

1 「さ・ぬ・き力」(非認知能力)に関する学級(34名)の実態

授業づくりの重点項目		
<p>社交性</p> <p>さ力</p> <p>共感性 協調性</p>	<p>目標への情熱</p> <p>ぬ力</p> <p>粘り強さ 忍耐力</p>	<p>自分を信じる力</p> <p>き力</p> <p>レジリエンス 自制心</p>
<p>「社交性」の自覚度が高い。特に「自分からよく友達に関わっている」の項目で肯定的に答えている子供が多い。体育の授業中もチームで声をかけ合ってプレーする姿をよく見かける。一方で、人との関わりを得意としない子供も数名いる。</p> <p>「協調性」についても自覚度が高い。「友達と一緒に活動している」の項目で特に高い値を示した。異なる意見を受け入れながら、グループで話し合いを進めることができる子供が多い。</p>	<p>「目標への情熱」の自覚度が高い。特に「授業の中で新しいことを知るのが楽しい」の項目で肯定的に捉えている。このことは、どの教科の授業にも意欲的に取り組んでいる子供が多いという姿からも伺える。</p> <p>「忍耐力」と「粘り強さ」の自覚度が他に比べると少し低い。「忍：苦手なことにも自分から挑戦している」や「粘：失敗を恐れず行動しようとしている」の項目が特に低くなっている。体育の授業でも、苦手意識の強い運動への参加に対し消極的になってしまう子供もいる。</p>	<p>「自分を信じる力」の自覚度が高い。特に「自分には得意なことがある」で肯定的に答えている。普段の生活を見ても自分の得意なことで、周りから認めてもらいたいと思っている子供も多い。</p> <p>「レジリエンス」の自覚度は低く、「どんなことでも、だいたい何とかかなりそうな気がしている」や「嫌なことがあってもすぐに気持ちを切り替えられる」の項目が特に低い。ルールの問題や勝ち負けで言い争いになり、なかなか立ち直れない子供も数名いる。</p>

2 教科に関する学級の実態

- ・体育の授業が好き。(33名)
 - ・ボール運動が好き。(32名)
 - ・体育の授業中、友達のアドバイスでできるようになったことがある。(27名)
 - ・友達と協力することは大切だと思う。(34名)
 - ・爆弾ゲームで点をとるために大切なことは何か。
 - ネットにボールがかからないように投げる (31名) 強いボールを投げる (28名)
 - 敵がいなくてねらって投げる (20名) しっかりとボールをキャッチする (29名)
- 前学年で実施した爆弾ゲームで、相手を取りにくいボールを投げることを、ほとんどの子供が理解している。また、相手がいなくてねらって投げることも意識できていることが分かる。

3 個別支援が必要な子供の実態

A児…体育への苦手意識があり、非認知能力の実態調査においては否定的な回答が多い。普段の体育の授業には前向きに取り組んでいるが、自分と周りの意見が異なると考えを曲げなかったり、すぐに諦めたりしてしまうため、チームプレーに支障が出てしまうことがある。



1 本単元で目指す『自ら伸び続ける子供』の姿

【詳細はこちら】

本単元では、キャッチやワンバウンドを認めて守備を易しくして、より攻撃に目を向けやすくしたキャッチバレーボールを通して、得点する楽しさに触れながら、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きをリーグ戦を行いながら身に付け、チームで作戦を選んで、よりたくさん得点できることを目指す。前学年で経験した爆弾ゲームは、キャッチしたボールをその場から相手コートへ投げ入れるルールだったが、キャッチしたボールをつないで相手コートに弾き入れるというルールに変わったことによって得点しにくくなったと感じている子供たちは、「どうすれば、たくさん点を取ることができるのだろう」などと自ら問いを見いだす。ゲーム中には、「相手が取れないくらい強いボールを打ってみよう」「パスでボールをつないで前に移動してアタックを打とう」などと試行錯誤しながらゲームを行う。そして、友達が記録してくれたデータを基に、「ぼくたちのチームは、ネットの近くでアタックを打つことができている」「でも、〇〇さんはアタックが打ちにくそうだね」「右手でアタックを打つのに、トスを上げている人が左から投げているよ」「アタックを打つ人が右利きか左利きかを確認しよう」などと、アタックする人やトスを上げる人のボールを持たない時の動きが得点につながることを捉えていく。さらに、相手のいないところにボールをねらって打つと得点しやすいことを捉え、「チームで選んだ作戦をいろいろと試すことでたくさん点が取れるようになってきた」などと自分たちの成長を感じた子供たちは、得点できる様々な作戦を選びながら、さらに得点しようとゲームに取り組んでいく姿を目指す。

