

指導案・提案資料

① 指導案

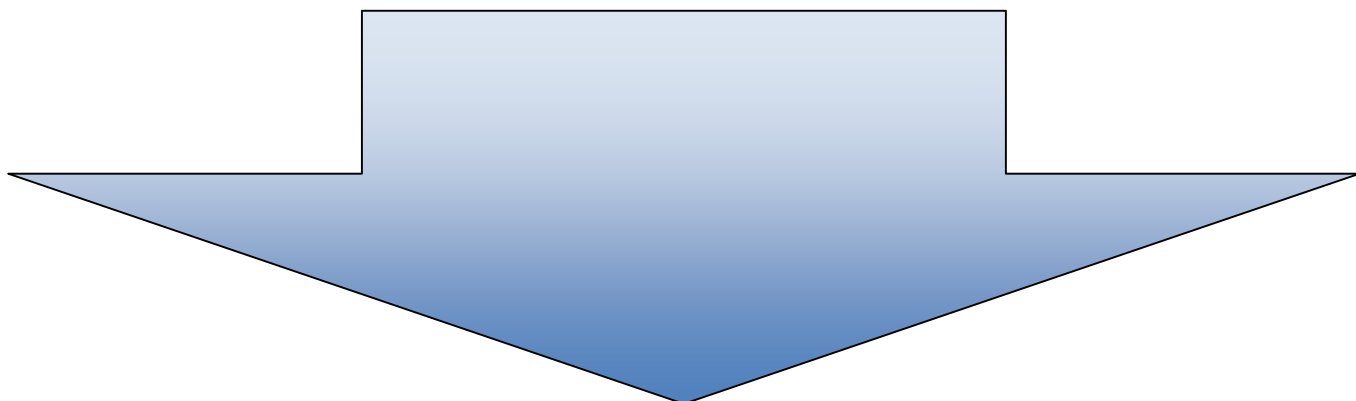
② 提案資料

※ 第100回教育研究発表会の紀要に掲載している指導案と、本実践に関わる提案資料です。

※ 提案資料は、指導案の補助的なものとして研究会当日に配布したものです。本提案資料は「教材の宝箱」版として、一部修正を加えています。

※ 本実践に関するご意見・ご質問につきましては、本校研究部までお願いします。

メールアドレス→sakashokenkyu@ed.kagawa-u.ac.jp



第5学年東組 体育科学習指導案

学習指導者 山本 健太

1 単元 「チームで連携 決めるぞシュート ～ボール運動（ゴール型）～」

2 単元について

（1）育成したい「思考力」と学びに熱中する子どもの姿

【育成したい「思考力」】

より多く得点するために、自己やチームの課題に応じた作戦を見いだしたり選択したりして、作戦を行った理由を他者に伝える力

確実に得点できる攻撃のしかたに興味をもち、チームの作戦について話し合い、ゲームを行う中で、チームの特徴に合った作戦を試行錯誤しながら見つけ、次のゲームに生かそうとしている。

【学びに熱中する子どもの姿】

本単元では、セストボールを基にした簡易化されたゲームを行う。攻守が入り混じったゲームを行う中で、ボール操作と、ボールを持たないときの動きを身につけていく。そして、ゲームで多く得点するために、自己やチームの課題に応じた作戦を見いだしたり、過去に見いだされた作戦の中から選んだりして攻撃していくのである。例えば、攻撃回数や得点、シュート位置のデータから、「シュートの確率が低いのは、僕がシュートを遠くから打っているからだね。チームみんなで、シュートできる位置までパスをつなぐ必要があるね」といった自己やチームの課題を捉えていく。そして「ロングパスを出すより、横パスをつないで相手のいないスペースをつくる作戦にしたよ。そうすれば、パスをしている間にゴール近くのシュートできそうな人を見つけられると思ったからだよ」と、作戦を行った理由を他者に伝えていくのである。このように、作戦を行った後、自分が動いた理由を他者に伝えることによって、自分の動きを客観的に捉え直すことができ、ゲームに生かしていくのである。

＜単元教材の基本ルール＞

- ・円形のゴールエリアの外からシュート
- ・入れば3点、枠は2点
- ・ドリブルなし

子どもたちはゲームにおいて、作戦が成功したり、失敗したりする中で、より確実に得点できる作戦はないかと考え、攻撃のしかたを追究していくだろう。そして、過去の試合データからチームの課題を捉え、上記「思考力」を発揮しながらゲームを行っていく。「シュートの得意なAさんに、他の3人がパスをつないでいったらどうかな」「もし、相手の守備がAさんをマークしてきたとしたら、いつもシュートを打っていないBさんがゴール前に走り込んで、そこへパスをするのはどうかな」等、さまざまな状況を仮定して試行錯誤しながら、チームの特徴に合った作戦を見つけていく。このような話し合いを通して、より得点につながる作戦を次のゲームに生かそうとする姿を目指したい。

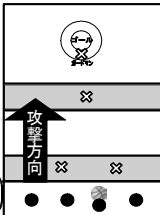


（2）自信度を高め、新たな問題を共有する場を位置づけた単元構成について

事前の質問紙調査から、チームで話し合う際に、自分の考えを上手く伝えられないと感じている子どもが、34名中10名いることが分かっている。その10名は、別の単元でチーム戦を行ったときの様相から、技能面での不安が伝えることの不安につながっていることが想定される。その10名のうち6名は、運動有能感を測る質問紙調査で、運動技能が低いことを理由に自己評価の値も低かった。

そこで本実践では、ゲームの難易度を段階的に上げながら課題解決する場を複数回設定し、成功体験から課題解決の見通しをもてるような単元構成を行う。まず、攻撃側にとって易しい場になるよう、コートにグリッド線を引き、守備側の守れる範囲や人数を制限した上で、攻守の切り替えのない、ゴールが1つのゲームを行う。その際、子どもたちは、ボール操作等の技能を獲得しながら、攻撃回数とシュート数を増やすために、空いているスペースへボールを効果的に運ぶ「速攻」のしかたを身につけていく。次に、グリッド線をなくし、攻撃側の難易度を上げながら課題解決を行う。ゲームのはじめは、前時までの「速攻」のしかたを用いれば得点できるが、次第に、ゴール付近に守りを固められると、「速攻」が使えなくなってくる。その際、相手のいないスペースに走り込んだり、横パスをつなぎながらスパー

スを見つけたりして、シュート空間を作り出す「遅攻」のしかたを身につけていくのである。そして、最後に、攻守の切り替えを入れた、ゴールが2つのゲームを行う。すとはじめは、相手がシュートエリアを守ることも、攻撃することに意識があるため、前のゲーム同様、「速攻」のしかたを生かせば得点できることが多い。しかし、攻守の切り替え時に、守りがゴール付近へ素早く帰陣できるようになると、簡単には得点できなくなる。これまで成功体験を積み重ねてきた子どもたちは、このゲームでも「もっと得点を増やすための作戦を考えたい」という新たな問題を表出するだろう。その意識を共有し、解決する場を位置づけることで、自分の見いだした問題の解決に向けて主体的に学ぶ子どもを育てたい。

