

日 時 平成25年10月4日(金) 9:00~9:45  
場 所 附属中学校 体育館  
指導者 久保 明広

## 本授業の主張点

パスをもらうために、仲間や相手の状況に応じて動くことを本時のねらいとします。「ミラン場」では、ゲーム中に動いた場所が適切な場であるのか、また状況に応じてどのように動くべきかを考えさせることで、よりよい動きに気づく子どもの姿をお見せします。

## 1 単元名 パスして、シュートして、ハッピーハッピー ～セストボール～(E ボール運動 ア ゴール型)

## 2 単元の目標

パスをつないでボールを運び、ゴールにシュートをして、得点を競い合うことを楽しむことができる。

## 3 評価規準【学力デザイン レベル3より】

- ① 友だちと協力し合って、全力で活動に取り組もうとする。[態度]
- ② 得点するためや失点を防ぐための動きについて考えている。[思考・判断]
- ③ 状況に応じてパスやシュートをしたり、ボールを受けることができる場所に素早く移動したりすることができる。[技能]

## 4 運動と子ども

## (1) 運動の楽しみ方

パスを使ってボールを運ぶことができるかどうか、パスや動きで相手をかかわしてシュートチャンスを作ることができるかどうか、セストゴールにシュートをして得点することができるかどうか、という攻防が楽しい運動である。

## (2) 子どもの実態

- ・ 5年時に体育としては、ハンドボールやバスケットボールを経験していない。そのため、バスケットボールとルールがほぼ同様なセストボールに対して、ルールがよくわからないから「あまり好きではない」と答えている子どもが14人いる。しかし、シュートを決めることやチームでパスをつなぐことに楽しみを抱いている。
- ・ 今年度の4月にドリブルなしのハンドボールを経験し、ある程度ボールを投げたり捕ったりすることはできている。また、ボールを持たない時の動きの重要性を認識しており、パスをもらうためには相手のいない場所へ動くことなどを理解はしている。
- ・ ICTを活用することを36名が望んでおり、その理由は「自分がどう動いているか分かるから」「上手な人のプレーが参考になるから」と答えている。1名が「たくさんゲームをしたいから」という理由でICTの活用を望んでいなかったが、自分で撮った映像は利用してみたいと答えていた。
- ・ ゲーム場面を動画で再現することで、観点を与えなくても様々なことに気づくことができる。しかし、教師が気づいてほしいことに全ての子が気づけているわけではない。

## 5 教師の授業への意図 ※太字ゴシック体は視点に関わる部分(=ミラン場の具体的な場面)

- ・ ゲーム中は、とにかくボールを追いかける子どもや積極的にシュートを打つ子どもをほめ、十分にセストボールの楽しさを味わわせたい。ゲーム終了後には、ルールを改善したり共通理解したりする話し合いをもつことで、自分たちに合ったルールを作り上げていく。そのことで、ルールが分からず楽しめないという場面をなくし、ゲームを楽しむ経験を積ませることができると考える。

- ・ 単元を通して、得点するため(失点しないため)に自分に何ができるかを、学習カードに書かせていくことで、一人一人の気づきを大切にしたい。また、その気づきが実際のプレーに活かすことができているか随時間いかけ、ハンドボールの時からプレーのレベルアップを図らせたい。
- ・ ボールの接触機会を増やすために、コートの大さを10m×9mと狭くし、3人対3人でのゲームを設定する。なお、ゴールの高さは、中学校でのバスケットボールにつなげるためにセストゴール最大の2m50cmとする。
- ・ 授業の初めに、前時に子どもたちが学習カードに書いた「得点するために気づいたこと」を紹介する。その時に、その気づきに合うゲーム場面も提示し価値付けすることで、クラスでの共有化を図る。また子どもたちが見たいという場면을提示する中で、子どもたちから課題を見出させていきたい。
- ・ ねらい1では、主に教師が意図したゲーム場面の映像を提示し、全体で交流を図る。そうすることで、ゲームパフォーマンスの高まりにつながるだけでなく、ゲームを見たり撮ったりする観点を養うことにつながると思う。ねらい2では、主に自分たちが撮影したゲームを用いて、チームで交流させ、自分たちの動きや作戦等について気づきを深めさせていきたい。
- ・ ゲーム中に動き方がわかっていないような子どもには、直接動き方を助言したりゲーム場面の映像を見せて指導したりする。

