

# 2024 年度バスケットボール授業研究会

## ゲーム中心の指導アプローチを活用した 楽しく学びを深める授業実践

松戸市立松戸高等学校 瀬和真一郎



# 自己紹介

- ・ 体育科学修士（専門は体力学）
- ・ NPO法人つくばフットボールクラブ
- ・ メキシコ留学（日墨学生等交流計画）
- ・ 千葉県高等学校保健体育部会 体育専門部部長
- ・ 体育ICT研究会
- ・ ICT夢コンテスト2022 NHK賞 受賞  
「VRコンテンツを活用した体育と物理による教科横断的な学びの実践」
- ・ 千葉県NIEアドバイザー
- ・ 臨床教科教育学会 IAHPEDS 会員
- ・ 日本サッカー協会公認B級コーチ
- ・ 47FAチューター / 千葉県トレセンU-16



# 楽しく学びを深める授業を実践するために意識していること

## ① 体育指導とスポーツ指導の違い

## ② ゲーム中心の指導アプローチ (G B A : Game Based Approach)

## ③ AARサイクル

個人情報保護のため画質を下げています



# ① 体育指導とスポーツ指導の違い

| 体育指導                         |      | スポーツ指導           |
|------------------------------|------|------------------|
| 学習指導要領                       | 指導方針 | 協会、連盟、クラブの理念     |
| 身体教育（学び）                     | 指導内容 | スポーツ文化の指導・伝承     |
| 全ての児童・生徒<br>（運動・スポーツ・体育嫌い含む） | 指導対象 | 自主的に入部、加入した子どもたち |
| 保健体育教師                       | 指導者  | コーチ<br>インストラクター  |

## 学習指導要領におけるボールゲームの内容 （小学校3学年及び第4学年以降）

ネット型  
Net/Wall Games

ゴール型  
Invasion Games

ベースボール型  
Striking/Fielding Games

スポーツ文化の  
指導・伝承  
(インストラクター、コーチ)

身体教育  
(保健体育教師)

# ① 体育とスポーツの違い

体育で求められていること

資質・能力

- ・ 知識・技能
- ・ 思考力・判断力・表現力
- ・ 学びに向かう力・人間性

主体的・対話的で深い学び

見方・考え方

令和の日本型教育

個別最適な学び

+ 協働的な学び

規律・態度志向  
強制体育？  
体育 1.0  
軍人的体育教師？

運動量・コーチング志向  
矯正体育？  
体育 2.0  
コーチ的体育教師？

協同的学習志向？  
共生体育？  
体育 3.0 ？  
ファシリテーター？

# 楽しく学びを深める授業を実践するために意識していること

## ① 体育指導とスポーツ指導の違い

## ② ゲーム中心の指導アプローチ (G B A : Game Based Approach)

## ③ AARサイクル



## ② ゲーム中心の指導アプローチ（G B A : Game Based Approach）とは

### **TGFU**

**Teaching Games for Understanding**  
BunkerとThorpeが1982年に提唱。（英国）

#### **GS**

Game Sense

TGFUのバリエーションの一つ。  
1990年代半ばにThorpeとオーストラリアスポーツ委員会が協働して開発。

#### **PP**

Play Practice

オーストラリアでAlan Launder  
によって確立された。

#### **GCA**

Games Concept Approach

TGFUのバリエーションの一つ。  
シンガポールで開発された。

#### **TGM**

Tactical Games Model

TGFUのバリエーションの一つ。  
ゲームの文脈におけるスキルの学習  
を強調している。（アメリカ）

TGfU SIG(Special Interest Group) において2021年にG B A（Game Based Approach）を統一した用語として使う公式の合意声明を発表。

## ② ゲーム中心の指導アプローチ（G B A : Game Based Approach）とは

### ① ゲームの経験

- ・ ウォームアップゲーム
- ・ メインゲーム
- ・ 楽しさ・ルール工夫  
(アダプテーションルール)



### ② ゲーム理解

- ・ 戦術的気づき
- ・ 戦術理解



### ③ 課題解決

- ・ タスクゲーム
- ・ ドリルゲーム
- ・ メインゲーム



## ② ゲーム中心の指導アプローチ（G B A : Game Based Approach）とは

- ・ **ゲーム理解**
- ・ **戦術的気づき**
- ・ **適切な意思決定、問題解決力**
- ・ **学習意欲の向上**
- ・ **技能の実行**

を楽しく身につけることができる。

### ○「伝統的な技術中心のアプローチ」だと・・・

- ・ 十分にゲームの特性や魅力に触れさせることができない。
- ・ 技術レベルが低い(上がらない) 生徒は授業を楽しめない。
- ・ 授業者やコーチに過度に依存し、受動的な学びとなってしまう。

