

1 年 体育科学習指導案

授業者 赤渕 航史

1. 単元名「ころがせころころ！とめるバシッ！～つながりキャッチフロアボール～」

(E ゲーム ア ボールゲーム)

2. 単元の目標

○ゲームの運動目的に向かうとともに、相手に取られないようにボールをつないだり、相手につながらないように転がしてきたボールを防いだりする。 [知識及び技能]

○ゲームの勝利のために、自分やチームメートの動きを考え、考えたことを試したり、チームメートに伝えたりする。 [思考力、判断力、表現力等]

○きまりを守り、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりしながら、キャッチフロアボールに進んで取り組もうとする。 [学びに向かう力、人間性等]

3. 子どもと教材

(1) 子どもについて

本学級の子どもは「自分はこうしたい！」「自分はこれができるようになりたい！」という前向きな自分の思いをきちんともっていて、その実現に向けて日々学校生活を送っている。入学当初は新しい学校生活に対する不安や心配から、自分から教師に思いを伝えられず、泣き出してしまう子どももいた。しかし、学校生活が進むにつれて次第に変化が見られ、友達や教師との関わりが濃くなっていき、信頼関係が構築されてきた。その中で学校や学級が安心できる場となり、生き生きと活動できる自分の居場所であるという認識をもち始めてきたように思う。6月から始まった係活動にも意欲的な姿を見せる子どもが非常に多い。どの子どもも自らの係に強い責任感をもち、係の仲間同士で連携を取ったり、自らの係の立場からクラス全体に伝えたいことを帰りの会で積極的に発信したりしている。「自分にしかない○○係」という明確な立場、「自分の行動が学級のためになっている」という思いが子どもの意欲を高め、活動を支えているのではないかと思う。今まさに彼らは自らの居場所の中で自分ができることを一つずつ増やしている最中である。

そのような子どもがより活動への意欲を高め、前向きに取り組む際の支えになるのが「めあて」の存在である。運動会の団体競技「大玉運び」に向けた話し合いの場面ではこんなことがあった。「勝ちたい」という思いを強く主張する子どもが多い中、「他のクラスとも仲良くしたいから引き分けでもいい」と主張する子どもが何人かいた。それぞれの立場から自らの思いをぶつけ合い、一年生なりに運動会を行う意味や練習にどう臨んでいくべきかを学級全体で共有し、最終的には「みんなの力を合わせて全力でやって勝つ」という全員で納得しためあてとなった。目指す姿が共通理解できたことで、練習にも一段と熱が入っていった。結果的には勝つことはできなかったが、「負けは悔しいけど、練習からみんなで頑張ったから楽しかった。運動会は大成功だった」などの振り返りにも見られたように、結果だけでなく、めあての実現に向けて学級全体が全力で取り組んだ過程にも目を向けられた子どもも多かった。

体育科で6～7月にかけて行ったフラフープを使った運動遊びでは、子ども一人ひとりが自らがやってみたい動きの実現に向けて試行錯誤しながら練習を行っていた。全員が「自分はこの動きができるようになりたい！」という明確な思いがあったことで、単元を通して子どもの思いが高まり続けていったように感じた。その中で自らの動きの実現に向けて多くの子どもが仲間の動きに目を向けていた。動き自体は個人で取り組むものであったが、自分の動きと似ている友達にアドバイスを求めに行く子ども、友達が披露した動きにチャレンジする子どもなど、個で向かう学習の中にも、確かに仲間の影響を受けた表れが見られた。子どもには自らのもつ可能性に目を向け、よりよいものをつくっていく意識を高め、

粘り強く行動してほしい。その過程において、仲間との関わりが生まれることによって自らにはなかった新たな気付きや発見が生まれ、子どもの学びがより加速すると考える。また自らが仲間の学びに貢献できたという思いを抱く経験をすることが、その子どもの大きな自信にもつながるであろう。子どもがチームという枠組みの中で、全員が同じ運動目的に向かい活動することで、より仲間の存在に焦点を当てていき、協同的な学びの実現に向けて歩みを進めていくはずだ。

以上のことから本単元では、運動目的が明確で、役割がはっきりしており、自分の役割に合った動き方を考えながらもチームメートの動きにも自然と目を向けられ、チームメートと協同的に学びに向かえるような運動に出合わせたいと考えた。

