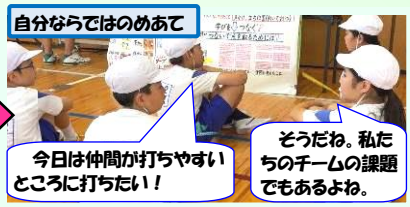
学　年	教科等	単元名	日　時
第５学年	体育科	ふるうつなげット（ネット型）	令和５年７月 19 日（水）５校時
研究主題	自律的に学ぶ子どもの育成		
研究内容１の手立て	【自分ならではのめあてをもって運動に多様にかかわるための手立て】 単元及び１単位時間の導入において、資料等の提示及び活用を工夫することで、課題解決に必要な動きの習得に向けた練習方法を選ぶなど、自己の学びをデザインしながら運動に多様にかかわることができるようにする。		
研究内容２の手立て	【自己の動きをよりよく高めていくためのふりかえりの在り方】 １単位時間ごとに、「自分は何を学んだのか。」「これからどうしたいのか。」等についてふりかえったり、次時を見通したりさせることで、自己の学びを調整しながら自己の動きをよりよく高めていくことができるようにする。		

○　子どもの姿からの報告

自分ならではのめあてをもって運動に多様にかかわるための手立て

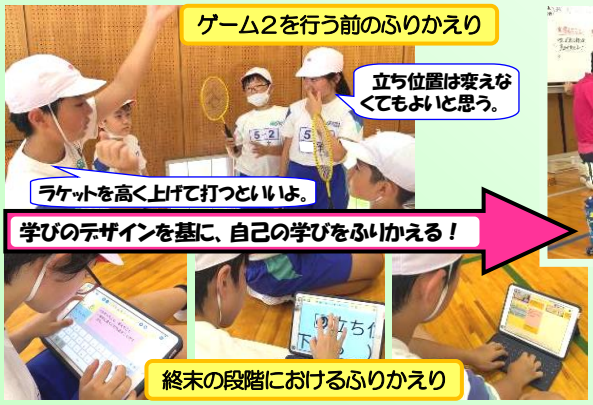
本時は、導入段階において、学級全体での学びの足跡の提示や、個々の学びのデザインの確認を基に、「できるようになってきたこと」や「もっとできるようになるために必要なこと」について見通しをもたせることで、自分ならではのめあてをもち、仲間と協力してたくさん点を取るための動きを追究することを期待した。



子どもは、自己の学びのデザインの確認を基に、学習課題を自分事として捉え、「仲間が打ちやすいところに打ちたい。」「役割を分担して動きたい。」等、自分ならではのめあてをもって課題解決に向かおうとしていた。また、「声かけ」「立ち位置」等、課題解決に必要な動きを全体で共有することで、仲間と連携した動きについて、主体的に対話する姿が見られた。

自己の動きをよりよく高めていくためのふりかえりの在り方

本時は、ゲーム２を行う前と終末の段階において、個々の学びのデザインの確認やゲームの動画の視聴を基に、「たくさん点を取るために、自分はどうしたいか(したか)。」について思考させることで、技能の習得状況を客観的に捉えたり、次時の目標(解決したい自己の課題)を見通したりしながら、自己の動きをよりよく高めていくことができるようにした。



ゲーム２を行う前では、動画を視聴せずとも、「□□さんと△△さんの立ち位置は変えなくてもよい。」「○○さんは、振り下ろし過ぎない方がよい。」等、仲間の技能の習得状況を捉えたうえで対話をする姿が見られた。また、終末の段階においては、学びのデザインを基にふりかえることで、自己の動きの高まりを実感したり、課題解決に必要な動きをつかんだりすることができていた。

○　考察

- 左打ちか右打ちかによって、仲間と立ち位置を工夫した。
- 返球は、下打ちで2点ゾーンまで飛ばせるようになった。

- コントロールは少しできるようにはなってきましたが、もう少し狙った仲間に向かって打てるようになりたいです。

- 前と後ろにわかれて、それぞれが位置を考えると点が増えた
- シャトルが高くきたら上からうち、低く来たら下から打つ。私のチームは、高くくることが多いため、上打ちが多い。
- ギリギリにシャトルがきたら足を１歩前に踏ん張って打つ。（私なりのコツ）

子どものタブレット型端末でのふりかえり

○　学びのデザインの確認や既習の想起を基に、学習課題を自分事として捉えさせたうえで、課題解決に必要な動きについて見通しをもたせることで、自分ならではのめあてをもって運動に多様にかかわるようになることが分かった。