## ② GBAと深い学び ゴール型球技4局面とその目的の理解

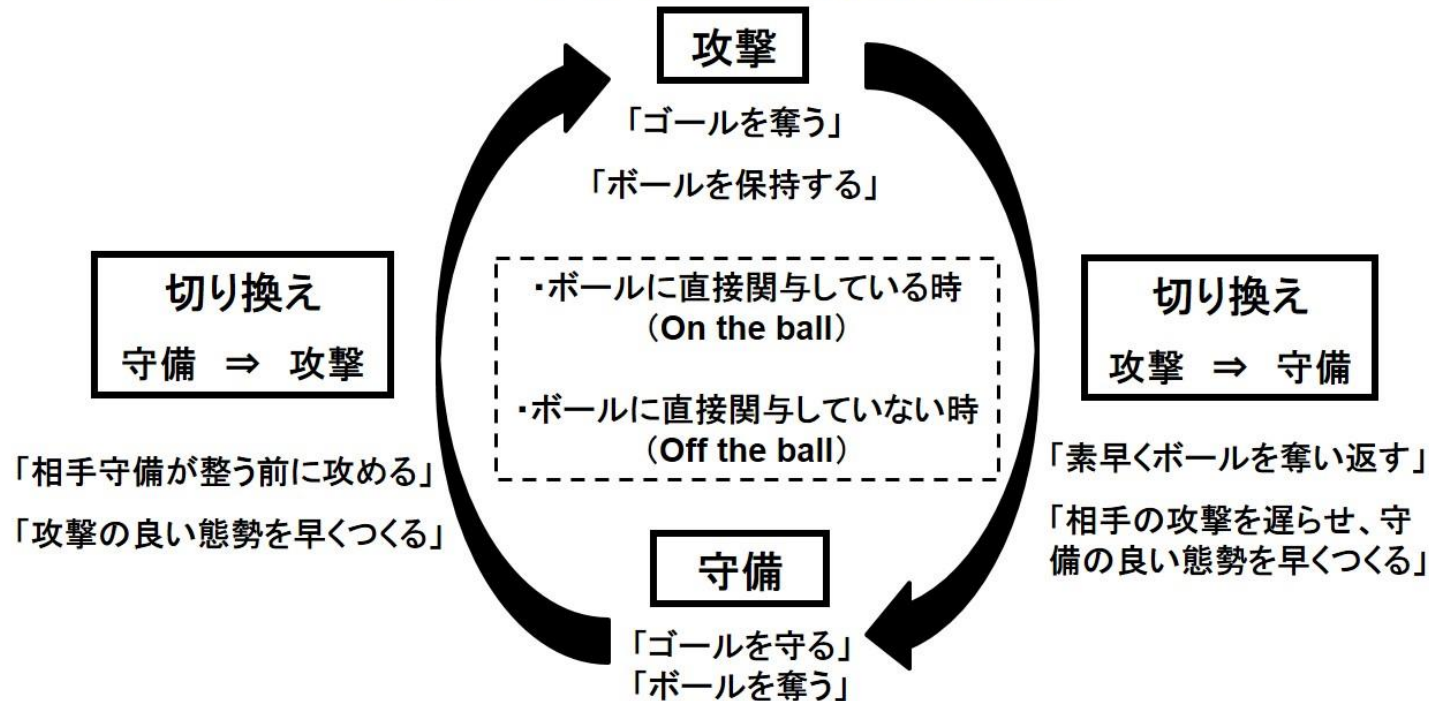
発問例： 守→攻

「ボールを奪った瞬間、何を狙う？」

発問例： 攻撃

「攻撃は常に何を狙う？」

＜サッカーにおける主要な4局面と目的＞



※JFAサッカー指導教本2020(公益財団法人 日本サッカー協会)を基に執筆者が作成

発問例： 守備

「どうすれば相手からボールを奪える？」

発問例： 攻→守

「ボールを奪われそうになったらまず何をする？」

# 楽しく学びを深める授業を実践するために意識していること

① 体育指導とスポーツ指導の違い

② ゲーム中心の指導アプローチ  
(G B A : Game Based Approach)