(2) 教材について

- ・ 1チームの人数は4～5人とする。(うち4人がプレーする)
- ・ 1ゲーム4分とする。(2分でシューターとキャッチャーが交代)
- ・ ボールはソフトフォームボール(詳しくは後述)を使用する。
- ・ シューターからキャッチャーまでパスが通れば1点で、攻撃権がうつる。(得点はゴム紐の下、コーン内側を通った場合のみ)
- ・ 相手のシューターはパスが通されないように止める。止めたらその場で攻撃権がうつる。
- ・ パスされたボールをキャッチができずに外側の線を出た場合、コーンの外側を通った場合は攻撃権がうつる。
- ・ 1ゲーム終了後、得点が多いチームを勝ちとする。

図1 キャッチフロアボールの主なルール

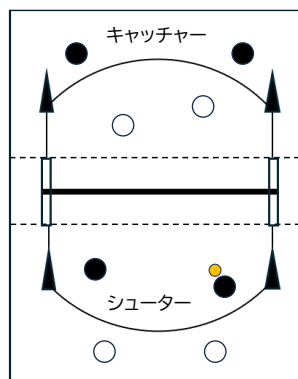


図1-2 コート図



図1-3 ソフトフォームボール

本単元で扱うキャッチフロアボールは攻めと守りに分かれ、攻めのシューターはボールを転がして相手コート奥の味方のキャッチャーにパスが通れば得点であり、守りは相手にパスを通させないように転がってきたボールを止めて得点を阻止し、その合計得点で勝敗を競うゲームである。運動目的は「相手に阻止されずに味方同士でパスをつなぐこと。また、その相手同士のパスを阻止すること」である。子どもが行う主な動きはどちらも手で操作する「転がす」と「止める」である。転がす動きは上投げの動きや蹴る動きに比べると動きの実現は難しくなく、狙ったところにボールを動かしやすいので、ボールを使った運動に苦手意識がある子どもも安心して取り組めるだろう。止める動きに関しては、浮いたボールではなく、転がったボールを止めるので、手だけでなく、体全体で止めることもでき、技能面の差が生まれにくい。ボールはソフトフォームボールを使用する。(図1-3参照) このボールは、生地が柔らかく、体に当たっても痛くなく、ボールに触れることに恐怖心をもっている子どもでも安心して操作できる。一年生でも片手でつかむことができ、一定の重さもあるため、狙ったところに転がしやすいのもこのボールの特徴である。子どもが転がす強さやコース、タイミングなどに注目しながら味方同士でパスをつなぐ方法について思考を広げていくことができるように、コートの中央に一定の高さでゴム紐でネットを作り、その下を通過することを条件とする。ボールがフロア上を移動するという安心感を得た子どもが、積極的にボールに触れながら思い通りに転がす動き、止める動きを十分に味わってほしいと考える。

攻めに関してはシューターは守りに止められないように味方にパスを通すこと、キャッチャーはシューターからのパスを確実に受け止めることを子どもが目指すであろう。ただし、それを阻止しようとする相手がいるため、シューターとキャッチャーの連携が得点への大きなポイントである。そこでシューターはキャッチャーとタイミングを合わせながら相手が防げないコースを狙うことになる。シューターはボールを保持したまま何歩でも移動できることや、キャッチャーは指定された範囲であれば動いてよいことなどのルールを加えることで、シューターとキャッチャーの動きのどちらにも思考の余地が生まれ、作戦の幅も広がってくる。一方、守りに関しては相手の動きに合わせてボールのコースを予測して動いたり、相手にパスをつながせないように2名の立ち位置を工夫したりするであろう。これらのルールや環境設定により、子どもがチーム内で目的とその実現に向けた作戦を共有し、チームメートと力を合わせて取り組む姿を支えていきたいと考えた。

シューターやキャッチャーのポジションをローテーションすることをルールとしていくことで、全員が同じ役割を経験することになり、チームで作戦を考える際のコミュニケーションがより活発になるであろう。自分の思いをチームメートに伝え、共通のめあてに向かって思いを高め合えることができる本学級の子もたちだからこそ、チームメートと意思疎通を図りながら動きを楽しむことを通してさらにその良さに磨きがかかり、チームメートとの関わりに大きな手応えを感じられるのではないかと考える。

