

共通主題

ボール運動系における「動ける体」を育成する学習指導

－ 『前・中・後期』の発達段階に応じたスコープとシーケンスを通して－

I 共通主題・副主題の意味

1 「ボール運動系」とは

小学校1年生～4年生の「ゲーム」、小学校5年生～6年生の「ボール運動」、中学校1年生～高等学校3年生の「球技」の領域をつないだ総称である。

新学習指導要領において、ボール運動系の種目は、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を育成する観点、攻守の特徴（類似性・異質性）、「型」に共通する動き・技能を系統的に身に付けるという視点から整理された。その結果、特性や魅力に応じて、相手コートに侵入して攻防を楽しむ「ゴール型」、ネットをはさんで攻防を楽しむ「ネット型」、攻守を交代して攻防を楽しむ「ベースボール型」の3つに分類された。つまり、種目固有の技能ではなく、攻守を展開する際に共通して見られるボール操作やボールを持たないときの動きに着目した指導が重視されることを意図している。

2 「ボール運動系における『動ける体』とは

「身体能力」と「ゲーム感覚」を身につけた体のことで、ボール運動系のゲームにおいて、身につけたゲーム感覚を発揮し、ボール操作やボールを持たない時の動きができることである。

(1) 「身体能力」について

身体能力とは、体力及び運動の技能により構成される。ここでの体力は、運動発達の「至適時」を考慮した〈調整力・全身持久力・瞬発力〉を言い、ボール運動における技能〈ボール操作・ボールを持たないときの動き〉を指すものである。

また、中央教育審議会の答申（平成20年1月）において、体育については、「体を動かすことが身体能力を身に付けるとともに、情緒的や知的な発達を促し、…（中略）… 発達の段階を考慮し、指導内容を整理し体系化を図る。」とあるように、子ども達に身に付けさせなければならない能力である。

(2) 「ゲーム感覚」について

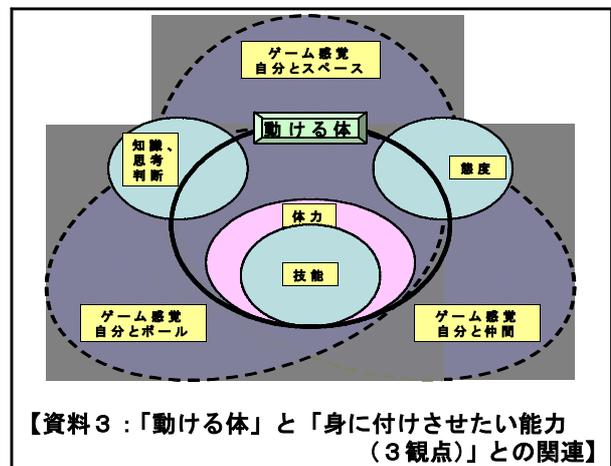
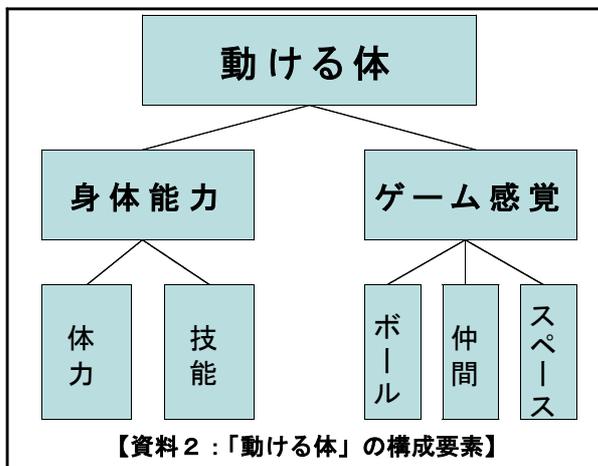
ゲーム感覚とは、ゲーム中に様々な場面や状況に応じて、自分の体を動かすために必要な感覚である。この感覚は、ボール・仲間・スペースの位置や速度を認知し、その情報をもとに状況を判断し、次の動きを制御するために働くものであると考える。これを養うことにより、身に付けた技能を、刻々と状況が変化するゲームの中で活用することができるのである。

