

### 第3学年2組 体育科学習指導案

令和 2年 12月 11日 (金)  
授業者 荒金 圭太

#### 1 単元名 みんなで開こう淀江カップ!! (ラインサッカー)

#### 2 授業づくりの構想

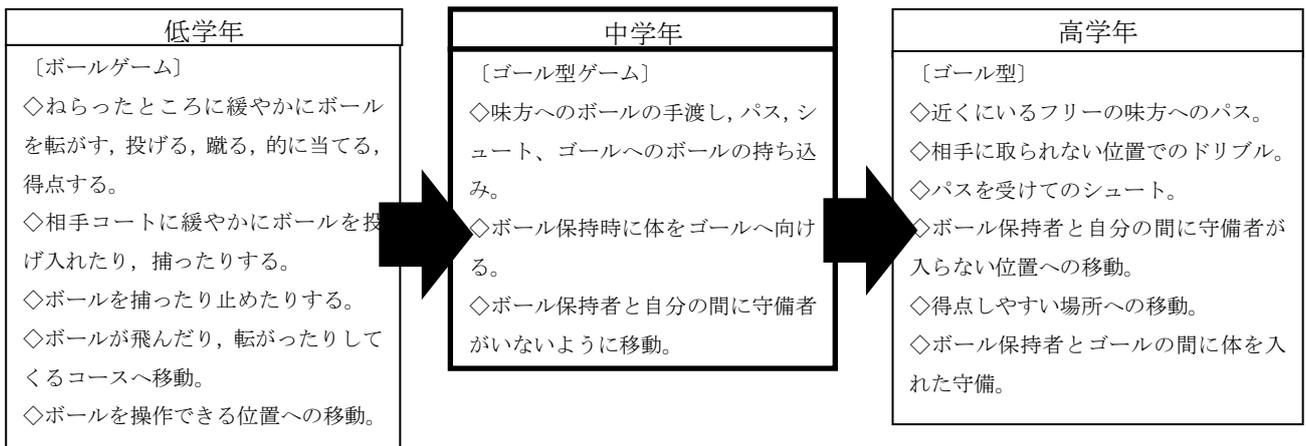
##### (1) 運動の持つ特性

- ゲーム領域は、規則を工夫したり作戦を選んだり、集団対集団で友達と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びに触れることができる運動である。
- 低学年のゲームの学習を踏まえ、中学年では、ゲームの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、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し、高学年のボール運動の学習につなげていくことが求められる。
- 運動を楽しく行うために、自己の課題を見つけ、その解決のための活動を工夫するとともに、規則を守り誰とでも仲良く運動したり、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などをできるようにすることが大切である。

