

1 単元名 狙い通りのプレーを生み出そう：E 球技（ネット型：卓球）
 2 単元設定の背景

教材観 球技の授業においては、偶発的なプレーが多く存在し、子どもの意図を抜きにして技能の評価が行われている実態がある。そのような課題を克服するために、ゲーム修正理論などが存在し、いわゆるゲームの一場面を「誇張」したゲームを学習の中に展開する方法を用いて、教材化する場面が多い。このような手法はゲームを中心として学習を展開していくことから、Game-Based Approach, GBA と呼ばれている。特に、子どもにとって学習やゲームでの課題の文脈に即した、タスクゲームやスキルゲームを開発することによって、戦術的課題が明確となり、限られた時間であっても、ゲームの中で活用することが可能となる技能の習得にもつながる。ネット型は、球技の中でも身体的接触など相手からの影響を受けにくい領域であり、その中でも卓球は生涯スポーツとしても取り上げられるように、運動強度を調整しやすい教材である。場面や状況を落ち着いて整理する場を保障することで、子ども自身の意図とプレーの実態を検証しながら学習を進めていくことも可能であると考えられる。

生徒観 子どもたちは、体育の授業に対する意欲は高いものの、運動技能は差が大きい。特に運動部や外部スポーツクラブに所属する子どもと、体育以外で運動に取り組む機会が全くない子どもが教室内に存在しており、学習の進め方には工夫を凝らす必要がある。加えて、球技においては、チームメイトや対戦相手といった他者の影響を受けることから、その影響によって、自己肯定感が低下し、試合への参画率が低下してしまっているといった実態も見受けられる。

集団観 取り組んでいることに、自分なりの意図をはっきりと持ち、課題に対して粘り強く取り組むことのできる集団をめざす。どの教科でも言えることではあるが、得意不得意というものがある中で、その差がはっきりと出やすいのが運動を教材として扱う保健体育科の授業である。その中でも、課題に対して、何をどうすればいいのか、という点を学びとしてしっかりと落とし込めれば、学ぶ楽しさを味わうことが可能となる。そのため、学習課題の具体化とそこに迫るミニゲームの工夫は欠かせない。また、その点から自分や仲間の動きを見ながら、成長として感じ取れれば、より具体的にその達成感を味わうことが可能となるため、学びを的確に捉え、何度も試す中で、成長を感じ取れるような授業づくり、活動の保障に努めたい。

指導観 「何を学んでいるか」という点を具体化するために、単元前半は、勝敗がつくゲームは取り入れず、ラリーを続けることを授業のねらいとさせる。味方がこういう状況だから、こう打つ、という意図をはっきりと持たせ、その意図を実現するための技能習得を行う。後半では、「相手が打ちやすいところ」から「相手が打ちにくいところ」という思考の転換を行うために、「指示と反対の行動」を導入時や中心となる活動に取り入れることによって、緩やかに授業のねらいを転換させていく。
 本時では、その思考の転換を行う場面を「誇張して」実施する。具体的には目標物へのボールの当て方を強く・弱くといった力の調節について、指示とは逆の動きを行うようにすることで、「AだからA」が「AだからB」という戦術的な複雑な発想に切り替えていけるように取り組みたい。

3 単元の目標及び計画（全9時間）

■単元の目標

狙い通りに打つためには、どのような打ち方が必要かといった身体の動かし方を理解し、それに応じた技能を身につけるとともに、自他の課題に応じて仲間と相談し、積極的に解決していこうとすることができるようにする。

■単元の計画

- 第1次 オリエンテーション・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1時間
- 第2次 狙い通りに打つ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 3時間
- 第3次 狙いと反対に打つ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 3時間（本時1／3）
- 第4次 ダブルス大会・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2時間