4. 本単元における『その子らしく学ぶ』～本単元で願う「心の動きを伴う経験によってその子に還るもの」～

キャッチフロアボールに出合った子どもは、柔らかく片手でもつかめるボールの扱いやすさから、意欲的にボールを転がしたり、ボールを止めたりするであろう。転がす動き、止める動きにボール転がしゲームやウォーミングアップの中、何度も触れることで、子ども同士で動きを共有しながらゲームにつながる動きを自得できるようにする。そうすることで思い通りの方向に転がすことができたり、転がってきたボールを手元で止めたりすることを楽しさや喜びを感じ、より自信をもってゲームに取り組んでいくことができるだろう。

また、単元を通してチーム対抗戦の時間を多く確保している。上述の転がす動き、止める動きに慣れた子どもが、壁として感じるのが相手の守りの動きであろう。ゲームを経験する中で自分1人だけでは勝つことができないこと、チームメートとの連携が得点や失点の阻止につながることに気づき、チームで作戦を考えることの重要性を感じるのではないか。シューターのパスがキャッチャーにつながる前に守りに阻止されてしまっていることが続いたある子どもは、相手シューターに防がれないコースでパスをつなぐことを目指し、チーム内でイメージの共有を図るであろう。またある子は、パスの弱さが阻止されている原因だと考え、チーム内で転がす練習を重点的に行うであろう。どの子も自らの動きをイメージしてからゲームに臨むことができるように、練習や前のゲームから感じた継続したい点や改善点を伝え合う作戦タイムの時間を試合の前後、試合間で十分に設ける。その際には教師がそのチームがゲーム内で得点できた場面を取り上げ、その動きがどう得点につながっていたかを価値付けたり、どのように動けばよいかを一緒に考えたりすることで自信をもってゲームに臨めるように支えていきたい。自分やチームのイメージの共有が図られ、それがゲームの中で実現したときは、子どもは大きな喜びや達成感を抱き、より前のめりに運動に向かっていけるはずである。

このように自らの動きを高めながらも、チームで作戦を共有したり、その中で自分の役割に合った動きを考え、実践したりすることをくり返す中で、自チームはもちろん、自分以外の仲間の動きにも自然と目を向け、動きの良さを吸収していくであろう。単元を通して勝敗だけにこだわるのではなく、個人やチームで思い通りに動けた喜びや達成感にも目を向け、仲間との関わり大切さも感じてほしい。この学びを経験した子どもが、自分やチームの動きの変容や、仲間と関わり合いながら学んできた過程を振り返り、自分自身の成長を実感できるようにしたい。

5. 単元構想（全6時間扱い／本時は第⑤時）

＜教師の投げかけ＞

子どもの表れ	最終時における子どもの表れ
--------	---------------

① <ボール転がしゲームをやろう>

- | | |
|----------------|---------------|
| ・まっすぐ転がすのは難しいよ | ・チームでやるのは楽しそう |
| ・もっと速く転がしたいな | ・Y男は転がすのが上手 |

<キャッチフロアボールをやってみよう>

- | | |
|------------------------------|----------------|
| ・ドッジボールと少し似ているね | ・それぞれに役割があるのか |
| ・ネットの下を転がせばいいんだな | ・味方にパスできれば得点だね |
| ・転がすのが楽しいけど難しいな。得点をたくさん取りたいな | |
| ・もっとたくさんゲームをやってみたいよ | |

○教師の働きかけ

○転がす、止める動きに親しめるように、ボール転がしゲームで全員が両方の動きを経験できるようにする。

○初めて取り組むネット型ゲームであるため、子どもがゲームのイメージをもてるように映像を用意する。また、その際に基本的なルールも一緒に確認する。

② <キャッチフロアボールをやってみよう>

- | | |
|----------------|------------------|
| ・僕が転がしたパスをとってよ | ・キャッチャーはどこにいるの |
| ・全然得点が入らないな | ・守りで一点も入れさせたくないよ |

<勝つためにはどうしたらいいのだろう？>

- | |
|--------------------------------|
| ・強いパスで転がしたいけど、キャッチャーの取りやすさも大事だ |
| ・チームで声を出した方がいいよ。作戦も考えてみたいな |

