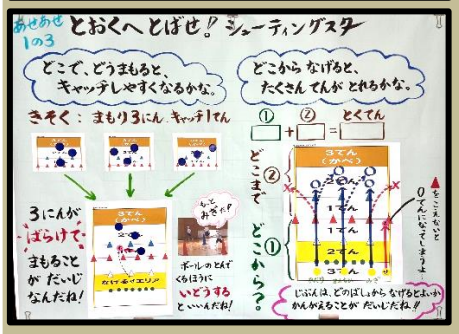
学　年	教科等	単元名	日　時
第１学年	体育科	遠くへ飛ばせ！シューティングスター(ゲーム:ボールゲーム)	令和５年 10 月 17 日（火）５校時
研究主題	自律的に学ぶ子どもの育成		
研究内容１の手立て	【自分ならではのめあてをもって運動に多様にかかわるための手立て】 単元及び１単位時間の導入において、資料等の提示及び活用を工夫することで、課題解決に必要な動きの習得に向けた練習方法を選ぶなど、自己の学びを見通しながら運動に多様にかかわることができるようにする。		
研究内容２の手立て	【自己の動きをよりよく高めていくためのふりかえりの在り方】 毎時間「どんなことができるようになったか。」「これからどうしたいか。」等についてふりかえったり、次時を見通させたりすることで、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。		

「遠くへ飛ばせ！シューティングスター（ゲーム：ボールゲーム）」は、学習課題を自分事として捉え、「ボールをより遠くへ飛ばす」ための動きや、「ボールが飛んでくる位置へ移動して守る」動きの習得に向けて、試行錯誤しながら自己の動きをよりよく高めていく、自律的に学ぶ子どもの姿をめざして単元計画を行い、実践した。

○　子どもの姿からの報告

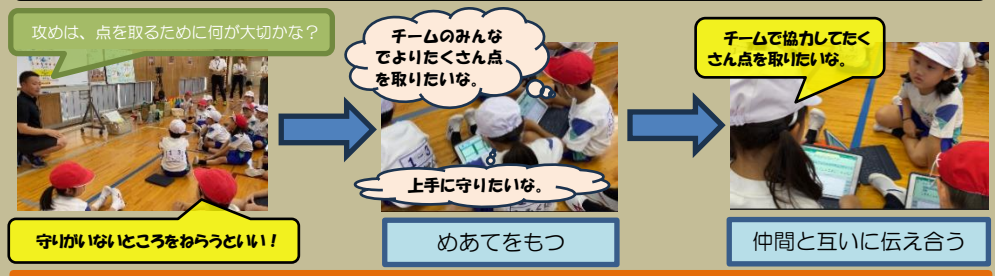
学びの足跡



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、学級全体の学びの足跡や個人の学びのデザインの「できるようになってきたこと」を基に、「たくさん点を取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。

学習課題「どうすれば、チームでたくさん点を取れるかな？」



めあてをもつ　　仲間と互いに伝え合う

子どもは、学びの足跡や個人のこれまでの学びを基に思考し、攻めにおいて、たくさん点を取るためには「守りのいないところをねらって飛ばす」のがよいことに気付くことはできていた。しかし、自分ができるようになってきたことを基に、チームのために自分はどんなことをがんばりたいかという、具体的な「自分ならではのめあてをもつ」ことへとつなげることにおいては十分ではなかった。

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（後半）を行う前と、終末の段階において、個々の学びの足跡やゲーム中の気付きを基に、「たくさん点を取るために、自分はどうするとよいか。」について仲間と対話しながら思考させることで、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の前のふりかえり

終末の段階でのふりかえり

ゲーム２（後半）を行う前においては、動きをイメージして動いてみるなどの個人によるふりかえりはあるものの、仲間と対話したり、アドバイスしたりする姿は十分には見られなかった。

終末の段階においては、できたことを自覚したり、「もっとがんばりたいこと」として、次時の目標をもったりする姿があった。

○　考察

子どものタブレット型端末での学習のふりかえり

⑥　きょう、がんばりたいこと
チームのみんなといっしょがんばる。
できるように（じょうずに）なったこと
たかくとばせた。
もっとがんばるとよいこと
キャッチするのをもっとがんばるとよいとじぶんでもおもいました。

⑥　きょう、がんばりたいこと
チームでてんをたくさんとりたい！
できるように（じょうずに）なったこと
チームできょうりょくできました。
もっとがんばるとよいこと
2てんから3てんまででてりたいです。

⑥　きょう、がんばりたいこと
チームのみんなのちからでがんばりたいです。
できるように（じょうずに）なったこと
チームのみんな力できれいにとばせました。
もっとがんばるとよいこと
3てんのとこまでとばせるようになりたいです。

