

令和8年度

第71回全国体育学習研究協議会 下伊那大会
兼 第73回長野県学校体育研究会 下伊那大会

大会要項・研究紀要

全国大会テーマ

「子どもの姿をもとに、みんなで取り組む、
楽しい体育のカリキュラムづくり」

下伊那大会テーマ

「一人ひとりの子どもが自ら運動の楽しさを
味わい深めていく体育学習を求めて」
～「子どもの実態の捉え」と「子どもの見とり」～

期 日 令和8年10月30日（金）・31日（土）・1日（日）

会 場 飯田市立旭ヶ丘中学校、飯田市立緑ヶ丘中学校
飯田市立伊賀良小学校、飯田市立松尾小学校

主 催 長野県学校体育研究会 全国体育学習研究会 下伊那体育研究会

共 催 長野県教育委員会 下伊那教育会 下伊那校長会

後 援 飯田市教育委員会（公益社団法人）信濃教育会

協 賛（公益財団法人）日本教育公務員弘済会長野支部

主 管 第71回全国体育学習研究協議会 下伊那大会実行委員会
第73回長野県学校体育研究会 下伊那大会実行委員会



目 次

◇ 実行委員長あいさつ	1
◇ 会長あいさつ	2
◇ 役員名簿	3
◇ 大会実施要項	5
◇ 研究	
■ 全体研究	7
■ 旭ヶ丘中学校グループ	12
■ 緑ヶ丘中学校グループ	24
■ 伊賀良小学校グループ	43
■ 松尾小学校グループ	52
◇ 連絡事項	62

あいさつ

本日ここに、第71回全国体育学習研究協議会を兼ねて、令和8年度長野県学校体育研究会下伊那大会を県内はもとより全国から多くの先生をお迎えし、現在、「三遠南信自動車道の全線開通」や「リニア中央新幹線の長野駅（仮称）の開業」を目指して進行中でもある、ここ飯田市で開催できますことは、大きな喜びであり、実行委員会を代表いたしまして皆様に心より歓迎の意を表します。

さて、平成25年度に行われた第58回全国体育学習研究協議会下伊那大会では、「一人ひとりの子どもが自ら運動の楽しさを味わい深めていく体育学習を求めて～子どもが運動の特性にふれるための指導～」をテーマに開催しました。子どもが運動の特性にふれ、生涯にわたってスポーツを生活の中に取り込むことを願い、運動に自発的・自主的に取り組めるようになるための教師の指導のあり方を中心に据え行いました。そして、今回13年ぶりの開催となる本大会は、これまでの学びの歩みを振り返りつつ、変化の激しく、予測困難な時代において「これからの体育学習が目指すべき姿や果たすべき役割」を県内、全国の先生方とともに深く探求する絶好の機会となるとも考えています。

今回の下伊那大会では、これまで私たちが積み重ねてきた「楽しい体育」の実践を基盤とし、大会テーマを「一人ひとりの子どもが自ら運動の楽しさを味わい深めていく体育学習を求めて～『子どもの実態の捉え』と『子どもの見とり』～」と設定いたしました。社会の多様化や生活様式の変化に伴い、子どもたちの運動経験や体力の二極化が進む中、単に運動量を確保するだけでなく、「子ども自身がその運動の持つ固有の面白さや魅力にふれ、生涯にわたってスポーツライフに親しむことができる」ことを願い、教師の関わり方や指導のあり方を改めて問い直してきました。具体的には、実行委員会として子どもたちがその種目の面白さを味わうために、次の2つの視点を軸に研究・実践を深めてきています。一つ目は、間接的指導である単元計画の段階における「子どもの実態の捉え」です。二つ目は、直接的指導である授業1時間1時間での「子どもの見とり」です。今回、4校で授業を公開いたします。公開授業や研究協議を通して、参加者の皆様と活発な意見交換を行いたいと考えております。

終わりに、下伊那実行委員会の中心講師を務めていただいております全国体育学習研究会会長の鈴木秀人先生、同研究委員長朝倉雅史先生には、「楽しい体育」の授業論はじめ大変多くのことをご指導・ご支援いただきました。感謝申し上げます。また、本大会の開催にあたり多大なご支援・ご協力をいただきました長野県教育委員会、飯田市教育委員会、信濃教育会、日本教育公務員弘済会長野支部、下伊那教育会、下伊那校長会、そして授業を提供していただきます飯田市立松尾小学校、飯田市立伊賀良小学校、飯田市立緑ヶ丘中学校、飯田市立旭ヶ丘中学校の皆様、並びに関係各位に心より御礼申し上げます。

第71回全国体育学習研究協議会下伊那大会

実行委員長 大澤 忠史

あいさつ

第71回全国体育学習研究協議会下伊那大会 兼 第73回長野県学校体育研究大会下伊那大会が、多くの先生方にご参集いただき開催できますことを心より感謝申し上げます。

本年度、本研究会は677名の会員で活動をしております。これは、長野県の実験研究団体の中で最も多い会員数を誇っております。長野県の多くの先生方が、体育・保健体育の授業づくりに熱心に取り組んでいることが、まさにこの数字にあらわれているかと思えます。

さて、今年度は下伊那支部が主管となり「第66回夏期研修会」が、令和8年7月30日（木）と31日（金）の2日間にわたり、下伊那郡松川町中央公民館「エミリア」及び下伊那郡松川町町民体育館を会場として開催されました。

東京学芸大学大学院教育学研究科 鈴木秀人先生、筑波大学人間系教育学域 朝倉雅史先生を講師にお招きし、講演会をはじめ各分科会に丁寧にかかわっていただきご指導を賜りました。また、各分科会では、あまり面識がない先生とでも授業について熱く語り合う姿や、また、様々な経験を元にしたアイディアを出すベテランの先生方、新たな発想でアイディアを出す若手の先生方の姿が見られ、夏期合同研修会は、長野県学校体育研究会が大切にしてきた「人と人とがつながり合う場」となったと強く確信しています。

本日、下伊那支部では、楽しい体育の理論のもと、「一人一人の子どもが自ら運動の楽しさを味わい深めていく体育学習を求めて～『子どもの実態の捉え』と『子どもの見とり』」をテーマに、四校で授業公開が行われます。一人一人の子どもが自主的・自発的に運動に関わり、運動の特性にふれながら学習している姿の実現に向けて、教師の指導をより明確にしようと、サブテーマにある『子どもの実態の捉え（授業計画までの間接的な指導）』、『子どもの見とり（1時間1時間の直接的な指導）』を視点に研究を進めてきていただいています。また、今回は全国体育学習研究会も兼ねており、二日目と三日目に全体研の研究グループが中心となり、グループワークや実技講習会、報告会が予定されています。県内外の先生方と情報交換したり、様々な考え方や理論にふれたりする貴重な機会となるので、多くのことを学ばせていただきましょう。

最後になりましたが、本研究会の開催にあたり多大なご支援とご協力をいただきました長野県教育委員会、飯田市教育委員会、松川町教育委員会、信濃教育会、下伊那教育会、下伊那校長会、そして授業を提供いただきます飯田市立旭ヶ丘中学校、飯田市立伊賀良小学校、飯田市立緑ヶ丘中学校、飯田市立松尾小学校の皆様、並びに関係各位に心より感謝申し上げます。

長野県学校体育研究会 会長 西村 政春

令和8年度

長野県学校体育研究大会 下伊那大会 役員

大会長	西村 政春（県体研会長）		
副大会長	須山 千才（県体研副会長）	大澤 忠史（県体研副会長）	
	赤須 健士（県体研副会長）		
参 与	小池 誠（県保健厚生課長）		
	柳澤 誠（県保健厚生課教育主幹）		
	菅沼 太郎（県学校体育係長）		
	高木 潤一（県学校体育係指導主事）		
	小山 啓太（県学校体育係指導主事）		
	上原 雄次（県学校体育係指導主事）		
	金子 嘉樹（東信教育事務所指導主事）		
	関谷 北斗（南信教育事務所指導主事）		
総 務	小笠原重光（日本学校体育研究連合会評議員）		
	赤羽 康隆（県体研事務局）	黒岩奈穂子（県事体研事務局）	
	関 浩司（県体研事務局）	宮崎 健介（県体研事務局）	
運 営	鈴木亜希子（県体研監事）	中島 紀子（県体研監事）	
	米山 忍（佐久）	三井 将志（上小）	伊藤 貴幸（諏訪）
	松崎 一（上伊那）	水野 直昭（下伊那）	横井 和浩（木曽）
	早田 純（塩筑）	草間 洋平（安曇野）	蓑輪 良江（北安曇）
	高地 達也（更埴）	櫻井 文晃（上高井）	伊藤 忠幸（中高飯水）
	中村 深志（長野上水内）	山本 朗士（松本）	赤須 健士（高校）
記 録	松本 隆（県体研編集部）	西沢 和彦（県体研編集部）	
	川上 康樹（県体研編集部）	安田 忠久（県体研編集部）	
	飯嶋 政泰（県体研ニュース部）	隈崎 俊哉（県体研ニュース部）	
	北垣内 博（県体研ニュース部）	金森 晴彦（県体研ニュース部）	
	清水 直人（県体研研究部）	中澤 卓二（県体研研究部）	
	石井 克之（県体研研究部）	丸山 真弘（県体研研究部）	
	宮崎 忠（県体研研究部）		

第71回全国体育学習研究会 下伊那大会 兼 令和8年度長野県学校体育研究会 下伊那大会 実 行 委 員

【実行委員長】 大澤 忠史（旭ヶ丘中長）

【副実行委員長】 石井 克之（高陵中長）

【運営委員】 理事（長） 野竹 国雄（天龍小中長） 尾崎 小雪（松川北小長）
清水 秀朗（三穂小長） 塩沢 潤知（阿智第一小長）
吉澤 高志（下條小長） 下郷 貴広（和田小長）
曾我 佳伸（千代小長） 福島 佳之（大下条小長）
幹事（頭） 水野 直昭（浜井場小頭） 多田 和也（竜丘小頭）
北間 裕祥（川路小頭） 岡村 浩男（喬木中頭）
江口 貴昭（上久堅小頭） 大脇 創也（和合小頭）

【事務局】 事務局長 野竹 国雄（天龍小中長） 尾崎 小雪（松川北小長）
水野 直昭（浜井場小頭）

事務局員

〈渉外窓口〉 林 努（竜峡中） 岩崎 宏紀（喬木中）
湯澤 一倫（大鹿小） 宮下 卓士（鼎中）
〈財務・会計〉 佐川 尚吾（追手町小） 徳武 秀和（松川中）
〈大会関係会計〉 野竹 国雄（天龍小中長）

【研究部】 塩沢 潤知（阿智第一小長） 多田 和也（竜丘小頭）

研究部長 中塚 洋介（高陵中） 研究副部長 早野 洋一（旭ヶ丘中）

〈伊賀良小部会〉 ◎松田 直樹（伊賀良小） ○両角 和紀（追手町小） 松田 祥平（伊賀良小）
〈松尾小部会〉 ◎佐川 尚吾（追手町小） ○湯澤 一倫（大鹿小） 小森 康弘（松尾小）
〈旭ヶ丘中部会〉 ◎早野 洋一（旭ヶ丘中） ○伊藤 純一（旭ヶ丘中） 長尾 光弘（旭ヶ丘中）
〈緑ヶ丘中部会〉 ◎山本 裕貴（緑ヶ丘中） ○大槻 一輝（緑ヶ丘中） 前澤 陽見（緑ヶ丘中）

【受付・昼食・接待・懇親会】 吉澤 高志（下條小長） 福島 佳之（大下条小長）
北間 裕祥（川路小頭） 岡村 浩男（喬木中頭）
◎林 努（竜峡中） 内藤 真美（竜丘小）

【会場・案内】 尾崎 小雪（松川北小長） 下郷 貴広（和田小長） 江口 貴昭（上久堅小頭）
宮下富士子（旭ヶ丘中頭） 牧 友博（緑ヶ丘中頭）
池田 綾（伊賀良小頭） 鈴木 伸幸（松尾小頭）

学 校 長 様
 体育主任 様
 体育・保健体育担当職員 様

第71回全国体育学習研究協議会 下伊那大会 兼 第73回長野県学校体育研究会 下伊那大会 ご案内（第二次）

長野県学校体育研究会 会 長 西村 政春
 下伊那大会実行委員会 委員 長 大澤 忠史

仲秋の候、皆様方におかれましてはますますご健勝のこととお喜び申し上げます。
 さて、第71回全国体育学習研究協議会下伊那大会、兼第66回長野県学校体育研究会を下記のとおり開催いたします。公務ご多用の折とは存じますが、貴職をはじめ多数の先生方のご参加をいただき、ご指導・ご助言を賜りますようお願い申し上げます。

- 1 全国大会テーマ「子どもの姿をもとに、みんなで取り組む、楽しい体育のカリキュラムづくり」
 下伊那大会テーマ「一人ひとりの子どもが自ら運動の楽しさを味わい深めていく体育学習を求めて」
 ～「子どもの実態の捉え」と「子どもの見とり」～
- 2 主催 長野県学校体育研究会 全国体育学習研究会 下伊那体育研究会
- 3 共催 長野県教育委員会 下伊那教育会 下伊那校長会
- 4 後援 飯田市教育委員会 (公益社団法人) 信濃教育会
- 5 協賛 (公益財団法人) 日本教育公務員弘済会長野支部
- 6 主管 第73回長野県学校体育研究会 下伊那大会実行委員会
 第71回全国体育学習研究協議会 下伊那大会実行委員会
- 7 期日 令和8年10月30日(金)～11月1日(日)
- 8 会場 提案授業校
 飯田市立旭ヶ丘中学校 (主会場) 長野県飯田市大瀬木 3530 番地
 飯田市立緑ヶ丘中学校 長野県飯田市毛賀 426 番地
 飯田市立伊賀良小学校 長野県飯田市北方 3871 番地 I
 飯田市立松尾小学校 長野県飯田市松尾 3800 番地 I
 30 日 (金) 県理事会・県体研総会・研究説明・記念講演…飯田市立旭ヶ丘中学校
 30 日 (金) 18:00～ 全体研開会行事・総会・問題提起 …ムトスぷらざ (丘の上結いスクエア)
 31 日 (土) 1 日 (日) グループワーク・報告会・閉会行事 …ムトスぷらざ (丘の上結いスクエア)
 長野県飯田市東和町 2 丁目 35 番地

9 日程

10月30日(金)	10月31日(土)	11月1日(日)
受付 8:15-8:30	受付 8:45- 8:55	受付 8:45- 8:55
県理事会 8:50-9:10	グループワーク①	報告会
県体研総会 9:15-9:30	<u>ムトスぷらざ</u>	<u>ムトスぷらざ</u>
下伊那研究説明 9:35-9:50	9:00-11:20	9:00-10:20
記念講演 9:50-11:00		
東京学芸大学教職大学院教授 鈴木秀人先生		
旭ヶ丘中参観者 (休憩)		閉会行事
緑ヶ丘中参観者 (移動)		10:30-11:00
授業公開①	昼食・休憩	
旭ヶ丘中学校 11:40-12:30	11:20-12:20	
緑ヶ丘中学校 11:40-12:30	実技研修会 12:30-13:30	
昼食・移動	<u>飯田東中学校体育館</u>	
受付 13:20-13:40	参加者は徒歩で移動	
授業公開②	グループワーク②	
松尾小学校 13:50-14:35	14:00-16:30	
伊賀良小学校 13:45-14:30	中間報告	
授業研究会	17:00-17:30	
緑ヶ丘・松尾 14:50-16:10 <u>松尾小</u>		
旭ヶ丘・伊賀良 14:45-16:05 <u>伊賀良小</u>		
閉会行事	懇親会	
緑ヶ丘・松尾 16:15-16:25	18:00	
旭ヶ丘・伊賀良 16:10-16:20		
全体研開会行事 総会・問題提起		
<u>ムトスぷらざ</u> 18:00		

10 提案授業

飯田市立旭ヶ丘中学校 3年選択「バレーボール」 授業者 長尾 光弘 先生
飯田市立緑ヶ丘中学校 3年2組「ハンドボール」 授業者 前澤 陽見 先生
飯田市立伊賀良小学校 4年1組「ワンバウンドバレーボール」 授業者 松田 祥平 先生
飯田市立松尾小学校 5年1組「マット運動」 授業者 小森 康弘 先生

11 グループワーク (2日目)

- ・申し込み時に、参加グループワークを選択してください。
①中学年ゲーム「ネット型」 ②高学年器械運動「マット運動」
③中学校球技「ネット型」 ④中学校球技「ゴール型」

12 実技研修会

- ・2日目に企画委員会が主催する実技研修会「キンボール」が開催されます。参加希望される方は、申し込み時に『参加』を選択してください。運動ができる服装、室内履きをご準備ください。見学も可能です。

13 参加申込み

- ①県体研のみ参加者と下伊那会員は、右記 QR コードまたは下記 URL から申し込んでください。 <https://forms.gle/Y6UZInwwGX5zwNvy7>

・当日参加（全体研会員登録せずに1日目のみ参加）…2,000 円

- ②県体研と全体研参加者は、右記 QR コードまたは下記 URL から申し込んでください。 <https://forms.gle/T8RFQu7svZVFx3vy9>

・A 会員（大会に参加し、会員に登録し、会報等の連絡を受ける）…7,000 円

・B 会員（大会には参加しないが、会員に登録し、会報等の連絡を受ける）…5,000 円

・学生 A 会員（大会に参加し、会員に登録し、会報等の連絡を受ける）…4,000 円

・学生 B 会員（大会には参加しないが、会員に登録し、会報等の連絡を受ける）…2,000 円

※学生とは大学生・大学院生（現職派遣の大学院生は除く）を指します。



14 宿泊について

- ・全体研実行委員会の幹旋ホテルに宿泊される方は、別途ホテル代がかかります。
- ・ホテルの予約の都合上、申し込み締め切りは 10 月 8 日（木）とさせていただきます。
- ・前泊をされる方は各自でホテルの予約をお願いします。

15 参加費、宿泊費の支払いについて

- ・参加費は、当日受付でお支払いください。B 会員・学生 B 会員の方は、申し込みをされた後に、ご指定のメールアドレスへ請求書と振込先を送付させていただきます。
- ・宿泊費は、申し込みフォーム内に記載されている金融機関への振込みをお願いします。

16 懇親会

- ・懇親会は、10 月 31 日（土）「とりきん（飯田市松尾町 2 丁目 2-1 Tel0265-24-0182）」で行います。懇親会費 6,500 円です。
- ・懇親会に参加を希望される方は、申し込みフォームにて申し込みをお願いします。
- ・懇親会費用は、懇親会会場の受付でお支払いください。

17 その他

- ・県体研会員の皆様は、ご都合をつけて県体研総会(9:15~)からの参加をお願いします。
- ・上履き、ネームは各学校で使用しているものを持参してください。
- ・各授業会場の駐車場には、駐車台数に限りがあります。乗り合わせまたは公共交通機関でお越しください。
- ・各授業会場や全体会会場（ムトスぶらざ）周辺には、食事の出来るところが数多くありませんので、事前に準備をしてお越しいただくことをお勧めします。

全国体育学習研究協議会下伊那大会事務局
長野県飯田市立竜峡中学校 林 努
〒399-2431 長野県飯田市川路 4370 番地
TEL : 0265-27-2163
E-mail : t00359601ht@iida-ngn.ed.jp

I 下伊那大会テーマ

「一人一人の子どもが自ら運動の楽しさを味わい深めていく体育学習を求めて」

～「子どもの実態の捉え」と「子どもの見とり」～

II 研究テーマ設定の趣旨

下伊那体育研究会では、「楽しい体育」の理論のもと、子ども一人一人が自発的・自主的に運動に関わり、運動の特性に触れながら学習している姿を求めて日々研究を重ねてきている。平成25年度には全国体育学習研究協議会 兼 長野県学校体育研究会 下伊那大会 を開催し、研究テーマ『一人一人の子どもが自ら運動の楽しさを味わい深めていく体育学習を求めて』～子どもが運動の特性に触れるための指導～について、全国・全県の先生方と子どもの学びの姿を中心にして研究を深めることができた。そこで、下伊那体研では大会後も同様の研究テーマのもと研究を続けてきた。特にサブテーマ～子どもが運動の特性に触れるための指導～に関しては、平成25年度に「子どもの自発的・自主的に運動に関わる姿を大切にする授業を目指すあまり、『教師は指導してはいけない』といった誤解がある」と考え設定したが、「指導」の具体をより明確にしたいと考え、引き続き研究を進めてきた。

しかし、コロナ渦において公開授業が十分にできず、「楽しい体育」が目指す子どもの姿の具体を十分に共有しきれない時期があったり、また、マニュアルをもたない「楽しい体育」がゆえに、中身や実践の方法を正しく理解するには多くの議論を重ねて各先生方が実践を積み重ねる必要があるにも関わらず、その機会を十分に確保できずに、「楽しい体育」の共通理解（解釈の仕方、実践の方法、行い方等）を共有しきれなかったりといった現状が少なからずある。

このような現状から、本大会におけるテーマについては、「楽しい体育」の理念のもと設定された平成25年度のテーマを改めて実践・検証をする必要があると考えた。そこで、「一人一人の子どもが自ら運動の楽しさを味わい深めていく体育学習を求めて」を設定した。また、サブテーマについては、テーマの具現に向けて「指導」の具体を明確にしてきたが、それらを授業計画から授業実践までの時間の流れを視点に、改めて整理したりより具体的にしたりする必要があると考えた。そこで、授業計画までの間接的な指導を「子どもの実態の捉え」、そして、1時間1時間の直接的な指導を「子どもの見とり」と定義し、～「子どもの実態の捉え」と「子どもの見とり」～を設定した。

