

# 学びに向かう力、人間性等が涵養される ソフトバレーボールの学習

— 「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかしたスポーツ教育モデルによる学習過程を通して —

河端 騎史<sup>1</sup>

新学習指導要領では、育成すべき資質・能力が三つの柱に再整理された。本研究ではこれまで指導を行ってきた中で、「学びに向かう力、人間性等」を涵養するための指導が十分ではなかったことに着目し、その涵養を目指すため、「ONE TEAM」と「NO SIDE」を行動目標として設定し、スポーツ教育モデルの特性を適用した学習過程で検証授業を行った。そこで、その結果等から具体的な学習過程を提案することとした。

## はじめに

「小学校学習指導要領(平成29年告示)」(以下、「新指導要領」という)の改訂において、育成すべき資質・能力は「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」の三つの柱に再整理され、偏りなく育まれることが求められている。自身のこれまでの経験を振り返ると、体育のゲームにおいて、一部の児童だけが活躍するゲームとなったり、勝敗を巡ったトラブルが起きたりして、競い合いの喜びや楽しさを十分に味わうことができていなかったと感じている。その原因として考えられるのは、三つの柱の中でも、とりわけ学びに向かう力、人間性等(「小学校学習指導要領」(平成20年告示)では態度)を涵養する意図的、計画的な学習過程となっていなかったことが考えられる。そこで、本研究の対象である中学年のゲームにおける学びに向かう力、人間性等の指導内容として示されている「誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり」する姿を目指すべき児童像としてソフトバレーボールを基にした易しいゲームによる実践研究を進めることとした。

そして、仮説の検証結果等から学習過程を提案することで、小学校中学年のソフトバレーボールの授業づくりに貢献できると考えた。

## 研究の目的

小学校第4学年のネット型ゲームの学習において、学びに向かう力、人間性等が涵養される学習過程を仮説の検証等を通して提案する。

## 研究の内容

1 平塚市立みずほ小学校  
研究分野(授業改善推進研究 体育)

## 1 理論の研究

### (1) 「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神の活用

本研究の対象となる学年に対して、昨年度、運動会の団体種目を「NO SIDE 綱引き」と称して「勝敗を受け入れること」を指導し、「勝っても負けても相手に気持ちの良い拍手を送ること」ができるようになったという経緯がある。また、国立教育政策研究所により、「ONE TEAM」をキーワードにした学習過程による学びに向かう力、人間性等の涵養を目的とした事例が紹介されている(国立教育政策研究所 2020)。これらのことから、小学校段階において、児童に一定の既有知識があり、興味・関心をもちやすいと予想される言葉を行動目標とした学習活動を行うことは有効であると考えた。

#### ア 「ONE TEAMの精神」について

ラグビーワールドカップ 2019<sup>TM</sup>において、ラグビー日本代表は、「ONE TEAM」をスローガンにして、仲間との信頼関係を基盤に、与えられた役割を果たし、お互いの多様性や長所をいかし合いながら戦い、好成績を残した。本研究では、「ONE TEAM」がもつその意味を「ONE TEAMの精神」として整理し、「自分の役割を責任をもって果たし、誰とでも仲よく運動したり、友達の考えを認めたりすること」と定義した。「ONE TEAMの精神」を児童に意識づけながら指導を行うことで、「誰とでも仲よく運動すること」「友達の考えを認めること」を涵養することができるだろうと考えた。

#### イ 「NO SIDEの精神」について

川島は「ノーサイドの精神」について、「ゲームが終われば誰に言われることなく自然にお互いに挨拶を交わし、健闘を讃え合い」(日本ラグビーフットボール協会 2002)と示されている。本研究では、これを指導内容に加味した「NO SIDEの精神」として整理し、「勝敗を受け入れ、試合後に敵味方関係なく互いに健闘を讃え合うこと」と定義した。「NO SIDEの精神」を意識して試合を行うことで、全員が競い合いを楽しむことができ、「勝敗を受け入れること」を涵養することができ

