

令和4年度 教員研究生 研究成果物

ボール運動系領域 授業づくりハンドブック

～ネット型の授業づくりのプロセスを生かして～



INDEX

1 本書の考え方

P2

2 ボール運動系領域の指導を始める前に

- 📖・小学校体育科の目標 P2～3
- 📖・体育科の見方、考え方
- 📖・ゲーム領域及びボール運動領域の学習

3 ボール運動系領域の指導について考える

- 📖・一単位時間の流れの基本形 P3～4
- 🏆・対戦形式

4 ネット型「ソフトバレーボール」指導資料

- 📖・ネット型の特性 P5～8
- 📖・ネット型「ソフトバレーボール」について
- 📖・教具の選択
- 📖・ルール(規則)の設定
- 🏆・おすすめのルール(規則)例
- 🏆・一単位時間ごとの学習のめあての設定例

5 ソフトバレーボールの研究授業に向けて

- 🏆・学習指導案例 P9～17
(評価規準、単元計画、本時案)
- 📖・記録カード
- 📖・学習カード

6 ボール運動系領域 指導資料

- 🏆・ゴール型①(ハンドボール、バスケットボール、サッカー) P18～38
- 🏆・ゴール型②(フラッグフットボール)
- 🏆・ベースボール型(ティール)
- 🏆・ゲームにつながる運動例(三つの型対応)

7 補足資料

- 📖・指導者の言葉掛け例 P39～51
- 📖・指導者の言葉掛けの実際
- 📖・ボール運動領域 作戦の捉え方
- 🏆・総当たり戦 対戦表(8～6チーム)
- 📖・ボール運動系領域 学習内容の系統性(小学校～高等学校)
- 📖・参考文献



授業編



研究編

本書の考え方

本書は令和4年度教員研究生の研究を生かし、ボール運動系領域の授業づくりについてまとめたハンドブックです。研究で大切にしたい主な考え方は以下の通りです。

- ①児童の学習状況や実態を正確に把握すること。
- ②児童の学習状況や実態に応じて、学習過程を工夫すること。
- ③育みたい資質・能力や味わわせたい特性を明確にして、学習過程を工夫すること。
- ④児童主体の学びを実現すること。
- ⑤ボール運動領域における、具体的な教師の支援を明確にすること。
- ⑥「相手も含めた全員がゲームの楽しさを味わうこと」を軸に学習を進めること。

本書に掲載されている内容は一つの正解を示すものではなく、実態やねらいに応じて学習過程を工夫する（教具やルール等を選択することも含む）際のガイドラインを示すものです。

先生方が目の前の児童に対し、授業を構想する際の、選択肢の一つとなれば幸いです。

※①の実態把握については開発物の「心理尺度」、⑤の教師の支援については「最終発表会プレゼンテーション動画」及び本書末尾の「補足資料」を参考にしてください。（どちらも東京都教職員研修センターウェブページに掲載しています。）

ボール運動系領域の指導を始める前に

小学校体育科の目標



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

- (1) その特性に応じた各種の運動の行い方及び身近な生活における健康・安全について理解するとともに、基本的な動きや技能を身に付けるようにする。
- (2) 運動や健康についての自己の課題を見付け、その解決に向けて試行し、判断するとともに、他者に伝える力を養う。
- (3) 運動に親しむとともに健康の保持増進と体力の向上を目指し、楽しく明るい生活を営む態度を養う。（小学校学習指導要領解説 体育編 p. 17）

体育の見方・考え方



生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現する観点を踏まえ「運動やスポーツを、その価値や特性に着目して、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点からとらえ、自己の適正等に応じた『する・みる・支える・知る』の多様な関わり方と関連付けること」であると考えられる。（小学校学習指導要領解説 体育編 p. 18）

ゲーム領域およびボール運動領域の学習



1 ゲーム領域

集団対集団で、得点を捕るために友達と協力して攻めたり、得点されないように友達と協力して守ったりしながら、競い合う楽しさや喜びに触れることができる運動である。友達と協力してゲームを楽しくする工夫や楽しいゲームを作り上げることが、児童にとって重要な課題となってくる。集団で勝敗を競うゲームでは、規則を工夫したり作戦を選んだりすることを重視しながら、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け、ゲームを一層楽しめるようにすることが学習の中心となる。また公正に行動する態度、特に勝敗をめぐって正しい態度や行動がとれるようにすることが大切である。

2 ボール運動領域

ルールや作戦を工夫し、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わうことができる運動である。互いに協力し、役割を分担して練習を行い、型に応じたボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けてゲームをしたり、ルールや学習の場を工夫したりすることが学習の中心となる。また、ルールやマナーを守り、仲間とゲームの楽しさや喜びを共有することができるようにすることが大切である。

(小学校学習指導要領解説 体育編 pp. 30～31)

ボール運動系領域の指導について考える（例）

一単位時間の流れの基本形



単元前半		単元後半	
学習内容の確認、準備運動、ボール慣れの運動			
ゲーム①	運動の楽しさを味わうことを大きな目的とする。	発達段階や習熟に合わせた課題を発見することをねらう。	ゲーム①
振り返り① (学級全体)	<ul style="list-style-type: none">・ルール（規則）や学習資料等の活用方法について全体で確認を行う。・課題解決のための練習方法を例示する。	<ul style="list-style-type: none">・児童はチームの状況に応じた振り返りを行い、教師はチームや個に応じた支援を行う。・チームや個の状況に応じて、練習や話し合いを行う。	振り返り① (チームごと)
ゲーム②	振り返り①で共有した課題について、ゲーム②で確認する。（課題の解決を図る）		ゲーム②
振り返り②	ルール（規則）や、効果的に課題を解決できた事例（効果的な動きや、作戦等）について全体で共有する。	学びの状況によって、チームごとの振り返りの時間を長くとも考えられる。	振り返り②

対戦形式



[○学習経験が十分な場合、△学習経験が不十分な場合]

ア 試しのゲーム (単元前半)	<p>ルール（規則）を覚えたり、ゲームを楽しんだりすることを大きな目的とする。</p> <p>○ゲームを行いながら、児童自身でチームのメンバー構成について考え、メンバーを入れ替えてもよい。</p> <p>△ルール（規則）について話し合う時間を十分に設け、楽しむことができていない場面があれば全体で共有する。</p>
イ 総当たり戦 (単元中盤)	<p>全てのチームと対戦する。</p> <p>○対戦結果を公開することで、勝敗を争うことや得点に課題をもつことができるよう促す。勝利や得点につなげるために、自己やチームの特徴を把握し、作戦に生かすことができるようにする。（学習状況や実態によっては、結果を非公開としてもよいが、教師は勝敗を把握し、チームの力に応じた支援ができるようにする）</p> <p>△結果を非公開とし、ゲームを楽しんだり、型に応じた効果的な動きについて考えたりすることに重点を置く。</p>
ウ 対抗戦 (単元後半)	<p>一単位時間の中で、同じチームと二度対戦することで、ゲーム①の課題をゲーム②で解決できるようにする。総あたり戦等の結果を受け、同じくらいの力のチームと対戦できるようにする。</p> <p>○自分たちの学習状況が把握できるようになると、チームの力の高低が意欲にかかわる場合があるので、注意して言葉掛けを行う。</p>
エ 指名戦 (単元後半)	<p>事前に調整を行い、自分の指名した相手と対戦する。</p> <p>△自己やチームの特徴が把握できていない場合には、指名の意図が学習とは関係のない場合や、力の差があり課題の解決が難しいチームを選択する場合があるので、課題の解決が図れるよう教師がファシリテートする。</p>
オ チャンピオンコート戦 (単元後半)	<p>総当たり戦の順位に基づいて対戦相手を決め、試合結果によって対戦相手やコートが入れかわる。</p> <p>△学習経験が少ない場合、勝敗にこだわる本形式はふさわしくない。</p>

これらの対戦形式を、児童の学習状況に応じて選択することが大事である。選択の際には、事前に決定し課題解決の流れを児童に示したり、単元途中で児童と合意形成を図り決定したりすることが考えられる。

チーム決め



教師主導で決定	キャプテン投票 → キャプテン会議
<p>児童で決定することが難しいと感じた場合には、教師主導で決めるとよい。</p> <p>令和4年度の研究では、児童の実態をよく知る担任と相談し、決定した。技能や思考力だけではなく、児童同士の相性や生活場面での課題などについても視野に入れ、決定した。</p>	<p>ボール運動のねらいを説明した上で、「誰ならキャプテンにふさわしいか」児童に考えるようを促す。そしてキャプテンを集め、「会議内容は口外厳禁」という約束の下、メンバーをキャプテン同士で決めていく方法も考えられる。</p>
単元開始後、チームごとの力の差が明らかであった場合	
<p>試しのゲームでは、ペアチーム内でメンバーを入れ替える実践を行ったこともあった。高学年では「チームの特徴に応じた作戦」について考えるため、メンバーが入れ替わりすぎると、課題を解決することが難しい。その際には「100%平等なチーム決めは難しい」ことを、児童に伝えた。</p>	

ネット型「ソフトバレーボール」指導資料

ネット型の特性



連携して相手コートにボールを落としたり、自陣にボールを落としたり落とさせないようにしたりしながら、得点を競い合うこと。

【学習の重点】

- ・攻撃側 ネットを挟んだコートで、チームの連携プレイにより（ボールをつなぎ）返球する楽しさを味わう。
- ・守備側 役割分担をしながら守備をすることで、仲間と助け合って自陣コートにボールを落とさせないようにする楽しさを味わう。

ソフトバレーボールの教材としての価値








- ・相手とネットで区切られているので、安心して状況を判断することができる。
- ・ボールが落下するごとにゲームが区切られるので、自己や仲間との連携の課題に気付きやすい。
- ・返球するためには、仲間との連携が必ず必要になり、役割分担の大切さに気付くことができる。

教具の選択



1 ボール

ゴム風船	ゴム風船+ガムテープ	ビニルボール	ビニルボール	ビニルボール	ゴムボール	ジュニアバレーボール
5 g 以下	5 ～20 g	30 g	50 g	100 g	150～210 g	160～240 g
						
[低]	<u>直進性</u> （返球までの触球回数に影響）					[高]
[低]	<u>恐怖感</u> （キャッチなどの触球方法に影響）					[高]
[遅]	<u>落下速度</u> （落下地点に入る動きに影響）					[速]
[難]	<u>捕球のしやすさ</u> （はじめのルールに影響）					[易]
[難]	<u>操作性</u> （ねらったところへボールを操作することに影響）					[易]
[近]	<u>飛距離</u> （児童の腕力に影響）					[遠]
[高]	<u>偶然性</u> （技能と運動の楽しさの関連に注目）					[低]

2 ネットの高さ

150 cm（バドミントン）	160 cm	170 cm
<ul style="list-style-type: none"> ・どのような児童でも返球しやすい。 ・児童によっては、後方からの直進性の高い返球が多くなる。 ・返球が容易すぎて、攻撃側が優位になる場合には高いネットを検討する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・相手コートへの返球が難しい。 ・ネット付近でプレイすることの有効性に気付きやすい。 ・技能が身に付くまでは、山なりの返球が多い。 ・ネット付近で相手の攻撃を防ぐプレイ（ブロック）の必要感が生まれる。 	

ルール（規則）の設定



1 前提となる考え方

- 中学年 ・ラリーの続く易しいゲーム
- 高学年 ・チームの連携プレイによる簡易化されたゲーム
- ・相手が捕りにくいボールを返球する簡易化されたゲーム

2 触球制限（方法と回数）

(1) 返球するまでの触球回数の制限

返球までの触球回数制限なし	「○回以内」で返球	「必ず○回」で返球
<ul style="list-style-type: none"> ・軽いボール（風船など）を用いる場合に設定する（返球するまでにたくさんの触球が必要であるため）。 ・返球が容易になるため、ラリーが続きやすい。 ・味方との連携がしやすくなり、触球回数が多くなる。 ・返球までに時間がかかるため、相手は待機時間が多くなる。 ・相手コートに返球するための効果的な動きに気づきづらい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・返球が容易になるため、相手との攻防がしやすい。 ・ブロックの有効性に気付くことができる。 ・1回で返球するプレイが可能になり、安易な思考からのラリーの応酬が生まれる。 ・1回での返球を可とするかなど、ルールを工夫する余地が生まれる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・全員が触球することができる。 ・規定の回数の前までに返球しやすい場所にボールを運ぶ必要感が生まれる。 ・状況によっては、効果的でない無用なトスが生まれる。

(2) 触球方法

キャッチなし 返球時のみ はじく	キャッチ2回まで 返球時のみ はじく	キャッチの回数選択、 返球時のみ はじく (回数による得点傾斜も可)	1回目はじく 2回目キャッチ 3回目はじく
<ul style="list-style-type: none"> ・風船などの軽くて落下速度の遅いボールを使用する必要がある。 ・攻撃時は停滞することは少ないが、守備側は返球されるまで待機時間が生まれる場合がある。 ・軽いボールは、ネット付近まで運ばないと返球することができないため、ネット付近まで球を運ぶことの有効性に気付くことができる。 ・どの位置からでも落下地点に入りやすいため、意図的に連携することの必要性に気づきづらい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ラリーが続きやすい。 ・特に単元前半はボールの保持時間が長くなり、攻防が停滞してしまうことがある。 	<ul style="list-style-type: none"> ・キャッチすべきか、はじくべきか状況に応じて、技能を選択する力が必要。 ・味方が受けやすいボールをつなぐためには、ボール操作の高い技能が必要。 	<ul style="list-style-type: none"> ・はじく（キャッチする）場面が固定されているので、技能選択の判断が容易。 ・味方が受けやすいボールをつなぐためには、ボール操作の高い技能が必要。

(3) バウンドの可否

1 バウンドまで可	バウンドなし
<ul style="list-style-type: none"> ・攻防が成立するための技能的な難易度が易しくなる。 ・ミスが許容される範囲が広がるため、安心感につながる。 ・ボールの落下点と、ボールの進行の予測が必要となるため、状況に応じた技能の選択は難しい。 ・味方やネットとの距離が離れてしまう可能性があるため、返球が難しくなる場合もある。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールの落下点を意識するようになる。

3 コート内の人数

(1) 3人制

- ・チームの全員が触球することができる。
- ・単元後半、コート後方をねらった意図的なアタックが可能になると、バドミントンコートでは攻撃側が有利になる。

(2) 4人制

- ・ルールによっては全員が触球せず、触球数に偏りが出る場合も考えられる。
- ・後方をねらったアタックに対しても、対処がしやすい。

(3) 2人制

- ・欠席者が出た場合も対応可能。
- ・コーンなどを置き、人数によってコート幅を変えることで、平等にゲームが行うことができる。

4 その他

(1) サービス

必ず成功（キャッチ）させてからゲーム開始	サービスも得点とする
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームが成立し、全員がソフトバレーボールの特性に気付き、ルールを理解しやすい。 ・作戦やルールによっては、特定の人が意図的に捕球しない状況（自分がアタックしたいために捕球しない）が生まれ、ゲームが停滞する場合がある。 	<ul style="list-style-type: none"> ・サービスで得点が決まる場面が多いと、チームで連携することのよさに気付きづらい。 ・攻守ともにサービスも含めた作戦の立案が必要となり、課題解決の幅を広げることができる。

