
《研究資料》

転移と指導プログラム —小学校体育科運動領域の順列化（その1）—

大 瀬 隆・中 島 義 夫・米 谷 豊 彦

キーワード：転移、系統性、学習指導要領、教材の順列

I はじめに

筆者らは、指導内容（教材・題材）で「何を教えるのか」との命題のもと、個別教材の特質を規定し、その指導系統の構築・検証を重ねてきた。

ここで、『小学校学習指導要領解説（平成20年）』に次のような指摘がある^(注1)。

《運動領域においては、発達の段階のまとまりを考慮するとともに、基礎的な身体能力を身に付け、運動を豊かに実践していくための基礎を培う観点から、発達の段階に応じた指導内容の明確化・体系化を図った。各学校においては、身に付けさせたい内容に向けて「何を教える必要があるのか」を整理し、学習を進めることが求められる。》

また、『小学校学習指導要領の解説と展開（2008）』では以下のようなものである^(注2)。

《「ゴール型」にはバスケットボール、サッカー、ハンドボールの他に、フラッグフットボールやラグビーなどが含まれる。これらのボール運動は、ボール操作の仕方、得点の仕方に違いはみられるものの、「ボールを持たない動き」は共通しているため、例えばハンドボールを習熟すれば、バスケットボールやサッカーでの「ボールを持たない動き」に転移することが考えられる（下線：筆者）》

さて、マイネル（1991）は、動作行為の完成において、運動学習の法則を勘案する必要性から、「転移の問題」を挙げている。そして、転移とは「ある動作行為から別の動作行為へのポジティブな移行」とし、「その前提は、いろいろな動作間にコーディネーションの面で共通性がある」と指摘している。

そして、「既得の動作行為を基礎にした移行」と「いくつかの動作行為を同時に習得したり完成したりするときに現れる移行」の二形態を示し、「最も望ましい学習の系統化という意味でも、また動作スキルを同時に発達させるという点でも、ポジティブな移行を利用するために、同じ種目内、

また異なる種目間で、動作構造の類似性を明らかにしておく必要」を示唆し、「とくに授業や指導者の養成のなかで、教材編成をするときに重要で、また他の種目の動作形式を補完のために使うときにも」大切になるとしている^(註3)。

II 対象及び方法

前項において、『解説』でいう「指導内容の明確化・体系化」とは個別教材での明確化・体系化であり、『展開』では教材間の転移を意図したものと捉えられる。

そこで本稿では「転移」に着目し、本学こども発達学科小学校教職課程選択科目『子どもの体育Ⅰ・Ⅱ』の指導プログラムを対象とし、①教材編成の種目間では「なにを転移させるのか」との視点からその順列を検討・提示し、②種目の系統化では「なにが転移しているのか」を問い、教材の特質と構造を明確に規定した“実践報告”を対比させ、動作構造の類似性を深めようとするものである。

なお、対比させた実践報告(A～F)は、合同教育研究全道集会(保健・体育教育分科会)での検討を経て、その要約は研究集録『北海道の教育』に掲載されている。討議された“原報告”では、児童の実態・学習の詳細・児童の感想などが克明に記されているが、本稿では考察の意図に関した内容を整理して示すものとする^(註4)。

III 指導プログラムの提示

2012年度 子どもの体育Ⅰ(前期)

講時 ○指導内容とポイント ●求める転移内容

1 〈ガイダンス〉

○講義では、小学校体育教材を取りあげ、実技指導の系統を核に技量の向上を目指すこと。受講対象は「体育が苦手な者」であり、「指導のポイントがわかる」ことを到達目標とする。

●毎時記入する『授業ノート』は、最終講義(前・後期)での総括レポート作成に、資料として用いる^(註5)。

2 〈動きづくり〉 ○●目線(視線の方向)を動きづくりの基底とする

①オリエンテーション: シラバスと基礎アンケートの摺合せで、講義内容を確認

②「引越し鬼」^(註6)から「立ち幅とび」: 輪へ入る・出る

③「反復横とび」: 振り子の動作

○学習指導要領解説体育編(平成20年8月)に示される「体づくり・多様な動きをつくる運動」を起点とし、『体力テスト』で動作技術の獲得が測定値に大きく影響すると考える種目を取り上げる。

○「遊び」の中で定められた位置を認識させ、立ち幅とびは前方に印を付して目標を定め、反復横とびでは頭部の横への移動を少なくさせ、体幹の傾きを意識した動作を獲得させる。

●歩行を変移させ、目線は立位方向と下方向で認識し易い。

●「輪、ケン・パ、グリコ」では、2足着地と着地前の脚の動作（抱え込む・開脚）を連動させることで、陸上跳運動・器械運動系での初期的な脚動作の意識に繋がる。

3 〈投運動Ⅰ〉

①幼児の身体表現とポーズ遊び^(註7)：仰・伏臥、4足歩行、横転、連続まね動作

②「ケン・パ」：軸足と方向変換

③フットボール転がし：リレー

④的入れ：ベイル球、カゴ+椅子

⑤スイッチ投球～遠投：投動作の順次性を確認

○無意識に行ってきた投動作にも、動作の支点と順次性があることを認識させ、そこに「できない・下手」の要因があること。

○楕円球を転がすリレーでは、軌道の偶然性が勝敗にも影響する。よって「下手だからやりたくない」との意識を拭い去る。

○身近にある的（カゴ）と椅子での高さ調整で、目線の変化を無意識的に経験させる。

●ゲーム（リレー競争）の中で多様なステップ動作を無意識的に体感させ、後の合理的なステップ動作の獲得に繋げる。

●ケン・パの動作リズムは「フェイント動作」へ、的を狙うコントロールは「パス・シュート」へ変移し、より距離を求める遠投は『体力テスト』そのものである。

4 〈投運動Ⅱ〉

①投の脚動作：クロスステップ

②空間認知（テニス球）：180度・360度回転キャッチ

③的当て（ベイル球）：得点板を利用し、ペアでの動作チェック

④2人パスリレー（発泡楕円ボール）：クロスステップ+空間認知

○頭上高く投げ上げたボールから一度目を離して再び目視する。またワンバウンド・ツーバウンドさせてからキャッチするなど、多様な条件に対応させる。

○軸足と踏み出す足の方向、右・左手の投球、ステップ投法など、ペアによる対面チェックを行い、安全性への配慮も指摘する。

●キャッチの意味を問う。即ち、1人での的当てゲームが、「2人でのキャッチ」との空間を挟むことで多様なボール運動に発展することを捉えさせる。

●走りながらのパス～キャッチ・ステップ投の動作は、次の「シュートゲーム」へと変移する。

5 〈投と捕〉

①基礎ゼミクラスを中心にチーム編成

- ②シュートゲーム：楕円ボール、コーン（大）、制限エリア
- ③シュートゲーム：球形ボール、コーン（中）、制限エリア
- ④ハンドボール：飛び込みシュート

○この過程まで、「ドリブルの意味・方法」には全く触れていない。楕円ボールを使用することでドリブルの必要性を無くし、またシュートで的を外した後のボールの軌道も多様であり、キャッチミスやシュートミスでの失敗感も減ずる。

○「守り」の意識（この時点では、個人の経験値や声での指示）がプレーに現れた過程で、球形ボールを使用する。制限エリアが円形のため「ゾーンで守る」必要性は無い。

○制限エリアの空間に飛び込んで当てるプレーを見逃さない。

●球形のソフトフォームボールを使用するにあたり、「ドリブルの意味」を問い、「フェイント」「ステップへ繋げる」「パスより有効か」を指摘する。

●ステップからのシュートは、「踏切～飛び込む」とのジャンプシュートへ発展し、次のバスケットボールのレイアップシュートや陸上（障害走・跳）運動に変移できる。

6 〈ハンドボールⅠ〉

- ①授業ノートの中間概括
- ②2人でパスからシュート～3人でパスからシュート：ソフトタイプスポンジボール
- ③簡易ゲーム（ルール確認）

○1人での投運動（的当て）から、2人の「キャッチ空間」を挟み、グループでのゲームへと展開してきたこと。またソフトフォーム型のボール（楕円球）を用いてきた指導者側の狙いを再確認する。

○シュート練習の過程でゴールキーパーの防御が派生するが（経験的に）、そのことで有効なシュート方法を見つけ出すことができ、ゲームでの守備連係の必要性に繋がる。

●対面パスは「リターンパスでクロスする空間」を作り、三角パスは「空けたエリアを活用する」攻撃に用いるパスであること。

●的を中心とした円形の制限区域からゴールを中心とした半円形の制限区域となり、シュートエリアを見定めた攻撃・守備の意識化が問われる。

7 〈ハンドボールⅡ〉

- ①グループ練習
- ②ゲームと記録

○経験値からか、バスケットボールの「ピボット動作」が随所に見られる。ステップの規制に縛られない「投動作のリズム」を活用させる。

○待機中のグループは、有効な攻撃・守備法の発見（観察）とシュート成否の記録をとり、授業展開の「まとめ」での資料にあてる。

●ゴール域・シュート地点が広く、ボール保持でのステップも多様であることから、この教材の

順列を考えている。そして、ステップからのジャンプシュートは、次の教材でのレイアップシュート動作に直結するものと捉えている。

8 〈バスケットボールⅠ〉

- ①ステップからループパス：ドッジボール2号・3号使用
- ②ワンドリブル・ツードリブル～ステップからループパス
- ③ポートボール：半面、制限域・有効シュート域
- ④シュート練習：ゴール下

○守備陣がフリースローライン付近に位置するため、ノーチャージエリアのゴールマンへのシュートが、自ずとループ軌道になるように得点となる有効シュート域（スリーポイントライン内）を設ける。

○ゴール下のシュートは、ジャンプシュート型・ステップシュート型で、バックボードに長方形に引かれた白ラインの角の部分を意識させる。ゴールの高さはミニバスケットボール仕様。

●中学年を想定しており、「1・2のステップ」からの「山なりのパス」は、リング方向へのシュート目線を意識したもので、ハンドボールのシュート目線をさらに上方向に上げることを狙いとしている。

●ワン・ツードリブルを加えることで、視野の変化を経験することとなり、また有効な守備位置の確認ができ、「2対1」での獲得内容の把握に繋がる。

9 〈バスケットボールⅡ〉

- ①レイアップシュート、フリースロー：バスケットボール6号・7号使用
- ②4対3+1（ゲーム）

○シュートの成功は難しいものといえ、限られた練習時間内ではあるが、リバウンドシュートを加えることで量的条件を保障する。

○攻撃側にはアウトナンバーのシュートを求める。また、シュート後はエンドラインに位置する守備側「no4」が加わり、センターラインまでボールを運ぶ連係（守備から攻撃）が求められ、半コートで4チームのミニゲーム（攻撃から守備）が可能である。

●高学年を想定しており、フリースローライン付近での様々なレイアップ・ジャンプシュートの獲得を狙いとしている。そして、シュート後は必ず続けてフリースローシュートを行い、ミドルシュートへの発展をも目指す。

●攻撃・守備ともに「4人目」を捉える視野が問われ、自分を中心とした・ボールを中心とした“三角エリア”の認識は、ハンドボール教材の再確認とサッカー教材への展開として捉える。

