

# 令和4年度 宮崎県学校体育研究発表大会日向・東臼杵地区大会 研究計画

## 1 宮崎県の研究主題

生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育む体育科・保健体育科学習  
～主体的・対話的で深い学びの視点に立った授業の創造と展開～

## 2 宮崎県部会別研究主題

### ○ 小学校部会主題

生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するための  
資質・能力の基礎を育む体育科学習の在り方  
～主体的・対話的で深い学びの視点に立った授業の創造と展開～

### ○ 中学校部会主題

生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するための  
資質・能力を育む保健体育科学習の在り方  
～主体的・対話的で深い学びの視点に立った授業の創造と展開～

### ○ 高等学校部会主題

生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを継続するための  
資質・能力を育む保健体育科学習の在り方  
～主体的・対話的で深い学びの視点に立った授業の創造と展開～

### ○ 特別支援教育部会主題

生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するための  
資質・能力を育む体育科・保健体育科学習の在り方  
～主体的・対話的で深い学びの視点に立った授業の創造と展開～

## 3 主題の設定理由

### (1) 新学習指導要領の趣旨

今回の改訂の基本的な考え方として、『①子供たちに求められる資質・能力とは何かを社会と共有し、連携する「社会に開かれた教育課程」を重視する』『②知識の理解の質を更に高め、確かな学力を育成すること』『③体育・健康に関する指導の充実により、健やかな体を育成すること』などが挙げられる。

### (2) 宮崎県の児童生徒の実態

令和3年度の全国体力・運動能力、運動習慣等調査では、小学校5年生男女、中学校2年生男女の体力合計点はそれぞれ全国平均を上回ったが、令和元年度に比べて、すべての学年で低下する結果となった。「上体起こし」「反復横とび」「シャトルラン」「50m走」は、ほとんどの学年で有意な低下を示した。また、クロス調査からは、体力の高い児童生徒は1週間の運動やスポーツの実施日数が多く、テレビやゲームなどの視聴時間(スクリーンタイム)が短いという結果が得られた。

### (3) 宮崎県学校体育研究会が進める研究

本県では、小学校・中学校・高等学校・特別支援学校における12年間の体育科・保健体育科学習を通して、学習内容の確実な定着を目指し、校種の接続及び発達の段階に応じた指導方法・評価の工夫を行い、豊かなスポーツライフの実現に向けた児童生徒を育てるための具体的な実践を行っている。そこで、令和3年度と令和4年度の2年間は、「球技ゴール型」の研究を深め、小中高特における「つながりのある学習」の一層の充実を図ることを目指す。

『つながりのある学習』における、「つながり」は、単に教材や領域種目を揃えることによるつながりではなく、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の12年間を見通し、発達の段階に応じて系統化・明確化された学習内容を、「どのように学ばせるのか」について学校段階等間の接続の中で計画的、かつ継続的に行うことにより、学習内容の定着を図っていくことを目的としている。

#### (4) 研究を進めるにあたって

本県学校体育研究会においては、育成を目指す資質・能力の明確化、「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善の推進、体育科・保健体育科学習におけるカリキュラム・マネジメントの推進の3つを研究の基本方針とした。また、この3つを念頭に置き、体育科・保健体育科学習において、カリキュラム・マネジメントや指導方法の工夫を行い、主体的・対話的で深い学びを実現する授業を展開できれば、生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育成することができるのではないかと考え、本主題を設定した。

#### 4 研究の概要(研究構想図)

### 生きる力

たくましいからだ 豊かな心 すぐれた知性

めざす児童生徒像

『 未来を切り拓く 心豊かでたくましい 宮崎の児童生徒 』

#### 研究の基本方針

- 育成を目指す資質・能力の明確化
- 「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善の推進
- 体育科・保健体育科学習におけるカリキュラム・マネジメントの推進

#### 研究主題

生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育む体育科・保健体育科学習  
～主体的・対話的で深い学びの視点に立った授業の創造と展開～

- 小学校部会主題: 生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力の基礎を育む体育科の在り方
- 中学校部会主題: 生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育む保健体育科学習の在り方
- 高等学校部会主題: 生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを継続するための資質・能力を育む保健体育科学習の在り方
- 特別支援教育部会主題: 生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育む体育科・保健体育科学習の在り方