## 6 学習の道すじ

|           |   |   |   |  |     |   |
|-----------|---|---|---|--|-----|---|
| 1         | 2   | 3 | 4 | 5                                      | ⑥本時 | 7 |
| オリエンテーション | ねらい1<br>ルールを考えながら、ゲームやチームメイトに慣れ、ゲームを楽しむ。<br>(総当たり戦) |   |   | ねらい2<br>自分たちの作戦を発揮して、ゲームを楽しむ。<br>(対抗戦) |     |   |

## 7 学習と指導 (全7時間)

※          は視点に関わる部分

|  | 学習活動 (○)  | 指導上の留意点 (◎)   | 評価                        |            |                           |            |                           |            |
|--|---|---|---------------------------|------------|---------------------------|------------|---------------------------|------------|
| 1  | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 学習の見通しをもつ。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 学習のねらい、道すじ、活動の進め方を知る。</li> </ul> </li> <li>○ シュートゲームやゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ルール、ゲームの進め方を知る。</li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 学習のねらい、場の準備や学習カードの書き方について説明する。</li> <li>◎ ボールやゴールに慣れるために、シュートゲームをする場を設定する。</li> <li>◎ ゲームでルールを確認する。</li> </ul>   | ① (観察)<br>↓               |            |                           |            |                           |            |
| ねらい1    ルールを考えながら、ゲームやチームメイトに慣れ、ゲームを楽しむ。   |   |   |                           |            |                           |            |                           |            |
| <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">はじめ<br/>8分</td> <td style="width: 25%;">ゲーム1(前半・後半)<br/>5分/0.5分/5分</td> <td style="width: 15%;">話し合い<br/>8分</td> <td style="width: 25%;">ゲーム2(前半・後半)<br/>5分/0.5分/5分</td> <td style="width: 20%;">ふり返り<br/>8分</td> </tr> </table> |   |   |                           | はじめ<br>8分  | ゲーム1(前半・後半)<br>5分/0.5分/5分 | 話し合い<br>8分 | ゲーム2(前半・後半)<br>5分/0.5分/5分 | ふり返り<br>8分 |
| はじめ<br>8分  | ゲーム1(前半・後半)<br>5分/0.5分/5分   | 話し合い<br>8分  | ゲーム2(前半・後半)<br>5分/0.5分/5分 | ふり返り<br>8分 |                           |            |                           |            |
| 2  | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ゲームの映像を見る。</li> <li>○ 自分のめあてをもつ。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 前時のふり返りや映像を参考にして、めあてを考える。</li> </ul> </li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 前時のゲーム場面を動画で提示し、価値付けしたい動きや課題への気づきを促す。<br/><span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">価値付けしていくこと</span><br/>・シュート ・パス ・動き について</li> </ul>       | ② (発言)(カード)<br>↓          |            |                           |            |                           |            |
| 5  | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ゲーム1をする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームに出ていない選手は、ゲームの様子をデジカメで撮影したり、得点係をしたりする。</li> </ul> </li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ ボールを懸命に追うことができている子やシュートを積極的に打っている子をほめながら、ゲームの楽しさを味わっているか観察する。</li> <li>◎ ゲームの様相をビデオで撮影する。</li> </ul>   | ①③ (観察)<br>↓              |            |                           |            |                           |            |
| 4  | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 話し合いをする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 困ったことやルールについての意見を発表する。</li> <li>・ 教師が撮影した映像をもとに、仲間と交流する。</li> </ul> </li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 困ったことやルールの変更希望がないか確認する。</li> <li>◎ 本時のゲーム場面を提示し、価値付けしたい動きについて交流を図る。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 課題に応じた動きができているか確認する。</li> </ul> </li> </ul> | ② (観察)(発言)<br>↓           |            |                           |            |                           |            |

