

令和4年度

「令和の日本型学校体育構築支援事業」

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



和歌山市立今福小学校での体育科の様子

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「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4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を下回ったという結果でした。低下の要因としては、朝食欠食、睡眠不足、学習以外のスクリーンタイム増加などの生活習慣が変化したこと等を考えています。

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、中学校2年生は、筋力、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「運動する子とそうでない子」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・高等・特別支援学校の計7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、「ゲーム」「ボール運動」「球技」「器械運動」「体づくり運動」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お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及び地域の学校体育研究会に深く感謝の意を表します。

令和5年2月

和歌山県教育庁生涯学習局スポーツ課長 田伏 利久

目 次

1 事例集の活用にあたって

2 取組事例

校種	学校名	学年等	領域等	授業者	ページ
小学校	和歌山市立 中之島小学校	3年1組	ゲーム (ベースボール型ゲーム)	稲垣 輝一	2
	和歌山市立 今福小学校	5年1組	ボール運動 ネット型 (バレーボール)	貴志 優太	20
	田辺市立 鮎川小学校	4年	ゴール型ゲーム (アルティメット)	尾崎 亮	35
中学校	和歌山市立 楠見中学校	3年2組	球技 ゴール型 (サッカー)	下田 健斗	44
	田辺市立 中芳養中学校	2年1組	球技 ゴール型 (バスケットボール)	井上 一光	54
高等学校	県立海南 高等学校	1年 DE組男子	器械運動 (マット運動)	安永 元樹	63
特別支援学校	県立紀北 支援学校	高等部 肢体不自由学級	体づくり運動遊び	津村 巧巳	74

3 参考 【平成21～令和4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・高等・特別支援学校における合計7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4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R2、県はR3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4年11月16日（水）13：40～14：25
 場 所：和歌山市立中之島小学校 運動場
 学 級：3年1組 25名（男子12名 女子13名）
 授業者：教諭 稲垣 輝一

1 単元名 ベースボール型ゲーム「ティーボール」

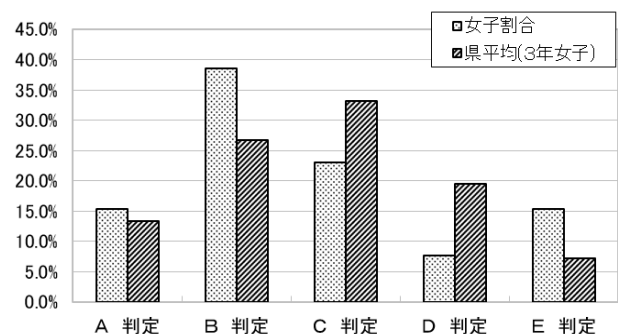
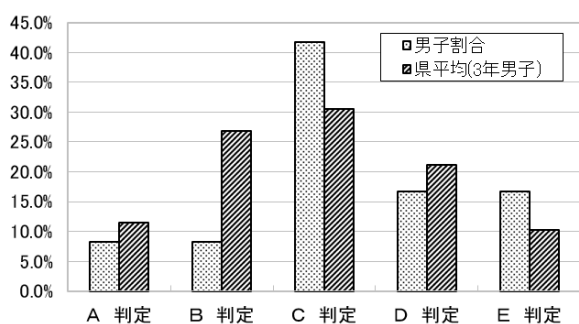
2 指導にあたって

(1) 児童の実態からみえてくる課題

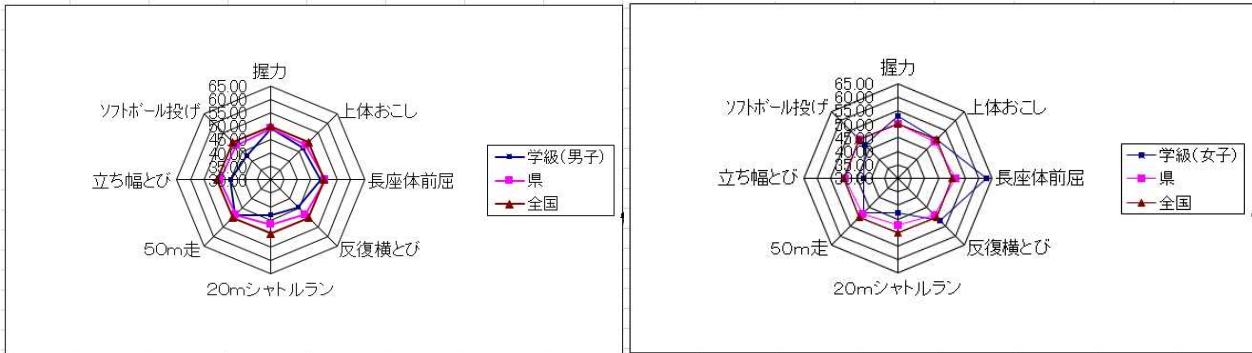
アンケート内容	『はい』	どちらかとい えば『はい』	どちらかとい えば『いいえ』	『いいえ』
1.体育学習は好きですか	22 (88%)	2 (8%)	0 (0%)	1 (4%)
2.体育学習は得意ですか	12 (48%)	10 (40%)	2 (8%)	1 (4%)
3.今回学習する「ゲーム」 は好きですか	18 (72%)	5 (20%)	1 (4%)	1 (4%)
4.3で「どちらかといえ ばいいえ」「いいえ」と答 えた児童の理由	理由 ・ボールが当たると痛いから。			
5.今回学習する「ティー ボール」は好きですか	19 (76%)	5 (20%)	0 (0%)	1 (4%)
6.5で「どちらかといえ ばいいえ」「いいえ」と答 えた児童の理由	理由 ・打てるかどうか不安。 ・ボールが飛ばないから。			
7.体の一部もしくは道具 を使ってボールを打っ たことがありますか	はい		いいえ	
	13 (52%)		12 (48%)	

〔令和4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）】



本学級の子供は、体を動かすことが好きな子供が多く、体育学習が好きな子供も多い。アンケートの結果からでも「1.体育学習は好きですか」という質問に対し、「はい」「どちらかといえば『はい』」と回答した児童が9割を超えていた。「ゲーム」領域の学習に対しても「3.今回学習する「ゲーム」は好きですか」という質問に対し、肯定的な回答が9割を超えており、ゲーム領域の学習に対して意欲的な姿勢がうかがえる。本学級の子供は、ベースボール型ゲームをするのは今回が初めてであることから、事前にYouTubeにて「小学校中学年体育～14 ベースボール型ゲーム：文部科学省」の動画の一部を見せた。そうすることで、子供たちは「ティーボール」の一定のルールや内容を理解した。その上で「ティーボール」を「やってみたい」「打ってみたい」という声が出ていた。子供たちにとって、魅力的な教材としてみえているようである。

今年度の体力・運動能力調査結果から、本学級は女子の運動能力が高い。男子は、ほとんどの項目で全国平均、県平均よりも低い結果となった。

女子は全国平均よりも高い項目も低い項目もあった。男女ともにソフトボール投げの結果は、全国平均を大きく下回った。この結果は普段の運動経験からくるものだと考えられる。そこで、今回は「投げる」要素等がある「ティーボール」を取り扱い、準備運動等で正しい投球動作を身に付けさせたい。

(2) 課題解決のための学習過程、学習形態の工夫 等

ボールを「打つ」という動作は日常生活では中々使わない動作である。テニスやバドミントン、野球等のスポーツを経験していないと身につけにくい技能ではないだろうか。本学級の子供たちも4割近くがボールを打った経験がないというアンケート結果がでている。初めて経験する「打つ」という動作で、ボールを捉えることが難しそうだと不安に思う子供がいることが想定される。そういった子供の不安を和らげ、経験者との差が開きすぎないようにするために、今回は、大小のバットと共にテニスのラケットを用意した。テニスのラケットはボールを打つ面が広いため、ボールを捉えやすくなる。打つことが初めての子供でもボールを捉えやすい。バットも2種類を用意し、自分の技能レベルに合った道具を選んで学習に取り組ませたい。

単元前半に「打つ」という技能を身に付けるために、メインゲームでは、ホームランゾーンを設定した。ホームランを打つためには、フルスイングをすることとボールの芯

を捉えることが重要になる。この2つを意識させるドリルゲームを設定した。バットをフルスイングすることを意識するドリルゲームとボールを遠くに飛ばすことを意識するドリルゲームの2種類である。フルスイングをし、ボールの中心からやや下を捉えることによってボールの飛距離が伸びることをドリルゲームで実感させ、メインゲームへとつなげていきたい。単元後半では、チームで協力して、より多く得点し、より失点を減らすことに目を向けさせる。失点を少なくするためには、チームで守備の仕方やアウトゾーンの位置を調節する等の作戦が必要となる。守備時に得点ができるように「アウト」が取れた時やフライキャッチをした時は点数が入るようにする。守備でも得点できるようになれば、守備に対する意欲が生まれる。守備の動き方などをチームで話し合い、作戦を選んだりし、チームで得点を競い合う楽しさを実感させたい。

(3) 「主体的・対話的で深い学び」の実践に向けた指導

今回取り組む「ティーボール」では、単元前半で「打つ」という技能を楽しみながら身に付け、単元後半では「チームで協力して得点を競い合うことを楽しむ」という単元を設定した。「ティーボール」は、チームで得点を競い合うため、チームで協力することが必要不可欠である。得点を防ぐための守備の作戦やボールをより遠くに飛ばすための方法をお互いにアドバイスする等、作戦カードやチームカード等を用いて、仲間同士で意見を交わして話し合いを組み立てていけるようにする。振り返りの時間では、作戦の共有や打ち方のポイント等を確認する機会を設け、自分が発見したことを言語化し、他者に伝える能力も育てていく。

(4) 指導と評価の在り方 等

指導と評価の計画を基に各時間の重要視する観点を定めて、観察・記録をして評価に生かす。また評価して出てきた課題を次の学習時に改善して、指導していく。

単元前半では、メインゲームで必要な技能の内、「打つ」「投げる」を指導する機会を準備運動とメインゲームで多く取る。「打つ」はドリルゲーム「BIGFLYゲーム」にて、遠くにどれだけ打てたかを点数化し、数字が低い子供には、バットの持ち方や振り方、ボールを最後までみることなど打ち方の基本的な指導をしていく。

単元後半では、チームで話し合うことに重きを置く。チームの時間やゲーム中、ゲーム後の振り返りなどで、観察記録を行い、発言内容や考え方を評価していく。上手く伝えられなかったり、何を考えたらいいかをわからない子供には、「〇〇さんはどの方向によく打っているのかな?」「フライのキャッチが上手な子はどこを守ったらいいのかな?」など視点を与えるような声掛けをして指導していく。

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)

飛んできたボールの正面に移動することができるようにする。

(思考力、判断力、表現力等)

より多く得点するために打つ方向を考えたり、失点を減らすために守備やアウトゾーンの配置を考えたり、考えたことを友達に伝えたりすることができるようにする。

(学びに向かう力、人間性等)

友達の考えを認める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	1 場の準備をする。	○協力して安全に準備できているか確認する。
	2 本時のめあてを知る。	○前時までの学習を振り返り、本時のめあてにつなげる。
点を取られにくい守り方を考えよう		
展 開	3 チームの時間 ・各チームで準備体操を行う。 ・準備運動やドリルゲーム等、チームの課題に沿った練習を行う。 (パートナーキャッチ、トントンスロー、スローイングノック 等)	○肩・肘・手首・足首を入念にほぐすように指導する。 ○自分たちの課題に沿った練習に取り組みようように声掛けをする。
	4 ゲーム【2イニング制】 ・チームの課題を意識しながらゲームをする。 ・タイムで話し合ったことを踏まえてゲームに取り組む。	○チームの課題を意識した声掛けや動きをほめる。 ☆攻めや守りの工夫について考えたことを友達に伝えている。 (思)【観察・学習カード】 ○チームで話し合ったことを活かすように声かけする。 ○チームで話し合ったことを実践していればほめる。

ティーボールを楽しもう！

はじめのルール

《せめる》

- ボールを打った後、コーンをタッチしに行く。「アウト」のコールがされるまでにさわったコーンの数が得点となる。
- ホームランゾーンをノーバウンドでこえると、ホームランで4点とする。

（バット点をふくめると最高5点）

- 三振はなし。線の外に出たらファール。打ち直し。
- 全員1回ずつ打ったら攻守交代。
- 打った後にバット【ラケット】をコンテナの中に入れると1点（バット点）

《守る》

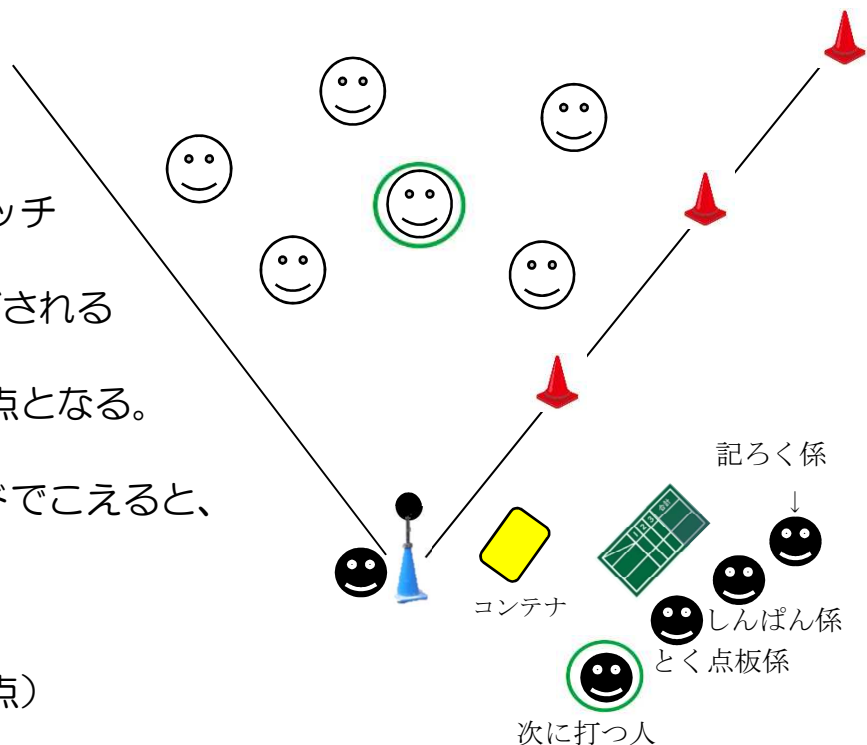
- アウトゾーンに入る順番は、自分の打順と同じ時に入ることとする。
- アウトゾーンの子は打ったボールをちよくせつ捕ることができない。
- ボールを取った子がアウトゾーンのフラフープの中にいる子にボールを投げて、ボールをキャッチしたら「アウト」と言う。（ノーバウンドでキャッチした時も）

《ゲーム》

全員が気持ちよくプレーできるように取り組もう！！

1ゲーム 2回まで、1チーム 6～7人

しんぱん係が何点入ったかをはんだんしましょう。しんぱんのはんだんには文句を言わないようにしましょう。 ※同時の場合はとく点とする。



ティールボール
～チームカード①～

月 日 ()

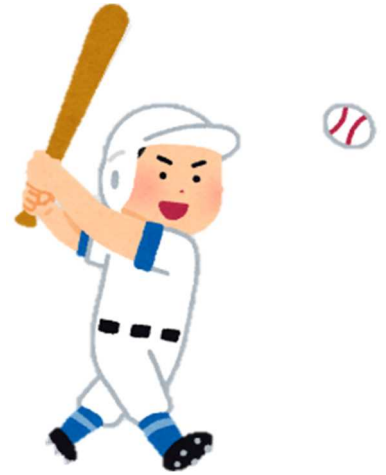
チーム名()

☆打つ順番と得点

	名前	1回	2回	BIG FLY ゲーム
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

☆ゲームの結果 相手チーム ()

自分の チーム	勝ち 負け 引き分け	相手 チーム
	対	



☆今日のふり返し (◎よくできた、○できた、△もう少し)

ボールを打つことを楽しむことができましたか。	
ゲームの仕方を理かいましたか。	
友だちときょうかして取り組みましたか。	

☆今日のヒーロー

友達の名前	えらんだ理由

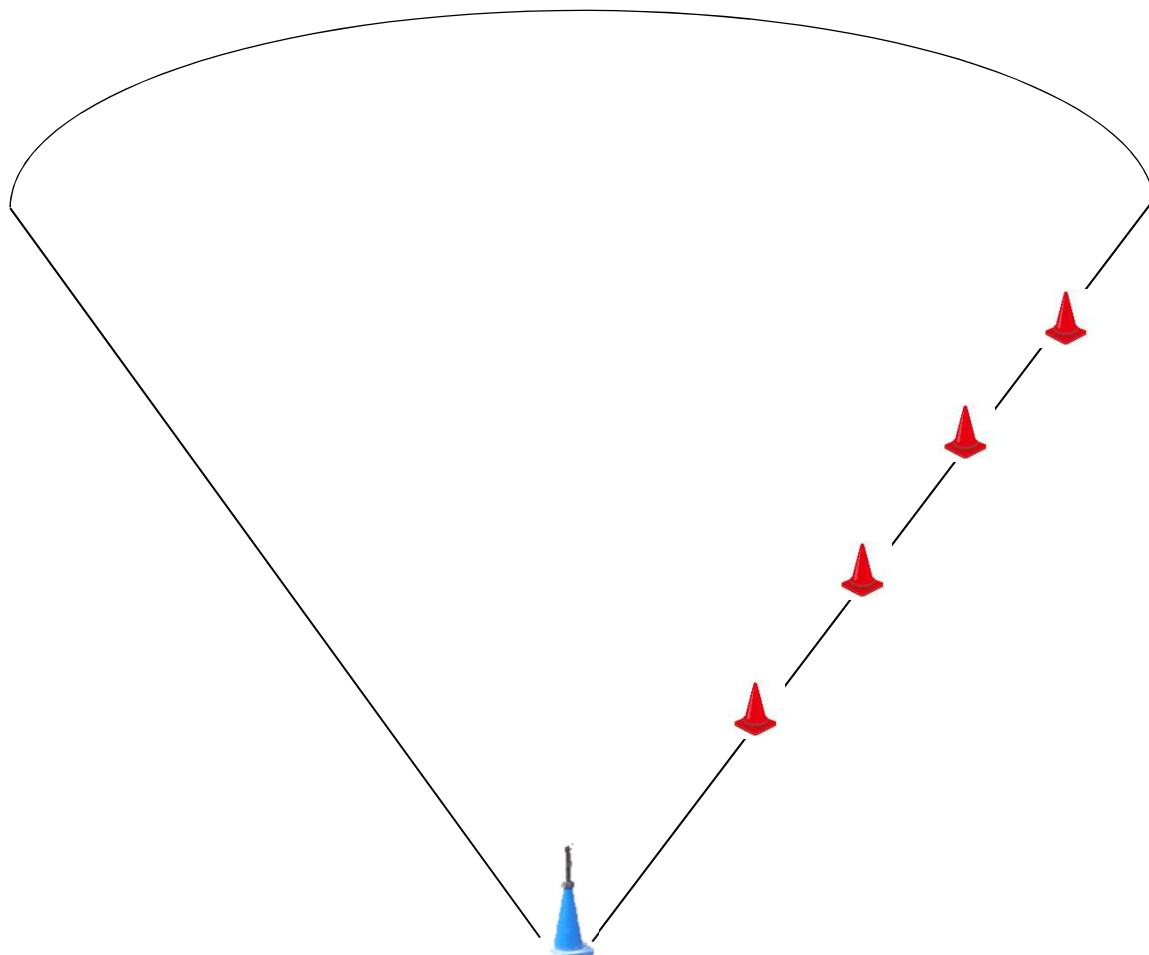
☆今日の学習で考えたこと、前の時間よりよくなったこと、次の学習でがんばりたいことなどを書きましょう。

ここにはる

作戦カード

チーム名

作戦名



作戦の説明

ティーボールを楽しもう！

ルール

《せめる》

- ・ ティースタンドにボールを置き、思いっきり打つ。
- ・ アウトのコールをされるまでにコーンを周り、ホームベースをふむ。近いコーンから順に1点、2点、3点とする。ホームランゾーンを越えるとホームランとし、4点とする。

(バット点をふくめると最高5点)

- ・ 三振はなし。線の外に出たらファール。打ち直し。
- ・ 全員1回ずつ打ったら攻守交たい。
- ・ 打った後にバット【ラケット】をコンテナの中に入れると1点（バット点）

《守る》

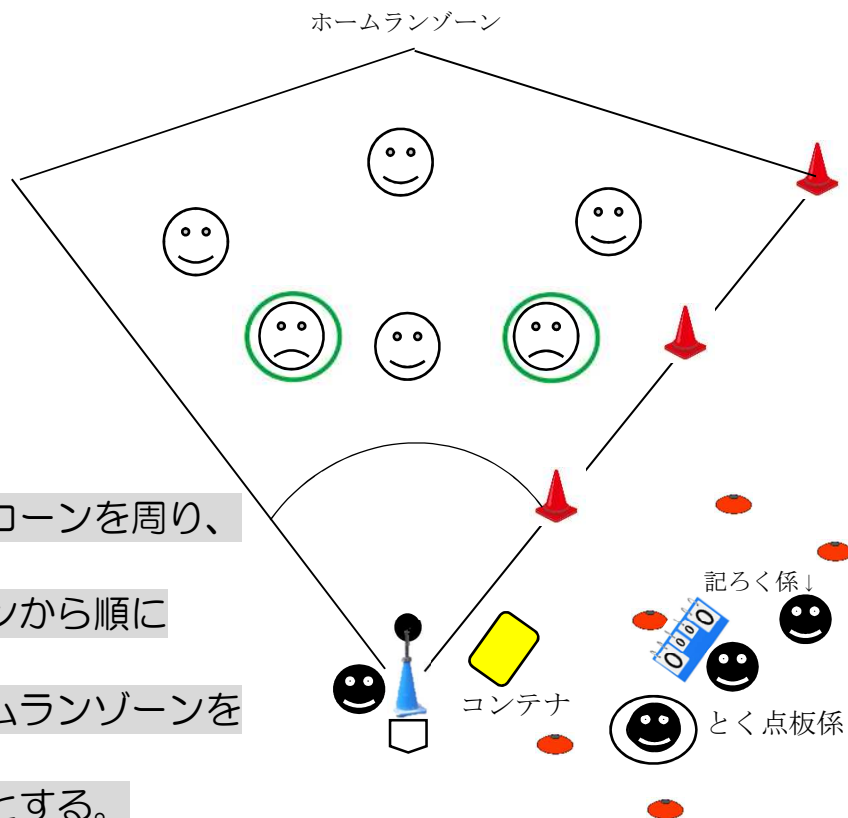
- ・ ボールを取った子がアウトゾーンのフラフープの中にいる子にボールを投げて、ボールをキャッチしたら「アウト」と言う。(アウトゾーンに入る子は自由)
- ・ 「アウト」を言ったときに走者がコーンをさわっていないければ、アウトとなり+1点。フライキャッチは+2点とする。

