

体育授業における「教材」

教職課程の演習科目

— 典型教材を選び、理解する —

体育科教育アカデミア

前回のふりかえり

目 標

何を目指すか

内 容

何を教えるか

方法・評価

どう教え、どう見取るか

 今日は「何を教えるか」を形にした「教材」を学びます

本時のアウトライン & 到達目標

【アウトライン】

1. 模擬授業までの道のり
2. 体育授業における「教材」
3. 典型教材を選ぶ・理解する

【本時の到達目標】

- ☒ 「素材」と「教材」の違いを説明できる
- ☒ 模擬授業で扱う典型教材を選び、理解する

本時のアウトライン & 到達目標

【アウトライン】

1. 模擬授業までの道のり
 2. 体育授業における「教材」
 3. 典型教材を選ぶ・理解する
-

【本時の到達目標】

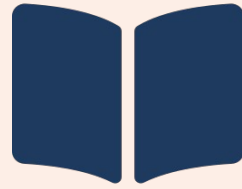
- ☒ 「素材」と「教材」の違いを説明できる
- ☒ 模擬授業で扱う典型教材を選び、理解する

模擬授業のかたち



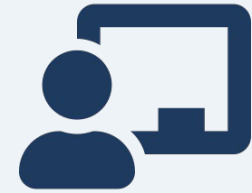
2人1組

ペアで1つの授業を
つくる



典型教材を1つ

ペアごとに別の教材



全10回

10組が順番に実施

模擬授業までの道のり

第2回

典型教材を選び、理解する

第3回

単元計画・指導案・評価計画

第3～4回

ルーブリックをつくる

第5回～

模擬授業(2人1組)

 今日の教材選びが、すべてのスタートです

なぜ「典型教材」から始めるのか

典型教材を学ぶ、典型教材から学ぶ



しくみを学ぶ

なぜこのルール？
なぜこの人数？



実践を学ぶ

先生たちが実際に
授業で確かめた教材



自分で使う

目の前の生徒に
合わせて工夫する



“教材”の概念について理解をより深める



自分が目の前の子供に合わせて、教材(または素材)をチューニングできるようになる。



典型教材は、手堅いやり方の1つではあるが、体育における”万能薬”ではない。

本時のアウトライン & 到達目標

【アウトライン】

1. 模擬授業までの道のり
2. 体育授業における「教材」
3. 典型教材を選ぶ・理解する

【本時の到達目標】

- ☒ 「素材」と「教材」の違いを説明できる
- ☒ 模擬授業で扱う典型教材を選び、理解する

考えてみよう



2分



「サッカー」は
体育の「教材」ですか？

「学習内容」の明確さ

知識・認識 (わかる)	技術・戦術 (できる)	社会的行動 (関わる)
----------------	----------------	----------------