- 子どもが、学習課題を自分事として捉え、前時の学習における「もっとがんばりたいこと」を、自分ならではのめあてとして次時の「きょう、がんばりたいこと」につなげていくためには、学びのデザインに沿う学習課題の設定やもたせるタイミングの工夫、具体的に考えるための視点を示唆することが重要である。
- 自己の動きをよりよく高めていくうえで、個々の学びの足跡やゲーム中の気付きを基に、学習課題の解決に向けて仲間と対話しながら思考させるためには、ゲームに入る前の作戦タイムの時間を十分に確保したり、ふりかえりや対話を促す問いかけを個別にも行ったりする必要がある。

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

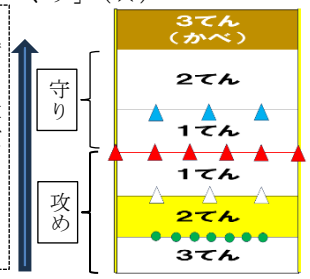
○　単元指導計画（８時間）

⑴　オリエンテーション（規則等の易しいゲーム）をする。――――１時間
⑵　ボールを遠くへ飛ばす動きを高めるゲームをする。――――３時間
⑶　投げる立ち位置を自分で選び、ボールをより遠くへ飛ばす動きを高めるゲームをする。――――３時間
⑷　あせあせ「シューティングスターバトル」をする。――――１時間

○　本時の目標

チームでたくさん点を取るための工夫や仲間のよい動きについて、動作や言葉で仲間に伝えることができる。

○　本時の指導過程

学習活動及び学習内容（★は評価にかかわるもの）	「自律的に学ぶ」ための手立て
1　学習の準備をする。 ○　場の準備 ○　準備運動	○　全員で場の準備をさせることで、前時のゲームを想起することができるようにする。また、ラケットとボールを使って準備運動を行わせることで、本時に必要な動きに慣れることができるようにする。
2　本時の学習課題をつかむ。 ○　追加の規則の提示 ・　守りは、飛んでくるボールの位置を予測して守る位置にマーカーを置き、その位置で守る。 ・　飛んできたボールをキャッチできれば１点→２点加算される。 ○　本時の学習課題 どうすれば、チームでたくさん点を取れるかな。	○　「守りが予め守る位置を示す規則に変更する」ことを提示し、攻めは点を取るために何が大切かを問うことで、守りのいないところをねらって飛ばす動きの有用性に気付くことができるようにする。 ○　「できるようになってきたこと」を基に、「たくさん点を取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って課題解決に必要な動きを追究できるようにする。
3　ゲーム「もっと遠くへ飛んでいけ！」をする。 ○　作戦タイム ・　動き、立ち位置等の確認 ○　ゲーム１（前半）「作戦づくり」（★） 【ゲームの規則】 ・　攻めの時間は３分間で、１人ずつ交替で投げる。 ・　攻めの得点は、より後方の位置から遠いエリアへボールを飛ばすことで高い得点となる。 ・　守りは３人で守る。 ・　守りがマーカーを置く位置は、攻めに応じて適宜変えてよい。  ○　途中ふりかえり 「どうすれば、たくさん点がとれそうかな。」 ・　守りのいないところをねらって、キャッチしにくいようにボールを飛ばす（「高く」や「速く」）。 ・　誰がどこに飛ばしそうか予測する。　等 ○　作戦タイム ・　動き、立ち位置等の見直し→確認（★） ○　ゲーム２（後半）「作戦試し」	○　互いのめあてを伝え合い共有させることで、チームでたくさん点を取るために、個人がどのような攻め方や守り方をすればたくさん点を取ることにつながるかを考えることができるようにする。 ○　投球の合間や順番待ちをしている間に、たくさん点を取るために必要な動きについての気付きを交流させたりアドバイスさせたりすることで、個々人の攻めや守りに生かすことができるようにする。 ○　チームでたくさん点を取るための個人の攻めや守りの動きを問い、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。 ○　ゲーム１（前半）の結果を基に、「自分はどうするとよいか。」を仲間と対話しながら思考させることで、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けるようにする。
4　本時の学習をふりかえる。 ○　たくさん点をとるためには、どうするとよいか。 ・　チームで（成果、課題） 攻めの投げたボールがどこに飛んできそうかをチームでしっかりと予測して守り、キャッチもっとがんばって、たくさん点を取りたい。　等 ・　個人で（課題、次時の目標） 守りのいないところがどこかをしっかりと考えて、そこをねらって投げられるようになりたい。　等	○　チーム毎にゲーム１とゲーム２の得点を比較し、できたことやできなかったことをふりかえらせることで、たくさん点を取るための作戦の成果や課題に気付くことができるようにする。 ○　自分の得点を基に、より多く得点するための動きについてふりかえらせ、各々の気付きを全体で整理する。そうすることで、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

「守りのいないところをねらって投げる」等、チームでたくさん点を取るための工夫や仲間のよい動きについて、動作や言葉で仲間に伝えることができている。　（思考・判断・表現②）【行動観察、記述・音声分析】