

## 八重山地区小学校体育研究会 研究テーマ

# ゲームにおける思考力・判断力・表現力を育む指導方法の試み

## ～ボール運び鬼における学習過程の工夫と学び合い活動を通して～

令和3年10月28日(木) 5校時  
石垣市立登野城小学校2年4組  
男子16名 女子15名 計31名  
教諭 古謝 広貴

### 1 研究の目的

小学校学習指導要領体育科においては、児童の主体的・対話的で深い学びに向けた授業改善が求められている。また、指導要領改訂に伴い、資質・能力も3つの観点「知識及び技能」「思考力・判断力・表現力」「学びに向かう力・人間性等」に分けられている。体育科としては、「何を」「どのように」学ぶことで資質能力を育成することが求められている。さらに、「習得した知識や技能を活用して課題解決することや、学習したことを相手に分かりやすく伝えること等に課題がある」という現状から、今後、「思考力・判断力・表現力等」の育成は重視されると考える。

前年度からの研究取り組みとして、「思考力・判断力」の取り組み実践や工夫が見られ、成果として表れてきた一方で、「表現力」という部分では、「アウトプット」ができるように、話し合い活動や体育特有の表現を見取することを視점에授業づくりをしてきたが、「表現の仕方やさせ方」「表現の見取り方」等課題がみられた。また、深い学びの鍵として「見方・考え方」である、『する・みる・支える・知る』を自己の適性等に応じて、運動やスポーツなどの多様な関わり方へのアプローチが課題としてあがった。そこで、『する・みる・支える・知る』の観点を、運動の価値や特性に着目し、楽しさや喜びを味わうとともに、仲間と関わりながら運動に取り組むことを視点に、単元計画に位置づけ関連づけていく。

本単元のボール運び鬼の学習においては、1学期に学習した「タグ取り鬼」の発展させた学習となっている。「タグ取り鬼」では、基本的なルールや工夫などは押さえられている。そのルールを参考に、さらに発展させ、ルールや試合形式を工夫し学習に取り組む。

取り組む中で、これまでの研究の成果として取り組んできた、授業づくりのポイントや体育の表現（話し合い活動・体育特有の表現）を継続し、「表現方法の共有化・意識化」を視점에授業づくりやワークシート、評価等の工夫改善を図り、実践を通して児童の「思考力・判断力・表現力」をより高めていきたい。

### 2 研究仮説

ゲームについて、遊びを取り入れた運動を取り入れ、運動の特性や技能の習得、表現方法等を共有化・意識化させ、児童が運動に親しみ見通しをもちながら活動することを通して、思考力・判断力・表現力や技能を高めることができるであろう。

### 3 研究の工夫

- ①オリエンテーションでワークシートやルール、ねらいや評価等を全体で確認し、意識化を図る。
- ②学習の内容を動画で確認し、見通しをもって学習に参加できるようにする。
- ③簡易的なゲームからルールや進め方を工夫し、ゲームをより親しんで活動できるよう単元を計画していく。
- ④話し合いや学習のめあてなど、各単元でねらい等を導入で確認し、意識化を図る。
- ⑤ワークシートを工夫し、自己の課題やチームの作戦等に活かす。
- ⑥「表現力」の共有化・意識化を図る手立てを工夫する。
- ⑦振り返りを充実させ、次時の学習意欲へとつなげる。
- ⑧「する・みる・支える・知る」など、自己の適性等に応じた簡単な見取りの分類を明確にし、指導や評価に生かす。

### 4 資質・能力の3つの観点から見た、体育学習の見方・考え方を働かせる児童の姿

- ①運動の特性や行い方を理解したり、自己やチームの課題を解決したりするための技能を身に付け発揮することができる。【知識・技能】
- ②自己やチームの課題を見付け、練習の仕方・ルールなどを工夫したり選択したりして、課題を追求することができる。【思考力・判断力・表現力】

③運動を楽しく行うことができるように、友達と協力してルールや約束を守ったり、友達の作戦や取り組みのよさを認め支え合ったりすることができる。【学びに向かう力・人間性】

