「攻防する力」を高める
攻守一体プレイ型の可能性

滋賀県草津市立常盤小学校　青山　哲士
大阪府摂津市立摂津小学校　安田　昂平

・ボール操作技能を高めていけない

・意図的な攻撃を生みだす面白さを
感じさせられない

・どのように学習を進めてよいか
分からない

ネット型ゲームでの教師の困り感

1. あなたの[illegible]年数を教えてください。

1年目～3年目（　　）　　4年目～6年目（　　）

7年目～10年目（　　）　　10年目以上～（　　）

2. 体育の授業全般において、高しい体育の授業づくりを考えることができますか。

とてもできる（　　）　できる（　　）　少し苦手である（　　）　苦手である（　　）

3. 子どもたちが、ネット型ゲームの面白さを感じられるような授業づくりができますか。

とてもできる（　　）　できる（　　）　少し苦手である（　　）　苦手である（　　）

4. 表ゲーム体型のネット型ゲーム（テニス・卓球のようなゲーム）を実践したことがありますか。

何回も実践したことがある（　　）　実践したことがある（　　）　実践したことがない（　　）

対象：小学校教諭５０名

約８割が苦手意識

・つなぎ方がわからない

・持っていないときの動き方が分からない

・お見合いしてしまう

高学年のネット型授業で目指す姿は？

高学年でつけたい力

基本的なボール操作技能

・味方が捕りやすいパス

・相手コートに返球する

ボールを持たない時の動き

・ボール方向へ素早く移動する

・作戦に基づいた位置取り

GPAIによる高学年の授業観察

<u>対象</u>

・５年生「スマッシュバレー」　（全６時間）

・６年生「キャッチバレー」　（全６時間）

GPAIとは（高橋健夫氏・グリフィン）

子どもたちのゲームの中での行動を直接分析する方法

本研究での検証方法

〈分析カテゴリー〉
技能発揮…「何ができるか」
意思決定…「どう動くべきか」

・抽出チームを２チーム
・第１時と第６時の授業分析

分析カテゴリー（技能発揮）について

役割	技能発揮（A～C）	
１人目	A	素早く移動してボールを受けたり、味方が取りやすいようにパスしたりできる。
	B	ボールを受けたり、パスしたりできる。
	C	ボールを受けることや、パスすることができない。
２人目	A	素早く移動してボールを受けたり、打ちやすいトスをあげたりすることができる。
	B	ボールを受けたり、トスしたりできる。
	C	ボールを受けることや、トスすることができない。
３人目	A	相手コートの空いている場所やねらった場所へ、ボールを返すことができる。
	B	相手コートへボールを返すことができる。
	C	相手コートへボールを返すことができない。

分析カテゴリー（意思決定）について

役割	意思決定（A～C）	
１人目	A	ボールがとんでくる方向が分かり、移動して捕球しようとしている。
	B	移動してボールを捕球しようとしている。
	C	移動や捕球をしようとしていない。
２人目	A	ボールのつなぎ方が分かり、移動してつなごうとしている。
	B	移動してつなごうとしている。
	C	移動やつなぐことをしていない。
３人目	A	攻め方が分かり、移動して打とうとしている。
	B	移動して打とうとしている。
	C	移動や打つことをしていない。

