

学校体育の未来を拓く： ゲートボール教材の提案

成果報告書（普及版）



一般社団法人コーチトラスト

筑波大学 松元剛（体育系・准教授）

目白大学 瀧上真帆（保健医療学部・助教）

目次

1. ゲートボールの現状.....	1
2. ゲートボールにおける戦術的課題（表1）	1
3. ゲートボールの戦術的行動様式（図1）	2
4. 小学校における体育教材の開発.....	2
5. 易しいゲームの紹介.....	5
6. 小学校体育での授業実践.....	10
7. 小規模学校における実態とゲートボール教材の導入	12
8. 特別支援学級へのゲートボール教材の導入.....	17
9. 小学校授業実践に向けた提言	20

1. ゲートボールの現状

ゲートボールは日本発祥のスポーツで、体力的負担が少ないことが特徴です。それにより、高齢者向けのスポーツとして1960年代に全国各地へと普及された背景がありました。しかし、競技者の高齢化により、近年では競技人口が減少しています。このような状況の中で、日本ゲートボール連合は「ゲートボール再生プロジェクト“beyond2024”」を推進し、その一部として筑波大学との共同研究を行いました。

スポーツの普及活動には、競技としての普及と教材としての普及があると考えられていますが、今回は、教材としての普及を目指し、小学生を対象としてゲートボールの普及・発展に貢献することを目指しています。

2. ゲートボールにおける戦術的課題（表1）

ゲートボールの戦術的課題は、「攻撃」、「守備」、「スタート」から構成されています。

表1. ゲートボールにおける戦術的課題

戦術的課題	各戦術的課題の戦術的行動	全体の戦術的行動
〈攻撃〉 ゲート通過/上がり ボールの配置 ・ 味方のサポート ・ ポジションをとる	ゲート通過/上がりへの打撃 ゲート通過/上がりへのスパーク打撃 スペースへの打撃（アシスト） スペースへのスパーク打撃（アシスト） タッチへの打撃 スペースへの打撃 スペースへのスパーク打撃	打球のコントロール ・ 適切な距離にボールを打つ ・ 意図した方向にボールを打つ 打権の獲得 ・ ゲート通過 ・ タッチ（味方） ・ タッチ（相手） ・ 通過タッチ
〈守備〉 得点機会及びボール配置の妨害	通過阻止のためのゲート前への打撃 タッチへの打撃 フィールド外へのスパーク打撃	
〈スタート〉 第1ゲートを狙う（スタートする） スタートの見送り	第1ゲートへの打撃 パス	

3. ゲートボールの戦術的行動様式（図1）

スポーツにおける戦術的行動様式とは、ゲーム中に行われる戦術的な行動プロセスのことを言います。下記は、ゲートボールのゲーム中での戦術的行動様式を示しています。

学校の体育授業で行うことを想定した場合には、複雑なルールやゲームの流れを子供達が理解できない懸念があるため、ゲートボールの中核となる試合の流れを適切に把握した上で、適度にルールやゲームの流れを簡素化する必要があります。その修正の観点を整理するためには、この戦術的行動様式を理解しておくことが重要となります。

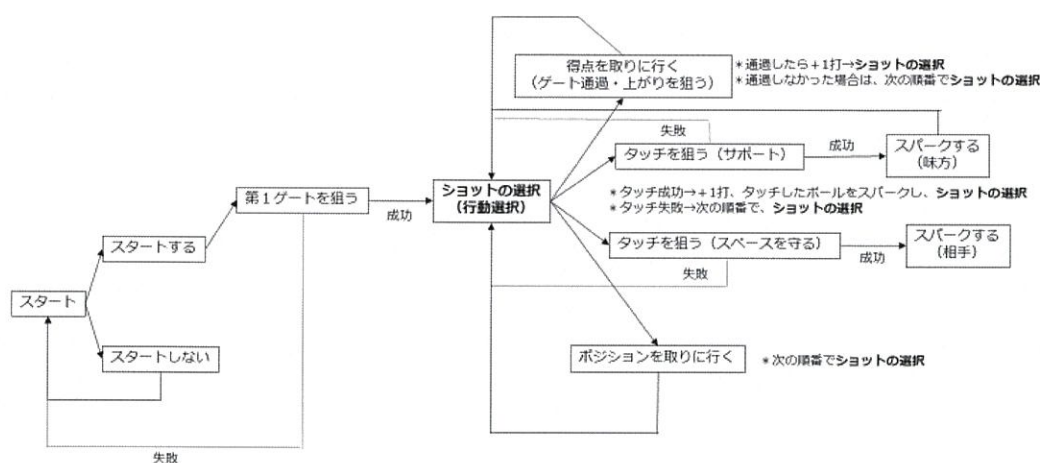


図1. ゲートボールにおける戦術的行動様式

4. 小学校における体育教材の開発

体育教材としてゲートボールを用いるためには、戦術、及び技術的な観点から、誰もが容易にゲームを楽しむことができるように簡易化する必要があります。以下に主な修正点を提案します。（表2）

