども達自身で作戦や良い所を共有する活動を行ってきたい。

3 指導と評価の計画・・・・・・・・・・・・・・・・・・【別紙様式参照】

4 本時について

(1) 目標

(知識及び技能)

・オーバーハンドパスの正しい手の形がわかり、ゲームに活かすことができるようにする。

(思考力、判断力、表現力等)

・自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。

(学びに向かう力、人間性等)

・ルールやマナーを守り、友だちと助けあって練習やゲームに取り組むことができるようにする。

(2) 展開 (本時：6 / 8 時)

	学習内容・活動	○教師の指導・支援及び評価 (☆)
導 入	<p>1. チームで準備運動し、ステップなどの走運動をする。</p> <p>2. ケンケンオーバーハンドパスを行う。</p> <p>3. 本時のめあてを確認する。</p>	<p>○全身を使って活動させる。</p> <p>○ボールをつなぐこと、膝を柔らかく使うことを意識させる。</p>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> オーバーハンドパスの手の形をゲームで活かそう。 </div>	
展 開	<p>4. ドリルゲーム (円陣パスゲーム) を行う。</p> <p>・班で練習後、1分間の合計得点を競う。</p> <p>5. ゲームを行う。 (試合①4分・作戦2分・試合②4分)</p> <p>① 1・2班 ② 3・4班 ③ 5・6班</p> <p>①・②は試合、5班は審判。6班は練習時間とし、ローテーションする。</p>	<p>☆各基礎技能の正しい手の形や動き方がわかり、ゲームに活かすことができる。(知③)(観察)</p> <p>○チームの友達同士でアドバイスし合えるように声をかける。</p> <p>○ルールやマナーについて確認する。</p> <p>○学習カードをもとにして、今日のめあてを確認させ、グループの友達とお互いにアドバイスし合えるように声をかける。</p> <p>○積極的に励ましの声やアドバイスなどをして盛り上がっているチームを称賛する。</p> <p>☆ルールやマナーを守り、友だちと助けあって練習やゲームに取り組もうとしている。(態①)(観察)</p>

<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">ま と め</p>	<p>6. チームごとにゲームの振り返りをし、全体で学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分のめあて、チームのめあては達成できたか ・友達のよいところや真似したい動きが見付けられたか <p>7. 整理運動をする。</p> <p>8. 後片付けをする。</p>	<p>○よかった点やうまくいかなかった点に目を向けて話し合いができるように助言する。</p> <p>○よい動きができた友達を紹介し、みんなの前で称賛する。</p> <p>○痛いところはないか確認しながら、使った筋肉を意識してほぐすように声をかける。</p> <p>○安全面に気を付けながら、協力して素早く行うように声をかける。</p>
--	--	---

ソフトバレーボール

学習カード

月 日

(班)

①本日のめあて

②ドリルゲーム

(点)

③ゲームへの作戦

今日のラッキーボー

イ・ガール

④本日のめあて達成度

◎

○

△

どんなところ・・・？

⑤みんなへ共有ポイント (良かった所・コツなど)

6 考察（成果と課題）

（1）児童アンケート

	単元実施前	単元実施後
体育の学習は好きか	93%	96%
ルールや約束を守り、友だちと協力して取り組んでいるか。	87%	93%
ボールを使った運動は好きか。	93%	96%

児童A：班で協力することで自分の良い所、悪い所を知ることができた。

児童B：練習を重ねることで自分達の班が強くなっていくことがわかった。

児童C：運動は苦手だけど、友だちの声かけのおかげで続けて楽しむことができた。

児童D：アタックのボールが当たる位置によって角度が変わることを知れた。

上記のように、単元前と単元後に同様のアンケートをとったところ、「体育の学習は好きか。」「ルールや約束を守り、友達と協力して取り組んでいるか。」「ボールを使った運動は好きか。」という3つの項目とも上昇する結果となった。また、自由記述の回答でも、技能に関する気付きや運動の特性に触れることができたといった良い内容が多かった。しかし、いまだ体育科学習に苦手意識をもっている児童がいることから、今後の単元においても、単元構成の工夫、ルールの工夫等の取組を続けていきたい。

（2）児童の実態を踏まえた単元計画（学習過程）について

一時間の中で基本的な技能の向上のためのドリルゲーム、バレーボールの特性を楽しむ簡易化されたゲームを組み合わせ、パターン化することで、児童が進んで学習に取り組めるようにした。授業の導入における準備運動では、体を目覚めさせて動きやすくするとともに、主運動で使う動きの基本となる運動感覚を経験させる必要があると考える。



(3) 児童が、主体的に学習に取り組めるような授業づくりや学習形態の工夫点について

①運動に対するアンケート、新体力テストの結果から捉えた実態をもとにチーム編成を工夫することで白熱した試合展開を数多く実現できた。

②ラッキーボーイ・ガールを設定することで運動が苦手な児童も参加しやすい雰囲気を作ることができた。

③ 実態に見合ったルール設定をすることでボールがつながり、全員が試合を楽しむことができた。



(4) 指導と評価の進め方について

・単元の系統も考え、関連ある学年の評価規準を明確にし、具体的にどこまでを学習内容として扱うか決めておく必要がある。

・学習カードに共有ポイントを設定し、ホワイトボードに付箋で貼りだしたがなかなか活用できなかった。学習カードをもう少し検討する必要がある。

ソフトバレーボール 学習カード

月 日 (班)

