

## 第2学年1組 体育科学習指導案

日時 11月 日 時間目  
 学級 2年1組 38名  
 場所 運動場  
 授業者 田中 雄大

### 1. 単元名「〇〇シュートで目指せエーストライカー！点取り合戦」（ゲーム・ボールゲーム）

#### 2. 領域の特性

低学年のゲームは、「ボールゲーム及び鬼遊び」で構成され、個人対個人で競い合ったり、集団対集団で競い合ったりする楽しさに触れることができる運動遊びである。  
 （ゲーム＝勝つための工夫を楽しむ学習）

#### 3. 単元に身につけたい資質・能力の系統表

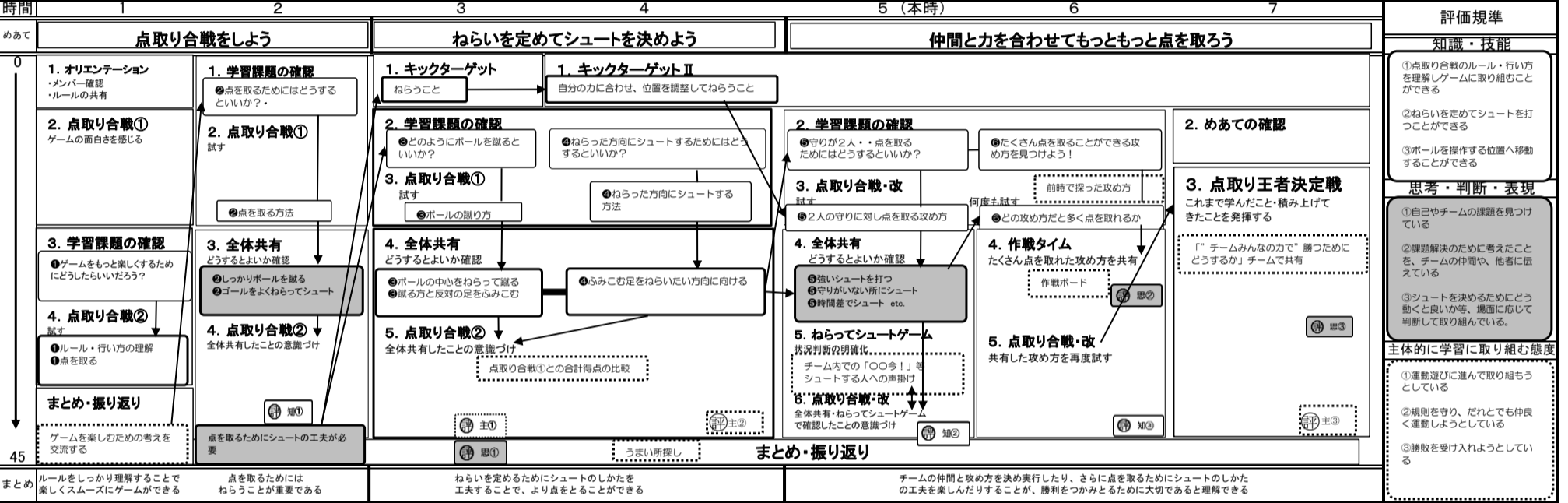
	低学年	中学年	高学年 (中学校)	
知識及び技能	○おれっとならば競うかきボールを転がす、投げる、蹴る、的に当てる、得点する ○ボールを捕ったり止めたりする ○ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースへの移動 ○ボールを操作できる位置への移動	○味方へのボールの手渡し、パス、シュート、ゴールへのボールの持ち込み ○ボール保持時に体をゴールに向けている ○ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動	○近くにいるフリーの味方へのパス ○相手に取られない位置でのドリブル ○パスを受けてシュート ○パス保持者と自分の間に守備者がいない位置への移動 ○得意なドリブルでのボールキープ ○ゴールとゴールが同時に見える場所での位置取り ○パスを受けるために、ゴール前の空いている場所への移動 ○ボールを持って守る相手のマーク	○ゴール方向に守備者がいない位置でのシュート ○マークされていない味方へのパス ○得意なドリブルでのボールキープ ○パスやドリブルなどでのボールキープ ○ゴールとゴールが同時に見える場所での位置取り ○パスを受けるために、ゴール前の空いている場所への移動 ○ボールを持って守る相手のマーク
思考力、判断力、表現力	○簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝える	○規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝える	○ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝える	○ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝える
学びに向かう力、人間性等	○運動遊びに進んで取り組む ○規則を守り、だれとでも仲良く運動する ○勝敗を受け入れる ○場や用具の安全に気を付ける	○運動に進んで取り組む ○規則を守り、だれとでも仲良く運動する ○勝敗を受け入れる ○友達の考えを認める ○場や用具の安全に気を付ける	○競技に積極的に取り組む ○ルールを守り仲間と助け合って運動をする ○勝敗を受け入れる ○仲間の考えや取組を認める ○場や用具の安全に気を配る	○競技に積極的に取り組む ○フェアなプレイを守ろうとする ○作戦などについての話し合いに参加しようとする ○一人ひとりの違いに応じたプレイなどを認めようとする ○仲間の学習を援助しようとする ○健康・安全に気を配る