GPAIによる分析結果

５年生

第２時（Aチーム）

	意思決定	技能発揮
a児	B	C
b児	C	B
c児		

第２

d児	B	B
e児	C	B
f児	B	B

第６時（Aチーム）

	意思決定	技能発揮
a児	B	C
b児	C	B

d児	B	B
e児	B↑	B
f児	B	B

個人技能に課題！

GPAIによる分析結果

６年生

第２時（Aチーム）

	意思決定	技能発揮
a児	B	B
b児	C	B
c児	C	B
e児	B	B
f児	B	B
g児	B	B
h児	C	C

第６時（Aチーム）

	意思決定	技能発揮
a児	A↑	B
b児	C	B
c児	C	B
e児	B	B
f児	A↑	A↑
g児	B	B
h児	C	C

動き方がわからない！

GPAIによる分析から見えてきた課題

・個人技能に課題　➡能動的に動けない

・動き方がわからない ➡戦術的な学びまで至らない

・試合の中でのボール操作技能
・ボールを持たない時の攻め方や守り方（意思決定力）

「攻防する力」

「攻防する力」を高める
攻守一体プレイ型の可能性

主題設定の理由

高学年で見られるネット型ゲーム（連携プレイ型）の課題を解決したい

系統性を持たせた教材開発に取組み、教師の困り感をなんとかしたい

↓

「攻防する力」

研究仮説

１年生から攻守一体プレイ型を積み上げていけば、「攻防する力」を高めることができ、高学年の連携プレイ型につながる手立てとなるだろう。

主題設定の理由

高学年で見られるネット型ゲーム（連携プレイ型）の課題を解決したい

系統性を持たせた教材開発に取組み、教師の困り感をなんとかしたい

「攻防する力」

攻守一体プレイ型の可能性

研究の内容

対象

・１年生「ころがしドッジボール」　（全６時間）

・２年生「シュートドッジボール」　（全６時間）

・３年生「フロアボール」　（全６時間）

・４年生「バウンドテニス」　（全６時間）

検証方法

・ゲームにおけるシュートコースと役割行動の分析
・児童の戦術的行動への評価

各学年で行ったゲーム

学年	第１学年	第２学年	第３学年	第４学年	第５学年	第６学年
メインゲーム	ころがしドッジボール	シュートドッジボール	フロアボール	バウンドテニス	スマッシュバレー	キャッチバレー
ゲームの状況	１対１での攻防		２対２での攻防		３対３での攻防	
ゲームの型	攻守一体プレイ型		攻守一体プレイ型		連携プレイ型	
ゲーム図						

各学年で行ったゲーム

学年	第１学年	第２学年	第３学年	第４学年	第５学年	第６学年
メインゲーム	ころがしドッジボール	シュートドッジボール	フロアボール	バウンドテニス	スマッシュバレー	キャッチバレー
ゲームの状況	１対１での攻防		２対２での攻防		３対３での攻防	
ゲームの型	攻守一体プレイ型		攻守一体プレイ型		連携プレイ型	
ゲーム図						

１年生（第１時）

１年生（第６時）

１年生のシュートコースの分析

第１時

中央部が多い

第６時

端が多い

「攻防する力」（低学年）

・ねらって投げる力

・ボールの動きを注視して捕球しようとする力

各学年で行ったゲーム

学年	第１学年	第２学年	第３学年	第４学年	第５学年	第６学年
メインゲーム	ころがしドッジボール	シュートドッジボール	フロアボール	バウンドテニス	スマッシュバレー	キャッチバレー
ゲームの状況	１対１での攻防		２対２での攻防		３対３での攻防	
ゲームの型	攻守一体プレイ型		攻守一体プレイ型		連携プレイ型	
ゲーム図						

バウンドテニス（攻守一体プレイ型）

直接返球が難しい
場面がある！

３回以内で返球　連携の必要感

授業で見られた返球パターン

直接返球型
フォロー型
協力型
意図的返球型

①直接返球

②フォロー型

③協力型

④意図的返球型

返球パターン分析

第１時

	割合
直接返球型	69%
協力型	11%
意図的返球型	2%

第６時

	割合
直接返球型	55%
協力型	13%
意図的返球型	4%

直接返球➡フォロー型　協力型　意図的返球型

「攻防する力」（中学年）

・ボールをつないで攻める力

・連携して守ろうとする力

学年	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年
メインゲーム	ころがし ドッジボール	シュート ドッジボール	フロアボール	バウンド テニス
ゲームの状況	１対１での攻防		２対２での攻防	
ゲームの型	攻守一体プレイ型		攻守一体プレイ型→連携プレイ型	
ゲーム図				

攻守一体連携プレイ型

高学年でつけたい力

基本的なボール操作技能

・味方が捕りやすいパス
・相手コートに返球する

ボールを持たない時の動き

・ボール方向へ素早く移動する
・作戦に基づいた位置取り

中学年
・ボールをつないで攻める力
・連携して守ろうとする力

低学年
・ねらって投げる力
・ボールを注視して、捕球しようとする力

攻防する力を高める

学年	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年
メインゲーム	ころがし ドッジボール	シュート ドッジボール	フロアボール	バウンド テニス
ゲームの状況	１対１での攻防		２対２での攻防	
ゲームの型	攻守一体プレイ型		攻守一体連携プレイ型	
ゲーム図				

攻守一体プレイ型の可能性

今後の課題

①新教材の開発

②手立ての有効性を検証

「攻防する力」を高める
攻守一体プレイ型の可能性

滋賀県草津市立常盤小学校　青山　哲士
大阪府摂津市立摂津小学校　安田　昂平