①本日のめあて

オーバーハンドパスの手の形をゲームで活かそう

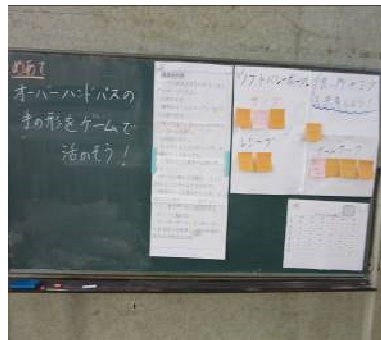
②ドリルゲーム (点)

③ゲームへの作戦 本日のラッキーボーイ・ガール (名前)

④本日のめあて達成度 ⑤ ○ △

本日の良かった所・反省する所

⑥みんなの共有ポイント(良かった所・コツなど)



(5) その他

班で作戦を練り、アイデアを出し合うことで白熱した試合展開が多く生まれた。試合中もアドバイスや励ましの声かけがあり、児童が主体的に学習に取り組む姿が多く見られた。

最初の頃は声が出ていなかった児童も仲間に感化され、次第に声が大きくなり、楽しそうにプレーする姿が見られた。休み時間も班で集まり、練習する等、学級活動やその他においても影響が及んだ。



3 指導と評価の計画

単元の目標	知識及び技能	ネット型の運動の楽しさや喜びに触れ、簡易化されたゲームでチームの連携による攻撃や守備によって攻防することができるようにする。									
	思考力、判断力、表現力等	ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを伝えることができるようにする。									
	学びに向かう力、人間性等	運動に進んで取り組み、ルールを守り助けあって運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。									
時	1	2	3	4	5	6	7	8	授業づくりのポイント		
学習の流れ	0 10	1 チームで準備運動を行う。 2 ステップなどの走運動、基礎感覚運動をする。 3 本日のめあての確認								・1時間の中でドリルゲーム、簡易化されたゲームを組み合わせてパターン化する。	
	20	4 ドリルゲームを行う。 (壁サーブゲーム) (サーブキャッチゲーム)	4 ドリルゲームを行う。 (3人組レシーブ)	4 ドリルゲームを行う。 (円陣パスゲーム)	4 ドリルゲームを行う。 (3人組アタックゲーム)	4 チーム対抗試合を行う			・良い所を全体で共有できるように掲示し、視覚化する。 ・基礎技能作りとしてサーブ、レシーブ、パス・トス、アタックの4つのスキルに分類し取り組む。		
	30	2 ステップ、四角パスの練習を行う。	5 ゲーム①を行う 6 作戦をたてる 7 ゲーム②を行う								
	40	3 運動の場・用具の準備を行う。 4 ためしのゲームを行う。	7 ゲームのふりかえりをする。 8 整理運動をする。 9 後片付けをする。								
	45	5 ゲームのふりかえりをする。 6 整理運動をする。 7 後片付けをする。									
評価機会		1	2	3	4	5	6	7	8	評価方法	
	知		①	②			③			観察	
	思			①	②				③	学習カード	
単元の評価規準	知	①ソフトバレーボールの行い方について、言ったり書いたりしている。 ②簡易化されたゲームでチームの連携によりボールをつなぎ、相手コートに打ち返すことができる。 ③各基礎技能の正しい手の形や動き方がわかり、ゲームに活かすことができる。									
	思	①誰もが楽しくゲームに参加できるように、ルールを選んでいる。 ②自己のチームの特徴に応じた作戦を立てている。 ③自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。									
	態	①ルールやマナーを守り、友だちと助けあって練習やゲームに取り組もうとしている。 ②協力して用具の準備や片付けをしようとしている。 ③ゲームに進んで取り組もうとしている。 ④友だちの考えを認めようとしている。									

※知…「知識・技能」、思…「思考・判断・表現」、態…「主体的に学習に取り組む態度」

中學校取組事例

保健体育科学習指導案

日 時：令和3年11月18日（木） 13：30～14：20
 場 所：海南市立第三中学校 体育館
 学 級：2年A組 36名（男子23名 女子13名）
 授業者：教諭 下田 里奈 T2：教諭 芝崎 公彦

1 球技 ネット型 「バドミントン」

2 指導にあたって

(1) 生徒の実態（アンケート調査、体力・運動能力調査結果）から見えてくる課題

本学級の生徒は、1年生の頃にバドミンントンの授業を経験している。単元が始まる前のアンケートでは、「バドミントンは好きですか。」という問いに対し、8割の生徒が肯定回答をしている。その理由として、「ラリーが続くのが楽しい。」「他の競技と比べて簡単。」「誰にでもできる。」といった親しみやすいという意見や、「スマッシュが決まった時、気持ちが良い。」「相手の届かないところに打ち込むのが楽しい。」といった、相手との駆け引き、勝負が楽しいという意見がみられた。また、「バドミンントンの楽しいところ、できるようになりたいことはどのようなことですか。」という問いに対しては、「コントロールして相手にシャトルを返したい。」「サーブが入るようになりたい。」「力強くスマッシュを打てるようになりたい。」「相手の打ちにくいところに打てるようになりたい。」という意見が多かった。