るだろうと考えた。

## (2) スポーツ教育モデルによる学習過程

シーデントップは、『新しい体育授業の創造—スポーツ教育の実践モデル—』において、スポーツ教育モデルを「このモデルにおいて、子どもたちはスポーツのプレイのし方を徹底的に学習すると同時に、自分たちのスポーツ経験を調整したり、運営したりする方法を学習する。加えて、個人の責任やグループの一員として必要な社会的スキルを学習する」(シーデントップ 2003 p.15)と説明している。さらに、「スポーツ教育では、道徳的価値やフェアプレイが中核的な位置を占める」(シーデントップ 2003 p.32)とも述べている。そこで、本授業において、スポーツ教育モデルの特性を適用することで、スポーツの種目に関わる技能や戦術等を学ぶとともに、チームワークやフェアプレイといったスポーツに内在する価値や社会的スキルを学ぶことができ、学びに向かう力、人間性等が涵養されるであろうと考えた。スポーツ教育モデルには「シーズン」「チームへの所属」「公式試合」「クライマックスのイベント」「記録の保持」「祭典性」という六つの特性がある。その中でも、とりわけ役割を果たし合うことによりチーム内の人間関係を促進する「チームへの所属」や競い合いの中で相手チームとの関わり方を学ぶ「公式試合」、祭典的な大会を通してスポーツの多様な価値をより実感することのできる「クライマックスのイベント」の三つを重視し、次のような段階的な学習過程(第1表)で授業を行うこととした。

第1表 段階的な学習過程及び単元の概要

次元	ねらい	時間	学習活動
第1次	オリエンテーション	1	試しのゲーム
第2次	「チームへの所属」を基盤とし、チーム内で役割を果たし合いながら練習を行い、チームの一体感を高める。(「ONE TEAMの精神」を活かす)	2	座学1
		3	・技能習得のための練習 ・メインゲーム(練習試合)
		4	
		5	
第3次	「公式試合」を通して相手チームとの関わり方を学び、楽しく競い合いを行う。(「NO SIDEの精神を活かす」)	6	座学2
		7	メインゲーム(公式試合を適用したリーグ戦)
		8	
9			
第4次	「クライマックスのイベント」を通して、スポーツの多様な価値に気づき、敵味方関係なく学級全体で「ONE TEAM」になる。	10	メインゲーム(クライマックスのイベントを適用したまとめの大会)

また、「記録の保持」と「祭典性」については、可能な範囲で取り入れることとした。

なお、「シーズン」の特性とは、十分な時間的長さをもっている単元を、年間を通して複数実施することを通して、児童にスポーツ教育モデルによる学習経験を蓄積させていくことである。しかしながら、本研究に

おいては、1単元のみを扱うことから、「シーズン」については取り扱わないこととした。

## 2 研究の仮説

小学校第4学年のネット型ゲームの単元において、「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかしたスポーツ教育モデルによる学習過程で授業を行えば、学びに向かう力、人間性等が涵養されるであろう。

## 3 検証授業

### (1) 検証授業の概要

【期間】	令和2年9月23日(水)～10月14日(水)
【教科】	体育科
【単元名】	ネット型ゲーム「ソフトバレーボール」
【授業時数】	全10時間扱い
【対象児童】	平塚市立みずほ小学校第4学年1組35名

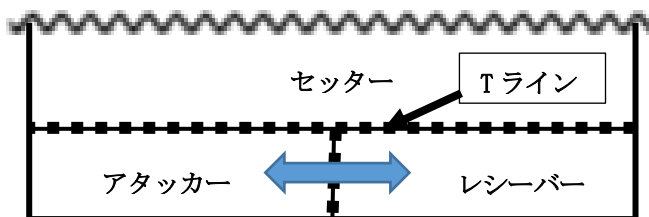
### (2) 学習指導の工夫

#### ア ソフトバレーボールについて

本研究では、全ての児童に対して運動の機会を保障するとともに、体力や技能の程度や性差に関係なく全ての児童がゲームを楽しめるように配慮した。そして、『新学習指導要領解説体育編』(以下、『新解説体育編』という)に示されている「ソフトバレーボールを基にした易しいゲーム」(文部科学省 2017 p.97)を行うこととした。本研究のソフトバレーボールの主なルールは第2表のとおりである。

