

体育科学習指導案

東広島市立板城小学校
教諭 長 沖 優

- 1 日時・場所 平成24年6月27日(水) 体育館
- 2 学 年 第3学年(男子23人, 女子17人, 計40人)
- 3 単 元 名 コーンハンドボール(E ゲーム A ゴール型ゲーム)
- 4 単元について

○ 単元観

中学年のゲーム「領域」は、攻防の特徴から、「ゴール型ゲーム」「ネット型ゲーム」「ベースボール型ゲーム」の三つの型に分けられており、主にチーム同士で競い合い、チームの仲間と力を合わせて競争することで楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

平成20年に改訂された小学校学習指導要領において「ゴール型ゲーム」は、「基本的なボール操作や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」と示されており、身に付けさせるべき技能として、従来の「ボール操作」に加え、「ボールを持たないときの動き」で構成されている。

本単元で行うコーンハンドボールは、コート内で攻守が入り交じり、ボールを手で操作したり、空いている場所に素早く動いたりして攻防を組み立て、ゴールにシュートをしながら一定時間内に得点を競い合うゲームである。簡単なボール操作でゲームを行うことができ、「ボールを持たないときの動き」に意識を向けやすいゲームである。

○ 児童観

本学級は体を動かすこと、体を動かして遊ぶことが好きな児童は、40人中35人である。休み時間の様子を見ていると男子はサッカーやフットベースボール、女子はブランコや鬼ごっこなどをして遊んでいる。一方で、校舎内で過ごすことが多い児童も9人程度いる。

児童は、前学年までの学習において、的に向かってボールを投げたり蹴ったりする目的のボール遊びや、攻めと守りを交代しながらボールを投げたり蹴ったりするボール投げゲームやボール蹴りゲームを行ってきている。これらのゲームでは、男子を中心として意欲的に学習が行われてきた。一方で、女子の中には「上手な人ばかりボールに触り、自分は全くボールに触れない。」「どこに動くとういかわからない。」などの問題点を挙げる児童がいた。

○ 指導観

低学年におけるボールゲームは、「ボール操作」が学習の中心であり、「ボールを持たないときの動き」を具体的に学習することは、本単元が初めてである。

全ての児童が積極的に楽しくゲームに参加することができるようにするため、指導に当たっては、「ボール操作」の技能だけでなく、ゲーム中においてボールに触れている時間よりもはるかに長い「ボールを持たないときの動き」の技能の習得が重要であると考え。そこで、本単元では、「ボールを持たないときの動き」に重点を置いて学習を進めていく。そのための指導方法として、ゲームの人数や規則、用具の工夫とICTの活用を行う。

- ・ゲームの人数や規則、用具の工夫について

(ゲームの人数)

守備者のいない場所を見つけて移動する動きがゲームの中で頻繁に表れるように、人数を攻撃側三人、守備側二人とする。

(規則)

比較的簡単なボール操作で「ボールを持たないときの動き」に意識が向きやすいように、ドリブ

ルは行わず、パスのみの攻撃とする。

(用具)

ボールゲームが苦手な児童にとって安心して取り組むことができるよう、スポンジボールを使用する。

・ICTの活用について

児童に、ボールを持っていないときにどこにどのように動くかといふ手本となる動きをイメージさせたり、自分の動きを視覚的に捉え、空いている空間に移動するように動きを修正させたりするためには、ICTを活用することが有効であると考えられる。そこで、次の3点についてICTを活用することにする。

①ボールを持たないときの手本となる動きが分かる視覚教材（動画）の活用

教師による「ボールを持たないときの動き」に関する模範演技に、文字による説明を入れた視覚教材（動画）を単元の前半で活用する。着目させたい場面で一時的停止やスロー再生等を行い、教師の解説と合わせて活用することで、児童にどのような動きをすればよいかを理解させたり、考えさせたりする。このことによって児童が、「ボールを持たないときの動き」に取り組むことができるようになる。

②フラッシュ型教材の活用

コート上に選手（相手、味方）、ボール、空いている空間等を図示し、これらを手がかりに、ボールを持たないときにどの場所へ動けばよいかを答えていくフラッシュ教材を単元中頃で活用する。この教材は、相手や味方の位置を変化させ、様々な状況で「ボールを持たないときの動き」を予測させるものである。このことによって、児童がゲームにおいて考えながら活動することができるようにする。