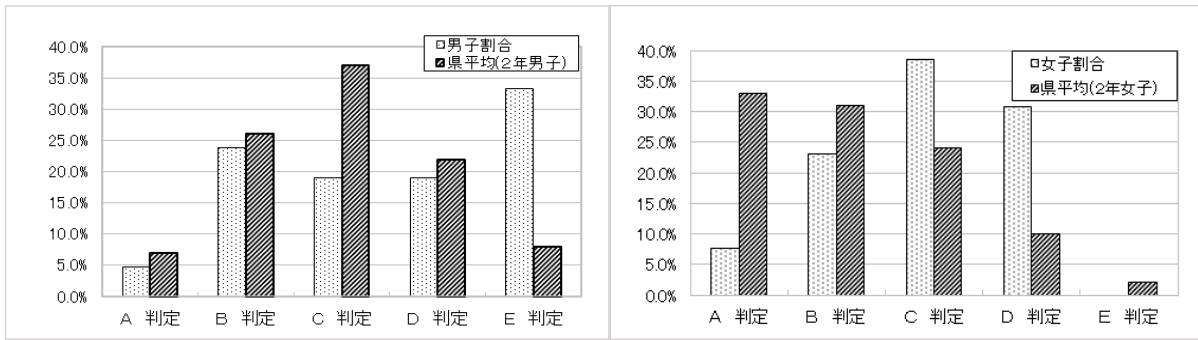
バドミンントンで必要な体力の要素は、速いスマッシュを打つための瞬発力と、素早いフットワークのための敏捷性等が求められる。また、攻防を続けるための持久力、シャトルを遠くに飛ばすための用具操作も大切である。新体力テストにおける下記4項目について、本学級の結果と県平均との差を比較したところ次のとおりであった。

項目	男子				女子			
	立ち幅とび	反復横とび	持久走	ハンドボール投げ	立ち幅とび	反復横とび	持久走	ハンドボール投げ
学級	189.2	50.4	7'23"	18	163.1	45.6	5'18"	10.8
全国平均	201.7	53.9	6'18"	21.4	175.2	49	4'35"	13.8
全国との差	-12.5	-3.5	1'05"	-3.4	-12.1	-3.4	0'43"	-3

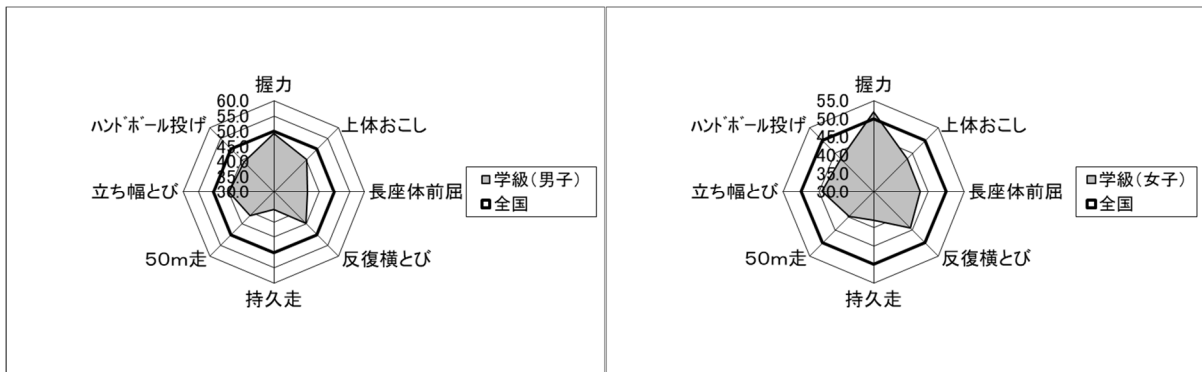
男女ともにどの項目も全国平均を下回っており、運動が得意でない生徒が多い。本学級は以下のグラフに示してあるとおり、この4つ以外の項目においても、握力を除くすべての項目で大きく全国平均を下回っている。また、学級内での運動が得意な生徒と得意でない生徒の技能差も大きい。基礎技能の習得に向けた学習を段階的・継続的に行いながら、お互いの技能の程度を認め合って活動することが大切となる。

〔令和3年度児童生徒の体力・運動能力調査結果から見た生徒の実態〕

〔グラフ1〕 判定別割合（男女別）



〔図1〕 【Tスコアによる全国比較図（男女別）】



（2）課題解決のための学習過程、学習形態の工夫 等

単元の前半では、基礎技能の習得を中心とした活動を行う。昨年度、学習した基本的なストロークやサービスを復習し、毎時間ドリルメニューを行うことで、安定した用具操作を身に付けさせたい。今年度は新たにオーバーヘッドストロークによる打ち分け、空いた場所への攻撃を中心とした学習を行う。シャトルを正確にとらえ、コントロールすることや、力強いショット、緩急をつけたショットを身に付けさせ、相手との駆け引きの楽しさに触れさせたい。オーバーヘッドストロークの習得においては、上から吊るしたシャトルを打たせ、そのフォームをタブレットで撮影したり、仲間同士で観察したりすることで、半身の姿勢で打つことができているか確認する。また、高い位置でシャトルを捉えられるように打点を確認させ、シャトルに大きな力を伝える感覚をつかませる。

単元の後半では、アダプテーションゲームを取り入れ学習をすすめる。体力や技能の程度、性別等の違いがある中で、なるべく拮抗したゲームとなるよう思考し、判断するとともに、アダプテーションを提示することで他者に伝える力を養い、主体的な学習へと導きたい。また、勝敗への強いこだわりをなくし、一人一人の違いを認め、相手とともにゲームを楽しもうとする共生の視点について意識を持たせたい。

(3) 「主体的・対話的で深い学び」の実践に向けた指導

単元の前半から基礎技能の習得に向けたグループ活動を多く取り入れていきたい。今年度から取り組むオーバーヘッドストロークの学習では、シャトルを上から吊るす係、タブレットでフォームを撮影する係、アドバイス係といった役割分担をして行う。グループで学習に取り組むことで、自分のフォームをタブレットで確認できたり、仲間から客観的に見た動きを指摘してもらったりすることができる。そして自分の課題を発見し、仲間とのかかわりの中で課題を解決していく場を設定していきたい。また、グループの中で自分の役割を果たし、グループの一員としての実感や仲間から認められた達成感を味わえるようにさせたい。

