

第4学年 体育科学習指導案

指導者 玉諸小学校

1 単元名 「ゴーゴー！シューター」（ゲーム ゴール型ゲーム）

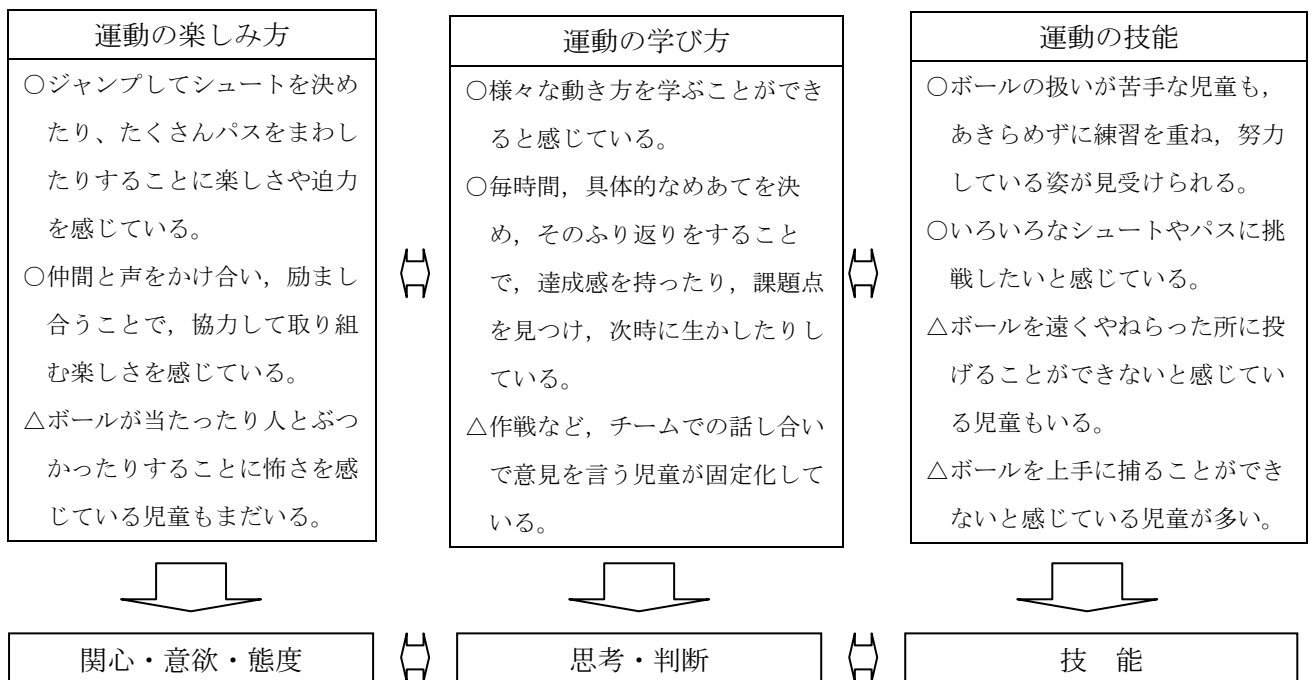
2 運動の特性

(1) 一般的特性

「ゴーゴー！シューター」は、ハンドボールを易しくしたゴール型ゲームである。コートに2チームが入り交じり、パスを使い、ボールを持っていない時の動きを考え、相手をかかわしながら様々な角度からゴールにシュートをして勝負を競うゲームであり、勝敗を争う所に楽しさがある運動である。

(2) 児童から見た特性

基本的なボール操作やルールについて学び、仲間と声をかけ合い、励まし合いながら運動する楽しさを感じることができるボール運動である。ボール運動に対して苦手意識や恐怖心を持つ児童でも、道具やルールを工夫することによって、意欲的に関わり、活動することができる。