《ゲーム》

全員が気持ちよくプレーできるように取り組もう！！

1ゲーム 2回まで、1チーム 6人

とく点板係が何点入ったかをはんだんしましょう(しんばん)



ティーボール
～チームカード②～

月 日 ()

チーム名()

☆打つ順番と得点

	名前	1回	2回	3回
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

☆ゲームの結果 相手チーム ()

自分の チーム	勝ち 負け 引き分け	相手 チーム
	対	



☆今日のふり返し (◎よくできた、○できた、△もう少し)

ゲームを楽しむことができましたか。	
ゲームの仕方を理かいましたか。	
友だちときょうかして取り組みましたか。	

☆今日のヒーロー

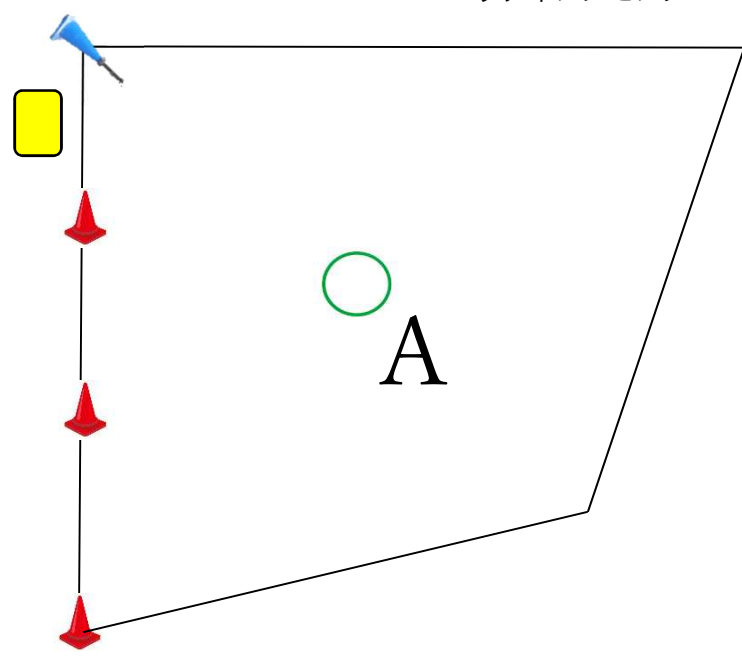
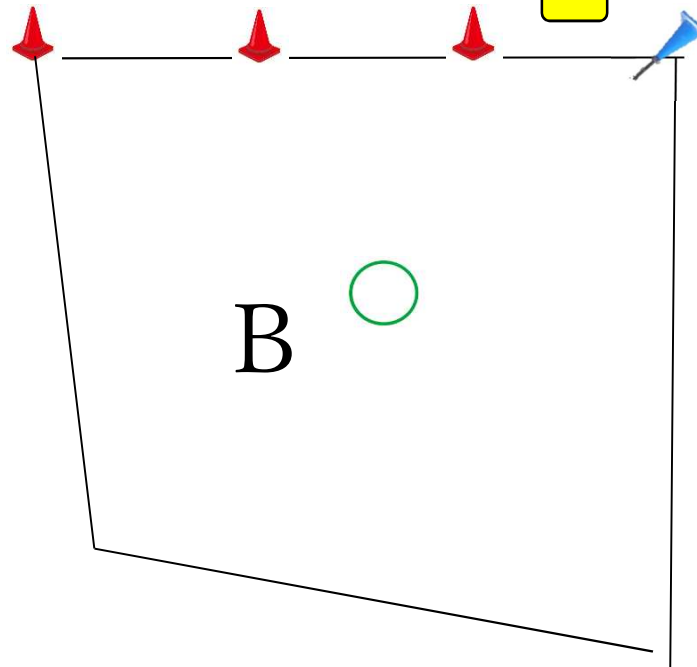
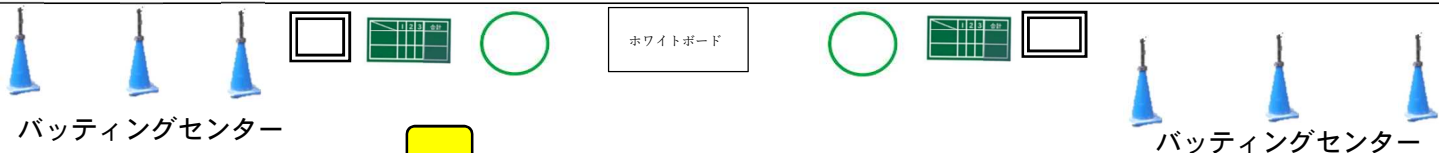
友達の名前	えらんだ理由

☆今日の学習で考えたこと、前の時間よりよくなったこと、次の学習でがんばりたいことなどを書きましょう。

ここにはる

コート図

南校しゃ



中之島公園

西校しゃ

3 指導と評価の計画(小学校用)

単元の目標		知識及び技能	ティーボールの行い方を知るとともに、打つ、捕る、投げる等の基本的なボール操作と点を取ったり防いだりする動きによって、易しい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	規則を工夫したり、ティーボールの簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達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、友達の考えを認めたり、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。							
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	1 学習の進め方を知る 2 本時のめあてを知る (ティーボールをやってみよう)	1 場の準備をする 2 本時のめあてを知る (ボールを遠くに飛ばして、点をたくさん取る)	1 本時のめあてを知る (チームで作戦を考えて、ティーボールを楽しもう) 2 場の準備をする			1 場の準備をする 2 本時のめあてを知る (チームで協力してティーボールを楽しもう)		・ベースボール型ゲームの運動の経験が少ないため、技能を高めるためのドリルゲームを単元前半に多く組み込んだ。 ・どの子供でも得点しやすくする面と安全面からバット点(1点)を設けた。 ・展開の場面では、チームの時間を設けず、必要な時に取れる「タイム」の時間を設けた。	
	10	3 準備運動をする	3 準備運動をする(セルフキャッチ、パチン体操、ブンブン体操、パートナーキャッチ、トントンスロー)	3 チームの時間 (チームのめあての確認、準備運動、チームの練習【スローイングノック等】)				4 トーナメント(1イニング制) 1試合目 2試合目		
	20	4 ドリルゲームをする 5 はじめのルールを確認する	4 ドリルゲームをする(BIGFLYゲーム、バッティングセンター)	4 メインゲームをする(2イニング制) ○ルールを確認しながら行う ○各チームタイムの時間(3分間)を好きな時に使える →味方へのアドバイス等をする ○攻撃側が審判と得点係を行う ○打つ前に「打ちます」の声掛けをする。守りも「どうぞ」の声掛けをする。			4 メインゲームをする(2イニング制) ○作戦を意識してゲームができるように支援する ○作戦が上手くいっていないチームには積極的に声かけをして支援する			
	30	6 試しのゲームをする	5 メインゲームをする(2イニング制)	5 学習の振り返りをする ・友達のよかったところや動きのポイントを共有する ・チームで上手い作戦を共有する ・チームカードを記入する			5 学習の振り返りをする ・友達のよかったところや動きのポイントを共有する ・チームで上手い作戦を共有する ・チームカードを記入する			
40	7 学習の振り返りをする	6 学習の振り返りをする ・分かったことやできたことを確認する ・友達のよかったところや動きの打ち方のポイントを共有する ・チームカードを記入する	6 学習の振り返りをする ・友達のよかったところや動きのポイントを共有する ・チームカードを記入する			6 片付けをする		6 片付けをする		
45	8 片付けをする	7 片付けをする	7 片付けをする			7 片付けをする		7 片付けをする		
評価機会		1	2	3	4	5	6	7	8	評価方法
	知		①		③				②	観察、学習カード
	思			①			③	②		観察、学習カード
態	①⑥		③			②④		⑤		観察、学習カード
単元の評価規準	知	①ゲームの行い方について言ったり、書いたりしている。 ②ボールをフェアグラウンド内に打つことができる。 ③投げる手と反対の足を一步前に踏み出してボールを投げるができる。								
	思	①誰もが楽しくゲームに参加できるように、アウトの取り方や得点の仕方などの規則を選んでいる。 ②ゲームに応じた簡単な作戦を選んでいる。 ③攻めや守りの工夫について考えたことを友達に伝えている。								
	態	①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り、誰とでも仲よく運動しようとしている。 ③準備や片付けなどを友達と協力して行おうとしている。 ④ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ⑤友達の考えを認めようとしている。 ⑥場や用具の安全を確かめている。								

※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」

6 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

児童アンケート調査

	『はい』	どちらかとい え 『はい』	どちらかとい え 『いいえ』	『いいえ』
1.「ティーボール」は楽しかったですか。	25（100%）	0	0	0
2.「ティーボール」の学習で上手にできるようになったことがありますか。	14（56%）	11（44%）	0	0
3.「ティーボール」の学習で「なるほど。」「そうだったのか。｣と感じたことがありますか。	13（52%）	7（28%）	3（12%）	2（8%）
4.「ティーボール」の学習で考えたことを友達に伝えることができましたか。	10（40%）	8（32%）	4（16%）	3（12%）
5.「ティーボール」の学習で友達と協力しあうことができましたか。	17（68%）	8（32%）	0	0
6.ティーボールの学習で一番がんばったことは何ですか。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 打つことを頑張った ・ ボールを高く飛ばせたこと ・ ボールを捕ること ・ 遠くに飛ばすこと ・ チームでキャッチとか投げるとかが上手にできるようになりました ・ 相手のいないところに打てた 			

事前アンケートでは、ティーボールの学習が好きかどうかという質問に対して、「いいえ」と回答した子供が1名おり、理由として「打てるかどうか不安」というものであった。また、他の子供からも「打つのが難しそう」など、打撃を不安視する声が多かった。そんな中で、苦手意識をもっている子の不安感が少しでも取り除けるように単元計画、教具、ルール等を工夫した。事後アンケートでは、すべての子供が今回のティーボールの学習が楽しかったと回答していた。ボールゲームが得意ではない子供、ボールを打ったことがない子供でも楽しんで取り組むことができていることが成果である。



課題としては、子供同士の話し合いの時間が少なかったことが挙げられる。アンケートの結果からも3割弱の子供が友達に考えを伝えられなかったと感じているようである。今回の単元計画では、話し合いの時間を特に設けなかった。子供たちにとって必要感のない話し合いは不要だと考え、チームで必要だと感じた時に「タイム（3分間、1ゲームにつき1回）」を取れるような仕組みにした。ベースボール型ゲームの特徴としてゲーム中に「間」が多いことが挙げられる。話し合いは、その「間」を活用し、足りない時は「タイム」を使って行えばいいと考えた。よって、ゲームとゲームの間にチームの時間を設けなかった。実際に「タイム」を単元内で使ったのは1チームの1回だけだった。アンケートの結果と授業の様子から考えると、3年生では必要な時だけ話し合う時間を取るとい



ことが難しいように感じた。教師側が場を用意し、必要がなければ、練習や教え合い等のために時間を使う方が子供たちは自分の思ったこと・考えたことについて話し合うことができたのではないかと考える。

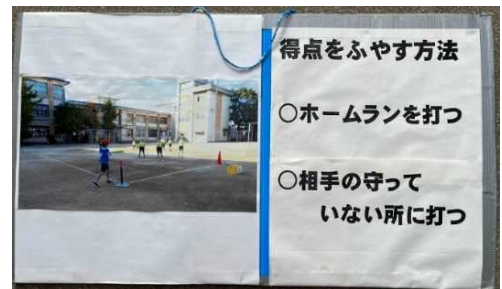
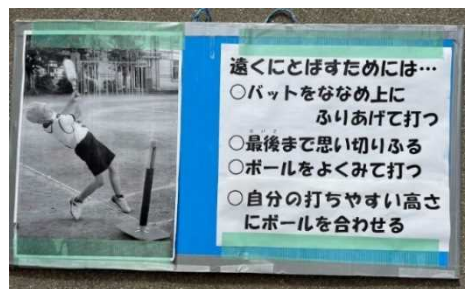
(2) 児童の実態を踏まえた単元計画（学習過程）について

本単元「ティーボール」では、子供たちが仲間と協力してゲームの勝利を目指していく中で、「ボールを打つのが楽しい」「ボールを遠くに飛ばすのが楽しい」「作戦が上手くいって楽しい」と感じる授業を目指した。本学級では、体育の学習が好きな子供は多いが、体育が得意だと答えた子の割合は、好きだと答えた子の割合よりも少し下がる。また、新体力テストの結果からも本学級の子供の運動能力が高くないことが伺える。そのため、運動が苦手な子は初めからあきらめたり、挑戦しなかつたりする姿が見られた。しかし、そんな子供でも「できた」「ティーボールは得意だ」と思えるように、打つ技能を前半で高め、後半で作戦などの思考面を育てていく単元計画を設定した。



単元前半は、「ボールを遠くに飛ばす方法を身に付ける」ことをねらいとして授業を展開した。「打つ」技能を高めるドリルゲーム、「打つ」に焦点を当てたためあての設定と指導、振り返り等を行い、遠くに飛ばすためのポイントなどを子供たちに考えさせた。子供たちからは「バットをななめ上にふりあげて打つ」「最後まで思い切りふる」「ボールをよく見て打つ」「自分の打ちやすい高さにボールを合わせる」などの意見が出た。子供たちはこのポイントを意識しながら練習に取り組み、できていない子には同じチームの友達が「ボールをよく見て」「途中でバットが止まっているよ」などの声かけをしていた。授業が進むにつれ、打球の飛距離が伸びていく子が多く、単元の初めよりも遠くに飛ばせるようになった。

課題としては、ドリルゲームをするのに時間がかかり、メインゲームの時間が短くなった点である。ドリルゲームによって、打つ技能は確実に高まったが、メインゲームの時間もきちんと確保する必要がある。運動場や人数の関係もあるが、1チームの人数やコート数を増やせれば、時間の短縮や打つ回数の増加が見込めるので、検討していく必要がある。



(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



ゲームの魅力の一つに点を取ることがある。ティールボールなどのベースボール型ゲームでは、打って得点をするのが該当する。そのため、打つ技能を高め、個々の得点能力を上げることがゲームを楽しむために必要なことだと考えた。打つ技能を高めるための機会をより多く設けることを考え、ドリルゲームや道具の工夫を行った。当たっても痛くなくて、打球の飛距離がでるボール（ナガセケンコー・ソフトボール90）を使用した。ボールを捕らえやす

くするためにバット4種類とテニスラケットを用意し、個々の技能段階に合わせた道具を選べるようにした。打つ機会を増やすために手作りティースタンドを8つ用意した。以上のような道具の工夫をして、ボールを打った経験が少ない子でも意欲的に取り組み、技能を身に付けられるように配慮した。

場の設定では、打球を遠くに飛ばすことを意識させるための「ホームランゾーン」を設定した。成果としては、子供たちの意欲の向上と遠くに飛ばすことの必然性が生まれたことの2点が挙げられる。単元後半時には、単元前半よりもホームランゾーンを2メートル後方に設定した。以下の3点が再設定した理由である。

- ・ 個々の打つ技能が高まり、ホームランがたくさん出始めたこと
- ・ 単元後半は作戦を考えるために、ホームラン以外で得点を多くする方法を考えてほしかったこと
- ・ 守備側がフライをキャッチしたら得点できるルールを追加したので、ホームランを狙ってフライを打ち上げ、キャッチする機会を増やしたかったこと

ホームランゾーンを変更した結果として、ホームランの数が減り、フライを打ち上げると守備側に得点を与えてしまうため、攻撃側が得点の仕方を考えるようになった。今回はある程度狙い通りになったが、子供たちの実態を考慮し、絶妙なホームランゾーンの距離を設定しなければ上手くいかないと感じた。

今回は守備のルールを少し工夫した。守備は相手に得点を与えないためのものであるが、本学級では、中々意欲的になれない子供がいた。そこで、守備でも全員が意欲的に取り組めるようにするために、守備で点を取れるようにした。単元後半に守備でアウトがとれるようにルールを設定し、さらにフライを直接キャッチした場合は+2点とした。このルールにより、守備の配置やキャッチの仕方など守り方にも子供たちは関心を示すようになり、意欲的に守備に取り組むチームもあった。打つのがあまり得意ではない子供も「守備で点が取れてうれしかった」と振り返っており、守備の面で輝ける子が出てくるルールとなった。

安全面の配慮については、バットを入れるコンテナを用意し、打ち終わった後にバットをコンテナに入れると、1点取れる仕組みとした。打ち終わった後にバットを投げてしまう危険を排除するためである。また、バットをコンテナに入れることで1点が保証されているので、どの子も安心して取り組んでいた。



(4) 指導と評価の進め方について

運動が好きではない子供も、楽しんでティールボールに取り組むことを目指して、ドリルゲームやメインゲーム、道具や場などを工夫し、教師側のPDCAサイクルを意識しながら授業を行った。単元が進む中で、子供たちの活動の様子を見取りながら、場の設定や用具を改善していくことで、単元の終わりまで一生懸命運動に取り組むことができていた。また、上手く打てない子やボールをキャッチできない子には、他の



子の動きを一緒に見て、「バットを体に巻き付くぐらい最後まで振っているね」「必ずボールのところまで動いて、ワニの口でキャッチしているね」等、視点を明確にして声掛けを行い、動きの改善につなげることができた。

単元後半は、主に思考を重視し、どうやったら点をたくさん取れるのかということ攻守両方で考えさせていきたかった。しかし、個人の思考をチームで上手く共有できておらず、全体の振り返りでも子供たち自身が何を考えたのかを明確にできていないまま、発表しており、それぞれの思考が結びつかなかった。チームで話す時間と教師側の繋ぎ方が大事だということが分かった。また、チームの時間がなかったことで、考えたことを伝える場面が少なく、子供の思考の見取りが難しくなってしまった。チームカードで個人の振り返りは書かせているが、それぞれの思いだけで書いている子が多かった。授業ごとに思考してほしい視点を与えていたので、その声を授業中に聞かなければ、評価が難しい子供もいた。そのため、できるだけ授業の中で即時評価できるような場面を設定し、改善していきたい。

(5) その他

協議会で出た意見として、アウトゾーンのフラフープは動かさない方がよかったのではないかという意見がでた。フラフープを動かしてもいいルールにした意図としては、3つのアウトゾーンの配置を変えることで、守備の作戦の幅が広がるのではないかと考えたからである。しかし、アウトゾーンを動かすと、キャッチした位置からアウトゾーンまでの距離が短く、上からボールを投げるよりも下からトスしたり、手渡ししたりする場面が多くなった。本時の目標の一つである「投げる手と反対の足を一步前に踏み出してボールを投げることができる(知・技)」を達成しにくい場となってしまった。教具のボールも少し小さかったので、ボールをキャッチすることが難しかった。目標を



達成できるような場と教具が大切であると学んだ。

今回はティースタンドを自作し、8つのティースタンドを用意することができた。材料は木板、ロール紙などの巻き芯、プラスチックの筒、プールのスティック、金具である。本単元で使用したティースタンドとは別に、コーンの上にペットボトル上部を切り取ったものをはめて作る簡易のティースタンドがあるが、テニスラケットを使う時にはコーンにラケットが当たらないようにペットボトルを長く切り取らなければならない、製作に手間がかかり、1球ごとに外れてしまう。また、耐久性にも難があるので、今回は写真のようなティースタンドを作成した。このティースタンドは、市販のものより軽く、値段も安い。テニスラケットで打ってもスポンジの部分に当たるだけなので、スイングにあまり干渉しない。1つのティースタンドにつき、3人分ぐらいの分量(24人程度であれば、8つ程度)があると、打つ回数がある程度保証できた。

体育科学習指導案

日 時：令和4年11月18日（金）13：35～14：20
 場 所：和歌山市立今福小学校 体育館
 学 級：5年1組 29名（男子14名 女子15名）
 授業者：教諭 貴志 優太

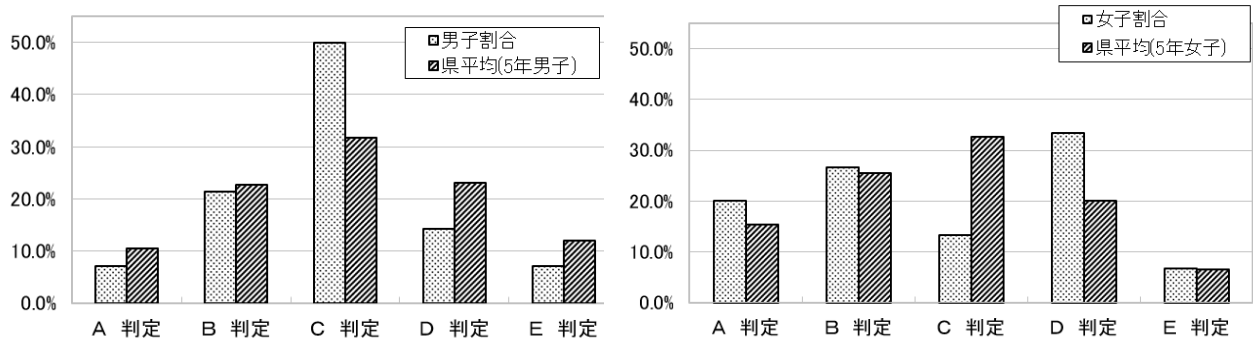
1 単元名 領域名「チームでつないで！アタック！！ ソフトバレーボール」
 （E ゲーム ネット型）

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4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）】

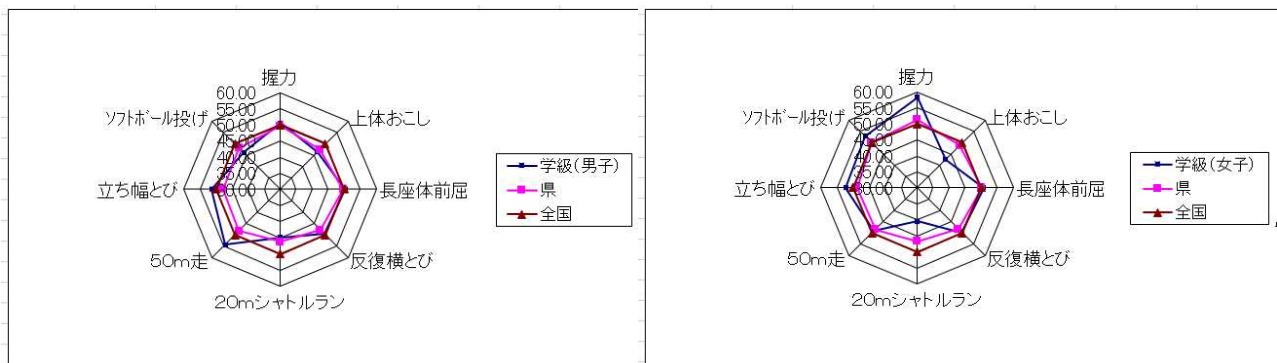


表 1 児童への事前アンケートの結果

	質問	好き		どちらかといえば好き		どちらかといえば嫌い		嫌い	
		男	女	男	女	男	女	男	女
①	体育は好きですか？	11	9	2	3	1	1	0	2
②	ボールを使った運動は好きですか？	10	10	2	2	1	0	1	3
③	バレーボールは好きですか	6	7	5	6	2	0	1	2
		<ul style="list-style-type: none"> ・おもしろそう ・ボールを使った運動が嫌い ・ボールをつないでアタックが楽しい ・打ると気分がいい 							
④	バレーボールにどんなイメージがありますか？	<ul style="list-style-type: none"> ・アタックをするイメージ ・ボールを落とすと負け ・とても難しそう ・チームで協力してすること ・ボールがかたい ・ボールをつないでいく ・ボールが当たると痛そう ・声を出して指示し合っている 							
⑤	バレーボールをしていく中で、楽しみなこと	<ul style="list-style-type: none"> ・アタックが楽しみ ・レシーフが楽しみ ・上手になっていくこと ・みんなのできる 							
⑥	バレーボールをしていく中で、不安なこと	<ul style="list-style-type: none"> ・ケガをしないか ・手が痛くないか ・上達できるか ・つき指をしないか ・ミスをしないか ・上手くできるか ・アタックやトスが難しそう ・ボールが顔に当たらないか ・転んでけがをしないか ・人にぶつかりそう ・失敗して迷惑をかけないか 							

