

第3学年O組 体育科学習指導案

1 単元名 「コーンサッカー」(全8時間)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

チームの全員が協力して、主に足を使ってパスやドリブルなどをしながら、相手チームにボールを奪われないようにゴール前に運び、シュートして得点を競い合い、精一杯体を動かすことが楽しい運動である。また、簡単な攻め方や守り方等の作戦を工夫することで、楽しさが増す運動である。

(2) 子どもから見た特性

A 運動の特性に触れる楽しさ体験・感動体験の状況

本学級の子どもたちは、「体育の学習が好きですか。」という問いに対して、「とても好き」と答えた子が32人中26人(81%)「好き」と答えた子が6人(19%)であった。さらに、好きな理由としては、「体をいっぱい動かしたり、汗をかいたりするから。」と書いている子が11人もいて、思い切り体を動かすことができる体育の学習を楽しみにしていることが分かる。

また、「好きなボール運動は何ですか。」という問いには「ドッジボール」の次に「野球」と「サッカー」を挙げていた子が多く、その理由として、どのボール運動でも「ボールに触れること」「ゴールに入れるのが面白い」「体をよく動かせるから」と答えている。

このことから、この単元では、コートやチームの人数などを工夫していくことで、子どもたちがしっかりボールをけったり、追いかけてたりして体をたくさん動かすという、ボール運動の特性そのものを楽しさを感じていける、と考えられる。

B 技術の習得状況

本学級の子どもたちは、1学期に「タグラグビー」を経験している。子どもたちにとってボールを前に投げられないという、初めて体験する技術が必要ではあったが、コートを精一杯走ってトライしたり、タグを取るために体を低く構えたりすることは単元の最後まで子ども達の意欲を掻き立てることにつながり、自然にチームで動きの練習をしていく姿も見られた。

また、教師の提示した簡単なルールをもとに、クラスでもっと楽しいゲームをするためのルールづくりも経験している。

ボールをける力には個人差があり、静止しているボールはけれども動いているボールにはなかなか対応しきれず、追いかけることが精一杯の子が多い。

そこで、今回のコーンサッカーの学習では、タグラグビーで経験したルールづくりや作戦づくりを生かして、教師が具体的な支援をしていくことで、より楽しいゲームを進めていく力を深めていけるのでは、と考える。

ボールをける力はすぐにはつけることはできないが、場作りが早く終わった時やパワーアップタイムでのチーム練習などの活用で少しでも自信をつけさせていきたい。

C 学びに関する学習経験の状況

本学級の子どもたちは、1学期のタグラグビーで1単位時間内で「ゲーム1→パワーアップタイム→ゲーム2」という進め方を経験している。役割分担を決めての準備や後片付け、セルフジャッジの仕方なども経験しているが、自分から手を挙げて自己申告することより、相手チームのルール違反に反応することが多かった。めあて2で取り入れたパワーアップタイムでは、時間を追うごとに話し合いの中身が濃くなってきていたが、チームによってはまだ十分活用できているとは言えない。また、学習カードは、チームのめあてだけを書かせ、個人については学習後の感想を書くようにしていたので、まだ自分がチームのためにどんなことをしていけばいいのかがわかっていない子もいた。

そこで、今回の学習では、パワーアップタイムをもっと有効に使っていくような手立てをとったり、個人のめあての持たせ方を工夫したりしていくことが効果的であると考えられる。

3 学習を進めるにあたって

(1) めざす子どもの姿

- 進んでコーンサッカーに楽しく取り組んだり、役割分担をして練習やゲームを行ったりして、安全に運動を楽しむことができる。(関心・意欲・態度)
- ボールを追いかけ、足でけて友達にパスしたり、相手ゴールをねらってシュートしたりすることができる。(技能)
- 簡単なルールを元に、よりゲームを楽しむためのルールを考えたり、工夫したりすることができる。(学び方)
- めあて1でつかんだ自分のチームの力に合った作戦を考えたり、工夫したりすることができる。(学び方)
- いろいろな友達にパスを回したり、声をかけあったりしてコーンサッカーをすることができる。(友達との関わり)

(2) 活動内容の工夫

- 思いや願い・課題を見つける
 - ・ 1時目に、ボールの扱い方やけり方に慣れるために、練習の時間を設定する。
 - ・ めあて1では簡単なルールを提示し、総当たり戦をしていく度にクラスで話し合っ、ルールを工夫していくことで、一人一人の願いを取り入れていくようにする。

〈最初のルール〉

攻めと守りのルール

- ・ ゲームはセンターラインから2メートル離れてから始める。
- ・ 手を使わず、足でける。
- ・ ゴールエリアに入れるにはキーパーだけ。

〈考えられそうなルール〉

攻めと守りのルール

- ・ エンドラインからボールが出たら、必ずキーパーのボールから始める。
- ・ みんながシュートしたらボーナス得点ももらえる。

- ・ めあて1での学習のまとめでは総当たり戦の振り返りをしっかりさせ、自分たちのチームの力を把握させていくようにする。

○ 自分のよさをのばす

- ・ めあて2で対抗戦を組むことで、めあて1の総当たり戦で把握した自分たちのチームの力やよさを生かした作戦を立て、工夫しながらゲームを進めることができるようにする。
- ・ 対抗戦では、ゲーム1とゲーム2の間にパワーアップタイムを設定し、ゲームのふり返りをしたり、作戦をより工夫することで、自分や友達の頑張りを認めることができるようにする。