3 児童の実態

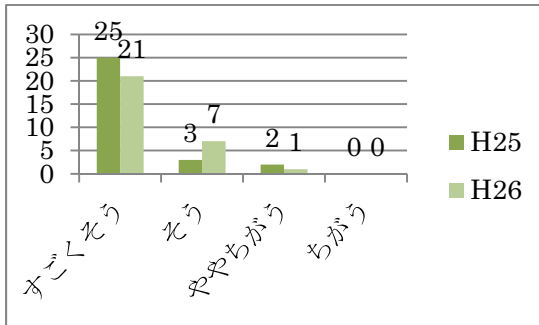
男子12名、女子17名、計29名のクラスである。体を動かす事が好きな児童が多く、毎週の体育の時間を楽しみにしている。休み時間には、足を使うサッカーは一部の児童に限られるが、ドッジボールやキックベースといった投げる・蹴る・捕る等の基本的なボール操作で楽しめる運動には、積極的に取り組む児童も多い。

技能に関しては、昨年まで両手で投げたり、踏み出す足が逆だったり、正しい動作で投げることができない児童が目立ったが、「ゴーゴー！シューター」を通して多くの児童が正しい投動作を意識し、身につけることができた。ボールを捕ることに限っては、昨年と変わらず、苦手意識を持っている児童が多い。

日常生活や授業では、わからないことを友達同士で相談し合ったり、声を掛け合ったりする活動を通して、自主的に行動し、助け合って生活することを基本としてきている。準備や練習、ゲーム時における積極的な仲間との関わり合いを賞賛し、友だちとのつながりを大切に授業づくりに生かしたい。

【事前実態調査】 平成26年8月実施 対象：男子12名 女子17名 合計29名
「すごくそう」「そう」「ややちがう」「ちがう」の四段階で回答。

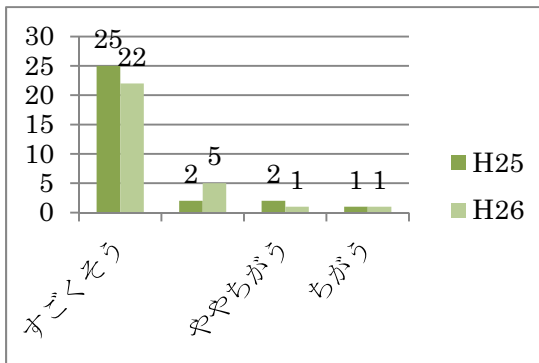
①体育は好きですか。



《理由》

- みんなできょう力してできるから。はげまし合ったりするから。
- 色々なスポーツができ、やり方を学べるから。
- 体を動かすことが好きだから。とくいだから。
- ボール運動が好きだから。
- △ボールに当たることがこわいから。
- △とびばこやなわとびが苦手だから。

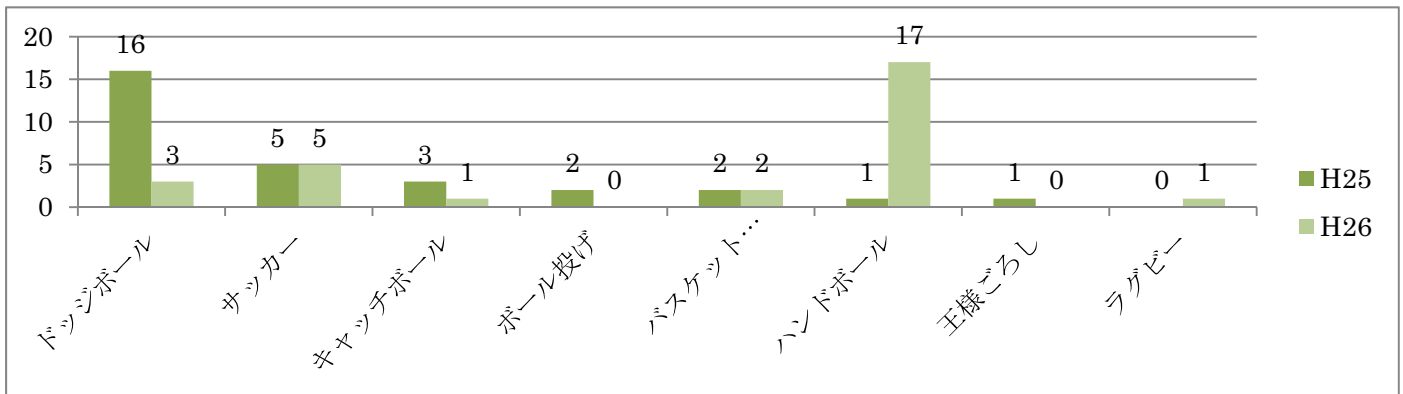
②ボール運動は好きですか。



《理由》

- ハンドボールをやって楽しかったから。
- ボールをつかうと色々な動きができて楽しいから。
- みんなできょう力してできるから。楽しめるから。
- 投げるのが好きだから。上手になるから。
- △ボールがきらいだから。(ハンドボールならすき。)
- △すきだけど、少しボールがこわいから。

