

児童一人一人が運動の楽しさを味わう ことのできる体育科学習指導の在り方

～ゲートボールを基にした易しいゲームの教材づくりを通して～



【研修先】

筑波大学体育科教育研究室

筑波大学コーチング論・トレーニング学研究室

【指導教員】

筑波大学 体育系 准教授 三田部 勇

准教授 松元 剛

特任助教 齋藤 拓真

目次

○目次

第Ⅰ章 研究の概要

1	研究主題	1
2	研究主題設定の理由	1
3	研究の目的	2
4	研究の仮説	2
5	研究の方法・内容	3
6	研究の全体構想	4

第Ⅱ章 理論研究

1	学習指導要領について	5
2	運動の楽しさについて	7
3	ゲーム・ボール運動について	8
4	教材づくりについて	10
5	ゲートボールについて	12

第Ⅲ章 実践研究

1	研究に対する基本的な考え方	15
2	研究主題に迫るための手立て	16
3	検証授業学習指導案（3年生）	25
4	検証授業学習指導案（5年生）	41

第Ⅳ章 分析・検証方法

1	児童による授業評価分析	57
2	学習場面のゲーム分析	60
3	抽出チームの発話分析	62
4	知識テスト分析	63

第Ⅴ章 結果と考察

1	児童による授業評価分析	65
2	学習場面のゲーム分析	71
3	抽出チームの発話分析	75
4	知識テスト分析	77
5	その他	79

第Ⅵ章 研究のまとめ

1	研究の成果	81
2	研究の課題と今後の展望	82

第Ⅶ章 資料

1	揭示資料	83
2	学習カード	93
3	知識テスト	100
4	各ゲームの詳細	103

○引用・参考文献	107
----------	-----

○謝辞	
-----	--

第I章

研究の概要

1 研究主題

児童一人一人が運動の楽しさを味わうことのできる体育科学習指導の在り方

～ゲートボールを基にした易しいゲームの教材づくりを通して～

2 研究主題設定の理由

小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説体育編では、体育科の改訂の要点の 1 つとして、「運動やスポーツとの多様な関わり方を重視する観点から、体力や技能の程度、年齢や性別及び障害の有無等にかかわらず、運動やスポーツの多様な楽しみ方を共有することができるよう指導内容の充実を図ること。その際、共生の視点を重視して改善を図ること」が挙げられている。

また、運動領域の内容について、ボール運動系では、「集団対集団の攻防によって競争する楽しさや喜びを味わい、行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができるようにする。」とある。とりわけ、ボール運動は、「集団」対「集団」で行うゲームであるだけに、チームばかりに目がいき、「一人一人の実態をつかめていない」ことがないようにしなければならず、一人一人の思いを大切に学習展開をする必要がある（白旗，2019）。ボール運動は、ゲームの中でその時々状況を「判断（意思決定）」しながら、ボールを媒介とした「技能発揮」を求められる場面が多く、一部の得意な児童がゲームを中心となって支配し、その他の児童にとっては、満足にゲームに参加できているとは言えない状況があると考えられる。

ゲートボールは、「地面に置いたボールをスティックで打つという簡単なプレイであり、体力をあまり必要とせず、年齢や性別によって競技レベルに差がつくことはほとんどない（高橋，2012）」種目であり、「プレイヤー同士が接触しない安全なノンコンタクト・スポーツ、体力差も関係ないため、年齢・性別のハンデなく、みんなが一緒に楽しむことができるバリアフリー・スポーツ（公益財団日本ゲートボール連合，2015）」種目である。

小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説体育編では、「高学年のボール運動は、『ゴール型』、『ネット型』及び『ベースボール型』で構成され、ルールや作戦を工夫したり、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びを味わうことができる運動である。」と示されている。ゲートボールは、「ターゲット型」に分類される（グリフィンら，1999）が、5 人对 5 人のチームで対戦し、1 つのコートに攻守入り交じってプレイし、時間内に相手チームよりも多くの得点を獲得することを目標とした作戦を立ててゲームを行う種目であり、今回は「ゴール型」に近い種目としてゲートボールをとらえ、簡易化したゲームを考案し、授業実践することにした。

以上のことから、本研究では、ゲートボールを基にした易しいゲームを考案し、技能差、性別の差などに関わらず、児童一人一人が楽しさを味わえるゲーム領域の指導の在り方について究明することとした。

3 研究の目的

ゲートボールを基にした易しいゲームの教材づくりを通して、児童一人一人が運動の楽しさを味わうことができる体育科学習指導の在り方について究明する。

4 研究の仮説

ゲーム・ボール運動領域において、全ての児童が運動の楽しさを味わうことができるよう、ゲートボールを基にした易しいゲームの教材づくりを行えば、ゲーム場面において課題となる、技能差、性別の差、障がいの有無に関わらず、児童一人一人が楽しさを味わえるだろう。

中学年「ゲーム」領域において小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説体育編では、「易しいゲームとは、ゲームを児童の発達の段階を踏まえて、基本的なボール操作で行え、プレイヤーの人数（プレイヤーの人数を少なくしたり、攻める側のプレイヤーの人数が守る側のプレイヤーの人数を上回るようにしたりすること）、コートの広さ（奥行きや横幅など）、ネットの高さ、塁間の距離、プレイ上の緩和や制限（攻める側のプレイ空間、触球方法の緩和や守る側のプレイ空間、身体接触の回避、触球方法の制限など）、ボールその他の運動用具や設備などを修正し、児童が取り組みやすいように工夫したゲームをいう」と示されている。

高学年「ボール運動」領域では、「簡易化されたゲームとは、ルールや形式が一般化されたゲームを児童の発達の段階を踏まえ、実態に応じたボール操作で行うことができ、プレイヤーの人数（プレイヤーの人数を少なくしたり、攻撃側のプレイヤーの人数が守備側のプレイヤーの人数を上回るようにしたりすること）、コートの広さ（奥行きや横幅など）、ネットの高さ、塁間の距離、プレイ上の制限（攻撃や守備のプレイ空間、触球方法など）、ボールその他の運動用具や設備などを修正し、児童が取り組みやすいように工夫したゲームをいう」と示されている。

そこで、ゲートボールのゲームを易しく（簡易化）し、人数やコートの広さ、教具、規則を工夫することで、新しい教材でも分かりやすく、運動の楽しさを味わえる授業づくりができると思う。



5 研究の内容・方法

(1) 研究に関する基礎研究

- ① 学習指導要領について
- ② 運動の楽しさについて
- ③ ゲーム・ボール運動について
- ④ 教材づくりについて
- ⑤ ゲートボールについて

(2) 実践研究（検証授業）

- ① 期間 令和2年11月26日～12月24日
- ② 対象 取手市立取手西小学校 第3学年1組 男子13名，女子11名，計24名
第5学年1組 男子14名，女子9名，計23名
- ③ 単元 イージー・ゲートボール（ゲーム・ボール運動）

(3) 授業分析・検証方法

- ① 児童による授業評価分析
- ② 学習場面のゲーム分析
- ③ 抽出チームの発話分析
- ④ 知識テスト分析



6 研究の全体構想

生涯にわたる豊かなスポーツライフの実現

研究主題

児童一人一人が運動の楽しさを味わうことのできる体育科学習指導の在り方
～ゲートボールを基にした易しいゲームの教材づくりを通して～

研究の仮説

ゲーム・ボール運動領域において、全ての児童が運動の楽しさを味わうことができるよう、ゲートボールを基にした易しいゲームの教材づくりを行えば、ゲーム場面において課題となる、技能差、性別の差、障がいの有無に関わらず、児童一人一人が楽しさを味わえるだろう。

共生の視点

ゲートボールを易しく（簡易化）した教材の開発，授業実践

手立て①「教材，教具の工夫」

- ア. ルール，教具の簡易化
 - ・ボール操作技能の緩和
 - ・ルールの簡略化
- イ. 下位教材の開発及び設定
 - ・基本技能習得
 - ・ルールの段階的理解
- ウ. 動画コンテンツの作成
 - ・ゲームの理解
- エ. 肢体不自由児のための教具開発
 - ・全員が参加できる授業

手立て②「学習過程の工夫」

- ア. 「対話的な学び」を活性化する工夫
 - ・キーワードカードの掲示
 - ・限定された場面の作戦の相談
 - ・作戦ボードの使用
 - ・作戦タイムの設定
- イ. 発達段階に応じた単元計画
 - ・中・高学年それぞれでの最終目標ゲームの設定
 - ・単元における下位教材の配置

第II章

理論研究

1 学習指導要領について

【育成を目指す資質・能力の明確化】

(小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 体育編 p.3)

- ア「何を理解しているか、何ができるか(生きて働く「知識・技能」の習得)」
- イ「理解していること・できることをどう使うか
(未知の状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力等」の育成)」
- ウ「どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか
(学びを人生や社会に生かそうとする「学びに向かう力・人間性等」の涵養)」

小学校学習指導要領(平成29年告示)の総則では、「生きる力」をより具体化し、教育課程全体を通して育成を目指す資質・能力として、上記の三つを示している。

【体育科改訂の要点】

(小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 体育編 p.8)

- ① 運動領域においては、生涯にわたって運動やスポーツに親しみ、スポーツとの多様な関わり方を場面に応じて選択し、実践することができるよう、「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」の育成を重視し、目標及び内容の構造の見直しを図ること。
- ② 「カリキュラム・マネジメント」及び主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善を推進する観点から、発達の段階のまとまりを考慮し、各領域で育成することを目指す具体的な内容の系統性を踏まえた指導内容の一層の充実を図ること。
- ③ 運動やスポーツとの多様な関わり方を重視する観点から、体力や技能の程度、年齢や性別及び障害の有無等にかかわらず、運動やスポーツの多様な楽しみ方を共有することができるよう指導内容の充実を図ること。その際、共生の視点を重視して改善を図ること。
- ④ 生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現する基礎を培うことを重視し、「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」の内容の一層の明確化を図ること。
- ⑤ 保健領域においては、生涯にわたって健康を保持増進する資質・能力を育成することができるよう、「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」に対応した目標、内容に改善すること。
- ⑥ 自己の健康の保持増進や回復等に関する内容を明確化し、「技能」に関連して心の健康、けがの防止の内容の改善を図るとともに、運動領域との一層の関連を図った内容等について改善すること。

「豊かなスポーツライフの実現」を重視し、体力や技能の程度、年齢や性別及び障がいの有無等にかかわらず、運動やスポーツの多様な楽しみ方や関わり方を共有することができるよう、共生の視点を踏まえた点が改訂の要点として明記された。

【体育科の目標】

(小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 体育編 p.17)

体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) その特性に応じた各種の運動の行い方及び身近な生活における健康・安全について理解するとともに、基本的な動きや技能を身に付けるようにする。
- (2) 運動や健康についての自己の課題を見付け、その解決に向けて思考し判断するとともに、他者に伝える力を養う。
- (3) 運動に親しむとともに健康の保持増進と体力の向上を目指し、楽しく明るい生活を営む態度を養う。

また、この目標を受け、運動領域の内容構成については、(1) 知識及び技能(「体づくり運動系」は知識及び運動)、(2) 思考力、判断力、表現力等、(3) 学びに向かう力、人間性等の内容構成とし、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して相互に関連して高めることが重要であると示された。

【指導計画の作成と内容の取扱いの改善】

(小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 体育編 pp.15-16)

障害のある児童などについては、学習活動を行う場合に生じる困難さに応じた指導内容や指導方法の工夫を計画的、組織的に行うことが求められる。

また、障害の有無を超えたスポーツの楽しみ方の指導の充実として、合理的な配慮に基づき障害の有無にかかわらずスポーツをともに楽しむ工夫をする経験は、スポーツを通じた共生社会の実現につながる学習機会である。学習指導要領で示される領域の内容は、「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」及び「学びに向かう力、人間性等」で示されていることから、「思考力、判断力、表現力等」や「学びに向かう力、人間性等」の内容との関連を図りながら、仲間の状況に応じてルールや場を工夫するなど、様々な楽しみ方や関わり方があることを学ぶ機会とすることなども考えられる。

指導計画の作成と内容の取扱いの改善には、障がいのある児童などについての指導方法の工夫についても明記され、共生の視点を踏まえた内容の取り扱いが求められている。

2 運動の楽しさについて

【楽しさの四原則】

高田（1985）は、「子どもにとって体育の楽しさとは何か」を以下の4つに結論づけた。

1. 動く楽しさ

自ら体を動かそうと努力して運動を続け、一定の運動量に達した時の爽快感

2. 集う楽しさ

子どもが仲間と親しく付き合い、生きる喜びを感じ取る楽しさ

3. 解る楽しさ

子どもが学習を通して体育に関する何か新しい知識を発見したときの喜びや、体育の見方考え方に新たな方向を見出したときの驚きなどのこと

4. 伸びる楽しさ

自分の運動技能が向上して相手に勝ったり、新たな技を習得したりする喜びだけに限るわけではない。人間関係の上で明るい交友が開けて楽しいとか、体育の新知識を発見して楽しいなど、体育学習に関するすべての分野で自分が進歩しつつあり、授業毎に新しい自分、違った自分がそこに出現する、その楽しさは何物にも代え難いという意味での楽しさ

【体育授業の実践課題】

岩田（2012）は、「情意」領域は常にめざすべき授業の方向目標と述べている。

「価値的態度」の育成は、運動に対する「情意」領域の目標になる。運動への「意欲・関心」と言い換えてもよい。「運動が大好き」「もっとやってみたい」と思う心の状態である。その意味で、運動の「楽しさの経験」はまさに不可欠であるが、それは直接的な「学習内容」ではなく、むしろ「技能」「社会的行動」「認識」の各領域の学習プロセスを通して生みだされると考えるべきであろう。教師は、自らの指導によって、これらの学習対象を太く深く結びつけていくのである。

なお、「運動への二極化」傾向の中で、子どもたちの運動に対する意欲をさらに一層掘り起こしていく努力は重要かつ切迫した課題である。この子どもへの学習意欲も、授業中での教師の指導によって豊かにされるべき対象として捉えていくべきであろう。運動への動機づけが低い子ども、運動が苦手な子どもも生き生きと学習活動に参加できる工夫は授業づくりの出発点であると言ってもよい。

運動への動機づけが低い子ども、運動が苦手な子どもが、生き生きと学習活動に参加できるようになることが、全員が「楽しさ」を味わうためには重要な課題であると考えられる。

3 ゲーム・ボール運動について

【学習指導要領における運動領域の内容】

(小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 体育編 pp.30-31)

ボール運動系は、競い合う楽しさに触れたり、友達と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わったりすることができる運動である。

ボール運動系の領域として、低・中学年を「ゲーム」、高学年を「ボール運動」で構成している。

ゲームは、低学年を「ボールゲーム」及び「鬼遊び」で、中学年を「ゴール型ゲーム」、「ネット型ゲーム」及び「ベースボール型ゲーム」で内容を構成している。これらの運動(遊び)は、主として集団対集団で、得点を取るために友達と協力して攻めたり、得点されないように友達と協力して守ったりしながら、競い合う楽しさや喜びに触れることができる運動(遊び)である。また、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け、ゲームを楽しむことができる運動(遊び)である。

ゲームの学習指導では、友達と協力してゲームを楽しくする工夫や楽しいゲームをつくり上げることが、児童にとって重要な課題となってくる。集団で勝敗を競うゲームでは、規則を工夫したり作戦を選んだりすることを重視しながら、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け、ゲームを一層楽しめるようにすることが学習の中心となる。また、公正に行動する態度、特に勝敗をめぐる正しい態度や行動がとれるようにすることが大切である。

高学年の「内容の取り扱い」では、「ボール運動」の知識及び技能については、「ア(ゴール型)はバスケットボール及びサッカーを、イ(ネット型)はソフトバレーボールを、ウ(ベースボール型)はソフトボールを主として取り扱うものとするが、これらに替えてハンドボール、タグラグビー、フラッグフットボールなどア、イ及びウの型に応じたその他のボール運動を指導することもできる」ことを、新たに示している。

【球技スポーツの分類論】

球技スポーツの分類論では、グリフィンら(1999)による分類(表II-1)によると、クロッケーを起源とルーツにしているゲートボールは、ターゲット型スポーツに属していると考えられる。

表II-1 ゲームの分類システム (Almond, 1986, Griffin, 1999)

侵入型	ネット・壁型	守備・走塁型	ターゲット型
バスケットボール(FT) ネットボール(FT) ハンドボール(FT) 水球(FT), サッカー(FT)	〈ネット〉 バドミントン(I) テニス(I) 卓球(I) ビクトルボール(I) バレーボール(H)	野球 ソフトボール ラウンダース クリケット キックボール	ゴルフ クロッケー ボウリング ローンボウル プール ビリヤード スヌーカー
ホッケー(FT), ラクロス(FT)	〈壁〉 ラケットボール(I) スカッシュ(I) ファイブズ(I)		
スピードボール(FT/OET) ラグビー(OET) アメリカンフットボール(OET) アルティメットフリスビー(OET)			

FT: ゴール OET: ゴールが開かれた空間になっている I: 道具 H: 手

【ボール運動の教材づくり】

岩田 (2012,2016) は、「ボール運動の授業づくりのコンセプト」として以下のように述べている。

ボール運動の授業のキー・コンセプトを「意図的・選択的な判断に基づく協同的プレイの探求」として捉えている。ボール運動における戦術中心の指導アプローチのあり方を提唱したイギリスの「理解のためのゲーム指導論」(Teaching Games for Understanding)においてバンカーは、「パフォーマンスの絶対的なレベルは異なっても、戦術的気付きに基づいてそれぞれすべての子どもが意思決定に参加することができるのであり、それによってゲームの中での面白さやゲームへの関与が保たれる」と指摘している。この記述はその後、ソープらの「ゲームの独自性は、そこで用いられる技術の先だった意思決定の過程にある」という、ボール運動の主要な特性についての見解につながっている。

ここで彼らの主張する「ゲームの独自性」は、2つのレベルで解釈することが可能である。その一つは、ボール運動というのは、ゲームの中で常に「意思決定」(プレイ状況の「判断」)が要求される特質を有していることである。したがって、その状況判断に積極的に参加できるようになることが、ゲームの面白さ、楽しさの源泉になるということである。(中略)

ボール運動とは、そのような判断に支えられた意図的な達成行動であるからこそ、チームのみんなの「協同的」なプレイが学習のターゲットになりうるのである。ボール運動の教育的価値の基盤はそこに存在しているといっても過言ではないであろう。したがって、チームのメンバーの中で、ゲームで生み出したいプレイについてのイメージや、状況に応じた行動の理解を共有していくことが重要であろう。

ボール運動の授業では、ゲーム状況の中で求められる「意思決定(判断)」に積極的に参加でき、チームのメンバーの中で、ゲームで生み出したいプレイについてのイメージや、状況に応じた行動の理解を共有していくことがボール運動の面白さの根源になると考えられる。



4 教材づくりについて

【教材づくりとは何か】

岩田（2012, 2018）は、「よい授業をつくるために大切にしなければならないことは、「学習内容が明確であり、どの子にも学習成果が見られる」ということであると考えている。また、「よい授業の出発点は教材・教具づくりから」と言っても過言ではないと述べ、以下のようにまとめている。

既存のスポーツ種目や技（子どもの運動遊びを含む）は、教材を構成していく際の原型としての「素材」として位置付けることができる。そして、「教材」を授業の中で学習者に習得させたい「学習内容」と区別し、それに対応する以下のような概念として捉えようとするのである。

「教材」とは、学習内容を習得するための手段であり、その学習内容の習得をめぐる教授＝学習活動の直接的な対象になるものである。（中略）

したがって、「素材」としてのスポーツ種目や技を、教え学ばれるべき「学習内容」を見通しながら、学習者が取り組みチャレンジしていく直接的な課題に再構成（加工・修正）していくプロセスが、教師の専門性が発揮される仕事としての「教材づくり」なのである。

【教材づくりの基本的視点】

岩田（2012）は、教材づくりの基本的視点を「内容的視点」と「方法的視点」とに分け、図Ⅱ-1のように構造化した。

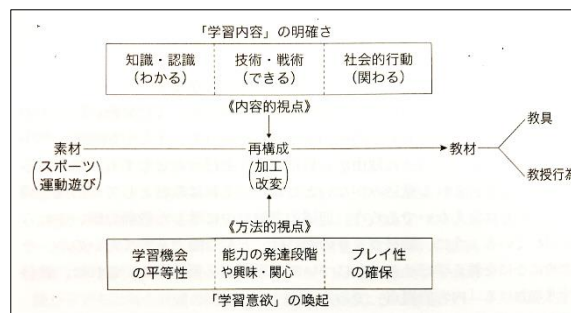
①その教材が習得されるべき学習内容を典型的に含みもっていること

教材には、子どもに習得させたい認知的・技術的、そして社会的行動の学習内容が明確に盛り込まれている必要がある。したがって、子どもが非常に熱中し、楽しく取り組むといった理由から教材づくりを行ったとしても、意味ある内容が豊かに学習される見込みがないとしたら、それは教材としての前提を満たしているとは言えない。教材づくりの際には、どんな能力を育てたいのか、そのために何を学ばせるのかについての思考が必要である。これは、教材づくりにおける「内容的視点」である。

②その教材が学習者の主体的な諸条件に適合しており、学習意欲を喚起することができること

学習意欲を喚起するためには、①子どもの興味・関心に配慮しながら、能力の発達段階に応じた適切な課題が提示されるべきであり、②すべての子どもに技能習得における達成やゲームでの学習機会を平等に保障していくこと、また③取り組む対象が挑戦的で、プレイの面白さに満ちた課題であることなどが求められる。これらの条件は、教材づくりの「方法的視点」と言える。

運動への「学習意欲」を掘り起こしていくことは、今日の大きな課題である。すべての子どもが積極的に学習参加できるようにしていくために教師の働きかけの重要な部分に「教材づくり」が位置付いていることが考えられる。

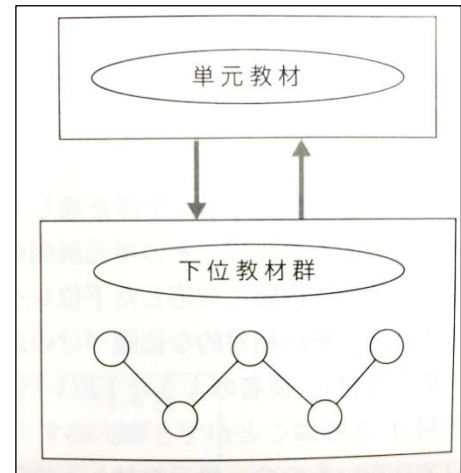


図Ⅱ-1 教材づくりの基本的視点

【単元教材と下位教材の創出】

岩田（2012）は、単元教材と下位教材の工夫の重要性を述べ、図Ⅱ-2のように構造化した。

創られる教材には1単元全体を通して、あるいはその多くの部分において提示されるものもあれば、その単元展開の中で部分的に用いられるもの、個々の認知的・技術的内容に対応した下位レベルの教材もある。一般教授学の知見を援用すれば、その相対的な位置付けの違いに応じて、前者のような大きな教材を「単元教材」、後者のような下位レベルの教材を「下位教材」（あるいは「単位教材」と呼ぶことができる。必ずすべての単元において必要不可欠というわけではないものの、単元教材と下位教材（群）からなる「階層的な教材づくり」は単元の構成やその展開において重要な視点となる。



図Ⅱ-2 階層的な教材づくり

また、ボール運動の下位教材について、以下のようにまとめている。

学習指導要領「解説」の中で、ゲーム・ボール運動の領域における「ゲームの修正」が強調されているが、これはまさに教材づくりの必要性を意味している。「易しいゲーム」「簡易化されたゲーム」というのは、主として単元教材（いわゆる「メインゲーム」）に対する記述として理解してよい。

ボール操作が難しく、ゲーム状況において求められる判断が複雑であれば、学習者はその本質的な面白さを味わえない。そこでは、学習者の体格や能力に適したコートや用具を工夫しながら、求められる運動技能を緩和していく視点とともに、中心的な戦術的課題をクローズアップしていくゲーム修正が重要になるのである。

また、このメイン・ゲームのパフォーマンスを高めていくために挿入される「ドリル・ゲーム」（ボール操作に関わった技能の習得を促す）や、「タスク・ゲーム」（ゲームの中で要求される判断に基づいた行動を易しく学習する）などは、下位教材の工夫として位置付けられるものである。

5 ゲートボールについて

【ゲートボールの歴史と魅力】

池田，師岡（1982）は，ゲートボールのルーツは，欧米諸国の「クロッカー」であり，戦後すぐに変形された形で日本に登場したものが「ゲートボール」であると，述べている。また，ゲートボールの魅力について，以下のようにまとめている。

○ゲートボールの魅力

- ①だれでも楽しめる
- ②どこでもできる
- ③ルールが簡単である
- ④技術追及に奥行きがある
- ⑤社交の場を与える
- ⑥マナーが身につく
- ⑦健康の維持増進に役立つ
- ⑧豊かな社会づくりに寄与する

【ゲートボールの特徴】

日本ゲートボール連合（2015）は，以下のようにゲートボールを紹介している。

○日本で生まれた国際的スポーツ

1947年，北海道の芽室町で鈴木栄治さんが，子どもたちのために考案したのが「ゲートボール」。今では，世界各地へと広がり，アジア地域を中心に50をこえる国・地域にて楽しまれている国際的なスポーツになっています。4年に1度，世界一を決める国際大会も行われています。

○個人プレイとチームプレイの絶妙なバランス

単に「ゲート通過」や「上がり」を競い合うのではなく，一打ごとに変化するボールの配置を読み「タッチ」や「スパーク」を組み合わせながらチームプレイによるボールの連係が勝敗のカギとなる超戦略型スポーツです。

○だれもが楽しめるバリアフリー・スポーツ

試合時間は，30分間で，プレイヤー同士が接触しない安全なノンコンタクト・スポーツ。体力差も関係ないため，年齢・性別のハンデなく，みんなが一緒に楽しむことができます。

同世代での試合はもちろんのこと，世代をこえたファミリーチームの対戦，子ども対大人の対戦など，いろいろな交流が楽しめるスポーツです。

高橋（2012）は，ゲートボールの特徴を以下のようにまとめている。

○年齢，性別を問わず誰でもできる運動量

地面に置いたボールをスティックで打つという簡単なプレイですから，小さな子どもから高齢者まで，あらゆる世代の人たちが楽しむことができます。

○個人プレイよりチームプレイ

勝つためには，得点を獲得しなければならないが，それには5人の競技者の協力が必要となる。独走して「上がる」と不利になる。たとえば，1人の競技者が独走して早い時間のうちに上がると，その打順が抜かされるため，相手チームは2人連続して打順がまわることになる。この2人が組んで，つなぎボールや送りボール作戦をとると，たちまち自チームは，ピンチになる。

ゲートボールは、1チーム5人のプレイヤーが自分のボールだけを打撃し、ゲート通過、タッチなど、さまざまなプレイを交えて、連係する競技であり、必ず全員のプレイヤーがボールを打撃することができる全員参加型のスポーツである。よって、1人1人がゲームの中で意思決定を行い、重要な役割を果たすことや、それぞれがゲームで活躍する可能性を持っており、主体的な学びができると考えられる。また、地面に置いたボールをスティックで打つだけという簡単なプレイのため、高度な技術を要することなく、戦術面に特化した話し合いの場を設定できる可能性もある。