(3) 単元計画と学習意欲への働きかけ (総時数 12時間)

次	主な子どもの意識および学習の流れ	学習意欲への働きかけ
第 一 次	<p>① セストボールをやってみよう</p> <p>はじめは右図に示した通り、攻撃側にとって易くなるように、グリッド線によって守りのエリアを分け、守りの人数を固定した状態でゲームを行う。ゲームを通して、基本的なルールや、得点のしかたを確認していく。</p> 	<p>②～⑫自</p> <p>【現在地丸わかりシート】</p> <p>どこからシュートを打ったときに得点できたかを認識するのが苦手な子どものために、コートと作戦ボードを12分割し、4色で色分けしておく。そうすることで、どの位置からシュートを打ったのか、どこからパスしたのか等を捉えやすくする。</p>
第 二 次	<p>②～④ 得点を増やすために どんな作戦が必要だろう</p> <p>得点や攻撃回数といったデータから、ゴールの近くからシュートした方がよいことを見つけていく。より多く得点するために、攻撃回数とシュート数を増やそうと、ボールを効果的に運ぶ「速攻」のしかたを身につけていく。</p> <p>⑤～⑦ 守りのエリアが広がったときはどうすれば得点できるだろう</p> <p>グリッド線をなくし、守りが自由に動けるゲームを行う。失点を防ごうとして、相手がゴール付近で守りを固めるようになると、シュート空間を作り出す必要性が生まれる。そのため、状況をゆっくりと把握しながら攻撃する「遅攻」の大切さに気付いていく。課題解決の際に、ボール操作の技能や、ボールを持たない者の動きによってスペースをつくること等を習得し、得点できるようになることで自信度を高めていく。</p> <p>⑧⑨ ゴールが2つになったときはどうすれば得点できるだろう</p> 	<p>②～⑫関・自</p> <p>【成功経験ピラミッド】</p> <p>一番易しい場で成功した作戦や技能的なこつ等を、ピラミッドの土台部分に位置づけ、ピラミッドの上部に難易度が上がった場で成功した作戦を蓄積していくようにする。易しい場での解決が、難しい場での解決に生かせることを視覚的に捉えられるようにして、自ら解決したい問題を見いだせるようにする。</p>
次	<p>攻守の切り替えを入れたゴール2つのゲームを行う。最初は、素早い攻守の切り替えからの「速攻」が得点につながる。それに守りが対応できるようになると、次第に「速攻」が決まらなくなってくる。その際表出される「もっと得点を増やすための作戦を考えたい」という新たな問題を共有し、次時の課題を設定する。</p>  <p>⑩ さらに得点を増やすために どんな作戦がいいのだろう</p> <p style="text-align: right;">本時 (10/12)</p> <p>ゴール2つのゲームで得点を増やすために、どのように攻撃すればよいか、チームの課題に応じて作戦を選びながらゲームを行う。作戦を選んだ理由を伝え合うことで、チームの特徴に合った作戦を試行錯誤して見つけていく。そして、次時のセストボール大会で勝ちたいという気持ちを高めていく。</p> <p>⑪⑫ 5東セストボール大会をしよう</p> <p>これまでの学びを生かし、リーグ戦を行う。</p>	<p>----- 振り返り -----</p> <p>②～⑫【5レーダーチャート】</p> <p>チームの振り返りを5観点で行う。「支えた・見つけた」の観点から協働のよさを実感させ、「できた・分かった・伝えた」の観点で話し合うことで、次の時間にしたいことが共有できるようにする。</p>

3 本時の学習指導

(1) 目標

得点や攻撃回数等のデータや動画から捉えた自己やチームの課題に応じて作戦を選択して攻撃し、作戦を選んだ理由を他者に伝えることができる。

(2) 学習指導過程

学習活動	子どもの意識
1 学習課題を確認する。	ゴールが2つの場で、さらに点が取れる作戦を考えたい。
さらに得点を増やすために どんな作戦がいいのだろう	
2 ゲーム1を行い、速攻ができないときのチームの課題を捉える。 自【現在地丸わかりシート】	<p>速攻ができないときのチームの課題はどこにあるかな。得点と攻撃回数、シュート位置等のデータをとって考えてみよう。</p> <p><ボールを持つ人> <ボールを持たない人></p> <p>6点取ることができたよ。でも、映像を見ると、速攻しようとしたシュートが5回もできているのに、2回しか入らなかったね。後、ゴール前に走り込んだままでは、パスがもらえていないね。</p> <p>パスを出せないまま、遠くからシュートしてしまっているね。パスをもらう人が相手の守りの近くに動いてしまっているね。</p>
3 チームの課題に応じた作戦を選んで練習する。 関・自【成功経験ピラミッド】	<p>今までに成功した遅攻の作戦の中から、チームの課題に合った作戦を選んでゲームに生かしていこう。</p> <p>ゴール近くに走り込む人 ロングパスができないときは、一度戻の前にショートパスを投げて、ショートパスとランを組み合わせる作戦はどうか。せて、スペースをつくったらどうか。</p> <p>速攻ができないときは、パスをつなぎながら空いているスペースを見つけたり、つくったりして攻撃してみよう。</p>
4 ゲーム2を行う。	<p>守りが自分の前にいたけど、Aさんが走り込む姿が見えたから、左右に走ってからパスをもらおう。相手が誰をマークしたらいか分からなくなるからね。</p> <p>その先の空間にパスを出したよ。</p> <p>次はフェイントして相手を引き仲間2人で場所を入れ替わりながらゴール前に動いてみよう。</p> <p>シュート数は4回に減ったけど、全て決まって12点だったよ。</p>
5 5観点を基にチームで本時の振り返りをし、次時に挑戦したいこと等話し合う。 振【5レーダーチャート】	<p><できた・分かった・伝えた> <支えた・見つけた></p> <p>分・で シュートが得意なAさんを生かすために、みんなでパスをつなぐことができたね。 支 失敗した時にもお互いに励まし合いながら試合ができたね。</p> <p>伝 どんな作戦が有効かアイデアを出すことができたよ。 見 Bさんは、ボールを持っていないときもチームのために何度も走り込んでいたね。</p> <p>次の試合は、今日の作戦を生かして勝ちたいな。 優勝を目指してこれからもチームで協力していこう。</p> <p>次の時間の5東セストボール大会で優勝目指して頑張ろう。</p>

提案授業1 一日目 指導案

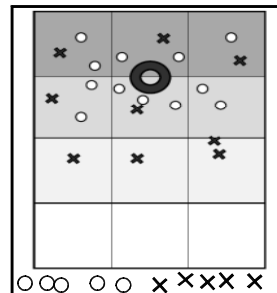
(3) 授業の詳細

前時までの子どもの意識 学習活動 1

子どもたちは、攻守の切り替えを入れた、ゴールが2つのゲームを行っている。このゲームでは、はじめ、素早い切り替えからの「速攻」が得点に結びつきやすかったが、守備側もボールが相手に渡ったときの「速攻」を防ぐために対応し、自分のゴール付近に素早く戻るようになる。すると、有効だった「速攻」が決まらなくなることで表出される、「もっと得点を増やすための作戦を考えたい」という子どもの思いから、9時間目の終末に本時の学習課題を設定している。本時の導入では、学習課題が設定された過程と「遅攻」が必要になった場面を想起できるように、前時を写真等で振り返る。

