体育科学習指導案

授業者　宮本　直

# 「ピックルボール」
# ～ネット型ゲームから考える動き～

**１．学年・組**　　５年西組

**２．目指す子供の姿**

ピックルボールの学習では、体育科におけるネット型の課題としてボールを「打つ」技能の習得に重点が置かれやすく、打った後にどう動き、次のボールにどう備えるかという、ゲームを継続するための動きの価値が見過ごされがちである。この点を、深い学びの実現に向けた課題として捉える。

この課題を解決するためには、体育科の目標に立ち返り、運動の課題を見付け、その解決に向けて思考・判断し、仲間に伝える力を育むことが重要である。体育科における学びとは、単に技能を習得することだけでなく、子供が自分の体の動きに違和感や気付きをもち、それを友達と見合い、語り合う中で、動きの意味を自分なりに捉え直していく過程そのものである。

本単元では、打球後の位置取りや、相手の動きを予測して先に動くことのよさに気付き、仲間と関わりながら、自分やチームにとってよりよい動きを選択する姿を目指す。

**３．本単元における学びを紡いでいく子供の姿**

目指す子供の姿を実現するためには、ゲームでの経験を基に自分の動きを見つめ、仲間との関わりを通して考えを広げながら、よりよい攻め方や守り方を見いだしていく。以下のような過程が重要であると考える。

① ゲームを通して、攻めや守りにおける自分の困り感や課題に気付く。
② 仲間の動きや映像と自分の動きを比較し、課題の原因や解決の仕方を考える。
③ 考えたことを基に、攻め方や守り方を選択し、ゲームの中で試す。
④ 試した結果を振り返り、よりよい動き方を考え直す。

例えば、相手のいない場所をねらって打っても返球されることや、返球されたボールに間に合わないことなど、ゲームの中ではさまざまな困り感が生まれる。同じように返球された場面でも、相手の位置を十分に見ていなかった場合や、打球後に次の返球に備える位置へ移動できていなかった場合など、原因は一つとは限らない。

子供たちは、こうした困り感に向き合い、「どこをねらえば相手が返しにくいのか」「打った後、どこにいれば次のボールに間に合うのか」と考えながら、友達の動きや映像、自分のプレーを手掛かりに、攻め方や守り方を見いだしていく。そして、考えた動きを実際のゲームで試し、その結果を振り返ることで、自分の考えを見直し、新たな動き方へとつなげていくと考える。

このように、ゲームで生まれた困り感や気付きを出発点に、仲間との関わりを通して多様な動き方に触れ、自分やチームにとってよりよい攻め方や守り方を選択し、試行錯誤しながら学びを深めていく姿が、本単元における「学びを紡いでいく子供の姿」であると考える。

## ４．本単元で扱う材

**（教材について）**

本単元で扱う教材は「ピックルボール」である。ピックルボールは、テニス・卓球・バドミントンの要素を併せもつネット型のスポーツであり、パドルを用いてボールを打ち合う中で、打球操作や相手の位置に応じた攻め方、打球後に次の返球に備える動きなどを学ぶことができる教材である。

本教材の特徴の一つは、平らな打球面をもつパドルを用いることである。パドルはガットが張られていないため、打球面の向きやボールを捉える位置、スイングの仕方などが打球の方向や強さに影響する。子供は、打球の結果と自分の身体の動きを関連付けながら、相手のいない場所をねらって打つなど、攻め方を工夫することができる。また、本来のピックルボールでは穴の開いたプラスチック製のボールを使用するが、本学級の子供の実態を踏まえ、ボール操作の難しさを軽減し、ラリーを続ける中で動きの工夫に意識を向けられるよう、本単元ではソフトテニスボールを使用する。

さらに、本教材では、ラリーを続ける楽しさに加え、相手のいない場所をねらって返球し、ラリーを終わらせて得点する楽しさを味わうことができる。一方で、相手の返球に対応するためには、ボールを打つことだけでなく、打球後に自分の位置を整え、相手の動きやボールの軌道を予測して次のプレーに備えることも重要となる。すなわち、攻め方を工夫することと、次の返球に備えて守ることが相互に関わる教材である。