単元の後半ではアダプテーションゲームを行い、互いの体力や技能の程度の違いを認めることの大切さを気付かせたい。グループの中で話し合いをしながら、それぞれのペアに適切なアダプテーションを考え設定し、主体的にゲームに取り組めるようにさせたい。また、グループの中で互いに評価やアドバイスを行うことで、技能の向上を図るとともに、誰とでも楽しく運動することの意義や価値に触れさせていきたい。

指導と評価の在り方としては、授業の活動の様子を観察しながら助言や指導を行い、毎授業の学習カードに、目標達成するための個人課題や、個人課題を解決するための手立てとなるポイントを記入する。できるだけ生徒自身、生徒同士で解決するためにはどうしたら良いのかを気付かせたい。また、学習ノートから生徒たちの課題を把握し、授業の説明やスモールステップによる活動内容の提示等、授業内容の工夫、改善を図っていききたい。

3 指導と評価の計画・・・・・・・・・・・・・・・・・・【別紙様式参照】

4 本時について

(1) 目標

(知識及び技能)

相手側のコートに空いた場所にシャトルを打ち返すことができるようにする。

(思考力、判断力、表現力等)

体力や技能の程度、性別等の違いを踏まえて、仲間とともに楽しむためのゲームを行う方法を見つけ、仲間に伝えることができるようにする。

(学びに向かう力、人間性等)

健康・安全に留意してゲームを行うことができるようにする。

展開 (本時：9 / 12時)

	学習内容・活動	○教師の指導・支援及び評価 (☆)
導 入	1 準備運動、ドリルメニュー、挨拶をする。	○ 本時のめあてを学習ノートに記入させ、学習の流れを確認させる。
	2 めあて、学習の流れを確認する。 ・学習ノートにめあてを記入する。	
	相手との力の差を調整し、互いに全力でプレイできる試合を考えよう。	
展 開	3 アダプテーションを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ① 守るコートを小さくする。 ② サービスを高い位置から打っても良い (投げ入れ可)。 ③ 触球後にフラットマーカを踏んでもらう (場所指定可)。 </div>	○ アダプテーションをつけられると不利になるのではなく、それぞれに戦術的意思決定能力を高めさせる意図があることを理解させる。
	4 アダプテーションゲームをする。 ・1グループ6人。 ・シングルス対戦。 ・前時の試合で負けた生徒がアダプテーションを選択し、対戦する。 ・5点先取。	○ 両者の勝敗可能性をできるだけ50%にできるようなアダプテーションを設定するように促す。 ○ グループで協力して自分の役割を果たしながら、ゲームに取り組むように助言する。
	5 グループでアダプテーションの検討をする。 ・班長はタブレットでスカイメニューにグループの意見を提出する。	○ 班長を中心に、グループ全員で話し合いをするように促す。 ☆ グループのメンバーの体力や技

	6 各グループのアダプテーションをモニターで共有する。	<p>能の程度を考慮したアダプテーションを考え、仲間に伝えようとしている。</p> <p>○ 次時からのリーグ戦に向けて、どのアダプテーションを設定すると有効か考えさせる。</p>
まとめ	7 本時の振り返りを行う。 ・学習ノートに個人の振り返りを記入する。	○ 自分自身の課題、改善点を振り返らせ、学習ノートに記入させる。

5 学習資料（添付）

1・2年生 バドミントン学習ノート

球技の目標

【 年 組 番 】

【知・技】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、その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開することができるようにする。

※ネット型… 安定した用具の操作と定位置に戻るなどの動きによって、空いた場所をめぐる攻防ができるようにする。

【思・判・表】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ようにする。

【主】球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、作戦などについての話合いに参加しようとする事、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする事、仲間の学習を援助しようとする事などや、健康・安全に気を配ることができるようにする。

日付	授業のめあて	めあて 達成度	・自分の課題は何ですか？ ・課題を解決するためにできることは？ (思考・判断・表現の評価)	確認
/				
/				
/				
/				
/				
/				
/				

/				
/				
/				

※めあて達成度は自己評価の記入欄です。A、B、Cのいずれかを記入しましょう。(A…よくできた、B…ほぼできた、C…もう少し)

★フリースペース (気づいたこと、ポイントなど絵や文章などを使って自由にメモしておきましょう)

バドミントンを終えて・・・	(主体的に学習に取り組む態度の評価)

6 考察（成果と課題）

（1）生徒アンケートからわかる取組の客観的な成果・分析

- ・毎時間授業の始めに取り入れたドリルメニューを継続させたことで、フットワークや基本的なラケット操作の習得につながった。はじめはラケットとシャトルの距離感が掴めていなかった生徒も、次第に連続してラリーを続けられるようになった。
- ・グループ分けは体力差や技能の程度、性別に関わらずランダムに行った。グループを固定して（4時間）学習に取り組ませたことで、互いの得意不得意や技能の程度を理解し合い、積極的にアドバイスをし合ったり、試合でのアダプテーションを相談したりする姿がみられた。
- ・アダプテーションによって、相手との差を調節するだけでなく、対戦者それぞれに高められる能力があることを理解して試合をすることができていた。そのため、勝敗にこだわらず、試合の中でできるようになったことを実感し、相手と拮抗した試合となったことに楽しさを感じる生徒が増えた。
- ・アダプテーションゲームは、「スキル改善のためのルール変更をどのように行えばよいのか」という課題に対して解決策を見出していくものである。勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性や運動に関連して高まる体力などを理解するためには、球技（ネット型）では基本的なラケット操作や定位置に戻るなどの動きを身に付けることが大切であることから、相手との技能差を調節するアダプテーションゲームを取り上げるとともに、基礎技能の習得に向けた学習活動の充実が引き続き課題である。

