

# 第3学年3組 体育科学習指導案

公開授業 I 場所 体育館 指導者 是住 直人

## 1 単元名 サイドシュートゲーム (ゴール型ゲーム)

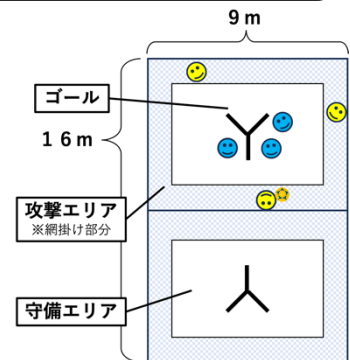
低学年のボールゲームでは、的をねらって倒す喜びや相手コートにボールを投げ入れてラリーが続く面白さに触れてきている。これらの低学年のボールゲームでは、得点につながる動きを個人で行う場合が多いため、3学年になった子どもたちの中にも、自分が得点することのみに執着してしまい、友達の動きやチームの連携に目が向いていない子どもが多い現状がある。

そのような子どもたちに、集団対集団の攻防をしながら、友達と力を合わせて得点を競い合うゲームを通して、仲間と協力して得点を取ったり防いだりするゲームのたのしさに親しんでほしい。また、得点を取るためにはボールを持たない時の動きが重要であるということに気づき、その動きを友達とともに試行錯誤して行ってほしいと願う。

そこで、本実践では「サイドシュートゲーム」に取り組む。このゲームは、攻守混合で行うゴール型ゲームであり、相手コートにあるゴールを通すと得点になるというシンプルなゲームである。攻守混合であるものの、攻撃エリアと守備エリアを分けていることで、攻撃側が協力して攻撃をしやすいようにしている。また、攻撃側は的を360度からねらうことができるようにしているため、攻撃側が有利な状況を生み出している。このような状況でゲームに親しんでいくことで、得点を取るための動きを仲間と協力しながら試行錯誤していくと考える。

## 2 単元について

- (1) 本単元では「サイドシュートゲーム」(ゴール型ゲーム)に親しむ中で、味方にボールをパスしたり、ねらった的にシュートをしたりするボール操作とシュートしやすい場所に移動するボールを持たないときの動きを身に付けることをねらいとしている。また、仲間と協力してパスをつないで攻撃をしたり、守ったりすることのよさを感じながら、仲間と共に運動をすることのたのしさを味わうこともねらいとしている。このゲームのルールは右記の通りである。このゲームでは、



相手陣地に入り込めば、どこからでもシュートすることができるため、シュートをするのたのしさを単元導入時から味わうことができる。しかし、守備者がいるため、ただシュートするだけでは得点することは難しい。そこで、仲間にパスをしたり、シュートしやすい場所に移動したりして、仲間と協力しながら得点をするための動きを試行錯誤していく必要性が生まれてくる。

- (2) 子どもたちは、低学年時にボールを蹴ってねらった的に倒すシュートゲームに親しんできた。その中で、ボールの蹴り方や状況を判断してのりをねらうことを学習してきている。本単元では、仲間との連携が必要な状況を設定し、ボールを持たないときの動きの大切さに気付いて、試行錯誤しやすくすることで、今後のボール運動の学習へとつながっていく資質能力を育てていく。

**【ルール】**

- 1チーム6人。ゲームは3対3で行う。
- 3分間攻防を行う。
- ゲーム開始は自陣守備エリアから始める(得点後も同様)。
- ボールがゴールを通過すると得点となる。
- 自陣からはシュートできず、相手陣地に入ってからシュートする。
- ボールがコート外に出た場合は、相手ボールでコート外からのパスからスタートする。
- コートの網掛け部分を攻撃エリアとし、守備者は入れない。
- 守備者は守備エリア(四角形)の中を守る。
- ボールを運ぶ際にはパスのみ。
- ボール保持者からボールを奪うことはできない。

- (3) 本単元に関する子どもの実態は次の通りである。(調査人数36人)

