

第4学年A組 体育科学習誘導案

教諭 神谷 翔貴

単元 4 Aカットインゲーム

(本校教育課程 体育科単元 第10項 11月上旬～11月下旬 8時間)

「単元の問題」を提起する根拠

○ 子どもの興味・関心の実態

本学級の子どもは、休み時間になると運動場へ出て、ドッジボールをして遊んでいる。その様子を観察すると、ボールを投げて相手に当てたり、投げられたボールを捕ったりすることに興味をもっていることが分かる。教室にいくつかのソフトフォームボールを置くと、2人組になり、キャッチボールをする遊びを始めた。また、その2人の距離が徐々に遠くなっていくとともに、他の子どもが、投げられたボールを阻止する遊びに夢中になっていた。なぜそのような遊びを始めたのか尋ねると、「狙った人にボールをうまく投げられると楽しいからです。」「他の人に邪魔されないように投げて、相手が捕ってくれると成功した感じがするからです。」と発言していた。このように、狙ったところにボールを投げることや、「投げる」「阻止する」「捕る」の役割に分かれて遊ぶことに関心を高めている。

○ 子どもの能力の実態

本学級の子どもは、片手や両手でボールを保持し、ある程度狙ったところにボールを投げるができる。しかし、状況を考えて力を加減し、方向を定めて投げたり、投げられたボールを捕ったりすることができる子どもは少ない。また、ボール保持者と自分の間に守る者がいる状況でも移動することができる子どもも少ない。更に、誰もが楽しくゲームに参加することができる規則を工夫したり、チームの課題に関して考えたことを友達に動作や言葉で伝えたりすることができる力も十分に育っているとは言えない。

○ 社会からの要求

スポーツ庁が令和4年3月に策定した「第3期スポーツ基本計画」では、新型コロナウイルスの感染拡大によって、令和2年度末から子どもを取り巻く環境が一変し、子どもの体力レベルの低下傾向が進む状況を示唆している。また、依然として運動をする子どもとしない子どもの二極化傾向が続いていると示している。この学習を通して基本的なボール操作と、ボールを持たないときの動きを身に付けることは身体能力の向上につながると考える。また、課題の解決に向けて、友達のよい動きを伝える中で、ゲームの楽しさを子ども全員が味わうことは、他者と関わりながら運動に取り組む態度を育み、運動好きな子どもを増加させることにつながると考える。これらのことから、生涯にわたって運動やスポーツを継続し、心身共に健康で幸福な生活を営むための資質・能力の育成が求められている現在の体育科の学習の方向性という点からも、大変意義がある。

○ 教科系統上の要求

本学級の子どもは、第3学年までのゲーム領域の学習において、的を狙う簡単なゴール型ゲームや、ネット型ゲームを経験している。第4学年では、物ではなく、人をねらうゲームを行い、自分と狙う人の間に相手がいる状況を生み出すことで、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きの基礎を養うことをねらう。このことは、第5学年及び第6学年のボール運動において、投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶ、手渡すといったボール操作とボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きによって攻守入り混じった簡易化されたゲームや陣地を取り合う簡易化された運動を行うゲームを行う学習へと発展する。

単元の問題

みんなでパスをつなげてシュートをし、楽しく4 Aカットインゲームをしよう。

- みんなが楽しめる4 Aカットインゲームの規則を工夫しよう。
- みんながたくさん得点できる動きをつくってゲームをしよう。
- 4 Aカットインゲーム大会をしよう。

目 標

<知識及び技能>

- 4 Aカットインゲームの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知ることができる。
- 狙ったところにパスをしたり、ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動したりすることができる。

<思考力、判断力、表現力等>

- 誰もが楽しくゲームに参加できるように、プレイヤーの人数、プレイ上の緩和や制限、得点の仕方などの規則を選ぶことができる。
- ボールを持っている人と持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んだり、課題の解決のために考えたことを友達に伝えたりすることができる。

<学びに向かう力、人間性等>

- 4 Aカットインゲームに進んで取り組み、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、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりしようとする。