2 単元計画と働きかけの概要（本時 7/9）

㊦：価値付け

次	学習の流れ	働きかけ
一	<p>① キャッチバレーボールをやってみよう</p> <p>前学年で経験した「ばくだんゲーム」を想起しながら、キャッチした場所からパスをつないで返球したり、ボールを弾いてアタックしたりするルールを追加して、どうすればたくさん点が取れるか問いを見だし、その方法を考える。</p>	<p>見通し 情【学びの貯金ボード】④、⑦ 補助黒板に単元のゴールや、各時間に得られたデータを記述し、リーグ戦で見えてきた課題を解決することがたくさん点を取ることにつながっていることを確認する。㊦チームで協力してたくさん得点するために、課題を解決したいと思っている姿に共感する。</p>
	<p>②③ ファーストリーグ戦をやってみよう</p> <p>ルールを確認しながら、ゲームに挑戦する。ゲーム中の様子を動画に撮って記録し、ボールを持たないときの動きやアタックを打つ位置の課題を見いだしていく。</p>	
二	<p>④ どこにパスをつなげば、アタックが打ちやすくなるのだろう</p> <p>トスを上げる人とアタックを打つ人の位置関係を、チームの友達に写真や配布したナンバーコートに記録してもらおう。それらのデータを基にアタックが成功しやすい位置について話し合い、ゲームを行う。</p>	<p>行動 協【えらボード】④～⑨</p> <p>ボールの落下位置や立ち位置などを示した作戦ボードや、兄弟チームでとったデータを基に話し合う時間を設定する。㊦友達とデータを伝えたことで、チームで作戦を選び、たくさん点を取ることにつながった姿を称賛する。</p>
	<p>⑤⑥ セカンドリーグ戦をやってみよう</p> <p>前時に気付いたパスの位置を意識してゲームを行う。その中で、得点につながるボールを弾き入れる場所についての課題を見いだす。</p>	
三	<p>⑦ どこにアタックを打てば、たくさん点がとれるのだろう</p> <p>ナンバーコートにアタックの長さやコースを書き込むことで、より得点しやすい作戦に気づき、ゲームに生かそうとする。</p>	<p>振り返り 信【チームカアップ会議】①～⑨ チームで自分の頑張りを伝えた後に、互いの頑張りを認め合う場を設ける。㊦チームカアップで得点につながったことや自分の頑張りを想起している姿を称賛する。</p>
	<p>⑧⑨ ファイナルリーグ戦でチーム力を発揮しよう</p> <p>これまでに学んできたことを生かしてゲームを行う。蓄積してきたゲームの軌跡を振り返り、ファーストリーグからのチームの成長を感じる。</p>	

3 本時の学習

目 標	チームの友達とデータを基に、ねらう場所を伝え合いながらゲームをする中で、有効なアタックの長さやコースがあることに気付き、よりたくさんアタックを決めるための作戦を選ぶことができる。
--------	---

