

第3学年 体育科学習指導案

ろ組 男子19名 女子19名 計38名
指 導 者 福 元 健一郎

1 単 元 ルールを工夫したセストボール

2 単元について

(1) 単元の位置とねらい

この期の子どもたちは、これまでの「ルールを工夫したシュートゲーム」の学習を通して、みんなが楽しめるルールを工夫しながら、ボールを投げる、捕る、投げ当てる動きを身に付け、的を狙ってシュートをするゴール型ゲームの楽しさを味わってきている。そして、「シュートを決めたい」「ゲームに勝ちたい」という願いをもっている。

そこでここでは、相手のいないところへパスしてボールをつないだり、ゴールをねらって山なりにシュートしたりする技能を身に付けていく。また、動きの課題を解決するための練習の仕方を工夫したり、みんながゲームを楽しめるように自分たちに合うルールや作戦を工夫したりしながら、友達と協力して得点を競い合うゴール型ゲームの楽しさを味わわせようとするものである。

ここで学習したパスやシュートの動きは、みんなが楽しめるようにルールや作戦を工夫し、相手のいないところへボールをパスしてつないだりドリブルで運んだりしながら、相手をかかわしてシュートする技能を身に付けてゲームを楽しむ「ぼくたちのハンドボール」の学習へと発展する。

(2) 指導の基本的な立場

「セストボール」のおもしろさは、パスで相手を交わしながらボールをつないだり、ゴールをねらってシュートしたりするところにある。さらに、パスだけの易しいボール操作のためボールに触る機会が増えたり、360度シュート可能なゴールのためシュートチャンスが増えたりして、多くの得点を競い合う楽しさを味わうことができる。

第3学年の「ルールを工夫したセストボール」は、相手のいないところへパスをしてボールをつないだり、ゴールをねらって山なりにシュートしたりする技能を身に付ける学習である。そして、動きの課題に応じた練習の仕方を工夫したり、みんなが楽しめるようなルールやチームが勝つための作戦を工夫したりしながら、ルールを守り互いに協力して得点を競い合い、全員がゲームを楽しめるようになる。

このセストボールのおもしろさを味わわせるためには、目指す動きである主運動を理解させてから、試しのゲームで自分の動きの課題を把握させ、「シュートを決めたい。」などという願いをもたせることが大切である。そして、課題となる動きを身に付けさせるために練習の仕方を工夫させ、さらに、技能を高めるために主運動につながる体の部位の動きの感覚をつかむ感覚づくりやドリルゲームを位置付けたり、チームの戦術を向上させるタスクゲームを位置付けたりする。また、お互いの動きを教え合ったり、自分たちに合うルールや作戦を話し合う言語活動を位置付けたりする。

そこで、学習の展開としては、絵図資料やビデオなどで主運動を確認させ、試しのゲームで動きの課題を把握させたり全員が楽しめるようにルールや作戦を工夫する必要性をつかませたりする。また、単元を通して主運動を身に付けるために必要な体の部位の動きが体験できる感覚づくりを位置付ける。単元の前半では、膝や肘など体の部位に着目して主運動とお互いの動きを比較させてコツを発見させる。そして、主運動や既習の動きの絵図資料などから課題となる動きと運動経験を関連させて、シュートするための膝を曲げてから伸ばす感覚や相手のいないところ移動する動きなどを練習すればよさそうだという見通しをもたせる。さらに、パスやシュートを楽しめるように「全員シュートボーナス点」などのルールを工夫させる。単元の後半では、自分たちに合うルールを選択させ、相手のいないところにパスを回してつないだり相手を交わしていろいろな角度からシュートしたりできるような作戦を立てさせる。最後には、セストボール大会を行い、これまでの動きの高まりや楽しさの深まりを振り返らせながら、見通しをもって練習の仕方を工夫してきたことやみんなが楽しめるようにルールや作戦を工夫してきた過程を価値付ける。

この学習を通して、課題に応じた練習の仕方を工夫して動く感覚をつかむ大切さや、全員が楽しめるルールや作戦を工夫する大切さに気づき、セストボールのおもしろさやお互いに教え合っただけの動きができるようになる喜びを感じ、ボール運動やその他の運動との関わりを一層深めることができる。