体育授業を実践するにあたり、全国はもとより、長野県でも様々な考え方や理論が紹介されたり、実践されたりしている。本大会では、その一つである「楽しい体育」の理念や授業づくりを通して、先生方一人一人が大切にされている考え方や理論を見つめ直し、よりよい授業実践につながるきっかけにするために、上記テーマのもと、子ども一人一人の学びの姿から議論を深めていきたいと願っている。

III 研究内容

1 研究の全体像

(1) 自ら運動の楽しさを味わい深めている子どもの姿とは

下伊那体研では、自ら運動の楽しさを味わい深めている子どもの姿を、「運動の特性（効果的・構造的特性に配慮しながらも、機能的特性を重視する）に触れながら学習している姿」とし、その具体的な姿の一つとして「自発的・自主的に運動に関わる姿」とした。

【参考資料】

○ある運動と他の運動を区別する特有の性質=特性【中学校・高校の体育授業づくり入門 p89】

○運動が心身の発達に与える効果に着目した「効果的特性」、運動の形式や技術の仕組みに着目した「構造的特性」、そして運動がそれを行う人の欲求や必要を充足する機能に着目した「機能的特性」という3つは、よく知られる特性のとらえ方である。【中学校・高校の体育授業づくり入門 p89】

○体育における自発性は、学習者や運動を行う人が、他から指示されないで、自分に内在する動機に基づいて、運動の学習や運動参加に適応していく能力であり、一方、体育における自主性は、学習者や運動を行う人が、他から指示されないで、みずからの意志に基づく価値判断を伴う、運動の学習や運動参加に関する意志決定能力を意味するといえよう。【「楽しい体育」の豊かな可能性を拓く p252】

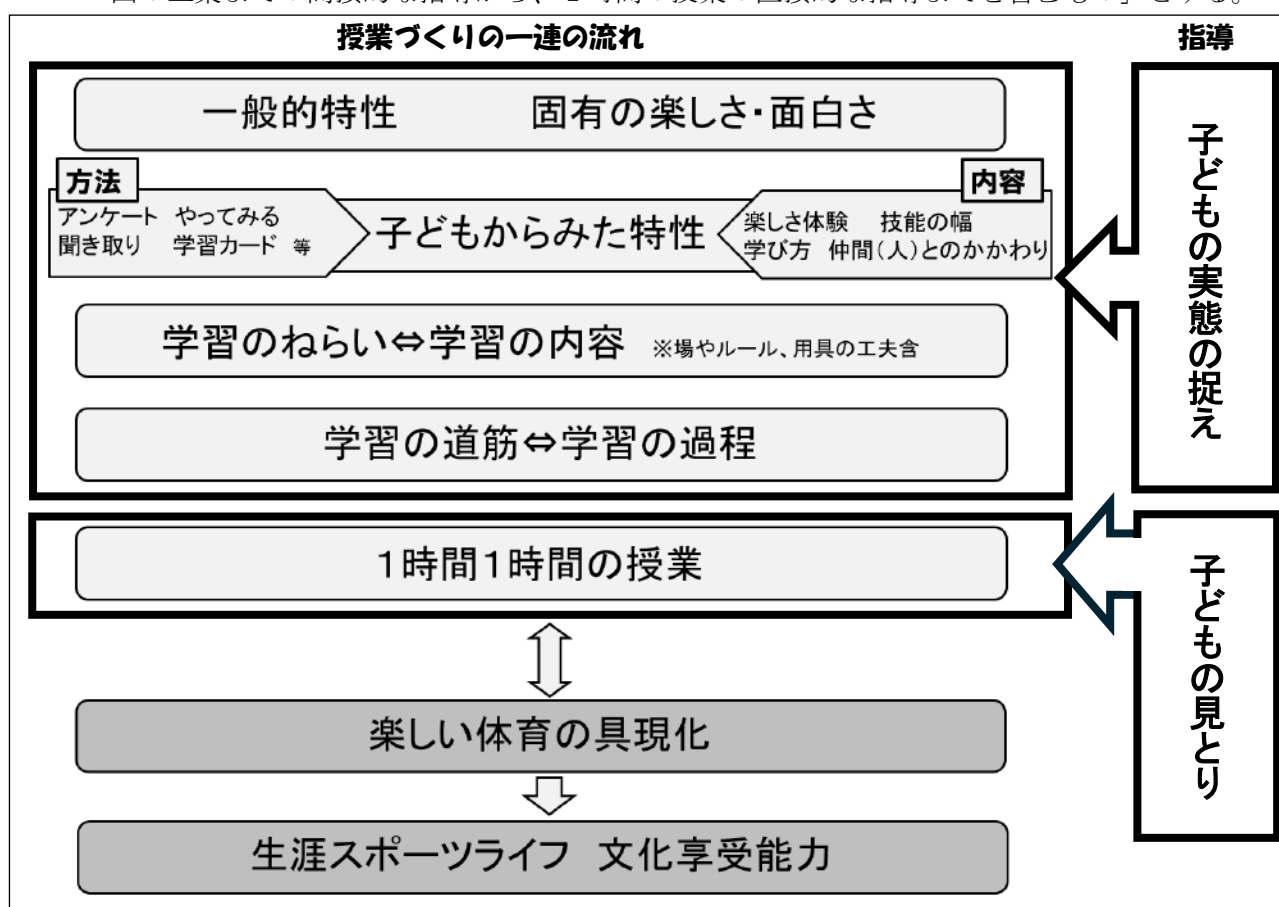
○「楽しい体育」の授業

- ①今もっている力で
- ②その運動の面白さに触れることを目指して
- ③自主的に学習のめあて（ねらい）をつくり
- ④運動の特性の理解、ルール・マナー・技術・戦術の工夫や努力を学習内容とする

【2026 長野県学校体育研究会夏期合宿研修会下伊那大会 朝倉雅史先生の講演資料より】

（２）「運動の特性に触れながら学習している姿」「自発的・自主的に運動に関わる姿」を具現化するための指導（「子どもの実態の捉え」と「子どもの見とり」）と授業づくり

前述のように、全国はもとより、長野県でも様々な考え方や理論が紹介されたり、実践されたりする中で、場合によっては、どのような学校のどの学年・学級にでも当てはまるような授業づくりが行われてしまうことがある。下伊那体研では、一般的な学年・学級ではなく、該当学級一人一人の子どもの「運動の特性に触れながら学習している姿」「自発的・自主的に運動に関わる姿」を具現化するために、以下のような流れで授業づくりを行っていく。このような流れで授業づくりを行うにあたり、下伊那体研では「一般的特性」の捉えから「学習の道筋⇔学習の過程」を立てる段階までの間接的な指導を「子どもの実態の捉え」、「1時間1時間の授業」における直接的な指導を「子どもの見とり」と定義した。よって「指導」とは、「単元計画の立案までの間接的な指導から、1時間の授業の直接的な指導までを含むもの」とする。



2 授業づくりの実際

以下に、授業づくりの一連の流れにおける指導である、「子どもの実態の捉え」と「子どもの見とり」の具体について記述する。

(1) 子どもの実態の捉え

該当学級、そして一人一人の子どもの実態を捉えるため、以下の手順で単元計画を立案する。この一連の流れにおける間接的な指導を「子どもの実態の捉え」とする。なお、この手順を書き記したものがそのまま指導案の形になる。

①一般的特性

下伊那体研では、その種目を学習すること自体に意味があると考えている（運動内容論・目的論）。また、子どもにその種目を丸ごと学んでほしいという立場をとっている。そのために、一般的特性では、その種目の固有の楽しさである機能的特性を洗い出すが必要になる。ただ、機能的特性だけではその種目を捉えることは難しいため、構造的特性も明らかにする必要がある。したがって、表記の仕方は、機能的特性を中心にしながらも、構造的特性を加味して表記するものとする。

②子どもから見た特性

一般的特性を捉えその種目の楽しさを明らかにしたとしても、子どもは授業の中でその種目そのものを楽しむことができない。なぜならば、それぞれの種目は一般的な大人が競技として楽しむためにつくられたものだからである。そこで、該当学級一人一人の子どもがその種目を楽しむことができるように実態を捉え、学習のねらい（学習の内容 ※場やルール、用具の工夫を含む）や学習の道筋（学習の過程）を導き出す必要がある。

そこで、下伊那体研では、子どもから見た特性を、「アンケート」「実際に動いてみる」「同系統の学習経験の様子」「聞き取り」「過去の学習カード」等の方法を使い、4つの視点「①楽しさ体験」「②技能の幅」「③学び方」「④仲間（人）とのかかわり」の内容から捉え直す。

①「楽しさ体験」※例）アンケート、聞き取り

その種目を今までにどのように楽しんできたか

②「技能の幅」※例）実際に動いてみる、同系統の学習経験の様子

その種目に必要な技能、知識、体力はどの程度か

③「学び方」※例）過去の学習カード

ポイントやコツなどを基にした、めあて（個人やチームの現状、目標、練習・場の選択や工夫等）を設定する力や経験はどの程度か

④「仲間（人）とのかかわり」※例）聞き取り

運動を追究するためにどのように仲間と関わってきたか

（注）どのような方法で子どもから見た特性を捉え直したか、指導案には※印で表記した

③学習のねらいと道筋

ア 学習のねらい

学習をする学級の独自性をもち、特性と密接に関連し、学習をする学級の独自性を表すのが、学習のねらいである。表記は子どもの側から行い、単元を通してどこまでをねらうのか、どこまでできればよいのかを、特性と関連して決め出していく（教師側からの表記とすると、目標となる）。

イ 学習の道筋

学習のねらいを達成するために、どの段階でどのような授業を行うか明らかにしたものが、学習の道筋である。

「今ある力で楽しむ（ねらい①）」→「工夫した力で楽しむ（ねらい②）」を原則とし、学習のねらいと同様に、子どもの側からの記述とする。

（２）子どもの見とり

「楽しい体育」では、前述のように、子どもの「自発的・自主的に運動に関わる姿」を大切にする授業を目指すあまり、「教師は指導してはいけない」といった誤解があり、それは１時間１時間の授業における教師の指導場面で顕著に表れていると考えている。しかし、前時の子どもの学びを捉えたり、本時におけるその瞬間の子どもの学びを捉えたりした上で、子どもが「自発的・自主的に運動に関わる」ことができるように教師が指導することは必要不可欠だと考える。そこで、下伊那体研では、１時間１時間における子どもの学びの捉えから、それに対する指導までを含めて「子どもの見とり」と定義する。

①めあてについて

子どもが自発的・自主的に運動に関わるためには、その運動やゲームのポイントや戦術等を把握しながら、その単元や１時間１時間の授業の中でどのようにになりたいのか、また、そのためにどのような点に気を付けて、どのようなグループで、どのような練習に取り組むか等、子どもが見通しを明確にもつ必要がある。そのために必要な力の一つに『めあて』を立てる力があると考えた。そこで、１時間１時間における直接的な指導である「子どもの見とり」を教師がするにあたり、子どもの『めあて』を立てる力を具体的な視点の一つにする。

そこで、下伊那体研では、めあての「内容」と「段階」を以下のア、イのように定義する。１時間１時間の授業を行う際に、子どもが「めあての内容」をどの位把握できているのかを捉えたり、子どもがどの「めあての段階」にいるのか捉えたりすることで、一人一人の子どもに適した指導を行うことができるようにする。

ア めあての内容

個人・チームに関して、以下の三つの内容が把握できているかどうか

- 「前時の終末の姿」（現状）
 - …見る視点（ポイントやコツ、作戦や戦術等）を基にしたよさや課題等を含む前時の姿
- 「本時の終末に目指す姿」（目標）
 - …見る視点（ポイントやコツ、作戦や戦術等）を含む本時になりたい姿
- 「練習内容や練習方法」（方法）
 - …現状や目標に対応した解決方法

イ めあての段階

上記めあての内容を、どのように把握するのか※A～Dはランクをつけるものではない

段階	どのような内容を		どのように把握する	
A	全て	の内容を	自ら	把握する
B	一部		自ら	
C	全て		選択肢の中から	
D	一部		選択肢の中から	

②オリエンテーションについて

下伊那体研では、「その種目の運動の特性に触れた活動に向かわせるため」「子どもとの確認事項を確認するため」に、オリエンテーションは重要な役割を果たすと考えており、次の点を大切にしながら指導を行っていく。

ア その種目の運動の特性に触れた活動に向かわせるため

その種目の魅力や楽しさを中心にすえながら、子どもとともに単元に入る時点で学習のねらいと道筋を合意する。

子どもがその運動のもつ特性を味わったことがない新規単元の場合は、より丁寧に行う必要がある。また、既習単元である場合は、多くの子どもに当てはまるような一般的な捉えをするのではなく、子どもの実態の捉えに応じて行う必要がある。

イ 子どもとの確認事項を確認するため

授業にスムーズに入ることができるように、オリエンテーションで「グルーピング」「係分担」「ルールやマナー」について、子どもと確認をする。

③グループ学習について

自発的・自主的に運動に関わる姿を実現する上で、子どもの学習形態は検討される必要があると考える。「楽しい体育」だからグループ学習ありきという傾向があるが、グループになって活動はしているものの、本来のグループ学習の意味をもち合わせていない学習になってしまっている場面も見受けられる。そこで、今一度学習形態を整理し、共有していくことが大切であると考え。

○グループ内での教え合いや学び合いなどのコミュニケーションを大切にする。

○教師の中心的な役割は

- ・子ども個々の運動に対するつまずきに対応した指導
- ・グループ内のトラブル（学習の停滞等）に対する指導

○運動をめぐる指導とは別にグループでの「学び」の指導を計画的に行う。

【参考資料】

- 学習のねらいは、学習者の自発的、自主的な運動参加にかかわる運動欲求と運動の必要に基づく運動の特性から導かれた、学習活動の大体の方向づけである。学習のねらいは、具体的には、対象となる運動の基本的、一般的な内容や経験(一般的特性)を、学習者の欲求、必要、意欲、能力等の準備状態(レディネス)からとらえ直すこと(子どもから見た特性)によって導かれる。したがって、学習者のレディネスのレベルの幅は、挑戦すべき運動のレベルの幅、つまり、学習のねらいと内容の幅に反映されることになる。このような幅のある学習のねらいを達成するためには、ねらいを学習者のレディネスのレベルに応じて2～3の下位のねらいに分けて示すことが必要である。これらの下位のねらいは、学習のねらいに到達する道筋(過程)でもあり、また、学習の流れを形成する。(嘉戸 p.283)

【「楽しい体育」の豊かな可能性を拓く p248】

- 「ねらい」が単元の流れの中での学習のまとまりを指すものであるのに対して、1単位時間の授業の中での学習のまとまりを指すときに主に使われるのが「めあて」である。

【「楽しい体育」の豊かな可能性を拓く p249】

- (前略)単元全体を見通して予定する学習の経験や活動を、共通の目標として設定される学習の「ねらい」と、そこから具体化されるそれぞれの子どもがもつ「めあて」に向かう活動を軸に、(後略)

【中学校・高校の体育授業づくり入門 p166】

- 仕組み＝構造的

ネットを挟んで両チームが分離されているため、自陣コート内では相手にじゃまをされないという特徴を利用しながら攻撃を組み立て、相手が返しにくいようなボールを手で打って相手コートへ送り、相手がそれを返せない時に得点になる

↑
働き＝機能

(という形で)勝敗を競い合うところに面白さがある

鈴木秀人先生基調提案より

【2026 長野県学校体育研究会夏期合宿研修会下伊那大会 朝倉雅史先生の講演資料より】

旭ヶ丘中学校グループ

I 実践事例

1 単元計画

(1) 単元名 球技「バレーボール」

飯田市立旭ヶ丘中学校 2年4組 37名

授業者 長尾 光弘 教諭

(2) 一般的特性

ネットを挟んで、自陣コート内で相手に邪魔されずにボールを一定回数内で繋いで攻撃を組み立て、相手が返せないようなボールを手で打って相手コートに送り、相手がそれを返せない時に得点になるという形で勝敗を競い合いところが楽しい運動である。

(3) 子どもから見た特性

<楽しさの体験>※アンケート

- ①バレーボールを好む生徒が多くいる運動である。
- ②仲間と協力し合ってボールを繋ぐことが楽しい運動である。
- ③スパイクが決まったり、相手から送られてきたボールをレシーブできたりした時が楽しい運動である。
- ④ボールが当たったり突き指をしたりすることに不安を感じる運動である。

<技能の幅>※アンケート

- ①バレーボール未経験の生徒が多い運動である。
- ②バウンドをありにして、みんなでボールを繋げるようにできる運動である。

<学び方>※アンケート

- ①チームの技能差を平等になるようにチーム編成をして取り組みたい運動である。
- ②チームの勝利のために、個人やチームの課題に合わせて練習ができる運動である。
- ③自他のチームの特徴に応じた作戦を立て、チームで練習やゲームができる運動である。

<仲間（人）とのかかわり>※アンケート

- ①ボールを繋ぐためにチームメイトと協力することができる運動である。
- ②男女別のチーム編成を好む運動である。
- ③煽られると嫌な運動である。

(4) 学習のねらいと道筋

①学習のねらい

今ある力で、みんなが安心してゲームができるようにルールや用具等を工夫してゲームを行い、チームでボールを繋ぐために個人やチームの課題を解決するための練習を工夫しながら行ったり、チームメイトと連携してボールを繋ぎ、スパイクも使いながら自チームの特徴に応じた戦術を考えてゲームをしたりして、得点を競い合うことを楽しむ。

②学習の道筋

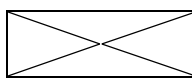
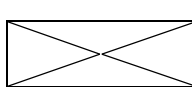
ねらい1

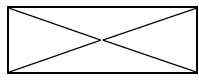
今ある力で、みんなが安心してゲームができるようにルールや用具等を工夫してゲームを行い、チームでボールを繋ぐために個人やチームの課題を解決するための練習を工夫しながらゲームを楽しむ。

ねらい2

高まった力で、チームメイトと連携してボールを繋ぎ、スパイクも使いながら自チームの特徴に応じた戦術を考えてゲームを楽しむ。

(5) 単元展開

	○学習内容 ・ 学習活動	教師支援・指導	評価	時間																										
はじめ	○オリエンテーション ・学習のねらいや道筋を知る。 ・単元全体の流れを知る。 ○用具等の準備、W-UPの仕方を知る。 <table border="1"><tr><th colspan="3">ステージ</th></tr><tr><td>aコート</td><td>cコート</td><td>eコート</td></tr><tr><td colspan="3"> </td></tr><tr><td>bコート</td><td>dコート</td><td>fコート</td></tr></table> ・ランニングをしながらアンダーハンドパス、オーバーハンドパスを行う。 ○ゲームの進め方やルールを確認する。 最初のルール（→変更後） <table border="1"><tr><td>コート：バドミントンコート</td><td>高 さ：男子 約210cm</td></tr><tr><td>ボール：レクリエーションボール</td><td>女子 約210cm→約180cm</td></tr><tr><td>時 間：1セット11点の 2セットマッチ</td><td>人 数：4～6人（男女各4チーム）</td></tr><tr><td>ローテーション：サーブ権が来た時に 時計回り</td><td>サーブ：・フローターサーブ以上 はエンドラインより後ろ</td></tr><tr><td>返 球：基本3回以内で返す</td><td>・アンダーハンドサーブや 下投げ入れはサービスラインより後ろ</td></tr><tr><td>その他：・ワンバウンドはしてもよい</td><td>・交互にサーブ権が移る</td></tr><tr><td>・ブロックなし</td><td>・順番にサーブを打つ</td></tr></table> ○試しのゲームを行う。	ステージ			aコート	cコート	eコート				bコート	dコート	fコート	コート：バドミントンコート	高 さ：男子 約210cm	ボール：レクリエーションボール	女子 約210cm→約180cm	時 間：1セット11点の 2セットマッチ	人 数：4～6人（男女各4チーム）	ローテーション：サーブ権が来た時に 時計回り	サーブ：・フローターサーブ以上 はエンドラインより後ろ	返 球：基本3回以内で返す	・アンダーハンドサーブや 下投げ入れはサービスラインより後ろ	その他：・ワンバウンドはしてもよい	・交互にサーブ権が移る	・ブロックなし	・順番にサーブを打つ	・事前のアンケートをもとに、生徒の実態を把握する。 ・学習資料や映像等により、学習のねらいや道筋、単元全体の流れを具体的に示す。 ・オーバーハンドパスやアンダーハンドパスの技術ポイントを示範する。 ・生徒と話し合いながら学習のねらいに合わせたルールを決め出す。 高 さ：男子 約210cm 女子 約210cm→約180cm 人 数：4～6人（男女各4チーム） サーブ：・フローターサーブ以上 はエンドラインより後ろ ・アンダーハンドサーブや 下投げ入れはサービスラインより後ろ ・交互にサーブ権が移る ・順番にサーブを打つ ・決め出したルールと違う動きをしていた場合は、一緒に確認する。		1
ステージ																														
aコート	cコート	eコート																												
bコート	dコート	fコート																												
コート：バドミントンコート	高 さ：男子 約210cm																													
ボール：レクリエーションボール	女子 約210cm→約180cm																													
時 間：1セット11点の 2セットマッチ	人 数：4～6人（男女各4チーム）																													
ローテーション：サーブ権が来た時に 時計回り	サーブ：・フローターサーブ以上 はエンドラインより後ろ																													
返 球：基本3回以内で返す	・アンダーハンドサーブや 下投げ入れはサービスラインより後ろ																													
その他：・ワンバウンドはしてもよい	・交互にサーブ権が移る																													
・ブロックなし	・順番にサーブを打つ																													
なか①	《ねらい1》 今ある力で、みんなが安心してゲームができるようにルールや用具等を工夫してゲームを行い、チームでボールを繋ぐために個人やチームの課題を解決するための練習を工夫しながらゲームを楽しむ。 ○チームごとに前時に設定しためあてを確認し、練習内容を考える。 ○チーム練習を行う。 ○試しのゲームを行う。 A D  B C ○個人で振り返りをし、次時のめあてを設定する。	・めあてを聞き、必要に応じて練習方法や技術ポイントをアドバイスする。 ・練習の出来栄えはどうか声掛けをし、客観的に動きや連携を見るように促す ・技能に課題がある生徒には、チーム内の役割を確認し、必要な技術ポイントを助言する。 思③ 態①②		2 ・ 3 ・ 4																										
なか②	《ねらい2》 高まった力で、チームメイトと連携してボールを繋ぎ、スパイクも使いながら自チームの特徴に応じた戦術を考えてゲームを楽しむ。 ○チームごとに前時に設定しためあてを確認し、練習内容を考える。 ○チーム練習を行う。 ○リーグ戦Ⅰを行う。 A D  B C ○チームの課題を話し合い、次時のめあてを設定する。	・めあてを聞き、必要に応じて練習方法や技術ポイントをアドバイスする。 ・練習の出来栄えはどうか声掛けをし、客観的に動きや連携を見るように促す ・技能に課題がある生徒には、チーム内の役割を確認し、必要な技術ポイントを助言する。 ・前時までのチームの課題が本時でどのように改善されたのか、チームの連携は高まったのか振り返るように促す。 技① 思①② 態③		5 ・ 6 ・ 7																										