1) ショット

初心者にとって技術的に難しいショットについて、「ボールを手で転がす」ということにします。

2) スパーク

初心者にとって、技術的に難しいスパークについては、「タッチしたボールを直接手で転がす」こととします。

3) コート

ショットの際に狙うゲートやボールまでの距離を短縮し、ショットの成功率を高めることを目的として、コートのサイズを縮小することとします。

また、屋内での実施を基本とすることは、天候に関わらず実施できることや、体育館にある既存のライン（バスケットボールコートなどの）を活用するという点において、授業準備の観点からも教員の負担軽減につながります。

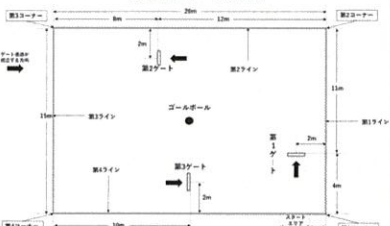
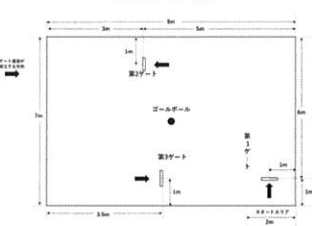
4) チーム人数

ゲームの人数を減らすことによって、1人あたりの試行回数が増加し、技能の向上に繋がることや、体育授業における運動量の確保といった観点から、1チームの人数を減らし、最大3名までとします。

5) 用具

教材として利用するゲームにおいては、安全面を考慮した柔らかいボールを使用することや、ゲートには陸上運動などで使用されるミニハードル、ゴールポールには三角コーン等が代用可能です。

表 2. ゲームの修正ポイント

名称	ゲート ボール	イージーゲート ボール
人数	1 チーム5 人	1 チーム3 人
競技時間	30 分間	10 分(実態により変更可)
コート	20m×15m 	8m×7m 
スティック	シャフトの長さは 50 cm以上 ヘッドの長さが 18～24 cm フェイスの直径は3.5～5.0 cm 	スティックを使用せず、手で直接「転がす」 (安全面を考慮し、膝より下から転がす)
ボール	・公式ボール 合成樹脂製 直径7.5 cm, 重量230 g 	・サンドボール 表面: ポリ塩化ビニル(中は空気と粒子) 直径7 cm, 重量350 g ・新聞ボール 新聞2 枚 ガムテープ 
ゲート	・ゲート 幅22 cm, 高さ 20 cm 	・ミニハードル 幅45 cm, 高さ 15 cm (床に矢印テープ) 
ゴール	・ゴールポール 直径2 cm, 高さ 20 cm 	左記のゴールポールに ミニコーンをかぶせる。 
アウト ボール	ボールがフィールドの外に出た場合、次の打撃の際には、フィールド内に打ち入れることしかできない。(ゲート通過認められない、タッチした場合は打撃違反となり、再度アウトボール)	ボールがフィールドの外に出た場合、外に出た場所のラインの内側にボールを戻し、順番を終える。(次の順番ではゲート通過 タッチが可能となる)
タッチ	他のボールに当たると、スパーク打撃として、もう1 回打撃ができる。(両方ともフィールド内にある場合のみ成立)	他のボールに当たった場合には、2 球とももう1 回ずつ投球できる。タッチして自分のボールがアウトになっても、タッチしたボールは投球される)
上がり	第1 ゲート～第3 ゲートまで順に通し、ゴールポールにあたると「あがり」になり、その競技者はゲーム終了となる。	第1 ゲート～第3 ゲートまで順に通し、ゴールにあたると「ゴール」になる。その競技者は次の順番でスタート位置から再スタートできる。
得点	ゲート通過: 各1 点, あがり: 2 点 (1 局5 点)	ゲート通過: 各1 点, ゴール: 2 点 (1 局5 点)

参考; わかりやすいゲートボール (高橋, 2012)

5. 易しいゲームの紹介

以下に、学校体育で活用できる易しいゲームを紹介します。

1) イージーゲートボール (図2)

「イージーゲートボール」は、手でボールを転がしながらゲームを展開していきます。これは、ゲートボールの全習的な運動学習を行うゲームであり、最も高位のゲームと位置づけています。

1 チームの人数について、プレイヤーの試行回数を最大限確保しながら、集団対集団を楽しめるように3人とし、コートは、小学校の体育館にあるバスケットボールコート約8分の1である、縦7m×横8mに設定しました。

