

第 3 学年体育科学習指導案

3年2組 指導者 紀村 修一

単 元 3－2 ワクワク陣取りゲーム【ゴール型ゲーム】

(フラッグフットボールをもとにした易しいゲーム)

1 本単元と求める子どもの姿について

本学級の子どもの多くは、体を動かすことや友達と一緒に遊ぶことが好きで、「もっと走るのが速くなりたい」「体が柔らかくなりたい」などの願いをもっている。2年生のときには、一定区間で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの、簡単な規則の鬼遊びや、仲間と協力してバトンを渡すリレー遊びを楽しみ、体を動かすことの楽しさを十分に味わった。しかし、休み時間に図書室で過ごすことを好む子どもや運動をするのが得意ではないと思っている子どももいる。また、友達のためにがんばったり我慢したりすることが苦手だと感じている子どもも多い。

本単元は、一定の区間で、自分のマークを取られないように得点ゾーンに走り込んだり、チームで簡単な作戦（チームで決めた約束）を立てたりしながら、仲間と協力して勝敗を競い合う楽しさを味わう学習である。単元のはじめでは、低学年で経験した鬼遊びを行い、相手をおかわすことや走り抜ける動きを想起する。その後、チームでゲームをする中で「もっと得点するにはどうしたらよいか」という問いをもつ。その問いを解決するには、個々が空間を見つけ、走って、相手をおかわすなどの動きを身に付けるだけでなく、個々の動きを作戦につなげる必要がある。そのためには、子どもたちが、陣取りゲームのよい攻め方や仲間と協力して攻めることの必要性に気付かなければならない。

そこで、具体的に以下のような支援を行っていく。

- 教師が得点の仕方（ボール保持、全員ゴール）を工夫した規則を提示する。そうすることで、チームで作戦を考えようとする意識を高めることができるようにする。
- ゲーム①で、得点につながる動きをしていた子どもを見取り、紹介する。そうすることで、陣取りゲームのよい攻め方に気付くことができるようにする。
- 作戦タイムでは、作戦ボードを使って考えるように促す。そうすることで、具体的な動きを視覚的に捉えながら、作戦を考えることができるようにする。
- チームで考えた作戦を振り返る場を設定する。そうすることで、仲間と協力した攻め方が得点につながり、ゲームをより楽しくしていることに気付くことができるようにする。
- 授業の終末では、作戦を試していたチームを紹介し、再現するように促す。そうすることで、他のチームの作戦のよさに気付くことができるようにする。

2 目 標

- 空間に走り込む、相手を引きつけるなどの動きを、チームで考えた作戦に生かすことができるようにする。
- 作戦やゲームでの気付きを話し合うことで、仲間と協力して運動する楽しさを味わうことができるようにする。

3 評価規準

運動への関心・意欲・態度(関)	運動についての思考・判断(思)	運動の技能(技)
<p>○ゲームに進んで取り組もうとしている。</p> <p>○規則を守り、友達と励まし合ってゲームをしたり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。</p> <p>○友達と協力して、安全に用具の準備や片付けをしようとしている。</p>	<p>○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。</p>	<p>○一定の区間で、走る、かわす、運ぶなどの動きができる。</p> <p>○ボールを持たないときの動き(空間に走り込む、おとりになるなど)ができる。</p>



4 指導計画 15M(5時間) が本時

学習活動	子どもの意識
<p>第1次 今できる動きでゲームを楽しみ、学習の見通しをもつ 3M(1時間)</p> <p>学習内容 ・運動への関心(関) ・場の準備や片付け、運動の規則(関) ・攻め方の工夫(思)</p>	
<p>□自分で攻め方を工夫する(3M)</p>	<p>・2年生でやったしっぽ取りをするのだね。鬼につかまらないようにかわしたよ。次は、鬼がいるコートに入ってゴールまで走るのだね。一か所に鬼がかたまっているよ。鬼がいないところを見つけて走るといいね。楽しかったね。もっとゲームをして楽しみたいな。</p>
<p>第2次 チームで簡単な作戦を考えて、ゲームを楽しむ 9M(3時間)</p> <p>学習内容 ・ゲームへの関心(関) ・チームで考えた作戦(思) ・動きの広がり(技)</p>	
<p>□ゲームの行い方を知る(3M)</p> <p>□ゲームをして、よい攻め方に気付く(3M)</p> <p>□仲間と協力した攻め方でゲームをする(3M)</p>	<p>・今日は、陣取りゲームをするのだね。ゴールすると1点、ボールを持ってゴールすると3点入るのだから。ボールは一人1個しか運べないよ。しっぽ取りみたいで楽しかったね。でも、ボールを持ってゴールするのは難しかったね。もっと得点するには、どうしたらよいか。</p> <p>・今日は、たくさん得点したいね。相手が見ていないときに走るよ。僕は得点できたけれど、Aさんはボールを持ってゴールできなかったんだって。どうすればAさんも得点できるかな。あのチームは、B君もCさんもボールを持ってゴールしていたよ。どうしてかな。そういえば、B君とCさんは、はじめはまっすぐに走っていたけれど、急に走る方向を変えていたよ。作戦を考えていたのかもしれないね。僕たちのチームも作戦が必要だね。次の時間に作戦を考えてやってみよう。</p> <p>・今日は、チームで作戦を考えてみよう。一斉に攻めて、相手をびっくりさせるのもいいね。やってみたけれど、ボールを持っていると、相手にマークされやすくなるね。何かよい作戦はないかな。僕がおとりになるから、その間にみんながボールを運ぶのはどうかな。やってみよう。おとり作戦が上手にできたね。Aさんも3点を取ることができたみたいだよ。たくさん得点できるようになってきたね。他のチームもよい作戦を考えているね。もっと違う作戦も考えてみようよ。次は、どこのチームと対戦するのが楽しみだな。</p>
<p>第3次 対戦相手を替えてゲームを楽しみ、学習を振り返る 3M(1時間)</p> <p>学習内容 ・運動への関心(関) ・めあてに合った動きの選択(思) ・動きの広がり(技)</p>	
<p>□仲間と決めた作戦でゲームを楽しみ、学習を振り返る(3M)</p>	<p>・今日は、初めて戦うチームだね。どんな作戦がいいかチームで考えてみよう。作戦通り得点できたね。ボールを持ってゴールする人が増えてきたよ。仲間と協力して攻めると、ゲームが楽しくなってきたね。これからも、みんなと協力して、楽しく学習していきたいね。</p>

