

体 育 科 学 習 指 導 案

日時 平成28年11月25日(金) 第5校時

場所 玉村町立中央小学校 体育館

指導者 関口 珠花

授業の視点

メインゲーム後にゲーム記録や作戦ボードを活用して話し合い、動き方を考えたり練習したりしたことは、チームの課題を解決し、ボールを持たないときの動きを身につけるのに有効であったか。

1 単元名 E ゲーム ゴール型ゲーム / ポートボール

『あすなるリーグを成功させよう!!』

2 単元の考察

(1) 教材観

『ポートボール』は、2つのチームが互いに相手チームの防御をかわしながら、攻守入り交じって行う密集型のゲームである。手だけでボールを操作し、パスやドリブルでボールをつなぎ、ポートボール台の上にいるゴールマンにボールが渡れば得点が入り、一定時間内により多く得点したチームが勝ちとなる。ルールが単純で、ボール操作が比較的簡単なため、主に中学年で取り組むことが多いゴール型ゲームである。

児童にとってゴール型ゲームは、楽しく取り組める運動であるとともに、児童誰もがみんなで仲良く協力しながら運動をしたいという願いをもって取り組む運動のひとつである。しかし、その一方で、「ボール操作が上手いかわからない」「どこに動けばよいかかわからない」ということなどが理由で、ゲームに対して、苦手意識や抵抗意識をもってしまい、積極的に参加できない児童も多い。また、勝敗にこだわりすぎるために、チーム機能が高まらず、数人の運動能力の高い児童だけでゲームが展開されることがあるため、ゲーム中に一度もボールに触れることができない児童がみられてしまうことも多い。この苦手意識や劣等感が運動嫌いや運動離れの原因となり、運動をする子としない子の二極化が進む結果となる。そこで、運動能力や男女差に関わらず、みんながポートボールを楽しめるような授業の工夫が必要であると考える。

みんながポートボールを楽しめる授業にするためには、児童一人ひとりがゴール型ゲームの特性を知った上で、ゲームに活かせる動きができるようにならなければならない。ゴール型のゲームでは、ボール操作やボールを持たないときの動き方を身に付けることで、ボールに触れる機会が増え、意欲的にゲームに参加できるようになる。そこで、本単元では、児童の実態を踏まえながら、ねらいに合ったドリブルゲーム、タスクゲーム、メインゲームを組み合わせで行う。また、チームの課題を明らかにし、その後の活動につなげていくために、メインゲーム後にゲーム記録や作戦ボードを活用して話し合いを行う。話し合いで動き方を考え、その後のタスクゲームで練習することで、チームの力を向上させ、ボールを持たないときの動きを身に付けることができるように取り組んでいきたい。

みんなが楽しみながらポートボールに取り組める工夫として、ルールやきまりの工夫が大切であると考えられることから、ワンマンプレーが生まれにくい状況にすることを目的にパスのみでゲームを進める。ドリブルができないことで、「ボールを持たないときの動き」を身に付けられるだけでなく、一人

の力ではゲームが成り立たないこと、一人の力だけではシュートを決めることが難しいことに気づかせ、チームワークの大切さについて、身をもって味わってもらいたい。また、ゲームに参加する児童を少なくすることで、一人ひとりが役割意識をもち、積極的にゲームに参加しようとする態度を育てたい。そして、チーム全員で協力し合ってポートボールに取り組むことを通じて、肯定的な人間関係を築きあげ、学級集団としての肯定的意識を高めさせることで、よりよい学級集団を築けるようにしたい。

