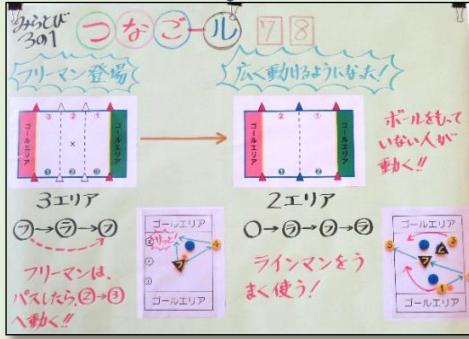
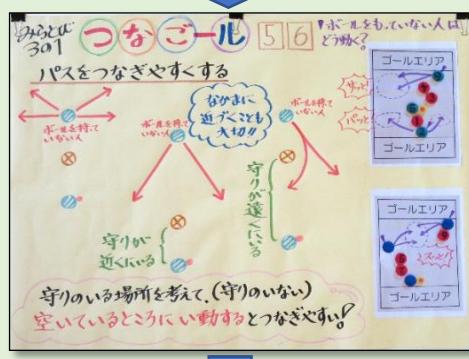
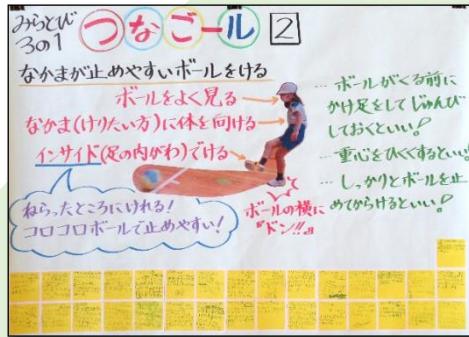
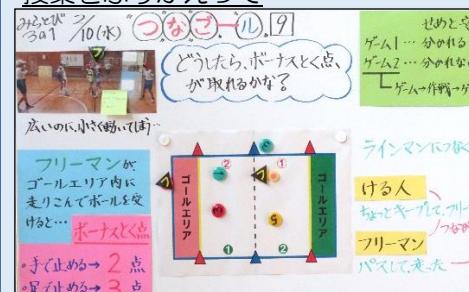


学年	教科等	単元名	日時
第3学年	体育科	つなごール（ゴール型ゲーム）	令和3年2月10日（水）4校時

学びをつなぐことで 仲間とのボールが ゴールへつながる



授業をふりかえって



体育の「見方・考え方」を働かせる学習課題の設定

単元をとおして、子どもの実態（「思ったところに蹴れない」「仲間とゲームを楽しみたい」等）を基に、仲間とともに解決したいと思える学習課題を設定することで、「守りに取られないようにパスをつなぎたい。」「仲間とパスをつないで得点を取りたい。」等の思いをもたせる。そうすることで、子どもは身体を動かすことに夢中になり、運動（動き）そのものの楽しさや喜びを実感することができる。

本時は、「空いている場所を見付けて素早く動くことができない」という困り感を基に、フリーマンがゴールエリア内に走り込んでボールを受けるとボーナス得点になる規則を追加設定し、何が大切な点かを問うことで、課題解決に向けて見通しをもたせ、ボール非保持者が空いた場所に走り込んでパスをつなぐ動きをチームで追究した。

子どもの「やってみたい」「こうすればよいのではないか」等の思いに沿う形で学習課題を設定することで、学びの履歴を生かしながら課題解決への見通しをもたせることができる。

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た言葉かけを行うことで、身体で対話する目的や内容を明確にし、課題解決に必要な運動（動き）を焦点化することができる。

特に本時で行った言葉かけは以下のとおりである。

- どこでパスを受ければよいのか分からず。
→ 「守りのいないところを見付けて走ってみよう。」
- 空いた場所を見付けて素早く走り込める。
→ 「守りから遠いところでパスを受けられるかな。」



課題解決に必要な運動（動き）を焦点化するには、個々の実態や動きの習得段階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。

学びの自覚を促したり、自己のよりよい動きへと導いたりするふりかえり

自己のよりよい動きにつなげるために、仲間の身体から得た気付きを自分の身体で体現する機会を設定することで、“分かった！”や“できた！”が実感できるようになる。

本時は、ゲーム1と2の間で「途中ふりかえり」を行うことで、ボーナス得点を取るために、フリーマンにパスをつなぐ動きについて、仲間の動きを基に全体でポイントを共有した。また、ゲーム2において、各々がつかんだ（つかみかけている）動きのこつを基に、仲間と言葉や動作で対話しながら運動させることで、その有用性を感じ取らせるようにした。そして、学習のふりかえりで、ボーナス得点を取るために自分はどうしたかを付箋紙に書いて言語化することで、学びを自覚させた。



