

体育科における授業づくりのポイント

境 竜馬

1 体育科における主眼について

体育科では、授業の主眼を二つの観点から書きます。一つは、内容【知識及び技能】です。二つは、その内容を捉えるための見方や活動【思考力、判断力、表現力等】を書きます。

○ 主眼の作り方の例

主眼1 (主に技能) ~を身に付けることができるようにする。

2 (身に付ける動きのポイント) ~に着目し、~を考え、~に伝えることができるようにする。

【第4学年「キャッチバレーボール」の主眼の例】

①…主眼1 ②…主眼2

1 学習指導要領 (96 ページ, 99 ページ 一部抜粋) 内容の焦点化

- (1) ネット型ゲームでは、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって、易しいゲームをすること。
- (2) 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦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。

- ① 身に付ける動きは、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動き。
- ② 易しいゲームを行うための規則や作戦を考え、友達とその動きについて伝え合わせる。

2 学習指導要領 (98 ページ 一部抜粋) 内容の具体化

- ・いろいろな高さのボールを片手、両手もしくは用具を使ってはじいたり、打ちつけたりすること。
- ・相手から飛んできたボールを片手、両手もしくは用具を使って相手コートに返球すること。
- ・ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に移動したりすること。

- ① 基本的なボール操作は、片手、両手を使ったパスや返球の動きで、ボールを持たないときの動きは、操作のための体の向きや移動のこと。
- ② 着目するのは、位置、向き、速さ、動かし方。

3 本時と前後の内容のつながり

【前時まで】

【本時】

【次時以降】

ボールをつないで相手コートへ返すためのチームの動き

状況に合わせて自他の役割を判断し、適切に動くこと

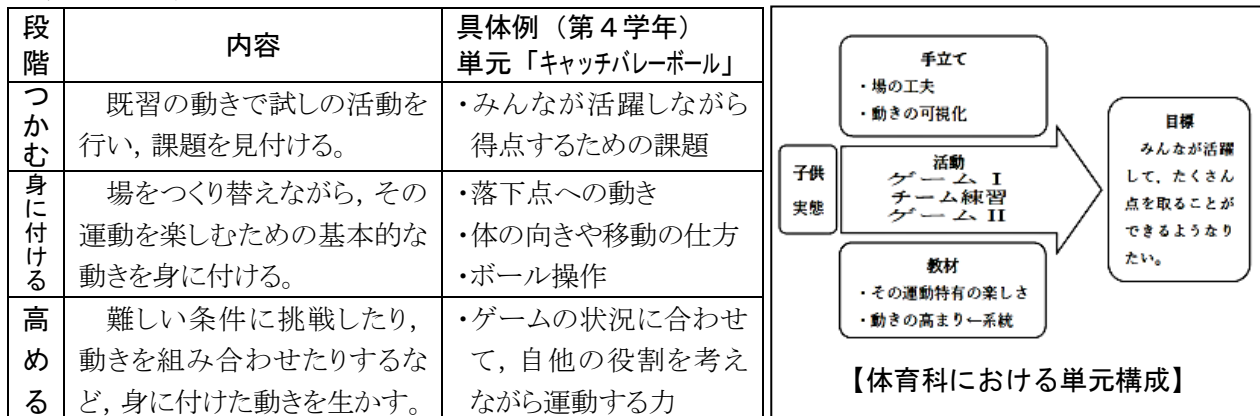
- ① 前時は、正確に相手コートへ返す動きだから、本時は、強いボールを返す動きを身に付けさせよう。
- ② 子供の願いや課題意識から本時の動きが高まるような規則や活動を設定する。

- ① 落下点に入って捕球し、こちらを向いた前方の味方へパスし、受けた後、はじく味方の方を向き、山なりの緩いボールを上げ、はじいて強いボールを相手コートへ返す動きでゲームを楽しむことができるようにする。
- ② 3人目が強いボールをはじいて返すためのチームでのつながり方に着目し、1人目や2人目のパスの仕方を考えながらチームで練習を進め、動きのコツについて動作や言葉、絵図などで伝え合うことができるようにする。

2 体育科における単元指導計画について

体育科では、単元を通して、動きを場づくりの工夫によって段階的に高めながら、その運動特有の楽しさを味わうことができるようにすることが大切です。

体育科の単元指導計画では、まず、既習の動きで新しい条件の場に挑戦し、課題を見付けます。次に、課題を解決するために、場をつくり替えながら基本的な動きを身に付けます。最後に、難しい条件で動きを発揮したり、組み合わせたりすることで、その運動特有の楽しさを味わいます。この過程を踏むことで、現状の動きを目指す動きへと高めていきます。



3 体育科における一単位時間の学習過程について

体育科では、前時までの場と本時の場の比較から課題をつかみ、試しの活動で見通しをもち、練習や交流を通して動きを身に付け、高まった動きを主運動で発揮する学習過程において、運動量の確保や子供同士の関わりを大切にします。

○ 一単位時間の学習過程（波線は、ICT活用）

段階	子供の活動	○教師の具体的支援
導入	<p>○ これまでの場と新しい場を比較して、本時学習で身に付けたい動きからめあてについて話し合う。</p> <p>前回までの場 ← 比較 → 本時の場</p> <p>めあて □□ができるようになろう。</p>	<p>○ 本時の課題に気付かせるために、<u>前時の動きを映像で振り返り</u>、本時の場で何ができるようになりたいか交流する場を設定する。</p>
展開	<p>○ 新しい場での運動である主運動Ⅰに挑戦し、動きを身に付けるための見通しを立てる。</p> <p>・～したら、できるようになりそう。 ・～を工夫したら、できるようになりそう。</p> <p>○ 自己の課題解決のために、より易しい場で友達と動きを見合いながら運動し、動きを身に付け高める。</p> <p>自分で動いた感覚 ← 比較 → 他者の評価</p> <p>見通した動きのコツで実際にできているか確かめる。</p> <p>○ 主運動Ⅱを行い、身に付け高めた動きを実感する。</p> <p>挑戦した実際の動き ← 比較 → 課題解決した動き</p> <p>身に付けたり、高めたりした動きを実感する。</p>	<p>○ 動きを身に付けるための視点を明確にさせるために、<u>挑戦した実際の動きを振り返り</u>、どのように動くことが大切かを交流する場を設定する。</p> <p>○ 自己の課題を解決しながら運動を楽しませるために、友達と動きを見合う場を設定する。</p> <p>○ 動きの高まりを実感させるために、<u>これまでの動きと身に付けた動きを比較する場</u>を設定する。</p>
終末	<p>○ 学習内容を振り返り、本時学習のまとめをする。</p> <p>まとめ …すると□□ができるようになった。</p> <p>○ <u>個人の振り返りを交流し、全体で学習を振り返る。</u></p> <p>・できるようになった動き ・友達との関わり</p>	<p>○ 動き方を知識として定着させるために、動きのコツについて問う。</p> <p>○ 効果的な学び方を振り返らせるために、<u>どうやったらできたか</u>を問う。</p>

4 体育科における ICT の活用について ※ ICTの活用は主眼達成の手立てであり、目的にならないように気を付けます。

体育科では、ICTの活用について大きく二つの用い方があります。

- ・ 自己の動きを客観的に捉えるために、撮影した動画で動きを振り返る用い方
- ・ これまでの思考を振り返るために、手描きのデータを撮り貯めて振り返る用い方

○ 体育科における ICT を活用した学習過程

