

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4年1月19日(木) 第4校時 熊野第四小学校体育館
2 学年 第2学年

- 3 単元名 「みんなでエンジョイ!パス&シュートでポイントゲット!」
E ゲーム ア ボールゲーム

4 単元について

(1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領(平成29年告示)解説体育編第1・2学年「E エーム」「ア ボールゲーム」を受けて設定した。ボールゲームでは、その行い方を知り、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをすること(知識及び技能)や、簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えること(思考力、判断力、表現力等)、運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気をつけたりすること(学びにむかう力、人間性等)をねらいとしている。

(2) 教材観

本教材は、狙ってボールを蹴り、パスやシュートをしてグループで得点を競い合うボールゲームである。誰もがゲームを楽しめる特徴は3点ある。

1点目は、サッカーとは違い、攻守が入り乱れないように敵と味方で場所が分かれており、落ち着いて狙ってボールを蹴ることができる。

2点目は、攻守の場所を交互に配置することにより、味方にパスする場を設定したことである。そのことにより、ボールを持たないときの動きを生み出し、パスを出しやすいところを考えて動くことができる。

3点目は、フリーゾーン設定である。守備側が入ることのできないフリーゾーンを設けることでボールをけることに自信のない児童でも、パスが通ったり、ゴールしたりする楽しさを味わうことができ、意欲的に学習に取り組むことができる。

また、本単元では、児童に簡易化したゲームを取り組ませる中で、実態に応じて、ルールや場を変更していくこととする。

(3) 児童観

児童の実態については、アンケート等をもとに記入しています。

(4) 指導観(太文字網掛けは共生の視点・太文字下線は関わり合いの視点)

指導にあたっては、チームの構成を工夫し、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。

また、サッカー経験者の児童がいる中、ボールをける動きになれていない児童もあり、技能面でかなり差がある。そこで、得意な児童だけでゲームを楽しむのではなく、アドバイスや応援をしている児童も評価し、みんなで楽しむ喜びを児童に実感させていく。

このような指導の中で、自分だけでなくチームのために考え、関わり合うことを通し、みんなでゲームすることの楽しさを感じ、誰もがゲームの楽しさや喜びを味わえるようにしていきたい。自己の課題（シュートやパス）を解決するために、ゲーム性を重視したドリルゲームを行い、単元後半では、課題に応じたドリルゲームを選んで取り組むことで、自己の課題を解決していく。

また、チームの課題（パスをもらえらる場所に動く、シュートできる場所へ動く）を解決するために、タスクゲームを行う。メインゲームを簡易化したタスクゲームを行うことで、チームの課題に気づき、必要な練習やチームに合った作戦を選ぶ活動を通して、チームの課題を解決していくようにする。

このような自己やチーム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、思考を更に深めるように指導する。このような指導の中で、**児童がチームの特徴に応じた作戦や、チームの課題に合った練習を選んだり、自分たちでルールを工夫したりすることで、誰もがゲームの楽しさや喜びを味わえるようにしていきたい。**

5 単元の目標

知識及び技能	ボール蹴りゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、簡単なボール操作と簡単な攻めや守りの動きなどの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	簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	ボール蹴りゲームに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気をつけ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	・ボール蹴りゲームの行い方を知っている。 ・簡単なボール操作と簡単な攻めや守りなどのボールを持たない時の動きができる。 ・的やゴールに向かってボールを蹴ることができる。
思考・判断・表現	・簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりしている。 ・友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	・ボール蹴りゲームに進んで取り組もうとしている。 ・規則を守り誰とでも仲よく運動をしようとしている。 ・勝敗を受け入れようとしている。 ・場や用具の安全に気を付けて運動している。

