

### 第3・4学年 体育科学習指導案

日 時 平成29年6月29日(木) 5校時

場 所 体育館

児 童 3年 男4名 女2名 計 6名

4年 男6名 女5名 計11名

指導者 T1 吉田 道子

T2 佐藤 綾

1 単元名 「チームワークでゴールをねらえ！」(E ゲーム ア ゴール型ゲーム)

2 単元の目標

○基本的なボール操作やボールを持たないときの動きによって、易しいゲームを行うことができるようにする。 【技能】

○運動に進んで取り組み、規則を守り仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。 【態度】

○規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりすることができるようにする。

【思考・判断】

3 単元の指導について

(1) 児童について

3・4年生の児童は、体を動かすことを好み、休み時間には外で鬼ごっこや一輪車、遊具などで活発に遊ぶ姿が見られる。運動に関する意識調査でも100%の児童が運動することが好き、もしくはやや好きと肯定的に答えている。また、体育の領域の中で「ゲーム」が好きと答えた児童は17人中14人であった。(82%)

3年生は、低学年までに様々な大きさのボールを使って、ボール遊びをたくさん行った。また、鬼遊びを通して切り返しの動きや素早く身をかかわす動きができるようになってきた。しかし、ボールを思った方向に投げたり上手にキャッチしたりするボール操作には個人差が見られる。4年生は、前学年までに基本的なボール操作はおおむね身に付いているが、「飛んでくるボールが怖い」「ゲームの中でどう動いていいかわからない」といったゲームの中での動き方に苦手意識をもつ児童がいる。

(2) 教材について

ゲーム及びボール運動は、主としてチーム同士で競い合い、仲間と力を合わせて競争することで楽しさや喜びを味わうことができる運動である。しかし、運動の苦手な児童は、ボール操作やゲームの中での動き方が分からないため、運動の得意な一部の児童だけでゲームが進められる場面も見受けられる。

本単元で扱うセストボールは、易しいゲームを通して「ボール操作」や「ボールを持たないときの動き」をどの児童も楽しみながら身に付けていくことができる教材である。少人数で行ったり規則を工夫したりすることによって、あまり技能が高くない児童でもみんなと一緒に楽しむことができ、チームの友達ともたくさん関わり合って学習することのできる教材である。

(3) 指導について

本単元では、みんながゲームを楽しむことができるよう規則や場の設定などを工夫し、ゲーム

を楽しく行うことを通して、「ゲームに必要な動きを身に付ける」「簡単な作戦を立てる」などの学習が十分行えるよう授業を展開したい。また、高学年のバスケットボールやサッカーにつなげるために、中学年では「攻め方」を中心に上げ、特にも「ボールをもたないときの動き」を身に付けることができるようにしていきたい。そこで、単元の前半では易しいドリルゲームを通して、ボール操作やパスをつないでシュートする基本的な動きを身に付けるようにする。ボールをもたないときの動きは、スペースゲームや具体的な場面を設定した練習をすることによって、少しずつ身に付くようにしたいと考える。後半では、ハーフコートでの少人数のゲームを中心に挙げる。ゲームでは、攻めと守りを時間で入れ替え、攻める側が簡単な作戦を考えて試したり、シュートにつながるよい作戦やよい動きを見つけたりするなど、運動についての思考・判断の力も身に付けるようにしたい。また、個人やチームの伸びを見つけ、認め合ったり喜び合ったりする態度は単元を通して育てていきたいと考える。

#### (4) 研究仮説との関わりについて

##### ①友達と関わり合う学習形態の工夫

3・4年生混合のチーム（技能面、思考面を考慮したチーム）を編成する。4年生は、昨年度セストボールを経験しているため、チームの中で互いに教え合ったり励まし合ったりできるようにする。また、単元を通して同じチームで練習することにより、個人やチームとしての伸び（できるようになったこと）を見つけることができるようにする。

##### ②運動の技能や思考を高め合う学習活動の工夫

本単元では、パスを中心とした「攻め方」に焦点を当てて指導する。そのため、2対1や3対2など攻撃側が優位な状況でゲームを行う。また、「ボールをもたないときの動き」については相手チームがいない場所を見つけて素早く走り込む練習を準備運動に取り入れる。また、教師はよい動きをその場で賞賛したり、再現させたりして視覚的に捉えさせ、よい動きを明確にして共有させるようにする。チーム内では、役割を交代しながら、よい動きを見つけたり作戦を試したりできるようにする。

##### ③互いのよさを認め合う相互評価の工夫

単元を通して、チーム内での互いの声かけや励ましを意識させ、喜びを分かち合える雰囲気づくりを大切に挙げる。また、単位時間の最後に「振り返り」の時間を設定し、本時の学習でできるようになったことやチームの伸びを学習カードに記録する。そして、それらを紹介し合うことにより互いのよさを認め合うことができるようにする。