#### 5. 単元目標

- 簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、ゲームを行うことができるようになる。
- 規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友だちに伝えることができるようになる。
- 運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたりすることができるようになる。

【知識及び運動】  
 【思考力、判断力、表現力等】  
 【学びに向かう力、人間性等】

#### 6. 「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善の視点で構造的に捉えた単元イメージ



#### 7. 本時の目標

- 守りが2人に増えた場合、点を取るためにどうすればよいかを考え、シュートの仕方を工夫することができる。

#### 4. 指導によせて

(1)児童の実態	(2)教材について
<b>【知・技】</b> ・1年生時には「ならばっこキックベース」において、ボールを蹴る経験を積んでいる。しかし、ボールを狙ったところに蹴るという観点については、キック同様、個人差が非常に大きいようである。また、ボールを蹴る経験は全体的に乏しい。 <b>【思・判・表】</b> ・全体への指示に対して、どうすればよいか考えて行動することが難しい児童がいる。 ・1学期に体育科学習で行った宝取り鬼では、自分で考えた、仲間の良い動きを見たりして身につけた技を駆使して鬼を放き去り、得点を積み重ねる児童が多かった。 <b>【学・人】</b> ・宝取り鬼の実践において、メインゲームの前に積極的にチームで集まって、どう攻めるか・守るかを話し合う姿が多く見られた一方で、なにかを決める際、互いの思いの食い違いからなかなかうまくいかない様子もあった。ゲーム領域においては、仲間と力を合わせることで1つのキーンとなってからこそ、リセット（大切に思うこと）やポジティブな声掛け、うまく所探しを全員で意識しながら、仲間と協力する大切さを味わってほしい。 ・宝取り鬼の実践において、メインゲームの前に積極的にチームで集まって、どう攻めるか・守るかを話し合う姿が多く見られた一方で、なにかを決める際、互いの思いの食い違いからなかなかうまくいかない様子もあった。ゲーム領域においては、仲間と力を合わせることで1つのキーンとなってからこそ、リセット（大切に思うこと）やポジティブな声掛け、うまく所探しを全員で意識しながら、仲間と協力する大切さを味わってほしい。	・本単元は、本来のサッカーにおけるボール保持時の様々な動きの要素の中で、「シュート」に焦点を当てる。子どもたちには、シュートを決める楽しさ、喜びをたくさん味わってほしい。そこで、本物のプロサッカー選手のシュートシーンを動画でみたり、子どもたちに人気のサッカーマンガ・アニメ「ブルーロック」の必殺シュートを題材とし、自分のシュートにオリジナルの必殺技をつけることで、よりやってみよう、という意欲を引き出ししていく。 ・二次以降導入で行う「キックターゲット」は、本単元で重要なシュートの基礎となる。目標に向かって蹴ることを目的とした教材である。また、繰り返し行うことで、蹴ることに対する感覚を養うだけでなく、2分間で距離やターゲットに対するボールのあたり方によって何点取ることができたかという記録更新に向けて、チームの仲間と助け合いや声の掛け合いを促すことができる。 ・5時間目に行う「ねらってシュートゲーム」は、まよりがない所に蹴ることができるようにするための状況判断の明確化と、三次で大切にしたいチームの動きに繋げるための教材である。