本研究では、児童生徒の発達段階を踏まえ、「ボール」「仲間」「スペース」に対する感覚を「ゲーム感覚」とする。それぞれの感覚の具体的な内容を【資料1】のように考え、発達段階に応じて重点化する。

ゲーム感覚	具体的な内容
自分とボール	打つ、返球する等、ボールを操作するために、プレイ中のボールの状態に応じて自分の体を動かす感覚
自分と仲間	仲間と連携したプレーをするために、仲間の動きや仲間からのパス、仲間へのパスに応じて自分の体を動かす感覚
自分とスペース	スペースを攻撃・防御するために、チームの戦術に応じて、ポジションを変えるなど、自分の体を動かす感覚

【資料1：「ゲーム感覚」と具体的な内容】

以上のことから、「動ける体」の構成要素を【資料2】のようにまとめた。



3 「ボール運動系における『動ける体』を育成する学習指導」とは

児童生徒の発達段階に応じた学習内容や方法を仕組み、「身体能力」を高め、「ゲーム感覚」を養い、ボール運動系における「動ける体」をつくっていくことである。

【資料3】は、「動ける体」を構成する「身体能力」「ゲーム感覚」と身に付けさせたい能力である「態度」「知識・思考・判断」（P7：「ボール運動系のスコープとシーケンス」に示す）の関係を示したものである。また、本研究で目指す「動ける体」とは、体育・保健体育科が目指す「技能」はもとより、「態度」「知識、思考・判断」の一部も包括するものとしてとらえる。

4 『前・中・後期』の発達段階」とは

これまでの小学校6年間・中学校3年間・高等学校3年間という区分ではなく、運動発達及び意識発達の段階を踏まえ、小学校・中学校・高等学校の12年間で4年毎に分けた3つのまとまりである。

『前・中・後期』の発達段階を「運動発達」「意識発達」の二面で捉え、「運動発達」についてはスキヤモンの「発達曲線」、東京大学の宮下充正名誉教授の「スポーツに必要な能力の発達」の考えをもとに、「意識発達」については「ピアジェによる知的発達の段階」の考えをもとに、「身体能力」と「ゲーム感覚」を【資料4】のようにまとめた。

	意識発達	動ける体		運動発達
		ゲーム感覚	身体能力	
前期	<p>〈論理的抽象的思考〉の準備段階 → 教師の準備した手立てにひたる段階 【体験選択的】</p> <p>○ 具体物を使って、繰り返し学習する → 【ボール】</p>		<p>体力 → 調整力 技能</p> <p>ボール操作</p> <p>ボールを持たないときの動き</p>	<p>脳・神経系の発達 ↓ 動作の習得 「巧みな動き」</p>
中期	<p>〈自己編集する力・計画性〉の獲得段階 → 教師が準備した資料を、取捨選択して活動する段階 【取捨選択的】</p> <p>○ 自分なりのやり方で、仲間とかかわりながら学習する → 【仲間】</p>		<p>体力 → 全身持久力 技能</p> <p>ボール操作</p> <p>ボールを持たないときの動き</p>	<p>呼吸・循環系の発達 ↓ 粘り強さの獲得(持久性) 「持続的な動き」 (取り扱う運動の型や種目による体力要素)</p>
後期	<p>〈抽象的思考・仮説演繹的思考〉の段階 → 自分達で練習方法を工夫・改善しながら活動する段階 【自主活動的】</p> <p>○ 攻防に応じた戦術を使いながら学習する → 【スペース】</p>		<p>体力 → 瞬発力 技能</p> <p>ボール操作</p> <p>ボールを持たないときの動き</p>	<p>骨格・筋系の発達 ↓ 力強さの獲得 「力強さとスピーディーな動き」</p>

【資料4：「動ける体」の構成表】

5 「『前・中・後期』の発達段階に応じたスコープとシーケンスを通して」とは

『前期』『中期』『後期』の各段階に応じた指導内容（スコープ）を整理し、系統性・順序性（シーケンス）によって体系化を図り、指導方法を工夫することである【別紙資料（P8）】。