ま と め	○チームごとに前時に設定しためあてを確認し、練習内容を考える。 ○チーム練習を行う。 ○リーグ戦Ⅱを行う。  ○チームの課題を話し合い、次時のめあてを設定する。	・めあてを聞き、必要に応じて練習方法や技術ポイントをアドバイスする。 ・練習の出来栄はどうか声掛けをし、客観的に動きや連携を見るように促す ・技能に課題がある生徒には、チーム内の役割を確認し、必要な技術ポイントを助言する。 ・前時までのチームの課題が本時でどのように改善されたのか、チームの連携は高まったのか振り返るように促す。 知① 技②③ 総括	8 (本時) ・ 9 ・ 10
-------------	--	---	---

2 授業の実際

(1) 前時までの授業の様子

今回の授業では学習のねらいをもとにして、みんなが安心して取り組めること、練習が工夫できること、自チームの特徴を見つけてそれを伸ばしながら、バレーボールを楽しめるように授業を計画した。

まず、安心して取り組めるように、ルールや用具について、生徒に問いかけながら合意形成を行いながら決めていった。

①チームについて

当初はゲームの形式を「男子対男子」「女子対女子」「男女対男女」として、1チームの人数を男女混合でチームを作って行おうと考えていた。しかし、授業学級の生徒と試合の行い方を話していくうちに、「男子対男子」「女子対女子」の方が、思い切りできるという意見があり、ゲーム形式を変更した。

②ネットの高さについて

当初は男女ともに高さを「210 cm」としていた。練習をしていく中で、長尾教諭が「ネットが高いために、相手コートの返球がオーバーになりにくいのではないかと考え、女子生徒に「どちらのネットの方がやりやすい」か 210 cmと 180 cmの二つネットの高さのコートを用意しどちらも体験する時間を設けた。その結果、180 cmの方が相手コートへ返しやすいくということになり、この日から女子は180 cmで行った。

③用具（ボール）について

今回は、夏合宿で候補に挙がったボール（サーボ、レクリエーションボール、ソフトバレーボール）で、それぞれ試し打ちを行い、生徒にどのボールがよいのか問いながら決めていった。その中で、「レクリエーションボール」が多くの生徒にとって扱いやすいボールという意見となった。

④ルールのについて

今回のルールでは、バレーボールは決められた得点にどちらが早く達するかによって勝敗が決する性質をもとにして、時間で区切るのではなく、どちらが早く決められた得点を取るかで勝敗を決めるようにした。

また、サーブについても「どこから打つか」「どのように打つか」「ミスはどうするのか」と苦手な生徒も得意な生徒も安心して満足して行えるルールに変更をしていった。「エンドラインの外からならフローターサーブはOK」「ネットの近くからアンダーハンドで打ってもよいし、下から投げ入れてもよい」「ミスは1回までよい」というルールをクラス全体で話し合いをして合意形成を行いながら決めていった。

（２）当日の授業について

①大まかな授業の流れ

来た生徒から準備⇒集まったチームから教科担任にあいさつ⇒チームごともてあてを確認し練習内容を考える⇒チーム練習⇒ゲーム（リーグ戦Ⅱ）⇒片付け、振り返り、次時のめあて設定

②授業の様子



チームのめあてをもとにして、練習を行う男子Bチーム



長尾教諭の問いかけに対して、自分たちのめあてを伝えて練習に向かおうとする女子Aチーム



男女のキャプテンを集め、本時の流れを確認



男子全員を集めて、ブロックの有無を確認している。この話し合いでブロックを行うこととその行い方が指導された。



男子Dチーム（写真左）本時のめあて「A生にカットさせて、いろんな人が打てるようにする」を達成させるために、紫3生がサーブを入れ、A生（赤丸）がコート後方に位置して、サーブレシーブを行い、残りの二人がトス→アタックとなるように練習を進めていた。

男子Bチームは（写真右）本時の目標「トスとスパイクを正確に上げたり入れたりする」であったが、トス→アタックという練習ではなく、2対2のゲームでゲームを行い、流れの中での「トス→スパイク」とつながるように練習を行っていた。

この2チームをはじめ他のチームも、自分たちのチームにあった練習を自分たちの目標に向かって選択して行うことができていた。ここに教師が積極的に関わり、生徒の願いと現在の状況をみて、生徒に確認しながら、アドバイスをしたり、他の方法を紹介したりしながら高まった力でゲームを楽しめるように指導をしていくことも積極的に行っていきたい。



男子Aチーム対男子Bチーム 本時確認されたブロックを使い、相手のスパイクをブロックしようとするプレーが多く見られた。ブロックが入ったことで、このブロックをかわすプレーが生まれて、さらに工夫や努力できるものができ、高まった力でバレーボールを楽しむことにつながっていく。



女子Cチーム 得点が入るごとにチーム内で喜びを分かち合う姿が多く見られた。得点を競い合う競争に充分浸り込んでいるあらわれである。



男子Aチーム対男子Bチーム ゲームの中で、どのように対処すればいいか悩むプレーがあった。互いに話をして、その後長尾教諭も含めて確認をして、納得した答えを出しプレーを続行する姿があった。



女子Cチーム対女子Dチーム 2セットのゲームが終了した後は、他のチームが終わるまで、2つのチームを半分にして新たなチームを作り、ゲームを行う姿があった。自分たちで、新たな楽しみ方を創り出して、味わおうとする姿が見られた。

（３）参加者の声

３段攻撃を意識して、ファーストヒットを自コートネット中央に返球しようとしているところが素晴らしい。ミスを責めたりする場面も全くなく、対戦相手とも仲良く会話している姿がとても印象的だった。

３ 成果と課題

子どもが目指していききたいバレーのゲームをもとに、いかに教師がかかわっていくかが重要であることが再確認できた。そのためには、やりたいことをただやらせていくのではなく、どんなことに課題をもっていかを常に把握しようと努力していくことが重要になる。学習カードから知ること、実際やっている様子から感じること、直に子どもに聞くことを総合しながら、目の前にいる生徒がバレーボールの面白さに触れていくためにはどうすればよいかを考えながら指導していくことができた。

今後の課題としては、この単元の中でつかんだものをどのように３年生での授業につなげていくかを検討していきたい。そのためにも子どもから見た特性をもとにして、どのようなルール、コートサイズ、ネットの高さにしていけば、３年時の「今ある力」をもとにして授業を進めていくことができるのかを分析していく必要があるので、大事にしていきたい。

Ⅱ 学習指導案

１ 単元計画

（１）単元名 『球技：ネット型「バレーボール」』

飯田市立旭ヶ丘中学校 ３年４．５組 計４５名

授業 長尾 光弘 教諭

（２）運動の特性（一般的特性）

ネットを挟んで、自陣コート内で相手に邪魔されずにボールを一定回数内で繋いで攻撃を組み立てて、相手が返せないようなボールを手で打って相手コートに送り、相手がそれを返せない時に得点になるという形で勝敗を競い合いところが楽しい運動である。

（３）子どもから見た特性

＜楽しさの体験＞※昨年度の単元終了後の振り返り、本単元前のアンケート

- ①狙い通りのサーブやスパイクを決め、自らの力で得点することが楽しい運動である。
- ②相手の強いスパイクをきれいに拾ったり、ネット際で阻止したりする守備の達成感を味わうことが楽しい運動である。
- ③コートいっぱい走り回ってボールを落とさず、チーム全体で粘り強いラリーを継続させることが楽しい運動である。
- ④仲間が攻撃しやすい正確なパスやトスを送り、自らのアシストによって仲間に得点させる喜びを分かち合うことが楽しい運動である。
- ⑤仲間と事前に話し合った戦略や「やりたいプレー」をゲーム内で実践・確認できることが楽しい運動である。
- ⑥長いラリーの末に、チームで耐え抜いて最後の一点を自チームの得点として完結させることが楽しい運動である。
- ⑦１点差を争う接戦や強敵とのゲームに対し、工夫と連携で競り勝つことが楽しい運動である。

<技能の幅>※昨年度の単元終了後の振り返り、本単元前のアンケート、本単元前に各自の技能を観察

- ①アンダーハンドパスやオーバーハンドパスをある程度習得出来てはいるが、アンダーハンドパスを多用する生徒が多い運動である。
- ②レシーブしたボールが思いがけない方向に飛んでしまった際の失点に不安がある運動である。
- ③男子生徒は強力なスパイクやサーブで得点したいという攻撃的な姿勢を見せ、女子生徒は極力ミスをしないように確実に相手コートへ返球するという保守的な姿勢を見せる運動である。

<学び方>※昨年度の単元終了後の振り返り、本単元前のアンケート

- ①ゲームの前に練習時間を確保し、基礎技能を高めていきたい運動である。
- ②チームバランスが均等だと、より得点の競い合いを楽しめる運動である。
- ③動画やカード等の視覚的な資料で手本のフォームやコツを確認し、理解を深める運動である。
- ④上手な生徒のプレーを参考にし、互いにアドバイスし合いながら上達を目指す運動である。

<仲間（人）とのかかわり>※昨年度の単元終了後の振り返り、本単元前のアンケート

- ①経験者と初心者が混ざり合い、励まし合いや声掛けを通してお互いを尊重し合う運動である。
- ②ミスを責めずにフォローし合い、全員が安心して参加できる雰囲気をつくる運動である。
- ③意思疎通を図りながら役割を分担し、チーム一丸となって勝利や上達を目指す運動である。

（４）学習のねらいと道筋

①学習のねらい

今ある力で、みんなが安心してゲームができるように、個人のスキルアップを目指して練習時間を確保することや、昨年度のルールをもとにしたルールでチームと協力してボールを繋いだり、高まった力で、チームで決め出した具体的な戦術や「やりたいプレー」のために必要な練習を考えて実践し、意図のある攻守の連携を深めたりしながら、得点を競い合ってゲームを楽しむ。

②学習の道筋

ねらい１

今ある力で、みんなが安心してゲームができるように、個人のスキルアップを目指して練習時間を確保することや、昨年度のルールを基にしたルールで、チームと協力してボールを繋ぎ、ゲームを楽しむ。

ねらい２

高まった力で、チームで決め出した具体的な戦術や「やりたいプレー」のために必要な練習を考えて実践し、意図のある攻守の連携を深め、得点を競い合ってゲームを楽しむ。

③時間計画

学 習 の 流 れ	時	1	2・3・4・5・6		7・8・9（本時）	10・11・12
	0	○オリエンテーション	○用具等の準備 ○準備運動 ○挨拶			
			○本時のめあて確認			
	10		○チーム練習			
	20	○ゲームの進め方やルールの確認 ○試しのゲーム	○練習ゲーム	○リーグ戦Ⅰ	○リーグ戦Ⅱ	
	30					
	40					
		○片付け				
	50	○振り返り ○次時のめあて設定 ○挨拶				

(5) 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①戦術や作戦に応じ、技能をゲーム中に適切に発揮することが攻防のポイントであることについて、言ったり書き出したりしている。 ★役割に応じたボール操作や安定した用具の操作 ①攻撃につなげるための次のプレーをしやすい高さや位置にボールを上げることができる。 ②ネット付近でボールの侵入を防いだり、打ち返したりすることができる。 ★連携した動き ③ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーすることができる。	①自己や仲間の技術的な課題やチームの作戦・戦術についての課題や課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考えを伝えている。 ②ルールを守り競争したり勝敗を受け入れたりする場面で、よりよいマナーや行為について、自己の活動を振り返っている。 ③チームで分担した役割に関する成果や改善すべきポイントについて、自己の活動を振り返っている。	①球技の学習に主体的に取り組もうとしている。 ②相手を尊重するなどのフェアなプレイを大切にしようとしている。 ③互いに練習相手になったり仲間になったりして、互いに助け合い教え合おうとしている。

(6) 単元展開

はじめ

○オリエンテーション

- ・学習のねらいや道筋を知る。
- ・単元全体や授業の流れを知る。

○用具等の準備の仕方を知る。

〔コート図〕

ステージ		
aコート	bコート	cコート
集合場所		
aコート	bコート	cコート

・学習資料や映像等を用いて、学習のねらいや道筋、単元全体の流れを具体的に示す。

○ゲームの進め方やルールを確認する。

〔ゲームの進め方〕

- ① ネットを挟んで挨拶
- ② サーブ権じゃんけん（キャプテン）
- ③ ゲーム開始
- ④ ゲーム終了後、ネットを挟んで挨拶

はじめ	【ルール】 コート：バドミントンコート ボール：レクリエーションボール5号球 高 さ：2 m 人 数：4～6人（男女各4チーム） 時 間：1セット10点の2セットマッチ ※セットカウントが1－1の場合 は得失点差で勝敗を決定 ラリー：得点時に時計回り 返 球：3回以内で返す サーブ：・両手で下から投げ入れ（サービスライン後方） ※回転なし ・アンダーハンドサーブ（サービスライン後方） ⇒上記のサーブのみ1回までミス可 その他：・ワンバウンドは2回まで ・キャッチは× ・ネットタッチ→相手の得点 ・意図的に足や頭を使ったレシーブは禁止 ・壁、天井、得点番にボールが当たった場合はプレー続行 ・コート上のプレーヤー全員がスパイク可 ・コート上の前衛プレーヤーのみブロック可 ・フローターサーブ（エンドライン後方） ・ジャンプサーブ（エンドライン後方） ・1本交代 ・得点チームがサーブ権を得る ○試しのゲームを行う。 ・子どもがタイムスケジュールを守ったり、迅速にジャッジしてゲームをスムーズに進めたりすることで、自分たちで快適なスポーツ空間をつくり出すことを伝える。 ・試しのゲームを通して、ルールの正確な理解ができるよう促す。			
	ねらいと活動	指導	評価	時数
なか①	<ねらい1> 今ある力で、みんなが安心してゲームができるように、個人のスキルアップを目指して練習時間を確保することや、昨年度のルールを基にしたルールで、チームと協力してボールを繋ぎ、ゲームを楽しむ。			2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ・ 6
	○チームごとに前時に設定しためあてを確認する。 ○個人またはチーム練習を行う。 ○練習ゲームを行う ・1セット10点の2セットマッチ ・デュース無 ○本時を振り返り、次時の『チームのめあて』や『めあてのために（個人）』を設定する	・前時の学習カードを活用しながら、『チームのめあて』と『めあてのために（個人）』をチーム内で口頭確認するよう促す。 ・前時に設定した目標に沿って練習が行われているか見とり、必要に応じて技術指導を行う。 ・前時に設定した『チームのめあて』や『めあてのために（個人）』を意識してゲームに臨んでいるか見とり、プレーの切れ目などで「やりたいプレーができているか？」などと問いかける。 ・生徒の記述を見て、抽象的な表現に対して質問し、より具体的な『チームのめあて』や『めあてのために（個人）』を設定できるようにする。	技③ 思② 態①	

な か ②	<ねらい2> 高まった力で、チームで決め出した具体的な戦術や「やりたいプレー」のために必要な練習を考えて実践し、意図のある攻守の連携を深め、得点を競い合ってゲームを楽しむ。		技② 思③ 態③	7 ・ 8 ・ 9 (本時)
	○チームごとに前時に設定しためあてを確認する ○チーム練習を行う ○リーグ戦Ⅰを行う ・1セット10点の2セットマッチ ・デウス有 ○本時を振り返り、次時のめあてを設定する。(チーム⇒個人)	・前時の学習カードを活用しながら、『チームのめあて』『めあてのために(個人)』をチーム内で口頭確認するよう促す。 ・前時に設定しためあてに沿った練習われているか巡回して見取り、必要に応じて技術指導を行う。 ・連携を高めるための技術ポイントを個別に助言し、良い連携プレーを価値づけて全体に共有する。 ・前時に設定した『チームのめあて』や『めあてのために(個人)』を意識してゲームに臨んでいるか見とり、プレーの切れ目などで「やりたいプレーができていないか？」などと問いかけて意識させる。 ・自チームの特徴(得意なプレー)を生かした戦術や、トスからアタックへの繋ぎが意識できているかを観察し、肯定的な声かけを行う。 ・「チームの戦術や連携を高めるために、あなたが高めたいプレーは？」と個別に声をかけ、具体的な『めあてのために(個人)』を設定するよう促す。		
な か ③	○チームごとに前時に設定しためあてと練習メニューを確認する ○チーム練習を行う ○リーグ戦Ⅱを行う ・1セット10点の1セットマッチ ・デウス有 ○本時を振り返り、次時のめあてを設定する(チーム⇒個人)	・前時の学習カードを活用しながら、『チームのめあて』と『めあてのために(個人)』をチーム内で口頭確認するよう促す。 ・前時に設定しためあてに沿った練習行われているか巡回して見とり、必要に応じて技術指導を行う。 ・連携を高めるための技術ポイントを個別に助言するとともに、良い連携プレーを価値づけて全体に共有する。 ・前時に設定した『チームのめあて』や『めあてのために(個人)』を意識してゲームに臨んでいるか巡回して見とり、プレーの切れ目などで「やりたいプレーができていないか？」などと問いかける。 ・自チームの特徴(得意なプレー)を生かした戦術や、トスからアタックへの繋ぎが意識できているかを観察し、肯定的な声かけを行う。	知① 技① 思①	10 ・ 11 ・ 12
ま と め	・「チームの戦術や連携を高めるために、あなたが高めたいプレーは？」と個別に声をかけ、具体的な『めあてのために(個人)』を設定するよう促す。			

①本時のねらい

②本時の展開

（８）資料【子どもから見た特性に対応した手立て一覧】

※各項目の数字は、Ⅱ 学習指導案（３）子どもから見た特性の数字と対応している

【楽しさ体験】

- ① スキルアップタイムを設けて、各自が練習する時間を設ける。
- ② ネットの高さを 2 m（ルール of 工夫：ネットの高さ）としてスパイクもブロックもできるような高さとする。
- ③ ワンバウンドを 2 回まで使えること（ルール of 工夫：ゲームの構造）を採用する。
- ④ ワンバウンドを 2 回まで使えることを採用。スキルアップタイムを設けたり、練習メニューを紹介したりして自分のチームに応じて、練習を選択して取り組めるようにする。
- ⑤ 戦略カードを作り、戦い方を考える助けにする。また、旭ヶ丘中研究会メンバーで撮った見本動画（スパイクの仕方）を見れるようにして自分たちで練習できるようにする。
- ⑥ ワンバウンドを 2 回まで使えるというルールを生かして、ノーバウンドでつなげないときに適宜使えるようにする。
- ⑦ 未確定性を保証するために、チーム内異質、チーム間同質のチーム作りを教師が行う。ねらい 1 の中でゲームの様子を見て、チームの変更が必要なら行えるようにする。

【技能の幅】

- ① アンダーハンドパスだけの攻防も認める。ワンバウンドを使えることを 2 回までにすることで、オーバーでの返球が増えるようにする。
- ② スキルアップタイム（練習時間）を設ける。レシーブの時どこを意識するのかをまとめたスキルアップカードを用意したり、教師がレシーブの指導をしたりしていく。
- ③ ワンバウンドを 2 回まで使った教師が実際にゲームを行う見本動画を用意して、相手に返させないための方法として、スパイクやプッシュフェイントなどの攻撃が有効であることを紹介して取り組めるようにしていく。

