

体 育 科

体育科部 北浦 佑基 根岸 恵子 桑原 和馬
研究協力者 鬼澤 陽子

1 育成を目指す資質・能力

自ら考えたり工夫したりしながら運動の課題を解決し、運動の楽しさや喜びを味わう資質・能力

2 育成を目指す資質・能力について

「未来を拓く子ども」の育成に向けて、体育科では、育成を目指す資質・能力を「自ら考えたり工夫したりしながら運動の課題を解決し、運動の楽しさや喜びを味わう資質・能力」とした。「自ら考えたり工夫したりしながら運動の課題を解決し」とは、仲間との対話を通して、運動やスポーツの課題を見付け、それに応じた解決方法を試し、その妥当性を評価し、よりよい解決策を見いだして運動の課題を解決していくことである。また、「運動の楽しさや喜びを味わう」とは、各種の運動やスポーツの行い方を理解するとともに、基本的な動きや技能を身に付けて、各種の運動やスポーツが有する楽しさや喜びを実感することである。これらの資質・能力が育まれることで、運動やスポーツに対して、自己の課題を見だし、よりよい解決を追究する中で、楽しさや喜びを実感し、その魅力や価値に気付き、日常生活の中に運動やスポーツを取り入れていくことにつながる。これは体育科で求められている生涯にわたって健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現する子どもの育成にもつながる。

「自ら考えたり工夫したりしながら課題を解決し、運動の楽しさや喜びを味わう資質・能力」を育むためには、運動に関する基本的な「知識及び技能」、運動に関する課題の発見・解決等のための「思考力、判断力、表現力等」、主体的に学習に取り組む態度等の「学びに向かう力、人間性等」の三つの柱が相互に関係し合う必要がある。これらの資質・能力の具体と体育の見方・考え方は以下のとおりである。

