第３学年体育科学習指導案

平成２５年7月4日 (木)5校時１３：４５～１４：３０
中央区立久松小学校　　体育館
第　３　学年　２　組　　計３２名
指　導　者　担　任　　伊　藤　　幸　恵
体育指導補助員　　大　西　　真　平

研究主題　　***豊かな心と健やかな体の育成***

－　自分やみんなを大切にする児童を目指して　－

1　単元名　　ゴール型ゲーム「スリーサークルボール」（ボール運動系）

2　単元のねらい

技　能	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ができる。
態　度	運動に進んで取り組むことができる。規則を守り仲よく運動をすることができる。場や用具の安全に気を付けることができる。友達とよりよい関わりをもつことができる。
思考・判断	規則を工夫したり、簡単な作戦を立てたりすることができる。

3　運動の特性　ゴール型ゲーム「スリーサークルボール」

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、ゴールをしながら一定時間内に得点を競い合う運動である。

中学年では、まだ攻守の入れ替えなどの経験が浅いため、簡単なボール操作で行える、比較的少人数で行える、児童が取り組みやすいように工夫した易しいゲームで学習が進められる必要がある。味方にパスを出したりボールを適切に保持したりしながら得点すること、ゲームを楽しむための簡単な作戦を立てることができるようにすることが必要となる。

上記のことを受けて、第４学年で予定しているハンドボールや高学年や中学校でも必要な動きにつながると考えられる「スリーサークルボール」を取り入れ、運動の特性を児童が楽しみながら身に付けられるようにしたいと考える。

4　児童の実態

男女仲のよいクラスである。個人差はあるものの、男子よりも女子の方が活発で運動能力もよい。鉄棒の前転、後転、グライダーなどの技は男子でできる児童はいない。休み時間の様子を見ていると、声をかけ合ってドッジボールや、鬼ごっこ系の遊びをして過ごしている児童が多い。ドッジボールでは、男子ばかりでなく、女子もゲームの中心になって活動している様子をよく見かける。ボール遊びに参加しない児童も「縄跳びチャレンジタイム」を意識して練習に励むなど体を動かして過ごしている児童が多い。

学級の人間関係については、個人差はあるが、穏やかな児童が多く、今何をすべきか考え、行動に移せる児童が多い。

それぞれ自分のやることはきちんとできるが集団での一人という自覚がまだまだ幼いところもある。また、慎重になるあまり失敗を恐れる様子も見られる。

今回、新しいボールゲームにチャレンジすることで、チームの中の一人という自覚と、積極的にチャレンジする気持ちを高めたい。

5　研究主題との関連

（１）めざす児童像

中学年のめざす児童像

・互いの違いを理解し、よさを認め合い、温かい関わりを大切にする子

・意欲をもって様々な活動に挑戦し、進んで体を動かす子

以上の児童像から、中学年分科会では体育科におけるめざす児童像を以下のように設定した。

体育科でめざす児童像

【心】互いの違いやよさを理解し、よりよい関わりができる子

【体】基本の動きを理解し、意欲的に体を動かして、様々な活動に挑戦しようとする子

（２）目指す児童像に迫るための手立て

【心】互いの違いやよさを理解し、よりよい関わりができる子

①小グループ活動（４名）の導入

仲間意識をもたせることや、同じ目標に向かって取り組もうという意識をもたせるために単元中、子ども同士がよりよい関わりができるように配慮した４人の小グループを編制し活動する。

②ハッピーワード・ハッピーアクションの導入

よりよい関わりができるようになるために、２年生のときから取り入れている友達への「よい言葉がけ」や、「友達を思いやる行動」を思い出させ、意識的に使っていく。

また、言われて嬉しかった気持ちや、一緒にできるようになったことなどを教師も認め、温かい雰囲気の中で活動ができるようにする。

さらに、ゲームの中での具体的な言葉かけができるように、教師が積極的に例示をし、児童それぞれが自信をもってアドバイスし合えるような雰囲気をつくる。

【体】基本の動きを理解し、意欲的に体を動かして、様々な活動に挑戦しようとする子

①ルール、ドリルゲーム、タスクゲームの工夫

ゴール型ゲームの経験はラインサッカーが中心であったため、手を使ってのゲーム展開はほとんどの児童の経験が浅い。よって、児童の実態に即しながらルールを設定し、児童が楽しみながらゲームに参加し、活動できるようにするために、ドリルゲーム、タスクゲームを取り入れる。メインゲームに入る前に、「相手に取りやすいパスをどう出したらよいか」や、「ボールを持っていないときにどう動けばよいのか」の気付きをより具体的に理解できるように教師からも積極的に声をかける。タスクゲームを楽しむことで自信をもって、メインゲームに臨めるようにしたい。

