

体育学習指導案

指導者 梅本 尚武

日時 令和4年11月19日(土) 第1校時 9:20~10:10
年組 小学校 第1学年2組 計32名(男子16名, 女子16名)
場所 小学校体育館
単元 めざせアタックマスター! ~アタックロールボール~

単元について

E ゲームは、「ボールゲーム」及び「鬼遊び」で構成された領域であり、「ボールゲーム」は集団対集団で競い合いながら運動に親しむことができる。また、ゲームの楽しさに触れる中で、「ナイス!」や「大丈夫だよ。」とチームのみんなで声を出して応援したり、励ましたり、ルールを守りながら勝敗を受け入れたりするなどの態度を身に付けることができる運動でもある。そして、試合で勝利するために、ドリルやタスクゲームをすることで、自ら進んで転がす、捕るという基礎的なボールを扱う技能を育むことが期待される。

本学級の児童の実態は、これまでの体育学習に対して、意欲的に取り組んでいる様子が見られる。しかし、これは主観的であり、客観性に欠けている。そこで、本単元に関わる内容項目をアンケートによって実態を把握することとした。

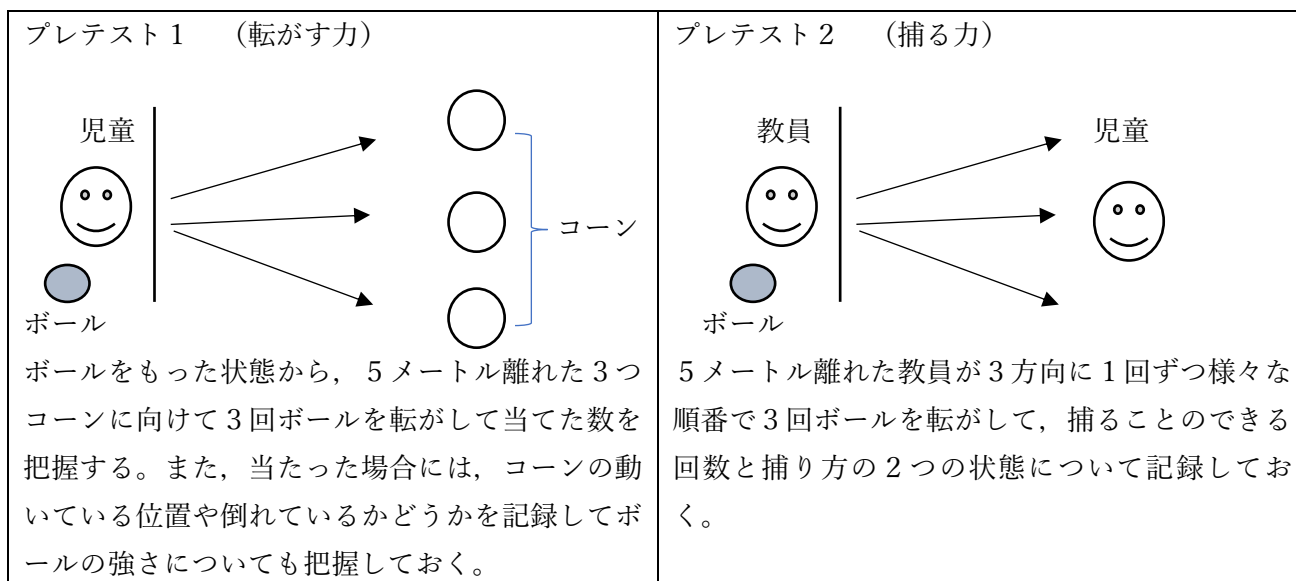
体育は好きですか?	好き・・・31名 嫌い・・・1名
ボール運動は好きですか?	好き・・・30名 嫌い・・・2名
ボールを転がす運動でどんなことができるようになりたいですか?	強く転がすこと・・・28名 ねらったところに転がすこと・・・23名 上手につかむこと・・・26名 相手に上手くパスすること・・・21名
ボール運動が苦手な人は書いてください なぜボール運動が苦手なのですか?	顔にボールが当たるから。 ボールを使うのがあまり好きではない。

アンケート結果からボールを強く転がしたり、ねらったところに転がしたりすることと同様に、こわがらずに上手にボールをつかみたい、相手にうまくパスをしたい、という思いを持っている児童が多いということがわかった。