ゲーム名		イージーゲートボール		
目的		①ゲートボール授業のメインゲームとして行う。		
フィールド <th colspan="3">ゲームの戦術的課題と用いられる戦術的行動</th>		ゲームの戦術的課題と用いられる戦術的行動		
		ゲームの戦術的課題と用いられる戦術的行動		
		戦術的課題	各戦術的課題の戦術的行動	全体の戦術的行動
		〈攻撃〉 ゲート通過/上がり ボールの配置 ・味方のサポート ・ポジションをとる	ゲート通過/上がりへの送球 スペースへの送球（アシスト） タッチへの送球 スペースへの送球	送球のコントロール ・適切な距離に送球 ・意図した方向に送球 打権の獲得 ・ゲート通過 ・タッチ（味方） ・タッチ（相手）
		〈守備〉 得点機会及びボール配置の妨害	通過阻止のためのゲート前への送球 タッチへの送球 フィールド外への送球	
〈スタート〉 第1ゲートを狙う（スタートする） スタートの見送り	第1ゲートへの送球 パス			
基本ルール		ゲームの手順		
人数　　： 3対3 フィールド： 上の図参照 時間　　： 10分（授業時間によって修正可能） 得点方法　： ゲート通過1点、ゴールボールに到達2点 用具　　： ボールはサンドボールを使用し、手で転がしてプレー		1. ボール1人1球ずつ使う。全員がゴールしたら2周目以降に入る 2. ゲートは3つ、ゴールボールが1つある 3. 第1ゲートから順番に通していき、最後は真ん中のゴールボールを狙う 4. ボールが完全にゲートを通過すると得点を獲得し、もう1回転がすことができる 5. ゲートを通す方向も決まっており、逆から通しても得点にはならない 6. 自分のボールが、他のボールに当たったことをタッチボールといい、当たったボールと自分のボールをもう一度転がすことができる ※1回の順番の中で同じボールに2度当てることはできない 7. コートの外に出たボールを「アウトボール」といい、アウトボールになったらボールが出た場所の内側にセットして終了 ※ゲートを通してもアウトボールになった場合、点数は認められるがそこで終了		

図2. イージーゲートボール

2) お邪魔ゲーム (図3)

このゲームは、守備の人数が少なく、攻撃の人数が多いアウトナンバーのゲームです。

制限時間内に何点取れるのかを競うゲームであり、3人1チームでボールは1人1球ずつ持ちます。お邪魔役（守備のみのプレイヤー）は1人～2人が入ります。プレイの順番は、攻撃チームの1～3番目の人が終わってから、お邪魔役が4番目以降となり、コートの中、ゴールボールのところからスタートします。全員がゴールしたら2周目以降に入れるようにし、よりチーム内で協力して進めていくという意識を高めるために、全員ゴールしたらボーナス得点として5点をもらえるように設定しました。

ゲーム名	お邪魔ゲーム		
目的	①守備のルールを覚えることができる。②相手ボールのアウト方向を考えることができる。 ③全員ゴールのボーナス点を設定することで、チームで協力してゴールを目指すことができる。		
フィールド		ゲームの戦術的課題と用いられる戦術的行動	
		戦術的課題	各戦術的課題の戦術的行動
		〈攻撃〉 ゲート通過/上がり ボールの配置 ・味方のサポート ・ポジションをとる	ゲート通過/上がりへの送球 スペースへの送球（アシスト） タッチへの送球 スペースへの送球
		〈守備〉 得点機会及びボール配置の妨害	通過阻止のためのゲート前への送球 タッチへの送球 フィールド外への送球
基本ルール		ゲームの手順	
人数 : 攻撃3人、守備（お邪魔）1人 フィールド : 上の図参照 時間 : 10分（授業時間によって修正可能） 得点方法 : ゲート通過1点、ゴールボールに到達2点 用具 : ボールはサンドボールを使用し、手で転がしてプレー		1. ボール1人1球ずつ使う。全員がゴールしたら2周目以降に入る 2. ゲートは3つ、ゴールボールが1つある 3. 第1ゲートから順番に通していき、最後は真ん中のゴールボールを狙う 4. ボールが完全にゲートを通ると得点を獲得し、もう1回転がることができる 5. ゲートを通す方向も決まっており、逆から通しても得点にはならない 6. 自分のボールが、他のボールに当たることをタッチボールといい、当たったボールと自分のボールをもう1度転がすことができる ※1回の順番の中で同じボールに2度当てることはできない 7. コートの外に出たボールを「アウトボール」といい、アウトボールになったらボールが出た場所の内側にセットして終了 ※ゲートを通してもアウトボールになった場合、点数は認められるがそこで終了 8. お邪魔役は3人が終わった後に登場し、攻撃側のボールにタッチすることができる 9. 攻撃側もお邪魔役にタッチすることができる	

図3. お邪魔ゲーム

3) タッチゲートボール (図4)

このゲームは、攻撃に重点を置いたゲームです。制限時間内に何点取れるのかを競うゲームで、3人1チームでボールは1人1球ずつ持ちます。チーム内で協力して進めていくという意識を高めるために、全員がゴールしたら2周目以降に入れるようにしました。

得点およびゲートを通す順番については、「イージーゲートボール」と同様、第1、第2、第3ゲートは通過したら1点。ゴールボールまで到達したら2点。

ゲート通過の条件については、「イージーゲートボール」と同様、ボールが完全にゲートを通過すると得点を獲得し、さらにもう1投転がすことができます。

タッチについては、「イージーゲートボール」と同様、当てたボールと自分のボールをもう一度転がすことができますが、ただし、1回の順番の中で同じボールに2度当てること(2度タッチ)はできません。

