

第2学年東組 体育科学習指導案

学習指導者 安岐 美佐子

1 単元名 「みんなで点をゲットしよう ～ 転がしシュートゲーム ～」

2 単元について

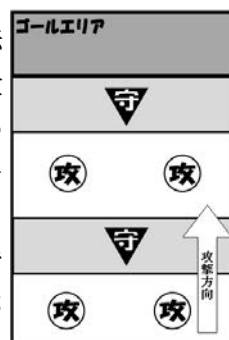
(1) 目指す子供の姿

【互いに磨き合い、学び続ける子供の姿】

転がしシュートゲームでたくさん得点するために、体育の見方・考え方を働かせ、攻め方を選び、その理由を友達と伝え合い、ゲームの中で試していく。そして、次のゲームでもさらにより攻め方を見付けようと繰り返しゲームに取り組んでいる。

知識・技能	学びに向かう力・人間性等	思考力・判断力・表現力等
ボールゲームの行い方を知るとともに、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをする。	ボールゲームに進んで取り組み、規則を守り、誰とでも仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりする。	簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝える。

本単元では、チームの仲間と協力しながら、ボールを守りに取られないように転がし、ゴールエリアに向かってシュートして、ゴールエリアに到達したボールの数による得点を競うゲームを行う。子供たちは、たくさん得点してゲームで勝つために、友達と協力しながら攻めたり守ったりして競い合う楽しさがあることや、ボールを持たない時の動きを身に付けたことを生かして連携し、たくさん得点できることの喜びを味わえることに着目していく。そして、自分がゲームを『する』だけでなく、例えば、「たくさん得点している〇〇さんは、守りのいない所にボールを転がしているな」と友達の攻め方を『みる』こと、「守りが真ん中にいたら、端っこの空いている所に転がしたらうまくいくよ。タイミングを教えてあげるから、頑張って」と友達にアドバイスしたり励まし合ったりして『支える』こと、「ボールを受ける方は、守りがいない所でボールを受けられるように隅に行っておいて、渡す方は、守りが反対側に行ったときに転がすと、守りに取られないことが分かったよ」「友達のよい動きを見ると、もっとよい攻め方が見付かった」と守りにボールを取られない攻め方を『知る』ことなど、自己の適性等に応じてボールゲームとの多様な関わり方について考える。それらを踏まえ、子供たちは、自分たちが見付けてきた攻め方の中から、ルールに応じてより得点できそうな攻め方を選んでいく。そして、「守りが右に行くと左が空くから、左にボールを転がすと得点できたよ」「やっぱり、守りがいない所に転がすといいんだね。じゃあ、守りが真ん中にいて、端っこが空いている時にもやってみよう」などと、攻め方を選んだ理由を伝え合い、ゲームの中で試していくのである。このようにゲームを繰り返す中で、得点する楽しさを知った子供たちは、さらに、難易度の上がったゲームや、今後、学年が変わるなどして出合う新しいゲームにおいても、得点するための攻め方を見付けようと繰り返し挑戦し続けるだろう。



基本ルール

- ・1チーム5、6人
- ・1ゲーム45秒
- ・ボールは転がす
- ・自分のエリア内でのみ動ける
- ・バドミントンコート
- ・子供用フットサルボール(ソフト)

(2) 子供の実態

メタ認知に関する実態調査によると、本学級の子供(35名)の多くは、課題が適切か、学び方がこれでよいかなど、自分のことをモニタリングすることに関して課題がある。そのため、友達と一緒に活動することのよさに気付いていない子供が2名いる。一方、協働のよさを感じてはいるものの、実際には一人で取り組むことが多い子供が2名いる。また、教科に関する実態調査を見ると、3名の受容感の低い子供や、自分は運動が得意であると自覚していない子供、実際に運動技能の低い子供が数名おり、成功体験が保証されたり認められたりすることがなければ意欲が低下してしまうと予想される。

