

体育科学習指導案

日時 平成30年1月26日(金)
児童 札幌市立新琴似北小学校4年2組36名
授業者 高橋 俊成

I. 単元 ゴール型ゲーム

「スノーシューター」

～雪合戦をもとにした易しいゲーム～

II. 単元について（雪の学習の教材化について）

本学級の児童は、休み時間に外で体を動かして遊ぶ子が多く、体育の学習にも意欲的である。しかし、冬季間はグラウンドでボールを使うことがないので、外で遊ぶよりも教室で遊ぶ子が増えてしまい、運動をする機会と時間が減少している実態がある。

そこで本単元では、冬の遊びとして誰もが経験したことのある雪合戦を教材化し、ゴールに体を向けてボール（雪玉）を投げたり、チームで戦術を考えてボールをゴールまで持ち込んだりする楽しさを味わえるような学習を目指した。

単元の前半では、4対1を基本として、誰もが楽しくゲームの楽しさに浸れるように規則の工夫していく。規則を工夫することで楽しみながら攻め、ボールを敵陣深くまで運びシュートする動きの獲得を目指す。単元の後半では、チームで作戦を立てることで仲間と協力してゴールをねらう動きの獲得を目指す。

誰もが楽しめるように規則を工夫することを通して、学習を創り上げる喜びを感じさせたい。冬季間も外で遊ぶ楽しさを感じさせ、豊かなスポーツライフにつなげていきたい。

III. 単元の目標

- 基本的なボール操作とボールを持たない時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する。

【知識及び技能】

- 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力を養う。

【思考力、判断力、表現力等】

- 運動に進んで取り組み、規則を守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、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態度を養う。

【学びに向かう力、人間性等】

IV. 研究との関わり

視点1 子どもの自信につながる教師の関わりと評価

子ども達自身が規則を工夫し、誰もが雪合戦のもつ運動の楽しさを味わえるようにした。教師から提示する規則を最小限にすることで、その他の規則を考えたいくなるようにした。それにより、子ども達同士が主体的に関わり、対話を通して思考を深めていくようにした。このような単元構成により、「自分たちで学習を創る。」という主体性が自信につながると考えた。

学習は、チーム学習を基本とすることで、勝敗にこだわりをもたずに見合ったり、教え合ったりすることができるように兄弟チームを設定し学習を進めていく。プレー中はもちろん、話し合い活動でのよい関わりを教師が積極的に価値付けしたり、動き方がわかるような声かけをしたり、一緒に動いたりすることで、得点しやすい場所を具体的に理解できるようにしていく。このような積み重ねから伸びを実感することで自信につなげたい。

視点2 誰もが楽しい教材化

ターゲット型に近い、シュートゲームとハンドボールの中間のようなゲームにした。安全性を考え、攻守入り乱れ型ではなくした。ゴールを三角柱の側面にする事で敵陣深く切り込む必要性をもたせた。また、雪玉をかわし、ゴールへ向かう動きを楽しみながら獲得することを目指した。視野を広くもち、作戦を考えながら協力して得点をする楽しさも味わわせたい。

視点3 個々の課題解決の場を明確にした学習過程

本時では、1次で工夫した規則を交流し、どの規則でも攻めづらいという子どもの思いから学習課題を設定する。どの規則でも攻撃側が数的有利な状況を利用し、シュートしやすい場所へ移動することが得点チャンスを増やすことにつながる。

味方と敵の位置、そして自分の投力をふまえて、「どの位置であればシュートしやすいか。」という状況判断をできるようにしたい。また、作戦タイムでは、自分の技能に応じた役割を考え、何度も試すことで、体で課題解決を図り、ゲーム場面でも生かせるようにしていく。

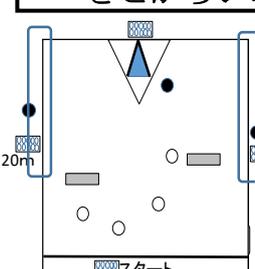
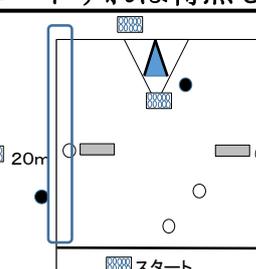
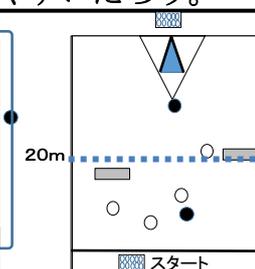
V 本時の展開 (5/7)