(3) 子どもの実態 (調査人数は 38 名, 調査結果は主な項のみ表掲)

①ボール・ゲーム運動に対する興味・関心 (シュートゲーム)

好き	35 名	○的に当たったらうれしい(22 名) ○シュートするのが楽しい(5 名) ○ボールを投げるのが上手になる(2 名) ○勝つとうれしい(2 名) ○手首が強くなる(1 名) ○みんなと協力できる(1 名) ○いい運動になる(1 名) ○すっきりする(1 名)
きらい	3 名	○苦手だから(3 名)

②学習のめあてについて (複数回答)

○みんなが楽しめるようにする(12 名)	○友達と協力してゴールを決める(7 名)
○ゴールに入るようにする(5 名)	○たくさんシュートできるようにする(2 名)
○上手くパスを回してシュートする(2 名)	○みんなが仲良くする(2 名)
○みんながきまりを守る(1 名)	○みんながボールにさわられるようにする(1 名)
○何度も挑戦してゴールを目指す(1 名)	○相手にボールをとられないようにする(1 名)

③つながりそうな運動経験について

○シュートゲームのパス(5 名)	○シュートゲームの投げる動き(2 名)
○ドッジボールの仲間へのパス(2 名)	○ドッジボールの投げる動き(2 名)
○バスケットボールのシュートの動き(2 名)	○シュートゲームのゴールをねらう動き(1 名)
○シュートゲームのすばやい動き(1 名)	○ドッジボールのキャッチ(1 名)
○鬼ごっこのタッチを交わす動き(1 名)	○ボール運び鬼の相手を交わす動き(1 名)
○サッカーの相手を交わす動き(1 名)	○サッカーのパス(1 名)
○高いところの物を取るときの動き(1 名)	○棚の上に何かを隠すために投げる動き(1 名)
○一輪車ボール投げのフラフープに入れる動き(1 名)	○分からない(16 名)

④動きのコツについて

○相手をしっかり見て胸にパス(11 名)	○ゴールをよくねらう(6 名)	○両手で捕る(6 名)
○相手をしっかり見てパス(5 名)	○両手で投げる(3 名)	○胸でキャッチ(3 名)
○ジャンプして高いところでシュート(3 名)	○強く投げる(4 名)	○高く投げる(2 名)
○パスする相手の名前を呼ぶ(2 名)	○近くの人に投げる(2 名)	○手首を使う(2 名)
○リラックスしてシュート(1 名)	○正面からシュート(1 名)	○近くからシュート(1 名)
○フリーでシュート(1 名)	○しっかり構えて捕る(1 名)	○腕に力を入れる(1 名)
○捕りやすいところに移動する(1 名)	○分からない(3 名)	

⑤技能について

	膝を使いながら両手でシュート	相手の胸にパス (5 m)	キャッチ (5 m)
できる	11 名	16 名	15 名
できない	27 名	22 名	23 名

本学級の子どもたちは、①の興味・関心については、「的に当たったらうれしい」「シュートするのが楽しい」などの理由でシュートゲームが好きな子どもが多い。反面、「苦手だから」という理由で嫌いと答えている子どももいる。そこで、スモールステップで技能を高められる感覚づくりや類似運動を設定して「できそうだ」と感じさせ、今できる動きを称賛する。また、みんながパスやシュートなどの機会をもてるようなルールや作戦を工夫するように話し合う場を設定する。

②の学習のめあてについては、「みんなが楽しめるようにする」「友達と協力してゴールを決める」など、みんながゲームを楽しみたいという思いや技能向上を目指したいという思いが強い。そこで、全員が楽しめるように全体の課題を設定していきながら、動きの課題に応じて練習できる場を設定する。

③の運動経験については、既習の動きや生活の中の動きとのつながりに気付いている子がいるので、練習の仕方を考えさせる参考になるように発表させて、みんなが練習の仕方を工夫できるようにする。