誘 導 の 着 眼

【着眼1】 個の内発的動機付けを促すための学習材「4 Aカットインゲーム」

子どもが「うまくなりたい」「気持ちよさを味わいたい」「攻め方を工夫したい」という意欲を喚起し、単元を通して「どうすればたくさん得点できるか」という問題をもつことができるように、またゲームの状況に応じて、自分、味方、相手、ゴール等の位置に応じてどのように行動するとよいかを判断しながら、運動を行うことができるように、以下の点に留意した学習材と単元展開の工夫を行う。以下の「4 Aカットインゲーム」の学習材を単元に位置づける。

	見いだす	挑む・つくる	生かす・ふり返る
ボール	子どもが投げやすく、当たった際の恐怖感を感じないボールを使用する。		
ゴール	エンドラインから3メートルのエリアが1点	エンドラインから3メートルのエリアが2点 更にそこから3メートルのエリアが1点	
人数	3人対3人で行う。		
規則	前後半制で各4分。時間内に多く得点したチームの勝ち。 コート内のゴールエリアでボールを捕れば1点。 ボールを持ったまま歩けない。		ピボットは可。

【着眼2】 個が選択・決定しながら問題解決をするための支援

子ども一人ひとりが「どうすればたくさん得点できるか」という問題解決をすることができるように、以下の支援を行う。

いつ	ねらい	選択・決定する対象	支援
「見出す」から「挑む・つくる」の前半	誰もがパスやシュートの楽しさを味わうことができるようにする。	プレイヤーの人数、プレイ上の緩和や制限、得点の仕方などの規則。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 試しのゲームを行う時間の設定 ・ ゲーム後の感想の交流を行う活動の設定 ・ ゴールエリアの拡張、攻め専門プレイヤーなどの規則工夫の提示
「挑む・つくる」後半から「生かす・ふり返る」	誰もが得点するための動きを身に付けることができるようにする。	得点するための作戦とその作戦に応じた動き。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 個人戦術・グループ戦術の提示やネーミング ・ ICTを活用した作戦を共有する時間の設定 ・ 得点場面に焦点化した練習時間の設定 ・ ゲーム状況を想定した発問

展開計画（総時間数 8 時間）

	主な学習活動	教師のねらいとその手立て	評価の規準と観点
見 い だ す	1 試しの 4 A カットインゲームを行い、本単元を設定する。 1	○ 問題を見だし、本単元を設定することができるように、試しの 4 A カットインゲームを行い、感じたことを基に話し合う活動を設定する。	○ 4 A カットインゲームに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動している。 (主体的に学習に取り組む態度)
	中心問題 みんなでパスをつなげてシュートをし、楽しく 4 A カットインゲームをしよう。		
挑 む ・ つ く る	分析問題 1 みんなが楽しめる 4 A カットインゲームの規則を工夫しよう。		
	2 みんなが楽しめる規則を工夫して、ゲームを行う。 3	○ 誰もがパスの楽しさや喜びを味わうことができるように、「みんなが楽しめる規則」の視点に沿って、コート内の人数やボールを保持して動ける歩数などの規則について話し合い、試す時間を設定する。 ○ 誰もがシュートの楽しさや喜びを味わうことができるように、「みんなが楽しめる規則」の視点に沿って、ゴールエリアの大きさについて話し合い、試す時間を設定する。	○ 誰もが楽しくゲームに参加できるように、プレイヤーの人数プレイ上の緩和や制限、得点の仕方についての規則を選んでいる。 (思考・判断・表現) ○ 狙ったところにパスやシュートをしている。 (知識・技能)
	分析問題 2 みんながたくさん得点できる動きをつくってゲームをしよう。		
	3 みんながたくさん得点できる動きをつくり、ゲームを行う。 ＜本時 2 / 3 ＞ 3	○ 誰もが得点の機会を得ることができるように、モデルとなる作戦を提示するとともに、選んだ作戦をチームで試すタスクゲームの時間を設定する。 ○ ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動することができるように、パスが繋がりやすい位置や得点できる位置を見付けながらチームでの練習やメインゲームに取り組む活動を設定する。 ○ 新たに生まれたチームの課題を解決することができるように、ゲーム後にチームで作戦について話し合い、試す時間を設定する。	○ ボールを持っている人と持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んでいる。 (思考・判断・表現) ○ ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動している。 (知識・技能) ○ 課題の解決のために考えたことを友達に伝えている。 (思考・判断・表現)
生 か す ・ ふ り 返 る	分析問題 3 4 A カットインゲーム大会をしよう。		
	4 4 A カットインゲーム大会をして、単元をまとめる。 1	○ これまでの学習を生かすことができるように、4 A カットインゲーム大会を設定し、単元を通してできるようになったことについて振り返る時間を設定する。	○ 勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりしようとしている。 (主体的に学習に取り組む態度)

