

## 第6学年 体育科学習指導案

日時 平成24年11月14日(水) 5校時

学級 花巻市立東和小学校

6年2組 男14名 女13名 計27名

指導者 菊池 知之

1 単元名 「みんなで つないで ゴール！」(E ボール運動 ア ゴール型)

2 単元について

(1) 教材観

第5学年及び第6学年のボール運動では、「運動の楽しさや喜びに触れ、その技能を身に付けることができるようにする」とされ、ゴール型では、「簡易化されたゲームでボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防をすること」が技能面での学習内容となっている。

したがって、攻撃側が守備側の数を上回るような状態をつくり出すことなどにより、攻撃しやすく、また得点が入りやすくなるような簡易化されたゲームを、ハンドボールを基に設定する。併せて、態度面及び思考・判断面において、「運動に進んで取り組みルールを守り助け合って運動をしたり」、「自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりする」ことができるようにするなど、学習内容をバランスよく、明確にしながら単元を展開したい。

(2) 児童観

本学級の児童は、これまで体づくり運動や陸上運動の学習を通し、仲間と力を合わせてチームの記録に挑戦したり、互いの技や動きを見てアドバイスし合ったりするなど、体育学習に意欲的に取り組んでいる。また、地域に帰ると野球やバレーボールなど課外スポーツ活動の中心になって活躍する児童も多く、運動全般への関心は高い。

その一方、6つの小学校を併せた統合校でもあり、半数以上の児童が登下校時にスクールバスを利用し、また、スポ少などにも所属せず、休み時間の外遊びにも消極的な児童がいるなど、運動をする子・しない子の二極化傾向もうかがえる。

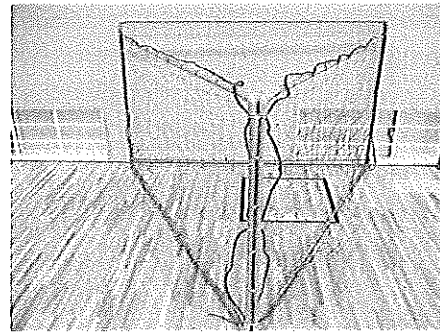
本単元は、高学年最後のまとまったゴール型単元であることから、攻守入り交じったゲームの中での「ボールを持たないときの動き」について、どの子にも理解させ、身に付けさせるようにする。また、その際、素早い攻守の切り替えや多くの得点場面の創出など、ボールゲームがもつ特有の魅力に十分触れさせるとともに、ルールを守り助け合って運動する楽しさや大切さにも気付かせながら、児童を支援していきたい。

(3) 指導観

児童に、ボール運動のもつ楽しさや喜びに積極的に触れさせながら、上記の技能面、態度面、思考・判断面の各学習内容について確実に、またバランスよく身に付けさせるために、以下の手立てを講ずる。

①簡易化されたゲームの工夫（V型ゴールハンドボール）

- 投げる、受ける、といったボール操作が比較的易しく、プレーの自由度が高いハンドボールを基にする。
- 6年生児童の発達の段階を踏まえ、扱いやすいボールを用いる、プレーヤーの数を減らす、コートを広さを十分取る、守備側のプレーを制限する、などゲームのルールや様式を修正する。
- 児童が大きな喜びを感じるシュートに結びつく有効な空間を、どの子にもわかりやすくするために、ゴールポストをV型とする。



- 攻撃側プレーヤー数が守備側プレーヤー数を上回る状態をつくり出し、攻撃しやすく、また得点が入りやすくなるようなメインゲームを設定する。

【单元構想時のルール】※单元の進行により、また児童との話し合いにより変更するもの

- ◇ ゴールキーパーを含む4対4で、ミニバスコートを用いたフルコートでのドリブルなしパスゲームとする。
- ◇ 児童の実態に即したゴールエリアを設定する。
- ◇ 対戦チームごと1名の「センタープレーヤー」を決め、そのプレーヤーは攻撃のみ参加とする。（守備ができない）
- ◇ 得点を決めたプレーヤーがゴールキーパーとなる。
- ◇ ゲーム開始は中央、得点後のリスタートはキーパーから開始する。

②ボール操作の技能及びボールを持たないときの動きを系統的に身に付けさせる工夫

- ボール操作の確実な習得、ボールを持たないときの動きの焦点化のため、ドリルゲームを毎時間位置付ける。

例<三角パスパスゲーム>

投げる、動く、受けるなどの動きを、回数を競わせながら楽しくゲーム化して習熟させる。

例<センタープレイゲーム>

ボールを出した後、有効な場所に動き出せない児童の実態を踏まえ、守備をつけない状態で攻撃側プレーヤーがシュート場面を選べるようなゲームを、主にチーム練習として行わせる。