③ AARサイクル



### ③AARサイクルとは

AARサイクル（「Education 2030 プロジェクト」 OECD）

Anticipation(見通し) - Action(行動) - Reflection(振り返り)



個人情報保護のため画質を下げています

計画を立てること、経験、そして振り返りを繰り返すことで学習者は理解を深め、視野を広げる。

**自己決定・自己分析**

**⇒ 当事者意識 ・ 楽しさ？**

**教員は生徒の学びを支援**

**⇒ 学びの環境作り、ワンポイントアドバイス**

### ③AARサイクル × GBA

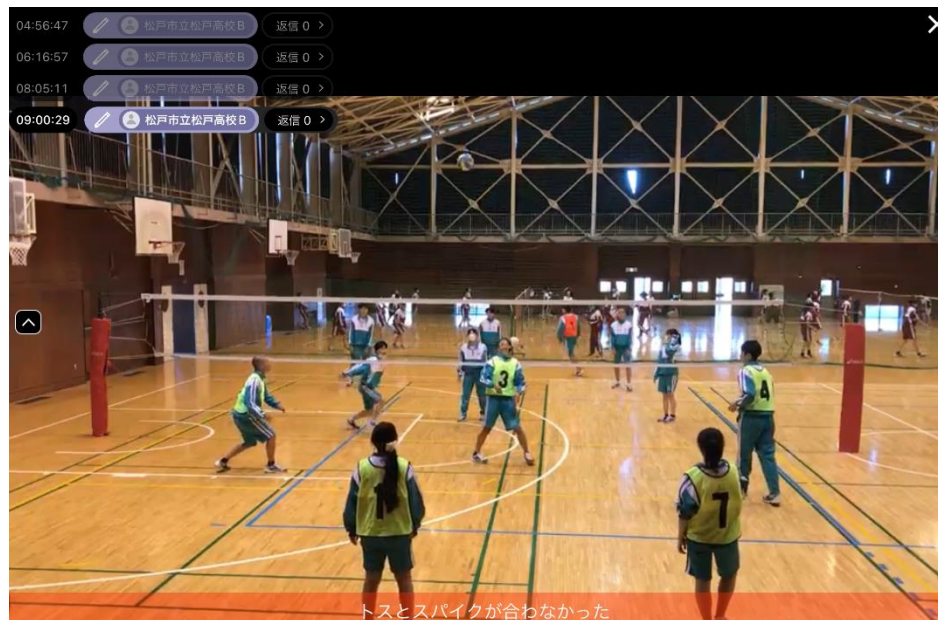
|          |     |                                                                                                                                                                                                                           |
|----------|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 導入<br>①  | 10分 | <p>グループごとに集合、シューティング</p> <p>学習目標（態度目標・内容目標）の確認</p> <p><b>解説（発問中心）</b> </p> <p>各グループで課題設定<br/>（Google classroomに入力）<br/>①攻撃 ②守備 ③その他</p> |
|          | 10分 | ゲームA                                                                                                                                                                                                                      |
| 展開<br>②  | 3分  | <p>グループミーティング</p> <p>①自分たちで立てた課題はどうだったか<br/>②後半戦に向けて</p>                                                                                                                                                                  |
|          | 15分 | ゲームB                                                                                                                                                                                                                      |
| まとめ<br>③ | 12分 | 各グループ・個人での振り返り<br>全体での共有                                                                                                                                                                                                  |

| 時間   | 解説の内容（授業テーマ）              |
|------|---------------------------|
| 1    | 各型の球技の特性<br>（ルール1つ）       |
| 2    | 攻撃の目的とポジションの<br>役割（ルール1つ） |
| 3    | 守備の目的とポジションの<br>役割（ルール1つ） |
| 4    | テクニクの構成要素<br>（ルール1つ）      |
| 5～10 | リーグ戦                      |

**アダプテーションルール（用具）の例**  
全員が楽しく学べるためのルール

- ・ バックボード、リングに当たったら1点
- ・ 制限区域には守備者はいれない。
- ・ 得点を決めたら交代する。
- ・ ソフトバスケットボール
- ・ リングの高さは？

# 3 AARサイクル 学びを深める振り返り



個人情報保護のため画質を下げています

態度目標(状況を見て動く、対話する、分析する、考える、質問する、調べる、説明する、チーム(ペア、グループ)で協力する、チーム(ペア、グループ)に貢献する。)は達成できましたか？気づいたこと、感じたことは何ですか？ / 0

試合の反省で出たことをしっかりと次の試合に繋げて、生かすことが出来た。また、審判も沢山のルールがあるけれどしっかりとそのルールができるように試合をしてないチームで言えた。