第2表 ソフトバレーボールの主なルール

主なルール
3対3で行う少人数制
1人1回の触球による3段攻撃制
レシーバー、セッターはキャッチ可
Tラインによるプレイ上の役割の明確化(第1図)



第1図 Tラインによるプレイ上の役割の明確化

#### イ 「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかすための指導の工夫

本研究では、「ONE TEAM」と「NO SIDE」の意義を落ち着いた環境でじっくりと学ばせるため、次元ごとの学習のねらいに合わせた適切なタイミングで座学を行うこととした。まず、チームの一体感を高めることが主なねらいとなる第2次の導入に「ONE TEAM」の精神について学習する座学を行うこととした。次に、相手との競い合いの中で相手チームとの関わり方を学ぶこ

とが主なねらいとなる第3次の導入に「NO SIDE」の精神について学習する座学を行うこととした。そして、それぞれの座学を基に、第2次からは、児童が意識したいと考えた行動を基に筆者がまとめた行動目標である「ONE TEAM 3か条」を提示した(第3表)。第3次から提示した行動目標である「NO SIDEの極意」については、「勝敗を受け入れること」の具体的な行動を児童が考えることは難しいと判断し、行動内容は筆者が提示した(第3表)。行動目標を常に意識させる指導により、学びに向かう力、人間性等が涵養されることを目指した。

なお、第3表の( )内にはそれぞれの行動目標を設定する上での根拠を記載している。

第3表 「ONE TEAM 3か条」と「NO SIDEの極意」

ONE TEAM 3か条	具体的な行動内容
1 自分の役割を果たそう (ラグビー日本代表における「ONE TEAM」の意義)	役割カードを基にしてチーム運営上の役割を果たす。授業後にONE TEAMカードに振り返り書き、教師に提出し、チェックを受ける。
2 友達を助け、励まそう (「誰とでも仲よく運動すること」『新指導要領』)	困っている友達に手を差し伸べたり、アドバイスをしたりして助けたり、励ましたりすること。
3 相手の気持ちを大切にしよう (「友達の考えを認めること」『新指導要領』)	相手の考えを受け入れて、チーム全員が納得した上で集团的活動を行うこと。
NO SIDEの極意	具体的な行動内容
最大の敵は自分にあり、相手を讃えて自分を高めよう (「勝敗を受け入れること」『新指導要領』)	「みずほチアーズフォー」・・・ラグビーにおいて試合後にお互いの健闘を讃え合い、エールを送り合う儀式的動作である「スリーチアーズフォー」を改名したものである。

#### ウ スポーツ教育モデルの特性を適用した指導の工夫 (7) 「チームへの所属」について

スポーツ教育モデルにおいて、シーデントップはチーム運営上の役割を児童が責任をもって果たし、その行動を友達や教師から認められ、称賛されることによってチームへの所属感が高まり、人格形成や社会性の形成が期待できることを報告している(シーデントップ 2003 pp. 45-47)。

そこで、本研究では、チーム内で1人1役の役割(第4表)を設定し、「ONE TEAMタイム(作戦会議)」、試合観戦、準備・片付けの三つの場面でそれぞれに役割を与えることとした。