（2）生徒の実態を踏まえた単元計画（学習過程）について

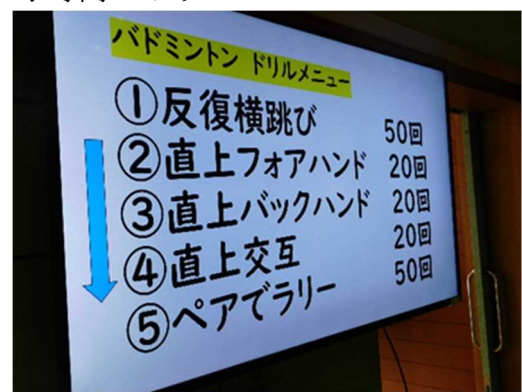
体力・運動能力調査結果から見た生徒の実態やTスコアによる全国比較図からも分かるように、本学級の運動能力は決して高いとは言えない。そのため、毎時間授業の始めに、基本動作のドリルメニューを継続して行った。

授業前半は、ラケット操作やサービスなどの基本技能の習得からはじめ、オーバーヘッドストローク等の習得、空いた場所をめぐる攻防やホームポジションに戻り、次の攻撃に備える等の学習を行った。

オーバーヘッドストロークの学習では、高い位置から吊るしたシャトルを正しいフォームと打点で打つ練習を取り入れた。シャトルが止まっているため、正しいフォームでのスイングが容易に行うことができた。また、グループでタブレット撮影やアドバイスをし合いながら取り組んだことで、客観的にも自分のフォームを確認することができた。

空いた場所をめぐる攻防やホームポジション

毎時間のドリルメニュー



吊るしたシャトルでフォーム確認



へ戻る学習では、相手の動きを見やすいように、ラケットとシャトルを使わずに、まずは操作しやすいボールによる相手との攻防を行う簡易なゲームを行った。ボールをキャッチして投げるまでの間に相手の動きをみることができ、狙ったところにボールを投げ入れることができるため、ラケット操作よりも難易度が低い。また、ボールを投げた後意識的に定位置に戻るようホームポジションの位置にマーカーを置いた。

全員が取り組める内容からはじめ、スモールステップで学習を進めることによって、スムーズにねらいに沿った活動をすることができた。

ボールマーカーを使って攻防練習



(3) 生徒が、主体的に学習に取り組めるような授業づくりや学習形態の工夫点について

・本校体育館には3面しかバドミントンコートのないことから少しでも多くの人数がコートを使って練習や試合ができるように、可動式の支柱と新たにラインテープでコートを作成し、6面コートを用意した。コート間が狭くなったため、危険を防ぐ安全係等の役割もつくり、ゲームや声掛け等より積極的な活動となった。

6面コートを用意



・4人一組のグループにおいて役割分担(打つ人、シャトルを吊るす人、タブレットで撮影する人、アドバイスをする人)により、オーバーヘッドストロークのフォームと打点の確認の学習を行った。グループで活動し、互いにタブレット撮影やアドバイスをし合うことで、客観的に自分のフォームを確認することができ、積極的に練習に励む姿がみられた。また、手本の動画と自分たちの動画を見比べて理由を添えて説明したり、意見交換を行ったり、主体的な学習を進めることができた。

タブレット撮影でフォームの確認



・アダプテーションの内容と、両者それぞれの高まる体力等が書かれたカードを各グループに用意した。このカードを見ながら、どのアダプテーションを選択するかグループ内で話し合い、高まる能力等も理解した上での試合となるよう授業を進めた。高まる能力を理解することで相談して決めたアダプテーションのもと、誰が相手であっても全力で試合に臨む姿勢がみられた。

アダプテーションと高まる体力を掲げてグループで共有



・アダプテーションゲーム後、各グループで良かった点、改善点について話し合いを行った。学級全体でスムーズに共有できるように、スカイメニューを活用し、『書き込むプリント』に入力した内容をモニターに映し出して発表させた。

タブレットを用いて話し合い



良かった点は、「アダプテーションによって高められる能力を実際に高めたりすることができた。」という意見が多かった。また、メンバーそれぞれの技能や得意不得意を考えながら、改善点を挙げることができていた。

