

久我山学級 体育科学習展開案

令和4年2月1日（水）第5校時

杉並区立高井戸第二小学校 久我山学級 32名

授業者 T 1 ●● ●●
 T 2 ●● ●● ●● ●
 ●● ●● ●●●●●
 介助員 ●● ●● ●● ●●
 ●● ●●

1 領域名 ゲーム領域

単元名 ネット型ゲーム「フロアボール」 17時間扱い

2 単元の目標

- ボールを転がしてパスをしたり、相手コートに返球したりすることができるようにする。（知識及び技能）
- フロアボールのルールを理解し、勝つための方法を考えたり、チームで話し合って作戦を立てたりすることができるようにする。（思考力・判断力・表現力等）
- ルールを守り、友達と声を掛け合いながら、協力して運動に取り組んだり、ゲームの勝敗を受け入れたりすることができるようにする。（学びに向かう力、人間性等）

3 単元の評価規準

ア 知識及び技能	①ボールを転がして友達にパスをしたり、相手コートに返球したりすることができる。
イ 思考力・判断力・表現力等	①フロアボールのルールを理解し、ゲームに取り組んでいる。 ②勝つためにはどうしたらよいか考えたり、チームで話し合って作戦を立てたりしている。
ウ 学びに向かう力 人間性等	①フロアボールのルールを守り、すすんで取り組もうとしている。 ②友達と声を掛け合いながら、協力して運動に取り組もうとしている。 ③ゲームの勝敗を受け入れようとしている。

4 単元について

(1) 教材観

知的障害のある児童は、体育科学習の中でも特に、ゲーム及びボール運動領域に苦手意識を抱きがちである。その理由としては、以下の点が挙げられる。

- ・認知面や運動機能面に発達の遅れがあるため、ボールや用具の操作など、技能の習得が困難である。
- ・ルールの理解が難しいため、なかなかゲームを成立させることができない。
- ・コミュニケーションに課題を抱えているため、友達と協力し合うことが難しい。

そのため、一部の運動が得意な児童やルールを理解している児童ばかりが活躍しがちである。

そこで、通常学級の3年生の単元として設定されている「フロアボール」において、独自の工夫や支援を行うことで、障害や発達段階・運動能力に差のある児童同士でも、みんなで一緒にゲームに取り組めるようにした。「転がす」という動作に限定し、「全員が必ずボールに触れる」というルールを設定することにより、「自分もチームの一員である」という意識が全員に生まれ、勝つために友達と協力し合ったり、声をかけ合ったりする姿が見られるようになるのではないかと考えた。

(2) 児童の実態について

※ホームページ上、省略しています。

5 研究主題に迫る手だて

＜校内研究主題＞
協働的に学び、自分の考えを深める児童の育成 ～指導法の工夫を通して～

＜久我山学級分科会 目指す児童像＞
相手意識をもち、関わり合いながら自分の思いを表す児童



(1) 協働的に学ぶ工夫

①全員が参加できるルールの設定

今回のフロアボールでは、

- 一度にコートに入れるのは、1 チーム 3 人のみ
- 転がってきたボールを、3 回の触球で相手チームに返球する
- チームの 3 人が 1 回ずつボールに触らなくてはならない

というルールを設定することにより、全員がゲームに参加できるようにした。

またそのことにより、「〇〇さんは速いパスは取れないから、優しく転がしてあげよう」「〇〇くんが『3 返す』を打ちやすい位置にボールを転がそう」と、相手意識をもって運動に取り組むことができるようになると思った。

②掛け声「1 パス・2 パス・3 返す」

3 回の触球の合言葉を「1 パス・2 パス・3 返す」とした。分かりやすく唱えやすい言葉のため、どの児童も覚えることができています。

この合言葉を声に出しながらゲームに取り組むことで、自分のそのときの役割を理解し、「〇〇さんから『1 パス』をもらったから、△△さんに『2 パス』だ」と、チームの仲間を意識したプレイにつながりやすくなると思った。

また「〇〇さん、『3 返す』だよ！思いっきり！」「△△さん、『2 パス』こっちこっち！」と、チーム内での積極的な声掛けにもつながりやすくなると思った。

③作戦タイムの設定

体育の時間の中で話し合いを行うと、必要な運動量を確保することができない。そのため、フロアボールを実施した直後、生活単元の授業でフロアボールについての話し合いを行う。この話し合いは「①全員で試合を振り返る ②チームに分かれて試合を振り返る ③チームで作戦を立てる」という流れで行う。

③の作戦タイムでは、勝つためにどのようなことをすれば良いのか、そのためにどんな練習をすれば良いのか、またコートに入る順番はどうするか、リーダーを中心に話し合う。

作戦を考える力や話し合う力は、児童によって大きな差がある。ある程度話し合う力がある児童には「同じ班の人のことを考えて順番を組んだり、作戦を考えたりする」ということを、教員の声掛けにより意識さ

