

体育科学習指導案

指導者 栗原 良典

- 1 日 時 令和5年11月18日(木) 第1校時(8:55~9:55)
- 2 学年・組 小学校第3学年1組 計31名(男子16名,女子15名)
- 3 場 所 小学校運動場
- 4 単 元 名 ゴール型ゲーム「インベーダー」
- 5 単元について

小学校学習指導要領解説において中学年のゲーム領域では、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きで技能が構成される。ボール操作は、「味方へのボールの手渡し・パス・捕球・シュート」など、攻防のためにボールを操作する技能であり、ボールを持たないときの動きは、「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・ボールの落下点に走り込む・ボールの方向に体を向けたり、向かってくるボールの正面に移動したりする」など、ボール操作に至るまでの動きが示されている。また直接的なボール操作ではないが、「捕球後にゴールに体を向ける・ボールを保持した際に周囲の状況を確認する」といった知識・技能も示されており、これらは「ボールをキープしながら、敵の陣地に侵入していく」という「侵入型」とも呼ばれるゲームの共通の戦術的課題において重要な動きとなる。ゲーム領域はチームで協力し楽しさや達成感を得ることができる単元である。しかし実際の指導現場においては、ゲームと無関係に個々の技術が指導され、それらがゲームに生かされていない授業や、これらの能力育成の目標を放棄して低レベルのゲームを楽しむだけで終わっている授業も少なくない。戦術的課題に取り組む授業においても、諸条件に適したプレイを思考・判断し、意図的・選択的なプレイの実現が困難な場面に多く遭遇する。ボール運動領域において、その本質的意義を捉え実現する授業の具体化は、大きな課題であると言える。そのため教師は、運動教材の意義を損なうことなく、学習者がその固有の魅力味わい様々な素養を吸収していけるように、教材づくりに取り組む必要があると考えられる。

本校では、梅本(2022)が低学年におけるボールゲーム「アタックロールゲーム」の実践を、栗原(2022)が高学年におけるボール運動「インベーダー」の実践を行っている。いずれの実践も、児童の発達段階や既存状況といった主体的条件を踏まえながら、各学年段階における学習内容の習得を狙い、設定した「授業構想力」に基づいて教材開発を行った実践である。本単元で扱う「インベーダー」は陣取り型ゲームであり、球技全般で使用されている「ボール」の代わりに「フライングディスク」を用いて行う運動である。そのため、ディスクの飛行特性を操る技術を習得することで、運動技能の差や身体的条件に大きく左右されず、比較的容易にパスし合うことの楽しさを味わうことができる運動である。投捕動作に伴う心理的なハードルが下がることにより、投捕動作に関する知識・技能の習得や、ゲーム領域における戦術的な学習にも焦点を当てやすい教材として、開発された実践である。

本学級の児童は、事前に「ボール運動の学習に対する意識調査」を実施したところ、ボール運動に対する「楽しさ体験」についての肯定的な回答は多く、否定的な回答をした児童は0名であった。ボール運動が好き、その学習を楽しんでいる理由に関する記述を分析すると、「友達と一緒に運動できる」といった内容が多い。しかしその反面、「ボール運動の学習では、自分は上手に運動ができそうか(身体的有能さの認知)」「ボール運動の学習を通して、自分は運動が上達できそうか(統制感)」に関する設問については、否定的な回答をする児童が多く見られた。これらの理由についての児童の記述内容を分析すると、「必要となる技能を習得する困難さ」「学習内容の複雑さ、再現性の低さ」「児童間の技能・知識差」「ボールへの恐怖心」がその主な要因として挙げられる。

以上を踏まえ、フライングディスクを用いた陣取り型ゲームである「インベーダー」を教材として取

り扱う。本教材は栗原（2022）が高学年児童を対象に開発した実践を基に、これを中学年期の発達段階に合わせて学習内容を整理し、再構成した。投捕動作に必要な基本的な動き方の理解や習得の時間を保障するとともに、「ボールをキープしながら、敵の陣地に侵入していくこと」というゴール型ゲームに共通する戦術課題に向けて、その基礎的な思考・判断を狙いたいと考える。指導に当たっては、素材が柔らかいため当たっても痛くなく、捕球時に恐怖感を与えない「ドッジビー」を教具として用いることで、運動が苦手な児童でも意欲的に学習に取り組むことができるようにするとともに、第二次において投捕動作に関する基本的な知識・技能の習得を図る。また、「パスを繋げて敵の陣地に侵入する」だけで得点が入るようなルールにすることで、必要となる技能や思考を限定し、児童の課題意識を焦点化するとともに、児童が身につけた学習内容の有用性を味わう事ができるような易しいゲームにする。第三次においては、パスを繋げるための学習課題の視点を、「味方―守備者の関係から」「空間を動く、味方―守備者の関係から」「より相手陣地に侵入しようと空間を動く、味方―守備者の関係から」と段階的に発展させていくことで、「ズレを突く」というゲームにおける戦術的気づきを促していきたい。さらにルールとして、自分たちで守備人数を指定できるようにすることで、それぞれの狙う学習課題や技能の状態に応じて取り組むことができるようにする。単元を通して、児童が進んで学びを追及するとともに、学習の中で獲得した諸能力を児童自身が実感できるようにすることを大切にしたい。

6 単元の目標

- ・簡易化されたゲームで、ディスク操作やディスクを受けるための動きによって、攻防をすることができる。
- ・自分たちにあったゲームのルールを選んだり、陣地に侵入するための簡単な作戦を選んだりするとともに、課題の解決のために考えたことを友達に伝えることができる。
- ・場や用具の安全に気を付けながら運動に進んで取り組み、規則を守り勝敗を受け入れるとともに、互いの考えを認め誰とでも仲良く運動をすることができる。