10 〈サッカー〉：対比実践報告A

- ①サークル・キック
- ②バックパスからシューティング
- ③4対4：アイスホッケーリンク型

④5対5

○インサイドキック（トラッピング）を用い、円陣からボールが出ないように30m程運ぶ（移動の速さを競わせる）。

○ゴールライン（側）からのリターンパスをトラップ～シュートさせる。

○4対4では、ゴールラインをアリーナの壁とし、“その跳ね返りを予測する・ゴール裏からのアシストパス”などのリターンを意識させる。

○タッチラインに待機チームを配し、インプレーの状態を素早く保つように（ジャッジ）進行させる。コーナーポイントの高さに準じ、50cm～70cm高にチューブでゴールエリアを設ける。

●ハンドボールやバスケットボールでのリターンパスは、プレーの変換として多様な攻撃方法が求められる。サッカーではさらに、エリアの認識として重要なプレーといえ、攻守パターンの切り換えが早いサロンフットボールへも繋がる。

●「プレーの変換とエリアの認識」は、次のプレルボール・バレーボールの空間認知が加わることで、「なにを意識したか」との連携の把握に大きく関わる。

11 〈プレルボールⅠ〉

①数種のボールでバウンドパス：三角パス、四角パス

②3対3のパスラリー

③3対3

○ボールの弾み（バウンド後の滞空時間）は、プレーの選択・判断（どのようなパスをどこへ送るか）に大きく影響することを確認し、使用するボールを決める手がかりとする。

○バレーボールの経験値から、「前衛がアタックする」攻撃が多く見られる。“ボールを接地させない”ことから“接地させる攻撃”への組み換えが求められる。

●3対3で、前衛と後衛のポジションが、「1：2」と「2：1」では最後の攻撃方法の選択幅に違いが出ることに気付かせる。この点は、バレーボールの「トス～アタック」での1点攻撃から2点攻撃への発展を促す。

12 〈プレルボールⅡ〉

①3対3、4対4のゲーム（グループ内）

②グループ対抗ゲーム

○偶然のボール軌跡に捉われがちになるが、「意図したプレー」の発見・合意を求める。

●“触球数を有効に活用したか”は、次のバレーボールに共通するとともに、タッチフットボールの作戦づくりにも繋がり、またローテーションでアウトしているメンバーからの指示は「ハドル」に移す。

13 〈ミニバレーボール〉

①4対4のゲーム

②5対5のゲーム（バレーボールのルール適用）

○経験値から片手でのプレーが見られるが、次のバレーボールへの連鎖を考えること、また「ヘディングやキック」のプレーは、バレーボールの特質を否定することを指摘する。

●あえて「5対5」でプレーさせ、プレルボールでの「3対3」の“ポジションプレー”をもとに“2点・3点攻撃の意味”を確認させる。

14 〈まとめ〉

①授業ノートの整理

○各個の記載内容を「現場で指導する」との視点からレポート化する。

●「現場で指導する」との立場は、この前期の段階では“難しい視点”といえるが、講義中に適宜指摘しており、後期のまとめへと繋げていく。

15 〈水泳集中〉：学外授業

2012年度 子どもの体育Ⅱ（後期）

講時 ○指導内容とポイント ●求める転移内容

1～2 〈水泳集中〉：学外授業

3 〈タッチフットボールⅠ〉：対比実践報告B

0 水泳集中授業総括

①キャッチボール：ミニフットボール（ソフトフォーム）使用

②ゲームルールの説明：「タッチ（フラッグ）」の意味^(注8)

③導入ゲーム（3回攻撃）：4対4

○スクリーンラインのフォア側・バック側フィールドでのフォーメーションを成功させる（予測して防ぐ）ゴール型ゲーム^(注9)。

○バスケットボールコートに“1q・センター・3q・エンドライン”を置き、一方のエンドラインからのスナップパスで開始し、3回（4回）の攻撃で“クォーター以上”ボールを進めると第1ダウンを得る。得点の与え方は多様に考えられる。

○QBを中心とした「ボールのフェイク・手渡し」の有効性（多様な攻撃法）を発見させるため、メンバー全員にQBのポジションを経験させる。

●バレーボール（プレルボール）の触球数制限のなかで、“何を意図してプレーしたか”を改めて問う。

4 〈タッチフットボールⅡ〉

①教材特性の理解：チームミーティング、「ハドル」の意味

②ゲーム（4回攻撃）：攻撃意図を明確にした作戦

○3チーム編成から、「守備→攻撃→待機」のローテーションとする。攻撃・守備時の役割分担の意識化が重要であり、4回の攻撃を防いだ時やフォワード（バックワード）パスをカットした時に「守備得点」を与える。

○パフォーマンスに奔り、「パスプレー」を多用しがちとなるが、「ランプレー」との併用をダウンにより考えさせる^(注10)。

●前期での投運動（ハンドボール）で獲得した「2人のコンビネーションパス（シュート）」を生かすこと、そして「オフサイドラインからスクリメージライン」への可変をもとに作戦化を図る（待機時の意味）。

●山なり・背面からの軌道や走りながらのパス（キャッチ）は、次の種目「ティーボール」でのフライ軌道への対応（目線方向・空間目視）に繋がることを認識させる。

5 〈ティーボールⅠ〉：対比実践報告C

- ①キャッチボール：発砲スポンジボール使用、バウンドテニス用ラケット
- ②打撃：フォアハンド両手打ち
- ③バッティング：トス～バッティングティーとキャッチ
- ④ベースランニング

○打撃では、コンパクトなスイング（フォロースルー）を意識させ、打点への正確なトスを要求する。

○「キャッチ～送球」を確実に行うことはゲームに直結し、練習エリアの安全性も図れる。

●ベースランニングは「直線・カーブ・加速」を含んでおり、陸上走運動に移移する。

6 〈ティーボールⅡ〉

- ①班編成、キャッチボール：屋内練習場
- ②塁間送球（ボール回し）とゲージでのバッティング
- ③ゲーム

○男子6名・女子3名のチーム構成のため、男子の打席をスイッチさせる。

○打順は固定せず、プレーの状況（ランナーの有無・アウトカウント）を判断してバッターを決める。

○フォースプレーの確認を随時行うことで、守備・走者の次のプレーを理解・予測させる。

●前教材での「ハドル（ミーティング）」の重要性を引き継ぎ、“プレーの状況から打者を送り出す”意識化を図り、“打席での意図”を絞り込む。

●走塁を意識づけるため、「ツーアウトからの満塁禁止」のルール化もあるが、男女の走力を判断し適用を避けた（走塁の意識化は、メンバーからの指示と互換する）。

7 〈陸上Ⅰ：走運動〉 ○●ゲームの魅力と身体制御の魅力

- ①ステップ運動：「グリコ」の意味するところ
- ②コーナーからの加速走：最高速度の体感とペアの観察（内傾と歩幅）
- ③バトンリレー：「追いかけてオニ」でバトン受け渡しのタイミングを計り、テークオーバーゾーンを活用する意味を確認（引き継ぎ・走者順）
- ④グループ対抗リレー

○「速いこと・競争で1番」が目標ではなく、「自己のトップスピードを体感し・高めることで、みんなが楽しい」ことを追求する。

○バトンの引き継ぎ・走者順で、チームタイムの向上を獲得させる。

●「投～パス」のボール運動から「潜在能力」の発現・発見へ

8 〈陸上Ⅱ：リズム走〉

①歩行から「3歩のリズム」

②障害走：ダンボール走～エクササイズハードル走

○歩行・低速ランの2歩のリズムから、「1・2・3・トン」の3歩のリズムへと動作意識させる。導入では「タクト」のみ、そして「3」の力感と「トン」の結合を求めていく。

○高さ25cm～30cmの空のダンボールは障害としての恐怖感はなく、約30mに4～5個を配置し、コース脇から練習を始め、3歩のリズムを獲得させる。

○高さ20cm～40cmのエクササイズハードルでは、振り上げ足の裏側をペアに見せるように、また少ない上下動でバーを越すためには踏切位置か遠くなり・上体の前傾が有効なことを確認させる。

●マイネル（1991）は、「基本周期がハードル間における3歩と“ハードリング”とによって構成されている」との動作結合（順次的結合）を指摘している。本実践では、“ハードリング”を意識化させることを狙いとし、“サ～ン・トン”との指導用語を用いた。

●3歩のリズムの意識化は、次の走り幅跳び・走り高跳びでの動作結合の獲得へ直結するものといえる。

9 〈陸上Ⅲ：走り幅跳び・走り高跳び〉

①3歩のリズムの変移：踏切足の力感と振り上げ足の連動

②走り幅跳び：短助走（3～5歩）から両足着地

③走り高跳び：短助走（3～5歩）から踏切足着地

○ハードル走での「3歩のリズム」で、踏切足を床に叩きつける・両腕を振りおろしながらの着地を意識させる。高さ40cmのエバーマットに着地させることで、振り上げ足を前方に高く上げる必要性が生まれ、腕のスイングで両足を前に振り出すタイミングを獲得させる。

○バーの高さの基本は、受講生の身長から約50cmとする。「はさみとび」では、踏切～空中でバーの位置が体側にあるため、体との間隔が捉えずらく、恐怖感も増す。よって、振り上げ足の振動動作を意識させる。

●「3歩のリズム」をもとに、振り足の方向動作の結合で“幅と高さ”を導いている。

●ボール運動での的（ゴール）を“低から高へ”と繋げていったが、ここでの視線方向も“前方から上方へ”と変化させている。

10 〈マット運動Ⅰ〉：対比実践報告D

①マット遊び・4足歩行

②方形マット演技

③側転（初期的）

○「よこまわり・ゆりかご・シーソー」などを通し“逆さ感覚”への導入を図る。動物の模倣歩きへと繋ぐことで、目線を確保し、頭部より腰の位置が高い姿勢での着手・後ろ脚の支配を体感させる。

○「うさぎとび」はマット運動の身体支配を獲得する基本動作と捉えている。“腕支持・跳ね上げ・もどし着地”の動作焦点を強く意識させる。

○方形マットでの練習の意味（同一・ずらし・集積・拡散）を理解させ、「うさぎとび・前転」の2種目で班演技を構成・発表させる。

●エバーマット・跳び箱（一段）との段差も利用し、様々な「非日常体勢」を体感させることは、次の跳び箱運動の位相の獲得へと繋がる。

●器械運動教材は、「パフォーマンスの向上・克服スポーツ」との見方で捉えるのではなく、“逆さ感覚での身体制御の可能性を楽しむ”とおさえている。

11 〈マット運動Ⅱ〉

①川とび～側方倒立回転

②つなぎ技：側方倒立回転～伸膝前転、前転～開脚前転、後転～開脚後転～伸膝後転

●学校体育研究同志会（1978）は、マット運動の基礎技術を「ジャンプを含む側転」と規定し、その指導系統を構築している。本稿の“教材の順列”の基底は『目線』であり、回転系の技では頭部が回転し定位点が掴みにくいため、着手と目線が連動し易い側方倒立回転を系統の基本としている。それは、マイネル（1980）が頭部の操作機能に関し、横軸を中心とした体幹の回転では「頭部動作によって導入されるか、あるいは、少なくとも、それに一致した頭位によって支持」され、長軸を中心とした回転では「主として視覚的定位によって規定される」との指摘に依拠している^(註11)。

