

体育科



菊池 真央 松田 健吾

研究の概要

【問題意識】

自己の考えを広げたり深めたりすることにおける課題

- ・ 動きや解決方法、仲間の考えを比較することを通して、自己との違いやよさに気づき、自己の考えを広げたり深めたりする姿は一部の子どもにしか見られなかった。このことから、違いやよさに気付いたり、自己の考えを深めたりするための力を育成することが今後の課題であると考える。

自己やチームの課題解決における課題

- ・ 昨年度は、1つの解決方法に固執してしまい課題解決できない子どもが見られた。このことから、相手や仲間の動きに目を向け、自己やチームに合った動きや解決方法を選択し、実践した結果を基に仲間と調整しながらよりよい動きや解決方法を見いだす力を育成することが今後の課題であると考える。

【体育科学習でめざす子どもの姿】

- 自己と対象（仲間の動きや解決方法、考えなど）を比較することを通して、自己との違いやよさに気付く姿
- 自己と対象との違いやよさを根拠に自己に適した動きや解決方法を選択する姿
- 「なぜ上手くいくのか。」「どうすればよりよくなるのか。」などの問いをもち、対象に着目しながら根拠を基に自己の考えを広げたり深めたりする姿
- 仲間と動きや考えを調整しながら、動きや解決方法をよりよく改善する姿

【研究内容1】

自己に適した動きを見いだすための学習過程の工夫

1 自己に適した動きを見いだすための学習過程の工夫

体育科研究部では、子どもが多様な「観」を愉しむ姿について、「仲間の動き、動きの感じ（感覚）に対する自己との違いやよさに目を向け、仲間と比較・選択・調整をしながら、自己に適した動きを見いだそうとする姿」だと捉えている。また、体育科研究部では、昨年度までの研究と同様に、体育科学習における1単位時間の学習過程の構成を、見通す段階、遂行段階、振り返る段階の3つの段階と捉えている。この学習過程の中で、自己と対象を比較することを通して、それぞれの違いやよさを根拠に自己に適した動きや解決方法を選択し、仲間と動きや考えを調整しながら、自己の動きや解決方法をよりよく改善する姿をめざす。

(1) 一人一人の思いや願いを基に、多様な「観」を表出させるための手立て

体育科研究部では、子どもが観を表出させる姿について、「自己の生活経験や動きの得意・不得意を踏まえて、『こう動きたい』『もっと〇〇したい』『〇〇するとよいと思う』などの思いや願いを言葉や動きで仲間に表現している姿」だと捉えている。

子どもが観を表出するためには、課題解決の場面において、「自分なら〇〇する」「〇〇したい」などの思いや願いを一人一人にもたせることが大切であると考え。そのために、1単位時間の中で、自己やチームのスキルウォームアップの記録を取ったり、教師が示した手本動画と自己やチームの動きについて子どもが撮影した動画を見比べたりする。その際、学習プリントや児童用端末、掲示物を活用し、運動のポイントや自己のめあてを可視化できるようにする。また、手本や仲間の動きと自己の動きを比較する時間を設定することで、今の自己の姿と目標とする自己の姿との差が明確になり、一人一人が「ここを改善したい」「この動きができるようになりたい」といった具体的な思いや願いをもち、「観」を表出する姿をめざす。

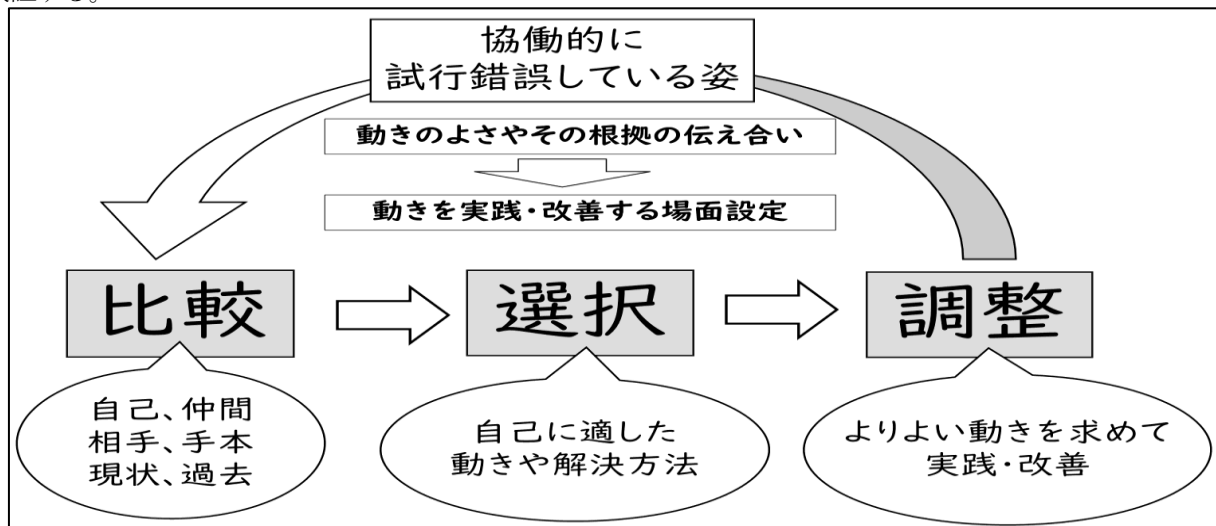
手立ての有効性については、抽出した子どもの発話記録や運動中の子どもの観察、学習プリントの記述を基に、検証する。