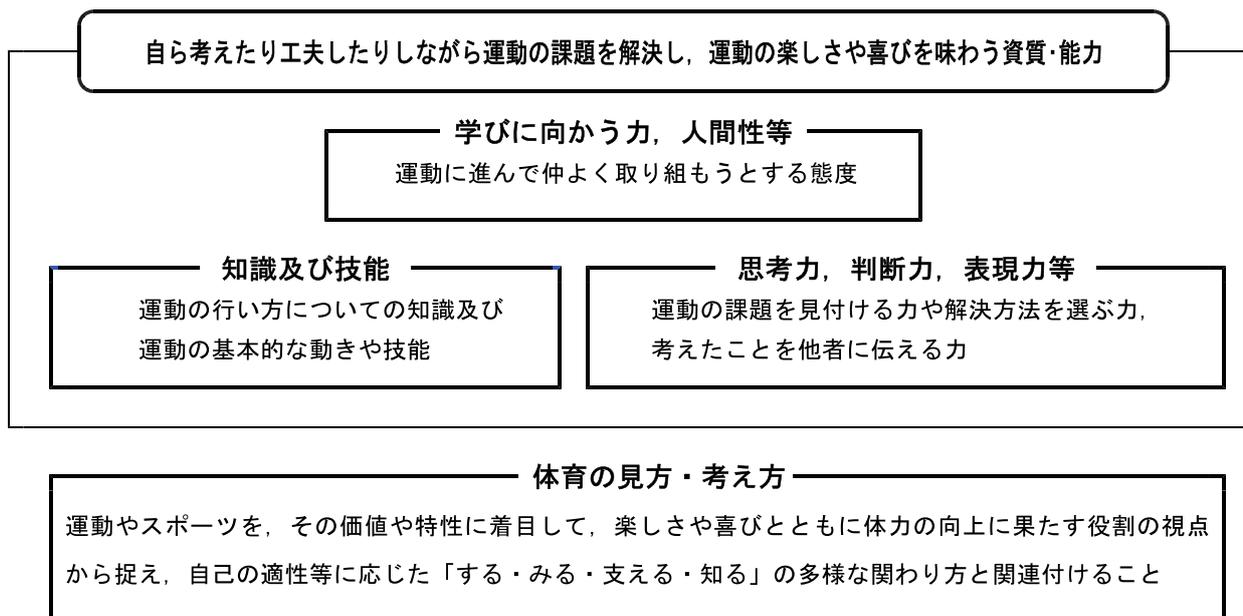


図1 本校体育科が育成を目指す資質・能力の三つの柱と「見方・考え方」

3 研究の方向

昨年度の研究において、以下のような学習指導の工夫を行った。

<学習指導の工夫>○単元の初めに作成する課題の解決のために必要なことをまとめた資料や、課題に応じた解決方法をまとめた表や図の提示
○課題を見直す機会の設定

その結果、子どもたちは、新しく取り組む動きや技を学習の経験や運動の特性と照らして学習内容や学び方の見通しをもち、繰り返し運動に取り組むことができた。また、自己や仲間の課題に応じた解決方法を選んで、繰り返し取り組み、動きや技の変化や高まりを実感することができた。さらに、自己や仲間の動きが変化していることを見取りや映像から伝え合い、課題を見直し、それに伴って変わる解決方法の選択をしていくことができ、目標とする動きや技へとより近付けることができた。これらの姿からは、自己や仲間が直面する運動の課題を解決し、その運動のもつ楽しさや喜びを実感することができたことがうかがえる。このことから、体育科が目指す資質・能力が培われてきたといえる。

一方で、選んだ解決方法で課題の解決が進まず、活動への意欲が下がってしまったり、動きや技の変化や高まりが見られず、楽しさや喜びを実感できなかつたりする姿も見られた。これらの姿の原因として、課題の設定を自己の判断に頼り、客観的な視点から見いだそうとしなかったことで、自己や仲間の見いだした課題が曖昧になってしまったことや、既習の運動やスポーツの特性との関連が図れず、学びが一過性になってしまったことが挙げられる。これらの子どもたちが繰り返し運動に取り組む、楽しさや喜びを実感するためには、解決方法を選んで取り組む際に、自己や仲間の課題を自己の判断に加え、客観的な視点から見いだすこと、課題を解決するには運動の特性と関連付けること、これまでの学習の経験を基に解決策を伝え合う活動を十分に行うこと、つまり、「見方・考え方」を働かせ、協働的に学ぶことが必要である。

4 研究内容

(1) 体育科を学ぶ本質的意義と「見方・考え方」を働かせて協働的に学ぶ子どもの姿

本校体育科が目指す資質・能力の育成に向け、以下のように、体育科を学ぶ本質的意義と問題解決的な学習の過程における、「見方・考え方」を働かせて協働的に学ぶ子どもの姿を捉えた。

① 体育科を学ぶ本質的意義

運動やスポーツとの多様な関わりを通して、運動やスポーツのもつ楽しさや喜びを実感すること

運動やスポーツは、「する」ことの他に、「みる」「支える」「知る」といった多様な関わり方をすることができる。ゆえに、体育では、体力や技能の程度、年齢や性別、障害の有無などにかかわらず、誰もが運動やスポーツのもつ楽しさや喜びを実感することができる。また、歩く、走る、跳ぶ、投げる、捕る、回る、支える、泳ぐ、踊るといった動きの広がりや、動きと動きの組合せをするといった新たな体の使い方を知り、これらを主体的に活用できる技能として他種目や日常生活の動きへとつなぐことができる。さらに、仲間と運動やスポーツに取り組む、見合い、声を掛け合う中で互いのよさを生かして協力することや相手を尊重する態度が培われ、運動やスポーツの楽しみや喜びを分かち合い、現在及び将来の生活を健康で活力に満ちた楽しく明るいものにすることができるようになる。こ

これらのことから、体育科を学ぶ本質的意義を前頁のように捉えた。

② 「見方・考え方」を働かせて協働的に学ぶ子どもの姿

本校体育科では、「見方・考え方」を働かせる姿、協働的に学ぶ姿を次のように捉えた。

<p>【「見方・考え方」を働かせて学ぶ姿】</p> <p>運動を、その価値や特性の着目し、楽しさや喜びの視点から捉え、「する・みる・支える・知る」といった多様な関わり方をしている姿</p>
<p>【協働的に学ぶ姿】</p> <p>自己や仲間の課題の解決に向けて見いだした解決策を動きや言葉で伝えたり、解決策を基に一緒に運動に取り組んだりしている姿</p>