12 〈マット運動Ⅲ・跳び箱運動Ⅰ〉：対比実践報告E

①マット連続技

②跳び箱あそび

③かかえ込み跳び・開脚跳び

○「シーソー」から前転→（脚のクロス）→後転・開脚前転→開脚後転→伸膝後転では、技の習熟が不十分であっても“つないで練習”が可能である。

○側方倒立回転と伸膝前転では、「目線と首の動作・脚の動作」の意識化を強く求める。

○台上で“動作の流れを止めない”ことを徹底し、飛び上がりからの脚動作（抱え込みから伸ばす・開脚からそろえる）の連動を経て、着地の意識化を図る。

●「うさぎとび」の動作を発展させ、“より前方での腕支持・開脚の跳ね上げ～もどし着地”を床面で行い、跳び箱への位相の転化に繋げる。

13 〈跳び箱運動Ⅱ・鉄棒運動Ⅰ〉：対比実践報告F

①マット・跳び箱あそび

②かかえ込み跳び・開脚跳び

③「おさるの籠や→おさるの絵かき」～両膝掛け振動

④膝掛け振り上がり・逆上がり

○『マットⅠ』での段差利用を発展させ、マット上での4足歩行・2足跳ね上がり・台上前転・ペアの飛越などを組み合わせ、目線・着手・脚の支配を強化させる。

○2点支持で、多軸のスイング・首動作の目線獲得を狙い、“脚のスイング・手首の返し”の動作焦点の意識化に繋げる。

●逆上がりでは、振り上げに強い意識が働き、腰（上体）がバーから離れる欠点が見られる。動作焦点を膝（大腿部）におくことで“後転（マット）の動作意識”が転化できる。

14 〈器械運動総練習〉

①練習場の設定

②「床・跳び箱・鉄棒」の課題練習（含：VTR活用）

○方形型のマット（床）を中心とした「場」の設定を重視する。

●各個の課題習熟のなかで、3種の器械運動の基底：目線（首）・着手（上体）・意図した脚動作：が連鎖していることを獲得させる。

15 〈まとめ〉

①VTR解析 ②授業ノートを資料とした自己評価

○各個の授業ノートの内容を「他者に伝える視点」で整理することを求める。

IV 実践報告の提示

実践報告 A

体育科「じゃまじゃまサッカー」実践記録

1. 教材名 「じゃまじゃまサッカー」

2. 児童及び指導者

児 童 中標津町立養老牛小学校

1年生男子2女子1 2年生男子1女子2 3年生男子3女子1 合計10名

指導者 米谷 豊彦

3. 児童の実態

サッカー（ボールを足で扱う）という点での技能面で言えば、3年男子のA、B、2年男子のCの3人はある程度ボールをコントロールすることができる。3年女子のD、2年女子のE、Fもボールから逃げることなく向かっていくことができる。3年男子のGはボールに対して動きがぎこちない。1年生はボールを足で扱うという経験が少なく、まだなかなか思うようにボールをコントロールすることができないが、1～3年生という異質な集団の中であって、1年生でもシ

シュート成功の喜びを味わい、全員が楽しめる取り組みにしていきたい。

4. 教材について

①「じゃまじゃまサッカー」とは

○じゃまじゃまサッカーⅠ（ドリブル→シュート）

- ・ボール3個バージョン。
- ・攻防入乱れる正式なサッカーではなく、コートをも3分割し、「攻め」と「守り」を交互に交代して得点を競う。
- ・攻めチームは各自でボールを持ち、守りチームは2名。
- ・「攻め」はスタートゾーン手前から攻撃を始め、じゃまゾーン内で守る敵2名を突破して、シュートゾーン内でシュートを決めれば得点。
- ・時間内（1分半～2分）なら何点でも得点することができる。

○じゃまじゃまサッカーⅡ（ドリブル→パス→シュート）

- ・ボール1個バージョン。

②ゲームのポイント

- ・守りチームはじゃまゾーンでしか守れず、攻めチームはスタートゾーン内ではボールを奪われることがないので、落ち着いて自分のタイミングで攻撃を開始できる。
- ・ゲーム中は全く手を使わず、ボールを奪われコート外に蹴り出されれば、次の攻撃のためにドリブルでスタート地点に戻るため、ドリブル力がアップする。
- ・「守り」2人に対し、「攻め」が3人と攻撃が有利になっており、未熟な子がフリーの状態でも「じゃまゾーン」を通過することもできる。
- ・ゲーム中に、味方がボールをコート外に蹴り出されることが頻繁なため、「攻め」対「守り」の人数が「2対2」にも「1対2」にもなり、上手な子も各自の学習課題にあった学習ができる。

③学習のねらい：どんな力をつけたいか

◎「わかる」～どうすればシュートに結びつけることができるか、シュートされずにすむかが分かる。

- ・守りの様子からじゃまゾーン突破のチャンスが分かる。
- ・じゃまゾーンで守りをぬくときの蹴る強さが分かる（強く蹴るとゴールラインを割る）。
- ・守りの時、ドリブルで攻めてくる相手の前に立つことで相手をじゃまできることが分かる。

◎「できる」～足でのボール操作（ドリブル・パス・シュート）に慣れ、サッカーを楽しむことができる

- ・両足の内側、外側、甲、裏などを使ってドリブルができる。
 - ・ドリブルでじゃまゾーンを突破してシュートゾーンに持ち込み、シュートを決めることができる。

- ・守りの時、じゃまゾーン内で相手の進路の前に立ち、じゃましたり、ボールをコート外に蹴り出したりできる。

◎「考える」～課題を発見したり、教え合いができる

- ・記録用紙や感想の書き方を理解し、チームを客観的に見つめたり、課題を発見する。
- ・作戦会議で「どうしたらうまくいくか」を話し合ったり、教え合ったりする。
- ・じゃまゾーンを突破できない子を確認し、チームで対策を考える。

◆ボールに対する恐怖心を取り除くために

- ・本来なら、サッカーは“サッカーボール”でやりたがる子ども達だが、1年生でもボールの堅さやスピードに恐怖心を持たないように、バレーボールの古いボールを使用する。
- ・スライディングは禁止。

5. 指導計画（10時間）

	時	ねらい	学習内容
第1次	1～3	<ul style="list-style-type: none"> ・遊びながらボール操作になれる ・オリエンテーション ・チーム作り 	<ul style="list-style-type: none"> ・足のいろいろな部分を使ったドリブル ・学習内容と学習の仕方の確認 ・集団ドリブルゲーム・サッカー相撲
第2次	4～7	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール操作の向上と「じゃまじゃまサッカー」の楽しさを味わう ・ドリブルでじゃまゾーンを突破してシュートを決めることができる ・じゃまゾーンを突破できない子へのアドバイスや教え合いができる ・授業の準備、後片付けの仕方が分かる 	<ul style="list-style-type: none"> ○「じゃまじゃまサッカーⅠ」（ボール3個） 攻め <ul style="list-style-type: none"> ・守りのすきをつき、攻め上がるタイミングをつかむ ・守りを抜くときのボールを蹴る強さを調節する 守り ボール保持者の進路の前に立って守る ○いろいろなサッカーゲーム（遊び）
第3次	8～10	<ul style="list-style-type: none"> ・2人以上のコンビネーションで、ドリブル、パスを組み合わせてシュートができる ・リーダーを中心に作戦や課題を話し合うことができる 	<ul style="list-style-type: none"> 「じゃまじゃまサッカーⅡ」（ボール1個） ・パス→シュートを体験する ・蹴られたボールに追いつき、止めたり、シュートしたりできる ・守りのうち1人はボール保持者の前に立って守る

6. 授業の展開（6／10）

（1）本時の目標

◎ドリブルで「じゃまゾーン」を通り抜け、シュートに持ち込むことができる。

1年生	2・3年生
<ul style="list-style-type: none"> ◎攻め上がるタイミングが分かる ○ボールをもっている敵の前に立って、守ることができる ○蹴りたい方向にボールを蹴ることができる 	<ul style="list-style-type: none"> ◎攻め上がるタイミングが分かり、シュートを決めることができる ○ボールをもっている敵の前に立って、守ることができる ○蹴る強さを考えてドリブルができる

(2) 本時の展開

段階	学習の流れ	子ども同士の関わり	留意点
つかむ	1. 準備体操 2. ボール感覚練習 ・ペア毎にボール感覚練習 (トラップ→パス) ・ミニゲーム (集団ドリブル) 3. 本時の課題の確認	・ 係の指示によりチーム毎に準備体操をする ○相手に確実にボールを出す ・ トラップ ・ インサイドキック ○自分のボールをキープしつつ、敵のボールをコート外に蹴り出す ・ 「くやしい!」と言えばまたコートに復帰してゲームに参加できる	・ まわりの状況を見ること ・ ボールと自分・敵との位置関係
ドリブルでじゃまゾーンを通りぬけてシュートすることができる			
ひろげる・ふかめる	4. 課題解決 ○「じゃまじゃまサッカー」のゲーム ・ 3セット行う	・ 「攻め」「守り」のそれぞれの作戦を確認する ・ ゲームをする ・ ゲームに出ていない子は記録・得点係をする ・ セット毎に「攻め」「守り」の作戦を確認する	・ ゲームの時間は2分 ・ 2分以内なら何点でも得点できる
まとめる	5. まとめ ○チーム毎のミーティング ○感想カードに記入 ○次時の予告	・ チームリーダー (3年生) は低学年の発言も引き出せるようにする ・ どんことが分かったのか、どんなことができたのか、できなかったのか	・ 時間があれば、感想を発表させる

7. 成果と課題

・子ども達の感想から、「じゃまじゃまサッカー」の楽しさは、以下の4点に集約される。

- ①シュートが決まること
- ②相手をかわしたり、じゃまゾーンを突破すること
- ③じゃまをして相手ボールを蹴り出すこと
- ④パスを出して、味方がシュートを決めること

・第1次のボール3個バージョンでは全員がシュートを成功させたが、第2次のボール1個バージョンでは2人の1年生がシュートを決めることができなかつた。理由は、いいパスがきても、ボールをトラップすることが困難だからである。そのような感覚練習をたくさんこなす必要がある。

・第1次では「自分がシュートを決める」ことを中心に考えていた技能の高い男子が、第2次ではチームが勝つために「自分がパスを出す」側になり、「パスからのシュート」というコンビネーションの意識が生まれている。

・記録用紙には、3年生が予め5セット分の出場者や係分担を決めて、授業に望んだ。初めの

頃は戸惑いが見られたが、慣れるに従って各自が何をすることが分かり、スムーズに授業が進むようになった。また、記録の仕方もほぼ正確にできるようになってきた。

感想についてはまだ未熟な部分があるが、観点を指示することにより、「なぜうまくいったのか」「なぜうまくいかなかったのか」という理由を考えさせ、自ら課題を見つけて次の授業に生かせるものにしていきたいと考える。 【2007年実践】

