

# 第3学年体育科学習指導案

3年2組 指導者 大賀拓也

## 単元 エンジョイ！アタックPリーグ（ゴール型ゲーム）

### 1 単元について

本学級の子どもたちは、これまでに、タグラグビーにおいて、個人の技能を伸ばしたり、仲よくゲームに取り組んだりし、運動の楽しさや喜びを感じてきた。その中で、粘り強く取り組むことでできることが増えたり、動きや考えを共有することで楽しさや喜びが増したりすることに気付くことができた。このような子どもたちが、規則を工夫したり、多様な関わり方を経験したりしながら、ポートボールの学習に取り組む。このことは、みんなで競い合う楽しさや喜びに触れて、進んでゲームに取り組むことにつながるであろう。

本単元は、攻守交代型で4対3のアウトナンバーゲーム（攻撃側4、守備側3）をとおして、みんなが楽しめる規則やボールを持たないときの動きを考え、易しいゲームに取り組む学習である。子どもたちは、得点を取るためにシュートやパスをしながら夢中になって動くであろう。その際、子どもがゲームをとおして見付けた課題について伝え合うことを大切にしたい。そうすることで、みんなでゲームを楽しむための規則を考えたり、ボールを持たないときの動きを意識したりしながら易しいゲームに取り組むことができると考えるからである。

そこで、以下のような支援を具体化する。

- 攻守の他に、アドバイザーや審判の役割を設定し、全員が経験できるようにする。そうすることで、みんなでよりよいゲームをつくろうとする意欲を高めることができるようにする。
- ゲームと、規則を考える場を交互に仕組む。そうすることで、ゲームでの課題を明確にし、みんなでゲームを楽しむための規則を考えることができるようにする。
- 動きに関する課題につながる発言があった際、6分割したコートを示す。そうすることで、動く場所を意識して動きを考えることができるようにする。
- 授業の終わりに、規則の工夫による楽しさの変容、役割の成果、動きの変化を振り返る活動を仕組む。そうすることで、みんなが楽しめる規則のよさや、動きの高まりを共有することができるようにする。

### 2 目標

- 基本的なボール操作とボールを持たないときの動きをシュートやパスにつながる動きに生かしたり、規則を工夫したりして、易しいゲームに取り組むことができるようにする。
- ゲームに関わることのよさに気づき、競い合う楽しさや喜びを感じることができるようにする。

### 3 評価規準

| 知識・技能(知・技)  | 思考・判断・表現(思)                                     | 主体的に学習に取り組む態度(態)  |
|---|---|---|
| ○基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けている。<br>○ポートボールの行い方を知り、易しいゲームができる。 | ○みんなが楽しめるよう規則を工夫したり、シュートやパスにつながる動きを友達に伝えたりしている。 | ○運動に進んで関わり、よりよいゲームをつくろうとしている。<br>○友達の考えを認め、誰とでも仲よく運動しようとしている。 |

### 4 指導計画（全8時間）

第1次 みんなが楽しめる規則を工夫しながら、易しいゲームをする（5時間）

第2次 パスやシュートにつながる動きを考え、易しいゲームをする（2時間）【本時1/2】

第3次 リーグ戦をする（1時間）

### 5 本時案 【平成29年11月24日 10:45～11:30 中学校武道場】

- (1) ねらい シュートやパスにつながる動きを話し合い、ディフェンスのいない空間に気づき、攻めることができるようにする。

(2) 学習過程

| 学習活動／子どもの意識   | 支援  |
|---|---|
| <p>① 基本的なボール操作をし、本時のめあてを確認する (10分)</p> <p>学習内容 ・基本的なボール操作(知・技)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 今日もボール操作の運動からだね。前より上手にできるかな。</li> <li>・ Aさんも上手になっているね。</li> <li>・ 今日は6分割したコートでゲームをするのだから。区切ってあると動く場所が分かりやすそうだね。</li> </ul>  | <p>○ハンドリングの活動の際にはコーディネーショントレーニングを取り入れる。そうすることで、楽しみながら基本的なボール操作が身に付けられるようにする。</p>  |
| <p>② 6分割コートでの動きを確認し、ゲームをする (30分)</p> <p>学習内容 ・基本的なボール操作とボールを持たないときの動き(知・技)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ パスやシュートにつながる動き(思)</li> </ul> <p>・ 動きをホワイトボードで確認しよう。</p> <p>A 4、5、6番からがシュートが決まりそうだね。</p> <p>・ そこでシュートができるように動いたらよいね。まずは、B君がいる3番にパスを出してね。</p> <p>A わたしはどう動いたらよいか。</p> <p>B 1番から5番に動けばよいよ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ぼくがアドバイザーをするね。よし、ゲームの時間だ。</li> </ul> <p>B よし、ナイスパス。Aさん、こっち(5番)の四角に走って。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ディフェンスがいるから無理だ。B君、そこからシュートだ。</li> </ul> <p>B 3番からではシュートが決まらないね。もう一度試そう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 今度はAさんが4番に動いたよ。よし、シュートだ。</li> </ul> <p>A やった。シュートが決まったよ。</p> <p>よい動きだったね。Aさんは、どうして4番に動いたのかな。</p> <p>A 5番にディフェンスがいたから、向こうの4番に動いたよ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ そうか、ディフェンスのいない番号に動いたらよいのだね。</li> </ul> <p>B 次のゲームも、ディフェンスのいない番号を教え合おう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Aさん、空いている6番でパスを受けて。</li> </ul> <p>B Aさん、そこでシュートだ。惜しい。次こそ決めよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 残念。点数は増えたけど、ゲームには負けてしまったね。</li> </ul> | <p>○動く場所について話し合う際には、6分割したコートを示したホワイトボードを利用するように促す。そうすることで、動きがチーム内で共有できるようにする。</p> <p>○シュートにつながるよい動きを見取った際には、その動きの理由をチームに問う。そうすることで、ボールを持たないときの動きのよさを共有することができるようにする。</p> <p>○全体で、以下の観点で振り返るよう促す。そうすることで、動きの高まりが共有できるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 役割の成果</li> <li>・ 動きの変化</li> </ul> |
| <p>③ 学習を振り返る (5分)</p> <p>学習内容 ・ゲームに関わることのよさ(態)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 今日は負けたけれど、番号を使ってアドバイスができたよ。</li> </ul> <p>A ディフェンスのいない場所を探せばよいと分かったよ。</p> <p>B 他のチームもディフェンスのいない番号を教え合ったのだね。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 次はもっとシュートができるようにして勝ちたいな。</li> </ul>  |   |

6 板書計画

エンジョイ!アタックリーグ


1/4(5) 6分かつコートを生かしてせめよう。

ハンドリング

チームゲーム

練習ゲーム②

ふり返り



<6分かつコートのよさ>

- ・ 動きやすそう ← 指示が出しやすい ←
- ・ 目で見て分かる ←
- ・ シュートは、4(5)6番が決まりやすい。

エンジョイ!アタックリーグ練習ゲーム得点

|   | 1  | 2  | 3  | 4  | 5 | 6 |
|---|----|----|----|----|---|---|
| A | 8  | 16 | 14 | 16 |   |   |
| B | 6  | 14 | 12 | 14 |   |   |
| C | 4  | 12 | 8  | 10 |   |   |
| D | 10 | 20 | 22 | 20 |   |   |

声がよく出せた。(空いているスペース)

→ シュート回数(ゴール)アップ

パスが出せた

動く場所 → ディフェンスがいっぱい!!