

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3年6月23日(水) 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 「パスをつないで目指せ全員ゴール！」
ゲーム ゴール型ゲーム(セストボールを基にした簡易化されたゲーム)

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3・4学年「ゲーム」「ゴール型ゲーム」を受けて設定した。ゲームでは、基本的なボール操作と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(知識及び技能)や、規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦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、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気をつけたりする態度(学びに向かう力、人間性等)を養うようにする。

(2) 教材観

本単元は、ゴール型ゲームのセストボールを簡易化したゲームとして、パスをつないで目指せ全員ゴール!という教材を設定する。今回のセストボールの主な特徴は3点ある。

1点目は、ドリブルをルールから外し、ボールを運ぶ際には、パスをしなければいけないという点である。パスのみにすることで、多くの児童がボールに関わり、ボールをもらうときにどのように動けばいいかより考える場を作ることができる。

2点目はグリッドコートで試合を行う点である。コートをななめに区切るラインを引きそれぞれのコートでプレーをすることができる人数を攻撃側3人、守備側2人にする。これにより、攻撃側に有利な状況を作り、得点やシュートを打つことができる回数を増やし、ボール運動の楽しさを味わえるようにすることができる。

3点目は、ゴールの回数によって得点が変わることである。1ゴール目は2点、それ以降のゴールは1点にすることにより、得点をしていない児童にボールを渡し、単元の目標である、全員ゴールに向けてチームで取り組むことができる。

(3) 児童観

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。

8 本時の学習展開

(1) 本時の目標

- ・チームで作戦を選び、自己の役割を考えている。
(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】		
<p>1 チームで運動の場や用具の準備、準備運動をする。</p> <p>2 ドリルゲームをする。</p> <p>3 本時のめあてを確認する。</p>	<p>◇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。</p> <p>◇課題に応じたドリルゲームをできるようにする。</p> <table border="1" data-bbox="496 719 1201 808"> <tr> <td data-bbox="496 719 858 808">シュートのドリルゲーム ・シュートゲーム</td> <td data-bbox="858 719 1201 808">パスのドリルゲーム ・パスワークシュート</td> </tr> </table>	シュートのドリルゲーム ・シュートゲーム	パスのドリルゲーム ・パスワークシュート	
シュートのドリルゲーム ・シュートゲーム	パスのドリルゲーム ・パスワークシュート			
<p>チームで作戦を選んで、自分がどう動けばいいか考えることができる。</p>				
<p>4 チームで作戦を選ぶ。</p> <p>5 タスクゲームをする。</p> <p>6 メインゲームをする。 1 試合4分 (合計2セット実施)</p> <p>7 振り返りをする。</p>	<p>◇チームの課題(シュート・パス)に応じた作戦を選ぶように声をかける。</p> <p>◇前時の試合の様子から後に選択する作戦につながりそうな場面を動画で示し、自分たちにできそうな動きを確認する。</p> <p>◇作戦を行うためにはどのような動きが必要か考える。</p> <p>◆選びにくいチームには、作戦ボードを動かしたりする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。</p> <p>※提示する作戦は5頁を参照</p> <p>■<u>チームが選んだ作戦を話し合いながら試してみるように声をかける。</u></p> <p>■<u>練習中でも作戦ボードを見て、動きを確認してよいよいことを伝える。</u></p> <p>■<u>作戦タイムを取り、自分たちが選んだ作戦の動きを見直すように声をかける。</u></p> <p>◇選んだ作戦がメインゲームでどのように生かされたかという視点で振り返りをする。</p> <p>◎<u>審判や点付けなど試合を支えてくれた児童の役割を価値付けるようにする。</u></p> <p>◇次時につなげるために、本時の作戦を行ってみて、出てきた課題を確認し、学習意欲を高めるようにする。</p>	<p>☆作戦を選び、自分の役割を考えることができる。 (思考・判断・表現)</p> <p>【行動観察】 【ワークシート】</p>		



セストボール学習カード



3年 組 名前 ()