《参考文献》

みんなが輝く体育③ 小学校中学年体育の授業、学校体育研究同志会、創文企画、2006

□実践報告B□

対話を軸に・・・共学び

みんなでタッチダウン ～フラッグフットの実践より～①

中標津養老牛小学校 中島 義夫

児童：3年男子4名、4年女子2名、5年女子3名、6年女子1名 計10名

1 本校の子ども達は・・・

本校児童全体では、肥満傾向の子が多く、生育的に外遊びの生活経験が不足な子もいる。環境的な面も考えられる。ただ、きっかけを持てば、様々な運動や遊びをしていく基盤は見られるので、意図的に体育の生活化を目指し、スポーツの楽しさをみんなで共有させていきたいと思っている。そのためにも異学年合同にし、「互いに教え合い」「学び合って」その運動の持つ面白さを知ってもらいたいと考える。

2 教材について

フラッグフットボールはアメリカンフットボールのルールを簡略化し、タックルの代わりに腰に付けたしっぽ（フラッグ）を取ることで身体接触による危険をなくしたゲームである。（似たような種目にタッチフットボールやタグラグビー等がある）

ボールを持って走ることがプレーの基本になるため、とくに難しい技術を必要とせず、誰もが楽しくゲームに参加できる。攻めと守りを交代して行い、1回1回の攻撃の前には短い作戦タイム（ハドル）の時間がある。ポジションによって役割もある程度ははっきりし、どう動いたら良いかが分かりやすいゲームである。そのため、立てた作戦（コンビネーションプレー）がゲームに生きやすく、みんなでプレーを支えているとの意識が持てる。作戦の必要性や重要性を学ぶことは「自分が生きる・みんなが生きる」「自分を生かす・みんなを生かす」ことの大切さが分かり、作戦や技術の教え合いが自発的に生まれやすい。結果として自尊感情を育てていくことに繋がっていく。本校の今年度の研究視点にも関わる教材であろうと思われる。そして、作戦作りを中心に進めていき、どの子にもタッチダウン（得点）できる喜びを味わわせていきたいと思っている。

3 教材の価値と、つけさせたい力

この教材での大きなねらいは「作戦」を学ばせることにある。ボールゲームでの作戦の重要性を認識させるには、サッカーやバスケットボールでは難しいが、この教材では容易といえる。しかもゲーム中にハドルが持てるため どの子も「わかって動く」ことができる。作戦がないと動けないため、当然作戦を話し合い、学び合いながらの練習も必要になってくる。また、ボール運動の苦手な子でも、作戦によっては十分な活躍や役割を担うことができる。そして喜びや楽しさも共有できるということが取り上げた理由である。教材としての価値を次のようにまとめる。

- ・低学年から大人まで、幅広く楽しめる。
- ・作戦、戦術を学ばせるのに適している（コンビネーションプレーの重要性が認識しやすい）。
- ・難しい技術を必要とせず、誰もが楽しめる。
- ・ハドルで各自が作戦を確かめられる（ゲーム分析もしやすい）。
- ・ボールを手で扱ううえに、移動での制約がない。
- ・タッチダウンの喜びをみんなで共有することができる。
- ・ルールの改変が自由にできやすい。
- ・話し合い、対話しながらの学習が組みやすい。

(1) 教材の目標

○攻撃のフォーメーション（作戦）を共に考え、ゲームに生かすことができる。

- ・ゲームのルールがわかり、楽しくゲームができる
- ・協力し、話し合い・教え合って学習できる

(2) 基礎的な技術系統のおさえ

○空いている空間を意図的に作って攻撃するコンビネーションプレーを基礎的な技術とする。

- ・作戦図や記録表を使って、主体的に学習していく力：作戦→ゲーム→ゲームの分析、作戦の修正→練習→：ボールゲームに共通

○系統

- ・シュートボール（低）→ラグハンドボール（中）→フラッグフットボール（高）→タグラグビーやアメリカンフットボール（競技特性的展開）
- ・基礎技術の内容ではバスケットボールへの発展も共有している（空間への攻撃）

(3) 指導計画（17時間扱い）

1次 導入段階 遊びゲーム、ボール運びゲーム（3時間）

2次 オリエンテーション、感覚練習（1時間）

2：2のコンビネーションプレーとゲーム・作戦づくり（6時間）

3次 3：3のコンビネーションプレーとゲーム・作戦づくり（6時間）

まとめのゲーム（1時間）

次年度発展 4：4のゲーム

時	学 習 内 容	主 な 目 標
1 2	<ul style="list-style-type: none"> ・しっぽとりゲーム～鬼ごっこのようにして、しっぽ(フラッグ)をとりあう。 ・インベーダーゲーム～フラッグをとられないようにして敵の陣地まで走り抜ける。 ・王様インベーダー～チームに王様を決め、王様がとられなければ勝ち。フラッグの取り方や取られないような動き(走り)で、フラッグフットボールの導入遊びをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲームの方法を理解して楽しく、工夫しながら運動できる。 ・フラッグの取り方、動き方について話し合うことができる
3	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール運びゲーム～各自ボールを持ってインベーダーゲームと同じに走り抜ける。ボールの数を次第に少なくして最後はチーム1個にする。ボールを持っている子をどのように敵陣まで走り抜けさせるかを考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ○チームの作戦を話し合い、工夫して攻撃できる。 ・楽しく協力してゲームできる
4	<ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーション～フラッグフットボールを大づかみにとらえ、学習の目標・進め方や感覚練習方法についてわかり、チームで練習してみる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○教材についてわかり、学習の目標や進め方、感覚練習方法についてわかる。 ・教え合いながらボール練習できる
5 6 7 8 9 10	<ul style="list-style-type: none"> ・2：2のコンビネーションプレーとゲーム 各チーム2人での攻撃と守備(攻撃2回)でフラッグフットを行う。最小単位での攻撃で動きを理解させ、作戦を立て、また待機の子でコーチング(ゲームを見て分析・修正)、記録、運営をする。 ・基本フォーメーションの理解と練習。 ①ラン攻撃②スイッチとフェイク③パス攻撃 	<ul style="list-style-type: none"> ○2：2の動きやゲームの仕方がわかり作戦を立ててゲームができる。 ・作戦を考えたり、話し合うことができる ・記録などを分担して自分たちで学習できる
11 16	<ul style="list-style-type: none"> ・3：3のコンビネーションプレーとゲーム 3人チームでの攻防とゲーム。作戦バリエーションが増えて作戦を考える幅を増やす。コーチング等は2：2と同様。 ①ラン攻撃②ブロックでの道作り③スイッチとフェイク④パス攻撃 ⑤総合攻撃 	<ul style="list-style-type: none"> ○3：3の動きやゲームの仕方がわかり作戦を立ててゲームができる。 ・作戦を考えたり、話し合うことができる ・記録などを分担して自分たちで学習できる
17	<ul style="list-style-type: none"> ・まとめのゲーム 学習成果の確かめをする。自分たちで運営していく。 まとめの感想を書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ○作戦を工夫し、ゲームに生かすことができる。 ・自主的に学習を進めることができる

□□ みんなでタッチダウン

フラッグフットボール：そのⅡ

指導者 M中島 義夫 S米谷 豊彦

児 童：4年男子5名、5年女子2名、6年女子3名、計10名

昨年のおつぎ…

全道へき地複式研<本研>での取り組みの中から紹介します。基本的には昨年の取り組みの延長上にあります。今年は昨年の「3：3」から「4：4」のフォーメーションに取り組みました。

以下、指導案の一部より

《個に応じた教育…の落とし穴》

個を大切に・個をいかした・個に応じた…等々、学習は個が強調されてきています。その結果

が「共同・教え合い・学び合い・集団・みんなで」の欠落と「エリート化・競争・ネット社会・人と関われない・いじめ」等に繋がっていくように見えて仕方ありません。だから今こそ、「共同や対話」「人との関わり」を学校が意図的に仕組んでいく必要を感じています。

《指導計画 (12時間)》

第1次：オリエンテーション

第2次：4：4のランプレーの作戦を考え、ゲームで確かめる

第3次：4：4のパスプレーの作戦を考え、ゲームで確かめる

第4次：4：4の総合的なコンビネーションプレーのまとめ

第5次：まとめのゲーム

時	学 習 内 容	主 な 目 標
1	○オリエンテーション ・昨年の活動(3：3のコンビネーション)を想起し、今年度は4：4のフラッグフットボールを行うこと ・基本的なルールの確認とグルーピング ・2：2の試しのミニゲーム	○教材の目標や授業の進め方がわかり、学習の見通しを持つことができる
2 3 4	○4：4のランプレーの作戦を考え、ゲームで確かめる ・ランコースは左、左中央、右中央、右の4コースあること ・QBの位置はセンターのすぐ近くがよいこと ・ガードの仕方(コースと向き)を正しくすることが成功のポイントになること→道筋を作る ・QBがフェイントを使うとさらに作戦の数が増えること *ランプレーの作戦を作り、4：0で作戦の意図と動きを確認する *作戦カードや記録表の書き方を知る *4：4のゲームを行う	○4：4のランプレーの作戦を考え、ゲームに生かすことができる ・ランプレーの作戦を考え、話し合うことができる ・作戦を理解し、動くことができる ・作戦がなぜ成功したか、失敗したかを考え、課題をつかむことができる ・練習方法を考え、教え合いながら練習することができる
5 6 7	○4：4のパスプレーの作戦を考え、ゲームで確かめる ・パスが失敗すると、スローイングした地点まで戻されること ・ロングパスは一気に得点に結びつけることができるが、正確なパスやレシーブが難しく、リスクが大きいこと ・ショートパスからロングパスへ *パスとレシーブの習熟 *パスプレーの作戦を作り、4：0で作戦の意図と動きを確認する *4：4のゲームを行う	○4：4のパスプレーの作戦を考え、ゲームに生かすことができる ・パスプレーの作戦を考え、話し合うことができる ・作戦を理解し、動くことができる ・正確にパスやレシーブができるようにする ・作戦がなぜ成功したか、失敗したかを考え、課題をつかむことができる ・練習方法を考え、教え合いながら練習することができる
8 9 10	◎総合的な攻撃 ○ランとパスの選択プレー ○フェイントやフェイクを使った攻撃 ・パスと見せかけてラン、ランと見せかけてパス、またQBがフェイントやフェイクなどを織り交ぜて、今までチームで作ってきた作戦のバリエーションをゲームに生かす *総合的な作戦を作り、動きを確認する *作戦を選択し、4：4のゲームを行う	○今まで自分たちで作った作戦をゲームに生かすことができる ・作戦を立てたり、作戦選択の話し合いに参加することができる ・作戦を理解し、動くことができる ・作戦がなぜ成功したか、失敗したかを考え、課題をつかむことができる ・練習方法を考え、教え合いながら練習することができる