○ 自分のよさを振り返る

- ・ ゲーム2が終わったら、リーダーを中心にその日のゲームについてふり返りをするこ、とでチームのうまくいったことや自分の頑張りを確認できるようにする。
- ・ 毎時間のまとめの時間では発表する視点を提示していくことで、自分や友だち、チームの頑張りが交流ボードに増えていくようにする。
- ・ 交流ボードは教室に掲示し、常に子どもたちが目にするこ、とで自分やチーム、友だちの頑張りを認めていけるようにする。

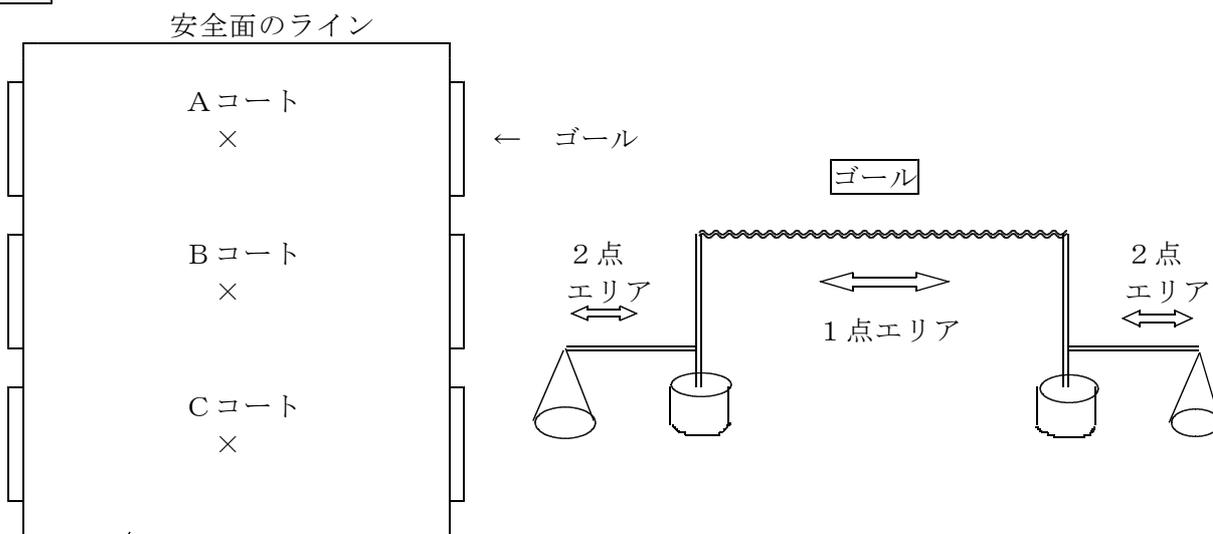
(3) 場や教具の工夫

○ 思いや願い・課題を見つける

- ・ 簡単なルールを提示することで子どもたちがより楽しいゲームを進めるためのルールを工夫していけるようにする。
- ・ 狭い運動場でも子どもたちの活動量を確保し、ゲームを止めることが少なくすむようにサイドラインを設けないコートをつくる。
- ・ めあて1では、キーパーを全員が経験していくこ、とで、自分たちの力をつかんだり、課題を見つけたりすることができるようにする。

- ・ 足でボールをける力や走る力などを考慮してグルーピングを行う。

コート



- 自分のよさをのばす
 - ・ キーパーを含めて5人のメンバーでゲームをすることで、よりボールをけったりシュートしたりする機会を増やせるようにする。
 - ・ めあて2ではシュートをした子がキーパーを交代していくことで、できるだけ全員がシュートする機会を増やしていく。
 - ・ ゲームを通して見つけた自分や友たちのよさを交流ボードに記入していくことで、互いのよさに目を向け、認め、高め合っていくことができるようにする。
 - ・ パワーアップタイムでは作戦ボードを活用して作戦を変えたり、工夫したり、動きの練習をしたりすることができるようにする。
 - ・ 全員がシュートしたときはボーナス点を加えることで、チームの団結力を高めたり、作戦をより工夫していこうと考えていくことができるようにする。
 - ・ パワーアップタイムをより活性化するために、なかなか作戦を思いつかないときの「お助けカード」を用意する。
- 自分のよさを振り返る
 - ・ 交流ボードを教室に掲示することで、毎時間の振り返りをしたり、自分や友だちのよさを認め、互いの考えを広めていくことができるようにする。
- (4) 学習カードの工夫
 - チームカード
 - ・ 作戦（めあて）を書きやすい項目を設け、チームで十分話し合うことができるようにする。
 - 個人カード
 - ・ めあて1とめあて2での自己評価の項目を変えることで、それぞれの学習過程で子ども達に意識させたいことを焦点化できるようにする。