(2) ブロック

不可	可
<ul style="list-style-type: none"> ・チームで連携して返球することを、学習の中心とすることができる。 ・鋭角なアタックの再現率が高くなると、守備側が不利になる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ネット際の安全管理が重要。（ネットの下で相手と脚部の接触の可能性あり） ・ブロックをかわすための連携方法など、課題解決の幅を広げることができる。

おすすめ規則例（第3学年）



単元前半は全員がソフトバレーボールの特性を味わい、運動を楽しむことを学習の重点とする。単元の中盤以降に児童と合意形成を図りながらゲームの規則を設定していくことで、皆がさらに楽しむためのゲームを作り上げることに注目できるよう支援する。

単元前半	単元後半
<ul style="list-style-type: none"> ■ボール 風船（ガムテープあり） ■ネット 150 cm ■触球制限 回数制限なし ■触球方法 キャッチなし ■バウンド バウンドなし ■人数 3人制 ■サービス 必ず成功 ■ブロック なし 	<ul style="list-style-type: none"> ■ボール ビニルボール（50 g～100 g） ■ネット 150 cm ■触球制限 4回以内で返球（必ず全員が触球） ■触球方法 キャッチあり、返球時のみはじく ■バウンド バウンドなし ■人数 3人制 ■サービス 必ず成功 ■ブロック なし

おすすめルール例①（第6学年）



単元中盤以降、返球状況に応じて技能を選択できることをねらいとする。山なりの返球に対しては「はじく」ことを選択したり、直進性の高い返球に対しては「キャッチ」を選択したりすることで、チームの連携に加え、個人の状況判断も必要なルールにする。

単元前半	単元後半
■ボール ビニルボール（100 g） ■ネット 160 cm ■触球制限 必ず3回で返球 ■触球方法 キャッチあり、返球時のみはじく ■バウンド バウンドなし ■人数 3人制 ■サービス 必ず成功 ■ブロック なし	■ボール ビニルボール（100 g） ■ネット 160 cm ■触球制限 必ず3回で返球 ■触球方法 <u>キャッチは1回のみ</u> ■バウンド バウンドなし ■人数 3人制 ■サービス <u>サービスも得点とする</u> ■ブロック <u>なし</u>

おすすめルール例②（第6学年）



ジュニアバレーボールを使用することで、よりスピード感のあるゲーム展開を目指す。その中で、ブロックやサービスを含めた作戦について思考することで、運動の楽しさを味わいながら、課題解決を図ることができる。

単元前半	単元後半
■ボール <u>ジュニアバレーボール</u> ■ネット 160 cm ■触球制限 必ず3回で返球 ■触球方法 キャッチあり、返球時のみはじく ■バウンド バウンドなし ■人数 3人制 ■サービス 必ず成功 ■ブロック なし	■ボール <u>ジュニアバレーボール</u> ■ネット 160 cm ■触球制限 必ず3回で返球（ブロック時は1回可） ■触球方法 キャッチあり、返球時のみはじく ■バウンド バウンドなし ■人数 3人制 ■サービス <u>サービスも得点とする</u> ■ブロック <u>あり</u>

一単位時間ごとの学習のめあての設定例



	第4学年	第5学年
想定	ソフトバレーボールの学習経験が十分にあり、体育科の学習に意欲的に取り組める学級。	学習経験が浅く、体育科の学習に対し意欲的でない児童が一定数いる場合。
第一時	態 ルールを理解してゲームを楽しもう	態 ルールを理解してゲームを楽しもう
第二時	思 どうしたら効果的に攻めたり守ったりできるか考えよう	態 当たり前のことを当たり前にして、楽しい時間を長くしよう
第三時	思 チームでうまくいく作戦を見つけよう	技 スムーズに攻撃しよう
第四時	技 得意を生かして苦手を楽しもう。苦手を貢献に変えよう。	思 二人目と三人目の動き方を考え、チームで作戦を考えよう
第五時 第六時	技 思 1回目のゲームと2回目のゲームを比べて、できなかったことをできるように、できたことを2回目もできるようにしよう。	

ソフトバレーボールの研究授業に向けて

学習指導案例（第4・5学年）



研究主題（例）

自ら学びを調整し、仲間と共に運動を楽しむ児童の育成

—自己効力感とメタ認知に注目した、ゲーム領域とボール運動領域の系統的な指導と評価の工夫—

研究仮説（例）

ネット型単元において、学習過程、指導と評価を工夫し、自己効力感及び自分や仲間の学習状況を把握したり考えたりする力を育てることができれば、一人一人が自ら学びを調整し、仲間と運動を楽しむことができるだろう。

1 単元名

E ゲーム、ボール運動 ネット型（ゲーム）

※授業学級の児童の実態に応じて、教材等を決定する。以下、（）内はゲーム領域の内容を記す。

2 単元の見目

- (1) ネット型（ゲーム）の楽しさや喜びを味わい（触れ）、その行い方を理解する（知る）とともに、その技能を身に付け（基本的な技能によって）、簡易化された（易しい）ゲームを行うことができるようにする。[知識及び技能]
- (2) ルール（規則）を工夫したり、自己やチームの特徴（ゲームの型）に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。[思考力、判断力、表現力等]
- (3) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れて仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。[学びに向かう力、人間性等]

3 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
単元の評価規準	ネット型ではその行い方を理解する（知る）とともに、個人やチームによる攻撃と守備によって（基本的な技能によって）、簡易化された（易しい）ゲームができる。	ルール（規則）を工夫したり、自己やチームの特徴（ゲームの型）に応じた（簡単な）作戦を選んだりするとともに、自己や仲間（自分）の考えたことを他者（友達）に伝えることができる。	運動に積極的に（進んで）取り組み、ルール（規則）を守り助け合って（仲よく）運動したり、勝敗を受け入れて仲間の考えや取組（友達の考え）を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。
学習活動に即した評価規準	① ネット型の行い方を理解している（知っている）。 ② ボールの方向に体を向け、その方向に素早く移動している。 ③ 味方が受けやすいように、ボールをつないでいる（中学年記載なし）。 ④ 片手もしくは両手で相手コートにボールを打ち返している。	① みんながネット型の楽しさや喜びを味わう（触れる）ことができるよう、プレイの制限、得点の仕方などのルール（規則）を選んでいる。 ② チームの特徴（型の特徴）に応じたボールのつなぎかたや効果的な攻め方を選んだり考えたりしている。 ③ 自己や仲間が行っていた連携プレイやボール操作、役割（自分が考えたこと）について動作や言葉、ICT機器などを使って他者に伝えている。	① ルールやマナーを守り、仲間と助け合って（誰とでも仲よく）練習やゲームをしようとしている。 ② ゲームの勝敗を受け入れ、ゲームの前後に挨拶をしている。 ③ 用具の準備や片付けで分担された役割を果たそうとしたり、場の安全に気を配ろうとしたりしている。 ④ 練習やゲームに積極的に（進んで）取り組もうとしている。 ⑤ 仲間のよさ（友達の考え）を認め合い、みんながゲームの楽しさに触れることができるように言葉をかけたり、協力をしたりしている。

4 単元計画

		第4 学年						第5 学年																																					
時		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6																																
ねらい		学習の見通しをもち、 学習の流れを確認する。	運動の楽しさや喜びを味わう			みんながさらにゲームを楽しむ 方法について考え そのための課題を解決する			学習の見通しをもち、 学習の流れを確認する。	ゲームを楽しむ方法について考え、 そのための課題を解決する			チームで課題解決を図る 方法について考える																																
○主な学習内容 (下線部はそれぞ れの学年で異な るところ)		【単元を貫く問い】 キャッチバレーボールをもっとみんなが楽しむためには、どんなことが必要か考えよう。																																											
		○本時のめあてを確認する ○準備運動を行う ○コートでの準備をする ※ネット型を行っている学級を続けて配置することで、準備や片付けの時間を削減するとよい。 ○ボール慣れを行う（個人のボール操作、チームでのトス＆ゴーなど）																																											
		ゲーム①																																											
		○試しのゲーム①		○総当たり戦②		○総当たり戦④		○総当たり戦⑥		○[]戦①		○[]戦③																																	
		○規則や技能のポイントについての 振り返り（全体共通）						○チームごとの練習																																					
		ゲーム②																																											
		○総当たり戦①		○総当たり戦③		○総当たり戦⑤		○総当たり戦⑦		○[]戦②		○[]戦④																																	
		総当たり対戦表				総当たり戦の児童の学びの様相に応じて、 以下の中から対戦形式について、 <u>児童と合意形成を図る。</u>				第4時までの学習状況に合わせて、 以下の中から対戦形式について、 <u>児童と合意形成を図る。</u>																																			
		<table><tr><th>Aコート</th><th>Bコート</th><th>Cコート</th><th>Dコート</th></tr><tr><td>1 白―橙</td><td>青―黒</td><td>桃―水</td><td>赤―紫</td></tr><tr><td>2 橙―青</td><td>黒―水</td><td>紫―桃</td><td>白―赤</td></tr><tr><td>3 赤―橙</td><td>紫―黒</td><td>桃―白</td><td>水―青</td></tr><tr><td>4 橙―水</td><td>黒―白</td><td>赤―桃</td><td>紫―青</td></tr><tr><td>5 桃―橙</td><td>赤―黒</td><td>白―青</td><td>水―紫</td></tr><tr><td>6 橙―紫</td><td>黒―桃</td><td>水―白</td><td>青―赤</td></tr><tr><td>7 黒―橙</td><td>桃―青</td><td>白―紫</td><td>赤―水</td></tr></table>				Aコート	Bコート	Cコート	Dコート	1 白―橙	青―黒	桃―水	赤―紫	2 橙―青	黒―水	紫―桃	白―赤	3 赤―橙	紫―黒	桃―白	水―青	4 橙―水	黒―白	赤―桃	紫―青	5 桃―橙	赤―黒	白―青	水―紫	6 橙―紫	黒―桃	水―白	青―赤	7 黒―橙	桃―青	白―紫	赤―水	・ゲームを楽しむための雰囲気づくり ・みんなが楽しむための <u>規則</u> の工夫 ・効果的な攻め方や守り方 ・ <u>実行可能な作戦の立案</u>				・対抗戦 ・指名戦 ・総当たり戦②（途中で終了） ※チーム替えを行うことも考慮する。			
		Aコート	Bコート	Cコート	Dコート																																								
1 白―橙	青―黒	桃―水	赤―紫																																										
2 橙―青	黒―水	紫―桃	白―赤																																										
3 赤―橙	紫―黒	桃―白	水―青																																										
4 橙―水	黒―白	赤―桃	紫―青																																										
5 桃―橙	赤―黒	白―青	水―紫																																										
6 橙―紫	黒―桃	水―白	青―赤																																										
7 黒―橙	桃―青	白―紫	赤―水																																										
○用具の片付けを行う。※ネット型を行っている学級を続けて配置することで、準備や片付けの時間を削減するとよい。 ○整理運動を行う。 ○学習の振り返りを行う。																																													
評価 の 重点 (◎)	知識・技能	①	②	◎④	②④	②④	◎②④	①	◎②④	②④	②（◎③）④	②③④	◎②③④																																
	思考・判断・表現	◎①	◎①②	②	②	◎②③	②③	◎①	①②	◎②③	◎（①）②	◎②③	◎②③																																
	主体的に学習に 取り組む態度	①	◎③	②	◎①②③	④	◎⑤	◎①③	◎④	◎②④	◎④⑤	◎④⑤	④⑤																																
指導の重点		第3 学年での 学習を想起させ、アタックを 打つ位置（ネットからの距離） に注目させる。単元の早い段階 で効果的な攻め方(守り方)に気 付くことができるよう、意図的 に言葉掛けを行う。	勝敗を争うこ とに注目しすぎ ないように、得 点で争った際の 解決の仕方につ いて全体で確認 をする。 返球率が高い チームに注目 し、アタッカー やセッターの位 置について共有 する。	課題の解決の 仕方について全 体で周知し、チ ームで練習する ときのポイント について確認す る。 記録カードを 用いてチームの 課題について気 付くことができ るよう促す。	ボール操作に 苦手意識のある 児童に対し、重 点的に支援を行 う。自分で気付 くことが難しい と判断した場合 は直接指導を行 う。 役割が固定化 しているチーム に対し、言葉を 掛ける。	個々の学習状況に応じて、ゲームを さらに楽しむための課題を解決で きるよう支援を行う。		第4 学年での学習について、自分 の役割を視点に想起させる。役割が 固定化しないよう、ゲーム開始時に 様々な位置取りができるよう、全体 で確認する。様々な役割を経験する 中で、ゲームの楽しさを味わうこと ができるよう、支援を行う。 個々の学習状況を把握することに注 力する。特に技能面と態度面に課 題がある児童の把握に努め、自己効 力感が高まるよう、言葉掛けを行 う。	みんなが気持 ちよくゲームが できるようゲー ム中のマナーに ついて全体で確 認をする。 自己の特徴を 把握することが できるよう、自 身のボール操作 の技能に注目さ せる言葉掛けを 行う。	学習の習熟が 高い児童を中心 に仲間の特徴に 目を向けさせる 。「チームへの 貢献」について 全体に意識付け る。 全員が楽しさ を実感している か把握し、学習 内容や支援の方 法を選択する。	個々の学習状況、チームの課題に応 じて支援を行う。ゲームの楽しさを 全員が味わうこと視点に、「チーム の得点や勝利への貢献」を価値付け る中で、自己の特徴について目を向 けることができるようにする。																																		

5 第4学年 本時案【例】(4/6)

(1) 本時の目標

- [知識及び技能] ボールの方向に体を向け、その方向に素早く移動することができる。片手もしくは両手で相手コートにボールを打ち返すことができるようにする。
- [思考力、判断力、表現力等] 型の特徴に応じたボールのつなぎ方や効果的な攻め方を選んだり、考えたりできるようにする。
- [学びに向かう力、人間性等] ゲームの勝敗を受け入れ、ルールやマナーを守り、誰とでも仲よく練習やゲームができるようにする。