第4表 児童のチーム運営上の役割について

役割の名称	ONE TEAMタイム(作戦タイム)	試合観戦	準備・片付け
リーダー	司会となって進行を務め、時間内に話し合いをまとめる。	審判を行う。	1 チームメンバーのピブス・手袋の配付と回収を行う。 2 チームメンバーへ動きの指示を出す。
アドバイザー	アドバイスタイム(技能向上のための話し合いの時間)の中心になり、アドバイスを率先で行う。	記録カードの記入を行う。	1 記録カードの受領・提出を行う。 2 バインダーの管理を行う。
サポーター	ほめほめタイム(チーム内で褒め合う時間)の中心になり、メンバーへの賞賛を積極的に行う。	賞賛・励ましの言葉をかける。	1 チームメンバーの健康観察等を行う。 2 場の片付けを行う。

#### (イ) 公式試合について

本研究では、「みずほカップ」と称して、スポーツ教育モデルの特性の1つである「公式試合」を適用し、

学習過程の第3次に相手チームとの競い合いが中心となる学習活動を行うこととした。また、試合と試合の間に「ONE TEAMタイム(作戦会議)」と「練習タイム」を設定し、チームごとに課題を話し合い、課題解決に向けた主体的な練習を行うことができるような場作りの工夫を行った。そして、試合後には「みずほチアーズフォー」(第3表)を行い、勝敗を受け入れ、気持ちよく試合を終えることを指導した。

#### (ウ) クライマックスのイベントについて

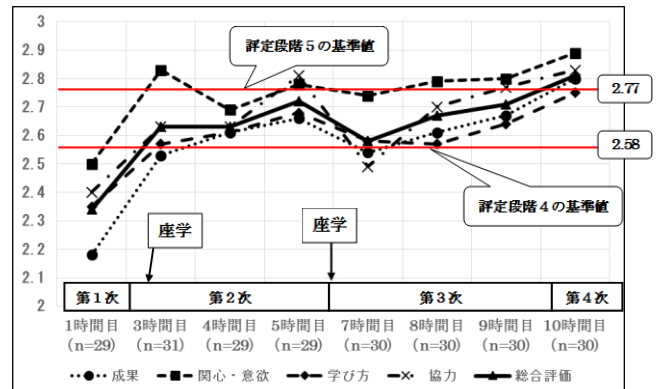
「クライマックスのイベント」の特性である祭典的な大会の雰囲気醸成するためには、「観客による応援」が必要であり、応援される側の気持ちの高まりと応援する側の応援する楽しさを体験させることが重要であると考えた。試合をしているチームを応援することで、第4次のねらいである「学級全体でONE TEAMになる」を達成することにつながるであろうと考えた。当日は、「試合コート」で行うメインゲームと、試合を次に控えたチームが練習を行う「練習コート」の2コートに絞り(通常は3コート使用)、その他のチームはメインゲームを観戦することとした。

## 4 検証結果と考察

本研究では、アンケート調査や学習カードの内容及び授業映像などのデータから次の(1)～(3)の視点で仮説を検証することとした。

### (1) 児童は授業をどのように捉えたか

座学を除く授業に対し、高橋らの作成した児童による授業評価であり、診断基準により5段階評定を出すことのできる「形成的授業評価法」(高橋他 2003 p. 13)で分析を行った。これは、成果、意欲・関心、学び方、協力の4次元9項目からなり、はい(3点)、どちらでもない(2点)、いいえ(1点)として平均値を算出して活用する。第2図は次元ごと及び総合(全体)の平均値の推移を示したものである。総合の診断基準では、評定5(平均値2.77以上)を「特に優れた授業」、評定4(平均値2.58以上)を「よい授業」ととらえることができると定義しているため、図2では、評定5と評定4の基準値を太線で示した。