学習活動 2

ゲームを行う際には、データ集計と動画撮影をチーム内で役割分担しておく。データ集計シートには「得点」「攻撃回数」「シュート数」「シュート位置」を記録させ、後に自己やチームの課題を設定する際に生かせるようにしておく。その際、右図のようにコートと同じように12分割したシートを用いる。「○・×」に名前を書いた磁石を置いて記録することで、シュートをした位置とその成否との関係を捉えやすくする。【自】【現在地丸わかりシート】



【現在地丸わかりシート】

学習活動 3

設定したチームの課題を基に、作戦を話し合ってから練習を行う。作戦を話し合う際、ピラミッド型にして掲示しておいた、これまで成功した作戦を指し示し、易しい場（底辺）で成功した作戦を、難易度を上げた場（最上部）でも生かせばよいことを視覚的に捉えさせる。その中でも、⑤～⑦時間目で成功した「遅攻」の作戦を指し示し、本時で作戦を選ぶ際にも手がかりになることに気づかせる。

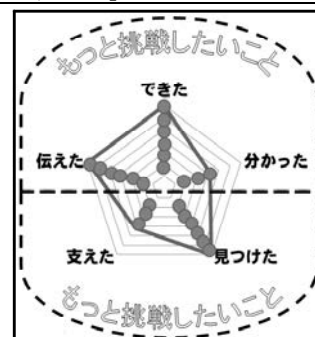
【関・自】【成功経験ピラミッド】その後、チームで話し合った作戦の動きを、実際に試していく。

学習活動 4

ゲーム1と同様、自己やチームの課題を捉える際に必要なデータの集計と動画撮影をさせながらゲーム2を行う。その動画の中から、作戦が成功した場面を教師が選択しておき、次時の導入で提示できるようにする。ゲーム終了後、各チームの練習場所に移動し、「僕がゴール前に走り込んだ後に戻ってパスをもらったのは、パスをつなぎながらゴール前にボールを運んだ方が、ゴール近くに行けると思ったからだよ」「私はその時に、ロングパスを出すふりをして手前にパスを出したのも、同じ理由だよ」と作戦を行った理由を、実際に動きを再現しながら動作やことばで伝え合っていく。

学習活動 5

まず、「㊟きた・㊦かった・㊧えた・㊨えた・㊩つけた」の5観点で各自振り返りを行い、ワークシートに記述する。その後、各チームで上記5観点を基に「5レーダーチャート」を用いて振り返りを行う。それぞれが達成できたと思う観点到磁石を貼っていくことで、チーム内で、どの観点が達成できているか・できていないかを視覚的に捉えられるようにする。そして、突出している部分において、磁石を貼った理由、もしくは貼らなかった理由を聞き合っていく。「支えた・見つけた」の観点からは協働のよさを実感させ、「できた・分かった・伝えた」の観点からは成功体験を共有できるようにする。それぞれの「もっと挑戦したいこと」に表出されたことから、次時の「セストボール大会に向けてもっと作戦を成功させたい」「優勝に向けて協力していきたい」という思いを共有していく。【振】【5レーダーチャート】



【5レーダーチャート】

(4) 総括的評価

自己やチームの課題に応じた作戦を見いだしたり選んだりし、作戦を行った理由を他者に伝え、チームの特徴に合った作戦を見つけて次のゲームに生かそうとしている。【方法：発言、様相、記述】

1 はじめに

常勝軍団

東福岡高校ラグビー部は、18年連続28回も花園の地を踏んでおり、日本の高校スポーツ界で最強と言われている。その強豪校を率いるのは、藤田雄一郎監督。自身も東福岡高校で選手として活躍した経験がある。その藤田監督が采配を任されたのは、チームが全国3連覇を達成した翌年、つまり、絶頂期を迎えた後の就任だった。勝って当たり前前の状況の中、強さを維持するために努力したが、当初は思うような結果は得られなかった。その時は、勝つためには練習しかない、練習に時間をかけ、厳しい練習を選手に課した。それこそが勝利に必要なだと信じて。しかし、苦しい時間を過ごす中で、「この練習は本当に選手のためになっているのか」と自問するようになった。

そして藤田監督は、練習の見直しに取りかかった。実践により近づけるために、長時間の練習をやめ、練習を時間で区切り、ミスしてもやり直すのをやめた。限られた時間の中で、やり直しがきかないのが試合だからだ。そういった実践意識を、練習の時から選手自身もてるように、工夫を重ねていったのである。試合が終わった後のミーティングでも、監督から一方的に選手に指摘したり、指導したりはしない。試合を映像やデータを基に、選手自身で振り返らせ、今後、必要な練習を自己決定させていくのである。こうすることで、選手はますます練習に意欲的になっていった。このように選手自らゲームを分析し、必要な練習を選択できる機会を保障することで、主体的に問題解決に取り組む人間を育てることができたのである。フィジカル面で優れた人間だけではなく、こういった人間の集まりこそが、常勝軍団たる所以なのである。

体育の授業では？

では、日々行っている体育の授業は、東福岡高校ラグビー部のように、子どもたち自身で課題を捉え、その解決策を、自ら見いだしたり選んだりできるような時間になっているだろうか。技のポイントや戦術を教師が提示して、それが実行・再現できるか（技能）を練習させ、その結果のみを評価するような授業にはなっていないだろうか。体育は、もちろん技能的な向上を目指すものである。しかし、根本は、体育の授業を通して、どのように人間形成を行うかである。「する」「見る」「支える」「知る」という、スポーツとの多様なかわり方を意識しながら、子どもたちが「自分たちの力でできた」と実感できるような授業を、藤田監督のようにつくっていくことが、今後求められているのではないだろうか。

本校では、「学びに熱中する子どもの育成」に向けて、「学習意欲を育て、他者と協働しながら考え続ける力を育む授業づくり」を行っている。特に体育科では、運動を苦手と感じている子が、運動やスポーツを進んで行い、健康で豊かな人生を歩んでいけるように授業づくりに励んでいる。どの子にも成功体験を味わわせ、友達と協力したり励まし合ったりして課題解決を行うことにより、学習意欲を育てていきたいと考えている。

2 本実践の教材について

本実践では、ボール運動（ゴール型）において、セストボールを簡易化したゲームを行う。実践の詳細については以下に示す。

（1）ボール運動（ゴール型）における学習内容について

授業の中で子どもたちは「どうすれば、たくさん点がとれるだろうか」という課題意識をもってゲームに取り組んでいく。そのため、課題解決に向けての知識や技能を習得していく必要がある。それは、「ゲームにおける点の取り方（知識）であり、それに必要な技術・戦術」と、「ゲームにおける勝ち方（知識）と、それに必要な技術・戦術」である。

その戦術を実行する際に、ボールをどのようにゴール付近まで運ぶか【速攻】と、敵のマークを外してどのようにシュートを打つか【遅攻】をゲームの中で使うことができるか（技能）が中心となる。