11	○まとめのゲーム ・第2回ARAIカップ	○仲間と協力して楽しくゲームができる ○自主的に大会を運営することができる
12	「フラッグフットボール大会」	

◇研究授業参観者の先生方より◇

- 昨年、3・4年を担当していた。半年振りに見て、一人増え、動きがスムーズだった。作戦の立て方は継続が必要だと思った。プレー中、作戦通りにならなくても修正するなどして、状況判断ができるようになった。年度をまたいでの継続的な指導が大切だと思った。成長している。
- 昨年に比べ、4対4の良さがあつた。ボールを持っていない子が重要な動きをしていた。ボールコントロールが上手になってきている。フェイクは中学生でも難しいので、練習時間を多くすると良い。それでもフェイクをやらうとする姿が良かった。ディフェンスの動きが良かった。フラッグをとった子への「良かったね」という声掛けが良い。「フラッグをとられないために、どうしたらいいか」という話し合いに進んでいた。話し合いは中学生よりレベルが高い。
- 6年を中心に作戦を考えていた。高学年の女子に指導力があり、羨ましい。子ども達に考えさせることが大切だと思うが、それが授業中に見られた。作戦を6年生は、授業だけでなく休み時間など、日常的に考えるのも良いのではないか。
- 子どもがきびきび動いていた。アップを自主的にしている。子どもたち自身の力で授業に入っている姿が見られ、すばらしい指導をされている。キャッチがうまくなっている。昨年より上達したようだ。ゲームの反省、分析をナビゲーションしている。

◇指導担当者のまとめ◇

- ☆ボールコントロールの上達が大きい。学習スタイルができ、自主的な学習ができている。
- ☆オフェンス練習の時間をとるだけだが、ゲームではDF意識が高まり上達していく。
- ☆ショットガンパスやフェイク練習時間を多くとれば良かった。それにより、ランやパスの意識、ベースとなる動きが鍛えられていく。
- ☆発展として外での広いコートでゲームをすることも行いたかった。速いパスやランの期待ができる。

《参考文献》

たのしい体育・スポーツ、学校体育研究同志会編、2008（7月号）

□実践報告C□

ホームランをねらえ
～ラケットベースボール～

中標津町立養老牛小学校 中島 義夫

1 ラケットベースボール（ベースボール型ゲーム）とは

バットをテニスラケットに変え、ボールはソフトテニスボールを打つ。グローブは使わず、素手で守備を行う。ソフトボールルールを基本にし、実態に応じたルールを工夫していったボールゲームである。

2 本校児童の実態

現在（2007）3学級20名の複式校で、1～4年11名の体育を担当している。授業時は1年男子1名、2年男子2名、3年男子1名・女子2名、4年男子3名・女子1名、の計10名である。

3 教材について

体育科の一番のねらいは、生涯における「運動文化の継承」と考えている。先人が生み出し・発展・改良されてきた文化（種目）の楽しさや素晴らしさがわかり、自らやっていき、伝えていく人になってもらいたい。小学校はその土台ともいえる。小学校で嫌いになったら、今後、好きになることは極めて希であろう。だから、誰もがその運動文化の楽しさを知ってもらいたい。そのためには、「できるだけ」ではなく、「こうしたらできる」「コツはこうする」といった「発見やわかり」も大切である。そして、わかったことを教え合う・伝え合うことができ、主体者形成へと繋がるのである。また、「やらされる・受け身」体育からの脱却も必要である。さらに、他の教科同様、自主的・自発的な授業を目指していきたい。今回も記録をもとに考え、勝敗ではなく自己進歩に気づかせていきたい。

(1) 教材の目標

- 「打つ、投げる、捕る」仕方がわかって、できる。
- 簡単なゲームのルールがわかり、楽しくゲームができる。
- 協力し、話し合い・教え合って学習しみんなで上達できる。

〈学年別目標〉

	1年	2年	3年	4年
打	ラケットに当たることができる	とんでくるボールを打てる	タイミングよく打てる	フルスイングでしっかり打てる
投	反対足を踏み出して横向きになって投げられる	反対足を踏み出して横向きになって投げられる	反対の手を相手に向け体を捻って投げられる	捕球しやすい所にコントロールして投げられる
捕	ボールの捕球が少しできる	大体の捕球ができる	視線より高いボールの捕球ができる	状態に応じたボールの捕球ができる
ゲーム	大体のルールがわかる	大体のルールがわかってゲームができる	ルールがわかる	ランナーのルールがわかる

（2）教材について

【教材の価値と、つけさせたい力】

“野球文化を察すれば、ひと昔前より衰退してきていると思われる。”遊び場としての広場がなくなり、他のスポーツ文化が広まったことから野球オンリーの時代ではなくなってきたこともある。しかしベースボール型ボール文化には面白さがあることは確かである。その第一は「打撃・打つこと」にある。誰しもがバットで思い切り遠くにスカッと打ちたいのである。また、投げる身体動作は小さいボールの方がわかりやすく、身につきやすいといえる。ボールの正面に入って受ける動きは他のスポーツとの関連もある。さらには、道具（バットやグローブ）を介した運動として貴重な学習もできる。野球型を経験し、できるという実感を持つことは生涯において経験値として残り、レクリエーション活動として生涯に渡って楽しめるだろう。反面、固いボールに対する恐怖心やバットに当てる技術は必要になる。

今回はそのデメリットと学年発達を踏まえ、ラケットとテニスボールを使い「両手による捕球」という視点で取り上げ、「打つ」楽しさをメインに置き、さらに投・捕・ゲームを関連づけていきたい。そして、ゲーム性も高く、みんなで楽しく取り組める良さを少人数ではあるが多学年合同を通して学習を深めさせ、ルール工夫をして教材の目的に向かっていきたい。

【基礎的な技術系統のおさえ】

○ハンドベースボール → ラケットベースボール → ソフトボール → 野球

さらに、ボールをとらえる感覚は「ラケット面作り」であり、ラケット種目にも繋がっていく。

☆打 撃…目を離さず体の前でボールをとらえる

☆投げる…目的視線を離さず肘を高く上げて投げる

- ①反対の足を踏み出して投げる
- ②反対の手を相手に向け捻りを加えて投げる
- ③捕球しやすいようにコントロールして投げる

☆捕 る…目を離さず体の正面で両手で捕球する

- ①視線より低いボールの捕球 ゴロ、ワンバウンド、ノーバウンド
- ②視線より高いボールの捕球

☆ゲームルール

- ①簡単なルールの理解
- ②ランナーとしての理解（フライ捕球時、フォースアウトは難しい）
- ③ルールづくり：自分たちに合った目的をもって工夫していく

（全員攻撃・三角B・ブロックチーム・守備得点）

(3) 指導計画の概略

- ・オリエンテーション、基本指導 1時間
- ・打撃練習、試しのゲーム 1時間
- ・守備練習、ゲーム 2時間
- ・チーム練習、ゲーム 3時間
- ・まとめのゲーム 1時間

4 授業の展開例

(1) 目標例

- 打つことができ、ゲームの理解をそれぞれ深めることができる。
- ・チームの課題から作戦を立ててゲームができる (簡単でもいいので)
- ・教え合いや、話し合いしながら協力し合って学習できる

(2) 展開例

学習の流れ	形態	児童の活動	教師の関わり・留意点	
			Main	sub
1 準備運動 要素練習	全 G P	・係による準備運動をする ・G毎 (3G) にキャッチボール 目線より上→下投げ→上投げ→ゴロ	G担当について アドバイス	G担当について アドバイス
2 課題を掴む	全	・整列、課題を確認する 「作戦を立てられるようになろう！」 ・G課題を発表、確認する	課題を確認 練習方法示唆	個々のcheck
3 課題解決 ・作戦	G 個	・グループ毎に課題を確認して解決方法を 考えながら作戦を立てる 作戦会議 チェックポイント *打順はいいか、打ち方 *守りの位置と担当 *ベースランニング *ボールを受けたときの判断	・補助、アドバイ スし進歩を認め ていく ・進めるのはリー ダーに任せる	同様 *危険のないよう 場の配慮
・ゲーム	全 G	・ゲーム (変則) により成果を確かめる ・攻撃や守備での工夫をしていく ・チームの記録をつけながら、互いに進歩 を認めながら進める ・失敗には励ましの言葉を	審判・助言 Gに付き助言 まとめる	記録補助 同様
4 ゲームの分析 と課題を話し 合う	G	・体育ノートの記入 (G) 次時の課題を明らかにする ・記録の共有をしていく		
次時予告	全	・課題をもって望むように		

（3）評価例

- ゲームの中で確実に打つことができ、ゲーム理解が深まったか。
- G課題を解決するための、作戦ができたか。
- 教え合いや、話し合いしながら協力し合って学習できたか。

5 ブロックチームゲームとルール変更

- ・3人（2T）と4人（1T）の3チームでの試合：三角ベースで行う（人数の関係で）
- ・Aが攻撃の時、Bは内野、Cは外野とローテーションしていく
- ・攻撃は3アウト制ではなく、みんなに打順が回る全員攻撃制：チームが3人なので2周り（6人分）打つが、今回は4人チームがあるので、8人分で何点入ったかとする
- ・BとCで協力してアウトにしたら、それぞれに守備点が入る
- ・打つことを保障するため、三振無しでPは打たせることを心がける：時間短縮
- ・チームに一人（主に低学年）あまり上手くない子をポイントゲッターとし、その子が守備でアウトを取ると守備点が倍になる：下手な子に教え、活躍させるため

6 今回のポイント

- ラケットを使う…バットよりも容易である。フラットに打つことはやや難しいが、空振りは少ない。
- 素手で扱う…今後グローブを使う上でも両手キャッチ、手のひら捕球の意識ができる。ボールも柔らかいので恐怖感もなく向かっていけ、ボールから逃げる子はいなかった。
- 体育館で行える…雨の心配がないドーム気分。壁があるため後ろに打たれても延々とボールを追うことがなく、守備意識も高まり、フェンス処理ならぬ壁処理も作戦会議に出ていた。
- 守備得点…打つことがメインだが、守備点を設けたことで「受けて投げる意識」が高まり守備力が大幅に向上した。小学校1～4年生が受けてアウトにすること自体、なかなかでき得ないことだが、「フライは捕られる」「ゴロもアウトにされる」というプレーが多々見られ、作戦の中にも「人のいないところに打つ」という高度な内容が出てきていた。
- ポイントゲッターの設置…普通なら“お客さん”と称される“あまりボールが上手くない”子が、守備でアウトをとると倍の点数が入るため、最初は上手な子が受けて走ってベースタッチすることが見られたが、そのチームポイントゲッターを使ったトスや捕球を練習時の中心にし、ゲームでもアウトがとれるようになった。本人達も満足し、楽しく積極的に変わっていった。
- 会話もキャッチボール…本校の研究テーマ：『対話から教え合い深め合う』に関わり、課題・反省・作戦等話し合い活動や記録を重視してきた。低・中学年でも上学年がリードし、教え合いや分析を続けることは高学年に引き継がれ、今後の学習の伝統化にも繋がっている。

《参考文献》

大瀬 隆 ソフトボール、北海道の教育2006、合同教育研究全道集会実行委員会編

□実践報告D□

体育科学習指導案

日 時 平成21年12月1日(火) 5校時

児 童 2年男子2名、3年男子2名

4年男子1名、女子2名、計 7名

指導者 中標津町立養老牛小学校 中島 義夫

1 教材名 「オリンピックをめざそう」(マット運動)

