

第3学年1組 体育科学習指導案

令和5年11月24日（金）第5時限 体育館

第3学年1組（男子5名、女子6名）計11名

1 単元名 ゲーム ゴール型ゲーム 「フラッグフットボールを基にした易しいゲーム」
～トラックボール～

2 単元について

(1) 一般的な特性

- 攻守が入り交じり、ボール操作とボールを持たない動きによって一定時間内に相手チームより多くの得点を競い合うことに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。 【機】
- パスなどのボール操作、空間に走り込む、味方をサポートするなどの動きで構成される運動である。 【構】
- ボールをコントロールすることはもちろん、相手や味方の動きを把握し、それらに対応した素早い身のこなしが必要とされるため、敏捷性や巧緻性、スピード、全身持久力を高めることができる運動である。 【効】

(2) 児童から見た特性

- パスをつなぎ得点することが楽しい運動である。
- チームで運動するため、教え合いや励まし合いをすることができる運動である。
- 飛んでくるボールに対する恐怖感を抱きやすく、個人差が大きくなりやすい運動である。

(3) 児童の実態（調査人数 男子5名 女子6名 計11名 調査日：令和5年10月10日）

観点	項目	4 (あてはまる)	3 (ややあてはまる)	2 (あまりあてはまらない)	1 (あてはまらない)
技能	パス（相手の胸に投げることができる）	できる	9名	できない	2名
	捕球（その場でパスを捕ることができる）	できる	11名	できない	0名
	パス（動いている人へパスができる）	できる	4名	できない	7名
	ボール方向へ移動して捕球できる	できる	4名	できない	7名
思考力・判断力・表現力等	めあてをもって運動をしていますか。	9名	2名	0名	0名
	自分の課題を見付けることができましたか。	3名	8名	0名	0名
	課題に合った練習方法を選んでいますか。	2名	8名	1名	0名
	友達の良いところや改善点を見付け、課題に合うアドバイスをしていますか。	7名	4名	0名	0名
人間性・社会性・学びに向かう力	ボール運動に進んで取り組むことができますか。	6名	4名	1名	0名
	友達の考えを認められますか。	5名	6名	0名	0名

本学級の児童は、陣取り型のゲームを経験したことがある児童はいない。第2学年「ボール投げゲーム」をしたことで全員が軽いボールを6 m程度投げることができ、基本的なボール操作ができる。しかし、動いている相手へパスしたり、動きながら捕ったりすることができる児童が少ない。

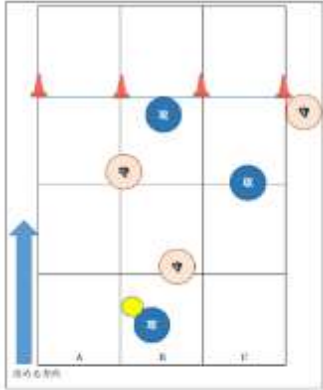
質問紙から、自ら課題を見付けることや、課題に合った練習方法を選ぶこと、友達へのアドバイスができると考えている児童が多い。しかし、技能に結び付くまでに至っていない児童がいる。

ボール運動の様子を見ると、友達とボールを使って運動することが楽しいと感じている児童が多くいるが、ボール運動に対する恐怖心がある児童が1名いる。

(4) 教師の指導観

昨年度、「ボール投げゲーム」の得点の場面において、的に当てるかパスかを判断しながら楽しくゲームに取り組み、得点を決めるためにはどう動けばいいかを追究してきた。しかし、ボールをキャッチすることや、パスがもらえる位置に動くことに課題があった。このような児童に、連携してボールをつなぐ楽しさを味わいながら、ボールを持たないときの動きを工夫していくことで、運動の楽しさを広げられるようにする。

本単元は、熊本大学教育学部附属小学校の実践したものを改変して3対2で行う攻守交替型の「トラックボール」を学習することを通して、狙った位置にボールを投げるボール操作や、次のプレーへとつなげるためのボールを持たないときの動きを身に付けるとともに、点を取るためにどこにボールをつなぐか、どこに動いてボールをもらうかを判断しながら運動する楽しさを味わえるようにする。以下の表は、はじめの規則として提示し、誰もが楽しくゲームに参加できるように児童が規則を工夫していくものとする。

東っ子トラックボール	
○ 用具	
・ハンドボールやミニフットボール等、扱いやすいものを選んでよい	
○ 人数	
・3人対2人（コート内：攻撃3人/守備2人）	
・コート外にいる人は、動画撮影や指示をすることが可能。）	
○ コート	
・縦20 m（5 mごとにラインを引き15 m地点をゴールラインとする。）	
・横は、14 m	
○ 規則	
・攻撃は、パスまたはランでボールをゴールへ運ぶ。	
・ボール保持者がゴールラインを通過したら得点とする。	
・守備者は、ボール保持者からボールを直接奪い取ることはできないが、ボール保持者をタッチすることで、ボール保持者のランを止めることができる。タッチされたボール保持者は味方へパスをしなければならない。	
○ 一定時間で攻守交替。	
○ 攻撃側がボールを外に出してしまったり、守備側がパスカットをしたりすると、スタートラインへ戻る。	