シュートゲームのゴール数	回	し合のゴール数	回
--------------	---	---------	---

チームのか題

シュートを決める

パスをつなぐこと



チームでえらんだ作戦

〈学習のふりかえり〉

楽しくゲームをすることができましたか。	◎ ○ △
シュートやパスをすることができましたか。	◎ ○ △
きまりをまもり、安全にできましたか。	◎ ○ △
きょう力してじゅんびや片づけをすることができましたか。	◎ ○ △

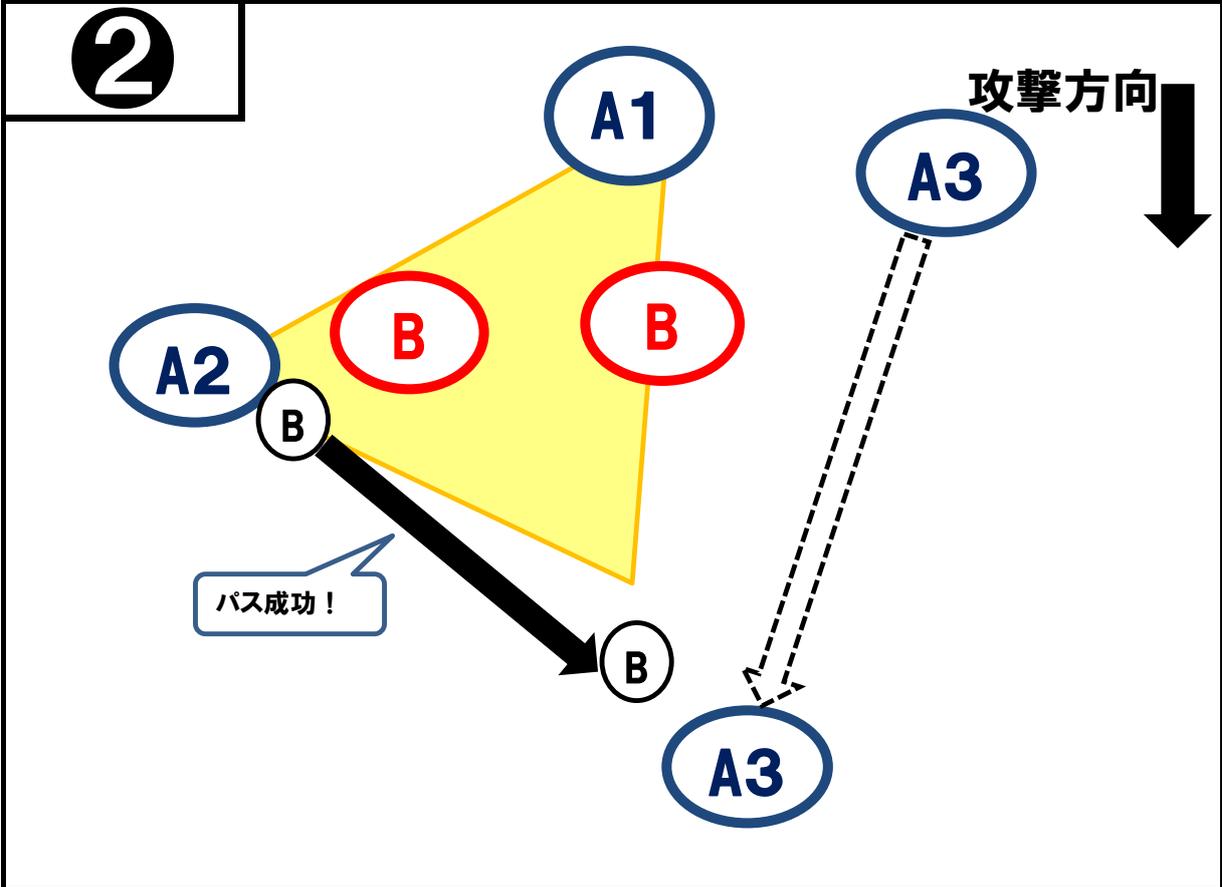
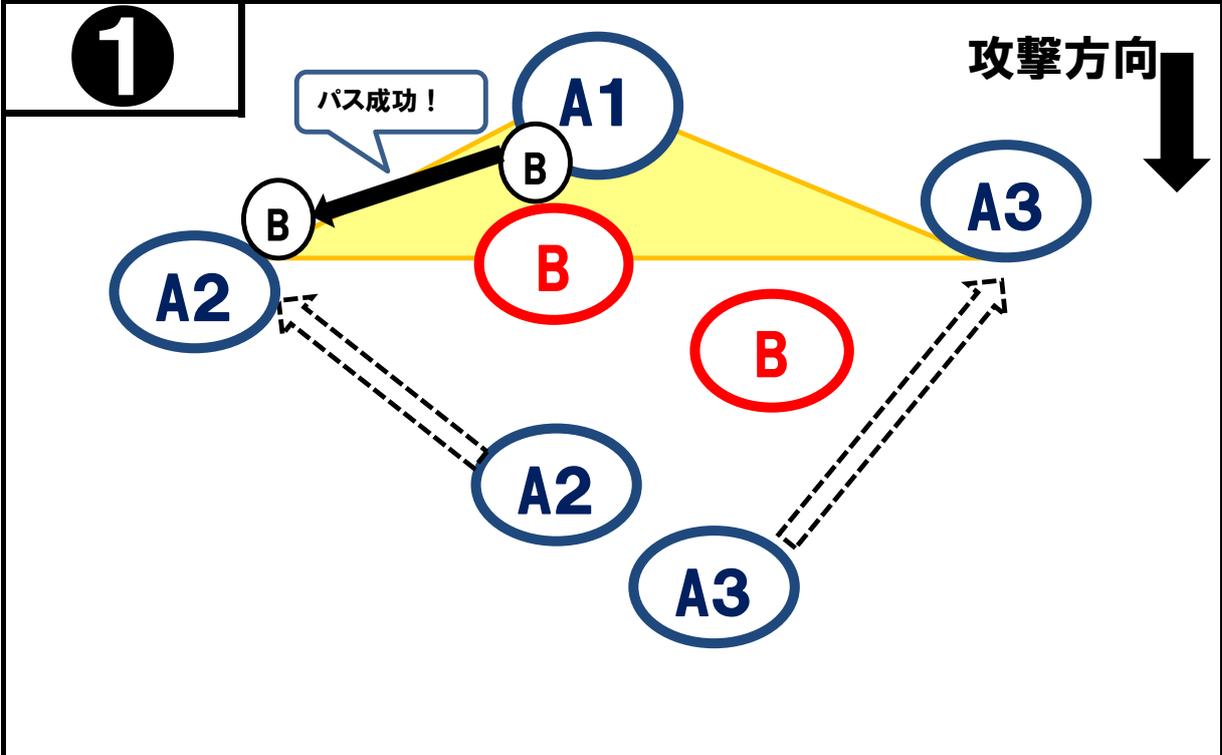
チームで作戦をえらんでみて、うまくいった点やうまくいかなかった点を書きましょう。