4 学習のねらいとみちすじ

(1) 学習のねらい

チームで力を合わせ、攻め方・守り方を工夫したり、作戦を考えたりしてコーンサッカーを楽しむ。

(2) 学習のみちすじ

めあて1 簡単なルールに慣れたり、考えたりしながらいろいろなチームとコーンサッカーの総当たり戦を楽しもう。

めあて2 チームにあった作戦を考えたり、工夫したりして、コーンサッカーの対抗戦を楽しもう。

5 学習と指導の計画 (全8時間)

配時	1	2	3	4	5	6 (本時)	7	8																							
めざす姿	○ 友達と協力して、準備と後片付けをしたり、学習の進め方を理解したりしながら、活動している。	○ ルールを知ったり、必要に応じてルールを考えることができる。 ○ ボールの扱い方や動き方、キーパーのやり方に慣れようとしている。 ○ 総当たり戦を通して、自分たちのチームの力を知り、ゲームに生かそうとしている			○ 簡単な作戦を考えながら、ゲームに生かすことができる。 ○ チームに合った練習を取り入れて、チームの力を高めようとしている。 ○ 相手チームに合わせて作戦を考えたり、工夫したりしている。																										
5	1 友立ちと力を合わせて準備をする。 ○ 場の作り方、用具の準備について知る。 ※ グループで協力して準備できているか、声かけをして、すばい準備ができるようにする。	1 友達と力を合わせて学習の準備をし、今日のめあてについて知る。 ○ グループで協力して場作りをする。 ※ 役割分担をして、スムーズに準備ができるようにする。 2 コーンサッカーの総当たり戦をする。			1 友達と力を合わせて学習の準備をし、今日のめあてについて確認する。 ○ グループで協力して場作りをする。 ※ 役割分担をして、スムーズに準備ができるようにする。 2 コーンサッカーの対抗戦をする。																										
15	2 ボールをける練習をする。 ○ 簡単なルールを決めてシュートゲームをする。 ※ 約束を守って活動できるようにする。	○ 3コートで毎時間、2ゲームずつ行う。 ※ 1ゲーム(4分-1分-4分)で移動する時間とパワーアップタイムを含めて、5分間時間をとる。			○ ゲーム1をする。(5分-1分-5分)。 ※ いい動きや作戦を意識している姿を賞賛したり、うまくいかなかった場合は励ましの言葉をかけたりしていく。 ○ パワーアップタイムをする。(6分) ※ ゲーム1を振り返っての話し合いになっているか、ゲーム2に話し合いを生かそうとしているか、各チームを回って声かけをしていく。 ※ 必要に応じてチーム練習を取り入れていくようアドバイスする。 ○ ゲーム2をする。(5分-1分-5分) ※ パワーアップタイムでの話し合いやチーム練習を生かした動きを賞賛する。																										
25		<p style="text-align: center;">〈総当たり戦〉</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>コート</th> <th>1/5</th> <th>2/5</th> <th>3/5</th> <th>4/5</th> <th>5/5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>1-2</td> <td>1-4</td> <td>4-6</td> <td>3-5</td> <td>2-6</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>3-4</td> <td>2-5</td> <td>2-3</td> <td>1-6</td> <td>4-5</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>5-6</td> <td>3-6</td> <td>1-5</td> <td>2-4</td> <td>1-3</td> </tr> </tbody> </table>	コート	1/5	2/5	3/5	4/5	5/5	A	1-2	1-4	4-6	3-5	2-6	B	3-4	2-5	2-3	1-6	4-5	C	5-6	3-6	1-5	2-4	1-3					
コート	1/5	2/5	3/5	4/5	5/5																										
A	1-2	1-4	4-6	3-5	2-6																										
B	3-4	2-5	2-3	1-6	4-5																										
C	5-6	3-6	1-5	2-4	1-3																										
35	3 学習のまとめと後片づけをする。 ○ ボールをけた時やシュートした時の感想を発表をする。 ○ これからの学習の計画について知る。 ○ 友達と協力して、後片付けをする。 ※ 手際よく、後片付けができるようにする。	3 学習のまとめと後片づけをする。 ○ 学習カードに今日のゲームについて振り返る。 ○ ルールについて話し合う。 ※ チームや友達の頑張りについても発表させていく。 ○ 協力して後片付けをする。 ※ 手際よく後片付けをしていっているか、声かけをしていく。			3 学習のまとめと後片付けをする。 ○ 学習カードにチームでゲームのふり返りを話し合い、記録する。 ※ 自分たちが考えた作戦はどうだったか、ひとりひとりはどう動いたか、チームや友達の頑張りなどについて話し合わせる。 ○ 協力して後片付けをする。 ※ 手際よく後片付けをしていっているか、声かけをしていく。																										