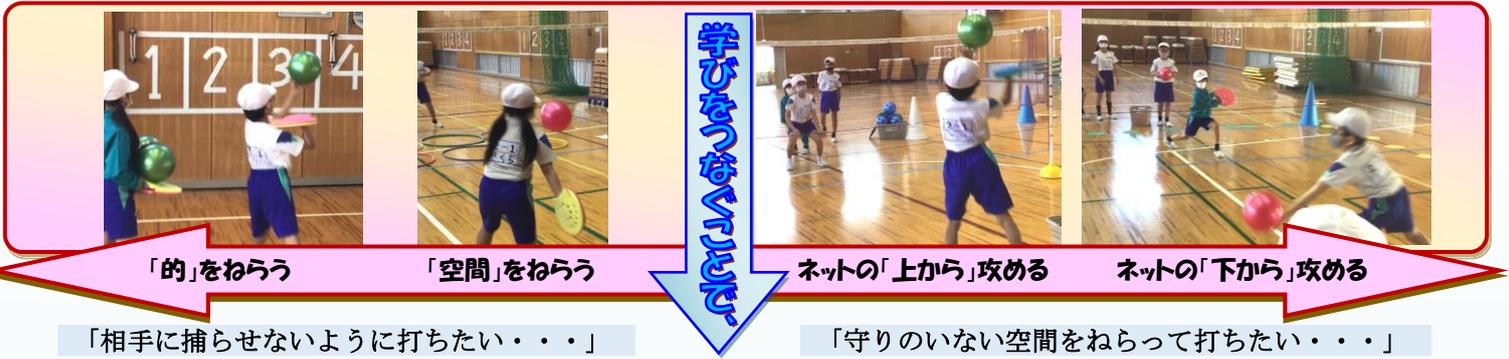


学年	教科等	単元名	日時
第2学年	体育科	ふるうつどっちボール (ボールゲーム)	令和3年2月10日(水) 1校時



「相手に捕らせないように打ちたい・・・」

「守りのない空間をねらって打ちたい・・・」

## ～守りのない空間やコースに、ネットの上や下からボールを打つことができる～

### 体育の「見方・考え方」を働かせる学習課題の設定

子どもの実態（運動経験や動きの習得状況等）に応じた学習課題を設定することで、課題解決に向けて、より仲間と運動に夢中にさせることができると考えた。

本時は、学習課題の難易度が上がるコート設定に変更し、これまでの学びが生かせそうかを問うことで、課題解決への意欲を高め、得点につなげるための動きについてチームで追究させた。

子どもの「もっと広いコートで打ちたい」等の思いを基に学習課題を設定することで、課題解決への見通しや、運動（動き）の楽しさやできる喜びを実感させることができる。



・ 打ちたいところに打てない。  
→ 「ねらいたいところに向けて、腕を後ろから振ってごらん。」



・ どこに打てばよいのか分からない。  
→ 「守りがいないところに向けて強く打ってごらん。」



学びの履歴



広いコートでも、点を取ることができる?

### 身体で対話する目的や内容を明確にする言葉かけ

実態や動きの習得段階に応じて、身体で対話する目的や内容を明確にする言葉かけを行うことで、課題解決に必要な運動（動き）を焦点化することができる。

特に本時では、打ち方や力の入れ方、打つ時の立つ位置に焦点化した言葉かけを行った。

動きの習得状況の異なる子ども同士の身体の対話を促すには、個々の実態に応じた言葉かけの仕方（内容、タイミング、伝え方等）が必要である。

### 学びを自覚したり、自己のよりよい動きへと導いたりするふりかえり

自分の身体を意識的に思うような動きへと近づけるためには、身体の対話をとおして得た気づきを、言語化するだけでなく動作化することが大切である。

本時は、2つの運動遊びの間に「途中ふりかえり」を行うことで、得点につなげるための動きのポイントを共有した。

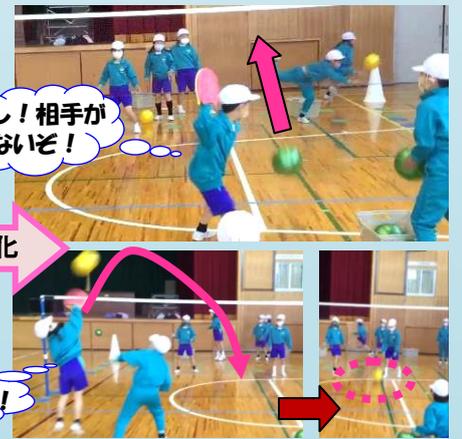
また、動きのポイントを基に動作化したり、仲間に自分の動きを見てもらったりすることで、自分なりの動きのこつをつかむことができるようにした。



途中ふりかえり



作戦タイム



手前をねらうぞ!