自ら課題を見付けるための手立て

- 単元の導入では、ゲームに取り組む時間を十分に確保し、ゲームの中での様々な経験ができるようにしておく。その中で感じた困り事や疑問などを共有し規則の調整を行い、児童が納得のいく規則の中でよりゲームを楽しむことができるようにする。
- 課題となる場面を教師が写真やコート図、モデリングで表すことでその状況を子どもたちがイメージできるようにする。映像や写真、コート図を見て、自分の動きや自分たちのチームの実態を把握させることで、具体的なめあてを立てるのに役立てるようにする。
- 本時の課題をどんな方法で解決しようとしたか、何に気づき、どのように考え方が変化していったかなどを意識して振り返らせる。また、試してみたが解決できなかった事も記述することで、新たな課題へとつなげていくことができるようにする。

「わかる」と「できる」をつなぐ工夫

- 単元の始めから、自分のなりたい姿、今後の姿を記入する「ロードマップ」を活用することで、子どもたちが単元の見通しをもつことができるようにする。さらに、動きのコツやうまくいった作戦などを随時書き込んでいく。考えの変容もそのまま記入し、単元全体を通しての自らの変容を振り返ることができるようにする。教師は、それを丁寧に見取りながら、声掛けをしていくようにする。
- 単元の始めに、この単元で身に付く力について確認していく。身に付けたい力を共有することにより、共に学ぶ仲間としての方向付けを行う。もともになる運動で基本的な動きに繰り返し取り組むことで、ゲームをするのに必要なボール操作や動きができるようにし、ゲームを楽しめるようにする。
- 作戦カード、作戦ボードを各グループに用意する。作戦を話し合う際に、役に立つのが、グリット線で区切られたA、B、Cの縦グリットと5mずつのグリットである。これにより「空いているところ」という抽象的な部分が「守備がないAのところ」など限定し具体化することができる。このため、イメージをもって取り組むことができるようにする。

運動が苦手な児童への配慮

- 味方からのボールに恐怖心を抱くためにゲームに意欲的に取り組めない児童には、柔らかく扱いやすいボールを用意し、選択できるようにしたり、ボールに慣れる運動に継続的に取り組んだりして、恐怖心を軽減するよう配慮する。
- パスを出すことが苦手な児童もいると考えられるため、攻撃側が数的優位に立つようにするとともに、ボールを保持した際に周囲の状況を確認できるように言葉掛けを工夫する。
- ボール保持者と自分の間に守備がない空間に移動することが苦手な児童には、もともになる運動や力を高める運動で視覚的に理解しやすい場としてキャッチングスペースを設定し、空間に走りこむことを身に付けるようにする。ゲームでは、守備の位置を見て動くように言葉掛けを工夫するなどの配慮をする。

3 単元の目標

単 元 の 目 標	知識及び技能	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ができるようにする。
	思考力、判断力、表現力等	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ができるようにする。
	学びに向かう力、人間性等	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付けたりすることができるようにする。