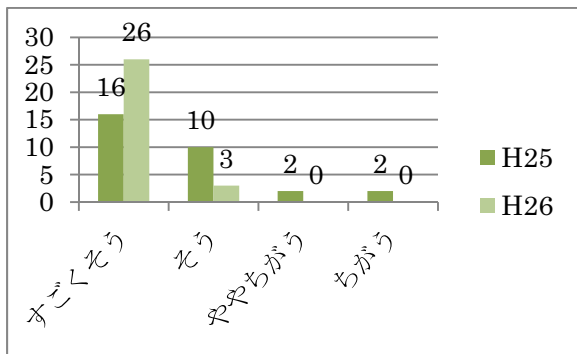
③ボール運動では、何が一番好きですか。



④昨年の取り組みから知ったこと・学んだことは何ですか。

- ・パスをつなぎながら、ゴールを決めること。
- ・作戦を考えると、楽しくなること。
- ・声をかけ合うことでみんなの気持ち明るくなり、ゲームが楽しくなることを知った。
- ・ボールを強く投げる方法を知った。
- ・チームワークや基本的な投げ方を知った。
- ・バウンドパスやロングパスを知った。
- ・ルールを守ってやると楽しくできる。
- ・投げるのは、うでの力だけでなく、こしも使うこと。パスを上手につなぐチームは強いこと。
- ・ボール運動の楽しさを知った。(興味がわき、スポーツ系の習い事をはじめた)

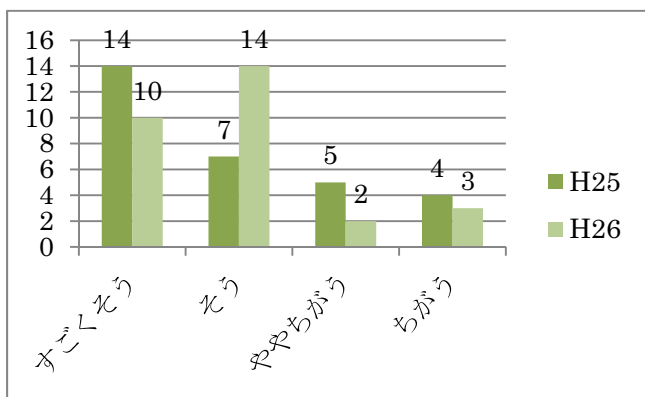
⑤ハンドボールをやりたいですか。



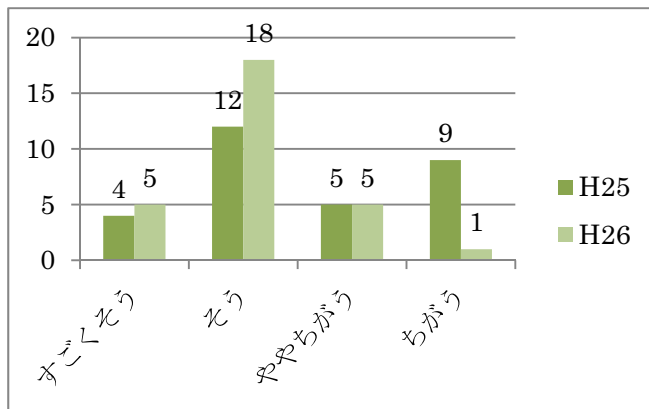
《理由》

- ・みんながきょう力できるスポーツだから。
- ・去年やって、楽しかったから。
- ・声かけをして、はげまし合って元気が出るから。(うれしいから)
- ・色々な投げ方のコツを知ることができるから。
- ・チームで作戦を立てて、それをなしとげることができるとうれしいから。