|   |   |   |  |                           |            |                             |
|---|---|---|--|---------------------------|------------|-----------------------------|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ゲーム2をする。</li> <li>○ ふり返しをする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 学習カードを記入し、今日の学習を振り返る。</li> <li>・ 課題について気づいたことを発表する。</li> </ul> </li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ ゲームを観察し、適切な言葉をかける。</li> <li>◎ 気づきを発表させ、動きが良かったチームや人をほめ、次時への意欲づけをする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームの楽しさ度が低い子は理由を尋ね、場合によってはルールの改善を語る。</li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>①③ (観察)</li> <li>② (発言) (カード)</li> </ul>  |                           |            |                             |
|   | <p>評価 ルールを考えながら、ゲームやチームメイトに慣れ、ゲームを楽しむことができたか。</p>   |   |  |                           |            |                             |
|   | <p>ねらい2 自分たちの作戦を発揮して、ゲームを楽しむ。</p>   |   |  |                           |            |                             |
|   | はじめ<br>8分   | ゲーム1(前半・後半)<br>5分/0.5分/5分   | 話し合い<br>8分   | ゲーム2(前半・後半)<br>5分/0.5分/5分 | ふり返し<br>8分 |                             |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ゲームの映像を見る。</li> <li>○ 自分とチームのめあてをもつ。</li> </ul>  |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 前時のゲーム場面を提示し、チームとして価値付けしたい動きの気づきを促す。<br/><b>価値付けしていくこと</b></li> <li>・ 攻撃のために連動した動き について</li> </ul>  |                           |            | ② (発言) (カード)                |
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ゲーム1をする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームに出ていない選手は、ゲームの様子をデジカメで撮影したり、得点係をしたりする。</li> </ul> </li> </ul>   |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 仲間や敵に応じて動くことができている子をほめながら、ゲームの楽しさを味わっているか観察する。</li> <li>◎ ゲームの様相をビデオで撮影する。</li> </ul>   |                           |            | ①③ (観察) ↓                   |
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 話し合いをする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自分たちの映像をもとに、動きについて交流する。</li> </ul> </li> </ul>   |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 自分たちが撮ったゲーム場面を見ながら、動きや作戦について話し合う場を設ける。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ うまく映像が撮れていない場合は、チームとして何にこだわっているのか尋ね、撮影の観点を助言する。</li> </ul> </li> </ul>  |                           |            | ② (観察) (発言) ↓               |
| 7 | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ゲーム2をする。</li> <li>○ 学習のふり返しをする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 学習カードを記入し、今日の学習を振り返る。</li> <li>・ 課題について気づいたことや、得点するためや失点を防ぐために、チームとしてどのような動きをしたら良いかについて交流する。</li> </ul> </li> </ul> |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 点を取るためにチームとしてこだわりを持って取り組むことができているか観察する。</li> <li>◎ 気づきを発表させ、動きが良かったチームや人をほめ、次時への意欲づけをする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ナイスプレーの紹介や子どもの発表から、得点するためや失点しないために必要なことを気づかせていく。</li> <li>・ 場合によっては、映像を使って、動きや状況について交流を図る。</li> </ul> </li> </ul> |                           |            | ①③ (観察) ↓<br>② (カード) (発言) ↓ |
|   | <p>評価 自分たちの作戦を発揮して、ゲームを楽しむことができたか。</p>  |   |  |                           |            |                             |

## 8 本時の学習と指導

### (1) 本時のねらい (本時6 / 7)

パスをもらうために仲間や相手の動きを見て、動くことができる。[技能]

### (2) 展開

※            は視点に関わる部分

|     | 学 習 活 動   | 教師の働きかけ (○) 及び形成的評価 (◆)  |
|-----|---|--|
| はじめ | 1 本時の課題をつかむ。<br>(1) 前時の気づきやゲームの映像でふり返る<br>(2) 本時の課題を知る。 | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ パスカットをよくされる、という気づきを確認し、そのためにはどうしたらよいか、と投げかける。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ パスがうまくつながっている映像を紹介し、本時で意識してほしい「ボールを持っていない時の動き」への気づきを促す。</li> </ul> </li> </ul> |
|     | <p>パスをもらうための動きを考えよう！</p>                                |  |