せた。また、話し合い自体が難しい児童にとっても「作戦タイムの場と一緒にいる」ということ自体が、仲間意識が育つきっかけとなると考えた。

(2) 考えを深める工夫

①作戦を確認・練習する時間の設定

フロアボールの試合を行う前に、前述の「作戦タイム」で立てた作戦を確認したり、実際に練習してみたりする時間を設定した。

言葉での情報だけでは理解が難しかった児童も、実際に動いてみることで、『2パスは優しく』とはこうすれば良いのか』『構えて待つ』というのはこういう姿勢なんだ」と、具体的な理解につながるのではないかと考えた。

②振り返りの時間の設定（全体→チーム）

「作戦タイムの設定」でも記載したが、フロアボールを実施した直後、生活単元の授業で「①全員で試合を振り返る ②チームに分かれて試合を振り返る ③チームで作戦を立てる」という流れで話し合いを行う。①②では、試合の内容を振り返り、友達の良かったところやうまくいった作戦を共有し合う。

この振り返りを通して、「この作戦がうまくいったから、この調子で次回もやってみよう」「あのチームがやっていた作戦が良かったから、自分たちも挑戦してみたい」と、作戦の引き出しが増えるとともに、勝つために工夫しようとする力が伸びると考えた。

6 単元の指導計画(全時 17時間扱い)

時	1～3	4・5
めあて	パスや3返す(アタック)の仕方を 知ろう	ゲームを通してルールを知ろう
学習の流れ	① 整列・挨拶 ② 学習の流れ・めあてを知る。 ③ 準備運動 ④ 4分間走をする。 ⑤ パスの仕方を知る。 ・教員が、パスをしている様子を見て、仕方を知る。 ⑥ 2人組になり、対面で転がしてパスをする。 ⑦ アタックの仕方を知る。 ・教員の、「1パス2パス3返す」の模範を見て、3回目でアタックをすることを知る。 ⑧ (1・2年)教員の2パスを受けて、3返す(アタック)をする。 (3～6年)3人組になり、1パス2パス3返す(アタック)をする。 ⑧ 整理運動をする。 ⑨ 学習の振り返りをする。 ⑩ 挨拶をする。 ⑪ 用具の片付けをする。(4・5・6年)	
ア	観察①	観察①
イ		観察・発言①
ウ		

時	6・7	8～17（本時14時）
めあて	順番を決めてゲームをやってみよう	ゲームで作戦をやってみよう
学習の流れ	① 整列・挨拶 ② 学習の流れ・めあてを知る。 ③ 準備運動 ④ 作戦タイム・練習 ⑤ チームごとに順番を決める。 ⑥ メインゲーム① 舞台側 黄 VS 赤 入口側 桃 VS 青 見学チーム 緑 メインゲーム② 舞台側 赤 VS 青 入口側 黄 VS 緑 見学チーム 桃 メインゲーム③ 舞台側 青 VS 緑 入口側 赤 VS 桃 見学チーム 黄 ⑦ ゲームを振り返り、質問がないかを確認する。 ⑧ 整理運動をする。 ⑨ 学習の振り返りをする。 ⑩ 挨拶をする。 ⑪ 用具の片付けをする。（4・5・6年）	④ 作戦タイム・練習 ⑤ チームごとに作戦を確認する。 ⑥ メインゲーム① 舞台側 緑 VS 桃 入口側 青 VS 黄 見学チーム 赤 メインゲーム② 舞台側 桃 VS 黄 入口側 緑 VS 赤 見学チーム 青 メインゲーム③ 舞台側 黄 VS 赤 入口側 桃 VS 青 見学チーム 緑 ⑦ 整理運動をする。 ⑧ 学習の振り返りをする。 ⑨ 挨拶をする。 ⑩ 用具の片付けをする。（4・5・6年）
ア	観察①	観察①
イ	観察①	観察・学習カード①②
ウ	観察①	観察①②③

7 本時の学習(14/17)

(1)ねらい

○考えた作戦を意識して、友達と協力し、ゲームに取り組む。

(2)展開

学習過程・主な学習活動	○教師の手だて 《主》主体的に学ぶための手立て 《協》協働的に学ぶための手立て ◆評価（評価方法）
○ 整列・挨拶 ○ 学習の流れ・めあてを知る こえをかけよう さくせんをやってみよう ○ 準備運動	T1《主》本時の学習の流れを掲示し、見通しをもって取り組むことができるようにする。
○ チームごとに作戦タイム・練習	○チームが分からない児童には、友達から声を掛けるように促す。 《主》リーダーが中心になって作戦や順番を確認できるように声掛けをする。 《協》作戦の確認を全員で行い、練習する。 ○練習の際、作戦を意識できるよう声掛けを行う。 ◆作戦を意識して練習に取り組んでいる。イ②（観察）
○ ゲーム① 舞台側 緑 VS 桃 入口側 青 VS 黄 見学 赤 ○ ゲーム② 舞台側 桃 VS 黄 入口側 緑 VS 赤 見学 青 ○ ゲーム③ 舞台側 黄 VS 赤 入口側 桃 VS 青 見学 緑	○各チームに入っている教員が声掛けをすることで、試合中の児童同士のやり取りを活性化させたり試合間の移動がスムーズに行えるようにしたりする。 ○よい動きに対して、声を掛けることで、どのような動きがよい動きなのかを価値付けていく。 ◆友達と声を掛け合いながら、協力して運動に取り組もうとしている。ウ②（観察）
○ 整理運動 ○ 整列・挨拶 ○ 片付け	○役割を明確にし、安全に行えるようにする。

