

1 単元名 ゲーム（ボールゲーム）「たまごわりサッカー」

2 単元について

(1) 一般的特性

【機能的特性】

- ・ 個人対個人で競い合ったり、集団対集団で競い合ったりする楽しさに触れることのできる運動遊びである。

【構造的特性】

- ・ ボールを蹴りながら、簡単なボール操作と簡単な攻めや守りの動きによって易しいゲームをすることができる運動遊びである。

【効果的特性】

- ・ 主に足を使ってボールを運び、ゴールへの得点を競うことが楽しい運動遊びである。

(2) 児童からみた特性

- ボール蹴りゲームは、簡単な決まりを工夫し、ボールを蹴っての的当てをしたり、シュートをしたりして楽しめる運動遊びである。
- ボールを蹴ったり、止めたりすることで他者との関わりがもてることから、アドバイスや言葉掛けなどがしやすい運動遊びである。

【関心・意欲を低下させる阻害要因として考えられること】

- ▲ 勝敗を素直に受け入れることができない児童にとって、ゲームの結果に左右されてしまい、楽しく運動できない遊びである。
- ▲ ボール遊びが苦手な児童や、恐怖心をもっている児童にとって、楽しく参加できない運動遊びである。

(3) 児童の実態（男子12名、女子13名、合計25名）

診断的授業評価

項目名	Mean（単元前）	評価
たのしむ（情意目標）	14.24	5
学び方（思考・判断）	13.56	5
できる（運動目標）	14.00	5
まもる（社会的行動目標）	14.24	5
合計得点	56.04	5

栗源小独自アンケート

項目	1 肯定	2 やや肯定	3 やや否定	4 否定
① 体を動かすこと	20	4	0	1
② 体育でできなかったことができるようになったこと	16	7	0	2
③ 運動のポイントやコツを意識	18	3	3	1
④ 運動の仕方を工夫	15	6	1	3
⑤ たずねたり、教え合ったりしている	12	10	2	1
⑥ ⑤は楽しいか	17	7	1	0
⑦ めあてをもって取り組んでいる	16	8	0	1

⑧ 難しい技に挑戦	1 6	4	3	2
⑨ きまりや規則を守って運動	2 1	4	0	0
⑩ 準備や後片付けを進んで行っている	2 0	3	2	0
⑪ 安全に気を付けて運動	2 2	2	0	1
⑫ 体育は好きか	2 2	1	2	0
⑬ ボール遊びは好きか	1 7	5	2	1
⑭ ボールけりあそびで、心配なこと	・けがをしないか ・足が痛くならないか ・友達にボールをぶつけてしまわないか ・ずるをしないか ・何かをこわしてしまわないか			
⑮ ボールけりあそびで、楽しみなこと、頑張りたいこと	・みんなとゲームをするのが楽しみ ・ボールをたくさんけりたい ・たくさんシュートしたい ・ボールをけることを頑張りたい ・キーパーを頑張りたい			

診断的授業評価の結果から、「たのしむ・学び方・できる・まもる」の項目で5評価であった。しかし、「時間外練習」の項目の数値が低かった。休み時間に自主的に練習する手立てや経験が少ないことや、低学年の性質上遊びを優先してしまうことが要因と考えられる。

栗源小独自アンケートでは、「難しい技などにも、挑戦していますか」の項目で否定的な意見を選んだ児童が多かった。前単元のマット遊びでは、できない技より、できる技で楽しむ傾向が見られた。「体育では、たずねたり、教え合ったりしていますか」の項目で消極的な意見が多かった。低学年の実態から、教え合うことの経験が少ないことが分かる。

また、「ボールあそびで心配なこと」では、痛さを伴う心配をしている児童が多かった。

(4) 指導観

○ 子どもの工夫を引き出すための支援（教材づくりの視点）

①場の工夫

的当てゲームでは、点数を大きく表示することで、児童が目的をもって狙えるようにする。また、的の大きさや点数、蹴る位置を選べるようにすることで、蹴り方の工夫を児童から引き出し、思考を深めていく。たまごわりサッカーでは、コートの形を工夫し蹴る力が弱い児童でも自分に合った蹴り出しの位置を選べるようにすることで、点数を狙えるチャンスを増やし児童が「できた」と感じられるようにする。

②規則の工夫

蹴る活動は個人技となるので、全員が得点できたらボーナス点を設定し、チーム対戦の良さを味わえるようにする。ゲームに慣れてきたら、コートの大きさやコーンの間を狭くするなど、児童の声を吸い上げて規則の工夫を行っていくことで、より得点へとつながる楽しさを味わえたり、苦手な児童も楽しんで参加できたりするようにする。

○ 一人一人が自分の追究に向かうための支援（教授行為の視点）（授業設計の視点）

①えらびタイム

活動の前半では、自分の追究に向かおうとする姿を身に付けるため、チームで作戦を選んだ後、自分の作戦を選び、今日のめあてをもたせるようにする。低学年の実態に合わせ、めあてや作戦をイラストや選択文で選べるようにしたり、自分の記録を見やすく残せたりするワークシートを用意する。