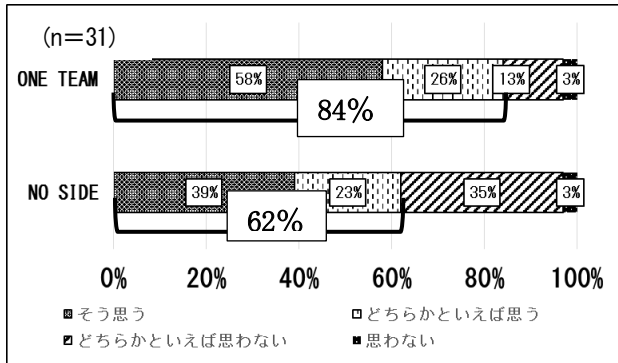
第2図 児童による形成的授業評価の推移

単元を通して見ると、右肩上がりに推移しており、

10 時間目には評定「5」を記録していることから、多くの児童は授業を重ねるごとにおおむね肯定的に捉えるようになったと考えられる。

(2) 「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかしたスポーツ教育モデルによる学習過程は有効であったか

第3図は、事後アンケートの『「ONE TEAM」や「NO SIDE」の精神を学習したことは授業の役に立ちましたか』に対する回答割合を表したグラフである。

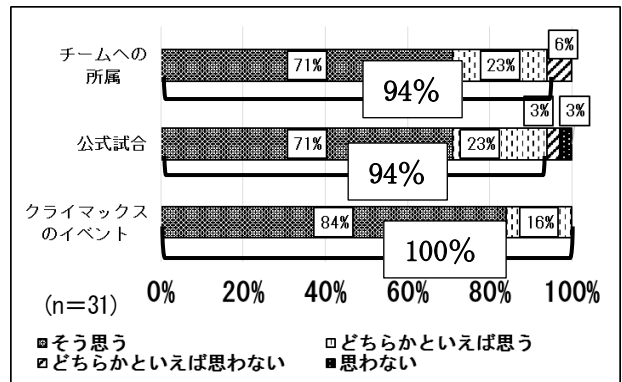


第3図 「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神は体育授業の役に立ったか

第3図を見ると、「ONE TEAM」について「そう思う」「どちらかといえば思う」と肯定的な回答をした児童の割合(以下、肯定的割合という)は84%であった。

一方で、「NO SIDE」についての肯定的割合は62%と「ONE TEAM」と比べて22ポイント低かった。これは、児童が「ONE TEAM」と比べて「NO SIDE」という言葉の意味をイメージしづらかったことや、「NO SIDEの精神」を後半から学んだことによりその意義を理解するための時間が足りなかったためであると考えられる。しかしながら、事後アンケートの記述を見ると、「大差をつけられて負けちゃったとき、NO SIDEの精神を思い出して相手をほめ讃えることができた」や「一人では試合ができないけど、相手がいれば試合ができて、とても相手は大切です」等、勝敗を受け入れ、相手を讃えたり、尊敬したりすることについての記述が見られた。これらのことから「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神の意義を座学で理解させた後に、行動目標として提示し、行動への意識を強化したことは、友達を助け、励ますことや勝敗を受け入れ、笑顔で試合を終えることにつながり、学びに向かう力、人間性等を涵養することに有効であったと考えられる。

第4図は、事後アンケートにおいて、スポーツ教育モデルの特性がチームワークの高まりや技能向上に有効であったかを問う質問項目のうち、本研究で特に重点的に扱った「チームへの所属(チームワークは高まったか)」「公式試合(練習の励みとなったか)」「クライマックスのイベント(盛り上がったか)」に対する児童の回答割合を表したグラフである。



第4図 スポーツ教育モデルの有効性

第4図を見ると、全ての質問項目に対して肯定的割合が90%を上回っていた。とりわけ、「クライマックスのイベント」は全ての児童が盛り上がる大会になったと感じていることが明らかになった。