### 授業をふりかえって

ふるうつどっちボール  
はくは上からうつて、たれか一人にかかってうつたりコートの上かおわりまわりたれかてうつました。そうすると、はくは、おからうつたりとれまじました。

守りのないコースをねらってうつることができる。

ふるうつどっちボール  
はくは、ラッキーゾーンにうつために、下から上も強くらうつました。でも前からうつ時は、くつとく点かいらいはい、決まじました。だからよかったです。

力の入れ方や立ち位置をかえてうつことができる。

はくは、ラッキーゾーンにボールが入るように上からうつました。うでにいきおいをつけてうつました。そうすると点をとれまじました。

守りのない空間をねらって、力強くうつることができる。

○ 子どもの思いを基にし、学びの履歴を生かしながら学習課題を設定したことで、運動（動き）の楽しさやできる喜びを実感させることができました。

● よりよい動きへと導くには、運動者と運動観察者の立場を往還させ、「観る」立場で感じたことを言語化し、動作化によって仲間と協働的に学ばせることが必要である。

御意見・御質問はこちら（研究部アドレス）

miyafuken@cc.miyazaki-u.ac.jp

**授業実践計画**

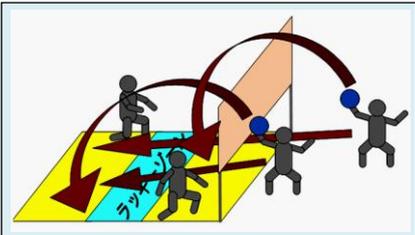
○ **単元指導計画（10時間）**

(1) オリエンテーションをする。	1時間
(2) 対象物に向かっていろいろに打つゲームをする。	3時間
(3) 守りの位置を基に空間を見つけて打つゲームをする。	2時間
(4) 守りの位置を基に空間を見付け、打ち方を工夫して得点を競うゲームをする。	3時間
○ 【ふるうつどっちボール】 ネットの上下から攻めることができるゲーム	..... 1
○ 【ふるうつどっちボール】 前時よりも広いコート設定でのゲーム	..... 1 (本時)
○ 【ふるうつどっちボール】 守りの人数を2人から3人に増やしたゲーム	..... 1
(5) 「ふるうつどっちボール」大会をする。	1時間

○ **本時の目標**

守りのいない空間やコースに、ネットの上や下からボールを打つことができる。

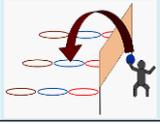
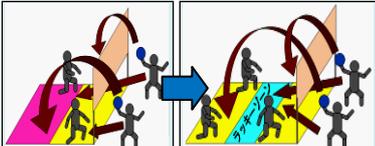
○ **指導過程**

