

体育科学習指導案

指導者 梅本 尚武

- 1 日 時 令和5年11月18日(土) 第2校時(9:40~10:25)
- 2 学年・組 小学校第2学年1組 計32名(男子16名,女子16名)
- 3 場 所 小学校体育館
- 4 教材名(題材名、単元名) 捕って!投げて!みんなで! ~てるてるボール~
- 5 教材(題材、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」は集団で競い合うことの喜びを味わうことができる運動である。試合中には、ゲームに勝利するために「ナイス!」や「大丈夫だよ。」とチームのみんなで自然に声を出して応援するような関わり合いが見られたり、自チームの特徴を生かしてどのように点を取るのか(戦術)をチームで考え、伝えあったりすることができる。また、勝利ばかりにこだわるのではなく、勝負に負けたとしても認め、次につなげる心構えを学ぶことも身につけることができる要素である。そのため、ゲーム領域では、技能の高まりも喜びを感じる上で大切な要素であるが、ゲーム領域にとって、他の領域では味わうことのできない集団で競い合うことの喜びを味わわせることこそ、最も重要な要素となると考えられる。ゲーム領域の中で位置づけられた「ネット型」の特性として、コート上でネットをはさんで相対し、体や用具を操作してボールを開いている場所に返球し、一定の得点に早く到達することを競い合うゲームである(萩原;2010)。テニスなどの攻守一体型とバレーなどの連携プレイ型に分けられるネット型であるが、連携プレイ型においては、「意図的なセットを経由した攻撃」を軸にした役割行動と技能的発展を目指すことが学習の核になることを示している。

低学年の「ボールゲーム」領域では、中学年でのゴール型、ネット型、ベースボール型につながる「ボール投げゲーム」「ボールけりゲーム」で構成されている。「ボール投げゲーム」については、児童がそれぞれボールを持ち、様々な方向からのに向かってボールを投げて限られた時間の中で、当たった回数を競い合うようなゲームが一般的である。上記で述べた、連携プレイ型の特性を味わう出発点となる低学年期において、従来の「ボール投げゲーム」では、技能を各児童に委ねられ、「投げる」「転がす」「捕る」など単元を通して身に付けるべき技能の抽象度が高い印象である。一方で、ネット型の特性を味わうようなゲームが出来れば、上学年でより質の高い技能への発展を期待できる。そこで、低学年における、ネット型の特性、集団的達成の喜びを味わうことができるボール投げゲームの授業開発を目指していきたいと考えたことが今回の出発点である。

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。1学年時(同学級)には、1年生段階でネット型の特性や必要な技能を「アタックロールボール」を通して学習した。「アタックロールボール」では、返球の方法を「転がす」ことに特化していた。転がすことで、技能レベルに関係なく「レシーブ、トス、アタック」というネット型特有の役割行動の意義を理解することができ、戦術的な楽しさを保障することをスタートラインとして位置付けていた。そのため、第2学年では、返球の方法をよりバレーボールに近づけ、段階的に技能レベルを高めていくことで児童の「できるようになりたい」という意欲を高めていくことが可能になると考えられる。しかし、いきなりアンダーハンドパスやトス、アタックを用いることは容易ではない。技能実態の把握から、「少し頑張ればできそう。」と思えるような返球方法が好ましいと考えられる。

指導に当たっては、西村(2012)が考案したボンバーゲームを基にして、教材開発を行った。このボンバーゲームを基にする理由としては、低学年の児童が「やってみよう!」と思える場の設定がされていることや、この教材の目玉である「ボンバー」に見立てた緩衝材を袋に包んだボールが通常のボールよりゆっくり落下してくるため、その後の戦術的な判断につながりやすい教材であること。そのような教材でありながら、連携プレイ型に落とし込んだ実践事例がないことから、今回目指している集団的達成の喜びを味わえる連携プレイ型のゲーム開発に合っていると考えた。

6 教材（題材、単元）の目標

- (1) ねらった所に強いボールを投げたり，確実に捕ったりすることができる。
- (2) 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。
- (3) 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。