①令和4年度新体力テストの結果からわかること

1学期に実施した新体力テストの結果は、A判定4人（男子1人、女子3人）、B判定7人（男子3人、女子4人）、C判定9人（男子7人、女子2人）、D判定7人（男子2人、女子5人）、E判定2人（男女1人ずつ）であった。

男子は県平均よりもC判定の割合が高く、D、E判定の割合が低いことがわかった。よって男子は運動能力が高い子は多くないが、低い子も少ないと言える。

女子は県平均よりもC判定の子が低く、D判定の子が多いことがわかった。よって運動能力が少し低い子が多いと言える。

Tスコアでみると、男子では20mシャトルランが50を大きく超えているが、ソフト

ボール投げや上体起こしで50を下回っている。女子では、握力がTスコア58と大きく50を超えているが、20mシャトルランや上体起こしで大きく50を下回っている。

ソフトバレーボールに必要な体力要素としては、俊敏性や瞬発力、持久力が挙げられる。これらの力は、新体力テストにおいて、「反復横とび」や「立ち幅とび」、「20mシャトルラン」、「上体起こし」、「ソフトボール投げ」など様々な項目が関係している。このことからバレーボールを通して、積極的に体を動かし、素早く動いたり、ボールをトスしたり、アタックしたりする力をつけ、基礎的な体力の向上を図っていきたい。

②アンケートの結果からわかること

- ・ボールを使った運動が「どちらかといえば嫌い・嫌い」と答えた子が5人いる。
- ・バレーボールが「どちらかといえば嫌い・嫌い」と答えた子が5人いる。
- ・バレーボールのイメージで「アタックをする」と答えた子が多くいた。
- ・不安なことで「ケガをしないか」や「うまくできるか」などの意見が多かった。

上記のことから苦手意識をもっている子も楽しめるような授業づくりを心掛け、ケガの心配がないボールを使用し、場を設定していきたい。

(2) 課題解決のための学習過程、学習形態の工夫

ソフトバレーボールを体育科の授業で行うのは初めてである。初発の單元ではあるが、主にゲーム（試合）を中心としてソフトバレーボールの行い方を知り、ソフトバレーボールの楽しさに触れてほしいと考える。ゲームを楽しむ中で、ボール操作やボールを持たない時の動き等の技能を身に付けていってほしい。また、ソフトバレーボールの醍醐味は3回で相手のコートに取りにくいボールを返すところにあると考えているので、チームでつないだボールを3回で返す楽しさを味わってほしい。

準備運動は、自分の課題やチームの課題に応じた練習方法を選んだり、考えたりして技能習得や苦手克服のための時間として取り組んでほしい。

本単元のめあては、

めあて① ルールやゲームの進め方に慣れ、楽しみながら自分の課題を見つけよう。

めあて② 自分や相手のチームの特徴に応じて作戦を考えながら、ゲームを楽しもう。
と設定した。

めあて①では、全チームと対戦できるように総当たり戦として「ゲームの行い方を知る」、「ルールに慣れる」ことを優先したい。ゲームを **chromebook** で撮影しておき、自分のゲームでの動きを後で見返すことができるようにしておく。動画を見たり、友達からのアドバイスをもらったりして自分の課題は何なのか、どこにあるのかを明確にできるような授業にしたい。その見つけた課題を、準備運動やチームの時間等で克服するために練習してほしい。

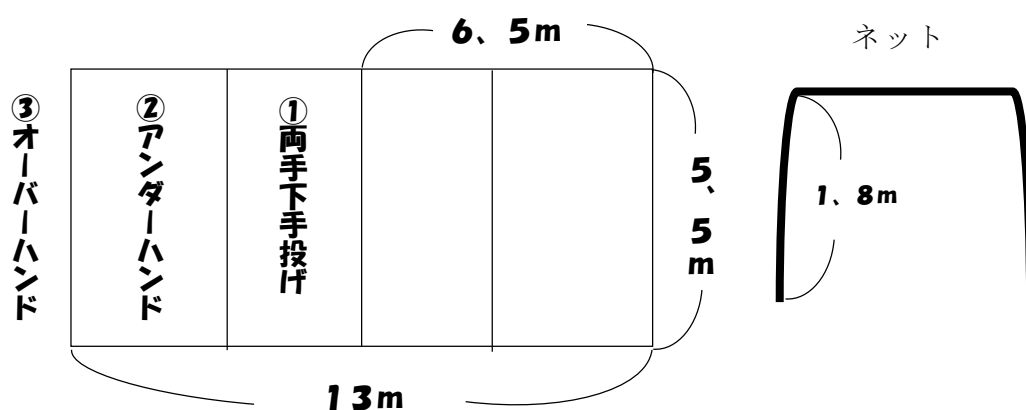
めあて②では、対抗戦として同じチームと2試合行う。ゲーム①で試合をした後、ゲーム①をふりかえり、相手の特徴や自分のチームの特徴に応じた作戦を考えたり、作戦に合った練習をしたりしてほしい。めあて②でもゲームを **chromebook** で撮影しておくので、それを見ながら動きの改善や作戦を考えるのに役立ててほしい。

また、毎時間視点を設定する。めあて①や②を達成するために、ソフトバレーボールが

苦手な子の支援となるようにしていきたい。

アンケートには、「ケガしないか」や「つき指をしないか」等、不安に感じている意見があった。テレビで試合を見たり、バレーボールを触ったりしたことがあるためだと考えられる。ゴム製のソフトバレーボール（150グラム）は、本物のバレーボールに近くボール操作の面でも扱いやすいが、初めて授業でバレーボールを行うこともあり、ビニール製のソフトバレーボール100グラムを使用する。ビニール製のバレーボールではケガの心配もなく、ボールを怖がらずにプレイできると考えたからである。また、チームでラリーを続けてバレーボールの醍醐味を味わってほしいと思い、150グラムより落下速度の遅い100グラムのボールを選択した。

コート大きさは、縦13m、横5.5m、ネットの高さは、1.80mにした。4人で動くにはちょうどいい広さで、アタックをしてもコートオーバーすることが少ないのではないかと考えたからである。ネットの高さは子供の身長に合わせて設定したが、授業の様子を見ながら臨機応変に対応していきたい。



(図2) コートの広さとネットの高さ

本来のバレーボールは、相手のコートに落ちて自分たちでミスしても1点だが、チームでパスをつないで得点をとってほしいという願いから、2回で返して相手コートに落ちると2点、3回で返して相手コートに落ちると3点とする。2回や3回でボールを返すためにはどうすればいいかをチームで考えていってほしい。

サーブは自分の技能を踏まえてどこから打つのか考えるようにするため、(図2)のようにコートを3つに分けて①下から両手で投げ入れ②アンダーハンド③オーバーハンドとする。

1チーム4～5人の6チームで、試合は4人対4人で行い、3コート同時に行う。コートの外に出ている子は得点係だけではなく、チームのコーチとして外から積極的に声かけができるように指導していきたい。自分たちで準備・片付けの役割を決めて進んで行う意識をもたせたい。

本単元では、自分たちのチームが得点（連続得点）をする度にローテーションを行うようにする。また、3点連続で相手に得点されてもローテーションを行う。これは連続得点が続いてしまい、交代できなくなるのを防ぐためである。

各チームには、ホワイトボードと磁石、ホワイトボードマーカーを用意する。話し

合いの時間にそれらを活用し、チーム全員で作戦や考えを共有する。話し合いを通して全員が同じ目的意識をもってソフトバレーボールに取り組ませたい。自分の思いを声に出せない子の考えや思いは、学習カードからしっかり読み取りたい。

チームのふりかえりの時間は、その日のゲームがどうだったか（良かったところや課題）を話し合わせるようにし、1チームずつ発表できるように指導したい。課題があれば次のチームの時間にその課題を克服できるような練習を選ぶようにしていきたい。

全体のふりかえりでは、まずその日の視点についてしっかりと発表ができるようにしたい。そのためにゲーム前に集まった時から視点を意識させるようにしていく。その後で良いプレーや良い作戦があれば発表させるようにし、全体で共有したい。

授業が終わってから、個人のふりかえりを chromebook のフォームで行い、一人一人の意識の変化が1時間ごとにわかるようにしておく。

(初めのルール)

- 同じ人が続けて触れてはいけない。
- 1回で返して、相手コートに落ちたら1点。
- 2回で返して、相手コートに落ちたら2点。
- 3回で返して、相手コートに落ちたら3点。
- サーブは2回まですることができる。
- サーブを打つ位置と方法
 - コートの前より前から・・・両手で下から投げる（2回目）
 - コートの半分より後ろから・・・アンダーハンド
 - コートの後ろの線から・・・オーバーハンド
- 点が入るとローテーションする。（同じ人が連続でサーブをしない）
- 3点続けて取られるとローテーションする。
- 審判はお互いで見合う。

(約束)

- 礼に始まり、礼に終わる。「おねがいます。」「ありがとうございました。」
- 相手を思いやった行動・言動を心がけよう。
- ポジティブな言葉はたくさん言おう。
 - 「ドンマイ」「ナイス」「次がんばろう」など

(4)「主体的・対話的で深い学び」の実践に向けた指導

1時間の授業で何を課題とするのか、「チームのめあて」や「頑張りたいこと」を意識させるようにして、自分や相手チームの特徴に応じて攻め方を考えたり、選んだりしてゲームを行うことができるようにする。また、チームの課題に応じた準備運動や練習ができるように必要であれば練習方法をあらかじめいくつか提示しておく。

そして、チームの時間に話し合いが深まるようにホワイトボードや磁石、ホワイトボードマーカーを用意して全員が話の内容を共有できるようにする。話し合いが進まないチームには、「良かったところはどこ？」や「課題は何？」など声かけを行い、支援していきたい。さらに、ふりかえりの時間に「うまくいかないこと」や「個人やチームの課題」を全体で共有し、他の子からポイントや解決の手立てを得ることができるようになる。

また、良いプレーや行動には「ナイス」や「今の動き良いね」など教師が自ら模範となるように積極的に声かけをしていきたい。

(5) 指導と評価の在り方

指導と評価の計画を設定しているが、児童の実態に合わせて柔軟に対応していきたい。毎時間出す視点も教師からおろすような形ではなく、前時の話し合いで出たことや、学習カードに書いていたことから視点を導くような形にしたい。

評価については、毎時間主となるものを1～2つ決め、他の評価についても意識はするが、主と決めた評価の観点を中心に見ていきたい。授業が始まると3コート6チームを一斉には見るができないので、授業前に気になる子やチームをあらかじめ決めておいて、その子やチームを中心に見ていき、アドバイスや指導をしていきたい。

ソフトバレーボールは初めての単元になるので、子どもたちの見合い、教え合いも大切だが、指導用の動画を見たり、教師自らが師範したりして知識や技能の習得に向けて、サポートしていきたい。

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

ボールを片手や両手で相手コートに打ち返したり、ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動することができるようにする。

(知識及び技能)

自分のチームの特徴に応じた作戦を選んだり考えたりすることができるようにする。

(思考力、判断力、表現力等)

ルールやマナーを守り、友達と協力して練習やゲームをすることができるようにする。

(学びに向かう力、人間性等)

(2) 展開 (本時：5 / 7時)

	学習内容・活動	○教師の指導・支援及び評価 (☆)
導入	1. 場の準備をする。 2. 個人やチームで準備運動・練習をする。 3. 本時の視点の確認をする。	○課題に応じた練習ができているか確認し、必要であれば声かけをする。
	相手や自分のチームの特徴に応じて作戦を考えながら、ゲームを楽しもう。	
展開	本時の視点 チームの良さを見つけよう	
	4. ゲーム①をする。(9分) 5. チームの時間をとる。 (1) ゲーム①のふりかえり ↓ (2) ふりかえりを元に練習	○ホワイトボードにコート図やルール等を掲示しておく。 ○チームで声をかけ合っているか観察したり、よいプレーやよい動きには声かけをするように促したりする。 ○チーム全員でゲーム①のふりかえりができているか観察し、必要に応じて指導する ☆自分のチームの特徴に応じた作戦を選んだり考えたりしている。 (思・判・表①) ○話し合いに応じた練習ができているか確認する。
	6. ゲーム②をする。(9分)	○話し合いの内容やゲーム①での反省を活かそうとしているか確認し、必要であれば指導やアドバイスをする。
まとめ	7. ふりかえり (チーム→全体)・片付けをする。	○ゲームを振り返り、よかったことや次のゲームへつながる話し合いができているか観察する。 ○視点について考えることができたかを聞く。

チームでつないで!アタック!! ソフトバレーボール

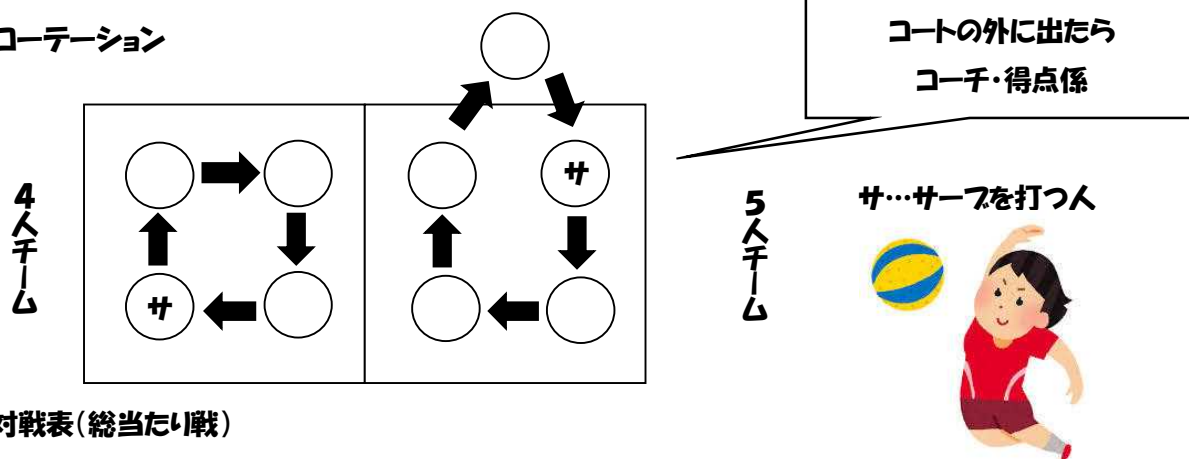
☆1時間の流れ

準備練習	ゲーム①	チームの時間	ゲーム②	ふいかえり片付け
8分	9分	8分	9分	11分

☆ルール・約束

<ul style="list-style-type: none"> ○同じ人が続けて触れてはいけない。 ○1回で返して相手コートに落ちたら1点 ○2回で返して相手コートに落ちたら2点 ○3回で返して相手コートに落ちたら3点 ○サーブは2回まですることができる ○サーブを打つ位置と方法 半分より前から…両手で下から投げる (2回目のみ) 半分より後ろから…アンダーハンド 後ろの線から…オーバーハンド 	<ul style="list-style-type: none"> ○点が入るとローテーションで交代する。 ○3点続けて取られるとローテーションする。 ○審判はお互いで見合う。 □礼に始まり、礼に終わる。 □相手を思いやった行動・言動を心がけよう。 □ポジティブな言葉はたくさん言おう。 <p>「ドンマイ」「ナイス」「次がんばろう」など追加のルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ○
--	--

☆ローテーション



☆対戦表(総当たり戦)

	舞台側A	真ん中B	入口側C
①	赤-青	白-黒	黄-緑
②-1	黒-黄	赤-白	青-緑
②-2	赤-黒	青-黄	白-緑
③-1	赤-黄	黒-緑	青-白
③-2	白-黄	青-黒	赤-緑

☆用意するもの()コート

○支柱() () () ()
○ネット() () ()
○得点板() ()
○タイマー()

月 日 () 名前 ()

今日のチームのめあて	ふりかえり ◎○△

チームのめあてに対して自分がかんばりたいこと

	ふりかえり ◎○△

	ので		の練習を する
--	----	--	------------

☆対戦相手 () チーム

自分 相手

ゲーム①

結果

対

ゲーム②

結果

対



☆チーム作戦 (味方のポジションや話し合ったことを書こう。)

() 作戦

自分のコート	相手のコート	

☆ふりかえり

◎ よかったこと・◎ が がんばったこと・◎ で できなかったこと

--

キラリさん

--

3 指導と評価の計画(小学校用)

単元の目標		知識及び技能	バレーボールの行い方を理解し、個人やチームによる攻撃と守備によって、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て作戦を考えたり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	バレーボール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	7	授業づくりのポイント		
学習の流れ	0	1.オリエンテーション ◆学習のねらいや進め方を知る。 ◆準備をする	1. 場の準備 2. チーム練習 サーブ練習 アタック練習 パス練習 実戦練習など ◆個人・チームの課題から練習方法を選ぶ							・毎時間視点を意識させ、子どもたちにふりかえりで視点について発表させる。
	10	めあて① ルールやゲームの進め方に慣れ、楽しみながら自分の課題を見つけよう			めあて② 自分や相手のチームの特徴に応じて作戦を考えながら、ゲームを楽しもう。				・技能のポイントやよい作戦などは、全体で共有できるように、掲示する。	
	20	3. 本時の視点の確認 自分の課題を見つけよう		3. 本時の視点の確認 パスやアタックのポイントを見つけよう		3. 本時の視点の確認 チームのよさを見つけよう		3. 本時の視点の確認 チームに合った作戦を考えよう		・学習カードに良いことを書いていた子は紹介する。
	30	3.チーム練習 ◆チームごとに練習を選ぶ ○全員で取り組んでいるか確認する	4. ゲーム① ◆ルールを確認しながらゲームをする		4. ゲーム① ◆作戦を意識してゲームをする		4. ゲーム① ◆作戦を意識してゲームをする			・前時の発表や学習カードから出た意見などを次の視点にする。
	40	4. 試しのゲーム ◆ゲームの進め方を知る ○進め方やルールで分からないことがあれば確認する	5. チームの時間 ◆ゲーム①をふりかえり、課題を見つける ◆話し合いに応じた練習をする		5. チームの時間 ◆ゲーム①をふりかえり、課題を見つけたり、作戦を考えたりする ◆話し合いに応じた練習をする		5. チームの時間 ◆ゲーム①をふりかえり、課題を見つけたり、作戦を考えたりする ◆話し合いに応じた練習をする			
45	5. ふりかえり・片付け ①チーム ◆チームで試合についてふりかえりをする ②全体 ◆視点や話し合ったことについて全体で共有する	6. ゲーム② ◆課題を意識してゲームをする		6. ゲーム② ◆課題や作戦を意識してゲームをする		6. ゲーム② ◆課題や作戦を意識してゲームをする				
評価機会		1	2	3	4	5	6	7	評価方法	
	知			①			②	③	観察・カード	
	思		②		③	①			観察・カード	
単元の評価規準	知	①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ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動することができる。 ③片手や両手で相手コートにボールを打ち返すことができる。							観察	
	思	①自分のチームや相手チームの特徴に応じた作戦を選んだり考えたりしている。 ②攻守に応じてルールを加えたり変えたり工夫している。 ③自分の考えたことを伝えたり書いたりしている。								
	態	①ソフトバレーボール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、友達と協力して練習やゲームをしようとしている。 ③用具の準備や片付けで自分の仕事を果たし、安全に気を配っている。								

※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」

6 考察（成果と課題）

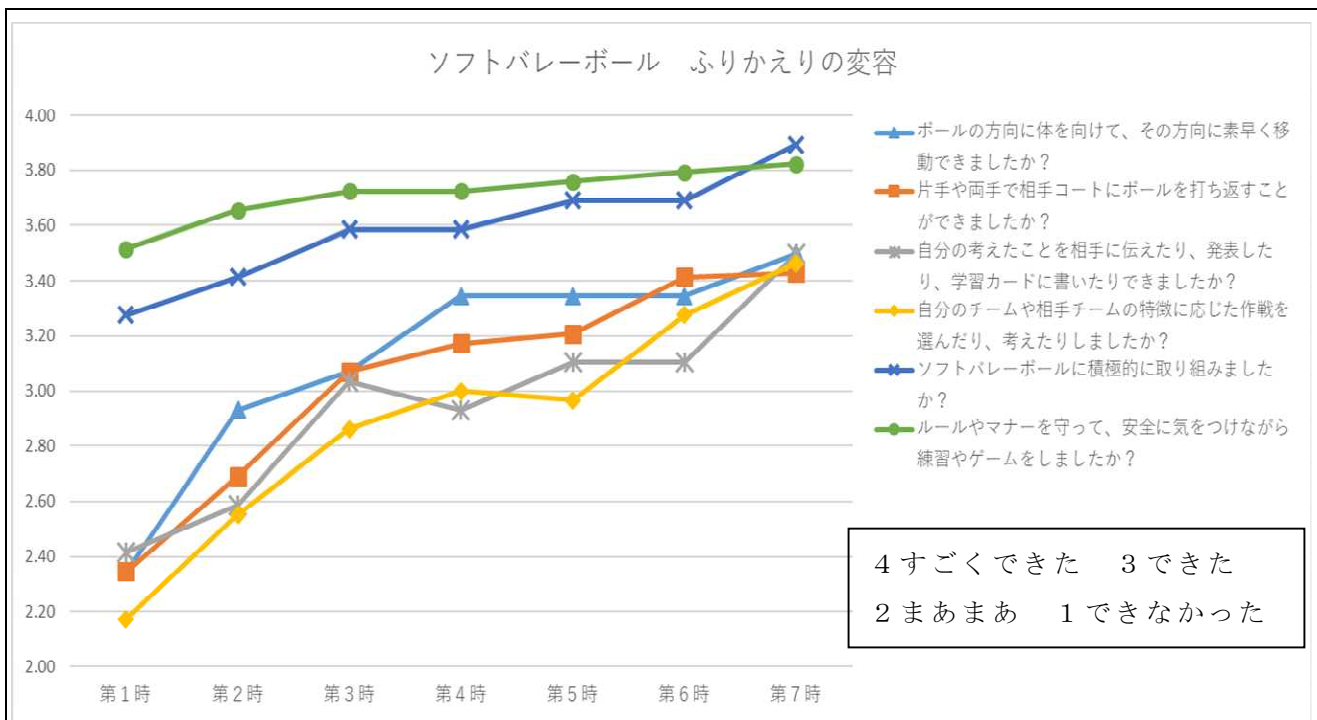
（1）児童アンケートからわかる取組の客観的な成果・分析

児童アンケート調査

	『はい』	どちらかとい えば『はい』	どちらかとい えば『いいえ』	『いいえ』
1. 「ソフトバレーボール」は楽しかったですか。	2 4	3	2	
2. 「ソフトバレーボール」の学習で上手にできるようになったことがありますか。	2 2	3	4	
3. 「ソフトバレーボール」の学習で「なるほど。」「そうだったのか。」と感じたことがありますか。	1 7	7	2	3
4. 「ソフトバレーボール」の学習で考えたことを友達に伝えることができましたか。	1 7	7	3	2
5. 「ソフトバレーボール」の学習で友達と協力しあうことができましたか。	2 3	2	4	

