

# 大会集録

## 第56回 北海道学校体育研究大会

### 釧路大会

全道統一研究主題

「自信がつく体育学習の充実」

釧路大会研究主題

「自ら運動と向き合い、夢中になれる子供の育成」

～つながる体育学習～

日時：令和元年10月11日(金)

会場：釧路市生涯学習センター

釧路市立桜が丘小学校

釧路町立遠矢小学校

釧路市立桜が丘中学校

釧路市立鳥取西中学校

☞ 知識・技能の9年間のつながり

☞ 主体的な学びへのつながり

☞ 対話的な学びへのつながり

【主催】北海道学校体育研究連盟

【主管】北海道学校体育研究連盟釧路支部

【後援】北海道教育委員会

北海道教育庁釧路教育局

釧路管内町村教育委員会連絡協議会

釧路市教育委員会

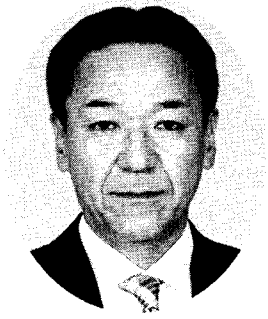
北海道小学校校長会・北海道中学校校長会

釧路市小中学校校長会・釧路校長会

北海道女子体育連盟

# 目 次

■挨拶	第56回北海道学校体育研究大会 釧路大会実行委員長	新谷 修	1
■開催要項			2
■開会式の様子			4
■研究の概要	北海道学校体育研究連盟 研究部部长	山形 昇平	5
	北海道学校体育研究連盟釧路支部 研究部部长	所 桂太郎	6
■大会の様子			13
■授業実践報告	釧路町立遠矢小学校 教諭	山本 健太	15
	釧路市立鳥取西中学校 教諭	佐藤 雄飛	20
	釧路市立桜が丘小学校 教諭	小林 啓聡	25
	白糠町立白糠小学校 教諭	久保 達哉	30
■授業観察者チェックリスト結果			35
■分科会の記録			39
■釧路支部研究部研究のまとめ			45
■記念講演			47
	桐蔭横浜大学 教授	松本格之祐 氏	
■大会のあゆみ			



## 第56回釧路大会を終えて

第56回北海道学校体育研究大会釧路大会

実行委員長 **新谷 修**

(釧路市立青葉小学校長)

10月11日、釧路市生涯学習センターを全体会場に、第56回北海道学校体育研究大会釧路大会を開催させていただきました。10年ぶりの釧路開催、そして令和時代のスタートとしての研究大会ということで、釧路管内の体育を愛する教員「オール釧路」で準備を進め、当日は全道各地から約220名の先生方の参会のもと、無事に大会を終了することができました。関係者一同、心より感謝申し上げる次第です。

釧路大会研究主題「自ら運動と向き合い、夢中になれる子供の育成」は、釧路支部が目指す子どもの姿を表したものです。公開授業では、器械運動領域とボール運動・球技領域の2領域について、小中それぞれ2本の授業を公開致しました。支部研究の柱として位置づけた9カ리를基盤として、小と中のつながりを意識して、①知識・技能のつながり、②主体的な学びへのつながり、③対話的な学びへのつながり という3つの視点に沿って、授業を構築しました。参会された先生方の目には、授業での子ども達の活動の様子や取り組む姿勢がどのように映ったのでしょうか。私達釧路支部が研究主題に掲げた「目指す子どもの姿」が、具体的な形として映ったのであれば、何よりもうれしいことでもあります。授業を見せてくれた子ども達は、教師とともに授業の一つ一つを経験していく中で、体育に対する自信を深め、仲間とのつながりを深め、大きく成長することができました。

分科会では、参会された先生方から貴重なご意見やご示唆を数多くいただきました。また、ご講演賜りました桐蔭横浜大学教授の松本格之祐先生には、体育の授業づくりにおける基本的な事項と教師のスタンス、運動することを好きにさせていく授業の在り方など、今一度振り返らせていただいたとともに、体育の授業づくりを通して、子どもの心身の成長に寄与していただけることの誇りと責任を改めて心に刻むことができました。

この研究大会で得たことを、これからの授業づくりへつなげていき、そして、釧路支部としての研究をさらに進化させていきたいと考えております。また、今回の研究成果が次期開催地でありますオホーツク支部へ引き継がれ、北海道の学校体育研究がさらなる発展することを心より期待する次第です。

結びに、本研究大会に際し、ご支援、ご指導を賜りました北海道教育委員会、釧路管内町村教育委員会連絡協議会、釧路市教育委員会をはじめ関係機関の皆様にご心より感謝申し上げ、大会集録発刊の挨拶とさせていただきます。

# 第56回 北海道学校体育研究大会釧路大会 大会要項

全道統一研究主題 「自信がつく体育学習の充実」

釧路大会研究主題 「自ら運動と向き合い、夢中になれる子供の育成」

～つながる体育学習～

- 1 主催 北海道学校体育研究連盟
- 2 主管 北海道学校体育研究連盟 釧路支部
- 3 後援 北海道教育委員会 北海道教育庁釧路教育局 釧路管内町村教育委員会連絡協議会  
釧路市教育委員会 北海道小学校校長会 北海道中学校校長会  
釧路市小中学校校長会 釧路校長会 北海道女子体育連盟
- 4 期日 令和元年10月11日(金)
- 5 会場 全体会場 釧路市生涯学習センター 釧路市幣舞町4番28号 TEL 0154-41-8181  
授業会場 釧路市立桜が丘小学校 釧路市桜ヶ岡2丁目4番22号 TEL 0154-91-6221  
釧路町立遠矢小学校 釧路町南陽台10丁目1番地 TEL 0154-40-3424  
釧路市立桜が丘中学校 釧路市桜ヶ岡6丁目27番12号 TEL 0154-92-0711  
釧路市立鳥取西中学校 釧路市鳥取北9丁目7番1号 TEL 0154-53-0211

## 6 日程

### 【器械・器具を使つての運動遊び・器械運動領域】

8:30 9:00 9:45 10:40 11:30 12:50 13:20 13:30 14:50 15:00 16:10 16:30

受付	授業① 桜が丘小	移動	授業② 白糠中 (授業会場 桜が丘中)	移動 昼食	開会式 全体会 生涯学習 センター	移動	分科会	準備	講演	閉会式
----	-------------	----	------------------------------	----------	----------------------------	----	-----	----	----	-----

### 【球技・ボール運動領域】

受付	授業① 鳥取西中	移動	授業② 遠矢小
----	-------------	----	------------

8:30 8:50 9:40 10:40 11:25

## 7 公開授業

運動領域	器械・器具を使っでの運動遊び・器械運動 ( 跳 び 箱 )	ボール運動・球技 (バスケットボール)
小学校授業	第1学年 『みてみて!ぼくの〇〇、わたしの〇〇』 小林 啓 聡 (桜が丘小学校教諭) 國 方 佳 子 (桜が丘小学校教諭)	第5学年 『全員シュート!全員ゴール!~目指せG7~』 山 本 健 太 (遠矢小学校教諭)
授業会場	釧路市立桜が丘小学校	釧路町立遠矢小学校
中学校授業	第1学年 『目指せ!ATSTチャンプ! 白中アーティスティック跳び箱選手権』 久 保 達 哉 (白糠小学校教諭) 尾 崎 稔 (白糠中学校教諭)	第3学年 『いかせ!Vゾーン!つくれ!チャンス! 挑め!SHOOT&GOAL!』 佐 藤 雄 飛 (鳥取西中学校教諭)
授業会場	釧路市立桜が丘中学校	釧路市立鳥取西中学校
分科会会場	釧路市生涯学習センター まなぼっと	
助言者	釧路市教育委員会教育支援課 指導主事 堀 員 彰 釧路市立幣舞中学校 校 長 秋 保 和 久	北海道教育庁釧路教育局義務教育指導班 指導主事 原 健 一 釧路市立共栄中学校 校 長 伊 藤 晃 一
司会者	北海道教育大学附属釧路小学校 教 諭 中 村 謙 太	釧路町立富原中学校 教 諭 八 城 雅 彦
記録者	標茶町立虹別小学校 教 諭 小 島 収 土 釧路市立阿寒湖中学校 教 諭 築 田 竜 也	釧路町立知方学小学校 教 諭 小 野 崎 直 美 釧路市立光陽小学校 教 諭 糠 谷 史 子

## 8 記念講演

桐蔭横浜大学

教授 松本 格之祐 氏

演 題 「体育の授業で大切にしたいこと」

【経歴】

東京教育大学体育学部卒業  
筑波大学大学院体育研究科修了  
筑波大学附属小学校教諭  
びわこ成蹊スポーツ大学助教授  
びわこ成蹊スポーツ大学教授  
桐蔭横浜大学教授【現職】

・筑波学校体育研究会理事 ・日本スポーツ教育学会会員 ・体育授業研究会会員

【主な著書】

「仲間とともに育つ体育の授業」 日本書籍 1995

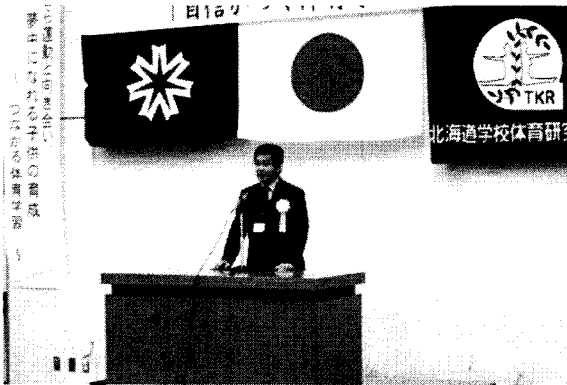
「写真で見る『運動と指導』のポイント/鉄棒」 日本書籍 1997

「写真で見る『運動と指導』のポイント/マット」 日本書籍 1998

「苦手な運動が好きになるスポーツのコツ 器械運動」 ゆまに書房 2004



# 開会式の様子



開会の言葉：大牧眞一事務局長



主催者挨拶：中野正毅委員長



主催者挨拶：新谷修釧路大会実行委員長



祝辞：井川智釧路教育局次長



祝辞：岡部義孝釧路市教育委員会教育長



ご来賓席



大会役員席



一般参加者席

# 研究の基調





# 自信がつく体育学習の充実

昨年度より、学習指導要領の移行期間となっています。現行学習指導要領から、さらに質の高い体育学習を目指し、各学校でも実践研究に取り組まれていることと思います。この指導要領は、以下の課題を受け改訂されたものです。

まずは、課題解決に関わってです。習得した知識や技能を活用して課題を解決したり、学習したことを相手に分かりやすく伝えたりすることです。そして、運動する子供とそうでない子供の二極化傾向を改善することです。さらに、社会の変化に伴う新たな健康課題に対応した教育を進めることです。

伴って目標も改善されています。大きく強調されているのは、「体育や保健の見方・考え方」を働かせることを通して、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育むことを目標としたことです。そして重要視されているのは、課題を見付け、その解決に向けた学習課程を通して生きる力を高めることです。

全国体力・運動能力、運動習慣調査の結果を見ると、北海道の児童・生徒の体力は依然として下位が続いています。しかしながら児童生徒質問紙調査では、「運動やスポーツをすることが好き」と回答した児童生徒の割合は、小中・男女いずれも全国平均より高くなっています。「中学校に進んだら（中学校を卒業した後）、自主的に運動やスポーツをする時間を持ちたい」と回答した児童生徒の割合は、小中・男女いずれも全国平均より高くなっています。本連盟が全道統一研究主題実現に向けた取り組みが、自ら生涯体育へ関わろうとする道民の素地づくりの一助となっていると私たちは信じています。

## 自信がつく体育学習の充実に向けて

○課題を解決し自信がつく学習過程

○自信がつく指導と評価

○自信がつく教材の工夫

私たちは「どの子にも体育学習に対する自信を」という考え方のもと研究を続けてきました。私たちが大切にしているのは、「力が自分にはある」と信じる自信、そして、「自分是可以る」と信じるという2つの自信です。心と体を一体としてとらえ、生涯にわたって健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現する資質・能力を育むために、「自信」は重要なキーワードです。

全道各支部では、地域の特色や実態に応じた実践研究も積み重ねられているところです。自信がつく体育学習の充実のため、「自信がつく教材化」「自信がつく学習展開」「自信がつく指導と評価」これら3つの重点の吟味が大切であるということ、過去の全道大会を通して、私たちは学んできました。

今回の釧路大会では、研究主題「自ら運動と向き合い、夢中になれる子供の育成 ～つながる体育学習～」のもと、自信がつく体育学習を私たち全道の体育人に提案していただきます。この大会を通し全道の先生方と熱心に語り合うことは、統一主題と全道の児童・生徒の運動やスポーツに自ら関わろうとする姿勢を育む大きなきっかけとなるものと確信しております。

全道各地からお集まりの先生方が一堂に会し、北海道の児童・生徒が自信を付けるため「大切なことは何か」、そのための「手だては何か」語り合えることを期待しております。どうぞよろしくお願いいたします。

《釧路支部 研究主題》

自ら運動と向き合い、

夢中になれる子供の育成

～つながる体育学習～

第56回 北海道学校体育研究大会

釧路大会



釧路支部 研究部長 釧路市立美原中学校

所 桂太郎です。これより釧路支部の研究内容について説明させていただきます。どうぞよろしくお願いいたします。

はじめに、釧路支部の研究の変遷について説明します。

第17回大会 昭和54年  
第26回大会 昭和63年  
第33回大会 平成8年  
第46回大会 平成21年

第56回大会 令和元年

笑顔

夢中

体育好き

汗

力いっぱい運動

釧路支部では、昭和54年の第17回大会を皮切りに、約10年のスパンで全道大会を開催してきました。

学習指導要領が改訂され、求められることが少しずつ変化しても、どの時代も「目の前の子供たちが汗をかいて、力いっぱい運動し、笑顔で夢中になって、体育を好きになる授業」を追求することをテーマとして研究を進めてきました。

《釧路支部 研究主題》

自ら運動と向き合い、  
夢中になれる子供の育成

～つながる体育学習～

平成21年に開催された第46回釧路大会後、その成果と課題を受け、私たちは、

「自ら運動と向き合い、夢中になれる子供の育成

～つながる体育学習～」

と新主題を設定しました。

# つなげる/つながる 釧路の研究を 9年間の技能を 子供たちの思考を 多くの仲間と 日常

特に、副題の「つながる体育学習」には、ここまで受け継がれてきた「釧路の体育を繋ぎ、深めていくこと」…そして、系統性を踏まえた指導から「9年間の知識・技能をつなげていくこと」、必要感を伴う学習課題を解決する課程を通じて「子供たちの思考を繋げていくこと」、交流場面を工夫することで「多くの仲間とつなげていくこと」、そして生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現する「日常へつなげること」など多くの想いが込められています。



次に、釧路支部の研究を詳しく説明させていただきます。

## <視点1>知識・技能のつながり

小中9年間の知識・技能をつなげる

9年間のカリキュラムの活用

実際・特性に応じた単元計画

自己評価・他者評価の振り返り

研究主題にせまるための手立てとして、私たちは大きく3つの視点を持ちました。まずは、知識・技能のつながりです。

ここでは、9年間のカリキュラム(通称:9カリ)を活用した単元計画の作成について、お話させていただきます。

## 9年間のカリキュラムの活用

- ① [A 体づくり運動]
- ② [B 器械運動] (アマット・回転系・柱人転技…)
- ③ [B 器械運動] (アマット・回転系・操縦技等)
- ④ [B 器械運動] (アマット・巧技系・平地立ち)
- ⑤ [B 器械運動] (E 跳び箱・回転系)
- ⑥ [B 器械運動] (E 跳び箱・切り返し系)
- ⑦ [C 陸上] (走・短距離・ルー・ハードル)
- ⑧ [C 陸上] (跳・走り高跳び)
- ⑨ [C 陸上] (跳・走り高跳び)
- ⑩ [E 球技] (フット型・サッカー)
- ⑪ [E 球技] (フット型・バスケットボール)
- ⑫ [E 球技] (イネット型・バレーボール)
- ⑬ [E 球技] (ウバースポーツ型・ソフトボール)

いつでも

他教科

誰でも

他校種

すぐに

「9カリ」は、「いつでも」「誰でも」「すぐに」パッと使えるがキーワードです。

本日、小学校1年生「器械・器具を使った運動遊び」を公開した小林啓聡先生は、社会科専門の教諭です。

また、中学校1年生「跳び箱」を公開した久保達哉先生は、白糠町立白糠小学校の教諭です。

このように、「9カリ」は、他教科・他校種の先生でもすぐに活用できるものにすることを目指して作成してきました。

現在、4領域・10単元のカリキュラムが完成しています。

## 9年間のカリキュラムの活用

<例> 6年「バスケットボール」

小1・2

中3

小学校6年生のバスケットボールを例に挙げます。

9カりの表は、ご覧のように左から右に向かって学年が上がっていきます。この例では6年生ですので、その前後、小学校3～4年、中学校1～2年までふくらませて見ていきます。

## 9年間のカリキュラムの活用

<例> 6年「バスケットボール」

小学校 第5学年及び第6学年

中学校 第1学年及び第2学年

指導要領	ボール運動 バスケットボール 攻撃しやすく簡易化されたルールの中で、役割に応じてシュートによる得点やパスをつなぐ楽しさを味わえるゲーム	指導要領	ボール運動 バスケットボール 攻撃しやすく簡易化されたルールの中で、役割に応じてシュートによる得点やパスをつなぐ楽しさを味わえるゲーム
目指す姿		目指す姿	

授業学級の子供たちが目指していく姿

9カりの一部を拡大して説明させていただきます。

表の最上部には、指導要領で求められている姿と、それをもとに具体的な目指す姿が記されています。例えば、この例でいくと「攻撃しやすく簡易化されたルールの中で役割に応じて、シュートによる得点やパスをつなぐ楽しさを味わえるゲーム」がこの学年で目指すべき姿だというのが一目で分かります。

## 9年間のカリキュラムの活用

<例> 6年「バスケットボール」

横軸にはその単元で求められる技能を細分化して書かれており、その前後のつながりを把握しておくことで、この6年生で身に付けさせたい力が明確になります。

また、これらは授業においてスモールステップやステップアップの場として、あるいは、C 規準の子に対する手立てとして活用できます。

## 9年間のカリキュラムの活用

<例> 6年「バスケットボール」

小学校 第3学年  
及び第4学年

小学校 第5学年  
及び第6学年

中学校 第1学年  
及び第2学年

人がないところへ移動	相手・味方と重ならないところ立つ	ボール保持者と自分の間に相手も味方もいない場所に移動
------------	------------------	----------------------------

ボールを持たないときの動き「オフエンス」

例えば、ボールを持たないときの動きに着目した場合、当該学年である6年生に身に付けてほしい技能は「相手や味方と重ならないところ立つ」ことです。3～4年の枠に目を移すと、「人がないところへ移動する」、中学1、2年の枠に目を移すと「ボール保持者と自分の間に相手も味方もいない場所に移動する」と発達段階に合わせた内容になっています。

このようにして単元内で身に付けさせたい資質を9カリからピックアップします。

**<視点2>思考力・判断力・表現  
／対話的な学びへのつながり**

思考をつなげる

問題場面への出合わせ方

課題の焦点化

次に、視点の2つめ。

対話的な学びへつながる、思考のつながりです。

ここでは「問題場面への出合わせ方の工夫」を、説明させていただきます。

中学1年生のバスケットボールの授業映像からご覧ください。

問題場面への出合わせ方



中学校1年生のバスケットボール 試しのゲームのシーンです。4対2のアウトナンバーゲームを行っているため数多くのシュートシーンがありました。

問題場面への出合わせ方

《4対2アウトナンバーゲーム》

6分ゲーム×2本

シュート本数 = 全61本

ゴール数 = 5本  
成功率8%

6分間のゲームを2本行い、全61本のシュートが放たれました。しかし、実際にリングにボールが入ったのは5本。

シュート成功率は8%となりました。

問題場面への出合わせ方

● 試しのゲームシュート本数&ゴール数

<1試合目 青VS赤>

シュート数 29本 → ゴール数 2本

<2試合目 緑VS黄>

シュート数 32本 → ゴール数 3本

1-1合計

シュート数61本 → ゴール数5本

そこで、次時にこのようなシュート数とゴール数の比較データを見せ、シュートはたくさん打っているものの、入っていないという問題を実感させます。また、今ご覧いただいたようなシュートシーンをまとめた映像を見せることで、入らないシュートのシーンが、“リングから遠い場所からのシュート“が多いということに気付かせ、全体の問題提起をして単元をスタートさせました。

そして、単元後半「公式リーグ」の映像をご覧ください。

## 問題場面への出合わせ方



単元を通して、相手にかくれぬ位置でパスを受けること、そして、ゴール下のゾーンが有効だということをお子たちが導き出し、その結果、ご覧のようなボールを持たない状況での動きがたくさん出るようになりました。

また、ゴール率を大きくあげることに繋がりました。

## <視点3>学びに向かう力・人間性の涵養／主体的な学びへのつながり

仲間・教材とつなげる

意図的なグループ作り・役割

肯定的・支持的風土・交流の活性化

全員参加・教材への出合い・ルールへの工夫

最後に、視点の3つめ。

主体的な学びへつながる、仲間・教材とのつながりです。ここでは「全員参加の活動、教材やルールの工夫」について説明させていただきます。

中学1年生のバレーボールの授業映像からご覧ください。

## 全員参加・教材への出合い・ルールの工夫

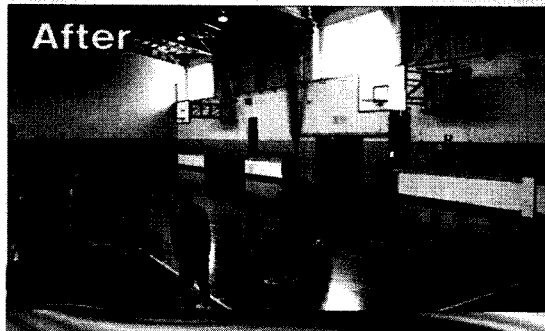


中学校1年生のバレーボール Before After です。

6対6バレーボールコートで行います。

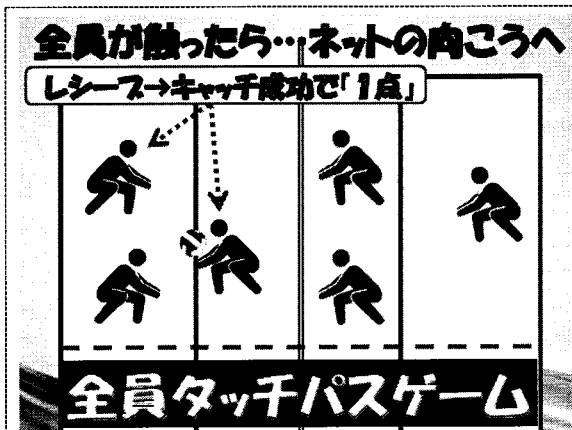
バレーボールの試しのゲームでは、その難しさから「サービスが入らない」、「ボールに触れない、または触ろうとしない」、「バレー経験者のみが、ボールをつなぐ」、「奇跡的に起こるラリーで盛り上がるが、安定しない」といったバレーボールの特性を全く味わえない状況が繰り返されます。

## 全員参加・教材への出合い・ルールの工夫



After 映像です。

安定感はないものの、3回という触球回数の中で、ラリーを繰り返しながら、空いた場所をめぐる攻防が繰り返され、バレーボールの特性を味わうことができるようになりました。