④の動きのコツについては、漠然としたイメージでとらえており、体の部位に着目して動きのコツを表現できている子は少ない。⑤のボール操作の技能についても、約4割の子どもはコツを生かしてシュートしたりパスしたりすることができない。これらのことから、ゲームで求められる主運動ができるように、絵図資料やビデオで主運動の動きをつかませる。そして、体の部位ごとの動きを体験できる運動に取り組みさせて動きの感覚をつかませるようにする。

(4) 指導上の留意点

- ア 試しのゲームを基に、楽しめなかった子どもの思いやうまくいかないところを話し合い、「みんなが楽しめるセストボールにしよう」という共通課題を設定する。そして、「ルールを工夫する」「勝つための作戦を考える」「パスやシュートの動きを高める」という課題を連続・発展させていきたい。
- イ 主運動につながる「両腕を押し出すように伸ばす。」「膝を曲げて低い姿勢で構える。」など体の部位の感覚をつかむ活動を位置付ける。また、パスゲームやシュートゲームなどのドリルゲームを位置付けてパスやシュートの技能を高めたり、相手のいないところへパスを回してボールをつなぐタスクゲームを位置付けてゲームの動きを高めたりする。
- ウ 動きのコツを発見したりお互いの動きを教え合ったりするために、体の部位に着目して自分の言葉で伝え合う活動を位置付ける。また、ルールや作戦を工夫するために、ゲーム後、チーム間や全体での話し合い活動を位置付ける。
- エ 動きがうまくできない子どものために、課題に合った練習の提示や体の動かし方に気付かせる問いかけ・助言などをして、できるようになったことを称賛する。
- オ 全員がゲームに参加できるように1チーム4～5人の8チームを編成し、動きのできる子とできない子が混合する異質グループにすることで動きを学び合えるようにする。
- カ 顔にボールが当たる恐怖心を取り除くために、柔らかいボールを活用して十分に触ったり操作したりして慣れさせ、安心して活動に取り組めるようにする。
- キ 「どんな動きがどのようにしてできるようになったか」「友達のどんな言葉で動きが分かったか」「どんなルールや作戦で楽しめたか」など、自己評価するために振り返りの場で発表させたり、学習カードや体育ノートに書き込ませたりして意欲を持続させる。

3 目標

- (1) 「みんながパスやシュートをして楽しめるゲームにしたい」「ゲームに勝ちたい」などの願いをもって、友達と教え合い、励まし合いながら、力いっぱい練習やゲームをすることができる。
- (2) 全員がパスやシュートをできるようなルールを工夫したり、チームが勝つための作戦を工夫したりすることができる。
- (3) 相手のいないところへパスをしてボールをつないだり、ゴールをねらって山なりのシュートをしたりすることができる。

4 指導計画（8時間）

時間	1・2	3(本時)・4・5	6・7	8
進め	つかむ・見通す	つかむ・見通す 挑戦する・工夫する	生かす	生かす
課題の追究過程	<p>試しのゲームをして学習計画を立てよう。</p> <p>必要な動きに挑戦してめあてを立てよう。</p> <p>動きの理解 ・パスでつなぐ ・シュートする 動きの自己認識 ・投げる、捕るなど</p> <p>必要となる動き ・敏捷性、筋力、瞬発力など ↓ 課題の把握 ・素早く動く力を身に付けよう</p>	<p>みんなが楽しめるセストボールにしよう。</p> <p>【感覚づくり】 ボールキャッチ、ボール投げ、バウンドキャッチなど</p> <p>全員がパスやシュートができるルールを工夫しよう。</p> <p>自分たちの力を生かして勝つための作戦を立てよう。</p> <p>【ドリルゲーム】 投げゲーム、キャッチゲームなど</p> <p>【タスクゲーム】 パス&シュートゲーム、3対2ゲームなど</p> <p>【ルールの工夫】 ・全員シュートボーナス3点 ・全員パスボーナス2点 ・初シュート2点</p> <p>【コート工夫】 ・広さ ・2点ゾーン</p> <p>【作戦の工夫】 ・パスパス作戦 ・ダッシュ作戦 ・まちぶせ作戦</p>	<p>セストボール大会をしよう。</p> <p>セストボールのおもしろさを味わい、動きができる喜びを感じて運動へ挑戦し続ける姿</p>	
楽しさの深まり	セストボールのゲームを知ることの楽しさ	みんなが楽しめるセストボールにしようという共通課題を設定することの楽しさ、友達と話し合いながら課題を達成することの楽しさ	自分たちの力を生かして勝つための作戦を立てることの楽しさ、友達と教え合い、励まし合っていることへの楽しさ	セストボールのおもしろさを感じることの楽しさ、自分たちが上手になったことへの楽しさ

