

第3学年西組 体育科学習指導案

「キャッチアンドスマッシュバトル！ ～ハンドテニス～」

学習指導者 香西 真一郎

1 学級（34名）の実態

（1）共に学びを進め合うことに関する学級の実態

質問紙調査の結果では、「目当てに向けて、何から取り組むとよいかを考えている」と回答した子供は32名いる。しかし、実際の授業においては、学習課題に対して「この練習が楽しそう」など、好奇心を基にやりたいことを考える姿は見られるが、友達と関わりながら課題解決に向けての見通しをもっている様相は今のところ見られない。また、「課題に対してどんな練習をしたらよいかを考えてから練習する」と回答した子供は少なく、自分の動きをどのように変えていくのかを具体的に考えて練習している子供の割合は低くなっている。そのため、振り返り場面でできた理由を振り返ろうとしても具体的に想起できず、振り返りにおける「できた理由を考えている」の子供の人数が少なくなっていると考えられる。

（2）本単元の学習に関する学級の実態

低学年での学習において、鬼遊びやシュートゲーム（的当て）を経験してきている。その中で、「空いているところに移動する」「ボールは狙うところを見て投げる」といった知識はもっている。しかし、普段の様子を見てみると、ドッジボールでは味方で固まって逃げたり、ソフトボール投げでは斜め上を見ずに正面を見て投げたりしており、知識を動きに生かしている子供は少ない。また、質問紙調査の結果を見ると、ボール運動に対して苦手意識をもっている子供が4名いる。

2 本単元で目指す「共に学びを進め合う子供」の姿と習得を目指す「解決の見通しをもつ」方法

課題設定

「クラスマッチに向けて一人一人の力を高め合おう」という目標の達成に向けて、作成した学習計画を基に、「狙った場所に打つポイントは分かってきたね」「次はどこを狙えば得点になりやすいか考えよう」などと目標達成のために必要なことを選び、本時に取り組むべき課題として設定していく。

解決の見通し

方法：「取り組むこととその順番を決める」

学習課題に対してどのような練習をしたら課題解決につながるのかを考え、個人の課題や練習方法を記入する欄を設けた作戦カードを用いてその順番を決めていく。例えば⑦時では、「私は捕ることが課題だよ。まずはぎりぎりキャッチの場所で練習しよう」「〇〇さんの課題は捕ることなんだね。じゃあ私が動きや移動の仕方ができているか見てあげるね」「ありがとう。私の次は、〇〇さんの的当ての練習でボールを拾って手伝うね」「私たちは2人だから10分ずつ練習できるね」と、チームで練習の順番を決めたり、役割分担をしたりしながら解決への見通しをもっていく。

解決

見通しで考えた練習が上手くいっているのかを友達と確かめながら練習を行っていく。その際、新たに見付かった技能のポイントはキーワードにして「秘伝の技」に加え、必要に応じていつでも使えるように蓄えていく。また、体育の見方・考え方を示した「秘伝の巻物」に沿って、運動を「する」以外の「みる」「支える」「知る」の方法も使いながらアドバイスをしたり、ボールを拾って練習をささえたり、チームで協力してデータを取ったりするなど、友達と関わりながら、多面的に課題解決に取り組んでいく。

振り返り

見通しで考えた練習による効果を、作戦カードを見返しながら振り返る。振り返りカードには、「できたこと・がんばれたこと」「できるようになったのはなぜかな」「次に頑張りたいこと」の視点で記入し、学習過程にも目を向けて振り返っていく。また、できた理由を共有することで、友達と学ぶことや方法を使うことのよさを感じていく。

