

〈第4学年 プレールボール〉

授業の目標を達成するための、効率的で効果的な思考ツールの活用

今回の授業では、学習指導の過程において、シンキングツールを有効に活用することで、児童が課題やその解決方法を的確に把握し、学びの高まりを実感できるよう実践を行った。

単元計画でのシンキングツールの指導計画

時間	学習内容	使用したシンキングツール
1時間目	プレールボールのゲームについて知ろう。	
2時間目	アタックを打つためには、どうすればよいだろうか。	フィッシュボーン
3時間目	パスをつなげるためには、どうしたらよいだろうか。	
4時間目	パスやアタックをしやすくするためには、3人がどこに動けばよいだろうか。	
5時間目	みんなが楽しめるには、どんなルールにすればよいだろうか。	
6時間目	チームに合った作戦を選んでプレイしよう。	クラゲチャート
7時間目	プレールボール大会をしよう。	

試しのゲームを基に、ボール操作やボールを持っていない時の動きについて課題を共有し、課題を解決しながら知識・技能を段階的に高められるよう計画した。

2~4時間目に学んだコツをフィッシュボーンの骨の部分に書き込む。



見つけたコツを使って、作戦を選ぶ。

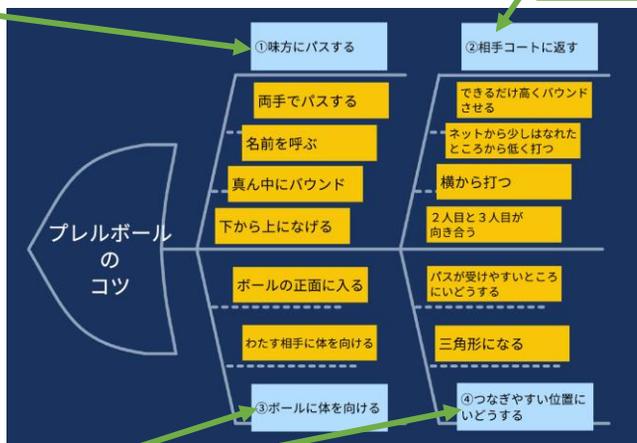
シンキングツールの具体的な活用の仕方

3時間目

味方にパスするコツ



自分と味方の真ん中でバウンドさせるとよいよ！
両手で確実に！



相手コートに返す(アタック)を打つコツ



ネットから離れたところから低いアタックをねらおう！
ボールを横から打つと低いアタックになるよ！

4時間目

ボールに体を向けるコツ
つなぎやすい位置に移動するコツ

技能を高める場面において、フィッシュボーンの骨の部分にその時間に見つけたコツをそれぞれ書き込ませた。その後、全体で共有しながら、全体で共通したフィッシュボーンを作成した。



3人が三角形の形だと受けたい打ったしやすいね。



ボールの方につま先を向けて！
体の正面でボールを受けよう！

6時間目(本時)

作戦を選ぶ

2~4時で見つけたコツから選択させる。