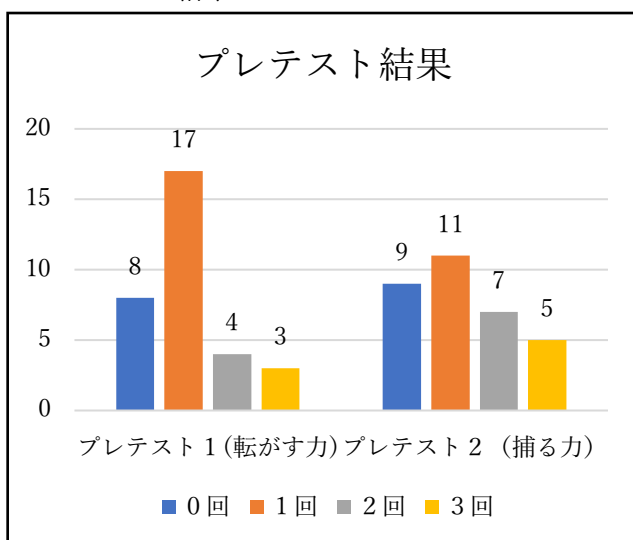
用具を操作する運動でボールを扱って運動を行った際には、自らが上に投げたボールを両手でキャッチすることができた。しかし、中にはボールが落ちてくるタイミングが分からずに、落としてしまう場面も見られた。また、小学校に入学して本単元で初めて「ボールゲーム」領域を学ぶこととなる。

そのため、2つプレテストを実施し、現状を把握することで、本単元につなげていきたいと考えた。

プレテストの内容としては、以下の通りである。



プレテストの結果



まず、転がす力はコーンに1回当たる児童が17名で、一番多くなった。転がし方を観察すると、足を横に揃えた状態からしゃがみ、両手で転がす児童が28名、投げる方向に向かって片足を前に出し、片手で転がしている児童が4名いた。また、コーンの位置が動いたり、倒れたりする児童は見られなかった。この結果からコーンに当てること(コントロール)に重視するため、ボールを強く転がす段階に移行していない児童が多くいることが分かった。

次に、捕る力は1回捕ることができる児童が一番多かった。捕り方を観察すると、ボールを捕る時に上から押さえつけるように捕っている児童が23名

中15名いた。(捕ることができなかった9名を除いた23名)また、ボールの転がる方向に素早く動き、転がってくる前に両手を準備して捕ることができた児童が8名いた。このことから、転がる方向を予見し素早く動くことが難しい児童が多くいることが分かった。

以上のアンケートやプレテストの結果から、ボールゲームを通して、ボールを、ねらったところに転がしたり、強く転がしたりボールをつかんだりする運動に重心を置き、技能を高めていきたいと考えた。また、転がすことを通して、全員の児童が得点を捕る喜びを味わえるような教材開発を目指した。

これまで本校では、自らの身体を通し運動を楽しみこれを追及しようとする「主体性」、さらにその上で他者が異なる身体をもつという前提のもと理解し尊重し合う「多様性」、共に運動に取り組み学ぶ他者と豊かに関わる「協働性」という3つのキー・コンセプトを取り上げて研究を重ねてきた。その中で体育科本来の魅力として、「こう動きたい」という自発的な運動衝動に突き動かされ、自らの身体や感覚と向き合いながら仲間とともに身体運動の課題を追求し、新たな諸能力を獲得することと捉えている。このよ

うなこれまでの研究成果を基に、「ボールゲーム」に落とし込んで考えていく。「主体性」では、今回運動教材として設定した「アタックロールボール」には、ボールを転がして相手に当てることで得点を取ることができるという攻撃に楽しさがあると考えられる。その楽しさを味わうことのできる核となる動きとして、「相手のいない所に向かって正確に速くボールを転がす」ことが挙げられる。そこで、単元前半には、試しのゲームから、得点を取って勝つために、「相手のいない所に向かって正確に速くボールを転がす」ことの必要性を把握し、児童それぞれが、「練習して上手になりたい。」という意欲を掻き立て、課題意識をもたせていきたい。「多様性」では、チームの仲間のことを考えて、相手が打ちやすい場所にパスをする姿や仲間が失敗をしても、できなかったことを責めずに、励ます姿を目指していく。そのために、試合後の振り返りでは、励まし合いながら活動している姿が見られたチームを取り上げ、共有しながら進めていきたい。「協働性」では、勝つための話し合いがスムーズかつねらいに即したものとなるように、他者との会話を重要視していきたい。その際に、話し合いの視点を設けて掲示しておくことや課題追及の場面で必要な気付きや言葉を書き溜めておくことのできるワークシートの工夫を行っていく。