(2) 比較・選択・調整を通して、仲間と協働的に試行錯誤するための手立て

体育科研究部では、比較・選択・調整を通して、仲間と協働的に試行錯誤している姿について、「自己やチームの動きや考えの違いを比較し、共通点や相違点を見付けながら、自己やチームに合わせてアドバイスし合い、よりよい動きをしようとする姿」だと捉えている。

子どもが比較・選択・調整を通して、仲間と協働的に試行錯誤するために、自己やチーム内での対話を通して、動きのよさやその根拠を伝え合い、動きを実践・改善する場面を設定する。その際、自己やチームの仲間が運動している動画や、教師が撮影した動画を基に、自己やチームの動きと比較することができるようになる。また、自己やチームに適した動きを習得するための場や時間を設定したり、ゲーム及びボール運動領域では、子どもの動きから解決方法を引き出したりしながら、自己やチームに適した動きや解決方法を選択できるようにする。それらを通して、自己やチームに適した動きや解決方法などについて話し合う姿や、互いの動きを評価し合いながら自己の動きを調整し、よりよい動きを求めて試行錯誤を繰り返す姿をめざす。

手立ての有効性については、抽出した子どもの発話記録や運動中の子どもの観察、学習プリントの記述を基に、検証する。



【比較・選択・調整を通して、仲間と協働的に試行錯誤する子どものイメージ図】

1 単元名

ギャップポイントゲッター（ゲーム：ボールゲーム「サークルシュートゲーム」）

2 単元の目標及び評価規準

内容E ゲーム (1)ア、(2)アイ、(3)アイウエオ		
知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
ボールゲームの行い方について知るとともに、簡単なボール操作と簡単な攻めや守りの動きによって、易しいゲームをすることができる。	チームや自己の特徴に応じた攻め方や守り方を選び、自己の役割を確認するとともに、その工夫や考えたことについて動作や言葉で仲間に伝えることができる。	ボールゲームに進んで取り組み、順番や規則を守り、誰とでも仲よくし、勝敗を受け入れるとともに、場の安全に気を付けようとする。
知識・技能	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
① ボールゲームの行い方について発言したり記述したりしている。 ② 仲間と相手が分かれたコートで自陣のコートから狙ったところに向け、ボールを蹴ることができる。 ③ ボールの飛んでくる方向に体を向け、素早く移動し、足で受け止めることができる。 ④ 簡単な攻めや守りの動きによって易しいボールゲームをすることができる。	① チームや自己の特徴に応じた攻め方や守り方を選び、自己の役割を確認している。 ② チームや自己が行っていた動き方の工夫について、考えたことを言葉や動作で仲間に伝えたり、記述したりしている。	① ボールゲームや練習に進んで取り組もうとしている。 ② 順番や規則を守り、誰とでも仲よく運動しようとしている。 ③ ボールゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ④ 安全にボールゲームができるかなどの場の安全に気を付けている。

3 単元について

本単元は、狙ったところにボールを蹴る、得点を与えないようにするために相手チームのシュートやパスを阻止するといった攻防により得点を競い合うことを通して、その行い方を知るとともに、易しいゲームを楽しく行う態度を育成することを主なねらいとしている。

「ギャップポイントゲッター」は、相手のいないスペースに動いたり、相手が蹴ってくるボールの動きを予測して得点を与えないようにしたりする攻防分離型のゲームである。限られた範囲を自由に移動することができるため、得点するための攻め方や得点を与えないようにするための守り方について、自己やチームで多様に考えることができ、相手チームや自チームの仲間との駆け引きを楽しむ姿が期待できる。