7 指導計画（全8時間 本時：第5時間目）

次	時	学習内容
一	1	オリエンテーション
	2	試しのゲームをすることで，基本のルールを覚える。
二	3	どのように相手コートに返球すれば，得点をとれるのか考える。
	4	得点をとるために，簡単な作戦を考える。
	5	ねらったところに投げることができるようになる。
	6	自分のコートに落とされないようにすることができる。（本時）
	7	できるだけ素早く相手のコートに返すことができるようになる。
	8	自分のチームの良さを生かした作戦を考え，発揮できるようになる。
三	9	楽しみながら，てるてるボールゲーム大会をする。

8 本時の目標

【ボール操作】

相手コートから向かってきたボールに対して両手を使って捕ることができる。【知識・技能】

【ボールを持たないときの動き】

相手コートから向かってきたボールが素早く落下地点に動くことができる。【知識・技能】

9 「教科等本来の魅力に迫るための教師の資質能力」との関連

基準	具体的な児童・生徒の姿	
	【ボール操作】	【ボールを持たないときの動き】
Ⅲ	相手コートから向かってきたボールに対して，胸の辺りで両手を使って，確実に捕ることができる。	相手が投げる前から方向を予測し，落下地点に素早く動くことができる。
Ⅱ	相手コートからきたボールに対して，両手を使って確実に捕ることができる。	相手コートから向かってきたボールに対して，素早く落下地点に動くことができる。
Ⅰ	相手コートからきたボールに対して，触れることはできるが，捕ることが出来ない時がある。	相手コートから向かってきたボールに対して，素早く落下地点に動くことができない時がある。
手立て【関連する教師の資質能力】		
○ ネットの高さを高くして，てるてるボールが山なりの軌道を描き，捕るまでの時間的なゆとりをつくり出す。【授業構想力】		
○ 教師の課題の残る動きと児童の確実にボールを捕っている動きを視聴覚機器で比較し，確実に捕るための動きを理解できるようにする。【授業実践力】		
○ 児童が個人的課題に取り組む際，積極的に監督し，出来る限り児童の視界に入る位置にいるように動きながら，言語的・非言語的な肯定的フィードバックを行う。【授業実践力】		

10 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> <ul style="list-style-type: none"> ・前の時間は、作戦の中からねらったところに投げられるようにがんばったな。 ・確かに、自分のコートに落とされなければ、とく点をとることができるチャンスがふえるな。 	<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>○準備運動の中に、予備的運動（投動作、捕球動作）を組み込むことで、ゲームパフォーマンスの向上を図ることができるようにす</p>
<p>自分のコートに落とされないようにするためには？</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ・なるべく速く落ちる場所に動こう。 ・なるべく胸のあたりで、両手でつかもう。 ・なるべく相手が投げる時に、予想しよう。 <p>3. ドリル練習を行う。（8分）</p> <p>① スロー&キャッチ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・真上ではなく、少し横にずらして投げよう。 ・両手で捕ると、落とさず捕れるな。 <p>② ペアスロー&キャッチ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手のいない所をねらって投げよう。 ・できるだけ捕った後、素早く投げよう。 <p>4. タスク練習を行う。（5分）</p> <p>兄弟ゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手のいない所をねらって投げよう。 ・投げる前から、予想すると速く動けるな。 <p>5. ゲームをする。（20分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分のコートに点を取られなくなったな。 ・でも、だんだん相手も上手になってきて、自分の点も取りにくいな。 <p>6. ふりかえりをする。（2分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・あまり点をとれなかったので、楽しくなかった。 ・上手くなった相手にどうすれば点がとれるのだろう。 ・なるべく速く相手コートに返せばいいんじゃない？ ・投げるまねをして、違う方向に投げたらとりにくいかもしれないな。 	<p>○教師の課題の残る動きと児童の確実にボールを捕っている動きを視聴覚機器で比較し、確実に捕るための動きを理解できるようにする。</p> <p>○児童の様子を ICT 機器で撮影して見せながら即時的フィードバックをすることで、身体感覚を客観的に捉えることが出来るようにする。</p> <p>○児童が個人的課題に取り組む際、積極的に監督し、出来る限り児童の視界に入る位置にいるように動きながら、言語的・非言語的な肯定的フィードバックを行う。</p> <p>◆自分のコートに落とされないように、動いたり捕ったりすることができる。</p> <p>【知識・技能】</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>○児童の確実にボールを捕っている動きを視聴覚機器で見せることで、落とさずに捕ることが出来る動きを振り返りやすくし、次の時間も意識させる。</p>