#### 研究の仮説

体育科・保健体育科学習において、カリキュラム・マネジメントや指導方法の工夫を行い、主体的・対話的で深い学びを実現する授業を展開できれば、生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育成することができるであろう。

#### 研究の内容

『主体的・対話的で深い学びを実現する授業の在り方』

##### (1) カリキュラム・マネジメントの工夫

- 球技などにおける、個別最適な学びを実現するための 12 年間を見通した「学習内容系統図」の作成と工夫

##### (2) 指導方法の工夫

- 球技などにおける、ICT 活用の工夫

## 5 研究の内容

### 【研究の方向性の整理】

本県では、令和3年度と令和4年度の2年間は、「球技ゴール型」の研究を深め、小中高特における「つながりのある学習」の一層の充実を図ることを目指している。

新学習指導要領において、体育の見方・考え方として、生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現・継続する観点を踏まえ、「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捉え、自己の適性等に応じた『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」としている。また、中教審答申（平成28年12月21日）では「今回の改訂が目指すのは、学習の内容と方法の両方を重視し、子供の学びの過程を質的に高めていくことである。単元や題材のまとまりの中で、子供たちが『何ができるようになるか』を明確にしなが、『何を学ぶか』という学習内容と、『どのように学ぶか』という学びの過程を組み立てていくことが重要になる。」とも述べられている。

そこで、本県では、小学校・中学校・高等学校・特別支援学校における12年間の体育科・保健体育科学習を通して、学習内容の確実な定着を目指し、校種の接続及び発達の段階に応じた指導方法・評価の工夫を行い、豊かなスポーツライフの実現に向けた児童生徒を育てるための具体的な実践を行っている。今年度は、「球技ゴール型」の研究の2年目に当たる。そこで、主体的・対話的で深い学びにつなげる研究を行うために、以下の2点に整理して研究を進めた。

#### (1) カリキュラム・マネジメントの工夫

- 球技などにおける、個別最適な学びを実現するための12年間を見通した「学習内容系統図」の作成

#### (2) 指導方法の工夫

- 球技などにおける、ICT活用の工夫

#### (1) カリキュラム・マネジメントの工夫

- 球技などにおける、個別最適な学びを実現するための12年間を見通した「学習内容系統図」の作成

学習指導要領解説の「知識及び技能」に着目し、例示を系統的にまとめ、12年間を見通して、小学校・中学校・高等学校・特別支援学校の全ての校種で活用できる、球技などにおける個別最適な学びを実現するための12年間を見通した「学習内容系統図」を作成した。

## (2) 指導方法の工夫

### ○ 球技などにおける、ICT 活用の工夫

授業の目標を達成するため、授業の各場面における ICT 活用を効率的且つ効果的に実践していくこととした。小学校・中学校・特別支援学校においては、カメラ機能を活用し、ゲームの様子を撮影し、その映像を見ながら話し合い活動を行うこととした。高等学校においては、GoogleClassroom を活用した授業の振り返りを行い、効率良く授業の振り返りを行うこととした。

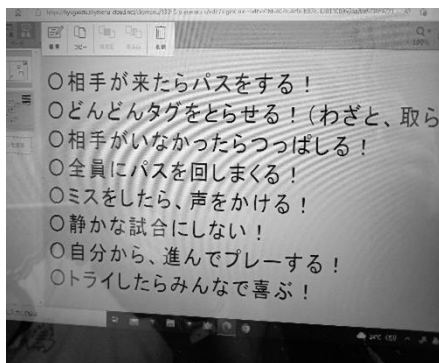
## 【小学校の ICT を活用した指導方法の工夫】

### 1 目的

ICT を活用して自分の動きや作戦を確認することで、相手のいない場所をみつけて移動したり仲間と連携して攻撃したり守ったりすることができる。

### 2 方法

- (1) 4 タグ以内に得点するためには、どのような動きや工夫が必要かを考えさせ、動きのポイントやチームとして気を付けることなどについて話し合わせる。
- (2) ボール保持の動きやボールを持っていない時の動きについて、作戦ボードを操作しながら説明し合い、自分たちのチームの動きを確認したり、相手チームの動きに応じた作戦を立てさせたりする。
- (3) ペアで一人一人の動きを撮影し合い、スペースを見つけて動くことや仲間の動きに合わせた動きなど、友達の良かった点や課題について伝え合うようにする。