《 内容的視点 》

再構成

素材

スポーツ

加工
改変

《 方法的視点 》

教材

学習機会の
平等性

能力や発達段階
興味・関心

プレイ性の
確保

「学習意欲」の喚起

岩田(2012)の整理にもとづき作図

内容的視点:「学習内容」の明確さ



わかる

知識・認識



できる

技術・戦術



関わる

社会的行動

「この教材は〇〇を学ぶためにある」と言えるか

方法的視点:「学習意欲」の喚起



① 学習機会の平等性

全ての学習者の運動及び学習の機会が確保されている。



② 能力の発達段階や興味・関心

子どもの発達段階に応じており、興味・関心を喚起できる。



③ プレイ性の確保

教材が挑戦的であり、プレイの面白さを確保している。

例: サッカーの「対面パス練習」

内容的視点

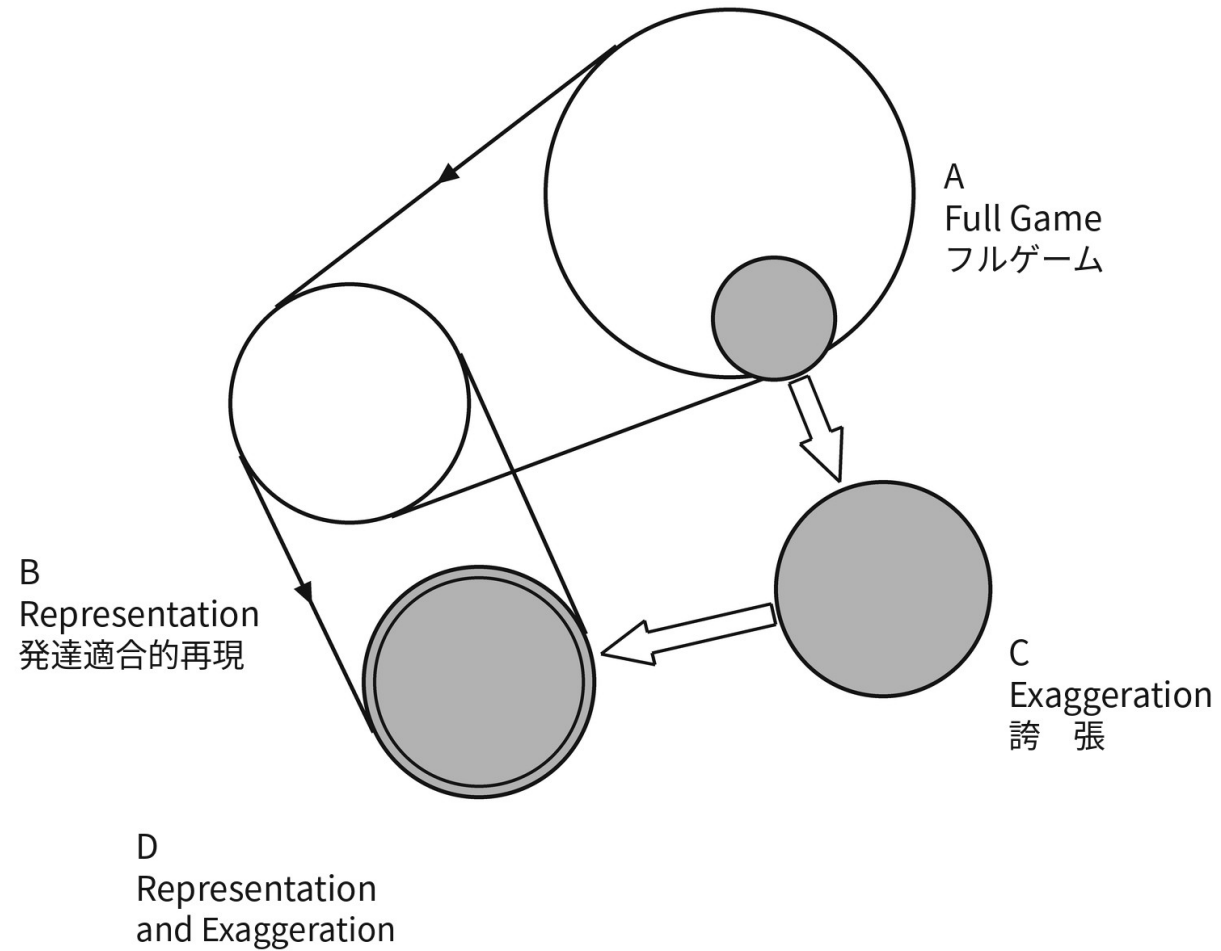
- ◎ 学ぶことが明確
(止めて蹴る)
- ◎ 回数が多い

方法的視点

- △ 興味・関心を
引き出しにくい

👉 2つの視点の両方で教材を見る

ゲーム修正の論理



ソープら（1986）をもとに作図

ボール運動におけるゲームづくりの視点

A

フルゲーム

正規のルールで行われるゲーム

B

発達適合的再現

発達段階に応じて難度を低くするために、
競技環境を修正

C

誇張

学習を意図した戦術的課題を学習できるような
競技環境の修正

D

教材

難度を易しく、学習する内容に焦点を置いたゲーム

C の例(ゴール型): 2 対 1 のミニゲーム、ドリブルかパスの状況判断が課題に

※ ① 発達段階による調整、②学ばせたい要素による調整 この 2 つの観点で用具・ルールの修正・改善が必要となる。

簡易化の工夫

簡易化の種類	具体例
人数	コート内の人を減らす
コートの広さ	コートを狭くする
得点のしやすさ	ゴールを広くする
使用する技能を減らす	集まりっこベースボール、キャッチバレー、ドリブル／パスのみのゲーム等
考える時間を確保する	キャッチバレー、ボールを直接奪えないルール等
用具の扱いやすさ	柔らかいボール、掴みやすいボール、大きなボール等