(3) メタ認知を促す働きかけ

① 課題設定以前

これまでの得点表や、ゲーム中に見つけた攻め方などを提示し、前時までの学習を振り返る。そして、「守りが増えても攻め方がたくさんあれば、得点できそうなものが選べ、得点が増えるので、もっと攻め方を見付けたい」などと、ゲームの概要図と得点の変化を基に課題設定の理由を表出していき、意欲的に解決に向かえるようにする。【見比べタイム】(2～8時間目)

② 課題解決中

うまくいった攻め方が見付かった際、たくさん攻め方を見付けて得点できた喜びを感じられるように、その動きをコート図に記録し、単元を通して書き貯めていく。そして、チームで攻め方を共有できるように、ゲーム開始前に特に自分がやってみたい攻め方を選び、ボードに貼ったコート図の下に名前磁石を貼る。そうすることで、自分や友達の選んだ攻め方を視覚的に捉え、自分が選んだ攻め方やその理由をチームの仲間と伝え合うことができるようにする。その際、選んだ理由の共通点や相違点を明確にして攻め方を試し、より得点できそうな攻め方を選べるようにする。【攻め方ボード】(1～8時間目)

③ 課題解決後

「自分の頑張り」「友達の頑張り」という観点で振り返りを行う。その際、うまくいった攻め方とその理由を紹介させる。子供たちは、ふだんから帰りの会や他教科の学習でこの観点で振り返りを行っており、ふだん同様、成功したことに着目して自分の攻め方のよさや、友達のよい攻め方を見付け、アドバイスし合うなどの学び方のよさを実感できるようにする。【キラリさんタイム】(1～8時間目)

3 単元計画 (総時数 8時間)

単元のはじめ、攻撃側が優位なルールで難易度の低いゲームから行うことで、全員がボールを転がし、得点する楽しさを十分に味わいながら「楽しい」「できた」という思いをもって取り組めるようにする。得点する喜びを感じた子供たちの「もっと守りが増えてもできそうだ」などという思いから、ルールを変更して難易度を上げながらリーグ戦を繰り返し、課題解決の意欲を高めていく単元構成にする。

次	学習の流れ及び主な子供の意識
第一 次	<p>①② ボールを転がして、たくさん点をゲットしよう</p> <p>守りがいないという攻撃側にとって易しい状況設定で、ボールをゴールエリアへ転がして得点するゲームを行う。その中で、基本的なルールや得点の仕方を確認する。また、リーグ戦Ⅰを行う中で、運動技能の低い子供もボールを転がしたり、受けたりすることに慣れ、大量に得点する楽しさを感じ、意欲を高めていく。</p>
	<p>③ 守り(一人)に取られずに点をゲットする攻め方を考えよう</p> <p>ゴールエリアの前に守りが一人いるゲームでリーグ戦Ⅱを行う。子供たちは前時と同様に、たくさん得点しようとするが、前よりも得点しにくくなったことに気付く。そこで、パスの必要性を感じながら、守りに取られないように得点する攻め方を考え、守りのいない所を狙えばよいことに気付いていく。</p>
第二 次	<p>④⑤ 守りが二人に増えても、たくさん点をゲット攻め方を考えよう</p> <p>守りが一人増えたゲームでリーグ戦Ⅲを行う。守りが2か所になり、ボールを守りに取られることが増え、これまでよりも得点することが難しくなる。そのため、チームの仲間と協力して、守りにボールを取られないような攻め方を考えながら、得点することを目指す。</p>
	<p>⑥ もっと点をゲットするための攻め方を見付けよう (本時6/8)</p> <p>守りがいないゲームと守りが増えたゲームの得点表や見つけた攻め方を比べ、得点が減少していることから、新しい攻め方を見付けることの必要性に気付き、ルールが難しくなってもたくさん得点できる攻め方を考えていく。今までに見つけた攻め方や、本時うまくいった攻め方から、守りが増えてもたくさん得点できる攻め方として、連携するよさに気付き、攻め方を選んでいく。</p>
	<p>⑦⑧ 見つけた攻め方を使って、ゲームをしよう</p> <p>前時見つけた攻め方を生かし、同様のルールでリーグ戦Ⅳを行う。</p>