4 指導と評価計画

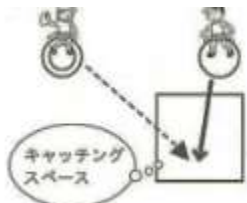
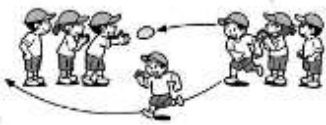
		はじめ		なか					おわり				
		1	2	3	4	⑤（本時）	6	7	8				
ねらい		ゲームに親しむとともに学習の見通しをもつ。		ゴールへボールをつなぐ動きや仲間や相手の動きに応じた位置へ移動する動きを追求する。					規則を守り、友達と協力してゲームをする。				
指導内容		・学習の進め方 ・グループ編成 ・運動の行い方・進め方 ・場作り ・学習カード（ロードマップ）の作成	○ トラックボールのやり方 ・試しのゲーム ・規則の調整（誰もが楽しくゲームに参加できるように工夫する。）	○ ボールの運び方 ・ランプレー（相手をかわして走り抜ける。） ・パスプレー（投球・捕球・スベージング）	○ 簡単な作戦を選んで取り組む。 ・ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割分担「どこで」「だれが」「どのように動くか」を話し合いながら試す。 ・3対2でゲーム	○ チームで見付けた課題の解決 ・攻めを行いやすくするための作戦を試しながら話し合う。 ・3対1で守備をかわして全員が得点できるように練習する。 ・3対2でゲーム			・単元を通して身に付けた技能を発揮できるようにする。 ・お互いの頑張りを賞賛する。				
1		集合、整列、挨拶、健康観察											
7	もともとなる運動	オリエンテーション ・鬼ごっこ ねことねずみ	もともとなる運動（スキルアップタイム） <基礎感覚・基礎技能づくり> 【準備運動】 1 ボールストレッチ 2 投げ上げキャッチ 3 ボール回し 4 ボールスロー 5 ステップ ・相手の胸に向かって投げる。 ・親指と人差し指で三角をつくり、胸の前でボールを捕る。 ・すばやく切り替えをして走る。 10秒間チャレンジ 前半の3時間で各種目のやり方を指導し、後半は各チームでローテーションしたり、行いたい場所を選んで自分で行ったりするようにする。 A フットワーク…10秒間で何個のマーカーにタッチできたか B ランキャッチ…10秒間で何人キャッチできたか C パスキャッチ…10秒間何回キャッチできたか										
10	力を高める運動	もともとなる運動 スキルアップタイム ・ハンドリング ・フットワーク ・パスキャッチ ・ランキャッチ	宝（ボール）運びゲーム <ルール> ・攻めチームは、スタートの合図でゴールを目指す ・制限時間は1～2分 ・時間内であれば、何度でもボールを運ぶことができる ・タッチされたり、サイドラインを踏んだり、外へ出たらスタートラインに戻る ・守りチームは、守備ゾーン内で守る	ラン・パスゲーム ・パスとランを使い分け、フリーの味方を有効に活用した、効果的に得点するための作戦を選んだり、チームに合った作戦を工夫したりして、それを話し合いながら実行できるようにする。 <ルール> ・制限時間は、1～2分 ・攻めチームは（ボール1個）スタートの合図でゴールに入ることができたら得点（ボールを持っている人は3点、ボールを持っていない人は1点） ・児童の実態に応じて、3対障害物、3対1、3対2と守備を増やしていく									
22	力を試す運動	宝島ゲーム <ルール> ・鬼（2、3人）は、決められた範囲の中 ・向かい合ってスタートラインに並ぶ ・鬼の後方にある宝（ボール）を取る ・タッチされたら、スタートに戻る ・1分で攻守交替 ・宝（ボール）をたくさん取ったチームの勝ち	東っ子トラックボール ・1分～30秒～1分（攻守交替：1分） 1分～30秒～1分（A対B 2分 B対C 2分 C対A） <ルール> ○ ボール ・ボールは1個だけを使用する。 ○ 人数 ・3人対2人（コート内：攻撃3人/守備2人※始めは1人から行う） ○ 試合形式 ・攻撃は、パスまたはランでボールをゴールへ運ぶ。 ・ボール保持者がゴールラインを通過したら得点とする。 ・守備者は、ボール保持者からボールを直接奪い取ることはできないが、ボール保持者をタッチすることで、ボール保持者のランを止めることができる。タッチされたボール保持者は味方へパスをしなければならない。 ※規則の工夫で、以下のことが考えられる。 ・ボールを持っている人がゴールしたら3点 ・持っていない人がゴールを通過したら1点（全員がゴールを通過すると5点） ・ボールを落としたら、スタートから再スタート ・ボールを持っていない人は、タッチされたらスタートに戻る						スーパーボール ・開会式 ・東っ子トラックボール シーズン 1位×3位 1位×2位 2位×3位 ・表彰式（MVP等） ・閉会式				
5		整理運動・健康観察・学習の振り返り・片付け											
評価機会	知	①				①			第7時までの学習状況により、児童の実態に応じて柔軟に評価できるようにする。				
	技	①	②	→		③	→						
	思		②			②※1		③※1					
	態	⑥	①	②	→	④	⑤	③					
単元の評価規準	知	① 簡単なゲームの行い方について、言ったり書いたりしている。（観察・学習カード）											
	技	① ボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。（観察） ② ゴールにボールを持ち込むことができる。（観察・ICT） ③ 味方にボールを手渡したり、パスを出したりすることができる。（観察・ICT）											
	思	① 攻めを行いやすいようにするなどの規則を選んでいる。（観察・学習カード） ② ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んでいる。（観察・学習カード） ③ 空いている場所に素早く動いてパスを受けたり、パスを出したりすることができるようにする。（観察・ICT）						※1 第4・5時と第6・7時には、児童の表現する機会が増えることが予想されるため、2時間続けて一つの評価を行うようにする。					
	態	① ゲームに進んで取り組もうとしている。（観察） ② 規則を守り、誰とも仲よくしようとしている。（観察） ③ 用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。（観察） ④ ゲームの勝敗を受け入れようとしている。（観察） ⑤ 友達の考えを認めようとしている。（観察・学習カード） ⑥ 場や用具の安全を確かめている。（観察）											

