

1. 単元 鬼遊び「しっぽとりあそび」

2. 研究主題との関連

「身体と対話する学び」で動きをつくる指導の実践

指導観を共有したボールゲームにおける小中の系統的な学びを探る授業

(1) 単元について

1年生のゲーム領域の学習では、的当て遊びやしっぽとり鬼で、個人対個人で競争することが中心となる運動を経験している。まず、的当てあそびでは、1対1の駆け引きの中で、どうしたら的にボールを当てることができるかという目標にむけて、素早く動いたり相手の裏をかいたりして、スペースの創出やタイミングよくなる狙うという動きを行った。しっぽとり鬼では、同じコートの中で鬼2人対子4人が、時間内に鬼にしっぽを取られないように逃げるというルールでゲームを行った。ここでは、どこにどのように逃げたらよいのかということに目が向くように指導を進めている。子どもたちは、目の前の鬼から逃げることに對して、自分の動きをどうするとよいのかということを中心に学びを深めていったので、1年生の段階では、友だちを助けようとする動きや、チームで合理的に動こうとする姿にはまだ十分に到達できていない。

低学年におけるゲーム領域では、鬼あそびや投げたりけったりする簡単なボール操作がある個人対個人、集団対集団で競争しながら競うゲームを行う。その中でも特に、集団対集団で行うゲームは、仲間とともに力を合わせて得点を競ったり争ったりすることから、子どもが夢中になって楽しみ、作戦を考えながら行える運動である。視野の広がりや未発達な1年生の段階では、個人対個人の攻防が中心的な課題であったが、2年生からは、集団対集団のゲームの中で、チームでどのような動きをすればうまくいくのかということへ思考が向くようになり取り組みを進めていく。単元の最初は1対1から始め、素早い動きやだましの動きが自然に身に付いていけるようにルールを変えながら行っていく。

2年生のしっぽとりあそびは、しっぽをとられずに相手ゴールに入ることができるかどうかで勝敗が決まるようにする。そこで、参加人数を増やしたり、ゴールする場所で得点の高低をつけたり、ボールを持った人がゴールしたら得点が入るといった人によって得点の高低をつけたりするなどルールを変遷していくことで、チームとして戦術面に目が向くようにする。学習においては、まず試しのゲームをして、そこから自分たちの課題を持てるようにして、次のチーム練習の場で動きを高め、そしてそこでの練習の成果をメインのゲームで発揮できるようにしていきたい。このように、ゲームから自分たちの練習方法を引き出していき、子どもたち自らの必要感のもと、楽しみながら取り組んでいけるような指導を重ねていきたい。

(2) 単元の目標

- チームで協力して楽しく運動しようとする。【学ぶ態度】
- ゲームの中で、逃げたり捕まえたりする動きの工夫をする。【思考・判断】
- ◎ ゲームの中で、逃げる動き、捕まえる動きができる。【技能】

(3) 活動構成の仮説

① 子どもの育ちを生かした活動構成

ゲームを楽しく行っていく上での必要な技能や戦術を子どもの気づきの中から引き出していけるようにしたい。まず、「試しのゲーム」を行い、そこでのゲームの体験から自分たちの課題が持てるようにしたい。また、1対1の攻防から2対2の攻防へと意識の広がりを持てるように段階的にルールを変えて、ゲームの楽しさをより感じながら取り組んでいけるようにする。

② 身体との対話をうながす指導者のはたらきかけ

ゲームが持つ楽しさである「相手をうまくかわして得点の機会を作れるかどうか」ということに意識が向き、より多くの成功体験につなげるために、子どもの気づきを広げたり、明らかになった効果的な動きを示したりしていく。また、練習で行う動きが本番のゲームで有効に働くように、子ども自身が練習に必要性を感じながら取り組んでいけるようにしていきたい。そのために「試しのゲーム」を行い、そこで自分やチームの技術面や戦術面に目を向けられるようにする。これにより、必要感を持ってチーム練習に取り組めるようになると思う。