タッチゲートボール			
ゲーム名	タッチゲートボール		
目的	①「タッチボール」(他のボールに当てたら、両方のボールをもう1回ずつ転がせる)を覚えることができるようにする。 ②タッチをしてチームで協力することで、早く全員がゴールできるようにすることに気付くことができるようにする。		
フィールド		ゲームの戦術的課題と用いられる戦術的行動	
		戦術的課題	各戦術的課題の戦術的行動
		〈攻撃〉 ゲート通過/上がり ボールの配置 ・味方のサポート ・ポジションをとる	ゲート通過/上がりへの送球 スペースへの送球 (アシスト) タッチへの送球 スペースへの送球
		〈スタート〉 第1ゲートを狙う (スタートする)	第1ゲートへの送球
基本ルール		ゲームの手順	
人数 : 3 (攻撃のみ) フィールド : 上の図参照 時間 : 5分 (授業時間によって修正可能) 得点方法 : ゲート通過1点、ゴールボールに到達2点 用具 : ボールはサンドボールを使用し、手で転がしてプレー		1. ボール1人1球ずつ使う。全員がゴールしたら2周目以降に入る 2. ゲートは3つ、ゴールボールが1つある 3. 第1ゲートから順番に通していき、最後は真ん中のゴールボールを狙う 4. ボールが完全にゲートを通ると得点を獲得し、もう1回転がすことができる 5. ゲートを通す方向も決まっており、逆から通しても得点にはならない 6. 自分のボールが、他のボールに当たることをタッチボールといい、当てたボールと自分のボールをもう1度転がすことができる ※1回の順番の中で同じボールに2度当てることはできない 7. コートの外に出たボールを「アウトボール」といい、アウトボールになったらボールが出た場所の内側にセットして終了 ※ゲートを通過してもアウトボールになった場合、点数は認められるがそこで終了	

図4. タッチゲートボール

4) ゲートリレー (図5)

このゲームでは、ゲームの順序性を理解することやスキルの正確性を高めることに焦点を当てています。制限時間内に何点取れるのかを競うゲームであり、3人1チームでボールは1球ずつ持ちます。ゴールポールまで到達したら、ゴールポールに当たった次の人から再スタートです。得点およびゲートを通す順番については、「イージーゲートボール」と同様、第1、第2、第3ゲートは通過したら1点。ゴールポールまで到達したら2点。

ゲート通過の条件については、「イージーゲートボール」と同様、ボールが完全にゲートを通過すると得点を獲得し、さらにもう1投転がすことができます。またゲートを通す方向は決まっており、反対側から通しても得点にはなりません。

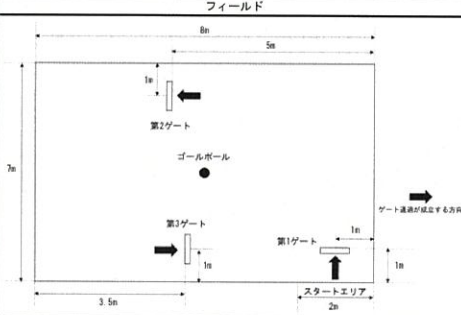
ゲーム名		ゲートリレー			
目的		①ゲート通過、ゴールの順番を覚えることができるようにする。②仲間のボールの軌跡を予想することができるようにする。 ③「ラッキーボール」（ゲート通過後もう1回転がせる）を覚えることができるようにする。④「アウトボール」の処理を覚えることができる。			
フィールド 		ゲームの戦術的課題と用いられる戦術的行動			
		戦術的課題		各戦術的課題の戦術的行動	全体の戦術的行動 送球のコントロール ・適切な距離に送球 ・意図した方向に送球 打権の獲得 ・ゲート通過
		〈攻撃〉 ゲート通過/上がり ボールの配置 ・ポジションをとる		ゲート通過/上がりへの送球 スペースへの送球	
		〈スタート〉 第1ゲートを狙う（スタートする）			
基本ルール		ゲームの手順			
人数　　： 3人 フィールド： 上の図参照 時間　　： 5分（授業時間によって修正可能） 得点方法： ゲート通過1点、ゴールボールに到達2点 用具　　： ボールはサンドボールを使用し、手で転がしてプレー		1. ボール1人1球ずつ使う。全員がゴールしたら2周目以降に入る 2. ゲートは3つ、ゴールボールが1つある 3. 第1ゲートから順番に通していき、最後は真ん中のゴールボールを狙う 4. ボールが完全にゲートを通過すると得点を獲得し、もう1回転がすことができる 5. ゲートを通す方向も決まっており、逆から通しても得点にはならない 6. コートの外に出たボールを「アウトボール」といい、アウトボールになったらボールが出た場所の内側にセットして終了 ※ゲートを通過してもアウトボールになった場合、点数は認められるがそこで終了			

図5. ゲートリレー

5) コロコロボールリレー (図6)

このゲームでは、運動量の確保、および意図した方向にボールを転がすスキルを高めることに焦点を当てています。

6人組(3人組×2)で行います。ボールをゲートに向かって転がし、転がした人は反対側にいる仲間の一番後ろに並びます。移動は走って、時間内にチームとして何回ゲートを通すことができるかを競うゲームです。

