

学年	教科等	単元名	日時
第2学年	体育科	どこに蹴るか考えて得点しよう(第6時)	令和8年2月6日(金)

1 本時の目標

得点するための攻め方について、気付いたことや考えたことを言葉や動作で仲間に伝えることができる。

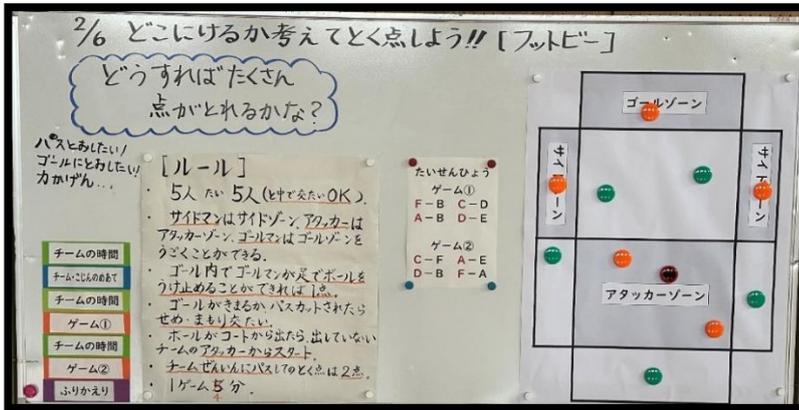
2 指導過程

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
<p>1 学習の準備をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 場の準備 ○ ウォーミングアップ(練習) ○ ドリルゲーム <p>2 本時の学習課題をつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 本時の学習課題 攻め方を生かして、たくさん得点をとろう。 ○ 上手くいった攻め方 ・「相手がいないところに蹴ろう。」 等 ○ チームのめあて 相手のいない場所を見つけて蹴ろう。 等 ○ 自己のめあて パスやシュートをしたい方向に踏み込み足を向けて蹴ろう。 等 ○ ルール <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 5人対5人(途中で交代OK)。 ・ サイドマンはサイドゾーン、アタッカーはアタッカーゾーン、ゴールマンはゴールゾーンを動くことができる。 ・ ゴール内でゴールマンが足でボールを受け止めることができれば1点。 ・ ゴールが決まるか、途中で相手に止められたら攻守交替。 ・ サイドラインからボールが出たら、出していないチームのアタッカーから再スタート。 ・ チーム全員でパスが回っての得点は2倍になる。 ・ 1ゲーム5分。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【コート図】</p> </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ○ チームごとに、前時に出た課題から選択したドリルゲームを行う時間を設定することで、素早いパスをするための動き等に立ち返り、よりよい攻め方を考えようとするようにする。 ○ 前時までの上手くいった攻め方について全体で確認する時間を設定することで、チームの攻め方を想起し、より多くの得点につながる攻め方について考えることができるようにする。 ○ 1枚の学習プリントにチームのめあてと自己のめあてを書かせることで、仲間のめあてを把握し、課題解決のために自分が頑張ることは何かを確認することができるようにする。
<p>3 学習課題の解決に取り組む。(★)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ より多くの点を取るための攻め方 ・「相手がいないところに蹴ろう。」 ・「ボールが飛んでくるところに動こう。」 ○ ゲーム① ○ 攻め方の可否、修正・改善 ・「○○作戦は上手くいったね。」 ・「○○作戦はなぜ上手くいかなかったの。」 ○ ゲーム② 	<ul style="list-style-type: none"> ○ チームの時間の使い方を選択する時間を設定することで、チームで立てた攻め方について確認し、攻め方を実現するためのチーム練習に取り組むことができるようにする。 ○ 攻め方が上手くいったチームや、そうでないチームに下記のような言葉をかけ、理由を問い、練習方法の選択肢を提示することで、攻め方の修正や改善をし、次のゲームに生かすことができるようにする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>攻め方が上手くいったチームの場合 「なぜ上手くいったのかな。」 等</p> <p>攻め方が上手くいかなかったチームの場合 「なぜ上手くいかなかったのかな。」 等</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>練習方法の選択肢</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ スピードバドミントン ・ パワーバドミントン ・ フェイントバドミントン </div>
<p>4 本時の学習をふりかえる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 上手くいったこと・チームの強み ○ 上手くいかなかったこと・チームの課題 	<ul style="list-style-type: none"> ○ チームで攻め方の可否について話し合う場を設定し、上手くいったことについての考えを仲間と共有するように促すことで、本時で考えた攻め方のよさや課題について見つめ直すことができるようにする。
<p>5 次時の学習への見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 次時のゲームに向けての攻め方 ・ 自己のよさ ・ 自己の役割 ・ 攻め方 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 本時のゲームをとおして、修正・改善したチームの攻め方を基に、次時のゲームの攻め方を考えるよう促すことで、本時の学びとのつながりを意識して、次時への意欲付けを図ることができるようにする。