- (1) 動きのポイントや気を付けること (2) 作戦ボードを使って動きの確認 (3) ペアでの撮影とアドバイス

### 3 成果と課題

#### (1) 成果

- 作戦を視覚化し、仲間の動きや相手チームの動きを予想したことで、スペースを見つけて走りこんだり、仲間をフォローしたりする動きができるようになった。
- 作戦ボードを活用し、相手の動きを予想しながら自分たちの動きを決めることで、わざとタグを取られる「おとり作戦」や、近くの味方ではなく遠くの空間にボールを送る「飛ばし作戦」などチームでの役割を考えながら動くことができるようになった。
- 撮影した動画で、自己の動きを見返したり、友達にアドバイスをもらったりすることで、次時の課題が明確になり、課題解決に向けて、主体的に取り組もうとする姿を見取ることができた。

#### (2) 課題

- ICT を効果的に活用し、より課題を明確にしていくために、自他の動きやチームの動きを振り返る視点、友達にアドバイスする視点、動きの高まりを実感する手立てを考えていく必要がある。

【中学校の ICT を活用した指導方法の工夫】

1 本研究では「学習のふり返し」と「対話的学習」の充実を図るために一人一台端末（タブレット）を活用する。活用法としては以下の通りである。

(ア) 1人1端末を生かした運動場面の撮影（日向・東白杵地区共通の工夫）

タブレットを運動場面の撮影に活用する。その際、ペアを組ませ、撮影する生徒と運動を行う生徒に役割分担を行う。これにより、運動をしている生徒にフォーカスを当てることのできるため、自分がどのように動いているのか（考えているように動けたのか、動けなかったのか）のふり返りが充実するのではないかと考えた。



(授業研究の様子)

(イ) 撮影する生徒による実況中継（東白杵地区の工夫）

撮影する生徒には、運動を行う生徒の動きを撮影しながら実況中継するよう指示を行う。これにより、撮影する生徒にとっては「これまでに学んだ、技能に関する知識のアウトプット」につながり、運動を行う生徒にとっては「自分の動きをふり返る際の視点」となるのではないかと考えた。

(ウ) 個人でふり返る場面と班でふり返る場面の設定とコーチングシートの活用（日向地区の工夫）

タブレットで撮影することにより、自分で自分の動きを客観的に確認してふり返ることができ、このメリットを生かし、個人でふり返る場面を設定した。その後の班内でのふり返りの際に、コーチングシートも合わせて活用することで、俯瞰的な視点で自分の動きを確認することができ、班の中でアドバイスをし合う場面が期待できる。その中で、生徒同士の対話を通じて学習を深めることができるのではないかと考えた。

2 学習活動での生徒の様子



- ・ タブレットの所有者のみを撮影し、個人の振り返りに活用する。
- ・ 生徒の動きに合わせて、撮影者が動きの様子を実況中継する。

(ア) (イ) の活動の様子

【 2対1+1 コーチングシート 】

◎ 攻撃を行っている人の動きを見て、実際に動いた動きを図に書いて記録してみよう！気づいたことをアドバイスしてみよう！

〔ゾーンA〕      〔ゾーンB〕      〔ゾーンC〕

攻		守		ゴール
攻				

ワンポイント・アドバイス

※活動がスムーズにできるように、みんなで協力して活動していこう！※

- ・ 映像とリンクさせるために、オフENSEの動きを図で表現できるようにした。
- ・ 図で表現されることで、オフENSE者自身が俯瞰的に自己の動きをとらえることができる。

(ウ) で使用するコーチングシート

### 3 これまでの取組と今後の展望

#### (1) これまでの取組

- ・ 知識をアウトプットする場面や、一人一人が自分の動きをふり返る場面を設定することで一人一台のタブレット端末を有効に活用した授業を展開することができる。

#### (2) 今後の展望

- ・ 撮影する生徒が実況中継をする際に発する言葉が本時の授業のねらいに沿ったものではなかったため、今後は動きのポイントとなる言葉をタブレットに付箋で張るなどして、運動を行う生徒を見る視点を与えることも必要がある。