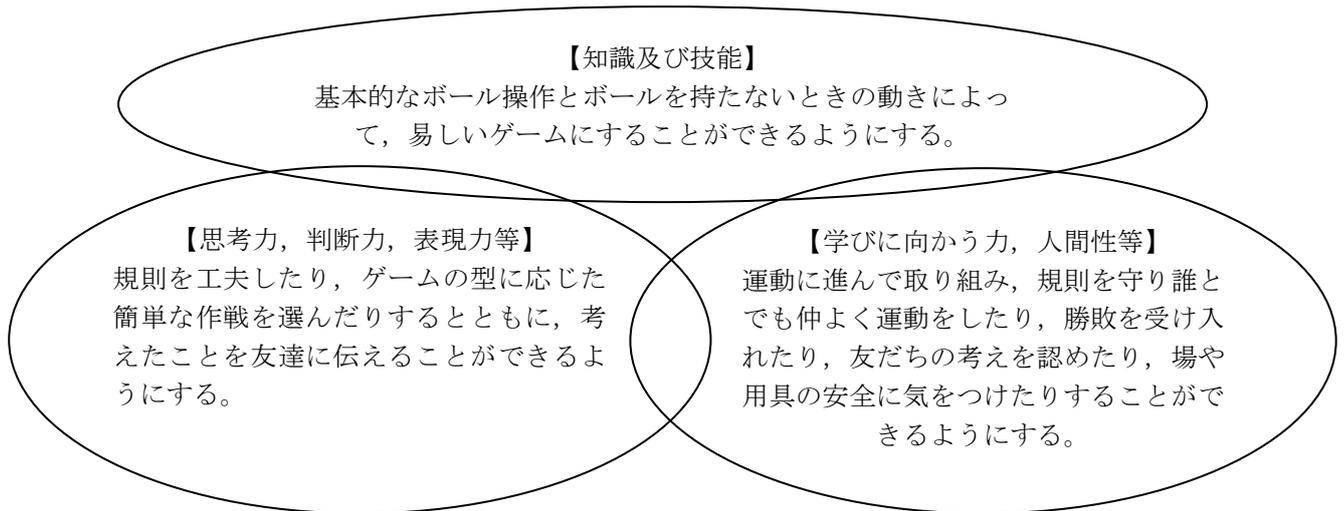
##### (2) 児童の実態

- 本校の3年2組(27名)は、運動が好きなお子が多く、休み時間になると校庭や体育館などで活発に体を動かしている姿がある。しかし、休み時間のサッカーの様子を見ると、しているのは男子だけで女子の姿は見られない。
- 苦手な子の意見は、「ボールが怖い。」「狙ったところに蹴ることができない。」「上手い人ばかり蹴って、おもしろくない。」「ぶつかったりするのが怖い。」などが挙がった。
- よくする子とまったくしない子の二極化していることから、苦手な子でも積極的に取り組むことができる支援が必要である。

##### (3) 運動(学習内容)の系統性



(4) 単元の目標



(5) 学びへの働きかけ（指導の意図）

- 単元構成の工夫
  - ・単元の前半は基本的なボール操作を練習する時間を多く設定し、苦手な子もできることが実感できるようにし、自信がつけられるようにしたい。後半はボールを持たないときの動きを考える機会を設定し、易しいゲームに繋げていきたい。
  - ・毎時間の導入場面では、サーキット運動を取り入れ、基本的なボール操作の習得を目指すとともに、自身の成長を実感できるようにする。
- 用具・場の設定
  - ・新聞紙を丸めたボールを使用し、ボールに対して恐怖心を持っている子も活動が安心して行えるようになる。また、ボール操作も易しくなるので、積極的に活動に取り組めるようにしていきたい。
  - ・単元後半のグリッドゲームでは、攻めと守りの場所を決めることで、身体接触が恐く、積極的にゲームに参加できない子でも、取り組みやすいようにする。
- ルールの工夫
  - ・得点の楽しさを味わえるように、守備より攻撃を多くし、数的優位の場面を設定するとともに、パスが受け取りやすいように左右に動きながら受ける意識をもてるようにする。
- 言語活動の充実
  - ・グループの中で、相手の姿を見てアドバイスや賞賛の声が多く出るようにしたい。そのために、「どんなところに気をつけるのか。」「どんな声かけがうれしいのか。」などを、指導者が全体の場

(6) 「する・みる・支える・知る」の視点での授業作り

『する』

- ・ボール操作やボールを持たないときの動きの質を高めながら、よりよい動きになるように追求する姿を目指す。

『みる』

- ・互いの頑張りを、グループや全体で賞賛したり、共有したりする。

『支える』

- ・友達の回数を数えることや動きや考え方へのアドバイスを積極的にする姿を目指す。

『知る』

- ・友達と力を合わせて攻めたり、守ったりする楽しさや喜びに気付く。

「目指す未来像」

スポーツに関心を持ち、体を動かすことを楽しみ、関わりをもとめようとする。

(7) 単元の流れ及び評価の計画

	1	2	3	4	5	6	7 (本時)	8	
主なねらい	学習の仕方を知ろう。	基本的なボール操作を身につけよう。			ボールを持たないときの動きや作戦を工夫して、ゲームをしよう。			大会を開こう。	
核となる学習内容	・進め方 ・ねらい ・ウォーミングアップ	・ボールタッチ ・しっぽとり ・ドリブル ・スピードパスゲーム			・ボールタッチ ・スピードパスゲーム ・ドリブル通りぬけゲーム ・グリッドゲーム			・グリッドゲーム	
学習活動（【わかる・できる・ためす】／【いかす・チャレンジする】）	・ウォーミングアップ ・オリエンテーション	<b>サーキット</b> ・ボールタッチ ・しっぽとり ・ドリブル			<b>サーキット</b> ・ボールタッチ ・スピードパスゲーム				
		・場の設定      ・前時の学習を振り返る。							
		スピード パスゲーム	ドリブル 通り抜け ゲーム	スピード パスゲーム	ドリブル 通り抜け ゲーム	グリッドゲーム		淀江 カップ	
		学習の振り返り				グリッドゲーム (ハーフ)			
評価の計画	知・技		①	③		②			
	思・判・表	③			①		②		
	主	⑤	①		④		③	②	

