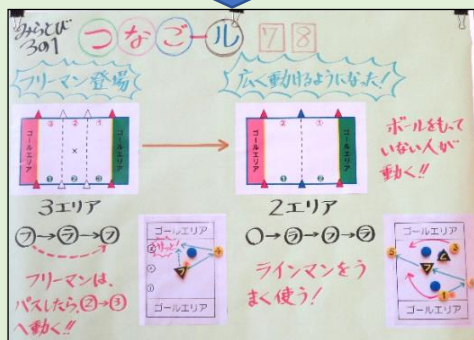


学びをつなぐことで 仲間とのボールが ゴールへとつながる



miyafuken@cc.miyazaki-u.ac.jp

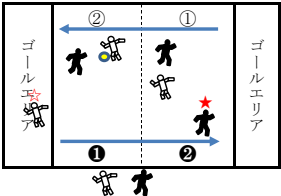
○ 単元指導計画(11 時間)

- (1) オリエンテーション(試しのゲーム)をする。_____ 1 時間
- (2) メインゲームを楽しむために必要な動きを高める。_____ 3 時間
- 仲間が止めやすいボールを素早く蹴る動き..... 1
- 空いている場所へ移動し、パスを受ける動き..... 2
- (3) 守りの位置を基に、空いている場所に素早く移動し、パスをつなぐゲームをする。_____ 2 時間
- 3 エリア..... 2
- (4) 守りや仲間の位置を基に、空いている場所に素早く移動し、パスをつないで得点を競うゲームをする。_____ 3 時間
- 2 エリア..... 3
- (5) 学びを生かした作戦を基に、「つなごールカップ」を楽しむ。_____ 1 時間

○ 本時の目標

空いている場所へ移動する動きを使って、チームでパスをつないで得点することができる。

○ 指導過程

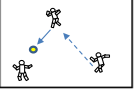
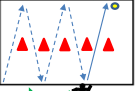
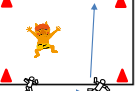


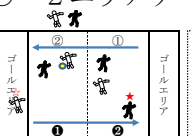
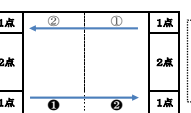
学習活動及び学習内容	教師のかかわり ●研1 ■研2
<div>1 学習の準備をする。</div> <div>○ 場の準備</div> <div>○ 準備運動</div> <div>2 本時の学習課題をつかむ。</div> <div>○ 追加規則の確認</div> <div>【規則】</div> <div>・フリーマンがゴールエリア内に走り込んでボールを受けるとボーナス得点(手で止める: 2 点追加/足で止める: 3 点追加)</div> <div>○ 学習課題</div> <div>どうしたら、ボーナス得点を取れるかな。</div> <div>3 ゲーム 1 をする。</div> <div>○ 攻守の時間を分けて</div> <div></div> <div>【ゲーム 1 の規則】</div> <div>・足裏で保持しているボールは、奪えない。</div> <div>・フリーマンは、コート内を自由に動ける。</div> <div>・敵陣にいる味方のボール保持者が蹴ったボールが相手ゴールエリアを通過したら 1 点</div> <div>4 途中ふりかえりをする。</div> <div>○ どうすれば、ボーナス得点が取れるか。</div> <div>・敵陣で、フリーマン以外の人が、守りのいないところでボールを保持する。</div> <div>・フリーマンが、守りから遠い場所に走り込む。 等</div> <div>5 ゲーム 2 をする(攻守入り交じって)。</div> <div>○ ゲーム(前半)</div> <div>○ 作戦タイム(動きの確認)</div> <div>○ ゲーム(後半)</div> <div>6 本時の学習をふりかえる。</div> <div>○ ボーナス得点を取るために、どうしたか。</div> <div>・(フリーマン以外が、)守りのいないところへ移動して、パスをもらった。</div> <div>・(フリーマンが、)ゴールエリア内の、守りから遠いところへ走り込んだ。 等</div>	<div>○ 準備運動では、「蹴る」「移動して止める」等のボールを使った動きを取り入れることで、前時の動きを想起することができるようにする。</div> <div>● 前時に子どもから出された「空いている場所を見つけて素早く動いていない」という困り感を基に、左記のような規則を追加する。そのうえで、何が大切かを問うことで、「空いた場所に素早く走り込む動き」が大切ではないかという見通しをもつことができるようにする。</div> <div>● 身体の対話を生むために以下の手立てをとることで、仲間の身体から、どうすればうまくパスをつないで得点できるかを考えることができるようにする。</div> <div>・役割をローテーションし、フリーマンを経験させる。</div> <div>・ラインマンに、動きを指示させたり、気づきを伝えさせたりする。</div> <div>■ ボーナス得点を取るための動きについて、全体でよい動きの再現を基に気づきを言語化させ、「蹴り手」「受け手」「フリーマン」の役割ごとに整理する。そうすることで、パスをつなぐための動きのポイントを理解することができるようにする。</div> <div>● ゲーム前に、作戦カードを使って個人の課題を仲間と共有したうえで、動きのポイントを基に動作化させる。その際、パスを受ける動きの習得段階に応じた言葉かけを行うことで、各々がつかみかけている動きのこつを基にした仲間との言葉や動作での対話を促すことができるようにする。〔焦点化する〕</div> <div>・どこでパスを受ければよいか分らない。</div> <div>…「守りのいないところを見つけて走ってみよう。」</div> <div>・空いた場所を見つけて素早く走り込める。</div> <div>…「守りから遠いところでパスを受けられるかな。」</div> <div>■ 「パスをつないでボーナス得点を取るために、どうしたか(どうするとよいか。)」について付箋紙に書いて言語化させることで、自分自身の動きをふりかえり、学びを自覚することができるようにする。</div>

