

# 体育科学習指導案

## 【単元】ボンバーゲーム (E ゲーム ア ボールゲーム)

考察	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
育成を目指す資質能力	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボンバーゲームの行い方についての知識や、ボールを相手コートにねらって投げたり、ボールを操作できる位置に動いてボールを捕ったりする技能</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボンバーゲームにおける運動の課題の解決策を見付ける力、簡単な攻め方を選ぶ力、考えたことを伝える力</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボンバーゲームに進んで取り組むとともに、誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりしようとする態度</li> </ul>
児童の実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>守りがいる状態で、的に向かってボールを投げて得点するゲームの行い方は知っている。</li> <li>ネットを挟んで行うボールゲームは、未習である。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>鬼遊びやボール投げゲームにおける運動の課題を解決するために、運動の特性に応じた動きのポイントを見付けられる。</li> <li>ネットを挟んで攻防する経験がないため、ボールが落ちてくるコースに入ることについて、考えたことを動きや言葉で伝えることに課題がある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>順番や規則を守り、進んで鬼遊びやボールゲームに取り組み、準備や片付けを友達と一緒にやる。</li> <li>ボールに対する恐怖心からボールを投げたり捕ったりすることに意欲的に取り組めない児童がいる。</li> </ul>
価値	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボンバーゲームは、相手コートにボールを投げたり、ボールを操作しやすい位置に動いてボールを捕ったりしながら、ネットを挟んで攻防し、相手チームと得点を競い合うことに面白さや楽しさがあるゲームである。ネットで区切られたコートの中で、ボールを相手コートにねらって投げたり、相手が投げたボールの落下地点を予測して動いて捕ったりするというネット型ゲームの特性に着目できる。本単元では、ビニール袋に緩衝材を入れてしぼり、持ち手がある爆弾のような形の、やわらかいボールを用いる。また、ネットの高さは180cmとし、投げるボールの軌道が山なりになるようにする。これらの教材化の工夫を行うことにより、持ち手の部分を確実に持って、相手コートにボールを投げ入れることができる。また、ボールの落下速度が通常より遅くなるため、落下地点を予測して、ボールを操作しやすい位置に動いてボールを捕ることが容易になる。そのため、初めてネットを挟んだボールゲームに取り組む子どもたちが、ボールに対する恐怖心を抱かずにネットを挟んで攻防することを楽しむことができる。</li> <li>相手に邪魔をされたり、相手と接触したりすることがないという特性により、ボールを持ち、相手のコートにねらう場面での状況判断が容易になり、ボールを守りがいない位置に向かって投げることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>コート図や人型の絵図といった動きを視覚化する教具を用意することにより、相手コートのねらう場所やボールが落ちてくるコースに入ることなどのネットを挟んで攻防することの行い方や課題について考えたことを伝えられる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボンバーゲーム大会というクライマックスイベントを設定することにより、チームの仲間と目標をもってボンバーゲームに取り組める。また、大会の規則を児童が考えることにより、勝敗を受け入れることや規則を守ることの大切さについて考えられる。</li> </ul>
見方・考え方	<p>ボンバーゲームにおけるボールを相手コートにねらって投げたり、ボールを操作できる位置に動いてボールを捕ったりする動きに着目し、プレイしたりプレイを見て考えたことを伝えたり目標とする動きから動きのポイントを見いだしたりする。</p>		
今後の学習	<p>4年「シュートプレルボール」で、プレルやシュートといった基本的なボール操作と、ボールの方向へ体を向けたりボールの落下点や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動きによって攻防する学習へ発展していく。</p>		