運動発達及び意識発達をもとに、指導内容を整理・体系化して指導を行うことで、段階的に身体能力やゲーム感覚を高め、ボール運動系における「動ける体」を育成することができると考える。

II 共通主題・副主題の設定理由

1 社会の要請とボール運動系の特性から

全国的に子供の体力低下は深刻な問題である。特に福岡県においては、新体力テストの結果が、ほとんどの種目において全国平均を下回る状況にある。そこで、「教育力向上福岡県民会議第一次提言」では、福岡県における児童生徒の課題の一つとして「体力低下」の問題を取り上げ、家庭・地域・学校の連携のもと、県をあげて子供の体力向上に取り組もうとしている。また、子供の日常の運動機会の減少にともなって運動量も減少している現在、体力低下に歯止めをかける手立ての一つとして、学校体育の役割はきわめて大きいと言える。

そこで、児童生徒が楽しく主体的に「わかる」ことと「できる」ことが実感できる授業やボール運動系で必要とされる身体能力を高め、ゲーム感覚を養う授業は重要と考える。

ボール運動系の学習は、学校体育において児童生徒に最も人気のある運動領域の一つである。それは、ボールを巧みに操ることや仲間との交流、チームの戦術・隊形の様々な変化など、児童生徒を魅了する特性が多様に含まれているからである。

そこで、ボール運動系の学習において「動ける体」をつくることは、他の運動領域における「動ける体」づくりを考える際の指針となるとともに、児童生徒の運動に対する興味・関心を高める上で大きな効果が期待できると考える。

以上のことから、ボール運動系における「動ける体」を育成することは、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を育てる上で意義深いと考え、本共通主題を設定した。

2 学習指導要領の改訂と児童生徒の発達段階の面から

今回の学習指導要領の改訂の基本方針として、「体育については、それぞれの運動が有する特性や魅力に応じて、基礎的な身体能力や知識を身に付け、生涯にわたって運動に親しむことができるように、発達のまとまりを考慮し、指導内容を整理し体系化を図る。」と記されている。また、体育・保健体育科の指導内容が整理・体系化され、小・中・高等学校の12年間で4年ごとに区分される。これは、4年刻みの3段階で区分することが、「運動発達上のつながりがよい」「12年間で系統的に学習できる」「指導内容の整理・体系化から、効果的な指導によって技能が身につけやすい」と考えられているからである。

「ピアジェによる知的発達の段階」によると、「論理的抽象的思考の準備段階」では、具体物の操作によって物事を考えていくことができる段階とされている。「自己編集能力・計画的思考の獲得段階」では、仲間を意識し、比較して自己を評価できる。また、一定の計画をもって行動することができる段階とされている。「抽象的思考・仮説演繹的思考段階」では、自分自身を第三者的に分析することができる。また、組み立てた理論をもとに物事を考えていくことができる段階とされている。このピアジェの理論をもとに、『前・中・後期』の発達段階に応じた学習方法の設定とゲーム感覚（前期：ボール、中期：仲間、後期：スペースとの関係）を位置づけることは、子供の思考力を段階的に高める上で大きな効果が期待できると考える。

以上のことから、『前・中・後期』の発達段階を「運動発達」と「意識発達」の二面から捉え、指導内容を整理し、系統性・順序性によって体系化を図ることは、ボール運動系における「動ける体」を育成する上で有効であると考え、本副主題を設定した。

Ⅲ 個人実践に向けて

ボール運動系の3つの型のうち「ゴール型（攻守入り乱れ系）」や「ベースボール型（攻守交代系）」は、戦術構造（特に、ゲーム中に要求される「判断」）において、非常に複雑で難しい。それに対し「ネット型（攻守分離系）」は、自陣におけるポジション取りやネットを越えて移動してきたボールに相手は関与することができず、妨害されることなく「判断（スペースを攻める、守る）」することができる。換言すれば「すべきこと」がかなり明確化されている。したがって、発達段階や子供のもつ身体能力、あるいは過去の運動経験からもたらされる個人差を考慮すれば、この「わかりやすい」ゲームを小学校の早い時期から、系統的に学ばせることは大変意味がある。また「ネット型」の中でも、バレーボールは、味方同士の連携が求められ、指導内容を「単純」なものから「複雑」なものへと応用・発展させやすく、中学校・高等学校での学習にも適していると考える。