\* 单元前半では、戦術的な能力を高めるためのタスクゲームは入れない。

③互いの見合い・関わり合いを積極的に行う工夫

- 単元を通して、児童相互の関わり合いを強めたり、チームの特徴を理解し作戦に活かせるようにしたりするため、体育学習専用のグルーピングを行う。
- 児童の役割分担を明確にし、用具の準備や片付け、審判などの役割をしっかりと果たすようにさせる。
- ルール（得点）の工夫により、学級全員のシュートを促すようにする。  
※男子1点、女子3点、全員ゴールで10点加点 など
- ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをすることが、運動をする上で大事であることを理解させ、毎時間の学習の振り返りでも触れる。
- 板書や学習資料の掲示により、単元及び本時の学習内容を常に意識させ、互いに「何が大事で、何を見合い、何について教え合うのか」を理解した上で、話し合いや作戦タイムをするようにさせる。

以上の観点を指導者の願いとし、学習者である児童に明確に伝えるため、本単元「みんなで つないで ゴール！」を設定した。

3 単元の目標及び指導と評価の計画

(1) 単元の目標

- 次の運動の楽しさや喜びに触れ、その技能を身に付けることができる。（技能）
  - ・ ゴール型では、簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防をすること。
- 運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。（態度）
- ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。（思考・判断）

(2) 単元の評価規準

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
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、ボール運動に進んで取り組みようとしている。</li> <li>・ ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。</li> <li>・ 用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。</li> <li>・ 運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゴール型のゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うためのルールを選んでいる。</li> <li>・ チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 簡易化されたゲームで、攻守が入り交じった攻防をするためのボール操作やボールを受けるための動きができる。</li> </ul>

(3) 指導と評価の計画 (9時間)

時	ねらい ・ 学習活動	学習活動に即した評価規準 (評価方法)		
		関心・意欲・態度	思考・判断	技能
1	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">学習の進め方を知り、学習の見通しをもつ。</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・オリエンテーション</li> </ul>	P5の③ (観察)		
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールの確認</li> <li>・運動のイメージをもつ</li> <li>・場の準備, 準備運動</li> <li>・ボール操作に慣れるための運動, ドリルゲーム</li> <li>・試しのゲーム</li> <li>・振り返り, 片付け</li> <li>・カードの活用の確認</li> </ul>		P5の① (観察)	
3	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ゲームの行い方を知り、必要な技能を身に付けて攻守の入り交じったゲームを行う。</div>	P5の① (観察, 学習カード)		
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>・場の準備, 準備運動</li> <li>・ボール操作に慣れる運動, ドリルゲーム</li> </ul>	P5の④ (観察)		
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題解決に関わる運動, タスクゲーム</li> <li>・ゲームⅠ</li> <li>・動きの確認, 話し合い</li> </ul>		P5の② (観察, 学習カード)	P5の① (観察)
⑥	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームⅡ</li> <li>・振り返り, 片付け</li> </ul>			P5の③ (観察)
7	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">自分のチームの特徴に応じた作戦を立てて攻防ができるようにする。</div>	P5の① (観察, 学習カード)		
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>・場の準備, 準備運動</li> <li>・チームの作戦を活かした練習</li> <li>・ゲームⅠ</li> </ul>	P5の② (学習カード)	P5の③ (観察)	
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦の話し合い</li> <li>・ゲームⅡ</li> <li>・振り返り, 片付け</li> </ul>			P5の② (観察)

(4) 学習活動に即した評価規準

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
① 集団対集団で競い合うための練習やゲームに進んで取り組もうとしている。	① ゴール型（ハンドボール）のゲームの行い方を知っている。	① 近くにいるフリーの味方にパスをすることができる。
② ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。	② みんながゴール型の楽しさや喜びに触れることができるよう、プレー上の制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。	② 仲間からボールを受けることのできる場所に動くことができる。
③ 用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。	③ 効果的な攻め方を知り、チーム合った作戦を選んだり、立てたりしている。	③ パスを受けてシュートすることができる。
④ 運動する場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。		

4 本時の学習(6/9)

(1) 本時の目標

- ゲームの中で、パスを受けてシュートすることができるようにする。 (運動の技能)
- 効果的な攻め方を知り、チーム合った作戦を選んだり、立てたりすることができるようにする。 (運動についての思考・判断)

(2) 本時の学習評価

- ゲームの中で、パスを受けてシュートすることができる。 (運動の技能)

(3) ブラッシュアップ授業改善の視点

- 「型」に共通する動きや技能(下:表1)を系統的に身に付けさせる工夫としての①②を視点とする。

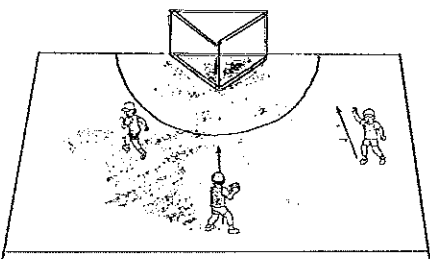
- ① 課題を解決するためにチーム練習として行った設定は、ゴール型に共通する動きや技能を系統的に身に付けるうえで有効であったか。
- ② メインゲームとして教材化したゲームはねらいを達成するうえで有効な『簡易化されたゲーム』といえるか。