3 達成意欲を高める目標共有の工夫 ①時

①時では、キャッチありで、手にはめるラケットを用いたテニスを簡易化したゲームを行う。打ちやすいハンドラケットを扱うことで、安心感をもってラリーを続けられる楽しさを感じられるようにする。また、打ち方はアンダーハンドに限定することでラリーをつながりやすくする。ラリーがつながることで、次は得点につなげる方法を考えたいという気持ちをもてるようにする。また、「自分でボールを捕って自分で打つ」というテニスならではの特性を共有し、一人一人の力を高めることで得点を増やしたり防いだりすることにつながることに気付く。更に、昨年度の写真を用いて東組と西組で楽しく競い合った経験を想起することで、「クラスマッチに向けて一人一人の力を高め合おう」という単元の目標を設定する。

4 単元計画と方法の習得の段階に合わせた手立て（本時 7 / 8）

次	単元計画	方法の習得の段階に合わせた手立て
	<p>① ハンドテニスをやってみよう</p> <p>誰もが楽しめるようにテニスを簡易化したハンドテニスのゲームを楽しむ。そして、昨年度のクラスマッチの様子を想起することで、一人一人の力を高め、クラス全体でのチーム力向上への必要感を生み、単元の目標を設定する。</p>	<p>【認知段階】</p> <p>これまでの学習の中で、見通しをもつ方法のイメージ図を見せて「見通す」方法を教示している。その際に、方法を使うことで、することがはっきりするというよさも共有している。また、どのように取り組むかを計画することで、課題解決後になぜできた（できなかった）のかを振り返りやすくなるというよさも併せて共有している。</p>
	<p>② クラスマッチで勝つためにはどうすればいいのかな</p> <p>子供が考える「隅の方を狙う」という予想と①時に教師が取ったボール配球図のずれを感じ、なぜ気付けたのかを考える。そうすることで、考えたことと実際の動きとの違いを確かめる必要感をもち、また、繰り返しゲームを楽しむことで、クラスマッチに勝つために取り組む課題「打ち方」「狙う場所」「捕り方」を子供とともに見だし、それを解決する学習計画を立てる。</p>	<p>【方法のイメージ図】</p> 
	<p>③ 狙ったところに打つにはどんな打ち方をすればいいのかな</p> <p>的当てやラリーゲームといったドリルを通して、狙ったところにボールを打つポイントを見付け、「秘伝の技」に記入していく。そして、ゲームを通してポイントが使えていたかを確認し、次時以降も練習に生かせるようにする。</p>	<p>【想起段階】</p> <p>「目当てが立てられたら次は何をしますか」と問いかけることで、解決に向けた方法に目を向けられようにする。方法の想起がしづらい子供に対しては、方法を使っている子供に注目を促すことで方法を想起できるようにする。</p>
	<p>④ どこを狙うと得点できるかな</p> <p>正確に打つための「秘伝の技」を使いながら、どこを狙えばよいかを探っていく。前時に記録した配球図や動画から、「コートの端や奥」「空いている場所」などの狙う場所を見付け、そこを狙うための練習やゲームに取り組む。</p>	
	<p>⑤ 確実にボールを捕るには、どうすればいいかな</p> <p>これまでの「秘伝の技」を使いながら、捕球する方法を探っていく。動画や見取りの中で、「ボールが捕れる場所に素早く移動する」「体の正面で捕る」などのポイントを見付け、練習やゲームの中で試行錯誤しながら取り組んでいく。</p> <p>⑥ クラスでゲームをしてもっと強くなる方法を見付けよう</p> <p>クラス内でデータを取りながらゲームをし、今までの成果を試す。その結果を基に、クラスマッチに向けてボール配球図や得点、チーム内での見取りといったデータを比較しながら自分の課題を設定する。</p> <p>⑦ 自分の課題に合った練習をしてクラスマッチに生かそう</p> <p>自己の課題に沿って、得点を増やす（もしくは確実に捕球する）方法を友達と一緒に作戦カードにまとめていくことで、自分に合った練習方法を選び、チームで計画を立てて課題解決に向けた練習を進めていく。</p> <p>⑧ クラスマッチで作戦を試して練習の成果を発揮しよう</p> <p>クラスマッチを通してこれまでの成果を試す。また、チーム内での関わり方や取り組み方を振り返ることで、チームで取り組む順番や役割を決めて協働的に学ぶことが技能の向上につながるというよさを実感する。</p>	