（2）教師が提示するデータについて

新学習指導要領で明記されているように、「自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶこと」が、高学年の子どもたちには求められている。このような思考力・判断力・表現力等を発揮するためには、その根拠となるデータが不可欠である。そこで本単元のゲームにおいては、「得点」「失点」「シュート数」「シュート位置」「パスが成功した・成功しなかった動画」等を提示することにした。こういったデータがあることで、「シュート数が得点の多いチームと比べて少ないね。ボールの運び方に課題があるね」と【速攻のしかた】についての課題を捉えたり、「10回シュートしているけれど、2回しか入っていないよ。シュート位置が遠くて、確率が低くなっているね」と【遅攻のしかた】についての課題を捉えたりすることが可能になると考える。

（3）ゲーム内容

① ゲームの特徴

形態…セストボールを基にした、ゴール型ゲーム

人数…攻撃が数的有利になるようにする。基本4対3（1チーム6人）。

時間制限…前半2分30秒・後半2分30秒（一試合合計5分）

※ 本単元のはじめは、グリッドで守りの範囲を制限した易しい場で課題解決を行い、最終、攻守の切り替えのあるゲームまで発展させていく。

② ゲームの主なルール

（1） 攻撃は4人

（2） パスのみ ドリブルなし

（3） 入ったら3点・リングに当たったら2点

（4） ボールを持ったら歩かない

（5） ラインを出たらスローイン

（6） ラインを踏み越さない限り、ボールをキャッチすればインプレー

・コート縦の長さ…9m 横の長さ…5m・ボール…ミカサキッズバスケットボール 310g

(4) ボール運動（ゴール型）における「思考力」育成の見通し

※新学習指導要領「思考力・表現力・判断力等」

中学年	高学年
<p>(2) 規則を工夫したり，ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに，考えたことを友達に伝えること。</p> <p>ア 規則を工夫すること</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 誰もが楽しくゲームに参加できるように，プレイヤーの人数，コート広さ，プレイ上の緩和や制限，得点の仕方などの規則を選ぶ例 ・ 攻めと守りの局面でプレイヤーの人数に違いを設け，攻めを行いやすいようにするなどの規則を選ぶこと。 <p>イ <u>ゲームの型に応じた簡単な作戦</u>を選ぶこと</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ゴール型の陣地を取り合うゲームで，陣地に侵入するための簡単な作戦を選ぶ例 ・ 少人数のゲームで，ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を選ぶこと。 <p>ウ 課題の解決のために考えたことを友達に伝えること</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ いろいろな高さのボールを片手，両手もしくは用具を使ってはじいたり，打ちつけたりすることについて考えたことを友達に伝える例 ・ 易しいネット型ゲームにおいて，高さの違うボールを片手，両手もしくは用具を使って強さや方向を変えてはじいた工夫を，動作や言葉，絵図などを使って，友達に伝えること。 ○ 向かってくるボールの正面に移動することについて考えたことを友達に伝える例 ・ 易しいベースボール型ゲームにおいて，友達の正面に移動する動きのよさを，動作や言葉，絵図などを使って，友達に伝えること。 	<p>(2) ルールを工夫したり，自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに，自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。</p> <p>ア ルールを工夫すること</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 誰もが楽しくゲームに参加できるように，プレイヤーの人数，コート広さ，プレイの制限，得点の仕方などのルールを選ぶ例 ・ 攻守に応じて動くことができる範囲を設けてプレイの制限をするなどのルールを選ぶこと。 <p>イ <u>自己やチームの特徴に応じた作戦</u>を選ぶこと</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 自己やチームの特徴を確認して作戦を選ぶ例 ・ チームの特徴に応じた作戦を選び，自己の役割を確認すること。 <p>ウ 課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えること</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 味方が受けやすいようにボールをつなぐことについて考えたことを他者に伝える例 ・ 簡易化されたネット型のゲームにおいて，自己や仲間が行っていた動き方の工夫を，動作や言葉，絵図，ICT機器を用いて記録した動画などを使って，他者に伝えること。 ○ 守備の隊形について工夫したことを他者に伝える例 ・ 簡易化されたベースボール型のゲームにおいて，自チームや相手チームの守備位置のよさについて，動作や言葉，絵図，ICT機器を用いて記録した動画などを使って，他者に伝えること。

(下線は筆者による)

新学習指導要領では，中学年での「型に応じた簡単な作戦」を選ぶ段階から，高学年では「自己やチームの特徴に応じた作戦」へと系統立てられている。

本実践では，「自己やチームの特徴を捉える」段階と，それに応じた「作戦を選んだり見いだしたりする」段階を意識し，単元構成や授業構成を工夫している。特に，自己やチームの特徴を「得点」「失点」「シュート数」「決定数」「シュート位置」等，さまざまなデータを基に分析できるようにしておくことで，子どもの印象ではなく，しっかりと手がかりをもった上で「思考力」を発揮できるようにしている。次頁から育成したい「思考力」について詳述する。

3 育成したい「思考力」と学びに熱中する子どもの姿

(1) 体育科として育成したい「思考力」

目指す動きやよりよい生活と自己の現実とを比較して自己の課題を適切に設定し、課題解決に向けて手だてを選んだり、見いだしたりしたことを他者に伝える力

○ 目指す動きやよりよい生活と自己の現実とを比較して自己の課題を適切に設定する力

「自己の課題を適切に設定する力」とは、目指す動きやよりよい生活と自己の現実の有りようを比較し、なりたい自分の姿を描きながら、それを基に、どこに自己の課題があるのかを考える力である。

○ 課題解決に向けて手だてを選んだり、見いだしたりする力

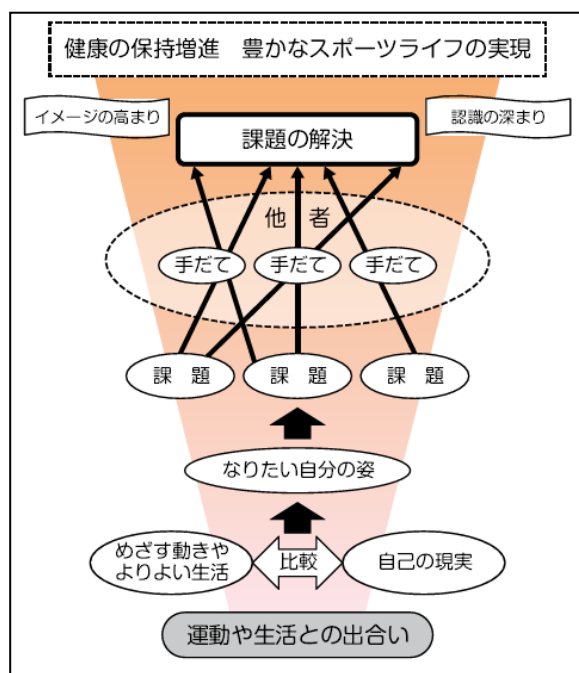
これらの力は、課題に対して、類似した過去の運動経験や生活場面等を想起したり、これまでの学習で用いた手がかりを生かしたりして、課題の解決に向かっていく力のことである。