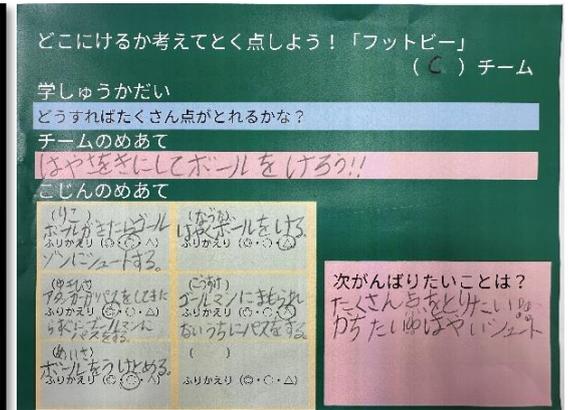
3 本時の評価規準

得点するための攻め方について、気付いたことや考えたことを言葉や動作で仲間に伝えることができている。
(思考・判断・表現)【行動観察・記述分析】

4 板書と授業後の子どものふりかえり



【本時の板書】



【授業後の子どものふりかえり】

5 指導講評

宮崎県教育庁スポーツ振興課 財津吉正 指導主事

- 附属小学校の「自律的に学ぶ」子どもの育成は、宮崎県教育委員会が推進している「ひなたの学び」につながると考えている。
- どうすれば得点につなげることができるかを考えながら意欲的に活動する子どもの姿が見られた。後期授業研究会では、運動場面以外の時間が多く、運動量が確保できていない課題があったが、本時では子どもの実態に合ったルールにすることで運動量の確保につながっていた。また、チームで1枚の学習プリントを活用したことで、活動時間の確保につながっていた。
- 丸いボールでなくフットビーを活用したことで、子どもに身に付けさせたい動きや技能を高めることができていた。掲示物の活用でドリルゲームの結果を蓄積していたことは、子ども自身がスキルアップしていることを実感することにつながっていた。
- ふりかえりの段階で、全体で共有する時間があつた方がよかった。例えば、「1番得点が取れたチームはどんな攻め方をしたのかな?」「新記録が出たチームは?」と問うことで、子どもから新たな反応が出たのではないかと感じる。それらを共有することで他のチームの学びにもつながり、次時以降のリーグ戦にも生かされるのではないかと感じた。
- 「省察」の毎時間の積み重ねが、より質の高い深い学びの実現と深く考える力の育成につながっているため、今後も継続して実践していただきたい。

6 考察

【研究内容1：課題や自己の役割を自覚するための手立て】

学習課題を「学級全体」から「チーム」、そして「個人」と分けて考える時間を設定し、1枚の学習プリントに書かせたことで、課題をより自分事として捉えて学習を進めることができた。本年度は、ゲーム領域での実践であったため、今後は他領域でも学習プリントを活用できるかの検討が必要である。

【研究内容2：動きや技能を高めるための手立て】

単元前半は子どもの困り感から、それらを解決するようなドリルゲームを行う時間を設定し、単元後半は習得した動きや技能を発揮することができるようなゲームをする時間を設定したことで、身に付けたパスやシュートで得点する姿が見られた。ゲーム中に運動量の少ない子どもに対して、運動量を確保するための手立てについて検討が必要である。