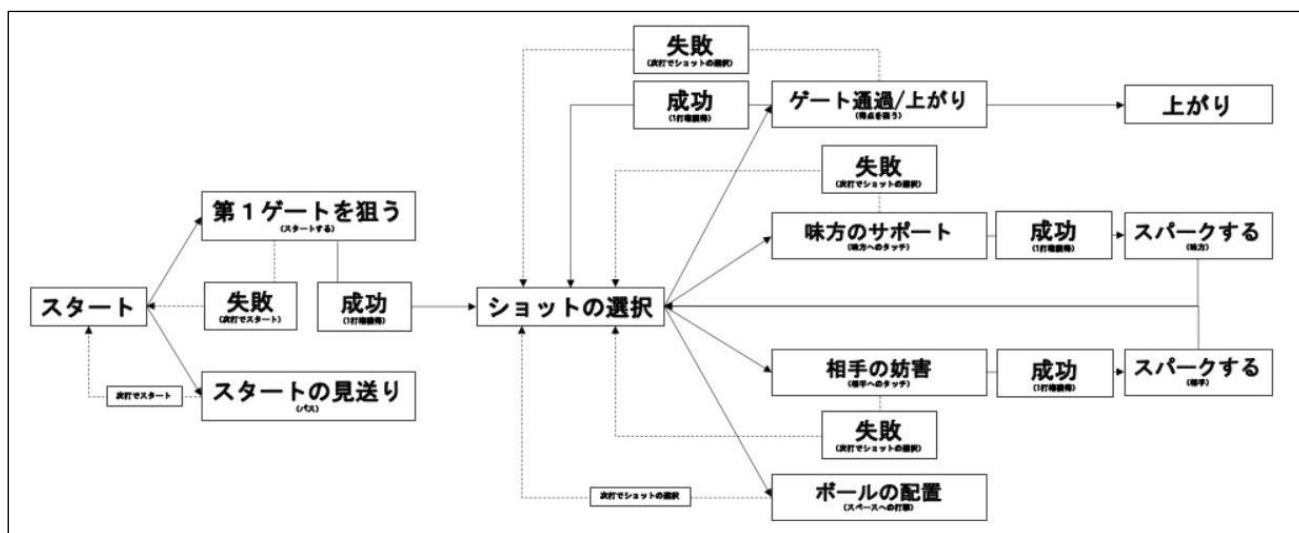
【ゲートボールの分類】

松元ら(2019)は、「戦術的観点からみた、ゲートボールの競技的特性」を以下のように報告している。

- 1) 戦術的行動の中において、特に意思決定(ショットの選択)が重要であり、他の競技種目と比較して戦術的に高度なスポーツ種目である。
- 2) ゲートボールはターゲット型に属しているが、ゴルフやボウリングとは異なった競技特性を有している。ターゲット型でありながら「攻守があること」、「チームスポーツであること」が特徴として挙げられ、ネット型のテニス・卓球などに類似した特徴をもつ球技として位置付けられる。

また、加藤(2021)は、ゲートボールの戦術的課題や戦術的行動様式を整理し、ゲートボールの競技特性を明らかにした。

- 1) ターゲット型スポーツであるが、他の競技スポーツに類似した特徴があり、その中でも特にゴール型に近い要素をもったスポーツである。
- 2) チームスポーツであり、チームでの連携・作戦が重要なスポーツである。
- 3) 図II-3のような戦術的行動様式ができ、行動選択が非常に重要なスポーツである。



図II-3 ゲートボールの戦術的行動様式

第三章

实践研究

1 研究に対する基本的な考え方

研究主題

児童一人一人が運動の楽しさを味わうことのできる体育科学習指導の在り方
～ゲートボールを基にした易しいゲームの教材づくりを通して～

研究の目的

ゲートボールを基にした易しいゲームの教材づくりを通して、児童一人一人が運動の楽しさを味わうことのできる体育科学習指導の在り方について究明する。

研究の仮説

ゲーム・ボール運動領域において、全ての児童が運動の楽しさを味わうことができるよう、ゲートボールを基にした易しいゲームの教材づくりを行えば、ゲーム場面において課題となる、技能差、性別の差、障がいの有無に関わらず、児童一人一人が楽しさを味わえるだろう。

(1) ゲーム・ボール運動領域において「運動の楽しさを味わう」児童の姿とは

先行研究により、『『運動の楽しさ』は、『動く楽しさ』『集う楽しさ』『解る楽しさ』『伸びる楽しさ』とされている。また、「ボール運動の授業では、ゲーム状況の中で求められる『判断（意思決定）』に積極的に参加でき、チームのメンバーの中で、ゲームで生み出したいプレイについてのイメージや、状況に応じた行動の理解を共有していくことがボール運動の面白さの根源になると考えられる」とされている。

そこで、本研究では、以下の四つの姿を「運動の楽しさを味わう」児童の姿と捉えることとした。

- 1 全員が主体的にゲームに参加している姿
- 2 課題解決に向けて、仲間と共に試行錯誤をしている姿
- 3 判断（意思決定）の機会が保障され、根拠をもとに考えを深めている姿
- 4 技能が身に付いた喜びを感じ、次の課題に向けて意欲的に運動している姿

2 研究主題に迫るための手立て

本研究の目的「ゲートボールを基にした易しいゲームの教材づくりを通して、児童一人一人が運動の楽しさを味わうことができる体育科学習の在り方について究明する。」ために、以下の手立てを設定した。

手立て①は「教材，教具の工夫」とし，求められるボール操作技能の緩和，ルールの簡略化のため「ア．ルール，教具の簡易化」，基本的技能の習得，メインゲームで必要となるルールを段階的に理解できるようにするため「イ．下位教材の開発及び設定」，授業で実施予定のゲームに対する理解を図るため「ウ．動画コンテンツの作成」，在籍する支援学級の児童も全員が授業に参加できるようにするため「エ．肢体不自由児のための教具開発」を行った。

手立て②は「学習過程の工夫」とし，チーム内の会話を引き出すため「ア．『対話的な学び』を活性化する工夫」，児童の発達段階の実態に応じた授業・ゲームを展開するため「イ．発達段階に応じた単元計画」を行った。

ゲートボールを易しく（簡易化）した教材の開発，授業実践

手立て①「教材，教具の工夫」

- ア．ルール，教具の簡易化
 - ・ボール操作技能の緩和
 - ・ルールの簡略化
- イ．下位教材の開発及び設定
 - ・基本技能習得
 - ・ルールの段階的理解
- ウ．動画コンテンツの作成
 - ・ゲームの理解
- エ．肢体不自由児のための教具開発
 - ・全員が参加できる授業

手立て②「学習過程の工夫」

- ア．「対話的な学び」を活性化する工夫
 - ・キーワードカードの掲示
 - ・限定された場面の作戦の相談
 - ・作戦ボードの使用
 - ・作戦タイムの設定
- イ．発達段階に応じた単元計画
 - ・中・高学年それぞれでの最終目標ゲームの設定
 - ・単元における下位教材の配置

手立て①-ア. ルール, 教具の簡易化 (第Ⅶ章 資料 P.103, 106 参照)

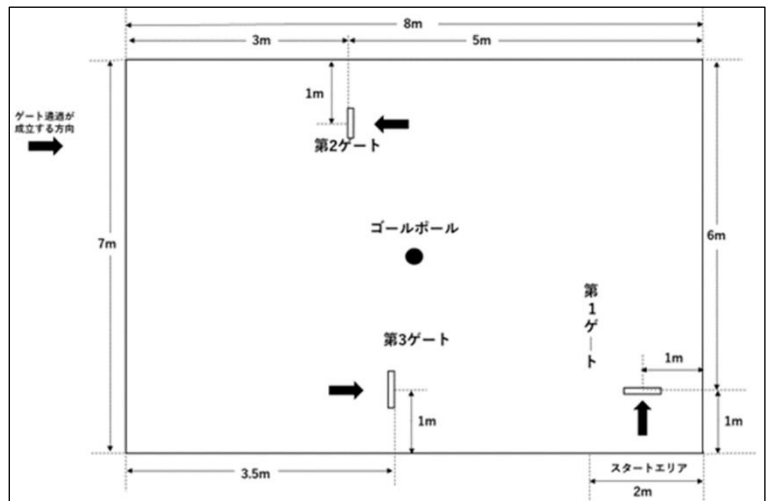
求められるボール操作技能を緩和し、ルールの簡略化して分かりやすくすることで、得点機会を増やし、成功体験を得られやすくするため、以下の9点を工夫した。

1. 人数

- ・ 1人1人の試行回数を増やし、ゲームに参加する機会を増やすとともに、技能の向上を図るため、競技人数を減らし、3人を1チームとした。

2. コート (図Ⅲ-1)

- ・ 地面の状況によることなく、安定した床で技能発揮ができるよう、体育館での実施とした。
- ・ コートを縮小し、ゲート間の距離を短くすることで、得点機会を増やすため、8m×7mのコートとした。
- ・ 第1ゲートを通過しないとゲームに参加できないため、第1ゲートをスタート位置に近づけた。



図Ⅲ-1 コート図

3. スティック

- ・ ゲートボール本来のゲームでは、スティックを使用してボールを打ち入れるが、技能発揮の緩和のため、手で「転がす」こととした。なお、安全面を考慮し、「投げる」のではなく、膝より下から「転がす」ように指示した。

4. ボール

- ・ 摩擦の少ない体育館での実施のため、適度な位置で止まるボールとして、野球のトレーニングで使用されるサンドボールを使用した。(図Ⅲ-2)
- ・ 上記のサンドボールにカラービニールテープを貼り、テープの色とビブスの色、テープの本数とビブスの番号(投球順)を分かるようにした。(図Ⅲ-3)
- ・ 練習回数を増やし、ドリルゲームでは攻撃と守備のボールの違いを明確にするために、1人1球新聞ボールを作成し、使用した。(図Ⅲ-4)



THE CHERRY'S
DARTO
BASEBALL

ダイトベースボール

重量; 350g

図Ⅲ-2 サンドボール



図Ⅲ-3 使用ボール



図Ⅲ-4 新聞ボール
(新聞紙2枚)

5. ゲート

- ・ゲート通過を容易にし、既存の道具を活用できるよう、ゲートはミニハードルを使用した。ゲート幅は、本来のゲート 22 cm に対し、ミニハードル約 45 cm と広い設定となった。(図Ⅲ-5)
- ・ゲート下の床には、養生テープで矢印を設置し、ゲート通過の方向が明確に分かるようにした。



図Ⅲ-5 ゲート

6. ゴール

- ・ゲートボールのゴールポール（直径 2 cm、高さ 20 cm）を目標物として大きくするため、ミニマーカーコーンを被せた。的を大きくするとともに、ゴールポールに当てると、コーンが揺れてゴールしたことを視覚的にも分かりやすくした。(図Ⅲ-6)



図Ⅲ-6 ゴールポール

7. アウトボール

- ・コートからボールが外に出してしまった場合、コートの外に出た場所のラインの内側にボールを戻し、自分の順番を終えることとした。(ゲートボールのルールでは、コートの外にボールが出た場合、即座にその順番が終了し、次の順番では、ボールを投げ入れるのみで、「タッチ」や「ゲート通過」を狙うことはできない。)本研究では、チームプレイや関係プレイを次の順番から行えるようルールを変更した。
- ・ゲート通過後にアウトした場合は、ゲート通過の点数は認めることとした。(ゲートボールのルールでは、認められない。)


8. 得点, ゲート通過, ゴール

- ・ゲートボールと同様に、ゲートを完全に通過すると、得点を獲得し、さらにもう 1 球転がすことができる。第 1 ゲート, 第 2 ゲート, 第 3 ゲートへの「ゲート通過」では各 1 点, ゴールポールに当てる「ゴール」で 2 点を獲得でき、一周で 5 点が獲得できる。ゲートボールのルールでは、「ゴール (上がり)」の人はゲーム終了となるが、全員が継続してゲームに参加できるよう、ゴールをしても次の順番でスタート位置からゲームを継続できることとした。

9. ルールの掲示

- ・児童にとって分かりやすいようルールに簡単な名称を付け、基本のルールを3つに絞り、学習資料を掲示した。(図Ⅲ-7)

ルール



☆**アウトボール**；ラインの外に出たボール
外に出た場所のラインの内側ギリギリにおく。

☆**ラッキーボール**；ゲートを通ったボール
点数がはいる。自分のボールは、もう1回転がせる。

☆**タッチボール**；ほかのボールにあたったボール
2つとも、もう1回ずつ転がせる。
自分のボール以外を1回の順番でなげられるのは、1回。

○ボールが止まってから、次のプレイ

図Ⅲ-7 ルールの掲示資料



手立て①-イ. 下位教材の開発及び設定

基本的技能の習得や、メインゲームで必要となるルールを段階的に理解できるようにするため、1つのコートにあるボールの数やルールを変えた4種類の下位教材を開発した。

1. コロコロボールリレー（第Ⅶ章 資料 P.104 参照）

<ボールの個数> 1個

<目的> ・ボールを真っすぐに投げることができるようにする。

- ・運動量を確保し、準備運動の一つとして実施できるようにする。

<方法> ・コートの7mライン上に3人ずつ並び、1人ずつボールをコート中央に設置したゲートに向かって転がす。

- ・転がした人は、反対側にいる仲間の列の最後尾に並ぶ。
- ・移動は走って行う。

<時間> 2分

<得点> 時間内にゲートを通過した回数で競う。

2. ゲートリレー（図Ⅲ-8）（第Ⅶ章 資料 P.105 参照）

<ボールの個数> 1個

<目的> ・ゲート通過，ゴールの順番を覚えることができるようにする。

- ・仲間のボールの軌跡を予想することができるようにする。
- ・「ラッキーボール」（ゲート通過後もう1回転がせる）を覚えることができるようにする。
- ・「アウトボール」の処理を覚えることができる。

<方法> ・チームで1球のボールをリレーする。

- ・「ラッキーボール」は、続けてもう1回転がせる。
- ・アウトしたら、自分で拾って、ラインの内側に戻し、次の順番となる。
- ・ゴールしたら、次の人から再スタートする。

<時間> 5分

<得点> ゲート通過で1点，ゴールで2点。（1周5点）時間内に獲得した点数で競う。

3. タッチゲートボール（図Ⅲ-9）（第Ⅶ章 資料 P.105 参照）

<ボールの個数> 3個

<目的> ・「タッチボール」（他のボールに当てたら、両方のボールをもう1回ずつ転がせる）を覚えることができるようにする。

- ・タッチをしてチームで協力することで、早く全員がゴールできるようになることに気付くことができるようにする。

<方法> ・1人1球で、1番から投球する。

- ・ラッキーボール，アウトボールは、前述の「ゲートリレー」と同様。
- ・全員がゴールしたら、1番から再スタートする。

<時間> 10分

<得点> 前述の「ゲートリレー」と同様の得点で、時間内に獲得した得点で競う。

ゲートリレー

3人で1球!

- 1 「ストップ」してから
- 2 ラッキーボール **次のフレイ**
- 3 アウトボール **ゲート通過^{つうか}で、もう1回!**
外に出たら、自分でラインの内側に!

図Ⅲ-8 ゲートリレー

タッチゲートボール

1人1球!

- 1 タッチボール
当てたボール・自分のボール両方もう1回。
同じボールへのタッチは、1回まで。
- 2 3人がゴールしたら、
1番から2周目スタート

図Ⅲ-9 タッチゲートボール

4. お邪魔ゲーム (図Ⅲ-10)

(第Ⅶ章 資料 P.106 参照)

<ボールの個数> 攻撃3個+守備1個(2個)

<目的>・守備のルールを覚えることができる。

- ・相手ボールのアウト方向を考えることができる。
- ・全員ゴールのボーナス点を設定することで、チームで協力してゴールを目指すことができる。

<方法>・攻撃側の3人の投球終了後、お邪魔(守備)がボール(コート中央)からスタートする。

- ・守備は、タッチのみを狙う。(ゲートを通しても得点は入らない)
- ・守備ボールが攻撃ボールをタッチしたら、コートの外に投球(とんでけえ〜)できる。
- ・攻撃ボールが守備ボールにタッチしても、同様に「とんでけえ〜」ができる。
- ・攻撃が「上がる」と、次の順番からはスタート位置から再スタート。

<時間>10分

<得点>・前述の「ゲートリレー」と同様の得点。

- ・3人全員がゴールすると5点追加される。
- ・時間内に獲得した得点で競う。

手立て①-U. 動画コンテンツの作成

ゲームの様相、道具、コート、ルールについて理解させるため、動画コンテンツを作成し、授業前に視聴させた。(図Ⅲ-11)

お邪魔ルール

○ゴールから、スタートします。

○ひたすら「タッチ」をねらいます。

タッチすると、「とんでけえ〜」できます。

タッチされると、飛ばされてしまうかもしれません。

○3人全員がゴールすると、**ボーナス
ポイント5点追加!**

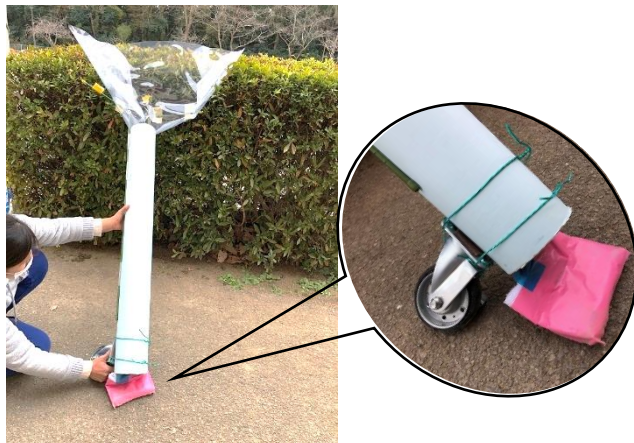
図Ⅲ-10 お邪魔ゲーム

- 01.用具・コート・得点
- 02.転がし方・ゲート通過・アウト・タッチ
- 03.注意すること・審判
- 04.ココロボールリレー
- 05.ターゲットボール
- 06.ゲートリレー
- 07.タッチゲートボール
- 08.お邪魔ゲーム
- 09.イージーゲートボール

図Ⅲ-11 動画コンテンツ

手立て①-工. 肢体不自由児のための教具開発

学習指導要領に明示されている「共生の視点」を重視し、障がいの有無等にかかわらずに授業に参加できるように、対象児童専用の教具を作成し、使用した。また、キャスターを取り付け、コート内の移動が可能になるようにした。また、その時の児童の調子により、左右どちらの手でも投球できるように、筒の入り口は柔軟性のある厚手のビニール製にし、筒の出口にはタオルを付け、ボールの転がり具合を調節できるようにした。（図Ⅲ-12、図Ⅲ-13）



図Ⅲ-12 スライダー



図Ⅲ-13 スライダーを使用した投球

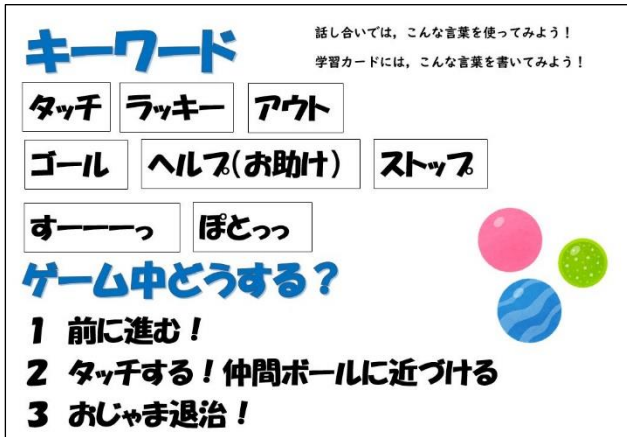
また、ゲーム中は、車いすとチームの仲間が狭いコートに混在することを避けるため、第1ゲート専門とし、コートの外から投球することとした。その後の投球は、チームの仲間が引き継ぎ、「上がり」の後、仲間からボールを受け取ることとした。（図Ⅲ-14）



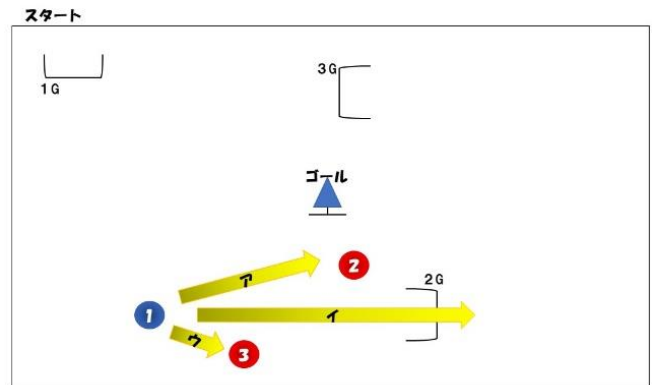
図Ⅲ-14 ゲーム中の投球

手立て②-ア.「対話的な学び」を活性化する工夫

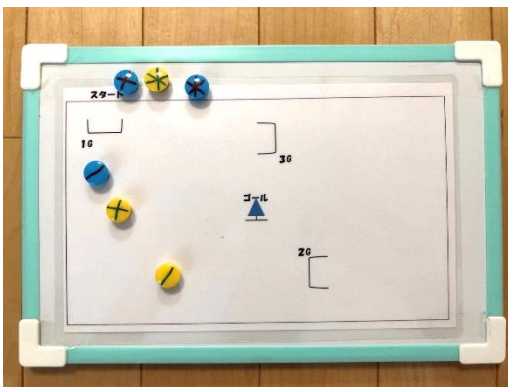
チーム内の会話を引き出し、「対話的な学び」を活性化するため、キーワードカード（図Ⅲ-15）の掲示、限定された場面での作戦の相談（図Ⅲ-16）、作戦板の使用（図Ⅲ-17）、作戦タイムの設定（チーム内での投球順序の変更など）をした。



図Ⅲ-15 キーワードカード



図Ⅲ-16 場面の限定



図Ⅲ-17 作戦板

手立て②-イ. 発達段階に応じた単元計画

第3学年と第5学年での授業実践に向け、児童の発達段階の実態に応じた授業・ゲームを展開するため単元計画を工夫した。3年生では、お邪魔ゲーム（お邪魔2球）を最終目標とし、順番を確認しながらゲームが展開できるようにした。（図Ⅲ-18）5年生では、イージー・ゲートボール（3対3で攻守が混在する）を最終目標とした。（図Ⅲ-19）

3年生

1	2	3	4	5	6	7
ゲームのルールを 知ろう!	ボールをねうった場所 に転がそう!	たくさん得点できる方 法を考えよう!	相手の動きに応じた作戦を考えよう!			大会を楽しもう!
せ い れ つ ・ あ い さ つ						
コロコロボールリレー ボール転がし	コロコロボールリレー ・ ボール転がし ゲートルレー					大 会
	作戦を考える	おじゃまボール?!	作 戦 時 間			
	タッチゲート ボール (作戦1)	おじゃまゲーム				
タッチゲート ボール (作戦2)	お邪魔1球		お邪魔2球			
ふりかえりタイム						
せ い れ つ ・ ふ り か え り ・ あ い さ つ						

図III-18 単元計画 (3年生)

5年生

1	2	3	4	5	6	7	
ゲームのルールを 知ろう!	ボールを担った場所に 転がそう!	たくさん得点できる方 法を考えよう!	相手の動きに応じた作戦を考えよう!			大会を楽しもう!	
整 列 ・ あ い さ つ							
コロコロボールリレー ボール転がし	コロコロボールリレー ・ ゲートルレー					大 会	
	おじゃまボール?!	作 戦 時 間					
	ゲートルレー	お邪魔ゲーム (お邪魔1球)		イージーゲートボール			
タッチゲート ボール	ふりかえりタイム						
整 列 ・ あ い さ つ							

図III-19 単元計画 (5年生)

3 検証授業学習指導案（3年生）

第3学年1組 体育科学習指導案

指導者 青野 寛子

1 単元 イージー・ゲートボール（ゲーム）

2 目標

- (1) ゲートボールを基にした新しいゲームの行い方を知るとともに、易しいゲームをすることができるようにする。 (知識及び技能)
- (2) 友達のボールにタッチしたり、得点しやすい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。 (思考力, 判断力, 表現力等)
- (3) 運動に進んで取り組み、規則を守り、誰とでも仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場の安全に気を付け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)

3 指導にあたって

(1) 教材観

ゲームは、規則を工夫したり作戦を選んだり、集団対集団で友達と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びに触れることができる運動領域である。しかし、個人的技能や、集団的技能が必要であり、運動経験の差や体力差、性別の差などによる技能差が出やすい運動でもある。

(2) 児童の実態

本年度は、新型コロナウイルス感染症の影響により、休み時間の活動、体育授業での運動で制限がある時期が長く続いている。本学級は、体を動かすことが大好きな児童が多いが、休み時間には教室で静かに読書などをして過ごし、体育の授業ではなかなか活躍の機会がなく、運動に対する苦手意識も高く進んで運動をしようとしないう児童もいる。

また、ゲートボールへの認知を調査したところ（22名）、「知っている」4名、「聞いたことはある」7名、「全く知らない」11名であり、認知度は低いと考えられる。

運動有能感については、男女ともに「身体的有能さの認知」が低く、他の因子と比較すると「統制感」が高い。練習や努力をすればできるようになることは分かっているが、自分の技能の伸びを実感できていないと考えられる。

【運動有能感の尺度】 (男子12名, 女子10名, 合計22名, 11月6日実施)

運動有能感の尺度の因子	男子	女子
身体的有能さの認知（運動ができるという自信）	14.1	14.9
統制感（練習をすれば、努力すればできるようになるという自信）	16.8	18.8
受容感（教師や仲間から受け入れられているという認知）	14.8	18.5
総合（上記3因子の合計）	45.8	52.0

※数値は各因子20点満点中の平均値（合計は60点満点）

(3) 指導観

ゲートボールは、身体接触がなく、単純なボール操作で行うことができ、技能差、体力差に関係なく楽しめる種目である。しかし、児童の認知度が低く、教材として取り扱ったことはない。そこで、本単元では、以下の手立てによって、ゲートボールを基にした易しいゲームの実践を通して、児童一人一人に運動の楽しさを味わわせたいと考えた。

手立て①「教材・教具の工夫」

- 「ア. ルール，教具の簡易化」求められるボール操作技能の緩和，ルールの簡略化のため
- 「イ. 下位教材の開発及び設定」基本的技能の習得，メインゲームで必要となるルールを段階的に理解できるようにするため
- 「ウ. 動画コンテンツの作成」授業で実施予定のゲームに対する理解を図るため

手立て②「学習過程の工夫」

- 「ア. 『対話的な学び』を活性化する工夫」チーム内の会話を引き出すため
- 「イ. 発達段階に応じた単元計画」児童の発達段階の実態に応じたゲームを展開するため

4 単元の評価規準

◎は十分に満足できる状況

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>①ゲームの行い方について，◎<u>正しく</u>言ったり書いたりしている。</p> <p>②ボールを◎<u>正確に</u>ねらった場所に転がしたり，止めたりすることができる。</p> <p>③◎<u>正確に</u>友達のボールにタッチしたり，友達のボールに近づけたりすることで，効率よくボールを運ぶことができる。</p>	<p>①得点しやすいボールの位置を◎<u>正確に</u>選んでいる。</p> <p>②友達のボールにタッチして，協力して効率よくボールを運ぶ場所を選んでいる。(◎<u>工夫</u>している)。</p> <p>③効率よく得点するための工夫を◎<u>分かりやすく</u>友達に伝えている。</p>	<p>①ゲームに◎<u>進んで</u>取り組もうとしている。</p> <p>②◎<u>常に</u>規則を守り，誰とでも仲よくしようとしている。</p> <p>③ゲームの勝敗を◎<u>積極的に</u>受け入れようとしている。</p> <p>④友達の考えを認め，◎<u>受け入れ</u>ようとしている。</p> <p>⑤場や用具の安全を確かめ，用具などの準備や片づけを，◎<u>率先して</u>友達と一緒にしようとしている。</p>