3 指導と評価の計画

単元の目標	知識及び技能		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、その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開することができるようにする。 イネット型では、ボールや用具の操作と定位置に戻るなどの動きによって、空いた場所をめぐる攻防をすることができるようにする。											
	思考力、判断力、表現力等		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ようにする。											
	学びに向かう力、人間性等		球技に積極的に取り組むとともに、フェアな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ようにする。											
時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	授業づくりのポイント	
学習の流れ	準備運動・出席確認・本時のねらいの確認												<ul style="list-style-type: none"> ・単元前半は基礎技能の習得を中心に行う。 ・グループ練習を中心に行い、個々の体力や技能の程度を理解し、互いに評価やアドバイスをしながら技能習得を目指す。 ・アダプテーションゲームを行い、誰と対戦しても拮抗した展開で戦え、主体的に学習に取り組めるような工夫を行う。 ・バドミントンのグループ練習や試合を通して、誰とも楽しく運動することの意義や価値に触れさせる。 	
	0													
10	オリエンテーション	基本技術 ストローク	基本技術 サービス	基本技術の反復練習		オーバーヘッドストローク	空いた場所をめぐる攻防		アダプテーション提示・説明	アダプテーションゲーム	試合・審判について	最終リーグ戦1の修正	最終リーグ戦2	
20				力強く打つこと	空いた場所への攻撃		アダプテーションゲーム	最終リーグ戦1						
30	ラケット・シャトル慣れ	ラリーゲーム	サービスゲーム	3種類の打ち分け		ホームポジション	ミニゲーム		アダプテーション検討	アダプテーション	最終リーグ戦2	最終リーグ戦2	単元のまとめ	
40				ハーフコートゲーム	空いた場所への攻撃		ミニゲーム	アダプテーション						
50	学習の振り返り・次時の確認													
評価機会		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	評価方法
	知	①					②							総合的な評価
	技		①			②		③				④	学習ノート	
	思				①				②	③				
態			①					③		②			学習ノート・観察	
単元の評価規準	知	① 球技には、集団対集団、個人対個人で攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があることについて、言ったり書き出したりしている。 ② 球技の各型の各種目において用いられる技術には名称があり、それらを身に付けるためのポイントがあることについて、学習した具体例を挙げている。												
	技	① ボールを返す方向にラケット面を向けて打つことができる。 ② テイクバックをとって肩より高い位置からシャトルを打ち込むことができる。 ③ プレイを開始するときは、各ポジションの定位置に戻ることができる。 ④ 相手側のコートに空いた場所にシャトルを打ち返すことができる。												
	思	① 提示された動きのポイントやつまづきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。 ② 仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた活動の仕方を見付けている。 ③ 体力や技能の程度、性別等の違いを踏まえて、仲間とともに楽しむための練習やゲームを行う方法を見付け、仲間に伝えている。												
	態	① 球技の学習に積極的に取り組もうとしている。 ② 一人一人の違いに応じた課題や挑戦及び修正などを認めようとしている。 ③ 健康・安全に留意している。												

※知…「知識」、技…「技能」、思…「思考・判断・表現」、態…「主体的に学習に取り組む態度」

参 考

3 参考【平成21～令和元年度授業研究会開催内容一覧】

(1) 幼稚園

校種	領域	内 容	学年	園名	授業者	年度
幼稚園	健康	運動遊び	年少 ～ 年長	和歌山市立湊幼稚園	全教員	26
		運動遊び ー親子運動遊びー		九度山町立九度山幼稚園	全教員	26
		運動遊び		和歌山市立宮前幼稚園	全教員	27
		運動遊び		和歌山市立中之島幼稚園	全教員	28
		運動遊び	5歳児	和歌山市立中之島幼稚園	北川 泰大 上西 美穂	29

(2) 小学校

校種	領域	内 容	学年	学校名	授業者	年度
小 学 校	体づくり運動	多様な動きをつくる運動遊び	1年	和歌山市立今福小学校	岩崎 裕子	23
		多様な動きをつくる運動遊び		和歌山大学教育学部 附属小学校	渡辺 圭	24
		多様な動きをつくる運動遊び	2年	海南市立大野小学校	岩橋 由理	28
		多様な動きをつくる運動	3年	海南市立大野小学校	辻 直敬	29
		体力を高める運動 ーパワーアップ大作戦ー	5年	橋本市立紀見小学校	石井 美行	21
		体力を高める運動		由良町立由良小学校	里森 翔	24
		体力を高める運動		紀美野町立野上小学校	安田 雄一	25
		体力を高める運動		和歌山市立中之島小学校	後藤 雅俊	30
		体ほぐしの運動・体力を高める運動		田辺市立田辺第三小学校	塩路 文哉	30
		体力を高める運動 ーいろいろな用具を使ってー	6年	海南市立黒江小学校	阪口 貴史	21
		体力を高める運動 ー縄跳び運動ー		新宮市立王子小学校	山本 健一	21
		体力を高める運動 ーミニ駅伝・走るっておもしろいー		紀の川市立長田小学校	小川 強	22
		体力を高める運動		海南市立巽小学校	服部 康雄	23
		体力を高める運動		岩出市立根来小学校	山脇 勇人	28
	体ほぐしの運動・体力を高める運動	岩出市立山崎北小学校		熊代 悟志	R1	
	器械運動	器械・器具を使つての運動遊び	1年	和歌山市立中之島小学校	森下 華菜子	27
		跳び箱運動	3年	印南町立清流小学校	山下 展弘	22
			5年	上富田町立市ノ瀬小学校	蕨野 寿	22
				岩出市立中央小学校	高橋 智紀	23
			5・6年	古座川町立高池小学校	橋 創	25
6年			和歌山市立野崎西小学校	山田 充洋	27	
マット運動		3年	有田川町立藤並小学校	寺村 太樹	29	
		4年	日高町立志賀小学校	北山 憲昭	21	
	有田川町立藤並小学校		寺村 太樹	28		