成果と分析（アンケート結果）

- 事前のアンケートでは、ソフトバレーボールは嫌いと答えた子は3人いたが、授業が終わってからのアンケートでは0人になった。
- 2. 【「ソフトバレーボール」の学習で上手にできるようになったことなどがありますか。】で、「アタックがうまくなった」や「トスが上手になった」、「ラリーが続くようになった」などの技能面を挙げている子がとても多かった。また、「作戦を考えることができた」や「相手コートはどこがあいているかわかった」など作戦面でもできることが増えたと感じる子もいた。
- 3. 【「ソフトボール」の学習で「なるほど」「そうだったのか」と感じたことがありますか。】という質問では、3人の子が「いいえ」と回答していたので、新たな気づきや発見をさせてあげられなかったことが課題だと感じた。
- 4. 【「ソフトバレーボール」の学習で考えたことを相手に伝えることができましたか。】の質問では、2人が「いいえ」と答えた。その子たちは普段から運動への苦手意識が高く、楽しんでソフトバレーボールには取り組んでいたが、学習カードやチームの時間など、もう少し教師側から支援できたのではないかと感じる。



成果と分析（振り返り）

- 全体を通して見ると、第1時から第7時まで緩やかに右肩上がりで推移している。少しずつ「できた」や「わかった」と感じたり、上手くいったと回答したりする子供たちが増えていることがわかる。
- 本時の第5時では、質問④の「自分のチームや相手チームの特徴に応じた作戦を選んだり、考えたりしましたか？」が第4時よりも下がっている。第5時からめあて②に変わったことと、ルールやボールを変更したことで子供たちの考えが作戦までいかなかったのではないかと考える。
- 質問③の「自分の考えたことを相手に伝えたり、発表したり、学習カードに書いたりできましたか？」では、第4時と第6時に前時よりも下がっている。チームの時間やふりかえりの発表時に全員が発言できる手立てが足りなかったと感じている。

(2) 児童の実態を踏まえた単元計画（学習過程）について

めあて①では個人の課題に目を向けさせ、めあて②でチームの良い所に目を向けさせた。4月から体育科の授業では継続して自分の課題に目を向け、課題を解決する方法を探したり、自分に合った場を選んだりしてきた。そうした積み重ねがあったので単元計画をこのように計画した。

個人の課題をめあて①で取り組んだことにより、めあて②でチームについて考えることができたのではないだろうか。

協議会では、「めあて①で課題を見つけているからこそ、相手のことやチーム戦というものを意識してできていたのではないか。」という意見もいただいた。その一方で、「ソフトバレーボールは団体スポーツであるから、めあて①でもチームの課題として取り組んだ方が良かったのではないか。」という意見もいただいた。また、「めあて①とめあて②のつながりがないのではないか。」という意見もいただいた。さらに、「落下地点に入れていない子もいたので、シンプルなドリルゲームを入れてみるのも良かったのではないか。」という意見もあった。

今回のソフトバレーボールは初発の単元であったことや、運動能力が高い子とそうでない子の二極化が新体力テストの結果やアンケートから見られることから、めあて①で楽しみながらゲームの中で自分の課題を見つけていくのは、単元計画として良かったのではないかと思う。



(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

最初のルールでは、ボールの重さを100グラム、1回で返して相手コートに入ると1点、2回で返して相手コートに入ると2点、3回で返して相手コートに入ると3点としていた。しかし、ボールの落下速度が速く、チームでつなごうとしても3回で返すまでにミスすることが多かった。1回で返した方が、つないで返そうとするよりもミスする可能性が低かったので1回で返してしまうことが多くなっていた。

そこで、第5時にボールを50グラムに変更し、2回で返して相手コートに入ると3点、3回で返して相手コートに入ると5点とした。そうすることで子供たちの中で3回つなぐことの価値が上がり、今まで以上にチームで返そうとする意識が強くなった。第6時、第7時と進むにつれて、3回で得点をとる機会がどのチームも増えた。

100グラムでソフトバレーボールをしてほしいという教師側の思いが強すぎたので、児童の実態をしっかりと見て、単元の初めから50グラムを選択すればもっと技能の習得や作戦などの思考面の深まりがあったのではないかと思う。

協議会では、【「攻撃を整えて得点した1点の重みを大切にすること」がバレーボールの特性なので、点を取るためにつなぐ回数を増やしているだけで、視点が全く違う】という厳しい意見もいただいた。確かに単元の初めで、子供たちに3回つなぐことの価値付けやチームで点を取っていくという意識付けが弱かったと思う。私自身が子供たちに身につけさせたい力を上手く伝えることができていなかったのが課題である。

また、「キャッチを取り入れたり、ネットの高さを低くしてアタックをしっかりと打たせたりしてはどうか。」という意見もいただいた。そのような選択肢があることはわかっていたが、今回、私が1番身につけてほしいと思っていたことが「3回でつないで返す」だった。それができるようになるためには、ボールを止めずに試合を継続させることが1番だと考えて取り組んだ。

ソフトバレーボールをやって楽しいとほとんどの子が感じてくれていたので、その部分では良かったのではないかと思う。



(4) 指導と評価の進め方について

「授業の進め方は良かったが、チームワーク・技能面・精神面など具体性をもたせた方がよい。」という意見をいただいた。確かに「目指すべきゴール像」というのを子供たちに示してあげた方がわかりやすかったと感じた。

技能面に関しては、子供たちから出たポイントや実際やってみて上手くいったことなどの成功体験からそれらを文字にして掲示した。「ボールの来る方向に体を向ける」など出てほしいポイントが出なかったときは、教師側から提示した。

動き方がわからない子には、ゲーム中実際に一緒に動いたり、「今のはどうすれば良かったか。」など確認したりした。少しずつではあったが、動き方もわかってきて楽しめる子が増えたのでよかったと考える。

評価については、評価計画に則って技能や思考面、主体的に学習に取り組む態度を評価できたと思う。その規準は、指導要領に沿った内容なので間違いはないかと思うが、評価機会がこの時間でベストなタイミングなのか、他にもっとよい評価計画はなかったのかと思う。評価についても協議会で意見をいただきましたかった。これから評価計画について、他の单元でも検証していきたい。

体育科学習指導案

日 時：令和4年11月22日（火）13：55～14：40
場 所：田辺市立鮎川小学校 体育館等
学 級：4年 22名（男子11名 女子11名）
授業者：教諭 尾崎 亮

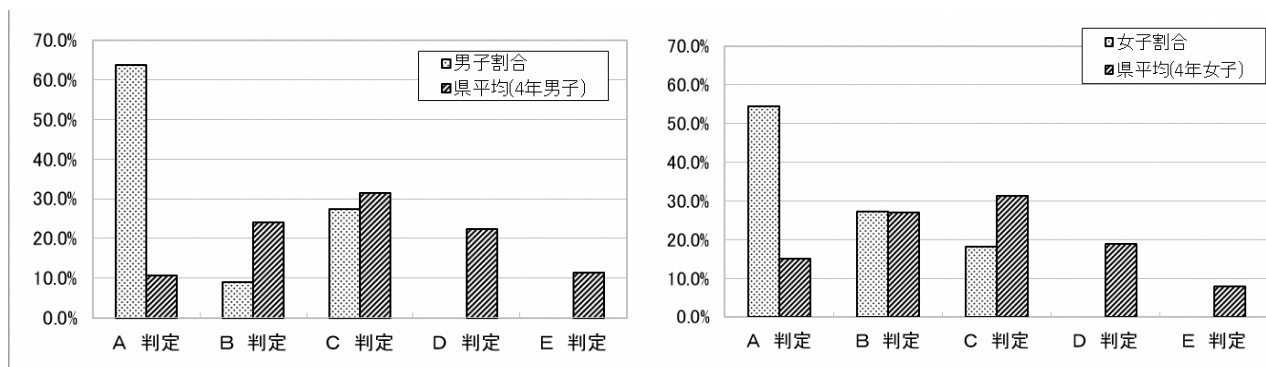
- 1 単元名 ゴール型ゲーム「アルティメット」
- 2 指導にあたって

（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
児童アンケート調査

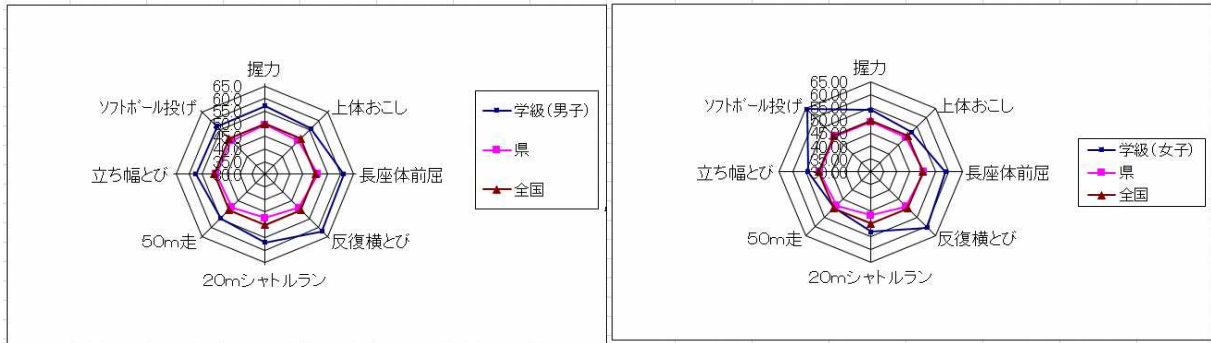
アンケート内容	『はい』	どちらかとい えば『はい』	どちらかとい えば『いいえ』	『いいえ』
1.体育学習は好きですか	18	4	0	0
2.体育学習は得意ですか	10	9	3	0
3.今回学習する「ゴール型ゲーム」は好きですか	16	6	0	0
4.3で「どちらかといえばいいえ」「いいえ」と答えた児童の理由	理由			
5.今回学習する「アルティメット」を知っていますか				22
6.「アルティメット」は好きですか	/	/	/	/
7.6で「どちらかといえばいいえ」「いいえ」と答えた児童の理由	理由			

〔令和4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）】



4 学年児童に対して、体育に関するアンケート調査を行い、実態把握を行った。アンケートの結果から、児童は体育の授業に対して肯定的・前向きに取り組んでいることがわかる。新体力テストの結果からみても運動能力に関しては比較的高いと考えられる。アンケートでは、「体育学習は好きですか」「『ゴール型ゲーム』は好きですか」という質問に対し、「いいえ」と答える児童はいなく、ゲームの楽しさや喜びを感じていることがわかる。しかし、体育科の授業の後の会話では「クラスの友達と比べた時に自分はできない。」「得意な児童ばかりが活躍する。」「失敗したときに責められる。」「ボールが怖い、当たると痛い。」と否定的な印象をもっている児童もいる。学習指導要領には、「ゲームの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、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、易しいゲームをすることができるようにし、高学年のボール運動の学習につなげていくことが求められる。」とされている。消極的な印象をもつ児童は、ボール操作の基本的な技能不足や技能差、ボールを持たない時の動きの理解不足から、ゲームにおける学びが十分に達成できていない可能性がある。この課題を解決するために、本単元においては「ディスクを投げる技能」の習得と「ボールを持たないときの動き」ということを視点におき、授業を展開していく。

(2) 課題解決のための学習過程、学習形態の工夫 等

アルティメットは、ボールの代わりにディスクを用いて行う運動である。児童が経験したことのない運動のためスタートラインが同じで、技能面での差が少ない。ボールに対して恐怖感をもつ児童に対しても、ソフトディスクを用いることで恐怖感を和らげられるように進めていく。そのため苦手意識をもつ児童でも意欲的に取り組みやすく、全員で一緒に学んでいくという意識をもたせやすいと考える。しかしディスクを扱うことは初めての技術となることから慣れるまでには時間がかかることも予想される。

① ゲームの繰り返しによって DCPA サイクルを生み出す学習展開

本単元では「ゲーム→発問→練習→ゲーム」という形で授業を展開していく。初めてディスクを扱う児童が多い事から初めは中々うまく進まない事が考えられる。その中で児童が自らディスクを扱う上での投げ方や角度などの自分たちの課題に気づき、どのようにすれば良いのかを主体的に考え練習するといった展開を繰り返していくように進める。目的意識をもって練習することで投げる、捕る等の技能

を高められるようにしていきたい。

また、単元の最初では3対2などの攻撃が数的有利なアウトナンバーでのミニゲームを行い、パスの状況判断やディスクの持たないときの動きの重要性を体感させていく。単元の半ばではオフェンスとディフェンスが同数のゲームを行い、数的有利がなくなった時に、どうすればパスをつなげる事ができるのかを考えさせていきたい。ゲームで課題を見つけ、課題を解決するための練習を考え、次のゲームに生かしていくといった流れで学習を展開していく。

② 兄弟チームの設定

ドリブルなどのディスクを操作しながらの移動がないため、投げる・捕る技術が定着することで比較的容易にゲーム展開ができると考える。また、ディスク保有者が動けないことから、周りの児童が動くことが必要になり、ディスクを持たない児童の動きが重要になってくる。しかし、ゲームの中では自分の動きが結果としてよかったのか改善すべきなのかの判断は難しいことが予想される。そこで兄弟チームを設定する。兄弟チームとは複数のチームで構成された合同チームのことで、一緒に兄チームと弟チームで練習を行ったり、互いの試合の得点を合計して他の兄弟チームと競い合ったりするなど、チームを構成している複数のチームが利害関係を共有しているグループ編成である。コートの外からゲームを客観的に見ることで当事者では気づきにくい良いところや課題、改善策などを見つけアドバイスさせるようにしていく。兄弟チームのゲームの結果が自分のチームの結果に繋がることから積極的に見たり意識してアドバイスしたりすることが考えられる。課題、改善案などを友達と相談したり、アドバイスをもらったりする学び合いを大切にする授業づくりをおこなっていく。

③ 思考の可視化 ICT の活用

毎時間の振り返りにおいて、それぞれの課題やよかったところの気づきをまとめていく。他者の振り返りを見ることで、自分には見えなかったゲームのコツや効果的な動きを知る機会をつくり全体で共有していく。書くという行為で感覚的に感じ取った動きを言語化することになり、可視化した言葉として仲間と共有することになりチームの作戦へとつながっていくと考える。また、タブレットを活用し動画でも良い動きなどを残していくことでより深く理解できるようにする。

アルティメットルール

- ① 1チームは5～6人 全4チームの編成
- ② 攻撃チームのスローオフからゲームを開始する。守備チームはゴールラインより下がってスタートする
- ③ ディスク保有者から1m以上離れて守ること。身体接触は禁止。
- ④ ディスク保有者は移動禁止。(キャッチ時の数歩の動きは認める)
- ⑤ ディスクを落とした場合は、相手チームのディスクでその場から再開する。
- ⑥ エンドゾーン内でディスクをキャッチしたら得点となる。
- ⑦ 守備のプレイヤーは自陣のエンドゾーン内でプレーできない。
- ⑧ ゲームのスタートや得点後はハーフラインから再開する。

3 指導と評価の計画(小学校用)

単元の目標	知識及び技能	アルティメットの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、基本的なディスク操作とディスクを持たない時の動きによって、易しい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	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達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	運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、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。							
時	1	2	3	4	5	6	7	授業づくりのポイント	
学習の流れ	0	1 整列、挨拶、健康観察 2 準備運動・基礎感覚づくり							・毎時間の流れを、ゲーム→課題の把握→練習→ゲームと同じにし、個々にゲームをしたことからの課題を考えさせそれに向けて取り組ませていく。 ・ ・ ・
	10	3 単元の学習内容の確認 4 本時のねらいの確認 アルティメットの目標と学習の進め方を知る	3 ミニゲーム 4 本時のねらいの確認 ・ディスクの投げ方や捕り方を考え、行う	3 4対2のゲーム 攻防分離型 4 本時のねらいの確認 ・動いている相手にパスを出したり動きながらキャッチする	3 4対3のゲーム 攻防分離型 4 本時のねらいの確認 ・空いている空間を見つけパスを出したり動きながらキャッチする	3 4対4のゲーム 攻防分離型 4 本時のねらいの確認 ・空いている空間を見つけパスを出したり動きながらキャッチする	3 4対4のゲーム 攻防相乱型 4 本時のねらいの確認 ・チームで作戦を立て実行する	3 本時のねらいの確認 ・今まで学んだことを生かしてゲームに取り組む 4 4対4のゲーム	
	20	5 グループを決定と試しのゲーム	5 グループで考えて練習する	5 グループで考えて練習する	5 グループで考えて練習する	5 グループで考えて練習する	5 グループで考えて練習する	5 グループでの作戦の確認と話し合い	
	30		6 ミニゲーム	6 4対2のゲーム	6 4対3のゲーム	6 4対4のゲーム	6 4対4のゲーム	6 4対4のゲーム	
	40	7 本時のまとめ、整理運動、片付け、挨拶							
評価機会		1	2	3	4	5	6	8	評価方法
	知		①	②		③			観察・学習カード
	思				①		②	③	学習カード・観察
単元の評価規準	態	④		①	②		③		観察
	知	①アルティメットの行い方について言ったり書いたりしている。 ②ディスクを持ったときに、味方にパスをしたり、シュートを投げたりすることができる。 ③空いている空間を見つけたり、そこに走り込みディスクをキャッチすることができる。							
	思	①誰もが楽しくゲームに参加できるようにプレイ上の緩和や制限、得点の仕方などの規則を選んでいる。 ②得点をとるために、簡単な作戦を選んだり、話し合っ決めていたりしている。 ③選んだことや考えたりしたことを友達に、動作や言葉、絵図等で伝えている。							
態	①アルティメットの練習やゲームに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り誰とでも仲良くしようとしている。 ③話し合いで、友達の考えを認めようとしている。 ④場や用具の準備や片付けを行ったり、場の安全に気を付けていたりしている。								

※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」

4 本時について

(1) 目標

(知識及び技能)

友達にパスを通したり、動きながらディスクをキャッチしたり、考えた作戦を実行できるようにする。

(思考力、判断力、表現力等)

得点をあげるために、簡単な作戦を選んだり、話し合っ決めてたりできるようにする。

(学びに向かう力、人間性等)

話し合いで、友達の考えを認められることができるようにする。

(2) 展開 (本時：6 / 7時)

	学習内容・活動	○教師の指導・支援及び評価 (☆)
導入	1 整列 挨拶をする。 2 準備運動 基礎感覚運動を行う。	○チーム毎に分かれて準備運動→基礎感覚運動を行っていく。チームに応じて選択できるようにする
展開	3 4対4のゲームをする。 ・ゲームで感じたそれぞれの課題を全体で共有する。 4 本時のねらいの確認	○前時で学習したことからのよかったところや課題、得点をとるための考えを聞いていく。
	5 グループで考えて練習する ・どうしたら得点がとれるのかをチームで考えたりアドバイスしたりしながら練習する。 6 4対4のゲームをする チームで考えた作戦を選んでゲームに取り組む。	○パスの出し手はどうすればいいのか、受け手は止まってパスをもらうだけでなく、パスの出し手と受け手が協力してスペースを見つけたり、チームの仲間と一緒に動いてスペースを作ったりすることを考えてさせていくようにする。 ☆話し合いで、友達の考えを認めようとしている。 ☆得点をとるために、簡単な作戦を選んだり、話し合っ決めてたりしている。
まとめ	7 本時のまとめ、整理運動、片付け、挨拶	ゲーム中の良いプレーや作戦、課題を共有し次時につなげる。

5 学習資料（添付）

アルティメット 学習カード 名 前 ()

コーチ ()

コーチからの評価・アドバイス

今日のめあて

みるポイント

- ①正確にパスができているか
- ②ディスクをもっていないときの動きはどうか
- ③作戦をつかうことができているか

考えた作戦

ふりかえり

6 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

児童アンケート調査

	『はい』	どちらかとい えば『はい』	どちらかとい えば『いいえ』	『いいえ』
1.「アルティメット」は楽しかったですか。	20	2		
2.「アルティメット」の学習で上手にできるようになったことがありますか。	22	0		
3.「アルティメット」の学習で「なるほど。」「そうだったのか。｣と感じたことがありますか。	18	4		
4.「アルティメット」の学習で考えたことを友達に伝えることができましたか。	16	6		
5.「アルティメット」の学習で友達と協力しあうことができましたか。	17	5		

（2）児童の実態を踏まえた単元計画（学習過程）について

ボールの代わりにソフトディスク(ドッジビー)を用いたことで恐怖感を持つ児童が少なく積極的に取り組むことができた。また、全員が初めてソフトディスクを扱ったのでスタート時の技能の差が少なく、意欲的に取り組むことができた。しかし、ディスクを扱うことがなかなか容易ではなく、思った以上に技能の習得に



時間がかかった。ゲームを行う段階でもう少し全員の投げる・捕る等の技能が習得していれば、ゲームの中での活動が活発になったのではないかと考える。単元内だけの技能習得ではなく、これまでの体育授業での扱い等も含めて考えていかなければいけない。

さらに、外で行うにはソフトディスクが軽く、風の影響を受けやすいという点もあった。授業をおこなう場所によって教具の工夫等が必要となる。

(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

- 本単元では「ゲーム→発問→練習→ゲーム」という形で授業を展開していった。児童は初めのゲームではなかなか思い通りにプレーできず、どうすれば良いのか考えることで課題を明確にすることができた。さらにその課題を解決するためにどのような練習を行っていけば良いのかを目的意識をもって主体的に考え、取り組むことができた。しかし、これらの活動を行っていく上で、授業時間内に収めるのが厳しいという点もあった。
- 攻撃側が数的有利なアウトナンバーでのミニゲームを行うことで、パスの状況判断やディスクを持たないときの動きの重要性を体感させた。次の段階で数的有利な状況をなくし、どうすればパスをつなげる事ができるのかを考えさせた。ゲームの中で課題を見つけ、課題を解決するための練習を考え次に生かしていくという学習の流れで行うことができた。

- 兄弟チーム・ペアを設定することで児童が教え合いながら活動に取り組めた。兄弟チームのゲームの結果が自分のチームの結果に繋がることから、より積極的に取り組むことができた。また、ペアをつくり、見る視点を明確にする事でゲームをしていない児童もどうすれば良いのかを考えながらゲームを見る事ができた。当事者には気付きにくい良かったところや課題を伝え、改善案を相談したり、アドバイスしたりと学び合う姿が見られた。