上記の子どもの姿を問題解決的な学習の過程に沿って当てはめると次のようになる（図2）。

過程	学習活動	「見方・考え方」を働かせて学ぶ姿	協働的に学ぶ姿
つかむ	技調べや試しのゲームを行い、クライマックスのイベントを知り、共通のめあてや自分のめあてを立てる	○技調べや試しのゲームの感想を基に、その運動の特性に応じた楽しさについて発言したり、記述したりしている。	
追究する	<p>目標とする動きに向けて取り組み、動きのポイントを見付け、話し合う</p>	○自己や仲間の課題の解決に向けて、取り組む運動の価値や特性に着目し、楽しさや喜びの視点から捉え、多様な関わり方をしている。	○自己や仲間の課題の解決に向けて見いだした解決策を動きや言葉で伝えたり、一緒に運動に取り組んだりしている。
まとめ	<p>クライマックスのイベントに取り組む</p> <p>学習の振り返りを行う</p>	○その運動の特性に応じた楽しさや喜びを、自己と運動の多様な関わり方と関連付けて発言したり、記述したりしている。	

図2 体育科の問題解決的な学習の過程における「見方・考え方」を働かせて協働的に学ぶ子どもの姿

このように体育科の問題解決に向けて子どもたちが「見方・考え方」を働かせて協働的に学ぶことができるように、これまでの学習指導の工夫とともに、以下のような学習指導の工夫を行う。

(2) 学習指導の工夫

目標とする動きと取り組んだ動きの比較による課題設定の工夫(ア)

ここでいう「課題」とは、目標とする動きと取り組んだ動きを比較したことを基に見いだされた自己や仲間の課題である。そのため、器械運動、陸上運動や水泳運動といった個人で取り組む運動では、記録を伸ばしたり、新しい技や動きをできるようにしたりするための動きの局面ごとの課題のことであり、ボール運動や表現運動といったチームで取り組む運動では、ボール運動の型や表現する題材の特性に応じた課題である。

子どもが「見方・考え方」を働かせて協働的に学ぶためには、自己や仲間の課題を客観的な視点から見いだした上で、解決方法を選んで運動に取り組むことが必要である。以下は課題設定の手順と留意点である。

手順	留意点
①目標とする動きを確認する。	視点の提示と、連続図・映像・教師または模範児童による演示
②目標とする動きと取り組んだ動きを、自己の判断に加え、視聴覚化教具や友達からの見取りを基に比較する。	タブレット端末で撮影した取り組んだ動きの映像や動きを判断できる場の設定
③比較したことを基に課題を設定する。	必要に応じて視点に沿って課題を焦点化する問いかけ

具体例 5年「マット運動～跳び前転～」

①



視点の提示：着手の位置

②



動きを判断できる場：着手の位置を判断できるマット

③



問いかけ：どのテープに着手をすればよいかな



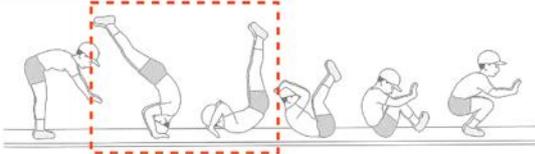
課題：腰角度を開いて跳び前転をするために、赤いテープを越えるように着手しよう。

取り組む運動と関連付ける既習内容の提示（イ）

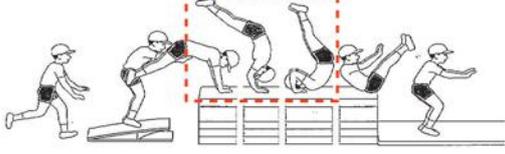
子どもが「見方・考え方」を働かせて協働的に学ぶためには、単元で取り組む動きや技と既習の内容との関連を見いだすことが大切である。なぜなら、既習の内容とこれから取り組む動きや技に状況、内容、方法などの間に同一の要素が見られる場合、または類似している場合に、これまでの学習を現在の学習に生かすことや、異なる運動種目で学習した類似的な動きを現在に生かすことができ、一過性で終わらない連続的な学びが得られるからである。この活動は解決策を見いだす際に、これから取り組む運動と領域、運動の型や系統が同じであるものの中から内容を選び、局面の図や動画、演示などを解決策を見いだす際に提示し、共通点や相違点の問いかけをしていく。