⑥思ったところにボールを投げることができますか。



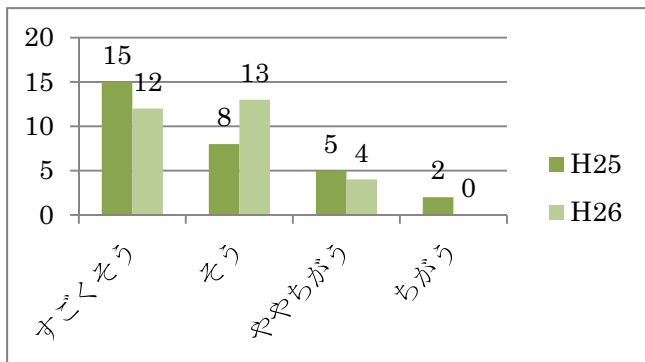
⑦ボールを上手に捕ることができますか。



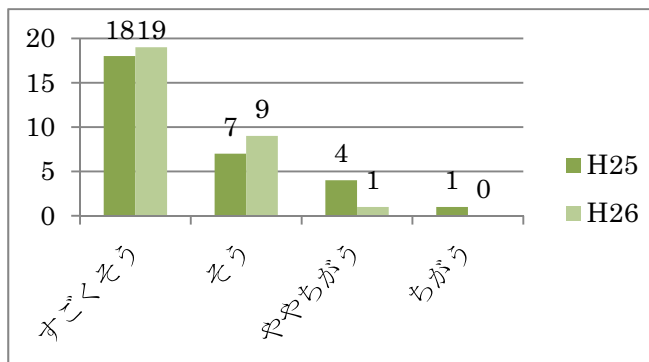
⑧ボールを上手に(強く・遠く・捕りやすく)投げるためのコツは何だと思いますか。

- ・こしをひねって、足を前に出して投げる。
- ・うでを耳の後ろまで引く。
- ・きき足ではない方の足を前に出し、うでをすばやくふる。
- ・遠くに投げる時にはななめ上をねらうとよくとぶ。
- ・走っている時は、ボールを相手の前に出すととりやすい。
- ・相手の胸をねらって投げるととりやすい。

