

体育科学習指導案

【単元】ボール投げゲーム (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"> ボール投げゲームの行い方についての知識や、ボールを的に向かって投げたり、守りをかわして、ボールを操作できる位置に動いたり、守りがいない位置にいる味方にパスをしたりする技能 	<ul style="list-style-type: none"> ボール投げ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 	<ul style="list-style-type: none"> ボール投げ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
児童の実態	<ul style="list-style-type: none"> 守りがいない状態で、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。 守りがいる状態で行うゲームや守りがいない位置にいる味方にパスをすることは未習である。 	<ul style="list-style-type: none"> 鬼遊びや守りがいない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、動きのポイントを見付けられる。 少人数で連携して守りをかわしたり、守りがいない位置にいる味方にパスをしたりする経験が少ないため、少人数が連携する動きやパスをすることについて考えたことを伝えることに課題がある。 	<ul style="list-style-type: none"> 規則を守り、進んでボールゲームに取り組み、準備や片付けを友達と一緒にできる。 勝敗を受け入れることができず、ボールゲームを楽しめない児童がいる。
価値	<ul style="list-style-type: none"> ボール投げゲームは、フェイントすることや素早く体を切り返すことによって守りをかわしてボールを操作できる位置に移動し、的をねらってボールを投げて得点することに面白さや楽しさがある。単元の前半は、一人一つのボールを持ち、3対2のアウトナンバーの状態で行う。そのため、ボール操作や状況判断、守りをかわすことが容易になり、誰もがボールを的に向かって投げて得点できる。単元の後半は、ボールをチームの一つにして、3対2のアウトナンバーの状態で行う。このゲームで得点するためには、パスをするなど仲間と協力して攻める必要がある。そのため、自分よりシュートを決めやすい、守りがいない位置にいる味方にパスを出すというゴール型ゲームの特性に着目できる。 攻めと守りが動けるコート範囲を分けることにより、ボールを持ち、シュートをねらう場面での状況判断が容易になり、ボールを的に向かって投げたり、守りがいない位置にいる味方を見付けたりできる。 	<ul style="list-style-type: none"> 少人数で連携して守りをかわしたり、守りがいない位置にいる味方にパスをしたりするには、攻め方について話し合うことが欠かせない。そのため、必要感をもって、少人数が連携することやパスをすることについて考えたことを友達に伝えられる。 	<ul style="list-style-type: none"> ボール投げ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ール投げ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。
見方・考え方	<p>ボール投げゲームにおける相手をお互い動きや守りがいない位置にいる味方にパスをする動きに着目し、プレイしたり自分や友達の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>3年「センタリングサッカー」で、パスやシュートといった基本的なボール操作と、ボール保持者と自分の間に守りがいない空間に移動して攻防する学習とへ発展していく。</p>		

指導と評価の計画

目標	みんなで励まし合い、投げ方や攻め方のポイントを見つけて、ボールをねらったところに投げたり、守りがいない位置にいる味方にパスを出したりして、的に当ててボール投げゲームを楽しむことができる。			
評価規準	(①知・技) ねらったところにボールを投げて的に当てることや、守りがいない位置にいる味方にパスをすること、守りのいないところでボールを受けて得点をする行い方を知り、その動きができる。 (②思・判・表) ねらったところにボールを投げ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、誰とも仲よくボール投げ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	○試しのボール投げゲーム(ボールをチームに一つ)を行い、共通のめあてを立てる。 共通のめあて 投げる動きのポイントを見付けたり、攻め方を工夫したりして、的にボールをたくさん当てて、ボール投げゲームを楽しもう	○ボール投げゲームの中で取り組んでいく動きや学び方の見通しをもてるよう、「ボール投げゲームの楽しさ」「できるようになりたいこと」「学び方」の視点を提示する。	◇試しのボール投げ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	○ボールを投げる動きのポイントを見つけて、3対2のゲームを行う。(ボールを一人に一つ)	○ボールを投げる動きのポイントに気付けるように、目標とする動きと「足の出し方」「肘の位置」という視点を提示する。	◇投げる手と反対の足を前に出すというボールを投げる動きのポイントを記述している。 <学習プリント②>
	1	○パスを受ける動きのポイントを見つけて、3対2のゲームを行う。(ボールをチームに一つ)	○パスを受け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。	◇パスを受け取れる。 <行動①>
	1	○ボールを持っているときにパスまたはシュートを判断して、3対2のゲームを行う。(ボールをチームに一つ)	○パスまたはシュートを判断する際のポイントに気付けるように、目標とする動きと「自分の前の守り」という視点を提示する。	◇自分の前に守りがいないときにシュートをしている。 <行動①>
	1	○パスを受ける位置取りを工夫して、3対2のゲームを行う。(ボールをチームに一つ)	○シュートにつながるパスを受ける位置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。	◇守りのいないところへ動いている。 <行動①>
	1	○味方の状況を判断してパスをする動きのポイントを見つけて、3対2のゲームを行う。(ボールをチームに一つ)(本時)	○守りがいない位置にいる味方にパス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。	◇守りがいない位置にいる味方にパスをすることができる。 <行動①>
まとめる	1	○選んだ攻め方で、3対2のゲームを行う。(ボールをチームに一つ)	○簡単な攻め方を選べるように、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>
	1	○ボール投げゲーム大会を行い、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の振り返り」の視点を提示する。	◇自分や友達の頑張りの振り返りやボール投げゲームの面白さについて記述している。 <学習プリント③>