具体例 4年「跳び箱運動～大きな台上前転～」

大きな前転の連続図



大きな台上前転の連続図



同領域・他系統の連続図の局面から類似する動きを基に解決策を見いだす。
「マットより高い跳び箱の上で回るが、両手で着手することと足を伸ばすことは一緒だな。」

5 実践例 4年「シュートプレルボール」(ボール領域)

(1) 単元の構想

子どもたちは、4年「セストボール」において、チームで連携してパスをつなぎ得点することに向け、パスやシュートといった基本的なボール操作と、ボールを持たない人がシュートしやすい位置に動くなどのボールを持たないときの動きができるようになってきている。

シュートプレルボールでは、プレルの際にボールに触れられる時間が短いため、ボールをコントロールすることが難しく、攻撃のための状況判断をするのに困難さが出てくることもある。そこで、本単元では攻守共にコート内に3人が入り、全員がボールに触れるという条件を設定し、次に誰がボールに触れるかが判断しやすいようにした。ラリーをつなげることやチームで連携してシュートにつなげることといった特性の面白さに着目し、シュートやプレルといった基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動するなどのボールを持たないときの動きによって、シュートプレルボールができるよう、次のように単元を構想した(図3)。

目標	互いに協力して、簡単な作戦を選びながら、プレルしたり、シュートしたりして、シュートプレルボールができる。			
評価 規準	(①知・技)シュートプレルボールの行い方を知り、プレルしてボールをつないだり、相手コートへシュートしたりすることができる。 (②思・判・表)プレルやシュートの動きのポイントを見付けたり、簡単な作戦を選んだり、チームの課題の解決のために考えたことを伝えたりすることができる。 (③主体的態度)規則を守り、互いに協力したり、勝敗を受け入れたりして、シュートプレルボールに進んで取り組もうとしている。			
過程	時間	学習活動	「見方・考え方」を働かせて学ぶ姿	協働的に学ぶ姿
つかむ	1	○試しのゲームを行い、共通のめあてや自分のめあてを立てる。	○試しのゲームをした感想の中で、シュートプレルボールの特性に応じた楽しさについて発言したり、記述したりしている。	
追究する	1 1 1 1 1 1	○プレルする動きのポイントを見付け、ゲームに取り組む。 ○シュートする動きのポイントを見付け、ゲームに取り組む。 ○守りの位置取りの動きのポイントを見付け、ゲームに取り組む。 ○ボールを持たないときの動きのポイントを見付け、ゲームに取り組む。 ○選んだ攻め方を試し、練習する。 ○チームで立てた攻め方でゲームを行う。	○シュートプレルボールにおける、自己やチームの課題の解決に向けて、シュートプレルボールの特性に着目し、多様な関わり方をしている。 多様なかかわり ・アドバイスをしている。 ・動きのポイントを見付けている。 ・プレーしている。 ・友達の動きを称賛している。	○自己やチームの課題の解決に向けて、見いだした解決策を動きや言葉で伝えたり、運動に取り組んだりしている。
まとめ	1 1	○4の2シュートプレルボール大会を行い、学習のまとめをする。 ○クラス対抗でシュートプレルボール大会を行う。	○シュートプレルボールの特性に応じた楽しさや喜びを、自己とシュートプレルとの多様な関わり方と関連付けて発言したり、記述したりしている。	

図3 4年「シュートプレルボール」における「見方・考え方」を働かせて協働的に学ぶ子どもの姿

なお、ここでは、第5時における学びの実際を詳しく示すこととする。第5時の授業のねらいは、「目標とするボールをつなぐ動きとチームで取り組んだ動きを比較し、課題解決に向けて繰り返し練習することを通して、相手から返球されたボールをシュートしやすい位置にボールをつなぐことができる。」である。そこで、子どもが「見方・考え方」を働かせて協働的に学ぶことを促す学習指導の工夫を以下のように具体化して設定した。

目標とする動きと取り組んだ動きの比較による課題設定の工夫（ア）

- ①「3人の形」や「シュートされたボールを取らない人の動き」という視点で目標とする子どもの演示による動きの動画を視聴する。
- ②目標とする動きの動画と、チームで取り組んだ動きの動画を視聴し、比較をする。
- ③比較したことを基に課題を設定する。