まよりがないから2人に増えたメインゲーム「点取り合戦・改」で点を取るためにはどうすればよいか、より思考・判断したり、攻め方の工夫につながりやすくなる。 ・メインゲーム「点取り合戦」は、シュートが決まることで自分のチームの得点になるため、子どもたちが熱中して取り組むことができる。また、三次では守りの人数を1人から2人に増やすことで、シュートをしっかりとした一本軸としつつ、ゴールを重畳するために仲間と協力しようとする意識を高めることができる。
(3) 研究の視点に関する主な手立て（☆運動に意欲的でない児童への配慮）	
<b>学びを誘い込む</b> ○蹴る基礎感覚を養うゲーム「キックターゲット」 ○状況判断の明確化とチームの動きにつながるゲーム「ねらってシュートゲーム」 ○必殺技シュートや仲間との協力が勝利につながるゲーム「点取り合戦」	<b>学びをつなげる</b> ○ボードの「宝箱」で共有したいポイント ○振り返りカード ☆うまい所探し（あらゆる場面と同じチームや兄弟チーム、対戦相手のメンバーの上手な所を探し、まどめや振り返りの時間に伝えることができるようにする）
(4) 期待する子供の気持ち	
<b>学びを誘い込む</b> ○シュートが決まると楽しい ○シュートをきめるためにはしっかりとねらわないといけない ○キックターゲットを狙って蹴ると記録が伸びてきて嬉しい ○おれっとならば競うかきシュートを打つとなってきた ○チームのみんなと力を合わせてたくさん点が取れて嬉しい	<b>学びをつなげる</b> ○蹴る基礎感覚を養うゲーム「キックターゲット」 ○状況判断の明確化とチームの動きにつながるゲーム「ねらってシュートゲーム」 ○必殺技シュートや仲間との協力が勝利につながるゲーム「点取り合戦」
<b>学びを分かち合う</b> ○タフボードの活用（録画機能で良い動きや攻め方から学ぶ） ○作戦ボード（メインゲーム前や後半の間に、動き方や攻め方を気軽に、視覚的にチームで共有）	<b>学びを分かち合う</b> ○シュートの上手なまよりのコツをみるのが大事だ ○チームがいつも勝利しているのは秘密がある ○チームで決めた攻め方を全員がしっかりと共有・理解する必要がある ○ゴールを重畳するためにチームで攻め方を工夫することが大切

評価の視点：①授業の中で子供に気付かせたいことは何か ②子供に問うことは何か  
 ③授業の中で子供が気付いたことは何か ④次の時間の教師のかかわりや手立ちは何か

#### 9. 準備物（学習カード・場の設定等）

##### メインゲームの場とルール

★かざられた時間の中(3分)で、多く点をとったチームの勝ち！

- ・シュートしたボールがゴールゾーンをくわれば1点、ゴールからOK!
- ・せめの人数は3人、まよりの人数は1人、ボール3コ。
- ・せめはシュートラインまでのところでシュートをうつ。(シュートラインまではボールを手でかこんでもOK。また、手や足でボールをストップしてからシュートしてもOK)
- ・せめはシュートをきめたら自分でボールを引いていき、とくたんばんをくわってふたたびシュート。(コートの外をとってもどる)
- ・まよりはゴールゾーンに入らずに、手か足でボールをストップ、けりとはせず、せめにボールをかえす。
- ・おなじチームの1人or2人はボールボーイ

記録のひがチーム全員の喜び・基礎的技術の向上につながる「キックターゲット」

##### 追加ルール

◎まよりの人数が変わる！

・せめの人数は3人、まよりの人数は2人、ボール3コ。

・その他のルールはメインゲーム同様

##### キックターゲット

○ターゲットがたおれたら+1点!