このような変容を生み出した要因に「全員参加できるような活動」と「ルールの工夫」が挙げられます。

バレーボールでは「全員タッチパスゲーム」というドリルゲームを少しずつ条件を変えながら毎時間行いました。

映像をご覧ください。



「ボールに触れる機会が均等に生まれたこと」

「ボールに対して身体を向ける動きが生まれたこと」

「得点をとるために一人一人がボールに向かう動きが出たこと」

など全員参加の活動に一定の効果が見られました。

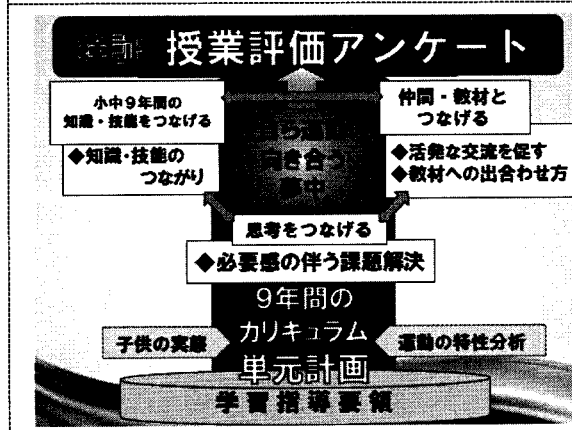
この学級では、これによりゲーム中のラリーの確率が大幅に増えました。



また、ルールの工夫として採用したのが「サーブアシスト」です。

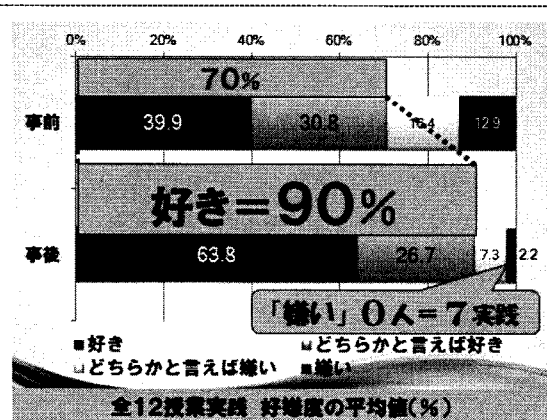
サービスがなかなか届かない子どもたちを救う手立てとしてチームで1回だけタッチしてつないでも OK という特別ルールを採用しました。

これにより全体的に構えておくことや、ボールを落とさないように落下点に素早く入ろうとする動きが生まれるなど相乗効果も見られました。



以上のような3つの視点で授業づくりを行い、その成果を児童生徒への「体育授業評価アンケート」の数値比較で検証しました。

昨年度から今年度にかけて行った釧路支部研究部員の授業全12本の平均データを提示します。



全12本の授業実践における好嫌度の平均値を見ると、その運動を「好き」・「どちらかと言えば好き」を答えた子供たちが事前では約70%であったのに対し、事後では90%になりました。そして「嫌い」と答えた子供が0人になった授業実践が7本もあるなど、一定の研究成果をあげることができました。

### ＜今後の課題＞

9カりの発展・進化

実用性・普及

課題解決のプロセス

より主体的に

気軽に参加できる研究部

いつでも・誰でも

最後に、釧路支部の研究の今後の課題を3つ挙げます。

まずは「9カりの発展・進化」です。9カりに完成形はありません。より多くの授業実践で活用され、発展、進化し、その実用性を広めていくことが求められます。また、小中連携で深く関係する学校間での実践を通して9カりのさらなる検証を重ねていく必要があると思います。

そして、2つ目は「課題解決のプロセス」です。問題場面への出合わせ方や教材自体への出合わせ方には一定の成果を見ることができましたが、子供たちが課題を解決していくプロセスには、まだまだ研修の甘さがあり、今後研鑽を積んでいく必要があると考えています。

最後に、本研究部自体の課題として、「気軽に参加できる研究部の体制」が挙げられます。釧路の研究部員の熱い想いが何十年も引き継がれ、年々研究は深まりを見せています。しかし、この研究を広める活動という点ではまだまだ薄く、課題が残ります。今後は「いつでも」「誰でも」気軽に参加できる組織を目指して再構築をしていく必要があると考えています。

釧路のテーマは「つながる」・・・

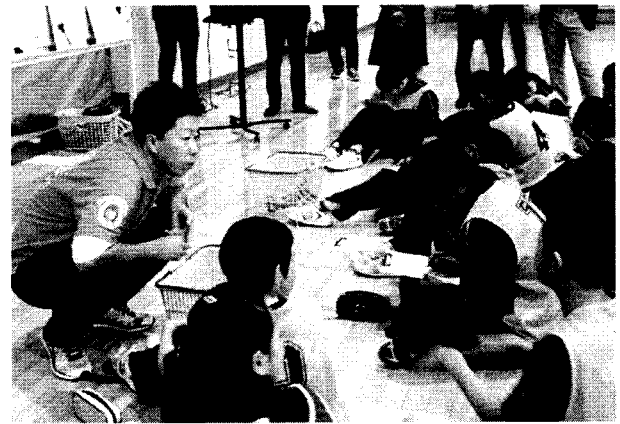
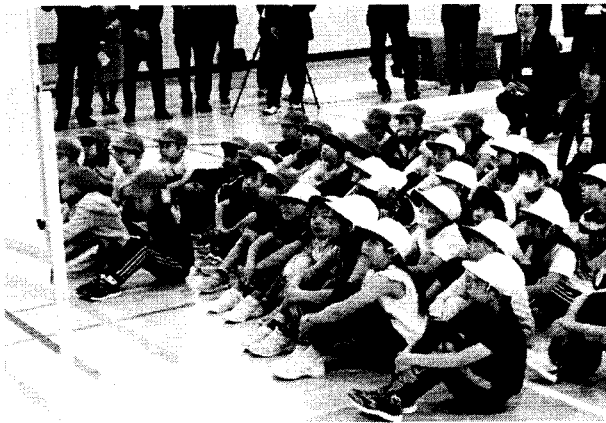
本日、公開させていただいた4本の授業を始め、釧路支部では「9年間のカリキュラム」を通して、9年間の系統的な指導を大切にして研究に取り組んできました。

この後に行われます分科会では、ぜひ今回の授業における目指す子供の姿が発達の段階として適切であったのか、またその姿を実現させるための手立てが適切であったのか、このあたりを中心に忌憚のないご意見をいただけたらと思います。そして、この令和初の釧路大会が、全道各地からご参会いただいた熱心な先生方を「つなぐ」一つのきっかけとなってくださることを願いながら、釧路の研究内容の発表とさせていただきます。

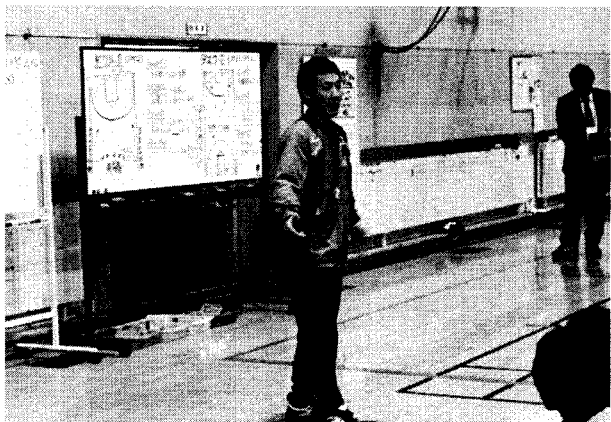
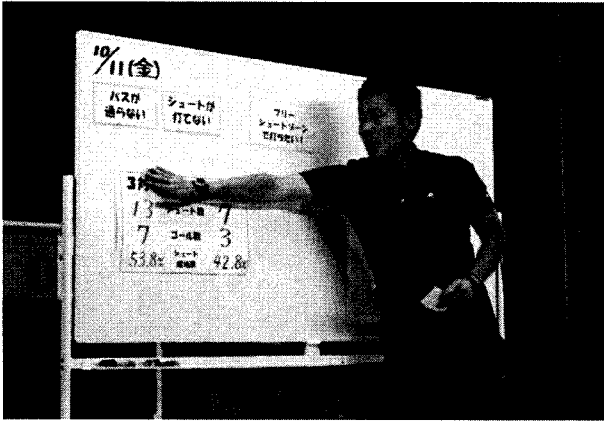
ご清聴ありがとうございました。



# 大会の様子



# 大会の様子



# 授業実践報告 研究のまとめ



# 『フリーシュートゾーン』を活用して 全員シュート、全員ゴールを目指したバスケットボールの授業

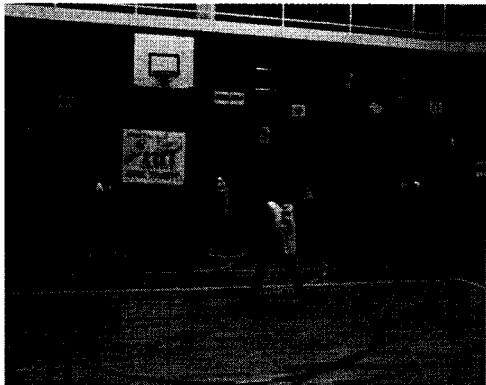
小学校5年生（男子 15 名・女子 13 名）

釧路町立遠矢小学校 山本 健太

1 単元名 ボール運動：ゴール型 『全員シュート！ 全員ゴール！ 目指せG7！』

2 単元指導計画

時	ねらい・主な学習内容	留意点
1	<b>バスケットボールの学習の目標や、流れを理解する</b>	
	○オリエンテーション ○スキルチェック ○ウォーミングアップ ①TRY アングルシュート ②パス&シュート ○ためしのゲーム 4対2	・男女混合4チーム編成。 （1チーム6～7名） ・役割分担の決定，チームカラーとホームコート の決定 ・単元を通してのW-up ドリルを練習する。 ・4チームに編成し，ためしのゲームに取り 組む
2	<b>正確にパスをして、シュート場面が多いゲームにつなげる</b>	
	○ウォーミングアップドリル ①TRY アングルシュート ②パス&シュート  ○ドリルゲームⅠ 【3対1】	※技能ポイント（コツ）の共有 ・ゴール下シュート，セットシュート ・パス（チェストパス・バウンズパス） ・ドリブルなしのドリルゲームⅠを行う
3	<b>&lt;ドリルゲームⅠ&gt;</b> ドリルゲームⅠは3対1 ・ハーフコートで実施。1分30秒×4セット。 ・個人の得点～最初のゴールは3点。2回目以降は1点。（得点の工夫） ・ドリブルなし。 ・シュートゾーンでは，守備側はシュートブロックをすることができない。 ・守備側がボールを奪ったら，相手チームにパス。 ・パスを受けた攻撃側の選手はドリブルでコーンを回ったら，攻撃開始。	
	○チームミーティングⅠ ・タスクゲームに向けてチームミーティングを行う。	・ドリルゲームの成果や課題についてチ ムで交流する （シュートを狙う場所，フリーシュート ゾーンの活用について）
3	○タスクゲームⅠ 3対3【3対1+3対1】	・ドリブルなしのタスクゲームⅠを行う
	<b>&lt;タスクゲームⅠ&gt;</b> ・オールコートで実施。2分×4セット。 ・タスクゲームⅠは攻撃3人，守備は1人。 ・個人の得点～最初のゴールは3点。2回目以降は1点。（得点の工夫） ・シュートゾーンでは，守備側はシュートブロックをすることができない。 ・フロントコートに入ったら，攻撃側はドリブルができない。 ・守備は，ボールカット，シュートブロックを目指す。ボールを奪ったらドリブルでフロントコ ートにボールを運ぶ。（相手チームがフロントコートに進むのを邪魔できない）	
	○チームミーティングⅡ ○まとめ・振り返り	

		<b>フリーシュートゾーンでボールをもらうための動きを考え、ゲームにつなげる</b>	
4	○ウォーミングアップドリル ①TRY アングルシュート ②パス&シュート	※人数が増えた状況で、フリーシュートゾーンでシュートを打つための動きを考える ・ドリブルなしのドリルゲームⅡを行う	
	○ドリルゲームⅡ 【4対2】		
	<b>&lt;ドリルゲームⅡ&gt;</b> ドリルゲームⅡは4対2 ・ハーフコートで実施。1分30秒×4セット。 ・個人の得点～最初のゴールは3点。2回目以降は1点。(得点の工夫) ・ドリブルなし。 ・シュートゾーンでは、守備側はシュートブロックをすることができない。 ・守備側がボールを奪ったら、相手チームにパス。 ・パスを受けた攻撃側の選手はドリブルでコーンを回ったら、攻撃開始。		
5 (本時)	○チームミーティングⅠ ・タスクゲームに向けてチームミーティングを行う。	※ボールを持たない選手の動きに注目して動き方を考える ・ドリブルなしのタスクゲームⅡを行う	
	○タスクゲームⅡ 4対4【4対2+4対2】		
6	<b>&lt;タスクゲームⅡ&gt;</b> ・オールコートで実施。2分×4セット。 ・タスクゲームⅡは攻撃4人、守備は2人。 ・個人の得点～最初のゴールは3点。2回目以降は1点。(得点の工夫) ・シュートゾーンでは、守備側はシュートブロックをすることができない。 ・フロントコートに入ったら、攻撃側はドリブルができない。 ・守備は、ボールカット、シュートブロックを目指す。ボールを奪ったらドリブルでフロントコートにボールを運ぶ。(相手チームがフロントコートに進むのを邪魔できない)		
	○チームミーティングⅡ	・公式戦に向けた作戦や練習方法を考える	
	○まとめ・振り返り		
<b>チームの課題に応じた練習を選択し、公式リーグにつなげる</b>			
7	○ウォーミングアップドリル ①TRY アングルシュート ②パス&シュート		
	○チームで練習 ・自チームの課題に合わせた練習をする。 (スキル練習・戦術練習)		
8	○公式リーグ ・4対4【4対2+4対2】		
	○まとめ・振り返り ・授業のまとめをして、個人の振り返りを記入する。 ○単元のまとめ		

### 3 本時案

#### ① 本時の目標

- ・守備者が増えた状況で、フリーシュートゾーンでボールをもらうためにどのように動けばよいかを考え、工夫することができる。

#### ② 本時の展開 ○…指示・説明 □…発問 △…補助発問

指導過程	主な学習活動	教師の働きかけ	留意点・評価基準・評価方法
導入	1 ストレッチングを行う。 2 ウォーミングアップドリルを行う。 ① TRYアングルシューティング! →3か所のシュートゾーンからの連続シュートドリル ② パス&シュート! →動きの連続性を大切にパス&シュート	○「チームごとにストレッチングをしよう」 ○「ウォーミングアップドリルをしよう」	・BGMを流す。 ・バックボードのどこを狙って打つとよいのか、声をかけて意識させる。 ・フリーシュートゾーンを意識させる。
展開	<b>4対2の状況で、フリーシュートゾーンでボールをもらうための動きを考えよう</b>		
	3 前時の振り返りから、自己（チーム）の課題を把握する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <b>個人の考え</b>              ・フリーシュートゾーンに行くためのパスが通らない。              ・フリーでボールをもらえない。              ・シュートが打てない。           </div> 4 チームで意見を出し合い、フリーシュートゾーンに行くための動きを作戦ボードにまとめる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;"> <b>チームの考え</b> </div> 5 ドリルゲームⅡのルールを確認し、練習をする。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;">             ▼人がいないところ              ▼ゴールに近いところ           </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;">             ・相手、味方と重ならないところ              ・ゴールの近くで得点しやすい           </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;">             ◇ボール保持者と自分の間に相手も味方もいないところ              ◇ゴール正面、ゴール下のスペース           </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 5px;">             ← <b>知識・技能のつながり</b> →           </div>	□「4対2の状況で、ボールを持っていない人たちは、どのように動いたら得点がとれるでしょう」 <div style="background-color: black; color: white; padding: 2px; text-align: center; margin: 5px 0;"> <b>問題場面への出合せ方&lt;視点2-①&gt;</b> </div> □前の授業でどんなことに困りましたか。確認してみましょう。 <div style="background-color: black; color: white; padding: 2px; text-align: center; margin: 5px 0;"> <b>課題を焦点化&lt;視点2-②&gt;</b> </div> ○「チームで意見を出し合い、フリーシュートゾーンでボールをもらうための動きを作戦ボードにまとめよう」	・シュート数をデータで示す。 ・児童の振り返り、困ったことを掲示し、本時につなげる。 ・お互いの動きを見て、アドバイスし合うよう促す。
	6 グループの考えを振り返る。 7 チームの考えを生かして、タスクゲームⅡを行う。	△「パスを取られないためには、どこに動いたらいいかな」 ○「チームの考えを振り返ろう」 ○「チームの考えを生かして、他のチームと対戦しよう」	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <b>【評価基準】</b>              ・フリーシュートゾーンでボールをもらうための動きを考え、工夫している。              (評価方法)              ・学習ノートへの記述              ・発言 ・観察  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> <b>努力を要する児童への手立て</b> </div>             ・人のいないところを意識するように促す。              ・ウォーミングアップのシュートドリルを思い出させる。           </div>
終末	8 良い動きが見られたチームを紹介する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-left: 100px;"> <b>全体交流</b> </div> 9 学習ノートに個人の振り返りを記入する。	○「フリーシュートゾーンに行くために、うまくいった動きや、相手チームでよかった動きを教えてください」 ○「振り返りを学習ノートに書きましょう」	・G7を達成したチームがあれば紹介し、チームの考えや動きを共有する。

## 4 研究の視点

### <視点1> 知識・技能のつながり

#### ①9年間のカリキュラムを活用して「目指す授業の姿」を設定し、ルールを工夫する

- ⇒「一人一人がボールに触れる機会の多いゲーム」「フリーシュートゾーンでパスを受け、積極的にシュートを打つ場面が多く出現するゲーム」を目指した。
- ⇒フリーシュートゾーンを3カ所設け、フリーでシュートが打てるようにした。
- ⇒少人数で、アウトナンバーを生かせるルールにした。

#### ②児童の実態や運動の特性に応じた単元計画にする

- ⇒「基本的なボール操作の技能」「相手をかかわす素早い動き」「ゴール近くでのシュート」「得点しやすい場所を見つけて、フリーでボールを受ける」ことを重点とした。
- ⇒毎時間のウォーミングアップで、ゴール下シュート・ドリブル・パス等、ボールを扱う基本的なドリルゲームを行った。
- ⇒「小学校第3学年及び第4学年」まで内容を広げたスモールステップの場を用意した。

#### ③自己評価・他者評価による振り返りを位置付ける

- ⇒学習ノートを活用し、一人一人が「何ができたか」「何が分かったか」を明確にできるような振り返りの時間を設けた。

### <視点2> 思考・判断・表現／対話的な学びへのつながり

#### ①問題場面への出合わせ方を工夫する

- ⇒プロの選手と自分たちのゲームにおけるシュートを決めるまでの映像を比較させた。
- ⇒児童の振り返りから次時の課題を設定した。
- ⇒教師から問題提起をした。
- ⇒意図的、計画的に問題場面を設定した。（「困った」「上手くいかない」を感じさせる）

#### ②課題を焦点化し、課題解決につながる活動を設定する

- ⇒問題場面から課題が広がりすぎないように選択肢を与え、そのカテゴリ内での課題設定を行うようにした。
- ⇒課題を解決するための練習方法を教師の提示した練習メニューから選んで、取り組めるようにした。
- ⇒各チームに作戦ボードを準備し、課題や作戦、振り返り等の効果的な話し合いにつなげた。

### <視点3> 学びに向かう力、人間性の涵養／主体的な学びへのつながり

#### ①意図的なグルーピングを行い、グループ内で役割をもたせる

- ⇒男女混合の4グループを編成した。
- ⇒キャプテンを選出し、課題解決の中心となって、リーダーシップを発揮できるようにした。

#### ②肯定的な雰囲気、支持的風土を醸成し、交流を活性化させるための工夫をする

- ⇒仲間に対する称賛の声、ハイタッチ、円陣を推奨した。

#### ③全員参加を実現できるような活動を設定したり、教材への出合わせ方、ルールを工夫したりする

- ⇒フリーシュートゾーンを設定して、フリーでシュートを打てるようにしたり、少人数でアウトナンバーを生かしたルールの工夫をしたりし、G7（チーム全員がゴールを決める）を達成するためにプレーできるようにした。





## 5 児童の変容

### (1) バasketボールに対する好嫌度の変容

好嫌度（「好き」「どちらかといえば好き」「どちらかといえば嫌い」「嫌い」の選択肢）の調査を「導入」と「終末」に実施した。その変容の結果を右に示す（図 1）。「終末」で「嫌い」「どちらかという嫌い」と回答した児童は1名もいなく、全員が「好き」「どちらかという好き」と答えた。授業を重ねるたびに、Basketボールの楽しさを実感し、夢中になってプレーする児童が増えた。

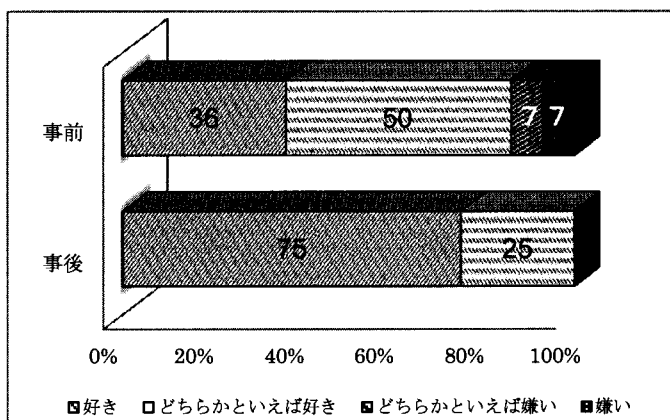


図 1 Basketballに対する好嫌度の変容

### (2) 技能の伸び

毎時間のウォーミングアップで「①TRY アングルシュート」「②パス&シュート」を行い、ゴール数に変化があるかを比較調査した。その結果、右の写真にあるように、少しずつではあるが、全チームのシュート成功数が上昇した。この成果が授業中に行った様々なゲームやリーグ戦でのシュート数、ゴール率の向上につながり、単元を通して積極的にフリーシュートゾーンでシュートにチャレンジする児童が増えたと考える（表 1）。

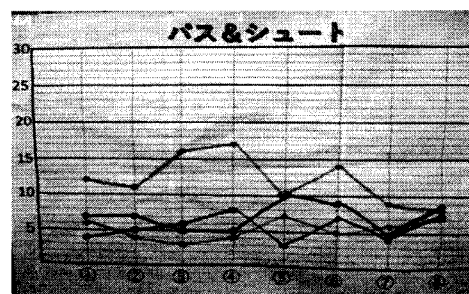
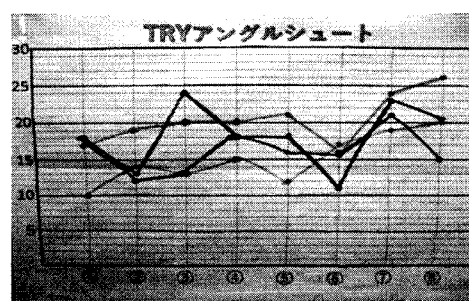


表 1 タスクゲームⅡにおけるゴール数の変容

	4 時間目	6 時間目
① シュート数	7本	11本
② ゴール数	3本	6本
ゴール率(②/①×100)	42.8%	53.8%

写真 ウォーミングアップドリルにおけるチーム毎のゴール数の変容

## 6 成果と課題

- “フリーシュートゾーン” の設置や毎時間のウォーミングアップドリルにより基本的な技能が向上し、全員がシュートを打ち、また、シュートを決める喜びを実感することができた。単元最後のリーグ戦では3チームがG7を達成することができた。
- G7を達成するという大きな目標に向け、友達と作戦を考える楽しさ、練習に取り組む楽しさ、得点を決めた時の喜びをチームで共有する姿など、子供達自身も授業を通して様々な楽しさを実感することができた。
- ボールを持たない時の動きを考えることで「オフ・ザ・ボール」時の動き方に様々な工夫が見られ、フリーシュートゾーンまでボールを運ぶ回数が増えた。
- フリーシュートゾーンへの意識は非常に高まったが、そこだけに意識が向く児童もおり、ゾーンに留まって待ち伏せするなど、動きが停滞してしまうことがあった。
- フリーシュートゾーンの設置や攻撃時のドリブルの禁止など意図的にルールを工夫したが、Basketボール本来の動きを求める児童も数名いた。