取り組む運動と関連付ける既習の内容の提示（イ）



①解決策を選ぶ際に、セストボールの学習内容を想起する。

※セストボールの際の活動写真を提示し、シュートプレルボールで使えるようなセストボールの動きを問いかける。

【セストボールで見つけた動きのポイント例】

- ・3人で三角形つくる
- ・連続して動けるように予測して動く など

- ②セストボールのボールを持たない人の動きとシュートプレルボールの返球されたボールを最初にプレルをしない2人の動きを関連付ける。
- ③関連付けた内容を解決策としてまとめる。

（2）学びの実際 ※Kは抽出児，Cはその他の児童，Tは教師。〰〰〰は「見方・考え方」を働かせて協働的に学ぶ姿。

① 「つかむ」の過程（第1時）

子どもたちは、シュートプレルボールのゲームの行い方，ドリルゲームやタスクゲームの行い方，単元の終末に学年で行われる大会があることを知った。次に試しのゲームを行い、「できるようになりたいこと」「学び方」「楽しく安全に運動するために」の3つの視点に沿って感想を発表し，教師はそれをまとめた（図4）。試しのゲームを基に「シュートプレルボールの面白いところ」を話し合い，「仲間とボールをつなぐところ」「全員がボールに触れるところ」「パスがつながるとワクワクする」などの感想が出された（図5）。また，共通のめあてを話し合う中で子どもたちは，単元の終末に向けてできるようになりたいことや学び方，楽しく安全に運動ができる方法の意見を出し合った。そして，「チームでボールをつなぎ，人のいないところにシュートしたり，相手からのシュートをプレルでつなげるようになつたりして，最後の大会で優勝しよう」という共通のめあてを立て，それを受け，子どもたち一人一人が自分のめあてを立てた。

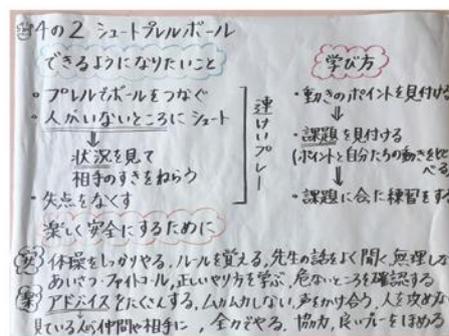


図4 3つの視点に沿って感想をまとめた資料

Kは学習プリントに「大会で優勝するためにプレルでボールをつなぐポイントを見付け，アドバイスをし合って，たくさんボールが繋がるようにしたい。」という個人のめあてを記述していた。

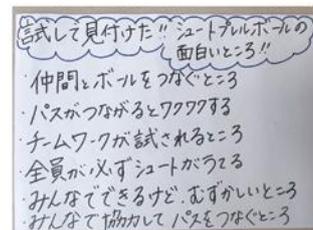


図5 試しのゲームで見つけた面白さ

上記の姿は，ボールをつなぐということに着目して，シュートプレルボールの特性に応じた楽しさについて記述している姿であり，「見方・考え方」を働かせて学ぶ姿であるといえる。

② 「追究する」の過程（第2時～第7時）

第2時では，プレルの動きのポイントを見付け，動きのポイントを踏まえた練習を行った。動きのポイントを見付ける際には，「手の形」「体の向き」の視点を基に，模範となる子の動画を見て，ボールをつなぐためのプレルの仕方について話し合った。子どもたちは，ボールを受ける際の手の形，プ

レルする方向に手やへそを向けること、足を出す方向などを動きのポイントとしてまとめた。

Kは振り返りに「プレルのポイントでへその向きをプレルする方を意識したら少しずつみんなでパスをつなげることができました。なのでこれからもポイントを意識したいです。」と記述していた。

第3時では、シュートの動きのポイントを見付け、ポイントを踏まえて練習を行った。動きのポイントを見付ける際には、「足の向き」「体の使い方」という視点を基に模範となる子の動画を見て、力強くシュートを打つ方法を話し合った。子どもたちは、手と足は反対に出すことや腰を捻りながらシュートをすることなどを動きのポイントとしてまとめた。