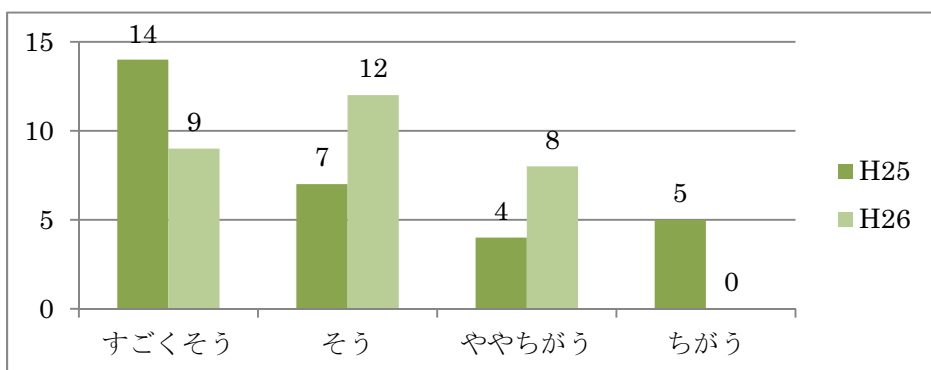
⑨体育の授業でほめたり、はげましたりしますか。



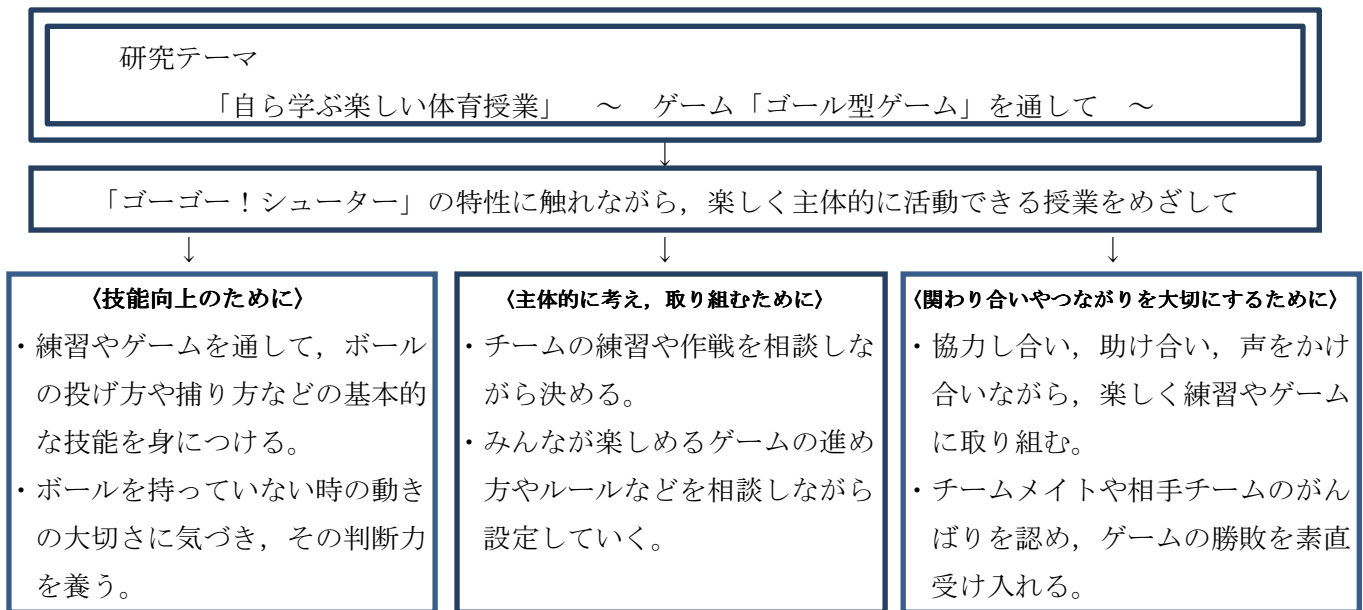
⑩チームで作戦を立てたり、話し合ったりしますか。



⑪上手な人が、できない人にコツを教えたり、アドバイスしたりしますか。



4 授業への意図



「ゴーゴー！シューター」の持つ特性や楽しさは、「コート内に異なるチームが入り交じり、得点を競い合うこと」や、「ボールをゴールに向かって思い切りシュートすることに爽快感がある」ことなどが挙げられる。その特性を生かし、楽しさを感じるために以下の事柄を意識していく。

〈技能向上の点〉

パスをしたりシュートをしたりするための基本技能である、ねらったところに正確に投げたり、力強く投げたりする動作を身につけることやゲームが止まる頻度を抑え、チームメイトとの連携やシュートチャンスを見逃さないために、捕る力の向上も目指したい。さらには、ボールを持っていない時の動きを状況によって判断する力が必要になってくる。そこで、楽しく個の技能の習得をするためにドリルゲームを取り入れたり、チームの課題を考え、その解決へつながるタスクゲームを選択したりしながら基本的な技能を身につけていきたい。

〈主体的に考え、取り組む点〉

チームの課題を見つけ、課題解決につながる練習を選択したり、チームに合った作戦を立てゲームを楽しんだりできるようにしたい。その話し合いの際には、チームメイト全員が参加する姿勢や雰囲気をつくる。ルールについては、実態に応じて子どもと相談しながら設定し、競い合う楽しさを残しつつ、誰もが参加しやすいルールづくりを目指す。

〈関わり合いやつながりを大切にする点〉

単元を通して、お互いの動作を意識し、良いと思った動作を言葉や体で表現し合いながら教え合ったり、励まし合ったりすることを積極的に行わせ、チームで協力して取り組む楽しさを味わわせたい。また、チーム内での声かけを重視し、楽しく活発な雰囲気づくりを子どもたちと共にしていく。さらに、異校種や他学年との関わり合いを通して学ぶ時間を計画の中に設け、より豊かな関わり合いの中で「ゴーゴー！シューター」の楽しさを味わうことができる授業づくりを目指していきたい。

○ドリルゲーム・・・パスやシュートなど、基本的な個人技能を高めるための練習を楽しく行うためにゲーム化した練習。

○タスクゲーム・・・ゲームの中で自分がチームの一員としてどのように動いたらよいかなど、チーム力を向上させるための練習。

5 学習のねらいと道すじ

(1) 学習のねらい

【技能】

- ・基本的なボール操作(捕りやすいパスをすること，力強いシュートを打つこと，捕球の正確さ)や，ボールを持たない時の動きによって，易しいゲームができるようにする。