4 単元の評価規準

| 知識・技能 | 思考・判断・表現 | 主体的に学習に取り組む態度 |
|--|---|---|
| 打球のコースを予想し、どう打つかを考えて返球するとともにその身体の動かし方について理解している。 | ラケットの使い方や身体の動かし方など、自他の課題を明らかにし、改善方法について話し合っている。 | 活動に進んで取り組むとともに、仲間と協力し合う中で、狙い通りのプレーをすることをねらいとして粘り強く取り組もうとしている。 |

5 本時の学習

■目標 指示を状況に見立て、それに応じて反対の打ち方へと切り替えて目標物を狙うことができる。

■レジリエンスを発揮している子供の姿

本時で新たに加わった条件を踏まえてゲームに取り組む中で、これまでの学習を活かして打ち方を切り替えて、変化した状況に対応しようとしている。

■学習過程 ※(全)(小)(個):学習形態(全:全体の場合 小:小集団 個:個人)㊟:留意点 ㊠:評価の観点(方法)

| 学習事項 | 生徒の活動 | 教師の働きかけとねらい | 集団 |
|------------------|--|---|---|
| 1. 学習課題への接近 | (1) 既習内容を振り返り、本時の課題にせまる。 ・狙い通りに打つことができるようになってきた。 ・ラリーが続いてきた。 | (1) ラリー回数の増加に着目させることで、技能の向上にふれるとともに、よりゲームの中で使えるような技能の存在にもふれるようにする。 | (全) チームごとの優劣ではなく、全体的な成長に目を向けさせる。 |
| 2. 学習課題の設定 | (2) 本時の学習課題を設定する。 指示とは「反対」の打ち方へと切り替えて打とう。 | (2) 指示から切り替えまで時間的な余裕がないことにふれることで、瞬時の判断が必要となり、よりゲームに近い状況であることを認識できるようにする。 | (全) 全体でどういった点がゲームにつながるかについても確認する。 |
| 3. 学習課題の追求 | (3) ウォーミングアップを通して、本時で必要となりそうな動きの確認を行う。 ・言うこと一緒やること反対 ・リフティング(強弱) ・ラリー (4) タスクゲームを通して、複雑な状況下における判断を身に付ける。 ・目標物は、紙コップのピラミッド ・これまでは続けるために、倒す/倒さないによって力の調節を行ってきた。 ・今回は2山分用意。 ・最初は強弱(一つの山で)。後半は左右の打ち分け。 | (3) 単なる準備運動とならないように、また中心となるタスクゲームを含め、ゲームと切り離された運動とならないように、ゲーム中の動きに繋げて考えることができるように声をかける。 ・ラリー時には、続けるために、強弱が必要であったり、方向の修正が必要だったりすることにふれながら指導する。 (4) わかりやすい目標物を用意することによって、子どもが達成感を味わいやすい状況を作るとともに、それによって培われた積極性をもとに学習が展開できるようにする。 ・言うこと一緒やること反対の活動を想起させ、言われたことと反対のことをさせることで、瞬時の判断を行わせる。 ・ラリー継続のために、強弱/左右といった2点に絞って指導する。 ㊟卓球やバレーボールの授業を思い出させながら、自分に何が必要か考えることができるようにする。 ㊠指示を聞き、瞬時に判断して逆の狙いを達成しようとして打ち分けている。 (観察) | (個) → (小) 個の課題に目を向けつつ、班でも課題を共有できるようにする。 (全) → (小) 全体でルールを確認した後に、班ごとでの活動に移る。そうすることで、班や個人といった細分化された課題に焦点を当てるとともに、課題達成の機会を確保する。 |
| 4. 本時のまとめと次時への発展 | (5) 本時の学習を振り返り、次時の見通しをもつ。 ・学習のまとめのラリー | (5) ラリーをしたあとで振り返りをすることによって、タスクゲームの成果が、ゲームに反映されているかどうかという点についても焦点を当てることができるようにする。 | (小) → (全) 本時の成果と課題を全体で共有しながら、次時への見通しがもてるようにする。 |