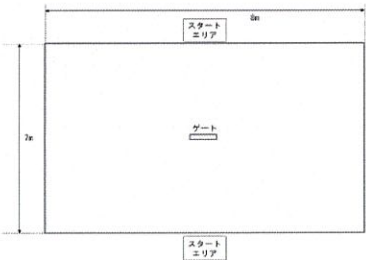
ゲーム名	コロコロボールリレー		
目的	①ボールを真つすぐに投げるができるようにする。②運動量を確保し、準備運動の一つとして実施できるようにする。		
フィールド 	ゲームの戦術的課題と用いられる戦術的行動		
	戦術的課題	各戦術的課題の戦術的行動	全体の戦術的行動
	〈攻撃〉 ゲート通過/上がり	ゲート通過/上がりへの送球	送球のコントロール ・適切な距離に送球 ・意図した方向に送球
〈スタート〉 第1ゲートを狙う（スタートする）	第1ゲートへの送球		
基本ルール	ゲームの手順		
人数 : 6人 フィールド : 上の図参照 時間 : 1～2分（授業時間によって修正可能） 得点方法 : ゲートを通過した回数を得点としてカウント 用具 : ボールはサンドボールを使用し、手で転がしてプレー	1. ボールをゲートに向かって転がす 2. 転がした人は反対側にいる仲間の1番後ろに並ぶ 3. 移動は走って、時間内に何回ゲートを通すことができるか勝負		

図6. コロコロボールリレー

6) ターゲットボール

このゲームでは、思ったところにボールを止める、思った方向にボールを転がすというスキルに焦点を当てています。3人1チームで、1人2投、順番にコート中央にあるターゲットを狙って転がします。順番は交互に行い、全員のプレイが終わった時点で、ターゲットの一番近くにボールがあるチームの勝ちです。自分のボールで相手ボールを弾き飛ばすことや、味方のボールに当ててターゲットに近づけること、相手の進路ふさぐようにボールを配置することなどが重要な戦術となってきます。

6. 小学校体育での授業実践

易しいゲームを活用して、授業を行いました。対象は、T小学校の3年生（2クラス）と5年生（2クラス）です。下記にその単元計画を示します。（表3、表4）

表3. イージーゲートボール授業の単元計画（3年生）

単元計画（3年生）							
	1	2	3	4	5	6	7
ねらい	学習の進め方やゲームのルールを知ろう。	ねらった場所にボールを転がしたり、止めたりする方法を考え、練習しよう。	たくさん得点できる作戦を考えよう。	相手の動きに応じた作戦を考えよう。			これまでの学習を生かして、大会をひらこう。
時間	集合・整列・挨拶	集合・整列・挨拶・前時までの確認					タッチゲートボール 大会 トーナメント戦
	ボール転がし コロコロボールリレー	ボール転がし コロコロボールリレー	準備運動（ボール転がし、コロコロボールリレー、ゲートリレー2分×2）				
			作戦を考える	お邪魔ボール説明	作戦、順番の確認	作戦、順番の確認	
	ゲートリレー 3分×2	ゲートリレー 2分×2	タッチゲートボール 8分×2	お邪魔ゲーム 5分×2 （お邪魔1球） 『兄弟チームでの対戦』	お邪魔ゲーム 5分×2 （お邪魔ボール1球） 『兄弟チームでの対戦』	お邪魔ゲーム 8分×2 （お邪魔ボール2球） 『他チームとの対戦』	
	タッチゲートボール 6分×2	タッチゲートボール 5分×2	振り返りタイム				
			片づけ・学習カード記入・学習のまとめ・整理運動・次時の予告・挨拶				
	知技	①（観察・学習カード）	②（観察）		③（観察）	③（観察）	
思判表		①（観察・学習カード）	②（観察・学習カード）		③（観察・学習カード）	③（観察・学習カード）	②（観察・学習カード）
態度	⑤（観察）		①（観察）	②（観察）		④（観察）	③（観察）