2 児童の実態

春には跳び箱にも重点を置き学習してきた。また、毎年マット運動のミニ発表会を「見たり・見せたり」してきているので、より高い意識を持って取り組もうとしている。

3 教材について

(1) 教材の目標

○連続技を通して、マット運動のおもしろさを知る。

- ・側転や回転技、バランス技など、よりうまくできるようになる
- ・協力し、話し合い・教え合って学習できる

学年別目標

	低学年	中学年
興味関心	マット運動を楽しみ、進んで話し合いや練習に取り組もうとする。	マット運動を楽しみ、連続技を工夫しようとし、リーダーシップをとりながら取り組もうとする。
思考判断	うまくできるやり方を考えたり、お話しマットを作ったりできる。	つなぎを工夫し、ふりかえりをしながらより良い連続技を考えようとする。
技 能	初歩的な側転を含んだお話しマットができる。	側転を含んだ連続技ができる。 単一技の精度を上げることができる。

(2) 教材について

◆指導要領

現行指導要領では、3年生までは基本の運動の中の「器械・器具を使った運動」に位置づけられ、各種の「転がる動き」を中心としている。4年生からは器械運動領域「マット運動」と位置づけられている。前指導要領までは「克服型」とされていたが、「個人的な運動であり、技の達成を目指す」とされている。では、マット運動独自の価値や楽しさは何なのであろう。

◆教材の価値

教材には他にはない独自の価値があるから取り上げられている。ではマット運動にはどのような価値があるのか。系統を追えば体操競技の床運動に繋がっていく。マット運動では「身体表現」が大きな価値といえる。各種の技を組み合わせ、マット上の空間で表現する創造的な身体活動こ

それが独自のおもしろさ・楽しさであり、それが教材としての価値であろう。

もちろん一つ一つの技を獲得することは大切である。しかし、それだけが楽しさではない。それらの技を組み合わせて、より良い一連の連続技を表現していく喜びを追求させたいものである。したがってここでの教材価値を「連続技による身体表現」とする。

◆つけさせたい力

○できること

「できなくても楽しければ良い」のではなく「どの子もできるようになる」ことが学校教育の目指すものであろう。できなかったことができる喜びをどの子にも味わわせたい。技ができる・連続技をつくる・連続技で現す力をつけさせたい。

また、マット運動の系統（略）をおさえ、技術の中核を「ジャンプを含む側転」とし、低学年から学ぶようにしている。側転については、身長体重が増えない小さな頃の方が獲得しやすいこともあげられる。

○わかること

できるための筋道や方法が「わかる力」を育てたい。それが、今はできなくても必ずできるようになるという見通しを持つことができ、さらには自分の課題としても明確になる。また、できる・できないのは個人の能力差ではなく、獲得の速さの差であり、誰もができる可能性を持っていることを認めることに繋がる。

○伝え合うこと

できる・わかるための道筋や方法を自分たちで見つけ、練り合い・教え合う力を育てたい。教師から一方的に指導されるのではなく、協力的・主体的に学ぶ力をつけていくことが必要である。

（3）指導計画（12時間）

- 1時：オリエンテーション、ねこちゃん体操、感覚練習
- 2時：動物歩き、マット遊び、回転技
- 3時：川とび、側転、お話しマット
- 4時：側転、手型足型測定、ゴムとび
- 5時：ホップ側転、連続技モデル①
- 6時：連続技モデル②、シンクロマット①
- 7時：創作シンクロ①
- 8時：創作シンクロ②、個人連続技①
- 9時：個人連続技②
- 10時：個人連続技③、創作シンクロ③（本時）
- 11時：連続技の見直しと発表会準備
- 12時：発表会「養老牛オリンピック」

(4) 本単元の授業に関わって

- ◆器械運動で重要とされる、日常生活では培われない「逆さ感覚」「腕、肩支持感覚」を“ねこちゃん体操”や感覚練習（アップタイム）として毎時間取り入れていく。
- ◆単一技の習得のみを追求するのではなく、身体支配の拡大と空間形成を創り出すことを重点におきながら、連続技を通して単一技の向上をめざす。
- ◆合同学習としての話し合いや教え合いをしていく一方、自分達の動きを見せて気づかせもしたい。そのために視覚教具としての「スポーツミラー（ずらし映像）」を取り入れていく。
- ◆方形マットを使う…
連続技の構成を行う上で直線マットでは創作が単調になる。前後左右への方向転換や創造的な空間表現を行うために方形マットでの創作とした。方形マット上の空間をどのように使って表現していくかを考える（再構成）ことは、楽しく、より発展的な内容となる。
- ◆学年差を考える…
本校は合同学習として異質グループ学習を多く取り入れている。人数が少ない複式校でもあり、学年を超えて学び合うことも多く見られるからである。ただ、発達段階を考慮したレベルを設定したり、評価を学年別にする必要はある。実態としては大規模校の同学年個人差よりは少ない差であり、メリットが勝っているともいえる。
- ◆体育ノート（ファイル）を使う…
子ども達は、授業には必ず体育ノートを持ってくるようになった。本単元に関わらず、記録をつけたり、話し合う拠り所とする。できるだけでなく、「わかる」ためにも体育ノートは貴重であり、今回も昨年の「技カード」や「連続技カード」を参考にしていた。
- ◆シンクロマット…
今年初めて取り組んでみた。水泳のシンクロ同様に、「合わせ・ずらし・クロス」等、複数での集団演技の構成で使える。今回は初歩的なシンクロを学び、今後の集団演技の糧となれば良いと思っている。自分のリズムではなく、他人とのリズムで演技することで多様なリズムを学び、楽しさも感じられよう。今回はシンクロ（集団）と個人連続技を組み合わせる構成としてみた。
- ◆シンクロや連続技でのリズムづくりに、歌声を取り入れてみる。できれば、個人毎に好きな歌にしてあげたいが、時間的に難しいので同じ歌を取り入れてみたい。

4. 本時の展開

(1) 本時の目標

○マットを上手に使った連続技になるようにする。

- ・一つ一つの技やつなぎを見直すことができる
- ・話し合い、教え合いながら学習を進めることができる

(2) 本時の展開 (10/12) A；全体 G；グループ P；ペア S；個人

段階	学習の流れ	形態	子ども同士の関わり	教師の関わり・留意点
つかむ	1. 準備運動 ・体操、ねこちゃん体操 感覚練習	A G	・係の指示により準備運動をする ・感覚練習	アドバイスをする
	2. 本時の課題を確認する 大きく・ダイナミックに 表現しよう	A	・整列、挨拶 本時の課題を確認する	課題を確認
ひろげる ・ふかめる	3. 課題解決 ・マット図を糸口に考えていく ・実際にやってみて、修正する ・時間差ビデオを見ながら自分の演技を改善していく ・グループで教え合う	G S G	・まずは、一人一人で作って みる（マット図参考） ・リーダーが中心になってアドバイ スしあう ・友だちの良い使い方を参考にす る ・つなぎを改善して練習してみる ・時間差ビデオを見ながら自分の演技を 確かめる	・終わりの位置から考 えてみる ・方向転換や繋ぎ技の修 正 ・練習方法のアドバイス
	4. 今日のまとめの発表 ・個人発表からチームシンクロへと 続くかを発表 ・お互いに良かった所を交流しあう	A	・チーム毎に発表、見合う ・マットの使い方など、良い点を発 表し励まし合う	安全に配慮した練習 ・発表の指示
まとめる	5. 次時に向けて ・さらなる工夫をアドバイスしあい、 次時への意欲化へとつなげる ・次時の予告	A	・改良点をアドバイスしあう ・体育ノートへの記入 わかったこと、改良点 ・整列 挨拶	・アドバイス ・記述が苦手な子への支 援

(3) 本時の評価

○マットを上手に使った連続技になるようにできたか。

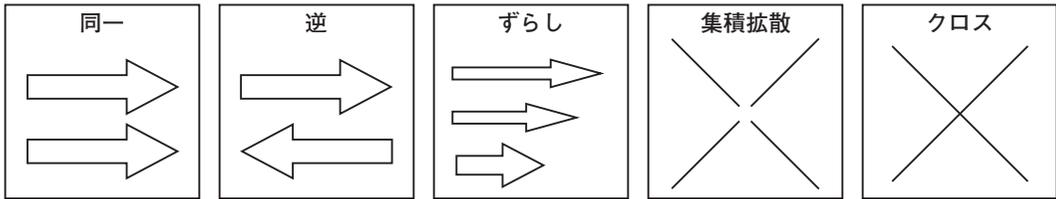
- ・一つ一つの技やつなぎを見直すことができたか
- ・話し合い、教え合いながら学習を進めたり参加することができたか

5 評価

学年別評価

	低学年	中学年
興味関心	マット運動を楽しみ、進んで話し合いや練習に取り組みようとしていたか。	マット運動を楽しみ、連続技を工夫しようとし、リーダーシップをとりながら取り組みようとしていたか。
思考判断	うまくできるやり方を考えたり、お話しマットを作ったりできたか。	つなぎを工夫し、ふりかえりをしながらより良い連続技を考えようとしていたか。
技 能	初歩的な側転を含んだお話しマットができたか。	側転を含んだ連続技ができたか。 単一技の精度を上げることができたか。

【シンクロパターン】



〈参考文献〉

[わかり・できる]体育の指導、マットの授業、大貫耕一著、えみーる書房、1992
 みんなが輝く体育 小学校高学年体育の授業、学校体育研究同志会編、創文企画、2007

□実践報告E□

〈体育科学習指導案〉

より高く より美しく
 ～台上ハンドスプリングへの道～

中標津町立養老牛小学校 米谷 豊彦

1. 体育大好き

「今日から体育は跳び箱やるよ」と言うと、ほとんどの子が「やったあ」と歓声をあげる。養老牛小の体育学習は、これまで指導者の共通理解が図られ全校的に系統的な学習を進めてきたこともあり、器械運動に限らず、運動好きな子どもが多く運動能力も高いと感じている。

前期に取り組んだ「マット運動」では、ハンドスプリングやロンダート、男子についてはバック転を含む連続技に取り組んできた。マット運動発表会は保護者にも見に来てもらって大いに盛り上がった。小規模校の特性を生かした異質協同の合同学習により、技能の向上だけでなく、仲間や下級生とのかかわり方を学び、学習をつくりあげてきた（つもり）。

2. 「跳び箱運動」ってなに？

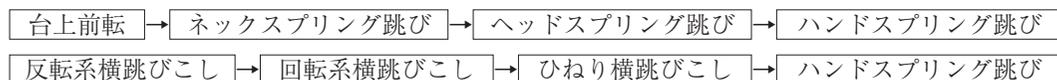
個人の努力で「開脚跳び」ができるようになったとか、7段跳べるようになった・8段跳べるようになった等、「開脚跳び」の高さばかりを競う傾向は未だに見られるのではないかと。跳び箱運動は「克服スポーツ」ではない。跳び箱運動は、跳馬（支持跳躍運動）を教材化したもので、身体表現を楽しみ、競い合う運動である。跳び箱による表現は「助走から着地までの一連の運動をトータルにコントロールする力」によって決定される。特に着手してからの第2次空間局面における表現が重要であると考えられる。

第2次空間局面の表現を拡大していくために、回転系の技を重視して取り上げ、反転系の技（開脚跳び等）はバリエーションとして位置づける。また回転系の中でも「台上ヘッドスプリング」は、