※本時は[学びに向かう力、人間性等]を重点的に評価する。

(2) 本時の展開

時間 (分)	○学習内容・学習活動	■指導上の留意点 □評価規準(評価方法)																																													
12	<div>○挨拶</div> <div>○本時のめあての確認</div> <div>これまで学習したことを生かして、チームでゲームを今までよりもさらに楽しもう</div> <div>○準備運動</div> <div>○コートの準備</div> <div>○ボール慣れ(チーム)<div>・トス(児童選択)&ゴー</div><div>・アタック&ゴー</div></div>	<div>■指先や肩回りなど、運動でよく使用する部位をほぐすよう声を掛ける。</div> <div>■トスする相手に応じて、トスの種類(荒れ球やハイボール、スピードボールなど)を選択し、ボール慣れを行う。</div>																																													
25	<div>○ゲーム1(総当たり戦⑥)</div> <div><table><tr><th colspan="5">総当たり対戦表</th></tr><tr><th></th><th>Aコート</th><th>Bコート</th><th>Cコート</th><th>Dコート</th></tr><tr><td>1</td><td>白ー橙</td><td>青ー黒</td><td>桃ー水</td><td>赤ー紫</td></tr><tr><td>2</td><td>橙ー青</td><td>黒ー水</td><td>紫ー桃</td><td>白ー赤</td></tr><tr><td>3</td><td>赤ー橙</td><td>紫ー黒</td><td>桃ー白</td><td>水ー青</td></tr><tr><td>4</td><td>橙ー水</td><td>黒ー白</td><td>赤ー桃</td><td>紫ー青</td></tr><tr><td>5</td><td>桃ー橙</td><td>赤ー黒</td><td>白ー青</td><td>水ー紫</td></tr><tr><td>6</td><td>橙ー紫</td><td>黒ー桃</td><td>水ー白</td><td>青ー赤</td></tr><tr><td>7</td><td>黒ー橙</td><td>桃ー青</td><td>白ー紫</td><td>赤ー水</td></tr></table></div> <div>○振り返り(チームごとの練習)</div> <div>○ゲーム2(総当たり戦⑦)</div>	総当たり対戦表						Aコート	Bコート	Cコート	Dコート	1	白ー橙	青ー黒	桃ー水	赤ー紫	2	橙ー青	黒ー水	紫ー桃	白ー赤	3	赤ー橙	紫ー黒	桃ー白	水ー青	4	橙ー水	黒ー白	赤ー桃	紫ー青	5	桃ー橙	赤ー黒	白ー青	水ー紫	6	橙ー紫	黒ー桃	水ー白	青ー赤	7	黒ー橙	桃ー青	白ー紫	赤ー水	<div>■本時のめあてを再確認し、ゲームに取り組ませる。</div> <div>■総当たり戦の価値が少ないチームを重点的に指導し、必要があれば「直接指導」を行う。<div>・もう少し前から打ってごらん</div><div>・セッターの位置をネットの近くにしてみよう</div><div>・手はグーよりもパーの方がいいね</div><div>・両手でポンとさわって、ネットの近くに落とそう</div></div> <div>■仲間を励ましたり、称賛したりしている様子を価値付ける。</div> <div>■チームとしての時間の使い方(話し合い、動画の視聴、練習など)を事前に決めさせる。</div> <div>■時間の使い方が決められないチームにはこれまでのアタック練習などの中から選択するよう促す。</div> <div>■チームで練習している内容を把握し、ゲーム2でその様相が見られたときに価値付けられるようにする。</div> <div>■練習を選択した理由について問い掛け、これまでのゲームやプレイの様相などから根拠をもって練習を選択できていたチームを把握し、学習の振り返りで紹介する。</div> <div>■勝敗の数によって、チームごとへの言葉掛けを変える。</div> <div>□ゲームの勝敗を受け入れ、ルールやマナーを守り、誰とでも仲よく練習やゲームをしている。(観察、学習カード)</div>
総当たり対戦表																																															
	Aコート	Bコート	Cコート	Dコート																																											
1	白ー橙	青ー黒	桃ー水	赤ー紫																																											
2	橙ー青	黒ー水	紫ー桃	白ー赤																																											
3	赤ー橙	紫ー黒	桃ー白	水ー青																																											
4	橙ー水	黒ー白	赤ー桃	紫ー青																																											
5	桃ー橙	赤ー黒	白ー青	水ー紫																																											
6	橙ー紫	黒ー桃	水ー白	青ー赤																																											
7	黒ー橙	桃ー青	白ー紫	赤ー水																																											
8	<div>○用具の片付け</div> <div>○整理運動</div> <div>○学習の振り返り</div>	<div>■チームでの振り返りが効果的に行っていたチームを紹介し、称賛する。</div> <div>■次時の対戦形式(対抗戦、指名戦、総当たり戦)について問い掛け、合意形成を図って決定する。</div>																																													

6 第5学年各時間の指導案【例】(6/6)

(1) 本時の目標

- [知識及び技能] ボールに合わせて動き、味方が受けやすいようにボールをつなぐなどして、相手コートにチームで連携して返球できるようにする。
- [思考力、判断力、表現力等] 自己やチームの特徴に合った作戦をチームで考えてゲームに取り組み、自己や仲間の連携やプレイ、役割について他者に伝えるようにする。
- [学びに向かう力、人間性等] 練習やゲームに積極的に取り組み、仲間のよさを認め合い、みんながゲームの楽しさに触れることができるように言葉を掛けるようにする。

※本時は[知識及び技能及び思考力、判断力、表現力等]を重点的に評価する。

(2) 本時の展開

時間 (分)	○学習内容・学習活動	■指導上の留意点 □評価規準(評価方法)
12	○挨拶 ○本時のめあての確認	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> チームで連携してボールをつないで返球し、一人一人がチームに貢献しよう。 </div>	
12	○準備運動 ○コートの準備 ○ボール慣れ(チーム) ・トス&ゴー ・アタック&ゴー	■第5時の様子と比較し、自分なりの工夫をして取り組んでいる児童を称賛する。
25	○ゲーム1(対抗戦③)	■本時の対戦相手は、前時の様子を基に、教師が決定する。 ■焦って本時で課題を解決しようとしすぎるのではなく、あくまでゲームを楽しむことが前提であることを再確認する。 ■第5時で教師が把握した課題を基に、個やチームの課題に応じて積極的に支援を行う。 ■これまでの学習の様子と比較し、変化した点を具体的に伝え、メタ認知を育むようにする。思考面の学びが十分だと考えられる児童に対しては、「仲間の特徴」への気付きを促し、言葉で伝えるようにさせる。 ■仲間同士のよい関わりを称賛し、「感謝」を伝える。特に仲間に配慮したトスや、位置取りなど技能面の関わりを大きく取り上げる。 □自分の技能に合わせ、チームで連携して返球している(観察、ゲーム動画の視聴)
	○振り返り(チームごと)	□自分の考えを伝えながら、自己やチームの特徴に合った作戦を考えることができる(観察、学習カード)
8	○ゲーム2(対抗戦④)	■「共感・応援」「実況」を行い、ゲームの雰囲気盛り上げることに努める。 ■負けが続いているチームや、技能的な課題が解決できない児童に対しては、無理に直接指導は行わず、これまでの学びへの姿勢を価値付けるようにする。
	○用具の片付け ○整理運動 ○学習の振り返り	■本単元で一番成長した点について、チームで話し合わせ、仲間の成長について数人に発表させる。 ■自分や仲間の学習状況を把握することが運動を楽しむことや、課題の解決につながることを確認し、最高学年の体育科の学習への見通しをもつことができるようにする。

記録カード① ナイスプレーカード



自分のチーム名

対戦する相手(色)

対

月 日 ゲーム (① ・ ②)

見つけた 仲間のよさ		よさがあらわれた回数 (よさを見つけたら、「正」の字を一画ずつ、記入していこう)				
		【 】さん	【 】さん	【 】さん	【 】さん	【 】さん
ハートのよさ	○はげまし合い ○言葉かけ					
	○気持ちのよいプレイ					
プレイのよさ	○ナイスレシーブ					
	○ナイスストス					
	○ナイスアタック					
	○ナイス【 】					

気がついたことを一文で書こう

記録カード② どこから打ってどこに落ちたカード



自分のチーム名

対戦する相手(色)

対

月 日 ゲーム (① ・ ②)

相手のコート

相手のコート

相手のコート

相手コートにうまく
落とせたところに○を書こう。

○

×

アタックが失敗した場所に×、
成功したところに○を書こう。

自分のコート

自分のコート

自分のコート

気がついたことを一文で書こう

記録カード③ ゲームカウンター



東京都教職員研修センターのウェブページからダウンロード可能です。

自動で合計され、最後のシートにグラフ化されるようになっています。

職員研修センターのウェブページでダウンロード可能です。

第1時

化されるようになってい

		2		3		4		5		合計	
キャッチ	▲▼	11	▲▼	8	▲▼	2	▲▼	0	▲▼	0	21
パス	▲▼	3	▲▼	6	▲▼	11	▲▼	0	▲▼	0	20
アタック	▲▼	8	▲▼	6	▲▼	6	▲▼	0	▲▼	0	20
オフザボール	▲▼	0	▲▼	0	▲▼	0	▲▼	0	▲▼	0	0
		20		19		0		0		61	

すれば数字が増えたり減ったり

クリックすれば数字が増えたり減ったりする。

※表計算ソフトを活用し、触球数等を自動で計算する Excel ファイル

学習カード（表面）



My 作戦ボード

思い付いた作戦をメモしよう！

相手のコート

相手のコート

自分のコート

自分のコート

メモスペース

保護者の方から

先生から

年 体育科 学習カード

学習の終わりに、みんなが学習したバレーボールに名前をつけよう！



年 組 番

学習カード



今日の自分の学びにタイトルをつけ、一番大切だと思うことを書きましょう

学習前

みんながバレーボールを楽しむために必要なことはどんなことだと思いますか。

①今日の学びのタイトル

③今日の学びのタイトル

⑤今日の学びのタイトル

5年生は「一人一人がチームの勝利や得点に貢献し、みんながバレーボールを楽しむために必要なことは～」とする。

楽【◎ ○ △】、貢献【◎ ○ △】

楽【◎ ○ △】、貢献【◎ ○ △】

楽【◎ ○ △】、貢献【◎ ○ △】

②今日の学びのタイトル

④今日の学びのタイトル

⑥今日の学びのタイトル

楽【◎ ○ △】、貢献【◎ ○ △】

楽【◎ ○ △】、貢献【◎ ○ △】

楽【◎ ○ △】、貢献【◎ ○ △】

4年生は【楽しさ】のみ自己評価する。

学習後

みんながバレーボールを楽しむために必要なことはどんなことだと思いますか。

この学習であなたが一番変わったことは何ですか？



学習前と学習後をくらべて感じたことを書こう。



ゴール型の特性



- ・ゴールまで連携してボールを運んだり、それを防いだりして攻防すること。
- ・シュート局面を工夫し、得点をすることの楽しさを味わうこと。

ハンドボール、バスケットボール、サッカーの教材としての価値



1 ハンドボール

- ・手でボールを扱うことで、比較的易しい技能でゴール型の学習に取り組むことができる。
- ・ゴールの形状によっては、思いっきりシュートすることの楽しさを味わうことができる。

2 バスケットボール

- ・手でボールを扱うことで、比較的易しい技能でボールを前進させることの楽しさを味わうことができる。
- ・的（籠）をねらうシュートの楽しさを味わうことができる。

3 サッカー

- ・足でボールを扱うことで、偶然性を楽しみながらゴール型の学習に取り組むことができる。
- ・ゴールの形状によっては、思いっきりシュートすることの楽しさを味わうことができる。

ボール選びの視点



大きさ、材質	柔らかさ（空気の入れ具合）	重さ
<ul style="list-style-type: none"> ・片手でつかめる ・滑りづらい（捕球しやすい） ・遠くに飛びすぎない ・恐怖感が少ない 	<ul style="list-style-type: none"> ・恐怖感が少ない ・バウンドする ・バウンドしづらい ・受け止めやすい（トラップしやすい） 	<ul style="list-style-type: none"> ・ねらいやすい ・ドリブルしやすい ※特にバスケットボールはある程度の重さがあった方が、シュートやドリブルは行いやすい。

コートの設定



1 コートの大きさ

(1) 横幅

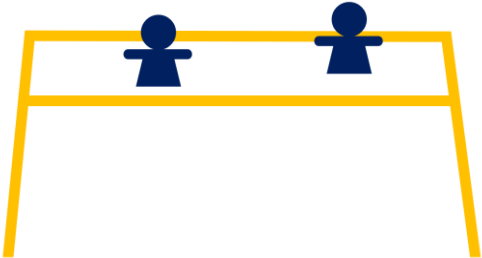
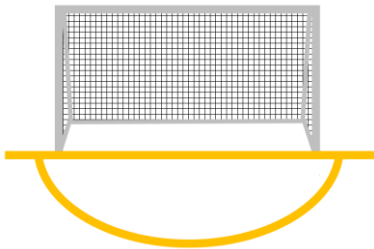


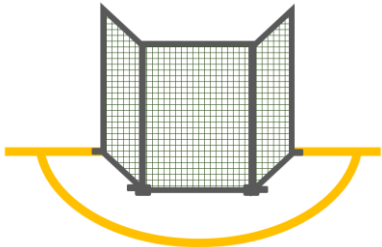
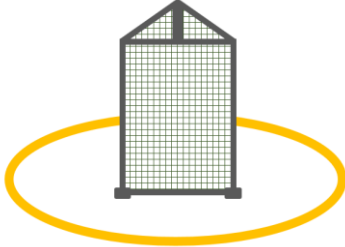
横幅が大きければ大きいほど、攻撃側が有利になる。4人であれば15～20mほどがよい。

(2) 縦の長さ

- ・速攻（攻守の切り替え）の楽しさを味わうこと
- ・課題解決場面（トライ&エラー）の回数を確保すること

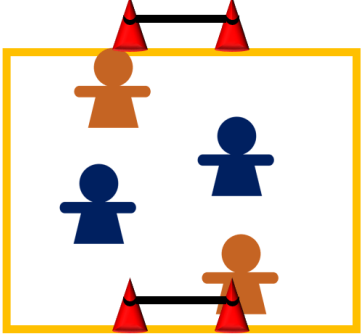
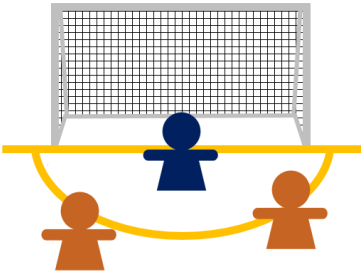
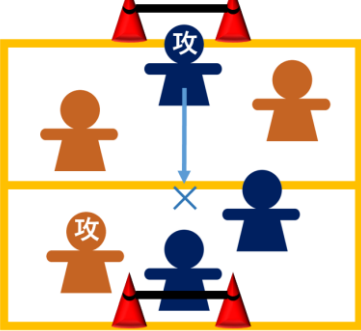
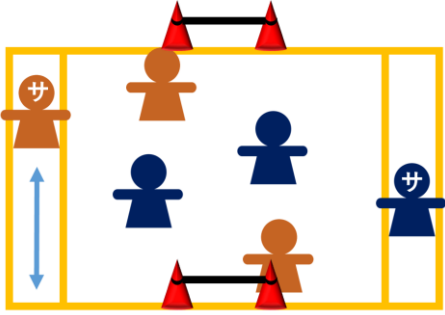
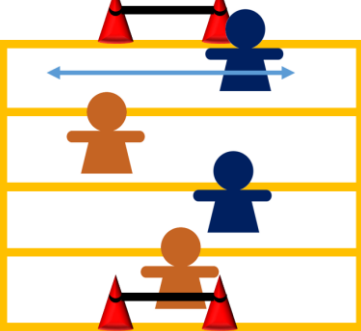
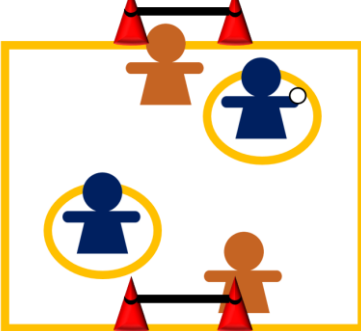
授業のねらいに応じて、この二点のバランスを考えて設定するとよい。例えばバスケットボールの3×3のように縦の長さをコートの半分にしてトライ&エラーの回数を増やしたり、25m程度確保して速攻の楽しさが味わえるようにしたりしてもよい。