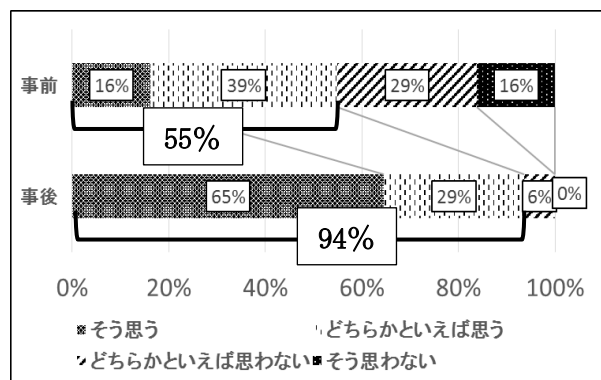
第5表は、事後アンケートの「クライマックスのイベントが楽しかった要因は何ですか」における要因の内容ごとの人数である(複数の要因を記述している児童がいるため、表の総数はn数と同じにならない)。第5表を見ると、「試合」に関わる記述も多かったが、「応援」や「協力」といった友達との関わり合いの楽しさについての記述が多いことが明らかとなった。

第5表 クライマックスのイベントが楽しかった要因 (n=31)

要因	応援	試合	協力	アタック	実況	賞状
人数	20	16	10	3	3	3

以上のことから、スポーツ教育モデルの特性を適用した学習過程で授業を行うことで、チームとして一体感を高め、競い合いの楽しさや多様なスポーツの価値に気付かせることができたと考えられる。

(3) 「学びに向かう力、人間性等」は涵養されたか  
(7) 友達の考えを認めることができたか



第5図 友達の考えを認めることができたか

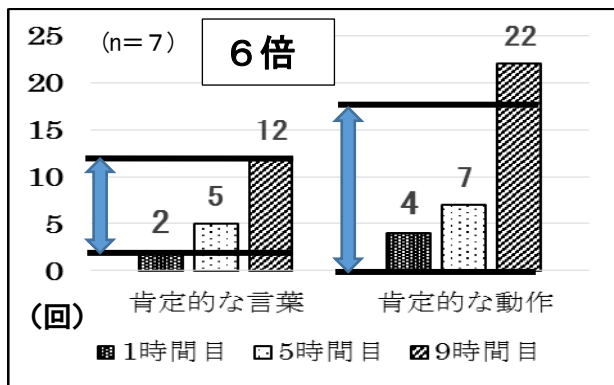
第5図は事前事後アンケートの「今回のソフトバレーボールの学習(今までの体育学習)で、友達の考えを認めることができたか」における回答割合を比較したグラフである。肯定的割合は39ポイント上昇しており、事後では94%という高い数値を記録していることから、多くの児童は友だちの考えを認めることができたと考えられる。

(イ) 誰とでも仲よく運動することができたか

第6表は1、5、9時間目における抽出チーム(運動に対して特に苦手意識をもつ児童が在籍)を対象としたメインゲーム(各8分間)に見られた肯定的な言葉がけや動作を作成した評価基準である。これを基に、映像による分析を行い、その出現回数の推移を示したグラフが第6図である。

第6表 映像分析の評価規準

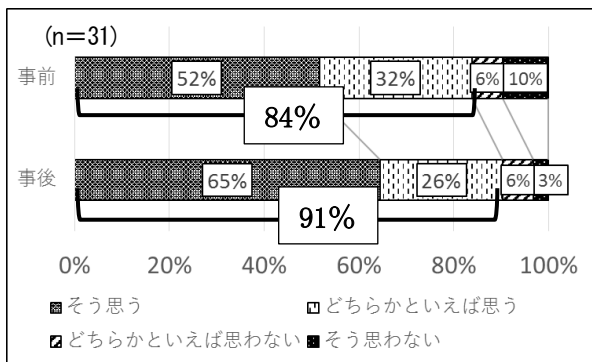
肯定的言葉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「がんばれ」「いいね」「ナイス」等、仲間を応援する言葉</li> <li>・「ドンマイ」「次がんばろう」等、仲間を励ます言葉</li> <li>・「もっとトスを高く上げよう」「前に動いて」等、仲間に対する助言の言葉</li> </ul>
肯定的動作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「拍手」等、仲間を讃える動作</li> <li>・「拍手」等、仲間を励ます動作</li> <li>・その他、「味方の得点や勝利を喜んでいる」と筆者が判断する動作</li> </ul>



