

体育科学習指導案

指導者 広島市立観音小学校教諭 落合 真也

1 日時 令和3年11月13日(土) 第2校時 10時10分～10時55分

2 学年 第2学年2組(男子 17名 女子 12名 計 29名)

3 単元名 「シュートゲーム ～ねらって あてて ゲットだぜ!～」

4 授業づくりの考え方

単元の捉え方

低学年のゲームは、「ボールゲーム」及び「鬼遊び」で構成されている。個人対個人、集団対集団で競い合う楽しさに触れる中で、攻めと守りに関する課題を解決する。そのために、ボールを投げたり捕ったりする簡単なボール操作や簡単な攻めや守りの動き、ボールを持たない時の動きなどの基本的な体の動かし方を身に付けていくことがねらいである。

また、規則を工夫したり攻め方を選んだりする中で、ゲームを楽しく行うために、ルールを守り誰とでも仲よく運動遊びをしたり、場の安全に気を付け、勝敗を受け入れたりする態度を育てることもできる。

低学年での攻め方を選び試してみる経験で、ボールを持たない時の動きやボールを操作できる位置に体を移動する動きを体感できる。また、いくつかのルールを変える中で基本的なボール操作を体感できる。その多様な経験が3・4学年での様々な規則で行われるゲームの学習につながるものだと考える。

児童の実態

本学級の児童は、休憩時間になれば、ほとんどの児童が外に出て走り回ったり、ドッジボールをしたりと、体を動かすことが好きな児童が多い。アンケート調査では、運動経験や生活経験に差があるものの、運動することには大変意欲的で、ほぼ全ての児童が「運動することは好きか。」の質問で肯定的な回答をしている。また、「友達とボールで遊びたい。」「ボールを投げて遊びたい。」という思いをもっており、ボール運動に興味・関心の高い児童も多い。一方で、「自分の考えを友達に伝えることができるか。」の質問では、3割の児童が伝えることができないとしている。また、投げ方に自信がなかったり、どう投げたらよいのか分からなかったりする児童もいる。

また、「おいかけっこ・リレー遊び」の単元では、様々な走り方を行い、体の動きを上達させようとしていたが、そのきっかけとなるのは友達の支えやアドバイスというよりは、自力に頼ることが多く、運動遊びの行い方が分からないで悩む児童も多く見られた。

何ができるようになるか(めざす児童の姿)
攻め方を選び試してみる中で、得点のために協力して動くことができる子

何を学ぶか(指導内容の明確化)

低学年では、ゲームの中の攻めと守りに関する課題を解決するために、簡単な攻めや守りの動き、ボールを持たない時の動きといった多様な体の動き方を、試したり見たりすることを通して経験させていきたい。

的に向かってボールを投げる動き(シュート)を目的として、守りのいないところへの動き方やパスの仕方を体験させることで、協力して的に当てるための動きを感じさせたい。自分がシュートを打って点を取る気持ちよさだけでなく、友達のシュートのためのパス(アシスト)や作戦で協力して点をとる気持ちよさを感じさせたい。

その多様な経験が3・4学年での様々な規則で行われるゲームの学習につながるものだと考える。

どのように学ぶか(学習過程の工夫)

本単元で児童に追究させたい課題は、「的に当てるためにどこに動いたらいいだろうか。」である。そのため、ひょうたん型(2つの的)コートを用いて守りのいないところを増やして攻めやすくし、作戦図を用いて動き方を表現させ、動く位置をイメージしやすいようにしていきたい。また、ガイドが守りのいないところにケンステップを置くことやゲームの様子を動画で見ることで、作戦や得点を一つのボードで確認できるようにすること、既習の作戦を図式化することなどの視覚的支援で活発に気付きが生まれるようにしたい。また、児童の学習意欲を高めるために、的に当てることをモンスターに見立てて、倒してゲットするという目的を持たせた導入を行う。さらに、主運動のポイントを意識させるために、毎回の授業に主運動につながるシュートの動きを取り入れる。

5 単元の目標と評価基準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元目標	シュートゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、投げたり捕ったりして、的に当てることができる。	投げ方や攻め方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。	シュートゲームに進んで取り組み、規則を守って誰とでも仲よく運動をしたり、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。
評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ① シュートゲームの行い方を知っている。 ② ボールを投げたり捕ったりできる。 ③ 的にボールを当てることができる。 ④ ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ることができる。 ⑤ 守りのいない場所に動くことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ① 投げ方や攻め方を選んでいる。 ② 考えたことを友達に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ① シュートゲームに進んで取り組みようとしている。 ② 規則を守って誰とでも仲よく運動をしようとしている。 ③ 勝敗を受け入れようとしている。 ④ 場や用具の安全に気を付けようとしている。 ⑤ 用具の準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。