7 指導計画（全 11 時間 本時：第 8 時間目）

次	時	学習の概要
一	1 時	『オリエンテーション』 ・フライングディスクの特性に触れよう
二	2 時 3 時 4 時	『味方と パスを繋げよう』 ・正確に 投げる・捕るための 体の使い方を考えよう ・距離を変えて パスを投げたり捕ったりしてみよう ・動きの中で パスを繋げてみよう
三	5 時 6 時 7 時 8 時 9 時	『インベーダーゲーム ～パスを繋げて 相手コートに侵入しよう』 ・「インベーダー」ゲームを体験し、課題を見つけよう ・「ズレ」を見つけて パスをしよう ・「ズレ」を生かして パスを繋げよう ・より「侵入」するための動き を考えよう（本時） ・自分やチームの特徴にあった攻め方を考え 特訓しよう
四	10 時 11 時	『インベーダーゲーム大会をしよう』 ・学習したことを振り返りながら、ルールを選んで勝敗を楽しもう

8 本時の目標

《ボールを操作するときの動き》

ディスクを捕球した際に体を相手陣地の方に向けるとともに、味方や守備者の状況を把握し、自身のボール操作に生かすことができる。【知識・技能】

《ボールを持たないときの動き》

ディスクを持たないときは相手陣地への侵入を意識し、前方へ動き出すことができる。【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	具体的な児童の姿	
	《ボールを操作するときの動き》	《ボールを持たないときの動き》
Ⅲ	ボールを持ったら相手陣地の方へ体に向け、味方や守備者の位置を把握して、成功しやすい味方を選んでパスをしている。	相手陣地への侵入を意識し前方へ動き出すとともに、ボール保持者や守備者を見ながらパスをもらいやすい空間に動いている。
Ⅱ	ボールを持ったら相手陣地の方へ体に向け、相手陣地に侵入している味方にパスをしている。	ボールを持たないときは相手陣地への侵入を意識し、前方へ動き出している。
Ⅰ	相手陣地への侵入の意識が無く、身近な味方にパスをする。	相手陣地への侵入の意識が無く、自陣地に近づいてパスをもらおうとする。
手立て【関連する教師の資質能力】		
<ul style="list-style-type: none"> ○ 課題把握後にドリルゲームを設定し、簡単な場で身に付けたい動きを体験することができるようにする。【授業構想力】 ○ 兄弟チームを設定し、プレイ後の振り返りによって学習者が自身の動きを見直せるようにする。【授業構想力】 ○ 得点の成否でなく、プレイの内容に対するフィードバックを即時的に本人に行うとともに、周囲の観察者に運動を観察する視点を育成する。【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）
導入	1. コートを準備し、準備運動を行う。 2. 前回の学習を振り返り、めあてを立てる。 <ul style="list-style-type: none"> ・フリーの味方を生かそうとしているよ。 ・でももっと得点を取るために、相手コートにどんどん進んでいけるようになりたい。 	○準備運動はオリエンテーションで確認した内容をもとに、各チームで主体的に進める。本時の運動に関わる部位を中心にほぐすとともに、基本的な投捕技能の確認が出来ているかを見取り、声かけを行う。 ○前時に生じた児童の課題意識からめあてを立てることで、主体的な学びを促す。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">より 相手コートに「侵入」するための動き を考えよう</div>	
展開	2. 身につけたい動きを考え、練習する。 <ul style="list-style-type: none"> ・パスをしたらすぐ前に走ろう。 ・ディスクを渡す相手は、前の方にいる味方から探した方がいいね。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">ドリルゲーム「パス&ゴー」</div> <ul style="list-style-type: none"> ・前に走る人は、ボールを持っている人を見続けてくれないとパスできないよ。 ・自分たちが安定して投げられる・捕れる距離も意識しながら走ろう。 3. 兄弟チームで見あいながら、練習した動きをゲームで試してみる。 <ul style="list-style-type: none"> ・守備者の場所も考えながらプレイしよう <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">ゲーム「インベダー」</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ディスクをパスした後、すぐに動き出せていたね。 ・素早くパスする相手を決めた方が、守備者に追いつかれにくいね。 ・急ぎ過ぎて、投げ方・捕り方が～～になっているよ。 	○《ボールを操作するときの動き》と《ボールを持たないときの動き》は相補的な関係にあるため、二つの視点を結び付けながら考えられるように整理する。 ○児童が新しい動きを身につけようとする際には、既習の動きや考え方が落ちがちであるため、掲示物や交流の場を設定し、確認しながら練習に取り組めるようにする。 ○ドリルゲームと異なり「守備者が存在する」ことを確認し、必要となる動きや考え方を全体で確認しながら進める。 ○勝敗や点数ではなく「動き方はどうだったか」という視点から兄弟チームで見あうことで、本時で身につけたい内容に焦点化するとともに自身の動きを見直せるようにする。 ◆相手コートに「侵入」するための動きを生かしながら、プレイすることができる。 <div style="text-align: right;">【知識・技能】</div>
まとめ	4. 学習した内容を確認、自身の学びを振り返るとともに、次回の見通しをもつ。 <ul style="list-style-type: none"> ・より相手コートに「侵入」するためには… ・自分はやってみて… ・もっと～～になっていきたい。 5. 整理運動と片付けを行う。	○振り返りでは、「本時で学んだ知識」「自身や友達の動きに対する思考・判断・表現」「次の学習への課題」の3つの視点を問うことで、体育科の学びで大切にしたいことが児童に身についていくようにする。