#### 4 単元の系統（胆沢愛宕小学校における6年間の学習の系統）

学年	運動の領域	指導内容の重点
1・2年	<b>【ゲーム】</b> ア ボールゲーム イ 鬼遊び	[ボール遊び] [ボール投げゲーム] [ボール蹴りゲーム] 低学年では、ボール遊びを十分に行い、いろいろな大きさや形のボールに慣れるとともに、つく、転がす、投げる、当てる、蹴るなどの簡単なボール操作を身に付けさせる。 また、鬼遊びを通して、逃げる、身をかかわす、駆け込むなど、ボールを持たない動きの基礎作りを行う。

3・4年	【ゲーム】 ア ゴール型ゲーム	[セストボール] [ラインサッカー] 中学年では、パスを中心とした攻め方について取り上げ、特にボールを持たないときの動き方を学ばせる。 また、簡単な作戦を立て、仲間と協力してシュートにつなげる楽しさを味わわせる。
5・6年	【ボール運動】 ア ゴール型	[バスケットボール] [サッカー] 高学年では、中学年までの学習を生かし、ボール操作やボールを持たないときの動きとして相手の得点を防ぐ動き（守り方）も身に付けさせる。 また、簡易化されたゲームの中で、チームの特徴に合った作戦を立て、得点を競い合う楽しさを味わわせる。

5 単元の評価規準 《 》は4年生の評価規準

	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームに進んで取り組もうとしている。</li> <li>・規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしようとしたり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。</li> <li>・友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。</li> <li>・ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴール型ゲームの行い方を知るとともに易しいゲームを行うためのゲームの規則を選んでいる。</li> <li>・ゲームの型の特徴に合った動き方や攻め方を知る。《簡単な作戦を立てている。》</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴール型ゲームでは、易しいゲームにおいて、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きができる。</li> </ul>
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ゲームに進んで取り組もうとしている。</li> <li>②規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしようとしたり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。</li> <li>③友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。</li> <li>④場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①セストボールの行い方や動きを知っている。</li> <li>②パスを受けるための動き方を知る。《よい動き方を選んでいる。》</li> <li>③シュートにつながる攻め方を知る。《簡単な作戦を選んでいる。》</li> <li>※ゲームの規則についてはラインサッカーで学習</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ボールを持ったときにゴールに体を向けることができる</li> <li>②パス、キャッチ、シュートなどのボール操作ができる。</li> <li>③《ボール保持者と自分の間に》守備者がいない所に移動することができる</li> <li>④味方にボールを手渡したり《パスを出したり》することができる。</li> </ul>

6 指導と評価の計画

		1	2	3	4 (本時)	5	6	7
ねらい		セストボールを知る。		パスをつないでシュートをする。		作戦を考えてゲームをする。		セストボール大会
学習 活動 ・ 内容	5	オリエンテーション 準備運動 基本のボール操作 規則の確認 振り返り 40 整理運動 45 片付け	用具や場の準備、サーキット運動 (ボール操作、動きの感覚づくり)					
	10		ドリルゲームのやり方を知る。	ドリルゲーム (パス&ランゲーム、シュートゲーム)				
	20		ドリルゲームに慣れる。	課題の確認				ゲーム
	30			ゲーム 1 (本時の課題を踏まえて試す、気付く)				
	40			ゲーム 1 の振り返り (よい動きの共有、共通する課題の解決)				
	45			ゲーム 2 (よい動きを取り入れる、見つける)				
				本時の振り返り (個人とチームの上達を認め合う。) 整理運動、片付け				
評価 規 準	関	③		①		④		②
	思		①		②		③	
	技		①	②		③		④

7 本時の指導

(1) 目標

- ・パスを受けるための動き方を知る。《よい動き方を選んでいる。》

【思考・判断】

(2) 展開 (吹き出しは、「高め合い」における児童の具体的な姿の想定)