6 指導と評価の計画（第2学年 全9時間）

次	時	学習内容・活動	指導上の留意点	評価の観点		
				知技	思考表	態度
一	1	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">いろいろな投げ方でボールをなげよう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ○ ペアでボール投げをし、いろいろな投げ方(上投げ、下投げ、バウンド、両手投げ)を試す。 ○ 的にめがけて投げる運動を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 向かう方向に投げるためには、相手を見ること、投げる手と反対の足を前に出すことの2点を知る。 ○ 投げるのが苦手な児童には、ラインをまたぐように投げることを促す。 ○ 的に当てることを目的に、投げ方(上投げ・下投げなど)を自分なりに工夫しながら、運動するよう声かけを行う。 	③		①
	2	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">シュートゲームのルールを知ろう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 基本的なルールを確認する。 ○ ペアでのシュート練習を行う。 ○ 6つのコートでゲーム(円2対1【ボール一つ】)を行い、ルールを確認するとともに、守りの動きに着目する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 場やルールを掲示して見えるようにする。 ① 線の中に入って投げない。(踏むのはOK) ② ボールをとったらすぐに返す。 ③ 中で止まったら、とってあげよう。 ④ 落ちた的は投げた人が戻す。 ⑤ 的に落ちたら1点! ⑥ 20秒で勝負! ○ シュート練習では、一人がパスをして、受け取った人はすぐにシュートをする。 ○ 守りは、ゴールとボール保持者との間に入るように動くことよいことを確認する。 	① ④		②

二	3	<p>パスさくせんでやってみよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ペアでのシュート練習を行い、受け取りやすいパスを考える。 ○ 6コートでペア対ペアのゲーム(円2対1)を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 受け取りやすいパスには、ゆっくりなパスだけでなく、バウンドパスや下投げパス、手渡しパスがあることを実際にやってみて感じることができるようにする。 ○ 守りは、ゴールとボール保持者との間に入るように動くことよいことを確認する。 ○ 2人で協力して点を取るための作戦をやってみる。 <ul style="list-style-type: none"> ・ パス作戦 ・ はさみうち作戦(的を挟んでパスやシュート) ○ 作戦を通して、守りがいないところに動いたり、パスをしたりして、守りがいないところからシュートを打つと当たりやすいことに気付かせる。 	②	②
	4	<p>だましさくせんでやってみよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ペアでのシュート練習を行う。 ○ 6コートでペア対ペアのゲーム(円2対1)を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 受け取るパスによって難易度を上げてチャレンジできるようにする。(手渡し→ゆっくり→下投げ→バウンド→速い) ○ 守りは、ゴールとボール保持者との間に入るように動くことよいことを確認する。 ○ 2人で協力して点を取るための作戦をやってみる。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 隠し作戦(並んでボールを隠す。) ・ 手渡し作戦(渡したり、渡すふりをしたりしてボールが常に動いているようにする。) 	②	②
	5	<p>ひょうたんがたのコートでやってみよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ペアでのシュート練習を行う。 ○ 3つのコートで色対抗のゲーム(ひょうたん3対2)を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 受け取るパスによって難易度を上げてチャレンジできるようにする。(手渡し→ゆっくり→下投げ→バウンド→速い) ○ 基本的なルールは2対1と変わらず、40秒になること、2つのがあることを知らせる。 ○ コート図を使って、動き方を確認したり振り返ったりすることができるようにする。 □ 誰がどの役をするのか、作戦ボードで役割を確認することができるようにする。(攻めビブス①②③, ガイド④。守りビブス①②, 得点③④) ○ ガイド役は、守りがいないところにケンステップを置いて、アドバイスができるようにする。 	① ②	③