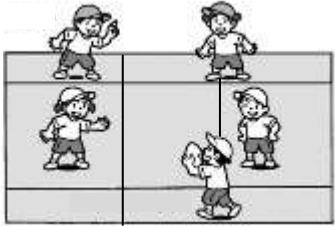
5 本時の指導(5/8)

(1)目標

- ◎ 空いている場所に素早く動いてパスを受けたり、パスを出したりすることができるようにする。
(知識及び技能)
- ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を選ぶことができるようにする。
(思考力、判断力、表現力等)
- ゲームの勝敗を受け入れることができるようにする。
(学びに向かう力、人間性等)

(2)展開

時配	学習内容と活動	指導・支援(○) 評価(☆)	用具・資料
1 はじめ	1 集合・挨拶・健康観察をする。	○ 児童の体調や状態を把握するために、健康観察を行う。	CD ポータブルアンブ ボール 掲示物 ビブス
4	2 曲に合わせて、準備運動、ハンドリングを行う。		
	1 ボールストレッチ 2 投げ上げキャッチ 3 ボール回し 4 ボールスロー 5 ステップ		
3	3 もとになる運動を行う。 (スキルアップタイム) ・10秒間チャレンジ(チームごと) A フットワーク  B ランキャッチ  C パスキャッチ 	○ 協力してマーカーを準備したり、移動したりできるように伝える。 ○ 相手を交わすための動きにつながることや、方向転換の際に体重移動をするとよいことを助言する。 ○ マーカーの置き方は、徐々に広げてよいこととする。 ○ 止まってパスをしている児童には、走りながら行うよう声をかける。 ○ レシーバーは、走りこんでボールを見てキャッチする手の形を作って捕球するよう助言する。 ○ ボールを落とさないように相手の胸に投げるようにパスしたり、手で三角を作ってキャッチしたりするように助言する。	回数記録表 (壁に貼る) CD マーカー
なか 2	4 本時のねらいを確認する。	空いている場所に素早く動いてパスを受けたり、パスを出したりしよう。	
	・提示されている作戦の確認をする。		
		○ 前時に出了有効な作戦などを、振り返らせる。 ○ キーワード「空いている場所に動く」を達成するためには、素早い動きで守備をかわすことが大切であることを伝える。	作戦ボード

10	5 グリッドコートで、連続3対1を行う。(1分で作戦の確認→30秒で攻める) ・作戦タイムで、チームの攻め方を考え、作戦ボード上で友達に示す。 1 クロス作戦 2 フェイント作戦 3 子ども達から出た作戦	○ 作戦タイムをとり、攻撃の戦術を考えさせる。 ○ チームが決めた攻撃について、子ども達の動きができていた時には、達成感を味わわせるために、具体的に称賛する。 ○ ボールを保持したまま動けずゲームが停滞してしまっている場面では、周囲の状況を確認し、課題解決につながるような言葉かけを工夫したりする。 ○ チーム内で、お互いにアドバイスし合うように声をかける。	作戦ボード デジタルタイマー
20	6 東っ子トラックボールを行う。(1分で作戦の確認→2分攻める。攻守交替、1分で作戦の確認→2分攻める。) ・作戦タイムで、チームの攻め方を考え、作戦ボード上で友達に示す。 ・作戦を試す。 	○ グリッドコートで、3対2を行うことを指示する。 ○ ルールやマナーを守ってプレーするよう指導する。 ○ できたプレーをチーム内で称賛できるように、良かった動きを具体的に児童に伝える。 ○ 作戦タイムでは、どのタイミングでだれが、どこに動くのかを明確にするよう助言する。 ○ パスをもらうには、空いている場所に素早く動くことを助言する。 ○ パスを出す際には、味方の動きに合わせて素早くキャッチングスペースにパスすることを助言する。 ☆ 空いている場所に素早く動いてパスを受けたり、出したりすることができる。【技能】(観察) ・空いている場所に入ることができない。 →作戦ボードでポイントを再度おさえ、動き方を具体的に助言し、自分の動きをイメージさせる。	得点板 作戦ボード デジタルタイマー
まとめ	1 7 整理運動をする。 3 8 振り返りを行う。 ・学習カードに振り返りを記入する。 ・良いプレーを発表する。 1 9 挨拶、後片付けをする。	○ 肩や手首足首、アキレス腱などの体の箇所のストレッチを重点的に行いながら、健康観察を行う。 ○ 学習成果を実感できるように、個人とチームの振り返りを行わせる。 ○ 課題について分かったことや試してみても考えたこと、次の課題についてロードマップに記入する。 ○ 「ほめほめタイム」で、友達の良かったプレーを発表させる。 ○ 周囲の安全に気を付けて片付けをするよう声掛けをする。	学習カード マイク

6 場の設定 体育館