表1 ゴール型ゲームならびにゴール型の技能に関する内容

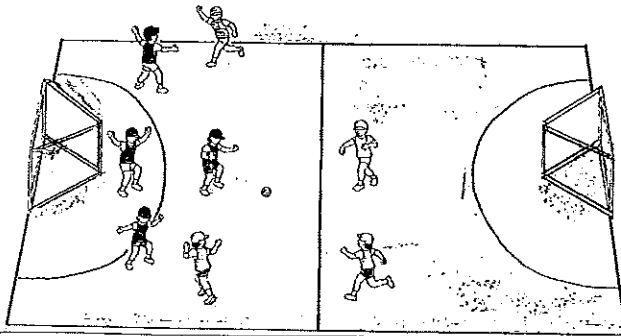
(文部科学省, 2008)

<p>■ゴール型ゲーム(中学年)■</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールを持ったときにゴールを体に向けること。</li> <li>・味方にボールを手渡したり、パスを出したりすること。</li> <li>・ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動すること。</li> </ul>
<p>■ゴール型(高学年)■</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。</li> <li>・相手にとられない位置でドリブルをすること。</li> <li>・ボールを保持する人と自分の間に守備者を入れないように立つこと。</li> <li>・得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどをする。</li> <li>・ボールを保持する人とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ぐこと。</li> </ul>

(3) 展開

段階	学習内容・活動 《用具》	○指導上の留意点 ※評価 ◆BUの視点
導 入  10 分	1 整列・あいさつ・用具準備 《ゴール、マーカー、ボール》 2 準備運動 (チームごと) (1) ダッシュ&ステップ ♪ (2) 体操・ストレッチ ♪ (3) ペアパス練習 ♪ 3 三角パスゲーム【ドリルゲーム】 《ケンステップ》 ・各チームトライアングルに並ぶ ・「パス→動く」左右両方向で ・チーム競争 (30秒、何回) 4 学習課題の把握	○ 児童の体調の確認及び見学者への指示 ○ 活動場所の安全、特にゴール周辺を確認する。 ○ 各チームを回り、個の動きのよさや意欲、チームのまとまりに対し肯定的な声かけを意図的に数多く行う。 ○ 女子児童のスローの肘を上げさせる。 ○ 確実なスロー、動きながらのキャッチなどボール操作の習熟を図るようにする。 ○ 「投げたら、動く」といった本時に直結する動きとして、意図的に各チームで出現させるよう声をかける。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">             ①「動いて」②「もらって」③「シュート」をしよう！           </div>		
展 開  30 分	5 課題解決のためのチーム練習   (1) 「センタープレイ (2-0)」の復習 ・チーム1名のセンターは、受け手にパスを出し、次へ動く ・受け手はパスを受け、移動したセンターへ返す (2) 「センタープレイ」からシュート ・出して受けてシュートまで ・逆サイドの活用も有 (3-0)	○ 学習資料により、身に付けさせたい動きを焦点化させるとともに、チーム練習を巡回し、練習方法を選択できるようアドバイスを行う。 ○ 動き方が分からないチーム、児童に対し演示したり学習資料を用いながら個別に説明を行う。  <div style="border: 2px dashed black; padding: 10px;">             BU授業改善の視点①              ◆本設定は、ゴール型に共通する動きや技能を系統的に身に付けるうえで有効であったか。           </div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; width: 60%;">             パスして動くことが、得点を決めるうえで効果的な攻め方であること。チームの作戦として選ぶことができること。           </div> <div style="display: inline-block; vertical-align: top; margin-left: 10px;">             ←本時に教える内容(目標)              ※評価は第8時に行う           </div>		

6 Vゴールハンドボール【メインゲーム】



BU授業改善の視点②

◆本メインゲームは、ねらいを達成するうえで有効な『簡易化されたゲーム』といえるか。

- (1) ゲームⅠ（前・後半4分）を行う。
  - ・ A、Bコートそれぞれで行う
  - ・ ゲームに出ない児童が係り分担に従いゲーム運営を行う（審判・得点・記録）
- (2) チームミーティング
  - ・ 動きの確認、話し合い
  - 《作戦ボード、記録カード》
- (3) ゲームⅡ（前・後半4分）を行う。
  - ・ 対戦相手を変えて行う

- 対戦表によりコート移動、係り分担を円滑に行わせ、ゲーム時間を保障するよう配慮する。
- 係り指導については、特に審判の判断を支援する立場をとり、公正な判定ができるよう肯定的な声かけを行う。
- ゲーム記録などを参考に、本時の課題に迫れるよう方向付けをしながら各チームに即したアドバイスを与える。

※シュートできる位置に動いてパスを受けてシュートすることができる。

【運動の技能】（観察法）

終  
末  
5  
分

- 7 整理運動
  - ・ ストレッチ、各関節をほぐす
- 8 本時の振り返り及び次時の確認
- 9 あいさつ
  - ・ 用具の片付け

- けがや体調不良の児童がいないか観察、会話により確認する。
- 数人に本時の学習に係る振り返りを発表させることで、自己評価の態度を形成する。（カードへの記述は教室で）
- 次時からは、チームの特徴を活かした作戦づくりに移ることを予告し、次時への意欲を持たせる。