③ <チームのパワーアップタイムをとろう>

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| ・強く転がすからね。ボールが転がったところにすぐに動いて | ・キャッチャーはシューターの動きをよく見ていてね |
| ・キャッチャーは相手の守りに止められないコースに入ってよ | ・相手をだましたほうがいいんじゃない。フェイントはどうか |

<レベルアップゲームをやろう>

- | | |
|---------------------------------|-----------------------|
| ・強く転がしたら相手に止められる前にパスができたよ | ・相手の守りの間をパスを通して2点取ったぞ |
| ・キャッチャーは横に広がって | ・フェイント作戦を多く試そう |
| ・練習の転がし方が試合でも何回かできたけど、もっと練習したい | |
| ・シューターとキャッチャーでボールを転がす時のサインを決めよう | |

④ <大会に向けて、チームでパワーアップタイムをとろう>

- | | |
|-------------------------------|------------------------------------|
| ・守りの2人の間をねらおう | ・ぼくがシューターで右に動いたときは左側に転がすから準備しておいてね |
| ・ボードで動き方を確認しようよ | ・守りのときは2人で横並びね |
| ・シューターが転がす瞬間にキャッチャー2人は横に広がってね | |

<レベルアップゲームをやろう>

- | | |
|------------------------------|----------------------------|
| ・ぼくが転がすときC子がさっと動いてくれてパスが通ったよ | ・S男さんが守りのとき声をかけてくれて動きやすかった |
| ・チームがレベルアップしているから大会が楽しみだ | |
| ・声が出るようになってみんなが動きやすくなったね | |

⑤ (本時) <つながりキャッチフロアボール大会(パート1)を開こう>

- | | |
|---------------------------------|---------------------------|
| ・M子さんは受け止めるのが上手だから強いパスでも得点になったよ | ・キャッチャーは守りに邪魔されないうところに行くよ |
| ・シューターは自分が動くと相手も動くから転がしやすくなる | ・フェイント転がしをたくさんやって得点を取ろうね |

<次回の大会(パート2)に向けてパワーアップタイムをとろう>

- | | |
|-------------------------------|--------------------------------|
| ・Eチームはパスのスピードが速いから相手をよく見ていようね | ・失点が多いから、守りの時は手を思いっきり広げてじゃましよう |
| ・右に転がすふりをして左に転がすからね | ・フェイントは相手が困っていたから今度も絶対やろう |

⑥ <つながりキャッチフロアボール大会(パート2)を開こう>

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| ・守りでボールを止めた時はすぐに転がせば得点できるぞ | ・相手の体の向きや視線でどこに転がしそうか予想できそう |
|----------------------------|-----------------------------|

- | |
|--|
| ・僕も得点できたけど、チームメートもたくさん得点していてすごかった。1回しか勝てなかったけど、みんなと一緒にできて楽しかった |
| ・チームみんなで作戦を考えて成功したときはうれしかった。他の体育でもみんなと協力したい |
| ・友達のアドバイスのおかげで得点ができたと |

○どのように転がすとねらったところに転がせるかがイメージできるように、体全体を使って転がす A 男の動きを取り上げ、転がし方を全体で確認する。

○チームで作戦を考えたり、いつでも練習ができたりするように、各チームに作戦ボードとボールを用意しておく。

○パワーアップタイムで考えた作戦の手応えが感じられるように、レベルアップゲームで作戦に触れた動きがあれば認め、価値づける。

○次時以降のゲームに向けてこれまでの作戦と動きの確認ができるように、チーム内で共有する時間を十分に確保する。

○どうすれば得点できたり、失点を減らしたりできるか考えられるように、攻め、守りともにチームメートと連携をとって動く姿を全体に紹介する。

○A 男がよりチームメートの動きに目が向くように、得点に至るまでにチーム内でどのような動き方の工夫があったのかを一緒に確認する。

○自分やチームの動きをもとに次への準備ができるように、各試合を iPad で撮影し、いつでも見られるようにする。

○勝った、負けたに一喜一憂するのではなく、それまでのプロセスに目が向くよう、自身の動きの変化やチームメートとの関わりについて価値付けていくようにする。