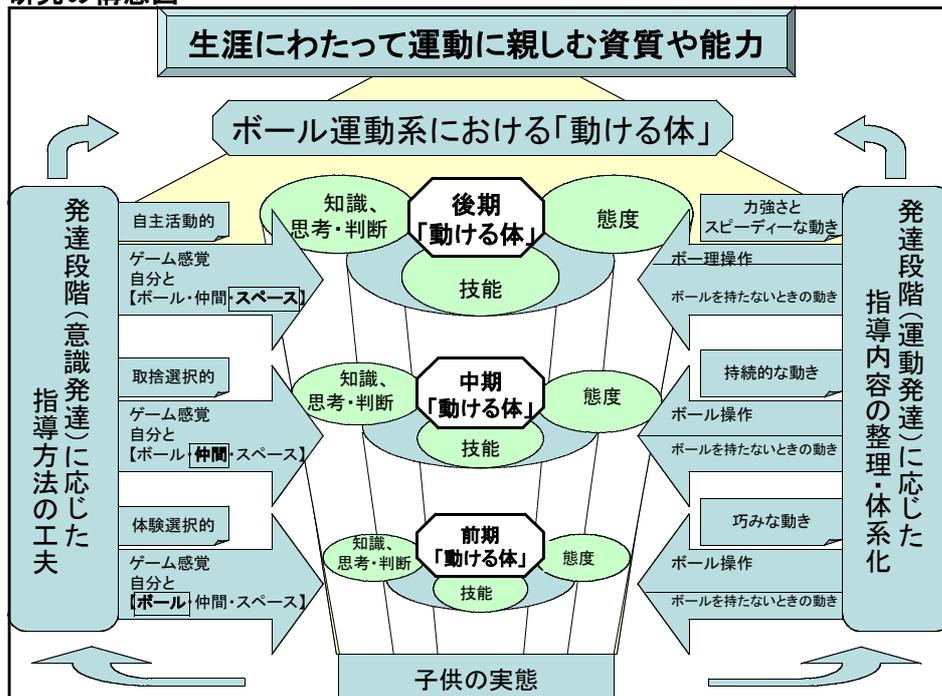
以上のことより、ボール運動系の「ネット型」に視点をあてて個人の実践を行う。

尚、本研究では『前期』『中期』『後期』の発達段階に応じたスコープとシーケンスをもとに、ソフトバレーボール（『前期』：小学3年生）とバレーボール（『中期』：中学1年生『後期』：高等学校3年生）で実践し、ボール運動系における「動ける体」づくりを目指す。

そこで、『前期』『中期』『後期』の各段階において、「ソフトバレーボール」「バレーボール」における「動ける体」を以下のように位置づけた。

段階	「ソフトバレーボール・バレーボール」における「動ける体」	目指す子供・生徒の姿
前期	ゲームにおいて、自分とボールとの関係を感じ取り、身に付いた技能を發揮しながら楽しくゲームを行う。	「ボールに対応した動き」を身に付ける子供
中期	ゲームにおいて、自分と仲間との関係を意識して、チームの目標に応じた攻防により、ラリーを続ける。	「仲間との動き」を習得する生徒
後期	ゲームにおいて、自分とスペースとの関係をつかみ、戦術を活かしながら、空いたスペースを巡る連携した攻防を展開する。	「スペースを意識した動き」を獲得する生徒

Ⅳ 研究の構想図



V 研究のまとめ

本研究は、新しい学習指導要領をもとに作成した「ボール運動系のスコープ・シーケンス」(P 9)を通して、12年間のボール運動系(ネット型)における学習内容とその系統性・順序性を模索してきた。限られた条件の中で今回の研究においては、前期：小学校3年生、中期：中学校1年生、後期：高等学校3年生の3事例でしか検証を行うことができなかった。また、対象生徒は3事例とも異なり、系統性・順序性の正確性を検証するための客観的なデータを収集・分析することは難しかった。そこで、ここでは各研究で見えてきた成果と課題を基に研究のまとめを行う。