# 『Vゾーン』(ゴール付近のスペース)を活用して 空間を使い、作り出す展開を目指したバスケットボールの授業


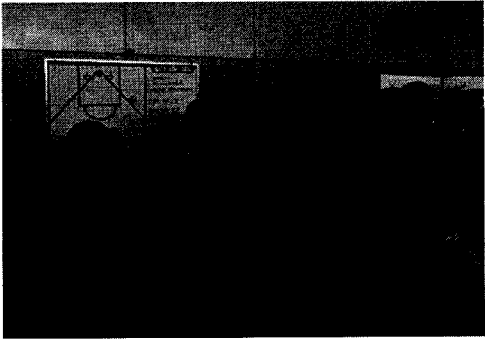
中学校3年生(男子17名・女子17名)

釧路市立鳥取西中学校 佐藤 雄飛

1 単元名 球技：ゴール型 『いかせ！Vゾーン！つくれ！チャンス！挑め！Shoot & GOAL！』

2 単元指導計画

時	ねらい・主な学習内容	留意点
<b>バスケットボールの目標や歴史、学習の流れを理解する</b>		
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>○オリエンテーション I</li> <li>○スキルテスト I</li> <li>○ウォーミングアップドリル</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カード、歴史、スキルテストについて確認する</li> <li>・単元を通しての W-up ドリルを練習する</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>○オリエンテーション II (チーム編成)</li> <li>○思いだしゲーム(タスクゲーム I【4対4(4対3)】)</li> <li>○チームミーティング(KJ法)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・男女混合4チーム編成(1チーム8～9名)</li> <li>・チーム反省点を明確にする</li> </ul>
<b>ボール操作を身に付け、ドリルゲームで活用する</b>		
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ウォーミングアップドリル</li> <li>○ドリルゲーム I (フリーシュートゾーン【4対4(4対2)】)</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>&lt;ドリルゲーム I【4対2】ハーフコート&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・3分間チームで攻撃を続ける</li> <li>ゴール、カットボール、ラインアウト等で攻撃が途切れるたびに交代していく。</li> <li>・守備は、ゴール、カットボール、ラインアウト等で攻撃が途切れるたびに交代していく。</li> </ul> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※技能ポイント(コツ)の共有</li> <li>・セットシュート(ゴール下)3h時</li> <li>・パス(チェスト・オーバーヘッド・バウンズ)3h時</li> <li>・ドリブル4h時</li> <li>・ディフェンス4h時</li> <li>・ランニングシュート5h時</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームミーティング</li> <li>・タスクゲームに向けてチームミーティングを行う。</li> </ul>	<p><b>【ドリル・タスクゲーム】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パターン①【ドリブルなし】3h時</li> <li>・パターン②【ドリブルあり】4h時</li> <li>・パターン③【ランニングシュート3点】5h時</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>○タスクゲーム I (フリーシュートゾーン)【4対4(4対2)】</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>&lt;タスクゲーム I【4対4(4対2)】&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・フロントコート内は4対2で攻撃(守備者は2人バックコートに戻れない)</li> <li>・バックコートからフロントコートへの移動は保持者がドリブル</li> <li>・守備者はバックコート内のドリブルを守備してはならない。</li> <li>・3ピリオド(チーム内で出場選手を3つに分ける)</li> <li style="text-align: right;">→1ピリオドごとに交代</li> </ul> </div>	
○まとめ・振り返り		
<b>ゴール付近のスペースを作るポイントを考え、ゲームにつなげる</b>		
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ウォーミングアップドリル</li> <li>○ヴィクトリーゾーン(Vゾーン)の説明(6h時)</li> <li>(○ヴィクトリーゾーンの活用について振り返り(7h時))</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Vゾーンについて理解し、活用方法について交流する(6h時)</li> <li>・前時の動きから出てきた活用方法について、映像を見ながら交流する(7h時)</li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ドリルゲーム II (Vゾーン)【3対2】</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>&lt;ドリルゲーム II【3対2】ハーフコート&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・3分間チームで攻撃を続ける</li> <li>ゴール、カットボール、ラインアウト等で攻撃が途切れるたびに交代していく。</li> <li>・ランニングシュートは3ポイント。</li> <li>・守備は、ゴール、カットボール、ラインアウト等で攻撃が途切れるたびに交代していく。</li> </ul> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タスクゲームに向けてチームミーティングを行う(6h時)</li> <li>・Vゾーン出入り自由の時、どのような動きでスペースが使えるか考える(7h時)</li> </ul>
○チームミーティング		

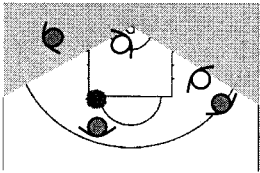
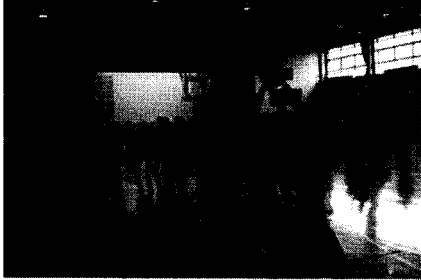
	<p>○タスクゲームⅡ(Vゾーン)【3対3(3対2)】(6h時のみ)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>&lt;タスクゲームⅡ【3対3(3対2)】&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・フロントコート内は3対2で攻撃(守備者は1人バックコートに戻れない)</li> <li>・フロントコート内はドリブルあり。</li> <li>・バックコートからフロントコートへの移動は保持者がドリブル(パスはなし)</li> <li>・守備者はバックコート内のドリブルを守備してはならない。</li> <li>・ランニングシュートは3ポイント。</li> <li>・3ピリオド(チーム内で出場選手を3つに分ける) →1ピリオドごとに交代</li> </ul> </div> <p>○まとめ・振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・授業のまとめをして、個人の振り返りを記入する。</li> </ul>	
8 (本時) 9	<p>○ウォーミングアップドリル</p> <p>○ヴィクトリーゾーンの活用について振り返り</p> <p>○チームミーティング</p> <p>○ドリルゲームⅡ(Vゾーン)【3対2】</p> <p>○チームミーティング</p> <p>○タスクゲームⅡ(Vゾーン)【3対3(3対2)】</p> <p>○まとめ・振り返り</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前時の動きから出てきたVゾーンの活用方法について、動きながら確認する</li> <li>・ドリルゲーム、タスクゲームに向けて、チームミーティングを行う</li> </ul>
10	<p>○ウォーミングアップドリル</p> <p>○ヴィクトリーゾーンの活用について振り返り</p> <p>○チームミーティング</p> <p>○ドリルゲームⅡ(Vゾーン)【4対3】</p> <p>○チームミーティング</p> <p>○タスクゲームⅡ(Vゾーン)【4対3】</p> <p>○まとめ・振り返り</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前時の動きの映像を活用して、Vゾーンの活用方法について交流する</li> <li>・ドリルゲーム、タスクゲームに向けて、チームミーティングを行う</li> </ul>
11  12	<div style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p><b>これまでのゲームで得た技能を活かし、ゲームにつなげる</b></p> </div> <p>○ウォーミングアップドリル</p> <p>○前時の振り返り</p> <p>○ドリルゲームⅢ(Vゾーンなし)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・【4対3】のドリルゲームを行う。(11h時)</li> <li>・【4対4】のドリルゲームを行う。(12h時)</li> </ul> <p>○チームミーティング</p> <p>○タスクゲームⅢ(Vゾーンなし)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・【4対3】のタスクゲームを行う。(11h時)</li> <li>・【4対4】のタスクゲームを行う。(12h時)</li> <li>※バックコートからのロングパスは禁止、 バックコート内ディフェンスあり</li> </ul> <p>○まとめ・振り返り</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前時の動きの映像を活用しながら、これまで得た技能がどのように活かされているか交流する</li> <li>・ドリルゲーム、タスクゲームに向けて、チームミーティングを行う</li> </ul>
13  14  15	<div style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p><b>チームの課題に応じた練習を選択し、公式リーグにつなげる</b></p> </div> <p>○チームミーティング、課題解決練習</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・シュート練習(個人) →ゴール下シュート、ランニングシュート、制限区域外(ライン)からのシュートの練習場所を設定し、選択する。</li> <li>・チームで練習(グループ) →ドリルゲームⅠ・Ⅱ・Ⅲの練習場所を設定し、選択する。</li> </ul> <p>○公式リーグ【4対4】</p> <p>○まとめ・振り返り</p>	

### 3 本時案

#### ① 本時の目標

・チームで考えたヴィクトリーゾーンの使い方、得点に結び付く動きができる。

#### ② 本時の展開 ○…指示・説明 □…発問 △…補助発問

指導過程	主な学習活動	教師の働きかけ	留意点・評価規準・評価方法
導入	1 ストレッチングを行う。	○「ストレッチングをしよう」	<ul style="list-style-type: none"> <li>・生徒の振り返りを本時につなげる。</li> </ul>
	2 チームで考えたVゾーンの使い方を確認する。  <b>チームの考え</b>	○「3対2でVゾーンの出入り自由の場合、よりゴール付近のスペースを使えるようにするためには、どんな動きをすればよかったらう」	
展開	3 ウォーミングアップドリルを行う。  ① シークレットトレーニング（マル秘練習） ～前時に各チームで考えた、練習内容を実施する。	○「ウォーミングアップドリルをしよう」	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの約束事を意識し、確認しながら練習するよう促す。</li> </ul>
	<b>Vゾーンの出入りを活用したチームの動きを生かしてゲームをしよう</b>		
展開	4 ルールを確認して、ドリルゲームⅡを行う。 【ドリルゲーム獲得ポイント】 1位：4P 2位：3P 3位：2P 4位：1P	○「チームで出された動きを生かして、今日の対戦相手と3対2をやってみよう」 <b>9カ리를活用したルールの工夫〈視点1-①〉</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>【評価規準】</li> <li>・ゴール付近のスペースを作ったり使ったりして、得点に結び付く動きができる。（評価方法）</li> <li>・観察</li> <li>努力を要する生徒への手立て</li> <li>・スペースを作り出す動きと、優先すべき動きを整理する。（攻撃で1番大切なことは）</li> <li>・ディフェンスを引き付ける動きを考えさせる。</li> </ul>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">           ▼ゴールが見えてフリーになれるところへ素早く移動            ▼シュートが打てるスペースへ素早く移動         </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">           ・ゴールから離れる動き ・パスした後に動く            ・パスをもらう動きで相手を引きつける            ・スペースをつくる、使わせる（入れ替わる動き）         </div> <p style="text-align: center;"><b>知識・技能のつながり</b></p>	□「ドリルゲームⅡをやってみて、チームの約束事ができましたか」 <b>自己評価による振り返り〈視点1-③〉</b>	
終末	5 チームミーティングを行う。	○「3対2で出てきた動きを相手コート内で出せるように、タスクゲームをやってみよう」 	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タスクゲームで意識するところを確認し、ドリルゲームとつなげる。</li> </ul>
	6 タスクゲームⅡを行う。 【タスクゲーム獲得ポイント】 勝ち：3P 引き分け：2P 負け：1P	□「相手チームのシークレット何だと思えますか」 <b>他者評価による振り返り〈視点1-③〉</b>	
終末	7 各チームのシークレット（約束事）を全体で交流し、共有しながら本時の学習を振り返る。 <b>全体交流</b>	○「次回は、今日気が付いたポイントを整理し、さらに動きを増やすことに挑戦します」	
	8 学習カードに個人の振り返りを記入する。	○「今日の振り返りを学習カードにまとめましょう」	

## 4 研究の視点

### ＜視点1＞ 知識・技能のつながり

#### ①9年間を見通したカリキュラムを活用して「目指す授業の姿」を設定し、ルールを工夫する

⇒9年間のカリキュラム（技能編）を生かした単元を計画し、「仲間と連携してゴール付近の空間を使ったり、作り出したりしてパスを受け、シュートを打つゲーム」を目指した。

⇒ゴール下45度のスペースに「フリーシュートゾーン」と、ゴールから左右45度にラインを引いたエリアに「ヴィクトリーゾーン（Vゾーン）」という名称を付け、攻守ともにそのゾーンを意識しながらプレーできるようにした。

⇒少人数で、アウトナンバーを生かせるルールにした。

#### ②子供の実態や運動の特性に応じた単元計画にする

⇒単元を通して、ルールやコート、ゲームの様相の細かなアップデートを繰り返した。

#### ③自己評価・他者評価による振り返りを位置付ける

⇒本時の目指す姿を明確にすることで、それぞれができるようになったことがわかるようにした。

### ＜視点2＞ 思考・判断・表現／対話的な学びへのつながり

#### ①問題場面への出合わせ方を工夫する

⇒ねらいに合わせたルールを設定することで、問題場面に出会いやすくした。

⇒生徒の振り返りの記述内容から、次時の課題を設定し、生徒の思考をつなげた。

#### ②課題を焦点化し、課題解決につながる活動を設定する

⇒問題場面から、課題が広くなりすぎないように選択肢を与え、そのカテゴリー内での課題設定を行うようにした。（シュート・パス・ドリブル・ボールを持たないときの動き・ディフェンス）

⇒課題を解決するための練習方法を、教師の提示したメニューから選んで取り組めるようにした。

### ＜視点3＞ 学びに向かう力、人間性の涵養／主体的な学びへのつながり

#### ①意図的なグルーピングを行い、グループ内で役割をもたせる

⇒男女混合4チームを編成する（1チーム8～9名）。編成は教師が競技経験、技能差、リーダーシップ等を考慮して、できるだけ等質のグループになるように編成した。

⇒1単位時間の中に、チームミーティングの時間を設け、課題に対して、個人の考えを話し合ったり、記録したりする時間を設けた。



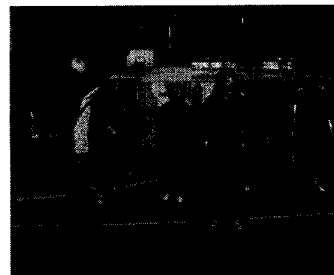
#### ②肯定的な雰囲気、支持的風土を醸成し、交流を活性化させるための工夫をする

⇒バディシステム～毎時間「本日のペア」を番号で指定し、単元を通じて、チーム内の全ての仲間とペアになるようにした。

⇒様々なドリルゲーム・タスクゲーム・公式ゲームでの勝敗ポイントを競い合うイベント型の学習をし、チームへの帰属意識を持たせた。

#### ③全員参加を実現できるような活動を設定したり、教材への出合わせ方、ルールを工夫したりする

⇒ゴールが狙える位置でシュートを打つことや、ゴール付近の空いている場所に動いたり、パスした後に動きスペースを作り出せたりするように、ゴールから左右45度にサイドラインにむけラインを引く事でスペースを設け、そのスペースを意識させるようにした。また、そのゾーンを『ヴィクトリーゾーン（Vゾーン）』と名付け、全ての生徒が共有できるようにした。



## 5 生徒の変容

### (1) バasketボールに対する好嫌度の変容

好嫌度（「好き」「嫌い」「どちらとも言えない」の選択肢）の調査を「導入」「終末」に実施した。その変容の結果を右に示す（図1）。また、同様に調査した満足度（「楽しい」「どちらかと言えば楽しい」「どちらかと言えば楽しくない」「楽しくない」の4観点で調査）においては、嫌いと答えた生徒を含め、ほぼ全員が「Basketボールの授業は楽しかった」と答えた。

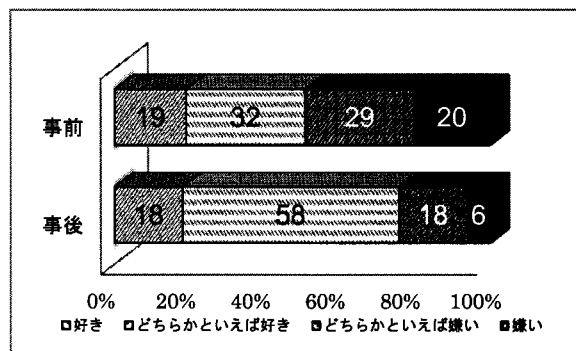


図1 Basketボールに対する好嫌度の変容

### (2) 技能の伸び

タスクゲーム（4対4→攻撃時に4対3の状況になるゲームを9分）の様子をビデオで記録し、単元の「導入」と「終末」においてランニングシュートの数に変化があるかを比較調査した。なお、同条件での比較にするため、試しのゲームと同ルールで実施したタスクゲームⅢ（12時間目）のデータを用いた。その結果、ランニングシュートの数が試しのゲームの際は2本だったのが、タスクゲームⅢでは8本と4倍に増えた。また、Vゾーンで取り組んでいた動き（ゴール付近のスペースを使ったり作り出したりする）を、Vゾーンがないルールでも意識的に行う生徒が増えた。

## 6 成果と課題

- 「フリーシュートゾーン」の設置から、ゴール下のシュート決定率が上がり、ほぼ全員がシュートを打つことができるようになった。更に、「Vゾーン」に発展することで、ボールを保持してからの行動までのスピードが上がり、フリーシュートゾーンの止まって打つことから、動きながら打つことに発展した。また、Vゾーンのラインをゴールから約45度に設定することで、ランニングシュートに向かう動きがわかりやすくなり、Vゾーンがないルールでもラインを目印としてランニングシュートを打つ生徒が増えた。
- Vゾーンを活用してゴール付近のスペースを使ったり作り出したりする動きを例示することで、ボールを持たない時の動きを考えて動くようになる生徒が増えた。
- 生徒のBasketボールに対する好嫌度・満足度において大きな変容が見られた。特に、終末でのアンケート調査で「楽しくない」と答えた生徒は皆無であった。
- ランニングシュートへの意識は非常に高まったが、Vゾーンを活用したゴール付近のスペースを使ったり、作り出したりする動きを、Vゾーンがなくなった時と人数が増えたときに、運動が苦手な生徒は理解して動くことができなかった。
- Vゾーンではディフェンスの動きが制限されていたことから、Vゾーンがなくなった際にゾーンディフェンスやマンツーマンディフェンスなど、ディフェンスはどのように動く必要があるのかを考えたり動いたりする学習まで発展させることができなかった。




# 環境構成を工夫し、『跳び箱の向こう側へ行く』 ための多様な動きをつくりだす跳び箱遊びの授業

小学校1年生（男子 12 名・女子 26 名）

釧路市立桜が丘小学校 小林 啓聡

1 単元名 器械・器具を使つての運動遊び：跳び箱を使った運動遊び 『みてみて！ ぼくの〇〇，わたしの〇〇』

## 2 単元指導計画

時	ねらい・主な学習内容	留意点
1	<p>○オリエンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分や友達の良いところをたくさん見付けていくことを伝える</li> </ul> <p>○ウォーミングアップタイム体験</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・進化じゃんけん【あざらし→うさぎ→くま】</li> </ul>  <p>○みてみてランドづくり</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・フェアプレイ，怖いと思うことにはチャレンジしないことを伝える</li> <li>・安全に留意できるよう，マットや跳び箱は複数で運ぶことを徹底する</li> </ul>
2	<p>○ウォーミングアップタイム</p> <p>○課題(みてみてポイント)の確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p><b>とびばこのむこうがわにいくうごきをたくさんみつけよう</b></p> </div> <p>○チャレンジタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・様々な場で跳び箱遊びをする</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;"> <p>跳び箱の上に乗ってから 下りてみよう！</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;"> <p>ここはおしりをつか ないとできないな！</p> </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・手はパーにすることを伝える</li> </ul>
3	<p>○みてみてタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・どんな動きがあったか交流する</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;"> <p>跳び箱の上に乗って から下りたよ！</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;"> <p>おしりをついてから 前に進んで下りたよ！</p> </div> </div> <p>○ふりかえり</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・何人かに実演してもらう</li> </ul>
4	<p>○ウォーミングアップタイム</p> <p>○パワーアップタイム</p> <p>○課題(みてみてポイント)の確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p><b>どんなのりかたをしているのかたくさんみつけよう</b></p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・見える化したものを提示し，課題把握へとつなげる</li> </ul>

	<p>○チャレンジタイム①</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・様々な動きにチャレンジしたり、友達の乗り方を見たりする</li> </ul> <p>○みてみてタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・どんな乗り方があったか交流する</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">両足で強く 跳んでいるね！</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">足が跳び箱の上に 乗っているね！</div> </div> <p>○チャレンジタイム②</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・交流した下り方や自分の考えを基に、様々な動きにチャレンジする</li> </ul> <p>○ふりかえり</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・下りるときは、足か手から下りることを伝える</li> <li>・何人かに実演してもらう</li> <li>・チャレンジタイム①と同じ場所でもよいことを伝える</li> </ul>
5 (本時)	<p>○ウォーミングアップタイム</p> <p>○パワーアップタイム</p> <p>○課題(みてみてポイント)の確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <b>どんなおりかたがあるのかたくさんみつけよう</b> </div> <p>○チャレンジタイム①</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・様々な動きにチャレンジしたり、友達の下り方を見たりする</li> </ul> <p>○みてみてタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・どんな下り方があったか交流する</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">回りながら 下りているね！</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">ピタッと止まっ ているね！</div> </div> <p>○チャレンジタイム②</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・交流した下り方や自分の考えを基に、様々な動きにチャレンジする</li> </ul> <p>○ふりかえり</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・見える化したものを振り返り、課題把握へとつなげる</li> <li>・下りるときは、足か手から下りることを伝える</li> <li>・何人かに実演してもらう</li> <li>・チャレンジタイム①と同じ場所でもよいことを伝える</li> </ul>
6  7	<p>○ウォーミングアップタイム</p> <p>○パワーアップタイム</p> <p>○課題(みてみてポイント)の確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <b>じぶんのうごきをレベルアップしよう</b> </div> <p>○チャレンジタイム①</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・お気に入りの場所を選び自分のレベルアップしたい動きで遊ぶ</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">跳び箱に乗るまでの 動きをレベル アップしたいな！</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">下りた時にピタッと止ま れるようにしよう！</div> </div> <p>○みてみてタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分のレベルアップしたところや友達の良さを伝え合う</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">遠くに下りて いてすごいね！</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">ピタッと止まれるように がんばったよ！</div> </div> <p>○チャレンジタイム②</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分のレベルアップしたい動きにチャレンジしながら遊ぶ</li> </ul> <p>○ふりかえり</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・下りるときは、足か手から下りることを伝える</li> <li>・何人かに実演してもらい、良さを伝え合う活動を行う</li> <li>・チャレンジタイム①と同じ場所でもよいことを伝える</li> </ul>