- ① 全員が小さいボールを6m以上投げることができる。
- ② 自分がボールを持たない時にも、動いて攻撃に参加しようとする子どももいる。

### 3 単元の目標

- (1) ボールをねらったところに投げたり、ボールをもらえる場所に動いたりすることができる。
- (2) 友達と協力してシュートをするための作戦を考え、それを友達に伝えることができる。
- (3) 運動に進んで取り組み、規則を守って運動したり、友達の動きや作戦など考えを認めて生かそうとしたりしながらゲームをたのしもうとしている。

### 4 指導計画（6時間取り扱い）

時	学習活動	指導上の留意点	評価規準・評価方法等
1 ・ 2	1 学習の見通しをもち、今の自分たちに合うように規則を調整する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ゲームに十分親しませ、身に付きそうな力や課題となりそうなことを言語化させ、見通しをもって学習を進めることができるようにする。</li> <li>○ 規則上の困り事を全体で共有し、調整しながらゲームをすることで、ゲームの全体像を把握し、主体的に学習に取り組むことができるようにする。</li> <li>○ 困り事や思いに根差した練習を選択できるようにするために、チームの実態に応じて高めたい技能を選んで練習できる環境を整えておくようにする。</li> </ul>	<p>【思】 ゲームをたのしむために、規則を工夫したり、調整したりできる。(観察・記述)</p> <p>【主】 規則を守ってゲームをたのしもうとしている。(観察・記述)</p>
3 } 6	2 得点をするための作戦を追求する。 (1) シュートしやすい場所を見付ける。 (2) ボールを持たない時の動きを試行錯誤する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ボールの捕り方や投げ方に関する困り事が出た場合には、教師が直接指導をしたり、子どもにモデリングをさせたりして、動きを試せるようにする。</li> <li>○ 実際にゲームをする中で、コート図にシュートが決まった場所を記入させ、どこからシュートをするか得点を取りやすいか思考しやすくする。</li> <li>○ 特に本時の学習では、体育日記や前時の動きの様子から困り事を見取り、「シュートしようとするが得点することができない」という発言やその状況を示したコート図などを基に、ボールを持たない人の動きに焦点化し課題を設定していく。(本時4/6)</li> <li>○ ボールを持たない時の動きをコート図で整理する。その作戦の意図やよさを語らせることで、ボール保持者とボールを持たない人の位置関係に気付きやすくし、価値付けることで試す際の視点として活用できるようにする。</li> </ul>	<p>【思】 ボールを持たない時の動きを友達に伝えることができる。(観察・記述)</p> <p>【技】 ボールを持たない時に、シュートをしやすい場所に移動することができる。(観察)</p> <p>【主】 運動に進んで取り組み、仲間の考えを認めゲームをたのしもうとしている。(観察・記述)</p>

## 5 本時の学習

### (1) 目標

得点をするためにチームの動きを試行錯誤することを通して、ボールを持たない人が動いてボールを受けることでシュートをしやすくなることに気づき、ゲームに生かすことができる。

### (2) 展開

時間	学習活動	子どもの思い・姿
3	1 準備運動をして、チーム内で練習をする。	○ パスを捕るのが苦手だから、今日はみんなでパスの練習をしようよ。 ○ コートの後ろからシュートをすると得点が決まったから、守りをつけてシュートの練習をしよう。
7	2 本時の課題を把握し、試してみたい動きを考える。	○ この前サイドからシュートをすると得点が決まるって話していたけど、私たちのチームはサイドからでもなかなか得点ができませんでした。 ○ 相手が目の前にいるからシュートが決まらないんだよ。ちょっと動いて打てばいいじゃん。 ○ ボールを持っていない人が、こっちにきたらシュートができる。こっちの人にパスしてシュートがいい。 ○ どの作戦がうまくいくんだろう。試してみたい。
9	3 試しの場で試す。 (1) 動きを試す。 (3分×2試合)	○ 的の前にいつも1人は守りの役になっている人がいるけど、攻撃の時は3人で攻撃してみない？ ○ でも、相手にボールを取られたら、すぐシュートをされるかもしれないよ。 ○ 近くでパスをしても、あんまり意味がないから反対側の人にパスしてみない？ ○ 反対側の人にパスするのは難しいけど、サイドにいる人だったらけっこうパスできるよ。
10	(2) 全体で共有する	○ 仲間がサイドの方とか反対の方においてパスすると、守りも動くから、シュートができました。 ○ 右側に相手の守りを寄せといて、反対側にパスすると相手は移動が大変で、シュートが決まりました。 ○ パスするだけじゃなくて、パスをもらってすぐシュートをすることも大切でした。ゆっくりしていると相手がきて、シュートができなくなりました。
9	4 試合をする。 (3分×2試合)	○ 私たちはどの作戦を試してみる？ ○ 相手がいなくて待っていて、パスをもらったら守りが来る前にすぐにシュートを試みようよ。
7	5 学習を振り返る。	○ いままでは、1人でどうにかしようとしていたけど、仲間と協力したら作戦が増えました。 ○ ボールを持っていない時に、守りがいない場所に移動しておくでパスをもらってシュートができました。 ○ きちんと仲間にパスしたり、パスを取ってすぐ投げたりするのが難しかったから練習したいです。