5 指導と評価の計画（7時間扱い）

	1	2	3	4	5	6	7
ねらい	学習の進め方やゲームのルールを知ろう。	ねらった場所にボールを転がしたり、止めたりする方法を考えて練習しよう。	たくさん得点できる作戦を考えよう。	相手の動きに応じた作戦を考えよう。			これまでの学習を生かして、大会をひらこう。
時間	集合・整列・挨拶	集合・整列・挨拶・前時までの確認					
	ボール転がし コロコロボールリレー	ボール転がし コロコロボールリレー	準備運動（ボール転がし、コロコロボールリレー、ゲートルレー2分×2）				タッチゲートボール 大会 トーナメント戦
	ゲートルレー 3分×2	ゲートルレー 2分×2	作戦を考える	お邪魔ボール説明	作戦、順番の確認	作戦、順番の確認	
	タッチゲートボール 6分×2	タッチゲートボール 5分×2	タッチゲートボール 8分×2	お邪魔ゲーム 5分×2 （お邪魔1球） 『兄弟チームでの対戦』	お邪魔ゲーム 5分×2 （お邪魔ボール1球） 『兄弟チームでの対戦』	お邪魔ゲーム 8分×2 （お邪魔ボール2球） 『他チームとの対戦』	
	振り返りタイム						
片づけ・学習カード記入・学習のまとめ・整理運動・次時の予告・挨拶							
知技	①（観察・学習カード）	②（観察）		③（観察）	③（観察）		
愚判表		①（観察・学習カード）	②（観察・学習カード）		③（観察・学習カード）	③（観察・学習カード）	②（観察・学習カード）
態度	⑤（観察）		①（観察）	②（観察）		④（観察）	③（観察）



第3学年1組



第3学年2組

6 本時の学習（1／7時）

(1) 本時の目標

- ゲームの行い方について、理解できるようにする。 (知識及び技能)
- 場や用具の安全を確かめ、用具などの準備や片づけを、友達と一緒にできるようにする。
(学びに向かう力、人間性等)

(2) 展開

※分かる授業づくりの個への手立て

	学習内容・活動	指導の手立て・評価
はじめ 10分	<p>1 集合・挨拶をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビブスを着用し、番号順に整列する。 <p>2 学習の進め方について知り、単元の見通しをもつ。本時のめあて、学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>学習の進め方やゲームのルールを知ろう。</p> </div> <p>3 準備運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コロコロボールリレー（1分） ゲート通過を全員でカウントする。 ・ボール転がし（2分） 	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の表情を確認し、健康状態を把握する。 ・単元計画が分かる掲示資料をもとに、説明し、見通しをもてるようにする。 ・めあて、授業の流れを確認する。 ・サンドボールの取り扱いを確認する。 (投げない、転がす) <p>※投げる方向が定まらない児童に対して、ボールの持ち方や腕の振り方についてアドバイスをする。</p> <p>※止める位置が調整できない児童に対して、力の加減や、手首のスナップを使った回転のかけ方などをアドバイスする。</p>
なか 25分	<p>4 タスクゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲートリレー（3分×2） <p>5 メインのゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タッチゲートボール（6分×2） 	<ul style="list-style-type: none"> ・掲示資料をもとに、ルールの確認をする。 ・待機チームの役割を確認する。 ・3分で取った得点を競う。 得点は、兄弟チームの合計得点。 <p>※審判の仕方を全員で確認することで、ルールを再度確認し、審判の判断に従うことができるよう助言する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・掲示資料をもとに、タッチボールの確認をする。 ・待機チームの役割を再確認する。 ・6分で取った得点を競う。 得点は、兄弟チームの合計得点。 <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>【知識・技能】 ゲームの行い方について、言ったり、書いたりしている。 (観察・学習カード)</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 場や用具の安全を確かめ、用具などの準備や片づけを、友達と一緒にしようとしている。 (観察)</p> </div>

<p>お わ り 5 分</p>	<p>6 学習のまとめ・アンケートの記入を行う。</p> <p>7 挨拶，次時予告，用具の後片づけを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの書き方を説明する。 ・めあての達成を記入できた児童に発表させ，称賛する。 ・フェアプレイの大切さを確認し，ルールやマナーを守ることの大切さを伝える。 ・一人一人の表情を確認し，健康状態を把握する。 ・次時は，ボールを狙ったところに転がしたり止めたりする技能について考えることを伝える。
---------------------------------------	---	---




7 本時の学習（2 / 7時）

(1) 本時の目標

- ボールをねらった場所に転がしたり、止めたりできるようにする。 (知識及び技能)
- 得点しやすいボールの位置を選ぶことができるようにする。 (思考力, 判断力, 表現等)

(2) 展開

※分かる授業づくりの個への手立て

	学習内容・活動	指導の手立て・評価
はじめ 10分	<p>1 集合・挨拶をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビブスを着用し、番号順に整列する。 <p>2 本時のめあて、学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ねらった場所にボールを転がしたり、止めたりする方法を考えて練習しよう。</p> </div> <p>3 準備運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボール転がし ・コロコロボールリレー（1分） <p>技能のポイントを確認し、再度ボール転がしを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の表情を確認し、健康状態を把握する。 ・めあて、授業の流れを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">ポイント</p> <p style="text-align: center;">○ねらう所におへそを向けて、腕はまっすぐふろう。</p> <p style="text-align: center;">○手と反対の足を一步前へ。</p> <p style="text-align: center;">○手をはなすタイミング…</p> <p style="text-align: center;">遠くは、「ずーっ」</p> <p style="text-align: center;">近くは、「ぼとっ。」</p> </div> 
なか 25分	<p>4 タスクゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲートリレー（3分×2） <p>5 メインのゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タッチゲートボール（5分×2） 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時の記録を確認し、目標を立ててゲームに臨むようにする。 ・高得点を目指すために、ボールの進路を予測し、次の人はボールが来ると予想される位置で待機していることに気付かせる。 <p>※投げる方向や場所が定まらない児童に対して、準備運動で確認したポイントを掲示物で確認しアドバイスする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲート通過、ゴールを目指し、常に得点できる方法を考えるように声をかける。 <p>※どこになげたらよいか、迷っている場合には、前へ前へ進むことに気付かせるようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>【知識・技能】</p> <p>ボールをねらった場所に転がしたり、止めたりすることができる。 (観察)</p> <p>【思考・判断・表現】</p> <p>得点しやすいボールの位置を選んでいる。 (観察・学習カード)</p> </div>

お わ り 5 分	6 学習のまとめ・アンケートの記入を行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・めあての達成を記入できた児童に発表させ、称賛する。 ・本時のゲームの作戦が、先に先に進むことを優先した作戦であったことに気付かせ、次時の作戦を考える時間につながるようにする。
	7 挨拶、次時予告、用具の後片づけを行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の表情を確認し、健康状態を把握する。 ・次時は、攻撃の時の他の作戦について考えることを伝える。



8 本時の学習 (3 / 7時)

(1) 本時の目標

- 友達のボールにタッチして、協力して効率よくボールを運ぶ場所を選ぶことができるようにする。 (思考力, 判断力, 表現力)
- ゲームに進んで取り組む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

※分かる授業づくりの個への手立て

	学習内容・活動	指導の手立て・評価
はじめ 10分	<p>1 集合・挨拶をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビブスを着用し, 番号順に整列する。 <p>2 本時のめあて, 学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>たくさん得点できる作戦を考えよう。</p> </div> <p>3 準備運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボール転がし ・コロコロボールリレー (1分) ・ボール転がし (2分) ・ゲートリレー (2分×2) 	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の表情を確認し, 健康状態を把握する。 ・めあて, 授業の流れを確認する。 <p>※前時のポイントを確認し, 片足を出して, まっすぐに, 手を離すタイミングを意識できるように声をかける。</p>
なか 25分	<p>4 作戦を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「みんなで一緒に! 作戦」 <p>5 ゲームをそれぞれの作戦で行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タッチゲートボール 「みんなで一緒に作戦」(5分×2) <p>発問; ①のような場面では, どこに転がす?</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px auto;"> <p>スタート</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・前時の反省をもとに「タッチボール」を多くする作戦について確認する。 ・タッチの回数を増やし, 3球で協力し合ってボールを進めていくことを大切にされたゲーム展開をする。 ※タッチができない場面でも, 仲間のボールに近づけることで, 仲間の番でタッチしてもらえることに気付かせる。 ・選択できる行動を確認する。 「前に進む」, 「タッチ」, 「仲間ボールに近づける」 ※一人でゴールを目指してしまう児童に対して, 意図的にタッチをする場面を称賛し, チームで協力することをアドバイスする。

		<p>【思考・判断・表現】 友達のボールにタッチして、協力して効率よくボールを運ぶ場所を選んでいる。 (観察・学習カード)</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 ゲームに進んで取り組もうとしている。 (観察)</p>
<p>お わ り 5 分</p>	<p>6 学習のまとめ・アンケートの記入を行う。</p> <p>7 挨拶、次時予告、用具の後片づけを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・めあての達成を記入できた児童に発表させ、称賛する。 ・一人一人の表情を確認し、健康状態を把握する。 ・次時は、守備（お邪魔）がいる場合のゲームについて考えることを伝える。



9 本時の学習（4／7時）

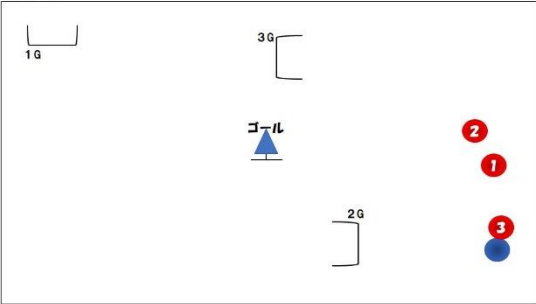
(1) 本時の目標

- 友達のボールにタッチしたり、友達のボールに近づけたりすることで、効率よくボールを運ぶことができるようにする。 (知識及び技能)
- 規則を守り、誰とでも仲よく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

※分かる授業づくりの個への手立て

	学習内容・活動	指導の手立て・評価
はじめ 10分	<p>1 集合・挨拶をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビブスを着用し、番号順に整列する。 <p>2 準備運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コロコロボールリレー（1分） ・ゲートリレー（2分×2） 	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の表情を確認し、健康状態を把握する。 <p>※ボールが上手くコントロールできない児童に対して、ポイントの掲示物を確認し、方向、力の加減を調整できるように助言する。</p>
なか 25分	<p>3 本時のめあて、学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>相手の動きに応じた作戦を考えよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・お邪魔ボールの説明（新聞ボール） <p>4 ゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タッチゲートボール（5分×2） <p>【追加ルール】 お邪魔ボール1球 3人全員が上がったら、追加ボーナス5点</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>「とんでけえ～」の約束</p> <ul style="list-style-type: none"> ・投げすぎるとゲームの進行に支障があるので、遠くに投げすぎない。 ・壁に向けてもよい。 ・人や他のコートに向けない。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・めあて、授業の流れを確認する。 ・動画をもとに、お邪魔ボールについての説明をする。 <p>※お邪魔ボールの投入により、自分のボールの動きを考えにくい児童に対して、選択できる行動を具体的に示し、アドバイスをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・選択できる行動を確認する。 <ul style="list-style-type: none"> 「前に進む」 「タッチ」 「仲間ボールに近づける」
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【知識・技能】 友達のボールにタッチしたり、友達のボールに近づけたりすることで、効率よくボールを運ぶことができる。 (観察)</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 規則を守り、誰とでも仲よくすることができるようにする。 (観察)</p> </div>

	<p>5 ゲームを振り返り、次時の作戦を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦ボードを使用し、自分たちのゲームを振り返る。 <p>発問；下のような場面では、お邪魔ボールはどこに転がす？（全員2G通過後）</p> <p>スタート</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの振り返りとともに、次回の作戦（を確認する。 ・順番についても入れ替えることができることを伝える。 ・相手ボールを飛ばす方向は、自分たちがこれから行こうとしている所から遠い場所にすることに気付かせる。
<p>お わ り 5 分</p>	<p>6 学習のまとめ・アンケートの記入を行う。</p> <p>7 挨拶、次時予告、用具の後片づけを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・めあての達成を記入できた児童に発表させ、称賛する。 ・一人一人の表情を確認し、健康状態を把握する。 ・次時は、お邪魔ボールを2球に増やしたゲームについて考えることを伝える。



10 本時の学習（5／7時）

(1) 本時の目標

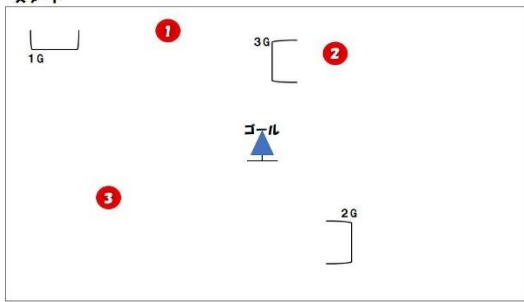
○ 友達のボールにタッチしたり、友達のボールに近づけたりすることで、効率よくボールを運ぶことができるようにする。 (知識及び技能)

○ 効率よく得点するための工夫を友達に伝えることができるようにする。

(思考力, 判断力, 表現力等)

(2) 展開

※分かる授業づくりの個への手立て

	学習内容・活動	指導の手立て・評価
はじめ 10分	<p>1 集合・挨拶をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビブスを着用し、番号順に整列する。 <p>2 準備運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コロコロボールリレー（1分） ・ゲートリレー（2分×2） 	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の表情を確認し、健康状態を把握する。 <p>※ボールが上手くコントロールできない児童に対して、ポイントの掲示物を確認し、方向、力の加減を調整できるように助言する。</p>
なか 25分	<p>3 本時のめあて、学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">相手の動きに応じた作戦を考えよう。</div> <p>4 ゲームを行う。</p> <p>発問；自分①は3Gまで、通過できました。どこをねらう？ ③は1Gのみ通過</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>スタート</p>  </div> <ul style="list-style-type: none"> ・お邪魔ゲーム（5分×2） <p>【追加ルール】 お邪魔ボール1球 3人全員が上がったら、追加ボーナス5点</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・めあて、授業の流れを確認する。 <p>※3G通過後、周囲の状況をよく見て、仲間のボールを残さないようにできるようアドバイスする。</p> <p>【選択できる行動】 「前に進む」、「タッチ（仲間ボールに近づける）」、「お邪魔退治」</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【知識・技能】 友達のボールにタッチしたり、友達のボールに近づけたりすることで、効率よくボールを運ぶことができる。 (観察)</p> <p>【思考・判断・表現】 効率よく得点するための工夫を友達に伝えることができる。 (観察・学習カード)</p> </div>

	<p>5 ゲームを振り返り，次時の作戦を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦ボードを使用し，自分たちのゲームを振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの振り返りをする。順番についても入れ替えることができることを伝える。
<p>お わ り 5 分</p>	<p>6 学習のまとめ・アンケートの記入を行う。</p> <p>7 挨拶，次時予告，用具の後片づけを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・めあての達成を記入できた児童に発表させ，称賛する。 ・一人一人の表情を確認し，健康状態を把握する。 ・次時は，お邪魔ボールを2球で，他チームと対戦することを伝える。



1 1 本時の学習（6 / 7 時）

(1) 本時の目標

- 効率よく得点するための工夫を友達に伝えることができるようにする。
(思考力, 判断力, 表現力等)
- 友達の考えを認め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

※分かる授業づくりの個への手立て

	学習内容・活動	指導の手立て・評価
はじめ 10分	<p>1 集合・挨拶をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビブスを着用し, 番号順に整列する。 <p>2 準備運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コロコロボールリレー (1分) ・ゲートリレー (2分×2) 	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の表情を確認し, 健康状態を把握する。 <p>※ボールが上手くコントロールできない児童に対して, ポイントの掲示物を確認し, 方向, 力の加減を調整できるように助言する。</p>
なか 25分	<p>3 本時のめあて, 学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>チームで協力して作戦を話し合い, ゲームを楽しもう。</p> </div> <p>4 ゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タッチゲートボール (5分×2) <p>【追加ルール】 お邪魔ボール 2球 3人全員が上がったら, 追加ボーナス 5点</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>発問; お邪魔がスタートする前に, 全員が 2G まで通過できる作戦を考えよう!</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・めあて, 授業の流れを確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ・お邪魔がスタートする前に, タッチを上手に繰り返し, 全員ができるだけ進むことの大切さに気付かせる。 <p>※お邪魔ボールが増えたことにより, ボールが進めにくい場合には, お邪魔ボールをタッチする「お邪魔退治!」作戦をアドバイスする。</p> <p>【選択できる行動】 「前に進む」, 「タッチ (仲間ボールに近づける)」, 「お邪魔退治」</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【思考・判断・表現】 効率よく得点するための工夫を友達に伝えている。 (観察・学習カード)</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 友達の考えを認めようとしている。 (観察)</p> </div>

	<p>5 ゲームを振り返り，次時の作戦を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦ボードを使用し，自分たちのゲームを振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの振り返りをする。順番についても入れ替えることができることを伝える。
<p>おわり 5 分</p>	<p>6 学習のまとめ・アンケートの記入を行う。</p> <p>7 挨拶，次時予告，用具の後片づけを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・めあての達成を記入できた児童に発表させ，称賛する。 ・一人一人の表情を確認し，健康状態を把握する。 ・次時は，いろいろなチームと対戦する大会を実施することを伝える。



12 本時の学習（7／7時）

(1) 本時の目標

- 友達のボールにタッチして、協力して効率よくボールを運ぶ場所を選ぶことができるようにする。 (思考力, 判断力, 表現力等)
- ゲームの勝敗を受け入れ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

※分かる授業づくりの個への手立て

	学習内容・活動	指導の手立て・評価
はじめ 10分	<p>1 集合・挨拶をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビブスを着用し、番号順に整列する。 <p>2 準備運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コロコロボールリレー（2分） 	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の表情を確認し、健康状態を把握する。 ※ボールが上手くコントロールできない児童に対して、ポイントの掲示物を確認し、方向、力の加減を調整できるように助言する。
なか 25分	<p>3 本時のめあて、学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>これまでの学習を生かして、大会をひらこう。</p> </div> <p>4 ゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タッチゲートボール（4分×2×2試合） ・得点板、ボール、お邪魔ボールの確認 <p>5 ゲームを振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームカードの記入 ・MVPの発表をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・めあて、授業の流れを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【思考・判断・技能】 友達のボールにタッチして、協力して効率よくボールを運ぶ場所を選んでいく。 (観察・学習カード)</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 (観察)</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの振り返りとともに、結果を発表し、全員の頑張りを称賛する。
おわり 5分	<p>6 学習のまとめ・アンケートの記入を行う。</p> <p>7 挨拶、用具の後片づけを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・めあての達成を記入できた児童に発表させ、称賛する。 ・一人一人の表情を確認し、健康状態を把握する。

4 検証授業学習指導案（5年生）

第5学年1組 体育科学習指導案

指導者 青野 寛子

1 単元 イージー・ゲートボール（ボール運動）

2 目標

- (1) ゲートボールを基にした新しいゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームをすることができるようにする。 (知識及び技能)
- (2) 仲間のボールにタッチしたり、チームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自分や仲間の考えたことを友達に伝えることができるようにする。 (思考力、判断力、表現力等)
- (3) 運動に積極的に取り組み、規則を守り、助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えを認めたり、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。 (学びに向かう力、人間性等)

3 指導にあたって

(1) 教材観

ボール運動は、規則を工夫したり作戦を選んだり、集団対集団で友達と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びに触れることができる運動領域である。しかし、個人的技能や、集団的技能が必要であり、運動経験の差や体力差、性別の差などによる技能差が出やすい運動でもある。

(2) 児童の実態

本年度は、新型コロナウイルス感染症の影響により、休み時間の活動、体育授業での運動で制限がある時期が長く続いている。本学級は、男子は活発で、体を動かすことが大好きな児童が多いが、女子は休み時間には教室で静かに読書などをして過ごし、運動に対する苦手意識も高く進んで運動をしようとならない児童も多い。

運動有能感については、男女とも「受容感」が高く、仲間に受け入れられていると実感している児童が多い。しかし、女子の「身体的有能さの認知」が非常に低く、運動に苦手意識をもっている児童が多いと考えられる。高学年になると、男女の体力差が大きく開き、体育の授業で活躍の機会が少なくなってくることも原因の一つであると考えられる。

【運動有能感の尺度】 (男子14名、女子8名、合計22名、11月25日実施)

運動有能感の尺度の因子	男子	女子
身体的有能さの認知（運動ができるという自信）	14.1	10.2
統制感（練習をすれば、努力すればできるようになるという自信）	18.9	15.6
受容感（教師や仲間から受け入れられているという認知）	18.0	17.1
総合（上記3因子の合計）	51.0	43.0

※数値は各因子20点満点中の平均値（合計は60点満点）

(3) 指導観

ゲートボールは、身体接触がなく、単純なボール操作で行うことができ、技能差、体力差に関係なく楽しめる種目である。しかし、児童の認知度が低く、教材として取り扱ったことはない。そこで、本単元では、以下の手立てによって、ゲートボールを基にした簡易化したゲームの実践を通して、児童一人一人に運動の楽しさを味わわせたいと考えた。

手立て①「教材・教具の工夫」

- 「ア. ルール，教具の簡易化」求められるボール操作技能の緩和，ルールの簡略化のため
- 「イ. 下位教材の開発及び設定」基本的技能の習得，メインゲームで必要となるルールを段階的に理解できるようにするため
- 「ウ. 動画コンテンツの作成」授業で実施予定のゲームに対する理解を図るため

手立て②「学習過程の工夫」

- 「ア. 『対話的な学び』を活性化する工夫」チーム内の会話を引き出すため
- 「イ. 発達段階に応じた単元計画」児童の発達段階の実態に応じたゲームを展開するため

4 単元の評価規準

◎は十分に満足できる状況

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>①ゲームの行い方について、◎<u>正しく</u>言ったり書いたりしている。</p> <p>②ボールを◎<u>正確に</u>ねらった場所に転がしたり、止めたりすることができる。</p> <p>③◎<u>正確に</u>仲間のボールにタッチしたり、仲間のボールに近づけたりすることで、効率よくボールを運ぶことができる。</p>	<p>①仲間のボールにタッチしやすいボールの位置を◎<u>正確に</u>選んでいる。</p> <p>②自分やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる（◎<u>工夫している</u>）。</p> <p>③効率よく得点できる工夫や作戦を◎<u>分かりやすく</u>友達に伝えている。</p>	<p>①ゲームや練習に◎<u>積極的に</u>取り組もうとしている。</p> <p>②◎<u>常に</u>ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。</p> <p>③ゲームの勝敗を◎<u>積極的に</u>受け入れようとしている。</p> <p>④仲間の考えを認め、◎<u>受け入れ</u>ようとしている。</p> <p>⑤場や用具の安全に◎<u>常に</u>気を配り、準備や片づけを、◎<u>率先して</u>しようとしている。</p>

5 指導と評価の計画（7時間扱い）

	1	2	3	4	5	6	7
ねらい	学習の進め方やゲームのルールを知ろう。	ねらった場所にボールを転がしたり、止めたりする方法を考えて練習しよう。	たくさん得点できる作戦を考えよう。	相手の動きに応じた作戦を考えよう。			これまでの学習を生かして、大会をひらこう。
時間	集合・整列・挨拶	集合・整列・挨拶・前時までの確認					
	ボール転がし ココロボールリレー ゲートリレー説明	ボール転がし、 ココロボールリレー	準備運動（ボール転がし、ココロボールリレー、ゲートリレー2分×2）				イージーゲートボール 大会 トーナメント戦 10分×2試合
	ゲートリレー 3分×2	ゲートリレー 2分×2	お邪魔ボール説明	作戦、順番の確認	作戦、順番の確認	作戦、順番の確認	
	タッチゲートボール説明	作戦を考える	お邪魔ゲーム 6分×2 （お邪魔ボール1球） 『兄弟チームで対戦』	お邪魔ゲーム 5分×2 （お邪魔ボール1球） 『他チームとの対戦』 リーグ①	イージーゲートボール 10分 『他チームとの対戦』 リーグ②	イージーゲートボール 10分 『他チームとの対戦』 リーグ③	
	タッチゲートボール 3分×2	タッチゲートボール 5分×2	振り返りタイム （次回の作戦）	振り返りタイム （次回の作戦）	振り返りタイム （次回の作戦）	振り返りタイム （次回の作戦）	
	片づけ・学習カード記入・学習のまとめ・整理運動・次時の予告・挨拶						
知技	①（観察・学習カード）	②（観察）			③（観察）		
思判表		①（観察・学習カード）	②（観察・学習カード）	②（観察・学習カード）		③（観察・学習カード）	
態度	⑤（観察）		①（観察）	③（観察）	②（観察）	④（観察）	③（観察）



第5学年1組



第5学年2組

6 本時の学習（1／7時）

(1) 本時の目標

- ゲームの行い方について、理解できるようにする。 (知識及び技能)
- 場や用具の安全に気を配り、準備や片づけを率先してできるようにする。

(学びに向かう力，人間性等)

(2) 展開

※分かる授業づくりの個への手立て

	学習内容・活動	指導の手立て・評価
はじめ 10分	<p>1 集合・挨拶をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビブスを着用し、番号順に整列する。 <p>2 学習の進め方について知り，単元の見通しをもつ。本時のめあて，学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>学習の進め方やゲームのルールを知ろう。</p> </div> <p>3 準備運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コロコロボールリレー（30秒） ・ボール転がし（2分） 	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の表情を確認し，健康状態を把握する。 ・単元計画が分かる掲示資料をもとに，説明し，見通しをもてるようにする。 ・めあて，授業の流れを確認する。 ・サンドボールの取り扱いを確認する。（投げない，転がす）
なか 25分	<p>4 タスクゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲートリレー（3分×2） <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ①ストップしてから次のプレイ ②ラッキーボール ③アウトボール </div> <p>5 メインのゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タッチゲートボール（6分×2） <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ①タッチボール ②3人がゴールしたら，2周目（1番から） </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・掲示資料，動画をもとに，ルールの説明をする。 ・待機チームの役割を確認をする。 ・3分で取った得点を競う。 得点は，兄弟チームの合計得点。 ※審判の仕方を全員で確認することで，ルールを再度確認し，審判の判断に従うことができるよう助言する。 ・掲示資料，動画をもとに，タッチボールの説明をする。 ・待機チームの役割を再確認する。 ・6分で取った得点を競う。 得点は，兄弟チームの合計得点。

		<p>【知識・技能】 ゲームの行い方について，正しく言ったり書いたりできる。 (観察・学習カード)</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 場や用具の安全に気を配り，準備や片づけを率先してできるようにする。 (観察)</p>
おわり 5 分	<p>6 学習のまとめ・アンケートの記入を行う。</p> <p>7 挨拶，次時予告，用具の後片づけを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの書き方を説明する。 ・めあての達成を記入できた児童に発表させ，称賛する。 ・フェアプレイの大切さを確認し，ルールやマナーを守ることの大切さを伝える。 ・一人一人の表情を確認し，健康状態を把握する。 ・次時は，ボールを狙ったところに転がしたり止めたりする技能について考えることを伝える。



7 本時の学習（2／7時）

(1) 本時の目標

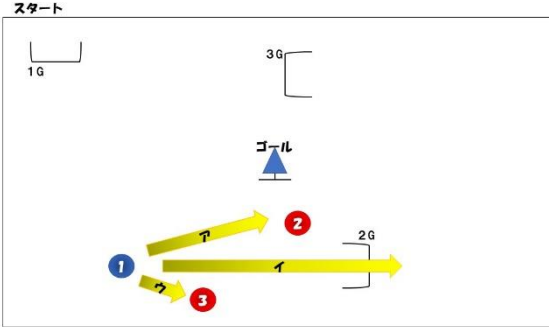
- ボールをねらった場所に転がしたり、止めたりできるようにする。 (知識及び技能)
- 仲間のボールにタッチしやすいボールの位置を選ぶことができるようにする。

(思考力, 判断力, 表現力等)