3 本時案

① 本時の目標

・自分で工夫した下り方や友達の下り方について伝え合っている。

② 本時の展開 ○…指示・説明 □…発問 △…補助発問

経緯	主な学習活動	教師の働きかけ	留意点・評価規準・評価方法
導入	1 感覚作りの運動を行う。 【ウォーミングアップタイム①】 ① ストレッチング →ペアでジャンケン開脚ゲーム等《柔軟性を高める運動》 ② ピョンピョンかえる →かえるの足打ち《腕支持と床を蹴り上げる動き》 ③ ケンパー&ケンゲー →音楽に合わせた片足跳び・両足跳び《ジャンプと着地を繰り返す動き》	○「ウォーミングアップタイムを始めるよ」	・BGMをかけながら行う。
	2 みてみてランド(4つの場)で運動遊びを行う。 【ウォーミングアップタイム②】	○「いろんな動きにチャレンジしてパワーアップしよう」	
展開	3 前時までを振り返る。 前の時間は、跳び箱への乗り方をたくさん見つけたね いろんな動きで跳び箱の向こう側にも行ったよ	△「今まで、跳び箱を使ってどんな学習をしましたか」	・見える化したものから振り返れるようする。
	<b>どんなおりかたがあるのかたくさんみつけよう</b>		
	今日のみてみてポイントは下り方だ みんなはどんな下り方をしているかな	○「今日は、どんな下り方があるのかたくさんみつけよう」 ○「今日のみてみてポイントはどこかな」 <b>課題を焦点化&lt;視点2-2&gt;</b> ○「自分で考えたり、友達の動きを見たりしていろんな下り方にチャレンジしよう」	・チャレンジしたい場所を選択させる。
	5 自分のやってみてほしい場所で様々な動きにチャレンジしたり、友だちの下り方を見たりする。 【チャレンジタイム①】 6 どんな下り方があったか交流する。 【みてみてタイム】 下りた時に足が閉じていたよ 回りながら下りていたよ 足を開きながら下りていたよ ピタッと止まっていたよ すごい遠くに下りていたよ おしりや足を着かないで下りていたよ	□「どんな下り方を見つけましたか」 △「下り方で工夫したところはどこですか」 △「〇〇さんはどんな工夫をしていましたか」 <b>課題解決につながる活動&lt;視点2-2&gt;</b> ◇脚は大きくバツと開く ◇膝を軽く曲げて両足をそろえる ◇前を見ながら「トン」と立つ	・各場所から1人ずつ実演してもらおう。 【評価規準】 ・自分で工夫した下り方や友達の下り方について伝え合っている。 (評価方法) ・行動の観察 ・発言 <u>努力を要する児童への手立て</u> ・自分の真似してもらいたいところや友達の真似したいところを問う。
7 交流した下り方や自分で考えたことを基に、様々な動きにチャレンジする。 【チャレンジタイム②】	○「友達の下り方をまねしたり、自分で考えたりしてもう1度チャレンジしよう」	・チャレンジタイム①と同じ場所でもよいことを伝える。	
終末	8 本日の学習を振り返る。 9 次時の予告をする。	○「どんな下り方があるか、たくさんみつけることができましたか」 ○「次の時間からは、自分の動きをさらにレベルアップしていきましょう」	

#### 4 研究の視点

##### 〈視点1〉知識・技能のつながり

###### ①9年間を見通したカリキュラムを活用して「目指す授業の姿」を設定し、ルールを工夫する

⇒中学年以降の跳び箱運動を見据え、跳び箱を使った運動遊びを通して、跳び越すだけではなく、回転したり、腕で支持をして進んだりと様々な感覚が身に付くようにした。

###### ②子供の実態や運動の特性に応じた単元計画にする

⇒多様な動きを経験できる毎時間のウォーミングアップで、中学年以降習得したい技の基礎となる動きが身に付くようにした。

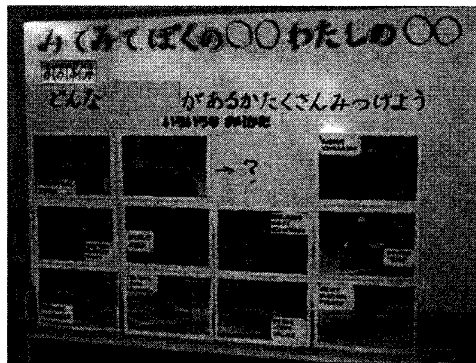
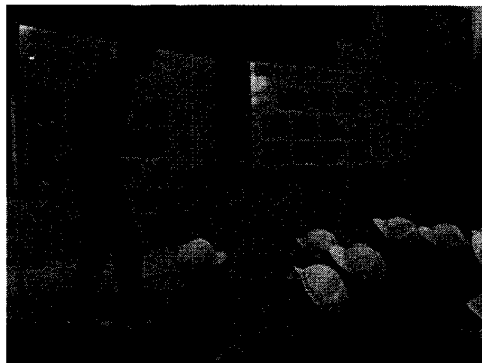
##### 〈視点2〉思考・判断・表現／対話的な学びへのつながり

###### ①課題を焦点化し、課題解決につながる活動を設定する

⇒児童がつくり出した動きを動画で紹介したり、写真で掲示したりして見える化し、自分たちで作り出した動きを自覚できるようにした。

⇒跳び箱への乗り方や下り方という見るポイントを『みてみてポイント』として提示し、友達の良さを見つめることができるようにした。

⇒「もっとカッコよい動きにしたい」「もっとこの場所で遊びたい」という場所を自分で選び、遊べるようにした。



##### 〈視点3〉学びに向かう力、人間性の涵養／主体的な学びへのつながり

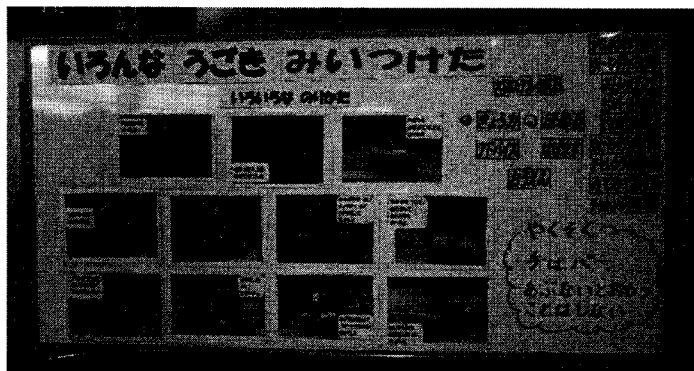
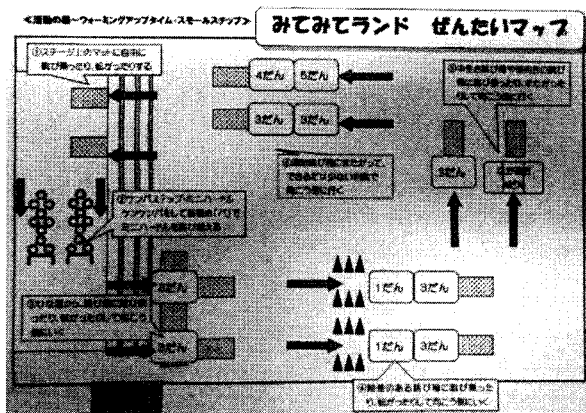
###### ①肯定的な雰囲気、支持的風土を醸成し、交流を活性化させるための工夫をする

⇒桜のフェアプレイ 5 か条(協力・励まし・応援・褒める・アドバイス)を掲示し、肯定的に友達同士で「いろんな動きがあっていいんだ」と認め合えるような風土を醸成した。

###### ②全員参加を実現できるような活動を設定したり、教材への出合わせ方、ルールを工夫したりする

⇒場の設定の工夫、活動の時間を確保する環境構成をすることで、「やってみたいな」「楽しそうだな」と思えるようにした。

⇒児童がつくり出した動きを見える化したものを蓄積していくことで活動への意欲を高めた。



## 5 児童の変容

### (1) 跳び箱遊びに対する好嫌度の変容

好嫌度(「好き」「嫌い」「どちらでもない」の選択肢)の調査を「導入」「終末」に実施した。その結果の変容を右に示す(図1)。

多くの児童が、跳び箱を使った運動が好きになったと答えた。どちらでもないという児童も今回の学習がとても楽しかったと答えた。

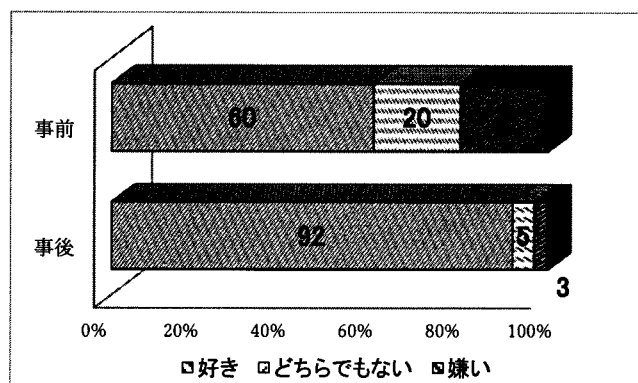


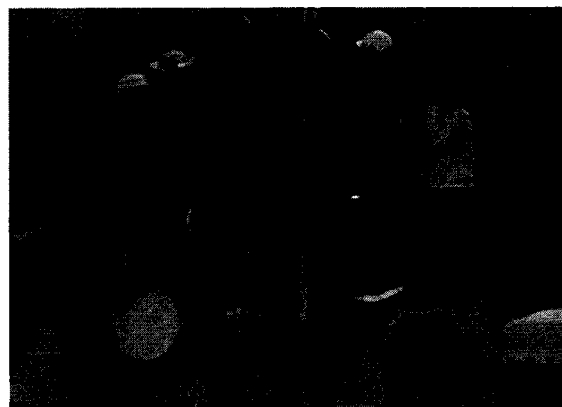
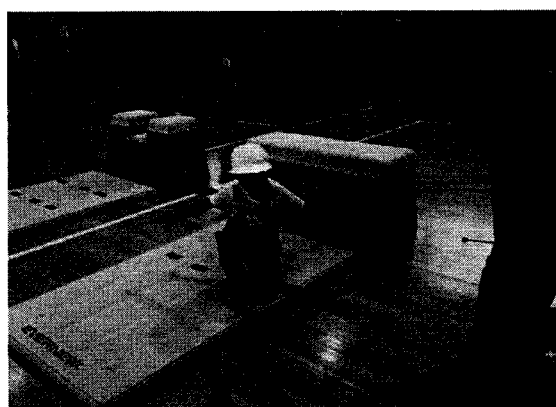
図1 跳び箱を使った運動に対する好嫌度の変容

### (2) 動きの変容

本時の学習で取り上げた「着地」について、「着地」での動きがどのように変化したのかを調査した。本時では、跳び箱から下りた後、「ピタッ」と止まることを意識していた児童は2～3人程度であった。しかし、以降の学習では、半数以上の児童が着地の「ピタッ」を意識して学習に取り組む姿が見られた。また、みてみてタイムで、連結した跳び箱でまたぎ乗りからまたぎ下りをする子を取り上げたことから10人程度、その動きを真似する子が出てきた。

## 6 成果と課題

- 児童がやりたいと思うような場の設定を工夫したことで、意欲的に取り組ませることができた。また、みてみてタイムで児童の動きを紹介したり、いろいろな動きを見える化したりしたことで意欲の持続につながった。
- 「跳び箱を跳び越す」ではなく、「跳び箱の向こう側へ行く」としたことで、多様な動きが生まれた。また、跳び箱が嫌いだった児童も楽しく学習でき、「跳び箱が楽しい」「跳び箱が一番体育で好き」という児童が増えた。
- 課題(みてみてポイント)を焦点化したことによりチャレンジタイムやみてみてタイムで、自分の工夫したところを教師に伝えることができた。
- みてみてタイムや見える化した児童たちの動きを真似してみたいと思わせる工夫が必要だった。児童の実態とともに発達の段階をさらに考慮した単元、授業計画を立てる必要があった。
- 場の設定を工夫したことで多様な動きで楽しく遊ぶ姿が見られた。しかし、時折、危険な動きが出るなど安全面への配慮が必要だった。
- 児童から教師へ工夫を伝えることはできたが、児童同士で伝える活動が少なかった。運動中に伝える場面を設定できると良かった。



# 『ド～ン』・『パンツ』・『トン』を合わせる

## シンクロを活用して意欲・技能を高める跳び箱運動の授業

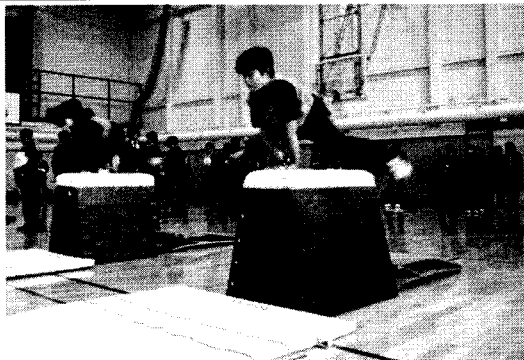
中学校1年生（男子 16 名・女子 17 名）

白糠町立白糠小学校 久保 達哉

- 1 単元名 器械運動：跳び箱運動 『目指せ！ATST チャンプ！～白中アーティスティック跳び箱選手権～』
- 2 単元指導計画

時	ねらい・主な学習内容	留意点
1	<p style="text-align: center;"><b>白中ATST(アーティスティック)跳び箱選手権について知る</b></p> <p>○ウォーミングアップタイム【ドリル4メニュー】体験</p> <p>○オリエンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・友達と合わせて演技することへの意欲を高める</li> </ul> <p>○開脚跳びでのATST体験</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ペアで「どこを合わせたらよいか」を考え、体験する</li> </ul> <p>○技能分解図『開脚跳び』の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・どこを合わせるとやりやすいかを発表する</li> </ul> <p>○『ATST 開脚跳び』に挑戦</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ペアで再チャレンジしてみる</li> </ul>	<p>・ATST選手権を最後に行うことを伝え、映像を活用して意欲喚起につなげる</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>《白中 ATST 選手権》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・3つの技で、ペアとの動きを『合わせる』</li> <li>・審査員 教師2名 (各 0～4 点=8 点満点で採点)</li> <li>・各チーム 32 点満点 (4ペア×8点=32 点)</li> </ul> </div>
2 3 4 (本時)	<p style="text-align: center;"><b>「ATST開脚跳び」に挑戦する</b></p> <p>○ウォーミングアップタイム【ドリル4メニュー】</p> <p>○本時の課題の確認 『合わせポイント』</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;"><b>＜合わせポイント①＞ 踏み切り(ド～ン)を合わせてみよう！</b></p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;"><b>＜合わせポイント②＞ 着地(トン)を合わせてみよう！</b></p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;"><b>＜合わせポイント③＞ 着手&amp;着地(パンツ,トン)を合わせてみよう！</b></p> </div> <p>○チャレンジタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・試しのATSTパフォーマンスを行う</li> </ul> <p>○交流タイム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時の『合わせポイント』のコツを発表する</li> </ul> <p>○ATSTタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コツを意識してATSTパフォーマンスを行う</li> </ul>	<p>・チャレンジタイムのメニューは提示し、共通のものを行う</p> <p>・出された意見を技能分解図へ記入するようにし、全体共有につなげる</p> <p>・スモールステップ～ウォーミングアップの場</p> <p>・ステップアップ～ATST開脚跳びに挑戦</p>
5	<p>○ウォーミングアップタイム【ドリル4メニュー】</p> <p>○本時の課題の確認 『合わせポイント』</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;"><b>＜合わせポイント④＞ 踏み切り&amp;着手&amp;着地「ド～ン, パンツ, トン」を合わせてみよう！</b></p> </div> <p>○ATSTタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・同チーム内で見合ってアドバイスをし合う</li> </ul> <p>○『白中 ATST 跳び箱選手権～開脚跳びの巻～』</p> <p>○振り返り</p> <p style="text-align: center;">～『開脚ATSTチャンピオン』発表</p>	<p>・スモールステップ～ウォーミングアップの場</p> <p>・ステップアップ～複数で連続で合わせる</p> <p>・合わせポイント①～③での発表も可とする</p> <p>・開脚跳びの技能テストとする</p>

6	<b>「ATSTかかえ込み跳び」に挑戦する</b>	
7	○ウォーミングアップタイム【ドリル4メニュー】	・チャレンジタイムのメニューは提示し、共通のものを行う
8	○技能分解図『かかえ込み跳び』の確認 ○本時の課題の確認 『合わせポイント』 <b>＜合わせポイント①＞ 着地( トン )を合わせてみよう！</b> <b>＜合わせポイント②＞ 踏み切り&amp;着手( ド, パンツ )を合わせてみよう！</b>	
	○チャレンジタイム ○交流タイム ○ATSTタイム	・出された意見を技能分解図へ記入するようにし、全体共有につなげる
9	○ウォーミングアップタイム【ドリル4メニュー】 ○本時の課題の確認 『合わせポイント』 <b>＜合わせポイント③＞ 踏み切り&amp;着手&amp;着地「ド, パンツ, トン」を合わせてみよう！</b>	
	○ATSTタイム ○『白中 ATST 跳び箱選手権～かかえ込み跳びの巻～』 ○振り返り ～『かかえ込みATSTチャンピオン』発表	・スモールステップ～ウォーミングアップの場合 ・ステップアップ～複数で連続で合わせる ・合わせポイント①・②での発表も可とする ・かかえ込み跳びの技能テストとする
<b>「ATST台上前転」に挑戦する</b>		
10	○ウォーミングアップタイム【ドリル4メニュー]	
11	○技能分解図『台上前転』の確認	
12	○本時の課題の確認 『合わせポイント』 <b>＜合わせポイント①＞ 前転( クルツ )を合わせてみよう！</b> <b>＜合わせポイント②＞ 前転&amp;着地( クルツ, トン )を合わせてみよう！</b>	
	○チャレンジタイム ○交流タイム ○ATSTタイム	・出された意見を技能分解図へ記入するようにし、全体共有につなげる
13	○ウォーミングアップタイム【ドリル4メニュー】 ○本時の課題の確認 『合わせポイント』 <b>＜合わせポイント③＞ 踏み切り・前転・着地( ド～ン, クルツ, トン )を合わせてみよう！</b>	
	○ATSTタイム ○『白中 ATST 跳び箱選手権～台上前転の巻～』 ○振り返り～『台上ATSTチャンピオン』発表 ○単元のまとめ	・スモールステップ～ウォーミングアップの場合 ・ステップアップ～複数で連続で合わせる ・合わせポイント②での発表も可とする ・台上前転の技能テストとする



3 本時案

① 本時の目標

・開脚跳びで、仲間と着手や着地を合わせるために、技を滑らかに行うポイントを見付けることができる。

② 本時の展開

○…指示・説明 □…発問 △…補助発問

指導過程	主な学習活動	教師の働きかけ	留意点・評価規準・評価方法
導入	1 ストレッチングを行う。 2 ウォーミングアップドリルを行う。 <b>【ウォーミングアップタイム】</b> ① ステージ → 跳び乗り、下りる 《両手で着手して支持する、両手で突き放す動き》 ② 連結跳び箱 → 跳び箱にまたがり、両手で着手して下りる 《肩を前に出す動き》 ③ ケンパーステップ&ミニハードル → スムーズなステップからジャンプ 《スムーズに踏み切りに入る動き》 ④ ロイター板ジャンプ → 助走から踏み切ってゴムバーを越える《ロイター板を有効に活用するための動き》	○「チームごとにストレッチングをしよう」 ○「ウォーミングアップドリルをしよう」	・伸ばす部位を意識させる。 ・前時に見付けた踏み切りや着地のポイントを意識してドリルを行うよう促す。
展開	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; text-align: center; font-weight: bold;">着手 &amp; 着地（パンツ、トン）を合わせてみよう</div> 3 本時の課題を理解し、試しの ATST パフォーマンスを行う。 <b>【チャレンジタイム】</b> 4 「合わせポイント」のコツについて、ペアの考えをワークシート(技能分解図)に書く。 <b>ペアの考え</b> 	○「前回は、着地(トン)のコツを見付けました。今日の課題は着手&着地(パンツ、トン)です。着手が入ります。まずはチャレンジタイムでやってみよう」 □「パンツもトンも両方合わせるためには、どうしたら良いだろう」 <div style="background-color: black; color: white; padding: 2px; text-align: center; font-weight: bold;">課題を焦点化&lt;視点2-2&gt;</div> △「着手はどのようにしたら合わせやすいかな」 △「着地がト、トンになってしまう人はどうしたら良いだろう」	・規定のメニューを行う。～跳び箱の上(中央)にまたがった状態から、両手で突き放して下りる。 ・ペアと「合わせポイント」のコツを考えながら練習するように促す。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <b>【評価規準】</b>            ・着手と着地を合わせるポイントを見付けている。            (評価方法)            ・ワークシートへの記述内容、観察  <u>努力を要する生徒への手立て</u>            ・着手をそろえるには跳び箱のどの辺りが良いかを考えさせる。            ・トンで止まるために上半身はどうしたらよいか考えさせる。         </div> ・ミニホワイトボードにまとめて掲示する。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>▼跳び箱の前方に手を置く</p> <p>▼両手で跳び箱を押す</p> <p>▼膝を軽く曲げる</p> </div> <div style="width: 35%;"> <p>・両手を奥でそろえる</p> <p>・肩(頭)を前に出す</p> <p>・前を見る</p> <p>・膝を軽く曲げて両足をそろえる</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>◇体をまっすぐにして</p> <p>◇腕を開いて上げながら</p> <p>◇膝を軽く曲げて両足をそろえる</p> </div> </div> <div style="text-align: center; font-weight: bold; margin-top: 5px;">知識・技能のつながり</div> </div>	○「ペアで見付けたコツをチームでまとめて全体で交流しよう」 ○「出されたコツを生かして、パンツ、トンを合わせてみよう」 <div style="background-color: black; color: white; padding: 2px; text-align: center; font-weight: bold;">課題解決につながる活動&lt;視点2-2&gt;</div> ○「跳べない人は、ラインより少し奥に着いてみよう」 ○「トンが合わないチームは、視線を前にして体を起こしてみよう」	・ウォーミングアップの場を使い、課題となる動きを高められるようにする。 ・目標物を設置して視線が前になるようにする。
終末	7 本日の学習を振り返る。 8 学習ノートに個人の振り返りを書く。	○「今日は、着手&着地(パンツ、トン)を合わせるためのコツを考えました。うまく合わせることができましたか」 ○「次回は、踏み切り(ドーン)を加えて ATST 開脚跳びを完成させましょう」 ○「今日の振り返りを学習ノートにまとめましょう」	・ここまでの技能分解図を使って整理する。

#### 4 研究の視点

##### <視点1> 知識・技能のつながり

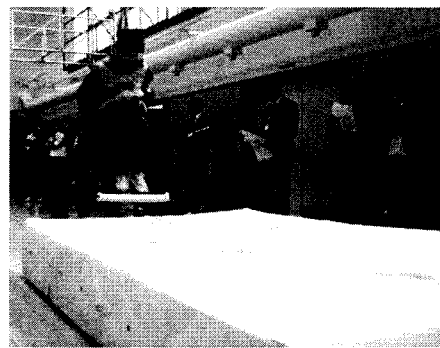
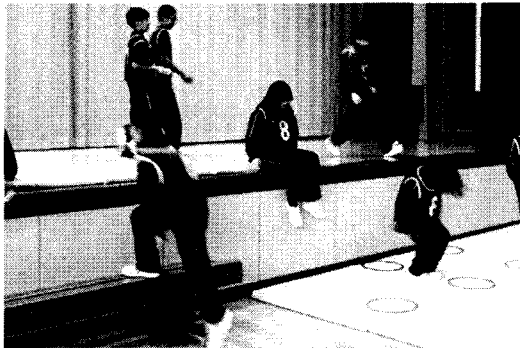
###### ①9年間カリキュラムに即して「目指す授業の姿」を設定し、ルールを工夫する

⇒第3学年でのATSTパフォーマンスを見据え、開脚跳び・台上前転・かかえ込み跳びの基本的な技を安定してできるようにした。

###### ②児童生徒の実態や運動の特性に応じた単元計画を想定する

⇒単元を通して、学びの道筋が見える掲示物（技能分解図）を準備し、できたこと、わかったことを自覚できるようにした。

⇒毎時間のウォーミングアップで動きづくりにつながる運動経験ができるようにした。



##### <視点2> 思考・判断・表現／対話的な学びへのつながり

###### ①問題場面への出合わせ方を工夫する

⇒運動局面によって分けた単位時間ごとの学習課題を明確にし、スモールステップで課題解決ができるようにした。

⇒映像や試しの運動を活用することで、自身の課題を明確に自覚できるようにした。

###### ②課題を焦点化し、課題解決につながる活動を設定する

⇒ウォーミングアップの場を活用し、自身の課題に合った運動をできるようにした。



##### <視点3> 学びに向かう力、人間性の涵養／主体的な学びへのつながり

###### ①意図的なグルーピングを行い、グループ内で役割をもたせる

⇒ATSTパフォーマンス（ペア）という活動を提示し、仲間と関わりながら活動できるようにした。

###### ②全員参加を実現できるような活動を設定したり、教材への出合わせ方、ルールを工夫したりする。

⇒ATSTパフォーマンスという活動を提示し、挑戦意欲、技能向上への意欲を喚起できるようにした。

⇒スモールステップと掲示物の工夫で、できた、わかったを実感できるようにした。

## 5 生徒の変容

### (1) 跳び箱運動に対する好嫌度の変容

好嫌度（「好き」「どちらかといえば好き」「どちらかといえば嫌い」「嫌い」）の調査を「事前」「事後」に実施した。その変容の結果を右に示す（図1）。「どちらかといえば嫌い」と回答した生徒が3名いたが、3名とも「跳び箱の授業は楽しかった」と回答しており、運動を楽しむ様子が見られた。嫌いな生徒2名も友達と合わせて跳ぼうと挑戦する姿が見られた。