- 毎時間の振り返りにおいてそれぞれの課題や良かったところ、改善案などの気づきをチームごとにまとめていった。言語化する事で自分の考えが整理され、仲間とも共有することができた。休み時間等を使っでの活動になったので、時間の確保が必要であった。



- タブレットを活用してゲームを録画し、チームで共有したが、動画のデータが大きくスムーズに作動しないことがあり、動画を見ながらの活動は行うことができなかった。

(4) その他

本単元ではディスクを持たないときの動きの重要性を体感させるために攻撃側が数的有利なアウトナンバーでのゲームから始めた。数的有利な状況をつくり出すために、攻撃と守備が決まっている攻防分離型で第3時から第5時まで授業を進めた。その後第6時では攻防分離型から攻防相乱型への切り替えを行った。同一単元内で型を切り替えることによって、どのような学びがうまれるのか。また、どのような支援が必要になってくるのかを中心に授業研究会で発表を行った。型が変わることにより作戦が上手く機能しなくなったり、どう動いていいのかがわかりにくくなったりする児童が多く見られた。

型が変わった事による課題の共有、ゲーム中に上手くいったプレーの評価、困っている児童への声かけなど、様々な点に課題が出てきた。

同一単元内での型の変更は今回の時間数では難しかった。同一単元内で型を変更するにはたくさんの時間が必要になる。

児童の発達の段階から考えていけば、4年から5年へ、そして6年へと徐々に型を変えていく事がのぞましいと考える。



中學校取組事例

保健体育科学習指導案

日 時：令和 4 年 1 0 月 2 6 日（水） 13：40～14：30
 場 所：和歌山市立楠見中学校 グランド
 学 級：3 年 2 組 3 0 名（男子 1 4 名 女子 1 6 名）
 授業者：職名 下田 健斗

1 単元名 球技 ゴール型 「サッカー」 ～ オフ・ザ・ボールとの出会い ～

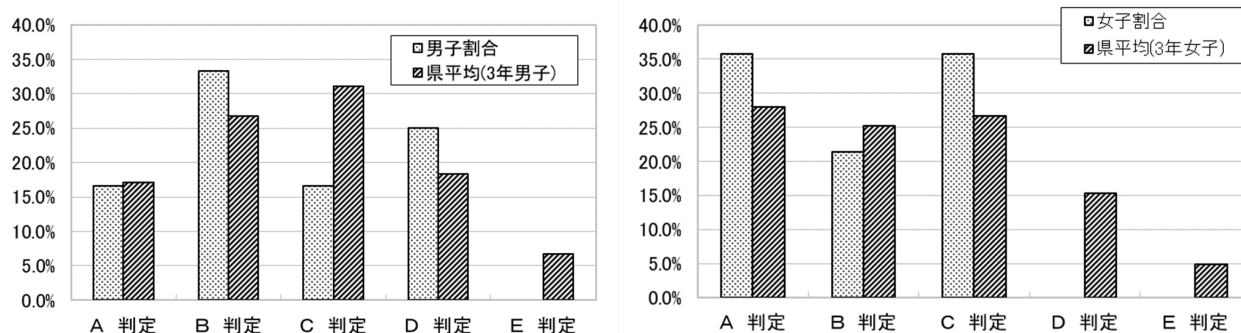
2 指導にあたって

(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
 生徒アンケート調査（アンケート回答 25 名）

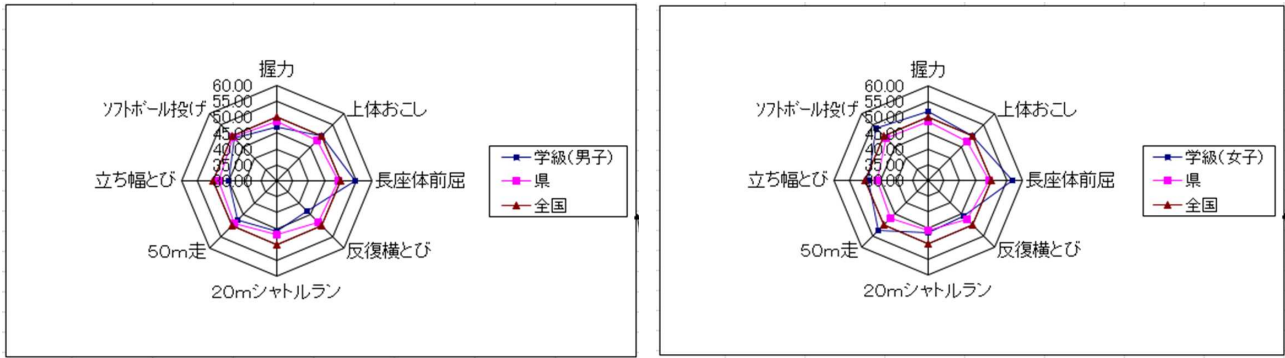
アンケート内容 合計（男子・女子）	『はい』	どちらかとい えば『はい』	どちらかとい えば『いいえ』	『いいえ』
1. 体育学習は好きですか	男 5 女 8	男 3 女 3	男 3 女 1	男 1 女 1
2. 体育学習は得意ですか	男 2 女 3	男 4 女 2	男 5 女 7	男 1 女 1
3. 今回学習する「球技・ゴール型」は好きですか	男 6 女 6	男 5 女 3	男 0 女 2	男 1 女 2
4. 3 で「どちらかといえばいいえ」「いいえ」と答えた児童生徒の理由	理由○種類に関係なくそもそも体を動かすことが苦手だったから（Y） ○難しい（K） ○ボールがこわい（K） ○球技が苦手だから（M） ○球技が苦手だから（Y）			
5. 今回学習する「サッカー」は好きですか	男 7 女 4	男 4 女 5	男 0 女 1	男 1 女 3
6. 5 で「どちらかといえばいいえ」「いいえ」と答えた児童生徒の理由	理由○ボールのコントロールが苦手だから（Y） ○ルールがよくわからない（K） ○多い人数でするものは苦手だから（N） ○むずかしいから（M） ○外の競技があまり好きじゃない（Y）			
7. 今年 1 1 月から、サッカーの W 杯がありますが、TV 等で観戦しますか	男 3 女 1	男 2 女 2	男 1 女 0	男 6 女 10

〔令和 4 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〕 判別別割合（男女別）



〔図1〕【Tスコアによる全国比較図（男女別）】



本校3年生の体力・運動能力調査結果は男女とも県平均に比べ全体としては上回っている。特に3年2組女子に関しては、D・E判定の生徒がおらず、運動が比較的得意な集団ともいえる。男子は、D判定の生徒が3名おり、少し苦手意識がある生徒も存在する。ただ、アンケート調査と重ねて考えると、体育学習を好きな生徒は多いが（他クラスでは全員が『はい』側に分類）、女子においてはD・E判定の生徒がいないわりに、得意ですかという問いに対して、『いいえ』側に答えた生徒が8名おり、運動能力が低くはないが自信を持つことができていないことが予想される。

種目別にみると、男女ともに反復横跳び、20m シャトルランが全国平均や県平均を下回っており、敏捷性や筋持久力が課題とされる。サッカーの競技には、細かい動きやステップ等の敏捷性が不可欠である。また、持久力に関しても、ボールを保持している者だけが動くのではなく、ボールを持っていない者（オフ・ザ・ボール）がねらいを持って動くことを促し、集団として持久力の向上につなげたい。

（2）課題解決のための学習過程、学習形態の工夫 等

サッカーは、男女差や経験の差が比較的表れやすい種目のひとつだと考える。その差を少しでも小さくするために、通常の5号球よりふた回り程小さい小学校低学年用のキッズボールを採用した。このキッズボールは小さいだけでなく軽く、人にあたっても痛くないよう表面が柔らかく作られており、女子も比較的抵抗なく使用できる。また、経験者にとっても日ごろ使っているボールよりかなり小さいので、本来自分が持っているスキルを發揮できないことが多い。このおかげで、男女混合であったり経験の有無が生徒間にあってもグループとしてうまく運営していける（ただ、ゲームでは女子の積極性をあげるため、女子の得点はのみ2点としている）。

またチームの人数やコートの大きさもできる限りボールに触れることができる機会を確保しながらも、スペースもきっちり保証できるような設定にしている（6人 vs 6人で40m × 22m）。学年があがるにつれ、ゲームの人数が増えていくのが理想だが、よりボールに触れる機会を持たすため、本来の11人制は採用していない。

単元前半のドリブルでは、相手を抜くというねらいよりも、ボールを運ぶ、相手を動かすというねらいに気づかせたい。授業の中で繰り返し川渡りドリブルをして、スペースの活用やおとりとなる動き（オフ・ザ・ボール）を獲得させたい。そこで、スペースの見つけ方や作り方を学習し、次のパスの学習へと発展させたい。パスの学習では、単元が進むにつれ川渡りパスの条件を変化させていき、ボールの進行方向を意識した中での必要なプ

レーや、ボールを持っていないとき（オフ・ザ・ボール）に自分ができるプレー（味方から離れる動き、人のいない場所に移動する動き）等の選択肢に気づかせたい。

単元の後半では、ドリブルやパスの学習で自然と意識してきたシュートや守備（ゴールとボール保持者を結んだ直線上で守る、ゴール前の空いている場所をカバーする等）について学習し、すべてのプレーが一連の流れでつながっていることにも気づかせたい。そうすることで、自分や他者の違いに応じたプレーの選択や、仲間と学習の関わりを持つことで主体的な学習を深めていきたい。

（３）「主体的・対話的で深い学び」の実践に向けた指導

単元の中盤で、同じ練習メニュー（川渡りパス）を、毎時間条件を変えて実施する時間をとっている。ベースとして同じメニューを何度も繰り返す中で、得意不得意の関わらず、自分がチームのためにできることをチーム内で互いに意識し、刺激を与え合いたい。その中で、自分の動きやプレーが得点や勝利につながったという達成感や、チームの一員としてゲームに貢献できたという自己有用感・自己肯定観を育みたい。

単元の後半では、積み上げてきた川渡りの練習の中で気づいたことが、シュートや守備のメニューの中でも意識・活用させることで、学習全体が深まることを期待したい。そうすることで、グループ内やクラス内で学習してきたことに関連性やつながりをみつけ、以前の学習で発見・意識したことを互いに想起し、結果として主体的・対話的で深い学びを進めていきたい。

また、ICT（クロームブック）を活用することで、グループ内のねらいを共有し、視覚的につまづきや気づきにたくさん出会わせたい。2 学期に入ってから、他種目の単元でも積極的にタブレットを持たせ、自分や仲間の映像を用いて動きの比較や改善の機会をたくさんもてるよう取り組んできた。本単元でも同様に、積極的に ICT を活用し、グループや学習カードの振り返りを深め、互いの意見を活発に交流させたい。また、雨天時には、その動画を用いて教師側から課題を焦点化して練習やゲーム映像を視聴させることで、対話的な学びを活性化させたい。

（４）指導と評価の在り方 等

同じ活動を何時間か帯でもつことで、生徒自身は前時に意識できなかったことを次時で表現でき、教師も生徒の成長を丁寧にとることができる。また、グループとしての課題や成果を生徒同士で捉えやすくなり、グループ内で自己や仲間の動きを比較したり、チームの作戦や戦術につなげたりできるかどうかを、技能や思考判断表現の評価へとつなげていきたい。

ICT を活用した振り返りを生徒に呼びかけてきた。最初は自分の動画を撮る・見ることに抵抗があったが、徐々に慣れ、個人種目（陸上競技や器械運動）の学習ではアプリを使うなどして、動きの分析や比較できる生徒もでてきて、それを学習カードの振り返りに文章化して書けるようになってきた。本単元でも、同様に ICT（動画）を使用するの振り返りを期待したいが、初めての集団種目でもあるので、自分の動きだけではなく、他者（チームメイト）の動きにも着目して分析や比較等をして、評価としての幅の広がりも期待したい。

3 指導と評価の計画（別紙参照）

4 本時について

(1) 目標

(知識及び技能)

パスを出した後に次のパスを受ける動きをすることができるようにする。

(思考力、判断力、表現力等)

体力や技術の程度、性別等の違いに配慮して、仲間とともに球技を楽しむための活動の方法や修正の仕方を見つけることができるようにする。

(学びに向かう力、人間性等)

互いに練習相手になったり仲間を助言したりして、互いに助け合い教え合うことができるようにする。

(2) 展開（本時：6 / 11時）

	学習内容・活動	○教師の指導・支援及び評価（☆）
導入	1, 挨拶 めあて・学習の流れを確認する	○本時のめあてを確認し、学習の流れを確認させる。
	2, ウォーミングアップ グループごとにパス&コントロール	○前時からレベルアップした点を意識させる。
	『チームのパスがつながるために自分ができることって』 自分がチームのためのできること、ドリブル、パス（受け手と出し手）、周りの選手の動き（オフ・ザ・ボール）等、を考えよう。	
展開	3, 川渡りパスをグループで取り組む 前時のルールで行うことの確認 5チームで回す。1チームは観察	○攻撃側も守備側も、前時でうまくいったこと、つまづいたことを思い出させ意識させる。
	4, 川渡りパス侵入ありに取り組む ボールを持った人が、川の中に入ってもOK 期待される気づき ・ドリブラーが相手を引きつけ、味方にパスをする。 ・パスの受け手側が、 <u>味方がドリブルしている間に動いてパスを受ける。</u> ・守備（ワニ）側は、相手のパスに応じてスライドする。	○侵入がOKになることで、自分やチームがどんなプレーや関りができるか意識させる。 ○ドリブラーに相手が食いつくことで、チームとしてどんな利点があるのか問いかけ、互いに声を掛け合うよう促す。

	<p>・守備側は、<u>後ろの相手の位置を見ながら守る（立つ）位置を決定する。</u></p> <p>※簡単にグループで振り返りしながらゲームの準備に移る</p> <p>5, 練習ゲーム</p> <p>2コートで2サイクル</p> <p>可能であればゲームをしていない人に動画を撮ってもらおう。</p>	<p>○他のチームのプレーを見たり、ICTを活用したりする中で、ゲームでどんなプレーができそうか、グループ全員で意見交換するよう促す。</p> <p>☆パスを出した後に次のパスを受け取る動きをすることができるようにする。</p>
まとめ	<p>6, 振り返り</p> <p>学習シートをもとにチームや個人の振り返りを記入する。</p>	<p>○自身の課題や、チームでうまくいったこと、つまづいた等を振り返らせ、具体的にシートに書くよう促し、理解を深めさせる。</p>

5 学習資料（添付）

生徒用学習カード

チームメンバー			
チーム名			
テーマ	テーマにそった振り返り		
①期待すること、やってみよう、気になることを書こう。	1試合目	2試合目	
	勝敗		
担当から			
②ドリブルの種類、うまくいったドリブルについて書こう。	1試合目	2試合目	
	勝敗		
担当から			
③ゲームの中で、いいドリブル、効果的なドリブルってどんなドリブルだろう。	1試合目	2試合目	
	勝敗		
担当から			
④パスをだすときに大事なことを意識することってなんだろう。	1試合目	2試合目	
	勝敗		
担当から			
⑤パスをもらうために自分ができること、周りにしてもらおうことって。	1試合目	2試合目	
	勝敗		
担当から			
⑥チームのパスがながるために自分ができることって。	1試合目	2試合目	
	勝敗		
担当から			

⑦効果的なドリブルやパスってどんなドリブルやパス？	1試合目	2試合目	
	勝敗		
担当から			
⑧自分や味方がシュートを打つために意識・工夫できることって。	1試合目	2試合目	
	勝敗		
担当から			
⑨ゴールを守るために意識・工夫できることって。	1試合目	2試合目	
	勝敗		
担当から			
⑩ゲームをするにあたりチームに自分ができることって。	1試合目	2試合目	
	勝敗		
担当から			
⑪フットサル(サッカー)を通して学んだこと、自分が成長したことを書こう。	1試合目	2試合目	
	勝敗		
担当から			

振り返りにつきたいキーワード			単元の流れ	オリエンテーション	
コース	スピード	スルーパス		↓	ドリブル
ポジション	走りこむ	ダイレクト		↓	パス
タイミング	カウンター	スペース		↓	シュートと守備
横パス	(何処)見る	判断		↓	最終リーグ戦
縦パス	チャレンジ				
オフザボール	オンザボール				
サポート	カバー				

年 組 番 名 前 ()

3 指導と評価の計画(中学校・高等学校用)														
単元の目標	知識及び技能	次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解するとともに、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開すること。 ア ゴール型では、安定したボール操作と空間を作り出すなどの動きによってゴール前への侵入などから攻防をすること。												
	思考力、判断力、表現力等	攻防などの自己やチームの課題を発見し、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。												
	学びに向かう力、人間性等	球技に自主的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする、作戦などについての話し合いに貢献しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする、互いに助け合い教え合おうとすることなどや、健康・安全を確保すること。												
時	1	2	3	4	5	⑥	7	8	9	10	11	授業づくりのポイント		
学習の流れ	0	健康観察 ・ 本時のねらいの確認 ・ 準備運動											<p>・ボールに触れなくとも、味方の助けや、ゲームに参加できていることを機会があることに紹介する。</p> <p>・同じ練習メニューを進めていく中で、つまづきや、気づきにたくさん出会えるよう、グループの人数や練習の条件を工夫して単元を進めていく。</p> <p>・スペースをめぐる攻防を意識した学習において、ICTを活用することで、視覚的に理解させることで学習を深める。</p>	
	10	オリエンテーション	ドリブルの仕方 すり抜けドリブル	ドリブルの仕方 川渡りドリブルⅡ	キック&トラップ キックパスの種類	だるまさんが転んだ ドリブルの仕方	パス&コントロール ドリブルとめる・蹴る	パス&コントロール ドリブルとめる・蹴る	3vs3 プレーの判断	パスの仕方 川渡りパスⅡ 味方を活かす動き	シュート練習 空間に走りこむ ゴールを向いておく	ゴールを守る 2vs2 立つ場所 チャレンジ &カバー		最終リーグ戦②
	20	ドリブルの仕方 川渡りドリブル	3vs3ドリブルゲーム プレーの判断	パスの仕方 川渡りパスⅠ パスの原理 ボールをとめる ボールを蹴る ギャップを狙う ICTを活用して つまづきを改善	パスの仕方 川渡りパスⅡ タイミング 顔を出す 相手を引き付ける オフザボール	チーム練習 自分たちに必要な練習 を考える								
	30	試しのゲーム	ドリブルゲーム スペースの活用	練習ゲーム (女子ドリブル ゴールあり) ゴールを目指す ドリブルを活用する 女子も積極的に動く	練習ゲーム 勝敗の意識 ゴールを目指す ゴールを守る 相手を引き付ける 自分たちのチームスタイルの確立 ICTを活用してゲームの中での気づき	最終リーグ戦①								
	40	整理運動 ・ 学習の振り返り ・ 次時の確認												
50														
評価機会		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	評価方法	
	知	①									②		学習カード	
	技						②	①	③				観察	
	思			②	①								学習カード・観察	
単元の評価規準	知	①球技の各型の各種目において用いられる技術や戦術、作戦には名称があり、それらを身につ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。 ②戦術や作戦に応じて、技能をゲーム中に適切に発揮することが攻防のポイントであることについて、学習した具体例を挙げている。												
	技	①ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者をひきつけてゴールから離れることができる。 ②パスを出した後に次のパスを受ける動きをすることができる。 ③ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、進行方向から離れることができる。												
	思	①体力や技術の程度、性別等の違いに配慮して、仲間とともに球技を楽しむための活動の方法や修正の仕方を見付けている。 ②作戦などの話し合いの場面で、合意形成するための関わり方を見付け、仲間に伝えている。 ③チームで分担した役割に関する成果や改善すべきポイントについて、自己の活動を振り返ることができる。												
	態	①互いに練習相手になったり仲間を助言したりして、互いに助け合い教え合おうとしている。 ②一人ひとりの違いに応じた課題や挑戦及び修正などを大切にしようとしている。												
※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」														

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

生徒アンケート調査（アンケート回答 24 名）

	『はい』	どちらかとい えば『はい』	どちらかとい えば『いいえ』	『いいえ』
1. 「ゴール型・サッカー」 は楽しかったですか。	男 9 女 7	男 2 女 4	男 0 女 2	男 0 女 0
2. 「ゴール型・サッカー」 の学習で上手にできるよ うになったことがありますか。	男 7 女 6	男 0 女 4	男 2 女 3	男 2 女 0
3. 「ゴール型・サッカー」 の学習で「なるほど。」「そ うだったのか。」と感じた ことがありますか。	男 5 女 7	男 2 女 5	男 2 女 1	男 2 女 0
4. 「ゴール型・サッカー」 の学習で考えたことを友 達に伝えることができましたか。	男 4 女 2	男 2 女 7	男 4 女 4	男 1 女 0
5. 「ゴール型・サッカー」 の学習で友達と協力しあ うことができましたか。	男 8 女 9	男 3 女 3	男 0 女 1	男 0 女 0
6. 今年、サッカーのワー ルドカップがありますが、 TV 等で観戦したいです か。	男 3 女 1	男 2 女 2	男 4 女 6	男 2 女 4

アンケート結果から、質問 2 のゴール型サッカーが上手にできるようになったと実感した生徒が 17 名（女子が 10 名）いた。身体を動かすことに対して自信が持てなかった生徒が、少しでも自信につなげることができたのではないだろうか。技術練習をあまり実施しなかった中で、『上手にできるようになった』に肯定的な回答が多かったのも、自分がボールをもっていない、オフ・ザ・ボールの動きが理解できたことが裏付けられていると考えられる。質問 3 でも、19 名が肯定的に回答しており、ゴール型の特性への理解を深めることができた。同様に、W 杯の観戦に対しても、『いいえ』が 16 名だったのが 6 名に減少し、興味関心が高まったといえる。またアンケートを個別にみても、『サッカーを好きではない』と答えていた女子 3 名とも、楽しかったと答え、心境に変化をもたらすことができた。質問 5 でも、ほぼ全員が肯定的に回答しており、男女混合で、経験者を均等に分けてグルーピングしたことにより、主体的で学び合いのあるグループ学習を進めることにつながったのではないかと考える。

(2) 生徒の実態を踏まえた単元計画（学習過程）について

単元の軸となる、川渡り練習では、守備をするワニ役に 2 人や 3 人で手をつないで一緒に動いて動くことで、経験者や守備について理解している生徒が、そうでない生徒をリードして活動することになり、守備の感覚やポジショニングを自然とチーム全体に意識させることができた。

また、単元当初は、こちらが心配していた通り、女子の練習やゲームへの積極的な参加は一部の生徒に限られていた。しかし、パスをテーマとする川渡りパスを学習し始めた頃から、1 本のパスを通すために、ボールを持っていない者が動き守備者を動かす必要があることに気づき、そこから劇的に女子が練習・ゲーム両方で動き始めた。サブテーマとして設定していた、『オフ・ザ・ボールの動き』についても口頭での説明や動き方を示し、知識として生徒と出会わせた。そうすることで、それぞれが自ら考え、パスやシュートを成功させようという動きや、振り返りがたくさん見られるようになった。