1 身に付けさせたい能力の視点から

各校種及び学年で身に付けさせたい能力は「ボール運動系のスコープ・シーケンス」に示しているが、今回の検証で系統性・順序性に関する次のような内容が明らかになった。

◎各研究を通して、各段階(『前期』：小学3年生、『中期』：中学1年生、『後期』：高校3年生)の学習までに、身に付けさせておいてほしいと考えた具体的能力

○技能について

- ・『前期』：手の平でボールを打ち上げる等の動き(ボール操作)や飛んでくるボールを追う動き(ボールを持たないときの動き)ができる。
- ・『中期』：手や腕を使ってボールを打ち返す等の動き(ボール操作)や飛んでくるボールの位置(落下点等)へ移動する動き(ボールを持たないときの動き)ができる。
- ・『後期』：ポジションの役割を理解し、自分の役割に応じてレシーブやスパイク等の動き(ボール操作)やポジションへ移動する等の動き(ボールを持たないときの動き)ができる。

○態度について

- ・『前期』：仲間との関わり方(やさしい言葉かけ)やきまりを守ることができる。
- ・『中期』：規則を守り、仲間と協力(支え合う等)して運動を楽しむことができる。
- ・『後期』：ルールを守り、仲間と協同(自己表現等)して運動に取り組むことができる。

○知識、思考・判断について

- ・『前期』：自分たちで規則を工夫したり、動き方を話し合ったりすることができる。
- ・『中期』：簡単な作戦を立てたり、課題を設定したりすることができる。
- ・『後期』：課題を解決するための練習方法を考え、工夫することができる。

上記の「技能」「態度」「知識、思考・判断」の記述内容については、『前期』『中期』『後期』とも「ボール運動系のスコープ・シーケンス」に示している身に付けさせたい能力の内容とほぼ合致するものであった。しかし、実際には前段階までに身に付いているはずの能力が十分に定着しておらず、授業展開に支障をきたす場面が見られた。このことを通して、逆に「ボール運動系のスコープ・シーケンス」に示された能力が各発達段階において確実に身に付いていれば、意図した授業が展開できたという裏付けを得られたことになる。

以上のことから、「ボール運動系のスコープ・シーケンス」を基に、学習内容や方法を考えることは、児童生徒の発達段階に応じた「技能」「態度」「知識、思考・判断」を段階的に身に付ける上で有効に働くと考える。

2 「ゲーム感覚」の視点から

児童生徒の意識発達に応じて、3つの「ゲーム感覚」を『前・中・後期』の段階毎で重点化させたことにより、各段階で目指す球技のねらいを達成することができたと考える。

その根拠は、ゲームの場面で【資料1 (P2)】で示す具体的な内容が発揮され、練習(学習)によって習得したボール操作やボールを持たないときの動き(技能)ができていたことにある。(『前・中・後期』の全体考察より)

『前期』の学習後の感想に「高いボールがきてもうつことができた。でも、チームワークがあまりできなかったの、来年はそのことを生かしてがんばります。」という記述内容が見られ、ボール操作は身に付けることができたが、仲間との動きに対する課題がうかがえた。

『中期』では「2～3人だとできるけど、チームは動き方が分かりにくいのでちょっと苦手だ。」という記述内容から、人数が増えることで個人や仲間の動きが複雑になり、チームにおける戦術(フォーメーション)等に基づいた協同した動きを確認することの必要性や課題がうかがえる。

『後期』では「チームでの動き方が少しずつ分かったの、攻めや守りが楽しくなった。」という記述内容から、フォーメーションを理解し、ゲームに活かされていたことがうかがえる。

以上のことから「ゲーム感覚」を自分と「ボール」「仲間」「スペース」の関係から捉え、発達段階に応じて「ボール」→「仲間」→「スペース」へと重点を移しながら学習内容及び指導を創造したことは、ボール運動系における「動ける体」を育成する上で有効であったと考える。