## 5 『する、みる、支える、知る』の学習活動について

活動	する活動	みる活動	支える活動	知る活動
知・技	・運動の特性や行い方を理解し、実践する。	・運動の特性や行い方を見つける。	・運動の特性や行い方を共有する。	・運動の特性や行い方を知る。
思・判・表	・自分の課題やチームの課題に合った運動をする。	・自己やチームの課題を見つける。	・自己やチームの課題を基に、練習の仕方やルールを工夫・選択する。	・チームの良いところや課題を知る。
学・人	・友達と協力して、楽しく運動することができる。	・友達の良いところを見つける。	・友達の良いところを見つけ認め合う。	・声かけやアドバイス等の仕方を知る。
取り組み	・場の設定の工夫 ・掲示資料	・場の設定の工夫 ・教師の声かけ ・模範や例示 ・教師の称賛や励まし	・声かけやアドバイスし合う ・話し合う場の設定 ・振り返りの場の設定 ・掲示物	・ワークシート ・動画 ・掲示資料

## 6 評価規準について

### (1) 内容のまとめりごとの評価基準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
次の運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをしている。 ・ボールゲームでは、簡単な操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをしている。 ・鬼遊びでは、一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどを行っている。	簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりしているとともに、考えたことを友だちに伝えている。	運動遊びに進んで取り組もうとし、規則を守り誰とでも仲良く運動しようとしていたり、勝敗を受け入れようとしていたり、場や用具の安全に気をつけたりしている。

### (2) 単元の評価基準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・ボール運び鬼の行い方がわかる。 ・相手(鬼)にタグを取られないように、空いている場所を見つけて、速く走ったり、急に曲がったり、身をかかわしたりすることができる。 【攻め】 ・少人数で連携して相手(鬼)をかかわしたり、走り抜けたりすることができる。【攻め】 ・逃げる相手を追いかけてタグを取ることができる。【守り】	・楽しくボール運び鬼をするための遊び方の中から、自分の力に合った規則を選んでいる。 ・タグを取られずに、ボールをゴールまで運ぶための攻め方を話し合っている。 ・少人数で連携して相手(鬼)をかかわしたり、走り抜けたりする行い方について、動作や言葉で友達に伝えている。	・ボール運び鬼に進んで取り組んでいる。 ・順番や規則を守り、誰とでも仲よくしている。 ・勝敗を受け入れている。 ・使用する用具等の準備や片付けを、友達と一緒にしている。 ・危険物が無いか、安全にゲームができるかなどの場の安全に気を付けている。

## (3) 学習活動に即した評価基準

学習活動に即した評価基準			
	十分満足 A	おおむね満足 B	努力を要する児童への手立て
知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手（鬼）にタグを取られないように、空いている場所を見付ける。</li> <li>・相手（鬼）のいない場所に移動したり、駆け込んだりすることができる。【攻め】</li> <li>・少人数で連携して相手（鬼）をかわしたり、走り抜けたりすることができる。【攻め】</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボール運び鬼の行い方がわかる。</li> <li>・相手（鬼）にタグを取られないように、身をかわしたり、走り抜けたりすることができる。</li> <li>【攻め】</li> <li>・相手（鬼）のいない場所や空いている場所を見付けることができる。【攻め】</li> <li>・逃げる相手を追いかけてタグを取ることができる。【守り】</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリエンテーションで動画を活用し、動きやルール、ねらいや評価について共通理解を図り、見通しをもたせる。</li> <li>・ワークシートや掲示物等で、具体的な攻め方や守り方、ルールの仕方が分かるようにする。</li> <li>・攻め方や守り方のポイントを授業の導入で確認し全体共有する。</li> </ul>
思考・判断・表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タグを取られずに、ボールをゴールまで運ぶための攻め方を話し合っ て考えてることができる</li> <li>・楽しくボール運び鬼をするための遊び方の中から、自分の力に合った規則を選ぶことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームのめあてに合わせた攻め方や守り方の作戦を動作や言葉を使って具体的に考え、友達に伝えることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・【知識・技能】の手立てと共通支援。</li> <li>・前時の反省や振り返りを基に、作戦を考え、共通理解を図る場を設定する。</li> </ul>
主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボール運び鬼に進んで取り組んでいる。</li> <li>・順番や規則を守り、誰とでも仲よくしている。</li> <li>・勝敗を受け入れている。</li> <li>・使用する用具等の準備や片付けを、友達と一緒にしている。</li> <li>・危険物が無いか、安全にゲームができるかなどの場の安全に気を付けている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで協力しながら、積極的に取り組んでいる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・振り返りの場を設定し、互いのがんばりを認め合ったり称賛したりし、次時の意欲につなげる。</li> </ul>