さらに、女子の積極性を高めるため、単元中盤では、女子の得点を 2 点にするだけでなく、ゴールポストから PA（ペナルティーエリア）内のゴールラインまでの間をドリブルで突破すれば 1 点とした。女子にとっては、ゴールにシュートして 2 点を狙うか、ドリブル突破して 1 点を狙うか、プレーに選択肢が生まれ、結果として考えてプレーする生徒が増えた。最後のリーグ戦では男女ともにそのドリブル突破での得点は廃止しようとの主張があり、女子の成長も感じることもできた。リーグ戦をする中でも、4 得点する女子も出現し、単元を通して 8 割の生徒がゲームでゴールを決めることができ、学びが深まるとともに生徒の喜びや充実感を育むこともできた。

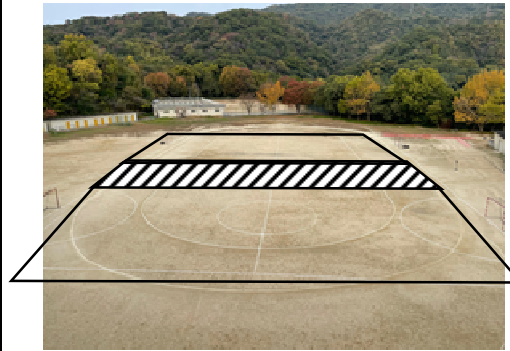


回数を重ねるとピラニア（一人鬼）が出現し、活動を活性化してくれる

(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

生徒がイメージしやすいように、川渡りドリブルや川渡りパスの中で、ディフェンス役の生徒を『ワニ』や『ピラニア』と表現し、生徒が守備をする基本的な感覚を身につけさせるようにし、その呼び方のままゲーム中でも声掛けすることで、練習中に意識した守備のポジショニングの感覚をゲームの中でも想起させることができた。また、パスをもらうために『顔を出す』といった表現も活用し、自分が直接ボールを触らなくても、顔を出すことによって守備者が立ち位置を変えることに気付かせ、練習やゲーム

既存のラインを使用することで、準備や授業の流れがスムーズに進んだ



内で積極的に動くことで、全身持久力や瞬発力の改善につなげることができたと考える。

単元を通して使用したキッズボールも、生徒に好評だった。強く蹴ると少し飛びすぎる面もあるが、守備をしていて、いいポジション取りをした結果、頭や胸でシュートブロックをすることになっても、あまり痛くないため、女子がそれほど怖からずにプレーすることができた。場づくりとしては、ゲームのコートを2つ作成し、そのサイドラインを活用した。コート間の斜線部分にパス&コントロールや2vs2、川渡りドリブル・パス等の練習メニューのコートを設定し、1時間の活動（ウォーミングアップ→練習→ゲーム）の流れがスムーズに流れていくよう工夫した。

(4) 指導と評価の進め方について

生徒が使用する学習カードには【振り返りに使いたいキーワード】という枠を明示し、単元が進むにつれ、専門用語の説明も含め、段階的に紹介した。その中で、生徒が積極的にキーワードを振り返りの中に使用し、知識を深めることができているかを評価に生かすことができた。

振り返りに使いたいキーワード		
コース	スピード	スルーパス
ポジション	走りこむ	ダイレクト
タイミング	カウンター	スペース
横パス	(何を)見る	判断
縦パス	チャレンジ	
オフザボール	オンザボール	
サポート	カバー	

ICTの活用として、当初計画したようにタブレットの活用は、屋外種目であり、集団種目といった面もあって、実践することはできなかった。ただ、チームのベストシーンを作り出そうという取組を持ち掛けると、自分たちで様々な理由をもとにベストシーンを設定し、それを動画の中で探し、再度振り返りに用いることができ、その点では評価につなげることができた。

なにより、スキルテストを実施せず、授業中の練習やゲームの中で狙いをもって取り組んでいるかを、川渡りドリブル→川渡りパス→川渡りパスⅡと段階的に進めることによって、生徒の活動の中にねらいをもっているかどうか判断できる要素をたくさん見ることができ、学習カードと平行して評価に組み込むことができた。

(5) その他

単元の終わりに、生徒の希望もあり、男女別でチーム編成をしてゲームを行った。やはり、異性がゲームの中にいないということで、男子のスピード感や力加減が大きく変わり、女子も同性同士となると遠慮なくプレーする生徒が多くなった。その反面、目の前の相手を抜きさろうとするプレー等の個人プレーが増え、攻撃でも守備でも、判断やねらいをもったプレーが激減し、結果、ボールの周りに生徒が群がる時間が多くなってしまった。

ゲーム後の振り返りでは、男女混合でゲームをすると、互いに少し遠慮した部分が出て、結果としてその遠慮でできたわずかな時間が、生徒の中でねらいや考えを生み出すことにつながっているのだと、教師も生徒も気付くことができた。もともと、能力的には、そこまで課題がないこの学級については、チームのねらいを共有したり、プレーにいくつかの選択肢がある状態の中から、自分のプレーを判断するといった、深まりある学習に重きを置けたことが思わぬ収穫となった。

保健体育科学習指導案

日 時：令和4年11月10日（木）13：20～14：10
 場 所：田辺市立中芳養中学校 体育館
 学 級：2年1組 21名（男子7名 女子14名）
 授業者：教諭 井上 一光

1 単元名 バスケットボール

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、体育の授業でバスケットボールに取り組むのは初めてである。昨年度は、ゴール型の球技としてアルティメットを行っている。生徒アンケート調査の結果を見ると、「体育学習は好きですか」という問いについては肯定的な回答をした生徒が多かった一方、「体育学習は得意ですか」という問いになると、否定的な回答をした生徒が増加した。新体力テストの結果を見ても、多くの項目で、全国平均、県平均を下回っており、一定程度の苦手意識を持っていることが考えられる。

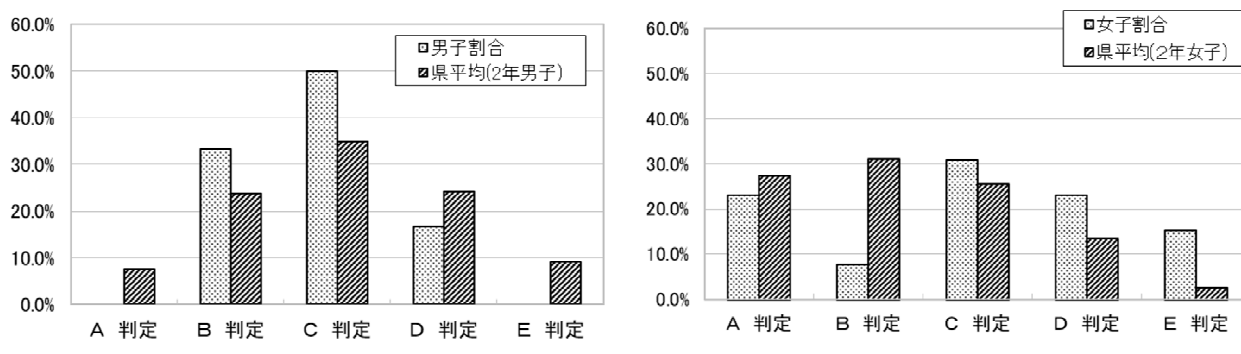
「球技は好きですか」という質問に対して、否定的な回答をした生徒の理由を見てみると、ボール操作への苦手意識を持つ生徒が多いことがわかった。また、「バスケットボールは好きですか」という質問へ否定的な回答をした生徒の理由では、昨年度、バスケットボールを経験していないため、ルールがわからない、難しそう、やったことがないからという意見が多かった。

生徒アンケート調査

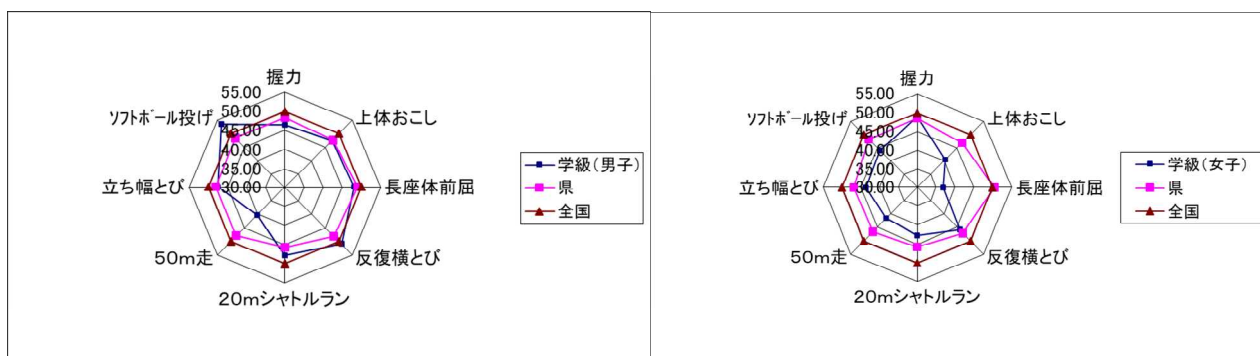
アンケート内容	『はい』	どちらかといえば『はい』	どちらかといえば『いいえ』	『いいえ』
1.体育学習は好きですか	10名	6名	1名	1名
2.体育学習は得意ですか	4名	8名	2名	4名
3.今回学習する「球技」は好きですか	7名	6名	3名	2名
4.3で「どちらかといえばいいえ」「いいえ」と答えた児童生徒の理由	理由 ○ボールを上手く扱えないから○ボールを使うスポーツが苦手だから○投げたりするのが、あまり得意じゃあないから○ルールがむずかしい○見るのは好きだけど実際にやると上手くいかないから			
5.今回学習する「バスケットボール」は好きですか	6名	3名	7名	2名
6.5で「どちらかといえばいいえ」「いいえ」と答えた児童生徒の理由	理由 ○やったことがないから○ルールを知らないから○球技が好きではないから○難しそうだから○ドリブルができないから○難しいから○自分が得意ではないから			

[令和4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

本学級では、昨年度バスケットボールを学習していないため、単元の前半にパス、ドリブル、シュートといった基礎技能、ルールや技術の名称などの基礎知識の習得に重点を置きたい。基礎技能の一つである、シュートを練習する際に、自分のシュートが一番入りやすいエリアを見つけさせたい。基礎技能の習得の際には、タブレットを活用する。シュート、パス、ドリブルといった基礎技能の見本動画と共に、チームのメンバーがコツを記入できるコツシートを各チーム1枚ずつ作成させる。赤い付箋は教科書やネットから得たコツ、青い付箋は実際にやってみて得たコツと、色を分け整理することで、理想のイメージと実際の動きのギャップを感じさせ、修正していくことで技能習得につなげたい。

また、単元序盤にあるハーフコートの少人数ゲームにおいては、攻撃チームと守備チームの役割を、時間で区切ることで、チームの目標達成のために、何度もリトライでき、修正できる環境を設定する。

単元後半のゲームでは、チームメイトの得意なシュートゾーンを生かす作戦をチームで検討させたい。そのために、動画を分析させ、「シュートゾーンを使うための動き」や「シュートゾーンでフリーになるためにはどうすればいいか」という課題を生徒に持たせたい。しかし、動画には情報量が多く、生徒が短時間で必要な情報を得ることが難しいと考えられる。そこで、動画を見る際には「チームの課題は解決できたか」「シュートゾーンは生かしているか」などの動画を見る視点をあらかじめ教師から提示したい。ゲーム内のルールについては、昨年度より継続して行っているアダプテーションゲームの要素を取り入れる。「みんなが活躍でき、楽しめるゲーム」というテーマを掲げ、各チームで教師が提示したアダプテーションルールを使用し、テーマを実現させたい。

単元の中盤以降でゲーム後の振り返りとして、各チームにベストプレー動画を提出させたい。ゲームの振り返りを動画で行う事で、より自チームの課題や、次への修正点を見つけやすくなるのではないかと考えた。また、ベストプレーを選ぶ過程で、「戦術的な気づき」と「チームの課題」をチームメイトとともに見つけることも期待したい。

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)

パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くこと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練習や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)

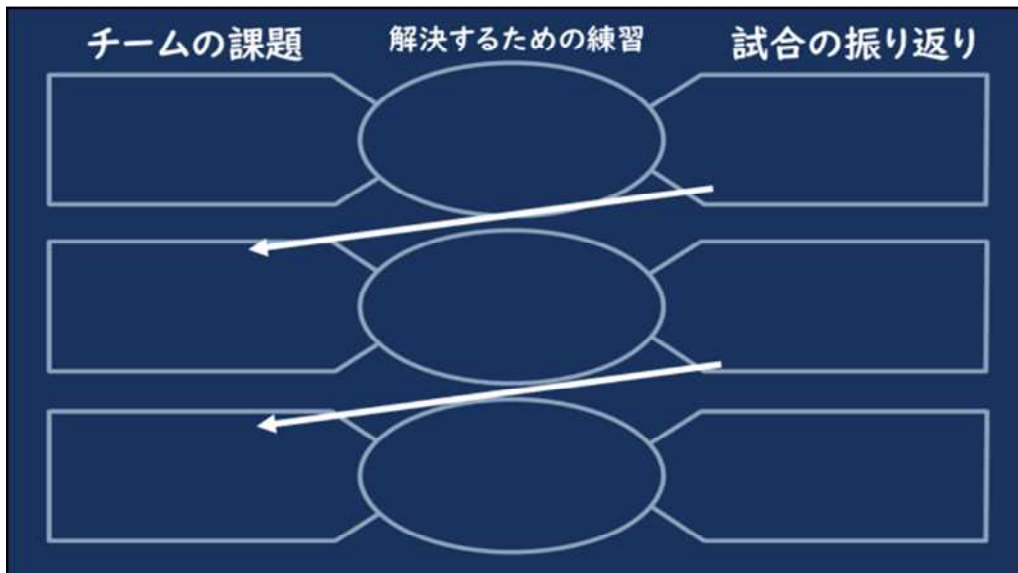
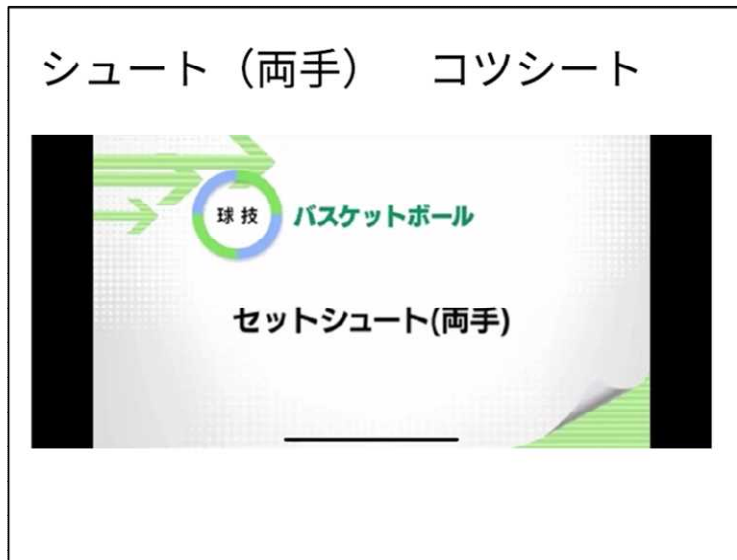
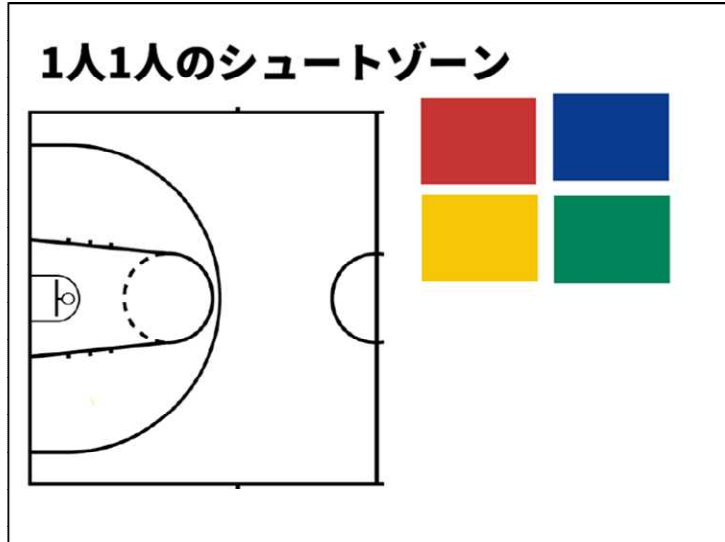
一人一人の違いに応じた課題や挑戦および修正などを認めようとするようにする。

(2) 展開 (本時：8 / 11時)

	学習内容・活動	○教師の指導・支援及び評価 (☆)
導 入	1 挨拶、健康観察、本時のねらいの確認	○前時の振り返りから、本日の学習の流れを確認させる。
	2 準備体操 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">一人一人の個性を生かし、全員が活躍できるゲームを作る</div>	
展 開	3 チーム練習 自チームの課題を解決するための練習を行う。	☆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つけ、仲間に伝えている。
	4 試合 (アダプテーションルールあり) 前半終了時点で6点差以上付いていれば、負けているチームが交渉権を得る。	○相手との交渉の中で、自チームの個性を生かせるアダプテーションを設定するように促す。
	5 作戦の振り返り	○動画を見ながら、課題を見つけられるよう助言する。

ま と め	6 ヒストリーシートへ振り返りの記入	○自分自身、チームの課題、解決策を振り返らせ、ヒストリーシートへ記入させる。
-------------	--------------------	--

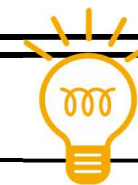
5 学習資料



バスケットボール ヒストリーシート

単元のテーマ

一人一人の良さを生かして、みんなが楽しく活躍できるバスケットボールを実現する



基本ルール	授業の流れ				発見！バスケの魅力
プレーヤー5人で行います コート内でドリブル、パスなどでボールを動かします 相手ゴールにシュートをして、入れば得点 通常ゴールは2点 3ポイントエリアからは3点 フリースローは1点 ボールを持ったら3歩以上歩けません（トラベリング） ドリブル中に両手でボールに触れた後、再度ドリブルはできません（ダブルドリブル）	情報の収集 基礎知識 教科書 インターネット	整理・分析 コツシート 基礎技能 コツの共有	整理・分析 発見 自分だけのシュートゾーン	実践 試合 シュートゾーンを生かした作戦	振り返り 話し合い みんなが楽しめ活躍できる

評価規準	A	B	観点別振り返り（達成度を5段階）
知識	技の名前や行い方、観察の方法や体力の高め方などを理解し、仲間に言ったり、ヒストリーシートに書き出したりしている	技の名称や行い方、観察の方法や体力の高め方などのいずれかを理解している	
技能	ゴール付近に自分の得意なシュートゾーンを見つけ、そのシュートゾーンを生かし、シュートをしたり、シュートゾーンにいる仲間にパスを出したりすることができる	ゴール付近に自分の得意なシュートゾーンを見つけ、そのシュートゾーンを生かし、シュートをすることができる	
思考・判断・表現	男女差、体力の差、得意・不得意にかかわらず、仲間と共にバスケットボールを楽しむ方法や練習を見つけ、仲間に伝えている	男女差、体力の差、得意・不得意にかかわらず、仲間と共にバスケットボールを楽しむ方法や練習を見つけている	
主体的に学習に取り組む態度	自分の状況にかかわらず、仲間と励ましあったり、仲間と課題を共有し、互いに助け合い、教えあったりし、練習を工夫しようとしている	バスケットボールの学習に積極的に取り組み、仲間と協力し、互いに助け合おうとしている	

毎時の振り返り

日付								
振り返り								

3 指導と評価の計画(中学校・高等学校用)

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、競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。 ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での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、1人1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	授業づくりのポイント	
学習の流れ	0	健康観察・本時のねらいの確認・準備運動					単元テスト	健康観察・本時のねらいの確認・準備運動				<ul style="list-style-type: none"> 一人一人の得意なシュートゾーンを生かし、より多くの点を決める アダプテーションルールを活用し、みんなが楽しめるゲームを作る ICTを活用する 単元の中盤で単元テストを実施し、知識の定着を図る 	
	10	ボール操作ドリ	シュート練習 得意なシュートゾーンを見つける	作戦検討		チーム練習 シュートゾーンを生かす		チーム練習 作戦の確認					
20	コッ・ポイント集め	シュート練習フォーム撮影	簡易ゲーム ハーフコートでの3対3		ゲームアダプテーションゲーム		動画分析 作戦検討	ゲームアダプテーションゲーム		まとめのリーグ戦			
30													
40								作戦の振り返り					
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	評価方法
	知	①						②					
	技						①			②		③	
	思		①			②			③				
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ゴール方向に守備者がいない位置でシュートをすることができる。 ②得点しやすい空間にいる味方にパスを出すことができる。 ③パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くことができる。											
	思	①提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、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、分割した役割に応じた活動の仕方を見つけている。 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つけ、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作戦などについての話し合いに参加しようとしている。 ③一人一人の違いに応じた課題や挑戦および修正などを認めようとしている。 ④練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助しようとしている。											

※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」

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

生徒アンケート調査

	『はい』	どちらかとい えば『はい』	どちらかとい えば『いいえ』	『いいえ』
1.「バスケットボール」は楽しかったですか。	17名	2名	0名	0名
2.「バスケットボール」の学習で上手にできるようになったことがありますか。	14名	5名	0名	0名
3.「バスケットボール」の学習で「なるほど。」「そうだったのか。」と感じたことがありますか。	13名	6名	0名	0名
4.「バスケットボール」の学習で考えたことを友達に伝えることができましたか。	13名	6名	0名	0名
5.「バスケットボール」の学習で友達と協力しあうことができましたか。	19名	0名	0名	0名

授業後のアンケートをみると、バスケットボールに対してすべての生徒が肯定的に捉えていることがわかった。授業前のアンケートでは、約半数が「バスケットボールは好きですか」という問いについて否定的な回答を行っていたことから、単元を通してバスケットボールの楽しさに触れることができた生徒が多かったと考えられる。また、「バスケットボールの学習で友達と協力しあうことができましたか」という問いに対しすべての生徒が「はい」と回答している。単元を通して同じチームで課題や練習を検討し、作戦を立て、試合ごとにチーム内での修正を行うという学習プロセスを踏んだことが、協力するという意識につながったものだと考えられる。

生徒の様子からもバスケットボールを通して充実した学習が行えたように感じられる。


ールを選択し、交渉させた。アダプテーションルールを用いる事で、人数差や能力差があるチームの試合でも、全員が楽しめるという視点を取り入れたゲームができた。しかし、アダプテーションルールを個人で適用させた方が、より全員が活躍できるゲームができるのではないかという意見が協議会であった。また、運動が苦手な生徒が自らアダプテーションを要求できるような授業作りも必要であるのではという意見もあった。パラリンピックなどの個別のルールがあるスポーツを例に挙げたり、共生の視点について生徒とともに考えたりしながら、今後はアダプテーションルールを一人一人が要求できるような、授業を作っていくたい。