5 本時の学習

目 標	それぞれが設定した課題の解決に向けて練習方法や役割分担を考えてチームで協力して取り組むことを通して、得点を増やしたり防いだりするための練習を工夫することができる。
--------	-----------------------------------------------------------------------------------

学習活動	主な子供の意識	
1 前時の学習を振り返り、本時の課題を確認する。	配球図を見るとコート両端がまだ狙えていなかったな。 コート両端を狙えば得点が増えるかな。	自分のコートの左の方で失点していることが多かったよ。 コート端に来たボールも確実に捕れるようにしよう。
	自分の課題に合った練習をしてクラスマッチに生かそう	
2 チームごとに作戦カードを作成しながら解決の見通しをもつ。 (1) 全体交流	Aさんのチームは、隅っこショットの練習で、腕をまっすぐ振ることか課題だからボールを使わずに腕の振りを練習しているんだね。 Cさんのチームは、ぎりぎりキャッチの練習で、あまり捕れていなかった左後ろを中心に練習しているんだね。	
(2) チームもしくはチーム内のペア	私たちが、自分たちの課題に合わせて練習の仕方を工夫してみよう。	
	Aコート端を狙えるように隅っこショットの練習をしよう。どうすればいいか見てほしいな。 B私が横から見て、ラケットや体の向きを見てあげるね。 A私が終わったらBさんの練習も見るとね。	Cボールを確実に拾えるようになりたいからぎりぎりキャッチで練習しよう。誰か投げしてくれないかな。 D私がいろいろな方向にボールを投げて練習を手伝うね。 C早くボールが来る方に体を向けて頑張るとね。
3 チームもしくはチーム内のペアごとに練習する。	よし、作戦ボードの計画に沿って練習をしてみよう。	
	B腕を横から振っているから、まっすぐ振ってみて。 A腕を意識したら5球中4球入ったよ。前より増えた。	Dもう少し後ろで待っていると落ち着いて捕れると思うよ。 Cやってみるね。もう1回同じ所にボールを投げしてくれる。
4 他のチームとゲームをして試す。	ゲームになっても練習の通りできるか試してみよう。	
	練習した通り腕をまっすぐ振ることを意識してみよう。	後ろの方で待って、落ち着いて捕れるようにしよう。
5 本時の学習を振り返る。	友達が取ってくれたデータを見て振り返ってみよう。	
	配球図を見ると、前回よりもコート端の方にボールが打っているよ。 チームで役割分担をしたから自分では気付かなかったことに気付いたよ。	失点はあまり変わらなかったけど前回よりも捕りやすくなったよ。体をボールが飛んでくる方向に向けると、捕るまでにボールが見えやすくなるんだね。
	西組とのクラスマッチでも今日気付いたことを使って頑張るぞ。	

評 価	自分の課題に合った練習方法を選び、適切な動きができるように友達と試したりよりよくなる方法を伝え合ったりする中で、得点を増やしたり防いだりするための動きを捉えて練習やゲームに取り組んでいる。 【方法：発言、様相、表現物】
--------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

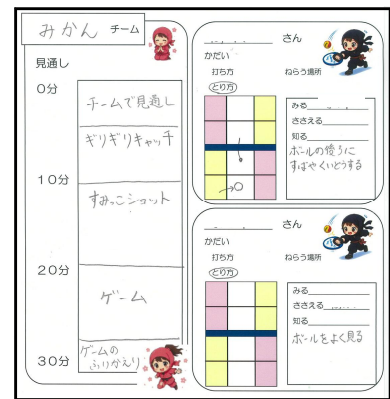
6 本時の詳細 (は、共調整を促す手立て)