③ビデオの活用

運動を定着させるためには、自分の動きが目標とする動きと比べてどうであったかを視覚的に振り返らせながら動きを修正させていくことが重要であると考えられる。そこで、自分たちのゲームでの動きを撮影したビデオを視聴し、空いている空間に動くことができたかどうかを振り返らせることを通して、「ボールを持たないときの動き」を定着させる。ビデオは、「ボールを持たないときの動き」が理解できているかを確かめさせるために、単元の中頃で活用する。また、これまでに身に付けた動きを実際のゲームにおいて発揮させ、「ボールを持たないときの動き」を定着させるために、単元後半でも活用する。

5 単元の目標

- ゲームに進んで取り組み、規則を守り仲よく運動したり、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。 【運動への関心・意欲・態度】
- 規則を工夫したり、ゴール型ゲームに応じた簡単な作戦を立てたりすることができるようにする。 【運動についての思考・判断】
- 基本的なボール操作やボールを持たないときの動きによって、易しいゲームを行うことができるようにする。 【運動の技能】

6 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none">・規則を守り、友達と励まし合っていて練習やゲームをしようとしていたり、勝敗の結果を受け入れようとしていたりしている。・ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめながら、友達と協力してゲームに進んで取り組もうとしている。	<ul style="list-style-type: none">・コーンハンドボールのゲームの行い方を知るとともに、易しいゲームを行うためのゲームの規則を選んでいく。・ゲームの型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。	<ul style="list-style-type: none">・パスやシュートをしたり（ボール操作）、守備者がいない場所に移動したり（ボールを持たないときの動き）することができる。

7 指導と評価の計画（全7時間）

次	時	学習内容	評価				ICT の活用
			関	思	技	評価規準（評価方法）	
一	1	<p>オリエンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習の進め方，基本の規則，準備や片付けの仕方等について知る。 ・試しのゲームを行う。 ・身に付ける動きについて知り，学習の見通しをもつ。 	○			<p>場や用具の使い方等安全を確かめながら，友達と協力してゲームに進んで取り組もうとしている。</p> <p>（観察・振り返りカード）</p>	
二	2	<p>技能を身に付け，簡単なゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリルゲーム（パス，シュートゲーム）を行う。 ・チーム内でメインゲームを行う。① ・ボールを持たないときの動きについて知る。 ・チーム内でメインゲームを行う。② 	○		◎	<p>場や用具の使い方等安全を確かめながら，友達と協力してゲームに進んで取り組もうとしている。</p> <p>（観察・振り返りカード）</p> <p>味方にパスを出したり，ゴールにシュートをしたりすることができる。</p> <p>（観察・振り返りカード）</p>	<p>ボールを持たないときの手本となる動きが分かる視覚教材</p> <p>（動画）</p>
	3	<p>技能を身に付け，簡単なゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリルゲーム（パス&ランゲーム）を行う。 ・ボールを持たないときの動きをフラッシュ型教材で練習する。 ・タスクゲーム（トライアングルパスゲーム）を行う。 ・チーム内でメインゲームを行う。① ・ビデオで撮影したゲームの様子を振り返り，ボールを持たないときの動き方について話し合う。 ・チーム内でメインゲームを行う。② 			○	<p>守備者がいない場所に移動することができる。</p> <p>（観察・振り返りカード）</p>	<p>フラッシュ型教材</p> <p>ビデオ（撮影・視聴）</p>
	4	<p>技能を身に付け，みんなが楽しくゲームを行うための規則を選びながら，簡単なゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリルゲーム（パス&ランゲーム）を行う。 ・ボールを持たないときの動きをフラッシュ型教材で練習する。 ・タスクゲーム（トライアングルパスゲーム）を行う。 ・チーム内でメインゲームを行う。① ・みんなが楽しくゲームを行うための規則について話し合う。 ・チーム内でメインゲームを行う。② 		◎	○	<p>コーンハンドボールのゲームの行い方を知るとともに，易しいゲームを行うためのゲームの規則を選んでいる。</p> <p>（観察・振り返りカード）</p> <p>パスやシュートをしたり，守備者がいない場所に移動したりすることができる。</p> <p>（観察・振り返りカード）</p>	<p>フラッシュ型教材</p>