4 本時の学習指導

(1) 目標

たくさん点を取るための攻め方として、連携するよさに気付き、チームで攻め方について話し合い、それを基に自分たちが得点できそうな攻め方を選び、その理由を伝えることができる。

(2) 学習指導過程

学習活動	主な子供の意識
<p>1 学習課題を設定する。 【見比べタイム】</p> <p>課題設定以前</p>	<p>もっと点をとって勝ちたいな。</p> <p>守りが二人に増えたから、点を取るのが難しくなった。</p> <p>ルールが変わっても、よい攻め方が見つかれば、点が増えている。</p> <p>守りがいない所を見つけてボールを転がせば、点が取れていたよ。</p> <p>二人で一緒に転がす攻め方がうまかったな。</p> <p>これまでに見つけた攻め方だけでは得点が少ししか増えなかったから、点をゲットできる攻め方をさらにたくさん見付けたいな。</p> <p>もっと点をゲットするための攻め方を見付けよう</p>
<p>2 ゲーム1を行う。 (1) ゲームを行う。 【攻め方ボード】</p> <p>(2) 全体でどんな攻め方があるか振り返る。</p> <p>課題解決中</p>	<p>守りのいない所を見つけて転がせばよかったよね。</p> <p>前のゲームの、守りのいない所に転がす攻め方でやってみよう。取られないで得点できるよ。</p> <p>前のゲームで使った攻め方がうまいくいそうだから、二人で一緒に転がす攻め方をしてみよう。</p> <p>あのチームの攻め方は、たくさん得点できているな。たくさん点を取る攻め方はまだあるかな。</p> <p>二人でタイミングを合わせたら、守りに取られずに得点できた。うまいく攻め方が見付かった。</p> <p>見付けた攻め方を紹介したり、友達の攻め方を聞いたりしたいな。</p> <p>〇〇さんたちみたいに、二人で同時に転がす攻め方もよさそう。</p> <p>私たちは、一人が先に転がして、後からもう一人が転がしたよ。</p> <p>守りの動きだけでなく、チームの友達の動きも見て自分の動きを考えることも大事だね。これで点が取れそうだ。やってみよう。</p>
<p>3 ゲーム2を行う。 【攻め方ボード】</p> <p>4 本時、学んだことを振り返る。 【キラリさんタイム】</p> <p>課題解決後</p>	<p>二人で同時に端っこに転がせば、守りに取られないんだよね。やってみようよ。</p> <p>真ん中から、タイミングをずらして連続転がしをしてみよう。僕が先に転がすから、後から転がして。</p> <p>守りが迷って取れないように、タイミングの他に、方向も変えたらどうかな。</p> <p>次も使えるように見付けた攻め方を、書き貯めておこう。真ん中でも、端でも連続転がしが使えそうだよ。</p> <p>自分や友達のうまいく攻め方を紹介したい。</p> <p>友達がしていた動きを見て真似したら、同時転がしで得点できたよ。</p> <p>友達がタイミングを言ってくれたから、友達が守りをだました隙に、守りに気付かれずにボールを転がせたよ。</p> <p>友達と協力する攻め方をもっと見付けて勝ちたいな。</p> <p>次のゲームでも、見付けた攻め方を使っていこう。点が取れそうだよ。</p>