表4. イージーゲートボール授業の単元計画（5年生）

単元計画（5年生）							
	1	2	3	4	5	6	7
ねらい	学習の進め方やゲームのルールを知ろう。	ねらった場所にボールを転がしたり、止めたりする方法を考えて練習しよう。	たくさん得点できる作戦を考えよう。	相手の動きに応じた作戦を考えよう。			これまでの学習を生かして、大会をひらこう。
時間	集合・整列・挨拶	集合・整列・挨拶・前時までの確認					
	ボール転がし コロコロボールリレー	ボール転がし、 コロコロボールリレー	準備運動（ボール転がし、コロコロボールリレー、ゲートリレー2分×2）				イージーゲートボール 大会 トーナメント戦 10分×2試合
	ゲートリレー説明						
	ゲートリレー 3分×2	ゲートリレー 2分×2	お邪魔ボール説明	作戦、順番の確認	作戦、順番の確認	作戦、順番の確認	
	タッチゲートボール説明	作戦を考える	お邪魔ゲーム 6分×2 （お邪魔ボール1球） 『兄弟チームで対戦』	お邪魔ゲーム 5分×2 （お邪魔ボール1球） 『他チームとの対戦』 リーグ①	イージーゲートボール 10分 『他チームとの対戦』 リーグ②	イージーゲートボール 10分 『他チームとの対戦』 リーグ③	
	タッチゲートボール 3分×2	タッチゲートボール 5分×2	振り返りタイム （次の作戦）	振り返りタイム （次の作戦）	振り返りタイム （次の作戦）	振り返りタイム （次の作戦）	
	片づけ・学習カード記入・学習のまとめ・整理運動・次時の予告・挨拶						
	知技	①（観察・学習カード）	②（観察）			③（観察）	
思判表		①（観察・学習カード）	②（観察・学習カード）	②（観察・学習カード）		③（観察・学習カード）	
態度	⑤（観察）		①（観察）	③（観察）	②（観察）	④（観察）	③（観察）

1) 授業実践の成果

授業実践の成果として、本ゲートボール授業を担当した教員、授業実践が行われた3年生と5年生の児童からのフィードバックをそれぞれ得ることができました。

● 授業担当教員からの感想（抜粋）

技術的・体力的要素をあまり必要としないので、指導要領改訂にある「主体的・対話的で深い学び」に着目し、戦術的思考やその思考による楽しさを知るきっかけの教材になるのではないかと感じました。

子供たちは、予想以上に楽しんでいたと思います。普段の球技では、活躍の機会が少ない児童が活躍している姿はとても印象的でした。ゲーム中やゲーム前後に作戦を相談し合う姿が少なからず見られ、子どもたちも新しいスポーツに関心をもつよいきっかけとなったと思います。

今後、一つの単元としてではなく、単発でできる教材としての提案ができれば、学校現場でも実践しやすいと思います。例えば、「総合的な学習の時間」などで、地域の高齢者との交流でも使えるのではないのでしょうか。

● 児童からの感想（抜粋）

仲間のきずなも深まるし、考えてプレイができたので良かったです。やっぱり体育ってそういう教科だから、ぼくは体育をもっと好きになりました。

今日やったゲートボールは、力の入れ方が難しくて大変でしたが、とても楽しかったです。またやりたいです。

仲間や先生からアドバイスをもらってボールのコントロールができるようになりました。どんどん点を取れてすごくうれしかったです。途中からお邪魔が入ってきて、難しかったけど、お邪魔のボールをタッチしてどこに飛ばすか仲間と考えました。このゲートボールを通して「絆」が深まった気がします。

7. 小規模学校における実態とゲートボール教材の導入

2020 年度に行った T 小学校の授業実践結果を基に、H 小学校、N 小学校の小規模校にて授業を実施することができました。

1) H 小学校

当該小学校での地域ではゲートボールのなじみが深く、村内大会として公式のゲートボール大会が実施されています。H 小学校は中学校と併設された小規模校であり、所属する児童は 32 名（2021 年当時）の複式学級として授業が行われています。授業は全 5 回行われましたので、指導案を下記に示します。

（1）授業の目標

①ゲートボールの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームをすることができる（知識・技能）、②効率よく得点するための方法を見つけ、自分や仲間が考えたことを友達に伝える（思考・判断・表現）、③運動に積極的に取り組み、仲間と協力して活動したり、安全に気を配って活動したりすることができる（学びに向かう力、人間性等）。

（2）単元の評価基準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①ゲームの行い方について、正しく言ったり書いたりしている。	①自分やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。	①ゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。
②ねらった場所にボールをスティックで打つことができる。	②効率よく得点できる工夫や作戦を仲間に伝えている。	②場や用具の安全に気を配り、準備や片付けを協力して行っている。

(3) 単元計画

	1	2	3	4
ねらい	学習の進め方や ゲームのルール を知ろう	チームで作戦を考え、得点しよう		ミニゲートボール大会を開こう
時間	集合・整列・挨拶	集合・整列・挨拶		
	単元の流れの説明	準備運動		
	準備運動	作戦、順番の確認	課題練習	ミニゲートボール大会 総当たり戦
	イージーゲートボールの説明	ミニゲートボール		
	イージーゲートボール 5分×2	8分×2	ミニゲートボール8分	8分×3試合
	片付け・学習のまとめ・次時の予告・挨拶			
知技	①		②	②
思判表		①	②	
態度		②		①

2) N小学校

N小学校はこれまでジュニアチームの育成や全国大会出場の経歴もあり、教員も児童もゲートボールに対する認知は高い状況にありました。また地域とのつながりも深く、地域のゲートボールチームのメンバーが昼休みにゲートボールを教えに来るなど、地域との交流が積極的です。

N小学校も小規模校における複式学級であり、低学年・中学年・高学年での授業実施でした。該当する科目は体育であり、低学年～高学年まで各6時間にて授業を実施しました。授業実践に関する資料として、単元計画を下記に示します。