前時では、サイドやゴールの後ろからシュートをすると得点しやすいということに気付いた子どもたち。しかし、サイドからシュートをしているものの得点にならないという困り事もありました。そこで、本時はボールを持たない人の動きに焦点化し、その視点でチームの作戦を見直していく姿を生み出していきます。

主体的・対話的で深い学びを生み出す教師の支援（発問・指示・教具・評価）

- これまでに学習してきたことや本時の学習の中で試してみたいと思っていたことを、実際に練習的に試してみる時間を設定することで、子どもたちに必要感のある技能を高めることができるようにするとともに学習の意欲を喚起することができるようにする。
- 体育日記の「サイドやゴールの後ろからシュートをしようとしたけど、守りが2人いてシュートができない（決まらない）」という経験を発表させ、その時どのような状況だったのかをコート図や写真、動画等で示すようにする。その際「1人でシュートを決めるのは難しい」「仲間がいたら得点できる」などの発言を取り上げ、ボールを持たない人の動きに焦点化していくようにする。そして、ボールを持たない時には、どんな動きや作戦があるのかを発言させ、その動きの違いを板書に整理しながら、以下の課題を立ち上げていくようにする。

【教材・教具】

- 学びの足跡
- コート図
- 写真
- 大型テレビ

ボールを持っていないときには、どこにいるとよいだろう。

- これまでの経験や友達の意見を聞いて、今の段階でどの動きを試してみたいのかチームに問う。その上で適宜コート図を配付し、自分たちの位置を客観的に把握できるようにする。このように試しの場に移行する前に、試してみたい動きを語る場を設定したり、動きを選択したりしておくことで、実際に試してみたい動きを意識できるようにする。
- 子どもたちの試したいという思いが高まっている状態を見取った上で、自チーム内で試すのか、他チームとゲームをしながら動きを試すのかを選ぶことができるようにどのように練習するのかを問う。その上で、各チームの試したい方法に応じて場を調整することで、子どもたちが自分たちのチームの作戦に合った方法で試しの場の活動ができるようにする。
- 試しの場で活動している子どもたちの動きを見取り「どうしてそこにパスをしたのか」「どこにパスをすとうまくいきそうか」などを問いながら関わることで、子どもたちの作戦に対する動きの意図を顕在化させるようにする。また、全体で共有する際も、必要に応じて問い返しを行うことで、動きや作戦のよさや意図を語るようにする。その上で、コート図と動きの意図やよさを関連付けながら板書に残し、試合をする前にどの動きを試したいか確認することで、その後のゲームでも意識して試すことができるようにする。
- ゲーム中は、それぞれのコートの様子を見取り、ボールを持たない時に動いている様子や相手がいなかった場所にいる仲間にパスを出そうとする動きを見取り価値付けていく。
- 本時の学習で、動きが改善されたチームを取り上げ、ボールを持たない時の動きを工夫することのよさや友達と連携して動くことのよさに立ち止まらせることで、振り返りに生かせるようにする。また、子どもたちの発言を見取り、仲間と協力して攻撃する際に必要な技能に関する発言を価値付けることで、今後の学びの見通しをもつことができるようにする。

【評価】

ボールを持たない人の動きによってシュートをしやすくなることに気づき、その動き方を伝えることができる。（観察・記述）