	5	<p>簡単な作戦を立ててゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリルゲーム（ランニングパス、パス&シュートゲーム）を行う。 ・タスクゲーム（サークルパスゲーム）を行う。 ・簡単な作戦を立てる。 ・チーム間でメインゲームを行う。 ・チームごとにゲームを振り返る。 	◎	○	<p>規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしようとしたり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。</p> <p>（観察・振り返りカード）</p> <p>ゲームの型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>（観察・振り返りカード）</p>	
三	6	<p>簡単な作戦を立ててゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリルゲーム（ランニングパス、パス&シュートゲーム）を行う。 ・タスクゲーム（サークルパスゲーム）を行う。 ・簡単な作戦を立てて、チーム間でメインゲームを行う。 ・ビデオで撮影したゲームの様子をチームごとに振り返り、作戦を立て直す。 ・新たな作戦で、チーム間でメインゲームを行う。 	◎	○	<p>ゲームの型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>（観察・振り返りカード）</p> <p>パスやシュートをしたり、守備者がいない場所に移動したりすることができる。</p> <p>（観察・振り返りカード）</p>	ビデオ （撮影・視聴）
四	7	<p>コーンハンドボール大会を開き、チーム対抗戦を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チーム対抗戦を行う。 ・コーンハンドボール全体の学習を振り返る。 	○	◎	<p>規則を守り、友達と励まし合ってゲームをしようとしたり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。</p> <p>（観察・振り返りカード）</p> <p>パスやシュートをしたり、守備者がいない場所に移動したりすることができる。</p> <p>（観察・振り返りカード）</p>	

8 本時の展開（3／7）

（1）本時の目標

ボールを持っていないときに、守備者がいない場所に移動することができる。

（2）観点別評価規準

守備者がいない場所に移動することができる。

（3）準備物

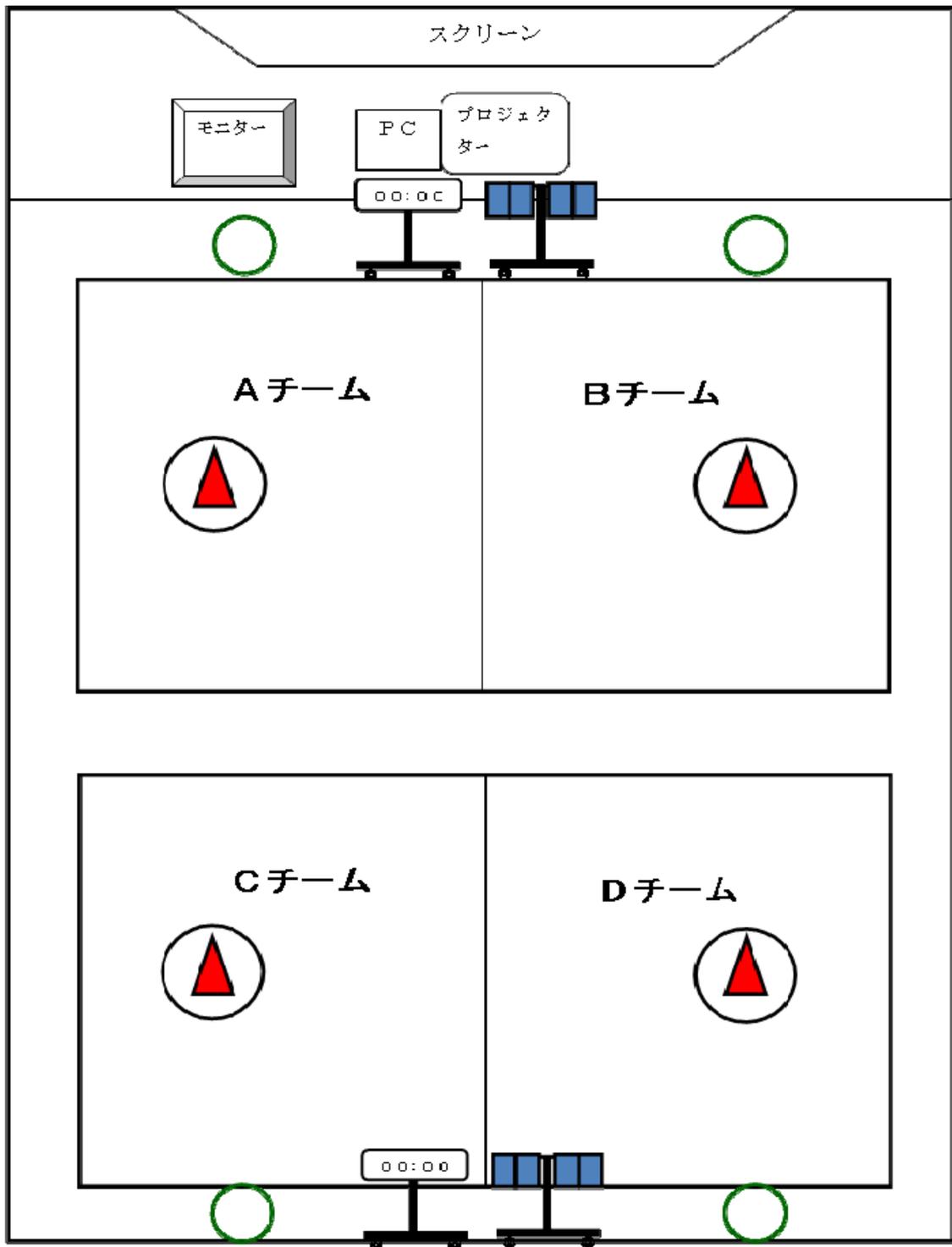
- ・パソコン
- ・プロジェクター
- ・デジタルビデオカメラ
- ・スクリーン
- ・コーン
- ・ボール
- ・タイマー
- ・CDデッキ
- ・CD
- ・移動黒板
- ・ビブス
- ・フープ