○ 他者に伝える力

この力は、自己の課題を設定する際や、解決に向けて手だてを選んだり見いだしたりする際に発揮される力である。他者に伝える際には、自分の考えをことばで話したり書いたりして伝えるだけでなく、動作で表現して伝えることも大切にしている。

このような課題解決の過程で、運動や生活に対してのイメージが高まったり、認識が深まったりすることで、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資質・能力が身に付いていくのである。

(※本校体育科理論の詳細は、要項 75 ページ～)



(2) 本実践で育成したい「思考力」と学びに熱中する子どもの姿

【育成したい「思考力」】

より多く得点するために、自己やチームの課題に応じた作戦を見いだしたり選択したりして、作戦を行った理由を他者に伝える力

確実に得点できる攻撃のしかたに興味をもち、チームの作戦について話し合い、ゲームを行う中で、チームの特徴に合った作戦を試行錯誤しながら見つけ、次のゲームに生かそうとしている。

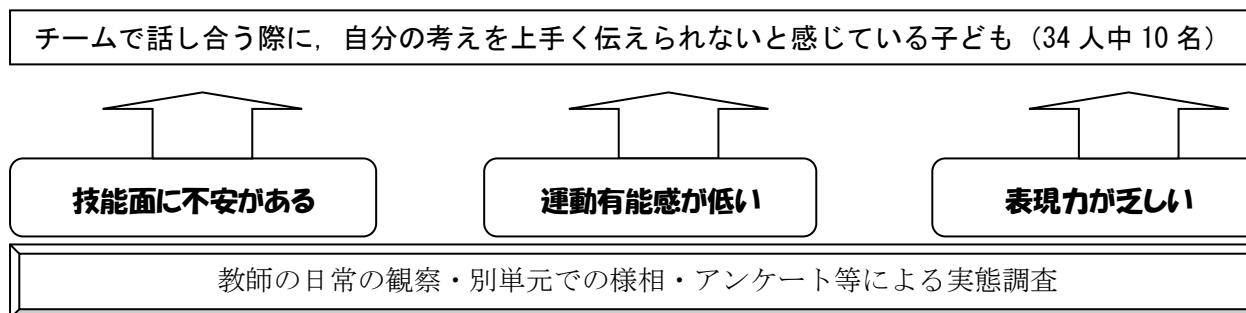
【学びに熱中する子どもの姿】

本単元では、セストボールを基にした簡易化されたゲームを行う。攻守が入り混じったゲームを行う中で、ボール操作と、ボールを持たないときの動きを身につけていく。そして、ゲームで多く得点するために、自己やチームの課題に応じた作戦を見いだしたり、過去に見いだされた作戦の中から選んだりして攻撃していくのである。例えば、攻撃回数や得点、シュート位置のデータから、「シュートの確率が低いのは、僕がシュートを遠くから打っているからだね。チームみんな、シュートできる位置までパ

スをつなぐ必要があるね」といった自己やチームの課題を捉えていく。そして「ロングパスを出すより、横パスをつないで相手のいないスペースをつくる作戦にしたよ。そうすれば、パスをしている間にゴール近くのシュートできそうな人を見つけられると思ったからだよ」と、作戦を行った理由を他者に伝えていくのである。このように、作戦を行った後、自分が動いた理由を他者に伝えることによって、自分の動きを客観的に捉え直すことができ、後のゲームに生かすことができるのである。

子どもたちはゲームにおいて、作戦が成功したり、失敗したりする中で、より確実に得点できる作戦はないかと考え、攻撃のしかたを追究していこう。そして、過去の試合データからチームの課題を捉え、上記「思考力」を発揮しながらゲームを行っていく。「シュートの得意なAさんに、他の3人がパスをつないでいったらどうかな」「もし、相手の守備がAさんをマークしてきたとしたら、いつもシュートを打っていないBさんがゴール前に走り込んで、そこへパスをするのはどうかな」等、さまざまな状況を仮定して試行錯誤しながら、チームの特徴に合った作戦を見つけていく。このような話し合いを通して、より得点につながる作戦を次のゲームに生かそうとする姿を目指したい。

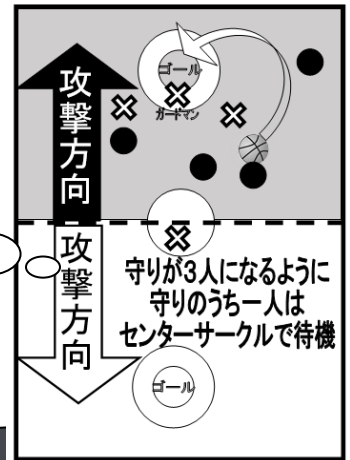
(3) 自信度を高め、新たな問題を共有する場を位置づけた単元構成について
事前の実態調査から、以下のような実態が分かっている。



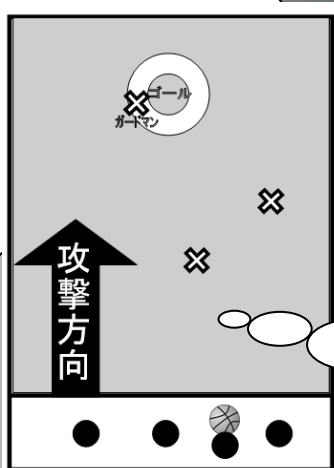
そこで本実践では、ゲームの難易度を段階的に上げながら課題解決する場を複数回設定し、成功体験から課題解決の見通しをもてるような単元構成を行う。まず、攻撃側にとって易しい場になるよう、コートにグリッド線を引き、守備側の守れる範囲や人数を制限した上で、攻守の切り換えのない、ゴールが一つのゲームを行う。その際、子どもたちは、ボール操作等の技能を獲得しながら、攻撃回数とシュート数を増やすために、空いているスペースへボールを効果的に運ぶ「速攻」のしかたを身につけていく。次に、グリッド線をなくし、攻撃側の難易度を上げながら課題解決を行う。ゲームの初めは、前時までの「速攻」のしかたを用いれば得点できるが、次第に、ゴール付近に守りを固められると、「速攻」が使えなくなってくる。その際、相手のいないスペースに走り込んだり、横パスをつなぎながらスペースを見つけたりして、シュート空間を作り出す「遅攻」のしかたを身につけていくのである。そして、最後に、攻守の切り替えを入れた、ゴールが二つのゲームを行う。すとはじめは、相手がシュートエリアを守ることも、攻撃することに意識があるため、前のゲーム同様、「速攻」のしかたを生かせば得点できることが多い。しかし、攻守の切り替え時に、守りがゴール付近へすばやく帰陣できるようになると、簡単には得点できなくなる。これまで成功体験を積み重ねてきた子どもたちは、このゲームでも「もっと得点を増やすための作戦を考えたい」という新たな問題を表出するだろう。その意識を共有し、解決する場を位置づけることで、自分の見いだした問題の解決に向けて主体的に学ぶ子どもを育てたい。