|  |   |  |                           |                           |                           |            |  |
|--|---|--|---------------------------|---------------------------|---------------------------|------------|--|
| な<br>か<br>ま<br>と<br>め  | <p>2 自分のめあてとチームのめあてをもつ。</p> <p><b>めあて例</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ゴール前に動く</li> <li>空いている所を見つけて動く。</li> <li>パスをした後すぐに動く。</li> </ul>  | <p>○ 付箋紙に書いた個人のめあてをチームで読み合い、その中から、チームのめあてを決めていくことを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>個人のめあてに言葉を足して、チームのめあてとしても良いことを伝える。</li> </ul>   |                           |                           |                           |            |  |
|  | <table border="1"> <tr> <td>はじめ<br/>8分</td> <td>ゲーム1(前半・後半)<br/>5分/0.5分/5分</td> <td>話し合い<br/>8分</td> <td>ゲーム2(前半・後半)<br/>5分/0.5分/5分</td> <td>ふり返り<br/>8分</td> </tr> </table>  | はじめ<br>8分  | ゲーム1(前半・後半)<br>5分/0.5分/5分 | 話し合い<br>8分                | ゲーム2(前半・後半)<br>5分/0.5分/5分 | ふり返り<br>8分 | <p>○ パスをもらうため、シュートをするために空いている場所に動いている子どもや、パスをした後に動いている子どもをほめながら、動きを価値付けしていく。</p> |
|  | はじめ<br>8分   | ゲーム1(前半・後半)<br>5分/0.5分/5分  | 話し合い<br>8分                | ゲーム2(前半・後半)<br>5分/0.5分/5分 | ふり返り<br>8分                |            |  |
|  | <p>3 活動をする。</p> <p>(1) ゲーム1をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームをデジカメで撮影する。</li> </ul>  | <p>◆パスをもらうために仲間や相手の動きを見て、動くことができるか。【観察】</p> <p>A パスをもらうために仲間や相手の動きを見て動いたり、動き方を工夫したりすることができる。</p> <p>B パスをもらうために仲間や相手の動きを見て、動くことができる。</p> <p>→ ボール保持者との距離、相手が守っている位置を考えて、より適切な動きをしたり、自分自身の動き方を工夫したりするように助言する。</p> <p>C ボールを持っていない時に動くことができていない。</p> <p>→ ボール保持者に近づいたり、ゴール付近に動いたりするように伝える。</p> |                           |                           |                           |            |  |
| <p>(2) 話し合いをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自分たちの映像をもとに、動きや作戦について交流する。</li> <li>チームのめあては達成できているか。</li> <li>パスをもらうための動きができているか。</li> </ul>   | <p>○ 相手がいなかった場所を見つけたか、その場所に動くことができたか、動いたことでパスやシュートにつながったか尋ね、話し合いにつなげる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>上手く話し合いができていないチームには、映像をふり返らせ、ボール保持者と自分の間に相手がいることでパスをもらえない状況や、ゴール前で密集し空いている場所に気づいていない状況がないか助言する。</li> <li>うまく映像が撮れていないチームには、どんな状況を撮りたかったのかを尋ね、教師が撮った映像を提示する。</li> </ul>  |  |                           |                           |                           |            |  |
| <p>(3) ゲーム2をする。</p> <p><b>予想される子どもの姿</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>仲間や相手の動きを見て、適切な場所に動くことができる。</li> <li>ゴール付近に動く。</li> <li>とにかくボールを追いかける。</li> <li>動くことができていない。</li> <li>ベンチから声を出している。</li> </ul> | <p>○ ゲームを観察し、ボールを持っていない時に適切な場所に動くことができるような言葉をかける。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>考えながら、積極的に動いていることを称賛する。</li> <li>ゴール付近に動いたことを認め、パスがもらえる場所であるかどうか気づかせたい。</li> <li>ボールを懸命に追う意欲を認めつつ、追いかけた後の動きをどうしたらよいかと投げかける。</li> <li>ボール保持者に近づいたり、ゴール付近に動いたりするように伝える。</li> <li>動き方について指示をしている子どもがいたらほめる。</li> <li>試合に出ていない子どもに、動き方について助言をし、ゲームで活かしたり仲間へ伝えたりするように助言する。</li> </ul> |  |                           |                           |                           |            |  |
| <p>4 ふり返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>学習カードを記入し、今日の学習をふり返る。</li> <li>動き方はどうであったか、どうしたら得点することができたか交流する。</li> </ul>   | <p>○ 気づきを発表させ、動きが良かったチームや人をほめ、次時への意欲づけをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>子どもの感想や発言をもとに、動きの重要性を確認する。</li> <li>ただ相手がいなかった場所に動けばよいわけではないことや、どんな時に動けばよいか、状況に応じて動く必要があることをおさえる。</li> </ul> <p>○ 個人が適切な動きをするだけでなく、チーム全員が動く必要があることに気づいている子どもに感想を発表させ、次時への課題につなげる。</p>   |  |                           |                           |                           |            |  |
| <p>評価 パスをもらうために仲間や相手の動きを見て、動くことができたか。</p>  |   |  |                           |                           |                           |            |  |