Kは振り返りに「人のいないところにシュートすることができた。でも、シュートにつなげるまでの動きができなかったから、次はもっとつなげたい。」と記述していた。

第4時では、返球されてきたボールをとるための守備隊形の動きのポイントを見付け、ポイントを踏まえて練習を行った。チームごとにボールをとりやすい位置について話し合ったことを基に練習し、ボールから目を離さない、構える、シュートされたボールは後ろの人を信じて任せるなどを動きのポイントとしてまとめた。本時の振り返りの際 K は、教師から提示された模範となる赤チームの動画を「3人の形」や「シュートされたボールを取らない人の動き」という視点を基に、次時への課題をつかんだ。以下は課題をつかむ際のKの様子である。

【チーム】

K : (模範となる動きをするチームの試合の動画と自分のチームの試合の動画を比べる)

C 1 : 赤も自分たちのチームも3人の形が三角形で構えているね。

K : 赤はシュートされたボールを取らない人が動いているね。

C 2 : 自分たちのチームはボールを取る人以外は待ってしまっているね。

K : 本当だ。でもいつ動けばいいのかよくわからないよ。

C 1 : 確かに。次に取ろうと思ってもどうしても待ってしまう。

C 3 : 次にボールが来るところを予測すればいいんじゃない。

【全体】

T : 動画を見て、赤チームと自分のチームの動きを比べてみてどうでしたか。

K : 赤チームは3人で協力してボールつないでいました。自分たちはボールを待ってしまっているから、自分からボールをとりに行けるようになりたいです。

C 3 : 赤チームの人は、予測して動いていました。自分たちも予測して早く動けるようになりたいです。

C 4 : 赤チームはどこにシュートを打たれても三角形が作れているけど、自分たちのチームはできていませんでした。

T : なるほど。では、今回はシュートされたボールをつなぐための動きや動き出すタイミングが課題ですね。

K : 次の授業では、動き出すタイミングのポイントを見付けてシュートまでボールをつなげるようになりたいです。

上記の姿から K は、シュートプレルボールの特性である、相手のシュートを予測して動き出すことに着目して課題を見いだしたと考えられる。Kは、目標とする動きと自分のチームの動きを比較したことを基に、課題「シュートプレルボールで相手から返球されたボールをシュートまでボールをつな

ぐためには、どのような動きができるかよいのだろう」を見いだした。Kは振り返りに上記の課題と関連させて「自分たちのチームはボールを取る時に待ってしまって、シュートまでプレルがつかないのが課題。次はこの課題を解消できるようにポイントを見付けたい。」と記述していた。

第5時では第4時に見付けた課題の解決に向けて学習した。子どもたちは最初にプレルしない人をセストボールでボールを持たない人（以下：サポーター）の動きに例え、「サポーターの動きのポイントを見付け、シュートまでボールをつなげよう」というめあてを立てた。以下は、課題解決に向けた解決策を考える際に、Kがセストボールのサポーターの動きとシュートプレルボールの動きを関連付け、解決策を話し合う際のKの様子である。

【チーム】

T : セストボールのサポーターの動きとシュートプレルボールのサポーターの動きの似ているところを見付けて、「3人の形」「動くタイミング」をどのようにすればよいかを話し合ってみましょう。

K : セストボールのサポーターはいつも三角形を作れるようにジグザグに動いたよね。だから、シュートプレルボールでもサポーターがいつも三角形に動けるようにするといいと思う。

C 2 : セストボールのサポーターはボールをもらうために、次の場所を予測してボールを取る人が動いたらもらえる位置にすぐ動いたよね。シュートプレルボールも予測して動くって大切だと思うよ。

【話し合ったことを全体で共有する】（模範となる赤チームの試合の動画を見る）

T : 赤チームの「サポーターが動き出すタイミング」はどうですか。

C 2 : シュートしたボールをとる人が動いたのを見て、サポーターの2人は動き出しています。セストボールのサポーターもボールを取らない人は次の場所を予測して動いていました。

