

第3学年体育科学学習指導案

日時 令和4年11月8日(火)

場所 アリーナ

児童 男19名 女16名 計35名

指導者 村田 雄大

1 単元名

E ゲーム ア ゴール型ゲーム 「つないでつないで!ディスクゲーム」

2 単元の目標

- (1) ゴール型ゲーム(ディスクゲーム)の行い方を知るとともに、基本的なボール(ディスク)操作とボール(ディスク)を持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。
【知識及び技能】
- (2) 規則を工夫したり、簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
【思考力、判断力、表現力等】
- (3) ゴール型ゲーム(ディスクゲーム)に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、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。
【学びに向かう力、人間性等】

3 単元について

(1) 児童について

児童にとって、本単元は、今年度2回目のゲーム領域の学習である。9月にネット型の単元を学習し、ボールをキャッチしたり弾いたりする「ボール操作」や、ボールの落下点に体を移動させたりボールを操作しやすい位置に移動したりする「ボールを持たないときの動き」を学習してきた。また、授業の動画や写真を自宅に持ち帰ることにより、授業と家庭学習の両方で、自分やチームの動きについて考察するという学習方法を経験してきた。

(2) 教材について

「ディスクゲーム」は、ディスク(ドッジビー)を使ったエリア侵入型のゴール型ゲームである。パスだけでディスクをつなぎ、ゴールエリアへ侵入することで得点となる。ほかのボールに比べ、滞空時間が長いディスクを使用することによって、比較的容易にパスし合えるだけでなく、空間にパスを出したり、空いている場所に走り込んだりすることを学習しやすい教材である。

(3) 指導について

「パスをつなぐ」という課題を中心として、どの味方にパスを出せばいいか、どんな位置でパスをもらおうとすればよいか常に考えさせる指導やフィードバックをしていきたい。

ICT活用については、運動時間を確保するため、授業中のタブレット操作に時間を取られないように配慮する。児童は、授業中、ゲームの動画撮影をしながら実況をし、終末部分ではロイロノートで形成的授業評価(感想カード)を記入する。また、タブレットで持ち帰った写真や、保護者に配信(youtube 限定公開)した動画を見て、自分やチームの学びをふり返る(体育の宿題)。教師は、児童の記述や授業で撮影した動画をもとに、次時以降の授業で、児童にフィードバックする。このように、授業中以外でもICTを活用することで、授業でのより高い学習成果が得られるようにする。

(4) 研究との関わり

(1) 視点1【進んで学習に取り組むための工夫】

①課題意識	イ 子どもの気付きや考え、興味・関心から問いを引き出す学習課題 子どもたちの記述した言葉をワードクラウド等で集約し、学級全体の課題を認識する。
③自分の学びの振り返り	ア できるようになったことやできなかったこと、学びに向かう態度を自分の言葉で表現 授業終末で形成的学習評価と本時の歩数(運動量)、感想を記入することや、タブレットで写真を持ち帰りポイントや次がんばりたいことを記入すること、配信された動画を保護者と一緒に視聴しルールや学習したことを話すことで、学びを深く振り返る。

(2) 視点2【自分の考えを表現するための工夫】

②考えを深める	ア 共通点・相違点を基にした自分の考えとの比較 ほかのチームの写真や動画を見て、自分たちのチームの課題を発見したり、ほかのチームのよさを見付けたりする。
---------	---

4 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①ディスクゲームの行い方について、言ったり書いたりしている。 ②ディスクを持ったときにゴールに体を向けたり、味方にパスを出したりすることができる。 ③ディスク保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動することができる。	①規則を工夫している。 ②ディスクを持っている人とディスクを持っていない人の役割を踏まえた簡単な作戦を選んでいる。	①用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ②ゴール型ゲーム（ディスクゲーム）に進んで取り組もうとしている。 ③周囲を見て場や用具の安全を確かめている。 ④ゲームの勝敗を受け入れようとしている。