1 目標

- ・ボール（雪玉）を操作しやすい場所を考えながら移動したり、友達に伝えたりしている。

【思考力、判断力、表現力等】

2 展開

学習内容	評価規準と指導の手だて等
<p><前時まで> 「みんなが楽しめるように」のコンセプトのもと各チームで『マイルール』を作り規則を工夫し、してきた。他の規則のチームと交流して、それぞれのマイルールのよさを味わい攻め方がそれぞれ違ってくことを学んだ。前時では、どの規則でも相手のいない側面を狙うと得点しやすいことを学んでいる。前時から対戦相手と、どのマイルールでゲームをするのかを決めている。</p>	
<p>○準備活動 ・用具の準備 ・あいさつ ・準備運動</p> <p>○スキルアップタイム ・パイプスライダー ・的あて・鬼ごっこ</p> <p>○学習課題の把握</p> <p style="text-align: center;">規則にあった作戦を立てよう。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: 30%;"> <p>投げる前にあてられてしまうよ。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: 30%;"> <p>深く攻め込めないよ。</p> </div> </div>	<p>【安全に関する配慮事項】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○しっかり曲げ伸ばしをしたり、隣との間隔を十分にとったりすることで、けがの防止や安全への配慮をしていく。 ○ヘルメットなどの服装・用具の着用について指導する。 ○学習カードから次にレベルアップしたい動きを課題につなげる。 ○学習カードから、困り感や解決策を共有させていく。
<p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">どこからシュートすれば得点しやすいだろう。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>20m</p> <p>16m</p> <p>スタート</p> <p>右側からの方投げやすい。</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>20m</p> <p>16m</p> <p>スタート</p> <p>すごく近くまで攻めないと当てられない。</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>20m</p> <p>16m</p> <p>スタート</p> <p>遠くからでも当てられるから無理に攻めない。</p> </div> </div>	<p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">思考、判断</p> <p>守備者や味方の動きに合わせて動いたり、声を掛けたり、している。</p> <p>〈評価方法〉 守備者や味方の動きを見て、得点しやすい位置に移動する動きができていないかを見取る。 (行動観察・学習カード)</p>
<p>○選んだ規則に合わせた作戦を立てる。 (兄弟チーム)</p> <div style="display: grid; grid-template-columns: repeat(3, 1fr); gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">守りの位置を常に確認しておこう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">おとりが当てられる前に攻めよう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">片方の壁に固まってよう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">外野も引き付ける動き必要だね。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">方向転換して相手を惑わそう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">3人と1人に分かれて攻めよう。</div> </div> <p>○メインゲーム (対戦相手と)</p> <div style="display: grid; grid-template-columns: repeat(3, 1fr); gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">外野も引き付ける動き必要だね。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">引き付けている間に素早く攻め込もう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">守りから離れて投げよう。</div> </div>	<p style="text-align: center; font-size: 2em;">↓</p> <p>【手だて】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○どこへ動くかを、ネームカードを貼らせる。思考の違いを理解し、それぞれが考えた状況をもとに話し合いをさせる。 ○相手の動きをよく見て、声に出したり、指をさしたりしながらゲームに取り組ませる。 ○ゲームや作戦タイムの中で動いた意図を確認したり、称賛したりする。
<div style="border: 2px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>守りの位置をみて、引き付けている間に素早く攻め込めば得点しやすい場所に動けるね。</p> </div> <p>○整理活動 ・振り返り ・整理運動 ・後片付け ・あいさつ</p>	