【学び方】

- ① チームは教師が決める。しかし、チームを変更できることを伝えて、生徒と教師で相談しながら決めていく。
- ② バレー部員を各チームに一人いるように編制し、手本を示してもらう。教師が行うスパイクの種類を紹介する動画を用意したり、練習メニューをまとめたものを各チームに一つ用意したりしながら、それぞれのチームが練習の中で選択しながら行えるようにする。
- ③ アドバイスをしあうことの大切さを伝えていく。練習中、試合の中でそのような場面があれば全体に広げていく。

【仲間（人）とのかかわり】

- ① マナー面として、授業の序盤で生徒に目指す姿として伝える。
- ② マナー面として、指導する。特に相手に対して敬意のない態度についてはその都度個別に指導していく。
- ③ チームとしての一体感を感じていくために学習カードの工夫をしていく。個人のめあてとチームのめあてを一枚のカードにして記入していきカードをもとにしてチームの会話がなくなる工夫をしていく。

緑ヶ丘中学校グループ

I 実践事例

1 単元計画

(1) 単元名 球技（ゴール型） 「ハンドボール」

飯田市立緑ヶ丘中学校 3年2組 33（5）名

授業者 前澤 陽見 教諭

(2) 一般的特性

コート内に2チームのプレーヤーが入り乱れ、パスやドリブル等を使って相手ゴールエリア前までボールを運び、ゴールエリア外からできるだけゴールに近づいてシュートしたり、ゴールエリアに近づかせないように守ったりしながら、得点を競い合うことが楽しい運動である。

(3) 子どもから見た特性

＜楽しさ体験＞ ※ アンケート

- ・ハンドボールの学習経験はないが、「ゴール型」の球技については、「好き」と肯定的に捉えている生徒が8割近くいる運動である。
- ・ハンドボールの動画を見て、「やってみたい」と感じている生徒が7割程度いる運動である。
- ・シュートを打ち、ゴールに決めることが楽しい運動である。
- ・仲間とスピーディーにパスをつないでシュートチャンスを生み出したり、それを防ぐためのディフェンスをしたりすることが楽しい運動である。
- ・速いスピードのシュートやパスが体にあたった時の痛み等に恐怖を感じる運動である。

＜技能の幅＞ ※ アンケート

- ・ハンドボールの経験者はおらず、すべての生徒が初めて経験する運動である。
- ・「ボールをねらったところに正確に投げること」や「ボールを力強く投げること」について、約15～25%の生徒が「(どちらかというと)できない」と感じている運動である。
- ・「ボールをドリブルで運ぶこと」について、約37%の生徒が「(どちらかというと)できない」と感じている運動である。
- ・バスケットボール部やサッカークラブに所属している生徒とそれ以外の生徒、また、男女間での技能差や体格差が大きい運動である。

＜学び方＞ ※ アンケート

- ・「たくさん試合（ゲーム）をしたい」と考えている生徒が多い運動である。
- ・「チームで作戦を立てること」や「チームで練習をすること」をしたいと考えている生徒が約半数いる運動である。

＜仲間（人）とのかかわり＞ ※ 他単元でのかかわりの様子

- ・シュートチャンスを作り出したり、それを防ぐディフェンスをしたりする際、チームの仲間と協力して取り組むことのできる運動である。
- ・戦術や作戦などをチームで考えて取り組むことができる運動である。

(4) 学習のねらいと道筋

①学習のねらい

パスやドリブルを使ってボールをつなぎ、シュートチャンスを生み出す攻撃とそれを防ぐための守備をしながら攻防をするため、チームの課題を解決するための練習を工夫して行ったり、チームの課題や相手の動きに応じた作戦を考えてゲームを行ったりしながら、得点を競い合うことを楽しむ。

②学習の道筋

ねらい1

今ある力を使って、ゴールエリア付近までボールを運び、シュートをする（それを防ぐ）ために、チーム課題の解決に向けた練習を工夫して行ったり、チームの特徴に応じた作戦を考えたりしながら、ゲームを楽しむ。

ねらい2

高まった力を使って、ゴールエリア付近（空間）に侵入してシュートをする（それを防ぐ）ため、相手チームの動きに応じた作戦を考えながら、ゲームを楽しむ。

（５）単元展開

段階	○学習内容・学習活動	教師の支援・指導	評価	時間
はじめ	○オリエンテーション ・学習のねらいや道筋を知る。 ・単元全体の見通しをもつ。 ○映像を見る。 ○基本的なボール操作を確認する。 ○試しのゲーム①を行う。	・事前アンケートから生徒の実態を把握する。 ・ハンドボールの“固有の面白さ”について確認し、学習のねらい（めざす姿）や道筋について共通理解を図る。 ・ハンドボールのゲームの映像を見て、イメージをもつ。 ・基本的なボール操作について確認する。 ・簡易的なルールのゲームを行い、ハンドボールの面白さに触れながら、自分の今もっている力を知る。		1 5 2
	○授業の流れを確認する。 ○2組にあったルールを決め出す。 ○試しのゲーム②を行う。	・ドリルのメニューやミーティングのもち方等、基本的な授業の流れを確認する。 ・試しのゲーム①の振り返りをもとに、生徒とともに2組にあったルールを決め出す。 ・ルールを理解してゲームができるように声かけをする。	C④ A①	3
なか ①	ねらい1 今ある力を使って、ゴールエリア付近までボールを運び、シュートをする（それを防ぐ）ため、チームの課題を解決するための練習を工夫して行ったり、チームの特徴に応じた作戦を考えたりしながら、ゲームを楽しむ。			
	○チームで目標を決め出し、練習メニューを選択（考える）したり、作戦を考えたりする。 ○ゲーム（リーグ戦①）を行う。	・目標に沿った練習メニューを選択したり、考えたりできるように支援する。 ・生徒たちがどのような課題をもち、どのようなめあてを立てて学習に取り組んでいるのかを把握し、必要な支援を行う。 ・ゲームの様子を動画で撮影し、個々の動きの良さやチームの連携の良さ、課題等を示しながら、ゲームを見る視点や作戦を考える際の視点を増やす。 ・作戦盤を使って、チームの作戦を立てたり、修正したりするように促す。 ・学びが停滞しているチームや個人の学習カード（フォーム）で把握したハンドボールの“固有の面白さ”に触れることができていないと考えられる生徒に対して、個別に声かけをしていく。 ・ルール変更について話し合い、修正を行う。	B② B③ C③ C⑤ A② B① C①	4 5 6

なか か ②	ねらい2 高まった力を使って、ゴールエリア付近（空間）に侵入してシュートをする（それ防ぐ）ため、相手チームの動きに応じた作戦を考えながら、ゲームを楽しむ。			
	○チームの課題をもとにめあてを決め出し、練習メニューを選択（考える）したり、相手チームの動きに応じた作戦を考えたりする。 ○ゲーム（リーグ戦②）を行う。	・生徒たちがどのような課題をもち、目標を立てて学習に取り組んでいるのかを把握する。 ・目標に沿った練習メニューを選択したり、考えたりできるように支援する。 ・相手チームの動きに応じた作戦を考えたり、状況に応じて必要な動きを工夫したりできるように支援する。 ・ゲームの様子を動画で撮影し、チームの課題を把握したり、作戦の有効度を確認したりするための資料として準備する。 ・作戦盤を使って、チームの作戦を立てたり、修正したりするように促す。	B② B③ C③ C⑤ A② A③ B① C① C②	7 （本時） 5 9
まとめ	○単元のまとめを行う。	・チームや個人の学びの良さを共有するとともに、今後の授業への意欲が高まるようにする。 ・来年度や次の単元に生かすため、単元全体を振り返るアンケートを行う。		10

2 授業の実際

（1）事前アンケートの実施

本校では、ゴール型の球技について、一昨年度までバスケットボールを中心に行っていたため、これまでにハンドボールの学習経験のある生徒はおらず、すべての生徒が初めて経験する運動であった。そのため、類似の運動の学習経験や生徒の実態、「子どもから見た特性」をていねいに捉える必要があると考え、事前アンケートを実施した。質問項目として、「類似の運動（球技：ゴール型）で楽しい・楽しくないと思ったこと」、「（ハンドボールの動画を見て）楽しそう、やってみたいと思ったこと」、「（ハンドボールの動画を見て）不安に感じることや心配なこと」、「基本的な技能（ボールを投げる・捕る等）がどの程度できるか」等を設け、その結果を基に用具やコート、ルール等を検討した。

（2）チーム編成の工夫

ハンドボールは、本来、激しい身体接触を伴う運動であり、技能差や体力差、ケガのリスク等が増すことから、男女混合チームでの実施は難しいと考えた。しかし、保健体育における他の単元への取り組みの様子や他教科、領域での学びの姿を見ると、本学級の生徒たちは男女関係なく、お互いにかかわり合いながら学習に取り組めるよさのある生徒たちである。授業者（学級担任）にもそのよさを活かしたいとの願いがあった。そこで、研究グループ会等で検討を経て、男女混合でも楽しめるハンドボールの授業となるように、用具や場の工夫、ルールの工夫等をしたうえで、男女混合チームでの授業とすることにした。

（3）運動との出会い（オリエンテーション）

上記（1）の通り、すべての生徒が初めて経験する運動であり、ハンドボールのルールはもちろん、どのような動きのあるスポーツであるのかというイメージをもっていない生徒がほとんどであった。そのため、具体的なプレイのイメージをもつことと、ハンドボールの特性（面白さ）を生徒とていねいに共有することを大切にしたい。

①小学生女子の全国大会の映像を視聴する

生徒に示した映像は、日本代表等のトップレベルの選手がプレイしているものではなく、小学生女子の全国大会（決勝）の様子とした。できるだけ生徒の実態に即したもので、かつ「やってみたい!」という願いや「自分たちにもできそうだ。」という見通しがもてるものを取り上げたいとの考えから、この映像を見せることとした。ダイナミックなジャンプシュートや速攻、スピーディーなパス回し等の様子を見て、「すごい」「速い」等のつぶやきがあった。



②“めざす姿”の共有

ハンドボールの特徴（ゴールキーパーしか入れないゴールエリアがあること等）を踏まえて、学習のねらいについて生徒と共有した。さらに、上記①の映像を見た後、生徒とともに「めざすハンドボールの授業の姿」を話し合った。生徒とのやり取りの中で、「パスがつながるゲームをめざしたい」「スーパーセーブ（守備）をしたい」「パスがつながったり、つねに声が出ていたり、シュートを決めたりできるような団結したプレイがしたい。」等の声があがった。このようにして、生徒と「ハンドボールの面白さ」や「学習のねらい（めざす姿）」について共有を図った。

ハンドボールの楽しさって何だろう？
楽しさ②
仲間とスピーディーにパスをつなぎ、
“シュートチャンス”を生み出す（それを防ぐ）ことが楽しい！

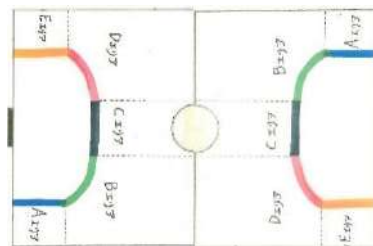
→ どうしたらシュートチャンス（有利な状況でシュートする）を生み出せる？
→ どうしたらシュートチャンス（有利な状況でシュートする）を防げる？

この取組を楽しむ

（４）用具やコートの工夫

①コート

バスケットボールコートを使用した。ゴールエリアは、ゴールからおおよそ6 mの距離で設定した。サイドは十分なスペースを確保することが難しいため、直線で設定した。ゴールエリアの線を引く際、エリアを5つにわけ、色分けした。



②ゴール

顔の位置よりも高いゴールを設定すると恐怖心が強くなってしまうと考え、高さ1.2 m、横幅3 mの大きさに設定した。なお、今後、ゲームの様相によってゴールの大きさを変更する可能性があるため、今年度は立体のゴールは制作せず、壁にラインテープで設定した。

③ボール

2号球を採用し、空気を抜いて使用することで恐怖感とけがのリスクを軽減した。



④作戦盤

エリアを5つに色分けすることで、チームの課題を把握したり、作戦を立てたりする際、話し合いがしやすいようにしたりした。

（５）ルールの工夫

ルールについては、試しのゲームやねらい①の段階において、生徒と相談しながら、より自分たちにあったルールに変更していくことを確認して、学習を始めた。授業者がはじめに提示した主なルールは、以下の通りである。

- ・ 男女混合でチームを編成し、1チーム7～8人とする。ゲームへの出場人数は5人（GK 1人、CP 4人）とする。
- ・ 4クォーター制とする。各クォーターを4分とし、2Qと3Qの間に作戦タイム（3分）をとる。
- ・ ドリブルについては、ワンドリブルのみ可とする。（“ボール運び”にドリブルは使用しない。）
- ・ ボールをもって歩ける歩数は3歩までとする。（4歩以上歩いた場合：「オーバーステップ」）

- ・ ボールを保持できる時間は5秒までとする。(5秒以上保持した場合:「オーバータイム」)
- ・ シュートまでの時間制限及びパスの回数制限は設けない。
 - セルフジャッジで、パッシブプレーの判断ができないため。
- ・ 身体接触は、原則なしとする。
 - 特に相手の後ろや横からのプレイ、相手の手を叩く等の危険な反則行為については、絶対に行わないようにていねいな説明・確認を行う。
- ・ ゴールキーパーは交代制とする。(シュートを決められた or 3回シュートを防いだら交代する。)
- ・ 女子のシュートが決まった場合(含ゴール両サイドのカラーコーンに当たる)は、得点を2点とする。

①ゲームへの出場人数の変更(第3時)

< 試しのゲームの振り返り(「難しかったこと」や「うまくいかなかったこと」は何か?) から >

- | |
|--|
| ☐ うまくパスができなくて相手に取られてしまった。(I K生)
☐ パスがなかなか通らなかったり、3歩でボールを放すことが難しかった。(K R生)
☐ どこに行けば良いのわからなかった。(Y H生)
☐ パスをもう少し相手を取りやすいように投げることができたら連携がうまくいくと思った。
<div style="text-align: right;">(S A生)</div> |
|--|

試しのゲームの生徒の振り返りでは、「パスが繋がらない。」「(ボールを持たない時に)どこに動けば良いのかわからない。」といった内容のものが多くあった。生徒と共有した“めざす姿”にも「パスがつながるゲーム」という内容が含まれていたこともあり、生徒はこの点に課題を感じていた。授業者は、こうしたゲームの様相を単に個人の技能(ボールを正確に投げる・捕る)の問題とは考えず、むしろスペースが十分にないことによりパスを通しにくかったり、走り込めるスペースがなかったりしているのではないかと捉えた。そこで、生徒と相談し、当初5人(G K 1人、C P 4人)としていた出場人数を4人(G K 1人、C P 3人)に変更した。また、同様の理由から、ゴールキーパーはゴールエリア内でのみプレイできるものとし、プレイングエリアでのプレイを不可とした。

②ルールの変更(第4時)

本来、攻撃側がゴールラインを越えてボールを出した場合、ゴールスロー(守備側のゴールキーパーがボールを投げて試合を再開)となる。しかし、試しのゲームでは、これをゴールスローにすると「ゲームのスピード感が失われる」「ハンドボール特有の速攻の機会が減る」等の声が生徒から聞かれた。また、授業者も同様の捉えをしていた。そのことから、アウターゴールラインからボールが出た(G K後方の壁にボールが当たった)場合、そのままプレイを継続することとし、跳ね返ったボールを先に保持したチームが攻撃するルールを採用した。(ただし、G Kが触れて壁にボールが当たった場合は、ゴールスローで試合再開する。)

(6) めあての立て方

各チームが実態(よさや課題)を的確に把握したうえで、そのよさを生かしたり課題を解決したりしていくためにチームの目標をたて、その解決方法まで考えることで見通しをもち、めあてとして設定することを大切にしたいと考えた。めあてを設定するための手がかりとして、前時からのつながりを意識しやすい学習カードを用いたり、動画等で自分たちの動きを振り返ったりする手立てを講じた。また、ゲームにおける生徒の動きを取り上げ、基本的な動き方やフォーメーション、戦術等を整理していった。「パス&ラン」「速攻」「トライアングル攻撃」「ポストプレー」等を例示し、共通言語化することで、自身のチームに合っためあてを設定し、チーム内で共通理解したうえで練習やゲームに取り組むことをめざした。



< 各チームのめあて（第7時の学習カードから） >

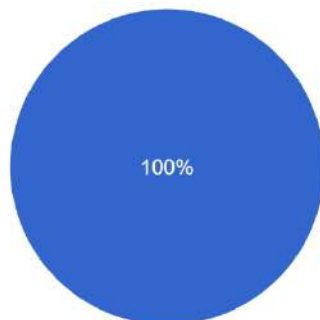
Aチーム：攻守の切り替えを意識して、パスをうまくつないでシュートを決めよう	Bチーム：もっとチームが取りやすいパスを回そう
Cチーム：オフェンスとディフェンスの位置を意識しよう	Dチーム：パスを回してシュートチャンスを作る
■ 戦術・戦略（作戦） ■ 技術	

各チームが設定しためあては、いずれも「技術（パス・シュート）」に内容が偏っていたり、戦略（「どのようなフォーメーションや戦術を用いて、ゲームをするのか」）が曖昧なままになっていたりしていた。そのため、「チームとして、どのようなゲームにしたいのか。」という大きな方針が言語化されず、また、その方針も十分に共有されないまま、ゲームを行うことになってしまった。Cチームでは、作戦を考える際、「ディフェンスを頑張りたい」という願いがあっても、なかなかその具体策が出てこなかった。課題が把握できても、「どう頑張れば良いか（どう動けばよいか）」という解決のための方法をもつことができていなかった。いくつかの戦術を例示したものの、そのバリエーションが十分ではなかったこと、さらには、これらの戦術を組み合わせ、チームとしての戦略（ゲームの方針）を築いていくプロセスへのアプローチが不十分であった。本時、ゲーム自体は生徒が生き生きと取り組み、盛り上がりを見せたが、「チームの特徴に応じた作戦を考え、攻防を楽しむ」という本時のねらいが十分に達成できたとは言い難いものであった。



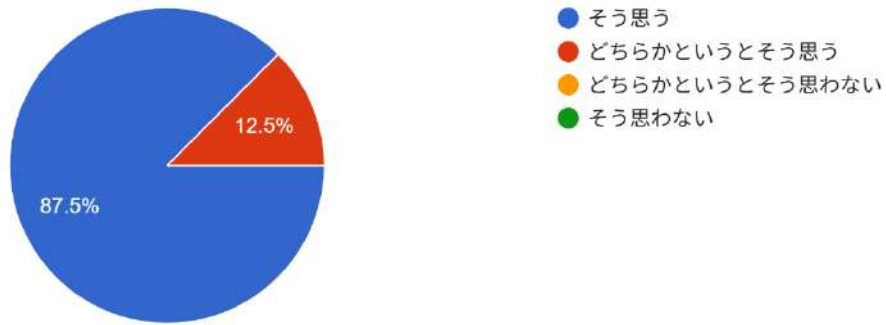
（7）単元終了後のアンケートから（一部）

ハンドボールの授業は楽しかったですか？

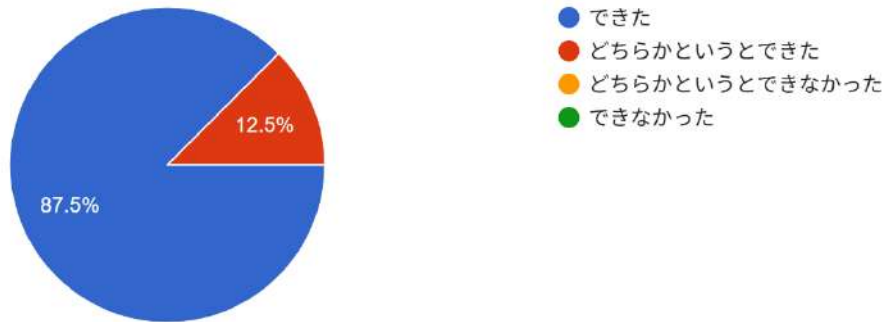


- 楽しかった
- どちらかというと楽しかった
- どちらかというと楽しなかった
- 楽しなかった

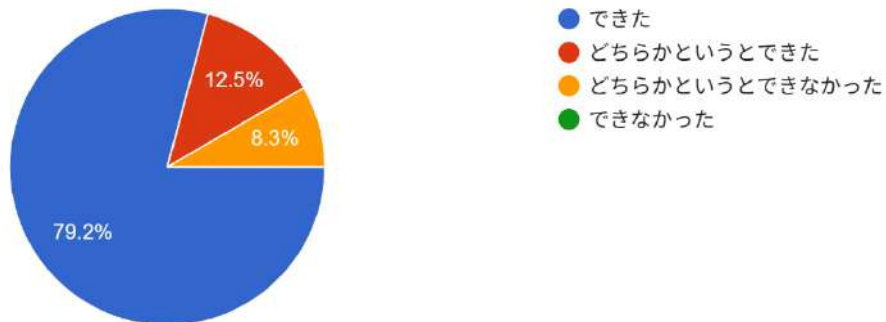
ゴール（エリア）をめぐる攻防【シュー...させないの攻防】を楽しむことができましたか？



