

第2学年3組 体育科学習指導案

第2校時 場所 体育館 授業者 山本 祐之介

1 単元名 ジグザグボール (E ゲーム ア ボールゲーム)

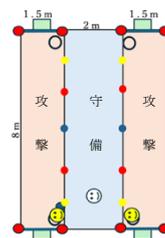
近年、遊びの形態がボールを用いた外遊びから屋内遊び中心となり、日常生活の中でボール遊びの経験が減少している。そのため、中・高学年でも、ゴール型のゲームを行う中でボールを持たないときにゴールの方向へ動こうとしない子どもが多く見られる。そこで、まず低学年の時期に、ボールを持たない人がゴールの方向へ動く感覚を身に付け、中学年以降のゴール型ゲームにつなげたい。

本学級は外遊びをする子どもはおに遊びなどを中心に遊んだり、室内遊びでピアノやお絵描きをしたりしており、ドッジボールなどのボールを投げる遊びやサッカーなどのゴール型のボール遊びをする子どもは少ない。そのため、運動の様子を観察するとゴール方向へ動こうとしない姿や投げる際の手足の動きが合っていないことやボールを捕るときに腰が引けてしまう姿が見られる。そんな子どもたちが、試行錯誤しながらゴール方向へ動く力を身に付け、ボールゲームのたのしさを見だし、友達と協力して遊ぶことの心地よさを味わえることを願う。

本実践ではボールを投げたり、捕ったりすることでゴールへと向かい、点数を取っていく遊びをたのしむ中で、ボールを持たないときにゴールの方向へ動くことやよりよいボールの投げ方、捕り方を全体で見付け、作戦を工夫していく姿を目指す。

2 単元について

- (1) 本単元では、「ジグザクボール」(Eゲーム ア ボールゲーム)に親しむ中で、ボールを投げたり、捕ったりする基本的な動きやゴールへ向かうためのボールを持たないときの動きを身に付けること、遊びに取り組む中で考えたことを伝え合ったり、新しい考えを生み出したりすること友達と協力し、ルールを守り安全に遊ぶことをねらいとしている。



この「ジグザクボール」では、1チーム3人となり遊ぶ。1回のゲームで攻撃2人、守備1人をそれぞれのチームから出す。攻撃は3つに分けられたコート両端の攻撃エリア同士でパスを繋ぎ、攻撃エリアの端にあるゴールに運び得点する。その後、折り返し、反対側のゴールを目指す。これを繰り返して、得点を競い合う遊びである。守備は真ん中の守備エリア内でパスの妨害ができる。ゲームに取り組む中で何度もボールを投げたり、捕ったりすることで基本的なボール操作やボールを持たないときのゴールへ向かう動きを身に付けていけるようにした。

- ルール
- ・1チーム3人
 - ・各チーム攻撃2人、守備1人
 - ・制限時間1分30秒
 - ・ボール保持者は歩けない
 - ・攻撃者、守備者はそれぞれのエリアから出てはいけない
 - ・通常1ゴール1点だが、1度もパスを落さなかったら2点

- (2) 子どもたちは、これまでに体育においてボールを使った運動では、小さなボールを投げることや転がしドッジボールでボール転がしたり、避けたりする遊びを行ってきた。本単元では、ボールを狙ったところに投げる、ボールを落とさずに捕ること、ボールを操作しやすいところに動くことを学習する。この学習は、中学年以降のゴール型ゲームの学習につながっていく。
- (3) 本単元に関する子どもの実態は次の通りである。(調査人数36人)
- ① ボール遊びが得意だと感じている子どもが30人、得意でないと感じている子どもが6人。
 - ② ボールを投げるのが得意だと感じている子どもが33人、ボールを捕ることが得意だと感じている子どもは30人。

③ 3 mの距離でボールを落とさずにパスができる子どもは9人である。

ボール遊びを得意だと思っている子どもは多いが、技能面で課題をもつ子どもが多い。ゴール型のゲームで遊んだことのある子どもは10人程度である。

3 単元の目標

- (1) ボールを両手や片手でねらったところに投げたり、ボールを落とさないように捕ったりすること、ボールを持たないときにゴール方向へ動くことができる。
- (2) ボールの投げ方や捕り方の工夫やコツ、ゴールへ向かうための動きを動作を交えながら友達に伝えることができる。
- (3) 運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、友達の動きや考えを活かそうとしたりしながら運動遊びをたのしもうとしている。

