

第3学年 体育科学習指導案

時間・場所 2校時 体育館

学級 3年1組31名

(男子15名, 女子15名, かがやき男子1名)

授業者 遠藤 浩志

1 単元名 ゲーム「ゴール型」よばれてとび出てじゃじゃじゃーん

2 単元の目標

◎ 集団対集団で競い合うゲーム学習を通して、仲間と協力して楽しむことや、みんなが楽しいと思えるゲームをつくり上げていくことで、楽しさや充実感を味わわせることができる。

・ 規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗の結果を受け入れたりしようとしている。 【運動への関心・意欲・態度】

・ 自分たちのチームや相手チームに応じた作戦を工夫することができる。

【運動についての思考・判断】

・ 相手の動きに応じて、パスをもらえる空いている場所にすばやく動くことができる。

【運動の技能】

3 児童について

体を動かすことや体育の授業が好きという児童が多い一方、運動に対する苦手意識や体力面で劣る児童が数名いる。また、ペアやグループの活動では、男女仲良く話し合ったり役割分担したりして、相手を意識して取り組むようになってきている。

児童はこれまでに、走・跳の運動における「かけっこ・リレー」では、より速く走るために、教え合いながらいろいろな場で競走する活動を、器械運動における「跳び箱運動」では、友達と励まし合いながら、基本の技に取り組んできている。

4 指導計画（全6時間）

(1) 試しのゲームをする。・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1時間

(2) ルールを守ってゲームをする。・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1時間

(3) 作戦を立てて楽しくゲームをする。・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2時間

(4) 作戦を生かして楽しくゲームをする。・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2時間(本時1/2)

5 本時について

(1) 目標

自分たちのチームや相手チームに応じた作戦を工夫してゲームができるようにする。

(2) 本時の評価規準

作戦や練習方法を工夫している。

【運動についての思考・判断】

(3) 研究に関わって

本時は、パスをもらえる場所に動いて得点を増やすために、作戦や練習方法の工夫を話し合う活動が中心である。

・ 学び合い活動の工夫

同じ相手と2ゲームを行い，1ゲーム終了後に「作戦タイム」として，チームの話し合いの場を設ける。

子どもの活動の狙いと手立てが明確になるように，「〇〇で〇〇して〇〇する作戦」という形の作戦を考えさせ，活動に取り組ませる。

・ 振り返り活動の工夫

自分の気付きを自覚させるとともに，それに至るまでの学びの方法や足跡を振り返らせる。

(4) 本時の展開

段階	学 習 活 動	指導上の留意点 ◆評価の観点 ☆復興教育の観点 ◇特別支援の観点
導入 10分	1 準備運動をする。 2 本時の学習内容を確認する。 ・学習の進め方や規則の変更を知る。 ・作戦や練習方法を考えてゲームをする。 3 本時の課題を設定する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> 作戦を考えて，楽しくゲームをしよう。 </div>	・チームごとに，ゲームにつながる運動(ドリルゲーム)を行う。 ・1チーム男女混合8人，4チーム編成とし，ゲームには4人出場し，交代で2ゲーム行う。 ・ゲームに出る4人の力に差が出ないように，なるべく均等に分けさせる。 ◇どの子にも得点する喜びを味わわせるため，子どもからルール変更の意見を出させる。 ☆「みんなで支え合って前へ」の観点から，友達と協力する意識を育てるようにする。
展開 25分	4 第1ゲームをする。 ・2分ハーフで行い，前半の4名が出場する。 5 チームごとに作戦会議，練習をする。 ・第1ゲームの内容を反省し，学習カードに作戦を記入する。 ・作戦を生かすためのパス練習やシュート練習をする。 6 第2ゲームをする。 ・2分ハーフで行い，後半の4名が出場する。 ・第1ゲームよりもパスをもらえる位置，シュートをさせない動きを考えたゲームを行う。	・前時までの作戦を思い出ししながら，チームで声を掛け合いながらゲームをする。 ・ボールを持っていないときに，パスがもらえる空いている位置に動いたり，パスやシュートをさせないように動いたりするように作戦を考える。 ・動きが分かるように，ホワイトボードを使って作戦を立てさせる。 ◇パスや動きが苦手な子には，できる子が助けたり，どこに動けばよいか指示したりする。 ☆「決してあきらめない心」の観点から，作戦を生かして，より多く得点ができるように，ゲームに根気強く取り組ませる。 ◆自分やチームのよさを生かした作戦を立てたり，チームの作戦を意識してゲームに取り組んだりしている。(観察・学習カード)
終末 10分	7 課題のまとめをする。 ・チームごとに，作戦がうまくいったか，みんなが楽しめるルールだったかを話し合い，発表する。 8 学習の振り返りをする。 ・以下の観点で振り返り，発表する。 ①作戦，工夫の視点 ②次時の活動につながる思いの視点 9 後片付けをする。	・今日の作戦はどうだったか，ルールで困ったことはなかったか話し合い，リーダーに発表させる。 ☆「大切な一人一人」の観点から，友達のがんばりやよさに気付かせ，お互いを認め合う気持ちを育てる。 ・学習カードに記入させ，挙手により数名に発表させる。 ・チームごとに，協力して手早く後始末をさせる。