**（材について）**

本単元では、ゲームの中で子供が感じる困り感や楽しさ、そこから生まれる疑問や気付きを、材として捉える。

そこで、仲間同士のラリーでは１回ワンバウンドしてもよいこととし、うまく打てなくても、まずはボールを返球することを大切にする。これにより、子供が打球操作の難しさだけにとらわれず、ラリーを続ける中で、自分の打球後の動きにも目を向けられるようにしたい。例えば、ボールを打った後にその場に留り、次の返球に間に合わなかった経験から、「なぜ次のボールに間に合わないのか」「どうすれば次の返球に間に合うのか」といった疑問が生まれることが考えられる。一方で、相手のいない場所をねらって打とうとする中で、「どこに打てば相手が返しにくいのか」といった攻め方への関心が高まることも想定される。

このような疑問や気付きは、子供一人一人の経験や関心によって異なると考えられる。打球後に戻る位置に着目する子供もいれば、相手の動きを見ることや、次のボールに向けて動き出すタイミングに着目する子供もいるだろう。そのゲーム内で個々に生まれる疑問や気づきが材として立ち上がると考える。このような材を通して、子供が自分の困り感や気付きを見つめ直し、自分にとっての課題を明確にしながら、よりよい攻め方や守り方を考えられるようにしたい。

５．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 |
|---|---|---|
| ネット型ゲームの特性や、打球後にボールを操作しやすい位置へ移動して次のプレーに備える動き方を理解している。<br>相手の動きを予測して移動し、ワンバウンドも生かしながらボールを返球する技能を身に付けている。 | ラリーを続けたり、相手のいない場所に返球したりする中で、自分や仲間が次のボールに間に合わない原因を捉えている。<br>次のボールに間に合うための位置取りや動き出すタイミングを考え、友達に伝えている。 | 友達の多様な守り方に関心をもち、互いの動きの違いを認め合いながら、粘り強くゲームや学習に取り組もうとしている。 |

６．単元計画

| 次 | 時 | 学習内容 | 予想される子供の姿 |
|---|---|---|---|
| １ | １ | ソフトテニスボールを使い、自由にボールを打って慣れる | 思い通りに打てない。力加減が難しい。飛びすぎる。打てた。 |
| | ２ | ２対２（ダブルス）で、仲間同士のラリーでは１回ワンバウンドしてもよいこととし、ゲームを行う | 打てたのに、次のボールは誰も取れなかった…。打った後、何をすればいいか分からない。とにかく返すことはできたけれど、返した後にどう備えればいいか分からない。 |
| ２ | ３ | １対１で、仲間同士のラリーでは１回ワンバウンドしてもよいこととし、ゲームを行う。次のボールに間に合わない原因や返球の仕方を探る | ２対２のときは誰かが取ってくれたけど、１対１だと全部自分の責任なんだ。打った後、立ち止まっていたから間に合わなかったのかもしれない。 |
| | ４本時 | １対１や２対２のゲーム映像から、次のボールに間に合う動きと間に合わない動きの違いについて話し合う。 | 戻る場所だけじゃなくて、動き出すタイミングも関係しているのかもしれない。 |
| | ５ | 話し合ったことを基に、１対１のゲームで相手の動きを予測して動く工夫を試す。 | 相手が後ろに下がった瞬間に、もう動き始められた！まだ早すぎて逆を突かれた…次は見る所を変えよう。 |
| ３ | ６<br>７ | ２対２に戻し、１対１で得た気付きを仲間との連携に生かす（返球後の備えを仲間と分担する）。 | さっき１対１で気付いたことを、二人でどう分担しよう。僕が前を見ている間に、後ろは任せるね。ワンバウンドでもいいから、まず返して、その後どう備えるかを二人で決めよう。 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 8 | 単元を通して、ラリーを続ける楽しさ、相手を攻める楽しさ、相手の返球を守る楽しさのどれを味わったか、大切にしたい考えは何かを言語化し、学びを振り返る。 | 打つことだけじゃなくて、次に備えることも同じくらい大事だと分かった。 |

**７．子供が学びを紡いでいく過程〈他者との関わりによる材の変容に着目して〉**

これまでの学習では、子供一人一人が自分の動きの課題に気付けるよう、ラリー後に交流する時間を大切にしてきた。子供たちは、次の四つの観点から気付きをもち、友達の動きの捉え方にも目を向けるようになってきている。