～ 課題設定 ～ **学習活動1**

前時に行ったリーグ戦の結果から考えた自分の課題を確認していく。そして、学習計画の掲示を確認しながら「クラスマッチに向けて一人一人の力を高め合おう」という目標を想起することで、個人の課題に合った練習を考え、互いに支え合いながら練習をして一人一人の力を高めていこうとする気持ちを高め、学習課題を確認する。

～ 解決の見通し～ **学習活動2**

「目当てが立てられたら次は何をしますか」と問いかけることで、解決に向けた方法に目を向けられようにする。まずは見通しを立てる際のイメージ図を提示し、練習の順番や役割を決めるという方法を想起し、することがはつきりするというよさを共有する。また、体育の見方・考え方の視点である「する」以外の「みる」「支える」「知る」効果についても振り返る中で、補助をしたり役割分担をして友達を支えたりすると、より運動の質を高めることにつながることを共有する。そして、全体で前時までの練習中に教師が撮影しておいた、自分の課題に合わせて練習の仕方を工夫しているチームの映像を流し、やり方や見方を少し工夫すると練習の効果が高まることに気付けるようにする。その後、チームごとに解決に向けた流れ（取り組む順番や練習方法）を話し合いながら解決の見通しをたてる。作戦カードには、練習時間を時系列で決められるようにしたり、動きや狙う場所を友達から見ても一目で分かるようにコート図にしたりしておくことで、誰がどんな課題をもっているのかを可視化して方法を使いやすくする。また、課題を解決するための練習方法が見いだせていないチームには、技能のポイントを「打ち方」「狙う場所」「捕り方」に分けて記した「秘伝の技」に注目するように促すことで、「コートの奥に来たボールを捕るには『ぎりぎりキャッチ』の場所に行けばよかったね」と自分の課題に合った練習方法を選択できるようにする。



【作戦カード】

～ 解決～ **学習活動3・4**

学習活動3では、作戦カードを基にチームで決めた見通しに沿って練習を進める。自分の選んだ練習がしやすいように、基になるドリルごとに場所を分けて設定しておく。練習中には、前回のゲームで上手くいっていなかった子供がいるチームを中心に声を掛け、課題に合った適切な練習ができるように助言したり、頑張りを称賛したりする。

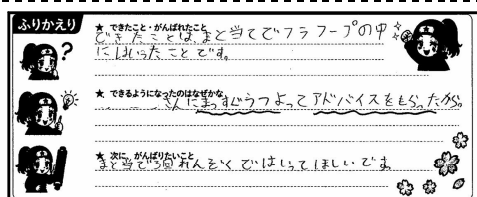
- 的当て
 ・フラフープを置き、中に入るように打つ
 反対ショット
 ・相手コートに1人が立ち、動いた方と逆のエリアに向かって打つ
 すみっこショット
 ・狙いたい場所に1人が立ち、その人がキャッチできるように打つ
 ぎりぎりキャッチ
 ・相手がボールをいろいろな方向に投げ、それを1バウンド以内でキャッチする。

【練習の基になるドリルゲーム】

学習活動4では、ゲームをして練習の成果を試す。ゲーム中には試合に出ていない仲間が配球図のデータを取る。このデータや子供どうしの見取りによって「練習したことがゲームで生かされたのか」と「そのことによって得点が増えた（もしくは防げた）のか」を明確にし、具体的な振り返りへとつなげられるようにしていく。

～ 振り返り～ **学習活動5**

「できたこと、がんばれたこと」「できるようになったのはなぜかな」「次に頑張りたいこと」の視点ごとに振り返りを行う。本時では、自分の課題に対して行ったアプローチに目を向けられるよう、振り返りカードを書く前に作戦カードをチームで見返し、本時の成果を想起する時間を設定する。また、仲間とともに学ぶことの価値を感じている姿を紹介するとともに、実際の姿を称賛しながら方法のよさを感じさせる。



【振り返りカード】