【態度】

- ・ルールを守り，友達と教え合ったり励まし合ったりしながら，進んで練習やゲームに取り組み，場や用具の安全に気をつけることができるようにする。

【思考・判断】

- ・話し合いながら，ルールを工夫したり，チームの実態に応じた練習方法や簡単な作戦を立てたりすることができるようにする。

(2) 学習の道すじ

- ねらい① 基本的なボール操作を身につけながら，易しいゲームを楽しむ。
- ねらい② 作戦を自分たちで考え，ゲームを楽しむ。

※「易しいゲーム」とは，簡単なボール操作で行える，比較的少人数で行える身体接触を避けるなど，児童が取り組みやすいように工夫したゲームを言う。（学習指導要領より）

6 評価規準 (B 規準：おおむね満足できる状況)

	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
単元の評価規準	ゲームに進んで取り組むとともに，ルールを守り勝敗を受け入れて仲よく運動しようとしたり，運動する場や用具の安全を確かめようとしたりしている。	みんなが楽しめるようにルールや場を工夫したり，チームの状況に応じた練習や簡単な作戦について相談し，決めたりしている。	基本的なボール操作やボールを持たない時の簡単な動きを身につけ，楽しくゲームを行っている。
具体の評価規準	① ルールを守りながら，ゲームに進んで取り組もうとしている。 ② 友達と教え合ったり励まし合ったりし，練習やゲームをしようとしている。 ③ 友達と協力して用具の準備や片付けをしたり，安全に気をつけたりしようとしている。	① ゲームを行うためのルールやマナーを理解している。 ② チームの作戦に沿った練習を相談し，選択している。 ③ チームの実態に合った簡単な作戦を相談し，決めている。	① 味方が捕りやすいパスをしたり，力強いシュートを打ったりすることができる。 ② ボール非保持者が空いている場所に素早く動くことができる。 ③ チームで決めた簡単な作戦を実行することができる。

8 本時の学習(全体計画の8時間目)

(1) 本時の目標

【技能】

- ・ボール非保持者が空いている場所に素早く動くことができる。

【態度】

- ・友達と励まし合い、声を掛け合いながら楽しく運動ができる。

【思考・判断】

- ・ゲームを行うためのルールやマナーを理解している。

(2) 展開(8時間目/全12時間)

	学 習 活 動	教師の支援及び評価 関わり (○) 重点評価項目 (◎)
はじめ 8分	1 用具の準備・準備運動 ○チームごとに用具の準備をしてから、準備運動をする。 ・ストレッチ、キャッチボール、ランニングパスなど 2 全体のめあての確認・チームのめあての発表 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 作戦を自分たちで考え、ゲームを楽しもう！ </div>	○リーダーを中心に、元気よく声をかけ合いながらのびのび運動ができるようにさせる。 ○様々な投げ方を取り入れながらも、相手が捕りやすいボール投げることを意識させる。 ○その理由や頑張りたいこと等も発表させる。
中 8分	3 チーム練習 ○チームごと選択した(考えた)チーム練習を行う。 ・チームの課題解決を意識しながら取り組む。 ・積極的な声かけを行う。	○各チームの様子を観察し、課題解決に向けての取り組みについて助言する。 ◎ボール非保持者が空いている場所に素早く動くことができる。
中 24分	4 ゲーム①・②・③ 5対5 ○2チームずつ、2か所のコートに分かれ、8分間のゲームを行う。 (作戦1分 前半3分、話し合い1分、後半3分) (1チームが2か所に分かれ、審判、得点、計時を行う) ※同様のゲームを各コートで3試合行う。	○ルールやマナーを守り、楽しくゲームすることを伝える。 ○拍手や声かけなどで楽しくのびのびプレーができる雰囲気づくりに心がける。 ○話し合いでは、全員が参加できるように意識させる。(うなずき等も含めて) ○チームの作戦をイメージしやすいように、作戦カードを使っても良いことを伝える。 ◎ボール非保持者が空いている場所に素早く動くことができる。
まとめ 5分	6 振り返り ○自分やチームの良かったところ・良いプレー等について話し合い、学習カードにまとめる。(スマイルシールを友だちの学習カードに貼る。) 7 本時における感想発表 ○自分やチームの良かったところ、ルールについて思ったことを発表する。(感想でも良い。)	○良かったところについて、チーム全員で確認できるようにさせる。 ○良かったところを見つけることができたことを賞賛する。