(2) 展開

※分かる授業づくりの個への手立て

	学習内容・活動	指導の手立て・評価
はじめ 10分	<p>1 集合・挨拶をする。 ・ビブスを着用し, 番号順に整列する。</p> <p>2 本時のめあて, 学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>ねらった場所にボールを転がしたり, 止めたりする方法を考えて練習しよう。</p> </div> <p>3 準備運動を行う。 ・ボール転がし ・コロコロボールリレー (1分)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>ポイント</p> <p>○ねらう所におへそを向けて, 腕はまっすぐふろう。</p> <p>○手と反対の足を一步前へ。</p> <p>○手をはなすタイミング…</p> <p>遠くは, 「すーっ」</p> <p>近くは, 「ぼとっ。」</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の表情を確認し, 健康状態を把握する。 ・めあて, 授業の流れを確認する。 <p>※投げる方向が定まらない児童に対して, ボールの持ち方や腕の振り方についてアドバイスをする。</p> <p>※止める位置が調整できない児童に対して, 力の加減や, 手首のスナップを使った回転のかけ方などをアドバイスする。</p>
なか 25分	<p>4 タスクゲームをする。 ・ゲートリレー (2分×2)</p> <p>5 作戦を考え, ゲームをする。 ・作戦を考える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>作戦</p> <p>①「お先にGo!」作戦</p> <p>②「みんなで一緒に!」作戦</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・前時の記録を確認し, 目標を立ててゲームに臨むようにする。 ・高得点を目指すために, ボールの進路を予測し, 次の人はボールが来ると予想される位置で待機していることに気付かせる。 ・ホワイトボードでタッチボールが可能な場面を設定し, 行動の選択をさせる。

	<p>発問；①のような場面では、どこに転がす？</p>  <p>・ゲームを行う。 タッチゲートボール（5分×2）</p>	<p>・タッチの回数を増やし、3球で協力し合ってボールを進めていくことを大切にしたゲーム展開をする。</p> <p>※タッチができない場面でも、仲間のボールに近づくことで、仲間の番でタッチしてもらえることに気付かせる。</p> <p>【知識・技能】 ボールをねらった場所に転がしたり、止めたりできるようにする。（観察）</p> <p>【思考・判断・表現】 仲間のボールにタッチしやすいボールの位置を選ぶことができるようにする。（観察・学習カード）</p>
<p>おわり 5 分</p>	<p>6 学習のまとめ・アンケートの記入を行う。</p> <p>7 挨拶、次時予告、用具の後片づけを行う。</p>	<p>・めあての達成を記入できた児童に発表させ、称賛する。</p> <p>・一人一人の表情を確認し、健康状態を把握する。</p> <p>・次時は、相手（守備）がいる場合のゲームについて考えることを伝える。</p>



8 本時の学習（3／7時）

(1) 本時の目標

- 自分やチームの特徴に応じた作戦を選ぶことができるようにする。
(思考力, 判断力, 表現力等)
- ゲームに積極的に取り組む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

※分かる授業づくりの個への手立て

	学習内容・活動	指導の手立て・評価
はじめ 10分	<p>1 集合・挨拶をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビブスを着用し, 番号順に整列する。 <p>2 準備運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コロコロボールリレー (30秒) ・ボール転がし (2分) ・ゲートリレー (2分×2) 	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の表情を確認し, 健康状態を把握する。 <p>※ボールが上手くコントロールできない児童に対して, ポイントの掲示物を確認し, 方向, 力の加減を調整できるように助言する。</p>
なか 25分	<p>3 本時のめあて, 学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>たくさん得点できる作戦を考えよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・お邪魔ボールの説明 (新聞ボール) <p>4 ゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・お邪魔ゲーム (8分×2) <p>【追加ルール】 お邪魔ボール1球 (ゴールからスタート) 3人全員が上がったら, 追加ボーナス5点</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>発問; お邪魔をアウトボールにする時に, どこに転がしたらよいか考えよう!</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・めあて, 授業の流れを確認する。 ・動画をもとに, お邪魔ボールについての説明をする。 <p>※お邪魔ボールの投入により, 自分のボールの動きを考えにくい児童に対して, 選択できる行動を具体的に示し, アドバイスをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・選択できる行動を確認する。 「前に進む」, 「タッチ (仲間ボールに近づける)」, 「お邪魔退治」 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【思考・判断・表現】 自分やチームの特徴に応じた作戦を選ぶことができる。 (観察・学習カード)</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 ゲームや練習に進んで取り組もうとしている。 (観察)</p> </div>

	<p>5 ゲームを振り返り，次時の作戦を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームカードに良かったこと，次回の課題を記入し，自分たちのゲームを振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの振り返りとともに，次回の作戦を確認する。順番についても入れ替えることができることを伝える。
<p>お わ り 5 分</p>	<p>6 学習のまとめ・アンケートの記入を行う。</p> <p>7 挨拶，次時予告，用具の後片づけを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・めあての達成を記入できた児童に発表させ，称賛する。 ・一人一人の表情を確認し，健康状態を把握する。 ・次時は，他チームとの対戦を行うことを伝える。



9 本時の学習（4／7時）

(1) 本時の目標

- 自分やチームの特徴に応じた作戦を選ぶことができるようにする。(思考力, 判断力, 表現力等)
- ゲームの勝敗を受け入れ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

※分かる授業づくりの個への手立て

	学習内容・活動	指導の手立て・評価
はじめ 10分	<p>1 集合・挨拶をする。</p> <p>2 準備運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コロコロボールリレー（1分） ・ゲートリレー（2分×2） 	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の表情を確認し，健康状態を把握する。 <p>※ボールが上手くコントロールできない児童に対して，ポイントの掲示物を確認し，方向，力の加減を調整できるように助言する。</p>
なか 25分	<p>3 本時のめあて，学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">相手の動きに応じた作戦を考えよう。</div> <p>4 ゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦を考える。 <p>【追加ルール】 お邪魔ボール1球 3人全員が上がったら，追加ボーナス5点 チーム内で投球順番を入れ替えてもよい。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;">発問；自分のチームの特徴に応じた投球順番を考えて，ゲームをしよう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを行う。 お邪魔ゲーム（5分×2） <p>5 ゲームを振り返り，次時の作戦を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦ボードを使用し，自分たちのゲームを振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・めあて，授業の流れを確認する。 <p>※お邪魔ボールにより，ボールが進めにくい場合には，お邪魔ボールをタッチする「お邪魔退治！」作戦をアドバイスする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームの実態に応じて，投球順番を入れ替えてもよいこととし，チーム内で相談させる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【思考・判断・表現】 自分やチームの特徴に応じた，作戦を選ぶことができる。(観察・学習カード)</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 (観察)</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの振り返りとともに，次回の作戦を確認する。順番についても入れ替えることができることを伝える。

お わ り 5 分	6 学習のまとめ・アンケートの記入を行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・めあての達成を記入できた児童に発表させ、称賛する。
	7 挨拶，次時予告，用具の後片づけを行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の表情を確認し，健康状態を把握する。 ・次時は，3人ずつの対戦を行うことを伝える。「イージー・ゲートボール」の簡単な説明をする。



10 本時の学習（5／7時）

(1) 本時の目標

○ 仲間のボールにタッチしたり，仲間のボールに近づけたりすることで，効率よくボールを運ぶことができるようにする。(知識及び技能)

○ ルールやマナーを守り，仲間と助け合う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

※分かる授業づくりの個への手立て

	学習内容・活動	指導の手立て・評価
はじめ 10分	<p>1 集合・挨拶をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビブスを着用し，番号順に整列する。 <p>2 準備運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コロコロボールリレー（1分） 	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の表情を確認し，健康状態を把握する。 ※ボールが上手くコントロールできない児童に対して，ポイントの掲示物を確認し，方向，力の加減を調整できるように助言する。
なか 25分	<p>3 本時のめあて，学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>作戦を生かしたゲームを行い，チームの課題を見つけよう。</p> </div> <p>4 ゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・イージー・ゲートボールの説明をする。 ・作戦を考える。 <p>発問；下のような場面では，お邪魔ボールはどこに転がす？（全員2G通過後）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>スタート</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・めあて，授業の流れを確認する。 ・動画をもとに，イージー・ゲートボールの説明をする。 ・敵のボールを転がす方向は，自分たちがこれから行こうとしている場所から遠い位置にすることに気付かせる。 ・また，全員がゲートを通過している場合，そうでない場合，両方の場面での違いに気付かせる。

	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを行う。 イージー・ゲートボール（10分） 投球順の確認をする。 得点の確認をする。 （追加ボーナス5点はない） ゲーム前の作戦タイムについて <p>5 ゲームを振り返り、次時の作戦を考える。 ・作戦ボードを使用し、自分たちのゲームを振り返る。</p>	<p>※敵ボールが増えたことにより、自分のボールの動きを考えにくい児童に対して、選択できる行動を具体的に示し、アドバイスをする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・選択できる行動を確認する。 「前に進む」、「タッチ（仲間ボールに近づける）」、「お邪魔退治」 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【知識・技能】 仲間のボールにタッチしたり、仲間のボールに近づけたりすることで、効率よくボールを運ぶことができる。 （観察）</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。 （観察）</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの振り返りをする。順番についても入れ替えることができることを確認する。
<p>お わ り 5 分</p>	<p>6 学習のまとめ・アンケートの記入を行う。</p> <p>7 挨拶、次時予告、用具の後片づけを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・めあての達成を記入できた児童に発表させ、称賛する。 ・一人一人の表情を確認し、健康状態を把握する。 ・次回の対戦チームを確認し、作戦順番を考えるようにする。



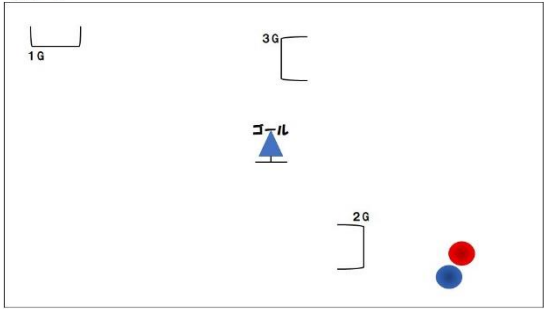
1 1 本時の学習（6 / 7 時）

(1) 本時の目標

- 効率よく得点するための工夫を仲間に伝えることができるようにする。
(思考力, 判断力, 表現力等)
- 仲間の考えを認め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

※分かる授業づくりの個への手立て

	学習内容・活動	指導の手立て・評価
はじめ 10分	<p>1 集合・挨拶をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビブスを着用し, 番号順に整列する。 <p>2 準備運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コロコロボールリレー (1分) ・ゲートリレー (2分×2) 	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の表情を確認し, 健康状態を把握する。 <p>※ボールが上手くコントロールできない児童に対して, ポイントの掲示物を確認し, 方向, 力の加減を調整できるように助言する。</p>
なか 25分	<p>3 本時のめあて, 学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>チームで協力して作戦を話し合い, ゲームを楽しもう。</p> </div> <p>4 ゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦を考える。 <p>発問; 下のような場面では, 相手ボールはどこに転がす? (2G 通過している場合, 通過していない場合)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>スタート</p>  </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・めあて, 授業の流れを確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ・敵ボールをタッチした後転がす場合, ゲートを通している場合, ゲートを通していない場合との違いに気付かせる。 <p>※敵ボールが増えたことにより, ボールが進めにくい場合には, お邪魔ボールをタッチする「お邪魔退治!」作戦をアドバイスする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・選択できる行動を確認する。 「前に進む」, 「タッチ (仲間ボールに近づける)」, 「お邪魔退治」
	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを行う。 <p>イージー・ゲートボール (10分)</p> <p>「とんでけえ〜」の方向確認</p> <p>投球順の再確認</p> <p>得点についての確認</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【思考・判断・表現】</p> <p>効率よく得点するための工夫を仲間に伝えている。 (観察・学習カード)</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】</p> <p>仲間の考えを認めようとしている。 (観察)</p> </div>

	<p>5 ゲームを振り返り，次時の作戦を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦ボードを使用し，自分たちのゲームを振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの振り返りをする。順番についても入れ替えることができることを伝える。
<p>お わ り</p> <p>5 分</p>	<p>6 学習のまとめ・アンケートの記入を行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・めあての達成を記入できた児童に発表させ，称賛する。
	<p>7 挨拶，次時予告，用具の後片づけを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人の表情を確認し，健康状態を把握する。 ・次時のトーナメントを確認する。



12 本時の学習（7／7時）

(1) 本時の目標

- 仲間のボールにタッチしたり、仲間のボールに近づけたりすることで、効率よくボールを運ぶことができるようにする。 (知識及び技能)
- ゲームの勝敗を積極的に受け入れ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

※分かる授業づくりの個への手立て

	学習内容・活動	指導の手立て・評価
はじめ 10分	<p>1 集合・挨拶をする。 ・ビブスを着用し、番号順に整列する。</p> <p>2 準備運動を行う。 ・ボール転がし（1分）</p>	<p>・一人一人の表情を確認し、健康状態を把握する。</p> <p>※ボールが上手くコントロールできない児童に対して、ポイントの掲示物を確認し、方向、力の加減を調整できるように助言する。</p>
なか 25分	<p>3 本時のめあて、学習の進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>これまでの学習を生かして、大会をひらこう。</p> </div> <p>4 ゲームを行う。 ・イージー・ゲートボール（10分×2試合）</p> <p>5 ゲームを振り返る。</p>	<p>・めあて、授業の流れを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【知識・技能】 仲間のボールにタッチしたり、仲間のボールに近づけたりすることで、効率よくボールを運ぶことができる。 (観察)</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】 ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 (観察)</p> </div> <p>・ゲームの振り返りとともに、結果を発表し、全員の頑張りを称賛する。</p>
おわり 5分	<p>6 学習のまとめ・アンケートの記入を行う。</p> <p>7 挨拶、用具の後片づけを行う。</p>	<p>・めあての達成を記入できた児童に発表させ、称賛する。</p> <p>・一人一人の表情を確認し、健康状態を把握する。</p>

第IV章

分析・検証方法

1 児童による授業評価分析

児童による授業評価として、単元の前後に「診断的・総括的授業評価」と「運動有能感調査」、毎授業終了後に「形成的授業評価」と「仲間づくり調査」を実施した。これにより授業の内容がどのように児童に受け入れられているかなどを把握し、指導計画を修正したり、個々の児童の学びを把握したりすることを目的とした。また、単元前後の調査では、単元を通してどのような変容が見られたかを把握することを目的とした。

【診断的・総括的授業評価】

診断的・総括的授業評価とは、高田ら(2000)が作成し、単元や学期の始まる前と終わった後の2回行い、診断的評価としての状況把握と総括的評価としての成果把握を比較検討することで、授業計画や授業改善のための情報を得られるものである。評価尺度は、「たのしむ(情意目標)」「できる(運動目標)」「まもる(社会的行動目標)」「まなぶ(認識目標)」の4因子(項目群)、各因子5項目、合計20項目で構成されている。回答形式は、3段階評価法を用い、それぞれの項目を「はい(3点)」「どちらでもない(2点)」「いいえ(1点)」と得点化し、各因子、総合評価それぞれの合計得点を算出し、結果を導き出す。

本研究では、調査票(表IV-1)を用いて、単元の前後に診断的・総括的授業評価を行い、各次元における成果を分析した。なお、分析は、診断的・総括的授業評価の診断基準(表IV-2)に照らし合わせて行った。単元前後における差について検討するために、対応のあるt検定を実施した。統計処理には、IBM SPSS Statistics ver.27.0を使用し、有意水準は5%未満とした。

表IV-1 診断的・総括的授業評価の調査票

たいいくじゅぎょう ちようぎょう 体育授業についての調査	
____年 ____組 ____番 名前_____	
◎この文章を読んで、自分の考えにあてはまる場合は「はい」に○をつけてください。あてはまらない場合は「いいえ」に○を、また、どちらともいえない場合は「どちらともいえない」に○をつけてください。	
1	体育では、先生の話をきちんと聞いています。 (はい・どちらでもない・いいえ)
2	体育で体を動かすと、とても気持ちがいいです。 (はい・どちらでもない・いいえ)
3	体育をしているとき、どうしたら運動がうまくできるかを考えながら勉強しています。 (はい・どちらでもない・いいえ)
4	体育では、いたずらや自分勝手なことをしません。 (はい・どちらでもない・いいえ)
5	体育で運動するとき、自分のめあてを持って勉強します。 (はい・どちらでもない・いいえ)
6	体育がはじまる前は、いつもはりきっています。 (はい・どちらでもない・いいえ)
7	体育では、みんなが、楽しく勉強できます。 (はい・どちらでもない・いいえ)
8	体育をしているとき、うまい子や強いチームを見てうまくできるやり方を考えることがあります。 (はい・どちらでもない・いいえ)
9	私は、運動が、上手にできるほうだと思います。 (はい・どちらでもない・いいえ)
10	体育では、じぶんから進んで運動します。 (はい・どちらでもない・いいえ)
11	体育は、明るくてあたたかい感じがします。 (はい・どちらでもない・いいえ)
12	体育で習った運動を休み時間や放課後に練習することがあります。 (はい・どちらでもない・いいえ)
13	体育をすると体がじょうぶになります。 (はい・どちらでもない・いいえ)
14	体育で、ゲームや競争で勝っても負けても素直に認めることができます。 (はい・どちらでもない・いいえ)
15	体育では、いろいろな運動が上手にできるようになります。 (はい・どちらでもない・いいえ)
16	体育では、友だちや先生がはげましてくれます。 (はい・どちらでもない・いいえ)
17	体育では、せいっぱい運動することができます。 (はい・どちらでもない・いいえ)
18	体育では、クラスやグループの約束事を守ります。 (はい・どちらでもない・いいえ)
19	私は、少しむずかしい運動でも練習するとできるようになる自信があります。 (はい・どちらでもない・いいえ)
20	体育で、ゲームや競争をするときは、ルールを守ります。 (はい・どちらでもない・いいえ)

表IV-2 診断的・総括的授業評価の診断基準 (小学校高学年段階)

項目名	+	0	-
たのしむ(情意目標)	15.00~13.64	13.64~11.40	11.40~ 5.00
できる(運動目標)	15.00~12.19	12.19~ 9.55	9.55~ 5.00
まなぶ(認識目標)	15.00~11.56	11.56~ 9.08	9.08~ 5.00
まもる(社会的行動目標)	15.00~13.53	13.53~11.46	11.46~ 5.00
総合評価	60.00~49.61	49.61~42.80	42.80~20.00

【運動有能感調査】

運動有能感調査は、岡澤ら（1996）が作成し、単元の前後での変化をみることによってその授業が運動有能感に与えた影響を分析することが可能となるものである。3つの因子に分類され、第1因子は「身体的有能さの認知」で自己の運動能力、運動技能に対する肯定的認知に関する4項目で構成されている。第2因子は、「統制感」で、自己の努力や練習によって運動をどの程度コントロールできるかを認知しているかの4項目で構成されている。第3因子は「受容感」で、運動場面で教師や仲間から受け入れられているという認知に関する4項目で構成されている。各項目5点で評価され、合計得点で分析をする。

「身体的有能さの認知」「統制感」「受容感」「運動有能感（合計）」のすべてにおいて発達にしたがって低下する傾向がみられること、性差に関しては、「身体的有能さの認知」「統制感」はすべての発達段階で男子が女子よりも高い得点を示すが、「受容感」に関しては女子が男子よりも高い得点を示す傾向があることが分かっている。

本研究では、調査票（表IV-3）を用いて、単元の前後に運動有能感の調査を行い、各因子における成果を分析した。単元前後における差について検討するために、対応のあるt検定を実施した。統計処理には、IBM SPSS Statistics ver.27.0を使用し、有意水準は5%未満とした。

表IV-3 運動有能感調査の調査票

うんどうゆうのうかん かん ちようき 運動有能感に関する調査	
年 組 番 名前	
この調査用紙には、運動についての文章があげてあります。それぞれの質問について、自分にあてはまると思う番号に○をつけてください。この調査は、あなたの成績とは関係ありません。	
	「よくあてはまる」・・・5 「ややあてはまる」・・・4 「どちらともいえない」・・・3 「あまりあてはまらない」・・・2 「まったくあてはまらない」・・・1
1 運動能力がすぐれていると思います。	5 ・ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1
2 たいいていの運動は、上手にできます。	5 ・ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1
3 練習をすれば、必ず技術や記録は伸びると思います。	5 ・ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1
4 努力さえすれば、たいいていの運動は上手にできると思います。	5 ・ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1
5 運動をしているとき、先生がはげましたり、応援してくれます。	5 ・ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1
6 運動をしているとき、友だちがはげましたり、応援してくれます。	5 ・ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1
7 一緒に運動しようとして、さそってくれる友だちがいます。	5 ・ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1
8 運動の上手な見本として、よく選ばれます。	5 ・ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1
9 一緒に運動する友だちがいます。	5 ・ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1
10 運動について自信をもっているほうです。	5 ・ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1
11 少しむずかしい課題でも、努力すればできると思います。	5 ・ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1
12 できない運動でも、あきらめないうえに練習すればできるようになると思います。	5 ・ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1

【形成的授業評価】

形成的授業評価は、高橋ら（1994）が作成した、各時間の授業実践を形成的に評価し、個々の児童の学びの実態を把握し、授業計画の修正に生かすものである。調査項目は、「成果」「意欲・関心」「学び方」「協力」の4次元9項目からなる。全項目について、「はい（3点）」「どちらでもない（2点）」「いいえ（1点）」を与えて平均点を算出し、評価基準（図IV-5）に照らして5段階で評価する。

表IV-4 形成的授業評価の調査票

たいいくじやぎょう 体育授業についての調査	
年 組 番 名前	
◎今日の体育の授業について質問します。下の1～9について、あなたはどう思いましたか？	
1 ふかく心にのこることや、感動することがありましたか。	（ はい・どちらでもない・いいえ ）
2 今までできなかったこと（運動や作戦）ができるようになりましたか。	（ はい・どちらでもない・いいえ ）
3 「あ、わかった！」とか「あ、そうか」と思ったことがありましたか。	（ はい・どちらでもない・いいえ ）
4 せいっぱい、全力をつくして運動することができましたか。	（ はい・どちらでもない・いいえ ）
5 楽しかったですか。	（ はい・どちらでもない・いいえ ）
6 自分から進んで学習することができましたか。	（ はい・どちらでもない・いいえ ）
7 自分のめあてにむかって何回も練習できましたか。	（ はい・どちらでもない・いいえ ）
8 友だちと協力して、なかよく学習できましたか。	（ はい・どちらでもない・いいえ ）
9 友だちとおたがいに教え合ったり、助けたりしましたか。	（ はい・どちらでもない・いいえ ）

分析の結果、「平均点が、2.77 以上の評価が得られれば、大変評価の高かった授業であり、逆に 2.33 以下であればかなり低い評価であり、反省して授業改善に取り組む必要がある」とされている。

本研究では、毎授業終了時に、学習カードと一体になっている調査票（図IV-4）を配布し、回答を得た。この評価により、1時間ごとの学習課題が児童にとって効果的なものになっているかを把握し、次時の授業計画の修正を行った。

表IV-5 形成的授業評価の診断規規準

次元	項目	評価				
		5	4	3	2	1
成果	1.感動の体験	3.00~2.62	2.61~2.29	2.28~1.90	1.89~1.57	1.56~1.00
	2.技能の伸び	3.00~2.82	2.81~2.54	2.53~2.21	2.20~1.93	1.92~1.00
	3.新しい発見	3.00~2.85	2.84~2.59	2.58~2.28	2.27~2.02	2.01~1.00
	次元の評価	3.00~2.70	2.69~2.45	2.44~2.15	2.14~1.91	1.90~1.00
意欲 関心	4.精一杯の運動	3.00	2.99~2.80	2.79~2.56	2.55~2.37	2.36~1.00
	5.楽しさの体験	3.00	2.99~2.85	2.84~2.60	2.59~2.39	2.38~1.00
	次元の評価	3.00	2.99~2.81	2.80~2.59	2.58~2.41	2.40~1.00
学 び 方	6.感動の体験	3.00~2.77	2.76~2.52	2.51~2.23	2.22~1.99	1.98~1.00
	7.感動の体験	3.00~2.94	2.93~2.65	2.64~2.31	2.30~2.03	2.02~1.00
	次元の評価	3.00~2.81	2.80~2.57	2.56~2.29	2.28~2.05	2.04~1.00
	8.感動の体験	3.00~2.92	2.91~2.71	2.70~2.46	2.45~2.25	2.24~1.00
協 力	9.感動の体験	3.00~2.83	2.82~2.55	2.54~2.24	2.23~1.97	1.96~1.00
	次元の評価	3.00~2.77	2.84~2.62	2.61~2.36	2.35~2.13	2.12~1.00
	総合評価（総平均）	3.00~2.77	2.76~2.58	2.57~2.34	2.33~2.15	2.14~1.00

【仲間づくり調査】

仲間づくり調査は、小松崎ら（2013）が作成し、児童間の関わり合い活動、仲間づくりの成果をより厳密にアセスメントできる調査である。毎授業終了後に適用されやすいよう、「集団的相互作用」「集団活動への意欲」「集団的人間関係」「集団的思考」「集団的達成」の5因子10項目で構成されている。全項目について、「はい（3点）」「どちらでもない（2点）」「いいえ（1点）」を与えて平均点を算出する。

「少なくとも 2.5 点以上の平均点を得ていることが授業成果のめやすと判断される。平均得点が2点を下回るようならば、得点を低下させた何らかの要因が授業中にあったと見るべきである」とされている。

本研究では、形成的授業評価と同様に、毎授業終了時に、学習カードと一体になっている調査票（図IV-6）を配布し、回答を得た。特定のグループや個人、ひとつの因子などに着目した分析により、次時以降に行う言葉かけを検討し、課題の難易度などを調整する際の判断材料とした。

表IV-6 仲間づくり調査の調査票

体育授業についての調査	
年 組 番 名 前	
今日の体育授業について質問します。次の1~10の質問について、あなたどのように思いましたか？ 自分の気持ちに一番近い答えに○をつけてください。	
1	あなたのグループは、今日課題にしたことを解決することができましたか。 （ はい・どちらでもない・いいえ ）
2	あなたは、グループのみんなで成しとげたという満足感を味わうことができましたか？ （ はい・どちらでもない・いいえ ）
3	あなたのグループは、友だちの意見を傾けて聞くことができましたか？ （ はい・どちらでもない・いいえ ）
4	あなたのグループは、課題の解決に向けて積極的に意見を出し合うことができましたか？ （ はい・どちらでもない・いいえ ）
5	あなたは、グループの友だちを補助したり、助言したりして助けることができましたか？ （ はい・どちらでもない・いいえ ）
6	あなたは、グループの友だちをほめたり、励ましたりしましたか？ （ はい・どちらでもない・いいえ ）
7	あなたは、グループが一つになったように感じましたか？ （ はい・どちらでもない・いいえ ）
8	あなたは、グループのみんなに支えられているように感じましたか？ （ はい・どちらでもない・いいえ ）
9	あなたは、今日取り組んだ運動をグループ全員で楽しむことができましたか？ （ はい・どちらでもない・いいえ ）
10	あなたは、今日取り組んだ運動をグループ全員でもっとやってみてみたいと思いますか？ （ はい・どちらでもない・いいえ ）

2 学習場面のゲーム分析

【ゲートリレーでの投球成功率の比較】

授業の第1時～第6時まで準備運動の一つとして継続して実施していた、「ゲートリレー」の場面において、投球後コート内でボールが止まったインボールを「成功」、コートの外に出てしまったアウトボールを「失敗」として、全体の投球数から成功率を算出した。2時間目、4時間目、6時間目の成功率の比較をするために、 χ^2 検定を実施した。統計処理には、Microsoft Excel 2019を使用し、有意水準は5%未満とした。

【ゲーム場面での行動分析】

3年生と5年生で実施した「お邪魔ゲーム（お邪魔1球）」と、5年生で実践した「イージー・ゲートボール」のゲーム場面で、状況判断を5つにコード化（表IV-7）し、状況判断の出現率、状況判断の正確性、技能発揮の成功率を比較した。行動分析に当たっては、本授業の指導者以外に、体育科教育学を専門としている研究者4名で条件を設定し、分析を行った。

また、5年生の運動有能感上位の児童と、運動有能感下位の児童との間で、意思決定場面の正確性や技能発揮の比較を行った。

【状況判断での正解・不正解】

ゲーム内の投球場面それぞれにおいて、状況判断の正解を決める時の観点（表IV-8）に従って、正解を定め、児童の行動との合致を見た。「状況判断の正解」と「児童の行動の結果」とが、合致した場合を「成功」、合致しなかった場合を「失敗」とし、成功率を算出した。