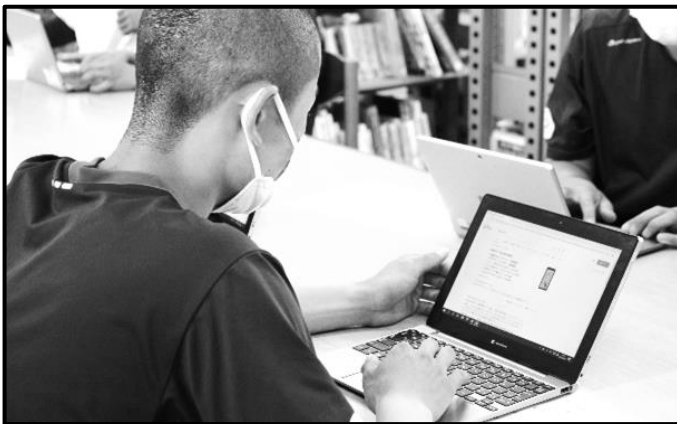


#### 【例】

- ×・・・「おお～。」「よく動いていますね～。」
- ・・・「首を振って空間を作りました!」「“ゆっくりから速く”の動きが出ました。」 など  
(タブレットに付箋を貼った例↑)
- ・ 十分な運動量を確保したいが、タブレットを使ってふり返る時間と実際に運動を行う時間のバランスが非常に難しい。

### 【高等学校の ICT を活用した指導方法の工夫】

#### 1 ICT と「Google Classroom」活用について



(タブレット授業風景①)



(タブレット授業風景②)



(タブレット授業風景③)



(Google Classroom 活用)

## 2 これまでの取組と今後の展望

### (1) これまでの取組

- ・ Google Classroom 内で撮影した動画を班内で共有することで、お互いの改善点を指摘する場面や良い動きをまねしながら話合うなど、対話的な活動が活発になり、スキルアップにつながった。
- ・ Google Classroom 内で授業感想等を提出させることで、タブレットで生徒間の共有が瞬時に図られ、授業の運動時間の確保につながった。
- ・ 提出物のフィードバックを Google Classroom 内で行うことで、客観的なデータとして成績に反映させることができた。

### (2) 今後の展望

- ・ 課題配付・提出等が容易であるが、使用方法が浸透するまでに時間がかかった。
- ・ 動画等の共有は可能だが、ダウンロードに時間が掛かるケースがあった。

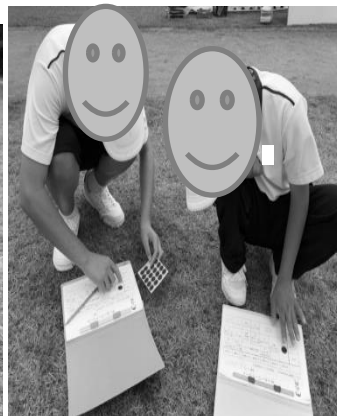
### 【特別支援学校の ICT を活用した指導方法の工夫】



(タブレット端末を活用し説明している様子)



(提示された活動に取り組む様子)



(自身の達成した内容について確認する様子)



(活動の記録を確認する様子)

特別支援学校では、技能を習得するために ICT を活用した。サッカーの技能段階表を児童生徒向けに作成し、プレゼンテーションで作成した。また、段階表の表をタップするとその技能の模範動画が流れ、行うべき活動が視覚的にわかるように工夫した。また、達成できた技能についてはシールをワークシートに貼り、達成できたことがはっきりと見え、記録に残るように工夫した。

### (1) これまでの取組

- ・ 技能を視覚化することで、イメージを掴みやすく、動きの再現を行いやすいと感じる生徒が見られた。
- ・ 動画を繰り返し見てポイントを生徒間で共有することで、お互いに自然と対話するようになり、学びが深まっていた。

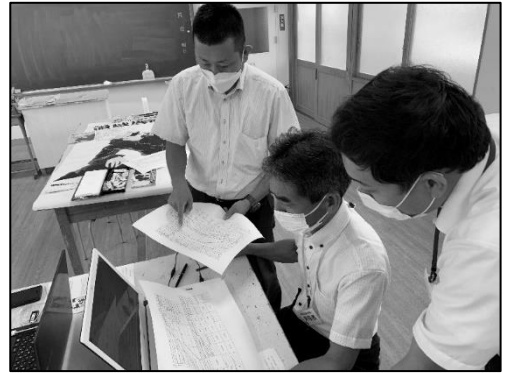
### (2) 今後の展望

- ・ 光などに敏感な生徒には、外の光の反射や周囲の環境が明るすぎるため、タブレット端末の映像が見にくい様子が見られた。光の反射を抑える保護フィルムを貼るなどの環境の改善が必要となる。
- ・ 映像がわかりにくく、逆に混乱してしまう生徒もいた。映像の時間を短くしたり、わかりやすい大きな動きやゆっくりとした動作の映像にしたりするなどの教材の工夫が必要となる。