4 指導計画（6時間取り扱い）

時	学習活動	指導上の留意点	評価規準・評価方法等
1 ・ 2	1 学習の見通しをもち、遊びの行い方を知り、課題を共有する。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 遊びに十分に親しませ、ルールの調整をすることで、主体的に取り組むことができるようにする。 ○ この遊びで身につけそうな力を共有することで、子どもたちが見通しを持って学習に取り組めるようにする。 	<p>【主】きまりを守って遊びをたのしもうとしている。</p> <p>(観察)</p>
3 { 5	2 点数を取るための動きについて考える。 (1) 妨害されにくいパスのコツを考える。 (2) 早さに着目し、ボール操作後の動き方を考える。 (3) 味方との連携を考えたパスの仕方を考える。 (本時5/6)	<ul style="list-style-type: none"> ○ パスのミスは時間が勿体無いという困り事を取り上げることで、ミスをしにくい投げ方や捕り方を考えさせる。 ○ 守備者がいてうまくパスが繋がらない困り事を取り上げることで、守備者を避ける動きの工夫を考えさせる。 ○ より多くの点数を取るために動きを早くしたい思いを取り上げることで、ボールを投げた後の動きの工夫について考えさせる。 ○ 特に本時の学習では、人の位置に着目しやすくするためにモデリングやコート図等で意図を語らせ、共有する。 ○ 授業の中で感じたことや考えたことを体育日記に記入させることで学びを自覚できるようにする。 	<p>【知】ボールをねらったところに投げたり、落とさないように捕ったりできる。ボールを持たないときにゴールへと向かって動くことができる。</p> <p>(観察)</p> <p>【思】工夫した動きについて自分の考えを伝えることができる。</p> <p>(観察、体育日記)</p> <p>【主】友達の動きや考えを活かしながら遊びをたのしもうとしている。</p> <p>(観察、体育日記)</p>
6	3 学んだことを活かしながらまとめの遊びをたのしむ。	<ul style="list-style-type: none"> ○ これまで見付けたことを活かした作戦を考えさせる際に、特に自分たちが大事にしたいことに着目させることで、学びを再確認させる。 	<p>【思】点数が多く取れるように動きや作戦を工夫している。</p> <p>(観察、体育日記)</p>

5 本時の学習

(1) 目標

お互いのパスが通りやすい距離を試す活動を通して、お互いの能力に合わせて連携したパスをすることの大切さに気づき、ボールを捕るための立ち位置を選ぶことができる。

(2) 展開

時間	学習活動	子どもの思い・姿
5	1 前時の学習を振り返り、遊びをする。	<ul style="list-style-type: none"> ○ ボールを持っていない人ももらえるように動くのが大事だったね。 ○ パスを投げたらすぐに動くともっと攻撃できたね。 ○ すぐ動くのはできたけど、パスが通り過ぎたり、自分のところまで届かなかったりしたんだよね。
10	2 本時の課題を把握し、動きを試し、ミニゲームに取り組む	<ul style="list-style-type: none"> ○ 投げてほしいところまで友達が投げてくれなかったんだよね。みんなはどうしているのかな。 ○ 早くパスするために近くに立つようにしたよ。 ○ マーカー3つ分の位置に立つようにしてるよ。 ○ 強く投げられる人はなるべく遠くに投げたらたくさん進めると思うよ。 ○ だけどあまり遠くからだとかッチが難しいよね。 ○ 短い距離で、早くパスを繋ぐといいんじゃない。 ○ それだと時間がかかってもったいないよ。
12	3 試した中で見付けたコツなどを全体で共有する。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 遠くでもキャッチがうまくできる人と遠くまで投げられる人のペアは間を広くしたらいいね。 ○ もし、相手があまり遠くまで投げられないなら遠くでキャッチできる人でも近くに行くといいね。 ○ ペアによってパスの距離を変えるといいのかも。 ○ 僕は遠くに投げられるけど、相手は捕りにくいみたいだからもう少し近くでやってみよう。 ○ 私は、今の距離よりもう少し遠くまで投げられるから、もう少し遠くにいいよ。
13	4 見付けたコツを用いて、作戦を立て直し、本番のゲームに取り組む。	<ul style="list-style-type: none"> ○ パスが繋がるようになってたくさん点数を取れるようになったぞ。 ○ さっきは届かなかったからもう少し近くにしよう。 ○ もう少し遠くでも届きそうだね。 ○ ミスはしたくないからマーカー2つ分にしよう。
5	5 本時の振り返りを行う。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 最初はただ遠くにいれば早くゴールができると思ってたけど、相手のことを考えてパスを繋げることが大切だと思いました。 ○ 自分が捕りやすいところにボールを投げてもらえて、もっと楽しくなりました。 ○ ボールで遊ぶときは、自分のことだけでなく味方のことを考えることが大切だとわかりました。