表IV-7 状況判断の5つのコード

状況判断
① 進む（ゲート通過・ゴール）
② 仲間タッチ
③ 相手タッチ
④ アシスト（3G通過後）
⑤ 飛んでいけえ～

表IV-8 状況判断の正解を決める時の観点

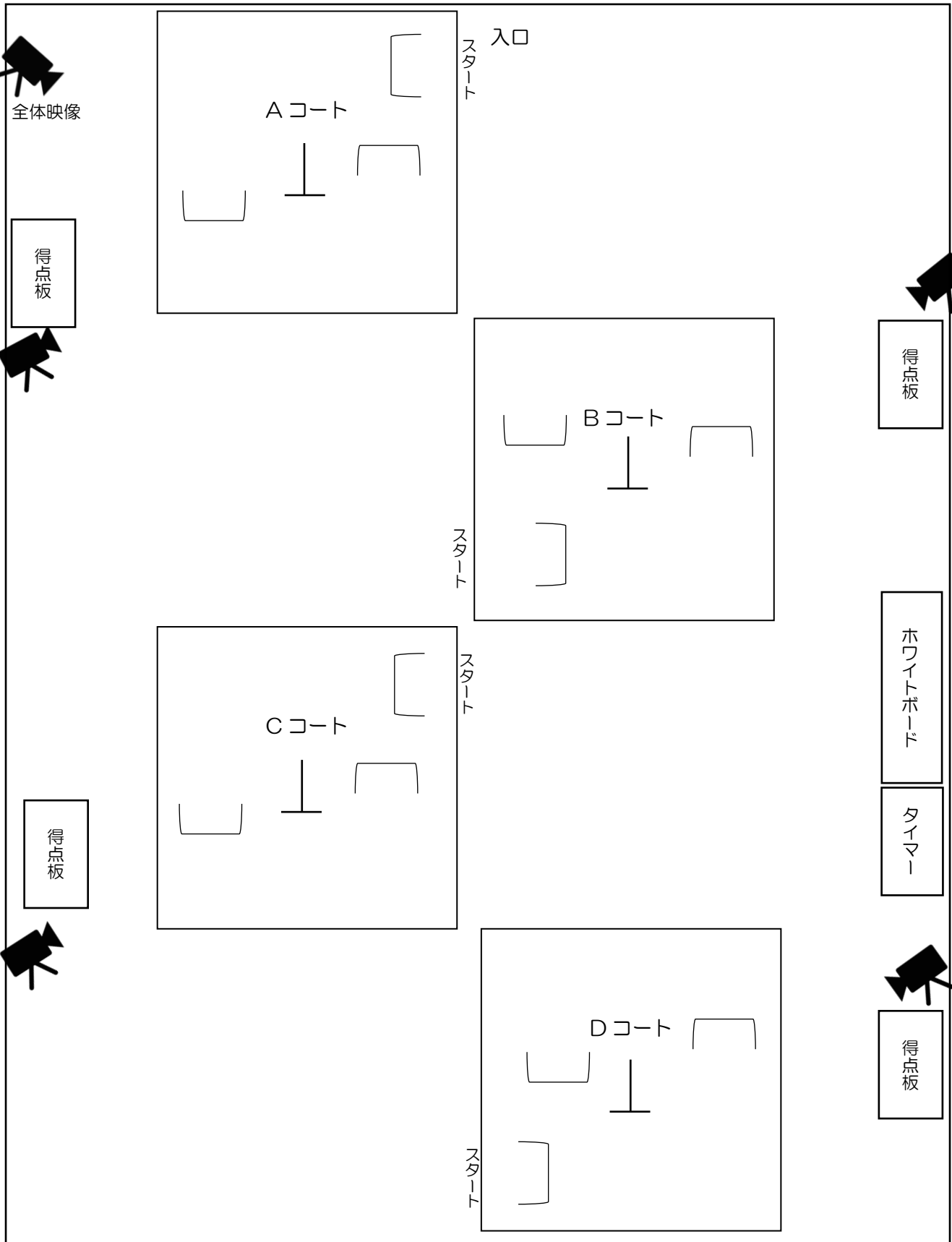
正解を決めるときの観点
・距離的な近さ（進行方向か逆かを加味する）
・状況判断における優先度，②⇒①⇒③
・④は，3ゲート通過後のアシスト行動とする
・1球だけ残さないようにする

【技能発揮】

状況判断のコードそれぞれの場合における成功と失敗を定め、成功率を算出した。

- ① 成功；インボール，ゲート通過，ゴールに当てる，行き過ぎていた時はゲート前に戻せる
失敗；アウトボール，次に入れたいゲートに入らず行き過ぎる（1回では通過できない），
上記の成功以外
- ②③ 成功；タッチ成功し，インボール
失敗；成功以外
- ④ 成功；自分のボールが，3G通過後，仲間がゴールしていない時に「その場に残る」
または，「アシストできる位置に置く」
- ⑤ 成功；アウトにする
失敗；アウトにできない（方向は考慮しない）

【コート配置とカメラの配置】



3 抽出チームの発話分析

【チームの編成】

9月に実施した、Q-Uアンケートの結果を基に、「学級満足度の尺度の各カテゴリーの児童が均等になること」、「特別支援学級に在籍する児童が分散すること」の2点を重視して、学級担任がグループ分けを行った。6人ずつの4グループを作成し、1つのグループを2チームに分け、その2チームを兄弟チームとした。

「運動有能感に関する調査」で平均点の低い1グループを抽出グループとし、ICレコーダーをビブスに取り付け、音声を録音した。運動有能感の学級平均と抽出チームの平均は表IV-9の通りである。

表IV-9 運動有能感の平均

	平均点		平均点
3年1組	47.46点	3年抽出グループ	44.16点
5年1組	48.33点	5年抽出グループ	47.00点

【ゲーム中、ゲーム前後の発話分析】

授業中の発話について、ゲーム中やゲーム前後、作戦タイムの発言で、ゲームの戦略上有効な発言である場面を抽出した。

【抽出チームのゲーム中の発話分析】

5年生で実践した「イージー・ゲートボール」のゲーム場面で、抽出チームの発話をカテゴリー分け（表IV-10）し、カテゴリー別の発言の出現率を算出した。

表IV-10 発話のカテゴリー分類表

カテゴリー	具体的な発言例
1 戦術	タッチ、方向、場所、強さの確認（タッチして、こっちに、ゲート行って）
2 確認	ルール、順番、点数の確認（ゲート入った、アウトしてる）
3 ラッキー、アウト	ラッキー、アウト、点数のカウント
4 感嘆、称賛	応援、味方・相手への励まし、称賛（がんばって、あぁ～）
5 その他	ゲームに直接関係のない言葉

4 知識テスト分析

【問題作成】

知識テストを作成し、「選択肢」と「理由の記述」という形式で回答させた。(図IV-1) ゲーム場面において、「全員が早くゴールできる」ために意思決定が必要となる場面を8つ(図IV-2)設定した。問題作成に当たっては、本授業の指導者以外に、体育科教育学を専門としている研究者3名で場面の設定を検討した。

【実施時期】

本研究では、授業の第1時の学習が終了した後と、第7時の学習が終了した後、学級にて実施した。テスト実施の際には、本授業の指導者が1問ずつ黒板にて場面を説明しながら児童が回答する形式で行った。

【採点・分析方法】

選択肢が正しく、理由も適切な場合を2点、選択肢のみ正解の場合を1点、それ以外は0点として採点した。模範解答(図IV-2)の作成や記述内容の正解については、問題作成時と同様に、本授業の指導者と、体育科教育学を専門としている研究者3名で行った。

第1時後と第7時後のテストの各設問の平均点について、対応のあるt検定で統計処理を行った。統計処理は、IBM SPSS Statistics ver.27.0を使用した。

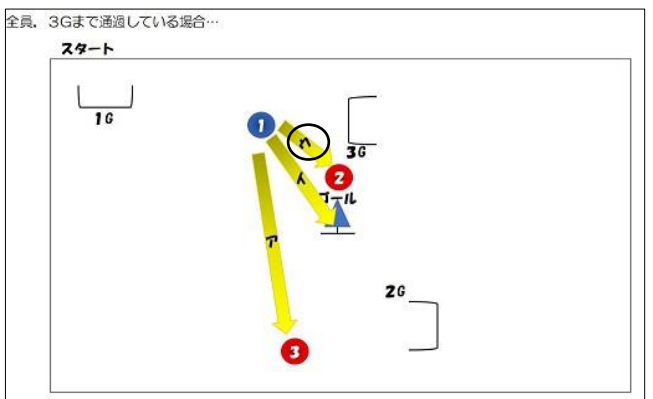
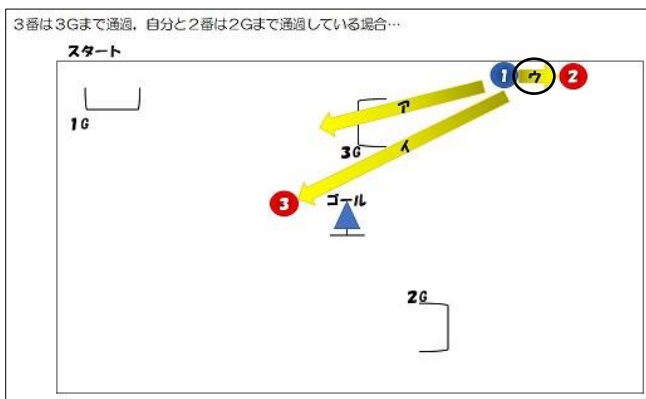
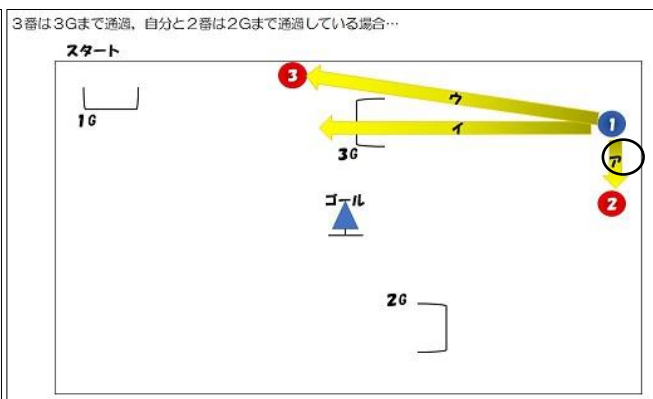
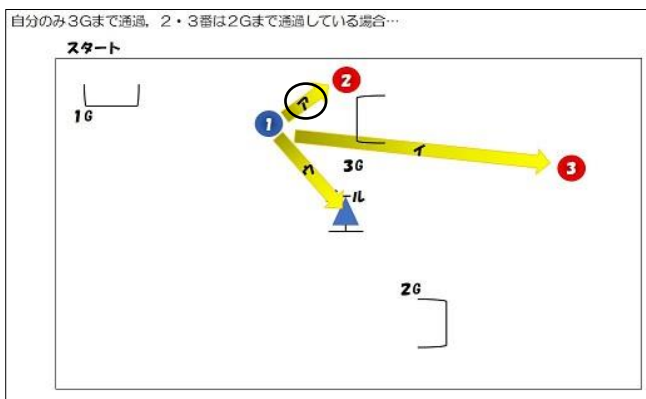
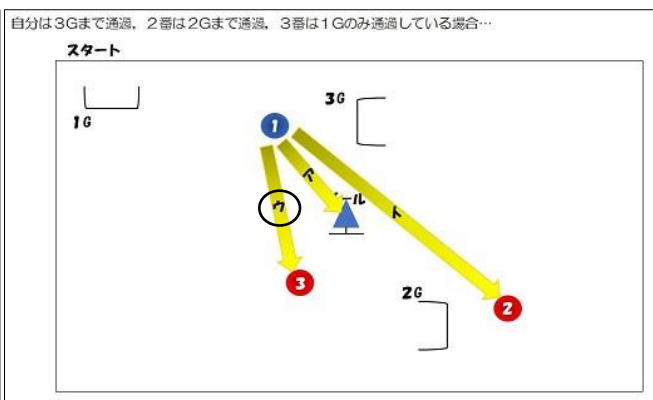
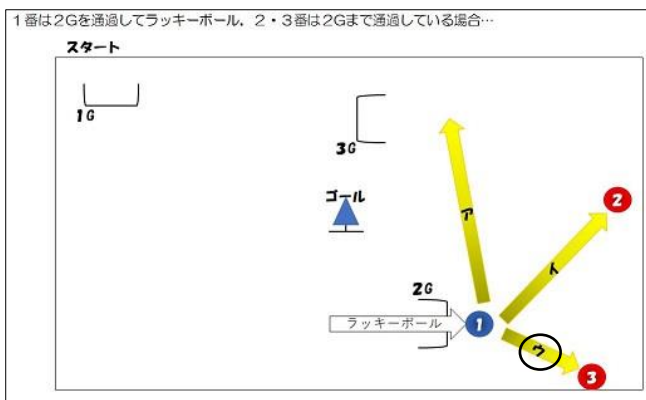
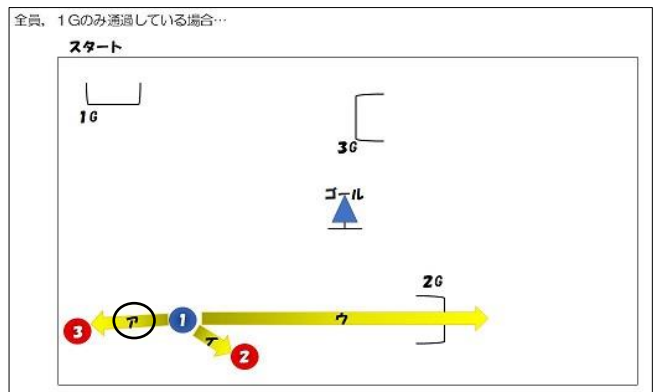
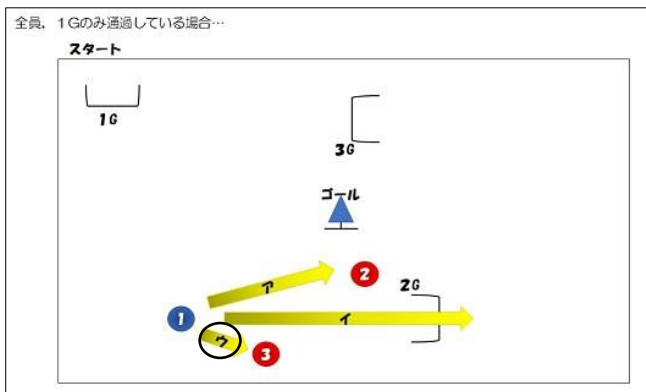
「わかる」に関わる知識テスト

3年 組 番 名前 _____

◎問題を読んで、**全員が早くゴールできる方法**として、正しいと思う記号を書きましょう。
また、それを選んだ理由も、自分の言葉で書きましょう。
・自分のボールは1番です。
・自分は、ねらった方向に、ねらった場所にぴったり止めることができます。

① 全員、1Gのみ通過している場合 スタート 	選んだ記号 理由
② 全員、1Gのみ通過している場合 スタート 	選んだ記号 理由
③ 1番は2Gを通過してラッキーボール、2・3番は2Gまで通過している場合 スタート 	選んだ記号 理由
④ 自分は3Gまで通過、2番は2Gまで通過、3番は1Gのみ通過している場合 スタート 	選んだ記号 理由
⑤ 自分のみ3Gまで通過、2・3番は2Gまで通過している場合 スタート 	選んだ記号 理由
⑥ 3番は3Gまで通過、自分と2番は2Gまで通過している場合 スタート 	選んだ記号 理由
⑦ 3番は3Gまで通過、自分と2番は2Gまで通過している場合 スタート 	選んだ記号 理由
⑧ 自分は3Gまで通過、2番は2Gまで通過、3番は1Gのみ通過している場合 スタート 	選んだ記号 理由
⑨ 全員、3Gまで通過している場合 スタート 	選んだ記号 理由

図IV-1 知識テスト



図IV-2 テストで設定した8場面 (○は本研究で設定した模範解答)

第V章

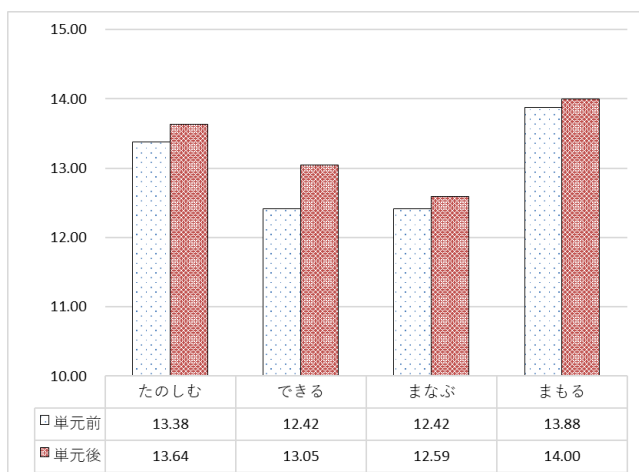
結果と考察

1 児童による授業評価分析

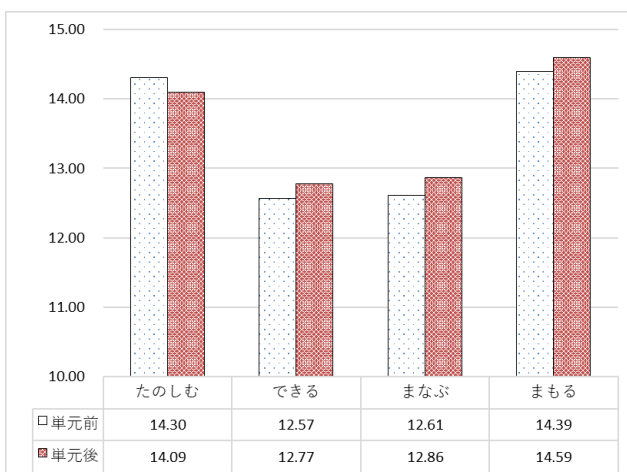
【診断的・総括的授業評価】

3年生の診断的・総括的授業評価（図V-1，表V-1）の結果，全ての次元において+評価を示したが，有意な数値の向上は認められなかった。診断的授業評価の時から，数値が高く天井効果となり，総括的授業評価での変容が認められなかったと考えられる。項目別に分析すると，有意差は認められないものの「心理的充足」「いろんな運動の上達」「できる自信」の項目で平均点の上昇がみられた。今回の授業実践が，高度な技能を要しないため，運動の上達を実感でき，自信をもつことができた児童がいたと考えられる。

5年生の診断的・総括的授業評価（図V-2，表V-1）の結果，3年生と同様に，全ての次元において+評価を示したが，有意な数値の向上は認められなかった。項目別に分析すると，運動目標である「できる自信」と，認識目標である「めあてを持つ」項目で，有意差が認められた。高度な運動技能を必要としないことや，全員が得点できる場面があったことなどが，「できる自信」につながったと考えられる。また，段階を踏んだ下位教材の実践や，試合の前に限定された場面での作戦タイムを設けたことで，「めあてを持つ」ことができたと考えられる。有意差は認められないものの「工夫して勉強」「他人を参考」「自分勝手」「勝負を認める」の項目では，平均点の上昇がみられた。ゲームの中で仲間と作戦を相談することで，思考を深めることができたこと，チームカードや掲示資料に「フェアプレイ7カ条」（第VII章 資料 P.97 参照）を提示したり，声をかけ続けたりすることで，その大切さを児童が感じていたためであると考えられる。一方，情意目標である「精一杯の運動」では，平均点が低下しており，運動強度が低く，今回の運動に対して物足りなさを感じている児童がいたと考えられる。



図V-1 診断的・総括的授業評価（3年生）



図V-2 診断的・総括的授業評価（5年生）

表V-1 診断的・総括的授業項目別評価

項目名	3年生 (n=22)				5年生 (n=22)			
	診断的	総括的	t 値	有意差	診断的	総括的	t 値	有意差
	平均	平均			平均	平均		
Q2 心理的充足	2.55	2.73	1.70	n.s.	2.91	2.82	1.45	n.s.
Q7 楽しく勉強	2.77	2.77	0.00	n.s.	2.86	2.86	0.00	n.s.
Q11 明るい雰囲気	2.64	2.50	1.14	n.s.	2.77	2.82	0.37	n.s.
Q13 丈夫な体	2.86	2.77	0.81	n.s.	2.86	2.82	0.57	n.s.
Q17 精一杯の運動	2.86	2.86	0.00	n.s.	2.86	2.77	1.45	n.s.
たのしむ (情意目標)	13.68 +	13.64 +	0.84	n.s.	14.27 +	14.09 +	0.68	n.s.
Q6 授業前の気持ち	2.50	2.55	0.44	n.s.	2.68	2.68	0.00	n.s.
Q9 運動の有能感	2.45	2.45	0.00	n.s.	2.09	2.09	0.00	n.s.
Q10 自発的運動	2.45	2.45	0.00	n.s.	2.50	2.59	1.45	n.s.
Q15 いろんな運動の上達	2.77	2.86	1.45	n.s.	2.86	2.77	1.00	n.s.
Q19 できる自信	2.64	2.73	1.00	n.s.	2.36	2.64	2.32	*
できる (運動目標)	12.82 +	13.05 +	0.44	n.s.	12.50 +	12.77 +	1.06	n.s.
Q3 工夫して勉強	2.50	2.45	0.37	n.s.	2.59	2.68	0.70	n.s.
Q5 めあてを持つ	2.50	2.55	0.37	n.s.	2.45	2.82	2.94	**
Q8 他人を参考	2.77	2.73	0.44	n.s.	2.59	2.73	1.37	n.s.
Q12 時間外練習	2.23	2.14	0.49	n.s.	2.14	1.91	1.10	n.s.
Q16 友人・先生の励まし	2.73	2.73	0.00	n.s.	2.77	2.73	0.57	n.s.
まなぶ (認識目標)	12.73 +	12.59 +	0.70	n.s.	12.55 +	12.86 +	0.91	n.s.
Q1 先生の話聞く	2.73	2.86	1.82	n.s.	2.91	3.00	1.45	n.s.
Q4 自分勝手	2.82	2.82	0.00	n.s.	2.77	2.82	0.57	n.s.
Q14 勝負を認める	2.73	2.77	0.44	n.s.	2.77	2.91	1.37	n.s.
Q18 約束事を守る	2.82	2.77	0.57	n.s.	2.95	2.86	1.45	n.s.
Q20 ルールを守る	2.95	2.77	1.70	n.s.	2.95	3.00	1.00	n.s.
まもる (社会的行動目標)	14.05 +	14.00 +	0.88	n.s.	14.36 +	14.59 +	1.23	n.s.
総合評価	53.27 +	53.27 +	0.00	n.s.	53.68 +	54.32 +	1.03	n.s.

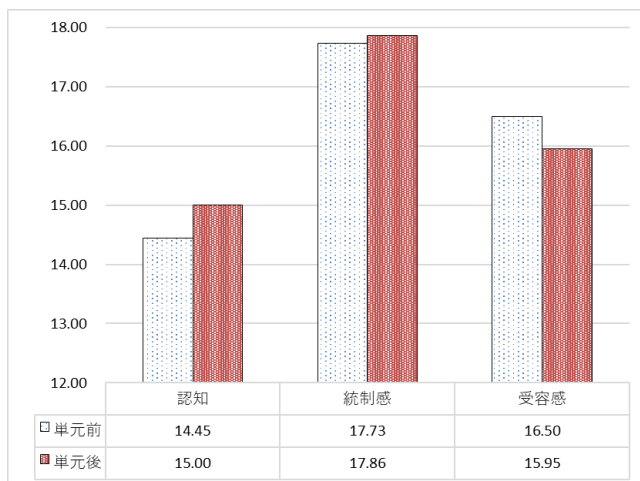
*:p<.05, **:p<.01, ***:p<.001, n.s.:not significant

【運動有能感調査】

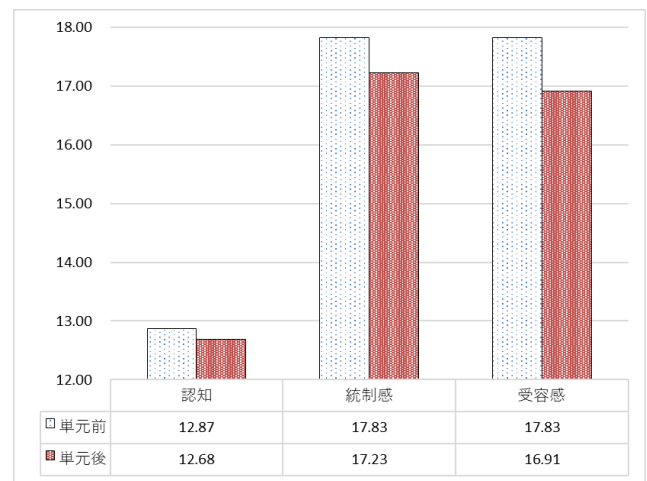
運動有能感調査は3年生（図V-3，表V-2），5年生（図V-4，表V-3）ともに，有意差は認められなかった。3年生の「統制感」，5年生の「統制感」「受容感」は，単元前の数値が高く，単元後の向上が見られなかったと考えられる。

3年生の「身体的有能さの認知」では，有意差は認められなかったものの，平均点の上昇が見られた。質問項目別に見ると，「たいていの運動は上手にできます」「運動の上手な見本として，よく選ばれます」という項目で平均点が上昇しており，ゲートリレーにおいて1人でゴールまで行けた経験や，お邪魔ボールとして全員の球をアウトした経験，全体の前で作戦を発表した経験など，運動の上達を実感できる場面があったと考えられる。

5年生の結果を質問項目別に見ると，「一緒に運動しようとしてくれる友達があります」「一緒に運動する友達があります」という2つで平均点が大きく低下していた。投球順番が定められており，友達から直接パスを受けるといった場面がないことなどが要因の一つと考えられる。



図V-3 運動有能感（3年生）



図V-4 運動有能感（5年生）

表V-2 運動有能感（3年生）

	単元前		単元後		t 値	n=22
	M (点)	SD	M (点)	SD		
身体的有能さの認知	14.45	3.95	15.00	4.12	0.80	n.s.
統制感	17.73	2.97	17.86	3.59	0.26	n.s.
受容感	16.50	3.75	15.95	4.97	0.72	n.s.
運動有能感（合計）	48.68	9.45	48.82	11.68	0.09	n.s.

n.s.:not significant

表V-3 運動有能感（5年生）

	単元前		単元後		t 値	n=22
	M (点)	SD	M (点)	SD		
身体的有能さの認知	12.68	5.46	12.68	5.31	0.00	n.s.
統制感	17.73	4.28	17.23	3.68	0.90	n.s.
受容感	17.73	3.75	16.91	3.87	1.30	n.s.
運動有能感（合計）	48.14	11.40	46.82	10.34	1.00	n.s.