【 「学習内容系統図」を活用した学習指導案の作成 】

学習内容系統図で、学年のねらいを確認しながら学習指導案を作成した。

また、C 評価の生徒への支援を協議する際に、前の学年の例示を確認し、段階的な指導方法が行えるよう協議した。学習評価基準を作成する際には、A 評価の基準を高く設定し、次の学年でのねらいとなってしまうことがあったため、適正な評価に繋がられる様、学習指導内容系統図を意識した指導案作成を行った。



(指導案作成の様子)

ける動きを身につけよう。		
ハ	○ パスを出した後に、次のパスを受けるなどの動きによってゴール前へ侵入することができる。(観察)	○ パスを出した後は、どのような動きがあるのかを、動画等を用いて、アドバイスする。
イ	【Aの例】 パスを出した後に、様々な方向に、ボールを要求しながら、繰り返し動くことができる。	
行	【Bの例】 パスを出した後に、次のパスを受ける動きができる。	
行	【Cの例】 パスを出した後に、その場でパスをもらおうとしている。	
き		
を		
者		
動		
す		

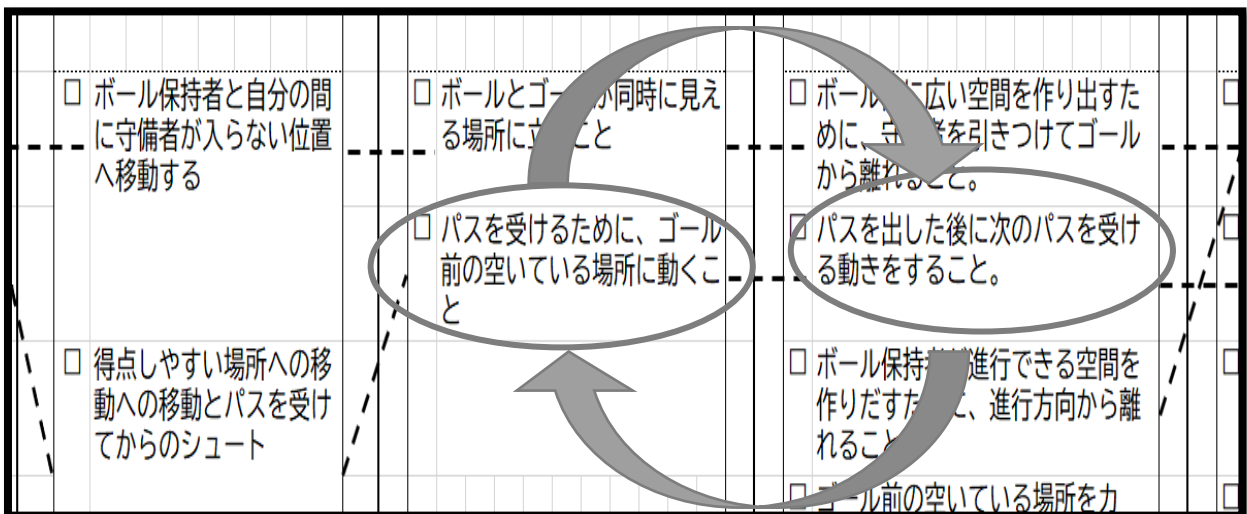
学習内容系統図を参考に C 評価の生徒の手立てを考えると・・・

↓

第1・2学年の例示は  
《パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くこと》と表記されており、本時の学習のつまずきの原因の1つとして考えられる。