②具体的な動きの提示

基本となる具体的な動きを理解できるようにするために、学習カードや授業時に図や映像などの提示をする。また、指導補助員の師範などを取り入れ、イメージがもてるようにする

③学習カードの活用

活動への意欲を継続し、また、高めるために、友達や自分のよい点を振り返り、記録できるように学習カードを活用する。また、学級で認め合う場をもつようにする。

④場の工夫

運動量の確保を意識しながら、安全に、かつ効率的に活動ができるようにするために、場の工夫をする。スリーサークルゲームは大人でも少しのスペースでゲームができる活動である。３年生の児童の実態に合わせながら、ゴールやコートの設定をし、効果的にまた、楽

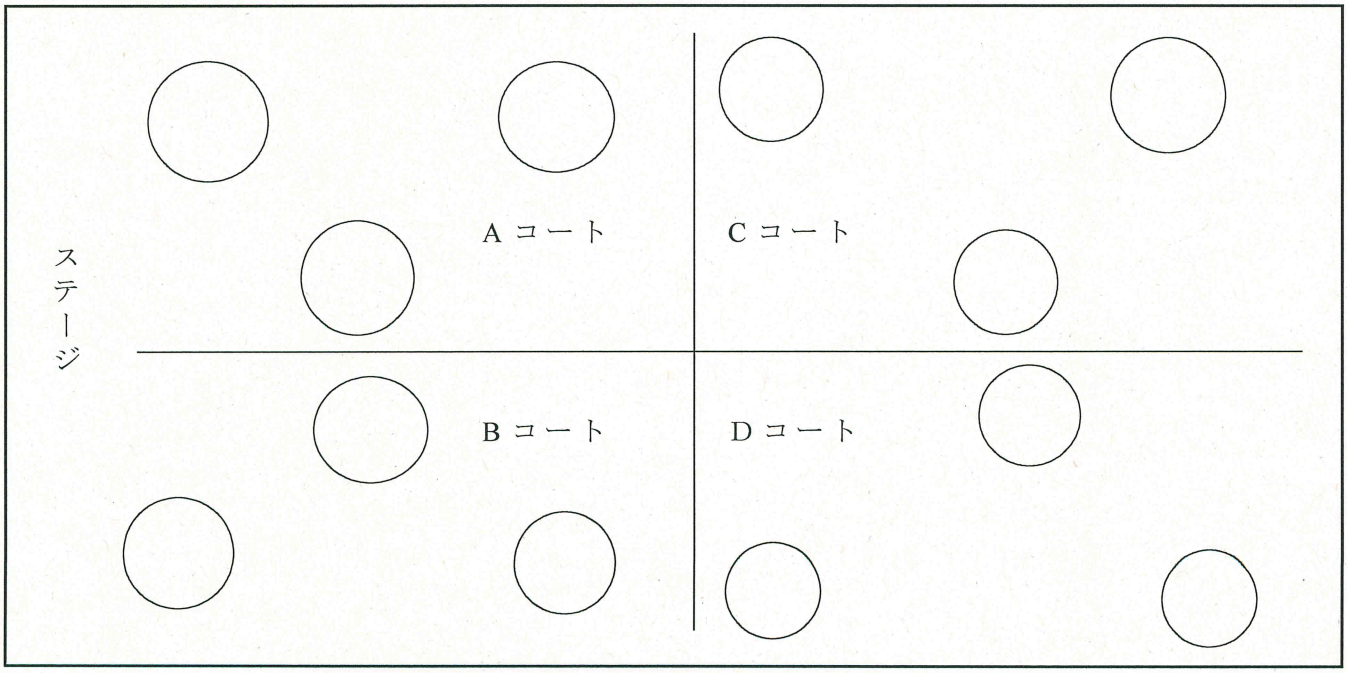
しく活動できるようにする。

【参考】
○ドリルゲーム
　主として個人技能、(基本的な技能）の習得や習熟を目的とした記録達成のゲーム。直接対戦する相手がいないゲーム。
○タスクゲーム
　個人、及び、集団の技術的、戦術的能力（仲間と連携した動き)の育成を目的とした課題の明確なゲーム。対戦相手がいるゲームであり、特に習得すべき課題が明確でその課題が頻繁に学習できるように人数やコートのミニ化を図ったり、ルールの条件を変えたりするゲーム。
○メインゲーム
　児童の能力レベルに合わせた（やさしい）ボール運動のゲーム。単元のメインになる教材。