n.s.:not significant

【形成的授業評価】

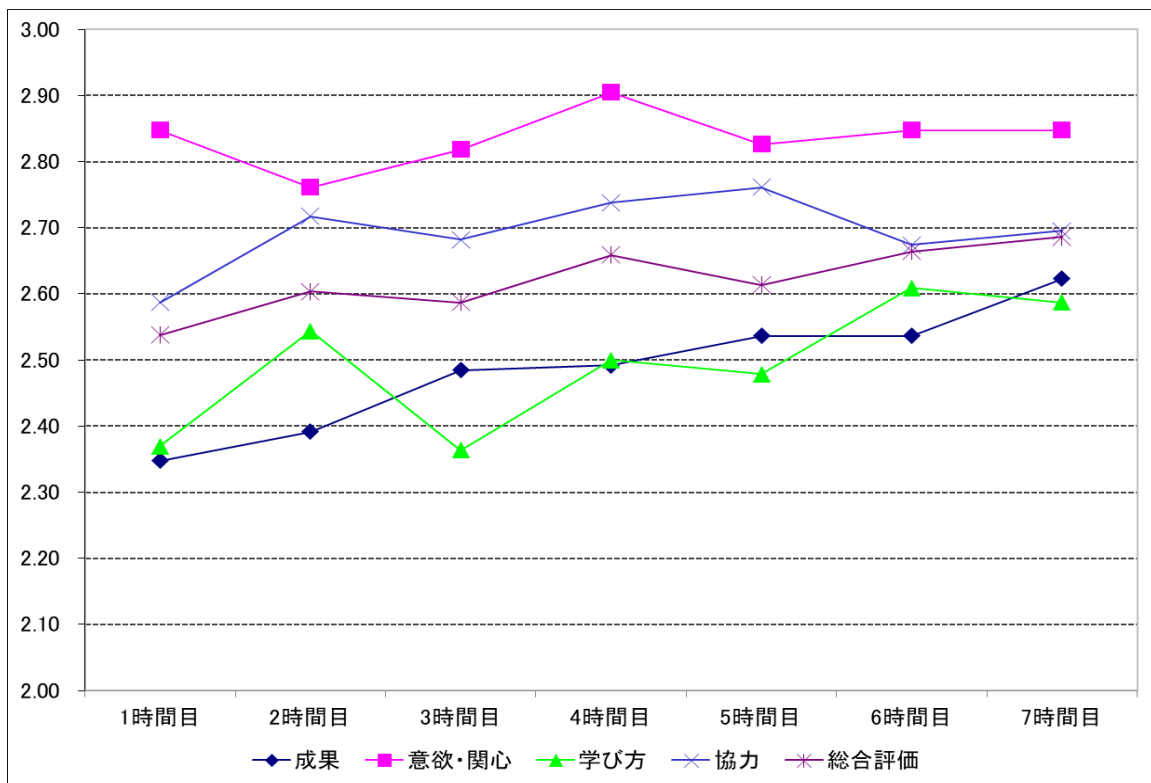
3年生の形成的授業評価（表V-4，図V-5）の結果，4つの次元とも授業の進行に伴って数値の上昇傾向が見られた。2時間目で、「意欲・関心」の次元の評価が低下したのは，1時間目は初めての課題に対しての期待が大きかったため高い数値となり，相対的に2時間目が低くなったためだと考えられる。

「協力」の次元の評価が上がったのは，仲間の球を「タッチ」して前に進むことができるよう，指導者が授業の中で声掛けをしていたことが要因であると考えられる。

表V-4 形成的授業評価の推移（3年生）

n=22

	1時間目		2時間目		3時間目		4時間目		5時間目		6時間目		7時間目	
	平均	評価	平均	評価	平均	評価	平均	評価	平均	評価	平均	評価	平均	評価
成果	2.35	3	2.39	3	2.48	4	2.49	4	2.54	4	2.54	4	2.62	4
意欲・関心	2.85	4	2.76	3	2.82	4	2.90	4	2.83	4	2.85	4	2.85	4
学び方	2.37	3	2.54	3	2.36	3	2.50	3	2.48	3	2.61	4	2.59	4
協力	2.59	3	2.72	4	2.68	4	2.74	4	2.76	4	2.67	4	2.70	4
総合評価	2.54	3	2.60	4	2.59	4	2.66	4	2.61	4	2.66	4	2.69	4



図V-5 形成的授業評価の推移（3年生）

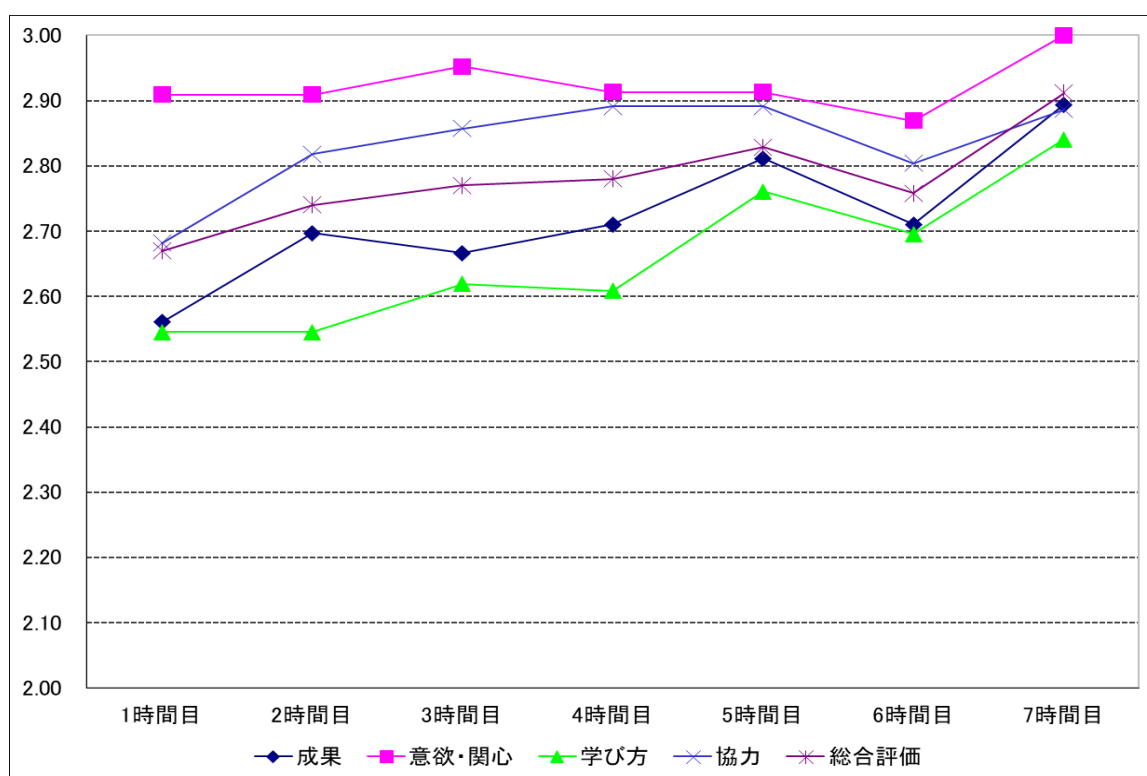
5年生の形成的授業評価（表V-5，図V-6）の結果，4つの次元とも授業の進行に伴って数値の上昇傾向が見られた。2時間目に「成果」の次元の評価が上昇したのは，技能のポイントを確認して投球練習を行ったことや，タッチしながら進めると効率よく得点できることに気付けるような課題を出したことなどが考えられる。3時間目に「成果」の次元が低下し，「協力」の次元が上昇したのは，新たにお邪魔ゲームを開始し，攻撃だけでなく守備的要素がゲームに入ってきたためであると考えられる。敵から味方を守るため，協力したが，敵にも攻撃されてしまったため，得点が伸びなくなり，「成果」を実感しにく

かったと考えられる。6時間目にすべての次元で平均が低下したのは、ゲーム前とゲーム後にチームで話し合う時間を多めに確保し、運動量として物足りなさがあったためと考えられる。7時間目には、すべての次元で最高値を示したのは、最後にトーナメント戦を実施したことで、「意欲」が向上し、兄弟チームで協力して勝つという目標が明確になり、達成感が得られたためであると考えられる。

表V-5 形成的授業評価の推移 (5年生)

n=23

	1時間目		2時間目		3時間目		4時間目		5時間目		6時間目		7時間目	
	平均	評価	平均	評価	平均	評価	平均	評価	平均	評価	平均	評価	平均	評価
成果	2.56	4	2.70	5	2.67	4	2.71	5	2.81	5	2.71	5	2.89	5
意欲・関心	2.91	4	2.91	4	2.95	4	2.91	4	2.91	4	2.87	4	3.00	5
学び方	2.55	3	2.55	3	2.62	4	2.61	4	2.76	4	2.70	4	2.84	5
協力	2.68	4	2.82	4	2.86	5	2.89	5	2.89	5	2.80	4	2.89	5
総合評価	2.67	4	2.74	4	2.77	5	2.78	5	2.83	5	2.76	4	2.91	5



図V-6 形成的授業評価の推移 (5年生)

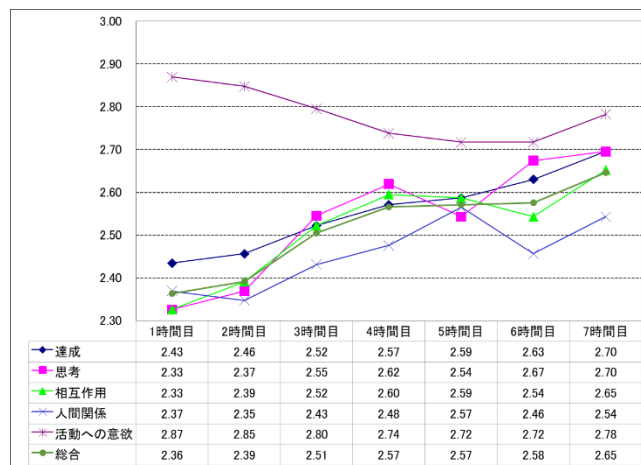
形成的授業評価を3年生と5年生とで比較すると、お邪魔ゲームの1回目(3年生の4時間目, 5年生の3時間目)に「意欲・関心」の数値が高くなった。このことは、それまでは、攻撃のみだったゲームに守備的要素が加わり、競争ができるようになり、競い合う楽しさが実感できたためであると考えられる。また、「成果」「学び方」の項目は、3年生, 5年生ともに、1時間目から7時間目にかけて数値の上昇がみられる。授業を重ねるごとに、技能の上達を実感することができ、チームでの作戦を話し合う機会が増え、仲間と思考を深めることができた結果であると推察される。

【仲間づくり調査】

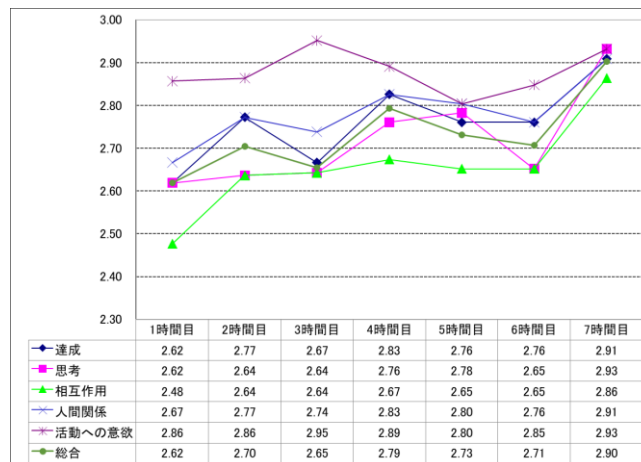
仲間づくり調査は3年生（図V-7）、5年生（図V-8）ともに、単元の後半に向け、数値が向上した次元が多かった。また、「授業成功のめやすと判断される2.5点」を最後の7時間目に全ての次元で上回っており、グループ内への仲間意識は高まったと考えられる。7時間目終了時の学習カードへの記述も「チームの仲間との距離が縮まったと思う」「仲間と協力してできた」「友達とアドバイスし合いながらできるから楽しかった」「友達との絆がさらに深まった」など、友達とのかかわりに関する記述が多く見られた。

3年生では、「活動への意欲」の次元が低下をしているが、1時間目の数値が高く、初めての教材への期待が大きかったためと考えられる。「思考」の次元が5時間目に低下したのは、4時間目と同様のお邪魔1球で、兄弟チームとの対戦だったためと考えられ、6時間目に上昇したのは、他チームとの対戦となったことが要因と考えられる。また、「人間関係」の次元が6時間目に低下した理由も同様に、この時間に初めて他チームとの対戦があったことが要因と推察される。

5年生では、「活動への意欲」の次元の数値が3時間目に大きく上昇しているが、これは「お邪魔ゲーム」を実施したことが要因だと考えられる。初めて守備がいる状況、またお邪魔をアウトできる「とんでけえ〜」で非常に楽しく活動している児童が多かったためだと推察できる。5年生は、仲間づくり調査の推移と前述の形成的授業評価の推移とで似たような曲線を示しており、7時間目のトーナメント戦で多くの児童が仲間とのかかわりをより強く実感できたと考えられる。



図V-7 仲間づくり調査の推移（3年生）



図V-8 仲間づくり調査の推移（5年生）

2 学習場面のゲーム分析

【ゲートリレーでの投球成功率の比較】

投球成功率は、表V-6, 7の通りである。3年生, 5年生とも2時間目の成功率が74%を超えており、技能の易しさが窺える。

3年生は、時間の推移とともに成功率は上昇し、有意差が認められた。回数を重ねるごとにボールコントロールが上達し、狙った場所にボールを止めることができるようになる姿が見られた。このことが、技能の上達を実感でき、診断的・形成的授業評価の「できる」の項目や、運動有能感調査の「身体的有能さの認知」の項目での平均点の上昇につながった要因であると考えられる。

5年生では、2時間目から4時間目にかけて成功率が上昇したものの、6時間目には低下した。5年生にとって、ボールをただ転がすことは課題が単純であり、より遠いところからゲートを狙ったり、入りにくい場所からボールに回転をかけるようにゲートを狙うようになったりと、目標が変化していったことが要因だと考えられる。今回のルールでは、アウトボールはラインの内側に入れて順番を終え、次の順番ではタッチもゴールも狙うことができるルールとしているが、本来のゲートボールのルールに近づけ、アウトボールの後の順番ではタッチもゴールも狙うことはできず、コート内にボールを入れるだけにと、より慎重なボール運びができるようになると考えられる。また、5年生は、本単元終了後に行ったスティックを使用した実践に非常に興味が高かったこともあり、最後まで手で直接転がすのではなく、スティックを使った打撃も検討していくべきであると考えられる。

表V-6 投球成功率 (3年生)

n = 24

	時間			χ^2 (df=2)
	2時間目	4時間目	6時間目	
成功	158	125	129	9.85 *
失敗	54	25	19	
成功率	74.5	83.3	87.2	

*:p<.01

表V-7 投球成功率 (5年生)

n = 23

	時間			χ^2 (df=2)
	2時間目	4時間目	6時間目	
成功	141	143	140	0.96 n.s.
失敗	46	29	36	
成功率	74.2	83.1	79.5	

n.s.:not significant

【ゲーム場面での行動分析】

お邪魔ゲーム(お邪魔1球)

投球成功率(表V-8)は、3年生、5年生とも状況判断は80%前後と高い数値であり、その場で考えられる正解の行動が正しくできている場面が多くあった。しかし、技能発揮は60%前後に留まっており、狙った方向に転がし、狙った場所で止めることは、難しかったと考えられる。

状況判断の5つのコード別に見る(表V-9)と、「仲間タッチ」や「アシスト」が正解の出現率よりも結果が低く、「進む」「相手タッチ」が正解の出現率よりも結果が高かった。このことから、「仲間タッチ」や「アシスト」に行くべき場面でも「進む」を選択してしまった場面が多かったことが分かる。「相手タッチ」については、その場での正解と児童の行動の出現率に大きな差は見られなかった。お邪魔を退治できるということが、児童にとって魅力的な行動であり、相手のボールの位置を確認しながらゲームができている様子が窺えた。

3年生と5年生とで比較すると、大きな違いはなく、発達の段階での違いは認められなかったが、授業者の実感としては、3年生の方がお邪魔退治の方に思考が向き、自分がゴールするだけで良い場面でも、「相手タッチ」を選択してしまう場面が見られた。

今後の授業展開に向けた課題としては、自分が得点を重ねることだけでなく、仲間にタッチしながら助け合ってゲームを進めていけるような課題の設定が必要であると考えられる。

表V-8 行動分析表

	3年生 (n=24)		5年生 (n=23)	
	お邪魔① (4時間目)	お邪魔② (5時間目)	お邪魔① (3時間目)	お邪魔② (4時間目)
状況判断	92.0%	83.6%	90.5%	78.9%
技能発揮	66.7%	56.5%	61.4%	61.6%

表V-9 状況判断のコード別出現率

	3年生 (n=24)				5年生 (n=23)			
	お邪魔① (4時間目)		お邪魔② (5時間目)		お邪魔① (3時間目)		お邪魔② (4時間目)	
	正解 その場での正解	結果 児童の行動	正解 その場での正解	結果 児童の行動	正解 その場での正解	結果 児童の行動	正解 その場での正解	結果 児童の行動
1 進む	53.9%	57.7%	41.3%	52.5%	56.6%	65.5%	46.2%	59.9%
2 仲間タッチ	16.7%	14.9%	20.4%	14.7%	7.8%	5.8%	18.9%	9.5%
3 相手タッチ (お邪魔退治)	15.8%	17.5%	21.1%	21.4%	20.3%	20.5%	21.5%	20.6%
4 アシスト (3G通過後)	6.0%	2.2%	8.0%	2.1%	7.7%	0.3%	4.2%	0.8%
5 とんでいけえ～	7.6%	7.6%	9.3%	9.3%	7.7%	7.8%	9.2%	9.2%

イージー・ゲートボール (5年生での実践)

イージー・ゲートボールにおける行動分析は、表V-10の通りである。状況判断の正確性については、全ての時間で85%以上と高く、正確に状況を判断し行動することができていると考えられる。技能発揮の正確性については、前述のお邪魔ゲームよりも高い数値となっており、対戦型のゲームのため、より正確にボールを狙っている様子が窺える。

状況判断のコード別出現率は、表V-11の通りである。お邪魔ゲームよりも「仲間タッチ」の出現率が高くなり、仲間と協力してゲームを進める意識が高まっていると考えられる。一方で、3ゲート通過後にゴールするのではなく、味方を助けに行く「アシスト」の出現頻度が、5時間目、6時間目で1回ずつと低かった。3ゲート通過後にゴールするのではなく、味方を助けに行く行動が選択できるような場面での作戦を考える場が必要であったと考えられる。今回のゲームでは、ゴールした後に、自分の順番が来たら、スタート位置から再スタートできることとしたが、本来のゲートボールのように、ゴールした時点でその競技者はゲーム終了となるルールに段階的に近づけ、ゴール後の行動を制限することで、アシスト行動は、より多く見られるようになると考えられる。

表V-10 イージー・ゲートボール (EGB) における行動分析表

	EGB①	EGB②	EGB③
	(5時間目)	(6時間目)	(7時間目)
状況判断	85.4%	85.3%	86.4%
技能発揮	70.0%	72.3%	71.4%

表V-11 イージー・ゲートボール (EGB) における状況判断のコード別出現率

	EGB① (5時間目)		EGB② (6時間目)		EGB③ (7時間目)	
	正解	結果	正解	結果	正解	結果
	その場での正解	児童の行動	その場での正解	児童の行動	その場での正解	児童の行動
1 進む	61.7%	71.7%	53.6%	63.6%	50.8%	59.1%
2 仲間タッチ	16.9%	10.5%	15.7%	10.4%	15.3%	12.2%
3 相手タッチ (お邪魔退治)	9.7%	9.7%	15.3%	14.2%	16.2%	16.0%
4 アシスト (3G通過後)	3.9%	0.3%	4.6%	0.9%	4.9%	0.0%
5 とんでいけえ～	7.7%	7.7%	10.9%	10.9%	12.8%	12.8%

抽出児童の比較

5年生のイーザー・ゲートボールにおける行動分析は、運動有能感が上位のM女と、下位のT女2名の比較を行った。M女は、小学校低学年の頃より習い事としてサッカーを続けており、運動技能が高く、発言力もあり、学級のよきリーダー的存在である。T女は、運動の習い事の経験はなく、真面目に努力はするがなかなか結果として感じられないことが多い児童である。2名の運動有能感、行動分析表、状況判断のコード別出現率は、表V-12, 13, 14の通りである。

コード別出現率や、状況判断の正確性については、2名で大きな違いはない。技能発揮では、M女が77.5%のところ、T女は80.4%と高くなっており、このことがT女の運動有能感の「統制感」が単元後に数値が高くなった要因と考えられる。T女は授業の感想に「とても楽しかったです。仲間と協力して1位を取れました。初めに動画を見ただけではよく分かりませんでした。でも、やっていくうちにどんどんやり方も分かるようになったし、ゲートにも上手く入れることができるようになりました。できていくうちに「すごいね」「上手だね」といろいろな言葉を言ってもらえてうれしかったです。」と記述している。

運動有能感の上位群と下位群とで技能発揮に大きな違いが見られないことは、他の児童でも同様であり、5年生の診断的・総括的授業評価で「できる自信」の項目に有意な向上が認められた要因の一つであると考えられる。

表V-12 抽出児童の単元前後の運動有能感

	M女		T女	
	単元前	単元後	単元前	単元後
身体的有能さの認知	18	18	10	10
統制感	20	20	11	14
受容感	20	20	12	13
運動有能感（合計）	58	58	33	37

表V-13 抽出児童の行動分析表

	M女	T女
状況判断	88.2%	87.3%
技能発揮	77.5%	80.4%
総試技数	102球	102球

表V-14 抽出児童の状況判断のコード別出現率

	M女		T女	
	正解 その場での正解	結果 児童の行動	正解 その場での正解	結果 児童の行動
1 進む	58.8%	70.6%	50.0%	57.8%
2 仲間タッチ	14.7%	9.8%	16.7%	9.8%
3 相手タッチ（お邪魔退治）	9.8%	9.8%	14.7%	17.6%
4 アシスト（3G通過後）	6.9%	0.0%	3.9%	0.0%
5 とんでいけえ～	9.8%	9.8%	14.7%	14.7%

3 抽出チームの発話分析

【ゲーム中、ゲーム前後の発話分析】

・ 5年生のゲートリレー

ゲーム開始前に、一人が仲間にアドバイスをする場面



A：みんな、2番に入れた後、アウトしやすいからさ、
ちょっとしか転がさなくていいよ。

B：OK！

C：わかった。OK！

・ 5年生のゲーム

確実に点数を取りに行く作戦のAと、相手ボールタッチを狙いたいBとの話し合いの場面



B：あいつら、タッチしに行ってやるっ！（お邪魔しようとする）

A：お邪魔は無理だよ。あっち（ゲート）を狙って得点いこうよ！

B：いや、絶対やっつけてやるっ！

・ 3年生のゲーム

お邪魔ゲームで、味方ボールをアシストするために、3G通過後にアシストの相談をする場面



B：ゴールしちゃだめだよ。

A：ゴールしないよ。

どっかで待ってるよ。

ゲーム・ボール運動領域の他の種目では、動きが多く、試合展開も早いため、ゲーム中に作戦を話し合う機会は確保しにくいですが、今回の授業では、ゲーム中に作戦を相談する場面が見られた。また、教室では、会話をする機会が多くない児童同士も作戦を相談している姿も見られた。授業に参加した担任からは、「自分たちで作戦を考えたり、チームメイト同士で声をかけ合ったりしながら楽しそうに活動していた。ゲートを通過した時や、得点が入った時の子どもたちの嬉しそうな表情が印象的であった。チームが勝つために常に考えながら活動する姿が見られた」「毎時間とても楽しそうに取り組んでいた。また、練習やゲームで、チーム内で作戦を考え、技術的なアドバイスをする姿が見られた」といった感想が得られた。作戦タイムだけではなく、練習やゲームの中で、仲間と思考を深める場面が見られた授業であった。

【抽出チームのゲーム中の発話分析】

5年生で実施した「イージー・ゲートボール」の1回目（5時間目）の抽出チームの発話カテゴリー別出現率は、表V-15の通りであった。個人間の発話回数は大きくばらつきが認められた。しかし、個人、チーム全体ともに、出現頻度が高い項目は、「感嘆・称賛」、ルールや点数、順番などの「確認」が30%見られた。「イージー・ゲートボール」のゲームが1回目であり、2チームが交互に投球する1回目のゲームであったため「確認」が多かったと考えられる。投球の方向や、作戦を相談する「戦術」の項目も約20%認められた。ゲームの中でも「タッチして」や「ゲート行っていい」「おれを助けて」などの発言が見られた。

今回は、授業の中で簡単なキーワードしか提示しておらず、今後、明確な戦術とともに、キーワードなどを明示できるようになると、より話し合いが活発になり、戦術的思考を深めることができるようになると思われる。

表V-15 抽出チームの発話カテゴリー別出現率

	A	B	C	D	E	F	合計	出現率
1 戦術	24	23	9	11	10	0	77	19.9%
2 確認	20	26	11	32	21	5	115	29.7%
3 ラッキー, アウト	11	3	5	15	7	0	41	10.6%
4 感嘆, 称賛	19	30	32	22	17	0	120	31.0%
5 その他	10	6	12	5	0	1	34	8.8%
合計	84	88	69	85	55	6	387	100.0%



4 知識テスト分析

【知識テスト(3年生)】

3年生の知識テストの設問別正答率、正答率の変容は、表V-16、17の通りである。

3年生は、本研究授業実践の2週間前に、予備実践を行った。予備実践では、1チームに1人ずつ体育科研究学を専門としている研究者が入り、「タッチゲートボール」のゲームでのアドバイスをを行っている。その経験から、1時間目のテストでの平均点が高かったと考えられる。7時間目と比較すると、記号、理由、総合得点と全てにおいて有意に点数が向上しており、授業を通して状況判断への理解が深まったと考えられる。

行動分析で課題であった、自分が3ゲート通過後にアシストできるかと問う問題(設問4)では、正答率が54.5%から86.4%と大きく伸びており、知識面の理解としては、ゴールをせずに仲間を助けることが有効であることを理解できている。また、前述の発話分析でも、3年生のゲーム場面で、「ゴールしちゃダメだよ」「ゴールしないよ。どっかで待っているよ。」という会話があったように、行動面でも実践できている児童が見られた。これは、指導者が3年生の授業では「1人だけ残さないでね。」と強調した場面があったためと考えられる。

一方、タッチする場合の自分との距離を問う問題(設問8)では、1時間目、7時間目ともに正答率が27.3%と非常に低かった。自分との距離が近く確実に得点をするよりも、前述の「1人だけ残さない」意識が大きく働き、遠くにいる仲間を助けようと考えた様子が窺えた。自分の進行方向と逆にいる仲間を助けることを問う問題(設問6)では、1時間目、7時間目ともに100%の正答率であり、予備検証授業でのアドバイスをよく理解していたと考えられる。

表V-16 知識テストの設問別正答率(3年生)

3年生		1		2		3		4		5		6		7		8		小計(8点)		合計 (16点)
		記号	理由	記号	理由	記号	理由	記号	理由	記号	理由	記号	理由	記号	理由	記号	理由	記号	理由	
1 時間 目	正解	16	16	8	8	15	13	12	9	14	11	22	22	21	20	6	6	平均		
	不正解	6	6	14	14	7	9	10	13	8	11	0	0	1	2	16	16	5.18	4.77	9.95
	正答率(%)	72.7	72.7	36.4	36.4	68.2	59.1	54.5	40.9	63.6	50.0	100.0	100.0	95.5	90.9	27.3	27.3			
7 時間 目	正解	21	20	16	15	20	17	19	14	17	15	22	21	21	18	6	4	平均		
	不正解	1	2	6	7	2	5	3	8	5	7	0	1	1	4	16	18	6.45	5.64	12.09
	正答率(%)	95.5	90.9	72.7	68.2	90.9	77.3	86.4	63.6	77.3	68.2	100.0	95.5	95.5	81.8	27.3	18.2			

表V-17 知識テストの正答率の変容(3年生)

3年生	1時間目		7時間目		t 値
	M (点)	SD	M (点)	SD	
記号 (9点)	5.18	1.47	6.45	0.74	4.54 ***
理由 (9点)	4.77	1.63	5.64	1.79	2.43 *
合計得点 (18点)	9.95	3.02	12.09	2.35	3.72 ***

*:p<.05, **:p<.01, ***:p<.001, n.s.:not significant

【知識テスト(5年生)】

5年生の知識テストの設問別正答率、正答率の変容は、表V-18, 19の通りである。

1時間目と7時間目の正答率を比較すると、有意に点数が上がっており、授業を通して状況判断への理解が深まったと考えられる。

行動分析において課題であった、自分が3ゲート通過後にアシストできるかと問う問題(設問4)では、正答率が36.4%から63.6%と伸びてはいるものの3年生より正答率は低い結果となった。