助走から着手までの恐怖心が少なく、第2次空間局面の表現（制御能力）の拡大に学習の焦点を絞しやすい。さらに技術のポイントが「わかる」ことで「できる」ようになるとの長所がある。

よって、空間表現の面白さを味合わせる高学年の教材として適しているといえ、「台上ヘッドスプリング」を主教材として、「ひねり横跳びこし」にも取り組みながら「台上ハンドスプリング」へ進めていきたいと考えた。

■技の系統



■学習のねらい

〈できる〉

○助走から踏み切り、着地までを一連の動作として「台上ヘッドスプリング」や「台上ハンドスプリング」ができる。

〈わかる〉

○腕支持からの「ため姿勢」の取り方やはね動作と腕押しタイミングを身につけると、第2次空間を大きく表現できることがわかる。

〈学び合う〉

○腰の高さやはねるタイミング、大きくはねる方法などを発見し、教え合うことができる。

■指導計画（12時間）

時間	ねらい	学習内容
第1時	オリエンテーション ○グループ作り、役割分担	○異質協同のグループ作り ○学習のめあてや進め方、用具の準備や片付けなどの役割分担を確認する ○いろいろな跳び方を楽しむ
第2時	○いろいろな跳び方	
第3時	○大きな台上前転（膝のばし前転）ができる	①大きな台上前転をするためには、踏切直後に膝を伸ばして前転できればよいことがわかり、できるようにする ②ステージの上でネックスタンドを行い、「はね」のタイミングや手の着き放しがわかり、できるようにする ③台上前転の着手位置を前方に移して台上ネックスプリングができるようにする ④ステージの上でヘッドスタンドを行い、より大きな「はね」ができるようにする ⑤台上ヘッドスプリングができるようにする ⑥ねり横跳びこしの方法がわかり、できる ⑦目線を定め、台上ハンドスプリングにチャレンジする
第4時	○台上ネックスプリングができる ・ネックスタンド型「はね」ができる	
第5時	○台上ヘッドスプリングができる ・ヘッドスタンド型「はね」ができる	
第6時		
第7時	○ひねり横跳びこしができる	
第8時	○台上ハンドスプリングができる	
第9時		

第10時	○跳び箱発表会を計画し、それに向けて練習する	○みんなの頑張りが認め合えるような発表会の形式について話し合い、プログラムを作る
第11時	○発表会を運営する	○プログラムに沿った練習を行う
第12時	○まとめの感想を書く	○発表会を自分達で運営し、グループ学習の成果やみんなの頑張りを評価する ○学習のまとめの感想を書く

3. 授業の展開

(1) 本時の目標

○2次空間の大きなはね跳びができる (ヘッドスプリングまたはハンドスプリング)。

○友達のを分析し、みんなで教え合うことができる。

(2) 授業の展開例① (7/12)

	学習の流れ	指導上の留意点 (教師の関わり)
つかむ	1. 準備運動 「ねこちゃん体操」を行う	○「アンテナさんがピーン」を特に意識して行う (はね感覚)
ひろげる・深める	2. 感覚練習 ステージを利用して「ネクスタンド」「ヘッドスタンド」からはね動作の感覚練習をする	○特に意識するポイント ・7の字の形 ・はね動作のタイミング ・手の突き放し
	3. 本時の課題を確認する はねとびを進化させよう	○進化の意味 ・現在練習している技の2次空間を大きくし、完成度を高める ・発展的な技に取り組む (ネクスプリング→ヘッドスプリング) (ヘッドスプリング→ハンドスプリング)
まとめる	4. 課題解決 ①自分の技を決める ②試し跳び (2回) ③グループでチェックし、アドバイスし合う ④自分の課題を確認し練習する	○2次空間の大きなはね跳び
	5. 発表 ①技の発表 ②感想発表	・友達の発表をしっかりと見る ・何を課題として練習したか ・友達からのアドバイスの内容は何か ・自分の技の出来具合、友達の発表について
	6. 次時の予告 最終的には自分達で発表会を計画し、運営することを知り、先の見通しを持つ	

授業の展開例② (9/12)

	学習の流れ	指導上の留意点 (教師の関わり)
つかむ	1. 準備運動 「ねこちゃん体操」を行う	○「アンテナさんがピーン」(はね感覚) 「ブリッジ」(反る感覚)を特に意識して行う
	2. 感覚練習 びよんびよんブリッジをする。	○特に意識するポイント ・跳び箱から視線を離さない ・首を起こす (マットの時と同じ要領)
	3. 本時の課題を確認する	

ひろげる・深める まとめる	台上ハンドスプリングをかつこよく跳ぼう	
	<p>4. 課題解決</p> <p>① 試し跳び（2～3回）</p> <p>② グループでチェックし、アドバイスし合う</p> <p>③ 自分の課題を確認し練習する</p> <p>④ 技の発表</p> <p>5. まとめ</p> <p>① 体育ノートに感想を書き、発表し合う</p> <p>② 次時の予告</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリジナル技の練習 ・自分達で発表会を計画し、運営すること 	<p>○チェックポイント</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・強く踏み切り、膝が伸びている ・跳び箱を見続け、頭がついていない ・「ため姿勢」のとき腰の位置が高い ・腰が跳び箱の垂直上をすぎて「はね動作」ができていない ・手の突き放しができていない ・前方を向いてやわらかい着地をしている </div> <ul style="list-style-type: none"> ・何を課題として練習したか ・友達からのアドバイスの内容は何か ・自分の技の出来具合、友達の発表について

4. まだまだ まとまらないんです

〈「目線ができてないよ」と注意したのに、直そうとする人がいなかった。〉

A君の体育ノートにはそう書いてあった。

「跳び箱を見続けること」は、台上ハンドスプリングの獲得には重要なポイントとなる。首が起きることによって逆さ感覚のバランスがとれるのである。しかしそのことを皆で指摘しあいながら、なかなかできない。実は、「跳び箱を見続けるということは簡単なことではない」ということが分かった。

〈「何かいい方法はないか」

「先生、跳び箱にカードを貼って、なんて書いてあるか読むようにすれば？」

「おお、それはいい考えだ。『私はチョコレートパフェが好きです』とか」

「それは長すぎますよ」

ということで、一文字か二文字のカードを貼ることにした。

これまで

台上前転 → ネックスプリング跳び → ヘッドスプリング跳び → ハンドスプリング跳び

という順序で「跳ね跳び」に取り組んできたが、台上ハンドスプリングに至るまでに2つの壁があると感じた。

第1の壁は、台上前転からネックスプリング跳びに移行する際に、いわゆるロール系からスプリング系になる。ねこちゃん体操でいうところの「は～」と「ふ～」の違いである。これはステージ等を利用した「ネックスタンド」「ヘッドスタンド」からの「はね動作」の練習でスムーズに移行できるので小さな壁である。そして第2の壁は「ヘッドスプリング」から「ハンドスプリング」へ移行する際の「目線」「首の角度」である。これをクリアすることによってハンドスプリングへの道が開ける。

さいごに、普段は4～6年の合同体育であるが、跳び箱については途中から低学年も含めて全校体育という形で行っている。高学年が教える場面が設定されるだけでなく、高学年の技を見

るだけでも低学年は上達する。あらためて子供達は異質共同の集団の中で育っていくのだと感じている。

《2011年実践：参考文献》

みんなが輝く体育 小学校高学年体育の授業、学校体育研究同志会編、創文企画、2007

□実践報告F□

体育科学習指導案

2004年11月12日 第4講時

児童 若竹小学校全校児童9名

授業者 米谷 豊彦

1. 単元の概要

(1) 単元名 鉄棒「シンクロナイズド鉄棒」

(2) 単元について

「伸身の新月面が描く弧は栄光への掛け橋！」日本最後の演技者富田選手が華麗に、逆転の演技を見事なフィニッシュで決めた！それにしても美しい。金メダルを取ったという結果はもちろんだが、その表現力を見るものを感動させた。富田選手自身が全身に快感を覚えたに違いない。本来スポーツとは、その種目独特の身体の表現を自らが楽しむものである。オリンピックを見ながら考えた。「鉄棒」と「シンクロナイズドスイミング」を合体させたら…。

「鉄棒＝逆上がり」「努力・克服」ではなく、どの子ども達も1本の鉄棒を軸に自由に身体表現し、鉄棒でしか味わうことのできないスリルや楽しさを追求して欲しい。今回「シンクロナイズド鉄棒」に取り組むに当たって、1つの技の楽しさだけではなく、技を組み合わせたり、友達と動きを合わせることの面白さも味わって欲しいと思っている。

現在、複式校においてはどの教科でも学年別指導が主流になってきているようだが、小規模校だからこそ少しでも多くの子ども達が交流し、結びつき、関わり合っていく授業が必要と思われる(体育だけではなく)。

鉄棒運動で子ども達につけたい「表現力」は、次の3点である。

- | |
|---------------------------------|
| ア 1本の鉄棒を軸に空間を支配する身体表現(技能) |
| イ オリジナルの連続技作り(構成力) |
| ウ 「教え合い」「話し合い」「感想発表」等の場での言葉の表現力 |

ア) 「1本の鉄棒を軸に空間を支配する身体表現(技能)」について

この身体表現を高める手立てとして、「こうもりふりとび」と「足かけまわり」の2つの技の

獲得を目指すこととした。理由は次の通りである。

こうもりふりとび

- ・回転せず、スウィングが中心になる技なので、鉄棒の苦手な子でも比較的容易に獲得できる
- ・こつが分かり易く、教え合いが成立しやすい
- ・ダイナミックに見えて、連続技のフィニッシュに使える
- ・鉄棒運動の技術の中心となる「あふり」を内包している

足かけまわり

- ・「こうもりふり」で獲得したスウィングから回転へと発展する
- ・両手の握りと片足の膝が掛かっているため、支点が安定していて恐怖心が薄い
- ・回転の弾みのつけ方や手首の返し等、高度な技術へ発展する質的な要素を持っている

従って、この2つの技の獲得過程によって、他の技の獲得が容易になり、鉄棒を軸とした身体表現力が高まっていくことになる。

イ 「オリジナルの連続技作り（構成力）」について

「上がる」「まわる（ふる）」「下りる」技を組み合わせ、自由な表現を楽しむためには、技の獲得とともに、技の組み合わせ方や技のスムーズな繋ぎが重要になってくる。今回は2人1組を基本として、「足かけまわり」と「こうもりふりとび」を中心とした「シンクロナイズド鉄棒」にしたいと考えた。

ウ 「教え合い」や「話し合い」を中心とした言語表現（音声表現）について

言語表現での友達との交流の場を次のように設定する。

- ・グループ内での技の教え合い
- ・グループでの連続技作り
- ・授業の感想発表

◆シンクロ鉄棒の基本の動きは

①あわせる ②ずらす ③逆まわり

2人のコンビネーションによる「足かけ回り」を例にとると、

- ①技を仕掛けるタイミングとスピードを「あわせる」足かけ回り
- ②1人ずつ交互に「ずらして」行う足かけ回り
- ③1人は足かけ前転、もう1人は足かけ後転を同時に行う足かけ回り