②つたえタイム

活動の後半では、本時の経験を次時に生かせるようにするため、チームで振り返りの時間を設ける。振り返りの部分は◎○△の簡単な表記で表し、作戦が成功したことへの達成感を味わえるようにする。次時のボールゲームへの意欲を持続できるように、選んだ作戦が試合で上手くいったかどうか、やってみて見つけた動きのこつ、友達の良かったところ、掛けられて嬉しかった言葉などをチームの友達に伝えられるよう言葉掛けを工夫する。

③単元計画の工夫

前半ドリルゲーム、後半メインゲームに分けることで、蹴ることが苦手な児童も前半のドリルゲームにより技能が少しずつ高まり、後半のメインゲームでシュートを決める楽しさを味わうことができるようにする。

3 単元の目標

- ボール蹴りゲームの運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすることができるようにする。(知識及び技能)
- 簡単な規則を工夫したり、攻め方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。(思考力、判断力、表現力等)
- 運動遊びに進んで取り組み、規則を守り、誰とでも仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、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。(学びに向かう力、人間性等)

4 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①ボールゲームの行い方について言ったり、実際に動いたりしている。 ②ねらったところに緩やかにボールを蹴ったり、的に当てたり得点したりすることができる。 ③ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ることができる。	①ゲームの場や規則の中から、楽しくゲームができる場や得点の方法を選んでいる。 ②得点を入れたり、ボールを止めたりすることについて考えたことを友達に伝えている。 ③ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ることについて考えたことを友達に伝えている。	①ボールゲームに進んで取り組もうとしている。 ②ゲームの規則を守り、積極的に誰とでも仲良くしようとしている。 ③ボールゲームで使用する用具等の準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。

5 指導と評価の計画

時間	1	2	3	4	5	6 本時	7	8
0	オリエンテーション ・学習内容の確認 ・安全の約束の確認 ・場の準備や片付けの仕方の確認 ・動画視聴	安全な場の準備→整列・挨拶・健康観察→準備運動						
		本時のねらい（学習課題）の確認						ボール蹴りゲームを楽しもう。
		ボール蹴りゲームを楽しもう。		作戦を立てて、たまごわりサッカーを楽しもう。				
		○的当てゲーム ・当てた的の点数が入る。	○的当てシュートゲーム ・得点の書かれた的に向かってボールを蹴る。 ・当てた的の点数が入る。 ・小さいほど、点数が高くなる。 ・技能に合わせて、蹴る場所を選べる。	○ちいさなたまごわりサッカー ・少人数で行う。	○たまごわりサッカー ・カラーコーンとカラーコーンの間を通したら得点が入る。 ・攻め4人、守り2人。 ・ボールは、グループに4個。 ・カラーコーンよりボールが高くなってしまった場合は、無効となる。 ・全員が得点したらボーナス点がもらえる。			
		振り返り→整理運動→整列・健康観察・挨拶						
4 5								
知・技			①観察	②観察	③観察			
思						①観察・カード	②観察・カード	③観察・カード
態	③観察	②観察						①観察