3年生で正答率の低かった、タッチする場合の自分との距離を問う問題(設問8)では、正答率が59.1%から81.8%と向上した。5年生では自分との距離を考えてタッチする相手を選択できるようになっていると考えられる。

表V-18 知識テストの設問別正答率(5年生)

n=22

5年生	1		2		3		4		5		6		7		8		小計(8点)		合計 (16点)	
	記号	理由	記号	理由	記号	理由	記号	理由	記号	理由	記号	理由	記号	理由	記号	理由	記号	理由		
1 時間 目	正解	10	9	3	3	6	4	8	4	8	6	12	12	12	12	13	9	平均		
	不正解	12	13	19	19	16	18	14	18	14	16	10	10	10	10	9	9	3.33	2.90	6.24
	正答率(%)	45.5	40.9	13.6	13.6	27.3	18.2	36.4	18.2	36.4	27.3	54.5	54.5	54.5	54.5	59.1	59.1			
7 時間 目	正解	19	17	11	10	16	16	14	9	14	10	20	18	21	18	18	17	平均		
	不正解	3	5	11	12	6	6	8	13	8	12	2	4	1	4	4	5	6.00	5.19	11.19
	正答率(%)	86.4	77.3	50.0	45.5	72.7	72.7	63.6	40.9	63.6	45.5	90.9	81.8	95.5	81.8	81.8	77.3			

表V-19 知識テストの正答率の変容(5年生)

n=22

5年生	1時間目		7時間目		t 値
	M (点)	SD	M (点)	SD	
記号 (9点)	3.33	2.24	6.00	1.61	6.33 ***
理由 (9点)	2.90	1.92	5.19	2.16	5.36 ***
合計得点 (18点)	6.24	4.12	11.19	3.53	6.43 ***

*:p<.05, **:p<.01, ***:p<.001, n.s.:not significant

5 その他

【肢体不自由児の授業実践】

保護者、補助員よりアンケートによる回答を得た。(原文のまま)

・保護者より

①今回の授業で、お子さんが参加するにあたり、期待したことは何ですか。

皆（同級生）と同じスポーツを体験し、楽しめることを期待しました。

②実際お子さんが参加してみて、お子さんの様子など感じたことを教えてください。

「たいいくやる。すき。」と今まで言ったことが無かったのですが、自ら言ったので、本当に楽しんでできたのだと思います。先生方が、現場で体に合わせたゲームの内容や道具を作成して下さい、それを子どもが楽しめている様子が伝わり、心から感謝いたします。

③病気やケガなどで車いすを使用する児童が体育の授業に参加することに対して、期待することはありますか。

皆（同級生）と同じスポーツを楽しめることは、自己肯定感を高めるために期待できる課題であると思います。

(体にハンデがあるといろいろな工夫とまわりの支援が必要ですが、それは無くてはならないものです。) スポーツを通して、楽しむ時間が増え、自分らしさを深め発見できると思います。

今回、このような授業に参加させていただき、心から感謝いたします。ありがとうございます。また、Easy Gate Ball みんなでやりたいです。

・補助員より

①今回、対象児が参加するにあたり、期待したことは、どのようなことですか。

保護者の方から「体育は見学でいいです」と聞いていたので、参加できるとは思っていませんでしたが、マネージャーという係で参加できると初めに聞き、良かったなと思いました。

②対象児が参加してみて、感じたことや対象児の様子はいかがでしたか。

自分の転がした球の先を目で追うことが難しかったり、コートの中にいくつも球があったり、お友達がコート内で動いていたりで、対象児の実態からは難しいゲームだなと思っていました。練習を重ね、その都度、先生方に色々工夫していただき、最終の体験会では対象児専用のコートで（本人の選択により、皆とはゲームできませんでしたが）3回転がしてゴールできるという形で参加できました。

③授業の中で、戸惑いや、どこまで手を貸したらよいのかななどのジレンマや、迷ったことなどはありますか。

キックベースの試合の時、対象児がキックする際に相手チームより「結局、先生がやってるんじゃないか」という言葉があり、今回はなるべく本人が自分で転がせるようにできたらと思っていました。補助員も作っていただき、本人もとてもやる気がありました。その日の緊張により、右手が良かったり、左手の方が良かったり、またやる気が強くなると、かえって緊張してしまい球を離せなくなってしまう。試合では時間制限があったので、どこまで本人の動きを待つかがとても難しかったです。最終的には、本人の動かそうとする様子があったら、私が球を下に落とすようにしました。



【ゲートボール体験会の実施】

3年生、5年生とも、体育館で7時間の授業を実践した後、公式のゲートボールのスティックとボールを使用して、ゲートボールの体験会を実施した。児童の感想は、以下の通りである。(原文抽出)

- ・ 仲間のきずなも深まるし、考えてプレイができたので良かったです。やっぱり体育ってそういう教科だから、ぼくは体育をもっと好きになりました。
- ・ 今回授業をやって楽しかったことが2つあります。1つ目は、みんなで楽しくできたことです。いつもは、楽しくないと途中で諦めてしまうけれど、最後まで学べてよかったです。2つ目は、みんなで点がいっぱい取れたことです。いつもより楽しく仲間と話ができました。
- ・ イージー・ゲートボールは、仲間との連携や話し合いが楽しかったです。でも、かんじんな時にタッチやゴールができなくて、本当に難しかったです。でも、楽しかったし、友達との仲もさらに深まったと思います。
- ・ ゲートボールは、とても楽しかったです。アドバイスや指示をして、たくさん点数が入ったり、タッチをして仲間を助けたりして、絆、友達関係も深まりました。
- ・ 仲間や先生からアドバイスをもらってボールのコントロールができるようになりました。どんどん点を取れてすごくうれしかったです。途中からお邪魔が入ってきて、難しかったけど、お邪魔のボールをタッチしてどこに飛ばすか仲間と考えました。このゲートボールを通して「絆」が深まった気がします。



第VI章

研究のまとめ

【研究主題】

児童一人一人が運動の楽しさを味わうことのできる体育科学習指導の在り方
～ゲートボールを基にした易しいゲームの教材づくりを通して～

【研究の目的】

ゲートボールを基にした易しいゲームの教材づくりを通して、児童一人一人が運動の楽しさを味わうことのできる体育科学習指導の在り方について究明する。

【研究の仮説】

ゲーム・ボール運動領域において、全ての児童が運動の楽しさを味わうことができるよう、ゲートボールを基にした易しいゲームの教材づくりを行えば、ゲーム場面において課題となる、技能差、性別の差、障がいの有無に関わらず、児童一人一人が楽しさを味わえるだろう。

1 研究の成果

本研究では、研究仮説の検証のため、手立て①「教材、教具の工夫」と手立て②「学習過程の工夫」をもって授業の実践を行った。研究の成果は、以下の通りである。

(1) 手立て①「教材、教具の工夫」

- 「ルール、教具の簡易化」においては、児童にとって分かりやすく、高度な技能を必要としないことや、全員が得点できる場面があったことで、児童が運動の上達を実感でき、自信をもつことができた。運動有能感の上位児と下位児との間の技能差、体力差に関係なく、状況判断、技能発揮が行える教材であった。
- 「下位教材の開発」においては、それぞれのゲームでの目的が明確になり、段階的にルールを把握することができ、児童がめあてを明確にすることができた。また、下位教材指導のために作成された動画コンテンツも児童の理解を深め、授業実践をスムーズに行う上で、非常に有効であった。
- 「肢体不自由児」のための教具開発においては、同級生と同じ種目への参加が可能で、一緒に活躍ができ、本人、保護者ともに満足ができる実践であり、障がいの有無に関わらず楽しめる教材であった。

(2) 手立て②「学習過程の工夫」

- 「『対話的な学び』を活性化する工夫」においては、試合の前に限定された場面での作戦タイムを設けたり、作戦板を使用したりすることで、めあてを明確に持つことができ、チームの仲間との協力を実感できる教材となった。
- 「発達段階に応じた単元計画」においては、単元を通して高い意欲・関心を維持することができ、仲間と協力した実感を高められたことから、児童の実態に応じた計画であり、児童一人一人が楽しさを味わうことのできる有効な手立てであったと考えられる。

2 研究の課題と今後の展望

本研究の実践を、さらによりよいものとして学校現場に生かしていきたい。そこで、以下の点について今後の課題とし、これからも授業実践及び研究に取り組んでいきたい。

(1) 学習指導要領「ゲーム・ボール運動」領域における位置付け

本研究では、「ターゲット型」に分類されるゲートボールを、「ゴール型」に近い種目とらえ、授業実践を行った。しかし、「ターゲット型」については学習指導要領には明記されてはおらず、単元として取り扱う場合には、指導要領上での位置付けを明確にすることが必要であると考えられる。また、単元としてではなく学級活動や総合的な学習の時間などでも応用でき、短時間で実施可能な教材としての可能性もある。カリキュラム・マネジメントを行うことで、実施機会が増えると考えられる。

(2) イージー・ゲートボールの教材について

○ルールの改良

・アウトボールについて

今回のルールでは、アウトボールはラインの内側に入れて順番を終え、次の順番では「タッチ」も「ゴール」も狙うことができるルールとしているが、ゲートボールのルールに近づけ、アウトボールの後の順番では「タッチ」も「ゴール」も狙うことはできず、コート内にボールを入れるだけにすると、より慎重なボール運びができるようになると考えられる。

・ゴール後のプレイについて

今回のゲームでは、ゴールした後に、自分の順番が来たら、スタート位置から再スタートできることとしたが、本来のゲートボールのように、ゴールした時点でその競技者はゲーム終了となるルールに近づけ、ゴール後の行動を制限することで、3ゲート通過後のアシスト行動が、より多く見られるようになると考えられる。

○段階的な戦術への理解を深めるために

今回は、初めての授業実践であり、戦術的課題が明確にならず、ゲーム中の発話や作戦の話し合いでの思考を十分に深めることができなかった。今後、場面ごとの正確な状況判断を明確にし、キーワードを明示しながら、思考を深める場を提供する必要がある。そうすることで、より「主体的・対話的で深い学びの実現」につながると考えられる。

(3) 年間計画への位置付け

本研究で実施したイージー・ゲートボールでは、ゲーム・ボール運動において課題となる、技能差、性別の差、障がいの有無に関わらず、一人一人が楽しめる教材としての価値を確かめることができた。このような教材は、運動量や運動強度は他の運動と比較すると高いものではないが、ゲームに求められる技能が簡単であるため、共生の視点を重視した授業展開が可能な価値ある教材だと考えられる。今後は、低・中・高学年のそれぞれ2年間のまとまりの中の1単元として、または小学校6年間を通して考えた際の1単元として、年間指導計画に位置付けることを検討していきたい。

第Ⅵ章

資料

1	揭示資料	83	3	知識テスト	100
	・役割分担表			・知識テスト	
	・お約束		4	各ゲームの詳細	103
	・ルール			・ゲートボールと	
	・ポイント			イージー・ゲートボールの違い	
	・キーワード			・コロコロボールリレー	
	・ゲートリレー			・ターゲットゲーム	
	・タッチゲートボール			・ゲートリレー	
	・お邪魔ゲーム			・タッチゲートボール	
	・コート図			・お邪魔ゲーム	
	・リーグ表			・イージー・ゲートボール	
2	学習カード	93			
	・チームカード（役割）				
	・チームカード1（毎時間更新）				
	・チームカード2				
	・チームカード3				
	・個人カード				
	・MVP 賞状				

役割分担表

キャプテン



- ルールを正しく理解し、フェアプレイをそっせんして行う。
- 攻撃中は、キャプテンマークをつける。
- ゲーム中は、次のボール位置の相談を中心になって行う。
- オフィシャルでは審判を担当する。
「ストップ」「ラッキー」「タッチ」「アウト」

コーチ



- ゲート通過の確認を中心となっている。
- ゲーム中は、キャプテンとボールの位置について相談する。
- オフィシャルでは得点板を担当する。
試合終了後は、ホワイトボード前の得点板に点数を入れる。(試合結果を先生に報告する。)
- 兄弟チームへのアドバイスを中心となっている。

マネージャー



- チームの学習カードの記録をする。
- ゲーム中は、キャプテンとボールの位置について相談する。
- チームのピプス・カゴを管理する。
- オフィシャルは、記録を担当する。

やくそく お約束

1 ボールは、ころがします。

ひざより下からころがそう！

高くなってしまったときは、もう1回！

2 ボールが止まってから次のプレイ。

しんぱん係が「ストップ！」と言ってから！

3 ゲートは一方通行。

行きすぎたら、もどろう。ぎやくから通るのは、OK だけど、
点数にはなりません。

第1ゲートは、かならず通ろう！

つうかできなかつた時は、もう1回！



ルール



☆**アウトボール**；ラインの外に出たボール

外に出た場所のラインの内側ギリギリにおく。

☆**ラッキーボール**；ゲートを通ったボール

点数がはいる。自分のボールは、もう1回転がせる。

☆**タッチボール**；ほかのボールにあたったボール

2つとも、もう1回ずつ転がせる。

自分のボール以外を1回の順番でなげられるのは、1回。

○ボールが止まってから、次のプレイ

ポイント



○ねらう所におへそを向けて、

腕はまっすぐぶらう。

○手と反対の足を一歩前へ。

○手をはなすタイミング…

遠くは、「すうーっ」

近くは、「ぽとっっ。」

キーワード

話し合いでは、こんな言葉を使ってみよう！
学習カードには、こんな言葉を書いてみよう！

タッチ

ラッキー

アウト

ゴール

ヘルプ(お助け)

ストップ

すーすー

ぽとっ



ゲーム中どうする？

- 1 前に進む！
- 2 タッチする！仲間ボールに近づける
- 3 おじゃま退治！

ゲートリレー

3人で1球!

1 「ストップ」してから

次のフレイ

2 ラッキーボール

ゲート通過で、もう1回!

3 アウトボール

外に出たら、自分でラインの内側に!

タッチゲートボール

1人1球!

1 タッチボール

当てたボール・自分のボール両方もう1回。

同じボールへのタッチは、1回まで。

2 3人がゴールしたら、

1番から2周目スタート

お邪魔ルール



○ゴールから、スタートします。

○ひたすら「タッチ」をねらいます。

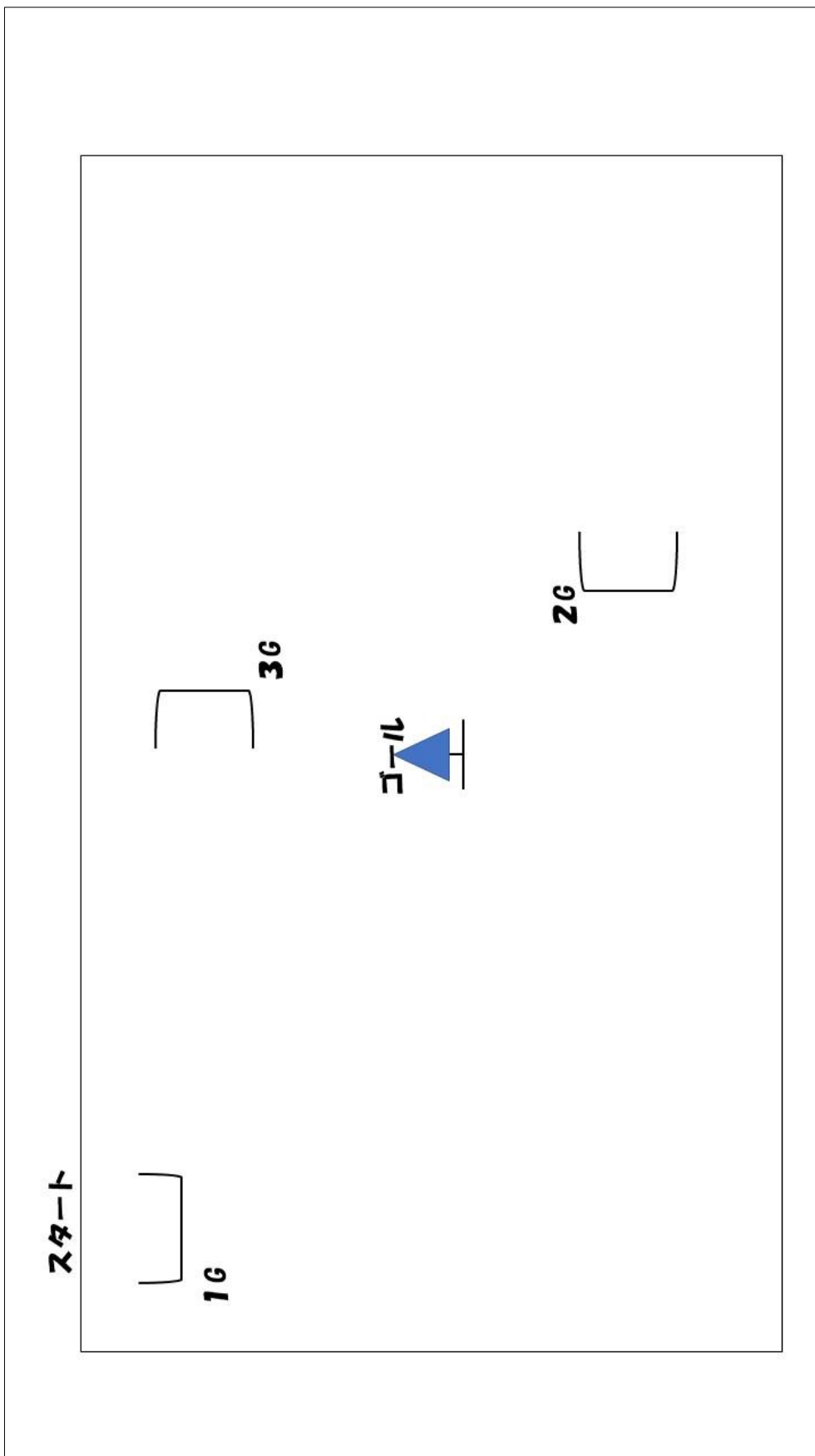
タッチすると、「とんでけえ～」できます。

タッチされると、飛ばされてしまいかもれません。

○3人全員がゴールすると、**ボーナス**

ポイント5点追加!

コート図



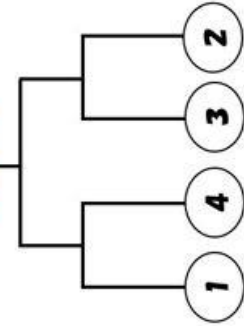
リーグ表

リーグ対戦表

年 組

	①	②	③	④	勝	敗	トーナメント位置
①		—	—	—			
②			—	—			
③				—			
④							

優勝!



	1 回戦	2 回戦	3 回戦	最終戦
①	—	—	—	リーグの結果 による トーナメント戦
②	—	—	—	
③	—	—	—	
④	—	—	—	

チームカード (表, 役割記入)

Easy Gate Ball (イージー・ゲート・ボール) 学習カード

年 組 ()
 ビブスカラー ()

チーム名

キャプテン

- ルールを正しく理解し、フェアプレイを
そっせんして行う。
- 攻撃中は、キャプテンマークをつける。
- ゲーム中は、次のボール位置の相談を
中心に行う。
- オフィシャルでは審判を担当する。
「ストップ」「ラッキー」「タッチ」「アウト」

コーチ

- ゲート通過の確認をする。
- ゲーム中は、キャプテンとボールの位置について相談する。
- オフィシャルでは得点板を担当する。
試合終了後は、ホワイトボード前の得点板に点数を入れる。
(試合結果を先生に報告する。)
- 兄弟チームへのアドバイスを中心となつてする。

マネージャー

- チームの学習カードの記録をする。
- ゲーム中は、キャプテンとボールの
位置について相談する。
- チームのビブス・カゴを管理する。
- オフィシャルは、記録を担当する。

【役割分担】 ※名前を書こう。

キャプテン		キャプテン	
コーチ		コーチ	
マネージャー		マネージャー	

(ビブス1番～3番)

(ビブス4番～6番)

チームカードⅠ（毎時間更新，線で切って添付）

Easy Gate Ball（イージー・ゲート・ボール）学習カード

下線部で切り，チームカードに貼って使用しました。

1～2時間目（下位ゲーム；タッチゲートボール用）

3時間目（下位ゲーム；お邪魔ゲーム兄弟チーム対戦用）

【今日のねらい】

時間目

【ゲームの結果】

・ゲートリレー（分）	点
1～3番	点
4～6番	点
合計	点

・タッチゲートボール（分）	点	・お邪魔ゲーム（お邪魔球）（分）
1～3番	点	アドバイス…
4～6番	点	アドバイス…
合計	点	



【今日のゲームで良かったこと・次の時間にチームでがんばりたいこと】

チームカード2 (毎時間更新, 線で切って添付)

Easy Gate Ball (イージー・ゲート・ボール) 学習カード

下線部で切り, チームカードに貼って使用しました。 4時間目 (下位ゲーム; お邪魔ゲーム 他チーム対戦用)

【今日のねらい】

時間目

【ゲームの結果】

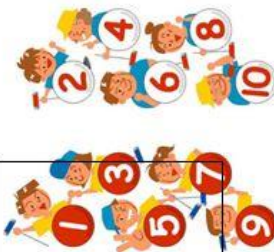
ゲートリレー (分)	点
1～3番	点
4～6番	点
合計	点

・お邪魔ゲーム (分) (お邪魔ボール 球)

自分のチーム	相手チーム
点	点
1～3番	点
4～6番	点
合計	

対戦相手のチーム名

相手チームの良かったところ…



【今日のゲームで良かったこと・次の時間にチームでがんばりたいこと】

チームカード3 (毎時間更新, 線で切って添付)

Easy Gate Ball (イージー・ゲート・ボール) 学習カード

下線部で切り, チームカードに貼って使用しました。 5〜7時間目 (イージー・ゲート・ボール 他チーム対戦用)

【今日のねらい】

時間目

【ゲームの結果】

・ゲートリレー (分)	
1〜3番	点
4〜6番	点
合計	点

・イージー・ゲート・ボール (分)

自分のチーム	相手チーム	対戦チーム名
点	点	相手チームの良かったところ…
点	点	
合計		

・イージー・ゲート・ボール (分)

自分のチーム	相手チーム	対戦チーム名
点	点	相手チームの良かったところ…
点	点	
合計		

【今日のゲームで良かったこと・次の時間にチームでがんばりたいこと】

チームカード裏面



1. 約束を守ろう
2. 感謝しよう
3. 全力をつくそう
4. ちょう戦しよう
5. 仲間を信じよう
6. 思いやりを持とう
7. たのしもう

お約束

1 ボールは、ころがします。

ひざより下からころがそう！
高くなってしまったときは、もう1回！

2 ボールが止まってから次のフレイ。

しんぱん係が「ストップ！」と言ってから！

3 ゲートは一方通行。

行きすぎたら、もどろう。ぎゃくから通るのは、OKだけど、
点数にはなりません。
第1ゲートは、かならず通ろう！
つうかできなかった時は、もう1回！



ルール

☆アウトボール：ラインの外に出たボール

外に出た場所のラインの内側ギリギリにおく。

☆ラッキーボール：ゲートを通ったボール

点数がはいる。自分のボールは、もう1回転がせる。

☆タッチボール：ほかのボールにあたったボール

2つとも、もう1回ずつ転がせる。

自分のボール以外を1回の順番でなげられるのは、1回。

○ボールが止まってから、次のプレイ



キャプテン

- ルールを正しく理解し、フェアプレイをそっせんして行く。
- 攻撃中は、キャプテンマークをつける。
- ゲーム中は、次のボール位置の相談を中心になって行く。
- オフィシャルでは審判を担当する。「ストップ」「ラッキー」「タッチ」「アウト」

コーチ

- ゲート通過の確認を中心となっている。
- ゲーム中は、キャプテンとボールの位置について相談する。
- オフィシャルでは得点板を担当する。試合終了後は、ホワイトボード前の得点板に点数を入れる。(試合結果を先生に報告する。)
- 兄弟チームへのアドバイスを中心となっている。

マネージャー

- チームの学習カードの記録をする。
- ゲーム中は、キャプテンとボールの位置について相談する。
- チームのビブス・カゴを管理する。
- オフィシャルは、記録を担当する。

ゲートリレー

3人で1球！

1 「ストップ」してから

次のフレイ

2 ラッキーボール

ゲート通過で、もう1回！

3 アウトボール

外に出たら、自分でラインの内側に！

タッチゲートボール

1人1球！

1 タッチボール

当たったボール・自分のボール両方もう1回。

同じボールへのタッチは、1回まで。

2 3人がゴールしたら、

1番から2周目スタート

個人カード

Easy Gate Ball (イージー・ゲート・ボール) 学習カード

時間目 _____

年 組 番 名前 _____

【今日のねらい】



1 ふり返ろう！

(1) できるようになったこと、分かったことはありましたか？

(2) チームの仲間にアドバイスをしてもらったり、アドバイスをしたりしたことはありましたか？ (どんな言葉だったか、具体的に書いてみよう！)

2 次の時間に、チームの仲間のためにがんばりたいことは？

MVP 賞状

MVP 賞

年 組

チー ム

さん

あなたは、Easy Gate Ball の授業
で、とてもかつやくしました
よってここに賞します

かつやくした理由… () に○をつけてあげよう。いくつでも OK!