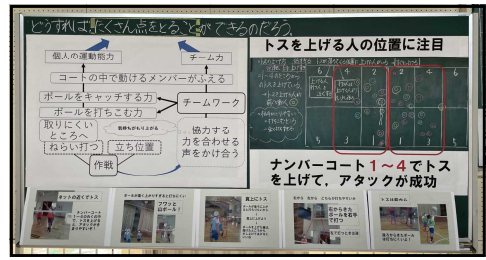
学習活動と働きかけ		主な子供の意識										
見 通 し	1 学習課題を設定する。 【学びの貯金ボード】 【目標への情熱】	<p>前の時間はトスを上げる人とアタックを打つ人がコートの前に移動してボールを操作することが大切だということが分かったね。</p> <p>前に移動してアタックを打つようにしたら、点が取れるようになってきたけど、もっと点が取れるようになりたいよね。</p> <p>アタックの長さやコースに注目して、チームで作戦を選ぼう。</p>										
	どこにアタックを打てば、たくさん点が取れるのだろう											
行 動	2 ゲーム①を行う。	<p>自分たちのチームはどうなのだろう。ゲームで試してみたい。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">コートはどこに落ちているかナンバーコートに印を付けていこう。どこで得点が決まっているか分かるね。</td> <td style="width: 25%;">アタックした後の相手チームの様子を動画で撮っておくよ。どんなボールが取りにくいのかな。</td> <td style="width: 25%;">アタックを打つ位置はできているかな。前に移動できているか確かめよう。</td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table> <p>ぼくらのチームはどこをねらったら、もっとたくさん点が取れるかな。</p>				コートはどこに落ちているかナンバーコートに印を付けていこう。どこで得点が決まっているか分かるね。	アタックした後の相手チームの様子を動画で撮っておくよ。どんなボールが取りにくいのかな。	アタックを打つ位置はできているかな。前に移動できているか確かめよう。				
	コートはどこに落ちているかナンバーコートに印を付けていこう。どこで得点が決まっているか分かるね。	アタックした後の相手チームの様子を動画で撮っておくよ。どんなボールが取りにくいのかな。	アタックを打つ位置はできているかな。前に移動できているか確かめよう。									
3 作戦を選び、ゲーム②を行う。 【えらボード】 【協調性】	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">ボールが落ちている位置が、コートの前の方ばかりで点が決まってない。</td> <td style="width: 25%;">本当だ。前の方には落ちていないから相手にキャッチされてるね。</td> <td style="width: 25%;">コートの前の方で点が決まるときのがあるよ。</td> <td style="width: 25%;">打つ位置が①のエリアで、決まったのが相手コートの②のエリアだね。</td> </tr> <tr> <td>もっとコートの方をねらって打った方がいいね。</td> <td>そうだね。じゃあもっとネットの近くから打とう。</td> <td>斜めにアタックを打っているみたい。</td> <td>斜めから飛んでくるボールは取りにくいのかも。</td> </tr> </table> <p>チームに必要な作戦を選ぶことができたはずだ。ゲームで試してみよう。</p> <p>コートの①②にボールが落ちて拾われてるよ。もっとコートの⑤⑥をねらってアタックを打とうね。</p> <p>ネット近くでアタックできるようにトスを上げる人が前に移動しよう。</p> <p>だんだんとアタックが決まるようになってきた。斜めにアタック作戦が成功している。</p> <p>〇〇さんも斜めにねらってアタックしてみるといいよ。</p> <p>たくさん点を取るための作戦がどんどん成功してきたよ。</p>				ボールが落ちている位置が、コートの前の方ばかりで点が決まってない。	本当だ。前の方には落ちていないから相手にキャッチされてるね。	コートの前の方で点が決まるときのがあるよ。	打つ位置が①のエリアで、決まったのが相手コートの②のエリアだね。	もっとコートの方をねらって打った方がいいね。	そうだね。じゃあもっとネットの近くから打とう。	斜めにアタックを打っているみたい。	斜めから飛んでくるボールは取りにくいのかも。
ボールが落ちている位置が、コートの前の方ばかりで点が決まってない。	本当だ。前の方には落ちていないから相手にキャッチされてるね。	コートの前の方で点が決まるときのがあるよ。	打つ位置が①のエリアで、決まったのが相手コートの②のエリアだね。									
もっとコートの方をねらって打った方がいいね。	そうだね。じゃあもっとネットの近くから打とう。	斜めにアタックを打っているみたい。	斜めから飛んでくるボールは取りにくいのかも。									
振 り 返 り	4 本時の学習を振り返る。 【チームカアップ会議】 【自分を信じる力】	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">〇〇さんは、相手のいないところをねらってアタックを打っていたよ。</td> <td style="width: 50%;">私がアタックを打っても、チームの得点につながらなかった。</td> </tr> <tr> <td>●●さんがちょうどいい位置でボールを持っててくれたからだよ。</td> <td>返ってきたボールをちゃんと取ってくれたから得点につながったんだよ。</td> </tr> </table>				〇〇さんは、相手のいないところをねらってアタックを打っていたよ。	私がアタックを打っても、チームの得点につながらなかった。	●●さんがちょうどいい位置でボールを持っててくれたからだよ。	返ってきたボールをちゃんと取ってくれたから得点につながったんだよ。			
〇〇さんは、相手のいないところをねらってアタックを打っていたよ。	私がアタックを打っても、チームの得点につながらなかった。											
●●さんがちょうどいい位置でボールを持っててくれたからだよ。	返ってきたボールをちゃんと取ってくれたから得点につながったんだよ。											