2 ゴールの設定（ハンドボール、サッカー）

ラインゴール	通常のゴール
	
<p>○ラインすべてがゴールとなるため、簡単に得点することができる。</p> <p>△攻撃が優位になりすぎる可能性がある。そのために「必ずラインの手前でバウンドさせる」などの条件をつける必要がある。</p> <p>△ルールによっては、ゴールの判定が分かりづらい。</p>	<p>○はじめからシュートのイメージがしやすい。</p> <p>○教具（ゴール）があれば、簡単に準備ができる。</p> <p>○思い切ったシュートが打ちやすい。</p> <p>△ゴール前に攻撃者、守備者が集まってしまうとゴールをすることが難しい。</p>
ダブルゴール（通常のゴール二つも可）	コーン&バー 三方向
	
<p>○サイドを意識した攻撃を組み立てやすい。</p> <p>○シュート局面における意図的な作戦が考えやすい。</p> <p>△どちらのゴールをねらうか、状況判断が複雑になる。</p>	<p>○シュート局面における意図的な作戦が考えやすい。</p> <p>○準備が容易。</p> <p>○高さがなく、ゴール（守備者）の上を通るパスが有効。</p> <p>△高さがなく、思い切ったシュートを打ちづらい。（下投げの転がすようなシュートが生まれる）</p>
ネット 三方向	360° ゴール（ネット全方向）
	
<p>○シュート局面における意図的な作戦が考えやすい。</p> <p>○高さがあるため、思い切ったシュートを打つことができる。</p> <p>△教具（防球ネット等）がないと準備が難しい。</p>	<p>○シュート局面における作戦の幅が更に広がる。</p> <p>○高さがあるため、思い切ったシュートを打つことができる。</p> <p>△教具（防球ネット等）がないと準備が難しい。</p>

※その他、特に中学年の初期の段階は低学年との接続も考え、段ボールを的としてねらったり、人の間を通したりする「ターゲット型（的当て）」のゴールを設定することも考えられる。

3 ラインの設定と、攻守の移動制限

全コート 移動自由	ゴールゾーン (ゴール前のみ攻撃側移動不可)
	
<p>○ルールが分かりやすい。 △ボールを持たないときの動きが理解できていないと、ボールに密集してしまい、学びが少なくなってしまうことがある。</p>	<p>○ゴール前の密集を避けることができる。 ○サッカーやハンドボールでは、シュート時のボールとの衝突の衝撃を緩和することで切る。 ○シュートの難易度が増し、攻防のバランスをとることができる。</p>
攻撃専門プレイヤー	サイドフリーマン
	
<p>○攻撃側が優位となるため、得点をする楽しさを味わうことができる。 ○攻撃専門プレイヤーは守備にはかかわることができないため、役割分担について考える必要がある。</p>	<p>○サイドフリーマンは安心してボールを操作することができる。 ○コート外にボールが出て、スムーズにゲームを進行することができる。 ○サイドからの攻撃を意識しやすくなる。 ○サイドフリーマンは守備にかかわることができないため、役割分担について考える必要がある。</p>
攻守完全分離	フリーゾーン
	
<p>○安心してボールを持たないときの動きを身に付けることができる。 ○コロナ禍でも接触を避け、ゴール型の特性を味わうことができる。 △攻守が入り混じった状況における状況判断を学ぶことができない。</p>	<p>○安心してパスやシュートをすることができる。 △フリーゾーンに固執し、動きが少なくなる可能性がある。</p>

ルール（規則）の設定例



1 ハンドボール（第5学年を想定）

はじめのルール（規則）	児童と考えたいルール（規則）の工夫の視点
<ul style="list-style-type: none"> ・ 4人対4人（攻撃専門プレイヤー） ・ 時間制（前半4分 後半4分） ・ ドリブルなし ・ ゴールゾーンあり ・ 通常のゴール使用 ・ ボールの奪取はパスカットのみ ・ 身体接触禁止 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ドリブル（3ドリブルまであり等） ・ 攻撃専門プレイヤーの是非 ・ ゴールゾーンに入れる守備側の人数 ・ サイドフリーマンの設定 ・ ボールがコート外に出たときの判定方法

2 バスケットボール（第5学年を想定）

はじめのルール（規則）	児童と考えたいルール（規則）の工夫の視点
<ul style="list-style-type: none"> ・ 4人対4人（攻撃専門プレイヤー） ・ 時間制（前半4分 後半4分） ・ ドリブルは5回まで ・ ゴール前にフリーシュートゾーン設置 ・ 通常のゴール使用 ・ ボール（山なりのシュート）がリングに当たれば1点、リングを通過すれば2点（ただし、山なりのシュートに限る） ・ ボールの奪取はパスカットのみ ・ 身体接触禁止 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ドリブルの回数 ・ 攻撃専門プレイヤーの是非 ・ フリーシュートゾーンの是非 ・ シュートの傾斜配点の是非 ・ ボールを取り合ったときの解決方法

3 サッカー（第6学年を想定）

はじめのルール（規則）	児童と考えたいルール（規則）の工夫の視点
<ul style="list-style-type: none"> ・ 4人対4人（サイドフリーマン制） ・ 時間制（前半4分 後半4分） ・ ドリブルは自由 ・ ゴールゾーンあり ・ 通常のゴール使用 ・ そのゲーム初めてのゴールは2点 ・ 身体接触禁止 ・ 空中にあるボールトラップ時、ゴールゾーンでのシュートを阻止する時のみ手の使用可 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 攻撃専門プレイヤーの設定 ・ フリーシュートゾーンの是非 ・ シュートの傾斜配点の是非 ・ ボールを取り合ったときの解決方法 ・ 手の使用の可否

ボール運動領域 指導資料② ゴール型（フラッグフットボール）

ゴール型（陣取り型）の特性



ゴールまで連携してボールを運んだり、それを防いだりして攻防すること。

フラッグフットボールの教材としての価値

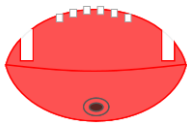


- ・「ハドル」という短い作戦会議をプレイごとに行うため、1プレイごとに自分の役割や動き方等を確認してゲームに取り組むことができる。
- ・毎回同じ状況から攻撃（守備）することができるため、作戦を実行するための課題について焦点化して学習を進めることができる。
- ・陣地を獲得すること（ボールを前進させること）が主たる目的となるため、シュート局面の難しさを省略して学習を進めることができる。




教具の選択



1 ボール

0号ハンドボール	フラッグフット用ボール	ライトドッジボール
		
片手で投げたり、捕ったりすることができる。他の型や領域で学んだことが生かしやすい形。	投げたり、捕ったりすることが難しい反面、ランプレイにおいて隠す（持っているふり）をすることがしやすい。	特別なボールを使わずに、どのボールでも実践できる。ただし多くの児童が片手でつかんで投げられるものが適している。

2 フラッグ（タグ）

フラッグ	タグ	フェイスタオル スズランテープ
		
つかむことが可能な部分が多いので守備側が捕りやすく、守りやすい。	フラッグに比べてつかみづらいため、攻撃側が有利になる。	腰にハンドタオルやスズランテープをはさんでも十分代用できる。スズランテープの場合はガムテープなどで重さを出すと取りやすくなる。

コートの設定



1 コートの大きさ

横幅が大きければ大きいほど、攻撃側が有利になるため、守備の人数に応じて、コートの横幅を設定する。一人の守備者が守備できる範囲をおよそ3m（図1）と考え、設定する。例えば、守備が3人であれば約9mと考え、それよりもやや広く設定するとよい。攻撃側を少し有利にすることで、多くの児童が運動の楽しさを味わうことができる。縦の長さは固定遊具との衝突等を避けて走り抜けることができる範囲で設定するとよい。（20m～25m程度）

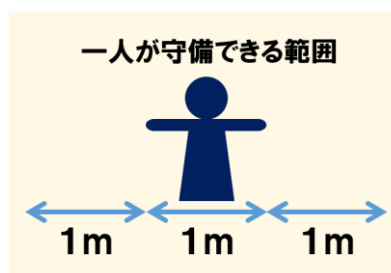


図1

2 得点ゾーンの設定

(1) スタートエリア

攻撃チームがスタンバイするエリア。攻撃開始時には、攻撃するチーム全員がこのゾーンにいないてはならない。

(2) 0点エリア

攻撃チームが侵入しても得点にはならないエリア。0点エリアを設けず、どのような場合でも必ず1点が取れるルールにしてもよい。

(3) 得点エリア、守備チーム待機エリア

段階的に得点を設定するエリア。ボール保持者が前進すればするほど高得点になる。守備チームはこのエリアから守り始める。0点エリアに守備者がいると、特に単元前半は攻撃開始が難しくなり、ゲームが停滞する場合がある。

(4) 高得点エリア

このエリアまで前進することができたら攻守交代。ボーナス点として高得点を設定してもよい。安全に走り抜けることができるよう、7～8mは確保できるとよい。



図2

ルール（規則）の設定



1 プレイする人数

基本は攻撃4人対守備側3人とするとよい。攻撃側を少し有利にすることで、得点することの楽しさを味わうことができる。

2 攻撃のルール

(1) 時間制と回数制

時間制 例：前後半5分、ハーフタイム1分	回数制 例：1チーム攻撃回数5回
<ul style="list-style-type: none"> ○計画通りに授業を進行しやすい。 ○回数の制限がないため、慎重になりすぎず作戦を試すことができる。 △ゲーム内での攻撃回数の不平等が生まれてしまう可能性がある。後半は攻撃を開始するチームを逆にするなどの工夫が必要となる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○平等に攻撃を行うことができる。 ○1回の攻撃を大切にしようとする姿勢が生まれる。 △1回の攻撃に慎重になりすぎ、ハドルに時間がかかってしまう場合がある。 △差がついてしまったときに、逆転の可能性がなくなり児童の意欲が低下する可能性がある。 △ゲーム終了時間がそろわない。

(2) 前方へのパスの制限

フラッグフットボールでは、ボールを持ったまま走るランプレイとパスプレイを選択しながらボールを相手陣内へ前進させる。そのため、前方へのパスプレイが何度でもできるようにしてしまうと、特に単元中盤以降は攻撃側が有利になりすぎ、ゲームが成立しなくなってしまうことが考えられる。そのため前方へのパスに制限をつける必要がある。段階的に、子供と合意形成を図りながら決めてもよい。

スタートエリアから1回のみ	0点エリアを含め1回のみ	全コートから1回のみ
○プレイ開始時の選択がパスかランのどちらかになり、作戦を理解しやすい。 ○パスやランの成否が得点に直結し、ルールを理解しやすく、作戦の成否が分かりやすい。 △0点エリアに攻撃チームが侵入するとランプレイのみとなり、攻撃が単調になる。	○短いランと組み合わせられることから「ランと見せかけてパス作戦」や「ボールを持っているふり作戦」など、相手の裏をかく作戦が有効となる。 △状況を判断する要素が多くなるため、ルールやチームの作戦が理解できているか丁寧に確認をする必要がある。	○他のゴール型と状況判断の仕方が似ているため、学びをつなげることができる。 △臨機応変なプレイが多くなり、ハドルで確認した作戦通りに進まなくなるため、課題が解決されたかどうか分かりづらい。

(3) ブロック

ブロックはランプレイの際、フラッグの奪取を防ぐために守備側を体で邪魔する行為。ブロックの動きが見られるようになってきた段階で、安全のため、身体接触についてはどの程度まで許容されるか、学級全体で合意形成を図るとよい。

手を広げたブロックあり	ブロックの際は体に手を密着させる
身体接触が制限されている場合、攻撃側が大きく有利になる。	密着させているかどうかの見極めが難しい。

3 守備のルール

守備チームが侵入してはいけないエリアを設けることで、攻撃チームは安心して作戦を実行することができる。攻防のバランスを見極めながら、子供と合意形成を図り決定していくとよい。

攻撃開始と同時にどのエリアにも侵入可能	攻撃側が一定のエリアに到達したら、どのエリアにも侵入可能	侵入不可能なエリアを設ける
○守備側が素早く突進してくるプレイが生まれ、フェイントの有効性が高まる。 △守備者との距離が短くなり、慌てたプレイになりやすい。	△役割が明確になっていないと、攻撃チームが何もできずに終わってしまうことがある。	○落ち着いて作戦を実行することができる。 △攻撃チームがなかなかエリアから出ず、ゲームの流れが停滞する可能性がある。

ルール（規則）の設定例



○第5学年を想定

はじめのルール（規則）	児童と考えたいルール（規則）の工夫の視点
<ul style="list-style-type: none"> ・ 攻撃側4人 対 守備側3人 ・ 時間制（前半6分 後半6分） ・ 攻撃毎にハドルを行う（20秒程度） ・ 前へのパスはスタートエリアから1回のみ ・ パスをバウンドなしでキャッチできたら有効 ・ 守備側は1点エリアから守り始める ・ 手渡しパスはいつでもどこでもよい ・ フラッグを取られたエリアの得点を競う 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 各エリアの得点 ・ 3点エリアを突破後の加算 ・ コートの広さ ・ スタートエリアから1点エリアまでの距離 ・ 前へパスしてもよいエリア ・ ブロックの行い方 ・ 守備側のプレイの制限

ボール運動領域 指導資料③ ベースボール型（ティーボール）

ベースボール型の特性


攻撃側の走塁が早い、守備側が走塁を防ぐために協力してアウトを取ることが早いかを競い合うこと。

ティーボールの教材としての価値





- ・一人一人に攻撃の機会が保障されているため、得点をするの喜びを味わうことができる。
- ・攻撃チームの場合、自分がプレイをしているとき以外は応援したり、仲間の学習状況を把握したりすることに集中することができる。
- ・守備面で、仲間と連携し進塁を阻止する楽しさを味わうことができる。

教具の選択

1 ボール

	ティーボール用ボール	ソフトフォームボール 18 インチ	小学生用バレーボール
			
投げやすさ	◎	○	△
捕りやすさ	△	◎	○
打ちやすさ	△	◎	○
飛距離	◎	○	△
捕球時の恐怖感	△	○	○

2 ティーとバット

コーン+ペットボトル	ティー	ソフトテニス用ラケット	ティーボール用バット
			
<p>ペットボトルを半分に切り、コーンに装着するだけでティーになる。ラケットを使用する場合でも思い切り打つことができる。さらに、自分ようの高さを調節したペットボトル(マイティー)を用意することで、意欲付けを行うこともできる。</p> <p>ティーは自分のおへその前よりも、若干前に置くことで効果的に打つことができる。</p>		<p>ラケットはボールの接触面が大きい代わりに、ボールに対して面を並行にして打つ必要があるため、児童によっては逆に難しいと感じる場合もあることに留意する。</p> <p>バットの操作は体の使い方よりも、バットを振る方向や体の向きについて意識を促すことで、得点につながる打球を打つことができると考えている。</p>	