個別にフィードバックを追加

内容目標(授業における学習内容(戦術、技能、各ポジションの役割、ルール等)を理解する。)は達成できましたか？今回の学習で一番重要だと思ったこと、学習内容について分かったこと、分からなかったことは何ですか？ / 0

守備から攻撃の交代が素早くできた。また、守備をするだけでなく、攻撃的な守備が出来て、パスカットとか全員力出来た。1試合目は全員が一緒に動いていたけれど、守備も全員で行かないように2試合目をしたら、攻撃の時に素早くゴールまで運ぶことが出来た。守備も相手ゴールのところに数人いて、全員出もどらないようにしたら、結構守備短く、攻撃長く出来た。そして、勝ってる時は20秒をなるべく長く使う。そして、ゴールする時は足元狙うと結構はいる。

個別にフィードバックを追加



### 3 AARサイクル 対話型AI振り返り学習カードの活用

体育ノート（バスケットボール）市立松戸ゲーム



今日の授業、お疲れ様でした。私と一緒に振り返りをしましょう。私が質問したことに端的に素早く回答してください。まず、今日学んだことを教えて下さい。



02/04 16:35

今日はゲームをしました。今まで学んだ攻撃と守備の目的を意識してプレーしました。



02/04 16:35



素晴らしいですね。それでは、攻撃の目的についてさらに詳しく教えてください。どのようなことを意識してプレーしたのでしょうか？



02/04 16:35

攻撃はまずはゴールを狙うこと、ゴールがねえなかったら縦パスを狙うことです。



02/04 16:36



ありがとうございます。それに関して、ボールを保持していない時の動きについてどのようにアプローチしましたか？



02/04 16:36

こんにちは

おはよう

もっと教えてください

丁寧に説明してください

終了します。

タップして返信をかく

0 文字

画像 > 文字

日...



### 3 AARサイクル 対話型AI振り返り学習カードの活用

体育ノート（バスケットボール）市立松戸ゲーム



ありがとうございます。それに関して、ボールを保持していない時の動きについてどのようにアプローチしましたか？

02/04 16:36



まずは得点を奪うためにゴール下に走りこむことを意識しました。

02/04 16:36



それは良い戦略ですね。守備についても同様に、自分がボールを持っている相手にどのように対応したか教えてください。

02/04 16:36



まずは自分たちのゴールを守ること、守れたらボールを積極的に奪いに行くことを意識しました。

02/04 16:38



それは素晴らしい意識ですね。今日の振り返りを生かして、次回の授業でもその意識を持って頑張りましょう！！🏀

02/04 16:38



こんにちは

おはよう

もっと教えてください

丁寧に説明してください

終了します。

タップして返信をかく

0 文字

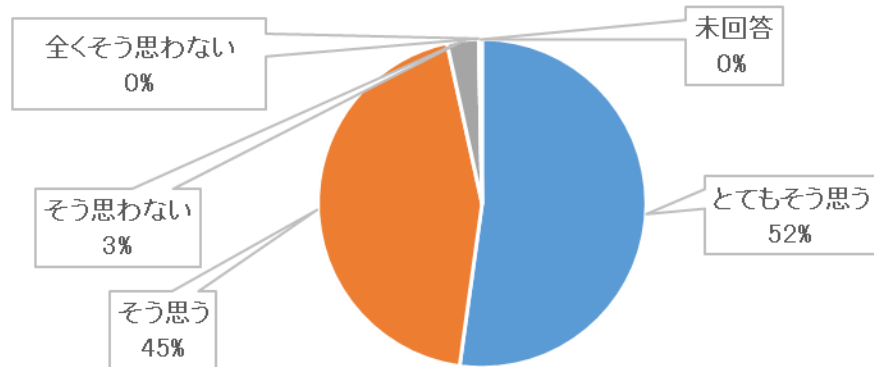
画像 > 文字

日...