○ 本時の評価規準

「守りから遠いところ」「自分とボールをもっている仲間との間に守りがいないところ」等、空いている場所に素早く移動し、チームでパスをつないで得点することができる。

(知識・技能)【観察・学習プリント】

単元指導計画の詳細

段階	主な学習活動及び学習内容	教師のかかわり ●研究内容1 ■研究内容2	具体的な評価規準
生み出す (1)	<p>1 オリエンテーションをする。 〈1時間〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 試しのゲーム(3エリアゲーム) ※ 単元のゴールよりも 易しい規則 <div data-bbox="140 320 528 517" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 5対5(ラインマン各2人) ・ パスのみ使用 ・ 各エリア内のみ移動可 ・ 敵陣エリアからゴールエリアにボールを通過させたら得点 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ● 単元のゴールよりも動ける範囲を制限した易しい規則でゲームをさせることで、ゲームの行い方を理解し、足でボールを操作するゲームへの挑戦意欲を高めることができるようにする。 ● 足でボールを蹴る機会を多く経験させ、困っていることを出させることで、ボール操作や空いた場所へ移動する動き等についての課題を学級全体で共有できるようにする。 <div data-bbox="635 421 1273 517" style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【予想される課題】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 転がるボールを足でうまく止められない。 ・ 空いている場所へ移動できない。 等 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 規則を守り、誰とでも仲よく進んで運動に取り組もうとしている。(態度) <p>【観察・学習プリント】</p>
	<p>2 メインゲームを楽しむために必要な動きを高める。〈3時間〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ サンドイッチ(1) <div data-bbox="148 633 419 712" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 1分間で何回パスできるか。 </div>  <ul style="list-style-type: none"> ○ ホットドッグ(1) <div data-bbox="148 768 419 846" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 10球中何球つなぐことができるか。 </div>  <ul style="list-style-type: none"> ○ ハンバーガー(1) <div data-bbox="148 902 419 981" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 1分間で何回反対側にパスできるか。 </div> 	<ul style="list-style-type: none"> ● 仲間からのボールを、一度止めて蹴る動きから直接蹴る動きへと行い方を変えていくことで、仲間が止めやすいボールを素早く蹴る動きを段階的に高めていけるようにする。 ■ ボールの受け手は、初め手で止める動きでスタートさせ、次第に足で止める動きに変えていくことで、空いている場所へ移動し、パスを受ける動きを段階的に高めていけるようにする。 ● 蹴り手のパスを、ボールの受け手が移動して受けたときと移動しなかったときとで比較させることで、空いた場所へ移動する動きが大切であることに気付くことができるようにする。 [比較する] 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 仲間が止めやすいように蹴ったり、空いている場所を見つけて蹴ったりすることができる。(知・技) ○ 空いている場所に動くことについて、仲間のよい動きを見付け、伝えている。(思・判・表) <p>【観察・学習プリント】</p>