二日目
提案授業II指導案

(3) 授業の詳細

前時までの子供の意識 学習活動 1

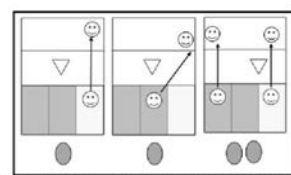
子供たちは、ボールを守りに取られずに転がし、たくさん得点して勝ちたいという思いをもって取り組んでいる。本時は前時と同じルールで守りが二人のゲームを行う。そこで、前時までの学習を振り返り、本時まででできていることと課題になっていることを明らかにしていく。その際、ルールの概要、得点表、見つけた攻め方を掲示しておく。まず、守りがいない時と守りが一人の時のゲームを比較する。子供たちは「守りが増えると点数が減っている」「でも、攻め方をたくさん見付けて得点できそうな攻め方を選べば得点が増える」と気付く。次に、守りが一人と二人のゲームを比較し、得点が減っている前時のゲームから、これまでに見つけた攻め方以外に得点できそうな攻め方を見付ける必要性を感じられるようにし、「守りが増えても、たくさん得点できる攻め方を見付ければよい」「もっと宝を取るための攻め方を見付けよう」という思いを基に学習課題を設定する。【見比べタイム】

学習活動 2 (1) (2)

今までに見付かっている攻め方を振り返らせ、「守りのいない所を見付けてボールを転がせばよい」ことを確認する。それを基に子供たちは、「今までに見つけた攻め方を使ってみよう」「あの攻め方がうまくいきそうだった」とゲーム 1 に取り組んでいく。ゲームをしたり見たりする中で、得点できた攻め方を見つけたら、その攻め方をコート図に記入し、個々に蓄積していく。その際、コート縦に 3 分割して色分けし、自分がどこからボールを投げたら成功したのかを捉えやすくしておく。さらに、見つけた攻め方をチームで共有することができるように各チームのボードに貼る。その中から自分が得点できそうな攻め方に名前磁石を置き、自分の考えを明確にする。チームの仲間と、「僕は同時転がしをするよ。前に、二人で協力して転がしたら守りがいない所が見付かってうまいったからだよ」「それもいいね。端っこに行くと、『せーの』で転がそう。守りがどっちかに寄って来たら反対側が

空くから、そこに転がせるね」などと、自分が選んだ攻め方やその理由を伝え合う。そして、自分に合った攻め方を再考していく。【攻め方ボード】

ゲーム後、ゲーム 1 の振り返りを全体で行う。その際、友達と連携する中で、守りがいない所を見付け、ボールを転がすことができている動きを取り上げて教師と子供で実演し、その攻め方を共有する。そうすることで、子供たちは連携するよさに気付くだろう。



(守りが二人のゲームだが、自分の動きに重点化するために切り取り、守りが一人になっている。)

【攻め方ボード】

学習活動 3

連携するよさに気付いた子供たちは、それを基に選んだ攻め方をゲーム 2 で試していく。その中で、得点できた攻め方を見付かると、自分のコート図にその攻め方を書き、蓄積していく。そして、チームごとの攻め方ボードに、得点できる攻め方が書かれたコート図を貼り、チームの仲間と共有できるようにする。その際、攻め方ボードに貼った攻め方から自分がやってみようとする攻め方を選び、その理由を友達と伝え合いながら、ゲームに取り組むのである。【攻め方ボード】

学習活動 4

「自分の頑張り」「友達の頑張り」という観点で授業を振り返らせ、得点できた攻め方を理由と共に紹介させる。【キラリさんタイム】その際、「友達の真似をして、二人で同時に攻めたらうまいったよ」「〇〇さんは友達にタイミングを教えてあげて、連続転がしで得点をゲットしていたよ」などと、紹介し合うだろう。このように、成功体験に焦点を当てた紹介タイムを設けることで、自分の成長や学び方のよさを実感できるようにする。そして、「友達と協力した攻め方をもっと見付けて勝ちたい」「今まで見つけた攻め方を生かして、たくさん点をとりたい」などと、意欲的に次のゲームに取り組んでいくだろう。

(4) 評価

たくさん得点するために、見方・考え方を働かせ、攻め方を選び、その理由を話し合い、試すことから連携のよさに気づき、ゲーム 2 においてより得点できそうな攻め方を選び、その理由を伝えていく。
【方法：発言・様相・ワークシート】