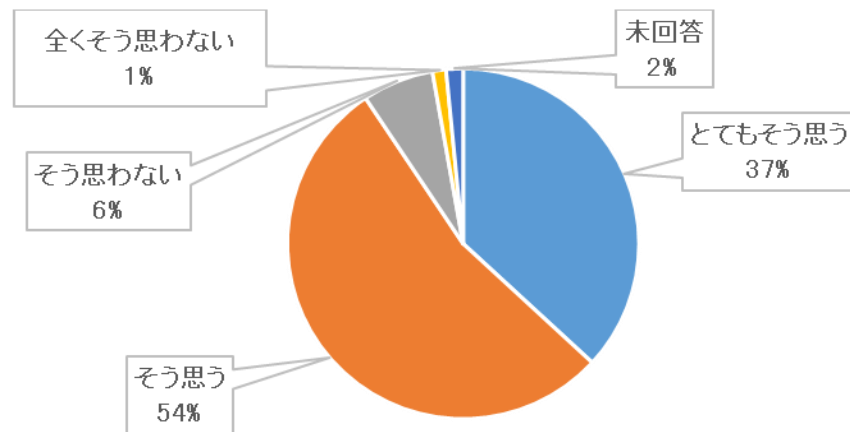
「ゲーム中心の指導アプローチ」を取り入れた授業は体育の学習の向上に役に立つと思いますか？

- 自分たちで考えてゲームすることができるから。
- 実践することで気づけることがある。
- どんどん実践することで理解が深まると思うから
- 実戦型の試合などを体験することができるから
- 実践的で理解しやすいと思うから。
- ゲームを楽しくすることができるから。
- 練習したことを実践できるから。
- ゲームをやるとルールがわかりやすいから。
- 実際にやった方が理解しやすい。
- 実践するとよりはやく能力が向上するから。



「AARサイクル」を取り入れた体育の授業は体育の学習の向上に役に立つと思いますか？

- 考えて行動に移すことができるから。
- 自分たちで考えて動くことができるから。
- 実践し、振り返ることは大切だから。
- 個々の技術力向上につながると思うから。
- 計画的に授業を行うことができるから。
- 目標をたてることは大事だと思うから
- 自分のやるべきものが明確になるから
- 改善点を把握することができるから
- △ AARサイクルをいまいち理解できてないです。
- △ AARサイクルの意味がよくわからないから。



楽しい × 深い学び

## 参考資料

杉江 修治（2011年） 協同学習入門―基本の理解と51の工夫 ナカニシヤ出版

岡出美則・友添秀則・松田恵示・近藤智靖(2015) 新版 体育科教育学の現在 創文企画

小林昭文（2015年）アクティブラーニング入門 産業能率大学出版部

小林昭文（2017年）アクティブラーニング入門2 産業能率大学出版部

鈴木直樹・成家篤史・石塚諭・阿部隆行（2017）子どもの未来を創造する体育の「主体的・対話的で深い学び」 創文企画

高等学校学習指導要領（平成30 年告示）（2018年） 文部科学省

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（2018年） 文部科学省

田村 学（2018）深い学び 東洋館出版社

梶浦真（2019）振り返り指導】の基礎知識－質の高い授業づくりを支える理論と実践－ 教育報道出版社

白井 俊（2020）OECD Education 2030 プロジェクトが描く教育の未来 エージェンシー、資質・能力とカリキュラム ミネルヴァ書房

J F A技術委員会（2020）J F Aサッカー指導教本2020 公益財団法人日本サッカー協会

鈴木直樹・濱田敦志（2020）体育で実現する“ホンモノ”の「ゲーム中心の指導アプローチ」第6回国際ゲームセンス学会の成果より」 創文企画

梶浦真（2021）アクティブ・ラーニング時代の「振り返り指導」入門－目的を持ち続ける子どもを育てる授業づくり－ 教育報道出版社

熊平美香(2021年)リフレクション 自分とチームの成長を加速させる内省の技術 ディスカバー・トゥエンティワン

小林和雄・梶浦真（2021）すべての子どもを「深い学び」に導く【振り返り指導】 教育報道出版社

鈴木直樹（2022年） ゲームボール運動球技」授業づくりマスタリーガイド 明治図書

体育科教育 2022年 9月号 大修館書店(2022)

体育科教育 2022年 11 月号 大修館書店(2022)

清水紀宏・ 朝倉雅史・坂本拓弥(2023) 探究 保健体育教師の今と未来 20講 大修館書店

『OECD Education 2030 保健体育カリキュラム国際調査』翻訳記念イベント スポーツの価値を通した未来を考える ～一人一人のウェルビーイング～ 2024 月 3 月 2 日（土）岩岡寛人氏（文部科学省）の講演より

鈴木直樹・カレン・リチャードソン 編（2024）「ゲームデザイナーとしての教師」によるゲーム・ボール運動・球技の指導国際的な視点から日本のボール運動・球技指導を再検討する 創文企画

ご清聴ありがとうございました。