第6図 肯定的な言葉がけや動作

1時間目はどちらも5回未満であったが、学習を経るに従って増加し、9時間目にはどちらも1時間目の約6倍の出現回数が見られた。また、7名の児童を個別に見ると、運動に対して特に苦手意識をもつ児童は、1時間目は、肯定的な言葉がけや動作が1回も見られなかったが、9時間目には、肯定的な言葉がけこそ見られなかったものの、味方の得点を喜ぶ動作が2回見られ、チームの仲間と仲よく運動する姿が見られ、誰とでも仲よく運動することができるようになったと考えられる。

(ウ) 勝敗を受け入れることができたか



第7図 勝敗を受け入れることができたか

第7図は事前事後アンケートの「今回のソフトバレー

ーボールの学習で、試合に負けた時に結果を受け入れて気持ちを切り替えることができましたか」における回答割合を比較したグラフである。

肯定的割合は事前事後で7ポイント上昇した。事前アンケートの段階から高い数値を記録していたが、事後アンケートでは90%を超える児童が勝敗を受け入れることができるようになったと回答しており、多くの児童は勝敗を受け入れることができるようになったと考えられる。

以上のことから、学びに向かう力、人間性等(誰とでも仲よく運動したり、友達の考えを認めたり、勝敗を受け入れたりする)の涵養につながったと考えられる。

研究のまとめ

1 成果と課題

(1) 「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかすことについて

本研究では、児童が興味・関心をもちやすい「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかした行動目標を設定した。授業の中で常に意識させながら具体的な行動を促し、行動目標に対しての振り返りを継続して行うことは、児童の行動への意識の強化に有効であった。

(2) スポーツ教育モデルによる学習過程について

本研究では、スポーツ教育モデルの特性を「チームへの所属」「公式試合」「クライマックスのイベント」の順に重点的に適用した。まず、単元の前半では「チームへの所属」を重視したチーム内の人間関係に関わる行動目標を設定した。次に、後半(「公式試合」による競い合いが中心となる場面)に相手チームとの関わり方を重視した。このような段階的な学習過程は学びに向かう力、人間性等の涵養に有効であった。しかしながら、スポーツ教育モデルによる学習過程で授業を行った結果、児童に指導する内容が増えてしまい、授業時間を超過したり、一部の児童にとって難易度が高い学習課題を設定したりすることになってしまった。

今後スポーツ教育モデルによる学習過程で授業を行う際は、今回のような十分な時間数を確保した単元で行い、授業者の経験や児童の実態を踏まえながら、スポーツ教育モデルの特性を選んで取り扱ったり、修正して活用したりする必要があると考えられる。

2 学習過程の提案

本研究の成果と課題を基に、学びに向かう力、人間性等が涵養される小学校第4学年のソフトバレーボールにおける「ONE TEAM」と「NO SIDE」の精神をいかしたスポーツ教育モデルによる学習過程を提案する。第7表は学習過程を計画するにあたってのポイントを示した表である。また、本研究の実践を基に整理した具体的な学習過程を第8表に示した。

第7表 学習過程を計画する上でのポイント

- (1) 10～12 時間程度の十分な時間数を確保した単元で実施すること。
- (2) 「学びに向かう力、人間性等」の指導内容に関わる児童が興味・関心をもちやすいと考えられる言葉を行動目標として提示すること。
- (3) 適切な時期に座学を行い、児童に学びに向かう力、人間性等の内容の意義を理解させること。
- (4) 「チームへの所属」を重視した指導の工夫を行い、一人ひとりに役割を与え、役割を果たし合う場面を設定し、相互作用を促すこと。
- (5) 単元前半に「教師主導による技能習得や人と関わり合うための社会的スキルを学ぶ時間」を設定し、技能やチームの一体感を高めること。
- (6) 単元後半に「児童が主体となる公式試合とチーム練習の時間」を設定すること。
- (7) 単元終末に「祭典性」を重視した「クライマックスのイベント」を開催し、競い合い以外のスポーツの価値をより実感できる機会を設定すること。