「たしかに（共感）」「それは違うかも…（異なる見方）」「なんでだろう（疑問）」「自分もそうだった（自分の経験とのつながり）」

本時では、「間に合わなかった動き」「間に合った動き」「同じ場面でも異なる対応をした二人の映像」を手掛かりに、子供が気付きを広げていくと考える。本時で共有したい映像の一つは、Ｂさんが相手の打球前から動き始めている場面である。「まだ相手は打っていないのに、もう動き始めている」という、一見早すぎるようにも見える動きは、子供の驚きや疑問を引き出す可能性がある。一方で、「打った後、まず戻る場所を決めている動き」に納得する子供や、「相手の動きを見てから判断する動き」に注目する子供もいると考えられる。こうした異なる見方を出発点に、二人の動き出すタイミングや、何を手掛かりに動いているのかを話し合うことで、子供が自分の動きを捉え直すことにつながると考える。

そして、映像を手掛かりに、「戻る場所だけでなく、いつ動き始めるかも大事なんだ」「自分も、相手が打つ瞬間までボールばかり見ていたかもしれない」といった気付きが生まれることが考えられる。その気付きを基に、自分がどのような動きを大切にしたいのかを考え、実際のゲームで試すことで学びを深めてほしい。また、相手の返球を予測して先に動き、ボールに間に合ったという経験は、守ることの楽しさにもつながると考える。

こうした、自分の動きと向き合う学びを支える手立てとして、タブレット端末による映像の記録・再生を活用してきた。ペアで自分たちのラリーを撮影し合い、同じ映像を見ながら「今のプレーは、なぜ間に合ったのか／間に合わなかったのか」を言葉にする活動を重ねてきた。

例えば、自分の打球映像を基に、「相手の体が反対側を向いた瞬間に動き出すと、次のボールに間に合う」と考える子供の姿が想定される。この発言に触れた他の子供は、「私は、相手のラケットの向きを見てみたい」「これまでは自分が打つことばかり考えていたけど、打った後も相手を見ておくことが大切なのかもしれない」といったように、自分の動きと結び付けながら、何を手掛かりに動くかを考えるであろう。

本時においても、映像を手掛かりに、「相手の動きを予測することを大切にしたい。早く動き出せると、次のボールに余裕をもって対応できるから」「相手をよく見ることを大切にしたい。相手が打つのを待ってから動くのではなく、打球前の動きから予測して動く方が間に合うことがあるから」といったように、自分の動きをよりよくするために何が大切かを考え、その選択を今後の動き方につなげていく姿を期待したい。

８．本時の目標

１対１のラリー映像を基に、次のボールに間に合う動きと間に合わない動きの違いについて話し合い、相手の動きを予測して先に動くことの有効性に気付き、次のプレーに備えた動き方を実際のゲームで試そうとする。

９．本時の展開

他者との関わりと材の変容

１．前時（１対１）で感じた、自分が間に合わなかった場面を発表する。
- 打った後、立ち止まっていたから間に合わなかった。
- 次どこに動けばいいか分からなかった。

前時までの材（困り感）を全体で共有し、本時の話し合いの土台をつくる。
共通材となる映像（Ｂさんの予測した動き出し）を提示し、驚きや賛否の分かれる場面を意図的に見せる。
同じ場面をスロー再生し、視点を「戻る位置」から「動き出すタイミングとその根拠」へ意図的に絞って共同注視をつくる。

２．ＡさんとＢさんの映像を見て、気付いたことを交流する。
- Ａさんは、打った後にまず真ん中に戻ろうとしている。
- Ｂさんは、相手が打つ前からもう動いている！なんで分かるんだろう。

３．ＡさんとＢさんの動き出すタイミングの違いについて、ペアで動きを見合いながら話し合う。
- 戻る場所だけじゃなくて、いつ動くかも大事なのかも。
- 自分も、相手の体の向きを見てみたい。

４．話し合ったことを基に、実際に１対１のラリーで試してみる。
- 本当に、相手が打つ前に動いたら間に合った！
- 早く動きすぎて、逆を突かれた…次は見る所を変えよう。