↓

本時の指導においては、第1・2学年の学習内容に触れ、空いている空間を動画で示し、パスを出した後にどのように動くべきか、分からない生徒の困りごとの解消につなげる。





# 学習内容系統図【球技 ゴール型】

	小学校 第1学年及び第2学年	小学校 第3学年及び第4学年	小学校 第5学年及び第6学年
	○ 運動遊びの楽しさに触れる	○ 運動の楽しさや喜びに触れる	○ 運動の楽しさや喜びを味わう
	○ 行い方を知る	○ 行い方を知る	○ 行い方を理解する
	○ 易しいゲームをする	○ 易しいゲームをする	○ 技能を身に付け、簡易化されたゲームをする
知識 及び 技能	<p><b>※ボールゲーム</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul> <p><b>【例示】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●…ボール操作</li> <li>□…ボールを持たない動き</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 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</li> <li>■ 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</li> <li>■ ボールを捕ったり止めたりする</li> </ul>	<p><b>※ゴール型ゲーム</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをする</li> </ul> <p><b>【例示】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●…ボール操作</li> <li>□…ボールを持たない動き</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 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</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動</li> <li>□ ボール保持時に体をゴールに向ける</li> </ul>	<p><b>※ゴール型</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ボール操作とボールを持たない動きによって、簡易化されたゲームをする</li> </ul> <p><b>【例示】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●…ボール操作</li> <li>□…ボールを持たない動き</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 近くにいるフリーの味方へのパス</li> <li>■ 相手に取られない位置でのドリブル</li> <li>■ 得点しやすい場所への移動とパスを受けてからのシュート</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ ボール保持者と自分の間に守備者が入らない位置へ移動する</li> <li>□ 得点しやすい場所への移動への移動とパスを受けてからのシュート</li> <li>□ ボール保持者とゴールの間に体をいれた守備</li> </ul>
	<p><b>※鬼遊び</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>一定の区間で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどをする</li> </ul> <p><b>例示</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ 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</li> <li>□ 相手（鬼）のいない場所への移動、駆け込み</li> <li>□ 少人数で連携して相手（鬼）をかわしたり、走り抜けたりする</li> <li>□ 逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マーク（タグやフラッグ）を取ったりする</li> </ul>		

<p align="center"><b>中学校 第1学年及び第2学年</b></p>	<p align="center"><b>中学校第3学年／高等学校入学年次</b></p>	<p align="center"><b>高等学校その次の年次以降</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 勝敗を競う楽しさや喜びを味わう</li> <li>○ 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</li> <li>○ 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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 勝敗を競う楽しさや喜びを味わう</li> <li>○ 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</li> <li>○ 作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開する</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 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</li> <li>○ 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</li> <li>○ 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</li> </ul>
<p><b>例 示</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 球技には、集団体集団、個人対個人で攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があること</li> <li>■ 学校で行う球技は近代になって開発され、今日では、オリンピック・パラリンピック競技大会において主要な競技として行われていること</li> <li>■ 球技の各型の各種目において用いられる技術には名称があり、それらを身に付けるためのポイントがあること</li> <li>■ 対戦相手との競争において、技能の程度に応じた作戦や戦術を選ぶことが有効であること</li> <li>■ 球技は、それぞれの型や運動種目によって主として高まる体力要素が異なること</li> </ul>	<p><b>例 示</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 球技の各型の各種目において用いられる技術や戦術、作戦には名称があり、それらを身に付けるためのポイントがあること</li> <li>■ 戦術や作戦に応じて、技能をゲーム中に適切に発揮することが攻防のポイントであること</li> <li>■ ゲームに必要な技術と関連させた補助運動や部分練習を繰り返したり、継続して行ったりすることで、結果として体力を高めることができること</li> <li>■ 練習やゲーム中の技能を観察したり分析したりするには、自己観察や他者観察などの方法があること</li> </ul>	<p><b>例 示</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 球技では各型の各種目の局面ごとに技術や戦術、作戦の名称があり、それぞれの技術、戦術、作戦には、攻防の向上につながる重要な動きのポイントや安全で合理的、計画的な練習の方法があること。</li> <li>■ 球技の型や種目によって必要な体力要素があり、その型や種目の技能に関連させながら体力を高めることができること。</li> <li>■ 課題解決の方法には、チームや自己に応じた目標の設定、目標を達成させるための課題の設定、課題解決のための練習方法などの選択と実践、ゲームなどを通じた学習成果の確認、新たな目標の設定といった過程があること。</li> <li>■ 競技会で、ゲームのルール、運営の仕方や役割に応じた行動の仕方、全員が楽しむためのルール等の調整の仕方などがあること。</li> </ul>
<p><b>※ゴール型</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防をする</li> </ul>	<p><b>※ゴール型</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 安定したボール操作と空間を作り出すなどの動きによってゴール前への侵入などから攻防をする</li> </ul>	<p><b>※ゴール型</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 状況に応じたボール操作と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できる</li> </ul>
<p><b>【例 示】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■・・・ボール操作</li> <li>□・・・ボールを持たない動き</li> <li>■ ゴール方向に守備者がいない位置でシュートをする</li> <li>■ マークされていない味方にパスを出す</li> <li>■ 得点しやすい空間にいる味方にパスを出す</li> <li>■ パスやドリブルなどでボールをキープ</li> <li>□ ボールとゴールが同時に見える場所に立つ</li> <li>□ パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動く</li> <li>□ ボールを持っている相手をマーク</li> </ul>	<p><b>【例 示】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■・・・ボール操作</li> <li>□・・・ボールを持たない動き</li> <li>■ ゴールの枠内にシュートをコントロール</li> <li>■ 味方が操作しやすいパスを送る</li> <li>■ 守備とボールの間に自分の体を入れてボールをキープ</li> <li>□ ボ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</li> <li>□ パスを出した後に次のパスを受ける動き</li> <li>□ 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</li> <li>□ ゴール前の空いている場所をカバー</li> <li>□ ゴールとボール保持者を結んだ直線上で守る</li> </ul>	<p><b>【例 示】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■・・・ボール操作</li> <li>□・・・ボールを持たない動き</li> <li>■ 防御をかわして相手陣地やゴールにボールを運ぶ</li> <li>■ 味方が作り出した空間にパスを送る</li> <li>■ 空いた空間に向かってボールをコントロールして運ぶ</li> <li>■ 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</li> <li>■ 隊形を整えるためにボールを他の空間に動かす</li> <li>□ 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</li> <li>□ 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</li> <li>□ 自陣から相手陣地の侵入しやすい場所に移動</li> <li>□ 味方が抜かれた際、攻撃を止めるためのカバーの動き</li> <li>□ チームの作戦に応じた守備位置を移動し、相手のボールを奪うための動き</li> <li>□ 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</li> <li>□ 一定のエリアから得点しにくい空間に相手や相手のボールを追い出す守備の動き</li> </ul>