本時の学習 (6/8 時間目)

ねらい 守りがいない位置にいる味方にパスを出すために考えた解決策を基に、繰り返し練習することを通して、守りがいない位置にいる味方にパスをしたり、守りがいない位置でパスを受けてシュートをしたりできる。

評価項目 守りがいない位置にいる味方にパスをすることができる。

<行動①>

学習活動と児童の意識	指導上の留意点
<p>1 本時のめあてをつかむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>・自分の前に守りがいたから味方にパスをしたけれど、味方はシュートができなかったな。どうすればよいのだろう。 (課題意識)</p> </div> <p>めあて：味方の様子に合わせてパスをする動きのポイントを見つけて、ゲームに生かそう</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、パスをした味方に守りがいてシュートができない前時の様子を撮影した動画を提示する。</p> <p>○味方の状況を判断してパスをする動きについて考え、課題を解決するという本時の見通しをもてるように、本時でできるようになりたいことを問いかける。</p>
<p>2 味方の状況を判断してパスをする動きのポイントを見付ける。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・味方と守りの位置に注目して動画を見たら、守りがいない味方にパスをすれば、その後、シュートすることができていたよ。 ・自分の前に守りがいてシュートできないときには、守りがいない味方にパスをするとよさそうだな。 <p>3 見つけた動きのポイントを基に、チーム内で3対2のゲームを試行する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の前に守りがいるときに、パスをしたけど、パスした味方にも守りがついてうまくいかなかったな。 ・パスをするときに味方の位置をよく見るというアドバイスをもらったよ。 ・味方にパスをしたけれど、味方は受け取れなかったな。でも、動画を見たら、守りがいない味方にパスができていたことが分かったぞ。 <p>4 メインゲームを行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>・守りがいない味方にパスをすることが大切なのだな。これを生かしたら、パスがうまく通って、シュートをすることができたよ。 (課題を解決した意識)</p> </div> <p>5 本時の学習の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達の「パスをするときに味方の位置をよく見る」というアドバイスのおかげで、守りがいない味方にパスをすることができたよ。 	<p>○味方の状況を判断してパスをする動き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「味方と守りの位置」という視点を提示し、味方と守りの位置を異なる色の四角で囲む。</p> <p>○見つけた動きの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、守りがいない味方にパスをする動きを例示する。</p> <p>○共有した動きのポイントを基に、守りがいない位置にいる味方にパスをする動きができるように、タスクゲームの際に、味方と守りの位置について気付いたことを伝えるよう促す。</p> <p>○守りがいない位置にいる味方にパスをする動きに対する解決策を見いだせるように、撮影した動画を用いて、取り組んだ動きをチームで見いだした解決策に照らして評価するよう促す。</p> <p>○守りがいない位置にいる味方にパスをする動きの変化や高まりに気付けるように、観察する人の役割を設定し、観察したことをプレイしている友達に伝えるよう促す。</p> <p>○守りがいない位置にいる味方にパスをする動きに自信がもてるように、守りがいない位置にいる味方にパスをしている児童を称賛する。</p> <p>○本時の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」「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>