

やってみよう!世界のスポーツ!
～体験を通して魅力を探る～

授業者 附属池田小学校 澤田 崇明

1. 対象 附属池田小学校第6学年東組(34名)

2. 単元目標

・知識及び技能に関して

各種の運動の行い方を知るとともに、それぞれの運動の楽しさや喜びを味わいながら各種の運動の特性に応じた基本的な技能を身に付ける。

・思考力,判断力,表現力等に関して

各種の運動が持つ楽しさやおもしろさについて、これまで経験した運動の特性と比較しながら考えることができる。また、自分や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。

・学びに向かう力,人間性等に関して

各種の運動に積極的に取り組んだり、約束を守り助け合って運動したりすることを通して、運動の意義や価値を求める態度を養う。

3. 指導に当たって

(1) 教材観

本単元では、「アルティメット」と「カバディ」というスポーツを教材化して、学習を進めることとした。取り扱う学習内容は、ボール運動領域もしくは体づくり運動領域に位置づけられる。児童たちは、これまでの学習において、学習指導要領に例示されているゲームや運動に触れてきており、その中で、ボールを持たない時の動きや体の動かし方などを学んできている。そこで、本単元では、これまでの学びをより深めたり、広げたりするために、世界で行われているマイナースポーツを教材として選んだ。その理由として、普段触れる機会がほとんどないスポーツにおいても没頭できるような楽しさを味わえるゲーム性があることや、そのゲーム性にはこれまで学んできたスポーツとも共通していること、さらには、同じ動きや技能が必要であることに気付くことができると考えたためである。これまでの経験に固執するのではなく、世界のスポーツを体験する中で、視野を広げてスポーツから得られることを捉えてほしいと考える。

また、この2つのスポーツに絞った理由に、児童から集計したアンケートの中で、最もルールや行い方についての理解が低かったことが挙げられる。より多くの児童が知らないスポーツを教材として設定することで、課題を解決するために試行錯誤を繰り返し、新たな学びを実感しやすいと考えた。また、「アルティメット」はバスケットボールとアメリカンフットボールを合わせたような競技であり、ディスクを使用することから、より一層ボールを持たない時の動きが高められると考えた。「カバディ」は普段慣れ親しんでいる鬼ごっこの動きと類似していることに加えて、コートやルールという制約が加わることで、新たなゲーム性が感じられると考えた。

新たな教材との出会いをきっかけに、スポーツが持つ価値を見出していきたい。

(2) 児童観

本学級の児童は、運動に対して積極的に取り組み、男女分け隔てなくペアやグループにおいても協力しながら課題解決に向かう様子が見受けられる。1学期に取り組んできたリレーやマット運動においても、目指す姿を学習の中で明確にすることで、多くの児童が意識するポイントを見つけて動きに結びつけることができている。しかし、

これらの学習では、達成や習得を目指す思考に沿って学習を進めてきたため、運動に対する見方や考え方を深めるまでには至っていないと考えられる。

また、男子児童の多くは、野球やサッカーといったメジャーなスポーツにはとても興味があり、休み時間にはそれらで遊んでいる。一方で、女子児童の多くはメジャーなスポーツでさえあまりルールも理解できておらず、普段からスポーツに触れていないことが見受けられる。これから中学生になる児童たちだからこそ、部活動などでスポーツに打ち込んでいけるよう、さらには、生涯的にスポーツに関われるよう、幅広く運動やスポーツが持つ特性を味わえる資質を養っていききたい。

(3) 指導観

本単元は、運動やスポーツから得られることや価値について考えた上で、児童たちの運動やスポーツに対する意欲と運動やスポーツに取り組める環境の有無を見つめていくことから始めることとした。本学級の児童の多くは、スポーツに取り組みたいと思っているにも関わらず、「時間」「空間」「仲間」といった環境が整わず、運動やスポーツをする頻度が少ないと予想される。このことから、運動機会となる学校での体育や休み時間の重要性を確認するとともに、これまでメジャーなスポーツを教材とした学習において得た学びをふり返りながら、世界で人気のあるマイナースポーツにおいても学びが得られるのかどうかを追究することを学習条件とした。

その後、「アルティメット」と「カバディ」を並行して学習を進める。それぞれの学習ではユニットを2つ設定する。ユニット1では、プレイヤーを夢中にさせるその運動が持つゲームの特性を見つけることを課題とする。それを受けてユニット2では、その特性をより生かして楽しむためにはどのような動きができるかよいかを考えることを課題とする。この思考の流れによって、これまでの得点を取る（取らせない）ための思考や技能を習得するための思考にとどまらずに、運動が持つ特性に対する見方や考え方が深まると考えた。また、より思考しやすくするためにも、取り扱うスポーツについて調べたり、見たりしながら、それぞれの運動が持つ特性を模索していく。この学習過程によって、児童たちはこれまで学習してきた運動やスポーツと比較しながら、これまでの学びで得られた技能や思考と共通する部分や相違する部分に目を向けることができるだろう。

単元終末では、それぞれの学びで得られたことを通して、世界で人気のあるマイナースポーツの魅力についての考えをまとめていきたい。さらには、どのようなスポーツにも人々を魅了する要素があり、それが文化となっていることにも気づかせていきたい。これらの学習を通して、未知なものや一見自分にとっては遠い存在であるものに対しても価値を見出せるような資質を養っていききたい。