熊四体育科単元モデル		第 2 学年	領域	ボール運動
------------	--	--------	----	-------

本質的な問い（何度も問い直され答えが更新され続ける問い）
 ボール運動の楽しさって何だろう。

単元を貫く問い（単元を通して考え深めていく問い）
 みんながボール蹴りゲームを楽しむためにはどうしたらよいだろう。

次	第1次	第2次			第3次	第4次		
時数	1	2	3	4	5	6	7(本時)	8
0分	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						
	③めあての確認	③めあての確認						
	④メインゲーム	④メインゲーム						
	⑤振り回り・片付け・挨拶	⑤メインゲーム						
	◆予想される振り回り ボールを蹴ることが楽しかった。ボールを蹴るのを上手にしたい。	◎予想される振り回り 友達の方角にボールを蹴ることができた。次は、相手にボールが通う方角に早く蹴ることができる。	◎予想される振り回り 友達の方角にボールを蹴ることができた。次は、相手にボールが通う方角に早く蹴ることができる。	☆予想される振り回り 周囲からパスが通った。パスが味方に通るようになりゲームにしたい。	◇予想される振り回り パスが通った。もっとみんなが楽しめるボールゲームにしたい。	◇予想される振り回り 仲間を助けて試合ができた。今日でもかっただことをもう少し頑張ってみよう。	◆予想される振り回り 前の時間にできなかったことを挑戦してゲームで勝った。もっといろんなチームとゲームをしてみたい。	★予想される振り回り ゲームをたくさんできて楽しかった。他のボール運動もしてみよう。
45分		○	○	○	○	○	○	○
振り返り	知・技							
	思・判・表							
	学びに向かう							

目指す児童の姿（ゴールイメージ）
 ボール蹴りゲームを通して、みんなが運動することの楽しさにふれることができる児童

8 本時の学習展開

(1) 本時の目標

- ・チームで作戦を選び、自分の役割（動き）を確認しながら、ゲームをすることができる。
（思考力、判断力、表現力等）

(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 ◎共生の視点 ■関わり合いの視点	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。	◇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。	
2 ドリルゲームをする。 ・パスゲームをする。 ・キックゲーム	◇足でボールを扱うことになっていない児童が多くいるため、基本的なボール操作の練習を取り入れるようにする。	
チームで作せんをえらんで、ゲームを楽しむことができる		
3 本時のめあてを確認する。	◇児童が選択しやすいように、どのような作戦があるのか全体で確認する。 ◇児童が選択しやすいように、作戦を動画で示し、動きを確認する。	
4 チームに合った作戦を選ぶ。	◆作戦が決まらないチームには、自己やチームの動きを確認したり、作戦図を示すなどの視覚的支援を行い、イメージを持たせて考えるようにする。 ■タスクゲームをやりながら作戦通り動いているか声を掛け合うようにする。 ◎応援チームは良い動きを見つけながら応援する。	☆チームの課題に合った作戦を選ぶことができる。（思考・判断・表現） 【行動観察】 【ワークシート】 【発言】
5 タスクゲームをする。	■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。 ◇作戦図を活用し、動きをイメージしやすくする。 ◎作戦がうまくいったか、チームのみんなが楽しめたかについて振り返る。	
6 メインゲームをする。 前半～作戦タイム～後半 2分 1分 2分	◇次時につなげるために、本時で出た課題を確認し、学習意欲を高めるようにする。	
7 振り返りをする。		
今日のポイント ・一せい作せん ・おとり作せん ・すきまねらい作せん		

みんなでエンジョイ！パス&シュートでポイントゲット！

シュートゲーム学しゅうカード

月 日 ()

名前

今日のめあて

チームの作せん

一せい作せん

おとり作せん

すきまねらい作せん

作せんのふりかえり

今日の いいねせんしゅ			
いいねせんしゅだと 思ったわけ(よいうごき)			
楽しくすりぬけシュートゲームができましたか。	◎	○	△
友だちのよいうごきやせめ方を見つけたり、伝えることはできましたか。	◎	○	△
きまりをまもって、友だちとなかよくゲームができましたか。	◎	○	△