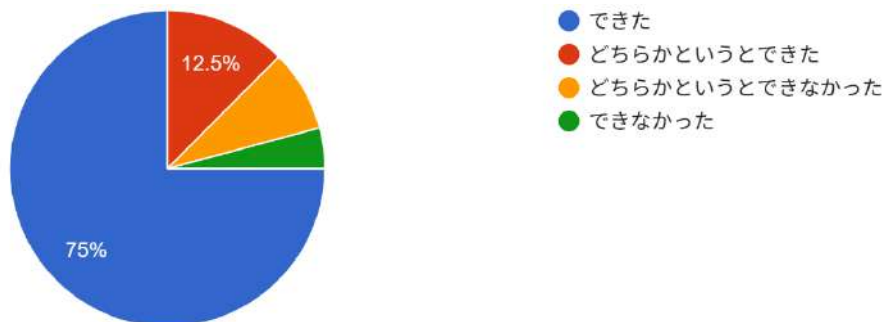
仲間とパスをつないで、シュートチャンスを作ることができましたか？



(自分が) シュートを打つことができましたか？



相手のシュート（チャンス）を防ぐディフェンスができましたか？



- ❑ めっちゃ楽しかったし、チームで作戦を考えたり、協力してパスをつないでシュートを決めたりできた。ハンドボールは初めてやったけどルールとかを知って、守りながら楽しくできたので良かった。(O I 生)
- ❑ ハンドボールを初めてやってみて、仲間と協力することの大切さを学んだ。誰か一人が欠けてしまったらチームは成り立たないから、みんなが「このチームで良かった」「ハンドボール楽しい」と思ってもらえるように心がけることができた。最初は自分から動かなきゃいけないスポーツ(サッカー・バスケットなど)が苦手だからやる気があまりなかったけれど、挑戦してみたらすごく面白かった。ハンドボールに全力で取り組むことが成長したと思った。チームのメンバーの良さをたくさん知れたから、クラスとしてもっと仲良くなれたらいいなと思った。(S A 生)

- チームで協力して試合をしたり、作戦を考えたりできた。どこにパスを出したらいいのかが難しかったけどチームの人がフォローしてくれた。最初よりは積極的にプレイできるようになったし、ボールの扱いにも慣れたので楽しかった。リーグ戦②ではリーグ戦①から成長して2位！勝てると嬉しいし、スポーツの醍醐味だなと思った。ハンドボール楽しかった。(SM生)

(8) 成果と課題

①子どもから見た特性を大切に学習のねらいや単元展開について

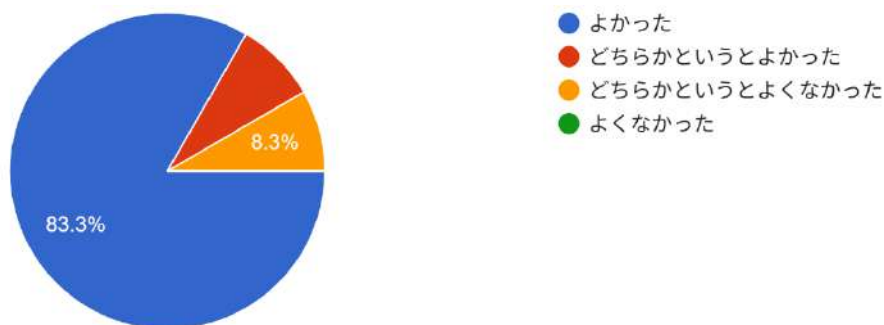
単元終了後のアンケート結果から、ハンドボールの授業の満足度は非常に高いことがわかった。多くの生徒がハンドボールの楽しさに触れることができていたと考える。それは、子どもから見た特性を大切にしながら学習のねらいを決め出したり、単元展開を考えたりしたことに加えて、生徒の学びの姿を見とり、生徒の声を学習カード等からいねいに吸い上げてきたことによるところが大きかったように思う。また、ゲームへの出場人数やルール等を生徒と相談し、本学級の生徒にとってよりよいルールとなるように変更してきたことも有効であったと考える。一方で、チームの課題を把握し、その解決のための見通しをもちながら生徒が自発的・自主的に学習を進めていくための手立てについては、不十分であった。今後、運動（ハンドボール）そのものの楽しさに触れることができるようにすることを土台として大切にしながら、よりよい動きをめざして挑戦していく楽しさ（課題解決の楽しさ）に触れることができるような授業にしていけることが課題である。

②運動との出会い（オリエンテーション）について

今回は、ハンドボールを初めて経験する生徒たちであったため、特に運動との出会わせ方を重視した。映像を見て具体的なイメージをもつこと、学習のねらいを共有し、“めざす姿”を明確にすることが、その後の活動に主体的に取り組むベースになっていたと考える。その点において、運動との出会わせ方の重要性を再認識するとともに、今後の実践にも生かしていきたいと考える。

③チーム編成について

男女混合でのチーム編成はどうでしたか？



単元終了後のアンケートでは、男女混合チームの編成について83%の生徒が「よかった」と回答している。（「どちらかというよかった」を含めると9割以上の生徒が肯定的に捉えている。）元々の仲間とのかかわり方の良さに加えて、技能差、体格差を考慮したルールや教材・用具の工夫をすることで、技能のレベルにかかわらず、多くの生徒が意欲的にプレイし、運動の楽しさに触れることができたように思う。一方で、男女混合チームの難しさも表面化してきた。例えば、女子の得点を2倍にするルールについては、「運動のできる女子だっているのに、「体格差が…」って言って点差が開いていくのは、ゲームバランスが悪くなる。」(KY生)といった声もあった。また、今後コンタクトスポーツにおいて、



ゲームレベルが上がって身体接触を伴ったディフェンスの必要性がより高まってきた時には、ルールの変更やチーム編成のあり方についても検討が必要になる。

④用具やコート、ルール等の工夫

コートについては、その広さを考慮し、生徒と相談して出場人数やゴールキーパーのプレイできる範囲を決め出すことで、生徒にあった適切な条件でのゲームにできたように思う。どうしてもコートの作り方には制約があるが、生徒と合意形成を図りながら、自分たちの実態に即したルールに変更することで対応していくという考え方は、今後も大切にしていきたい。

ボールについては、生徒が扱いやすく、恐怖感とけがのリスクを軽減しながら、プレイに支障がないものにすることができた。ドリブルでのボール運びを前提として考えていなかったため、空気を抜いて使用することが可能であったが、ドリブルがなくてもハンドボールの特性（面白さ）に触れることはできたように思う。また、ゴールの大きさについても、攻防のバランスを崩すことなく、かつ生徒の恐怖心を軽減できるという観点から適当なものであったと考える。

ゴールエリア（ライン）を5つに色分けしたことやコートをエリア分けして示した作戦盤を用いたことについては、有効であったと考えるが、生徒が作戦を立てる際により活用できるような手立て、問いかけの仕方等については、さらに工夫していく必要があった。

ルールについては、攻防のバランスを崩すことがないように気を付けながら、引き続き検討していきたい。特に、生徒と決め出した「アウターゴールラインからボールが出た（GK後方の壁にボールが当たった）場合、そのままプレイを継続する」といったルールについては、再考の必要があると考えている。

⑤課題を把握し、その解決に向けて取り組んでいくための「材料」（手立て）について

チームや自己の実態（よさや課題）を的確に把握したうえで、そのよさを生かしたり課題を解決したりしていくために目標をたて、解決方法を生徒自身が考えたり選択したりしながら、自発的・自主的に運動に取り組んでいく姿があまり見られなかった。今後、生徒が立てる「めあて」について、その質を高めていく必要がある。的確な課題の把握をもとに、めざす姿を実現のための道筋が見える（何をめざして、どう取り組んでいくかについて見通しをもてる）ような「めあて」を生徒自身が立てられるようにするために、課題把握のための「材料」（ゲーム記録や動画、ゲーム分析シート等）と課題解決のための手立て（練習メニューの例示、戦術リストの作成等）を考えていきたい。



⑥本当にハンドボールの特性（固有の面白さ）に触れることができたのか

上記（7）のように、多くの生徒がハンドボールの授業を「楽しかった」と感じている。実際の生徒の姿やゲームの様子を振り返った時、ゴールエリア付近での攻防よりも、コート中央でパスをつなぎ、スペースに走り込む動きでシュートチャンスを生み出している（それを防ごうとしている）ケースがほとんどであった。これは、「パスをつないでシュートチャンスを作り出す」というゴール型の球技に共通する“楽しさ”に触れている姿だと考える。ゴール型共通の“楽しさ”に触れたり、どのゴール型の運動にも応用できるような学びにしたりしていくことの大切を認識した。一方でよりハンドボール特有の面白さに触れることのできる授業にしていく必要があると考えた時、やはりゴールエリア付近での攻防が展開されるようにするための手立てが必要だったのではないかと思う。今後、その具体的な手立てについて検討していきたい。

Ⅱ 学習指導案

1 単元計画

(1) 単元名 球技（ゴール型） 「ハンドボール」

飯田市立緑ヶ丘中学校 3年2組 33(5)名

授業者 前澤 陽見 教諭

(2) 一般的特性

コート内に2チームのプレーヤーが入り乱れ、パスやドリブル等を使って相手ゴールエリア前までボールを運び、相手をかわして、ゴールエリア外からできるだけゴールに近づいてシュートしたり、ゴールエリアに近づかせないように守ったりしながら、得点を競い合うことが楽しい運動である。

(3) 子どもから見た特性

＜楽しさ体験＞※ アンケート、昨年度の学習カード、昨年度の動画

- ・昨年度の学習経験から、約9割の生徒が「好き」（「どちらかというとき好き」を含む）と肯定的に捉えている運動である。
- ・主にコートの中央付近で仲間と協力してパスをつなぎ、空間に走り込む動き等を使ってシュートチャンスを生み出したり、それを防ぐためのディフェンスをしたりすることが楽しい運動である。
- ・ゴールエリア付近で空間を作り出す動き等を使って相手をかわし、思い切りシュートを打ったり、それを防ぐためのディフェンスをしたりすることが楽しい運動である。
- ・スピード感のあるゲーム展開が楽しい運動である。
- ・速いスピードのシュート、パスが体に当たった時や激しい身体接触があった時の痛み、ケガのリスク等に怖さや不安を感じる運動である。

＜技能の幅＞※ アンケート、昨年度の学習カード、昨年度の動画

- ・バスケットボール部やサッカークラブに所属していた生徒とそれ以外の生徒、また、男女間での技能差や体格差が大きい運動である。
- ・「ボールをねらったところ（チームメイトやゴール）に正確に投げること」や「ボールを力強く投げること」について、約3割の生徒が「できない」（「どちらかというときできない」を含む）と感じており、その内訳は女子の割合が高い運動である。
- ・「ボールを落とさず（両手で）取ること」について、約2割の生徒が「どちらかというときできない」と感じているように、ゲームにおいてキャッチミスをする場面が多い運動である。

＜学び方＞※ アンケート、昨年度の学習カード

- ・「たくさん試合（ゲーム）をしたい」と考えている生徒が多い運動である。
- ・「チームで作戦を立てること」や「チームで練習をすること」をしたいと考えている生徒が約4割いるが、チームや自己の特徴・課題を把握することを難しいと感じている運動である。
- ・チームとして必要な戦術を選択したり、練習方法を工夫したりすることを難しいと感じている運動である。

＜仲間（人）とのかかわり＞※ アンケート、昨年度の学習カード、昨年度のハンドボールでのかかわり

- ・シュートチャンスを作り出したり、それを防ぐディフェンスをしたりする際、チームの仲間と協力して取り組むことができる運動である。
- ・作戦を立てたり、必要な戦術等をチームで相談したりしながら取り組むことができる運動である。
- ・約9割の生徒が男女混合でのチーム編成を肯定的に捉えており、男女にかかわらず、みんなでかわりながら取り組むことができる運動である。

(4) 学習のねらいと道筋

①学習のねらい

パスを使ってボールをつなぎ、シュートチャンスを生み出す攻撃とそれを防ぐための守備をしながら攻防をするために、チームの課題を解決するための練習を工夫して行ったり、チームの課題や相手の動きに応じた作戦を考えてゲームを行ったりしながら、得点を競い合うことを楽しむ。

②学習の道筋

ねらい1

今ある力を使って、コート中央付近でボールをつなぎ、ゴールエリア付近までボールを運び、空間に走り込む動きを使ってシュートをする（それを防ぐ）ため、チームの課題を解決するための練習を工夫して行ったり、チームの特徴に応じた作戦を考えたりしながら、ゲームを楽しむ。

ねらい2

高まった力を使って、ゴールエリア付近で空間を作り出す動きを使って相手をかわして、できるだけゴールに近づいてシュートしたり、ゴールエリア付近（空間）に侵入してシュートをしたりする（それを防ぐ）ため、相手チームの動きに応じた作戦を考えながら、ゲームを楽しむ。

③時間計画

練習メニュー											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
オリエンテーション (学習のねらいの確認等)	試しのゲーム		リーグ戦①			リーグ戦②			トーナメント戦		
	準備・ドリル・										
	チームミーティング①・チーム練習										
	ねらい1 今ある力を使って、コート中央付近でボールをつなぎ、ゴールエリア付近までボールを運び、空間に走り込む動きを使ってシュートをする（それを防ぐ）ため、チームの課題を解決するための練習を工夫して行ったり、チームの特徴に応じた作戦を考えたりしながら、ゲームを楽しむ。					ねらい2 高まった力を使って、ゴールエリア付近で空間を作り出す動きを使って相手をおかわして、できるだけゴールに近づいてシュートしたり、ゴールエリア付近（空間）に侵入してシュートをしたる（それを防ぐ）ため、相手チームの動きに応じた作戦を考えながら、ゲームを楽しむ。					
	チームミーティング②・片付け										まとめ

(5) 単元の評価規準

A 知識・技能	B 思考・判断・表現	C 主体的に学習に取り組む態度
①基本的な技術の名称やルール、試合の行い方、運動観察の方法等を理解している。 ②安定したボール操作を身に付けたり、的確に状況判断したりして、パスやシュートを行うことができる。 ③空間を作り出す動きや相手のパスやシュートを防ぐための動きを身に付けることができる。	①仲間の動きを観察したり、動画でチームの動きを確認したりすることを通して、自己やチームの課題を発見している。 ②自己やチームの課題に応じた作戦や練習方法を選択したり、考えたりしている。 ③仲間とお互いに課題を伝え合ったり、作戦等についての自分の考えを伝えたりしている。	①自己やチームの課題、チームの作戦に応じた自身の役割等を意識し、主体的に取り組もうとしている。 ②作戦などの話し合いに責任をもってかわり、チームに貢献しようとして取り組もうとしている。 ③すべての仲間が達成感を味わえるようにするための配慮や工夫が求められることを理解し、取り組もうとしている。 ④互いに課題を指摘し、教え合って取り組むとともに、自己の責任を果たそうとして取り組もうとしている。

(6) 単元展開

はじめ	○オリエンテーション ・学習のねらいや道筋について共通理解を図り、単元全体の見通しをもつ。 ○ハンドボールのゲームの映像を見て、めざす姿のイメージを共有する。 ○基本的なボール操作を確認する。 ○授業の基本的な流れを確認する。 ・ドリルのメニューやミーティングのもち方等を確認する。			
段階	ねらいと活動	指 導	評価	時数
なか	○試しゲーム①を行う。 ○2組に適したルールを決め出す。 ○試しゲーム②を行う。	・試しゲーム①の振り返りをもとに、生徒とともに2組に適したルールを決め出す。 ・ルールを理解してゲームができるように声かけをする。	C③ A①	2 ～ 6
	ねらい1 今ある力を使って、コート中央付近でボールをつなぎ、ゴールエリア付近までボールを運び、空間に走り込む動きを使ってシュートをする（それを防ぐ）ため、チームの課題を解決するための練習を工夫して行ったり、チームの特徴に応じた作戦を考えたりしながら、ゲームを楽しむ。			
	○チームでめあてを決め出し、チームの特徴に応じた作戦を考える。 ○ゲーム（リーグ戦Ⅰ）を行う。	・実態や目標に沿った練習メニューを選択したり、考えたりできるように支援する。 ・生徒たちがどのようなめあてを立てて学習に取り組んでいるのかを把握し、必要な支援を行う。 ・ゲームの様子を動画で撮影し、個々の動きの良さやチームの連携の良さ、課題等を示しながら、ゲームを見る視点や作戦を考える際の視点を増やす。 ・作戦盤を使って、チームの作戦を立てたり、修正したりするように促す。 ・学びが停滞しているチームや個人の学習カード（フォーム）で把握したハンドボールの“固有の面白さ”に触れることができていると考えられる生徒に対して、個別に声かけをしていく。 ・ルールの変更について話し合い、適宜修正を行う。	B② B③ C② C④ A② B① C① C②	

な か ②	ねらい2 高まった力を使って、ゴールエリア付近で空間を作り出す動きを使って相手をおかして、できるだけゴールに近づいてシュートしたり、ゴールエリア付近（空間）に侵入してシュートをしたりする（それを防ぐ）ため、相手チームの動きに応じた作戦を考えながら、ゲームを楽しむ。			
	○チームのめあてを決め出し、相手チームの動きに応じた作戦を考える。 ○ゲーム（リーグ戦Ⅱ・トーナメント戦）を行う。	- 生徒たちがどのようなめあてを立てて学習に取り組んでいるのかを把握する。 - 実態や目標に沿った練習メニューを選択したり、考えたりできるよう支援する。 - 相手チームの動きに応じた作戦を考えたり、状況に応じて必要な動きを工夫したりできるように支援する。 - ゲームを動画で撮影したり、ゲーム記録をとったりして、チームの課題を把握したり、作戦の有効性を確認したりするための資料とする。 - 作戦盤を使って、チームの作戦を立てたり、修正したりするように促す。	B② B③ C② C④ A② A③ B① C①	7 ～ 11
ま と め	○単元のまとめを行う。	チームや個人の学びの良さを共有するとともに、今後の授業への意欲が高まるようにする。		12

（7）本時案（本時10／12）

①本時のねらい

ゴールエリア付近で空間を作り出す動きを使って相手をおかして、できるだけゴールに近づいてシュートしたり、ゴールエリア付近（空間）に侵入してシュートをしたりする（それを防ぐ）ため、相手チームの動きに応じた作戦を考えながら、ゲームを楽しむ。

②本時の展開

	学習活動	指導と評価	時間
は じ め	1. ランニング・ドリルを行う。 ＜ドリルメニュー＞	○ チームの出席状況をリーダーに報告するよう促す。	5
	① ランニング（1周） ② サイド to サイド 2. 全体で前時を振り返り、動きのよさや課題をつかむ。	○ 基本的なボール操作や空間を作り出す動き等について、個別に助言する。 ○ 前時に見られた生徒の良い動きやチームとしての取り組みの良さ等を紹介する。 ○ 前時の様子を振り返りながら、新たに生み出された戦術について共有する。	3

はじめ	<本時のねらい> ゴールエリア付近で空間を作り出す動きを使って相手をかわして、できるだけゴールに近づいてシュートしたり、ゴールエリア付近（空間）に侵入してシュートをしたりする（それを防ぐ）ため、相手チームの動きに応じた作戦を考えながら、ゲームを楽しもう。		
	3. チームごと作戦を確認したり、練習内容を決め出したりする。	○ チームの目標に近づくための作戦、練習内容となるように助言する。 ○ 本時のねらいを達成するためにチームとして意識すること（作戦・戦術）を一緒に確認する。	3
なか	4. チーム練習を行う。	○ 良い動きを称賛しつつ、戦術の理解が不十分だったり、めざす動きになっていなかったりするチームには、個別にアドバイスをする。	5
	5. トーナメント戦①を行う。 < 組み合わせ > ステージ側 v s 入口側 v s	○ 良い動きがあったら、その場で声をかけ、称賛する。 ○ 作戦として考えた動きができているかを振り返るよう促したり、修正が必要な点がないか問いかけたりする。 相手チームの動きに応じた作戦を使って、ゴールエリア付近での攻防のあるゲームを行うことができたか。 【 活動の様子・学習カード 】	25
まとめ	6. チームごとに振り返りを行い、次回（トーナメント戦②）のめあてを立てる。	○ めあてが達成できたか、考えた作戦を使ってゲームを行うことができたか振り返る。 ○ ゲームの分析や振り返りからチームにあった作戦や戦術を発見できるように助言する。	7
	7. まとめ	○ 生徒のよい姿や成長、チームの有効だった作戦や戦術を全体で共有する。	2

(8) 資料

子どもから見た特性

＜ 楽しさ体験 ＞ ※ アンケート、昨年度の学習カード、昨年度の動画

- ・昨年度の学習経験から、約9割の生徒が「好き」（「どちらかというと好き」を含む）と肯定的に捉えている運動である。
- ・主にコート中央付近で仲間と協力してパスをつなぎ、空間に走り込む動き等を使ってシュートチャンスを生み出したり、それを防ぐためのディフェンスをしたりすることが楽しい運動である。
- ・ゴールエリア付近で空間を作り出す動き等を使って相手をかわし、思い切りシュートを打ったり、それを防ぐためのディフェンスをしたりすることが楽しい運動である。
- ・スピード感のあるゲーム展開が楽しい運動である。
- ・速いスピードのシュートやパスが体に当たった時や激しい身体接触があった時の痛み、ケガのリスク等に怖さや不安を感じることが多い運動である。

手立て①：ねらい1、ねらい2

手立て②③：用具や場（コート）の工夫、ルールの工夫

＜ 技能の幅 ＞ ※ アンケート

- ・バスケットボール部やサッカークラブに所属していた生徒とそれ以外の生徒、また、男女間での技能差や体格差が大きい運動である。
- ・「ボールをねらったところ（チームメイトやゴール）に正確に投げること」や「ボールを力強く投げること」について、約3割の生徒が「できない」（「どちらかというとできない」を含む）と感じており、その内訳は女子の割合が高い運動である。
- ・「ボールを落とさず（両手で）取ること」について、約3割の生徒が「できない」と感じているように、ゲームにおいてキャッチミスをする場面が多い運動である。