校種	領域	内 容	学年	学校名	授業者	年度
小 学 校	器械運動	マット運動 ーレッツチャレンジ！タンブリング♪ー	5年	海南市立中野上小学校	中家 佳紀	22
		マット運動		紀の川市立粉河小学校	池本 光夫	28
		マット運動 ーみんなの力で高め合おうー	4・5・6年	那智勝浦町立太田小学校	永立 琢人	22
		マット運動	6年	紀の川市立調月小学校	森奥 健太	25
		マット運動	全学年	那智勝浦町立太田小学校	堀口 徳正	27
	陸上運動	走・跳の運動遊び ーとびっこマスターになろうぜ！ー	2年	和歌山市立野崎西小学校	中筋 達也	22
		走・跳の運動 幅跳び	4年	紀の川市立田中小学校	森口 裕介	28
		走・跳の運動 幅跳び		紀の川市立田中小学校	森口 裕介	29
		短距離走・リレー	6年	田辺市立上秋津小学校	瀬田 公寛	21
		ハードル走		御坊市立湯川小学校	今北 知志	26
	水 泳	浮く・泳ぐ運動 ー呼吸をしながらの初歩的な動きー	4年	美浜町立和田小学校	山本 恵史	26
		クロール・平泳ぎ	5・6年	有田川町立石垣小学校	生馬 裕久	22
	ゲーム	ボールゲーム ーシュートゲームー	1・2年	由良町立白崎小学校	玉井 貴憲 望月 志保	R1
		ボールゲーム	2年	串本町立西向小学校	河田 恵美	23
		ベースボール型ゲーム ーティーボールー	3年	有田川町立小川小学校	竹内 秀昭	21
		ゴール型ゲーム ータグラグビーー		和歌山市立西脇小学校	小杉 栄樹	21
		ネット型ゲーム ープレルボールー		有田市立港小学校	倉本 健吾	23
		ゴール型ゲーム ーボートボールー		和歌山市立中之島小学校	中筋 達也	28
		ベースボール型ゲーム ーキックベースボールー	4年	高野町立高野山小学校	岡 恭行	26
	ボール運動	ゴール型・ネット型 ーキンボールー	5年	橋本市立学文路小学校	大谷 裕幸	22
		ゴール型 ーフラッグフットボールー		御坊市立塩屋小学校	橋本 晃和	23
		ゴール型 ータグラグビーー		白浜町立西富田小学校	嶋口 智一	24
		ネット型 ーソフトバレーボールー		和歌山市立川永小学校	南方 孝俊	26
		ベースボール型 ーティーボールー	6年	海南市立大野小学校	山下 勝也	28
				那智勝浦町立宇久井小学校	西 起也	R3
				和歌山市立中之島小学校	柳 政和	29
		ゴール型 ーバスケットボールー		紀の川市立西貴志小学校	谷口 博司	21
ゴール型 ーハンドボールー		すさみ町立周参見小学校		深海 真也	23	
ゴール型 ータグラグビーー		かつらぎ町立渋田小学校		上野 昌之	23	
ゴール型 ーフラッグフットボールー		和歌山市立中之島小学校		中筋 達也	27	
ベースボール型 ーTE-YA(庭球野球)ー		海南市立大東小学校	松尾 彰彦	R3		
		高野町立高野山小学校	中野 太一	24		

校種	領域	内 容	学年	学校名	授業者	年度
小学校	表現運動	表 現	5年	美浜町立松原小学校	坂本 明菜	26
			6年	広川町立南広小学校	三角 佑	25
				紀の川市立調月小学校	森奥 健太	28
	保健	病気の予防	6年	紀の川市立粉河小学校	上西 隆夫	28

(3) 中学校

校種	領域	内 容	学年	学校名	授業者	年度
中学校	体づくり運動	体力を高める運動	1年	かつらぎ町立笠田中学校	福島 浩彦	21
				白浜町立白浜中学校	桑原 仁史	23
				和歌山市立明和中学校	山田 靖子	30
			2年	新宮市立光洋中学校	角 利則	23
				田辺市立明洋中学校	中平 和徳 岩本 将広	30
			器械運動	マット運動	1年	紀の川市立打田中学校
	2年	田辺市立高雄中学校			宮野 好史	25
	3年	有田川町立金屋中学校			中澤 征司	21
	跳び箱運動	2年		紀の川市立貴志川中学校	森田 康介	29
	跳び箱運動・マット運動	1年		和歌山市立貴志中学校	中村 麻希	28
		2年		和歌山市立東和中学校	小川 泰伸	21
	陸上競技	ハードル走	2年	和歌山市立紀伊中学校	藤田 絢子	23
		ハードル走・走り幅跳び・走り高跳び	1年	橋本市立紀見北中学校	松本 久彦	24
		競走 －長距離走－	1年	串本町立西向中学校	堺 高行	21
				新宮市立城南中学校	橋本 紀彦	22
			有田市立保田中学校	蜂谷 俊幸	23	
		3年	すさみ町立周参見中学校	寺本 雄介	21	
			和歌山市立貴志中学校	宮崎 潤	29	
		混成競技	3年	印南町立切目中学校	山本 拓 寺嶋 俊人	27
	長距離走	3年	由良町立由良中学校	濱口 祐一	R1	
	水 泳	泳法 －クロール・平泳ぎ－	3年	上富田町立上富田中学校	中平 啓太	22
	球 技	ゴール型 －バスケットボール－	1年	印南町立印南中学校	中根 譲治	22
				和歌山市立西和中学校	尾崎 有希子	22
		ゴール型 －ハンドボール－	3年	紀美野町立野上中学校	中谷 理沙子	24
				紀の川市立貴志川中学校	小川 和	28
		ゴール型 －サッカー－	有田市立保田中学校	蜂谷 俊幸	26	
		ネット型 －バレーボール－	新宮市立城南中学校	成見 雅貴	24	
		ネット型 －バドミントン－	2年	みなべ町立上南部中学校	山本 尚貴	25
				海南市立第三中学校	下田 里奈	R3

校種	領域	内容	学年	学校名	授業者	年度
中学校	武道	柔道	1年	日高町立日高中学校	中本 和志	21
				広川町立耐久中学校	森川 博司	22
				高野町立高野山中学校	木村 陽介	22
				岩出市立岩出第二中学校	千原 慶晃	R1
		2年	紀の川市立荒川中学校	林 剛	21	
			岩出市立岩出第二中学校	東 芳弘	23	
			岩出市立岩出中学校	藤田 圭造	25	
			美浜町立松洋中学校	三原 史也	26	
	剣道	1年	海南市立下津第二中学校	岩尾 元	21	
			御坊市立河南中学校	平林 常匡	23	
		2年	和歌山市立西浜中学校	永瀬 覚	25	
			海南市立第三中学校	芝崎 公彦	28	
		3年	海南市立第三中学校	芝崎 公彦	29	
	ダンス	創作ダンス	1年	海南市立亀川中学校	吉田 恵介	23
2年			海南市立巽中学校	立花 大輔	22	
現代的なリズムのダンス		2年	有田川町立吉備中学校	小松 柔	28	
		3年	有田川町立吉備中学校	小松 柔	29	