これらを組み合わせただけで、「足かけ回り」1つをとっても多様な表現を生み出すことができる。さらにいくつかの技を連続するとバラエティーに富んだ連続技になるのではないかと考えた。

(3) 単元の目標

- ①「どうしたらできるか」を考えたり、発見したりすることができる。

②「こうもりふりとび」「足かけ回り」を中心に、2人のコンビネーションが合った連続技を作ることができる。

③友達と教え合いながら、楽しく学習できる。

(4) 単元の学習活動計画

時	学習活動	主な学習内容
1	オリエンテーション	・学習の目標、見通し、進め方の確認
2	技調べ	・どんな技ができるか調べる
3	シンクロ連続技作り I	・グループ編成、連続技作り
4	シンクロ連続技作り I	・練習しながら構成を考える
5	シンクロ連続技作り I	・タイミングの合わせ方を工夫する
6	シンクロ連続技発表 (本時)	・第1次発表会
7	技をふやそう	・新しい技を獲得する
8	技をふやそう	・新しい技を獲得する
9	シンクロ連続技作り II	・連続技作り、曲の選定
10	シンクロ連続技作り II	・連続技作り
11	シンクロ連続技作り II	・連続技作り、発表会準備
12	シンクロ連続技発表	・連続技を発表し、みんなで成長を確かめ合う

2. 子どもの実態

体育についてはどの子も楽しく参加しているが、男子はどちらかというとボール運動、女子は鉄棒やマット運動などの器械運動に興味関心がある。やはり肥満傾向にある子は陸上や器械運動を苦手としている。しかし水泳に関しては肥満傾向にある男子の方が得意である。低学年の子を中心に、女子は休み時間や放課後も鉄棒で遊んでいる姿が目につく。女子は技能も高い。6年生A君は逆さ感覚がなく、鉄棒には抵抗感がある。A君が楽しめる「シンクロナイズド鉄棒」にしたいと考えている。

3. 本時の学習活動

(ア) 本時の目標

○友達とタイミングを合わせてのびのびと連続技を発表することができる。

○技の説明や感想発表を言葉で表現することができる。

(イ) 本時の展開

学習活動	教師の支援・留意点
1. 準備体操 2. 本時の学習内容とめあてを確認 3. 慣らしの試技 ・チームで技の順序、紹介の仕方を確認 ・連続技の成功のポイントを確かめ合う	・チーム毎に <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ○友達とタイミングを合わせてのびのびと演技する ○技の説明や感想発表をしっかりと行う。 </div>

<p>4. 連続技の発表 ・チーム毎に発表を行う</p> <p>5. 感想発表</p> <p>6. 今後の取り組みについて確認する</p>	<p>・連続技はカードを使って紹介 ・タイミングの合わせ方</p> <p>・できない子、失敗した子への配慮 ・どんなことに気をつけて演技したか ・どこがうまくいったか ・どうすればもっとよくなると思うか ・友だちはどんな様子だったか</p>
---	--

《添付資料》

◆「ウォーターボーイズ」に負けるな！

小気味のいいリズムに乗って踊る5・6年生男子3人。オープニングはザ・ベンチャーズだ！ここに初めての集団演技による「シンクロ鉄棒」発表会が始まった。踊りは「ウォーターボーイズ」のパクリだが、子ども達は楽しみながらも真剣な表情だ。見ている方もかなり楽しい。しかもかわいすぎて笑える。6年生のH君は完全に自分に酔いしれている。

いよいよ鉄棒の演技に入った。果たしてタイミングを合わせることはできるのか。チームはペア（2人組）のところは3チーム。そして3人組が1チームの計4チームによる発表を行った。2人組より3人組のほうがタイミングを合わせるのが難しいと考え、3人組は技のレベルの多少高い児童でチームを組ませた。

以下は各チームが演技に取り入れた曲である。

NO.1『DIAMOND HEAD』（ザ・ベンチャーズ）…………… 星組（5年男、6年男）

NO.2『カルメン（闘牛士の歌）』…………… スーパーコンビ（1年女、6年男）

NO.3『虹』（福山雅治）…………… レインボーガーリアンズ（2年女、2年女）

NO.4『愛のしるし』（PUFFY）…………… チームTHE・蓮（4年男、5年女、6年女）

鉄棒の集団演技に曲を取り入れたのは、リズムよく、楽しく演技ができるであろうと思ったからである。別に芸術性を追求しようと思ったわけではない。トップバッターの「星組」は技のレベルはあまり高くはないが、なかなか息の合った演技。練習の段階で話合いがしっかりもたれていたチームである。2組目は6年生と1年生の異色の「スーパーコンビ」。6年生のA君は鉄棒があまり好きではなく、技もほとんどできなかったが、音楽に合わせて演技するこのシンクロ鉄棒が大のお気に入りとなった。オープニングのダンスをみんなに指導してくれたのはなんとA君である。また1年生とコンビを組むことにより、彼は初めて鉄棒で人に技を教えるという立場になった。演技を終えて満足そうなA君である。3組目は2年生のコンビ「レインボーガーリアンズ」。2年生にしては持ち技が豊富で高度な技を連発してきた。しかし技を合わせるのがなかなか難しかったようだ。トリを飾ったのは3人組の「チーム・ザ・蓮」。2人組だと隣の鉄棒で演技をするのが目に入るが、3人だと演技しながら両端の子が視覚で確認しあうことは難しい。そこでこのチームは、技を繰り返すタイミングを曲の歌詞をきっかけにし、掛け声をかけることによって見事に合わせてきた。ここまでレベルの高いシンクロになったのは、6年生Bさんのリー

ダーシップの賜物だろう。発表会終了後どのチームの子もみんな満足そうな顔。そして大きな拍手が鳴り響いた。

◆シンクロの難しさ

2人の子が同じ技を獲得したからといって、その技を使ったシンクロがすぐにできるとは限らない。例えば、足かけ後転は夫々スピードが違う。足かけ後転が何とかようやく1回できるだけではなく、連続してできる技の切れや手首の使い方の獲得、そして自分のやり易いタイミングだけではなく、パートナーに合わせたタイミングでもできることが求められる。また技を繰り返す「きっかけ」は、視覚（パートナーを見て）と聴覚（掛け声・曲の歌詞やメロディ）であるが、特に声や曲などの音が中心となる。さらに一番大事なことは、技のタイミングやスピードをどう合わせるかということを確認するコミュニケーション能力である。

《参考文献》

[わかり・できる]体育の指導、鉄棒の授業、山内基広・鷲尾弘明、えみーる書房、1995

V まとめにかえて

学習指導要領の改訂の主旨は、指導指針と教材の選択・充当時間に集約されよう。そして現場では「その教材で、何を教え・獲得させるか」との対応が求められるが、そこには“不動の教育内容（誰もが理解し獲得するもの）がある”といえる。

そこで、本学科教職選択科目『子どもの体育』の指導プログラムを対象とし、「何を転移させるのか」との視点から、類似動作の干渉（マイネル、1991）を避けるため「目線（視線の方向）を動きづくりの基底」として運動領域の順列を検討・提示してきた。

さて、現場では学習指導要領に示される「低・中・高学年の系統性」を基本とし、学校目標・地域特性・学校行事などの諸要素を踏まえた“配列”がなされる。そこに本稿での検討内容を位置づけるならば、“複数教材間での転移”との見方がおさえられる。比較提示した実践報告から端的に例示すれば、「シュートボール→ラグハンドボール→フラッグフットボール」「ハンドベースボール→ラケットボール→ソフトボール→野球」との教材間の系統を見据えた視点、また器械運動領域を「床・台上・鉄棒空間」と捉える観点である。

さいごに、検討の対象とした指導プログラムが、講義時間数から見てその内容が多すぎる（細切れ）との指摘もできるが、指導者養成に関わる科目であり、また各教材を個別化された種目として見るのではなく“体育教科との総体”で捉えている。そして、教材の特質規定から発展的に構築された指導系統に連鎖する「転移の内容」を検討することが、学習者の“わかって、できる”ことを深化させるものと考え^(注12)。

《注》

- (注1) 文部科学省：「体育編」第2章・第2節 体育科の内容、p12
- (注2) 「体育編」Ⅶ・5 ボール運動系の授業展開例、教育出版、p140
- (注3) 「動作コーディネーション」に関し、次のように述べている。
 《スポーツ教育のなかでは、動作位相、動作、部分行為、操作をコーディネートする、というような表現が見られます。行為を実行するには、この位相や部分動作をきちんと組み合わせなければなりません。動作位相は、基本構造や動作リズムという形をとります。》
 マイネル／シュナーベル、綿引勝美訳、動作学、新体育社、1991、p56・319・320・321・322
- (注4) 北海道合同教研編
 ○オープニングはベンチャーズ
 -シンクロナイズド鉄棒- 北海道の教育2006 p181-182
 ○対話を軸に・共学び みんなでタッチダウン
 -フラッグフットボール- 北海道の教育2007 p176-180
 ○みんなでじゃまじゃまサッカー 北海道の教育2008 p163-168
 ○ホームランをねらえ
 -ラケットベースボール- 北海道の教育2009 p177-183
 ○オリンピックをめざそう
 -マット運動- 北海道の教育2011 p227-231
 ○より高く より美しく
 -台上ハンドスプリング- 北海道の教育2012 p177-183
- (注5) 基礎アンケート：①なぜ、この講義を受講したいと思ったのですか ②この講義ではどのようなことを学びたいですか ③体育が苦手（嫌い）になったのは、いつ頃からですか
 授業ノート：次の①～③の中から、1項目を選び、メモしよう
 ①「コレはいける」・「アッそうか」と思ったこと
 ②「ムズカシかった」・「む、ワカラナイ」と思ったこと
 ③今日の「モチベーション」・「テンション」は
- (注6) 石井美晴・菊池秀範編、保育の中の運動あそび、萌文書林、2007、p65
- (注7) 桐生良夫、幼児の動きづくり、杏林書院、2005、p113-116、
- (注8) フラッグフットボールは08年度専門（3年次）ゼミでの検討を踏まえ、同年と09年度に実践したが、着装に関わる時間を考え、授業時間の効率化から10年度以降は資料確認の説明に留めている。
- (注9) タッチフットボールは「投・捕の動作」が多用され、投運動（前期講義）の転移として位置づくものといえる。しかし、本教材は年間授業時数と内容から、広く現場（北海道）で実践されているとは認識していない。よって、講義科目の節目との観点から順列を考えた。
- (注10) アメリカンフットボールでは「パス攻撃・ライン攻撃」との技術用語であるが、筆者らは“アメフトの小学生版ではなく、その面白さ（質）を伝えるボールゲーム”と捉えており、学習者の理解が容易なように「パス攻撃・ラン攻撃」との指導用語を用いている。
- (注11) マイネル、動作学（上）、1980、p191
- (注12) マイネル（1991）は、『干渉現象』について、「干渉作用は、動作構造やその細目を意識的に把握し、比較することで少なくすることができる（p328）」と指摘しているが、筆者らはとくに「水泳」「スキー」教材で留意していることを附記する。

（おおせ たかし 本学人文学部教授 体育方法専攻）
 （なかじま よしお 中標津町立中標津東小学校教諭）
 （よねや とよひこ 別海町立西春別小学校教諭）