ゲームの難易度の変化イメージ

・攻撃と守りの切り替えが起こるね。素早い切り替えで「速攻」が有効だね。
 ・「速攻」ができないときは「遅攻」の作戦が有効だよ！

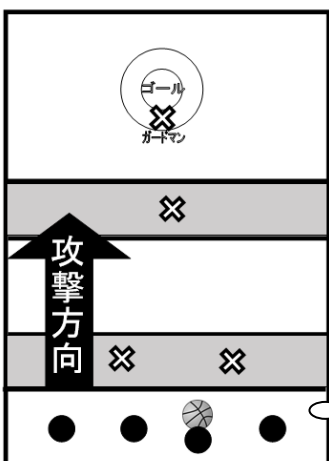


攻守の切り換えあり
 ・前のゲームで獲得した「速攻」「遅攻」の作戦を用いることで課題解決可能



守りのエリア拡張
 ・前のゲームで獲得した「速攻」を用いることで課題解決可能
 ・ディフェンスがゴール前を固めだすと「遅攻」の作戦が必要

・ゴール前に守りが固まっているときは、パスできるように、ボールを持たない人が動く作戦が必要だね！



守りのエリア制限
 ・パスが通りやすい
 ・走りに関係なくプレイできる

・ゴールの近くでシュートしたら決まりやすいよ！
 ・敵のいないところを見つけることが大事だよ！

1 時 間 目

セストボールをやってみよう

セストボール 基本のルール

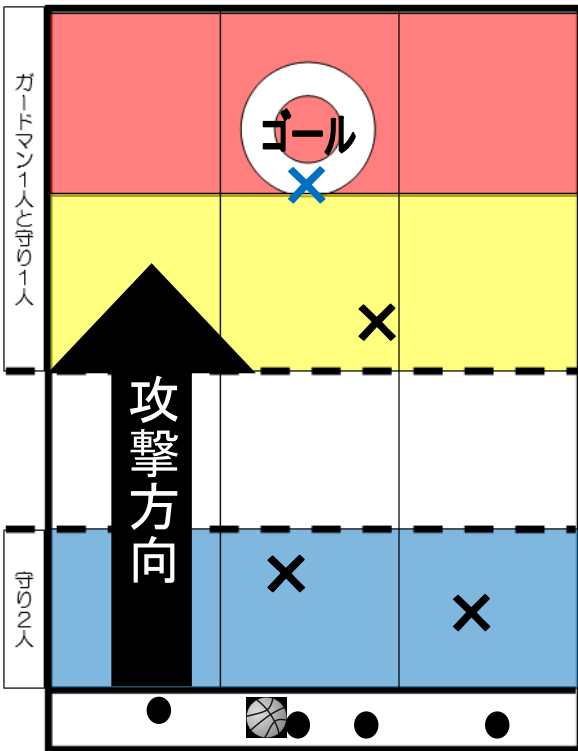
- ① 攻撃は4人
- ② パスのみ ドリブルなし
- ③ 入ったら3点
- ④ リングに当たったら2点
- ⑤ ボールを持ったら歩かない
- ⑥ ラインを出たらスローイン
- ⑦ ラインを踏み越さない限り、ボールをキャッチすればインプレー



グリッド線で守るエリアが区切られているから、簡単にパスで攻めることができるね！



グリッドゲーム①



ファイブ 5 レーダーチャートを用いた1時間の振り返り

振り返ってみよう

レベルが同じチームとして、どんな所をまけてしまうのかなどを調べて見たいです。自分のチームに生かしたいと思います。

テフ？

少しは声をかけられたけど、コースの外から見る人になっても、チームはどこかあいているかを見つけ、弱点を見つけたら、

振り返ってみよう

振り返ってみよう

シュートの回数を増やして点を0点以上入れる。

回数×ポイント

今の状況をみて自分が行くべきか、チームの人が行くべきか、ほんま迷する。

振り返ってみよう

振り返ってみよう

ゴール前まではいけるので、ゴールコートするときにバウンドをまきまきしてシュートするの、どうすればいいの？

自分たちかできていないのも、相手はいいっていいの、相手はいいの、やこう、バウンドをまきまきしてシュートするの、どうすればいいの？

振り返ってみよう

2・3・4 時 間 目

得点を増やすために どんな作戦が必要だろう (グリッドゲーム①)

グリッドゲーム①

チーム

相手チーム()	得点()	失点()	点													
1試合目	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
得点																
シュート																

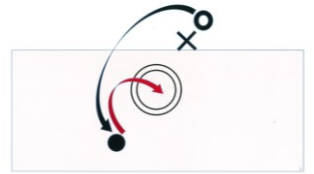
「得点」「失点」「シュート数」「3点入った数」を記録していけば、作戦を考えるヒントになるよ。



後で振り返るために動画を撮っておこう。



ゴールの後ろに回り込んでおいたら3点ゲットできたよ!



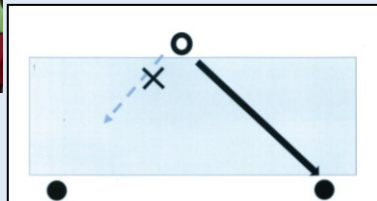
回り込みシュート



右にパスすると見せかけて...



左にパス!



フェイントパス(ノールックパス)

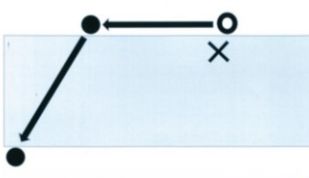
グリッドゲーム① 得点表

	1試合目	2試合目	3試合目	4試合目	5試合目	合計
① 白くまビース	11 ³ / ₄ 6 ² / ₃	11 ³ / ₆ 12 ⁴ / ₆	9 ³ / ₄	49 ¹⁵ / ₂₃		
② フェニックス	5 ¹ / ₃ 3 ¹ / ₃	9 ³ / ₈ 6 ² / ₅	1 ² / ₂	8 ¹ / ₁	25	
③ サンダース	6 ² / ₄ 11 ³ / ₅	5 ¹ / ₄ 7 ¹ / ₅	6 ² / ₄	35 ⁹ / ₂₂		
④ ビーチタイガース	5 ¹ / ₂ 5 ¹ / ₂	8 ² / ₅ 8 ² / ₇	5 ¹ / ₆	31 ⁷ / ₂₅		
⑤ グリーンマッシュルーム	11 ³ / ₄ 7 ¹ / ₄	8 ² / ₅ 11 ³ / ₅	5 ¹ / ₂	42 ¹⁰ / ₂₀		
⑥ スカイハイ	10 ² / ₄ 8 ² / ₄	16 ⁴ / ₆ 13 ³ / ₇	15 ⁴ / ₉	62 ¹⁵ / ₃₀		

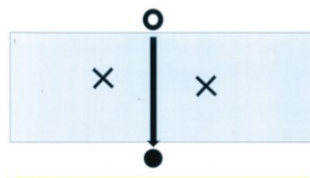
たくさん得点することができたよ!
やっぱり速攻が有効だと分かったよ!

速攻ができないとき、点数が減ってしまったよ。
どうすれば得点できるかな...

