

## 中学校 A

# 球技の授業における主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業実践

片岡 ひとみ (千葉)

浮田 一樹 (船橋)

越後 悟 (市川)

渡辺 はるか (習志野)

平田 義人 (松戸)

大澤 克也 (八千代)

### 1 はじめに

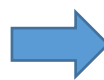
本グループでは、『球技の授業における主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業実践』というテーマのもと、様々な球技の種目において、それぞれの授業実践を行った。生徒が運動の楽しさを味わいながら、主体的な取組ができる工夫や運動について互いに話し合うことができる実践例を紹介する。班員の実践を持ち寄り、どの種目でも最終的に深い学びへとつながる授業実践ができるようにすることをねらいとしている。

### 2 実践例

#### (1) ゴール型 (バスケットボール)

##### ① 導入の工夫

- ・アップドリルを毎回同じ流れで行うこと
- ・シュートの本数を毎時間学習カードに記録する



- ・基礎技能の定着
- ・基礎技能向上の明確化

##### ② 攻撃重視のゲーム

3対2で数的有利な状況を作り、攻撃を重視したゲームを展開した。必ずノーマークができることによって、得点しやすい状況を作った。通常のゲームの場合、攻守が目まぐるしく変わるので、思考が深まらないと考えた。そのため、決められた時間の中で、攻撃だけをするチーム、守備だけをするチームというように、やることを固定し、思考が深まるような授業展開にした。その中でも特に攻撃の仕方に重点を置き、ゴール近くの空いたスペースでシュートを打つための動きを工夫した。

#### (2) ゴール型 (サッカー)

##### ① ICT機器を用いた基礎練習



足の使い方をリアルタイムで確認

映像を活用することで、基礎技能の向上につながった。基礎技能が身に付くことで、ゲームの中でより高い目標をもって取り組むことができ、意欲の向上にもつながったと考えられる。

### (3) ベースボール型 (ソフトボール)

#### ① オリエンテーションの実施

単元のねらい、学習の流れ、役割分担を説明し、学習の課題を明確にする。電子黒板を利用し、教室で実施。動画等も利用しゲームについての知識も高めることにつながった。

#### ② 「Baseball 5」の実施

ソフトボールの簡易ゲームとして「Baseball 5」を実施。

【主なルール】 5人 VS 5人で行う。

##### 攻撃側のルール

「自分でトスして自分で打つ」

「打球がフェアゾーンに落ちないと、バッターボックスを出られない」

「内野エリアを超える打球やファウルの打球はアウトとする」

##### 守備側のルール

「最初の立ち位置はどこでも良い」

「ランナーが真っすぐ走ることを邪魔してはいけない」



### 3 成果と課題

#### (1) 成果

毎時間の導入をドリル化し、なおかつ簡単な運動にすることで運動に苦手意識のある生徒も自ら意欲的に取り組むことができた。そして、簡単な運動を積み重ねることで、基礎技能の定着が見られた。また、ICT機器を活用し、自分自身の動きを見ることで、改善点が明確になり、見本の動きに近づけようと工夫して運動する生徒が多かった。ゲームにおいて、ルールを簡素化することで、めあてをもちやすくなり、運動に苦手意識をもった生徒でも楽しく、意欲的に取り組むことができた。ゴール型の球技において、攻撃と守備の時間を分けてゲームを行うことで、やるべきことがはっきりし、動きの修正などの話し合いが活発になった。

#### (2) 課題

映像の活用については、どのタイミングで、どの位置から、何を撮影するのかなど、より効果的な活用の方法を模索していく必要がある。また、ゴール型の球技においては、攻守が入り乱れるゲームの中で、思考させることも必要だと感じた。

### 4 まとめ

今回の研究を通して、同じ球技であっても種目によって様々な工夫ができることが分かった。いかに、生徒に興味をもたせ、意欲的に学ばせるか、それこそが深い学びへの第一歩であると実感した。ICT機器を上手に活用することで、主体的・対話的で深い学びにつながることもわかった。様々な地区での取組を自身の学校に持ち帰り、生徒の実態に合わせた形で取り組んでいきたい。また、体育の授業の中で、体力向上のための取組は欠かせない。運動量の確保とICT機器の活用を両立していくことは課題であるが、生徒の意欲を掻き立て、体力、技能の向上を図ることができる授業こそが、より深い学びの実現へ近づくだらう。