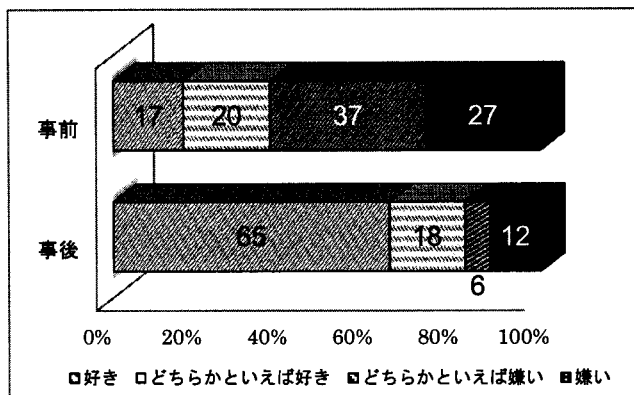


図1 跳び箱運動に対する好嫌度の変容

### (2) 技能の伸び（調査人数 31人）

開脚跳びの様子をビデオで記録し、単元の「導入」と「終末」において比較調査を行った。なお「着手」は両手を揃えて跳び箱に着くこと、「着地」は両足を揃えて、3秒以上静止して立つことを規準として調査した。

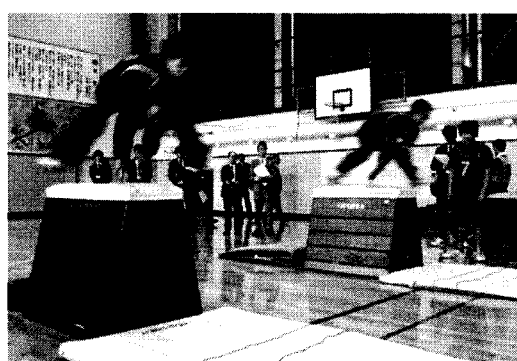
その結果、開脚跳びに関しては、どちらの技能においても、技能の伸びが確認できた（表1）。特に、着手については、ほぼ全員が両手を揃えて、着くことができるようになった。

表1 「着手」「着地」技能の伸び

	導入	終末	差
着手	19人	28人	+9
着地	15人	20人	+5

## 6 成果と課題

- ATST パフォーマンスを導入することで、相手と合わせるために技能を高めようという意欲が高まり、アドバイスや「ナイス！」と声をかけ肯定的に関わる姿が見られた。特に苦手意識をもった生徒が周りのサポートにより、何度も挑戦する「夢中になる姿」が見られた。
- 生徒の跳び箱運動に対する満足度（「楽しい」「どちらかと言えば楽しい」「どちらかと言えば楽しくない」「楽しくない」の4観点で調査）において大きな変容が見られた。特に、終末でのアンケート調査で「楽しい」「どちらかと言えば楽しい」と答えた生徒が90%を超えた。
- ATST パフォーマンスを導入することにより、技の「美しさ」に着目し、高めようとする姿が見られた。着手・着地を揃えること、安定した着地ができる生徒が増えた。
- 1つの技にかかる時間が長い上に、チームで共通の課題を解決していく活動が中心の単元構成であったことから、跳び越せている生徒の技能を一層向上させることや、多様な跳び方を習得することについては課題が見られた。
- 観察して伝える際の技能ポイント（キーワード）を生徒と共に吟味し、ポイントに照らして友達の試技を観察して伝え合えるようにする必要があった。

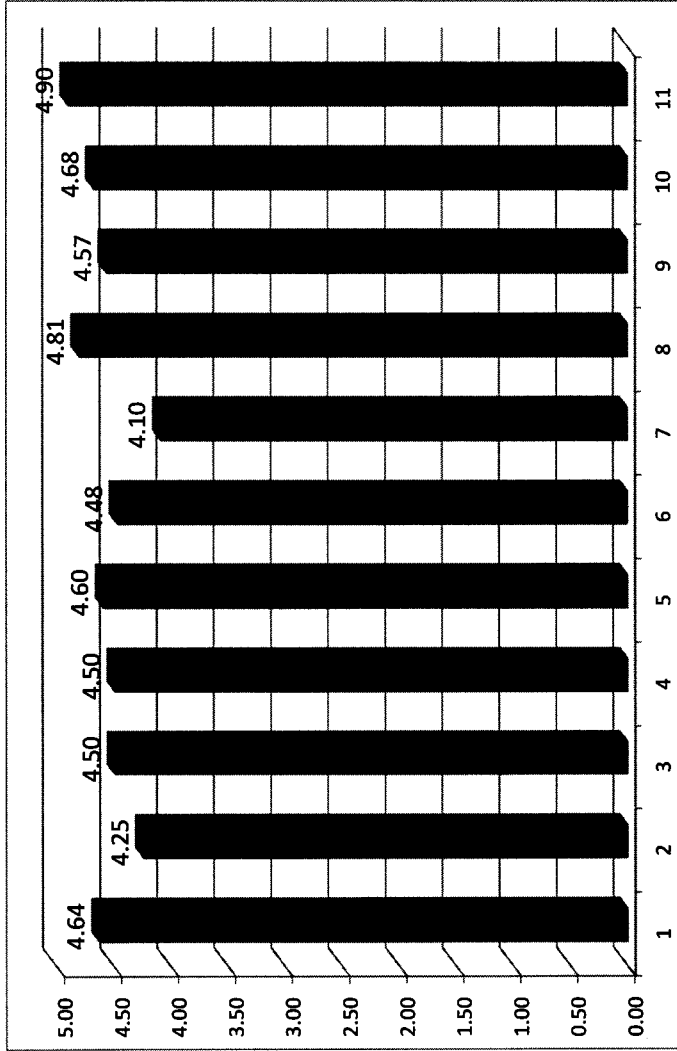




# 《授業観察者子エックアンケート結果》

授業者	山本 健太
	鉦路町立 遠矢小 学校

1	4.64	準備運動は技能向上や体力向上につながるものであった。
2	4.25	スモールステップ・ステップアップの場やメニューが用意されていた。
3	4.50	学級（学年）の実態に応じた授業計画であった。
4	4.50	子供が何を学習し、何を身に付けようとしているのかが、よくわかる授業であった。
5	4.60	学びのきっかけとなるような問題場面との出合いや課題の提示があった。
6	4.48	学習課題は子供の実態に合ったものであった。
7	4.10	学習課題を解決するために練習方法を選んだり、場を選んだりする場面があった。
8	4.81	ペアやグループ、個人の考えを発表したり、交流したりする場面があった。
9	4.57	技能ポイントの掲示やキーワード化など子供がわかりやすくなるような工夫がみられた。
10	4.68	授業全体を通して肯定的な雰囲気であった。
11	4.90	子供は、夢中になり意欲的に学習に取り組んでいた。



R1.10.11

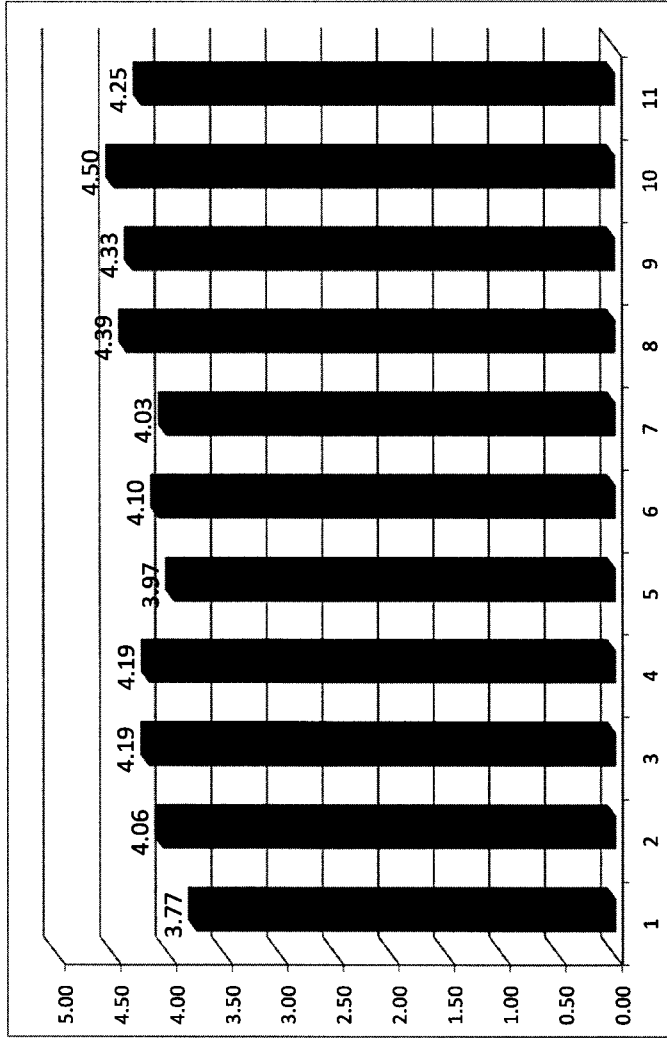
～コメント記述～

- 子供たちの勢い、先生の肯定的な声掛け、すばらしい授業でした
- これまでの授業におけるデータを掲示していたのが「課題把握」にとっても効果的であったと思います
- たくさんの主体的な姿が見られ、素晴らしい授業でした。ありがとうございます。フリーシューティングゾーンいいですね。尚、あえてデメリットと感じるところを書かせてもらおうと、やはり、他にもフリースペースがあるけど、ゾーンがあることで、視野が狭くなってしまいましたね
- ねらいが明確で、子供にとってわかりやすく、何をすべきか考えやすい授業でした
- 3対1から4対2になった時のデータを分析し、シュート数、ゴール数が減ったことで「ボールを持たない人の動き」が大事だという動機付けがなされています。児童は学習内容をしっかり理解し、タスクゲームのルール、自チームの作戦を意識しながらゲームを遊んでいました。4対2&フリーシューティングゾーンを突き詰めていくと、安易な待ち伏せ作戦にならないかが気になりました。参観させていただきましたありがとうございます
- とてもすばらしい子供たち、先生の姿でした。子供の技能、そして意欲も大変高まっていましたので、もったいないのは4対2にしたことで、フリースペースに留まってしまう子供が多かったことです
- 教師がねらいたい姿と、子供が目指したい姿を本時のねらいが合致していて、必要感を持って課題解決がなされていたと思います。フリーシューティングゾーンについては、シュート機会を増やすことや、得点をとる楽しさにふれる機会を増やすよい手立てにあるが、フリーシューティングゾーンの設定の仕方や場所によって、動きが停滞してしまうことも懸念されると感じました
- もう、4対2を卒業してもよいのではないのでしょうか・・・。ゲームの時間も細切れではなくなると、長くとり、ゴールしたら交代するなどの方法をとった方が、より、ゲームを子供たちは楽しめると感じました
- 前時のデータを予想するところから課題への流れが正対していて、目的意識が生まれていました。シューティングの視点（うまくいったところ、うまくいかなかったところ）がとても大切だと思いました。ありがとうございます
- 授業お疲れさまでした。6年生で行った授業よりも意図的な交流が増え、わかりやすく、楽しい授業になっていたと感じました。とても勉強になりました！！

# 《授業観察者チェックアンケート結果》

授業者	佐藤 雄飛
学校	釧路市立鳥取西中

1	3.77	準備運動は技能向上や体力向上につながるものであった。
2	4.06	スモールステップ・ステッピングアップの場やメニューが用意されていた。
3	4.19	学級(学年)の実態に合わせた授業計画であった。
4	4.19	子供が何を学習し、何を身に付けようとしているのかが、よくわかる授業であった。
5	3.97	学びのきっかけとなるような問題場面との出合いや課題の提示があった。
6	4.10	学習課題は子供の実態に適したものであった。
7	4.03	学習課題を解決するために練習方法を選んだり、場を選んだりする場面があった。
8	4.39	ペアやグループ、個人の考えを発表したり、交流したりする場面があった。
9	4.33	技能ポイントの掲示やキーワード化など子供がわかりやすいような工夫がみられた。
10	4.50	授業全体を通して肯定的な雰囲気であった。
11	4.25	子供は、夢中になり意欲的に学習に取り組んでいた。



R1.10.11

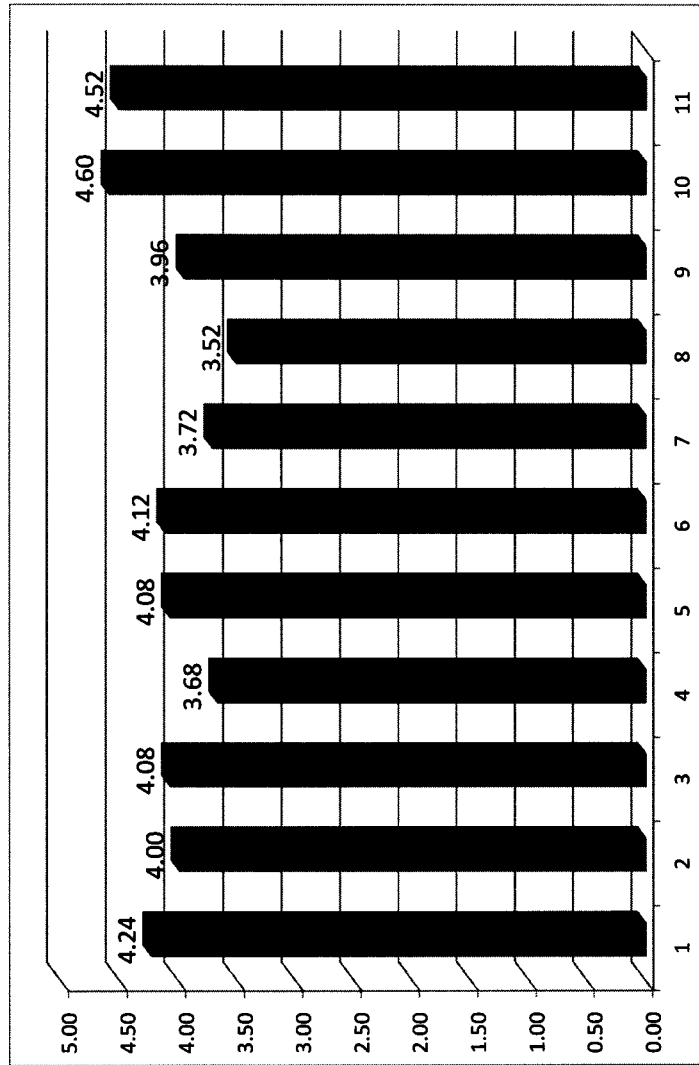
- ～コメント記述～
- 学習課題・内容を把握し、話し合う、学び合う場でもあり良い雰囲気の中で授業が行われていました。3対2、Vゾーンなど、攻めやすい状況・苦手な生徒でも活躍できる配慮が見られた反面、制約の多い中から普通のゲームにどう活かされるのが興味を持ちました
  - 中学3年生でも、とても良い雰囲気の中で男女仲良く協力して活動している様子が大変素晴らしいかと思えます。運動嫌いの生徒が多いとは思えないような授業の様子でした
  - 効果的な練習や教師の声掛け等、大変参考になりました。スペースを作るという点で見ると、ボール保持者のみでなく、パスを受け取る選手に視線を向け、DFを振り切らせてスペースを作らせても良いかもしれません。3対2だと立っているだけでも一人余ってパスがもらえるので、DFを手加減させた3対3等を行っても面白いかと思えます
  - Vゾーンの価値や必要感がどれだけ子供たちと先生の間で共有できていたのかがわからなかった。(ゲームの時に、子供たちがあまり活用しようとする姿がなかったように思えた)タスクゲームもセットしてからのオフェンスの練習になっていてと思うので、ゲームも思い切ってハーフコートで2コート行わせた方がタスク時の様相とゲーム時の様相がリンクして、子供たちの動き方や思考も深まるのではないかと考えました。※よいところもたくさんあったのですが、あえて課題を書かせていただきました。(レセブションで先生方が話していたねらいや願いが伝わる授業でした)
  - 子供の実態に合わせてVゾーンという思いきった授業づくりがされており、授業者の授業観がよく表れていた。(昨年度のフリーゾーンからのゾーンから)苦手な子にもランニングシューティングが生まれるような試合になると授業者の思いと一致したと思えました
  - 3対2の場合 ① レイアップシューティングやゴール下でシューティングを打たせろということをしませるため ② オフボールゾーンを作るため ①②をうまくやるためには2人のDFのうち1人は必ずボールマンにつくという約束が必要になると思う
  - とてもよくマネジメントされた授業でした。子供たちへの肯定的な声掛けがもつとあるとさるにいい授業になったと思います。Vゾーンいいですね
  - 肯定的な雰囲気は日々の積み重ねの素晴らしさを感じた。体育科の授業を通して、人間性を養うことの大切さと工夫を再認識しました。目標・課題・まとめ・振り返りに目的意識があり、本時のみならず、単元や9カ力を視野にいれたシステムにもたくさんヒントをいただきました。ありがたうございました
  - Vゾーンというご提案、楽しく拝見させていただきました。おそらく通常のルールでは活躍する機会のない生徒たちがシューティングを決めて喜ぶ姿をたくさん見られる授業でした。守ることのできないエリアがあることで逆に動きを止めてしまいう要因になっている所もあつたように感じました
  - 素晴らしい授業実践ありがとうございました。最後の他者評価による振り返り、とても参考になりました。フリーゾーン(Vゾーン)を設けることで、スペースやボールを持つていない時の動きが意識できた分、運動量の低下につながったのではと感じました
  - シューティングを打たせたい、ボールを持たない動きを高めたいとする指導者の思いが具体的な工夫(Vゾーン等)となって表れていた。創造力が素晴らしい。一般的なドリブル、タスクGの定義と違う考え方のようでしたか? 「4対4にこだわらない。4対3でも楽しんでる。」という発言がありました。これは本当にバスケットボールの楽しさですか?

# 《授業観察者チェックアンケート結果》

授業者	小林 啓聡	学校	釧路市立桜が丘小
-----	-------	----	----------

R1.10.11

1	4.24	準備運動は技能向上や体力向上につながるものであった。
2	4.00	スモールステップ・ステップアップの場やメニューが用意されていた。
3	4.08	学級(学年)の実態に応じた授業計画であった。
4	3.68	子供が何を学習し、何を身に付けようとしているのかが、よくわかる授業であった。
5	4.08	学びのきっかけとなるような問題場面との出会いや課題の提示があった。
6	4.12	学習課題は子供の実態に適したものであった。
7	3.72	学習課題を解決するために練習方法を選んだり、場を選んだりする場面があった。
8	3.52	ペアやグループ、個人の考えを発表したり、交流したりする場面があった。
9	3.96	技能ポイントの場示やキーワード化など子供がわかりやすくなるような工夫がみられた。
10	4.60	授業全体を通して肯定的な雰囲気であった。
11	4.52	子供は、夢中になり意欲的に学習に取り組んでいた。

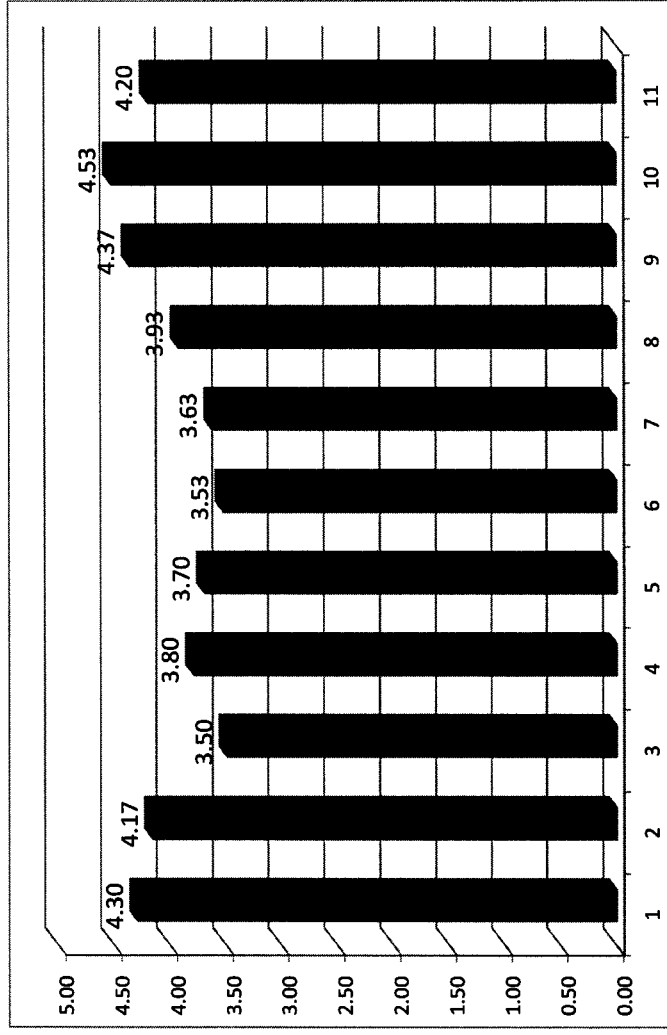


～コメント記述～

- 子供が「やりたい」と思えるような場づくりでした
- 伝え合う場面が少なかったかと思いますが、真似してみようなどがあればもっとよかったです
- 学習のポイント化・練習の場の設定の工夫は素晴らしい
- 危険な場面が多数ありました。安全面の配慮がほしいですね
- 子供たちのワクワク感がとてもよかったです
- 教師の指示・個別の指導などすべてにおいて適切でした
- 運動を通して思考判断を促せるとなおいいなと思います。運動中に伝え合う活動がほしかったです
- 小1の発達段階はいいと思ったら真似をするところ。そこを活かしましょう
- 子供たちの意欲・教師の温かさ最高でした
- 意味づけと価値づけを教師の方でしてあげなければいけない(判断基準)
- 意識させたい言葉をピックアップしておくといいですね
- 教師の動きとてもよかったです(聞き取り・観察・見本)
- 運動しながら、交流とてもよかったです。まねまねタイムも欲しかったです
- 写真が貼られていてイメージがともしやすい工夫だと思いました
- 先生の子供へのかかわり方とても素敵でした
- 子供同士で対話する場を設定するとよりよくなると思います
- 「びたっ」にこだわってよかったですのかと思います
- 安全面の配慮が必要である。全体的に雰囲気はよかつたので問題はなかつたと思います
- 意欲を引き出す工夫がとても参考になりました
- 運動量も確保されており、いい授業だと思いました
- 跳び箱への恐怖心をなくすような指導でした。素晴らしい
- 課題の把握のしやすさが改善点です。それ以外は、最高でした
- T1T2の役割分担を明確にした方がいい。安全管理の視点
- 音に敏感な子はリズム太鼓の音がつかないかもしれません

# 《授業観察者チエックアンケート結果》

1	4.30	準備運動は技能向上や体力向上につながるものであった。
2	4.17	スモールステップ・ステップアップの場やメニューが用意されていた。
3	3.50	学級（学年）の実態に応じた授業計画であった。
4	3.80	子供が何を学習し、何を身に付けようとしているのかが、よくわかる授業であった。
5	3.70	学びのきっかけとなるような問題場面との出会いや課題の提示があった。
6	3.53	学習課題は子供の実態に適したものであった。
7	3.63	学習課題を解決するために練習方法を選んだり、場を選んだりする場面があった。
8	3.93	ペアやグループ、個人の考えを発表したり、交流したりする場面があった。
9	4.37	技能ポイントの掲示やキーワード化など子供がわかりやすくなるような工夫がみられた。
10	4.53	授業全体を通して肯定的な雰囲気であった。
11	4.20	子供は、夢中になり意欲的に学習に取り組んでいた。