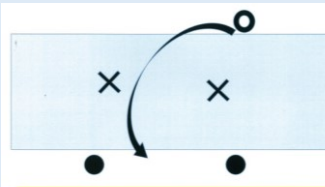
子どもたちが見つけた作戦



ショートパス(パケツリレー)



スキ間パス(バウンドパス)

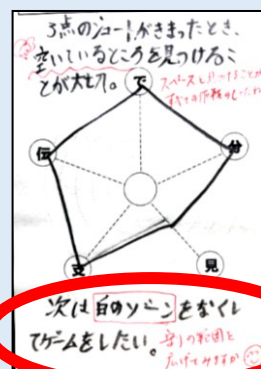
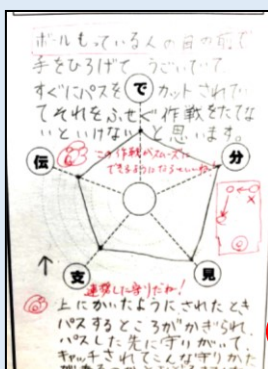


頭越えパス(ふわっとパス)



フェイントシュート

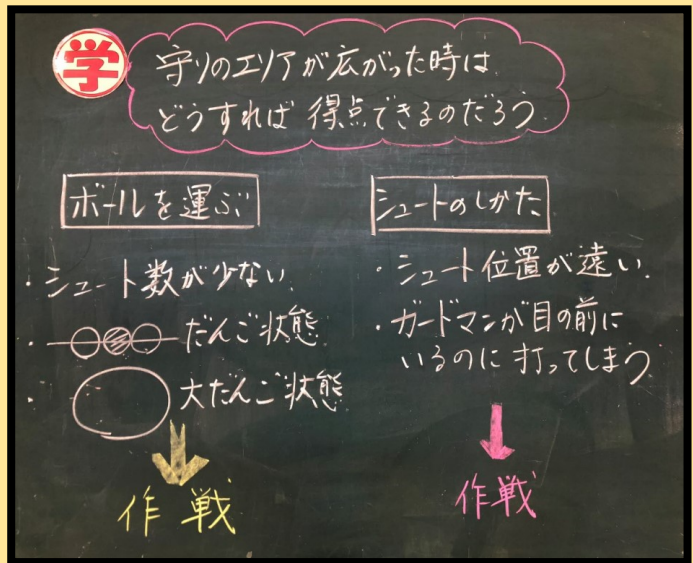
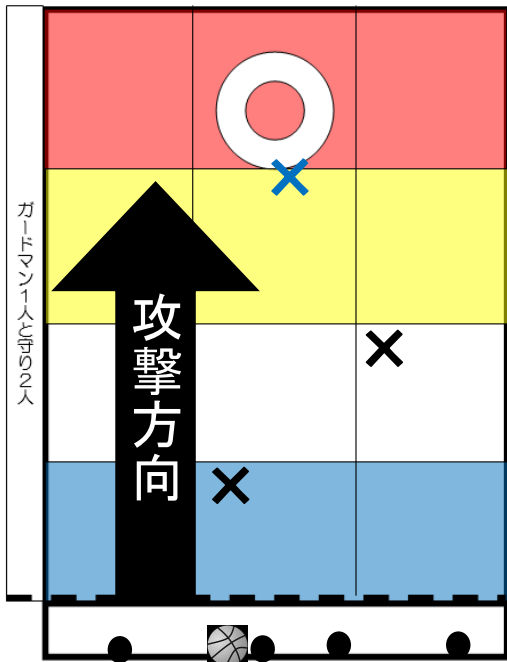
ファイブ
5 レーダーチャートを用いた1時間の振り返り



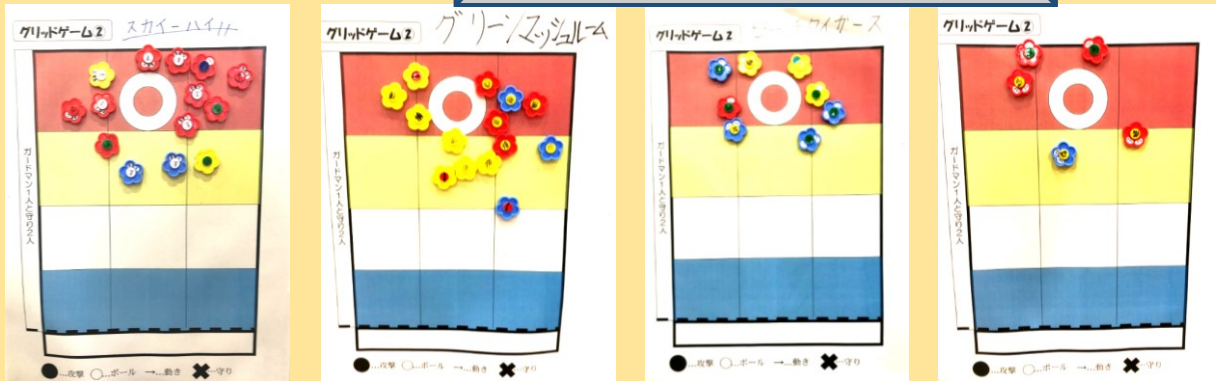
作戦が決まって得点できるようになったよ! 自信がついてきたので、もっと難しいゲームをやりたい!

守りのエリアが広がった時はどうすれば得点できるだろう (グリッドゲーム②)

グリッドゲーム②



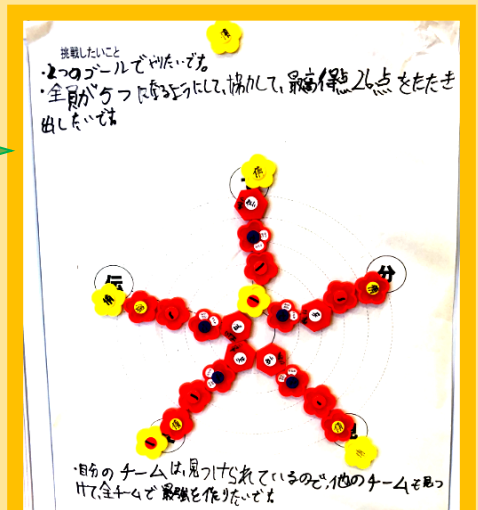
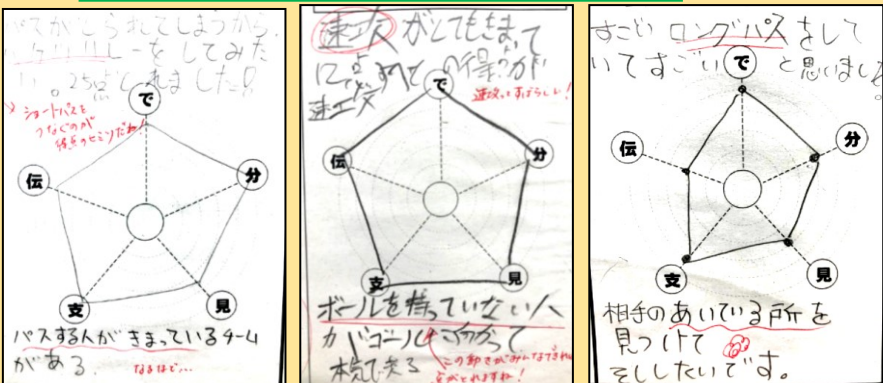
現在地丸分かりシート (12分割・4色)