5 指導と評価の計画（全9時間）

		1	2	3	4	5	6 本時	7	8	9		
主な学習の流れ	0	○健康観察 ○あいさつ ○本時の流れ・学習課題の確認										
	10	オリエンテーション	セットメニューの行い方を知る	○準備運動 ○セットメニュー						ゲーム（双方向型）の行い方を知る	簡単な作戦を選んでゲーム（双方向型）を行う	ディスクゲーム大会
	20			ゲーム（一方向型）の行い方を知る	簡単な作戦を選んでゲーム（一方向型）を行う							
	30											
40	○学習の振り返り ○次時への見通し ○あいさつ											
評価の重点	知	① 記述			② 行動観察	③ 行動観察		② 行動観察		③ 行動観察		
	思		① 記述			② 記述	② 記述		② 記述			
	態		① 行動観察	② 行動観察			③ 行動観察		④ 行動観察			

※知・・・「知識・技能」、思・・・「思考・判断・表現」、態・・・「主体的に学習に取り組む態度」

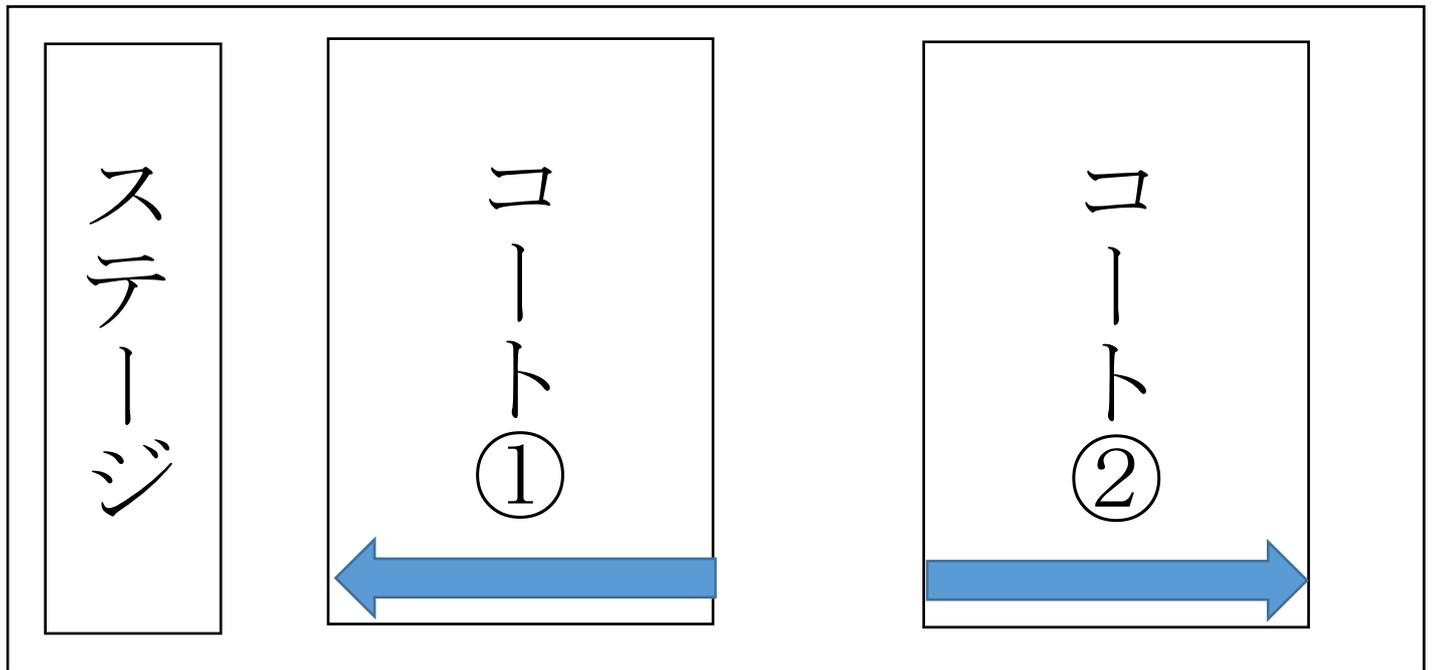
6 本時の指導

(1) 目標

- ・簡単な作戦を選んでディスクゲームをすることを楽しむ。【思考、判断、表現】
- ・ディスクゲームを行う際に場や用具の安全を確かめている。【主体的に学習に取り組む態度】

段階	学 習 活 動	○指導上の留意点 ☆ICT活用 ◎評価 【視点に基づく手立て】
導入 5分	1 健康観察、あいさつ 2 本時の流れと学習課題の確認 簡単な作戦を選んで、ゲームを楽しもう	○体調不良やケガなどがないか確認する。 ☆導入で、ゲームの分析結果、前時ふり返りの記述、前時のベストプレー動画等を紹介する。
展開 25分	3 セットメニュー ・的当てディスク ・ディスクリレー 4 作戦の確認 5 ゲーム ・ディスクゲーム（一方向） ※1つのコートにつき3チームを割当。 ※A-B、A-C、B-Cのように対戦する。 ※一つのチームを前半と後半に分け、 A前半（攻）-B前半（守）、 A後半（攻）-B後半（守）、 A前半（守）-B前半（攻）、 A後半（守）-B後半（攻） の4クォーターで、1ゲームとする。	