授業者

久保 達哉

白糠町立白糠中

学校

R1.10.11

～コメント記述～

- 提案性のある素晴らしい授業でした
- ここ数年で一番感銘を受けました。研究痴の先生方含め、これまで本場にご苦労様でした。研究発表の所先生の説明も非常にわかりやすく参加してよかったと思える御路大会でした。大成功だったと思います
- 技能が器械運動の技能ではなく、合わせる技能がメインで疑問を感じた。難易度の高い技を出しても良いのでは
- コーチングエリア参考にします。コーチングエリアの対話をもっと深くすべきであった
- 生徒の意識を合わせるに焦点化することで様々な効果が生まれていました。夢中な生徒達を羨望で見た
- 開脚跳びだけに単元で多くの時間をとるというのは意見が分かれると思う
- 今回の課題がスムーズな開脚跳びに繋がる点もあるが、止まって行うと違う視点も出てくるのでは？
- 本時の課題は中1レベルにあってはいるのだろうか。小学校中学年くらいではないか
- 先生のはつらさが大変良かったです
- シンク口することで技の精度が上がるのだなと感じた。大変参考になった
- 踏み切り、着手、着地を分けずに行ってもよかったのではないかな
- 教員が伝える内容として、小学校の体育との連携を図れるとよいなと思います
- 教師は盛り上げ上手だが、子供の伝える力が伸びないという欠点も同時にある
- 本時の目標に対して生徒たちは熱心に取り組み組んでいる様子が大変印象的でした。中学校1年生の具体的な技能水準を見極める必要がありそうです
- 掻き出すよりは突き放すのほうが伝わりやすいかもしれないですね
- できない子ができるようになった子供たちの自信のつく授業でした
- 教師のポイントを押さえた指示・賞賛の声は素晴らしい
- 個としての上達はみられるのだろうか
- 子供の実態にあった学習スタイルでした
- 子供からの課題を引き出せるのもよかったです
- なぜ子供たちはいまこの活動をしているのかを説明できるとなおいいですね
- 子供たち同士のアドバイスにかかわる指導があるともっとよくなりますね
- はたして、振り返りからつながる授業であったかどうか
- A T S Tへの意欲はあまりなかったのではないのでしょうか
- 先生が熱かったです。子供たちの表情がどんどん良くなっていききました。私も真似します
- 先生の熱い指導・喜びの伝え方とても素晴らしいかったです

**器械・授業者より** <小学校（小林先生）>

- 目指す姿→下り方に着目して、友達に伝えあう→またやってみたいにつなげる。
- 授業の様子から→子供たちが課題提示にすでに「下り方」に気付いていたことから、思考がつながっていた。焦点化させたことにより、交流や活動の場で「下り方」の話ができた。また、新しい動きも出していくため、第2空中局面が多かったが、今日の授業で着地を意識している姿が見られた。「跳べなくて跳び箱嫌い」という子も楽しみながら活動できるようになった。場の設定の工夫で、児童のやる気もUPした。

**器械・授業者より** <中学校（久保先生）>

- 学級の実態として→跳び箱嫌いが半数以上、必要感がないと活動できない。そのための手立てとしてのATSTとペアでの活動を行った。3年生でパフォーマンスを行うための意欲化。
- 課題の焦点化→着手・着地に焦点化して授業を行った。その様子として手を着く場面についての発言がたくさんあった。跳べた理由としても「体を前にした」などの発言があり、課題とのつながりがあった。
- T2は専門的なアドバイザーとして活動をした。
- 緑7番、8番は前時まで跳べなかった。ただ、アドバイスにより2人とも跳ぶことができた。今回の手立ての効果と言える。関わりや必要感により活動に取り組むことができた。

**質疑応答** ① 小学校

○函館：一戸先生

- Q：目標は「伝え合っている」→授業の中で子供たちがどういう場面で伝え合っているかを想定していたか。
- A：みてみてタイムで伝え合えればよい。理想としてはチャレンジタイムで伝え合ってほしい。ただ、チャレンジタイムで伝え合うと運動量を確保できない。そのため、みてみてタイムで手が挙げればOK。
- Q：対話的な学びとして。その場での伝え合いがあるからこそ、意味があるのでは？
- 待っている子が後ろに並んでいたら、友達の動きを観られないのではないか。そう考えると、横に並ばせる方法もあり。そうすることで伝え合いが始まるのではないかと考える。
- A：見る場所を工夫させたかったが、なかなか実現できなかった。今後の課題。

○旭川：高橋先生

- ・安全面を気遣う声の子供から挙げているのがよかった。「まねしたい」という言葉から「どこを？」とつなぐことで、1年生なりの伝え合いが行われると考える。

○帯広：高瀬先生

- Q：9カリの前の段階を考えると、今回の手立てはよかった。幼児教育の先生に見てほしい。「開脚跳び」に固執していない。2台つなげた跳び箱と1台のものがあつたのはなぜ？
- A：2台つなぐと「よじ登る動き」ばかりで、またいで乗る、「跳び越す」動きにつながらなかったことから、1台にした。※司会者→乗る場所が子供の『表現』の場になってしまうこともあつた。

○江差中：能代先生

- ・「運動嫌いの子」が生まれないうしろ良い雰囲気があつた。拍手、「まねしたい」というところがよかった。

○オホーツク：菅原先生【次年度オホーツク大会：授業者】

- Q：子供たち同士で話し合いをさせた上で工夫させたい。子供の発表の際、子供同士の目線になると「関わり」がもっと出るのでは？例えば10秒間話し合わせる等。「ピタッと止まる」ということをもっと子供たちに着目させてもよいのでは？そうすることで、安全面や具体的な方法を提示することができたのではないか。

A: ピタッと止まるは、第2空中局面にもつながる。そして、けがの予防にもつながる。さらに、次につながりもある。ただ、それだけに注目し続けても良いのか？という疑問はもっていた。

**○上川：瀬戸先生**

Q: 導入の時間が素晴らしい。テンポがよく、雰囲気も体育に。課題への流れもよかった。伝え合いも子供たちの見本を見せる所もよかった。「ピタッとさせたいのか、そうでないのか」が曖昧だったのでは。子供たちも「ピタッとさせたほうがいい？」という気持ちになったのでは。それを避けるために着地点に物を置く等、自然とピタッと止まる仕組みを作ってはどうか。体の部位の名前を言いながら関わっていることが大切。「何か所で着地できた？」と聞くと、また新たな動きが生まれるのではないか。可能性を感じる授業であった。

**質疑応答 ② 中学校**

**○函館：一戸先生**

Q: 「技を滑らかにを行うポイントを見つける」が本時のねらい。具体的には何をねらっていたのか、気づかせたかったのか？タイミングをあわせることと滑らかにを行うことをどうリンクさせるか？

A: 着手をそろえるなら、「どこにそろえるの？」。ねらっていたのは、「手を奥に着く」「肩を前に出す」というところをポイントと考えた。

※司会者→合わせることを目的とはしていない。分解図をもとに技能のポイントに絞っていくつもりだった。

**○札幌：加藤先生**

Q: ペアにより技能が高まったことが驚き。「合わせるためにどうするか」というところが、指導案との目標のずれがあった。「合わせようとするとうまくいった」では、「その先に、どうしてうまくいったか」に一步踏み込んで共有できたら、もっと深まったのではないか。課題を解決した姿がぶれてしまった。「合わせるために何をした」を深めていくとよいのでは。

**○旭川：高橋先生**

Q: 「合わせる」が目的なのか手段なのか。同じ高さ、同じ技で合わせるということに意味があるのか。1人で黙々と練習していても変わりはないのでは？いくつか段がある中で合わせてもよかったのではないか。ペアでやることの意味はどこに？

A: ペアで合わせるは、意欲付けの観点が大きいの。「合わせる」ということに注目させすぎ？「タイミング」という言葉ではなく、違った言葉があった方がよかっただろうか。高さを変えてもいいということは伝えてきた。単元の中で5段だとみんなが跳べると子供たちの発言があった。高さを求める子は、マットについた印をつかって、よりダイナミックにやるよう指示。ペアでやったことで、合わせようと踏み切りに気をつけている姿が見られた。

※司会者→半分以上が跳び箱嫌い、伝え合いの学習の経験が乏しい実態から、そこを伸ばしたいという思いで今回の手段を選んだ。

**○講師：松本 格之祐 先生**

・シンクロの良さ→1人でやるよりは仲間とやった方が楽しい。動きを合わせるのは技能的に難しいこと。ゆえに、技能を高める要素がある。練習をするから、運動量の確保もできる。今回の改善点として、斜めに跳んでいけば、やっている本人が合っていることを自覚できるのではないか。

Q: 62%の児童が嫌いということは、先生が6年生のときにそうさせたのでは。そして、今は好きにさせたのも先生。何が変わったのか？

A: 基準設定の見誤りがあった。また、系統性を理解したことで子供たちとの関わりが変わった。より子供にあったものを提供したことで、子供が変わった。もっと勉強すべきだった。

**○江差：能代先生**

Q: 場の工夫がよかった。手を前に着くという点はどうかであったか。2人でやることの意味として、「友達の姿

から背中を押す」という意味があるのでは？もし動画があったら…。なぜ使わなかったか？

A:手を前に着く→一番ねらっていたところ。この授業でしっかりできるように、前時までの活動を行わせてきた。子供たちからは、「着手」じゃないところではあった。つながりの大切さを振り返りに記入していた。ペア→ペアでの対話も必要だったように思う。ペアでやったことで、跳べなかった子が跳んで火が付いた。そして、跳べたことをみんなで賞賛した。動画は、自分が苦手。動画を使いこなすことよりは、自分たちの目で見せたかった。

## ご助言

### 【釧路市教育委員会 教育支援課 指導主事 堀 員彰 様】

・前提として…

「何を身に付けたのか」という学習者の視点に立った授業構築が必要になる。「確かな学び」を保証する授業が求められる。

「確かな学びを生むためにどんな手立てが必要だったか」

そのために、今回の授業から…

○場の工夫…いろんな動きや工夫を色々な場で行うことができた。そして、そのための働きかけがあった。また、見通しをもつことができていた。

○学習集団作り…日常的な努力が現れ、学習できる集団をしっかり作っていた。

●伝え合う…「1年生の発達段階として適切だったか」

→これをやってみたいと思う人？自分でできそう？どれをやってみる？

という自分を見つめる、見つける、選択する場面が必要。

→人の工夫から自分のものへとしていくための先生の発問や問いかけが必要

●「できた」という認知を広げる

…発達のくせの違い→本当はできていることを言葉で伝えていくことが、運動が苦手であったり、身体活動を苦手としていたりする子にとっては、運動への認知を広げることができる。だからこそ、教師ができたところをしっかり伝えることが大切。

### 【釧路市立幣舞中学校 校長 秋保 和久 様】

○ATSTは効果的であった。発達段階及び集団の実態に応じた手立てであった。

→合わせる、そろえる…苦手な子のモチベーションアップ

…基本的技能の習得

…着地、着手に目を向けさせることができる。

○ATSTは目的ではなく、手段・手法である。ダイナミック・美しさにしっかり着目させることが大切。

○9カ리를教師も子供にも活用。それにより、学習の見通しや必要感へと繋がるのではないか。

## 分科会記録【ボール運動・球技領域】

記録：糠谷・小野崎

◆FSゾーン=フリーシュートゾーン ◆タスクG=タスクゲーム ◆ドリルG=ドリルゲーム

### バスケットボール・授業者より <小学校(山本先生)>

○4年時～ボール怖い、シュートできない、動き方わからない→5年時～全員シュート、初勝利など成果あり。

○ボールを持たない動きをチームで考えた。最初はイメージを持っていない状況だったが、ドリルGなどを通して、変容が見られた。共有の部分が足りないという自分自身の課題もあったが、授業後の振り返りからも、「FSゾーンや相手の届かない所に行くとパスが通り、ゴールが入る、シュートがうちやすい」や「空いているスペースに行ってパスをもらうことができた」など良い言葉が出ていたので、ボールを持たない人がどのように動けばよいかということを考えながら授業に取り組むことができたと感じている。

### **バスケットボール・授業者より** <中学校（佐藤先生）>

○手立て～Wupでのシークレット練習や、ドリル→タスクGというつながりを持って授業に取り組んできた。  
○今日は技能を重点としていたので、自己、他者評価を子供たちから引き出したかった。ドリルGの後には自己・チーム評価、最後には各チームのシークレットは何だったのかを他者評価してもらうという流れにした。  
○変容として、今までVゾーンではなく、小学校でのFSゾーンと同じようなイメージで授業を展開してきたが、どうしても動きが止まるプレーが多かった。Vゾーンという広い空間を使うことで、少し動きが増え、ランニングシュートに向かう生徒も増えてきたと実感。色々な広がりがあると感じている。

### **質疑応答** ① 小学校

#### ○渡島：澤田先生

・課題への出合わせ方は、数値化や見える化がされていてとてもわかりやすかったので良かった。

Q：再考するための手立てとして意識していたことは何か？

A：ボールを持たない子のイメージがもてなかった。→ドリルGで介入し、今、この場面でこの場所。もらいやすい位置ってどこ？など介入したのでイメージできるようになったと思う。

・もらいやすい位置はどこかを子供たちに具体的に伝わるように言い方を工夫したり、共有の価値として落ちるところまで子供たちに突き詰めさせるという姿があった。自分の授業にも取り入れていきたいと思った。

#### ○札幌：浜田先生

・ボールの精選、先生のかかわり方、特別支援の子の姿など非常に素晴らしかった。

Q：3-2ではなく4-2にした理由は？

A：ボールを持っていない子を増やすことで、冷静に周りを見たり、パスコースが増えることで、落ち着いてプレーできる、判断できるという思いから。

Q：FSゾーンを3つにした理由（3つめをトップにした理由）

A：ゴール下がうまっている時、手前の正面のスペースが空くのでそこを有効に使えるようにという思いから。さらに、そこで打つふりをしてDFを引き出し、空いたゴール下のスペースにパスを出すため。

→三角形(△)から出ない子が多かった。4人(4-2)にしたがために動かない子が出た。また、FSゾーンが3つあったことで、三角形(△)が固定してしまった。中休みなどの姿を見ていると、パスがよく回っていてどんな授業になるんだろうと思っていたが、試合になると、スモールバスケットになってしまっていてもったいなさを感じた。あの子たちならもう一歩上に行けたと思った。

### **質疑応答** ② 中学校

#### ○旭川：五十嵐先生

・男女共修で雰囲気非常に良かった。

Q：単元計画の3時間目をなぜ4-2にしたのか？

A：昨年、FSゾーンの活用で4-3まで行った。だから、昨年行った4-2の動き（パスをもらったらシュート、フリーの人にパス等）を思い出してほしかったから。苦手な子たちに有利になるようにとの思いから。

Q：3-2、3-3のオーバーナンバーの技能を4-4でどういかしていくか。



A: 空間を生かしていきたい。これからVゾーンがなくなる→できなくなる→どう問題を解決するか。Vゾーンがあった時のことを思い出させながら行いたい。ボールマンディフェンスがいた時→今日出てきたキーワードを4-4でも意識させる。全然できないようだったら、4-4までいかななくてもいいと思っている。

#### ○渡島：溝口先生

Q: Vゾーンの導入の仕方はどのように行ったのか？

A: F Sゾーンを作るだけだと動きが止まってしまう→動きながらにしたい。動きながら行える。中3のねらいは、「空間をつかおう」なので、空間の認知をさせたい。Vゾーンだと考えた。F Sゾーンがなくなる代わりに、Vゾーンを作るよという導入にした。

Q: Vゾーンがあると、ノーマークになる必要性がなくなり、少し安易な気もするのだがどう考えるか。

A: レイアップを練習でできる生徒は半分くらい。少しでも試合の中でできる状況を作るためにVゾーンを作った。Vゾーンがなくなった時に、生かされるようにと考えている。

Q: 運動量の確保の面はどう考えていたのか。(3分間のタスク)

A: 1チームを3グループに分けたかった。→時間を伸ばすと考える時間が無くなる。これが限界だった。

Q: ドリルGとタスクGのつながりがなかった。ルールが大きく変わってしまう。

A: バスケットなので、攻防を味わわせたかったので、全面にした。しかしつながりということでは、課題が残っているので、次時で活用し、思考のつながりでもっていけるようにしたいと思っている。

・振り返りの場面で、相手の作戦は何だったかな？はとてもよかった。

※司会者→支部としても「ボール運動領域は最後ゲームで終わらせたい」という話になっていた。毎時間ではないが、ゲームで本時の目標を達成したいということで、今回も最後切り替えのあるゲームで終わっている。

#### ○札幌：前田先生

- ・Vゾーンの設定は子供の顔つきも変わっていたし良かった。Vゾーンを作ることで、普段立ち尽くしてしまうような子たちが、しっかりと取り組んでいたように思える。相手の作戦を見破るという振り返りは面白い。
- ・小学校で、試合の合間にチームで相談している姿があつてとてもよかった。作戦タイムにすると、途端に意見が出なくなったり、話し合いが滞ってしまう。どうしたら話し合いたくなるのかを考える必要がある。オールコート→タスクG→ドリルG。その中でリーダーシップをとれる子を中心にフリーズさせながら行うなどの方法も1つなのかなと思っている。

Q: Vゾーンのバランスを教えてください。

A: 何度も相談しながらライン・角度を決めた。一番大事にしたかったのはランニングシュート。ゴール下からランニングシュートが打てる・打ちやすい角度で設定した。

#### ○札幌：山崎先生

- ・中学校は運動に前向きではない子供たちを楽しく運動させたい。小学校は技能高い。反対の局面にある子供達の授業だった。特別支援の児童への手立てはよかった。ルールをもう少し工夫する事で、よりよくなるのでは。中学校→「Vゾーンは飛び込むところだよ」「Vゾーンに入れるのは何秒だよ」とするだけで、居座ることがなくなるのではないかな。

小学校→シュートエリアのように、帯でとり、このエリアまで入ったらシュートのようにするというだけで、もっと変わるのではないかな。

#### ○札幌：斉藤先生

- ・9カ리를しっかりと活用し、小中のつながりを見ることができた。

作戦板や学習カードなど、絵で書き記すようなものが小学校からあるといいかもしれない。Vゾーンをこれからどう生かしていくのが課題。DFがもっといけば、Vゾーンの有効性が広がるのでは。

**【ご助言】 北海道教育庁 釧路教育局教育支援課 義務教育指導班 主任指導主事 原 健一 様】**

◎改善の方向性について

- ・特別支援の子への支援や男女共修など、全ての子が運動に楽しめるよう工夫されていた。事前・事後アンケートをとったり、体力テストの結果を分析したり、子供たちのことを考え授業づくりを行っていた。中学校では、バスケットに自信のない女子に適時関わっていて、いい動きが出ると「いいぞ」と近くに行って褒めていた。その様子を見ても学級経営は素晴らしいし、安心感もある。小中どちらも学級経営、人間関係が素晴らしかった。

◎単元全体を見通した資質能力の明確化

- ・ルールの工夫は万能ではない。どのような動きを目指すのか。どこがゴールなのかを考える必要がある。目標が思考・判断なら、振り返りも思考・判断。目標が技能なら、振り返りも技能。始まる前と終わった後で話し合ってみて、どう変わったかというような具体的な視点を明示することも一つである。単元全体を見通して、どこがゴールなのかを基盤として授業改善を図っていただきたい。

①9年間を見通して

9カりは完成形ではない。体力テストの結果から、中学校で「運動が嫌い」は多くなっている。しかし、中学校だけが悪いわけではなく、小学校ではどうなのかも考えていく必要がある。その検証・改善にも9カりを活用することができれば素晴らしい。中学3年生は生涯スポーツというところが強くなるので、そのゴールを見据えながら、小・中学校が一緒にということがこれから、より求められてくる。

②深い学び

主体的・対話的・深い学びは切っても切り離せない。知識と知識を関連付けることが大切。『3-1の技を、4-2に生かそう』等、これまでの学習をいかに活用できるかという視点に立った授業改善を進めていく必要がある。

**【釧路市立共栄中学校 校長 伊藤 晃一 様】**

◎小学校について

- ・バスケット部がない→一度も得点をとれないで単元を終わってしまう可能性があった。得点する個人としての喜び、チーム全員が得点する喜び(G7)、つまり全ての児童がボール運動の楽しさや喜びを味わうことが保障されている授業だった。また、その実現のために個人・チームで具体的に考えて解決することによって、ゲームでの勝利と全員得点を実現できるように構成されていた授業だった。
- ・展開としては、つまずきや困り感から課題を焦点化し課題解決につなげ、学びを深くさせているように感じた。学習カードの中に、「3秒以内にパスをするとシュートする回数が増えた」「相手の届かない場所に行ったり、相手の前に行く」など具体的な記述があり、問題解決的な指導過程に慣れている印象を受けた。このような授業実践を積んでいくことで、9カりの1つの例である『得点しやすい場所へ移動する』から『ゴール付近の空いている場所へ移動する』ことにつながっていくと思う。

◎中学校について

- ・バスケット部5人、半数以上部活に所属していない。運動能力の習慣に差のある集団だった。この差を克服するためのルールの工夫、生徒たちの声に向き合う教師の姿があり、課題確認やチームの練習に生きていたと思う。チーム名などを工夫することで、帰属意識、肯定的人間関係などがしっかりしていた。
- ・Vゾーンは、高い次元で考えるとどうなのかなとは思う。ゴールに突き進む・シュートに向かう動き・流れに対する角度や制限など、難しいものがあり今後考えていく部分でもあると感じた。中学1・2年は、「空間に走りこむ」、中学3年は、「空間を作り出す」、これをどう考えるかが大事。生徒たちがルールを熟知してコートを動き回って、素早い攻守の切り替えが頻繁にみられていたという点では大変評価できる。またVゾーンの発案が佐藤先生だとお聞きしたので、よくここまで考えられたと最大の賛辞をおくりたいと思っている。
- ・これからの授業では、主体的対話的で深い学びという実現に向けて、問題解決的な学習と言われている。アプローチ方法として、あえて5-5や4-4をする→困り感→パスを受け取るためには？→タスクに戻る→問いをうむ→タスクに戻るというような場面を作り、学びを深めるといった過程もあっていいのかなと感じた。

## 釧路支部 研究のまとめ

### 1. 成果（アンケート調査・授業チェックシートより）

#### (1) 体育授業評価アンケート（児童生徒）より

単元前後の好嫌度の変容を見取るために、4段階法（好き・どちらかと言えば好き・どちらかと言えば嫌い・嫌い）のアンケートを実施した。公開4授業におけるアンケート結果を以下に示す。

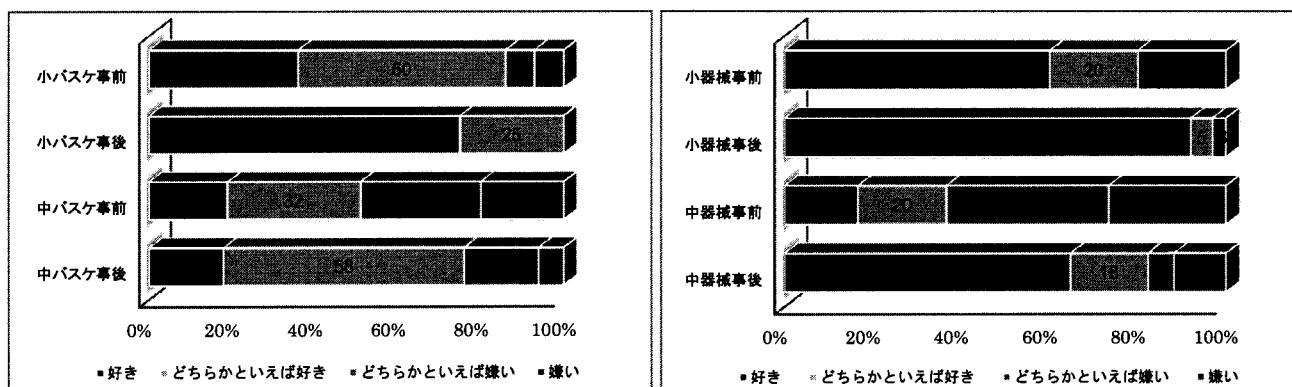


図1 単元前後における好嫌度の変容（左：バスケットボール 右：跳び箱）

アンケートの結果、釧路大会にて公開した4授業、全てにおいて「好き」「どちらかといえば好き」の割合が高まった（図1）。また、どの授業においても「嫌い」と答えた子供たちから「楽しかった」という回答が得られたり、積極的に運動に取り組む姿を見ることができた。これは、本支部の研究仮説の立証につながるものであり、本研究の大きな成果と言えよう。