(1) 低学年の単元計画

時間	1	2	3	4	5	6
5	整列・挨拶・準備運動・学習の流れの確認	整列・挨拶・準備運動・学習の流れの確認				
10		コロコロタイム（慣れの運動）：ボール転がし、コロコロボールリレー				
15	ボール転がし	的当てゲーム	的当てゲーム			ゲ ー ゲ ト ー ボ ト ー リ ル レ 大 ー 会
20	コロコロボールリレー		的寄せゲーム	的寄せゲーム		
25	的当てゲーム			ゲートリレー勝負		
30	ターゲットゲーム	ターゲットゲーム				
35				ゲートリレー		
40						
45	振り返り・整理運動・挨拶					

(2) 中学年の単元計画

時間	1	2	3	4	5	6
5	整列・挨拶・準備運動・学習の流れの確認	整列・挨拶・準備運動・学習の流れの確認				
10		コロコロタイム（慣れの運動）：ボール転がし、コロコロボールリレー				
15	ボール転がし・コロコロボールリレー	ゲートリレー勝負 （ラッキーボール無し）	ゲートリレー勝負 （ラッキーボール無し）			ゲ ー ト ボ ー ル 大 会 （ お 邪 魔 ゲ ー ム ）
20	ゲートリレー勝負 （ラッキーボール無し）		タッチゲート ボール	タッチゲート ボール	お邪魔ゲーム	
25						
30	ゲートリレー （ラッキーボールあり）					
35						
40						
45	振り返り・整理運動・挨拶					

(3) 高学年の単元計画

時間	1	2	3	4	5	6
5	整列・挨拶・準備運動・学習の流れの確認	整列・挨拶・準備運動・学習の流れの確認				
10		コロコロタイム（慣れの運動）：ボール転がし、コロコロボールリレー				
15	ボール転がし・コロコロボールリレー	タッチゲートリレー勝負（ラッキーボール無し）	タッチゲートリレー勝負（ラッキーボール無し）			（イージーゲートボール大会）
20	タッチゲートリレー勝負（ラッキーボール無し）		タッチゲートボール	お邪魔ゲーム	イージーゲートボール	
25						
30						
35	ゲートリレー（ラッキーボールあり）					
40	タッチゲートボール					
45	振り返り・整理運動・挨拶					

（４）教員の感想（抜粋）

実施前は運動量の確保に課題を感じていましたが、コロコロボールリレーをたくさん行うことや、ゲートリレーなどで運動量を確保することができました。

ただし、教員が教材に慣れていないため、授業補助者（筑波大スタッフ）がいることで、授業のやりやすさを感じていたことも事実です。特に点数計算や用品用具の設置、ルール説明の部分など、補助者の存在は授業のスムーズな運営には重要だと感じました。

その一方で、競技者が授業補助として体育の授業に入る場合、競技普及としての関わり方にとられる傾向があり、補助者としての難しさも感じる場面もありました。

（５）児童の反応

各時間に作戦を立てる時間を確保しており、児童がそれぞれのチームで立てた作戦を作戦図に記入する時間が設定され、授業が展開されました。当初は児童たちも作戦などの理解が少なかったのですが、作戦表（図 7）の導入により、意思の疎通が図りやすくなっているように感じました。

複式学級の授業ではありましたが、学年間での能力差は余り感じられませんでした。授業中、児童らはコミュニケーションや技術面からゲームに参加する際に難しさを感じていましたが、教員の適切なフォローなどを受けながら、授業に積極的に参加することができていました。

また、児童同士のイメージを言語化するためにキーワードを抽出した作戦表（図 7）を作成し、3 時間目以降で用いました。このことによって作戦がより具体的に共有できるようになってきました。今回、低学年用に開発したドリルゲームについて、児童の技能レベルとも大きな齟齬はなくルールの理解もできており、問題なく遂行できていました。

授業評価として、時間を重ねるごとに学習課題の難易度を上げても、児童らの多くがゲームを楽しんでおり、また学年、普通級、特別支援学級に関わらず最後まで楽しんで授業を終えることができていることが判明しました。

さくせん表		
なにの	どこに	どうするか
だい 第1ゲート	まえ 前に	あつ 集まる
だい 第2ゲート	あいだ 間に	ばらばらになる
だい 第3ゲート	とお 通して	にげ 逃げる
ゴール	うしろ 後ろに	すす 進む
なかま 仲間のボール	そとに 外に	たす 助ける
てき 敵のボール		じゃま お邪魔する
ばん ○番のボール		

図7. キーワードを抽出したゲートボールの作戦表

8. 特別支援学級へのゲートボール教材の導入

特別支援学級におけるゲートボールを教材とした「自立支援」授業を、J小学校における特別支援級の8クラスで、計3回実施しました。「自立支援」とは、個々の児童や生徒が自立を目指し、障がいによる学習上または生活上の困難を積極的に改善・克服するために必要な知識、技能、態度、および習慣を養い、心身の調和的な発達の基盤を培うことを指します。今回の授業では児童の実態に合わせ、3つの異なるレベルに分けて「自立支援」授業を実施することができました。これにより、個々の生徒のニーズに柔軟かつ効果的に対応することが可能となりました。