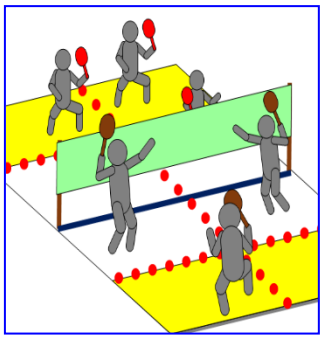
●　自己の動きをよりよく高めていくためには、「できるようになってきたことは？」「(課題解決に向けて)自分はどうしたいか(どうするとよいか)？」等、学びのデザインの確認を基に、自己の学びの調整を促すような問いかけを、技能の習得状況に応じて個別に行うことが必要である。

御意見・御質問はこちら（研究部アドレス）
miyafuken@cc.miyazaki-u.ac.jp

○　本時の目標

仲間と協力してより多く得点するための動き方について、考えたことを言葉や動作で他者に伝えることができる。

○　指導過程

学習活動及び学習内容	教師のかかわり　（★は評価にかかわるもの）
1　学習の準備をする。 ○　場の準備 ○　準備運動→チーム別練習	○　既習の学びを基にチーム別に練習を行い、ゲームを楽しむために必要な動きを意識させることで、学習課題を自分事として捉え、本時の学習につなぐことができるようにする。
2　本時の学習課題をつかむ。 ○　本時のゲーム ・　チーム内で返球し続け、より多く得点する。 ○　本時の学習課題 より多く得点するには、何が必要かな。	○　学びの足跡の提示や学びのデザインの確認を基に、前時よりも多く得点するために必要なことについて問うことで、自分ならではのめあてをもって課題解決に必要な動きを追究することができるようにする。
3　ゲーム「ふるうつなげット」をする。 ○　作戦タイム ・　動き、立ち位置等の確認 ○　ゲーム（前半） **【ルール】** **最大３往復のラリーを行い、シャトルが届いたゾーンを基に得点化する。** **→　後衛ゾーン：２点** **→　前衛ゾーン：１点** **・　後衛から後衛へ返球すると２点加点される。** **・　パスをつないで返球してもよい。（３回以内）** **・　１人１回は返球する。** **・　１セット：２分** 	○　課題解決に向けてどんな動きが大切かを問い、チームの作戦における個々の役割を意識させることで、より多く得点するための仲間と連携した動きについて考えることができるようにする。 ○　タブレット型端末でチームの動きを撮影させる。それを基に、作戦に応じた動きについての気付きをゲームとゲームの間に交流させることで、仲間にアドバイスをしたり、自己の動きを修正したりすることができるようにする。
○　途中ふりかえり 「より多く得点するための動きや作戦とは？」 ・　後衛ゾーンにいる仲間が返球できるようにパスをつなぐ。 ・　後衛ゾーンまで届くようにラケットを振りながら打つ。 ・　ネット越しの仲間が打ちやすいような高さに返球する。	○　仲間と協力してより多く得点するための動きについて問い、よい動きを基に気付きを言語化して、視覚的に示すことで、課題解決に必要な動きのポイントを共有することができるようにする。
○　作戦タイム ・　動きの見直し、確認 ○　ゲーム（後半）	★　学びのデザインを確認したり、ゲーム（前半）の動画を視聴したりさせ、「何ができるようになってきたか。」をふりかえらせる。そして、「自分はどうしたいか。」を思考させることで、技能の習得状況を客観的に捉えながら、自己の動きをよりよく高めていくことができるようにする。
4　本時の学習をふりかえる。 ○　チームの学び ・　無理に返球せずに、パスをつないでから確実に返球する作戦がよかった。 ・　もっと多く得点するためには、それぞれが後衛ゾーンまでしっかりと届くように打つことが大切だ。 ○　自分の学び（次時の目標・課題） ・　Ａさんみたいに腕を振りながら打つと、後衛ゾーンまで届くことが分かった。今度は、仲間が打ちやすいところに返球できるようになりたい。 ・　Ｂさんが、シャトルに合わせて移動して力強く返球していたので、今度は自分もまねしてみたい。	○　より多く得点するための動きについてタブレット型端末に入力させ、各々の気付きを全体で整理することで、自己の動きのよさを自覚したり、次時の目標（課題）を見通したりすることができるようにする。

○　本時の評価規準

「後衛ゾーンの仲間にパスをつなぐ」「後衛ゾーンに届くように強く打つ」等、より多く得点するためのよい動き方について、言葉や動作で他者に伝えることができている。　（思考・判断・表現②）【行動分析・記述分析】