6	<p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">さくせんをつかってまどにあてよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ペアでのシュート練習を行う。 ○ 3つのコートで色対抗のゲーム(ひょうたん3対2)を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 受け取るパスによって難易度を上げてチャレンジできるようにする。(手渡し→ゆっくり→下投げ→バウンド→速い) ○ 2対1での作戦を基にして、3対2での攻め方を考えることができるようにする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ パス作戦 ・ はさみうち作戦 ・ かくし作戦 ・ 手渡し作戦 ○ コート図を使って、動き方を確認したり振り返ったりすることができるようにする。 ○ 次時のために、各コートを撮影する。 	⑤		④ ⑤
7	<p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">なぜさくせんがうまくいったのか考えよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 前時での動きを映像で見ながら、なぜ作戦が上手くいったのかを考える。(教室) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 誰を見るのか、視点を固定して見せることで、ボールを持っていない人が守りのいないところに動くことが大切であることを確認する。 ○ パスをするタイミングや得点する前のタイミングで守りがどこにいるのか確認する。 	①		
8 (本時)	<p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">さくせんをつかって、とくてんをとろう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ペアでのシュート練習を行う。 ○ 前時での大切な動きを、作戦ボードを用いて確認し、本番の動き方や作戦をチームで考える。 ○ 3つのコートで色対抗のゲーム(ひょうたん3対2)を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 受け取るパスによって難易度を上げてチャレンジできるようにする。(手渡し→ゆっくり→下投げ→バウンド→速い) ○ ボールを持っていない人が守りのいないところに動くことが大切であることを確認する。 □ 2対1での作戦を基にして攻め方を選べるように、前時まで実践した作戦を示しておく。 <ul style="list-style-type: none"> ・ パス作戦 ・ はさみうち作戦 ・ 隠し作戦 ・ 手渡し作戦 ○ 大きな作戦ボードを使って、守りがいるところを確認し、動く場所が守りからより遠いところの方がよいと気付かせる。 	⑤		
9	<p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">チームみんなととくてんをとろう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 3つのコートで色対抗のゲーム(ひょうたん3対2)を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 攻めの3人のうち、3人とも得点したら、+2点のルールを追加し、全員で的に当てにくくするための作戦を考えることができるようにする。 	⑤		② ③

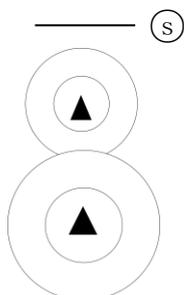
7 授業観察のポイント

- 守りのいないところへの攻め方を考える上で、ひょうたん型のコートが多様な考えを出すことにつながっているか。

8 本時の学習（8／9時間）

<p>目標</p>	<p>○ 守りがいない場所を攻めると点が入りやすいことを理解し、守りのいない場所に動くことができる。【知識・技能】</p>	
<p>学習内容・活動（・予想される児童の反応）</p>	<p>指導上の留意点（○指導 □支援・配慮）</p>	<p>評価規準 (評価方法)</p>
<p>1 準備運動をする。</p> <p>2 ウォーミングアップをする。 ・ ペアでのシュート練習をする。</p> <p>3 めあてを確認する。</p>	<p>○ 運動で使う体の部位を意識しながら動かすようにする。</p> <p>○ 一人がパスし、受け手はすぐにシュートをする。受け取るパスによって難易度を上げてチャレンジできるようにする。(手渡し→ゆっくり→下投げ→バウンド→速い)</p>	
<p>めあて：さくせんをつかって、とくてんをとろう。</p>		
<p>4 前時での大切な動きを、作戦ボードを用いて確認し、本番の動き方や作戦をチームで考える。</p> <p>5 3つのコートで色対抗のゲーム(ひょうたん3対2)を行う。</p> <p>6 守りのいない場所に動くことができたか、全体で確認し、うまくいった動きの振り返りを行う。 ・ パスが難しいけど、反対側だと点を取りやすかった。 ・ 守りのいないところに動くと作戦通りできた。</p> <p>7 用具の片付けを行う。</p>	<p>○ ボールを持っていない人が守りのいないところに動くことが大切であることを確認する。</p> <p>□ 2対1での作戦を基にして攻め方を選ぶように、前時に実践した作戦を示しておく。 ・ パス作戦 ・ はさみうち作戦 ・ かくし作戦 ・ 手渡し作戦</p> <p>○ 攻め方を意識した動きや発言を認め、褒める。</p> <p>○ より守りから遠いところを探すよう声をかけ、どこに動けばよいかを考えやすいようにする。</p> <p>□ 誰がどの役をするのか、作戦ボードで役割を確認することができるようにする。(攻めピブス①②③, ガイド④, 守りピブス①②, 得点③④)</p> <p>○ 大きな作戦ボードを使って、守りがいるところを確認し、動く場所が守りからより遠いところの方がよいと気付かせる。</p>	<p>○ 守りがいない場所を攻めると点が入りやすいことを理解し、守りのいない場所に動くことができる。 【知識・技能】 (行動・観察)</p>

ひょうたんがたコート



ルール

- ① 線の中に入って投げない。(ふむのはOK)
- ② ボールをとったらすぐにかえす。
- ③ 中でとまったら、とってあげよう。
- ④ おちた的はなげた人がもどす。
- ⑤ 的がおちたら1点!
- ⑥ 40秒でしようぶ!