

1. 単元名 「とおせんぼーる」(ゲーム領域 ボールゲーム)

2. 研究主題

課題の解決に向けて“運動の楽しさ”をそうぞうする子どもの育成

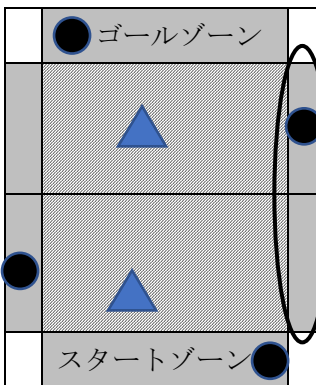
(1) 単元について

本学級の子どもたちは、自分の考えを伝えることは積極的にできる児童が多い。しかし、学習中に挙手をして発表する児童は固定化されつつある。そして、友達の考えを聞くことに課題があり、自分の中で課題が解決されると、友達の意見から自分の考えを広げたり、深めたりすることをやめてしまう児童もいる。「自分の考えを伝えたい」という気持ちを大切にしながら、友達の考えも取り入れ、自分の考えを広げたり、深めたりすることで共に学び合っていくことの良さを感じることも必要だと考える。

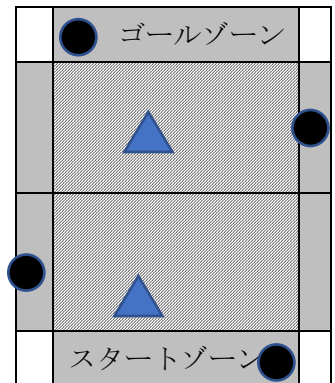
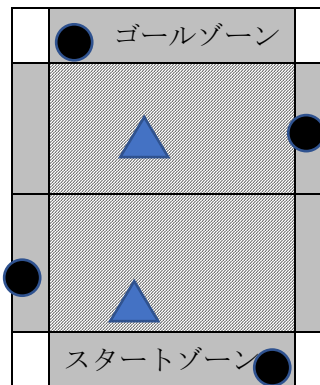
本単元は、スタートゾーンからボールをパスして運び、ゴールゾーンの味方がキャッチして得点するゲームである。このゲームには3つの場があり、パスの方法がそれぞれ異なる。1つ目は転がす場、2つ目は投げる場、3つ目は蹴る場である。それぞれの特性を考えながら楽しくできるようにする。ボール操作が3つ、ボールを持たないときの動き、ボールを捕る、止める動きのそれぞれの要素について整理しながらコツやポイントを積み上げていきたい。

とおせんぼーるの規則、場の説明

(コート図)



サイドゾーン



【転がす場】

【投げる場】

【蹴る場】

…攻める側が入る範囲
 …守る側が入る範囲
 …攻め
 …守り

はじめの規則

- ・ スタートゾーンからボールをパスで運び、ゴールゾーンでキャッチすれば得点。
- ・ パスはそれぞれの場で決められた方法で行う。
- ・ 攻めと守りの人が入れるマスは決まっていて、1マスに入れる人は1人。
- ・ 同じ側のサイドゾーンに入ることはできない。
- ・ マスの中では、ボールを持っていてもいなくても、自由に動いてよい。
- ・ ボールが外に出たり、守りにキャッチされたりした場合は、スタートゾーンから始める。

指導にあたり、まず、はじめの時間には、全体でそれぞれのパスの仕方を習熟できるよう時間をとり、特性に気付けさせる。例えば、蹴ると、コントロールしにくい、距離は出すことができることや、転がすと、スピードは出にくい、味方がキャッチしやすいなどがある。なかの段階では、ジグソーを用いた学習展開をする。3つの場についてそれぞれ学びを深め、チームに戻った際に学んできたことを広められるようにする。それぞれの場に分かれ、簡単な攻めや守りの動きやボールを持たないときの動きについて学ぶ。おわりには、学んできたことを生かして、ゲーム大会ができるようにする。

(2) 単元の目標

創造的実践力が見とれる姿	
<ul style="list-style-type: none"> ・簡単な規則を工夫できる。 ・攻め方を選ぶことができる。 	
主体的実践力が見とれる姿	協働的実践力が見とれる姿
<ul style="list-style-type: none"> ・運動遊びに進んで取り組むことができる。 ・簡単なボール操作と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。 ・場や用具の安全に気を付けることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・規則を守り誰とでも仲良く運動できる ・考えたことを友だちに伝えることができる。 ・勝敗を受け入れることができる。