コートの設定



1 校庭のレイアウト

パターンA	パターンB	パターンC
<p>○打球、走者、守備者が重なることがない。 ○コート間が近く、マネジメントがしやすい。 △コート間を近づけすぎると危険なため、校庭によっては打球が校舎やネットにぶつかってしまう可能性がある。（思い切り打つことができない。）</p>		<p>○コート間が広いので、飛距離のある打球を打つことができる。 △コート間が遠いため、マネジメントが難しい。 △打つ技能が高いと守りが他のコートと入り乱れることがある。</p>
<p>○校舎などにボールをぶつける心配が少ない。 ○小さな校庭でも対応可能。 △一度に4チームしかゲームができない。</p>	<p>○フェアゾーンを120℃まで上げることができる。 △コートの準備が煩雑。 △校庭によっては不平等になる場合もある。（校庭の固定遊具など）</p>	

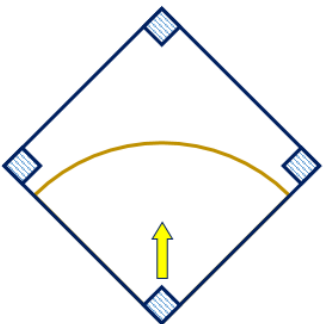
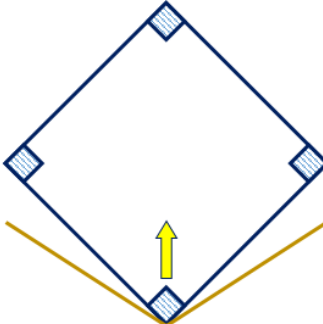
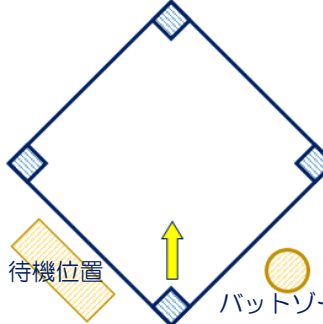
2 ベースのレイアウト

一直線型	ダイヤモンド型	本塁・一塁間が狭い変則型
<p>○走る方向が分かりやすい △折り返す場合は、減速が必要になる。</p>	<p>○少ない減速で、塁間を走ることができる。 △ルールによっては、一塁まで到達できない（得点できない）場合がある。</p>	<p>○どのような児童でも一塁まで到達（得点）することができる。 △コートの準備に時間がかかる。</p>

3 アウトゾーンの種類と数

本塁付近に一つ	外野に二つ	各塁付近に四つ
<p>○目的が一つであるため、ルール理解が容易。 △役割が固定化しやすい。</p>	<p>○進塁を阻止するアウトゾーンを状況判断することで、役割分担が生まれる。 ○走者と守備者の衝突が少ない。</p>	<p>○塁で進塁を阻止する意識が生まれるため、ルールの工夫につながりやすい。 △走者と守備者の衝突に気を配る必要がある。</p>

4 その他

セーフティゾーン	拡大フェアゾーン	バットゾーン・待機エリア
		
<p>守備が進입禁止のゾーンを設けることで、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・至近距離で打球を受けることを防ぐ。 ・バント作戦などボール操作に苦手意識がある児童でも得点を取りやすくなる。 	<p>○打球の方向を考えて打つ作戦が生まれやすい。</p> <p>△守備の人数によっては、攻撃側が有利になりすぎる場合がある。</p>	<p>○バットゾーンにバットを置くことを義務化することで、バットを投げることを防ぐことができる。</p> <p>○打者に近付きすぎないように配慮したり、打者以外の役割を意識したりしやすくなる。</p>

ルール（規則）の設定



1 捕球時、進塁阻止（アウト）が成立する守備者の人数

チーム全員が集合	チームの人数マイナス二人	一人
<p>○運動量が豊富。</p> <p>○状況判断がしやすい。</p> <p>△投動作の必要性がない。（ボールを持ったまま走る）</p>	<p>○補給車、中継者の役割が生まれるため、投／捕動作の必要性が生まれる。</p>	<p>△役割分担が完全に決められるため、状況によっては全く動く必要がなくなる。</p>

※捕球が難しい場合には大きな的（フラフープにゴミ袋をかぶせる等）を準備し、その的にボールが当たったことをアウトの判定としてもよい。

2 得点の仕方とアウトの判定

(1) アウト成立までに進塁しただけ得点

打者（走者）は守備の状況を気にすることなく、次の塁に向けて全力疾走する。1 塁まで進めれば1点、2 塁なら2点というように進んだだけで得点となる。ホームラン（4点）に限定せずに、二周目（8点まで）を認めてもよい。（チーム間の点差が開きすぎないようにすることが大切）

誰でも少なくとも1点は取ることが概ね可能なため、得点することの喜びを多くの子供が味わうことができる。

(2) アウト成立時に「ベース」にいないければ0点（ベース間アウト）

本来「ベース」には「(安全な) 基地」という意味がある。アウト成立時にベースにいることが得点の条件とする。（塁間に走者がいるときにアウトが成立した場合は0点）守備側のボールの位置によって、走者は進塁するかどうかを判断しなければならないため、攻撃側の走りながらの状況判断や、攻撃チームの声掛けなどの作戦（連携）も生まれる。守備側は一番近いアウトゾーンを目指せばよいので、守備側の難易度は低い、アウトとセーフの判定が難しく、両チームによる合意形成が必要となる。

(3) 走者の前方アウトゾーンでアウトが成立（先回りアウト）

一般的な野球のルールと同様なルール。守備側は走者の状況に応じてアウトゾーンを選択し、そこまでボールを運ばなければならないため、守備側の難易度は高く、守備側の「投／捕」の技能が低いと、簡単に大量得点につながってしまう。

(4) 残塁及びタッチアウト・フォースアウトの選択について

野球のルールに近いこれらのルールは小学生段階での理解は難しいと考えている。第五学年で十分経験を積んでいる第六学年の単元後半で導入するか慎重に考えるとよい。大切なことは「全員がルールを理解し、今もっている力で楽しめる」ルールにすることである。

(5) フライキャッチについて

スポーツとしての野球のルールでは、攻撃側が有利になりすぎてしまう（空中にボールがある間に、進塁できてしまう）ことを防ぐため、フライキャッチをアウトが設定されている。

スポーツとしてのルールにとらわれすぎることなく、ボール運動系領域でも同じように、攻防のバランスに注目し、「なぜフライキャッチがアウトなのか」という視点からルールを工夫していくとよい。例えば守備側の達成感を充足させる（捕球成功を価値付ける）ため「フライをキャッチしたら守備側に1点追加」などが考えられる。

「フライキャッチ=アウト」にこだわる児童には、「進塁することと、それを防ぐことを競い合うこと」がベースボール型で大切であることを伝え、「アウトゾーンまで協力してボールを運ぶこと」を重点に学習を進めることも考えられる。

ルール（規則）の設定例



○第5学年を想定

はじめのルール	児童と考えたいルールの工夫の視点
<ul style="list-style-type: none">・1チーム5～6人・全員が打ったら攻守交代・1ゲーム、2回ずつ攻撃する・進塁するごとに1点・アウトゾーンは本塁付近に一つ・ボールと共に守備者4人がアウトゾーンに入ったらアウト成立・フェアゾーンは120°・セーフティゾーンを設置する	<ul style="list-style-type: none">・2周（4点以降の得点）の可否・アウトゾーンの数と場所・アウトが成立する人数・フライアウト（*）・ベース間アウト・先回りアウト <p>※アウトの判定は、アウトゾーンの数と場所に左右されるため、同時に変更するとよい。しかし、いきなり多くのルールを変更して、ルール理解の混乱を招かないようにする。</p>

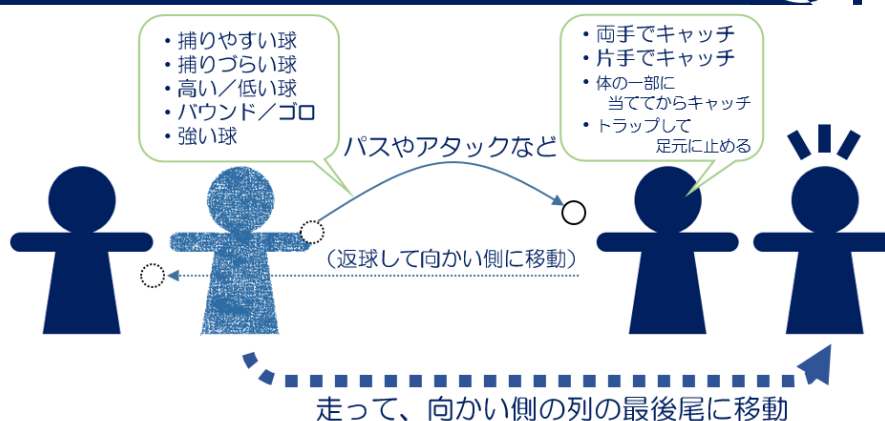
ゲームにつながる運動、ボール慣れ、練習例

それぞれの型に応じて運動を選択できるよう、以下のアイコンを付けました。（複数の型で活用できるものは複数のアイコンが付いています。）



また味わわせたい型特性や、学習の重点に応じても選択できるよう、**【オススメ POINT】**を記載しました。児童の実態や、単元の進行に応じて、ボール操作に慣れることができるとよいと考えています。

パス（アタック）＆ゴー



【対象】 ゴール型、ネット型、ベースボール型
【時間】 ボール慣れ、チームタイム

【オススメ POINT】

- ・どの型でも活用することができるので、動きの理解が容易。
- ・様々な投動作（球種）に対応する捕球動作の練習を行うことができる。
- ・名前を読んだり、サポートの動きをチーム内でしたりすることで、チームの連携や雰囲気盛り上げることができる。
- ・「片側は手で投げ、片側はトラップして足でパス」「片側はトス、片側はアタック」など、役割を決めることで、様々な動きにつながる応用ができる。

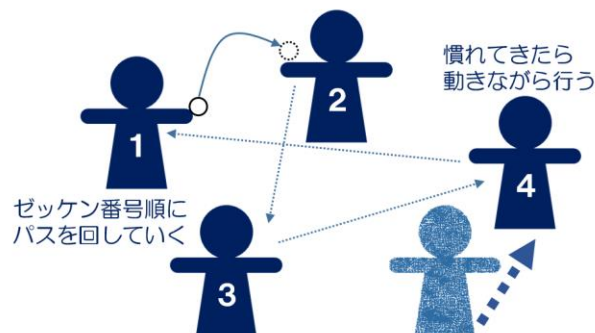
ナンバリングパス



【対 象】ゴール型、ネット型、ベースボール型
【時 間】ボール慣れ、チームタイム

【オススメ POINT】

- ・動きながら行うことで、体を温めることができる。
- ・ネット型では、はじく技術を身に付けることができる。



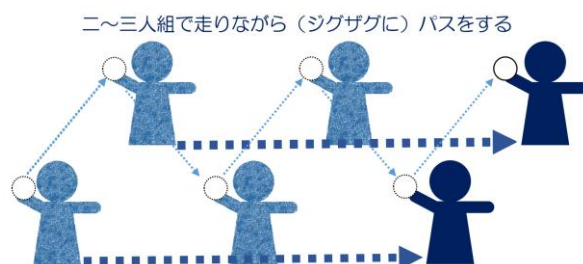
ランニングパス



【対 象】ゴール型、ネット型、ベースボール型
【時 間】準備運動、ボール慣れ

【オススメ POINT】

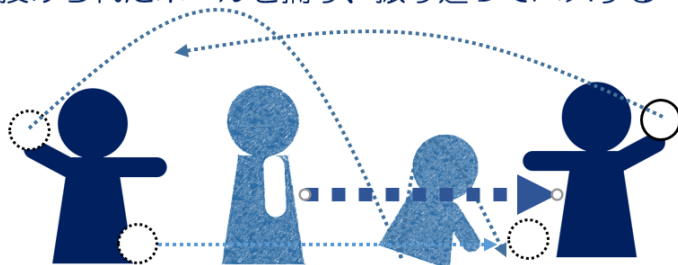
- ・動きながら行う投動作を身に付けることができる。
- ・体を温めることができる。



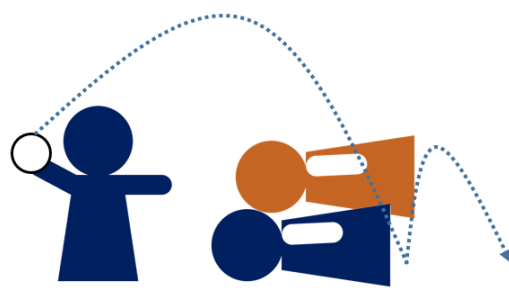
振り返ってパス



投げられたボールを捕り、振り返ってパスする



高い球を投げたり、股の下を通したり
投げ方を工夫する



姿勢を変えたり、
仲間と競い合ったりしてもよい

【対 象】ゴール型、ネット型、ベースボール型
【時 間】ボール慣れ、チームタイム

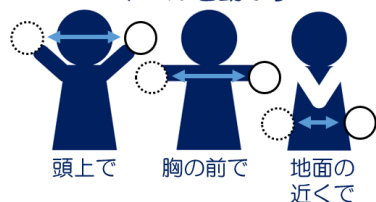
【オススメ POINT】

- ・捕球からすぐに投動作に切り替える動きを身に付けることができる。
- ・リズムよく繰り返すことで、体を温めることができる。
- ・回数を決めたり、ゲーム性をもたせたりすることで楽しみながらボール慣れを行うことができる。

ボールタップ、セルフキャッチ



左右の手の指先を使ってリズムよく
ボールを動かす



【投げた後の工夫】

- 手をたたく
- 一度座って
- 体の一部にバウンドさせて
- 一回転
- 体の一部を触って

【捕る位置の工夫】

- ジャンプして
- 胸の前
- 頭上
- できるだけ低い位置

【対 象】 ゴール型、ネット型、ベースボール型
【時 間】 準備運動

【オススメ POINT】

- 楽しみながら一人で捕球動作を身に付けることができる。
- その単元で使用するボールの感触に慣れることができる。

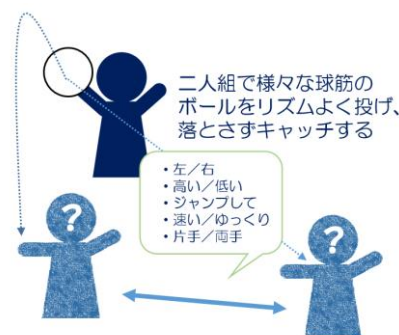
いろいろキャッチ



【対 象】 ゴール型、ネット型、ベースボール型
【時 間】 準備運動、ボール慣れ

【オススメ POINT】

- 楽しみながら捕球動作を身に付けることができる。
- その単元で使用するボールの感触に慣れることができる。



パス＆ドリでボールを集めろ！



【対 象】 ゴール型、ネット型、ベースボール型
【時 間】 ボール慣れ

- 自分にあった技能（パスかドリブル）を選択して、ゲームに参加することができる。
- 応援等を行うことで、チームの凝集性が高まる。
- 投動作、捕球動作、ドリブルの全てを行うことができる。