K : （画面を指さしながらサポーターの動きを追う）

T : 3人の「動く形」と「体の向き」はどうですか。

C 5 : 形はいつも三角形で、ボールが自分たちのコートに来たら、内側を向いています。

K : セストボールのサポーターの動きと似ているところがたくさんあるね。

上記の姿から K は、セストボールのサポーターの動きとシュートプレルボールのボールをつなぐ動きを関連付け、シュートプレルボールの特性であるチームでボールをつなぐために、味方と適度な距離を保ってボールを操作することに気付いたと考えられる。子どもたちは話し合ったことを基に、「三角形を作ること」「ボールを触る人が動き出すタイミングで動き出す」「体を内側に向ける」という解決策を見付け、練習を行った。以下は、見つけた解決策を基に、練習に取り組むKの姿である。

【全体で共有したことを基にチーム話し合い、練習する】

C 1 : 作戦ボードで動きを確認してみよう。（図6）

K : うん。相手がシュートしたら、C 1が動いて、C 3の動きに合わせて他の2人が動くんだね。

C 2 : コートでやってみようよ。

C 2 : シュートみたいに投げるね。（Kと反対側のコートから）いくよ。（図7）

K : （シュートをされたボールの方向に体を向けながら動き、プレルしてシュートをする人にボールをつなぐ）（図8・図9）

C 1 : （Kからのプレルをキャッチし、シュートを打つ）



図6 動くタイミングを話し合う様子

C 2 : C 3 さんの動き出すタイミングよかったよ。体の向きもみんなが内側に向いていたね。



図7 相手からのシュートの動きを見る様子



図8 シュートされたボールに合わせて体の向きを変える様子



図9 味方のプレルに合わせて後ろに下がる様子

Kは、タスクゲームやメインゲームを行う際、相手からのシュートの軌道を確認し（図7）、シュートされたボールを自分以外がプレルすることがわかると、体の向きを変えた（図8）。そして、ボールをつなぐために味方のプレルに合わせて後ろに下がりプレルをつなぐ様子が見られた（図9）。Kはプレルをするために味方と適度な距離を保つことができるようになった。また、Kはチームの課題に対し仲間の動きを見て、「三角形を作るように動こう」や「体の向きは内側にしよう」などをアドバイスする姿も見られた。上記の姿から、シュートプレルに応じた課題を解決するために、シュートされたボールを最初に取りえない2人の動きに着目しながらタスクゲームやメインゲームを行い、シュートまでボールをつなげるための仲間の動きを見るということやボールをつなぐ動きができるようになるためにアドバイスをするという多様な関わり方をする事ができたと考えられる。これは、「見方・考え方」を働かせて協働的に学んだ姿であるといえる。

Kは振り返りで「サポーターの動きは、ボールがくる前に全員が予想して動くことがポイントだということがわかりできた。声がけもできた。しかし、ラリーが続くと途中で動きがバラバラになってしまったから、次は得点しやすい動きを考えたいです。」と次時への課題を記述していた。

第6時では、つなげるようになったボールで得点をしやすくするための動きのポイントを見付け、練習を行った。子どもたちは、「後ろの人が最初にプレルをし、前の人にプレルをつなぎ、最後は後ろの人がシュートをする」というポイントをまとめた。

Kは、振り返りで「今日はシュートをしやすいようにプレルのつなぎ方を練習することができた。後ろの人がシュートをする方が打ちやすい。次もシュートをしやすいようにパスをつなげたい」と記述していた。

第7時では、クライマックスイベントに向けて、練習を行った。チームの試合の様子をタブレットで撮影し、実際に行いたい動きと比較して課題を見だし、その課題を解決するために練習した。

Kは振り返りに「今日はipadの動画を見て、プレルやキャッチをするときにもっと動くということが課題になり、休む人が相手役で練習したら上手になりました。練習の成果を発揮して次の大会では優勝したいです。」と記述していた。

③ 「まとめる」の過程（第8時～第9時）

第8時～第9時では、クライマックスのイベントを行い、今まで学習してきたポイントを生かしながらゲームを行った。クライマックスイベントの中で子どもたちは、相手からシュートされたボールを3人で連携してつないだり、ねらったところにシュートしたりしたときには大きな歓声があがった。次項の図はKの単元の終末の振り返りである（図10）。振り返りには「ラリーをつなげること」や「チームで協力してボールをつなぐ」などのシュートプレルボールの特性に応じた楽しさや喜びを関連付