仲間のよい動きを再現する形で「途中ふりかえり」を行い言語化することで、課題解決に必要な動きのポイントとして全体で共有できる。加えて、活動中に互いの動きを評価するような自発的なふりかえりを促す手立てが必要である。

子どもの付箋紙でのふりかえり



○ 困り感を共有したうえで追加規則を提示し、子どもの「やってみたい」「こうすればよいのではないか」等の思いに沿う形で学習課題を設定したことで、学びの履歴を生かしながら課題解決への見通しをもたせることができた。

● 「途中ふりかえり」において、動きのポイントを言語化させることはできたものの、それを個人やチームで動作化させていくことについては改善が必要である。

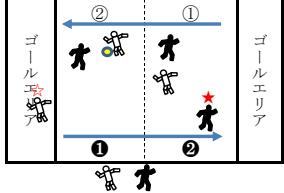
授業実践計画

○ 単元指導計画(11時間)

○ 本時の目標

空いている場所に移動する動きを使って、チームでパスをつないで得点することができる。

○ 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"> ○ 場の準備 ○ 準備運動 <p>2 本時の学習課題をつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 追加規則の確認 <p>【規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ フリーマンがゴールエリア内に走り込んでボールを受けるとボーナス得点(手で止める: 2点追加／足で止める: 3点追加) <p>○ 学習課題</p> <p>どうしたら、ボーナス得点を取れるかな。</p>	<p>○ 準備運動では、「蹴る」「移動して止める」等のボールを使った動きを取り入れることで、前時の動きを想起することができるようになる。</p> <p>● 前時に子どもから出された「空いている場所を見付けて素早く動けていない」という困り感を基に、左記のような規則を追加する。そのうえで、何が大切なことを、「空いた場所に素早く走り込む動き」が大切なことかという見通しをもつことができるようになる。</p>
<p>3 ゲーム1をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 攻守の時間を分けて <p></p> <p>【ゲーム1の規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 足裏で保持しているボールは、奪えない。 ・ フリーマンは、コート内を自由に動ける。 ・ 敵陣にいる味方のボール保持者が蹴ったボールが相手ゴールエリアを通過したら1点 	<p>● 身体の対話を生むために以下の手立てをとることで、仲間の身体から、どうすればうまくパスをつないで得点できるかを考えることができるようになる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 役割をローテーションし、フリーマンを経験させる。 ・ ラインマンに、動きを指示させたり、気付きを伝えさせたりする。
<p>4 途中ふりかえりをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ どうすれば、ボーナス得点が取れるか。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 敵陣で、フリーマン以外の人が、守りのいないところでボールを保持する。 ・ フリーマンが、守りから遠い場所に走り込む。 等 <p>5 ゲーム2をする(攻守入り交じって)。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ゲーム(前半) ○ 作戦タイム(動きの確認) ○ ゲーム(後半) 	<p>● ボーナス得点を取るための動きについて、全体でよい動きの再現を基に気付きを言語化させ、「蹴り手」「受け手」「フリーマン」の役割ごとに整理する。そうすることで、パスをつなぐための動きのポイントを理解することができるようになる。</p> <p>● ゲーム前に、作戦カードを使って個人の課題を仲間と共有したうえで、動きのポイントを基に動作化させる。その際、パスを受ける動きの習得段階に応じた言葉かけを行うことで、各々がつかみかけている動きのこつを基にした仲間との言葉や動作での対話を促すことができるようになる。〔焦点化する〕</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ どこでパスを受ければよいか分からない。 …「守りのいないところを見付けて走ってみよう。」 ・ 空いた場所を見付けて素早く走り込む。 …「守りから遠いところでパスを受けられるかな。」 <p>● 「パスをつないでボーナス得点を取るために、どうしたか(どうするとよいか)。」について付箋紙に書いて言語化させることで、自分自身の動きをふりかえり、学びを自覚することができるようになる。</p>
<p>6 本時の学習をふりかえる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ボーナス得点を取るために、どうしたか。 <ul style="list-style-type: none"> ・ (フリーマン以外が、)守りのいないところに移動して、パスをもらった。 ・ (フリーマンが、)ゴールエリア内の、守りから遠いところに走り込んだ。 等 	

○ 本時の評価規準

「守りから遠いところ」「自分とボールをもっている仲間との間に守りがないところ」等、空いている場所に素早く移動し、チームでパスをつないで得点することができている。(知識・技能)【観察・学習プリント】