8 本時の手だて(授業の視点)

(1) 今回のルールは、(障害・発達段階・運動能力・コミュニケーション力の差に関わらず) 児童全員の意欲的な参加や、「チームの友達と協力をしよう」という相手意識の育成に有効であったか。

(さらに良くなるアイデアがあったらぜひ教えてください。)

→手だて (1) ①全員が参加できるルールの設定

(2) 掛け声「1 パス・2 パス・3 返す」は、チーム内での積極的な声掛けにつながっていたか。

→手だて (1) ②掛け声「1 パス・2 パス・3 返す」

(3) チームの作戦を確認・練習する時間の設定は、作戦の理解に有効であり、実践につながっていたか。

→手だて (2) ①作戦を確認・練習する時間の設定

【資料】ルール

○コートに入るのは、1 チーム 3 人。

○バドミントンのコートネットを使用する。

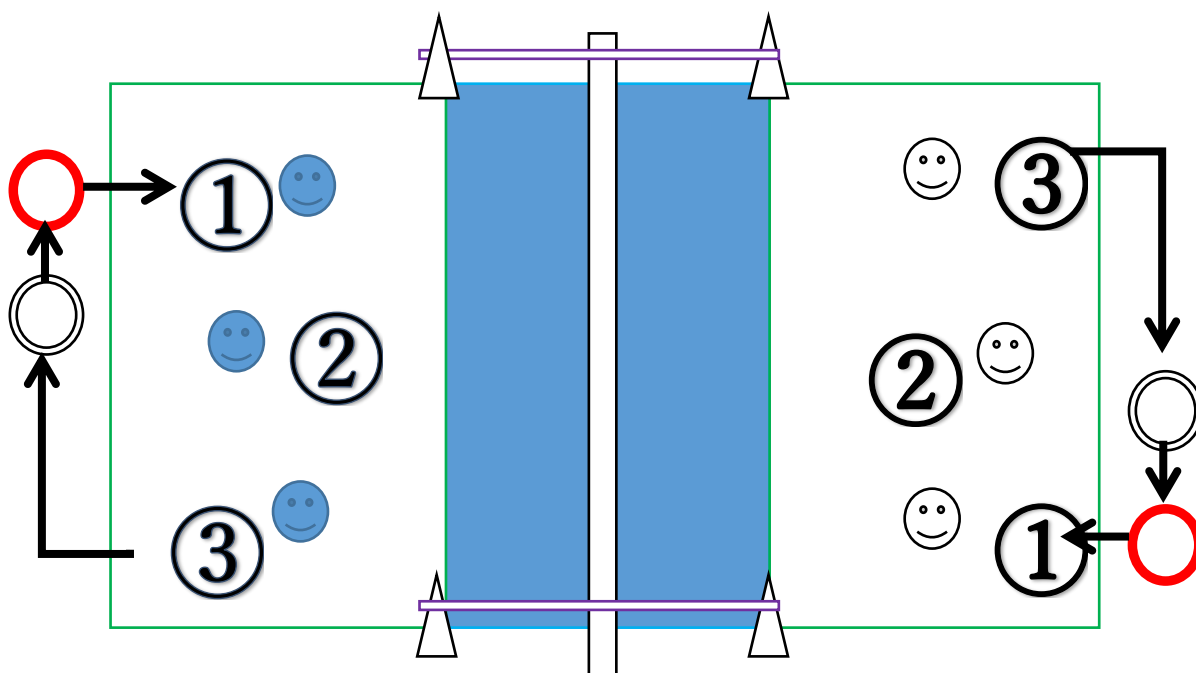
- 返球のルール
- ① ネットの下を転がってくるボールを、必ず 3 回の触球で相手コートに返す。
 - ② 同一プレイヤーは複数回ボールに触れない。
 - ③ ボールは両手で転がす。(1 年生は、片手でも OK)

- 得点方法
- ① 相手チームがボールを取れず、相手チームのコートの壁に当たった場合。
 - ② 相手チームが 3 回で返球できなかった場合。
 - ③ 相手チームが返球した際に、自分のチーム側のネットとコーンの間（ブルーゾーン）を通過してボールが外に出たり、ボールがコーンに触れたりした場合。
 - ④ 相手チームが返球した際に、ネットの下を通らなかった場合。
 - ⑤ 相手チームが返球した際に、ボールが浮いてしまった場合。
 - ⑥ 相手チームの選手の足にボールが当たった場合。
 - ⑦ 相手チームがボールを長時間止めたり、持ち上げたりした場合。
- (技術的に、一度止めている児童が多いが、目指しているルール)

○どちらかのチームに得点が入るごとに、どちらのチームもローテーション (○→△→□の順にずれていく) をする。

○得点した側がサーブをする。(真ん中にいるプレイヤーが、相手コートに転がす。)

最初のサーブ権はジャンケンで決定し、勝った方からサーブを行う。



※矢印、数字はローテーションの順番

ネット