ボールを投げた人はすぐに移動をすることが大切だと気付いた子どもたち。それでも、ボールをもらう人が遠すぎてパスが届かなかったり、パスの距離が短くてシュート数が減ったりして、高得点に結びつきません。本時では、パスをうまく繋ぐための味方との連携を工夫する子どもの姿を生み出します。

主体的・対話的で深い学びを生み出す教師の支援（発問・指示・教具・評価）

- 前時までで学習した「ボールを投げた人がすぐに移動をすること」を振り返り、ミニゲームに取り組みさせることで、本時の課題に繋がる動きや発言を生み出す。
- 「自分のところまでボールが届かない」という子どもの発言を取り上げ、全体に「自分だったらどこに立つか」問い、なぜそこに行くのかを話させることで、自分と友達との考えの違いに気付かせ、本時の課題を設定する。

ボールを落とさずにパスを受けることができる位置はどこだろう。

- 全体の課題を設定した後に、「マーカー何個分動くのか」という考えを共有する。その際に、実際の場でマーカーを用いながら立ち位置を確認することで、解決方法の見通しをもたせ試しの場で子どもたち自身がマーカーを活用し、立ち位置を試行錯誤できるようにする。
- どの味方に対しても、立ち位置を一定にしている子どもには、そのときの味方に「パスを出しやすかったか」と問うことで、人によって投げやすい距離が違うことに気づかせ、ペアごとのちょうどいい距離を考えられるようにする。
- ミスを無くすことを大切に、短い距離でパスを繋ぐという視点で考えている子どもには「短いとパスの回数が増え、シュートの回数が減るのではないか」と問うたり、シュートにかかる時間を測ったりすることで、なるべく遠くでパスを繋ぐことに目を向けさせる。
- なるべく早くボールを進めることを大切に、遠くでパスを繋ぐという視点の考えの子どもには「その味方はそこまで投げることができるのか」などと問うことで、相手の立場になって自分がボールを捕る位置や相手に立っていてほしい位置を考えられるようにする。
- 全体で共有の場では、味方との連携を考えてパスを繋ぐことができているチームを中心に紹介、紹介する。その際、必要に応じて問い返しを行うことで、作戦のよさや意図を語らせる。また、モデリングをして実際の動きを見せることで、動きのよさを実感させたり、コート図を使って動きと子どもの考えを関連付けながら板書することで、自分たちの作戦に活用したりできるようにする。
- 試した動きにミニゲームの中で取り組む際にうまくいかなかったり、予想以上にうまくいったことを取り上げ、位置について考え直させ、本番のゲームを行う。
- 見付けた位置でパスを受けようとする子どもを取り上げて、紹介することで、友達の考えを活用しようとする姿を価値付け、よりよい動きを追い求めようとする意欲を高める。
- 授業中の活動時間を選んで記入できる振り返りシートを用い、できるようになったこと、なぜできるようになったのかなど視点を持って振り返らせることで、授業中のどんなときに学びがあるのかなど、自らの学びを自覚し、次の学習に繋げることができるようにする。

【教材・教具】

- マーカー
- コート図
- 壁面掲示

【評価】

パスのミスを減らすために味方と連携して、動きを工夫することができる。（観察・記述）