#### (2) 授業観察者チェックシート（授業参観者）より

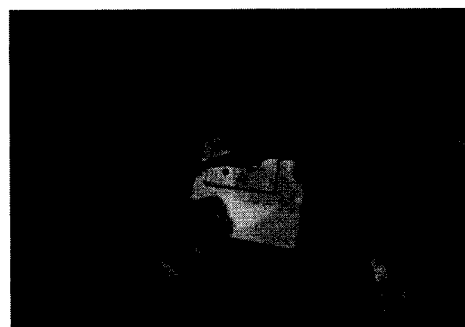
公開授業では、本支部作成のチェックシートを参観者に配布し、授業参観者による授業評価（5段階評価）を実施した。その結果を右に示す（表1）。

各授業において、20~30名程度、延べ109名の回答があり、全ての項目において3.5以上の評価を得ることができた。

4授業の平均値では、特に「肯定的な雰囲気」、「夢中になる姿」の項目が高かった。この結果から、私たちが目指す「夢中になれる子供」に迫ることができたのではないかと考える。また、次に評価の高かったのは「技能ポイントの提示」の項目である。これは、私たちが研究の中心に据えてきた9カリを活用した授業計画がもたらした成果であると考えられる。

表1 公開授業における授業観察者チェックシートの集計

＜授業観察者チェックアンケート結果＞		中器械				全体
質問項目	回答 22	回答 32	回答 25	回答 30	109	
1 準備運動は技能向上や体力向上につながるものであった。	4.64	3.77	4.24	4.30	4.24	
2 スモールステップ・ステップアップの場やメニューが用意されていた。	4.25	4.06	4.00	4.17	4.12	
3 学級（学年）の実態に応じた授業計画であった。	4.50	4.19	4.08	3.50	4.07	
4 子供が何を学習し、何を身に付けようとしているのかが、よくわかる授業であった。	4.50	4.19	3.68	3.80	4.04	
5 学びのきっかけとなるような問題場面との出会いや課題の提示があった。	4.60	3.97	4.08	3.70	4.09	
6 学習課題は子供の実態に適したものであった。	4.48	4.10	4.12	3.53	4.06	
7 学習課題を解決するために練習方法を選んだり、場を選んだりする場面があった。	4.10	4.03	3.72	3.63	3.87	
8 ペアやグループ、個人の考えを発表したり、交流したりする場面があった。	4.81	4.39	3.52	3.93	4.16	
9 技能ポイントの掲示やキーワード化など子供がわかりやすくなるような工夫がみられた。	4.57	4.33	3.96	4.37	4.31	
10 授業全体を通して肯定的な雰囲気であった。	4.68	4.50	4.60	4.53	4.58	
11 子供は、夢中になり意欲的に学習に取り組んでいた。	4.90	4.25	4.52	4.20	4.47	



## 2. 課題（授業チェックシート・分科会より）

### （1）ボール運動・球技「バスケットボール」

#### 【視点1】知識・技能のつながり

##### ①9年間のカリキュラムを活用して「目指す授業の姿」を設定し、ルールを工夫する

▼ルールの工夫で、動きに制約を受けることでのデメリットを明確にしておく必要がある。また、その制約を解除していく過程も綿密に計画を立てておく必要がある。

- （小）「フリーシュートゾーン」が安易な待ち伏せ（そこに留まる）にならないか
- （小）他にもフリーなスペースは存在するが、視野が狭くなるのではないか
- （中）制約の多い中から、メインゲームにどう活かされるのか
- （中）スペースやオフザボールの動きが意識された半面、運動量の低下があったのではないか

##### ②子供の実態や運動の特性に応じた単元計画にする

▼機能的特性の分析と子供の実態をしっかりと照らし合わせ、技能が向上してきた集団に次のステップアップを提示するタイミングを想定しておく必要がある。

- （小）4対2を卒業してもよかったのではないか。交代の方法を工夫するなど、ゲームの時間が細切れにならないようにすることで、さらにバスケットボールを楽しんだのではないか
- （中）4対3のアウトナンバーゲームは、本当にバスケットボールの楽しさなのか

### （2）器械・器具を使つての運動遊び・器械運動「跳び箱」

#### ＜視点1＞ 知識・技能のつながり

##### ①9年間カリキュラムに即して「目指す授業の姿」を設定し、ルールを工夫する

##### ②子供の実態や運動の特性に応じた単元計画にする

▼子供の実態に合わせながらも、発達段階における目指す姿を意識して単元計画を立てる必要がある。

- （小）小1の発達段階は、いいと思ったら真似をするところ
- （中）小学校中学年くらいの内容ではないか。難易度の高い技を提示してもよいのではないか
- （中）器械運動の技能よりも、合わせる技能がメインになっていたのではないか

#### ＜視点2＞ 思考・判断・表現／対話的な学びへのつながり

##### ②課題を焦点化し、課題解決につながる活動を設定する

▼課題解決につながる課程として、子供同士の対話は有効であるが、その方法や子供たちの『対話する力』を伸ばす手立てを考えていく必要がある

- （小）子供同士で対話する場を設定するなど、運動中に伝え合う活動がほしかった
- （小）友達の動きを観察するため、観る場所を横にするなど工夫できればよかった
- （中）コーチングエリアの対話を深くする工夫（アドバイスに関する指導等）があるとよかった
- （中）教師の盛り上げ方が上手なほど、子供の伝える力が伸びないという欠点もある

## 3. 今後の展望

上記の成果と課題を受け、本支部では、特に「9カリのより実用的な実践研究」、そして「課題解決のプロセスに関する研究」を中心に据え、更なる発展進化を目指したい。また、これまでの釧路の研究の「つながり」を、今後は体育専門ではない先生方や、授業づくりに困っている先生方まで広げ、授業づくりの手助けができる仕組みを整える等、「広める」活動にも力を注いでいきたいと考える。

記念講演



## 北海道学校体育研究大会 釧路大会 記念講演

桐蔭横浜大学 松本 格之祐 氏

体育の授業づくりで大切にしたいことについて、大きく二つの中身でお話をさせていただきます。

本時の目標についてご質問がいくつかありました。目標についていくつか話をさせていただきます。例えば、仲間同士協力するというのを目標に掲げたけれども、具体的に授業の中身でどうやって子ども達が協力せざるを得ない場面を作るのか。つまり、内容がないのに目的だけ掲げている場が結構あります。かつての雑誌を5年分全部調べて、持久走で調べましたが、内容と評価をきちんと掲げている体育の専門雑誌であっても、2編しかありませんでした。これも大事にしないと、やっぱりだめなんじゃないかなと思っています。

今日はバスケットボールが小学校、中学校で行われましたが、バスケットボールを教えるのか、あるいはバスケットボールで教えるのか、その考え次第で全く違ってきます。以前、小学校のソフトバレーボールの授業のときに、中学校の女性の先生が拳手され、今日のはバレーボールじゃない、と厳しくおっしゃいました。それはそうです、ソフトバレーを使ってるんですから。中学校のボールではない。ネットの高さも低くしてある。だから、バレーボールの大きさのルールからいくと、確かにバレーボールではないですが、それでは子ども達が楽しめないのではなか、というところなんです。種目が先にあるのか、それとも子ども達が先にあるのか。それで授業のつくり方が全然変わってくると思います。

たとえば、ボール運動、球技で例にとると、学生に今、小学校、中学校、高校の体育の授業で、模擬授業を指導案を作ってやらせています。つまり、学習指導要領の解説をしっかりと読み込んで指導案をつくる。実際に仲間に対して教師役になって授業をやっていますが、小学校のサッカー

なのに、いきなりリフティングから始まる指導案を書く学生もいるんです。サッカーの専門家。バスケットの専門家はいきなりドリブルから始めてしまうんです。シュートはレイアップシュート。小学生がレイアップシュートなんかできるわけありません。八村塁でも相手を抜いて、レイアップなんてそう簡単に決められない。そこから入ってしまうんです。ですから、ボール運動で何か子ども達に合ったボール運動をしなくてはいけないというときに、たとえば、ボールを変えましょう。

ボールの大きさや数や硬さ、弾み具合、転がり、これを子ども達に合ったものにしましょう。たとえば、ドリブルを禁止するのであれば、もう弾まないようなボールを使ったほうがいいでしょう、ということです。どういうボールを使うかが一番、大きいんじゃないかと思っています。

それから、ゴール。これは大きさ、角度、位置、ゾーン、得点方法。今日は、1時間しかバスケットを見なかったのですが、バスケットでも最初は3点にしようというルールになっていました。目標と子ども達の実態によっては、得点方法もやはり工夫していかなければならない。あと、コート、人数、ルール、役割、このへんを子ども達に合ったものにすること。それから、先生が考えた目標に合ったものにすること。基本は、子ども達ができるだけ楽しめるようなゲームにしていくことです。その視点で見直しましょう。

目標はどの程度達成されたのか。いつ、誰が、どのように評価するのかについてですが、当然、授業の中でいくつかバスケットにも子ども達の実態が載っていました。

なかなか厳しい自己評価ですけれども、跳び箱運動の中学校の子ども達が、嫌い・どちらかという嫌い、と答えた生徒が64%でした。三人に二人が嫌いだという実態。これは先生としては厳しい実態ですが、それでも把握しないと子ども達を指導する上では、困ります。

建設的というのは、毎時間授業をどう評価するかは置いておいて、毎時間振り返りましょう。具体的な振り返りがあるから、次の授業が、具体的に対策ができていく。子ども自身が終わってみて、自分は何ができたのか記録をしたり、

仲間が評価したり、お互いに評価したりする。今日、器械運動だけでも、もうちょっと子ども達同士が評価をすることも、どこかで視野に入れたほうがよかったかなと思いました。1年生なりに、あるいは中学生なりに、自分の仲間をどう評価するかという視点が。中学1年生は横にケンステップを置いて、評価をしていましたが、他の待っている子ども達はおそらく横にいて、皆で評価してあげたらもっとよかったと思いましたし、実際に動いている仲間、跳び箱の中学生の場合は二人ペアでシンクロしていました。それから、1年生の場合はグループで動いていましたから、お互いにグループで見てやれて、やったことをお互いに情報交換をするというのが一番、子ども達同士のかわりが深まるかなと思いました。それを先生が吸い上げていくといいでしょう。

どのように評価するか。これは、今は絶対評価ですけども、個人内評価を大事にしていきたいと思います。子ども達が、スタートする前にどういう実態なのか。やった結果として、子ども達が具体的にどう成長しているのかというのを見取することはどうしても必要です。目標はどの程度達成されたのか。毎時間、単元毎、1年毎、6年、3年間。釧路の場合は6+3で9年間を考えてらっしゃいます。作った指導案や年間計画というのは具体的ではなくて、やってみてまずければ、やはり修正していく必要があると思います。これを本当に丁寧にやっていくと、いい指導案、年間計画ができるんじゃないかと思っています。いい年間計画を目の前の子どもにアジャストしてるかどうかというのは、また別物ですけども、そのへんを振り返ってみるのも大切です。

僕は、今でも小学生相手に飛び込みで1時間きりですけども、いくつかやっています。そのときに考えるのは、あまり運動が得意ではない子、目立たない子、この子に焦点を当てない限りは、授業はよくなるまいだろうと思っています。上手い子はどうするんですかという質問がくるんです。あれだけ上手い子がいるじゃないですか。あの子がもっと上手になるために、先生どうしますって言われるんです。順番が逆ではないかと思っています。まずは運動が苦手な子、

それから、体育があまり得意でない子（嫌いな子）が体育を好きになってくれる。今まであまり運動ができたという経験がない子が、少しでも伸びたという経験を私達はまず保証すべきだろうと思っています。

評価と評定の区別ですが、これは評価を端的にいうと、今日の中学生の器械運動がまさしくそうだと思うんですが、認め、励ますのが評価だと思っています。君はできる子、あなたはできない子という区分けをするのが評価じゃないと思っています。どうやって認め励ますかという視点が、どうしても僕は評価ではないといけないと思っています。計画を立てて実際にやってみて、振り返って、もう1回見直しましょうというサイクルです。そのためには、しっかり目標を立てて評価をしていかないとPDCAサイクルは動いていかないということになります。

単元本時の計画なんですけれども、一貫性が意識されているのか、目標はどの程度達成されたのかということ。たとえば、ボール運動・球技で考えてみると、1時間の流れの中で個人の技能、単元をどうしても建設的に取り上げられると思うのですが、バスケットであればおそらく個々のシュート能力とか、それから、ボールを持たない動きというところでいえば、ボールを持ったときに仲間がどこにいるか意識せざるを得ない。それから、持たないときにどう動くか。やはり、これは状況判断能力が問われていますので、個人の判断ではないでしょうか。個人の技能、それから、グループの共通課題、最後にグループで共通課題を通して練習をしたものが、本当にできるのか確認するのですが、先ほどもお話ししたように、中学生のサッカーの授業で単元計画をやると、最初にリフティングがあつて、ドリブルがあつて、個人技能をやるんですけど、グループのタスクゲーム、ある課題を持った練習の中にはリフティングも生きてこないし、さほどドリブルも使っていない。その練習をしたものが、ゲームの中で本当に使われるのかどうか。ゲームの中で、これは発達段階によって違うと思うんですけども、そのゲームの中で、一番、子ども達が必要とする技能を最初にやるべきじゃないかと思っています。その技能を使って自分達で達成できるようなゲームづ



くりの練習をして、それができたかどうかをということであれば、逆からみても説明がつくような指導案でなければならないと思います。

あるいは単元計画もそうだと思います。最後に発表会であったり、リーグ戦をやったりしますが、その最後であるリーグ戦にどんなゲームを期待しているのか。その期待したゲームは、どういう過程を経れば達成可能なのかと考えると、逆にも説明がつかなければいけない。1時間の中でもそうですが、単元の流れとしても逆に説明つきですか。これは、特に単元づくりでは非常に苦勞が多いのですが、逆に一度作ってしまえば先生はすごく楽です。学習カードも同じです。単元全体を見通さないと、単元全体で使える学習カードは作れません。でも1回作ってしまうと、先を見通しながら授業が作っていきけるということです。ということを少し考えてみたらどうでしょうか。

僕は、29年間小学校にいました。3年生の子ども達に1年間体育をやってみて、ちょっと感想を書いてもらい、その作文を要約すると、大きく4つに分けられました。子ども達が体育に期待しているのは、もっと一生懸命運動をいっぱいやらせてほしい。それから、もっと上手にさせてほしい。これは、高田典衛先生が高田四原則と言われましたけれども、まさしくそこに繋がっていくと、自分が子ども達の感想文を整理して思いました。学びやり足りない子どもの姿、学習内容の方法の理解を深めていける子どもの姿ということで、体育が担うべき課題として言葉で挙げるならば、態度や技能や学び方、知識、理解、プラス表現というところが入ってくるのではないかなと思います。

新学習指導要領で、学びに向かう力というのが出てきました。これは、関連教材の考え方、それから、素材の教材化、教材指導の適切さ、これをしっかり考えていくことによって、新学習指導要領の学びに向かう力に関連していく。つまり、夢中になって取り組む子どもの姿、こういったことを具体的に明らかにしていけないと達成できないだろうということです。それから、伸びを自覚できる子どもの姿も知識・技能というふうにおさえましたが、時間と場の保証です。運動する時間、具体的な場を保証してあ

げましょう。具体的に実現可能と思える目標を設定しましょう。分かりやすい運動のポイントを子ども達に理解してもらいましょう。それから、興味をそそる運動や、やり方を先生なりに工夫しましょう。今日も試運動に入る前が、すごく素晴らしくよくできていました。ただ、ちょっと残念だったのは、小林先生がここにいるので申し訳ないのですが、途中5番か6番のところで先生が皆を集めて話をされたのですが、時間を計っていたら13分経ちました。13分は、45分授業の中で3分の1なんです。3分の1の時間を子ども達は動いてない状況。1年生にとっては、ちょっと辛い時間ではなかったかなと思いますので、これはちょっと先生のほうで工夫すべきところだと思います。とにかく、運動する時間と場を保証してあげましょう。こういうことが保証されて、子ども達は自分の能力を自覚できるのではないかなと思っています。

学び合い、認め合う子どもの姿、学び方。よい授業の条件。これは、高橋健夫先生がもうお亡くなりになって、6年が経ちましたけれども、盛んに高橋先生おっしゃってました。よい授業条件、この二つは間違いない。授業の勢いと授業の雰囲気であるということで、これに適うのは、学び合い、認め合う子どもの姿ではなからうか。つまり、子ども同士がどうお互いに学んでいくのか。子ども同士が学ぶためには、たとえ個人種目であっても一人ひとりがバラバラで学習しては実現できないだろうと思います。授業の勢いというのは、おそらく子ども達の運動する時間や回数が確保されているということ。授業の雰囲気は、今日の中1の授業で緑の8番の女の子が、横で友達の動きを見ていて、よかったら一生懸命拍手をしていました。段々そういう雰囲気になっていきましたが、子ども同士がお互いに認め合うような雰囲気が明るくて、肯定的な雰囲気があるとすごく授業の雰囲気がよくなる。この二つは、子ども達に授業評価をさせても確実に高い評価が出てきます。それから、学習内容、方法、理解を深めていける学習者の姿ということですが、充実した言語活動とは、思考力・判断力・表現力と三つ並んでますが、これは並列ではないんです。思考し、判断したものをどう表現するか、アウトプットに

ちなんだ表現。文章であったり、言語であったり。ひょっとすると、自分の動きで表現するかもしれません。考えていることのその元になるのは思考し判断すること。それをどう表現するか。

北陸のある県の研究会に呼んでいただいて、授業を見せていただきました。たまたま2年生の跳び箱運動だったんです。30分経ったら、授業がぴたりと終わりました。2年生が5分間、自分の今日の学習を振り返ってメモしていました。次の5分間は、グループで話し合っ振り返る。最後の5分間は、集まってクラスで振り返る。2年生の子どもが、実質15分を話し合いに充てているんです。これは学校を上げて、どう授業で表現力を高めていくかというのを研究主題に掲げてやられてたんですけれども、僕個人は、表現力を高める体育の授業じゃなくて、体育の授業で高め合える表現力とすれば、そんなに時間とか回数を保証する必要はなにもない。つまり、子ども同士が実際に運動をして、今のでよかったのか、悪かったのか、ここをもう少しこうしたほうがいいよっていう、伝え合うのも表現そのものじゃないですか。運動の時間を削ってまで15分間設定しなければ、体育の授業で表現力を高められないとすれば、それはもう、体育が一番保証しなければいけない、体育でしか学ぶことのできないものが恐らく少なくなってしまうんじゃないかと考えています。

日常的な授業の中でですが、今お話したように意見の発表や、低学年は相互評価ができないんじゃないと言われることもあるんですけれども、回数を数えてあげるだけでもいいんです。終わったあと丸とか、拍手でも構わない。とりあず、そういう場を作ること。となると、厳しいのは、丸と言ったんだけど、何が丸だよ、三角じゃないか、バツじゃないかっていう、これは中身になりますよね。ではなくて、まずは、お互いに動きを見て伝え合うことそのものを評価していく。その上で学習が進んでいけば、本当は伝えたかったことなんなの、丸ってなんなのと聞くことも大事でしょうけれども、日常的な授業の中では発表してくれたらそれでいいだろうと、その段階からスタートすべきだろうと思っています。これ習慣化しないと、たとえば、小学校高学年でも一人ひとりで黙々と取り組む

授業に終始する。友達の動きを見る習慣がついていなければ、高学年でもそういう授業になってしまいます。それから、ポイントとの共有化。今日の中学生の跳び箱で、跳び箱の先のほうで付く、あるいは奥に付くということが書いてありましたが、おそらく要約すると、跳び箱の先のほうに付くということになっていくと思うんです。これはおそらく、開脚跳びで跳ぶのであれば大切なポイントなので、そういうポイントは友達と共有していきましょう。それから、先ほど単元を通して学習カードを作ると言いましたけれども、記録を残していくこと、その記録に関して先生がコメントを加えることを大それたことではないんですけども、パラパラとめくってでも構わない。特に目立たない子、先生となかなか会話ができない子が何を考えているのかというのがどこかでチェックをしていくべきだろうと思っています。

授業づくりのおさえ方の後半です。お話した中に出てくるところで、学生が模擬授業をやるときに、学生には運動学習を授業の中で50%確保しようとして伝えています。そのためには、マネジメントと学習指導をできるだけ端的にやらないと50%を満たさないよと言っています。伝えたいことはいっぱいあるかもしれないけれども、四つも五つも話をしたら最初に話したことを忘れてしまう。実際に最小限の説明でまず運動をしてみて、足りなければあとで付け足せばいいんじゃないかということで、できるだけ学習指導、インストラクションを少なくしましょう。マネジメントも最初は難しいかもしれないけれども、グループで準備をするものを決めて、たとえば、この前3分だったけど、2分30秒で準備できたねっていう評価をしてきながら、できるだけ準備や片づけがスムーズにできるようにしましょうということ。運動学習を50%なんとか確保しようというふうに言っています。

じゃあ、運動している時間が一番となると、持久走は全員で走ってますから、20分間走れと言ったら、授業の半分を確保できるわけです。持久走は好きですか。僕が小学校の頃、前回の東京オリンピックがちょうど6年生でした。そのときに、業間体育というのがありました。走らされたんです。休み時間20分あるなら、本当

は遊ばせてくれと思ったんですけど。今日は走れ、今日はあれやれと、先生に決められたことをやらされるので、体育は好きなんだけど業間体育は嫌いでした。特に持久走は。持久走を得てして好まないのは何かというと、どれだけ自分が課題を立てて達成するか、何かよくなったということが自覚されていたかどうかということです。自覚してもなかなか大変だろうと思いますけれども、魅力的になっているかどうかというの一番大事だと思います。これは、バード・クルムという、高橋先生がお話になったんじゃないかと思うんですけど。1992年、International Journal of Physical Educationという世界的な雑誌の中でバード・クルムが書いた。タイトルも授業の構造なんですけれども、運動技術の学習、社会的構造の学習、認知的・反省的学習、情意的学習っていう、難しい言葉で訳されているんですけど、要するに、体育授業は何か上達する、あるいは課題を達成する、できるようになる場ということが一番の目標にしているだろう。その学習が仲間と一緒に進んでいくでしょう。できることを目標に仲間と関わり合いながら授業を進めているよね。運動のパイプは何なんだろう、そもそもこの運動はどんな運動なんだろうか。それから、どうやったら上手くなるんだろうか。仲間との関わりはどうやったら、仲間に上手く伝わるんだろうかってことで、分かるっていうところです。内容を理解しているかというところがどうしても、この三つが体育の授業の大事な部分だろう。楽しむというのは方向目標です。そういったことを経て、最終的に楽しいなと思ってくれればいいんですが、1時間の授業の中で全員が楽しめるかどうかというのは、これはなかなか保証できないです。じゃあ、楽しかったという授業が本当にいい授業になったかどうかというのは、ここにあります。ということで、よく体力の問題が出るんですけど、体力も楽しさというのも方向目標ではないかなと思っています。毎時間の積み重ねた結果、楽しいと思ってくれるだろうし、体力も高まるだろうし。やっぱり、1時間1時間の授業を大切にしましょうというのが一番大事になってくると思います。

