

# 体 育 科 学 習 指 導 案

指導者 熊野町立熊野第四小学校  
教諭 ○○ ○○

- 1 日時 令和2年6月12日（金） 第5校時 熊野第四小学校体育館
- 2 学年 第3学年○組
- 3 単元名 「目指せクラス全員得点！ナイスパスからナイスシュート！」  
ゴール型ゲーム（セストボール）

## 4 単元について

### (1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領体育第3・4学年「Eゲーム領域」「ア ゴール型ゲーム」を受けて設定した。本単元は、コート内で攻守入り交じって、ボールを手で操作したり、空いている場所に素早く動いたりしてゲームをする。

また攻撃や守備の際には、チームで簡単な作戦を立てたり、ルールを工夫したりすることや、勝敗を受け入れたり、ルールを守って仲良く運動したり、場や用具の安全に気を付けたりする態度を養うようにする。

### (2) 児童観（ゴシックは共生の視点）

児童の実態についてアンケートをもとに記載しています。

### (3) 指導観

- 指導にあたっては、チームを構成し、準備運動やドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームはいつもチームで行うようにすることで、仲間と運動する楽しさや達成感を味わわせたい。単元を通して、チーム全員得点を目標とし、よりチームとしての一体感を大切にしたい。

また基本的な「シュート」「パス」の技能を伸ばすために、ゲーム性を重視したドリルゲームを適宜行い、意欲的に学習を進める。

ボールを持たないときの動きや、チームごとの課題に気付かせるために、タブレットや作戦ボードを活用し、視覚的に支援することで、思考をさらに深めるように指導すると同時に、チームで簡単な作戦を立て、攻撃する活動を取り入れ、チームスポーツの楽しさに気付かせたい。実際にチームで考えたことを試す練習（タスクゲーム）を毎時間取り入れ、「もっとこうしてみよう」、「こんな練習がしたい」など児童が主体的に学べる場を設けたい。

また授業後には必ず振り返りを行い、主にルールや作戦などについて次の課題へとつなぎ、児童が主体的に考えることができるように進めていきたい。

## 5 単元の目標

知識及び技能	基本的なボール操作やボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	運動に進んで取り組み、ルールを守り仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	ルールを工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりすることができるようにする。

## 6 単元の評価規準

知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ <u>ゲームに進んで取り組もうとしている。(第3学年時)</u></li> <li>・ 規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしようとしたり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。</li> <li>・ <u>友達と協力して、用具の準備や片づけをしようとしている。(第3学年時)</u></li> <li>・ ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。</li> </ul>
思考・判断・表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゴール型ゲームの行い方を知るとともに、易しいゲームを行うためのゲーム規則を選んでいる。</li> <li>・ ゴール型ゲームの特徴に合った攻め方を知るとともに、簡単な作戦を立てている。</li> </ul>
主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゴール型ゲームでの易しいゲームにおいて、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きができる。</li> </ul>

## 7 指導・評価計画案 (全6時間)

次 時数	第1次	第2次			第3次	
	1	2	3	4 (本時)	5	6
0分  <b>学習の流れ</b>	①オリエンテーション (用具や場の準備・学習のルールなどの確認)	①整列・挨拶・準備運動・場の準備				
	②ドリルゲーム	②ドリルゲーム (課題に応じた練習)				
	③めあての確認	正確にパスやシュートをすることができる。	シュートできる場所を見つけ、動くことができる。	パスをもらうための動きについて考えゲームを楽しむことができる。	全員が楽しむためのルールを考案することができる。	2組と交流戦を行い、ゲームを楽しむことができる。
	④タスクゲーム	③めあての確認				
	⑤メインゲーム	④タスクゲーム (課題に応じた練習)				
	⑥振り返り・片付け・挨拶	⑤メインゲーム				
45分		⑥振り返り・片付け・挨拶				
主 な 評 価 規 準	知・技	0	0			
	思・判・表			0	0	
	学びに向かう	0				0

## 8 本時の学習展開（本時4／6）

### （1）本時の目標

- ・効果的な攻め方を知り，チームに合った作戦を選ぶようにする。  
（思考力・判断力・表現力）

### （2）学習の展開

主な学習活動	指導上の留意点（◇） ◆「努力を要する」状況と判断した児童への指導の手立て	評価（☆） 【評価方法】
1 チームで運動の場や用具の準備，準備運動をする。  2 ドリルゲームをする。  3 本時のめあてを確認する。	◇チームワークを高めるために，キャプテンを中心に準備運動を行うようにする。  ◇本時のねらいにせまるために，パスの技能を伸ばすドリルゲームを行う。（パスカットゲーム，シュートゲーム，3サークルゲーム）  ◇前時のゲームの様子を動画で確認することで課題を見つけやすくする。 ◆課題が見つかりにくい児童には，動画を適宜止めることで，課題を見つけやすくする。 ◇意欲的に学習するために，本時のメインゲームはアウトナンバーになることを確認する。	
<b>パスをもらうにはどう動けばいいのか考え，ゲームを楽しむことができる</b>		
4 パスをたくさんもらうための動きをチームで考える。  5 タスクゲームをする。  6 メインゲーム(グリットコート)をする。 前半～作戦タイム～後半 3分 1分 3分  7 振り返りをする。	◇作戦ボードを活用し，動きをイメージしやすくする。 ◇チームで考えたことを試すことができるような練習を考えるように指示する。  ◇本時のねらいにせまるために，パスをもらう動きができていない児童に対して積極的に肯定的な声かけをする。 ◇チームで立てた作戦をもとにメインゲームをするようにする。  ◇作戦タイムを取り，自分たちが考えた動きを見直すように声をかける。 ◆動きづらい児童には，作戦ボードやタブレットを活用しながら視覚的に支援する。  ◇意欲的に学習を進めるために，うまくいった動きについて全体で認め合う場を設け，次時の意欲を高めるようにする。	☆パスをもらうための動きを考えることができる。（思考・判断・表現）【発言・学習カード】