学習活動及び学習内容	教師のかかわり ●研1 ■研2
<p>1 学習の準備をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 場の準備</li> <li>○ 準備運動                     <ul style="list-style-type: none"> <li>・ バウンドキャッチ</li> <li>・ ふんわりキャッチ</li> </ul> </li> </ul> <p>2 本時の学習課題をつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 規則の確認                     <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <b>【規則の変更】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ コート：縦6m→12m、横4m→6m</li> <li>・ ラッキーゾーンの設置(守りは入れない)</li> </ul> </div> </li> <li>○ 学習課題                     <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">                         広いコートでも点を取ることができるかな？                     </div> </li> </ul> <p>3 ゲーム「ふるうつどっちボール」をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ゲーム(前半)                     <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="flex: 1;">  </div> <div style="flex: 1; border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-left: 10px;"> <b>【規則】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 2(攻)対2(守)</li> <li>・ 攻めは守りのいないところに打ったり打ち通したりしたら得点</li> <li>・ 守りはボールの落下や通過の阻止</li> <li>・ 時間：1ペア50秒</li> </ul> </div> </div> </li> <li>○ 途中ふりかえり                     <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;">                         「どうすれば点を取ることができるか。」                         <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 守りのいない空間やコースをねらう。</li> <li>・ 強く速いボールを打つ。</li> <li>・ 打つタイミングやコースを工夫する。等</li> </ul> </div> </li> <li>○ 作戦タイム(打ち方や立ち位置の確認)</li> <li>○ ゲーム(後半)                     <div style="display: flex; align-items: center;">  </div> </li> </ul> <p>4 本時の学習をふりかえる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 広くしたコートで点を取るための打ち方                     <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;">                         ・ 守りのいないところに打った。                          ・ 相手が前にいたら強く打って、相手が後ろにいたら弱く打った。等                     </div> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 前時までのゲームや動きのポイントを想起できる準備運動を行わせることで、「空間にボールを打つ」動きに慣れることができるようにする。</li> <li>● 「もっと広いコートで、守りのいない空間をねらって打ちたい」という思いを基に、学習課題の難易度が上がるコート設定にする。そのうえで、学びの履歴を提示し、これまでの学びが生かせそうかを問うことで、課題解決への意欲を高めることができるようにする。</li> <li>● 打つ強さや運動経験の実態に応じて、打ち方の見直しや立つ位置の調整を行うように言葉かけをすることで、広いコートで点を取るための打ち方について考えることができるようにする。</li> <li>● 運動観察者に、打ち方や立ち位置についての気付きを仲間に伝えさせることで、仲間と動作や言葉で対話しながら、得点につなげるための動きについて考えを深めることができるようにする。</li> <li>■ 学びの履歴(「守りのいないところに打つ」「強く打つ」等)と比較させ、仲間の動きを基に共通点や相違点を全体で整理することで、得点につなげるための動きのポイントについて理解できるようにする。 [比較する]</li> <li>● 動きのポイントを基に動作化させる際に、打ちたいところに打つ動きの習得段階に応じて以下のような言葉かけを行う。そうすることで、各々がつかんだ(つかみかけている)動きのこつについて、仲間と動作や言葉で対話しながら追究できるようにする。 [焦点化する]</li> </ul> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ どこに打てばよいのか分からない。                      …「守りがいないところに向けて腕を後ろから振ってごらん。」</li> <li>・ 打ちたいところに打てる。                      …「ネットから離れたところからでも打てるかな。」</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 「広くしたコートで点を取るための打ち方」について付箋紙に書いて言語化させる。そのうえで、各々の気付きを全体で整理することで、学び(自己の動き)を自覚することができるようにする。</li> </ul>