教材がめざす「3つの易しさ」



必要な技能の
易しさ

分かり
易さ

仲間との
関わり易さ

条件を変えて、動きや認識を学びやすくする

教材を視る力



万能の教材はないし、
全くダメな教材もない

意図した学習に、内容と難しさが合っているか

例:アルティメット ①

主なルール(抜粋)

- ・ 1 チーム 4 人
- ・ ディスクはパスだけでつなぐ
- ・ エンドゾーン内でキャッチすると 1 点
- ・ エンドゾーンに守備は入れない
- ・ 守備は体に触れない(パスカットのみ)

例:アルティメット ②

学ばせたいこと

ディスクを持っていないときに、パスを受けられる位置へ動いてキャッチする

4 人のチーム

→ 一人一人がプレーに関わる機会が多い

パスだけでつなぐ

→ 「受ける動き」が必要になる

守備は接触なし

→ 安心して受ける動きに挑戦できる

本時のアウトライン & 到達目標

【アウトライン】

1. 模擬授業までの道のり
2. 体育授業における「教材」
- 3. 典型教材を選ぶ・理解する**

【本時の到達目標】

- ☒ 「素材」と「教材」の違いを説明できる
- ☒ 模擬授業で扱う典型教材を選び、理解する

典型教材の一覧 ①

アルティメット

スクエアセストボール

スローイングゴルフ

セიმゴール走

センタリングサッカー

ダブルコートシュートゲーム

ダブルバウンドテニス

ゲットボール

スマッシュゲーム

セーフティーエリアバスケットボール

セーフティーエリアタッチビー

ダイヤモンドシュートゲーム

ダブルゴールサッカー

典型教材の一覧 ②

トライアングルシュートゲーム

フィルダーキックベースボール

フリーシュートサッカーゲーム

フロアボール(2 実践)

ワンドリブルバスケットボール

集団リズムマット

ドライブバスケットボール

フラッグフットボール(2 実践)

ブレイクベースボール

ミニテニス

ワンバウンドバスケットボール

並びっこベースボール

典型教材の選び方

1

PDF をざっと見る

タイトル・ルール・図を中心に

2

ペアで相談する

やってみたい教材を 3 つ

3

第 1 ～ 第 3 希望を出す

重なったら調整

選ぶときのヒント



- ✓ 生徒に何を学ばせる教材か、わかるか
- ✓ 体育館・グラウンドで実際にできるか
- ✓ 中学生・高校生ならどう変えるか
- ✓ 自分たちが「やってみたい」と思えるか

ワーク I : 典型教材を選ぼう



20 分

- ① ペアをつくる
- ② 配布資料の PDF を見る
- ③ 第 1 ～ 第 3 希望を決める
- ④ 全体で共有して決定

レポート:選んだ教材を理解する

 20 分

1

教材名・対象学年

2

教材のルール

まずはここから！

3

内容的視点

何を学ばせる教材か

4

方法的視点

どんな工夫で意欲を引き出すか

※ 中学生・高校生向けのアレンジは、次回以降に取り組みます

まずは「教材のルール」を書こう

PDF を見ながら、次のことを書きます

☒ 人数・チーム

☒ コート(図)

☒ 用具

☒ ゲームの始め方・再開

☒ 得点の仕方

☒ 攻撃・守備のきまり

ルールが書けない = まだ教材を理解できていない

レポートを提出しよう



レポートの提出先へ

期限： 月 日() :

このレポートが、次回の
単元計画・指導案づくりの土台になります

まとめ

- ✓ スポーツは「素材」、特定の視点でつくり変えたものが「教材」
- ✓ 内容的視点(何を学ぶか)と方法的視点(意欲)
- ✓ 万能の教材はない。学びたい内容に合っているか
- ✓ 選んだ教材のルールと 2 つの視点を理解する

次回予告

第3回

単元計画・指導案・評価計画をつくる

予習

選んだ教材が、学習指導要領解説のどの領域・
内容にあたるかを調べておく

参考文献



体育の教材を創る

(岩田靖, 2012, 大修館書店)

ボール運動の教材を創る

(岩田靖, 2016, 大修館書店)

体育の学習内容の探究

(岩田靖, 2024, 大修館書店)

中学校学習指導要領解説 保健体育編

(文部科学省, 2017)

Rethinking Games Teaching

(Thorpe, Bunker & Almond, 1986)