スリーサークルゲーム　ルール

・(攻)３対(守)２で行う。
・ボールを持ったプレーヤーは、持ったまま移動できない。
・パスをもらった人に、パスをもとの人に返すことはできない。
　サークルに入った場合はパスと見なさずゴールと見なすため、可能とする。
・同じプレーヤーが同じサークルで重ねてゴールすることはできない。同じサークルであっても、ゴールしたプレーヤーがパスをした後に出て、違うプレーヤーが入った場合はゴールを認める。
・ピボットは認める。

体育館



6　学習過程

段階	つかむ			取り組む	
時	1	2	3	4	5（本時）
学習活動	あいさつ・準備運動				
	オリエンテーション ○学習の進め方を知る ・単元の学習内容 ・用具の安全な取り扱い ・２年生までの学習の振り返り（ボールの操作） ○試しのゲームをする ・サークルボール ３対０ （中継役固定）	○ドリルゲーム　『基本的なボール操作』 あんどこ　パスパスゲーム　パスアンドゴー　など ○タスクゲーム 『ボールを持たない時の動き』 ・サークルボール ３対０ （中継役非固定）	○タスクゲーム 『ボールを持たない時の動き』 ・サークルボール ３対１ （中継役非固定）	○タスクゲーム　『ボールを持たない時の動き』 ・サークルボール３対１ **○メインゲーム** 『スリーサークルボール』 《３対２》	**○メインゲーム** 『スリーサークルボール』 《３対２》
	学習のまとめ・整理運動・あいさつ				

評価規準						
	重点	技		○		○	○
		態	○		○		
		思					○
	技能		味方にボールを手渡したり、パスを出したりすることができる。				
	態度		規則やマナーを守って運動しようとする ゲームを行う場所に気を付け、友達と協力して準備や片付けをすることができる。				
						勝敗の結果を素直に受け入れることができる。	
	思判		チームや自分のめあてを決めることができる。 友達やチームの良さを見つけることができる。 ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動することに気付くことができる。				

7　本時の学習（第５時）

（１）ねらい

◎相手に取りやすいパスを出したり、受け取ったりすることができる。（技能）

・勝敗の結果を素直に受け入れることができる。（態度）

◎友達やチームのよさを見付けることができる。（思考・判断）

（２）展開

	主な学習活動	◇指導上の留意点・支援　☆評価
導入	1　集合、整列、挨拶をする。 2　本時の学習について確認をする。 ボールをパスしたあとの動きに気を付けて、ゲームを楽しもう。	
展開	3　準備運動をする。	
	4　ドリルゲームをする。 パスアンドゴー！ パスパスゲーム　　など	◇お互いに声かけをしながら、よい雰囲気で行うように促す。
	5　タスクゲームをする。 3 vs 1	◇ゲーム用のやわらかいボールを用意する。 ◇チーム毎に分かれて、作戦を意識しながら取り組むように促す。 ◇タスクゲームの中でよかった動きなどを取り上げ、具体的に示したり、称賛したりする。 ☆相手に取りやすいパスを出したり、受け取ったりすることができているか。
	6　作戦タイム タスクゲームでよかった点、反省する点などを出し合い、メインゲームに生かす。	◇作戦表を参考にさせながら、具体的に自分がどのように動くかをイメージさせる。
	7　メインゲームをする。 場の準備をする。 3 vs 2	◇協力して場の設定ができるように声かけをする。 ◇審判が児童同士で難しいグループのところには、教師が助言する。 ◇ゲームの中でよかった動きを称賛する。 ☆友達のよい動きに気付いているか。 （観察・ワークシート・発言など）
まとめ	8　整理運動をする。 9　学習の振り返りをする。 学習カードに記入する。	◇めあてが達成できたか振り返らせる。