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
簡単なボール操作と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。	簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができる。	運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。

(3) 活動構成の仮説

ジグソーを用いた学習展開をすることで、児童はより主体的に、協働的に学ぶことができる。

ジグソーを用いた学習展開をすることで、それぞれのグループで学んだ遊びを他の友達に共有することができ、体育科学習のグループで散見される、固定化された、「教える」「教えてもらう」という一方的な関係を崩して、全員が相互に学び合える状況をつくり出すことで、“運動の楽しさ”をそうぞうできる子どもを育成できるのではないかと考えた。

3. 指導計画（全 10 時間／本時第 9 時）

時数	学習活動と問題意識	子どもの意識	指導者の役割	指導者による評価		
				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
1 5 3	<p>これからどんな学習をするのだろう</p> <p>1. とおせんぼーるについて知る。</p> <p>2. 転がす、投げる、蹴る遊びを通して、基本的なパスの仕方を習熟する。</p>	<p>新しい単元が楽しみだな。</p> <p>面白そう！早くやってみたいな！</p> <p>きまりやマナーを守って楽しくしたいな。</p> <p>楽しい遊びだな。もっとしたいな。</p> <p>ボールは苦手だな。上手くできるかな。</p> <p>遊びを工夫してもっと楽しくしたいな。</p>	<p>○ とおせんぼーるのきまりやマナーについて指導する。</p> <p>○ 転がす、投げる、蹴る遊びを通して、楽しみながらパスができるようにする。</p>	<p>知識及び技能</p> <p>自分の課題の解決に向けて、自分の体を動かしたり、自分で考えたりすることができる。（主ア）</p>	<p>思考力、判断力、表現力等</p>	<p>学びに向かう力、人間性等</p> <p>自分の課題の解決に向けて、自分でアプローチし続けることができる。（創ア）</p>
4 5 6	<p>自分の場について詳しくなろう！</p> <p>3. それぞれの場でゲームをする。</p> <p>4. コツやポイントを見付ける。</p>	<p>自分がしっかり学習しておかないと…</p> <p>楽しいゲームだな！どんどんやりたいな。</p> <p>遠くへのパスは、キャッチが難しいな。近くのパスでつないだ方が良さそうだな。</p> <p>コツやポイントをたくさん見付けたぞ！チームのみんなに早く知らせたいな。</p> <p>ボールを持っていないときの動きも大切だな。</p>	<p>○ 3つの場に分けて、ゲームをさせ、よい動きを取り上げて称賛し、コツやポイントを見付けさせていくようにする。</p> <p>○ 見付けたコツやポイントを可視化し、整理していくようにする。</p>	<p>簡単なボール操作と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。</p>	<p>友達やチームの課題を解決するために、様々な視点や考えを基に、体を動かしたり、考えたりしている。（協イ）</p>	
7 5 9	<p>自分のチームに戻ってコツやポイントを広めよう！</p> <p>5. 自分のチームに戻って見付けたコツやポイントを広める。</p> <p>6. 自分の領域以外のゲームをする。</p> <p>9 時間目が本時</p>	<p>よし！もどってきたぞ！がんばろう！</p> <p>友達が教えてくれるコツも楽しみだな。</p> <p>実際に説明してみるとうまく伝わらないことがあるな。</p> <p>ここのマスに入る人はこんな人がいいよ。</p> <p>ここのマスではゴールゾーンも狙ってね！</p>	<p>○ コツやポイントを広める支援をする。</p> <p>○ 作戦やそれぞれのマスでの役割について問いかける。</p> <p>○ たくさん得点しているチームに注目させて自チームとの違いを考えさせる。</p>	<p>簡単なボール操作と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。</p>	<p>簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができる。</p>	<p>友達やチームの課題を解決するために、様々な視点や考えを基に、体を動かしたり、考えたりしている。（協イ）</p>
1 0	<p>最後はみんなで何かできないかな。</p> <p>7. 学んできたことをいかしてみんなでゲーム大会をしてみる。</p>	<p>どの場にも共通することがあるな。</p> <p>チームで考えた作戦をしてみよう！</p> <p>練習の時間では苦手な場の練習をしたいな。</p> <p>それぞれのマスでどんなことをすればいいか、はっきりしてきたな。</p> <p>友達ができるようになると、うれしいな。</p>	<p>○ 場の準備の方法やゲーム大会の行い方を説明する。</p> <p>○ 子どもたちが見付けたそれぞれの領域のコツやポイントを意識できるようにする。</p>	<p>友達やチームの課題を解決するために、自分の体を動かしたり、自分で考えたりして得た解決の方法を伝えることができる。（協ア）</p>	<p>課題の解決を通して、新たな意味を見出し、価値付けすることができる。（創イ）</p>	<p>運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。</p>