指導と評価の計画

目標	みんなで励まし合い、動きのポイントを見付けて、ボールを相手コートにねらって投げたり、ボールを操作できる位置に動いてボールを捕ったりしてボンバーゲームを楽しむことができる。			
評価 規準	(①知・技) ボールを相手コートにねらって投げたり、ボールを操作できる位置に動いてボールを捕ったりするボンバーゲームの行い方を知り、その動きができる。 (②思・判・表) ボールを相手コートにねらって投げたり、ボールを操作できる位置に動いてボールを捕ったりする動きのポイントを見付けたり、簡単な攻め方を選んだり、課題の解決のために考えたことを伝えたりしている。 (③主体的態度) 規則を守り、勝敗を素直に認めながら、誰とも仲よくボンバーゲームに進んで取り組もうとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>※太字は「記録に残す評価」
つかむ	1	○試しのボンバーゲームを行い、共通のめあてを立てる。 共通のめあて 投げる・捕る・落とす動きのポイントを見付けたり、攻め方を工夫したりして、ボンバーゲームを楽しもう	○ボンバーゲームの中で取り組んでいく動きや学び方の見通しがもてるよう、「ボンバーゲームの面白さ」「できるようになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。	◇試しのボンバーゲームに取り組んで得た感想を基に、視点に沿った内容を発言したり、記述したりしている。 <発言・学習プリント③>
追究する	1	○ボールを相手コートに投げる動きのポイントを見付けて、2対2のゲームを行う。	○ボールを相手コートに投げる動きのポイントに気付けるように、「目線」「肘の高さ」という視点を提示する。	◇目線と肘を高く上げ、山なりに投げるなどの動きのポイントを見付けている。 <学習プリント②>
	1	○ボールを捕る動きのポイントを見付けて、2対2のゲームを行う。	○ボールを捕る動きのポイントに気付けるように、目標とする動きと「手の形」「目線」という視点を提示する。	◇ネットを越えてきたボールを捕ることができる。 <行動①>
	1	○ボールを落とされないようにする動きのポイントを見付けて、2対2のゲームを行う。	○ボールを落とされない位置取りについて自分の考えをもてるように、チーム内で繰り返し試行する時間を十分確保する。	◇ボールを操作しやすい位置に移動してボールを捕ることができる。 <行動①>
	1	○相手コートのねらう場所についてのポイントを見付けて、2対2のゲームを行う。(本時)	○ボールを相手コートに落として得点する動きのできばえを自覚できるように、教師が撮影した動画を基に、動きを評価・判断したことを伝え合う時間を確保する。	◇相手コートをねらってボールを投げている。 <行動①>
	2	○複数の攻め方を試し、チームで攻め方を選んで2対2のゲームを行う。	○簡単な攻め方を選ぶことができるように、複数の攻め方を提示する。	◇簡単な攻め方を選んでいる。 <学習プリント②>
まとめ	1	○ボンバーゲーム大会を行い、互いの頑張りを認め合って学習のまとめをする。	○学習の成果を実感できるように「できるようになった動き」「自分や友達の頑張りに」「ボンバーゲームの面白さ」という振り返りの視点を提示する。	◇自分や友達の頑張りの中で気付いたことを記述している。 <学習プリント③>

**本時の学習（5／8 時間目）**

ねらい 相手コートへのねらう場所について考えた解決策を基に、1対2のタスクゲーム・2対2のメインゲームを行うことを通して、相手コートの守りがいない位置をねらってボールを投げることができる。

評価項目 相手コートをねらってボールを投げることができる。

<行動①>

学習活動と児童の意識	指導上の留意点
<p><b>1 本時のめあてをつかむ。</b></p> <p>・前回はボールを落とされないようにするために、守る位置を工夫できたよ。守りが上手になってきて、前みたいにボールを落とすことができなくなったな。もっと得点をとるには、コートのどこをねらえばよいだろう。 (課題意識)</p>	<p>○前時の課題となっていた姿から本時の課題を見いだせるように、前時に撮影した守りがいる位置にボールを投げて得点ができない様子の動画を提示する。</p> <p>○相手コートのねらう場所について考え、守りがいない位置にボールを投げるとい課題を解決するという本時の見通しをもてるように、本時できるようになりたいことを問いかける。</p>
<p>めあて：相手コートのねらう場所のポイントを見つけて、たくさん得点をとろう</p>	
<p><b>2 ボールを相手コートへねらって投げる動きのポイントを見付ける。</b></p> <p>・守りの位置に注目して動画を見たら、守りがいない場所にボールを投げて、得点していたことが分かったよ。</p> <p>・ボールを相手コートに落として得点をするためには、守りがいない場所をねらってボールを投げればよさそうだな。</p> <p><b>3 2対2のゲームを行う。</b></p> <p>・守りがいる位置の右側や左側をねらって投げたけど、なかなかボールが落ちなかったな。</p> <p>・友達が前や後ろにも空いている場所があるよと教えてくれたよ。</p> <p>・コートにボールが落ちなかったな。でも、動画を見たら、守りがいない位置に投げることができていたことが分かったぞ。</p>	<p>○相手コートのねらう場所についてのポイントに気付けるように、目標とする動きの動画を視聴する際に「相手コートの守りの位置」という視点を提示し、動画内の守りがいる位置を四角で囲む。</p> <p>○見付けたポイントを実際の動きと関連付けられるように、コートに攻めと守りを配置し、ボール保持者の反対側のコートの守りがいない位置を問いかける。</p> <p>○共有したポイントを基に、相手コートのねらう場所を見付けられるように、観察する役割を設定し、相手コートの守りがいない位置について気付いたことを伝えるよう促す。</p> <p>○本時の課題に対する達成度を判断できるように、2対2のゲームを撮影した動画を用いて、守りがいない位置をねらうという解決策に照らして評価するよう促す。</p> <p>○守りがいない位置をねらうという解決策を自己の動きと関連付けられるように、ねらう場所とその理由について問いかける。</p>
<p>・守りがいない場所に投げることが大切なのだな。これを生かしたら、コートにボールが落ちて得点することができたよ。 (課題を解決した意識)</p>	<p>○守りがいない位置をねらって投げる動きに自信がもてるように、守りがいない位置をねらって投げている児童を称賛する。</p>
<p><b>4 本時の学習の振り返りをする。</b></p> <p>・友達の「前や後ろもねらう」というアドバイスのおかげで、守りがいない場所をねらってボールを投げることができたよ。</p>	<p>○本時の学習の成果を実感することができるように、「できるようになった動き」「友達からのアドバイス」という視点を提示し、本時の振り返りを発表するよう促す。</p>