5 本時案 【平成27年4月30日 10:30~11:15 体育館】

(1) ねらい ゲームでの気付きを交流しながら作戦を考えたり見直したりして、その作戦をゲームに生かすことができるようにする。

(2) 学習過程 [◇は指導計画に示した子ども Aは◇と同じチームの子ども]

学習活動／子どもの意識	支援
<p>① 学習の準備やめあての確認をする (8分)</p>	<p>○前時までの作戦を想起させ、全体で確認する。そうすることで、いろいろな作戦をゲームの中で試すことができるようにする。</p>
<p>学習内容 ・場の準備、安全の確保(関) ・運動への関心(関)</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ・ みんなで協力して準備ができたね。今日も安全に運動しよう。 ・ 今日は、チームで作戦を考えてみよう。もっと得点できるようにしたいな。 	
<p>② 簡単な作戦を考え、仲間と協力して攻める (30分)</p>	
<p>学習内容 ・攻め方の工夫(思) ・動きの習得(技)</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ・ まずは、チームで考えた作戦で攻めてみよう。 ・ 全員がボールを持って攻めると、たくさん3点を取ることができそうだよ。 ・ みんなで一斉に攻めたら、相手がびっくりしてなかなかつかまらないかもしれないね。 ・ やったー。得点することができたぞ。 ・ でも、チームの全員がボールを持ってゴールするのは難しいね。何かよい作戦はないかな。 	<p>○得点につながる動きをしていた子どもを見取り、紹介する。そうすることで、陣取りゲームのよい攻め方に気付くことができるようにする。</p>
<p>○○さんは得点できていたよね。どうしてかな？</p>	
<p>◇ ○○さんが先に行くと、仲間が走りやすそうだね。僕が相手を引きつけておくから、その間にAさんはボールを運んでよ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ そうか、相手が見ていないときに走るのだね。やってみよう。 ・ 次は、おとり作戦やブロック作戦で、もっと得点したいな。 <p>A 仲間がおとりになってくれたから、ボールを持ってゴールすることができたよ。</p> <p>◇ 「おとり作戦」で攻めると、Aさんもボールを持ってゴールできたよ。たくさん得点できるようになってきたね。</p>	<p>○作戦タイムでは、作戦ボードを使って考えるように促す。そうすることで、空間に走り込む、相手を引きつけるなどの具体的な動きを視覚的に捉えながら、作戦を考えることができるようにする。</p>
<p>③ 学習を振り返る。 (7分)</p>	
<p>学習内容 ・次時への意欲(関) ・作戦の紹介(思)</p>	
<p>作戦を試してみてどうでしたか？</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ・ チームで合図を決めて、みんなで一斉に攻めたら得点できたよ。 <p>◇ 今までは自分が得点できたらうれしかったけど、仲間のためにがんばって、仲間が得点してもうれしかったよ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ みんなで作戦を考えて、仲間と協力して攻めると楽しいね。 ・ ○○さんのチームは、どんな作戦だったのかな。 ・ 他のチームもいい作戦を考えているね。もっと違う作戦も考えてみようよ。 ・ 次は、どこのチームと対戦するのか楽しみだな。 	<p>○授業の終末では、作戦を試していたチームを紹介し、再現するように促す。そうすることで、「おとり作戦」や「ブロック作戦」など、他のチームの作戦のよさに気付くことができるようにする。</p>