具体的な課題の設定。これは連続した達成を

味わうというところなんですけれども、授業が終わって子ども達が授業の場所を離れないっていうのは、もうちょっとできそうなのに体育の授業でできなかった、先生、もうちょっとやらせて、という。そうすると、体育の授業での位置づけも若干変わってきます。授業の中で、皆ができるようになってよかったねというのも一つの目標かもしれませんが、まだできないんだけど、なんかできそうな気がしてきたぞ、はい、終わり。次の授業までの時間がある。やりたい子は、おそらく休み時間に頑張ってくれるかもしれないというところで、手応えをどう持たせるかというのが、この子ども達が意欲的になる大きな理由ではないかなと思っています。

それから、スモールステップ。これは1個達成したら、次に新しい目標があるということです。実は僕、小学校2年生の1学期に逆上がりの指導をしていました。あと三人で全員ができるというところまできました。ところが、あるとき男の子が僕のところに来て、A君が先生軽くなったよって来たんです。毎回もじもじしているから、もじもじしている子は前よりも軽くなったと分かるんです。僕の手帳には、こいつまだできない、ゼロの数字がずっと並んでいるんです。ちょっと頭を殴られた気がしました。僕はA君というのはまだ0回、できない子の三人のうちの一人だという意識だったんですけども、手伝ってくれている仲間は、軽くなって上手くなってきたっていうのをわざわざ僕に報告にきたんです。どっちが温かいかなと思ったんですよね。非常に自分は冷酷な人間だなと思いました。それから、10秒間で逆上がりを計って、できなければ数字を割りつけました。1回補助して目が回る子、2回いけません。ただ1回回って慣れると、2回目にもいけるんです。10秒間に3回お手伝いで回れるようになると、かなり自分でできるに近くなっています。それから、お手伝いで3回できるようになった子は、皆の前でチャレンジタイム、挑戦をさせるようにしました。一般的に言われている、できるという、開脚跳びだったら、何段、4段、5段で跳べないと跳べるとは言わないんですけども、実は、できるという僕らが聞いた基準の手前にもいっぱいできる世界があるわけです。友達二人で逆

上がりもいいじゃないですか。一人でもいいじゃないですか。先生に手伝ってもらってもいいじゃないですか。かっこ付きでできるという主題がおそらくあるだろうと思っています。そうすると、このスモールステップというのはもっとたくさん設定できるのではないかなと思っています。

今日この先生は本当に熱く、汗をかきながら、中学1年生の誰よりもこの先生が一番汗をかいたんじゃないかと思うんです。袖をまくって、額に汗をしながら頑張ってるじゃいました。教師行動で先ほど、授業ばかりのことを言いましたけれども。あと、学生にデータを取らせているのは、先生役の子が指導役、あるいは中学生でも生徒役の子に、どれくらい声をかけたかという回数を全部チェックさせていきます。インタラクションの相互作用行動というんですけれども、相互作用が多いほど授業評価が高くなるという研究成果が出ているんです。たとえば、テニスの練習で、僕はインストラクターをやっています。こういうことに気を付けてやってみましょうと言って、よかったね、上手くなりましたよ、もうちょっとここをやったらどうですかと言って、スルーしてこっちに行ったら、先生嫌ですよ。子ども達もそうだと思うんです。声をかけてもらったなら絶対嬉しいはず。しかも具体的に、今日はこの先生は肯定的な言葉かけをたくさんかけてらっしゃいました。なので僕も3年生の授業で一人4、5回かけました。もうかけまくりですよ。あーいいねー、前よりよくなったね、OK、OKと。39人に声をかけました。あとで子ども達に、先生に声をかけられたかどうか調査をしたら、8人しか声をかけられたと言ってないんですよ。僕は、今日の久保先生ほどじゃないかもしれませんが、けっこう頑張って声をかけて、全員に少なくとも3、4回は声をかけたぞという自信があったのですが、かけられた本人は声をかけてもらったと思ってないんですよ。つまり、関わる回数が多ければいいのかというのと違って、自分が困っているときにアドバイスをしてもらおうとか、できたっというときに、そのときに動いてもらおうとか。こっちの都合で行って声かけてもだめなんですよ。やっぱり子ども達に寄り添って、その場面でしっかり理解をしてやらないと、子ども達は

評価をしてくれないということが身をもって分かりました。けれど、先生が黙っているよりは声をかけたほうが絶対授業が盛り上がるし、子ども達も評価してくれると思います。

たまたま今日、跳び箱運動は個人種目です。バスケットは集団種目です。先ほどお話ししましたけれども、個人種目ほどお互いの関わりを先生は評価してあげましょう。たとえば、逆上がりができるようになったときに、できた子を褒めるのか。あるいは毎回一生懸命補助をしてくれた子を褒めるのか。おそらく、毎回サポートをしてくれた子をまず褒める。そうすると、見ている子も、先生は一生懸命お手伝いしてくれると褒めてくれるんだということが伝わると思うんです。個人種目ほど集団的な評価をしましょうということ。個人種目は個人でやっていると非常に冷たい授業になりやすい。それから集団種目。これは先ほど言いましたけれども、サッカーの授業で、5年生の授業で他の学校と調査したことがあるんですけども、普通集団種目であれば仲間が仲良しになる、凝集性が高まるというんですけども、決してそうじゃなかったです。ずうっと低空飛行だったんです。バスケット授業が続いてもずうっと。やっぱり大切なのは、先ほど言った個人の技能とかゲームに対する理解をどこかでボトムアップしていかないと。バスケットだったらシュートを決める力、それから、相手にきちんと投げて、投げられたボールを取るという個人技能がまずないと、いくらパスをもらってもコロコロコロ落としていたら、だんだん来なくなるかもしれないという、そういう個人技能、あるいはゲーム理解を高めておかないとゲーム自体は高まっていけない。つまり、個人種目ほど仲間同士がどう関わっているのか、集団種目ほどグループの前に、個人個人はどうなのかとことに目を向けていきましょうというところです。先生の関わりは、積極的に肯定的に具体的に関わっていきましょう。

ネットに体育嫌い同盟ってあるんです。高校生は小学校・中学校、それから、高校の授業のことを思い出しながら、体育嫌い同盟に書いてあるんです。6位はドッチボール。ドッチボールは嫌いだ。僕の後輩が1年間アリゾナ州立大

学に留学をしていました。彼から情報を得たのは、アメリカやドイツでは、合衆国は国の法律より州の法律のほうが上位であること。州によっては、ドッチボールを体育の授業で取り扱ってはだめだと禁止している州があるんです。確かに頭の中に思い浮かべると、ボールを投げるのが上手な子が四辺に一人ずついてボールを回します。内野はグルグル逃げ回ります。ある男の子の周りに背中を向けた女の子がいて、背中に思いっきりボールをぶつけました。女の子はぶつけられたボールの痛みで呼吸ができなくなりました。その子が1回アウトになったあと、もう1回中に入るといいますか。つまり、教育的ではないという理由でドッチボールは一切禁止になっている。

スポーツ系の学生は小学校時代、中学校時代、高校時代は体育の授業でよかった思い出のところにドッチボールを挙げてくる子がいます。確かに野球をやったり、バスケットをやったり、楽しんでる子はきっとドッチボールも素晴らしかったと思いますが、決してそうではない。5位は水泳以外。水泳だけは小さいときからスイミングで習っていて楽しいのだけれど、水泳以外はだめ。4位が球技全般。ある子が書いてきました。中学生だと思えますが。投げられません、取れません、打てません。だから、球技嫌いです。それから、頑張ろうねって声をかけられたけど、そのうちだんだんボールが回ってこなくなり、ゲームに全然参加できなくなった。おそらくさっき言ったように、ボールを投げられても上手く取れないんでしょうね。ミスばかりしているから、だんだんボールが回ってこなくなる。3位が水泳です。これも、潜れません、浮けません、進めませんという。潜れない、浮けない、進めない、だから、水泳嫌いだ。これは高校生だと思うんですけど、人間は陸上の動物ですから水に入らなくてもけっこうですと。中学3年間、水泳は見学でしたという子もいました。2位が持久走、マラソンです。体育の時間にある目標のタイムをクリアできなかった。居残りでまた走らされた。あるいは頑張って走って救急車で運ばれた。これでいいのか体育はという。じゃあ1位は何かというと、体育全般なんです。裏を返せば、今日のバスケットでも跳び箱でも、

何か自分ができるようになったというのが1つでもあれば一番はなくなるんですけども、一番が全体の投票数の4割ぐらいを占めているんです。多くの子が運動は大好きだ、体育は楽しんでるというふうに言ってくれてるんですけども、体育嫌い同盟を見ると、もっと体育を頑張らなきゃいけないと思いました。

北海道は違うと思うのですが、読んでいて、これはちょっと個人ではどうしようもないなと思ったのは、中学か高校の女の子。水着を見られるのが恥ずかしいということで、これは時間割を変えないとどうしようもありませんが、他のものはどうでしょうか。投げられません、打てません、取れません。潜れません、浮けません、進めません。これは先生の頑張り次第でどうにかならんじゃないかと思うんです。だから、体育の授業を充実していけば、体育嫌い同盟も減っていくのではないかと考えてます。先ほども言いましたように、とりあえず1位のところは何かができるようになったとか、上手になったという経験をさせてあげましょうということです。具体例として、投げる動き。僕らが小さいときは釘刺しもあったし、屋根にボールを投げて落ちてくるのを取ったり、色々ありましたが、今、投げる経験が本当に乏しくなってるということで、投能力の低下が言われています。投げる練習をするというのは、ただ単に投げるだけではなくて、投げる動きはラケットとかバットで打つ動き、体をねじるという動きです、反復して。それから、ボールを蹴る動きにもつながるということで、投げる動きを学習すると、投げたら必ず相手は取ってくれますから、投げる取るのセット。もっと投げることをやりましょう。それは単に投げる力が高まるだけではなくて、球技全般に影響してくるんです。

これは12月24日クリスマスイブの日に青森のある研究会に行って、小学校2年生の授業をやってくださいと言われてやりました。目標は、子ども達の投能力を向上させようということと、それから、投能力の低い子でも何とかシュートを打てるようなゲームにしようということで、的当てゲームと特定の工夫をやってもらいました。

的当てゲームは、直径3メートルの円の中に

ポートボールの台を置いて、そこに一斗缶、緊急食糧の缶、あるいは灯油なんか入ってますよね、あれを乗せて当てるという、ただそれだけなんです。あとは、ボールを持って走っていいというゲームなんですけど。やってもらったら、壁に、今日はケンステップを貼って、ボードの台の高さのちょうど上になるように、ケンステップを置いて、そこに3メートルから投げる。3メートルにラインを引いておいて、ラインをしっかりとまたいで投げるので、実質は2メートル50ぐらいなんです。そういうことをやったら、女の子二人は届きませんでした。2メートル50が届かない。ということで、いくつかラケットで網に入れたボールを思いっきり打つ。くるくる、くるくる回るんですが、そうやっていくつかの投げる練習をやってもらい、私が行ったときには皆が3メートル届くようになりました。3メートルで3回当たったら4メートル、4メートルで3回当たったら5メートルというように、投力があるから5メートルでも当たるようにということで、段階をつけてやりました。一定時間内、1分間に何回的に当てられますかという。それで、とにかく投動作を何度も繰り返しやってもらったということ。得点の工夫は1発目、一斗缶に当てるとバスケットボールの10の位をめくっていいというようにしました。2回目から1の位。僕が行ったときに23対30で、30のチームが勝っていました。30ということは三人の子が的に当てました。23のチームは、二人の子が5回当てたんです。20ですから二人が当てました。1の位は3ですから、プラス3だから全部5回当てたんです。普通の得点だったら5+3で8なんですけど、このルールだと30点の勝ち。23点のチームが勝つためには、二人以外の子が的に当たるようなゲームにしていけないと勝てないということです。できるだけたくさんの子にシュートを打たせようということで、こういうルールにしました。先ほどお話したように、子ども達の投げる能力、つまりゲームに参加できるような、2メートル50の的に当てられるような力をつけたい。尚かつ、どう見ても投げる力が強くない子でもシュートチャンスが生まれるにはどうしたらいいかということで、このようなルールにしました。

逆上がりなんですけど、逆上がりというのは、逆さになりながら後方に回り、鉄棒の上に上がる運動なので、後方に回るということは、マットが簡単か鉄棒が簡単かといったら、マットの方が簡単ですよ。ということは、いきなり逆上がりやるのではなくて、マットで後転の指導をしてるかしてないか、これは大きいです。後ろ回り、後転は、顔よりもお尻が高い位置に上がらないとできないということで、指導の順序性がここで求められるということになっています。

運動の量と質の関係ですが、個人的には、一定の量がないと質には変わらないと思っています。ですから、できるだけたくさん取り組ませましょう。初めてやる運動は実際に何度かやってみて、こんな動きなのかと子ども達は分かるわけです。ある一定の時間、あるいは回数を確保してあげましょう。それが量につながります。イコール体力向上にもつながると思います。ですから先ほど言いましたが、50%は何とか確保しましょう。一人ひとりがもっとたっぷり運動できるようにしましょう。

効果的なマネジメントの1です。スムーズに効率よく。ねらいは引き締まった授業と運動時間の確保。つまり、準備や片づけや移動をだらだらしていると、授業の雰囲気だって悪くなってしまいます。先生の話ばかり長くなると。小林先生のこと言ってるわけじゃありません。小林先生は、子ども達が集中して聞いてましたから、あれはあれで子ども達も一生懸命勉強してた。けれど、子ども達がだれて早く運動しようと言ってるのに、先生の話が長くなってしまいうというのがあります。最悪なのは、姿勢が悪い子を見つけて、姿勢が悪い子をこんこんと叱りはじめるんです。他の子は関係ないのに付き合わされるわけです。ということで、必要以上に先生の話が長くなってしまくと、引き締まった授業にならない。運動時間も確保できない。具体的には、集め方、並び方、話し方、色んな準備、片づけ、教師の説明の仕方。1年間の中で4月、単元でいうと1時間目、ここでしっかりこういうことを確認しましょう。最初は時間をかけてもしょうがないんですけども、そこでいい加減にやっていると、あとがまた、だらだ

らになってしまうので、最初のところでしっかりとマネジメントをやりましょうということです。それが結果的にあとでスムーズにいきます。

効果的なマネジメントの2。声かけのねらいは、授業の雰囲気や学習効果の向上。先生が子ども達、それから、子ども達同士で互いに声かけをしましょう。それから、役割を子ども達に与えるんですが、掃除と同じです。先生がいつも掃除の場所に行って一緒に掃除していると、絶対子ども達は真面目にやってくれますが、先生がやらせておいて、やり方を教えたけれど行かなくなると、だんだんいい加減になってくるんです。ですから、役割も決めたらそれを評価していきましょう。たとえば今日、跳び箱の横に子ども達が立ってましたが、あの子ども達にいい評価をして、ちゃんと見てあげてるね、今の声かけでいいんだよということを先生がフィードバックしてあげれば、活動がどんどん良くなります。役割は知っていたけれども、きちんとやらないとおそらく、だんだんと授業の雰囲気も悪くなるだろうし、学習成果にもつながらないのではないかと思います。

組み合わせ単元というのは、1時間の中で二つの単元。たとえば、体づくり運動とマット運動とか。小学校の場合、たとえば、同じ学年がおもてに出ると、一つのクラスだけが鉄棒をずっとやっている、他のクラスはできない。半分ずつやろうよということになりますよね。鉄棒を45分やるよりは、僕は半分ずつしたほうが良いと思います。リレーと鉄棒というようにやったほうが、子ども達もいいんじゃないかと思います。今日の1年生も、一日中ずっと帯状にやりました。たとえば、鉄棒運動6時間単元、小学校、45分×6回。これは2週間で終わってしまいます。それでは、半分と組み合わせると、6回が9回になります。運動によっては期間を長くやったほうが、効果があるものがあるんです。45分鉄棒をやったから、その場ですぐに上手くなるか。おそらく、たとえば、膝かけ後転なんかやったら膝の裏が痛くてしょうがないとなります。ある公開研究発表会の場で、めあて1、自分のできる逆上がりということで、できない子はお手伝いで逆上りをやりました。めあて2、もう少しでできる技に挑戦する。めあて1、

めあて2ですよ、大体予想つきますよね。友達のお手伝いがなければできないとか、補助台がないとできない子は、めあて学習の後半は逆上がりをやってるんです。この子は45分ずっと逆上がりだけをやってるんです。友達がいないとできないから失敗の練習です。可哀そうに一人で黙々とやってるんです。これでいいのかなと思ってしまいました。それよりも、もう少し授業のつくり方があるんじゃないのかなと思いました。

この単元、長い期間取り組み、回数をたくさん取り組めるということと、基礎感覚づくり、動きの定着を図るためには長く繰り返したほうがいいので、帯状、あるいは組み合わせでやったほうが良いと思います。何かできるようになると、向上達成の自己有用感もあるんじゃないかと思います。ただ、発達段階にもよります。小学校の音楽の先生が専科でいましたが、その先生が、低学年は15分ずつ三つ活動をやらなともたない、という話をしていました。体育も同じじゃないですか。同じものをやるよりは、形を変えてせいぜい15分、15分、15分ぐらいでユニットをやったほうが、子ども達は飽きずに取り組んでくれる。種目による違いもあると思います。ハードル走のように、用具の準備、片づけに時間がかかるものを毎時間、たとえば、何かと組み合わせるのは辛いかもしれませんが、準備、片づけがスムーズになってくるとおそらく、15分ぐらいは体づくり運動をやっても大丈夫かなと思います。先ほど2年生で跳び箱運動を見ましたが、今まで40分でやったことを30分でやれないか、見直してほしいんです。つまり、自分の45分の授業でもっと無駄がないかどうかというところを考える。組み合わせはさっき言った鉄棒と短距離走、リレーと組み合わせざるを得ない状況もありますけども、自分でやってみると授業がもっとレベルアップしていく可能性があります。嫌がらないで組み合わせを考えてみてください。

それから、安全への配慮です。届けがあったもので多いのは、器械運動と球技になります。部位別にみると、手・指が多い。ボールを受けそこなうなどして、後遺症として指が曲がったままという生徒もいます。また、重篤な障害の

発生が一番多いのは、跳び箱運動。小学生では、骨折が一番多い。中学生も骨折が多い。2位が捻挫です。中学生はどちらかというと、足首とか膝。特に足首の捻挫が多いです。小学校の場合はほとんど手、指です。勢いをつけて跳び箱の真ん中に手をついて、手で自分の体を止めたけれども、体が前に勢い余って手の上に自分の体重が乗って、手首を痛めてしまった状況だと思います。中学校1・2年生の武道が必修になっているので、気をつけなければ柔道になってしまいます。

最後に、学習指導要領が変わるんですけども、学習指導要領の改訂(1998,2008)に大きく関わったのは高橋健夫先生でした。20数名いる委員の一番のボスです。彼らが一生懸命関わって作った学習指導要領、すごく大事です。でも、学習指導要領が変わったから子どもががらりと変わってきた、こんなことはないんです。誰が学習成果を上げるのかといたら、子ども達を担当されている先生達じゃないですか。先生達が頑張らないと、おそらく日本の教育は変わらないと思います。なので、保護者、あるいは地域との色々な学校の仕事はいっぱいあると思いますが、ぜひ授業で子ども達がいい方向に変わるように尽力をしていただきたい。それは、ここにいらっしゃる先生よりも、ここに来てない先生達が変わるように、ここにいる先生達に、ぜひ頑張ってください。学年、学校、あるいは地域というところで、どうも私体育苦手だという人のところ。たとえば、もう怖かったらやらなくてもいいのよ、台上前転怖いよね、落っちしたら先生が怒って痛い思いをするんだったら、やらなくていいよ、そんなの。いいんだよ、そんなのできなくなったら、人生が変わるわけじゃないんだからって先生達のクラスが実際あるわけです。ドッチボールを1年間続けた先生もいます。1学期、2学期、鉄棒しかやらない先生もいました。この実践は、体育の雑誌に載ってるんですけども、体育を一生懸命やっている人のクラス、プラス同じ学年、あるいは自分達の学校に広まるように、ぜひ尽力していただきたい。そうしないと、体育のよさは伝わらないだろうと思います。

関西ですけれども、学校崩壊をしている学校

の学校長が、体育の授業で何とか立て直してほしいということで、立命館の先生が関わっている活動もあります。それから、補導されて傷害事件で捕まったような生徒が体育の授業で、大学に行ってもっと勉強をしたいというようになった。そういう生徒を変える力が体育にはあるんです。これは、クラスを変える力も僕は体育にはあると思うんです。それは体育の授業なんです。だから、学習指導要領が変わっても、先生達が変わっていかないと、体育の授業で子ども達を育てていかないと、変わらないと思っています。教育は自分達で変えるんだというプライドを持って、ぜひ頑張ってくださいと思っています。

大事なものは目の前にいる子ども達、そこに関わる先生って一番大事だと思います。結局は、現場が頑張らないと教育は変わらないというところを確認して、終わりにさせていただきます。ご清聴ありがとうございました。



桐蔭横浜大学  
教授 高橋 健夫 様





# 大会の歩み

第1回	昭和36年度	札幌市	第31回	平成6年度	羽幌町
第2回	昭和37年度	札幌	第32回	平成7年度	札幌市
第3回	昭和38年度	旭川市	第33回	平成8年度	釧路市
第4回	昭和39年度	岩見沢市	第34回	平成9年度	旭川市
第5回	昭和41年度	札幌市	第35回	平成10年度	函館市
第6回	昭和42年度	函館市	第36回	平成11年度	鷹栖町
第7回	昭和43年度	苫小牧市	第37回	平成12年度	網走市
第8回	昭和44年度	深川市	第38回	平成13年度	札幌市
第9回	昭和45年度	音更市	第39回	平成14年度	札幌市(全国大会)
第10回	昭和46年度	札幌市	第40回	平成15年度	根室市
第11回	昭和47年度	室蘭市	第41回	平成16年度	函館・渡島
第12回	昭和48年度	旭川市	第42回	平成17年度	留萌市
第13回	昭和49年度	倶知安町	第43回	平成18年度	旭川市
第14回	昭和50年度	札幌市	第44回	平成19年度	札幌市
第15回	昭和51年度	札幌市	第45回	平成20年度	十勝
第16回	昭和53年度	留萌市	第46回	平成21年度	釧路市
第17回	昭和54年度	釧路市	第47回	平成22年度	渡島
第18回	昭和55年度	苫小牧市	第48回	平成23年度	北見市
第19回	昭和56年度	函館市	第49回	平成24年度	札幌(全国大会)
第20回	昭和57年度	札幌市	第50回	平成25年度	上川
第21回	昭和58年度	北見市	第51回	平成26年度	函館市
第22回	昭和59年度	旭川市	第52回	平成27年度	十勝
第23回	昭和60年度	札幌市	第53回	平成28年度	札幌市
第24回	昭和61年度	札幌市	第54回	平成29年度	旭川市
第25回	昭和62年度	士別市	第55回	平成30年度	渡島
第26回	昭和63年度	釧路市	第56回	令和元年度	釧路市
第27回	平成2年度	札幌市(全国大会)			
第28回	平成3年度	帯広市			
第29回	平成4年度	函館市			
第30回	平成5年度	苫小牧市			

# 釧路大会 大会集録

発行日 令和元年 12 月 6 日（金）

発 行 北海道学校体育研究大会  
釧路大会 実行委員会

事務局 白糠町立白糠中学校

〒088-0324 白糠郡白糠町西 5 条北 2 丁目 1 番地 2

電話 01547-2-2825

印 刷 釧路総合印刷株式会社

電話 0154-23-9201