指導計画（全9時間）

次	時	学習内容
1	1	・オリエンテーションを行い、ゲームのルールや流れを確認する。
2	2	・得点を取るために、どんなボールを転がせばよいのかを考える。
	3	・得点を取るために、どのような場所にボールを転がせばよいのかを考える。
	4	・どのようにパスをつなげば、得点を取ることができるのか考える。
	5	・中間のまとめを行い、ゲームを発展させていく。
	6	・発展させたゲームを行い、転がしたり、取ったりする。
	7	・自分の得意なことを生かして、攻め方を考える。（本時）
	8	・大会に向けて、考えた課題を基に練習を行う。
3	9	・アタックロールボール大会を行う。

指導目標

- ・ねらった所に強くて速いボールを転がしたり、捕ったりすることができるようにする。【知識・技能】
- ・ゲームの行い方を工夫したり、攻め方を選んだりすることができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】
- ・ルールを守りながら粘り強く何度も練習を繰り返したり、勝敗を受け入れたりすることができるようにする【主体的に学習に取り組む態度】

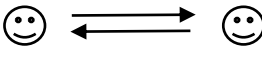
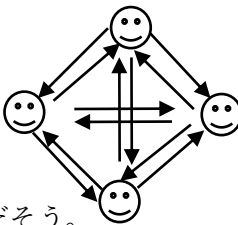
本時の目標

自分の得意なことを生かして攻め方を考え、ゲームで発揮することができる。

「教科等本来の魅力に迫るための教員の資質・能力」との関連

授業を構想するにあたって、単元の中盤で運動教材のもつ本質的意義を損なうことなく、学習者の実態に応じて発達適格的につくりかえる場面を設定した。【授業構想力】また、本時では、児童が選んだ活動の様子から学習者の実態を把握し、肯定的な動機付けや賞賛、技能の向上に寄与する技能的・矯正的フィードバックを行っていく。【授業実践力】

学習の展開

学習活動と内容	○指導上の留意点（◆評価）
<p>1. コートを準備し、準備運動を行う。（5分）</p> <p>2. めあての確認をする。（5分）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>じぶんのとくいなことをいかして、てんをとろう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ぼくは、いままでつよいボールをころがすことができたな。 ・わたしは、あいてのいないところをころがすのがとくいだ。 <p>3. ドリル練習を行う。（8分）</p> <p>① ペアパス【ドリルゲーム①】（ボールの強さ）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・やっぱりぼくは、あいてのいないところをころがすことがとくいだな。 <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>② ダイヤモンドパス【ドリルゲーム②】（コントロール）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・やっぱりわたしは、ねらってころがすことがとくいだな。 ・わたしは、りょうほうともとくいだな。 <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>4. 自分の得意な攻め方を練習する。（5分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・つよくころがすために、足を大きくふみだそう。 ・りょう手ではなく、かた手でころがしてみよう。 ・ねらうために、りょう手でころがしてみよう。 <p>5. ゲームをする。（20分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・だいじょうぶだよ。 ・ナイスナイス！ <p>6. ふりかえりをする。（2分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ぼくの得意なことは、点を取るために、強いボールを転がすことでした。ゲームで生かすことができました。 	<p>○準備運動では、本時の運動に関わる部位を中心にほぐし、チームで声をかけることで支え合う雰囲気を作れるようにする。</p> <p>○前時で自分の得意なことが書かれた場所に自分の名前のマグネットを貼ることで視覚的に確認できるようにする。</p> <p>○得意な攻め方を事前に把握することで、練習する相手を考える時間が減り、自分の得意な攻め方が練習できる方法を多く練習できるようにする。</p> <p>◆自分の得意な攻め方を考え、ゲームの中で発揮することができる。（思考力・判断力・表現力等）</p> <p>○得点が入った時や得点された時のチームの声かけを意識させることで、集団で支えるような雰囲気が作られるようにする。</p> <p>○肯定的な動機付けや賞賛、技能の向上に寄与する技能的・矯正的フィードバックを行っていくことで、児童の意欲や自分の得意な攻め方を引き出すことができるようにする。</p>