《校内研修に関わって》

本単元では、校内研修の主題である『ともに学び合い、豊かに表現できる児童の育成～「学び」の工夫を通して～』に関わって、話し合い活動を学習の中で積極的に取り入れる。話し合う際には、動き方を考えることに終始するのではなく、自分の考えを伝えたり、仲間の考えを聞いたりする場になるように支援していく。誰もが視覚的に見てわかるように、ゲーム記録や作戦ボード（ホワイトボード）を活用することで、話し合い活動が能力差や男女差に関わらず学び合いの場となるとともに、他者との関わり合いをもつ場になることを期待したい。そして、他者（仲間）との関わり合いを通じて、「わかった！」ことを実感し、「できた！」喜びや達成感を味わい、みんなが「楽しかった！」と思えるようなポートボールの授業にしたい。

(2) 系統

【1・2年】

E ゲーム

ア ボール投げゲーム（ボール遊び・ボール投げゲーム）

- ・物やマークなどの的に向かってボールを投げる的当てのボール遊びで、個人対個人集団対集団で競争するゲームをする。
- ・攻めと守りが入り交じりながらゴールにボールを投げ入れるゲームをする。

イ 鬼遊び

- ・一定の区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの簡単な規則の鬼遊びをする。
- ・工夫した区域や用具で楽しく鬼遊びをする。

【3・4年】

E ゲーム

ア ゴール型ゲーム

- ・コート内で攻守入り交じって、ボールを手や足で操作したり、空いている場所に素早く動いたりしてゲームをする。
- ・ゴールにシュートしたり、陣地を取り合って得点ゾーンに走り込んだりしてゲームをする。

【5・6年】

E ボール運動

ア ゴール型

- ・投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶといったボール操作をしたり、ボールを保持する人からボールを受けることのできる場所に動いたりする攻守入り交じったゲームができるようにする。
- ・攻撃側にとって易しい状況の中で、チームの作戦に基づいた位置どりやボール操作によって得点できるようにする。

(3) 児童の実態 男子19名 女子14名 (うち 特別支援学級在籍児童1名、外国籍児童1名)

本学級の児童は、男女ともに運動好きな児童が多く、ほとんどの児童が、休み時間には外で元気に遊んでいる。男子はサッカー、女子はドッジボールやバスケットボールをしている児童が多く、ボール運動に対する興味関心が高い。1学期のゲーム領域では「ネット型ゲーム／キャッチバレーボール」を行っている。キャプテンを中心に自主的に準備体操や練習に取り組んだり、試合中に教え合ったりする姿が見られた。友達との関わり方に課題があり、勝敗に対して正しい態度を取ることができない児童が数名いたが、授業の振り返りの場面で、友達が頑張っているところや良いところを称賛し、認め合う姿を見て、態度を改めようという気持ちや友達の良いところをまねしてみようという気持ちをもてるようになった。また、チームメイトへの声かけや励ましについて、くり返し支援し助言したことで、仲間から応援してもらおうと頑張れることや褒めてもらえる嬉しい気持ちになれることを感じるようになった。

事前アンケートにおいて、「ボール運動の学習で、どんな時に楽しいと感じましたか？」という問いに対して、ほとんどの児童が「得点を決めた時」「チームで協力できた時」と答えている。反対に、「ボール運動の学習でどんな時に楽しくないと感じましたか？」という問いに対しては、多くの児童が「ボールが回ってこない時」「失敗して悪口や文句を言われた時」と答えている。「ポートボールの授業でどんな学習課題を立てたいですか？」という質問に対しては、「パスやシュートがうまくなる。」「みんなと仲良くゲームをする」「全員で点を決める。」「相手にボールをとられないようにする」と答えている。以上のことから、児童の願いは、たくさんのゲームをしながら、友達と協力して、より多くの得点をすることであり、そのためにチームの一員として活躍できることを望んでいることがわかる。また、勝敗にあまりこだわらず、みんなで楽しく運動（ポートボール）をしたいという気持ちが強いということがわかる。

