

1 単元名 1・2年 コロコロゲームをしよう 3・4年 テニピン大会をしよう

2 単元の目標

1・2年 ○ボールをキャッチしたり，打ったりする基本的技能を向上させるとともに，ボールをよく見て，動くことができる。（知識及び技能） ○上手にボールをキャッチしたり，打ったりすることができるよう，自分たちでコツを考え伝え合う。（思考力・判断力・表現力） ○積極的にボールに関わろうとしたり，話し合いで自分の気づいたことを伝えようとしている。（学びに向かう力・人間性）
3・4年 ○基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって，易しいゲームをすることができる。（知識及び技能） ○ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだり，考えたことを友達に伝えたりすることができる。（思考・判断・表現等） ○規則を守り，他者と対話しながら協働的に学び合うことができる。（学びに向かう力・人間性等）

3 基盤 }
4 単元計画 } (省略)

5 授業の実際

なりたい姿をイメージし，自他の課題や変容の自覚を促す「単元構成と授業構成」の追求

低・中下の学年がより具体的なイメージをもって運動に取り組めるよう，複式学級であることを生かし，上の学年が手本となり，運動を行って見せるようにした。

中複式学級であり，2年続けて同様の運動に取り組むことができるため，タブレットにふりかえりを残し，できたことや課題を次年度に生かせるように保存した。

なりたい姿に向かう「基礎感覚や基本技能を高めていくための手立て」の追求

低スモールステップで段階を踏んで技能を習得していけるよう，①ラケットを使わずにペアでボールを転がして正面でキャッチ（ボールに対して体を正面に向ける）②ラケットを使ってペアでコロコロラリー（道具に慣れる，打ちたい方向に打てるようにする）③4対4でコロコロゲーム（ねらったところに打つ，点をとるための方法を考える）という展開とした。

低基礎的な感覚や基本技能を身につけていくために，ラケットを用いてコーンの間にボールを転がした回数を競う簡単な運動や，転がして相手が返すことができなかつたら得点が入る簡単なゲームに取り組んだ。

中 昨年度に学習をしている4年生がお手本となる場面がたくさんあった。4年生は、3年生ができるように言葉で伝えたり、実際に動いたりしてみせることで、ボールを打つためのポイントを再確認することができた。また、ボールは打つことができるが、どうやったら上手に打つことができるのか、うまく説明ができない場面があり、「できる」と「わかる」との違いに気付く児童もいた。

なりたい姿に近づくための「主体的・対話的で深い学び」の追求

低 話し合いが必然的に生まれるよう、「ラリーを続ける」という協力的な目標を児童とともに立てた。

中 テニピンの学習では、最終時にテニピン大会を行うことを設定し、学習を進めた。大会を行うことで、児童たちの「勝ちたい」という気持ちが、必然的にペアでの会話を生んだり、作戦がよりよいものになるように、深く考えたりすることにつながっていった。また、大会を行う際には、5、6年生にも大会に参加してもらい、3～6年生でテニピン大会を行うようにした。ペアは中学年と高学年がペアになるように設定し、3、4年生はアドバイスをもらいながら試合を行うことができた。

6 成果(○)と課題(●)

- 複式学級であることを生かし、上の学年に運動のお手本をしてもらうことで、映像等よりもより具体的なイメージをつかませることができた。
- 低学年は、簡単なラケットを用いた運動に取り組むことで、中学年に進むまでの段階でテニピンにつながる運動に触れることができた。
- 中学年以上は校内テニピン大会という分かりやすい最終目標を設定したことで、児童の意欲や能力の向上につながったり、伝えあうことの必然性を生んだりした。
- 低学年のコロコロラリーでは、児童の「ラリーを続けたい」という気持ちから、「うまくなりたい」という意欲につながった。また、ラリーが続くことが楽しいという感覚を味わうこともできた。

ま、すべうつのかもずかしかったです。
それにいっばいつづくとおもしろい。

もっとつづけてうてるようになりたいし、もっと早く
ボールをうちたいです。

やいよにやると時はあまりつづかならなくて、
せんしゅうしたら、36回つづいたののでう
れしかったです。

ラリーがもっともつづくようにしたいです。

- どの学年も、上の学年主動の活動となってしまう場合が多々あり、下の学年が考えたり、試したりする機会の減少につながった。



低学年のコロコロゲームの様子