ハーフコートゲーム



【対 象】ゴール型
【時 間】チームタイム

実際のゲームのルールで
ハーフコートでゲームを行う

【オススメ POINT】

- ・実際のゲームに近い形で練習ができる。
- ・臨機応変な状況判断について考えることができる。



ポストシュート



【対 象】ゴール型
【時 間】チームタイム

キーパーはいなくてもよい

【オススメ POINT】

- ・味方と連携したシュートの練習が繰り返しできる
- ・味方がシュートを打ちやすいパスについて考えることができる。



ポストが走りこんできた
味方にパスをしてからシュート
次はシュートを打った人が
ポストになる

サークルパス



【対 象】ゴール型
(足でボールを扱う場合は難易度が高い)
【時 間】ボール慣れ、チームタイム

【オススメ POINT】

- ・ボールを持たないときの動きについて考えることができる。
- ・攻撃者と攻撃者の間に入る、守備者の動きについて考えることができる。
- ・パスがたくさん回るよう、攻撃側を多く設定するとよい。

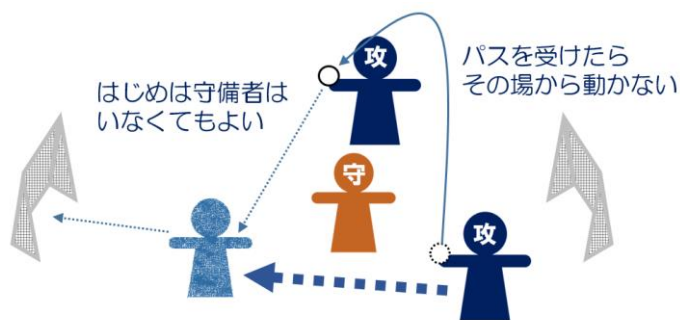
何回でゴールまでいけるかな？



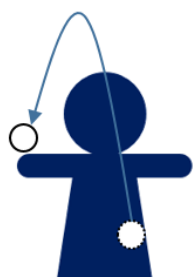
【対 象】ゴール型
 (足でボールを扱う場合は難易度が高い)
 【時 間】ボール慣れ

【オススメ POINT】

- ・ボールを持たないときの動きについて考えることができる。
- ・味方がパスを受けたり、投げたりできる距離や強さについて考えることができる。
- ・実際のゲームに近い形で、ボール慣れをおこなうことができる。



リフティングキャッチ、ボールタッチ、ボールキープゲーム



足の甲やももで蹴り上げたボールを手でキャッチできたら蹴り上げる回数を増やしていく。

リズムよく左右を入れ替え、足の裏でボールタッチ



ボールをとられないようにする
 (ドリブルをして逃げるのは禁止)



ボールを取られたら攻守交替

【対 象】ゴール型(サッカー)
 【時 間】準備運動

【オススメ POINT】

- ・足や足の裏でボールを蹴ったり、押さえたりする感覚を身に付けることができる。

ボール蹴り出し



【対 象】ゴール型(サッカー)
 【時 間】ボール慣れ

【オススメ POINT】

- ・足の裏でボールを押さえたり、相手のボールを取ったりする感覚を身に付けることができる。



ホイッスル DE ドリブル



【対 象】ゴール型(サッカー、バスケットボール)
【時 間】準備運動、ボール慣れ

【オススメ POINT】

- ・動きながら行うことで、体を温めることができる。
- ・全員で音を聞き、楽しみながら動きを選択することで、学級全体の学習規律づくりができる。



止まったり、
方向を変えたりしながら
ドリブルをする。

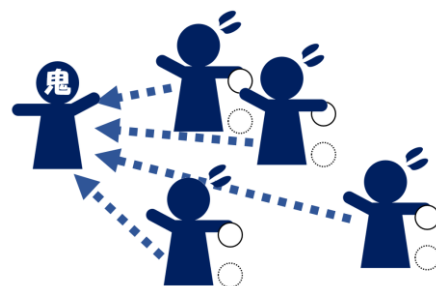
ドリブル DE だるまさんが転んだ



【対 象】ゴール型(サッカー、バスケットボール)
【時 間】ボール慣れ

【オススメ POINT】

- ・楽しみながらドリブルの技能を身に付けることができる。



ドリブル DE 安全地帯



【対 象】ゴール型(サッカー、バスケット)
【時 間】ボール慣れ

【オススメ POINT】

- ・楽しみながらドリブルの技能を身に付けることができる。



サークル内は安全地帯（5秒しか入ってられない）
サークルに入ったら、鬼は別の人をねらう

コーンの間を通せ！



【対 象】ゴール型(サッカー)
【時 間】ボール慣れ、チームタイム

【オススメ POINT】

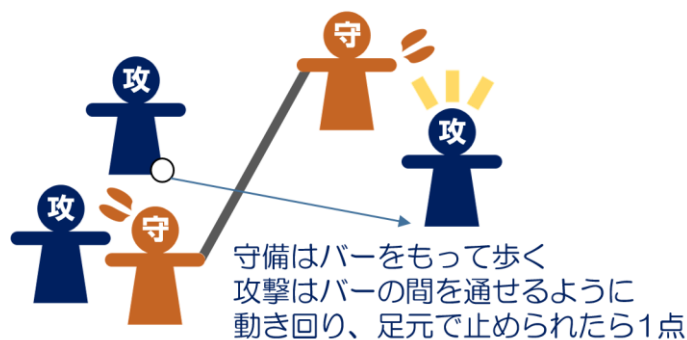
- ・ねらって蹴る力が身に付く。
- ・ボールを持たないときの動きが身に付く。
- ・ボール保持者とゴールの間に入る守備の動きが身に付く。

ゴールをはさんで自由に動き
守備側はゴールにボールを
通させないようにする



攻撃側はパスが通るように
動いたり、ボールを蹴ったりする

動くゴールの間をねらえ



【対 象】ゴール型(サッカー)

【時 間】ボール慣れ

【オススメ POINT】

- ・ねらったところでパスを受けるための動き方を身に付けることができる。
- ・守備側はパスが通りそうなコースを予想する力が身に付く。
- ・チームごとに対戦をすることができる。

全てにシュートを決めろ！

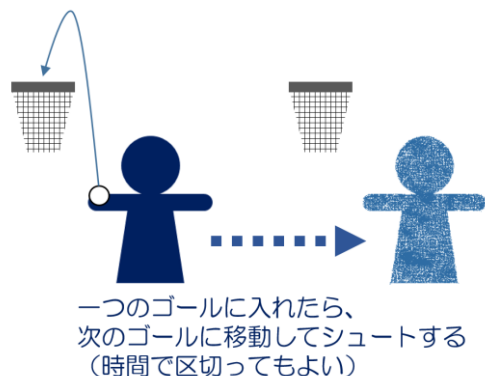


【対 象】ゴール型(バスケットボール)

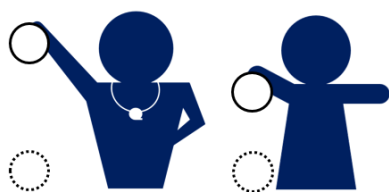
【時 間】授業開始前等の空き時間、準備運動、ボール慣れ

【オススメ POINT】

- ・時間を決めたり、チームで競争させたりすることで、ゲームを楽しみながらシュートの技能を身に付けることができる。
- ・児童の技能に合わせて、たくさんのシュート経験を積むことができる。



まねっこドリブル ドリブル鬼 ボールハンドリング



指導者や代表児童の
まねをしながら
ドリブルする



ドリブルをしながら
鬼ごっこをする



首やお腹周り
足の間など
ボールを回す

【対 象】ゴール型(バスケットボール)

【時 間】授業開始前等の空き時間、準備運動、ボール慣れ

【オススメ POINT】

- ・楽しみながらドリブルの技能やボールの感覚を身に付けることができる

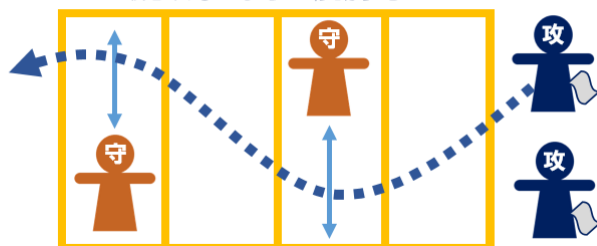
フラッグ (タグ) 取り鬼、通り抜け鬼



鬼にフラッグ (タグ) を
取られないように移動する



守備者にフラッグ (タグ) を
取られないように移動する



【対 象】ゴール型(陣取り型)
【時 間】準備運動、ボール慣れ

【オススメ POINT】

- ・フラッグを取られない (取る) 動きを身に付けることができる。
- ・エリアを決めず、しっぽ取り鬼ごっこの要領で行うと、体を温めることができる。

チームで考えた戦術練習



【対 象】ゴール型 (陣取り型)
【時 間】授業開始前等の空き時間、チームタイム

【オススメ POINT】

- ・チームで考えた作戦を何度も試し、ゲームで使用できるようにする。(はじめから教師が提示しないようにすることで、型やチームに応じた作戦や戦術について児童が思考することができるようにする)

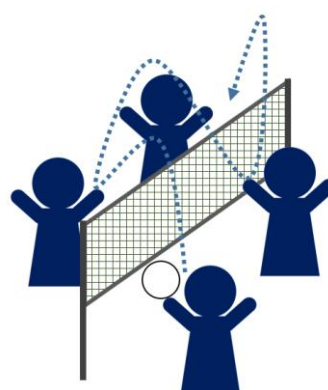
落とさず つなげ！



【対 象】ネット型(ソフトバレーボール)
【時 間】ボール慣れ

【オススメ POINT】

- ・ボールがネットを越える感覚を身に付けることができる。
- ・お互いのミスを認め合う雰囲気づくりなど、チームの連携を高めることができる。



はじめはネットのない
ところで行ってもよい

ボールを落とさず
何回ラリーを続けられるか
競い合う

ボールを風船にしたり
一度はキャッチして
よいことにしたりするなど
ルールを緩和してもよい

ねらってアタック

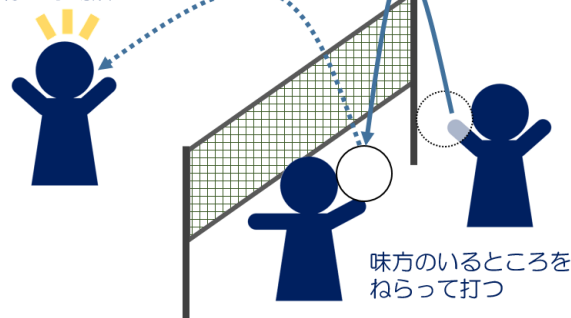


【対 象】 ネット型(ソフトバレーボール)
【時 間】 チームタイム

【オススメ POINT】

- ・ねらいをもって打つ意識が身に付く。
- ・アタックの練習を繰り返し行うことができる。

コート奥やネット際など
様々な場所に立つ



味方のいるところを
ねらって打つ

アタッカーはどこがいい？



アタックする場所にねらいを
もつことで、
更に学びが深まる



様々な場所から
アタックを試みる

【対 象】 ネット型(ソフトバレーボール)
【時 間】 チームタイム

【オススメ POINT】

- ・アタッカーの位置を考えることができる。
- ・自分がアタックすることのできる（届く）距離について考えることができる。

タオルスロー、タオルバッティング



【対 象】 ベースボール型
【時 間】 準備運動

【オススメ POINT】

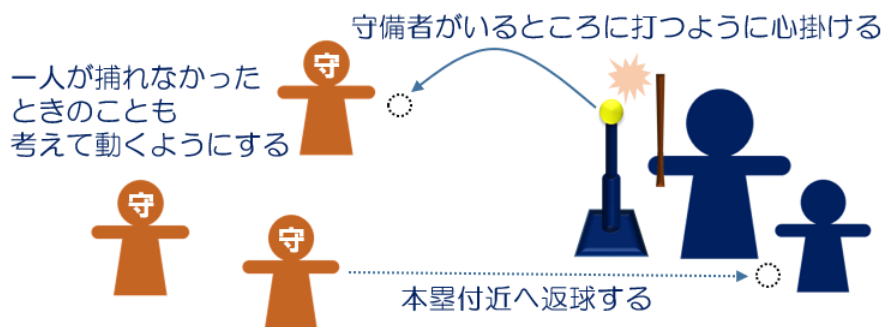
- ・腰にはさんでおけば、準備運動時に全員で行うことができる。
- ・チームで動きを見合うことで、よい動きに気付くことができる。

ハンドタオルの片側をしばり
重みを出す



ボールを投げたり、
バットを振ったりする動作を行う

ティーバッティング&バックホーム



【対 象】 ベースボール型
【時 間】 チームタイム

【オススメ POINT】

- ・役割を入れ替えることで、繰り返し守備や攻撃の練習を行うことができる。
- ・本塁へ返球するようにすることで、投動作の練習を行うことができる。
- ・仲間が捕球できない状況を想定して練習を行うことができる。

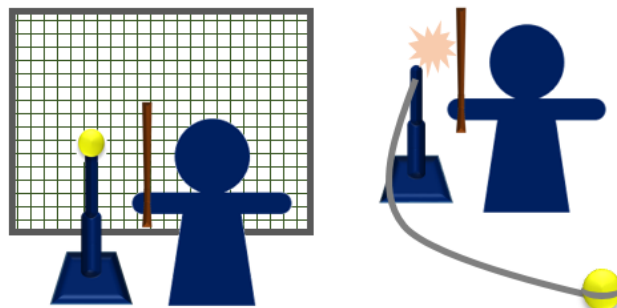
ネットバッティング、ゴムバッティング



【対 象】 ベースボール型
【時 間】 チームタイム

【オススメ POINT】

- ・ボールとティー、場所が確保できれば、一度にたくさんの児童が打撃の練習を行うことができる。
- ・思い切りボールを打つことができる。



ボールにゴムをつけて打ったり
ネットに向けて打ったりする。

補足資料

指導者の言葉掛け例



カリキュラム開発研究（検証授業）において実証した授業での、指導者の言葉を文字起こしし、調査研究で得られた自己効力感とメタ認知の因子に当てはめて、児童に向けた言葉掛けや支援を分類した。一人一人の児童やチームの学習状況や、単元の進捗に応じて支援の方法を選択していくことが重要である。

■自己効力感にアプローチする教師の言葉掛け

因子	分類	言葉掛けの一例
認知	傾聴 うなずき	「うん！うん！」（作戦タイム等でチームに寄り添って行う。）
	感謝	「みんなのために、考えてくれてありがとう！」
	共感	「なるほど！」「そうか！」「私もそう思うよ！」
	確認→共感等	「今日はどんなことを考えているの？」→「なるほど、いいね！」
	実況	「さあ、〇〇さんは、この後どうする？」
統制	共感・応援	「やったあ！さっきの練習通り！」
	直接指導	「もう少し、〇〇できるよう、〇〇な練習してみたら？」 （特に負けが多いチームや、技能に課題がある児童に行う）
受容	称賛	「よくがんばって走ったね！」
	価値付け	「どうやったら、そんなに上手になれたの？」
	共感・応援	「がんばれ！」「〇〇さんならできる！」（チームの仲間を巻き込んで） 「その応援が、嬉しいなあ！」
	感謝	「〇〇さんの、提案のおかげでよりみんなが楽しめたよ。ありがとう！」
技能	称賛	（プレイが成功したときに）「ナイス、アタック！」
	確認	「今、どんなことを考えてプレイしていたの？」
	価値付け	「さっきがんばった、練習通りのことができたね！」 「話した作戦通り！今のプレイで、〇〇さんは嬉しかったと思うなあ！」