4. 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
<ul style="list-style-type: none"> ・アルティメットの行い方を理解しているとともに、ディスク操作とディスクを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをしている。 ・カバディの行い方を理解しているとともに、すばやく逃げたり、相手をかわしたりする動きによって、簡易化されたゲームをしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・各種の運動が持つ楽しさやおもしろさについて、これまで経験した運動の特性と比較しながら考えている。また、自分や仲間の考えたことを他者に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> 各種の運動に積極的に取り組んだり、約束を守り助け合って運動したりすることを通して、運動の意義や価値を求めようとしている。

5. 単元の指導計画(全14時間) ※Aはアルティメットの流れ, Bはカバディの流れ

時間	学習内容	主な評価規準	評価の観点			評価方法
			知技	思考	態度	
I	スポーツから得られることや価値について考えながら, 単元の見通しを持つ。	単元の見通しに対して, 自己の学習課題を持っている。			●	ロイロノート
A-2	アルティメットを体験する。	アルティメットに積極的に取り組んでいる。			●	観察
A-3	体験したことと映像をもとにアルティメットが持つおもしろさを考える。	アルティメットが持つおもしろさについて予想している。		●	●	観察 ロイロノート
A-4	予想したことをもとに体験しながらアルティメットが持つおもしろさを見出す。	アルティメットが持つおもしろさやゲームの特性を見つけている。		●		観察 ロイロノート
A-5 【本時】	アルティメットが持つおもしろさを生かす動きを考える。	アルティメットが持つおもしろさやゲーム性を生かす動きを考えている。	●	○		観察 ロイロノート
A-6	アルティメットが持つおもしろさを生かす動きを高める。	考えた動きを意識して運動している。	○	○		動画データ 観察 ロイロノート
B-2	カバディを体験する。	カバディに積極的に取り組んでいる。			●	観察
B-3	体験したことと映像をもとにカバディが持つおもしろさを考える。	カバディが持つおもしろさについて予想している。		●	●	観察 ロイロノート
B-4	予想したことをもとに体験しながらカバディが持つおもしろさを見出す。	カバディが持つおもしろさやゲームの特性を見つけている。		●		観察 ロイロノート
B-5	カバディが持つおもしろさを生かす動きを考える。	カバディが持つおもしろさやゲーム性を生かす動きを考えている。	●	○		観察 ロイロノート
B-6	カバディが持つおもしろさを生かす動きを高める。	考えた動きを意識して運動している。	○	○		動画データ 観察 ロイロノート
7~9	各種の運動を通して得られたことを交流し, まとめる。	2つのスポーツから得られたことから, 学んだことや考えたことをまとめている。		○	○	観察 スライド

●…形式的評価(指導に活かす評価) ○…総括的評価(記録に残す評価)

6. 本時の展開

(1) 本時の目標

アルティメットの楽しさや喜びを味わうための動きを考え、自分や仲間が考えたことや工夫したことを伝え合うことができる。(思考・判断・表現)

(2) 本時の評価規準

アルティメットの楽しさや喜びを味わうための動きを考え、自分や仲間が考えたことや工夫したことを伝え合っている。(思考・判断・表現)

(3) 本時で発揮されるグローバル市民性について

【価値創造力・没頭力】

本時では、アルティメットが持つおもしろさやそのおもしろさが生まれるゲーム性を生かせるような動きを追究していくことを学習の中心としている。これまで培ってきた動きをもとに新たな考え(価値)を生み出す力を養いたい。また、楽しさを味わうための動きを追究することを通して、運動やスポーツに没頭できる資質を養いたい。

(4) 展開

学習過程	学習活動および内容	指導上の留意点	評価の観点・方法
導入 5分	<ul style="list-style-type: none"> ○集合・あいさつ ○前時のふりかえり 	<ul style="list-style-type: none"> ○前時で気づいたアルティメットが持つ特性について確認する。 	
展開 30分	<ul style="list-style-type: none"> ○ドリルゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・対面パス ・ナンバリングディスク運び 		
	アルティメットが持つおもしろさをより味わえるには、どのような動きをしたらいいだろうか。		
展開 30分	<ul style="list-style-type: none"> ○メインゲーム 	<ul style="list-style-type: none"> ○課題を意識した動きやアルティメットの特性を生かした動きをしている児童を称賛する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○観察(思考・判断・表現)
	<ul style="list-style-type: none"> ○交流 <ul style="list-style-type: none"> C:スペースにパスをする。 C:スペースに走り込んでパスを受ける。 ○メインゲーム 	<ul style="list-style-type: none"> ○言語化しにくい場合は、称賛した児童の動きを紹介する。 ○交流した意見を運動に取り入れることを確認する。 	
まとめ 10分	<ul style="list-style-type: none"> ○ふりかえり ○片付け・あいさつ 	<ul style="list-style-type: none"> ○交流の中で出てきた動きをすることで、ゲームがおもしろくなったかどうかについて考えるよう促す。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ロイロノート(思考・判断・表現)

(5) 準備物

ビブス ディスク