## 7 指導計画と評価計画（単元：2年ボール運び鬼）

単元目標	知技	運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすること。							
	思判表	簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりしているとともに、考えたことを友だちに伝えること。							
	態度	運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動しようとしていたり、勝敗を受け入れようとしていたり、場や用具の安全に気をつけたりすること。							
時間	1	2	3	4	5	6(本時)	7	8	
		ねらい①			ねらい②				
0分	☆オリエンテーション ○学習のねらいや目標、評価の確認 ○ゲームやワークシート記入の仕方を確認 ○動画でゲームの確認	・あいさつ		・めあてやポイントの確認		【みる・知る】			
5分		・コーディネーション運動		・水休憩					
		・試合の説明							
15分		・チャレンジ①(休憩や作戦タイムも含む)		【する・みる】					
21分		※2分(休・作)→1分(試合)→2分(休・作)→1分(試合)							
		・対戦相手入れ替え							
22分		・チャレンジ②(休憩や作戦タイムも含む)		【する・みる】					
28分		※2分(休・作)→1分(試合)→2分(休・作)→1分(試合)							
		・対戦相手入れ替え		・作戦タイム		【支える・知る】			
29分		・チャレンジ③(休憩や作戦タイムも含む)		【する・みる】					
37分	※2分(休・作)→1分(試合)→2分(休・作)→1分(試合)								
	・活動の振り返り(感想発表)		【支える・知る】						
38分	・片付け								
評価	知				○			○	
	思			○		○	○		
	態	○	○					○	

## 6 本時の指導

## (1) 本時の目標(6/8)

チームのめあてに合わせた攻め方や守り方の作戦、試合中の声のかけ方など動作や言葉を使って具体的に考え、友達に伝えることができるようにする。【思考力・判断力・表現力】

## (2) 授業仮説

作戦を立てる場面において、前時の振り返りや作戦タイムを通して、攻め方や守り方のポイントや声かけの仕方を共通理解させることで、前時のチームの課題と関連づけながら具体的に考え、チームに合わせためあてや作戦を友だちに伝えることができるであろう。

## (3) 思考力・判断力・表現力を育む授業の工夫や手立て

- ①導入の場面で、本時までに積み重ねてきた技の仕方や作戦方法などを全体で確認し、見通しを持たせる。(思・判・表)
- ②展開の場面で、ボールの大きさで得点を分け、作戦や攻め方の工夫につなげる。(思・判)
- ③展開の場面で、作戦タイムを設け、作戦カードやホワイトボードを活用し、作戦や動きの確認をさせ試合に生かす。(思・判・表)
- ④終末の場面で、授業の振り返りをさせ、次時の活動意欲へつなげる。(表)

## (4) 準備物

- ・ カラーコーン ・ タグ ・ ラグビーボール ・ ビーチボール ・ 掲示物 ・ 得点表
- ・ ベル ・ ワークシート (チーム)

## (5) 展開

	学習活動	○指導や支援 □評価
導 入	1 あいさつ	○事前にチームで話し合いの場を設定し、めあてや作戦を立てさせる。  ○作戦をイメージしやすくするために、掲示物を用意する。
	2 めあてやポイントの確認	
	めあて：チームで協力し作戦を立て、声かけを掛け合って、ゲームを楽しもう。	
	3 コーディネーション運動	○試合を意識しながら練習に励むよう声かけをする。
4 試合の説明		
展 開	5 ゲーム① (休憩や作戦タイムも含む) ・1 試合目 ※2分(休・作)→1分(試合)→2分(休・作) →1分(試合)	○考えた作戦を基に、作戦ボードを使いながら、作戦を確認するよう声かけをする。  ○試合中、積極的に声をかけ、声かけを意識させる。  ○攻守交代をスムーズに行うよう声かけをする。  ○試合がスムーズに進行するために、審判や得点係に声かけをする。  □チームのめあてに合わせた攻め方や守り方の作戦、試合中の声のかけ方など動作や言葉を使って具体的に考え、友達に伝えることができた。  (観察：作戦タイムや試合中)  <b>【思考力・判断力・表現力】</b>
	6 対戦相手入れ替え	
	7 ゲーム② (休憩や作戦タイムも含む) ※2分(休・作)→1分(試合)→2分(休・作) →1分(試合)	
	8 対戦相手入れ替え	
	9 ゲーム③ (休憩や作戦タイムも含む) ※2分(休・作)→1分(試合)→2分(休・作) →1分(試合)	
終 末	11 振り返り	○今日のめあてを確認し、良かったところを発表してもらう。

## (5) 評価

チームのめあてに合わせた攻め方や守り方の作戦、試合中の声のかけ方など動作や言葉を使って具体的に考え、友達に伝えることができたか。 **【思考力・判断力・表現力】**

(6) 場の設定