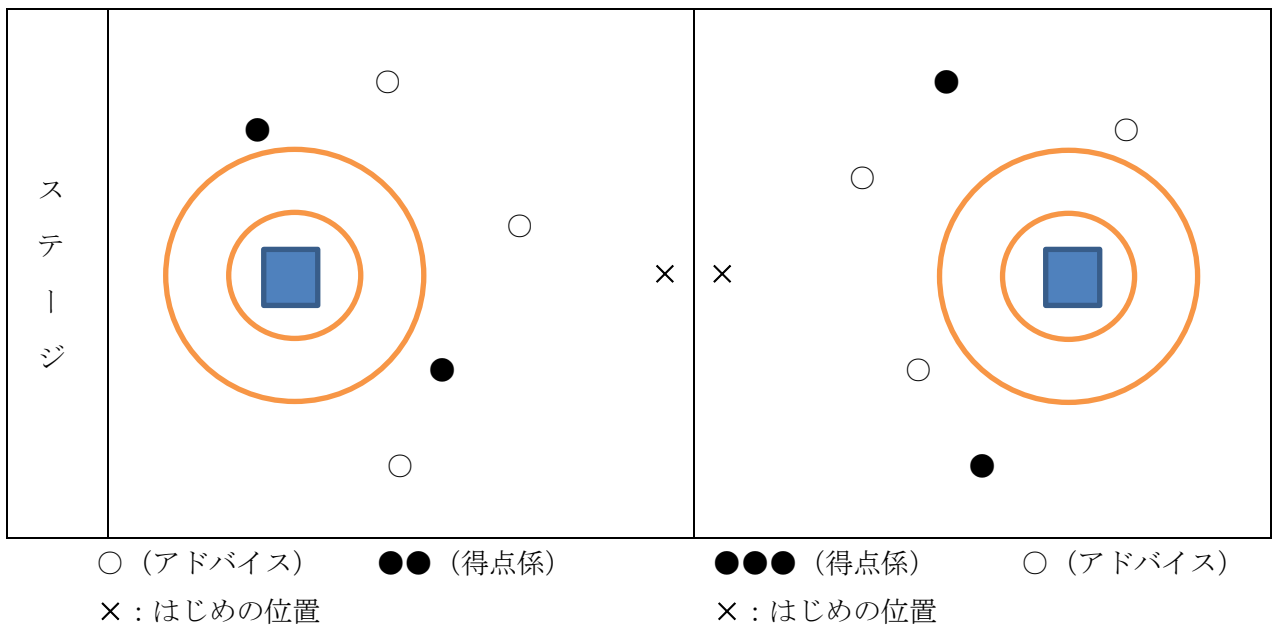
	学習活動	○教師の働きかけ	◆評価
導入 8分	1 用具や場の準備 2 サーキット運動 ・ボール操作 ・動きの感覚づくり 3 ドリルゲーム ・パスパスゲーム ・シュートゲーム 4 学習課題の確認 パスをもろうためのよい動き方を見つけよう。	○ボールを扱う基礎的な感覚やボール操作を高めながら、楽しく運動に取り組めるよう言葉がけをする。 ○パスやシュートなど、ゲームで用いるボール操作を行い、互いに励まし合いながら記録を伸ばすことを目標にする。 ○パスをもらうためには、ボールを持たない人がどのように動けばよいのかを考えさせる発問をする。	
展開 30分	5 ゲーム1 ※ゲーム1は学習課題を踏まえて、試したり、気付いたりすることをねらいとする。 ・どこに動けばいいのかな。 ・相手チームを見て動こう。 ・反対側作戦が使えるだね。 6 ゲーム1の振り返り ・A班のやり方がいいね。まねしてみよう。 ・ゴールの後ろ側に回る方法もあるね。 7 ゲーム2 ※ゲーム2は振り返りを踏まえて、よい動きを取り入れたり、さらによりよい動きを見つけたりすることをねらいとする。	○よい動きやよい攻め方はその場で取り上げて賞賛する。また、パスができずに動きが停滞した場面やパスがカットされた場面など、課題点も取り上げる。 《よい動きの視点》 ・相手がない場所を見つけて動いている。 ・味方に合図を出してパスをもらっている。 ・味方と自分の間に相手がない場所に動いている。 ○全体の場でよい動き方を紹介する。 ・2つのコートでのよい動き方や課題点を、実際に場を再現して共有させる。 ○攻撃側は、3人がコート内でプレーし、1人はコート外でアドバイスの役割とする。アドバイスの児童はよい動きを見つけたり、プレーヤーにアドバイスを送ったりするよう言葉がけをする。	◆パスを受けるための動き方を知る。《よい動き方を選んでいる。》【思考・判断】(行動観察・学習カード)

ま と め 7 分	<p>8 本時の振り返り</p> <div style="border: 2px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手にボールを取られないでパスできるようになったね。</li> <li>・Cさんはあいている所を見つけるのがうまいね。</li> </ul> </div> <p>9 整理運動、片付け</p>	<p>○学習カードに記入した内容を全体場で紹介する。</p> <p>《振り返りの視点》</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・できるようになったこと。</li> <li>・分かったこと。</li> <li>・アドバイスし合ったこと。</li> <li>・チームが上達したこと。</li> </ul> <p>○グループごとに分担して片付けを行う。</p>
-----------------------	--	---

(3) 場の設定

《前コート》 ○ : Aチーム (4人)  
● : Bチーム (4人)

《後ろコート》 ○ : Cチーム (4人)  
● : Dチーム (5人)



(4) ルール

- ・ゲームはハーフコートを用い、3対2で行う。
- ・ドリブルは使わず、パスのみでゲームを行う。
- ・ボール保持者は歩くことができない。
- ・攻守は時間で入れ替えを行う。(ゲーム1・2ともに4分で交替)
- ・シュートを打ったら攻守とも1人ずつメンバーの入れ替えを行う。
- ・点数が入ったら、はじめの位置から再びスタートする。攻撃中に相手にボールを取られた場合も同様に行う。
- ・シュートは二重円の外側から行う。(守備側は円の中に入れるが、攻撃側は円の中に入れない。)
- ・得点は1ゴール2点とする。
- ・ファーストシュートは10点とする。