○展開部分の時間を確保するためにスムーズに行わせる。 ○的当てディスクでは、確実に当てたり遠くに投げたりする技能を身に付けさせたい。 ○ディスクリレーでは、キャッチというディスク操作と、パスを出したらゴール方向に走るというボールを持たないときの動きを身に付けさせたい。 ○作戦の観点は、「パスの長さ」「ディスク保持の時間」「パスの順番」の三つで、自分たちに合った組み合わせを選ばせる。 ○ゲームをしながら、作戦を選び直したり、修正したりできるように声がけをする。 ☆待機しているチームは、ゲームをしているチームの動画を撮影しながら実況させ、友達のいいプレーを見付けさせる。 ◎周囲を見て場や用具の安全を確かめている。（行動観察）
終末 15分	6 グループでの感想交流 7 感想カードの記入 8 片付け 9 健康観察、あいさつ	○選んだ作戦がどうだったかを話させる。 ☆ロイロノートの「感想カード」に、形成的授業評価、歩数、感想を記入させる。 ◎ディスクを持っている人とディスクを持っていない人の役割を踏まえた簡単な作戦を選んでいる。（記述） ○安全にすばやく片付けをさせる。 ○次時の確認、体調不良やケガなどがないかの確認をする。

7 場の設定



8 教材のルール

的当てディスク

- ・コーンをねらってディスクを投げる
- ・近い距離のコーンを当てることができたら、どんどん距離が遠いコーンにチャレンジしていく。

ディスクリレー

- ・一直線でパスをつないで行うリレー。馬跳びのように、相手にディスクを投げたら列の最後尾へ走る。
- ・ディスクがゴールラインを越えたらクリア。
- ・クリアしたら、もしくは、ディスクを途中で落としてしまったら、スタートラインから再開。

ディスクゲーム（基本のルール）

- ・コートの広さは、約18m×約9m。
- ・人数は、3：3で行う。攻撃側と守備者に分かれて行う。
- ・スタートラインから攻撃をはじめ、パスをつないで、ゴールエリアでパスをキャッチ出来たら得点。
- ・ディスク保持者は、その場から動かずにパスを出す（持ったまま走るの禁止）。
- ・守備者は、相手に触れたり、パスカットしたりしてはいけない。
- ・時間の長さや選手交代の仕方、ボーナス得点については、児童と相談しながら追加する。