(4) 指導と評価の進め方について

授業内での観察については、評価シートを作成し、各時間の目標に応じた評価を行った。それに加え単元後半のゲームでは、「自分達のベストプレー」を提出させ、評価を行った。ベストプレーを提出させるねらいは、試合を行う中で、チームの目標やねらいを明確にし、ベストプレーを選ぶ過程で思考・判断・表現の深まりがあると考えたからである。提出された動画、説明をもとに、思考・判断・表現の評価、知識技能の評価を行った。

自分たちのベストプレー



ゆのんのシュートポイントのところまでパスを回して決めれた

また、毎時間提出されるヒストリーシートの記載内容も評価材料として用いた。特に、ヒストリーシートの振り返りの記述から、本時の目標がどれだけ達成できたかを

判断し、その後の授業を構成していった。

		評価日	氏名	氏名	氏名	氏名	氏名	氏名	氏名	氏名	氏名	氏名	氏名
知識	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。												
知識	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。												
技能	①ゴール方向に守備者がいない位置でシュートをすることができる。												
技能	②得点しやすい空間にいる味方にパスを出すことができる。												
技能	③パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くことができる。												
思・判・表	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。												
思・判・表	②仲間と協力する場面で、分割した役割に応じた活動の仕方を見つけている。												
思・判・表	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つけ、仲間に伝えている。												
態度	①球技の学習に積極的に取り組もうとしている。												
態度	②作戦などについての話し合いに参加しようとしている。												
態度	③一人一人の違いに応じた課題や挑戦および修正などを認めようとしている。												
態度	④練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助しようとしている。												

高等学校取組事例

体育科 学習指導案

日 時：令和4年11月16日（水）12：55～13：40
場 所：和歌山県立海南高等学校 体育館
学 級：1年DE組 34名（男子34名）
授業者：職名 教諭 安永 元樹

1 単元名 器械運動「マット運動」-ICTを活用し主体的な学びと技能アップを目指す-

2 指導にあたって

器械運動は、多様な楽しさや喜びを味わい、技の名称や行い方などを理解するとともに、自己に適した技で演技すること、生涯にわたって運動を豊かに継続するための課題に取り組み、考えたことを他者に伝えること及び器械運動に主体的に取り組むとともに、公正、協力、共生などの意欲を育み、健康・安全を確保することができるようにする。

「器械運動の多様な楽しさや喜びを味わい」とは、技がよりよくできることを通して得られる楽しさや喜びに加えて、体力や技能の程度等にかかわらず、「する、みる、支える、知る」などのスポーツの多様な楽しさや喜びを味わうことである。

指導に関しては、「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」の内容をバランスよく学習させるようにし、自己に適したスポーツとの関わり方を考える機会を充実することで、生涯にわたる豊かなスポーツライフの実現を目指すことが大切である。

～生徒アンケート調査結果～

1年DE組男子生徒は、半数以上の生徒が体育学習に対し「好きである」または「どちらかといえば好き」と回答（24名/31名※3名欠席により未回答）しており、特に活動的な種目を好んでいる様子である。しかし、「体育が得意であるか」という問いに対しては数が減り、「得意ではない」または「どちらかといえば得意ではない」という回答（12名/31名※4名欠席により未回答）が多くなった。身体を動かすのは好きであるが、自らの動きに対して自信はもっていない生徒が半数程度窺えるという結果になった。

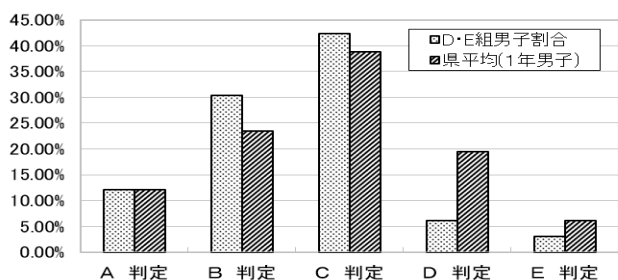
また、今回行う『「マット運動」が好きであるか』という問いに対しては、多くの生徒が「好きではない」または「どちらかといえば好きではない」としている。（22名/31名※4名は欠席による未回答）その理由は、技を実施するのが怖いという恐怖心や出来ないから、痛い、怪我をしそうだからという回答であった。授業の計画では、基礎的な動きの内容を確認・実施することから自信を付けさせるようにする。また、グループ活動の中で仲間のサポートや個々の危機察知能力の向上など大切な要素を向上させたいと考える。

～体力・運動能力調査結果～

[令和4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

[図1] 【Tスコアによる全国比較図(男)】



[グラフ1]を見ると和歌山県内の生徒に比べ、BC判定が平均値を上回っており、DE判定が平均よりも低いことから、今回授業を行う1年DE組男子は比較的高い運動能力を有していることがわかった。また、[図1]を見ると、50m走と立ち幅跳びに関しては全国平均値を上回っており、スピードや瞬発力といった能力が高いことがわかった。

それとは逆に、握力と長座体前屈は、全国平均値・県平均値の両方に数値が達していないことがわかった。その中でも長座体前屈(柔軟性)は、多くの場面で怪我のリスクを軽減する要素であり、今回の授業で実施するマット運動でも必要な要素であるため、授業を通して改善していきたい。

～2つの調査をもとに～

現状を踏まえ、生涯スポーツの大きな目標を目指し取り組むべきポイントは、1人でも多くの生徒に成功体験をスポーツの中で積み重ねることであると考える。そして、それにより苦手・不得意から好き・得意の生徒数を増やしていくことが重要である。そのために、今回マット運動の授業では客観的な視点から自らの動きを確認・理解し、課題発見につなげ、恐怖心を取り除きつつ成功体験を1つでも得られる形を作りたい。

また、技能の評価として決まった実技テストに選択技を加えて、生徒が主体的に技を実施し計画することで、個々に応じた目標設定や仲間とのグループワークをもとに自分に合った技の選択ができるかを観察し、主体性や対話的な学びの中から自らの表現方法を導き出す術を学んでもらいたいと考える。

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

(技能)

○体をマットに順々に接触させて回転するための動き方、回転力を高めるための動き方で、基本的な技の一連の動きを滑らかに安定させて回ることができるようにする。

(思考力、判断力、表現力等)

○自己や仲間の技術的な課題やその課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考え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)

○①器械運動の学習に自主的に取り組むことができるようにする。

(2) 展開 (本時：6/10時)

	学習内容・活動	○教師の指導・支援及び評価(☆)
導入 10分	1 【マット準備】 2 【集合・整列・挨拶・健康観察】 3 【本時の説明】(パワーポイント) 4 【柔軟体操】(5分) ・各グループマット1枚に移動し、2人1組で柔軟体操を行う。	○マスク着用(※運動時息苦しい場合は外す)各クラス2列縦隊 ○出席番号順に5、6人ずつグルーピングする。 (※ペアなしの場合は別マットへ) ○柔軟体操の合図はホイッスル(勢いをつけて10呼間)
展開 23分	5 【グループアップ】(5分) ・蜘蛛歩き ・芋虫歩き ・川渡り ※グループ1人ずつ6組行う。	○全力で行うよう指示
	6 【技の確認と復習】 ・つなぎ練習 (開脚前転/前転/後転/開脚後転/伸膝後転) ※グループ別マット実施 ※開始合図はホイッスル	○練習時間等は時間経過により指示を出す。生徒間のアドバイスを促す。 ○技の改善点を指摘する。 ☆評価(思考・判断・表現) ※自己や仲間の技術的な課題やその課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考えを伝えている。
	6 【つなぎ演技中間発表】 ・各グループ1名ずつつなぎ技を行い、演技を動画で撮影する。 ※開始合図はホイッスル	☆評価(知識・技能) ※体をマットに順々に接触させて回転するための動き方、回転力を高めるための動き方で、基本的な技の一連の動きを滑らかに安定させて回ることができる。 ※観察+動画

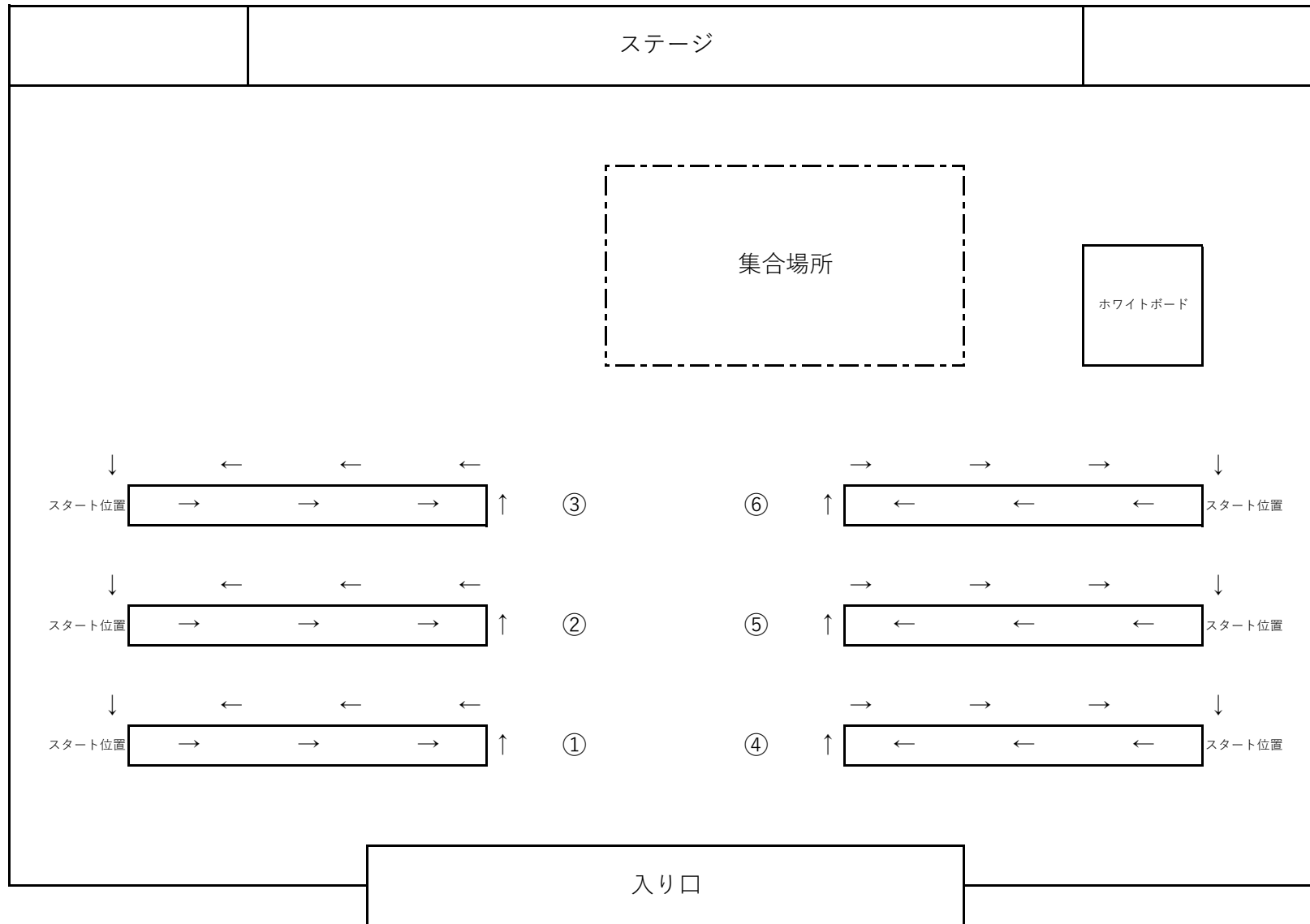
<p>ま と め 12 分</p>	<p>7 【グループワーク】(10分) ・自らの動きの解説をするよう指示 ※グループ内で1名ずつ発表する。 (※動画は Teams に送信保存)</p> <p>8 【本時のまとめ・次回授業の確認】</p>	<p>○各グループを巡視し、発言のないグループにはアドバイスをする。</p> <p>○授業の取り組みについて総括</p> <p>○体調確認</p>
-----------------------------------	---	---

3 指導と評価の計画(中学校・高等学校用)

単元の目標		知識及び技能										授業づくりのポイント	
		次運動について、技がよりよくできたり自己や仲間の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、技の名称や行い方、(体力の高め方)、課題解決の方法、(発表の仕方など)を理解するとともに、自己に適した技で演技ができるようにする。 マット運動では、回転系や巧技系の基本的な技を滑らかに安定して行うこと、条件を変えた技や発展技を行うこと及びそれらを構成し演技することができるようにする。											
		思考力、判断力、表現力等											
単元の目標		学びに向かう力、人間性等										授業づくりのポイント	
		技などの自己や仲間の課題を発見し、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、自己の考えたことを他者に伝えることができるようにする。											
		器械運動に自主的に取り組むとともに、(よい演技を讃えようとする)、互いに助け合い教え合おうとすること、一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとする(などや、健康・安全を確保すること)ができるようにする。											
時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	授業づくりのポイント		
学習の流れ	0	健康観察・本時のねらい確認・準備運動										<p>・最も達成感が得られるであろう倒立は毎時間挑戦させ感覚を掴ませる。</p> <p>・動きを映像で客観的に見られるようにパソコンをグループに1台持参させる。自らの動きの把握や技能の向上を認識させるようにする。</p> <p>・グループワークでは映像を全員で確認しながら対象生徒が自らの動きについて解説する。良い部分や不足している部分や感覚をメンバーに伝え、ワークシートへ記入させるようにする。</p> <p>・最終実技テストの種目は全7種類のつなぎ技で行う。</p> <p>・太線枠内は演技を動画撮影する。</p> <p>・授業を通して全員が発言する機会をつくる。</p> <p>・動画の保管はTeamsで行い、生徒間アドバイスはコメントで行う。</p>	
	10	オリエンテーション	つなぎ技撮影	技ポイント解説	技練習	中間発表に向けた技練習 (前転・後転・開脚前転・開脚後転・伸膝後転)	練習(復習)	中間発表	側転・倒立前転・後転倒立	構成	構成技練習		練習
	20		解説	技練習	※映像撮影(各グループ)				実技テスト練習	実技テスト			
	30	身体ほぐし運動		倒立(練習、タイム計測)				倒立					
	40			グループワーク 映像分析 (☆自らの演技について解説を行う)				発表					
45		整理運動・学習の振り返り・次時の確認 (☆自らの動きを解説し、説明する)											
評価機会		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	評価方法	
	知			①						②		提出物	
	技						①				②	実技テスト、観察、映像	
	思					①	②				③	観察、提出物	
単元の評価規準	知	①技の行い方は技の課題を解決するための合理的な動き方のポイントがあり、同じ系統の技には共通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自己の動きや仲間の動き方を分析するには、自己観察と他者観察などの方法があることについて、学習した具体例を挙げている。											
	技	①体をマットに順々に接触させて回転するための動き方、回転力を高めるための動き方で、基本的な技の一連の動きを滑らかに安定させて回ることができる。 ②学習した基本的な技を発展させて、一連の動きで回ることができる。											
	思	①体力や技能の程度、性別等の違いに配慮して、仲間とともに器械運動を楽しむための活動の方法や修正の仕方を見付けている。 ②自己や仲間の技術的な課題やその課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考えを伝えている。 ③器械運動の学習成果を踏まえて、自己に適した「する、みる、支える、知る」などの運動を継続して楽しむための関わり方を見付けている。											
	態	①器械運動の学習に自主的に取り組もうとしている。 ②仲間に課題を伝え合ったり補助し合ったりして、互いに助け合い教え合おうとしている。 ③一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にしようとしている。											

※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」

体育館内会場図



体育ワークシート

()年()組()番 氏名()

種目【 器械体操 】	・決まった動作を的確に遂行する技能を身につける。また、各技を理解する
	・自他の動作をみて、課題を発見し思考判断すると共に他者に伝える力を養う
	・学習に主体的に取り組む。公正、協力、責任、安全性の確保等の力を養う

振り返り ～ 自己評価 チェックシート ～

とても良い・・・5 良い・・・4 普通・・・3 良くない・・・2 とても良くない・・・1

10 月 26 日 (水)

月 日 ()

オリエンテーション

①	イメージ通り演技することができた	
②	自らの演技で課題が見つかった	
③	仲間の演技について自分の考えを伝えた	
④	学習に進んで取り組んだ	
1～4 合計		
三点倒立タイム(※秒数記入)		
発見を与えてくれた人【 】		

月 日 ()

月 日 ()

①	自分の演技で課題を確認できた	
②	仲間の演技からヒントを得ることができた	
③	仲間の演技をみて課題を指摘した	
④	仲間との映像分析で意見を言い合った	
1～4 合計		
三点倒立タイム(※秒数記入)		
発見を与えてくれた人【 】		

①	自分の演技で新たな課題を確認できた	
②	技のポイントを理解し、改善につとめた	
③	仲間と課題解決に向け相互に支え合った	
④	仲間との映像分析で意見を言い合った	
1～4 合計		
倒立タイム(※秒数記入)		
発見を与えてくれた人【 】		

月 日 ()

月 日 () **中間発表**

①	中間発表に向け技の完成度が上げられた	
②	技のポイントを理解し、改善につとめた	
③	仲間と課題解決に向け相互に支え合った	
④	仲間との映像分析で意見を言い合った	
1～4 合計		
倒立タイム(※秒数記入)		
発見を与えてくれた人【 】		

①	中間発表で初回撮影時より上手く演技できた	
②	自らの動きを見て新たな課題が発見できた	
③	仲間の演技を見て課題を発見し、伝えた	
④	仲間と協力して技術向上に取り組んだ	
1～4 合計		
発見を与えてくれた人【 】		

月 日 ()

月 日 ()

①	伸膝前転で足を曲げず立ち上がった	
②	倒立前転でスムーズに回れた	
③	仲間と課題解決に向け相互に支え合った	
④	仲間と協力して技術向上に取り組んだ	
1～4 合計		
倒立タイム(※秒数記入)		
発見を与えてくれた人【 】		

①	自他の演技で新たな課題発見ができた	
②	技の完成度上がっていると実感できた	
③	納得のいく演技構成ができた	
④	仲間と協力して技術向上に取り組んだ	
1～4 合計		
倒立タイム(※秒数記入)		
発見を与えてくれた人【 】		

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

生徒アンケート調査

	『はい』	どちらかとい えば『はい』	どちらかとい えば『いいえ』	『いいえ』
1.「マット運動」は楽しかったですか。	13	14	2	1
2.「マット運動」の学習で上手にできるようになったことがありますか。	19	11	0	0
3.「マット運動」の学習で「なるほど。」「そうだったのか。」と感じたことがありますか。	20	7	3	0
4.「マット運動」の学習で考えたことを友達に伝えることができましたか。	15	11	4	0
5.「マット運動」の学習で友達と協力しあうことができましたか。	26	4	0	0

全 10 時間の授業前アンケートと比較し、多数の生徒がマット運動に対して「楽しかった」、「上手に出来るようになった」と回答する結果が出た。この結果は、今回使用した ICT 機器によって、自らの動きを客観的に認識し、意見を交換する場があったからだと感じる。生徒には多くの成功体験が必要で、自分自身の得意不得意があまり認識できていないため、様々な技に挑戦をしようとする積極性を育まなければならないと考える。

その点において、マット運動の技を習得できたことが、成功体験となったのではないかと考える。しかし、授業を通して苦手意識をもち、発言も少ない生徒も居たので、そういった生徒に対しても活発な意見交換や積極性を培ってもらうように授業改善していく必要がある。

アンケート結果から、ICT 機器等を使用し、効果的に反復練習を繰り返すことで、個々の技術レベルの成長していく姿が授業の中で窺えた。

また、仲間同士で協力しながら授業に取り組みしており、今後の授業においても良い成果が得られるのではないかと考察する。

（2）生徒の実態を踏まえた単元計画（学習過程）について

今回の授業計画では、苦手と感じている生徒や怖いと思っている生徒に対して、どのように自己表現をさせて自信をもたせるといった点について最も考慮した。

そのため、中学校までのマット運動で、どのような内容をどのくらい行い、どの程度習得できているのかを把握することが授業計画を作成する上で必要となるため、事前アンケートの必要性を感じた。

また、最近では、怪我の回避や、指導者の力量不足等で、あまり高度な技を行っていない傾向にあるのではないかと感じる面もあった。

授業を実施したクラスのアンケート結果では、マット運動に対して得意な生徒はいるものの、「出来ない・苦手」「自信がなく好印象でもない」という回答をする生徒が多かった。

そのため授業計画では、高度な技は行わず、基本的な技を中心に行いスムーズな身体の動かし方が習得できるように作成した。

また、倒立を多く取り入れることによって、成功体験を認識しやすく、取り組みや活動量、コミュニケーション等の授業内容を充実させることが出来た。

(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

学習カードは、評価するものを明確に残せるという面や評価するための資料として有効であり、必要だと感じた。しかし、授業の中で学習カードへ記入させると運動時間の確保やグループ学習の時間の確保が困難なため、自己評価をアンケート形式にすることで、書くべき内容を明確にし、振り返りの時間を短縮することができた。

また、活発に意見交換を行えるように少数でグループをつくり、1人が発言できる時間の確保を行った。

授業前と終了前にはプロジェクターを使用し、パワーポイントで毎時間作成したものを表示し確認しながら授業を進めることで、生徒が授業をスムーズに展開できた。

倒立等の怪我のリスクが高い技を行う際は、各グループで補助を付けることで対応し、特に苦手な生徒にはサポートの人数を増やして練習を行った。

また、毎時間授業風景を撮影し、各自の動きで良い点や改善する部分を仲間同士で確認し合うことで、次の授業での目標を明確にし、怪我のリスクも下げられるようにした。

(4) 指導と評価の進め方について

計画段階では毎回多くの評価基準を設定し多くの指導を計画する中で、時間の面や細かい評価を毎時間していくことが困難であることがわかった。

まず、大切なことは目標と評価基準を明確にし、その情報を生徒と共有することで、各自で何が必要で何を行えば良いのかを考えさせながら段階を踏む授業計画が構築されるべきだと気づき、授業計画を再作成した。

高校生のマット運動の授業計画をする中で、生徒たちの現状を把握し、生徒のレベルに合った単元目標を設定することに重きを置き作成した。

基本的な技を取り組んでいく中で、出来なかった生徒が上達していく様子が窺えたのは良かった。

多くの生徒が、体の動かし方がわからなかったり、失敗したときの恐怖心により、出来ない・やらない・嫌い等の理由だったため、達成させるためには明確なやり方の指示と、効果的な反復練習が重要である。

また、自らの動きを映像で確認し改善することは、普段の生活では行わないため効果的に技能の向上が図ることができたと考える。

(5) その他

研究協議では、評価をしていく為にどのような工夫があるのか、授業をどのように計画して行っているのかという質問をされた。

授業では、PCで毎時間授業を撮影し、teamsアプリに動画を投稿し、グループ間で個人と仲間の動きを共有した。

生徒は、空き時間に動画を確認できるため、授業以外の時間帯でもマット運動に触れることができ、アプリ内でコメント機能を使用するように促し、アドバイス等を行える環境をつくった。