VI 研究の成果と今後の課題

1 研究の成果

- 発達段階(運動・意識)に応じた指導内容の整理・体系化による指導方法の工夫によって、各段階における児童生徒の「態度」「知識、思考・判断」を高めるとともに、「身体能力(体力・技能)」を身に付けることができた。
- ドリルゲームやタスクゲームなど、工夫したゲームを仕組んだことによって、各段階における児童生徒の「ゲーム感覚」を養い、『前・中・後期』に応じたボール運動系(ネット型のバレーボール)における「動ける体」を育成することができた。
- ボール運動系のスコープ・シークエンスを通じた学習の工夫によって、身に付けさせたい能力(「技能」「態度」「知識、思考・判断」)の系統性に関する課題が明らかとなった。
- 発達段階に応じた「ゲーム感覚」の重点化と指導によって、「自分とボール」「自分と仲間」「自分とスペース」におけるつながり(順序性)の有効性が証明できた。

2 今後の課題

- 「技能」「態度」「知識、思考・判断」の系統性に関する課題を踏まえ、『前・中・後期』の各段階で、確実に身に付けるための学習指導の工夫が必要である。
- 『前・中・後期』の発達段階に応じたスコープとシークエンスに対する共通理解を図るための小学校・中学校・高等学校における異校種間連携が必要である。
- 「ネット型」だけでなく、「ゴール型」や「ベースボール型」、他の領域におけるスコープとシークエンスの研究が必要である。