■メタ認知にアプローチする教師の言葉掛け

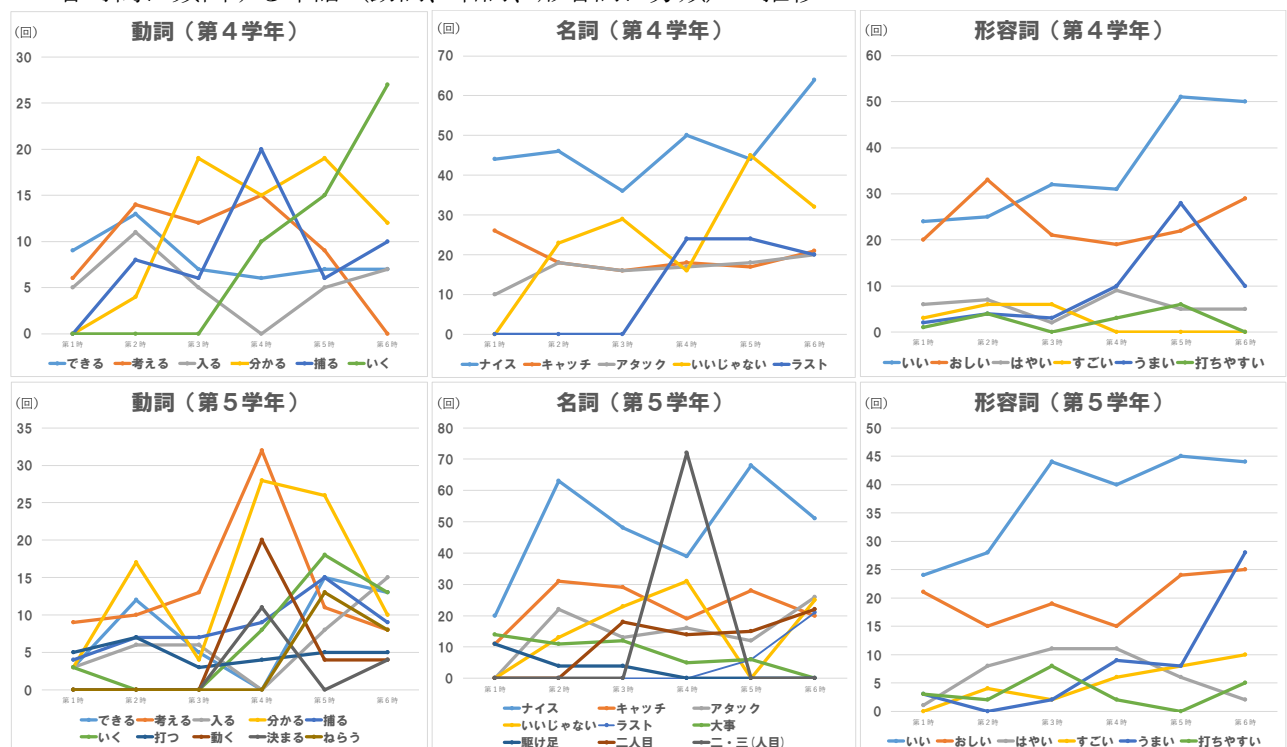
因子	分類	言葉掛けの一例
課題 解決	確認 （児童自身）	「今日のめあては何？」「前回の課題は何？」
	確認 （児童→仲間）	「〇〇さん（友達）の課題は何だったか知っている？」 「〇〇さん（友達）は、どんなことをがんばるって言っていた？」 「本当にみんなが楽しめているかな？」
	確認 （児童→チーム）	「前はどんな結果（勝敗）だった？」 「今日はどんな作戦でゲームをするの？」
	気付きを促す 発問	「課題を解決するためには、チームでどんな練習をしたらいいかな」 「課題を解決するためには、〇〇さん（友達）はどんな練習をしたらいいかな」
	直接指導	「もう少し〇〇してみたらどうかな？」 「チームで〇〇な動きをしてみたらどう？」
技能	自己の特徴 （概要）	「どんなプレイが得意/苦手？」 「どんなことだったら、できるかな？」
	自己の特徴 （客観把握）	「トスはどれくらい成功しているかな？記録カードはどう？」 「どこからのアタックが入りやすいかな？記録カードを見てみよう」
	自己の特徴 （技能の具体）	「どこまでならトスが届きそう？」 「今のところから、あなたのアタックは入るかな？」

仲間の特徴 (概要)	「〇〇さん(友達)は、どんなプレイだったらできるかな？」 「〇〇さん(友達)は、ゲームを楽しんでいそうかな？どう思う？」
仲間の特徴 (客観把握)	「〇〇さん(友達)は、得点決めていた？記録カードを見てみて」 「〇〇さん(友達)は、セッターが多いかな？アタックが多いかな？」
仲間の特徴 (技能の具体)	「〇〇さん(友達)は、今のところからアタックが届くかな？」 「〇〇さん(友達)は、今のボール、たまたま取れなかったのかな？」
チームの特徴 (概要)	「チームのみんなは、本当にゲームを楽しんでいるかな？」 「このチームの課題は何だろう？」
チームの特徴 (客観把握)	「チームのアタック成功率はどれくらいだろう？」

指導者の言葉掛けの実際 (R4 教員研究生の実践の記録)



1 各時間に頻出する単語 (動詞、名詞、形容詞に分類) の推移



※ 上のグラフは「ユーザーローカル AI テキストマイニングによる分析 (<https://textmining.userlocal.jp/>)」を活用し、作成した。

2 児童の意図を見取った言葉掛け (研究発表会スライドより)

児童の「意図ある一歩」とは

明確な意図をもって行われる活動や工夫

じゃあ次はこのへんかな？

やったー！ ねらい通り！

まずジャンプなしでやってみるね！

課題解決に向けたチームとしての試み

児童の踏み出した一歩を 価値付ける

じゃあ次はこのへんかな？ → さっきよりも打ちやすそうだった！ 工夫したね！

ジャンプなしでやってみるね！ → ナイスアタック！

やったー！ ねらい通り！ → 仲間を認められる雰囲気づくりだね。みんなのためにありがとう。

学びを深めるためには、ただゲームを楽しめるようにするだけではなく、児童自身が自分の課題に対し明確な意図をもった児童の工夫を見取ることが大切である。プレイの成功への称賛も大切だが、児童の思いを汲み取り、価値付けや共感を行っていくことも大切だと考え、言葉掛けを行った。

3 言葉掛けの具体例

以下の言葉は検証授業（第4学年第6時）での指導者の言葉（全体への指示や発問を除く）を録音し、文字起こししたもの的一部分（約1/7程度）である。（●は称賛、●は児童の意図を見取った価値付けを示す）

下からでしょ
下から通すんでしょ
いいね
さあいくぞ
さあ
さあ
ナイスだ
さあいくぞ
はははは（笑い声）
それは捕りづらかったね
大丈夫
大丈夫
当たっちゃった？
こわいもんね
逆にすごいアタックだった
けがはない？
大丈夫ね
さあいくのか
いい勝負
ナイスだ
いい勝負こも
こもいい勝負
いい勝負
さあアタックできるか

ねらいすぎたー
さあ
はははは（笑い声）
よく捕った
二人目
さあ
よく打った
いい勝負
そごいい勝負だ
その一言が気持ちがいいね
お願いします
ナイスアタックだ
さあ
うわー
おいしい
ナイスアタック
ナイスキャッチ
いくぞ
はははは（笑い声）
三年生の頃からの技だね
ナイス
ああ、おいしい
おいしいよ
さあ、ラストだ

わざと上にあげてていいね
サーブはいくよって言おうね
ずるしないよ
いい勝負だ
さあいけ
おいしいなあ
おいしいなあ
さあいくのか
さあ確実に
ナイスアタック
ナイスキャッチ
さあいけるのか
アウトになったけど
よくねらった
さっきと違うじゃん？
よくねらった
さあアタック
ナイスキャッチ
よく捕った
おいしい
さあラスト
わー
ナイス
よくねらった

ボール運動系領域 作戦の捉え方



発達段階ごとの作戦についての学習内容は以下のようにになっている。

低学年	中学年	高学年	中学校以降
攻め方	型に応じた簡単な作戦	自己やチームの特徴に応じた作戦	<ul style="list-style-type: none"> ・ 個人やチームの能力に応じた作戦 ・ 自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた作戦

ボール運動系の技能は大きく、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きに分かれる。そこで本研究では、発達段階に合わせ、児童が作戦を考えるための視点と、教師が作戦について指導する際の視点として三つ設定した。今回は実態を考慮して、この視点をはじめから児童に分かりやすい言葉で提示し、視点に基づいて作戦について考えながら学習を進めるよう促す。

	型に応じた作戦	自己やチームの特徴に応じた作戦
三つの視点	<ul style="list-style-type: none"> ○ ボール操作 ○ 動き方（方向性、位置取り、運動） ○ 効果的な攻め方（守り方） 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ボール操作 ○ 効果的な動き方（方向性、位置取り、運動） ○ 役割分担
考え方	メタ認知が低いことから、自身や仲間の特徴について考えることは難しい。従って、攻め方を中心に、「(ネット型) ゲームを仲間と楽しむためのチームの方向性」を作戦と捉えた。ゲームを楽しむことを通して、自己効力感を育むことができるよう、まずは個人に支援をしていく。	学習経験が少ない場合には、まず自分は「チームの得点や勝利のために、貢献できる」という自己効力感を育む観点から、教師はチーム内での役割分担を支援していく。そして「自分の貢献できること」の理解を促し、個々に見いだした課題を解決できるよう、個人やチームに支援をしていく。

総当たり戦 対戦表



8チーム構成 白・赤・黒・青・橙・黄・水・】

■8チーム 4コート

	Aコート	Bコート	Cコート	Dコート
1	白一赤	黒一青	橙一黄	水一緑
2	黒一赤	橙一白	水一青	緑一黄
3	橙一赤	水一黒	緑一白	黄一青
4	水一赤	緑一橙	黄一黒	青一白
5	緑一赤	黄一水	青一橙	白一黒
6	黄一赤	青一緑	白一水	黒一橙
7	青一赤	白一黄	黒一緑	橙一水

■8チーム 3コート

	Aコート	Bコート	Cコート	空き（審判）
1	緑一水	橙一赤	黄一白	黒・青
2	黒一青	緑一赤	水一白	橙・黄
3	橙一青	黄一黒	緑一白	赤・水
4	赤一青	水一黒	橙一黄	緑・白
5	緑一青	白一黒	赤一黄	橙・水
6	水一橙	緑一黒	青一黄	白・赤
7	白一橙	赤一水	緑一黄	黒・青
8	黒一橙	青一水	白一赤	緑・黄
9	緑一橙	黄一水	黒一赤	青・白
10	青一白			

■8チーム 2コート

	Aコート	審判	Bコート	審判	空き
1	白一赤	黄	黒一青	水	緑・橙
2	橙一黄	赤	水一緑	白	青・黒
3	黒一赤	青	橙一白	緑	黄・水
4	水一青	橙	緑一黄	黒	赤・白
5	橙一赤	白	水一黒	黄	青・緑
6	緑一白	赤	黄一青	水	橙・黒
7	水一赤	黒	緑一橙	青	黄・白
8	黄一黒	緑	青一白	橙	赤・水
9	緑一赤	青	黄一水	黒	橙・白
10	青一橙	赤	白一黒	水	黄・緑
11	黄一赤	白	青一緑	橙	水・黒
12	白一水	黄	黒一橙	緑	赤・青
13	青一赤	黒・緑	白一黄	橙・水	
14	黒一緑	青・赤	橙一水	白・黄	

7チーム構成 赤・黒・青・橙・黄・水・緑

■7チーム 3コート

	Aコート	Bコート	Cコート	空き
1	赤ー黒	黄ー青	水ー橙	緑
2	赤ー緑	黒ー青	黄ー水	橙
3	緑ー橙	赤ー青	黒ー水	黄
4	青ー水	緑ー黄	赤ー橙	黒
5	橙ー黄	赤ー水	緑ー黒	青
6	赤ー黄	橙ー黒	青ー緑	水
7	橙ー青	水ー緑	黄ー黒	赤

■7チーム 2コート

	Aコート	審判	Bコート	審判	空き
1	緑ー赤	橙	水ー青	黄	黒
2	橙ー緑	青	黄ー黒	赤	水
3	青ー橙	黒	緑ー黄	橙	赤
4	黒ー青	水	緑ー黄	橙	赤
5	水ー黒	黄	橙ー赤	青	緑
6	黄ー水	赤	青ー緑	黒	橙
7	赤ー黄	緑	黒ー橙	水	青
8	緑ー水	赤	橙ー黄	青	黒
9	青ー赤	黄	黒ー緑	橙	水
10	黄ー青	緑	水ー橙	黒	赤
11	赤ー黒	水			

6チーム構成 赤・青・橙・黄・水・緑

■6チーム 3コート

	Aコート	Bコート	Cコート
1	赤ー緑	青ー橙	黄ー水
2	緑ー水	赤ー橙	青ー黄
3	黄ー橙	緑ー青	赤ー水
4	水ー青	赤ー黄	橙ー緑
5	赤ー青	黄ー緑	水ー橙

■6チーム 2コート

	Aコート	審判	Bコート	審判
1	赤ー水	緑	青ー橙	黄
2	黄ー緑	青	赤ー橙	水
3	水ー緑	赤	青ー黄	橙
4	赤ー緑	青	橙ー黄	橙
5	水ー青	緑	赤ー黄	橙
6	緑ー青	赤	橙ー水	黄
7	赤ー青	緑	黄ー水	橙
8	緑ー橙	赤		

■ 6チーム2コート（赤－青、水－橙、緑－黄 ペアチーム対戦無し）

	Aコート	審判	Bコート	審判
1	赤－水	緑	青－橙	黄
2	水－緑	赤	青－黄	橙
3	赤－緑	青	橙－黄	水
4	水－青	緑	赤－黄	橙
5	緑－青	黄	赤－橙	水
6	緑－橙	赤	黄－水	青

ボール運動系領域 学習内容の系統性（知識及び技能）



	小学校			中学校		高等学校
	低学年	中学年	高学年	第一学年及び第二学年	第三学年、入学年次	その次の年次以降
学習内容	<ul style="list-style-type: none"> ○運動遊びの楽しさに触れる ○行い方を知る ○易しいゲームをする 	<ul style="list-style-type: none"> ○運動の楽しさや喜びに触れる ○行い方を知る ○易しいゲームをする 	<ul style="list-style-type: none"> ○運動の楽しさや喜びを味わう ○行い方を理解する ○技能を身に付け、簡易化されたゲームをする 	<ul style="list-style-type: none"> ○勝敗を競う楽しさや喜びを味わう ○球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、その運動に関連して高まる体力などを理解する ○基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開する 	<ul style="list-style-type: none"> ○勝敗を競う楽しさや喜びを味わう ○技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解する ○作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開する 	<ul style="list-style-type: none"> ○勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わう ○技術などの名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解する ○作戦や状況に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開する