初めてポートボールに取り組む児童が多いことから、パスやシュートに関わる技能が不十分な児童が多い。キャッチバレーボールの授業で、ボールを床に落とさずキャッチすること、声をかけながらボールの軌道に入ることはできている児童が多いことから、ボールに対する恐怖心は少ないと思われる。しかし、ボール操作能力に個人差があることから、技能差にかかわらず、シュートして得点できる喜びをみんなが味わえるような簡単なルールを基本とし、チームで協力して意欲的にゲームを進められるようにしていきたい。また、技能不足からボール操作ミスによるけがが心配されるため、柔らかいボール（スポンジタイプのバレーボール）を使用し、全員が安全に楽しく授業に取り組むための配慮をしていきたい。

3 目標

○基本的なボール操作やボールを持たないときの動きを身に付け、ゲームをすることができる。

＜技能＞

○友達と励まし合いながら仲良く練習やゲームに参加し楽しく運動したり、勝敗に対して正しい態度をとり、きまりやルールを守って進んで運動したりすることができる。＜関心・意欲・態度＞

○チームのよさや課題を見つけて話し合い、シュートをするための考えることができる。

＜思考・判断＞

4 評価規準

技能	・基本的なボール操作やボールを持たないときの動きを身に付けることができる。 (観察・ゲーム記録)
関心 意欲 態度	・友達と励まし合いながら仲良く練習やゲームに参加し、楽しく運動することができる。 ・勝敗に対して正しい態度をとり、きまりやルールを守って進んで運動することができる。 (観察・カード・評価アンケート)
思考 判断	・チームのよさや課題を見つけて話し合い、シュートをするための動き方を考えることができる。(観察・カード・評価アンケート)

5 指導方針

- チーム間の技能差や意欲の差が最小限になることと人間関係を考慮してチーム編成をする。また、一つのチームをセッキーチーム（白帽子）とグッチーチーム（赤帽子）に分け、お互いを手本にしたり、アドバイスをしたりしながら、双方が高め合っているような関係をつくれるようにする。
 - 単元の導入時に基本的なルールやきまりを決め、ルールやきまりを守り、楽しい雰囲気での授業ができるようにする。
 - ・ビブスの色に合わせてチームカラーを決め、チームカラーに関連するチーム名を決めることで、自分のチームに愛着をもてるようにする。
 - ・チームにそれぞれキャプテン、副キャプテン、体操係、ビブス係、カード係を決め分担して行う。準備や片づけについては、短い時間でスムーズにできるように全員で協力して行う。
 - ・ゲームが始まる前には円陣を組んで声をかけたり、成功したり失敗したりしたときには、積極的に声をかけ合い、チーム一体となってゲームに臨めるようにする。
 - ・ゲームの最初と最後には、互いに握手を交わして挨拶をし、正々堂々と試合をする気持ちをもてるようにする。
 - ・声を出して意志の疎通を図れるように助言する。うまくいったプレイに対しては、「ナイスシュート。」「すごいね。」「上手だよ。」うまくいかなかったプレイに対しては、「ドンマイ。」
 - 必要最小限のルールから、状況に応じて新しく必要になったルールを加え、より楽しくみんなが参加できるゲームになるように工夫する。
 - ポートボールに慣れるために、単元前半はドリルゲームとタスクゲームを中心に授業を展開する。単元後半は、『あすなろリーグ』に向けて、チームの力を伸ばすためにメインゲームを中心に授業を展開する。どのゲームを取り入れるかは、児童の実態に応じて柔軟に対応したい。
 - 学習の見通しや動き方のコツがわかるように掲示物を工夫し、効果的に明示できるようにする。
 - 授業の進め方や基本的なきまりが理解できず不安を抱いている児童に対しては、安心して授業に臨めるように個別に支援する。
- 《校内研修に関わる内容》
- メインゲーム後に話し合いの時間を設け、ゲーム記録をもとに、うまくいったところやうまくいかなかったところを話し合い、解決方法や改善方法を導き出せるようにする。好き勝手に意見を言い合うのではなく、簡単な話し合いのルールを決めて話し合いを進める。
 - うまく話し合いが進まないチームや意見がまとまらないチームについては、教師が助言・支援したりしながら、みんなが意見を出し合える雰囲気づくりをする。