(4)高等学校

校種	領域	内容	学年	学校名	授業者	年度
高等学校	体づくり運動	体力を高める運動	1年	県立新宮高等学校	丹羽 泰一郎	30
	器械運動	マット運動	1年	県立箕島高等学校	川嶋 英嗣	23
	陸上競技	競走 ー長距離走ー	1年	県立新翔高等学校	脇本 優生	24
				県立星林高等学校	山本 喜一郎	25
			2年	県立那賀高等学校	川畑 源大	29
	球技	ネット型 ーバレーボールー	2年	県立那賀高等学校	谷 早織	22
		ゴール型 ーバスケットボールー	1年	県立田辺工業高等学校	樫山 匠	27
			3年	県立桐蔭高等学校	外川 広興	28
				県立桐蔭高等学校	外川 広興	29
		ネット型 ーテニスー		県立神島高等学校	古川 一	R1
	武道	剣道	1年	県立貴志川高等学校	柿原 千絵	24
			2年	県立那賀高等学校	塚本 浩史	28
	ダンス	現代的なリズムのダンス 創作ダンス	1年	県立桐蔭高等学校	迫田 妙	23
		現代的なリズムのダンス	1年	県立新宮高等学校	田寺 美絵	25
創作ダンス		1年	県立有田中央高等学校	福田 亜唯	26	

(5) 特別支援学校

特別 支援 学校	体づくり運動	大縄跳び	小学部 低学年	県立みくまの支援学校	坂田 昌寛	26
		サーキット運動	小学部	県立紀北支援学校	小山 誓子	28
		縄跳び	中学部	県立紀北支援学校	江川 清司	28
		体ほぐしの運動・体力を高める運動	高等部	県立はまゆう支援学校	林 弘 道本 知紀 谷地 孝行 谷口 雄紀	R1
	陸上運動	陸上サーキット運動	中学部	県立みくまの支援学校	上山 喜寛	26
	球技	ベースボール型 －フットベースボール－	高等部 全学年	県立みくまの支援学校	尾崎 賀津	26
		ベースボール型 －ティーパーラー－	高等部	県立たちばな支援学校	山鷲 壮	27
		ゴール型 －ボンボンホッケー－	高等部 全学年	和歌山大学教育学部 附属特別支援学校	谷 重男	25
		キンボール	中学部	県立たちばな支援学校	湯森 昭人	27
		ゴール型 －ユニバーサルホッケー－	高等部	県立きのかわ支援学校	水本 大史 安達 青児 伴 茉樹 堂本 圭司	30
	武道	なぎなた	高等部	県立紀北支援学校	坂東 洲子	28
				県立紀北支援学校	坂東 洲子	29
	表現運動	リズムダンス	小学部 全学年	県立たちばな支援学校	池田 千奈	27
	自立活動	身体の動きを通して	小学部 中学部	県立紀北支援学校・愛徳分教室	川口 雅子	28



大好きな気持ち
を忘れずに♡

田中理恵

紀州っ子ががやき エクササイズ&ダンス

中学生用「ダンス」も踊ってみてね!!



提供：日本体育大学

田中理恵 Rie Tanaka

6歳から体操を始め、和歌山県立和歌山北高校から日本体育大学に進学。2010年ロッチェルダム世界選手権では、最も美しい演技で観客を魅了した選手に贈られる「ロンジン・エレガンス賞」を日本女子選手で初めて受賞。2012年ロンドンオリンピックに出場し、団体8位入賞に貢献。現在は、日本体育大学 児童スポーツ教育学部の教員をつとめる。



天翔りいら Lyra Amato

2008年3月 宝塚歌劇団入団。「ME AND MY GIRL」で初舞台。「エリザベート」「ロミオとジュリエット」など数々の大作に出演し、ダンサーとして活躍。2013年3月「ヘルサイユのバラ、オスカルとアンドレ編」にて退団。その後、ラジオのパーソナリティやダンス講師、ダンスワークショップも開催。ディナーショーLIVE等へ出演し、舞台俳優、歌手、映像の分野など幅広く活躍している。



遠山大輔 Daisuke Tohyama

16歳からダンスを始める。アメリカへ渡りロイヤルカリビアンクルーズと契約。ダンサーとしてパハマやフロリダで活躍。帰国後、様々なミュージカルに出演。他にもTVCや振付アシスタント・舞台演出など様々なジャンルで活躍中。主な出演作品は「遠い夏のゴッホ」「ピーターパン2012」「ロミオとジュリエット2013」「歴史にドキリ」等。

小学生用エクササイズ

「ワクワクわかやまワンダーランド」

振付／田中理恵（日本体育大学）、信田美帆（体操指導師）
作詞・作曲・ヴォーカル／古家学
協力／日本体育大学

中学生用ダンス

「STORY」

振付・作詞・ヴォーカル／天翔りいら（元宝塚歌劇団）
振付・ヴォーカル／遠山大輔（ダンサー・俳優）
作曲・編曲／立川智也

高校生用ダンス

「キミだけの場所」

振付・ヴォーカル／天翔りいら（元宝塚歌劇団）
振付・作詞・ヴォーカル／遠山大輔（ダンサー・俳優）
作曲・編曲／立川智也

●中学生・高校生用ダンス監修／学校法人りら創造芸術学園 山上範子