	小学1・2年	小学3・4年	小学5・6年
知識及び技能	楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすること。	楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすること。	楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、その技能を身に付け、簡易化されたゲームをすること。
	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こと。	基本的なボール操作と、ボールを持たない時の動きによって、易しいゲームをすること。	ボール操作と、ボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすること。
例示(攻撃)	・ ねらったところ緩やかにボールを転がしたり、投げたり、蹴ったりして、的に当てたり得点したりすること。	・ ボール保持者と自分の間に守者がいない空間に移動すること。	・ ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動すること。
	・ ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ること。		・ 得点しやすい場所に移動し、パスを受けること。
	・ ボールを操作できる位置に動くこと。	・ 空いている場所に素早く動く	
例示(守備)	・ 相手(鬼)にタッチされたり、マーク(タグやフラッグ)を取られたりしないように、空いている場所を見付けて、速く走ったり、急に、曲がったり、身をかわしたりすること。		・ ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすること。
	・ 相手(鬼)のいない場所に移動したり、駆け込んだりすること。		
	・ 少人数で連携して相手(鬼)をかわしたり、走り抜けたりすること。		
	・ 逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マーク(タグやフラッグ)を取ったりすること。		
特別支援(知的他)	小学部1	小学部2	小学部3
知識及び技能	ア 教師と一緒に、ボールを使って楽しく体を動かすこと。	ア 教師の支援を受けながら、楽しくボールを使った基本的な運動やゲームをすること。	ア ボールを使った基本的な運動やゲームの楽しさを感じ、その行い方を知り、基本的な動きを身に付けること。
例示(攻撃)	空間の動きに関する記載なし	・ 教師や友達など逃げる相手を追いかけてタッチすること。	・ 逃げる相手を追いかけて、しっぽ(マーク)を捕ったりすること。
例示(守備)		・ 鬼にタッチされないように、速く走ったり、急に曲がった、身をかわしたりすること。 ・ 教師や友達と手をつないで鬼にタッチされないように走ったり、身をかわしたりすること。	・ 相手にしっぽ(マーク)を捕られないように速く走ったり、急に曲がったり、身をかわしたりすること。