6 指導と評価の計画 (全8時間予定 本時は6/8)

※別紙『単元構想表』参照

7 本時の学習指導

(1) 目標 話し合ったことや練習したことを活かして、ボールを持たないときの動き方を身に付ける。

(2) 準備 児童：赤白帽子、※探検バッグ、※学習カード、※えんぴつ、名前マグネット、かご(ビブス、ホワイトボード、ホワイトボードマーカー、マグネット) 得点板、ボール、ポートボール台

教師：移動式黒板、掲示物、フラッシュカード、ストップウォッチ

(3) 展開

児童の学習活動	時間	指導及び留意点	評価及び評価後の指導・支援
○準備を行う。		<ul style="list-style-type: none"> ・体育館に来た子から準備をし、授業前には準備を終えることで、授業時間を有効に使えるようにする。 ・準備が終わったら、チームごとに練習をしてよいこととし、ボールに触れる時間を増やす。 	
○チームごとに体操とドリルゲームを行う。 ・対面パス ・対面シュート ・どんだんパス (2対2)	7	<ul style="list-style-type: none"> ・キャプテンと体操係が中心となって、体操とドリルゲームを行えるようにする。 ・パスやシュートの練習については、技能ポイントができてはいるがどうか見取り、できていない児童については助言する。 ・ゲームを意識した練習ができるようにする。 	
○あいさつとめあての確認をする。	3	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>パスをつないで、前回よりも多くシュートをうとう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・スムーズにパスをつなぐために、動き方のコツを明示してからめあての確認をする。 	
○メインゲームを行う。 ・オールコートゲーム (3対3)	10	<ul style="list-style-type: none"> ・動き方がわかる子は、動き方がわからない子に積極的にアドバイスをするようにし、どのように動けばよいか気付けるようにする。 ・声をかけ合いながらパスをつなぐように助言しシュートにつながる動きがたくさんできるようにする。 ・得点した時には、「ナイスシュート。」「いいよ。」と称賛し合い、全員が積極的にゲームに参加できる雰囲気をつくれるようにする。 ・ゲーム記録には、シュートをした子に○をつけ話し合いをする時の手掛かりになるようにする。 	

<p>○ゲーム記録をもとに、話し合いと練習をする。</p> <p>・ハーフコートゲーム (3対3)</p>	8	<ul style="list-style-type: none"> ・メインゲーム中に良い動きがあれば、話し合いの前にクラス全体で共有する時間を設ける。 ・シュート回数が増えたかどうかを比べ、「前回よりもたくさんシュートをうつためには、どのような動きが必要なのか。」ということを中心に話し合いを進め、動き方を改良したり、新たな動き方を考えたりする。 ・話し合いがうまくいっていないチームには、積極的に関わり助言する。 ・話し合う時には、互いの意見を聞き合いながら建設的な意見が出せるよう支援する。 ・話し合いが終わったチームから練習(タスクゲーム)を行う。ゲームをしながら動き方の確認をし、次のゲーム(メインゲーム)に活かせるようにする。 	
<p>○メインゲームを行う。</p> <p>・オールコートゲーム (3対3)</p>	10	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームに出ている子は、練習した動き方を意識してやってみる。 ・ゲームに出ている子がうまく動けるようにゲームを見ている子は、具体的に動き方を指示する。 	<p>☑話し合いや練習を活かし、ボールを持たないときの動きを身に付け、パスをつないで、前回よりも多くシュートをうつことができる。</p>
<p>○話し合いと授業の振り返りをする。</p>	7	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム記録を見ながら、シュート回数が増えたかどうか確認する。 ・うまくいったこととうまくいかなかったことを話し合い、うまくいったことは次時へとつなげられるように、うまくいかなかった動きは次時への課題になるようにチーム全体で共通理解しておく。 	
<p>○あいさつをし、片付ける。</p>		<ul style="list-style-type: none"> ・チームごとの振り返り後、個人で『「あすなるリーグを成功させるための4か条」』をもとに、本時の振り返りをする。 ・クラス全体で本時の感想を発表し合う。 ・全員で協力して行う。 	