★かざられた時間の中でターゲットをねらって、何点とることができるかをききそうゲーム

①マーカの下にボールをセットし、ターゲットをねらってボールをキックする。(キックした人はスコアをきいてボールボーイへ)

②ボールボーイは...ボールをとりかえたらOK

③ボールボーイは...たおれたターゲットをなおす

状況判断の明確化と三次のチームの動きにつながる「ねらってシュートゲーム」

##### ねらってシュートゲーム

★かざられた時間の中で、どれだけシュートを決められるかをききそうゲーム

点とりがぜんどのちがいがい

①ゲームはチーム内で行う

②シュートした人はボールボーイ(ボールがまよりにくわればシュートやく)ボールボーイはシュートされたボールを引いていき、とくたんばんをくわってふたたびシュート

③ボールボーイは...ボールをとりかえたらOK

④まよりの人数をききそうゲーム

⑤シュートしたつにアドバンス!

◎まよりの人数が変わる！

◎おなじチームの1人or2人はボールボーイ

学びをつなげる「宝箱」で共有したいポイント

チームでイメージを共有しやすい作戦ボード

##### 点をとるためには

どのようボールをけるといい?

ねらった方向にシュートするためには?

守りが2人・点を取るためには?

シュートの一連の流れやフォーム、足の位置のみが示された、子供の気持ちを促すための写真の掲示

時間	学習活動 ○期待する児童の気持ち ☆予想される児童のつまづき	教師の指導・留意点 ☆配慮を要する児童への指導 ・評価規準(評価方法)
はじめ5分	1. キックターゲットII ○しっかりとねらうためには、ふみこむ足をターゲットに向けてから蹴ることが大切だ。 ○前より遠い距離から、ターゲットにボールをあてることができるようになってきた。	○キックターゲットIIに取り組む際、サッカーマンガ&アニメ「ブルーロック」の主題歌を流し、子どもの意欲を高めることができるようにする。 ☆ボールを蹴ってターゲットにあてることが難しい児童に対しては、ターゲットまでの距離やふみこんだ足の向きに気を付けてみるとよいことを伝えて少しの間見守り、できたら大いに褒める。 ○ゲーム後の集合時に、ボードに点数を記録し、技能の向上やこれまでの積み上げが今日の記録につながっていることを伝える。
なか35分	2. 学習課題の確認 ・前時までの活動や課題を振り返り、本時の学習課題を確認する。  本時の主発問 守りが2人・・・点を取るためにはどうするといいか?	○前時のめあて「ねらった方向にシュートするためにはどうするとよいか?」に対するポイントを中心に振り返り、本時のめあてが導かれるようにする。
	3. 点取り合戦① ・2人の守りに対して点を取る方法を意識して試す。	
	4. 全体共有 ・2人の守りに対して点を取るためにはどうするとよいか確認する。 ○強いシュートなら止められることも少なくなる。 ○守りがいない所をしっかりとねらうとい。	○全体共有では、1つのチームに実際に動いてもらい、視覚的にポイントをとらえることができるようにする。
	5. ねらってシュートゲーム ・状況判断の明確化・三次のチームの動きにつなげることをねらいとし、全体共有で確認したことを意識してゲームの取り組む。 ☆2人いる守りに対してなかなかシュートが決まらない。	○チーム内で、どうするとよいか積極的に声を掛け合いながらゲームに取り組んでいるチームを価値づけする。(「〇〇今!」「こっちはあいてる!」等) ☆シュートライン前方に設置したサービスマンからシュートをするように声掛けをする。
	6. 点取り合戦② ・全体共有・ねらってシュートゲームで確認したことを意識して再度試す。 ○ゲームで分かったことを使ってみると、シュートがより決まるようになった。	○本時の学習課題に対するポイントを意識してシュートを決めることができている児童やチームを具体的に褒める。
おわり5分	7. まとめ・振り返り ・今日の授業で気づいたことや考えたこと、クラスの仲間のうまい所を中心に、振り返りを行う。	○ゲーム後の集合時に勝敗を確認することで、勝つことへの意識づけをする。 ○ゲームに負けて悔しい気持ちになっている児童がいた場合は、悔しい気持ちになることは大切であること、今回の負けを次に生かすことが大事であること等、フォローを忘れないようにする。