○ **本時の評価規準**

「腕に力を入れて打つ」「ボールを速く打つ」等のボールを強く打つための動きができています。  
 (知識・運動)【観察・学習プリント】

単元指導計画の詳細

段階	主な学習活動及び学習内容	教師のかかわり ●研究内容1 ■研究内容2	具体的な評価規準
生み出す (1)	1 オリエンテーションをする。 (1時間) ○ 「打つ」「捕る」等の動きがあるゲーム(易しい規則) ・ ふんわりアタック ・ ばーんアタック	● 「打つ」「捕る」等の動きがある易しいゲームをすることで、ボールを操作するゲームへの挑戦意欲を高めることができるようにする。 【予想される課題】 ・ 打ちたいところにボールを打てない。 ・ 力強く打つことができない。 ・ ボールに合わせて動くことができない。等	○ 打つ、捕る動きがあるゲームに進んで取り組もうとしている。(態度) 【観察】
挑む (8)	2 対象物に向かっていろいろに打つゲームをする。 (3時間) ○ 50秒チャレンジ(1) 【規則】 ・ ねらった枠にボールが多く当たったチームの勝ち  ○ ナインフープ(1) 【規則】 ・ ねらったフープにボールが多く入ったチームの勝ち  ○ バウンドキャッチ(1) 【規則】 ・ ペアで打ち合い、キャッチできた回数が多いチームの勝ち 	【第2～3時をとおして、以下の2点の手立てをとる】 ● ねらう対象物の位置、対象物からの距離等の視点で規則を選ばせる。そして、作戦カードを基にチームの課題を共有させることで、協働的に解決する楽しさを味わわせるようにする。 ■ 運動観察者を設定し、仲間の動きを観察させる。各々が得た気づきを全体で整理し、打ちたいところに打つための動きのポイントとして抽象化することで、腕の振り方や手首の向き、力加減等に気付くことができるようにする。 [抽象化する] ■ ネット越しのペアにバウンドするボールを捕らせる規則にし、そのための打ち方を追究させる。そうすることで、ペアの位置を基に「バウンドするボールを打つ」動きや、「バウンドするボールに合わせて移動する」動きを段階的に高めていけるようにする。	○ ねらう対象物の高さや位置、距離等について規則を選んだり、打ちたいところに打つための仲間のよい動きを見付け、動作や言葉で伝えたりしている。(思・判・表) 【観察・学習プリント】 ○ 打ちたいところに手首を向けて振ったり、力を加減したりして打つことができている。(知・技) 【観察・学習プリント】
	3 守りの位置を基に空間を見付けて打つゲームをする。 (2時間) ○ ふんわりアタック 【規則】 ・ 1(攻)対1(守) ・ 相手に触らせずに打てたら得点 ・ 守りはボールの落下の阻止  ○ ばーんアタック 【規則】 ・ 1(攻)対1(守) ・ 相手に触らせずに打てたら得点 ・ 守りはボールの通過の阻止 	● 守りに捕らせないように、ネットの上を通すボールを打つという規則にする。そして、ネットからの距離、立つ位置等を選ぶ際に、相手が捕れないような打ち方をしよう言葉かけをすることで、守りの位置を基に空間を見付けて打つ動きをチームで共有できるようにする。 ● 守りに捕らせないように、ネットの下を通すボールを打つという規則にする。そして、「バウンドキャッチ」の学びと比較させることで、攻めは守りの位置を基に空間を見付けて打つ、守りは飛んでくるボールに合わせて移動する動きを高められるようにする。 [比較する]	○ 守りの位置を基に、相手が捕れない空間に打つ仲間のよい動きを見付け、動作や言葉で伝えていく。(思・判・表) 【観察・学習プリント】 ○ 守りの位置を基に、空間を見付けて打つことができている。(知・技) 【観察・学習プリント】
本時 8/10	4 守りの位置を基に空間を見付け、打ち方を工夫して得点を競うゲームをする。 (3時間) ○ ふるうつどっちボール 【規則】 ・ 2(攻)対2(守) ・ 守りのいないところに打ったり打ち通したりしたら得点 ・ 守りはボールの落下や通過の阻止  【第7時のコート図】 【第9時のコート図】 ※第8時のコート図は「指導過程」を参照	● ネットの上下から攻めることができるゲームを提示し、守りの位置を基にネットからの距離や立つ位置等を選ばせることで、個々の課題に適したボール操作を追究できるようにする。 ● 前時よりも広いコート設定にし、学習課題の難易度を上げる。そして、攻める側の動きに焦点化して課題解決をさせることで、守りの位置を基に空間を見付けて打つ動きをさらに高められるようにする。 [焦点化する] ● 守りを2人から3人に増やすことで、守りの位置やチームの課題に応じて、得点につながる打ち方を判断させ、チームとしての攻め方を工夫できるようにする。	○ 打ち方を工夫して得点を競うゲームの行い方を理解している。(知・技) 【観察・学習プリント】 ○ 守りのいない空間やコースを基に、打ち方や力の入れ方、立ち位置等を変えて打つことができている。(知・技) 【観察・学習プリント】
生かす (1)	5 「ふるうつどっちボール大会」をする。 (1時間) ○ ふるうつどっちボール ・ リーグ戦	■ 単元をとおしてできるようになったことを付箋紙に書いて言語化させることで、自分や仲間の伸びを実感させ、仲間との学びが自分を成長させたことに気付くことができるようにする。	○ 互いの伸びを感じながらゲームを楽しもうとしている。(態度) 【観察】