ボール系運動領域 ゲーム内容の系統性（知識及び技能）



	小学校			中学校		高等学校
	低学年	中学年	高学年	第一学年及び第二学年	第三学年、入学年次	その次の年次以降
ゴール型	【ボールゲーム】 簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをする	コート内で攻守入り交じって、シュートしたり、空いている場所に素早く動いたりする易しいゲームをする	攻撃側にとって易しい状況の中でチームの作戦に基づいた位置取りをするなどの簡易化されたゲームをする	攻撃を重視し、空間に仲間と連携して走り込み、マークをかわしてゴール前での攻防をする	安定したボール操作と、仲間と連携してゴール前の空間を使ったり、空間を作りだしたりして攻防をする。	状況に応じたボール操作や空間を埋めるなどの動きによって、空間への侵入などから攻防をする。
ネット型	【鬼遊び】 一定区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの簡単な規則で鬼遊びをしたり、工夫した区域や用具で鬼遊びをしたりする。	基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって、ラリーの続く易しいゲームをする	個人やチームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームをする	ラリーを続けることを重視し、ボールや用具の操作と定位置に戻るなどの動きによって空いた場所をめぐる攻防をする	役割に応じたボール操作や安定した用具の操作と連携した動きによって空いた場所をめぐる攻防をする	状況に応じたボール操作や安定した用具の操作と連携した動きによって空間を作り出すなどの攻防をする
ベースボール型		蹴る、打つ、捕る、投げるなどのボール操作と打球方向への移動や全力での走塁などによって、攻守を交代する易しいゲームをする。	静止したボール等を打つ攻撃や、送球、捕球などのボール操作と、チームとしての守備の隊形や走塁などのボールを持たないときの動きによって、攻守交代が繰り返される簡易的なゲームをする	攻撃を重視し、易しい投球を打ち返したり、定位置で守ったりする攻防をする	易しい投球に対する安定したバット操作により出塁・進塁・得点する攻撃と仲間と連携した守備のバランスの取れた攻防をする	状況に応じたバット操作と走塁での攻撃、安定したボール操作と状況に応じた守備によって攻防をする

ボール操作、ボールを持たないときの動きの系統性（知識及び技能）



1 小学校低学年 ボールゲーム

(1) ボール操作

- ・ねらったところに緩やかにボールを転がす、投げる、蹴る、的に当てる、得点する
- ・相手コートに緩やかにボールを投げ入れたり、捕ったりする
- ・ボールを捕ったり止めたりする

(2) ボールを持たないときの動き

- ・ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースへの移動
- ・ボールを操作できる位置への移動

2 小学校低学年 鬼遊び

(1) ボール操作 (記載なし)

(2) ボールを持たないときの動き

- ・空いている場所を見つけて、速く走ったり、急に曲がったり、身をかわしたりする
- ・相手のいない場所への移動、駆け込み
- ・少人数で連携して相手をかわしたり、走り抜けたりする
- ・逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マークを取ったりする

3 ゴール型

	小学校		中学校		高等学校
	中学年	高学年	第一学年及び第二学年	第三学年、入学年次	その次の年次以降
ボール操作	<ul style="list-style-type: none"> ・味方へのボールの手渡し、パス、シュート、ゴールへのボールの持ち込み 	<ul style="list-style-type: none"> ・近くにいるフリーの味方へのパス ・相手に取られない位置でのドリブル ・パスを受けてのシュート 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール方向に守備者がいない位置でのシュート ・マークされていない味方へのパス ・得点しやすい空間にいる味方へのパス ・パスやドリブルでのボールキープ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴールの枠内にシュートをコントロールする ・味方が操作しやすいパスを送る ・守備者とボールの間に自分の体を入れてボールをキープする 	<ul style="list-style-type: none"> ・防御をかかわして相手陣地にボールを運ぶ ・味方が作り出した空間にパスを送る ・空いた空間に向かってボールをコントロールして運ぶ ・守備者とボールの間に自分の体を入れて、味方と相手の動きを見ながらボールをキープする ・隊形を整える時間を作るためにボールを動かす
ボールを持たないときの動き	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール保持者に体向ける ・ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール保持者と自分の間に守備者が入らない位置への移動 ・得点しやすい場所への移動 ・ボール保持者とゴールの間に体を入れた守備 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールとゴールが同時に見える場所での位置取り ・パスを受けるためにゴール前の空いている場所への移動 ・ボールを持っている相手のマーク 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール前に広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れる ・パスを出した後に次のパスを受ける動きをする ・ボール保持者が進行できる空間を作り出すために、進行方向から離れる ・ゴールとボール保持者を結んだ直線状で守る ・ゴール前の空いている場所をカバーする 	<ul style="list-style-type: none"> ・自陣から相手陣地の侵入しやすい場所に移動する ・シュートやトライをしたり、パスを受けたりするために味方が作り出した空間に移動する ・侵入する空間を作り出すために、チームの作戦に応じた移動や動きをする ・得点を取るためのフォーメーションやセットプレイなどのチームの役割に応じた動きをする ・チームの作戦に応じた守備位置に移動し、相手のボールを奪うための動きをする ・味方が抜かれた際に、攻撃者を止めるためのカバーの動きをする ・一定のエリアから得点をしにくい空間に相手や相手のボールを追いつく守備の動きをする

4 ネット型

	小学校		中学校		高等学校
	中学年	高学年	第一学年及び第二学年	第三学年、入学年次	その次の年次以降
ボール操作	<ul style="list-style-type: none"> ・いろいろな高さのボールを片手、両手もしくは用具などではじいたり、打ちつけたりする ・相手コートから返球されたボールの片手、両手、用具での返球 	<ul style="list-style-type: none"> ・自陣のコート（中央付近）から相手コートへのサービス ・味方が受けやすいようにボールをつなぐ ・片手、両手、用具を使つての相手コートへの返球 	<ul style="list-style-type: none"> ・サービスでは、ボールやラケットの中心付近で捉える ・ボールを返す方向にラケット面を向けて打つこと ・味方が操作しやすい位置にボールをつなぐ ・相手側のコートの空いた場所にボールを返す ・テイクバックをとって肩より高い位置からボールを打ち込む 	<ul style="list-style-type: none"> ・サービスでは、ボールをねらった場所に打つ ・ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返す ・攻撃につなげるための次のプレイをしやすい高さで位置にボールを上げる ・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 ・腕やラケットを強く振って、ネットより高い位置から相手側のコートに打ち込む ・ポジションの役割に応じて、拾ったりつないだり打ち返したりする 	<ul style="list-style-type: none"> ・サービスでは、ボールに変化をつけて打つ ・ボールを相手側のコートの守備のいない空間に緩急や高低をつけて打ち返す ・ボールに回転をかけて打ち出したり、回転に合わせて返球したりする ・変化のあるサーブに対応して、面を合わせてレシーブする ・移動を伴うつながりのボールに対応して、攻撃につなげるための次のプレイをしやすい高さで位置にトスを上げる ・仲間と連動して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 ・ボールをコントロールして、ネットより高い位置から相手側のコートに打ち込む ・チームの作戦に応じた守備位置から、拾ったりつないだり打ち返したりする
ボールを持たないときの動き	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールの方向に体を向けること、もしくは、ボールの落下点や操作しやすい位置への移動 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールの方向に体を向けることとボール方向への移動 	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の打球に備えた準備姿勢をとる ・プレイを開始するときは、各ポジションの定位置に戻る ・ボールを打ったり受けたりした後、ボールや相手に正対する 	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ・連携プレイのための基本的なフォーメーションに応じた位置に動く 	<ul style="list-style-type: none"> ・ラリーの中で、相手の攻撃や味方の移動で生じる空間をカバーして、守備のバランスを維持する動きをする ・相手の攻撃の変化に応じて、仲間とタイミングを合わせて守備位置を移動する ・仲間と連携した攻撃の際に、ポジションに応じて相手を引き付ける動きをする

5 ベースボール型

	小学校		中学校		高等学校
	中学年	高学年	第一学年及び第二学年	第三学年、入学年次	その次の年次以降
ボール操作	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールをフェアグラウンド内に蹴ったり、打ったりする ・投げる手と反対の足を一步前に踏み出してボールを投げる 	<ul style="list-style-type: none"> ・止まったボール、易しいボールをフェアグラウンド内に打つ ・打球の捕球 ・捕球する相手に向かっての投球 	<p>〈バット操作〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・投球の方向と平行立ちでの肩越しのバットの構え ・地面と水平状態でのバットの振り抜き ・タイミングを合わせたボールのヒット <p>〈ボール操作〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールの正面に回り込んだゆるい打球の捕球 ・投げる腕を後方に引きながら足を踏み出した大きな動作でのねらった方向への投球 ・守備位置から塁上へ移動した見方からの送球の捕球 	<p>〈バット操作〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・身体の軸を安定させてバットを振りぬく ・タイミングを合わせてボールを打ち返す ・ねらった方向にボールを打ち返す <p>〈ボール操作〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・捕球場所へ最短距離で移動して、相手の打ったボールを捕る ・ねらった方向へステップを踏みながら一連の動きでボールを投げる ・仲間の送球に対して塁上でタイミングよくボールを受けたり、中継したりする 	<p>〈バット操作〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・身体全体を使ってバットを振りぬく ・ボールの高さやコースなどにタイミングを合わせてボールをとらえる ・守備スペースが空いた方向をねらってボールを打ち返す ・バントの構えから勢いを弱めたボールをねらった方向へ打つ <p>〈ボール操作〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・打球のバウンドやコースに応じて、タイミングを合わせてボールを捕る ・塁に入ろうとする味方の動きに合わせて、捕球しやすいボールを投げる ・仲間の送球に対して次の送球をしやすいようにボールを受けたり、塁上の走者の状況に応じて、投げる方向や投げ方を変えて中継したりする ・投球では、コースや高さをコントロールして投げる
ボールを持たないときの動き	<ul style="list-style-type: none"> ・向かってくるボールの正面への移動 ・ベースに向かって全力で走り、駆け抜ける 	<ul style="list-style-type: none"> ・打球方向への移動 ・簡易化されたゲームにおける塁間の全力での走塁 ・守備の隊形をとって得点を与えないようにする 	<p>〈走塁〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・全力疾走でタイミングを合わせた塁の駆け抜け ・打球や守備の状況による減速、反転した塁上での停止 <p>〈連携した守備〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・捕球しやすい守備位置に繰り返し立った準備姿勢の確保 ・ポジションの役割に応じたベースカバーやバックアップの基本的な動き 	<p>〈走塁〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スピードを落とさずに円を描くように塁間を走る ・打球や守備の状況に応じた塁の回り方で塁を進んだり戻ったりする <p>〈連携した守備〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・味方からの送球を受けるために、走者の進む先の塁に動く ・打球や走者の位置に応じて中継プレイに備える動きをする 	<p>〈走塁〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タッチアップでは、タイミングよく進塁の動きをする ・仲間の走者の動きに合わせて塁を進んだり戻ったりする <p>〈連携した守備〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・打者の特徴や走者の位置に応じた守備位置に立つ ・得点や進塁を防ぐために、走者の進塁の状況に応じて、最短距離での中継ができる位置に立つ ・打球や送球に応じて仲間の後方に回り込むバックアップの動きをする ・ポジションに応じて、ダブルプレイに備える動きをする

ボール系運動領域 学習内容の系統性（思考力、判断力、表現力）



	小学校			中学校		高等学校
	低学年	中学年	高学年	第一学年及び第二学年	第三学年、入学年次	その次の年次以降
学習内容	簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝える	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝える	ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝える	攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝える	攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝える	生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝える

ボール系運動領域 学習内容の系統性（学びに向かう力人間性等）



	小学校			中学校		高等学校
	低学年	中学年	高学年	第一学年及び第二学年	第三学年、入学年次	その次の年次以降
学習内容	<ul style="list-style-type: none"> ・運動遊びに進んで取り組む ・ 規則を守り誰とでも仲よく運動をする ・勝敗を受け入れる・場や用具の安全に気を付ける 	<ul style="list-style-type: none"> ・運動に進んで取り組む ・ 規則を守り誰とでも仲よく運動をする ・勝敗を受け入れる ・ 友達の考えを認める ・ 場や用具の安全に気を付ける 	<ul style="list-style-type: none"> ・運動に積極的に取り組む ・ ルールを守り助け合って運動をする ・勝敗を受け入れる ・ 仲間の考えや取組を認める ・ 場や用具の安全に気を配る 	<ul style="list-style-type: none"> ・球技に積極的に取り組む ・ フェアなプレイを守ろうとする ・ 作戦などについての話し合いに参加しようとする ・ 一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする ・ 仲間の学習を援助しようとする ・ 健康・安全に気を配る 	<ul style="list-style-type: none"> ・球技に自主的に取り組む ・ フェアなプレイを大切にしようとする ・ 作戦などについての話し合いに貢献しようとする ・ 一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする ・ 互いに助け合い教え合おうとする ・ 健康・安全を確保する 	<ul style="list-style-type: none"> ・球技の学習に主体的に取り組もうとする ・ フェアなプレイを大切にしようとする ・ 作戦などを話し合う場面で、合意形成に貢献しようとする ・ 一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする ・ 仲間の課題を指摘するなど、互いに助け合い高め合おうとする ・ 危険の予測をしながら回避行動をとるなど、健康・安全を確保する

※本表は小学校学習指導要領解説（平成 29 年告示）体育編、中学校学習指導要領解説（平成 29 年告示）保健体育編、高等学校学習指導要領（平成 30 年告示）解説保健体育編 体育編を参考に作成した。

■ 参考文献

- ・文部科学省（平成 29 年告示）『小学校学習指導要領解説 体育編』
- ・文部科学省（平成 29 年告示）『中学校学習指導要領解説 保健体育編』
- ・文部科学省（平成 29 年告示）『高等学校学習指導要領解説 保健体育編 体育編』
- ・清水裕士（平成 28 年）『フリーの統計分析ソフト HAD：機能の紹介と統計学習・教育・研究実践における利用方法の提案 メディア・情報・コミュニケーション研究』
- ・高橋健夫（平成 15 年）『体育授業を観察評価する』明和出版
- ・堀哲夫（平成 31 年）『新訂 一枚ポートフォリオ評価 OPPE』東洋館出版社
- ・東京都小学校体育研究会ボール運動領域部会（令和 3 年度）『まるわかりハンドブック』

令和 4 年度 東京都教員研究生 カリキュラム開発研究

研究主題

自ら学びを調整し、仲間と共に運動を楽しむ児童の育成

—自己効力感とメタ認知に注目した、ゲーム領域とボール運動領域の系統的な指導と評価の工夫—

東京都教職員研修センター研修部専門教育向上課

練馬区立豊玉小学校 主任教諭 森山 雄樹