

第3学年 体育科学習指導案

本時の主張

児童の実態調査から、学級の児童にミニバス経験者がいないため、ポートボールの認識は低いですが、ゲーム（ボール運動領域）に対しての興味・関心は高く、楽しみにしている児童が多いことが分かった。また、既習のサッカーやハンドベースボールでは、初めて経験するボールの操作や運動のルールなどに対して、基本的な技能を身に付けたり、ルールに合わせてゲームを楽しんだりすることに時間を要した。しかし、多くの児童はゲームの中で、シュートが打てたり、得点を決めたりした時に楽しいと感じているため、「シュートをしたい」「得点を決めたい」という気持ちを強くもっている。そこで、ポートボールでも多くの児童にシュートの楽しさを感じさせたいと考えた。

このような実態を考慮して、本時では、児童が一番楽しさを感じているシュートに重点をおいてねらいを設定した。

（本時のねらい）簡単なドリブル、パスを用いながら、山なりシュートができるようになる。

このねらいから考える本時の市小研体育部の研究とのかかわりは以下の通りである。

「できる」・・・本時のメインゲームで山なりシュートができる。

「分かる」・・・ゴールマンがとりやすいシュートの仕方が分かる。

「楽しむ」・・・ゲームを楽しむ。

ポートボールでは、児童の基本的なボール操作の技能が十分に身に付いていないために、ドリブルしながら移動したり、意図的なパスをしたりすることが難しいと考える。その中でも、最も児童が困る場面が、シュートができない場面だろう。シュートは得点に直接関係し、運動を「楽しめる・楽しめない」に大きくかかわってくる技能である。本時では、初めてガードマンをつけてのゲームとなる。そこで、ドッジボールのような直線的な「投げる」シュートをしたり、ゴールマンの手の届かないところにシュートをしたりしては、得点につなげることはできない。児童は、「もっと得点を決めたい」「シュートができるようになりたい」という思いをもっているため、シュートを確実に決めたいというめあてをもつであろう。

そこで、次の2つの手だてを講じる

【手だて①】基本的な技能を身に付けるためのドリルゲームの工夫

【手だて②】シュートしやすい状況を保障するゲームの設定

この2つの手だてによって、児童は楽しみながらシュートの技能を身に付け、ゲームの中でもシュートが打てるようになり、ポートボールを楽しむことができるようになると思う。

1. 単元名 「ポートボール」（Eゲーム ア ゴール型ゲーム）

2. 本時のねらい（3／6）

- 簡単なドリブル、パスを用いながら、山なりシュートができるようになる。（技能）

3. 本時の構想

【手だて①】基本技能を身に付けるためのドリルゲームの工夫

ミニバス経験者は「0」という児童の実態から、運動の得意不得意はあっても、ポートボールは、全員が初めて経験する運動である。そこで、ボール操作の基本的な技能を楽しみながら身に付ける時間が大切になってくる。そのため、授業の前半は、ドリルゲームを用いて身に付けさせたい基本的な技能を練習する場を確保する。

児童は、「シュートをしたい」「得点を決めたい」という気持ちをもっている。だから、ゲームでボールを保持した時に、最初に考えるのは、「シュート」である。得点につながるためのシュートを身に付けることが、児童の欲求を満たすためのポイントになると考える。

しかし、今までに経験しているドッジボールの「投げる」動きでは、得点につながるための有効なシュートとは言えない。なぜならガードマンの有無次第で、シュートの様相は大きく変わってくるからである。そこで、最初は、ガードマンなしでドリブルシュートゲームを行い、2回目にガードマンをおいて同じゲームを行う。目の前にガードマンが登場することで、「今までの投げ方ではシュートすることができない」ここで、児童から困り感が出てくることをねらいたい。そして、何に困っているのか、どうしたら解決できるのか、児童の考えを聞き出しながら全体場で話し合い、本時のねらいとする山なりシュートの必要性に気付かせたい。

また、山なりシュートの練習のために、3回目のドリブルシュートゲームでは、ゴールマンにかごを持たせる。なぜなら、直線的なシュートではかごにボールを入れられないため、ボールをかごに入れようと意識するだけで、自然と山なりシュートになるからである。

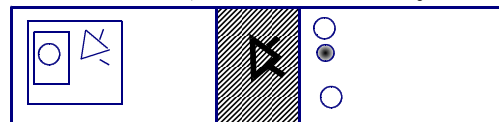
【手だて②】シュートしやすい状況を保障するゲームの設定

授業の前半の練習は、山なりシュートのよさに気付かせるために、ガードマンがいない場面という場面を区切ってドリルゲームをしている。そのため、山なりシュートとそれ以外のシュートのどちらを打てばよいのか分かっている状態でドリルゲームをしていた。しかし、後半のゲームでは、ガードマンの動きによってシュートの打ち方は変わってくる。そこで、後半のゲームでは、実際のゲームに近付けた状態で、前半に取り組んだシュートが打てるかどうか、試せる場が必要だと考えた。