具体的な評価基準	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	①ラインサッカーを基にした易しいゲームの行い方を知っている。 ②基本的なボール操作とボールを持たないときの動きをすることができる。 ③コート内で攻守入り交じって、ボールを足でシュートしたり、空いている場所に素早く動いたりするなどの易しいゲームをすることができる。	①規則を工夫している。 ②ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んでいる。 ③課題の解決のために考えたことを友達に伝えている。	①易しいゲームに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り誰とでも仲よく運動をしようとしている。 ③勝敗を受け入れようとしている。 ④友達の考えを認めようとしている。 ⑤場や用具の安全に気を付けている。

3 本時の学習 (7/8)

- (1) 本時の目標
- ・空いている場所を見つけて、素早く動くことができる。【知識及び技能】
  - ・敵地を進むための簡単な作戦を立てることができる。【思考力、判断力、表現力等】
  - ・ゲームや練習でお互いの動きを見合ったり、話し合ったりしてよさや課題を伝え合う。【学びに向かう力、人間性等】
- (2) 準備 サッカーボール ライン引き コーン ふり返り板 ストップウォッチ
- (3) 展開

学習活動	児童のつぶやき	言葉かけ・教え合い	核となる言葉かけ	教師の支援 (○, 吹き出し) と評価★
<p>1 ウォーミングアップをする。(10分)</p> <p>【ボール操作につながる動き】</p> <p>ボールタッチ</p>  <p>スピードパスゲーム</p>	<p>多くタッチできないな。(支)</p> <p>軽くタッチするといいよ。</p> <p>見てないときに蹴るといいな。</p> <p>どうやったら、とられないかな。</p>	<p>言葉かけ・教え合い</p>	<p>核となる言葉かけ</p>	<p>○掲示物を使い、本時の活動について説明し、学習の見通しを持たせる。</p> <p>○グリッドゲームにつながるよう、立ち位置や動きについて考えさせるような声かけをする。</p>
<p>2 前時の学習を振り返り、本時のめあてを確認する。(5分)</p>	<p>パスが繋がらないのってどんなとき?</p> <p>敵が前にいる。</p> <p>蹴るのが弱いとき。</p> <p>動きが読まれているとき。</p>			
<p>チームで作戦を工夫してゲームをしよう。</p>				
<p>3 作戦タイム</p> <p>4 グリッドゲーム (前半)</p> 	<p>守備と重ならないところに動くといいよ。(する)</p> <p>うまく邪魔できてるよ。(見)</p>	<p>どう動けばパスがもらいやすいかな。</p> <p>声を掛け合うのが大事だね。</p>		<p>○攻めるために、守るために、どう工夫すれば質が高まるのか考える視点を与える声かけをする。(人数・声かけ・立ち位置等)</p> <p>○アドバイスしたり、励ましの声かけをしたりしている児童や意欲的に運動に取り組んでいる児童を賞賛する。</p>
<p>5 作戦タイム</p>	<p>味方に動いてもらうとパスがしやすい。(知)</p> <p>後半は左右に動いてパスをもらってみて。(支)</p> <p>味方の数が多いとパスが通るね (知)</p>	<p>作戦や友だちの姿で、前半で良かったこと、後半でやってみたいことは何だろう。</p>		<p>★敵地を進むための作戦を協力して立てたり、聞いたりしている。【思考・判断・表現】</p>
<p>6 グリッドゲーム (後半)</p> <p>7 ふり返りタイム</p> <p>・ふり返り板をもとに、自分や友だちができるようになったことを話し合い、ふり返りカードに記入。</p>	<p>敵の動きを見て、パスをもらうと良いのがわかった。</p> <p>友だちと声をかけあうと守りやすかった。</p> <p>もっとたくさん点を決めたいな。</p>	<p>いろいろな作戦を考えることができたね。</p>		<p>○どんな作戦の工夫をしたのか、なぜ上手くいったのか、なぜ上手くいかなかったのかをチーム内で考えさせるように促す。</p> <p>○次時のめあてを確認する。</p>