本単元を学習することは、自己やチームの課題について、協働的に解決することを通して、新しい動きを実感し、楽しくゲームを行う態度を育むことができ、意義がある。

4 子どもについて

子どもは、9月のゲーム：鬼遊び「ボール運び鬼」において、相手がいないスペースに走りこんだり、相手の動きを見て走り方を変えたりする動きを経験している。また、5月の体づくりの運動遊び「ハッピースマイルバランスランド」において、バランスをとりながら移動したり、新しい動きを考えたりする経験をしている。その中で動きや技能を協働的に高め合い、運動に多様にかかわるようになってきた。それに加えて身に付けた動きや技能について言葉や動作等で仲間と伝え合う姿も見られるようになってきた。

本児は、何事にも真剣に取り組む自分の考えを仲間に伝えることができる。8月の算数科学習においては、繰り下がり2回の筆算の仕方を、体育科学習においては、たくさん得点するための動き方についての自分の考えを、仲間に伝える姿が見られた。一方で、自分の考えに自信があることから、自分の考えに固執する傾向が見られる。本時は、得点するための方法とその動きについてチームで協働的に考えたことを基に実践しゲームを楽しむ時間である。そのため、相手のいないスペースに動いたり、パスしたりしながら、自己やチームの仲間の考えを基に、チームの課題について協働的に対話し、よりよい動きや解決方法を見いだす姿を期待する。

5 研究内容

本単元における、多様な「観」を愉しむ子どもの姿

仲間の攻め方、守り方の違いやよさに気付く姿。「どうすれば得点したり、得点を与えないようにしたりすることができるのか。」などの問いをもち、根拠を基に自己の考えを広げたり深めたりする姿。

1：自己に適した動きを見いだすための学習過程の工夫

(1) 一人一人の思いや願いを基に、多様な「観」を表出させるための手立て

前時までに、得点するための動きや得点を与えないようにする動きを経験し、気付いたことを全体で共有する。

本時では、前時までに教師が撮影した動画を基に自己やチームの仲間の動きを比較する時間を設定することで、「もっとたくさん得点したい。」「相手が蹴る場所を予想して得点を防ぎたい。」などの思いや願いをもつことができるようにする。さらに、「そのためには、どのような動きが必要かな。」と問うことで、強いシュートを蹴るなどの攻めの動きや、相手が蹴る方向へ動くなどの守りの動きについて、多様な動きの工夫を表出することができるようにする。

(2) 比較・選択・調整を通して、仲間と協働的に試行錯誤するための手立て

前時までに、仲間がゲームをしている様子を見る時の視点をもたせた上で、撮影した動画で動きを確認する振り返りの時間を設定する。

本時は、自己やチームの動きについて「上手くできたこと」「上手くできなかったこと」を見付ける時間を設定する。そのため、ゲーム①での自己や仲間の動きを前時までの動画と比較する。そうすることで、「〇〇さんの動きを真似してみよう。」「ここが隙間になってるから狙ってみよう。」「〇〇攻撃をすれば得点できるよ。」などの多様な動きの工夫が表出され、自己やチームの動きをよりよくしようとするができるようにする。