手立て④：ドリルメニューの工夫

＜ 学び方 ＞ ※ アンケート、昨年度の学習カード

- ・「たくさん試合（ゲーム）をする」が楽しい運動である。
- ・「チームで作戦を立てる」が楽しい運動である。
- ・チームとして必要な戦術を選択したり、練習方法を工夫したりすることを難しいと感じている運動である。

手立て⑤：「課題の把握」ができるようにするための工夫

手立て⑥：「解決のための見通し」をもてるようにするための工夫

＜ 仲間（人）と協力して取り組むことができる運動である。＞

- ・シュートチャンスを作り出したり、それを防ぐディフェンスをしたりする際、チームの仲間と協力して取り組むことができる運動である。
- ・作戦を立てたり、必要な戦術等をチームで相談したりしながら取り組むことができる運動である。
- ・約9割の生徒が男女混合でのチーム編成を肯定的に捉えており、男女にかかわらず、みんなでかわりながら取り組むことができる運動である。

手立て① ねらい1、ねらい2：※昨年度の実践での成果と課題を含む

昨年度のハンドボールの授業における生徒の姿やゲームの様子を振り返った時、主にコート中央のエリアで「パスをつないでシュートチャンスを作り出す」というゴール型の球技に共通する“楽しさ”に触れている姿があったと捉えている。一方、「ゴールエリア付近（空間）に侵入してシュートをする（それ防ぐ）」楽しさを味わうことを「学習のねらい」として設定したが、実際には、「ゴールエリア付近での攻防」が展開される場面は少なかった。その原因として、生徒の実態や子どもから見た特性（「仲間とスピーディーにパスをつないでシュートチャンスを生み出したり、それを防ぐためのディフェンスをしたりすることが楽しい運動」と「学習のねらい」（特にねらい2の段階）の設定にズレが生じていたと考える。また、一般的特性にある「相手ゴールエリア前までボールを運び、相手をかわして、ゴールエリア外からできるだけゴールに近づいてシュートしたり、ゴールエリアに近づかせ

ないように守ったり」する楽しさに触れるための手立てが不十分だったことも一因ではないかと考える。そのようなことを踏まえ、今年度の「学習のねらい」について検討した。ねらい1の段階（単元前半）においては、昨年度の「パスをつないでシュートチャンスを作り出す」という現在の生徒たちが感じているハンドボールの楽しさをベースにし、ねらい2（単元中盤～後半）の段階においては、より「ゴールエリア付近での攻防」を楽しめるようにすることを「学習のねらい」として設定した。

手立て② 用具や場（コート）の工夫：※昨年度の実践での成果と課題を含む

- ボールは、2号球を採用し、空気を抜いて使用する。
- 「パスがつながるゲーム」を楽しみたいという生徒の願いを受け、“ボール運び”にドリブルを使わないこととしたため、空気を抜いて使用する。ボールが当たっても痛みが少なく、ケガのリスクも軽減することで、（特に女子の）恐怖感を軽減する。
- ゴールを高さ約1.2m、横幅約3mの大きさに設定する。
- 恐怖感を軽減するため、多くの生徒の頭の高さよりも低い位置（1.2m）に設定する。攻防のバランスを崩すことのないよう、横幅は3mとする。
- バasketコートを使用するため、4vs4（CP3人）でゲームを行う。
- 昨年度の実践（I実践事例「2授業の実際」参照）から、Basketボールコートに5人（GK1人、CP4人）が入ってプレイするゲームでは、スペースが十分でないことにより、パスを通しにくかったり、走り込めるスペースがなかったりすると考える。昨年度、生徒と相談し、途中から出場人数を4人（GK1人、CP3人）に変更した経緯もあり、今年度も出場人数は4人（GK1人、CP3人）で行う。（ただし、ゴールキーパーのプレイできるエリアの制限については、変更する。）
- ゴールエリアは、両サイドを直線とする。また、5ヶ所に色分けする。
- 両サイドにプレイできるスペースを確保すること、また、遠い位置からのシュートが入りにくい生徒（主に女子）でもシュートを決めやすくするための工夫として、両サイドを直線とした。また、作戦について話し合ったり、ポジションを決めたりする際の話し合いをスムーズに進めるための工夫（「○○さんは赤エリアに走り込む」、「□□さんは、緑エリアで守備をする」等）として、ゴールエリアのラインを5色に色分けした。（作戦盤も同様に作成する。）

手立て③ ルールの工夫：※昨年度の実践での成果と課題を含む

以下のものを初期のルールとする。

＜ チーム編成 ＞

- 1チーム7～8人×4チームとする。男女混合チームを編成し、ゲームへの出場人数は4人（GK1人、CP3人）とする。

＜ ルールの工夫 ＞ **※ 単元を進める中で、生徒と相談しながら変更していく。**

- ドリブルについては、ワンドリブルのみOKとする。
- ボールをもって移動できる歩数は3歩までとする。（4歩以上歩いた場合は「オーバーステップ」の反則）
- ボールを保持できる時間は5秒までとする。（5秒以上の保持は「オーバertime」の反則）
- シュートまでの時間制限及びパスの回数制限は設けない。
- セルフジャッジで、パッシブプレーの判断ができないため。
- 自陣のゴールエリア内にいる味方GKへのパス（バックパス）は禁止とする。
- ゴールキーパーがプレイできるエリアは制限しない。（プレイングエリアでのプレイも可能）[昨年度から変更]
- チームの作戦の幅を増やすことにつながると考え、ルールを変更した。

- その他の反則行為については、以下の通りとする。
- 「ラインクロス（特にOF・DFともにシュートに絡むプレイをした場合）」「オーバーステップ（CPが4歩以上歩く）」「オーバertime（5秒以上のボールの保持）」「キック」「味方GKへのバックパス」等については、いずれもセルフジャッジにはなるが、反則行為が起きた場所に一番近いラインからのフリースロー（スローイン）でゲームを再開することとする。（バスケットボールと同様）
- ゴール後のゲーム再開は、センターラインからのスローオフとする。
- 壁にボールが当たった（＝アウターゴールラインからボールが出た）場合、そのままプレイを継続する。ただし、跳ね返ったボールを保持できるのは守備側のチームのみ [昨年度から変更] とする。
- 本来は、GKからのゴールスローで試合を再開するが、昨年度は、「ゴールスローにするとゲームのスピード感が失われる」「ハンドボール特有の速攻の機会が減る」等の生徒の声を受けて、このようなルールで行った。ただし、攻撃側のチームが跳ね返ったボールを保持することで攻防のバランスが崩れると考え、一部（斜体）変更したルールで行う。
- 身体接触は、原則なしとする。
- 特に相手の後ろや横からのプレイ、相手の手を叩く等の危険な反則行為については、絶対に行わないようにていねいな説明・確認を行う。
- ゴールキーパーは交代制とする。（シュートを決められ or 3回シュートを防いだら交代する。）
- 女子のシュートが決まった場合は、得点を2点とする。

手立て④ ドリルメニューの工夫

基本的なボール操作やゲームで必要となる動きを身に付けるため、以下の2つのメニューを毎時間のドリルとして行う。

< トライアングルパス >

チームで3ヶ所に分かれ、パスを出したら人数の少ない所へ移動する。パス&ラン、動きながらボールをもらう動き（ボールミート）、ボールをキャッチした後に3歩まで移動する動き、「どこに動くか」を見て、判断する力等を身に付けるためのドリルとして行う。

< サイド to サイド >

基本的なボール操作（正確に投げる・捕る）に加えて、空間に走り込む動き等を身に付けるためのドリルとして行う。オフenseとディフェンスの1対1であるが、オフenseは両サイドに立つ生徒とパスをつなぐことでディフェンスを左右に動かし、空間を作り出す。さらに、ゴール方向に走り込みながらパスをもらい、シュートすること（走り込む動きに合わせて取りやすいパスを出すこと）等、ゲームで必要となる動きを身に付けることができる。

8月28日（金）にハンドボール講習会を開催した。その際、講師の小岩井浩明先生（伊那市立伊那東小学校校長）から上記<サイド to サイド>を紹介していただいた。



手立て⑤ 課題を把握【チームのよさや課題を含む現状を把握】するための工夫

A “振り返りの視点” リスト

ゲームを振り返り、チームや自分自身の動きを確認しながら、課題を把握する際、「どこを見て、何を確認するか」の視点をもてるようにする、そのために「ボールを持たない時の動き」「フォーメーシ

ョン（ポジション）」「シュートを打つ場所」等、生徒の言葉から出てきた“視点”を蓄積し、“振り返りの視点”リストとして共有しておく。

上記A“振り返りの視点”を共有したうえで、具体的にチームや自らの姿を振り返る（＝よさや課題を見つけ出す）ために、以下の手立てを講じる。

B ゲーム記録（「Nシート」）

ゲーム中にタブレットPCで入力することで、「シュートしたエリアとその成功率」「得点経過」等のゲーム記録を残せるようにする。

C 学習カード（チーム・個人）

学習カードは、Google スプレッドシートへの入力とする。使用した戦術、相手チームの特徴等を蓄積していく。また、個人の学習カードをチームで共有できるようにすることで、それぞれが捉えている良さや課題を共有していく。

D 動画（ゲーム分析）

各チームで必要に応じて動画を撮影し、ゲーム終了後のミーティングで動画を見ながらゲーム分析を行う。また、教師が動画を確認（見とり）して、チームごとの「ナイスプレー集」「課題となる場面集」として紹介したり、ClassRoom で共有したりしていくことで、よい動きや課題となる動きをイメージしやすくする。

E 教師の出（問いかけ）

特に課題把握が難しいと思われるチームや生徒に対して、教師が捉えた課題を示し、そこに意識が向くように問いかけたり、ゲーム記録や動画等を使用して課題に気づけるようにしたりする。

手立て⑥ 課題解決の見通しをもてるようにするための工夫

A 「練習メニュー」の選択

教師が例示するメニュー＋自分たちで考えたメニューを蓄積していく。基本的には、チームの課題やゲームで用いる戦術等に応じて、練習メニューを選択とすることとする。

B 「守り方」の選択

試しのゲーム後、ディフェンス面の課題を出し合う。基本的なディフェンスの仕方として、「マンツーマンディフェンス」と「ゾーンディフェンス」を見本動画で例示し、それぞれの「メリット」「デメリット」を整理する。以下の通り、「A：どこから（どこで）」[エリア] × 「B：どのように（マンツーマン or ゾーン）」[守り方] の考え方で“ディフェンスの仕方”を各チームが選択する。単元の後半は、チームごとオリジナルのディフェンスの仕方にしたり、相手チームや状況に応じて柔軟に変更したりできるようにする。

A：どこから（どこで）[エリア]		B：どのように[守り方]	
相手コート	から (で)	マンツーマン	で守る
中盤（センターサークル付近）			
自陣ゴールエリア付近		ゾーン	

C 「戦術（作戦）リスト」

教師が見本動画で例示する戦術＋自分たちで考えた戦術（例示した戦術の応用）を蓄積していく。いずれも「共通言語」化していくことで、生徒たちが意識できるものにするとともに、話し合いがしやすくなるようにしていく。

D 作戦盤

チームで作戦・戦術を考える場面やゲーム中やタイムアウト時、戦術の修正等を行う場面で使用する。エリアごとに色分けした作戦盤とし、話し合いがしやすいように工夫する。

E コーチ（タイムアウトの権限あり）

相手に応じた作戦を立てたとしても、相手チームの作戦や守り方、オーダー等によって、作戦が思い通りにいかないケースが出てくる。その際、チームとして作戦や守り方の修正、使う戦術の変更等ができるように前半（1・2Q）・後半（3・4Q）に1回ずつ「タイムアウト（45秒）」を取れるようにする。その権限は、コーチ（ゲームに出ていない生徒）のみとすることで、ゲームをていねいに観察することにもつなげたい。

（9）座席表 [別紙（当日配布）参照]

伊賀良小学校グループ

I 実践事例

1 単元計画

(1) 単元名 「ティーボール」

飯田市立伊賀良小学校 4年1組 31(2)名

授業者 松田 祥平 教諭

(2) 一般的特性

ティーボールは、野球に比べてボール操作や状況判断が容易で、全員が攻撃や守備に参加しやすいベースボール型の運動である。状況に応じてアウトにする場所や方法を考えたり、打つ方向を考えたりしながら仲間と協力して得点を競い合う楽しさを味わうことができる運動である。

(3) 子どもから見た特性

<楽しさ体験>※アンケート

- ・球を打って遠くに飛ばして得点する楽しい運動である。
- ・仲間と協力して相手の得点を抑える楽しい運動である。

<技能の幅>※アンケート、動画撮影、これまでの授業での経験

- ・野球経験者は3名のみで、未経験の子どもが多くいる運動である。
- ・遠くまで投げるのが難しい子どもがいる運動である。
- ・バットを振る経験を持っている子どもはほとんどいない運動である。
- ・ボールをキャッチできる子どもが少ない運動である。

<学び方>※これまでの体育の学習カード、これまでの学習経験

- ・めあてに対してのふりかえりをできる子どもが多い運動である。
- ・仲間と協力しながら活動に取り組むことができる運動である。
- ・ホワイトボードなどの話し合いの道具を使い慣れている運動である。

<仲間(人)との関わり>※アンケート、これまでの学習経験

- ・チームの課題を解決するために仲間と作戦を立てることができる運動である。
- ・準備、片付けは協力して行うことができる運動である。

(4) 学習のねらいと道筋

①学習のねらい

チームに分かれて攻め方や守り方を工夫し、課題をもって試合を繰り返す中で、話し合ったり他のチームの作戦を見たりして攻め方やより失点しにくい守り方を考えながら、得点をとったり守備をしたりしながら、得点を競い合うことを楽しむ。

②学習の道筋

ねらい1

試合を行う中でチームの課題を見つけ、お互いにアドバイスをしながら練習や振り返りを行い課題を解決しながら守備の方法を考えて、試合を楽しむ。

ねらい2

今まで試合や練習をしてきた中で生まれたチームの課題をもとにして、打つ場所を考えたり、チームにあった守り方を考えたりして、試合を楽しむ。

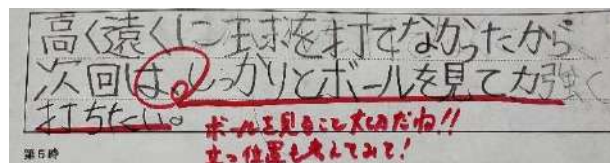
(5) 単元展開

時	○学習活動	評価の観点			評価方法
		知	思	主	
1	【ねらい】 チームに分かれて攻め方や守り方を工夫し、課題をもって試合を繰り返す中で、話し合ったり他のチームの作戦を見たりして攻め方やより失点しにくい守り方を考えながら、得点をとったり守備をしたりしながら、得点を競い合うことを楽しむ。				
	○ティーボールのイメージをつかむ。 ○試しのゲームを行い、学習の見通しや目指す姿を確認する。	☆① ⋮			☆学習の進め方や学習の見通しについて、発言や学習カードから確認する。
2 ・ 3 ・ 4 ・ 5	【ねらい1】 試合を行う中でチームの課題を見つけ、お互いにアドバイスをしながら練習や振り返りを行い課題を解決しながら守備の方法を考えて、試合を楽しむ。				
	○ゲームの行い方やルールの工夫、簡単な作戦について確認する。	⋮	☆① ☆② ⋮	☆② ☆③ ⋮	☆ルールを工夫したり、作戦を考えたりしているか練習の様子から評価する。
6 ・ 7 ・ 8	【ねらい2】 今まで試合や練習をしてきた中で生まれたチームの課題をもとにして、打つ場所を考えたり、チームにあった守り方を考えたりして、試合を楽しむ。				
	○チームでクリアしたい課題をゲームで試す。 ○単元のまとめをする	☆② ☆③ ⋮	☆③ ⋮	☆① ⋮	☆打つ、投げる、捕るの動作を練習や試合の様子から評価する。 ☆これまでの学習を総括的に評価する。

2 授業の実際

(1) 子どもが自分たちの動きの実態を把握するための手立て

子どもが自分たちの動きの実態を把握するために、教師が練習や試合の様子を動画撮影し、子どもと共に見ることで、子ども自身が自身の動きやチームの様子を客観的に捉えられるようにした。教師が撮影した理由は、子どもが撮影した場合、子ども自身が正確に実態を把握できる経験がまだ足りなかったことと、撮影した動画のどの部分が実態を把握するために必要なのか探ることが困難だったためである。教師と子どもが一緒になり実態を把握することで、チームでの練習方法の選択のしやすさや作戦の考えやすさにつながったと考える。また、実態の把握が苦手な子ども・チームには、教師が積極的に入り、子どもの言葉を聞きながら一緒に動きの実態把握を行ってきた。



遠くに打つことができずゴロばかり打っていた A 児。教師と一緒に自分が打っている動画を見て、打つときに全くボールを見ていないことが分かった。

(2) 自分たちの課題に応じた練習方法の選択

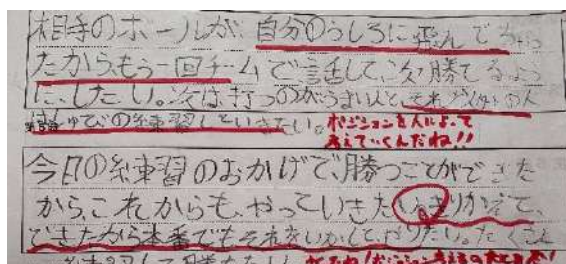
これまでの体育の学習で、チームで考えた目標をもとに、自分たちのチームで練習方法を決め活動に入るという流れをどの単元でも行ってきた。子どものタブレットには、練習用の動画や練習方法が見られるようにしている。ティーボールの授業でも、打動作や投動作、捕球の仕方などの練習を子どもがいつでも選べるよう準備をした。チームの目標に合った練習を選択できたチームは、ゲームでも練習を生かしたプレーができていた。

一方で、チームの振り返りで「守備がうまくできなかった」と言っていた青チームが、次の時間のチーム練習では打つ練習だけ行っていた。上記(1)で述べた自分たちの動きの実態把握ができていても、適切に練習選択ができないという課題が残った。

(3) 攻撃や守備時の作戦を考えるためのホワイトボードの活用

4年1組の子どもは、これまでの体育学習の中で、自分たちがどう動くか・どこを狙うかなど、戦術的な考えを深めるためにホワイトボードを使って学習を行ってきた。これまでの経験から、子ども側からホワイトボードを使いたいという意見があり、今回のティーボールの授業でも活用することになった。それぞれのチームで、攻撃の際に狙う場所を考えたり、守備の際にどう守ったらより早くアウトにできるかなどホワイトボードを用いて考えたりする姿が多く見られた。また、ホワイトボードにコート図を書くことで、視覚的に動きを捉えられるチームが多かった。実際のゲームの中でも、チームで考えた動きを実践する姿にもつながった。

一方で、チームで考えた通りに実践できなかった場面も多くあり、プレーが時と場合により変化していくなかで、一つの動きだけではなく臨機応変に動きを変えていくことの大切さに子どもが自ら気づいていけるかが課題となった。



前時でうまく守備ができずに負けてしまった赤チーム。次の時間では、守備の練習をゲーム前に行い、ゲームでうまく守備をし勝つことができた。



Ⅱ 学習指導案

1 単元計画

(1) 単元名「ワンバウンドバレーボール」

飯田市立伊賀良小学校 4年1組 31(2)名

授業者 松田 祥平 教諭

(2) 一般的特性

ネットを挟んで、自陣コート内で相手に邪魔されずにボールを一定回数内で繋いで攻撃を組み立てて、相手が返せないようなボールを、手を使いワンバウンドやノーバウンドで打って相手コートに送り、相手がそれを返せない時に得点になるという形で勝敗を競い合いところが楽しい運動である。

(3) 子どもから見た特性

<楽しさ体験>※アンケート

- ・アタックをして得点することが楽しい運動である。
- ・仲間が取りやすいようにパスをつなぐことが楽しい運動である。

＜技能の幅＞※アンケート、動画撮影、昨年度のネット型授業での経験

- ・アンダーハンドパスやオーバーハンドパス、ジャンプしてアタックすることが難しい子どもがいる運動である。
- ・相手に優しくオーバーハンドパスやアンダーハンドパスを出すことができる子どもがいる運動である。

＜学び方＞※これまでの体育の学習カード、これまでの学習経験

- ・チームの課題を解決しながら、攻め方や守り方を工夫して仲間と作戦を立てることができる運動である。
- ・めあてに対しての振り返りをできる子どもが多い運動である。
- ・ホワイトボードなどの話し合いの道具を使い慣れている運動である。
- ・自分の動きの実態を把握できる子どもとできない子どもに差があり、把握できてもそれを解決するための練習方法を的確に選んだり行ったりすることができないことがある運動である。
- ・チームで課題を考えて練習を組むことができる運動である。

＜仲間（人）との関わり＞※アンケート、これまでの学習経験

- ・仲間と協力しながら活動に取り組むことができる運動である。
- ・準備、片付けを協力して行うことができる運動である。

（４）学習のねらいと道筋

①学習のねらい

チームに分かれて攻め方や守り方を工夫し、課題をもって試合を繰り返す中で、話し合ったり他のチームの作戦を見たりして攻め方やより失点しにくい守り方を考えながら、得点をとったり守備をしたりしながら、得点を競い合うことを楽しむ。