(1) 主眼

自分と相手, 自分とゴール, 味方と相手等の位置関係に着目し, パスが繋がりやすい位置や得点できる位置を見付けながらチームでの練習やメインゲームに取り組む活動を通して, ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動することができるようにする。




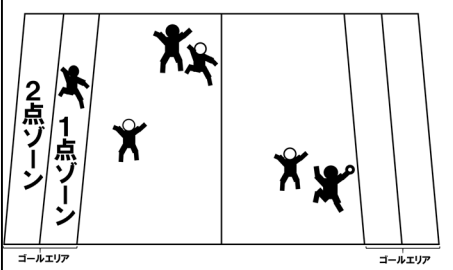

(2) 本時における学びを愉しむ子どもの姿

ゲームにおける, 自分, 味方, 相手, ゴールエリア等の位置関係に着目し, どのような動きが望ましいかを考え, その動きを試す姿。【つくる】

(3) 準備

ボール, 規則の掲示, 作戦ボード, 対戦表, ビブス, 学びの足あと

(4) 展開

学習活動と子どもの意識	誘導上の留意点(○)と評価(※)
<p>1 準備運動をし, 本時学習のめあてをつかむ。</p>	<p>○ 本時のめあてをつかむことができるように, 前時までのチームや個人の課題を確認する時間を設定する。</p>
<p>守りがつかない場所に動き, みんなでたくさん得点しよう。</p>	
<p>2 4Aカットインゲームをする。</p> <p>(1) ゲーム1をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>< 4Aカットインゲームの規則 ></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 3人对3人で行う。 ・ 4分で前後半交代をする。 ・ ボールを持ったまま1歩まで歩ける。 ・ ゴールエリアでボールを捕れば得点が入る。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>相手にパスカットされないように, 横に広がって「三角形作戦」をやってみたらどうかな。</p>  </div> <p>(2) 作戦を選び, 練習をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>「三角形作戦」をしたけれど, 守りがついてきたよ。次はどうすれば得点できるかな。</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>パスしたらすぐにゴールの近くまで走ると守りがついてこないことが分かったよ。「パスアンドラン作戦」をやってみよう。</p>  </div> <p>(3) ゲーム2をする。</p>	<p>○ 状況に応じて守りがつかない場所に気付くことができるように, ゲーム中に見取った望ましいチームの動きを紹介する時間を設定したり, ゲーム状況を焦点化し, 「こんな時はどうしますか。」等の発問をしたりする。【着眼2】</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>○ ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間を見付けることができるように, チーム内で攻守に分かれ, ハーフコートを使って練習を行う時間を設定する。</p> <p>○ ゲームを通して考えたことをチームの仲間と伝え合い, 次のゲームに生かすことができるように, 「どうすれば○○さんは得点することができるようになりますか。」等の個と個の考えをつなぐ発問をする。【着眼2】</p> <p>○ 「作戦タイム」を生かして, 状況に応じた動きをつくることができるように, ゲーム2を設定する。</p> <p>※ ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動することができている。</p>
<p>3 本時の学習をふり返る。</p> <p>・ チームでのふり返り ・ 個人のふり返り</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>守りがつかないようにするために, パスをしてすぐにコートや相手を見て走りました。守りがつかない場所に動くと, たくさんパスがもらえて得点が入るとわかりました。</p>  </div>	<p>○ 選んだ作戦がゲームで使えたかを確認し, 新たな課題を見付けることができるように, チームでのふり返り活動と個人でのふり返り活動を行う時間を設定する。</p>
<p>4 整理運動をし, 運動の場を片付ける。</p>	<p>○ 安全に気を付け, 協力して片付けることができるように, 役割分担を明確にする。</p>