評 価	チームの友達とデータを基に、ねらう場所を伝え合いながらゲームをする中で、有効なアタックの長さやコースがあることに気付き、よりたくさんアタックを決めるための作戦を選んでいる。 【方法：様相・記述】
--------	---

働きかけの詳細資料

～見通し～ 情【学びの貯金ボード】（4，7時間目）

「チーム力を発揮してリーグ戦を勝ち抜こう」と単元のゴールを設定し、学びの貯金ボードに示すことでチームで協力して点を取ることをはっきりとさせながら課題解決できるようにする。また、出てきた課題とゲームの得点やデータ、写真等を記すことでゴールに近づいていることが分かるようにする。本時は、「どんなところをねらって打てば得点できるのかを問いかけ、ボールが落下する位置について示した図を比較して見る場を設ける。子供たちは、「相手が取りにくい後ろの方にアタックを決めればいい」「コートのごりごりをねらって打つと決まりやすい」などと予想して、「早くゲームで試したい」という思いを高め、チームで今日のゲームで試す作戦を選ぶ。

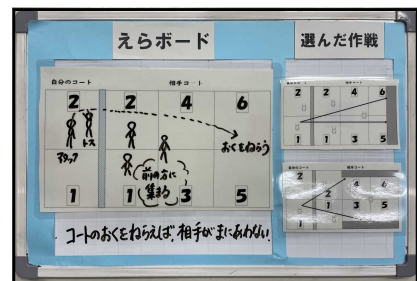


【学びの貯金ボード】

価値付け 学習課題の解決に向けて意欲を高めている姿に対して、「たくさん得点できるアタックコースを、チームで協力して見付けたいね」などと共感する。

～行動～ 協【えらボード】（4～9時間目）

ゲーム①において、兄弟チームでアタックの落下位置を記録し合い、コートのどこに誰のアタックが決まっているかデータを取る。相手の守備位置について全体で確認し、コートの前側に二人、後ろ側に一人いることを声掛けする。そうすることで、相手がいないところを見付けやすくする。子供たちは、チームで選んだ作戦や本時のゲーム①で得られたボールの落下位置のデータから、たくさん点が取れる場所を探し出す。次のゲームで主に使う作戦を確認したチームから、チームのえらボードにその位置を記す。ゲーム②では、



【えらボード】

えらボードに記した作戦が実際にできているかどうかを兄弟チームで見合いながら、落下位置のデータも付けて作戦が成功しているかどうか確かめながら声掛けできるようにする。運動に苦手意識のあるA児には、自分たちが取ったデータを基にみんなで話し合っ作戦を選ぶことで、チームの得点につながったことを適宜声かけをする。また、友達の意見を受け入れられないときは、チーム力アップにつながるかどうかを聞き、自分の意思で選ばせる。

価値付け ゲーム②の後、ゲーム①のときよりもたくさん得点できたチームを紹介し、「より得点できる方法を選んで、声を掛け合うことが得点アップにつながったね」などのように称賛する。

～振り返り～ 信【チーム力アップ会議】（1～9時間目）

単元全体を通して、チーム内で今日の成果を伝え合う場を設けてからチーム力アップカードを書くようにする。互いの成果を伝え合う際には、「チームのためにデータをとった」「チームのためによりよい作戦を選んだ」「チームのためにゲームで力を発揮した」の三つの中から自分が頑張ったと思う項目について話をする。その後、友達からのチームのメンバーを認めるようなコメントをもらう。そうすることで、自分のよさを再度、認識したり、自分が気付いていない頑張りにも気付けるようにし、「自分を信じる力」を発揮しながらチーム力アップカードが書けるようにする。カードには、今日の自分の頑張りを記入し、次にどんなことを頑張りたいかを書く。A児のように、友達の成果が伝えられない子供には、教師が選択肢の中から指差すように促して、A児が選んだものをチームのメンバーと一緒に伝える。

チーム力アップカード			
4年 東組 名前()			
チーム			
月日 (よう日)	今日の成果	今日の自分(がんばったこと)	次にがんばりたいこと
()	データ 作戦 ゲーム		
()	データ 作戦 ゲーム		

【チーム力アップカード】

価値付け 振り返りを全体で発表する際に、友達からもらった言葉などをもとにして、「こんなにたくさん友達の頑張りを見付けることができたから、チーム力もアップしたんだね」などと称賛する。