

| | | |
|--|--|---|
| <p style="text-align: center;">体育科</p> <p style="text-align: center;">3年C組</p> | <p style="text-align: center;">ゴール型ゲーム はこはこバーン</p> <p style="text-align: center;">～ズレをつくってシュート!～</p> | <p style="text-align: center;">則藤 一起</p> |
|--|--|---|

1. 単元について

ゴール型ゲーム「はこはこバーン」は、手でボールを操作しパスをしながらボールを運び、相手の守りをかわして的に当てて得点を競い合っ楽しむ運動である。1学期には、キックベースの学習を通して、ボールを思いっきり蹴ることやチーム内でアドバイスすること、セルフジャッジをするなどをしてボールゲームに親しんだ。はこはこバーンでは、自己やチームの課題を見つけ、その解決に向けて話し合う場を設定する。課題には、シュートやパスをするために相手とズレをつくるための個々の技能やチームで協力する動きなどが考えられる。それらを全体で共有し、解決していき、チームの力を高め、はこはこバーンを楽しんでいきたい。

2. 単元設定の理由

(1) 本実践の主張点

自己やチームの課題の解決に向けて、仲間と対話し、じっくり考え、自分の思いをしっかりと伝える場を設定することで、ボールの投げ方や受け方、攻め方や守り方についての思考を深め、技能の高まりにもつなげていくことができる。

3年C組の子どもたちは、「運動経験の差」はあるものの、心情面において“苦手だから嫌だな”という思いの子どもは少ない。体を動かせることへのプラスイメージをさらに膨らませられるように、子どもたちと一緒に運動を工夫し、体育学習を楽しくしていきたい。体を動かすことの気持ちよさや楽しさ、自分たちで工夫していけるおもしろさを、授業の中に意図的に組み込むことで、意欲を持続させながら運動の特性に迫っていけるようにする。また、“上手くなった”“上手くいった”という技能面での高まりや思考面での深まりも欠かせない。上手くできるから楽しいし、上手くいくからこそうれしい。思いっきり当てたいという思いが強くなると思うので、チーム内や教師の支援により、投捕の上達や動き方を工夫する姿をめざす。

本実践における「学び」とは、①ボールの投げ方や受け方、②どうしたらたくさん点が取れるのかの2点と考える。①では、手の振り方(上や横からなど)や身体の向き、ボールを投げる方向(上方向や下方向へのバウンドなど)などを考えさせ、自分の身体を思ったように動かしてシュートできるようにしていく。受け方は、胸で受けるだけでなく、両手でつかんで受けることも必要になってくる。②では、まず自分1人がシュートを楽しむということが考えられるが、ゲームを繰り返していく中で、点を取りにくくなったときに、チームで協力して点を取ることが求められる。“どうすれば点をとることができるのだろう?”を課題とし、チームで解決させていく。

学びの深まりとは、①では、どうすれば上手く投げたり受けたりできるのだろうかと考え、友達と伝え合い、技能の高まりが感じられること、②では、点を取るためにどうすれば良いのかと考えて試し、また考え、また試すというこの思考を楽しみながら繰り返していくことと考える。

可視化・共有化の手立てとして、チームカードは大きなボードを使用する。1枚にすることで、それを囲んで書いたり話し合ったりすることができ、思考の流れが見えやすくなる。全体の課題は、全体として高めていきたいことを設定していく。みんなで考えた投げ方や受け方、攻め方や守り方を掲示したり、チームカードへの記入の時間を大切にしたりして、3C全員が楽しむことができる「はこはこバーン」を考えながらつくること、問い続け、学び続ける子どもの姿だと考える。

(2) 教科提案とのかかわり

生き生きと動いて学ぶ体育学習 ～子どもの言葉による授業づくりによって～

体育科では、「問い続け、学び続ける子どもたち」を「仲間とのかかわりの中で、問いと解決を通して、動きを追究していく姿」と定義した。各運動と出会い、仲間と共に運動する中で生まれた「問い」を3つの対話を通して「解決」し、また新たな「問い」を生み出していく。この連続により、主体的に運動に取り組んでいく子どもを育てていきたい。

| 中学年 | 本実践における姿 |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ・ 友達の動きと自分の動きを比べようとする。 ・ 主として、「一緒に」「競争して」など仲間とのかかわり合いを工夫して、運動をより楽しくする。 | <ul style="list-style-type: none"> ・ どうすれば上手く投げて得点することができるのか友達と伝え合うことができる。 ・ 相手（チームや一人一人）に応じた攻め方や守り方ができるように、チーム内でアドバイスし合う。 |

これらの姿をめざすために、i) チームの活動の支援、ii) 学習カードの活用、iii) 賞賛をたくさん行うことを大切にしていく。i) のチームの活動においては、“どうすれば上手く投げることができるのだろう”と強く思っている子どもを中心に支援していく。ii) の学習カードは、ボードを用い、ふり返られるようにしたり、個人カードで個々の思いをみとったりするようにする。技能の高まりを感じたり、動きの多様さを考えたりすることが学びであるので、しっかりと振り返らせるようにする。iii) の賞賛については、教師がたくさんほめることで、子どもたちも自分たちのチームの良いところをたくさん見つけることにつながると考える。

子どもの言葉について具体的には、①（ボールの投げ方や受け方）“どうしたら箱に当たるんだろう？”→「まっすぐ投げる投げ方って？」（課題）→“上手くなってきたけど、はじかれてしまう”→「当てられる投げ方ってどんなの？」（課題）や、②（どうしたらたくさん点が取れるのか）“どうしてあの子はよく点が入るんだろう？”→「シュートするにはどんなコツがあるの？」（課題）→“誰もいないときにシュートしているよ”→「どうしたらかわせるの？」（課題）などが考えられる。子どもの言葉から課題へとつなげていきたい。

3. 単元目標

- はこはこバーンのルールを理解し、投げる、受ける、走る、ボールを受けることができる場所に移動するなどをしてゲームができる。（知識及び技能）
- ボールの投げ方や受け方、ボールを持ったときや持たないときの動き方を考え、チームカードで共有し、運動の取り組み方を選んだり工夫したりすることができる。（思考力・判断力・表現力等）
- 運動に進んで取り組み、ルールやマナーを守り協力して運動をしたり、友達の考えや取り組みを認めたりすることができるようにする。（学びに向かう力・人間性等）

4. 単元計画（全7時間 本時5/7）

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5(本時) | 6 | 7 |
|-----------------------|----------------|--------------------------|---|---|------------------------------------|---|---|
| 学 習 の 流 れ | オリエンテーション | 場の準備 準備運動 課題の提示 | | | | | |
| | ①学習のねらいと進め方の確認 | シュートをするためにはどうすればよいか考えよう。 | | | かわしてシュートするためにチームで動きを考えてゲームで試してみよう。 | | |
| | ②ボールの投捕 | ①ドリルゲームやタスクゲーム | | | ①タスクゲーム | | |
| | ③ドリルゲーム | ②ゲーム | | | ②ゲーム | | |
| ④試しのゲーム | ふり返り 後片付け | | | | | | |

5. 本時について

単元前半はボールを思い通りに投げられるように、ドリルゲームを中心に活動時間をとる。ボールの投捕にも慣れ、投げる技能がある程度身についてきていると思われる。本時では、かわしてシュートをするためにはどうすればよいかを考え、ボールを持たないときの動きを考えさせる。チームで協力して自分たちに合った動きを考えているチームもあると思うので、その動きを全体で共有させることで、個々のチームで動きを考え、試していくように支援したい。