5 本 時 (3/8)

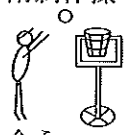

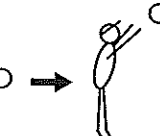
(1) 目 標

- ア 「シュートができるように練習したい。」「シュートが決められるようになりたい。」という願いをもち、安全に気を付けて仲よく力いっぱい運動することができる。
- イ 目指す動きとお互いの動きの比較から動きのコツを発見したり、動きの課題やこれまでの運動経験から練習の仕方を考えたりすることができる。
- ウ ゴールをねらって両手で山なりのシュートをするすることができる。

(2) 本時の展開にあたって

- 主運動の動きを身に付けるための練習の仕方を工夫させるために、これまでの学習や生活の中で関連のある動きの絵図資料を掲示して、どんな感覚やつながる動きを練習していけば良さそうか考えさせる話し合い活動を位置付ける。

(3) 実 際

過程	主な学習活動	時間	教師の具体的な働きかけ
つ か む ・ 見 通 す	1 準備運動をする。 ○ 体をほぐし体力を高める附属体操	10	○ 安全に気を付けさせるために、道具の使い方や約束を確認する。 ○ 投げたり捕ったりする際に負担のかかる手首や肩・膝などをほぐすと共に、敏捷性などの体力を高める運動を行う。
	2 シュートゲームをする。 		
	3 本時のめあてについて話し合う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">自分の課題に合った練習の仕方を工夫して、動きを高めよう。</div>	3	○ 自分の課題を明確にするために、主運動に挑戦させて動きを確認させる。 ○ めあてを確認させるために、一連の動きの絵図を基に課題を紹介させて、これからどうしたいかを考えさせる。
	4 課題を基に練習の仕方を話し合う。 〔話し合い〕 <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: small;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">膝を使って、両手で山なりのシュートしているぞ。(目指す動き)</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">手だけを使ってシュートするから届かないのかな。(動きの課題)</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">物を高いところへ上げたときのような動きに似ているかな。(運動経験)</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; font-size: x-small;">膝を曲げてから、一気に伸びて上に投げると高く上がりそうだね。</div>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; font-size: x-small;">物を上に高く投げ上げるような練習がよさそうだ。</div> </div> 〔練習〕 ・大玉ボウリング ・ボールロケット (両手で手首を返す感覚) (膝を曲げて投げ上げる感覚)	20	○ どんな動きの練習が必要か考えさせるために、「シュートができるためには、体のどんな動きを練習すればいいかな。」などと発問したり、これまでの学習や生活で関連のある動きの絵図資料を掲示したりする。 ○ 子どもたちが必要と考えた動きの練習ができるように、主運動につながる感覚づくりなどができる場を設定しておく。 ○ 自分の動きを把握させるために、お互いの動きを膝や腰、肘に着目して自分なりの言葉で伝え合わせる。 ○ 主運動へのつながりを意識させるために、「この練習でシュートの動きがどこかよくなりそう。」などと発問する。 ○ 自分の課題を解決する練習ができたか確認するために、学習カードにできるようになった動きとその理由を書かせる
	5 ゲームに挑戦する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; font-size: x-small;">ボールロケットの感じでシュートしたらゴールまで届いたぞ。</div> 	7	○ 課題を解決するための練習になっていたか確認するために、動きがよくなったか意識させてゲームに挑戦させる。 ○ 自分のできるようになってきた動きやその理由、友達との教え合いのよさなどを発表させて称賛し、次時の学習へ意欲付ける。
6 整理運動をする。 7 本時の学習を振り返り、次時の学習について話し合う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; font-size: x-small;">両手で山なりのシュートをするためには、膝を曲げて体全体で投げ上げる練習などをすればよさそうだ。</div>	5		