②学習の道筋

ねらい１

試合を行う中でチームのボール操作にかかわる課題を見つけ、お互いにアドバイスをしながら練習や振り返りを行い、課題を解決しながら攻めや守備の方法を考えて、試合を楽しむ。

ねらい２

今まで試合や練習をしてきた中で生まれたチームの戦術的な課題をもとにして、アタックする場所を考えたり、チームにあった守り方を考えたりして、試合を楽しむ。

③時間計画

1	2	3	4	5	6	7	8	9
ねらい１（試しのゲーム）					ねらい２（リーグ戦）			

（５）単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① パスやアタックをすることができる。	① チームの攻めや守りが実現できるような練習を選んでいる。	① ワンバウンドバレーボールに進んで取り組もうとしている。
② アタックをしたり、空いている場所を狙ってアタックをしたりすることができる。	② ボールを持っている人と持っていない人の役割を踏まえた攻め方・守り方を考えている。	② 規則を守り、だれとでも仲良くしようとしている。
③ 点数を取りやすいポジションに動くことができる。	③ 空いている場所への狙い方の工夫を友だちに伝えている。	③ 友だちの考えを認めようとしている。

(6) 単元展開

はじめ	1. ねらいや道筋を知り、見通しをもつ。 2. グループを確認する。1チーム3～4人（8グループ） 3. 学習の進め方を確認する。 ・サーブ：コート前方にある線より後ろからアンダーハンドで打つ。 ・返球：計3回以内で相手コートに返す。また次の人が触るまでの間にワンバウンドさせてよい。 ・タッチ制限：1人の選手が連続してボールに触れることはできない。 ・人数：1チーム3～4人。コートに入ることができるのは3人まで。 ・コート：バドミントンコートを使用。ネットの高さもバドミントンコートの高さとする。 ・得点方式：15点先取制。デュースあり。		1
	ねらいと活動	指導 ○評価	時数
なか	【ねらい1】試合を行う中でチームのボール操作にかかわる課題を見つけ、お互いにアドバイス을しながら練習や振り返りを行い、課題を解決しながら攻めや守備の方法を考えて楽しむ。		2 ～ 8
	・各チームのドリルを行う ・チームのめあての確認→ゲーム1 ・ゲームの振り返り→ゲーム2 ・授業の振り返り	○各チームのめあてとドリルが合っているか ・マナーやルールを守ってゲームしているか観察し、助言する。 ・自分たちでドリルが進められるように助言する。 ○チームや自分の特徴を理解できているか	
	【ねらい2】今まで試合や練習をしてきた中で生まれたチームの戦術的な課題をもとにして、アタックする場所を考えたり、チームにあった守り方を考えたりして、試合を楽しむ。		
	・各チームの考えたドリルを行う ・攻め方・守り方の確認 ・ゲーム1 ・ゲームの振り返り ・ゲーム2 ・本時の振り返り	○ゲームの反省をもとに、チーム練習が適切に行われているか ・ゲームでつまづいているチームがないか観察し、そのつまづきに応じて助言する。 ・学習を進める上で、不都合が出てきたルールについては、確認しながら修正したり、加えたりする。 ・本時の成果と課題を明らかにし、次時に向けて。	
まとめ	・学習の反省をする。 ・学習のねらいが達成できたか、チームごとに話し合う。		9

(7) 本時案（本時6／9）

①本時のねらい

今まで試合や練習をしてきた中で生まれたチームの戦術的な課題をもとにして、アタックする場所を考えたり、チームにあった守り方を考えたりして、試合を楽しむ。

②本時の展開

	学習活動	指導と評価	時間
はじめ	1 チーム毎にドリルを行う ・必要な用具を準備する 2 ねらいとめあてを確認する。 ・本時のねらいを確認し、今日の学習の見通しを持つ。	○班ごと用具を準備したら練習を始めるように声掛けをする。 ○前時の振り返りから、攻め方や守り方を確認していき、本時のめあてを各チーム据える。 ○各チームを回ってめあてについて声がけする。	10

	本時のねらい：今まで試合や練習をしてきた中で生まれたチームの戦術的な課題をもとにして、アタックする場所を考えたり、チームにあった守り方を考えたりして、試合を楽しもう。	
	・チームごと学習ノートやホワイトボードを手掛かりにして、本時のチームのめあてを確認する。	○ホワイトボードを使って自分たちの動きを確認するよう声がけをする。
なか	3 試合 ・試合相手を確認し、コートに移動して試合を行う。 ・試合の途中で話し合いタイムを設ける。 ・試合→振り返り（5分）→試合の順で行う。	○チームで試合後に試合の振り返りをするように声掛けをする。 ○良いプレイが見られた時は「ナイス」と称賛し、ゲームを盛り上げる。 ○めあての動きが見られないチームには、もう一度めあての動きを意識するように声がけする。
まとめ	4 学習のまとめ ・チームのめあてがゲームにどのように結びついていたか、チームごとに振り返りを行う。	○意識したことやできるようになったことなど、チームで共有していく。 評価：試合を通して自分たちのより良い攻め方や守り方について考えることができる。 （思・判・表） 評価方法：学習カード、ホワイトボード、行動観察

(8) 資料

＜楽しさ体験＞※アンケート

- ・ アタックをして得点することが楽しい運動である。
- ・ 仲間が取りやすいようにパスをつなぐことが楽しい運動である。

＜技能の幅＞※アンケート、昨年度のネット型授業での経験

- ・ アンダーハンドパスやオーバーハンドパス、ジャンプしてアタックすることが難しい子どもがいる運動である。
- ・ 相手に優しくオーバーハンドパスやアンダーハンドパスを出すことができる子どもがいる運動である。

手立て①※教師による動画撮影

- ・ ゲームのルール工夫（ワンバウンドあり、バドミントンコート、ネットの高さなど）

＜学び方＞※これまでの体育の学習カード、これまでの学習経験

- ・ チームの課題を解決しながら、攻め方や守り方を工夫して仲間と作戦を立てることができる運動である。
- ・ めあてに対しての振り返りをできる子どもが多い運動である。
- ・ ホワイトボードなどの話し合いの道具を使い慣れている運動である。

手立て②※昨年度の同系統の学習

- ・ 学習カード①（めあて、振り返り）
- ・ ホワイトボードの活用、タブレット（子どもが選択する練習内容）

- ・ 自分の動きの実態を把握できる子どもとできない子どもに差があり、把握できてもそれを解決するための練習方法を的確に選んだり行ったりすることができないことがある運動である。

手立て③※昨年度の同系統の学習

- ・ 教師による動画撮影
- ・ 学習カード②（自分たちがどこから返したか、相手のコートのどこに落としたか）

- ・ チームで課題を考えて練習を組むことができる運動である。

＜仲間（人）との関わり＞※アンケート、これまでの学習経験

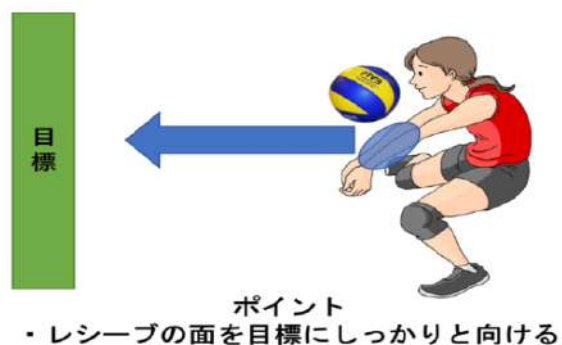
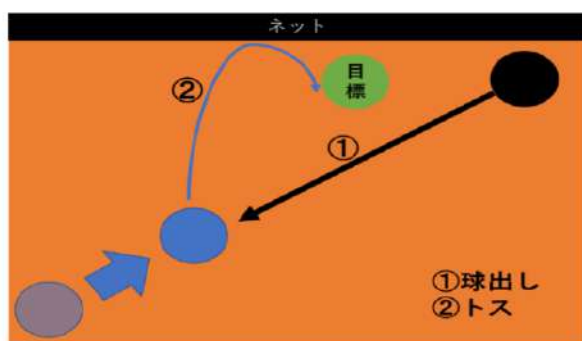
- ・ 仲間と協力しながら活動に取り組むことができる運動である。
- ・ 準備、片付けを協力して行うことができる運動である。

手立て①【ゲームのルール工夫】

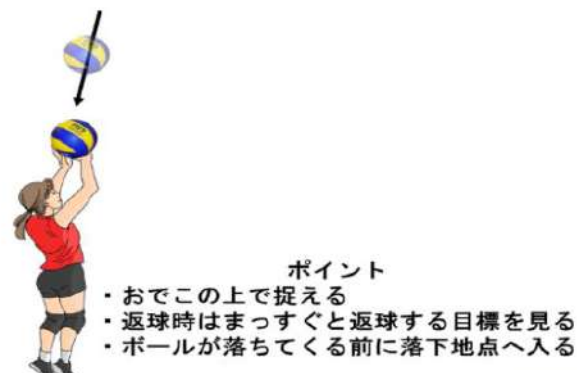
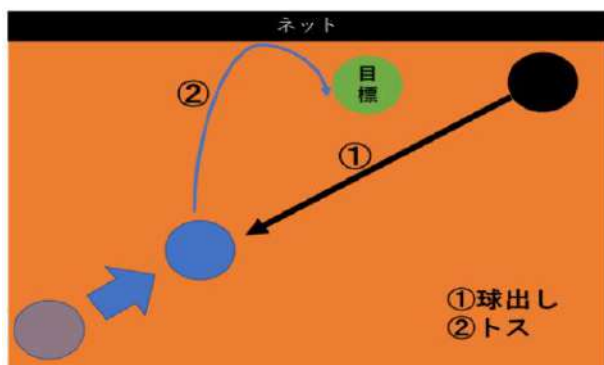
- ・ サーブ：コート前方にある線より投げ入れする。
- ・ 返球：、計3回以内で相手コートに返し、次の人が触るまでの間にワンバウンドさせてよい。
- ・ タッチ制限：1人の選手が連続してボールに触れることはできない。
- ・ 人数：1チーム4人。コートに入ることができるのは3人まで。1点ごとにメンバーを入れ替える。
- ・ コート：バドミントンコートを使用。ネットの高さもバドミントンコートの高さとする。
- ・ 得点方式：15点先取制。デュースなし。

手立て②【タブレット（子どもが選択する練習内容）】

アンダーハンドパス



オーバーハンドパス



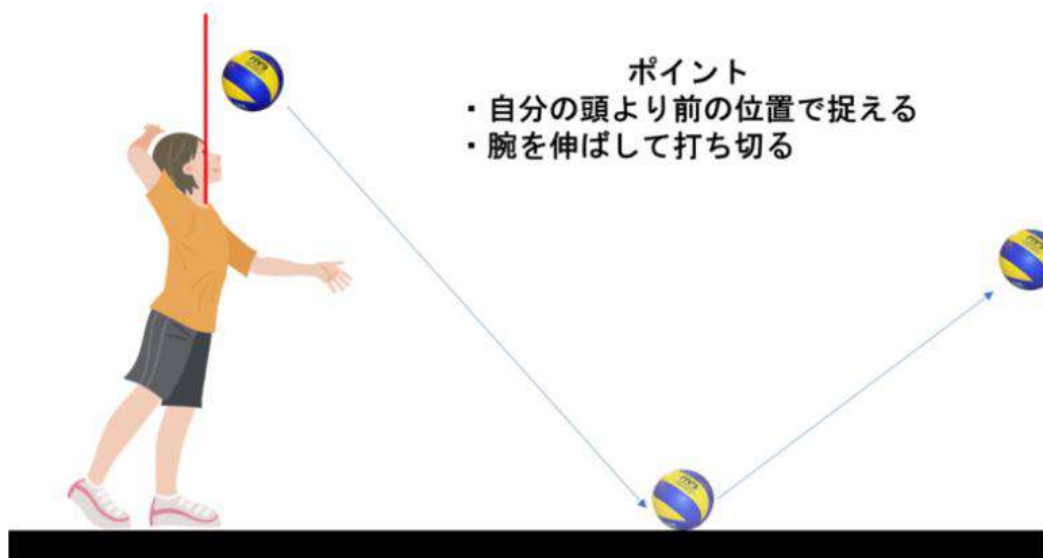
上あげ円じんパス



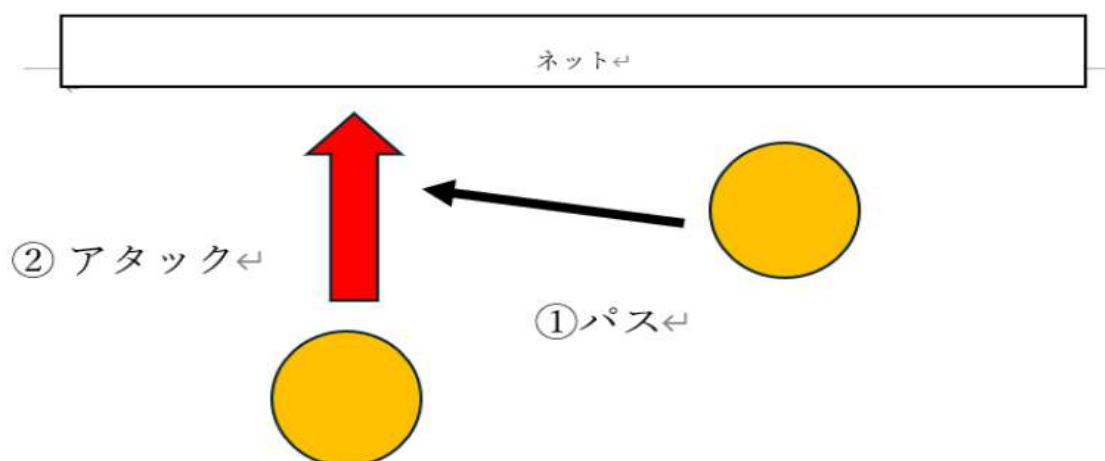
円じんパス



たたきつけアタック



パスアンドアタック



松尾小学校グループ

I 実践事例

1 単元計画

(1) 単元名 器械運動「跳び箱運動 レベルアップ&チャレンジ」

飯田市立松尾小学校 5年1組 30(2)名

授業者 小森 康弘 教諭

(2) 一般的特性

切り返し系や回転系の基本的な技を行うこと、条件を変えた技や発展技を行うこと及びそれらを組み合わせることなど、系・技群及びグループの視点によって系統的に分類された「系統表」を参考に技に挑戦し、その技ができる楽しさやよろこびを味わうことができる運動である。

(3) 子どもから見た特性

<楽しさ体験>※アンケート

- ・多くの子どもが「できない技にチャレンジして、できるようになることが楽しい」と感じている運動である。
- ・できるようになった技を繰り返し行うことを楽しみたい子ども、新しい技にチャレンジすることを楽しみたい子どものどちらもいる運動である。
- ・跳び越せたときの達成感を味わうことに楽しさを感じる子どももいる運動である。
- ・着地や踏切がそろろうと気持ちよいと感じる運動である。

<技能の幅>※アンケート、昨年度のマット運動の様子

- ・昨年度(4年生)は、開脚跳びを中心に学習を経験している運動である。
- ・9割程度は開脚跳びができると自認しており、かかえこみ跳び、台上前転も半数程度ができると自認している運動である。
- ・着地や着手に意識が向かなかったり、難しさを感じたりしている運動である。

<学び方>※アンケート、昨年度のマット運動の関わり

- ・多くの子どもが自分で技を選択して取り組むことを望んでいる運動である。
- ・昨年度、学習カードなどの資料でやり方やポイントを調べて学習している運動である。
- ・教具や資料などを自ら活用し上達したいと感じている運動であるが、クラス替えもあり多くの子どもは何を使ってどのように学ぶか、自分の状態に応じて考えることに難しさを感じる子どももいる運動である。

<仲間(人)とのかかわり>※アンケート、体育授業の関わり

- ・自分からアドバイスをしたり、聞いたり、友だちと関わったりしながら上達したい子どももいるが、多くの子どもは、自分でとにかくやってみようとしている運動である。

(4) 学習のねらいと道筋

①学習のねらい

系統表を参考に、学習カードや資料を使って確認したポイントについて、じっくり自身と向き合ったり、友とアドバイスをし合ったりしながらできる技を繰り返し行ったり、できる技をレベルアップ(同系統の技)やチャレンジ(異系統の技)させたりするなど、自分で技を選択しながら技に挑戦したりできるようになったりすることを楽しむ。

②学習の道筋

ねらい1

今もっている力で取り組む中で、跳び越せた時の達成感を味わったり、学習カードや資料を使って局面ごとのポイントに気づいたりしながら、技に挑戦したり、できるようになったりすることを楽しむ。

ねらい2

自分で技を選択し、学習カードや資料を使って確認したポイントについて、友とアドバイスし合いながら、これまで取り組んできた同系統の技に挑戦（レベルアップ）したり、できるようになったりすることを楽しむ。

自分で技を選択し、学習カードや資料を使って確認したポイントについて、友とアドバイスし合いながら、これまで取り組んできた系統以外の技に挑戦（チャレンジ）したり、できるようになったりすることを楽しむ。

（5）単元展開

はじめ	【オリエンテーション】 ・学習の道筋や見通しについて、共通理解する。 ・技の系統性や準備運動（動きづくり）のしかたやねらいを知る。 ・場の準備の仕方や安全な学習の仕方を確認する。 ○場の準備では、マットの置き方や跳び箱の運び方など安全に行うための約束を確認する。 ○系統表を示して技を紹介する際に、師範試技を見せることで、子どもたちに憧れとなる姿を見せる。（特に着地の美しさ） ○動きづくりのねらいを伝え、何のために行うのか理解できるようにする。		1
	ねらいと活動	指導	時間
なか	【ねらい1】 今もっている力で取り組む中で、跳び越せた時の達成感を味わったり、局面ごとのポイントに気づいたりしながら、技に挑戦したり、できるようになったりすることを楽しむ。		2 ～ 3
	○系統ごとに技の行い方やスモールステップ、場の工夫の仕方を確かめ、学び方の見通しがもてるようにする。 ○壁面掲示には、できるポイントを付箋で貼り付けたり、マジックで書き込みしたりしていく。 ○各技の「できた」の定義を確認する		
	【ねらい2】 自分で技を選択し、学習カードや資料を使って確認したポイントについて、友とアドバイスし合い	【ねらい2】 自分で技を選択し、学習カードや資料を使って確認したポイントについて、友とアドバイスし合いながら、これまで取り	4 ～ 7
		○個々のめあてを口頭とワークシートで確認し、何が課題で、そのためにどんなことに取り組むのか、具体的なめあてがたてられるように支援する。 ○取り組む技を選択する時には系統表を提示して、無理がある場合は助言をする。	

	ながら、できる技をレベルアップしたり、できるようになったりすることを楽しむ。 (レベルアップ)	組んできた系統以外の技に挑戦したり、できるようになったりすることを楽しむ。(チャレンジ)	○技がうまくいかないときには、系統表の1つ前の技に立ち返ったり、易しい場で行ったりなどの方法があることを伝え、子どもが選択できるようにする。	
まとめ	【発表会】 ・選択した技を発表し、互いの学習の成果を認め合う。 ○一人一人の学習の成果を全体に広げ、認める。			8

2 授業の実際

(1) 子どもの学習の手立てとなる武器の活用

今回の単元では、学習の「武器」(手立て)を以下のように全体で整理・確認し、目的に応じた学び方を選択できるようにした。

- ・ポイントやコツを知りたい
→①壁掲示、②友からのアドバイス
- ・今の自分の動きのできばえを知りたい
→③見本動画、④自分の動画
- ・練習方法を知りたい
→⑤技練習シート(学習カード)、友からのアドバイス



子どもたちは自分の課題に向き合い、何度も繰り返し技に挑戦していた。友からのアドバイス、動画、掲示資料などの「武器」を自ら選択し、自分に合った方法で学習を進める姿が見られた。

本時の導入では、前時に手立て(「武器」)を効果的に活用していた子どもや、仲間同士で深く関わ合いながら練習を進めていたふり返りを取り上げ、全体に価値づけて共有した。具体的な実践例に触れたことで、子どもたちは『武器』を活用することで課題をより解決しやすくなる」という手立ての良さに気づくことができ、本時においても自ら「武器」を選択・活用しながら、主体的に技を高めていこうとする意識が一層高まった。

【友のアドバイスを自分の動きにつなげていく A 児】

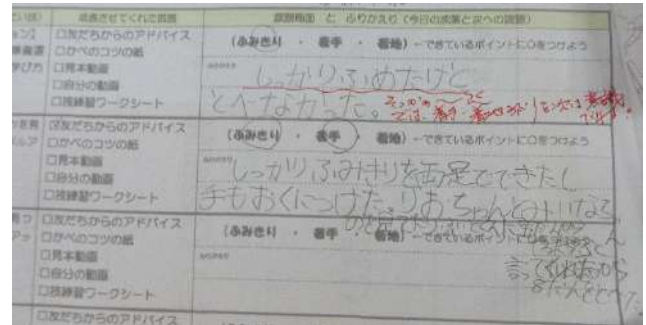
A 児は開脚跳びに挑戦していた。繰り返し練習していたが、なかなか跳び越すことができなかった。