特筆すべきは、ゲートボールが体力差、性差、および障がいの有無を内包できる共生の視点に基づいた教材化が可能であることです。これにより、異なる背景や状況にある児童たちを包括的にサポートできる授業環境が構築できると言えます。以下は各グループの活動と、少人数での実施がもたらす利点についてまとめます。

1) グループ1 (知的中心・低学年)

コロコロリレーや壁当てないゲームを用いて、ゲートリレーにつなげることを目指しました。具体的な支援内容は、下記の2点です。

(1) 真っ直ぐ投げられない児童への支援

児童が真っ直ぐにボールを投げるのが難しい場合、その子どもに特に焦点を当て、個別のサポートを提供しました。

(2) 集中力が続かない子どもにやる気を出させるための支援

集中力が続かない児童に対しては、積極的にほめる言葉を多くかけ、ポジティブなフィードバックを通じてやる気を引き出すよう心がけました。

2) グループ2 (情緒中心・低学年)

ゲートリレーやタッチゲートボールを用いて、教師やサポーターの指示や助言があれば、ゲームをスムーズに進めることができるようになることを目指しました。具体的な課題への取り組みは、下記の2点です。

(1) ルールの理解とゲームの進行

ルールやゲームを進める上での戦略や戦術についての理解が十分でない児童もいました。このような課題に対処するために、ゲームを進行しながら、少しずつ説明を加えていくアプローチを採用しました。

(2) チームワークの大切さ

ゲートリレーやタッチゲートボールの活動を通じて、チームワークの重要性を伝えました。児童たちが協力し合い、お互いをサポートすることで、スムーズなゲーム進行が期待されました。

3) グループ3 (情緒・肢体、中・高学年)

ゲートリレー、タッチゲートボールを通して、おじゃまゲームを楽しめるようになるた

めの戦術的な思考を高めることを目指しました。具体的な課題への取り組みは、下記の2点です。

(1) 戦術的思考の理解

児童の中には、おじゃまゲームのルールや戦術の理解が不十分でしたので、競技を進行しながら、少しずつルールや戦術に関する説明を加えていきました。

(2) チームワークの大切さ

おじゃまゲームを通じて、児童たちはみんなで協力し、ボールスキルやゲームの進行における難しさを体験しました。これにより、チームワークの大切さが浮き彫りになりました。

4) 教材としての教育的価値

少人数での実施により、個別のニーズに柔軟に対応でき、児童たちがより深い理解と協力関係を築くことが期待されます。下記に、ゲートボール教材としての主な教育的価値を列挙します。

(1) 共生の視点に立った特長

ゲートボールを教材として用いることで、体力差、性差、障がいの有無を考慮し、共生の視点に基づいて授業が行えることが確認されました。

(2) 特別支援学級の児童に取り組みやすい

ゲートボールは支援学級の児童にも取り組みやすく、異なる能力や状態を持つ児童が共に楽しむことができる特性があります。

(3) ゲームとしての面白さ

ゲートボールはゲームとしての奥深い戦略性を有しており、生徒たちはこれを楽しみながら発展させることができます。

(4) みんなで楽しむゲーム

ゲートボールを通じて、みんなで協力しながら、全員でゲームに挑戦することで、チームワークや課題解決能力が向上する可能性があります。

9. 小学校授業実践に向けた提言

教員が、新しい教材に挑戦することはとても重要です。中でも、「教材の情報共有」は特に重要と考えます。以下に、具体的な取り組みについての要点をまとめます。

1) 校内研修会について

教員同士が情報を共有し、新しい教材に対する理解を深めるために、校内での研修会は不可欠です。

2) 体験型研修について

体験型研修を行うことで、教材としてのイメージがより掴みやすくなります。

具体的なゲームを通じた体験を通して、誰もが参加可能であることや、ゲーム中の思考の重要性に気づくことができます。同時に、他の競技や教材との共通性についても考える契機となります。

3) デジタル教材の活用

授業実践においては、デジタル教材の活用が推奨されています。

特に、ゲームを通じた理解を促進するためにデジタル教材は有効であり、ロイロノート（学習アプリ）などとの連携が不可欠であると考えます。

4) グローバルな対応

新たな教材に対応するためには、国際的な視点で情報を得ることや異なる教育環境に対応する力も必要となります。

上記の観点を考慮しながら、小学校授業実践の充実と向上を図り、教育の質を向上させることが期待されますが、ゲートボールにおいては、共生の視点を重視した教材としての教育的価値が存在するものであり、教育現場での普及が期待されます。

謝辞

本研究は、公益財団法人日本ゲートボール連合との共同研究（「ゲートボールの普及と体育での活用に関する研究」・令和元年度～令和３年度）および受託研究（「学校教育におけるゲートボールの教材普及に関する研究」・令和４年度）により実施されました。

この場をお借りして、関係各位に御礼を申し上げます。

令和６年３月３１日

研究代表者 松元 剛（筑波大体育系・准教授）