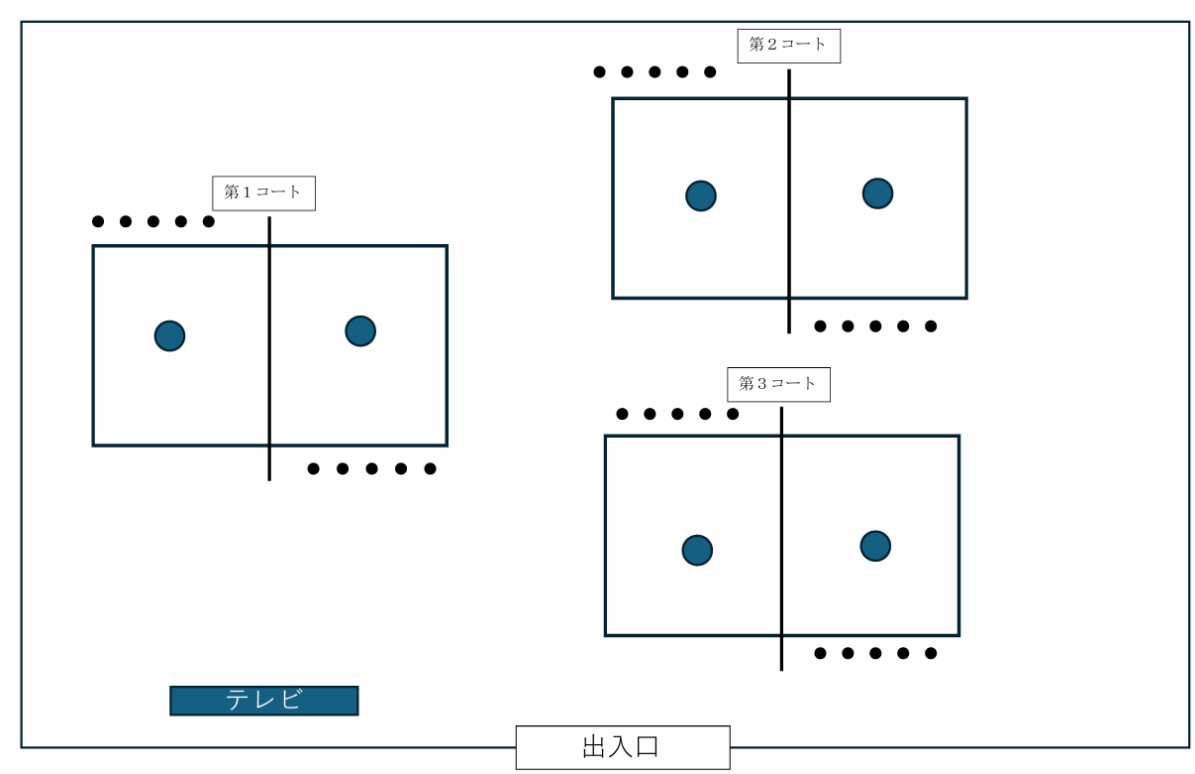
考えを試す時間を保証し、捉え直しが体感を伴って納得に変わる瞬間を見取る。

５．今日の学びを基に、自分が大切にしたい動きをふりかえりに書く。
- 予測することを大切にしたい。早く動けると、次のボールに余裕をもって対応できるから。
- 相手をよく見ることを大切にしたい。待ってから動くのではなく、先に動く方が間に合うから。

見取り：１対１のラリー映像を基に話し合うことを通して、相手の動きを予測して先に動くことの有効性に気付き、次のプレーに備えて動こうとしている。

## １０．場の配置図

本時は１対１（シングルス）形式のため、体育館に３面のコートを配置し、各コートで１対１のゲームを行う。順番待ちの子供は映像撮影・観察係を兼ね、話し合いに生かす映像を記録する役割を担う。なお、単元前半（第１～２時）は２対２、本時を含む第３～５時は１対１、第６～７時は再び２対２という形式で行う。なお、ボールはソフトテニスボールを使用する。




## １１．チーム配置

| A | B | C | D | E | F |
|---|---|---|---|---|---|
| 青色 | 赤色 | 黄色 | 黒色 | 紫色 | 緑色 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | | 6 | | 6 | |
| 第１コート | | 第２コート | | 第３コート | |