そこで A 児は、「着手の位置」と「腰の高さ」に課題があると捉え、できる友の動きを見たり友に自分の動きを見てもらったりしながら練習していた。

B 児「もっと勢いよく助走した方がいいよ。」
 A 児「分かった。」
 B 児「あと、手をもっと前につく。」
 A 児「この辺？」
 B 児「うん。思い切り踏み切って。」
 A 児「分かった。やってみる。」



A 児は、友からもらった「助走を勢いよくする」「着手を前にする」「思い切り踏み切る」というアドバイスを意識しながら、再び練習に取り組んだ。何度か失敗したものの、繰り返す中で、数回に一度は開脚跳びを成功させる姿が見られた。B 児からのアドバイスは、「着手の位置」については A 児の課題に関わるものであったが、もう一つの課題である



「腰の高さ」を直接捉えたものではなかった。それでも A 児は、友の言葉を自分なりに受け止め、実際の動きの中で試しながら、自分の動きを変えようとしていた。授業後の振り返りにおいては、友からのアドバイスを素直に受け入れ、それが自身の技の上達にどのように結びついたかを具体的に記述する姿が見られた。他者との対話を通じて自己の変容を認識し、協働して学ぶことの価値や自身の成長を確かに実感している様子がうかがえた。

(2) めあての視覚化

本時で取り組む「技」や「意識したい動きのポイント」の位置にマグネットを貼る活動を取り入れた。自分が挑戦したいことが視覚化されることで、子どもたちは「今日自分が目指す姿」を意識して練習へと向かうことができた。



また、ボード上に並んだマグネットを通して「あの子は今、この動きに挑戦しているんだ」と友が挑戦していることも一目で共有された。これがきっかけとなり、自然に声を掛け合ったり、互いの挑戦を認め合ったりする仲間同士の豊かな関わりへとつながっていた。

挑戦したいことの共有は図られたものの、その達成に向けた練習方法や場の選択においては曖昧になってしまっている姿が見られた。今後は、子どもが自己の課題に応じて主体的に学び方を選び取れるよう、めあての設定や手立ての明確化を図っていく必要がある。

(3) 場の工夫

自分の目標を達成することができるような場の工夫を取り入れた。場を工夫することで安心して取り組む姿、また自分の課題としている点に集中的に取り組む姿が見られた。しかし、多様な子どもの実態においては、その場を活用すること自体が目的化し、実際の技能向上（上達）に結びついていない子どもも少なくなかった。今後は、単に場を選択させるだけでなく、その場での運動がどのような動きのコツや感覚につながっているのかを子ども自身が実感できるような、さらなる視点や指導の手立

てを講じていけるようにしたい。また、子どもの目標に応じた場の工夫を取り入れたものの、多様な課題や技能段階をもつ子ども一人一人の実態を包括しきれだけの場のバリエーションが十分であったとは言えなかった。その結果、選択した場が必ずしも各自の課題解決や技能の向上に直結しない場面も見られた。子どもが自身の感覚やつまずきに寄り添った選択ができるよう、高さや角度、器具の工夫などを取り入れた多種多様な練習の場をより豊富に設定・提供し、一人一人の上達に結びつく環境づくりを進めていくことが課題である。



Ⅱ 学習指導案

1 単元計画

(1) 単元名 器械運動「マット運動」

飯田市立松尾小学校 5年1組 30(2)

授業者 小森 康弘 教諭

(2) 運動の特性(一般的特性)

マット運動は、回転・逆位・支持などによる身体の変化や感覚を味わうことを基盤として、できなかったことができるようになることが楽しい運動である。更に、発展技に挑戦したり、できる技をより高めたり、それらの技を連続して行ったりするなど、楽しみ方に広がりがある運動である。

(3) 子どもからみた特性

<楽しさ体験>※アンケート

- ・「体育は好きか」の問いに対して、7割以上の子どもが「好き」と答えており、体育の授業に対して前向きな気持ちで取り組む子どもが多いといえるが、「マット運動は好きか」の問いに対しては、「好き」と答えた子どもは半数以下まで減少し、1割を超える子どもが「嫌い」(できる技が少なすぎる、うまくできないから、ケガのリスクがあるから)と答えており、他の領域と比べると肯定的な評価が低い運動である。
- ・5割の子どもが「できなかった技ができるようになった時が楽しい」また、1割の子どもが「いろんな技をやりたい」と答えており、「できた」の達成感が大きなモチベーションとなる運動である。
- ・1割の子どもが「技がより綺麗にできたときが楽しい」と答えており、技の完成度を高めていくことがモチベーションを高める運動である。

<技能の幅>※動画撮影、これまでのマット運動での子ども達の様子

- ・器械運動や新体操を習っている子どもはいない。
- ・前転については9割以上、後転については8割以上の子どもが「できている」と自認してはいるが、実際の前転や後転の動きを映像で確認すると、不完全な前転や後転になっている子どもが多数確認(※下記の表の通り)できており、子どもたちの「できた」という感覚と教師側の「できている」という感覚のズレが大きい運動である。

【教師から見た子どもの前転の様子】

技	順次接触	回転加速	技の終わり	人数
前転	頭→腰がスムーズに接触できず、マットの横に転がる	なし	立ち上がれない	1人
	頭→腰がスムーズに接触できる	身体全体が球のようになり、ゆっくりと等速で回転	手で押してゆっくりと立ち上がる	16人
	頭→腰がスムーズに接触できる	身体全体が球のようになり、速く等速で回転	足裏で着地できる	6人
	頭→腰がスムーズに接触できる	腰角は狭いが、膝がやや伸びており、やや回転加速がうまれている	足裏で着地できる	7人
	頭→腰がスムーズに接触できる	腰角がやや開き、膝が伸び、回転加速がうまれている。	足裏で着地できる	1人

【教師から見た子どもの後転の様子】

技	順次接触	回転加速	技の終わり	人数
後転	お尻→背中→肩→後頭部がスムーズに接触できず、マットの横に転がる	なし	手でマットを押して立ち上がることができない	5人
	お尻→背中→肩→後頭部がスムーズに接触できる	膝を胸に近づけ回転半径が小さくなっていない	手でマットを押して立ち上がることができない	2人
	お尻→背中→肩→後頭部がスムーズに接触できる	膝を胸に近づけ回転半径が小さくなってる	膝着地	7人
	お尻→背中→肩→後頭部がスムーズに接触できる	足を頭の後方に運ぶ動きがある	膝着地	4人
	お尻→背中→肩→後頭部がスムーズに接触できる	足を頭の後方に運び、等速で回ることができる	足裏着地	10人
	お尻→背中→肩→後頭部がスムーズに接触できる	足を頭の後方に運び、速く回ることができる	足裏着地	3人

＜学び方＞※アンケート、これまでの器械運動での子ども達の様子

- ・「授業をどのように進めていきたいか」の問いに対して、3割の子どもが「できるところからやっていきたい」「無理をしないで」「けがのないように」と答えており、自分に合ったペースで安心感をもって技に取り組みたい運動である。
- ・これまでの「マット運動」「跳び箱運動」の学習から、資料や映像をもとに見つけたり確認したりした技のポイントやコツについて、「できている友にアドバイスをもらう」、「見本動画と自分の動きの違いを比べる」ことで、「上手になる」「できる」という経験をしてくれている運動である。

＜仲間（人）とのかかわり＞※アンケート、これまでの器械運動での子ども達の様子

- ・これまでの「マット運動」「跳び箱運動」の学習から、友達との関わりを通して自分の工夫や成長を確かめ、お互いの技の高まりや努力の過程を認め合うことができる運動である。
- ・これまでの「マット運動」「跳び箱運動」の学習から、同じ課題やめあてをもつ友達と自然発生的に集まり、技のコツを教え合ったり練習方法を工夫したりすることができる運動である。

（４）学習のねらいと道筋

①学習のねらい

資料や映像をもとに見つけたり確認したりした技のポイントやコツについて、友にアドバイスをもらったり、見本の動画と自分の動きの動画を見比べたり、多様な場で取り組んだりすることで自分の動きや出来栄を捉え、見る視点を明確にして取り組みたい技を決めたり、自分に合った場や取り組み方を選んだりして、ペアやグループの仲間とかかわりながら、できない技ができるようになったり（克服型）、発展技に挑戦したり、できる技をより高めたり、それらの技を連続して行ったり（達成型）することを楽しむ。

②学習の道筋

ねらい１

資料や映像（系統表、コマ送り画像の壁掲示、見本動画等）から見つけたり確認したりした技のポイントやコツについて、見本の動画と自分の動画を見比べたり、様々な場で取り組む中で自身の課題を明確にしたりしながら自分の動きや出来栄を捉え、今もっている力で、できる技やできそうな技を見つけ出し、安心感をもってマット運動を楽しむ。

ねらい２

めあて（技のポイントやコツをもとに自分の動きや出来栄を捉え、見る視点を明確にして取り組みたい技を決めたり、自分に合った場や取り組み方を選んだりする）をもって、ペアやグループの仲間とかかわりながら、できない技ができるようになったり（克服型）、発展技に挑戦したり、できる技をより高めたり、それらの技を連続して行ったり（達成型）することを楽しむ。

③時間計画

1	2	3	4	5	6	7	8
ねらい１				ねらい２			

（５）単元の評価規準

評価の観点	評価規準
知識・技能	①マット運動の技の行い方やその技を滑らかに安定して行うやり方を理解している。 ②自分の力に応じた技を滑らかに実施したり、技同士をスムーズにつないだ連続技にしたりすることができる。
思考・判断・表現	①自己の課題に応じた練習の場や段階を選択したり、技の組み合わせ（連続技）を工夫したりしている。 ②友の動きを評価し、技のポイントや改善点を伝え合っている。
主体的に学習に取り組む態度	①自分の課題解決に向けて意欲的に練習に取り組もうとしている。 ②用具の安全な設置・片づけを行い、友と協力して補助や声かけを行っている。

（６）単元展開

はじめ	【オリエンテーション】 ・学習の道筋や学習の見通しについて、共通理解する。 ・自分ができる技を確認するとともに、技の種類についての知識を増やす。 ・場の準備の仕方や準備運動の動き、安全な学習の仕方を確認する。	1
-----	---	---

	ねらいと活動	指導	評価	時数
なか	【ねらい1】 ・資料や映像（系統表、コマ送り画像の壁掲示、見本動画等）から見つけたり確認したりした技のポイントやコツについて、見本の動画と自分の動画を見比べたり、様々な場で取り組む中で自身の課題を明確にしたりしながら自分の動きや出来栄を捉え、今もっている力で、できる技やできそうな技を見つけ出し、安心感をもってマット運動を楽しむ。	○技のポイントやコツを壁面掲示に付箋で貼りつけたり、マジックで書き込んだりしていけるように助言する。 ○取り組む技の選択については系統性を意識させ、無理がある場合は助言する。 ○練習方法については、スモールステップで進んでいける学習カードを基に助言する。	知① 主① 主②	2 ～ 4
	【ねらい2】 ・めあて（技のポイントやコツをもとに自分の動きや出来栄を捉え、見る視点を明確にして取り組みたい技を決めたり、自分に合った場や取り組み方を選んだりする）をもって、ペアやグループの仲間とかかわりながら、できない技ができるようになったり（克服型）、発展技に挑戦したり、できる技をより高めたり、それらの技を連続して行ったり（達成型）することを楽しむ。	○動きが停滞してしまっている子どもには、めあての再確認を促すために、「どのポイントでつまづいているのか」や「どんな解決方法の場を選ぼうとしているのか」などと問いかけ、必要に応じて助言していく。	知② 思① 思② 主① 主②	5 ～ 7
まとめ	【成果発表会】 ・実演したり撮影した動画の発表をしたりして、自身の学習の成果を発表する。		思② 主① 主②	8

基本のタイムテーブル

場の準備 4分	準備運動 10分	主運動 20分	ふりかえり 8分	片付け 3分
------------	-------------	------------	-------------	-----------

（7）本時案（本時6／8）

①本時のねらい

自分に合った場や取り組み方を選び、できない技をできるようすることや（克服型）、映像や仲間とのかかわりを手掛かりにできる技をより高めたり連続技にしたり（達成型）することを楽しむ。

②本時の展開

	学習活動	指導と評価	時間
はじめ	1 場の準備・準備運動をする。 2 前時の学習をふりかえり、本時の課題を把握する。	○毎時間の準備運動の中に技の高まりにつながる動きを取り入れ、予備的な技能が自然と高まるようにする。 ○前時までのよい姿を紹介し、子ども自身が見通しをもって練習に取り組むことができるようにする。	10

本時のねらい： 自分に合った場や取り組み方を選び、できない技をできるようにすることや、映像や仲間とのかかわりを手掛かりにできる技をより高めたり、連続技にしたりして楽しもう。			
なか	3 自分の課題に合った場で練習する。 4 『本日最終演技』を行う。	○動きが停滞している子どもがいたら、何が原因で停滞しているのか問い、その原因となっていることが解決するよう助言する。 【原因①】 解決方法が分からない。 →どの武器（・友のアドバイス・動画撮影・見本動画・技練習シート・壁掲示）が自分の目標の達成につながるのか再確認するよう助言する。 【原因②】 適した練習の場がない。 →どこの動きが課題なのかを確認させるとともに、その課題に適した場やその難易度に適した場を技練習シートから選ぶことができるように助言する。条件が合えば、即興的に場を作れるように支援する。 【原因③】 早々にめあてを達成してしまった。 ○課題技を達成して停滞している子どもがいたら、技系統表から更なる発展技に挑戦するよう助言したり、他の楽しみ方（より美しく・技をつなげて連続技にするなど）の提案をしたりする。 自分の課題に合った練習方法を選び、できない技をできるようにすることや、映像や仲間とのかかわりを手掛かりにできる技をより高めたり、連続技にしたりして楽しむことができる。	27
まとめ	5 本時のふり返しをする。	○よりよい楽しみ方をしていた子どものふりかえりを共有して、次回のめあてにつなげる。 ○協力して素早く場の片付けをおこなう。	8

(8) 資料

〈楽しさ体験〉

- ・ 「体育は好きか」の問いに対して、7割以上の子どもが「好き」と答えており、体育の授業に対して前向きな気持ちで取り組む子どもが多いといえる。一方、「マット運動は好きか」の問いに対しては、「好き」と答えた子どもは半数以下まで減少し、1割を超える子どもが「嫌い」（できる技が少なすぎる、うまくできないから、ケガのリスクがあるから）だと答えている。この結果から、マット運動は、他の領域と比べると肯定的な評価が低下し、嫌いと感じる子どももいる運動である。
- ・ 5割（人）の子どもが「できなかった技ができるようになった時が楽しい」また、1割（人）の子どもが「いろんな技をやりたい」と答えており、「できた」の達成感を感じる運動である。

手立て①：場の工夫
- ・ 1割（人）の子どもが「技がより綺麗にできたときが楽しい」と答えており、技の完成度を高めていくこともモチベーションを高める運動である。

〈技能の幅〉

- ・ 器械運動や新体操を習っている子どもはいない。
- ・ 前転については9割以上、後転については8割以上の子どもが「できている」と自認しているが、実際の前転や後転の動きを映像で確認すると、不完全な前転や後転になっている子どもが多数確認できており、子どもたちの「できた」という感覚と教師側の「できている」という感覚のズレが大きい運動である。

手立て②：教師の出

〈学び方〉

- ・ 「授業をどのように進めていきたいか」の問いに対して、3割（人）の子どもが「できることからやっていきたい」・「無理をしないで」・「けがのないように」ペースで安心感をもって技に取り組みたい運動である。

手立て③：武器の活用
- ・ これまでの「マット運動」「跳び箱運動」をの学習から、資料や映像をもとに見つけたり確認したりした技のポイントやコツについて、「できている友だちにアドバイスをもらう」、「見本動画と自分の動きの違いを比べる」ことで、「上手になる」・「できる」という経験をしてきている。

〈仲間（人）とのかかわり〉

- ・ これまでの「マット運動」「跳び箱運動」の学習から、友達との関わりを通して自分の工夫や成長を確かめ、お互いの技の高まりや努力の過程を認め合うことができる運動である。
- ・ これまでの「マット運動」「跳び箱運動」の学習から、同じ課題やめあてをもつ友達と自然発生的に集まり、技のコツを教え合ったり練習方法を工夫したりすることができる運動である。

手立て①～手立て③

※詳細は当日資料を参照

第71回全国体育学習研究協議会 下伊那大会 兼 第73回長野県学校体育研究会 下伊那大会

連絡事項

1 駐車場について

- ①10月30日（金）午前中に参加される方は、旭ヶ丘中学校校庭に駐車をしてください。出来るだけ乗り合わせでお越しください。
- ②来賓の方は、中庭に駐車場所を確保してあります。誘導係にお声がけください。
- ③提案授業会場の駐車は、誘導係の指示に従って駐車してください。児童・生徒の下校と重なる場合がありますので、運転は徐行でお願いいたします。
- ④10月31日（土）、11月1日（日）の駐車場は、大会要項・研究紀要内に掲載されている「駐車場について」をご覧ください。
※ムトスぷらざ地下駐車場には、駐車は出来ません。

2 昼食場所について

- ①各学校周辺には、飲食店が少ないのでお弁当を持参することをお勧めします。近くにコンビニはあります。
- ②提案授業会場での昼食場所に限りがあります。各会場で決められた場所で昼食をお取りください。当日配付されるプリントで確認をお願いします。

3 大会要項・研究紀要について

- ・当日配付はありません。各自、プリントアウトをし、持参するようにしてください。

4 支払いについて

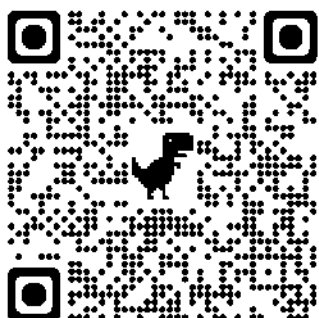
- ①大会参加費
10月30日（金）受付にて、大会参加費2,000円、全体研会費5,000円をお支払いください。
※おつりのないように現金でお支払いください。
- ②懇親会費
10月31日（土）懇親会（とりきん：飯田市松尾町2丁目2-1）の受付にて、懇親会費6,500円をお支払いください。
※おつりのないように現金でお支払いください。
- ③宿泊費は、大会当日までに振込をお願いいたします。
振込先：八十二長野銀行 伊那支店 普通 1250 伊那バス観光株式会社

5 受付について

- ・旭ヶ丘中学校会場で受付をされた方は、他会場での受付の必要はありません。座席表の受け取りのみとなります。
- ・午前中に旭ヶ丘中学校へ来られない場合は、各会場で受付をお願いします。

6 感想記入について

- ・感想記入へのご協力をお願いします。下記2次元コードから入力をお願いします。



https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSef57Of7_FzRIThsXtVmhKRYvExUbce6AxPwyq07b2TrMIN2A/viewform

全国体育学習研究協議会下伊那大会事務局
長野県飯田市立竜峡中学校 林 努
〒399-2431 長野県飯田市川路4370番地
TEL：0265-27-2163
E-mail：t00359601ht@iida-ngn.ed.jp

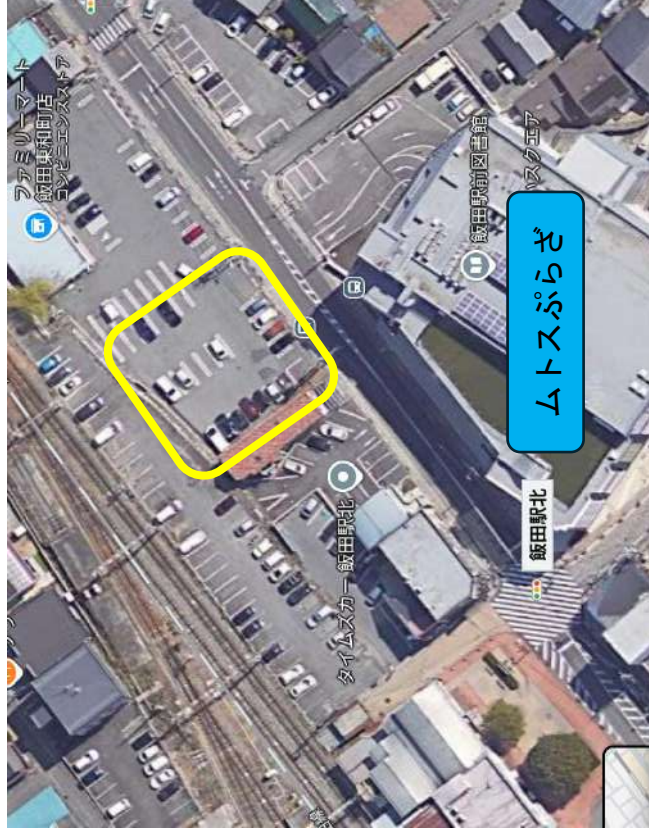
駐車場について

○10月31日（土）、11月1日（日）は、

場所に駐車が出来ます。



飯田市営駐車場（飯田駅西側）



ムトスぷらざ駐車場（飯田駅東側）

※ムトスぷらざ地下駐車場、ファミリーマート駐車場は、使用できません。空いていても駐

車はしないようにお願いいたします。

会場地図



タクシー

朝日交通（アイタクシー） 0 2 6 5 - 5 3 - 1 2 1 2

飯田タクシー 0 2 6 5 - 2 2 - 1 1 1 1

アップルキャブ 0 2 6 5 - 2 8 - 2 8 0 0