赤いエリアでシュートした方が3点入っているね！
ゴールから離れると、2点や0点になっているよ。

ゴールの後ろ側からの方が3点になっているね。
ガードマンの位置と関係しているのかな。

ファイブ 5 レーダーチャートを用いた個人の振り返り



ファイブ 5 レーダーチャートを用いたチームでの振り返り

ゴールが2つになったときはどうすれば得点できるだろう (オールコート)

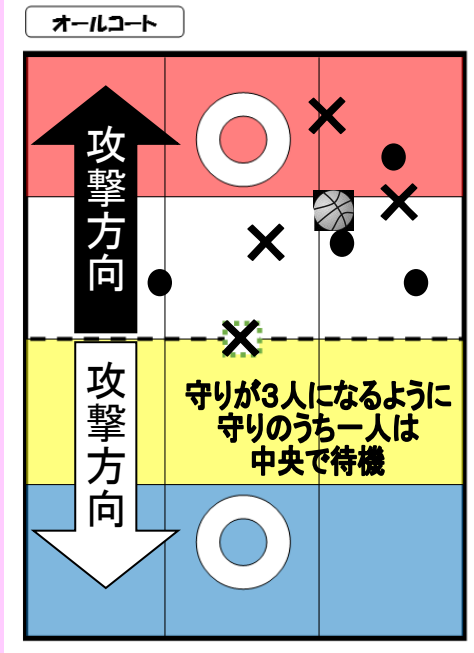
学 どうすれば、オールコートで得点できるだろう

だんご × (速攻) (守り) 作戦
 (大) × (守り) フェイント
 ○○○○ × (速攻) はやま
 (ショット) パス
 (フンバウンド)

速攻ががたんになて? 攻め→守る→攻め→守る
 (リッパ)



今までのゲームで見つけてきた作戦が使えるだね!



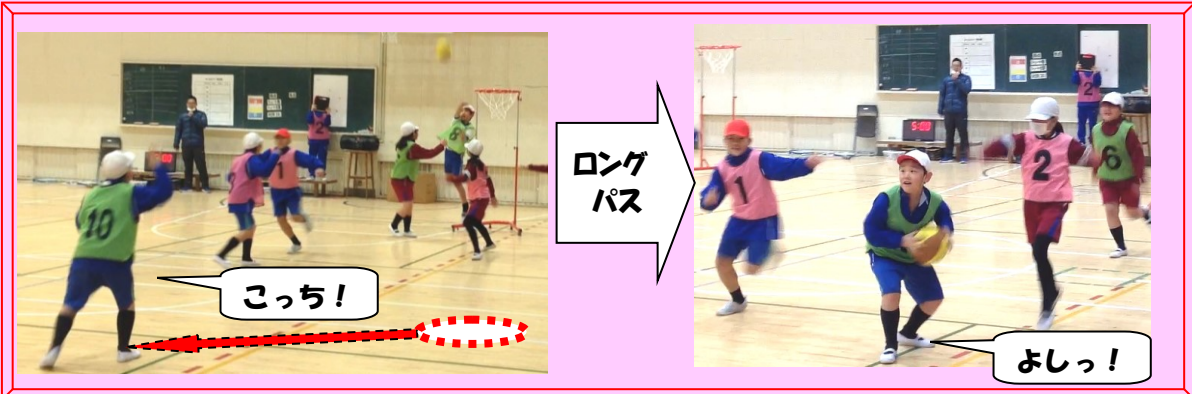
でも、攻撃→守り→攻撃→守り→...と、両方しないとイケないよ。点を取られた後やボールを奪った後はスペースができるから、一番「速攻」の作戦が上手くいきそうだよ!

オールコート 得点表

	前半・後半	1試合目	2試合目	合計
1 エビチリ チリチリ チリ	前半	8	8	16
	後半	14	11	25
2 サンダース	前半	2	16	18
	後半	11	5	16
3 明人女子	前半	14	10	24
	後半	7	5	12
4 ショウマコ	前半	20	23	43
	後半	17	3	20

ロングパスが決まった時は得点が増えたね!

守りがロングパスを防いできたなら、速攻だけでは得点が増えてきたよ。



速攻が決まった!

さらに得点を増やすために
 どんな作戦がいいのだろう

10 時 間 目 (本 時)

○ 板書計画

学 さらに得点を増やすためにどんな作戦がいいのだろうか
 それぞれのチームに合った **作戦**

チームの課題

得点 **シュート数** **決定数(3点)**

シュート位置

ボールを持っている人


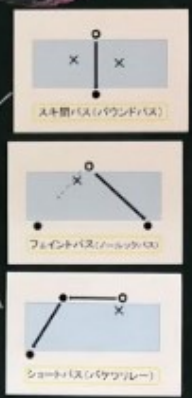

- シュートはたくさん打っているが 決まていない (遠くから打っている)
- シュート数が少ない (シュートエリアまでボールが運べていない)
- パスがつかない
- 速攻がよまれている (くしだんこになっている)

失点

かんたんにロングパスで点をとられている

ボールを持っていない人

- スキップパス(レイランドパス)
- フロントパス(ノールック)
- シュートパス(スクワレー)

子どもたちがチームで振り返りをしたことを発表する。

	前半・後半	1試合目	2試合目	合計
①	前半			
	後半			
②	前半			
	後半			
③	前半			
	後半			
④	前半			
	後半			

		相手チーム () 得点【 点】失点【 点】															
1 試合目	前半	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	=
得点	シュート																
1 試合目	後半	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	=
得点	シュート																

【チームの得点集計表】

試合の結果を集計する表。総得点、失点、シュート数、3点決定数を記録させておく。

〈参考文献〉

- 文部科学省, 『小学校学習指導要領解説体育編』, 東洋館出版社, 2008年
- 国立教育政策研究所編, 『資質・能力 [理論編]』, 東洋館出版社, 2016年
- ダン・ロスステイン, ルース・サンタナ著, 吉田新一郎訳, 『たった一つを変えるだけ クラスも教師も自立する「質問づくり」』, 新評論, 2015年
- J.M.ケラー著, 鈴木克明監訳, 『学習意欲をデザインする ARCSモデルによるインストラクショナルデザイン』, 北大路書房, 2010年
- 田村学著, 『授業を磨く』, 東洋館出版社, 2015年
- 河村茂雄著, 『授業づくりのゼロ段階[Q-U式授業づくり入門]』, 図書文化社, 2011年
- 岸俊彦, 水上和夫, 大友秀人, 河村茂雄編集, 『意欲を高める 理解を深める 対話のある授業』, 図書文化社, 2013年
- 文部科学省・学校体育技術指導資料第9集 『ゲーム及びボール運動』, 東洋館出版社, 2010
- 香川大学教育学部附属坂出小学校編, 『主体的・対話的で深い学びの実現に向けて 授業を変える～5つの視点～』, 文教社, 2018年