5. 本時の目標

- ・ コツやポイントを生かした攻めや守りの動きができる。【知識及び技能】【主体的実践力】
- ・ 考えたことを友達に伝えることができる。【思考力・判断力・表現力等】【協働的実践力】
- ・ チームの課題解決に向けて、様々な視点を持って考えることができる。【創造的実践力】

6. 本時の展開

活動内容	子どもの意識の連続性	評価 (○) と支援 (◆)
<p>1. 前の時間に見つけたコツやポイントについておさらい</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ うまくできたことや新しい気づきについて聞く。 <p>2. 本時のめあて、流れの確認 (本時のめあて)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>2人でつながる守り方を考えよう。</p> </div>	<p>うまくコツやポイントを伝えられるかな。</p> <p>今日はどんなゲームになるだろう。楽しみだな。早くやってみりたいな。</p> <p>考えた作戦通りできるかな。できなかったらどうしよう。</p> <p>友達と楽しくできるといいな。</p> <p>せめが上手になってきて、たくさん点を入れられてしまうな…。</p>	<p>◆前時までの学習を想起させ、本時の学習と繋げる。</p> <p>◆本時の流れとめあてを確認する。</p> <p>◆前時の良い動きや体育ワークから本時での課題を話し、めあてに繋げる。</p> <p>◆2人で協力してする守り方を考えられるように環境を整える。</p>
<p>3. ドリルゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 転がす、投げる、蹴る動きを順番にキャッチボールをして体を温める。 <p>4. タスクゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 4対2のボール回し 	<p>さあ！思い切り動こう！準備運動でしっかり心と体の準備をしよう！</p> <p>準備運動からチームで気持ちを合わせて動こう！</p> <p>体が温まってきたな。さあ、今日のゲームもチームで頑張ろう！</p>	<p>◆運動量を確保し、十分に体を温めることができるようにする。</p> <p>○きまりを守り仲よく運動できている。【態度】</p>
<p>5. ゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ とおせんぼ一をする。 ・ 2分×6セット <p>(転がす、投げる、蹴るの攻めと守り)</p>	<p>今まで目の前のボールだけ見て守っていたな。</p> <p>同じところを守っていたらもったいないな。友達にも伝えたいな。</p> <p>役割がはっきりすると、動きやすくて楽しいな！</p> <p>他の友達にも教えてあげよう！</p> <p>あの子はたくさん止めているな。何が上手いのかな。</p>	<p>◆遊びの楽しさを味わえるように支援する。</p> <p>◆個別に支援が必要な児童のいるグループを中心に、声掛けを行う。</p> <p>○考えたことを友達に伝えている。【思考・判断・表現】</p> <p>○コツやポイントを生かした攻めや守りの動きができている。【知識・技能】</p>
<p>5. ふりかえり</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 二人での守り方を考えられたか。 ・ 新しく気付いたことはあったか。 	<p>○○さんの動き方が上手になっていたよ。</p> <p>○○さんが伝えてくれたコツやポイントで守れたよ。</p>	<p>◆自分や友達の伸び、新しく発見したことについて交流できるようにする。</p>
<p>6. 整理運動、片付け</p>	<p>友達に言われて気づいたことがあったよ！</p> <p>楽しかったな。また楽しくできるようにしっかり体を伸ばしておこう。</p>	<p>◆使った体の部位をしっかりほぐすようにする。</p> <p>◆全員で片付けができるようにする</p>