中学1・2年	中学3年 高校入学年次	高校2・3年	
勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、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とともに、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こと。	勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、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とともに、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開すること。	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い、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とともに、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こと。	
ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防をすること。	安定したボール操作と空間を作りだすなどの動きによってゴール前への侵入などから攻防をすること。	状況に応じたボール操作と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こと。	
・ボールとゴールが同時に見える場所に立つこと。	・ゴール前に広い空間を作りだすために、守備者を引きつけてゴールから離れること。	・自陣から相手陣地の侵入しやすい場所に移動すること。	
・パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くこと。	・パスを出した後に次のパスを受ける動きをすること。	・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こと。	
	・ボール保持者が進行できる空間を作りだすために、進行方向から離れること。	・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こと。 ・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こと。	
・ボールを持っている相手をマークすること。	・ゴールとボール保持者を結んだ直線上で守ること。	・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こと。	
	・ゴール前の空いている場所をカバーすること。	・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こと。	
		・一定のエリアから得点しにくい空間に相手や相手のボールを追い出す守備の動きをすること。	
中学部1	中学部2	高等部1	高等部2
ア 球技の楽しさや喜びに触れ、その行い方が分かり、基本的な動きや技能を身に付け、簡易化されたゲームを行うこと。	ア 球技の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解し、基本的な技能を身に付け、簡易化されたゲームを行うこと。	ア 球技の楽しさや喜びを味わい、その特性に応じた技能を理解するとともに技能を身に付け、簡易化されたゲームを行うこと。	ア 球技の楽しさや喜びを深く味わい、その特性に応じた技能の理解を深めるとともに、目的に応じた技能を身に付け、ゲームを行うこと。
・空いている空間に気づく	・空いている空間に移動する	・ボール保持者と自己の間に守備者が入らないようにして攻撃に参加すること。 ・ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすること。 ・得点しやすい場所に移動し、パスを受けること。(小5・6と同じ)	・ボールとゴールが同時に見える場所に立つこと。 ・パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くこと。 ・パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くこと。(中1・2と同じ)
・空間に走り込むなど、ボール操作に至るための動き	・ボール保持者と自分の間に守る者がいないように移動すること	・ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすること。(小5・6と同じ)	・ボールを持っている相手をマークすること。(中1・2と同じ)
・空間に走り込むなど、守備の動き			

第63回 宮崎県学校体育研究発表大会（日向・東臼杵大会）

**研究内容及び研究の方向性と授業の視点**

研究の内容

『主体的・対話的で深い学びを実現する授業の在り方』

(1) カリキュラム・マネジメントの工夫

- 球技などにおける、個別最適な学びを実現するための12年間を見通した「学習内容系統図」の作成(学習指導要領「知識及び技能」の「ボールを持たない動き」(空間)に着目し、例示を系統図としてまとめ、授業計画等に役立てられるようにする。)

(2) 指導方法の工夫

- 球技などにおける、ICT活用の工夫  
授業の目標を達成するために、授業の展開の中におけるICT活用を各校種の授業で実践する。

	該当学年と主な活動内容	カリ・マネの視点	ICT活用の視点
小学校	【第3学年】 (6/8時間目) ○ゴール型ゲーム (タグラグビー)	○ カリキュラム・マネジメントの視点に立った12年間を見通した「学習内容系統図」の作成と活用	○ 球技などにおける、ICT活用の工夫 (ゲームの様子を撮影し、試合間の話し合い活動において、自分たちの動きが確認できるようにする。)
中学校	【第3学年】 (6/12時間目) ○ゴール型 (サッカー)	○ カリキュラム・マネジメントの視点に立った「学習内容系統図」の作成と活用	○ 球技(ゴール型：サッカー)におけるICTの活用 (※1人1台、タブレット端末を用意し、カメラ機能を使って、ペアで活動の様子を撮影する。撮影した映像を生徒自身で確認し、話し合い活動や練習の工夫、改善に役立てていく。)
高等学校	【第3学年】 (6/10時間目) ○ゴール型 (サッカー)	○ カリキュラム・マネジメントの視点に立った「学習内容系統図」の作成	○ 生徒の主体的で対話的な深い学びにつながるICTの活用 (練習メニューの選択や動画の撮影、GoogleClassroomを活用した授業の振り返りなどを行う。)
特別支援学校	【高等部第1・2・3学年】 (13/15)時間目 ○ゴール型 (サッカー)	○ カリキュラム・マネジメントの視点に立った学習内容系統図(サッカー)の作成と活用	○ 球技(サッカー)におけるICT活用と工夫の実際 (撮影されたゲームの様子を確認しながら話し合い、次のゲームに向けて、動きの改善に取り組む。)