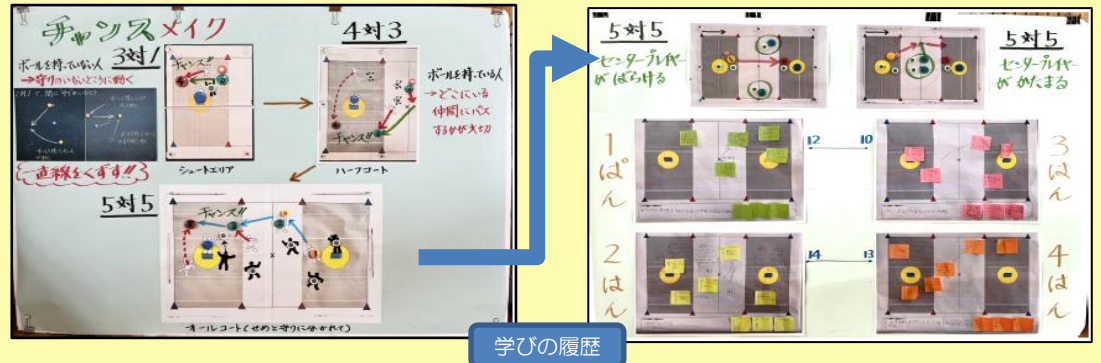


学 年	教科等	単元(題材)名	日 時
第4学年	体育科	チャンスメイク(ゴール型ゲーム)	令和4年1月21日(金)6校時

協働的な学びによる「運動に多様にかかわる」体育科学習の在り方

試しのゲームを基に、ボール操作や守りのいない空間に移動する動きについての課題を整理して共有し、課題を解決しながら行い方や動き方の知識や技能を段階的に高められるような単元指導計画で行った。



○ 子どもの姿からの報告

導 入



子ども自身が撮影した動画を基に、「仲間の動きのよさ」を生かして得点できた場面を紹介し、学習課題への見通しをもたせた。

運動者と運動観察者の立場を往還するためにはどうあればよいか。



本時は、チームで「守りの動きを基に、チームで力を合わせて得点するための作戦」について追究させていった。その際、運動者と観察者の両方の立場を往還できるようにするために、ゲーム中に以下の視点を与えて運動させた。

- ・ 運動者(非保持者)：守りは、どこにいるか。
- ・ 観察者(待機者)：ボールを持っていない人は、相手チームの守りに対してどう動いているか。

活動中の自発的なふりかえりはどうあればよいか。

本時は、ゲームの最中にも作戦について話をする機会をもてるようにすることで、観察して得た気づきを仲間と交流し、身体対話をしながら個々の学びを共有する姿を期待した。

待機者により撮影された動画の視聴



「ボール非保持者」と「待機者」の双方に共通する視点を与え、立場を変えながら運動させたことで、どの立場からでも「守りの動き」を基に、学習課題について追究させることができた。

作戦タイム：3分

○第1ゲーム：3分：

インターバル(2分)

○第2ゲーム：3分

～途中のふりかえり～

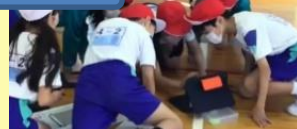
作戦タイム：3分

○第3ゲーム：3分

インターバル(2分)

○第4ゲーム：3分

～学習のふりかえり～



待機者からのアドバイス

センタープレイヤーのボールを持っていない人が守りを2人引き付けて、ポイントマンが空いているところに走りこむのはどうかな？

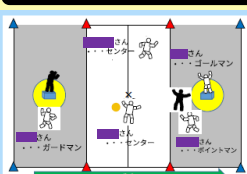


ボールをついて移動したら、すぐにパスしないね！

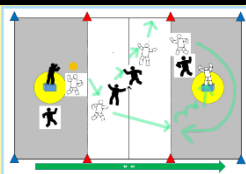
インターバルや作戦タイムにおいて、ゲームや途中のふりかえりを受けて、守りの動きを基に、自分たちの攻めについて自発的に話す姿があった。

○ 考察

タブレット型端末による子どもの学習のふりかえり



みんな向いている役割がある。素早い行動が大切！ボールをよく見る！



バラけて点を取ろうとしたけど、どうしても固まってしまうから、もう少し、別の場所に動くようにしたい

- ・ 単元が進むにつれて高まる学習課題の難度や学びのつながりとともに、子どもの思考にも考慮しながら、どの立場にどのような内容の視点を与えるかが重要である。
- ・ よりよい自発的なふりかえりにするためには、話し合いがもてる時間設定や自発的に評価したくなる学習課題の設定、互いを評価することのよさを実感させることが大切である。