- () ゲートを上手に通って、たくさん点数を取りました。
- () たくさんタッチをして、仲間をたすけました。
- () 全力をつくしてプレイしました。
- () みんなに、たくさんアドバイスをしました。
- () じゅんび・かたづけを最後までがんばりました。
- () フェアプレイ精神を守ることができました。

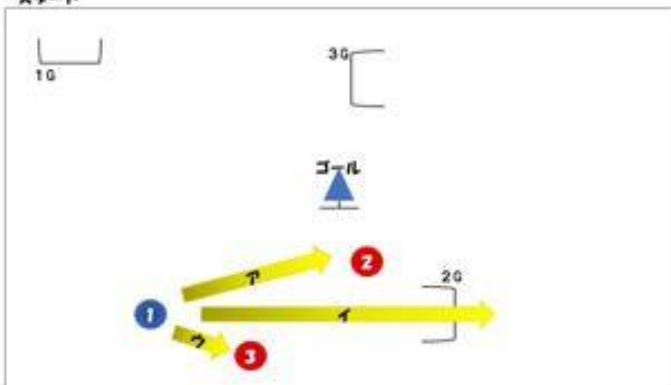
令和 年 月 日

「わかる」に関わる知識テスト

年 組 番 名前 _____

- ◎問題を読んで、全員が早くゴールできる方法として、正しいと思う記号を書きましょう。
 また、それを選んだ理由も、自分の言葉で書きましょう。
- ・自分のボールは1番です。
 - ・自分は、ねらった方向に、ねらった場所にぴったり止めることができます。

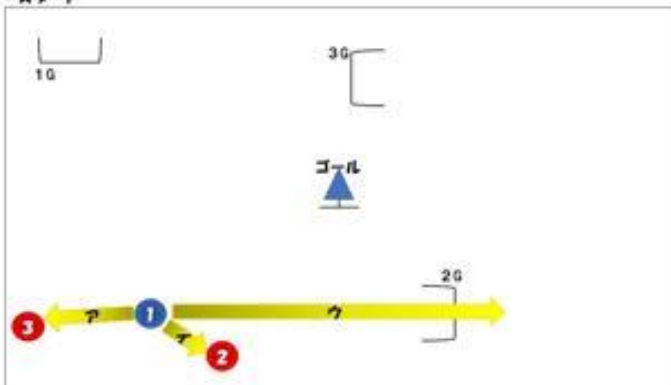
① 全員、1Gのみ通過している場合



選んだ記号

理由

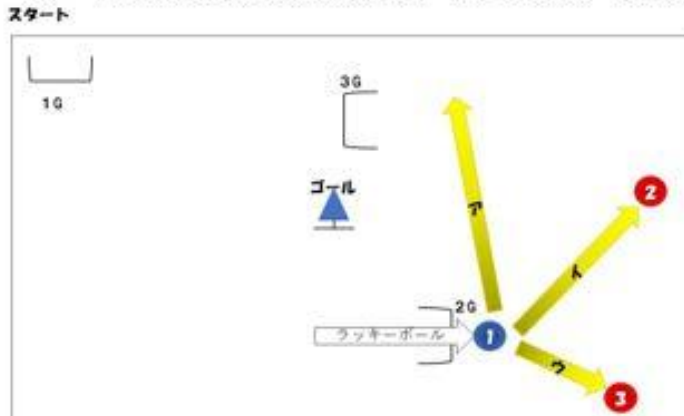
② 全員、1Gのみ通過している場合



選んだ記号

理由

③ 1番は2Gを通過してラッキーボール、2・3番は2Gまで通過している場合

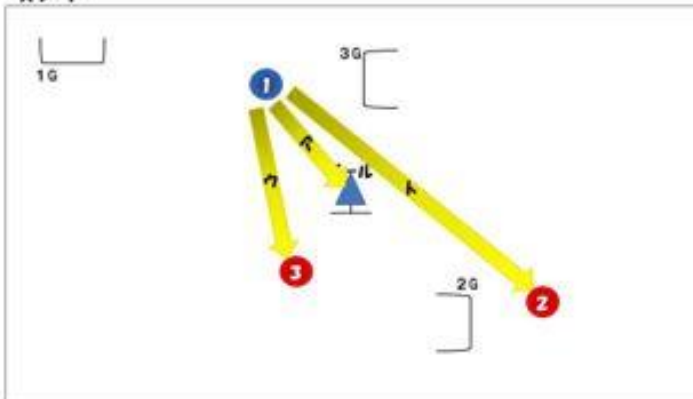


選んだ記号

理由

④ 自分は3Gまで通過、2番は2Gまで通過、3番は1Gのみ通過している場合

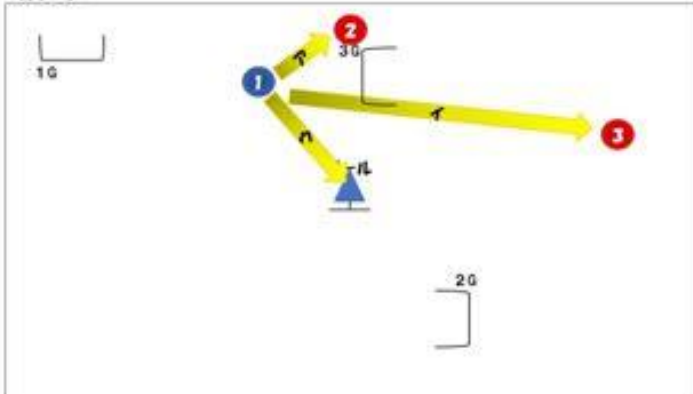
スタート



選んだ記号
理由

⑤ 自分のみ3Gまで通過、2・3番は2Gまで通過している場合

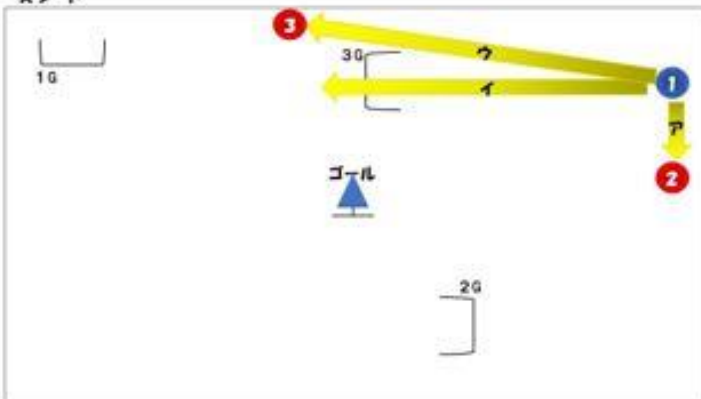
スタート



選んだ記号
理由

⑥ 3番は3Gまで通過、自分と2番は2Gまで通過している場合

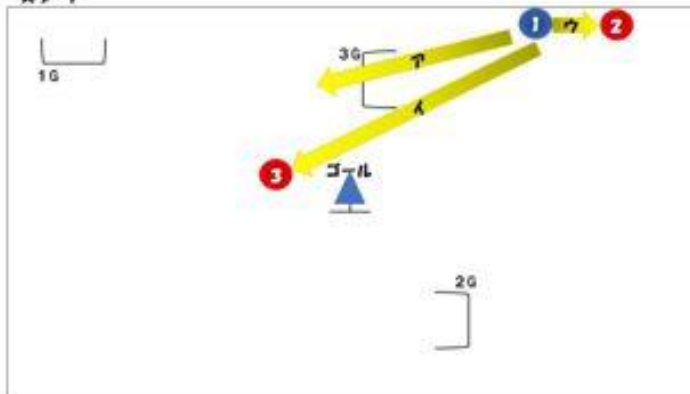
スタート



選んだ記号
理由

㉞ 3番は3Gまで通過、自分と2番は2Gまで通過している場合

スタート

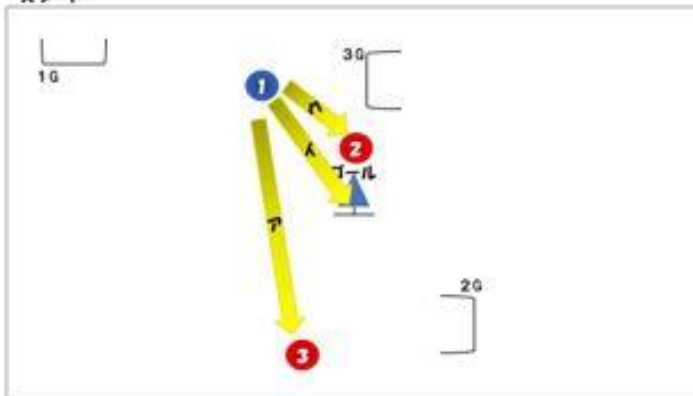


選んだ記号

理由

㉟ 全員、3Gまで通過している場合

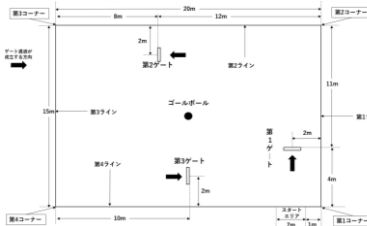
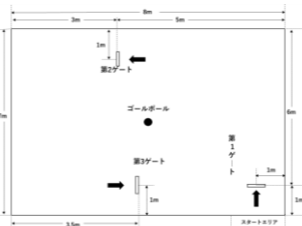








スタート



選んだ記号

理由

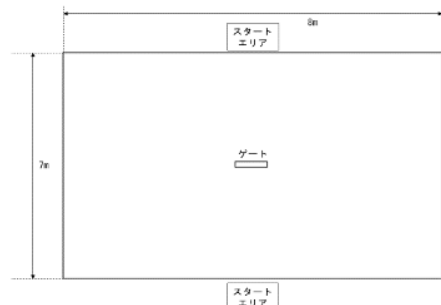
ゲートボールとイージー・ゲートボールの違い

名称	ゲートボール	イージー・ゲートボール
人数	1チーム5人	1チーム3人
競技時間	30分間	10分（実態により変更可）
コート	20m×15m 	8m×7m 
スティック	シャフトの長さは50cm以上 ヘッドの長さが18~24cm フェイスの直径は3.5~5.0cm 	スティックを使用せず、手で直接「転がす」 （安全面を考慮し、膝より下から転がす）
ボール	・公式ボール 合成樹脂製 直径7.5cm、重量230g 	・サンドボール 表面：ポリ塩化ビニル（中は空気と粒子） 直径7cm、重量350g  ・新聞ボール 新聞2枚、ガムテープ 
ゲート	・ゲート 幅22cm、高さ20cm 	・ミニハードル 幅45cm、高さ15cm （床に矢印テープ） 
ゴール	・ゴールポール 直径2cm、高さ20cm 	左記のゴールポールに ミニコーンをかぶせる。 
アウトボール	ボールがフィールドの外に出た場合、次の打撃の際には、フィールド内に打ち入れることしかできない。（ゲート通過は認められない、タッチした場合は打撃違反となり、再度アウトボール）	ボールがフィールドの外に出た場合、外に出た場所のラインの内側にボールを戻し、順番を終える。（次の順番では、ゲート通過、タッチが可能となる）
タッチ	他のボールに当たると、スパーク打撃として、もう1回打撃ができる。（両方ともフィールド内にある場合のみ成立）	他のボールに当たった場合には、2球とももう1回ずつ投球できる。（タッチして自分のボールがアウトになっても、タッチしたボールは投げられる）
上がり	第1ゲート～第3ゲートまで順に通し、ゴールポールにあたると「上がり」になり、その競技者はゲーム終了となる。	第1ゲート～第3ゲートまで順に通し、ゴールにあたると「ゴール」になる。その競技者は次の順番でスタート位置から再スタートできる。
得点	ゲート通過；各1点、あがり；2点	ゲート通過；各1点、ゴール；2点

参考；わかりやすいゲートボール（高橋，2012）

コロコロボールリレー

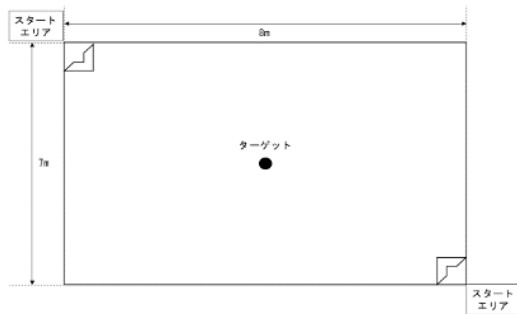
ゲーム名	コロコロボールリレー		
目的	①ボールを真つすぐに投げるができるようにする。②運動量を確保し、準備運動の一つとして実施できるようにする。		
フィールド	ゲームの戦術的課題と用いられる戦術的行動		
	戦術的課題	各戦術的課題の戦術的行動	全体の戦術的行動
	(攻撃) ゲート通過/上がり ボールの配置 ・味方のサポート ・ポジションをとる	ゲート通過/上がりへの送球 スペースへの送球 (アシスト) タッチへの送球 スペースへの送球	送球のコントロール ・適切な距離に送球 ・意図した方向に送球 打線の維持 ・ゲート通過 ・タッチ (味方) ・タッチ (相手)
	(守備) 得点機会及びボール配置の妨害	通過阻止のためのゲート前への送球 タッチへの送球 フィールド外への送球	
(スタート) 第1ゲートを狙う (スタートする) スタートの見送り	第1ゲートへの送球 パス		
基本ルール	ゲームの手順		
人数 : 6人 フィールド : 上の図参照 時間 : 1~2分 (授業時間によって修正可能) 得点方法 : ゲートを通過した回数を得点としてカウント 用具 : ボールはサンドボールを使用し、手で転がしてプレー	1. ボールをゲートに向かって転がす 2. 転がした人は反対側にいる仲間の1番後ろに並ぶ 3. 移動は走って、時間内に何回ゲートを通すことができるか勝負		



ターゲットゲーム

(今回の授業実践では行わなかった下位ゲーム)

ゲーム名	ターゲットゲーム		
目的	①ねらった場所にボールを投げるができるようにする。		
フィールド	ゲームの戦術的課題と用いられる戦術的行動		
	戦術的課題	各戦術的課題の戦術的行動	全体の戦術的行動
	(攻撃) ゲート通過/上がり ボールの配置 ・味方のサポート ・ポジションをとる	ゲート通過/上がりへの送球 スペースへの送球 (アシスト) タッチへの送球 スペースへの送球	送球のコントロール ・適切な距離に送球 ・意図した方向に送球 打線の維持 ・ゲート通過 ・タッチ (味方) ・タッチ (相手)
	(守備) 得点機会及びボール配置の妨害	通過阻止のためのゲート前への送球 タッチへの送球 フィールド外への送球	
(スタート) 第1ゲートを狙う (スタートする) スタートの見送り	第1ゲートへの送球 パス		
基本ルール	ゲームの手順		
人数 : 3対3 フィールド : 上の図参照 時間 : 時間制限なし、全員が0球投げたら終了 得点方法 : ゲーム終了時にターゲットの0番近くにあるチームが得点する 用具 : ボールはサンドボールを使用し、手で転がしてプレー	1. ボール1人1球ずつ使う 2. 順番にコート中央にあるターゲットを狙って転がす 3. 1人2球転がした後に、ターゲットの1番近くにボールがあるチームの勝ち		



ゲートリレー

ゲートリレー				
ゲーム名	ゲートリレー			
目的	①ゲート通過、ゴールの順番を覚えることができるようにする。②中間のボールの軌跡を予想することができるようにする。 ③「ラッキーボール」(ゲート通過後もう1回転がせる)を覚えることができるようにする。④「アウトボール」の処理を覚えることができる。			
フィールド		ゲームの戦術的課題と用いられる戦術的行動		
		戦術的課題 〈攻撃〉 ゲート通過/上がり ボールの配置 ・ポジションをとる 〈守備〉 得点機会及びボール配置の妨害	各戦術的課題の戦術的行動 ゲート通過/上がりへの送球 スペースへの送球 (アシスト) タッチへの送球 スペースへの送球 通過阻止のためのゲート前への送球 タッチへの送球 フィールド外への送球	全体の戦術的行動 送球のコントロール ・適切な距離に送球 ・意図した方向に送球 打権の獲得 ・ゲート通過 ・タッチ (相手) ・タッチ (相手)
		〈スタート〉 第1ゲートを狙う (スタートする) スタートの返送り	第1ゲートへの送球 ス	
		基本ルール		ゲームの手順
人数 : 3人 フィールド: 上の図参照 時間 : 5分 (授業時間によって修正可能) 得点方法 : ゲート通過1点、ゴールボールに到達2点 用具 : ボールはサンドボールを使用し、手で転がしてプレー		1. ボール1人1球ずつ使う。全員がゴールしたら2周目以降に入る 2. ゲートは3つ、ゴールボールが1つある 3. 第1ゲートから順番に通していき、最後は真ん中のゴールボールを狙う 4. ボールが完全にゲートを通すと得点を獲得し、もう1回転がせることができる 5. ゲートを通す方向も決まっておらず、逆から通しても得点にはならない 6. コートの外に出たボールを「アウトボール」といい、アウトボールになったらボールが出た場所の内側にセットして終了 ※ゲートを通してアウトボールになった場合、点数は認められるがそこで終了		

タッチゲートボール

タッチゲートボール				
ゲーム名	タッチゲートボール			
目的	①「タッチボール」(他のボールに当たったら、両方のボールをもう1回ずつ転がせる)を覚えることができるようにする。 ②タッチをしてチームで協力することで、早く全員がゴールできるようになることに気付くことができるようにする。			
フィールド		ゲームの戦術的課題と用いられる戦術的行動		
		戦術的課題 〈攻撃〉 ゲート通過/上がり ボールの配置 ・味方のサポート ・ポジションをとる 〈守備〉 得点機会及びボール配置の妨害	各戦術的課題の戦術的行動 ゲート通過/上がりへの送球 スペースへの送球 (アシスト) タッチへの送球 スペースへの送球 通過阻止のためのゲート前への送球 タッチへの送球 フィールド外への送球	全体の戦術的行動 送球のコントロール ・適切な距離に送球 ・意図した方向に送球 打権の獲得 ・ゲート通過 ・タッチ (味方) ・タッチ (相手)
		〈スタート〉 第1ゲートを狙う (スタートする) スタートの返送り	第1ゲートへの送球 ス	
		基本ルール		ゲームの手順
人数 : 3 (攻撃のみ) フィールド: 上の図参照 時間 : 5分 (授業時間によって修正可能) 得点方法 : ゲート通過1点、ゴールボールに到達2点 用具 : ボールはサンドボールを使用し、手で転がしてプレー		1. ボール1人1球ずつ使う。全員がゴールしたら2周目以降に入る 2. ゲートは3つ、ゴールボールが1つある 3. 第1ゲートから順番に通していき、最後は真ん中のゴールボールを狙う 4. ボールが完全にゲートを通すと得点を獲得し、もう1回転がせることができる 5. ゲートを通す方向も決まっておらず、逆から通しても得点にはならない 6. 自分のボールが、他のボールに当たったことをタッチボールといい、当たったボールと自分のボールをもう1度転がすことができる ※1回の順番の中で同じボールに2度当てることはできない 7. コートの外に出たボールを「アウトボール」といい、アウトボールになったらボールが出た場所の内側にセットして終了 ※ゲートを通してアウトボールになった場合、点数は認められるがそこで終了		

お邪魔ゲーム

ゲーム名	お邪魔ゲーム			
目的	①守備のルールを覚えることができる。②相手ボールのアウト方向を考えることができる。 ③全員ゴールのボーナス点を設定することで、チームで協力してゴールを目指すことができる。			
フィールド				
		ゲームの戦術的課題と用いられる戦術的行動		
		戦術的課題	各戦術的課題の戦術的行動	
		全体の戦術的行動		
基本ルール 人数 : 攻撃3人、守備(お邪魔)1人 フィールド : 上の図参照 時間 : 10分(授業時間によって修正可能) 得点方法 : ゲート通過1点、ゴールボールに到達2点 用具 : ボールはサンドボールを使用し、手で転がしてプレー		〈攻撃〉 ゲート通過/上がり ボールの配置 ・味方のサポート ・ポジションをとる	ゲート通過/上がりへの送球 スペースへの送球(アシスト) タッチへの送球 スペースへの送球	送球のコントロール ・適切な距離に送球 ・意図した方向に送球 打権の獲得 ・ゲート通過 ・タッチ(味方) ・タッチ(相手)
		〈守備〉 得点機会及びボール配置の妨害	通過阻止のためのゲート前への送球 タッチへの送球 フィールド外への送球	
		〈スタート〉 第1ゲートを狙う(スタートする) スタートの見送り	第1ゲートへの送球	
		ゲームの手順		
		1. ボール1人1球ずつ使う。全員がゴールしたら2周目を以降に入る 2. ゲートは3つ、ゴールボールが1つある 3. 第1ゲートから順番に通していき、最後は真ん中のゴールボールを狙う 4. ボールが完全にゲートを通ると得点を獲得し、もう1回転がすことができる 5. ゲートを通す方向も決まっており、逆から通しても得点にはならない 6. 自分のボールが、他のボールに当たることをタッチボールといい、当たったボールと自分のボールをもう1度転がすことができる ※1回の順番の中で同じボールに2度当てることはできない コートの外に出たボールを「アウトボール」といい、アウトボールになったらボールが出た場所の内側にセットして終了 ※ゲートを通してでもアウトボールになった場合、点数は認められるがそこで終了 8. お邪魔役は3人が終わった後に登場し、攻撃側のボールにタッチすることができる 9. 攻撃側もお邪魔役にタッチすることができる		

イージー・ゲートボール

ゲーム名	イージーゲートボール			
目的	①ゲートボール授業のメインゲームとして行う。			
フィールド				
		ゲームの戦術的課題と用いられる戦術的行動		
		戦術的課題	各戦術的課題の戦術的行動	
		全体の戦術的行動		
基本ルール 人数 : 3対3 フィールド : 上の図参照 時間 : 10分(授業時間によって修正可能) 得点方法 : ゲート通過1点、ゴールボールに到達2点 用具 : ボールはサンドボールを使用し、手で転がしてプレー		〈攻撃〉 ゲート通過/上がり ボールの配置 ・味方のサポート ・ポジションをとる	ゲート通過/上がりへの送球 スペースへの送球(アシスト) タッチへの送球 スペースへの送球	送球のコントロール ・適切な距離に送球 ・意図した方向に送球 打権の獲得 ・ゲート通過 ・タッチ(味方) ・タッチ(相手)
		〈守備〉 得点機会及びボール配置の妨害	通過阻止のためのゲート前への送球 タッチへの送球 フィールド外への送球	
		〈スタート〉 第1ゲートを狙う(スタートする) スタートの見送り	第1ゲートへの送球 パス	
		ゲームの手順		
		1. ボール1人1球ずつ使う。全員がゴールしたら2周目を以降に入る 2. ゲートは3つ、ゴールボールが1つある 3. 第1ゲートから順番に通していき、最後は真ん中のゴールボールを狙う 4. ボールが完全にゲートを通ると得点を獲得し、もう1回転がすことができる 5. ゲートを通す方向も決まっており、逆から通しても得点にはならない 6. 自分のボールが、他のボールに当たることをタッチボールといい、当たったボールと自分のボールをもう1度転がすことができる ※1回の順番の中で同じボールに2度当てることはできない コートの外に出たボールを「アウトボール」といい、アウトボールになったらボールが出た場所の内側にセットして終了 ※ゲートを通してでもアウトボールになった場合、点数は認められるがそこで終了		

引用・参考文献

【書籍】

- 池田勝／師岡文男（1982）ゲートボールのすすめ クロッケーからゲートボールへ，ベースボール・マガジン社
- 岩田靖（2012）体育の教材を創る，大修館書店
- 岩田靖（2016）ボール運動の教材を創る，大修館書店
- 岩田靖（2018）「資質・能力」を育むボール運動の授業づくり，大修館書店
- リンダ・L・グリフィン他（1999）ボール運動の指導プログラム 楽しい戦術学習の進め方，大修館書店
- 三木四郎（2005）新しい体育授業の運動学 子どもができる喜びを味わう運動学習に向けて，明和出版
- 文部科学省（2010）学校体育実技指導資料 第8集 ゲーム及びボール運動，東洋館出版社
- 文部科学省（2018）小学校学習指導要領解説（平成29年告示） 体育編，東洋館出版
- 文部科学省国立教育政策研究所教育課程研究センター（2020）「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料，東洋館出版社
- 白旗和也（2019）小学校これだけは知っておきたい新「体育の授業」の基本，東洋館出版社
- 体育授業研究会（2015）よい体育授業を求めて，大修館書店
- 高田典衛（1985）楽しい体育の授業入門，明治図書
- 高橋健夫（1994）体育の授業を創る，大修館書店
- 高橋健夫他（2003）体育授業を観察評価する 授業改善のためにオーセンティック・アセスメント，明和出版
- 高橋健夫他（2010）体育科教育学入門，大修館書店
- 高橋隆輔（2012）わかりやすいゲートボール 基本技術から勝つための戦術まで，梧桐書院

【Web ページ】

- JGU | 公益財団法人日本ゲートボール連合 Official Web Site (gateball.or.jp)
<http://gateball.or.jp/>

【修士論文】

○加藤聡（2021）ゲートボールの教材開発に関する研究，筑波大学 令和2年度修士学位論文

【長期研修生報告書】

○巻島瑛貴（2021，千葉県長期研修生，筑波大学）

「体育科における『主体的・対話的で深い学び』の実現に向けた学習指導の在り方―戦術アプローチによる思考力，判断力，表現力を高めるネット型ゲームを通して―」，柏市立柏第一小学校

○大澤諭（2016，さいたま市長研修生，日本体育大学）

「集団でかかわり合いながら「わかってできる」ことにつなげるゴール型の学習―空間創出・活用に向けた集団的思考を高める教材づくりを通して―」，さいたま市立本太小学校

○坂本敬持（2018，茨城県長期研修生，筑波大学）

「運動の楽しさや喜びを味わうことができる体育科学習の在り方―小学校第5学年『跳び箱運動』におけるICT機器を活用した学び合いを通して―」，美浦村立木原小学校

○若山竜也（2020，茨城県長期研修生，筑波大学）

「運動の楽しさを味わえる体育学習の在り方―捕球機会を保障する小学校第4学年バールボール型ゲームの教材づくりを通して―」，下妻市立総上小学校

謝 辞

暖かい、春の日差しが差し込み、観測史上最も早く、桜の開花が宣言されました。

ここに、令和2年10月1日からスタートした、6カ月の研修が終わりを迎えようとしています。今年度は、新型コロナウイルス感染症により、教育現場も様々な変化を余儀なくされました。約20年前に学生として過ごしたキャンパスも、オンラインでの講義、大学内の施設の変化など、様変わりしていることに戸惑いながらの研修スタートでした。今回、このような時期にも関わらず研修の機会を与えてくださったことに、心より感謝を申し上げます。

今回の研修で、時間をかけて体育の授業に向き合い、一つの単元についての教材研究を深めることができたことは、素晴らしい経験となりました。成果をまとめるにあたり授業映像を見返すことで、自身の授業実践への改善点を見付けることができ、また、これまでは気付くことができなかった児童の言動や頑張りを見出すことができ、嬉しさを感じることができました。今回の研修を通して、授業と真摯に向き合い、児童一人一人を輝かそうとする事の大切さにあらためて気付くことができました。

指導教員として、いつも温かく見守ってくださった、三田部勇先生には、大変お世話になりました。御多用の中、毎回検証授業に足を運んでいただきました。研究の方向性に迷った時、授業実践の時、報告書を作成している時、多くの場面的確なご指導をいただきました。また、「保健体育教師論」の講義では、学群生に私の経験談をお話する時間をいただき、自分自身の教員としての在り方を見つめなおす貴重な機会となりました。体育科教育の長谷川悦示先生、宮崎明世先生、佐藤貴弘先生には、大学の講義で大変お世話になりました。先生方の講義を受け、普段何気なく実践している授業を見直すきっかけとなりました。また、研究室でお話しをさせていただき、先生方の体育授業への熱い想いを聞いたことは、今後の授業実践への活力となりました。齋藤拓真先生には、教材開発、検証授業、統計処理の方法、論文の記述の仕方などたくさんのご指導いただきました。齋藤先生の豊かなアイデアに多くの刺激を受けました。松元剛先生には、ゲートボールの教材を実践する機会をいただきました。先生の新しい種目に対する探究心は、私も見習わせていただきたいと思えます。淵上真帆先生には、肢体不自由児の教材を中心となって作成していただきました。先生の細やかな配慮によって作成された教具が、児童・保護者ともに満足できる授業実践に繋がったと実感しています。梶田和宏先生、松尾博一先生には、一緒に実技を通して教材開発をしていただきました。大学院生の加藤聡さんには、何度も授業実践に足を運んでいただき、教材開発、分析など多くの場面において大変頼りにさせていただきました。同じく、大学院生の宮下哲さん、芝井良太さん、折目真地さんには、ゲートボール体験会の講師として、さらに授業の分析において、多大なるご協力をいただきました。同じ長期研修生である、千葉県巻島瑛貴先生には、半年前から先に研修をしている先輩として、講義の受講の仕方や研究に関する相談だけでなく、学校現場での情報交換などたくさんのお話をさせていただきました。今後も教員として一緒に切磋琢磨していければと思います。

本研究は、公益財団法人日本ゲートボール連合よりいただいた研究助成費を一部活用させていただいております。検証授業の場に足を運んでくださり、多くのご尽力を頂いた日本ゲートボール連合の皆様方に心より感謝いたします。

最後になりましたが、このような貴重な研修の機会を与えてくださいました、茨城県教育委員会、県南教育事務所、取手市教育委員会の先生方に厚く御礼申し上げます。そして、いつも温かく、私の研修を支えてくださった取手市立取手西小学校の小林正雄校長先生、宮崎公文教頭先生、中野功先生、授業の場を提供してくださった、田中聰先生、安養寺史也先生、稲毛美南子先生、小林綾先生、並びに同小学校職員の先生方、第3学年、第5学年の児童、保護者の皆様に深く感謝を申し上げ、研修報告とさせていただきます。

令和3年3月31日

取手市立取手西小学校 青野 寛子



今回の報告にある授業用資料，動画につきましては，下記のサイトにて，
情報を公開する予定です。

(令和3年4月末公開予定)



URL <https://gb.taiiku.tsukuba.ac.jp/>

令和2年度 茨城県長期研修教員研修報告書

児童一人一人が運動の楽しさを味わうことのできる体育科学習指導の在り方

～ゲートボールを基にした易しいゲームの教材づくりを通して～



発行日	令和3年3月(2021年)
発行者	青野 寛子
所属校	茨城県取手市立取手西小学校
研修先	筑波大学体育科教育研究室 筑波大学コーチング論・トレーニング学研究室