教師側も、毎時間の動画を確認することで、生徒の成長を把握することができるため指導と評価・計画の参考にすることが出来た。

また、今回の研究授業では男子のみで実施したため、男女共習についての質問があったが、このクラスでは、男女共修をよしとしない生徒もいたため、生徒間の活動量や思い切った動きが出にくくなることを予想し、男子のみで実施した。

このことについての和歌山大学村瀬教授の助言では、考え方の視点としては、個人個人が様々な差を認識しそれを体育の課題でどう活かせるのかがポイントとなり、考えながら取り組む形が必要である。また、優秀な一個人が活躍する授業ではなく、全員がそれぞれの特徴を発揮して活躍できる授業の構築が必要だという結論を頂いた。

今後の男女共習での体育授業の課題解決のため、村瀬教授の助言を参考にして取り組みたいと考える。

特別支援学校 取組事例

保健体育科学習指導案

日 時：令和4年11月21日（月）13：00～14：00
場 所：県立紀北支援学校 体育館
学 級：高等部肢体不自由学級 12名(男子6名 女子6名)
授業者：職名 教諭 津村巧巳

1 単元名 体づくり運動遊び「サーキット運動」

2 指導にあたって

本校高等部肢体不自由学級には、12名の生徒が在籍し、3クラスで構成されている。座位を取ることが難しく、移動には座位保持装置を使っている生徒、少しの距離ならウォーカーを使って移動することができる生徒、車いすを自ら操作し、短距離を移動することができる生徒、不安定さが残るが、自立歩行できる生徒等移動に関する生徒の実態は様々である。また、体を動かすことに関しても、全介助が必要な生徒から、自ら進んで体を動かすことができる生徒まで実態の幅は広い。

このような様々な実態のある集団の体育では、体を動かす楽しさを体感し、達成感を味わわせることを大きな目標として、「筋力」「瞬発力」「調整力」「持久力」の要素を取り入れたサーキット運動を行うことで、各生徒の実態に合わせた課題の達成を目指す。授業の初めには、曲のリズムに変化をもたせながら持久力を伴う歩行運動を設定し、毎時間行うようにしている。ガタガタ道やスラローム移動は調整力の要素を含めた運動として設定した。さらに、ボールを投げたり、のれん段ボールを押ししたりする筋力、瞬発力を含めた運動を設定した。また、個人の活動となってしまうないようにペアになり相手を意識しながらボールを運ぶ活動についても設定している。多くの達成感を得られるように各サーキット種目の難易度を選択できる2種類のコースを設けることとした。

初めての運動や体験等に不安を抱いて参加する子どもたちが多いため、単元の最初は、1つずつの活動時間を多く設定した後に、サーキット運動につなげた。授業の初めに行う持久力を伴う歩行運動は親しみやすい曲を使い楽しく運動できるように考えた。各サーキット種目に対しても、ボールの投げ方やカゴを持つときのひもの選択など生徒の実態に合わせた運動とした。各個人が達成感に加え、仲間と協力して取り組めるように、ボール運びを設定した。カゴの持ち方にも個人差が多く出るため、ひもを数種類用意した。

サーキット運動として様々な活動が、本時に頑張る活動を個別に一つ設定し、写真で提示することで意識付けをしている。コース選択など、自らにあった難易度を選べるように、一緒に活動する教師と相談しながら進め、成功体験を多くできるよう考えている。

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) 体を動かす楽しさや心地よさを味わうことができるようにする。

(思考力、判断力、表現力等) 運動することの楽しさやおもしろさを声や表情で表現できるようにする。

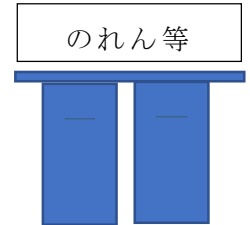
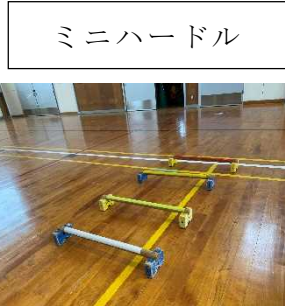
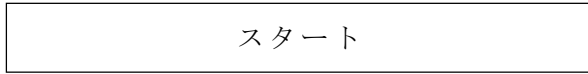
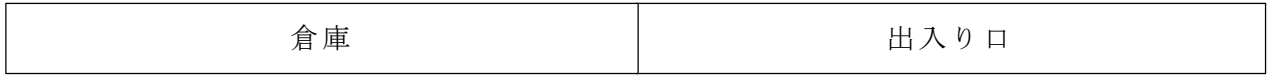
(学びに向かう力、人間性等) 仲間と協力しながら活動に参加することができるようにする。

(2) 展開 (本時：7 / 8 時)

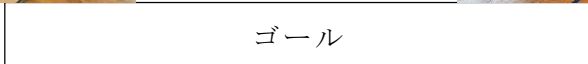
	学習内容・活動	○教師の指導・支援及び評価 (☆)
導 入	1 集合及び出欠確認 ・ 始まりの挨拶 ・ 出欠確認 ・ 本時のスケジュール、目標の確認	○本時の活動内容がわかるように、スケジュールの提示や、個別に写真で目標とする種目を提示する。
展 開	2 準備体操・運動 ・ 準備体操 (上肢・下肢の体操) 『虹』の曲に合わせてゆっくりと曲げ伸ばし等の体操を行う。 ・ 準備運動 (ウォーキング) 『バスに乗って』の曲のリズムを聞いて歩く。 3 サーキット運動 ・ ガタガタ道、ミニハードル ・ スラローム、のれん等 ・ ボール運び ・ ボール入れ	○ゆっくりと体操の模倣を見せる。 ○リズムを意識しやすくするように曲の速さを変える。 ○仲間の活動がよく見えるようにボール入れの近くに移動をする。 ☆仲間の活動を見ている。【主体的に学習に取り組む態度】 ○興味を持って手を伸ばすことができるように、素材が異なったりのれんを用意したり、鈴をつけたりする。 ○カゴの持ち手が持ちやすいように、ひもや、筒状の物を付けられるようにする。 ○ボール入れでは、生徒の実態に合わ

		<p>せて、投げたり、落としたりしやすいように、高さや向きを変えられるカゴを用意する。</p> <p>☆種目にあった体の使い方を意識することができる。【知識・技能】</p>
ま と め	<p>6 振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 目標カードを使いながら感想を伝える。 ・ 先生のまとめを聞く。 ・ 終わりの挨拶 	<ul style="list-style-type: none"> ○自分で伝えることが難しい生徒は一緒に活動した教師が伝える。 ○本時のまとめ、体調を把握する。

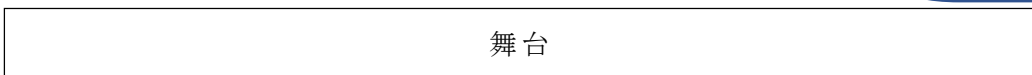
5 学習資料①



ゴールのカゴが見える所に待機する。
(左右に分かれる。)



高さの異なるカゴ



種目	A	B	C	D	E	F
ガタガタ道・ミニハードル	揺れを感じながら進む。	自分で車椅子を操作して、ガタガタ道を進む。	しっかりと足を上げて、ミニハードルを越えていく。	ガタガタ道に気づく。 揺れを感じながら進む。	自分で車椅子を操作しながら進む。	ガタガタ道に気づく。 揺れを感じながら進む。
スラローム・のれん	手を伸ばして、ひもやペットボトルを押す。	左手を出してのれんをくぐっていく。 自分で車椅子を操作して、スラロームを進む。	右手でのれんを開きながら進んでいく。 コーンを意識しながらスラロームを進む。	のれんに気づき、見る。	方向転換を教師に少し手伝ってもらいながら車椅子を操作して進む。	のれんに気づき、手を伸ばす。
ボール運び	落としてしまうことなく、持つ。	友だちの動きをよく見て、協力しながらボールを運んでいく。	友だちの動きを意識しながら協力してボールを運んでいく。	腕にひもをかけ、落とさずに運ぶ。	友だちを意識して、ひもをしっかりと握って進む。	カゴを落とさずに運ぶ。
ボール入れ	腕をしっかりと上げ、カゴに入れる。	高さのあるカゴをよく見て、投げる強さを考えながらボールを入れていく。	高さのあるカゴをよく見て、どのようにして投げると入るのかを考えてボールをカゴに入れていく。	ボールを持つ。 ボールを放す。 ボールが転がっていくのを見る。	カゴの位置をよく見て、自分でボールを入れる。	カゴを見ながらボールを入れる。 ボールが転がっていくのを見る。

種目	G	H	I	J	K	L
ガタガタ道・ミニハードル	ガタガタ道に気づく。 揺れを感じながら進む。	揺れを感じながら進む。	ミニハードルを見て、足を上げ、またぐことができる。	揺れを感じながら進む。	ガタガタ道の上を通る。	揺れを感じながら進む。
スラローム・のれん	のれんに気づき、手を伸ばす。	のれんに気づき、視線を向ける。	コーンをよけて、介助歩行をすることができる。	のれんに気づき、手を伸ばしたり、つかんだり、様々な動きをすることができる。	スラロームを通ることができる。	のれんに気づき、手を伸ばしたり、つかんだりすることができる。
ボール運び	カゴを落とさずに運ぶ。 隣の友人を意識する。	手に力を入れ、保持し続ける。	ひもを離すことなく、持つ。 机に置くときに手を上げる。	ひもを持ち続けることができる。	ひもをしっかりと握る。 相手を意識することができる。	相手を意識して、しっかりと持つ。
ボール入れ	カゴを確認し、ボールをカゴへ入れる。	手に力を入れ、ボールを握る。 自分なりに力を抜き、ボールを放す。	ボールを手から放し、カゴに入れる。 教師と一緒に手を上に上げ、振りかぶって投げる。 落ちたときにしゃがんでとる。	ボールをつかんでカゴの上で放す。	ボールを自分で握って入れる。	ボールを持った手を離すことができる。 カゴの位置を視線で見確認する

3 指導と評価の計画(特別支援学校)

単元の目標	知識及び技能	・教師と一緒に運動遊びを行うとともに、手足を動かしたり、歩いたりして体を動かすことができるようにする。									
	思考力、判断力、表現力等	・体をほぐしたり、簡単な運動遊びをしているとともに、体を動かすことの楽しさや心地よさを声や表情で表現することができるようにする。									
	学びに向かう力、人間性等	・簡単な合図や指示に従って、運動遊びに進んで取り組もうとし、誰とでも仲よく運動を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	1 整列、挨拶、健康観察								・課題の難易度の設定を2種類程度行い生徒の実態に合っているものを選択する。 ・ ・ ・	
	10	2 準備運動 (リズム体操、ウォーキングなど)									
	20	3 本時の確認・実践 ・がたがた道 ・スラローム (調整力・敏捷性・筋持久力)	3 本時の確認・実践 ・新聞紙破り ・パラバルーンくぐり ・段ボール倒し (瞬発力・巧緻性)	3 本時の確認・実践 ・ボール投げ、飛ばし ・一緒に運ぶ (調整力・俊敏性)	3 本時の確認・実践 ・サーキット運動として ④～⑤種目程度行う。						
	30										
	40	4 本時のまとめ、整理運動、片付け、挨拶									
45											
評価機会		1	2	3	4	5	6	7	8	評価方法	
	知		③	①				②		観察	
	思				②	①			③	観察	
単元の評価規準	知	①教師と一緒に手や足を動かすことができる。 ②種目にあつた体の使い方を意識することができる。 ③手を伸ばし、物を挿んだりひっぱたりすることができる。									
	思	①手足を動かしたり、歩いたりして体を動かす楽しさを表現している。 ②友だちが取り組んでいることに目を向け、良かったことを伝えている。 ③要求や楽しさ、心地よさを声や表情で表している。									
	態	①自ら進んで取り組もうとしている。 ②友だちが取り組んでいる姿を意識している。 ③簡単な指示に従って取り組んでいる。									

※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」

6 考察（成果と課題）

（1）生徒の実態を踏まえた単元計画（学習過程）について

（成果）

①「相手と協力してボールを運ぶこと」を口頭で伝えたり模範演技をしたりして繰り返し学習に取り組むことで、少しずつ相手を意識しながら運べるようになった。

ボール運びでは、当初、紐を持つと自分が運ぶことだけに集中してしまったりすぐに手を離してしまったりしていたが、学習が進むと、紐をしっかりと持ち相手とペースを合わせながら歩いたり、ボールを離してしまわないように力強く握ったりする様子が次第に見られるようになった。また、生徒の学習に対する意欲も高まり、積極的に学習活動を行う姿も見られるようになった。最後の種目に設定しているボール入れにおいても、繰り返し学習に取り組んだことにより、より高い位置のかごにボールを入れることができるようになったり、自らコースを選んで進もうとしたりする生徒が多くなった。のれんや垂らしたペットボトルを通過するコースでは、手を伸ばして触ったりかき分けたりして、進もうとする姿も見られた。

②生徒の目標や活動内容を教員全体で共有し指導にあたったことで、生徒の成長した姿を見ることができた。

肢体不自由学級の生徒の体育で行う活動は、自立活動で行う活動と似ている場合が多い。自立活動は一人一人に応じた活動を設定する場合がほとんどであるが、体育ではそれに加えて友だち（集団）を意識する活動にも目を向けていきたいと考えている。体育の授業はブロック全体で行うためチームティーチングが大切である。



（課題）

一度に活動を行うことができる生徒の人数が限られてしまう。

今後は待機時間中に行う活動や 設定した活動を効率良く行うことができるような工夫が必要である。特に、肢体不自由学級の生徒は、体調の状態や変化に気を配りながら授業を進めていくことが必須であり、気温の変化に合わせて体育館や運動場等、授業環境を整えることも併せて必要である。

(2) 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

(成果)

①授業のはじめの準備運動は、毎回同じ曲を用いながら繰り返し行った。

準備運動は、毎回同じ曲を使っているため、体育といえば「虹」や「バス」と曲名を認識している生徒も出てきている。上肢・下肢のストレッチをゆっくりと行った後に、曲に合わせてウォーキングや移動を教師と一緒にしている。曲のテンポを変えて移動の速度を変えることで、体を支えたり傾けたりして重心の変化に対応しやすくなった。

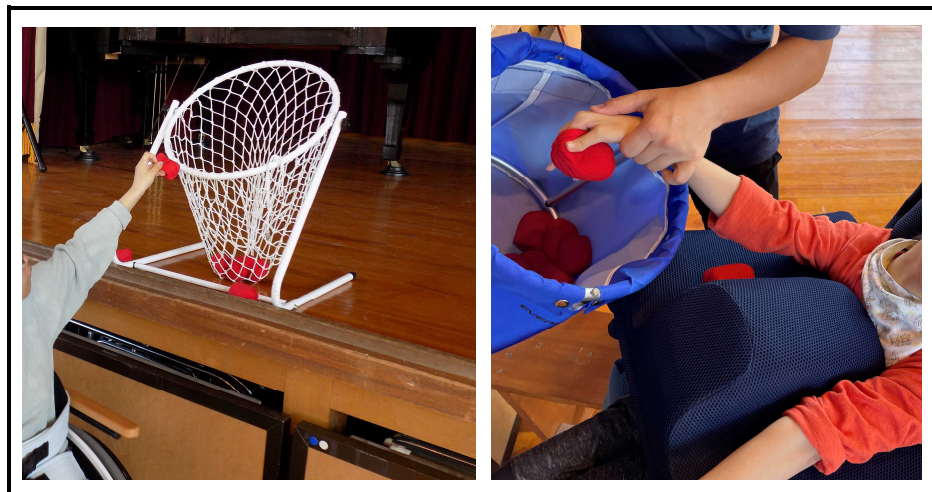
②成功体験を多くできるように活動の種類を増やししながら取り組んだ。

体育の授業では「できた」「やった」といった成功体験がたくさんできるような活動を考え設定している。例えば、持ち手をどう持つか、カゴを使って運ぶかなど生徒が自ら（教師と相談しながら）選択できるように設置した。また、より高い位置のカゴへ挑戦できるようにしたため、学習意欲の向上につながることができた。模範演技を適所に取り入れながら進め、少しずつ運動の難易度を上げながら成功体験を積み重ねていった。さらに、ボール運びでは、身体的に動かしやすい手の方向が重ならないように配慮しながら、ペアの設定を行った。

(課題)

生徒の実態に合わせた活動の設定について。

体育はブロック全体で行っており、様々な実態の生徒がいるため、活動の設定が難しい。この生徒には簡単すぎる、こちらの生徒には難しすぎるといった課題がある。今後はブロック全体を2つのグループに分け、学習目標を段階別にするなどの工夫が必要である。



(3) 指導と評価の進め方について

(成果)

①写真カードを使い、視覚的にわかりやすい提示をした。

ホワイトボードに、活動の順番、ペアの顔写真を提示した。また、本時の目標となる種目の写真も同時に提示することで、生徒が意欲的に取り組めるようにした。また、活動を行っている友だちの様子を身近で応援できるように待機場所の工夫も行った。

②はじめに種目別練習を行った。

種目別練習を繰り返し行ってから種目を連続化させたサーキット形式を設定したことにより、生徒は戸惑うことなく活動を進めることができた。

③目標を共有し、目標達成に向け学習を進めた。

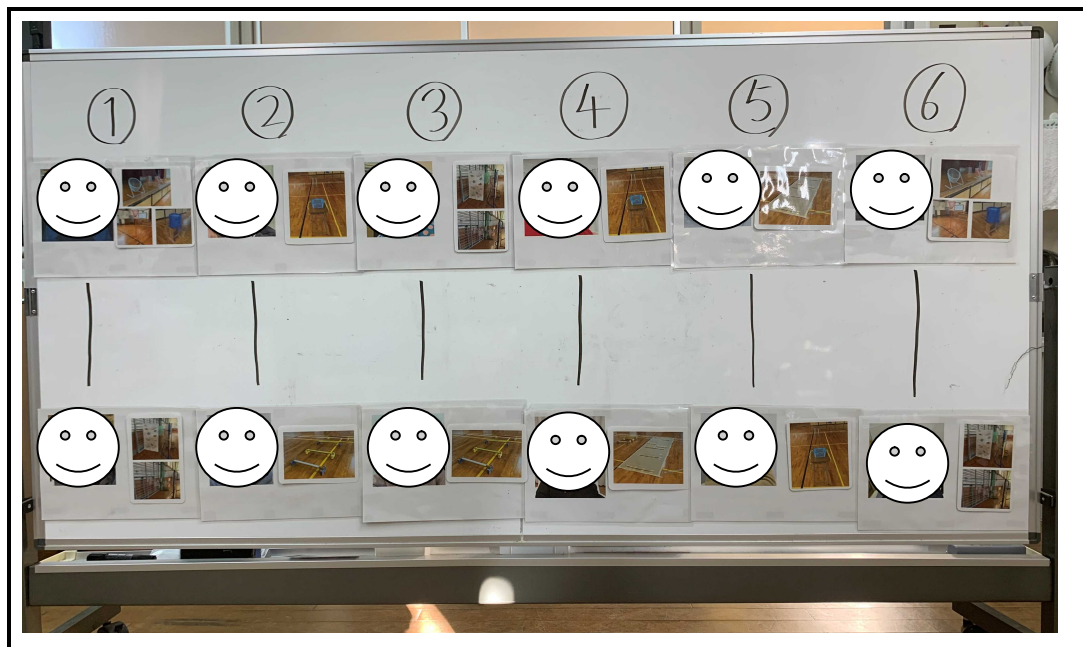
各種目の目標を予め共有することで主指導の教師は生徒の学習目標を把握することができ、スムーズに活動を進めていくことができた。また、指導する生徒が代わった時でも目標が共有されているため、支援方法が異なることなく活動をする事ができた。

④写真カードを使いながら学習の振り返りを行った。

授業のはじめに提示したカードを使いながら本時の自己評価を発表し合う時間を設定し、頑張ったことの共有をすることができた。

(課題)

生徒の目標や指導体制などを教師間で共有する時間の確保が難しかった。今後は教師の負担になりすぎないような教師間の情報共有の方法について探っていきたい。



参

考

3 参考【平成21～令和4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 －親子運動遊び－		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 －パワーアップ大作戦－	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	6年	田辺市立田辺第三小学校	塩路 文哉	30
		体力を高める運動 －いろいろな用具を使って－		海南市立黒江小学校	阪口 貴史	21
		体力を高める運動 －縄跳び運動－		新宮市立王子小学校	山本 健一	21
		体力を高める運動 －ミニ駅伝・走るっておもしろい－		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・器具を使っての運動遊び	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	橘 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		
	5年	海南市立中野上小学校	中家 佳紀	22		

校種	領域	内 容	学年	学校名	授業者	年度
小 学 校		マット運動	5年	紀の川市立粉河小学校	池本 光夫	28
			4・5・6年	那智勝浦町立太田小学校	永立 琢人	22
			6年	紀の川市立調月小学校	森奥 健太	25
			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
				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
	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
		ベースボール型ゲーム ーティーパーラー	3年	有田川町立小川小学校	竹内 秀昭	21
				和歌山市立中之島小学校	稲垣 輝一	R4
		和歌山市立西脇小学校		小杉 栄樹	21	
		有田市立港小学校		倉本 健吾	23	
		ゴール型ゲーム ーラグビーー	4年	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		高野町立高野山小学校	岡 恭行	26
		ゴール型ゲーム ーアルティメットー	5年	田辺市立鮎川小学校	尾崎 亮	R4
		ゴール型・ネット型 ーキンボールー		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	5年	御坊市立塩屋小学校	橋本 晃和	23
		ゴール型 ーラグビーー		白浜町立西富田小学校	嶮口 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
				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	
			和歌山市立今福小学校	貴志 優太	R4	
	ベースボール型 ーティーパーラー	6年	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	
			すさみ町立周参見小学校	深海 真也	23	
ゴール型 ーハンドボールー	かつらぎ町立洪田小学校		上野 昌之	23		
ゴール型 ーラグビーー	和歌山市立中之島小学校		中筋 達也	27		
ゴール型 ーフラッグフットボールー	海南市立大東小学校		松尾 彰彦	R3		
ベースボール型 ーTE-YA(庭球野球)ー	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 ー長距離走ー	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
			3年	有田市立保田中学校	蜂谷 俊幸	23
				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 ークロール・平泳ぎー	3年	上富田町立上富田中学校	中平 啓太	22
	球技	ゴール型 ーバスケットボールー	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
			2年	田辺市立中芳養中学校	井上 一光	R4
		ゴール型 ーハンドボールー	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
				有田市立保田中学校	蜂谷 俊幸	26
		ゴール型 ーサッカーー	和歌山市立楠見中学校	下田 健斗	R4	
		新宮市立城南中学校		成見 雅貴	24	
ネット型 ーバレーボールー		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
				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
				県立海南高等学校	安永 元樹	R4
	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	櫻山 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 ーテニスイー		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
		体づくり運動遊び	高等部	県立紀北支援学校	津村 巧巳	R4
	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年ロッテ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「ベルサイユのバラ、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ーやダンス講師、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。ダンサーとしてバ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TVCM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