【別紙資料:ボール運動系のスコープ・シーケンス】

校種・学年	小学校1年	小学校2年	小学校3年	小学校4年	小学校5年	小学校6年	中学校1年	中学校2年	中学校3年	高等学校1年	高等学校2年	高等学校3年	
発達段階	前期 脳・神経系の発達				中期 呼吸・循環系の発達				後期 骨格・筋系の発達				
運動発達	調整力(多様な動き・巧みな動き)				全身持久力(持続的な動き)				瞬発力(力強さとスピーディーな動き)				
意識発達	論理的抽象的思考の準備段階				自己編集能力・計画的思考の獲得段階				抽象的思考・仮説演繹的思考の段階				
ボール運動系	ゲーム				ボール運動		球技		球技				
ゴール型	ボールゲーム 鬼遊び		ゴール型ゲーム		バスケットボール サッカー・ハンドボール		バスケットボール・サッカー ハンドボール		バスケットボール・サッカー ハンドボール・ラグビー				
ネット型			ネット型ゲーム		ソフトバレーボール		バレーボール・テニス 卓球・バドミントン		バレーボール・テニス 卓球・バドミントン				
ベースボール型			ベースボール型ゲーム		ソフトボール		ソフトボール		ソフトボール				
身に付けさせたい能力	技能	・運動を楽しく行い、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームを行い、その動きができる		・運動を楽しく行い、型に応じた動きができる		・運動の楽しさや喜びに触れ、型に応じた技能を身につける		・勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームが展開できる		・勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームが展開できる		・勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、作戦や状況に応じた技能や仲間と連携した動きを高めてゲームが展開できる	
	態度	・運動に進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたら、場の安全に気をつけたりすることができる		・運動に進んで取り組み、規則を守り仲よく運動したり、勝敗を受け入れたら、場や用具の安全に気をつけたりすることができる		・運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる		・球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、分担した役割を果たそうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとするなどや健康・安全に気を配ることができる		・球技に自主的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする、自己の責任を果たそうとすること、役割を積極的に引き受け自己の責任を果たそうとすること、合意形成に貢献しようとするなどや、健康・安全を確保することができる		・球技に主体的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする、自己の責任を果たそうとすること、役割を積極的に引き受け自己の責任を果たそうとすること、合意形成に貢献しようとするなどや、健康・安全を確保することができる	
	知識理解	・簡単な規則を工夫したり、攻め方を決めたりすることができる		・規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりすることができる		・ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができる		・球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、関連して高まる体力などを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できる		・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し、自己の課題に応じた運動の取り組み方を工夫できる		・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し、チームや自己の課題に応じた運動を継続するための取り組みを工夫できる	
ネット型の内容	・(物やマークなどの的に向かってボールを投げて的に当てるボール遊びで、個人対個人、集団対集団で競争するゲームをする) (ボールを転がしたり、投げたりするドッジボール)		・ごく軽量のボールを片手や両手ではじいて自陣の味方にパスをしたり相手コートに返したりして、ラリーの続くゲームをする。また、弾むボールを床や地面に打ちつけて相手コートに返し、ラリーの続くゲームをする		・操作しやすいボールを用いたり、ボール操作についての制限を緩和することを通して、連係プレーによる攻撃やそれに対応する守備がしやすくなるように簡易化されたゲームをする		・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展開する		・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展開する		・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だすなどの攻防をする		
バレーボールにおける具体的な技能の内容	【ボール操作】 ・ボールをつく、転がす、投げる、当てる ・ボールを捕る、止める 【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に入る ・ボールを操作できる位置に動く		【ボール操作】 ・いろいろな高さのボールを片手又は両手ではじく、打ちつけるなどして、相手コートに返球する 【ボールを持たないときの動き】 ・ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に体を移動したりする		【ボール操作】 ・自陣のコート(中央付近)から相手コートへ向けサービスを打ち入れる ・相手コートにボールを打ち返す ・味方が受けやすいようにボールをつなぐ 【ボールを持たないときの動き】 ・ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動する		【ボール操作】 ・サービス ・オーバーハンドパス ・アンダーハンドパス ・レシーブ ・トス ・アタック(スパイク) 【ボールを持たないときの動き】 ※定位置に戻るなどの動き ・ポジションごとの定位置に戻る ・ボールや相手に正対する		【(役割に応じた)ボール操作】 ・サービス ・レシーブ ・トス ・スパイク ・ブロック 【ボールを持たないときの動き】 ※連携した動き ・空いた場所を埋める動き ・味方の動きに合わせたカバー ・フォーメーションに応じた位置への動き		【集団的技能】 ・サービスやスパイクレシーブ、三段攻撃、二段攻撃、時間差攻撃とその防御等での自己の役割を理解し、ゲームに生かせるようにする 【個人の技能】 ・サービス、パスとレシーブ、トス、スパイク、ブロックなどを身につけるようにする		
ゲーム感覚 ◎:重点	◎「自分とボール」 「自分と仲間」 「自分とスペース」				「自分とボール」 ◎「自分と仲間」 「自分とスペース」				「自分とボール」 「自分と仲間」 ◎「自分とスペース」				
各段階における「動ける体」	・ゲームにおいて、自分とボールとの関係を感じ取り、身に付いた技能を発揮しながら楽しくゲームを行う				・ゲームにおいて、自分と仲間との関係を意識して、チームの目標に応じた攻防により、ラリーを続ける				・ゲームにおいて、自分とスペースの関係をつかみ、戦術を活かしながら、空いたスペースを巡る連携した攻防を展開する				
本研究で目指す子供像	態度	・チームの友達と教え合いながら試合を行い、相手チームと得点を競争する楽しさにひたる子供		・自己の役割を果たし、仲間との練習やゲームに協力して取り組むことができる生徒【協同した動き】		・チームの課題を解決するために、チームで協力しながら、主体的に活動することができる生徒							
	知識思考判断	・今までつかんだ技能や行い方に関する知識を作戦に組み入れて試合を行い、楽しさにひたる子供		・技能の名称や仕方を理解し、仲間と課題解決に向けた練習や作戦を決定・修正できる生徒【意識した動き】		・フォーメーションでの位置取りや役割を理解し、課題の解決策を考え、ゲーム中に状況に応じて、指示を出すことができる生徒							
	技能	・精いっぱい運動するとともに、いろいろな方向や速さのボールに対応して動き、ラリーを続ける楽しさにひたる子供		・自己の課題に応じた技能を習得し、仲間と連携したプレーできる生徒【対応した動き】		・「ボールを持たないときの動き」を獲得し、チームでスペースを守ったり、攻めたりするための動きができる生徒							