挑む (9)	<p>3 守りの位置を基に、空いている場所に素早く移動し、パスをつなぐゲームをする。〈3時間〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 3エリアゲーム <div data-bbox="140 1171 347 1261" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  </div> <p>【第5・6時のコート図】</p> <div data-bbox="140 1328 347 1440" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  </div> <p>【第7時のコート図】</p> <div data-bbox="363 1171 579 1261" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 試しのゲームと同様 </div> <div data-bbox="363 1328 579 1440" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【追加規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ フリーマンは、②③(②③)エリアを自由に動き来できる。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ● 攻守の時間を分け、パスを“つなぐ”“つなげせない”の攻防をさせることで、守りの位置を基にパスをつなぐうえで大切なポイントについて考えることができるようにする。 ● ゲーム中に気付いた仲間の動きについて、ラインマンに言葉や動作で伝えさせるよう言葉かけをすることで、パスをつなぎやすい位置はどこかチームで共有できるようにする。 ■ 「フリーマン」を設定し、敵陣で数的優位な状況を作りやすくすることで、守りの位置を基に、空いている場所に素早く移動してパスを受ける動きを高めることができるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 空いている場所に素早く移動しパスをつなぐ動きについて、仲間のよい動きを見付け、伝えている。(思・判・表) ○ 守りの位置を基に空いている場所に素早く移動できている。(知・技) <p>【観察・学習プリント】</p>
本時 9/11	<p>4 守りや仲間の位置を基に、空いている場所に素早く移動し、パスをつないで得点を競うゲームをする。〈3時間〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 2エリアゲーム <div data-bbox="140 1619 347 1753" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  </div> <p>【第8・9時のコート図】</p> <div data-bbox="140 1821 347 1933" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  </div> <p>【第10時のコート図】</p> <div data-bbox="363 1641 579 1753" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【追加規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ フリーマンがゴールエリア内でパスを受けると加点。 </div> <div data-bbox="363 1821 579 1933" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【追加規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ゴールエリア内に得点枠あり。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ● エリアを2つにするゲームに規則を変更し、動ける範囲を広くすることで、ボール保持者と自分との間に守りがいない場所へ移動する動きの大切さを考えることができるようにする。 ■ ボーナス得点になる規則を追加設定し、ボールを受ける側の動きに焦点化することで、空いている場所に素早く移動する動きをさらに高められるようにする。 [焦点化する] ● ゴールエリアに得点枠を設定し、高得点をねらうための蹴り手と受け手の動きを、これまでの学びを関連付けて考えさせることで、双方が連携して攻めることができるようにする。 [関連付ける] 	<ul style="list-style-type: none"> ○ パスをつないで得点を競うゲームの行い方を理解している。(知・技) ○ 守りや仲間の位置を基に、受け手は素早く移動したり、蹴り手は止めやすいように蹴ったりすることができる。(知・技) <p>【観察・学習プリント】</p>
生かす (1)	<p>5 学びを生かした作戦を基に、「つなごールカップ」を楽しむ。〈1時間〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ チームの作戦 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 学びを生かした作戦をチームで考えさせたうえでゲームを行わせることで、自分や仲間の伸びを自覚しながら「つなごールカップ」を楽しむことができるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 仲間のよさを認めながら、ゲームを楽しもうとしている。(態度) <p>【観察・学習プリント】</p>