いきなりゲームを行うと、シュートの前にディフェンスにカットされて終わってしまうことが予想される。後半のゲームでは、できるだけ多くの児童にシュートチャンスを与えるために、オフェンス優位のルールでゲームを行う。ゲームは2対1で行い、ディフェンスにグリットコートを用いる。オフェンスには、ディフェンスが動ける範囲を制限することでシュートしやすい状況を保障することになり、ディフェンスの範囲を突破できれば、あとはガードマンの動きを見てシュートをするだけになる。このように、前半のドリルゲームと似た場面を作ることができる。児童はどんなシュートがいいのか、落ち着いてシュートをすることができる。

(ア) 2対1の数的優位の状況をつくる。

(イ) ディフェンスにグリットコートを用いる。



4 本時の展開と評価

学習内容・活動	主な教師の働き掛け・児童の反応	指導の留意点と評価
○基本技能の習得(20分)	①ドリブルシュートゲーム1回目をしましょう。 <u>〈ガードマンなしのゲーム〉</u> ・相手に届くようにシュートを打とう。 ・早くシュートをしよう。 ・速いボールがいいな。	○チームごとに競い合いながら取り組ませることで、楽しく運動できるようにする。 ○ゴールマンの前まできたら、止まってシュートを打つようにさせる。 ○前時にどんなシュートを打ったか児童に発表させ、板書しておく。 ○2回目の感想を聞いて、違いを確認する。 ○児童から困ったことをひろいあげる。 ○板書しながら、児童の考えをまとめていく。
	②ガードマンの登場です。ガードマンをおいてドリブルシュートゲーム2回目をしましょう。 <u>〈ガードマンありのゲーム〉</u> ・ガードマンがいるとシュートがしづらい。 ・ガードマンにとられた。 ・ガードマンの手の上の方にシュートをしてみよう。	
	ガードマンがいる時は、どんなシュートがいいのでしょうか。	

	<ul style="list-style-type: none"> ・とられないように、高い所にボールを投げる。 ・ガードマンの手の隙間をねらって投げる。 ・ガードマンが手を挙げる前にすぐ投げる。 ・ガードマンの手の上を通るように投げる。 ・ふわっとしたボールを投げる <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ゴールマンにも、どんなボールがとりやすいか聞いてみましょう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・強いボールはとれない。 ・変な所にきたのは、とれない。 ・優しいボールやふわっとしたボールがいい。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ガードマンがいる時は、ゴールマンの手の上を通るような山なりシュートがいいですね。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ③山なりシュートの練習をします。ゴールマンが持っているかごに、ボールを入れるドリブルシュートゲーム3回目をしましょう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・やっぱりボールが真っ直ぐ投げると入らないな。 ・上の方に投げればいいな。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ゴールマンにも捕りやすかったボールはどんなボールだったか聞く。 ○全員で山なりシュートの確認をし、イメージを共有する。 ○山なりシュートを全員に体感させる。 ○ゴールマンにかごを持たせ、シューターに、玉入れを想起させる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 【評価】(思考・判断) ゴールマンがとりやすいシュートの仕方が分かる。 (観察・発言) </div>
○身に付けたシュートを使ってゲームを楽しむ (20分)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 2 (ゴールマン含まない)対1 (ガードマンを含まない)のゲームをしましょう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・2分間×2×2試合 (対戦チームを変えて) ・得点を決めるぞ。 ・ガードマンがいるときは、山なりシュートがいいね。 	<ul style="list-style-type: none"> ○数的優位の状況をつくる。 ○グリットコートを用いる。 ○ゴールマンは交代制にする。 ○トラベリングやファールなどは、明らかな場合のみとする。 ○攻守切り替えのあるゲーム。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 【評価】(技能) 山なりシュートができる。 (観察) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 【評価】(態度) チームの中で積極的に声を出し、ゲームに取り組んでいる。 (観察) </div>
○学習の振り返り(5分)	<ul style="list-style-type: none"> ◎「ゴールマンがとりやすいシュートが分かりましたか」 ◎「ゴールマンがとりやすいシュートは、どんなシュートですか」 ◎「山なりシュートが打てましたか」 <ul style="list-style-type: none"> ・ガードマンがいるときは、山なりシュートがいい。 ・ゲームで山なりシュートを打つことができてよかった。 	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードを使って振り返りをする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 【評価】(思考・判断) ゴールマンがとりやすいシュートの仕方が分かる。 (カード) </div>