自分のか題やにがてなプレーはどんなことですか。

友だちの良かったところ・良かったプレー

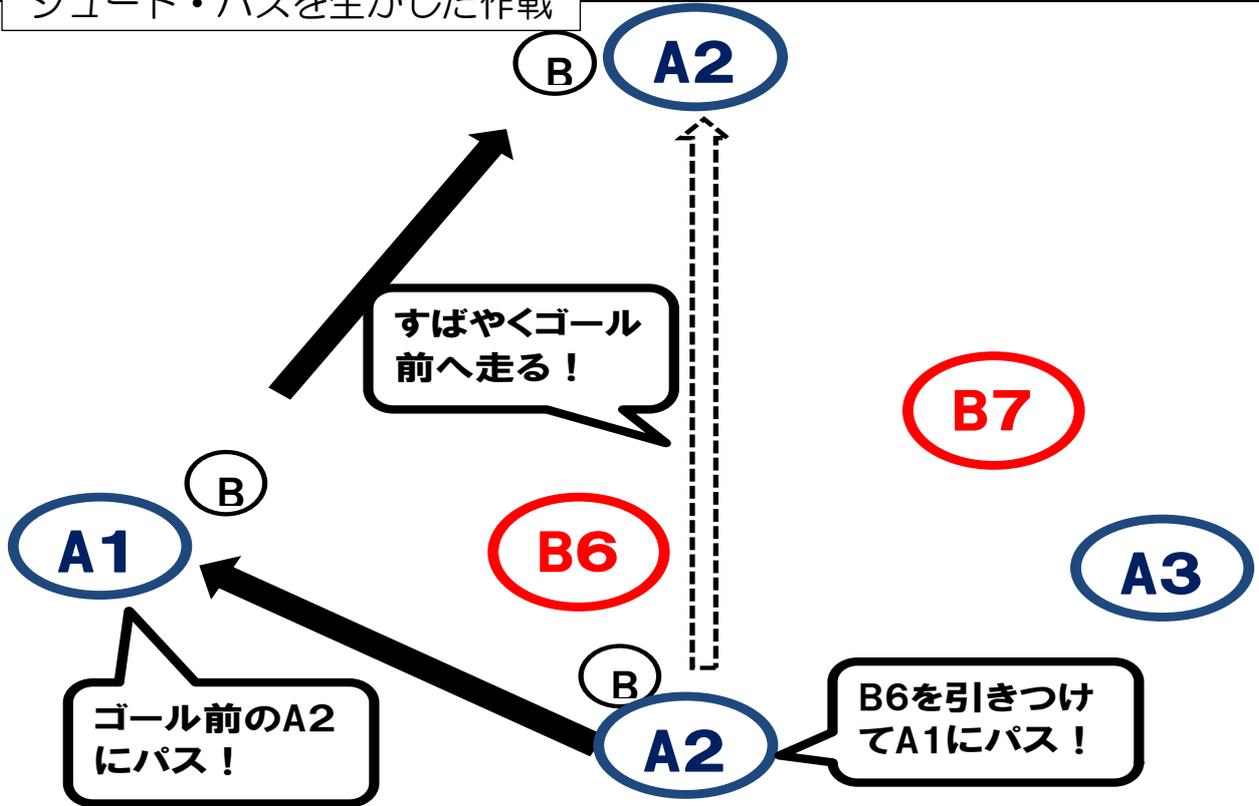
① 三角形作戦

パスを生かした作戦



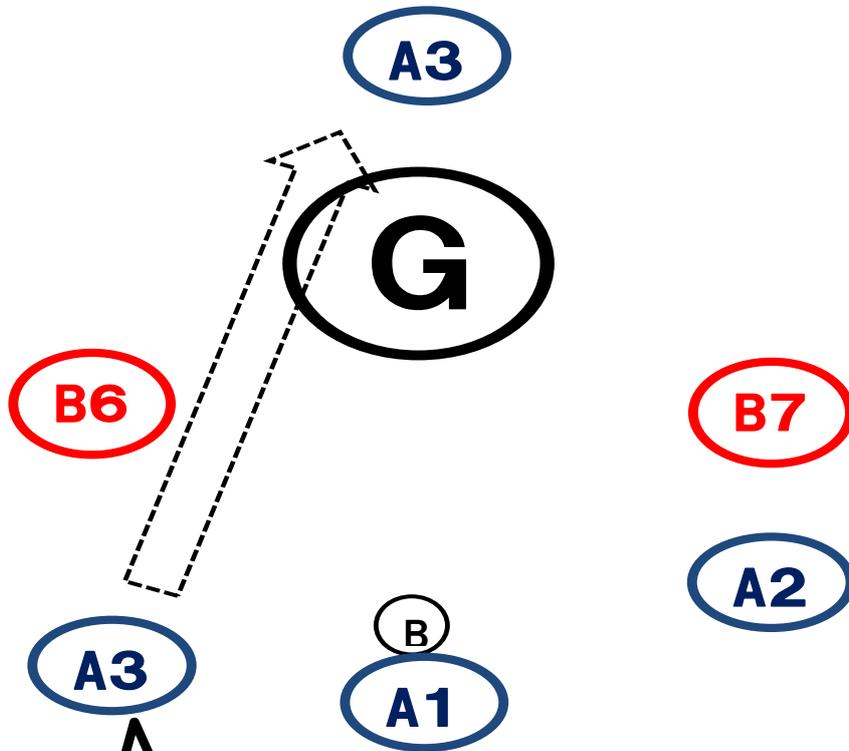
②パス & ゴー作戦

シュート・パスを生かした作戦



③まわりこみ作戦

シュートを生かした作戦



ゴール裏に素早く回り込む

11 コート図