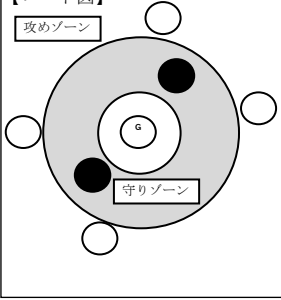
6 単元指導計画（8時間）

段階	主な学習活動及び学習内容	教師の手立て	知・技	意・情・意	態
生み出す (1)	1 オリエンテーションをする。 〈1時間〉 ○ 試しのゲーム ・ 自己やチームの課題 (1)	○ 試しのゲームをした後、「どのような動きがあったかな。」「これからどんなことができるようになりたいかな。」と問うことで、「たくさん得点できるようになりたい。」などの思いや願いをもつことができるようにする。	①		②
挑む (5)	2 試合を楽しむために必要な動きや技能を身に付ける。 〈3時間〉 ○ ボールを蹴る、受け止める動きや技能 (2) ・ 蹴り方、受け止め方 等 ○ 役割に応じた動きや技能 (1)	○ 子どもの困り感を基に、ゲームに必要な動きや簡単な攻め方を考え、その動きなどを実践する時間を設定することで、ボールの蹴り方やスペースの活用等の得点するための動きを習得することができるようにする。			③
	3 試合を楽しむためのボールの蹴り方や受け止め方を見直す。 〈2時間〉 ○ ねらったところへボールを蹴る動きや技能 (1) ・ 踏み込み足の方向 ○ より得点するための攻め方を実行するための動きや技能 (1)	○ 「狙ったところに蹴ることができない。」などの課題についての解決方法を全体で共有することで、狙ったところにボールを蹴るための動きに気づき、自己の動きを見つめ直すことができるようにする。		①	
					①
			②	②	
					④
生かす (2)	4 大会をみんなで楽しむ。 〈2時間〉 ○ リーグ戦 (1) ○ 単元の学びの振り返り (1) ・ 攻め方、守り方	○ 習得した、狙ったところに蹴る動きやボールを受け止める動きを基に、リーグ戦の時間を設定することで、様々な得点するための動きに気付いたり、自己やチームの技能を高めたりすることができるようにする。	③ ④		④

7 本時の目標

得点するための動きについて、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。

8 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）	教師の手立て
1 学習の準備をする。 ○ 場の準備 ○ スキルウォームアップ 2 本時の学習課題をつかむ。 ○ 本時の学習課題 どうすればたくさん得点できるかな。 ○ 上手くいった攻め方 ・「相手がいないところに蹴る。」 等 ○ チームの目標 相手がいない場所に蹴りたい。 等 ○ ルール 【ルール】 ・ 攻め5人（攻めゾーンに4人、ゴールマン1人）対守り2人（途中で交代OK）。 ・ 試合時間は3分。 ・ ボールは1球。 ・ 攻めは、攻めゾーン、守りは、守りゾーンを自由に動くことができる。 ・ 攻めゾーンにいる攻める人が蹴ったボールをゴールマンが足で止めたら得点。さらに、ゴールマンから攻めゾーンにいる人にボールが渡れば加算。 ・ プレー中に、守りの人が攻めの人のパスやシュートを阻止した場合、攻めはゴールマンからリスタートする。 【コート図】  3 学習課題の解決に取り組む。（★） ○ より多く得点するための攻め方 ・「相手がいないところに蹴ろう。」 ・「相手にカットされないところに動こう。」 等 ○ ゲーム① ○ 攻め方の可否、修正・改善 ・「○○作戦は上手くできたね。」 ・「なぜ○○作戦は上手くできなかったのかな。」 ○ ゲーム② 4 本時の学習を振り返る。 ○ 上手くできたこと（チームの強み） ○ 上手くできなかったこと（チームの課題） 5 次時の学習への見通しをもつ。 ○ 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	○ チームごとに、スキルウォームアップを行う時間を設定することで、素早いパスやシュートなどの得点するための動きを高めることができるようにする。 ○ 前時までの上手くいった攻め方について全体で共有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。 ○ 前時までに教師が撮影した動画の動きと自チームの動きを比較する時間を設定することで、たくさん得点するための動き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目標を書かせることで、チームの目標を把握し、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。 ○ 「得点できた動き」や「得点できなかった動き」など、仲間がゲームをしている様子を見る時の視点をもたせることで、よい動きを見つけて、次の自分の動きに生かすことができるようにする。 ○ 攻め方の可否をチームで共有する時間を設定することで、チームで得点するためのよりよい動きについて、「○○攻撃なら得点できるよ。」などの考えを仲間に伝えることができるようにする。 ○ チームで攻め方の可否について話し合う場を設定し、上手くでき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。 ○ 本時のゲームを通して、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。

9 本時の評価規準

得点するための動きについて「相手がいないところに蹴った。」「相手にフェイントして蹴った。」などの気づきや考え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②）【行動観察・発言分析】

10/5 ギャップポイントゲッター⑥

Aコート4-5 Bコート2-6

Cy-t 1-3

どうすれば、たくさん
とく点できるかな。

足すきま
四かく作せん
まもりかゝる前に

ふりかえり

- **せめ**4人、**ゴールマン** たい まより1人
- **せめる**時間は3分
- **ゴールマン**に**ボール**が**わたれば**1点
- ゴールマン**から**せめ**に**ボール**が**わたれば**
 1点
- **せめ**: 赤ほうし、まより: 白ほうし
- **ゴールマン**が**ウインター**で**点を数える**
- **まより**は**まよりゾーン**の**中だけ**を**まよる**
- **まよりゾーン**で**ボール**が**とまったら**、
ゴールマンから**リスタート**