6 本時の指導（6／8）

（1）目標

- ◎ ゲームの場や規則の中から、楽しくゲームができる場や得点の方法を選ぶことができるようにする。
（思考力、判断力、表現力等）

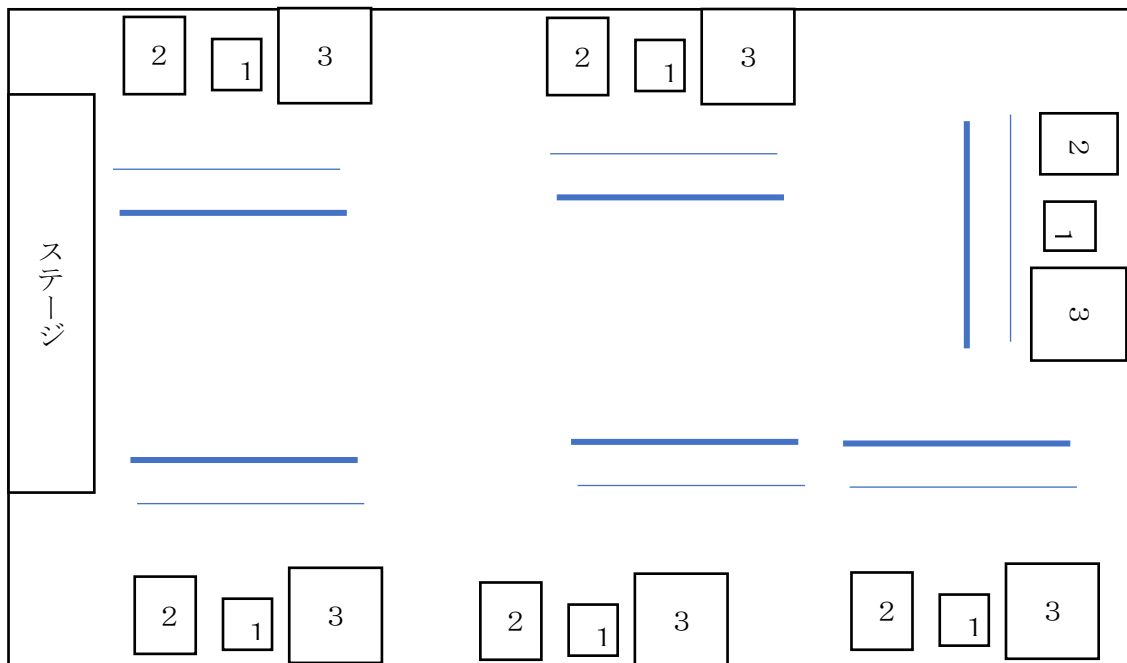
（2）展開

過程	時配	学習内容と内容	指導（○）・評価（☆）	用具・資料
はじめ	3	1 場の確認、挨拶、健康観察、準備運動をする。	○ 児童の健康状態を把握する。 ○ 見学者がいる場合には、状況により指示を出す。 ○ 準備運動を丁寧に行わせ、けがの防止につなげる。	
なか	5	2 本時のねらいを確認する。 作戦を立てて、たまごわりサッカーを楽しもう。 <えらびタイム> グループに分かれ、今日の作戦をワークシートの中から選び友達に伝える。 話型「わたしは、○○さくせんをえらびました。」	○ 作戦選びに悩んでいる児童には、イラストや図の中から選ぶとよいことを伝える。 【教授行為】 ○ 話型をつかって作戦を共有できるようにする。	ワークシート 掲示物

過程	時配	学習内容と内容	指導 (○)・評価 (☆)	用具・資料																														
なか	29	3 たまごわりサッカーをする。 [教材づくり] <規則> ・1つのコートで攻め4人、守り2人で戦う。時間は(2～3分) ・ボールはグループ4個。 ・攻めるグループは、ボールを蹴るラインから、真ん中のコーンとコーンの間を狙ってボールを蹴る。相手に止められずにボールを通せたら点数が入る。 ・守るグループは、円の中に入り、手足を使ってボールを止めてじゃまをする。 ・全員が得点したら、ボーナス点が入る。 ・コーンの高さを超えて蹴ってしまった場合は、点数に入らない。 ・守りの人から攻める人にボールを渡すときは、転がして渡す。 コート1 <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">1 試合目</td> <td style="width: 10%;">A</td> <td style="width: 10%;">対</td> <td style="width: 10%;">B</td> <td style="width: 10%;">審判 C</td> </tr> <tr> <td>2 試合目</td> <td>B</td> <td>対</td> <td>C</td> <td>審判 A</td> </tr> <tr> <td>3 試合目</td> <td>C</td> <td>対</td> <td>A</td> <td>審判 B</td> </tr> </table> コート2 <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">1 試合目</td> <td style="width: 10%;">D</td> <td style="width: 10%;">対</td> <td style="width: 10%;">E</td> <td style="width: 10%;">審判 F</td> </tr> <tr> <td>2 試合目</td> <td>E</td> <td>対</td> <td>F</td> <td>審判 D</td> </tr> <tr> <td>3 試合目</td> <td>F</td> <td>対</td> <td>D</td> <td>審判 E</td> </tr> </table>	1 試合目	A	対	B	審判 C	2 試合目	B	対	C	審判 A	3 試合目	C	対	A	審判 B	1 試合目	D	対	E	審判 F	2 試合目	E	対	F	審判 D	3 試合目	F	対	D	審判 E	○ 児童の実態に合わせ、蹴る距離を選べるようにする。 ○ 点数を入れたら帽子の色を変えるようにして、全員がゴールできたかを確認できるようにする。 ○ ボールの扱い方に慣れるよう、ボールの蹴り方を助言する。 ○ ボールを通すこつや、守りの動きについて友達にアドバイスする場を設ける。 ○ 友達が頑張れる言葉掛けを紹介する。 ☆ ゲームの場や規則の中から、楽しくゲームができる場や得点の方法を選んでいる。 【思・判・表】(観察・発言) ○ 選べていない児童には、作戦を見直し相手をよく見て蹴ったり、空いている場所へ移動したりするとよいことを伝える。 ○ 上手く守れていない児童には、ボールを蹴ろうとしている人の動きをよく見るよう伝える。	タイマー コーン ボール 記録表 お手玉
1 試合目	A	対	B	審判 C																														
2 試合目	B	対	C	審判 A																														
3 試合目	C	対	A	審判 B																														
1 試合目	D	対	E	審判 F																														
2 試合目	E	対	F	審判 D																														
3 試合目	F	対	D	審判 E																														
まとめ	8	4 本時のまとめをする。 <つたえタイム> ワークシートをもとに本時の活動を振り返る。 5 整理運動、整列・挨拶、後片付けをする。	○ 選んだ作戦を簡単に◎○△で振り返るようにする。 ○ 今日のピカイチさんを紹介し合う。 [授業設計] ○ 使った部位をゆっくりほぐすようにする。また、けががないかも確認する。 ○ 健康観察を行い、次時の学習の確認をする。	ワークシート																														

7 場の設定

2～4校時（シュートゲーム）



（5～8校時）