【単元構想表】

単元を通して身に付けたい力		ボールを持たないときの動きを身に付け、積極的にゲームに参加したり楽しんだりする力			単元名	『あすなろリーグ』を成功させよう ポートボール（ゲーム／ゴール型ゲーム）			
これまでの学習から	単元名	E ゲーム ア ボールゲーム イ 鬼遊び			単元名	E ゲーム ア ゴール型ゲーム			
	○ボールの扱いや動き方を身に付け、意欲的に活動することができた。 △ボール操作が上手くない児童がいた。 △動き方がわからず、積極的に参加できない児童がいた。				○ボール操作を身に付け、シュートまでつなげることができた。 △勝敗にこだわりすぎて、低位群の児童の中にはゲームを楽しめなかったり、積極的にゲームに参加できなかったりする児童がいた。				
指導事項	◎	(1)	・基本的なボール操作やボールを持たないときの動きを身に付け、ゲームをすること。			○	(3)	・チームのよさや課題を見つけて話し合い、シュートをするための動き方を考えること。	
	◎	(2)	・友達と励まし合いながら、仲良く練習やゲームに参加し、楽しく運動すること。 ・勝敗に対して正しい態度をとり、きまりやルールを守って進んで運動すること。			/			
次時	はじめ		なか						
	1	2	3	4	5・6（本時）・7		8		
	知る・慣れる		気づく			身に付ける		活かす	
『あすなろリーグ』を成功させよう！									
学習内容	《オリエンテーション》 ・学習の進め方 ・チーム分け ・分担決め ・ルールときまりの確認 ・ためしのゲーム	準備・体操		めあての確認		めあての確認		めあての確認 『あすなろリーグ』 ・開会式 ・4チーム総当たり戦（前半はセツキーチーム同士、後半はグッチーチーム同士で対戦する。） ・表彰式 ・閉会式	
		《ドリルゲーム》 ・ぐるぐるゲーム ・対面パス ・対面シュート ・的当てゲーム ・どんどんパス		《ドリルゲーム》 ・対面パス、対面シュート ・的当てゲーム、どんどんパス		《ドリルゲーム》 ・対面パス、対面シュート ・どんどんパス			めあての確認
		《タスクゲーム》 ・スリーズゲーム（ハーフコート）		《タスクゲーム》 ・スリーズゲーム（ハーフコート）		《タスクゲーム》 ・ハーフコートゲーム（3対2）			話し合い 《タスクゲーム》 ・ハーフコート（3対3）
		《タスクゲーム》 ・スリーズゲーム（ハーフコート）		話し合い 《メインゲーム》 ・オールコートゲーム（3対2）		《メインゲーム》 ・オールコートゲーム（3対3）			話し合い
		ふりかえり・片づけ							
留意点	・学習の進め方や基本的なルールを知り、学習の見通しをもって取り組めるようにする。	・ドリルゲームを中心に高い、個人技能を高められるようにする。	・攻撃側に数的有利な状態（3対2）をつくり、パスがつながりやすい状態にする。 ・話し合いの時間を多く設定し、ボールを持っていない時の動きをチーム全体で考え、チームで共通理解してメインゲームに臨めるようにする。	・『あすなろリーグ』に向けて3対3でゲームを行う。 ・ドリルゲーム後に1回目のメインゲームを行い、チームの課題を明らかにできるようにする。 ・話し合いやタスクゲームでチームの課題を解決し、2回目のメインゲームに臨めるようにする。	・全員が楽しく参加できるポートボール大会になるようにする。				
評価	関意態	◎					◎		
	思判技			◎		◎	◎		