

第3学年 体育科学習指導案

日時 平成15年10月10日(金) 5校時

場所 白山小学校体育館

児童 第3学年児童

(男8名 女12名 計20名)

授業者 神田智之

1 単元名 ボールゲーム(サッカー型ゲーム)

2 教材名 ハンドサッカー

3 教材について

(1) 教材について

本教材は、バスケットコートを使用し、ビーチボールをサッカーのように操作しながら敵のゴールにシュートをして得点を競い合うゲームであるが、普通のサッカーと違うところは脚ではなく手でボールを操作するところである。

ボールを使ったゲームというと、子ども達はサッカー、キックベース、ドッジボール、ポートボールの経験があり、特に、サッカーやキックベースは男子が休み時間にやる遊びの中心である。そのため、「蹴る」という技能については差があり、また、サッカーボールのように堅いボールへの恐怖心を抱く子もいることから、ビーチボールを手で操作するハンドサッカーを導入することは、子ども達にとっては未知のゲームであることから、みんなが楽しめる教材とするのに意義あることと考える。

(2) 児童について

子ども達はボールを使ったゲームが好きであり、特に男子は、普段からサッカーやキックベースを通して親しんできている。時々、男子の遊びの中に女子も数名入ることもあり、男女で遊ぶ姿も見られる。体育で行ってきたボールゲームでは、得意な男子がボールを独占してしまいそうになることもあったが、女子からは、まだボールをパスされていない人がいるからその人にボールを回すように促される場面もしばしば見掛けられた。もちろん、能力の高い男子から進んで他の子にボールを回してあげることもあり、みんなで仲良くゲームをするという気持ちが表れていた。反面、勝つことだけにこだわる子もおり、チーム編成の際には上手な子だけを集めようとしたり、スタンドプレーに走る場面を見ることもあった。また、ゲームの中で自分がどこで何をしたらよいかかわからずにプレーが消極的になる子もいた。

そこで、子ども達それぞれの存在感や所属感、成就感を味わわせながら運動に親しませ、運動の楽しさを得させたいと考える。

(3) 指導について

まず、子ども達自身が自分達の体育だという意識のもとに授業に臨ませたいと考える。そこで、はじめのチーム編成において、できるだけ子ども達の考えを生かせるよ

うにするが、できるだけチームでの力の差がないように気を付けさせるようにする。チームの名前も考えさせ、意欲を高めさせたい。また、ゲームで使うゴールを子ども達に作らせ、その意識を高めさせるようにする。

子ども達自身の存在感や所属感を高めさせるようにするために、チーム内での役割分担を行うことにする。具体的には

- ① キャプテン・・・作戦立案，練習時の指示
- ② 副キャプテン・・・作戦立案，練習時の指示
- ③ 交渉・・・ゲーム時の陣地，ハンデなどの話し合い
- ④ 用具・・・使用するボールとゴールの用意・片付け

の4つのいずれかの役に就かせる。

成就感を味わわせるために、各自が作戦を分かり、どこにいてどんな動きをしたらよいか分かるようにするため、はじめの段階はグリッドを使ったコートを使用することとする。グリッドで区切った中で、誰がどこにいて、どのような動きをすればよいかを作戦を立てる中で明らかにできるようにする。

4 指導の目標

関心・意欲・態度 勝敗を公正に認め、協力しながら仲良く楽しく運動に取り組むことができる。

思考・判断 弱点を補強するための作戦を立て、ゲームに生かすことができる。

技能 チームの作戦や人の動きに合わせて、攻守の動きができる。

5 指導計画（8時間）

	1	2	3	4(本時)	5	6	7	8
学習活動と内容	オリエンテーション	準備運動						
		試しのゲーム	ゲーム1					リーグ戦
			作戦タイム					
			ゲーム2					
今日の学習の振り返り								

6 本時の展開

(1) 評価の観点と評価基準

評価 観点	A 十分満足できる	B おおむね満足できる	C 努力を要する児童への手立て
関心 意欲 態度	進んで仲間と協力して仲良く楽しくゲームを行い、勝敗に対して公正な態度をとることができる。	仲良く楽しくゲームを行い、勝敗に対して公正な態度をとることができる。	チームの一員であるという自覚を持たせ、チームメイトからの支援をもらうようにする。
思考 判断	弱点を補強するための作戦を考え、理解し、ゲームで有効に生かすことができる。	作戦を理解し、ゲームでその動きができる。	作戦タイムの中で、チームメイトから具体的な指示を出してもらい、理解できるようにする。
技能	チームの作戦や人の動きに合わせて、ドリブル・パス・シュートができる。	ゲームの中で、ドリブル・パス・シュートができる。	ドリブル・パス・シュートができるように、準備運動の中で動きに慣らすようにする。

(2) 展開 (◇支援 ☆評価)

	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点	用意する物
導 入 12分	1 あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> 児童の服装や体調は事前に確認しておく。 	ボール ゴール ホイッスル ストップ ウォッチ
	2 めあての確認		
	3 準備運動	<ul style="list-style-type: none"> 係の子の指示で体操を行う。 チームごとに分かれ、ボールを使っているウォーミングアップをとる。 	

展 開 25分	4 ゲーム1	<ul style="list-style-type: none"> ・ あいさつをしっかり行わせる。 ◇ 前時の反省を生かしたゲームができるようにするとともに、どんなことがうまくいかなかったかを考えるように声がけをする。 ・ ルールに従って順調にゲームを進めさせたい。 <p>☆ 弱点を見付けることができたか。</p>	ボール ゴール 得点板 ストップ ウォッチ ホイッスル
	5 作戦タイム	<ul style="list-style-type: none"> ◇ ゲームを振り返り、弱点を明らかにした上で作戦を考えて練習させる。 ◇ 作戦がうまくいっていないチームに助言する。 ・ 各チームを回り、賞賛や励ましの声をかけるようにする。 	
	6 ゲーム2	<p>☆ 作戦を生かすことができたか。</p> <p>☆ 弱点を克服できたか。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">— 評価規準 —</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 協力しながら、仲良く楽しく運動することができたか。 (関心・意欲・態度) ○ 勝敗に対して、公正な態度がとれたか。(関心・意欲・態度) ○ 弱点を補強する作戦が立てられたか。(思考・判断) ○ チームの作戦や人に合わせてドリブル・パス・シュートができたか。(技能) </div>	
終 末 8分	7 反省 9 次時の予告 10 挨拶・後片付け	<ul style="list-style-type: none"> ・ テームでの反省をし、各チームから発表させる。 ・ 次時はまもり方をくふうしたゲームをすることを予告する。 	ふりかえりカード 筆記用具