3 今後の展望

本研究では、中学年のゲームにおける学びに向かう力、人間性等の内容である「勝敗を受け入れ、誰とでも仲よく運動したり、友達の考えを認めたりすること」の涵養を目指した授業を行った。また、今回は、「規則を守ること」、「場や用具の安全に気を付けること」等については重視して指導しなかった。しかしながら、体育授業を行う上で、単元の中でこれらのことについての指導も行われるべきである。全ての内容を網羅して指導するためには1単元だけではなく、年間を通して、学びに向かう力、人間性等を涵養させるための計画を立てる必要があると考える。今後、本研究の成果

と課題を基にして、本研究で重視して取り扱わなかった学びに向かう力、人間性等の内容を涵養させるための学習過程を計画し、実践していきたい。

おわりに

本研究では、友達との関わり合いが多い体育において、学びに向かう力、人間性等の涵養を目指して授業を行った。検証授業後、体育授業のみならず、学級づくりにも効果があったと学級担任から聞いている。本研究の成果を基に今後も授業改善を続けていきたい。

最後に本研究を進めるにあたり、検証授業に御協力いただいた平塚市立みずほ小学校の職員の皆様をはじめとする御協力いただいた全ての皆様に深く感謝を申し上げ、結びとしたい。

引用文献

国立教育政策研究所 教育課程研究センター 2020 『(指導と評価の一体化)のための学習評価に関する参考資料』 東洋館出版社 p.74

日本ラグビーフットボール協会 2002 「ミニ・ラグビー指導の手引き」

文部科学省 2017『小学校学習指導要領(平成29年告示)解説体育編』 東洋館出版社

高橋健夫・長谷川悦示・浦井孝夫 2003「体育授業を形成的に評価する」(『体育授業を観察評価する-授業改善のためのオーセンティック・アセスメント』) 明和出版

ダリル・シーデントップ『Sport Education:Quality PE Through Positive Sport Experience』 高橋健夫(監訳) 2003 『新しい体育の創造-スポーツ教育の実践モデル-』

第8表 本研究で提案する学習過程及び学習活動

(○・・・適用した特性 ◎・・・特に重視した特性)

次元	第1次 (導入)	第2次 (展開①) ＜教師主導による技能習得や社会的スキルを学ぶ時間＞					第3次 (展開②) ＜児童が主体となる公式試合とチーム練習の時間＞				第4次 (まとめ)
	時間	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
学習のキーワード		「ONE TEAM」の精神を行動化する「ONE TEAM3か条」					「ONE TEAM」の精神を行動化する「ONE TEAM3か条」				「NO SIDE」の精神を行動化する「NO SIDEの極意」
スポーツ教育モデル	シーズン										
	チームへの所属	○		◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	◎
	記録の保持		○	○	○		○	○	○	○	○
	公式試合						○	○	○	○	○
	祭典性						○	○	○	◎	◎
	クライマックスのイベント										◎
活動内容	オリエンテーション ルール説明 チーム発表  試しのゲーム	「ONE TEAM」の精神を学ぶ座学①  『新解説体育編』指導内容 「誰とでも仲よく運動すること」 「友達の考えを認めること」	技能を高めるための時間① トス練習	技能を高めるための時間② 動きの練習	技能を高めるための時間③ アタック練習	「NO SIDE」の精神を学ぶ座学②  『新解説体育編』指導内容 「勝敗を受け入れること」	<b>公式試合(リーグ戦) 3対3のメインゲーム</b> ↓ 作戦タイム 練習タイム ↓ <b>3対3のメインゲーム</b> ↓ 振り返り活動				クライマックスのイベント
			役割を果たし合い、相互作用を促す <b>作戦タイム</b> 3対3のメインゲーム 振り返り活動								