(知識・技能) 【観察・学習プリント】

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)	<p>1 オリエンテーションをする。 〈1時間〉</p> <p>○ 試しのゲーム(3エリアゲーム) ※ 単元のゴールよりも 易しい規則</p> <p>【規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 5対5(ラインマン各2人) ・ パスのみ使用 ・ 各エリア内のみ移動可 ・ 敵陣エリアからゴールエリア にボールを通過させたら得点 	<ul style="list-style-type: none"> ● 単元のゴールよりも動ける範囲を制限した易しい規則でゲームをさせることで、ゲームの行い方を理解し、足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。 ● 足でボールを蹴る機会を多く経験させ、困っていることを出させることで、ボール操作や空いた場所に移動する動き等についての課題を学級全体で共有できるようにする。 <p>【予想される課題】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 転がるボールを足でうまく止められない。 ・ 空いている場所へ移動できない。等 	<p>○ 規則を守り、誰とでも仲よく進んで運動に取り組もうとしている。(態度)</p> <p>【観察・学習プリント】</p>
挑む (9)	<p>2 メインゲームを楽しむために必要な動きを高める。 〈3時間〉</p> <p>○ サンドイッチ(1)</p> <p>【規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 1分間で何回パスできるか。 <p>○ ホットドッグ(1)</p> <p>【規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 10球中何球つなぐことができるか。 <p>○ ハンバーガー(1)</p> <p>【規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 1分間で何回反対側に パスできるか。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 仲間からのボールを、一度止めて蹴る動きから直接蹴る動きへと行い方を変えていくことで、仲間が止めやすいボールを素早く蹴る動きを段階的に高めていくようする。 ● ボールの受け手は、初め手で止める動きでスタートさせ、次第に足で止める動きに変えていくことで、空いている場所へ移動し、パスを受ける動きを段階的に高めていくようする。 ● 蹴り手のパスを、ボールの受け手が移動して受けたときと移動しなかったときとで比較させることで、空いた場所に移動する動きが大切であることに気付くことができるようする。 [比較する] 	<p>○ 仲間が止めやすいように蹴ったり、空いている場所を見付けて蹴ったりすることができている。(知・技)</p> <p>【観察・学習プリント】</p> <p>○ 空いている場所に動くことについて、仲間のよい動きを見付け、伝えている。(思・判・表)</p> <p>【観察・学習プリント】</p>
本時 9/11	<p>3 守りの位置を基に、空いている場所に素早く移動し、パスをつなぐゲームをする。 〈3時間〉</p> <p>○ 3エリアゲーム</p> <p>【第5・6時のコート図】</p> <p>【規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 試しのゲームと同様 <p>【追加規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ フリーマンは、②③(②③)エリアを自由に行き来できる。 <p>【第7時のコート図】</p> <p>○ 2エリアゲーム</p> <p>【第8・9時のコート図】</p> <p>【追加規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ フリーマンがゴールエリア内でパスを受けると加点。 <p>【第10時のコート図】</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 攻守の時間を分け、パスを“つなぐ”“つながせない”の攻防をさせることで、守りの位置を基にパスをつなぐ上で大切なポイントについて考えることができるようする。 ● ゲーム中に気付いた仲間の動きについて、ラインマンに言葉や動作で伝えさせるよう言葉かけをすることで、パスをつなぎやすい位置はどこかチームで共有できるようする。 ● 「フリーマン」を設定し、敵陣で数的優位な状況を作りやすくすることで、守りの位置を基に、空いている場所に素早く移動してパスを受ける動きを高めることができるようする。 	<p>○ 空いている場所に素早く移動しパスをつなぐ動きについて、仲間のよい動きを見付け、伝えている。(思・判・表)</p> <p>【観察・学習プリント】</p> <p>○ 守りの位置を基に空いている場所に素早く移動できている。(知・技)</p> <p>【観察・学習プリント】</p>
生かす (1)	<p>4 守りや仲間の位置を基に、空いている場所に素早く移動し、パスをつないで得点を競うゲームをする。 〈3時間〉</p> <p>○ 2エリアゲーム</p> <p>【第8・9時のコート図】</p> <p>【追加規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ フリーマンがゴールエリア内でパスを受けると加点。 <p>【第10時のコート図】</p> <p>○ 学びを生かした作戦を基に、「つなごールカップ」を楽しむ。 〈1時間〉</p> <p>○ チームの作戦</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● エリアを2つにするゲームに規則を変更し、動ける範囲を広くすることで、ボール保持者と自分との間に守りがない場所へ移動する動きの大切さを考えることができるようする。 ● ボーナス得点になる規則を追加設定し、ボールを受ける側の動きに焦点化することで、空いている場所に素早く移動する動きをさらに高められるようする。 [焦点化する] ● ゴールエリアに得点枠を設定し、高得点をねらうための蹴り手と受け手の動きを、これまでの学びを関連付けて考えさせることで、双方が連携して攻めることができるようにする。 [関連付ける] 	<p>○ パスをつないで得点を競うゲームの行い方を理解している。(知・技)</p> <p>【観察・学習プリント】</p> <p>○ 守りや仲間の位置を基に、受け手は素早く移動したり、蹴り手は止めやすいように蹴ったりすることができている。(知・技)</p> <p>【観察・学習プリント】</p>