(4) 学習の展開

	学習活動	指導上の留意点 ◆努力を要する児童への手立て	評価規準	評価方法
導 入	1 準備運動をする。	<ul style="list-style-type: none"> 心と体をほぐすようにするために、音楽に合わせて体を動かすることができるようにする。 安全に素早く行うようにするために、グループで準備を行わせる。 分かりやすく説明するために、提示資料を活用する。 		
	2 用具の準備, 場作りをする。			
	3 ドリルゲームの行い方を知り, ドリルゲームをする。 ・パス&ランゲーム			
	4 「ボールを持たないときの動き」をフラッシュ型教材で練習する。			
		ICT活用のポイント① どこへ移動すればよいかを考えさせたり, なぜその場所に移動すればよいのかを説明させたりする。慣れてくると, 移動する場所を指差しで答えさせるようにし, 次々とスライドを進めていく。		
展 開	5 めあてを確認する。			
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ボールを持っていないとき, パスがもらえるように相手がいらないところへ動こう。 </div>			
	6 タスクゲームの行い方を知り, タスクゲームをする。 ・トライアングルパスゲーム (3対1)	<ul style="list-style-type: none"> 分かりやすく説明するために, 提示資料を活用する。 意欲を高めるために, パスの回数を記録できるようにする。 		
	7 チーム内でメインゲームを行う。(ビデオ撮影) ①A1 vs A2, C1 vs C2 ②B1 vs B2, D1 vs D2			
	8 ゲームの様子を振り返る。 (チームごとにビデオ視聴)			
9 「ボールを持たないときの動き」を意識して, もう一度チーム内でメインゲームを行う。 ①A1 vs A2, C1 vs C2 ②B1 vs B2, D1 vs D2				
		<ul style="list-style-type: none"> 「ボールを持たないときの動き」の理解を深めさせるために, 外で見ている児童が, ゲームを行っている児童に, どこへ動くかよいかを指示できるようにする。 	守備者がいない場所に移動することができる。	観察 振返り カード
		◆ヒントカードを提示し, どこへ動くかよいかを友達と一緒に考えることができるようにする。		

まとめ	10 学習を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> 一人一人の動きの高まりを見付け、称賛することを通して、次時への学習意欲を高める。 		
	11 用具の片付けをし、整理運動をする。	<ul style="list-style-type: none"> 安全に素早く片付けるために、グループで行わせる。 		

(5) 場の設定





コーンハンドボール学習カード

月 日

第3学年 組

チーム

◆対せんチーム

チーム

◆今日の作せん 図，線，ことばなどを使って書きましょう。



◆けっか

自分のチーム
□ 点

相手チーム
□ 点

◆ゲームのふりかえり（よかったところ，うまくいかなかったところ など）

Blank rounded rectangular box for writing reflections.