VI 単元計画

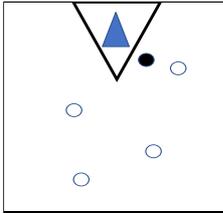
1 評価規準

	運動の技能	思考・判断	関心・意欲・態度
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを操作できる位置に体を移動するなどのボールを持たないときの動きによって、攻防することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 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ている。 	<ul style="list-style-type: none"> 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりしようとする。
学習活動に即した評価規準	<ol style="list-style-type: none"> ① ゲームの行い方やボール操作、ボールを操作しやすい位置について理解している。 ② 投げるといった雪合戦を楽しむための基本的な動きを身に付けることができる。 	<ol style="list-style-type: none"> ① 誰もが運動の楽しさを味わえるように話し合いながら規則を工夫している。 ② 相手のいない場所を見付け、操作しやすい場所に動いたり、声で教えたりしている。 	<ol style="list-style-type: none"> ① 場や用具の安全に気を付けながら学習をしている。 ② 規則を守り誰とでも仲よく、進んで運動に取り組んでいる。

2 領域、及び、単元の全体構造

低学年		中学年	高学年	
1・2年		3・4年	5年	6年
ゲーム		ゲーム	ボール運動	
ボールゲーム(20)		・ゴール型ゲーム(12) ポートボール ラインサッカー タグラグビー 【雪合戦(7)】	・ゴール型(11) 【サッカー(8)】 【バスケットボール(3)】	・ゴール型(11) 【フラッグフットボール(6)】 【バスケットボール(5)】
・ボール蹴りゲーム		・ベースボール型ゲーム	・ベースボール型ゲーム(5)	
・ボール遊び		ボールを蹴って行うゲーム	【ティーボール】	
・ボール投げゲーム				
鬼遊び(10)		・ネット型ゲーム(6) ソフトバレーボール プレールボール ハンドテニス		・ネット型ゲーム(5) ソフトバレーボール

3 指導と評価の計画

単元構成(6時間扱い)						
次	時	ねらいと学習内容	知識及び技能	思考力 判断力 判断力	学びに向かう 人間性等	評価 方法
1次 ゲーム本来の楽しさを味わいながら基本的な技能を身に付けるために、規則を工夫していく。	1	<p>ねらい：ゲームの基本の規則を理解し、コートごとに『マイルール』を作る。マイルールでのゲームやスキルアップタイムを通してボール操作や操作できる場所への移動ができるようにする。</p> <p>スノーシューターを楽しもう！</p> <p>みんなが楽しめる「スノーシューター」にしよう</p> <p>雪合戦の楽しさ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・投げる・当てる ・かわす・競う ・協力する <p>たくさん動いて、投げ、すごく楽しい。</p> <p>もっと敵をかわしてたくさん得点したい。</p>	①		①	行動観察 学習カード
	2	<p>『マイルール』を作って楽しもう。</p>		①	②	行動観察 学習カード
	3	<p>スキルアップゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パイプスライダー ・的あて ・鬼ごっこ <p>規則を工夫する</p> <p>壁の位置、壁、攻め方の規則、ボーナス、守り方の規則、守る場所、得点、人数</p> <p>みんなが楽しめる規則を話し合って作ることができたよ。</p>	②			行動観察 学習カード
2次 ボールを操作しやすい場所に素早く移動できるように、ゲームやいろいろな運動を行う	4	<p>ねらい：他チームとの交流を通して、作戦を選び、「ボールを操作しやすい場所に移動できるようにする。</p> <p>交流リーグ</p> <p>規則を選んでゲームをしよう！</p> <p>規則に合った作戦を立てよう</p>	②			学習カード
	5	<p>壁に隠れて引き付けている間に一気に攻めよう。</p> <p>2人ずつ攻めて、相手を惑わそう。</p>  <p>おとりになって攻めるふりをしよう。</p> <p>守りの位置を見て動きを判断しよう。</p>		②	学習カード	
	6	<p>規則に合わせた作戦を立ててボールを操作しやすい位置に移動しながら、ゲームができたよ。統一リーグでの試合が楽しみだな。</p>	①	②		
3次 試合運営に携わり、楽しみながら他チームとの交流試合を行う。	7	<p>ねらい：試合運営に関わる役割を分担しながら、他チームとの交流試合を楽しむことができるようにする。</p> <p>統一リーグ</p> <p>共通ルールを作ってゲームを楽しもう！</p> <p>真・スノーシューターで楽しもう</p> <p>見る、する、試合、応援、楽しく！、審判、支える</p> <p>みんなと協力して動くとたくさん得点できたから、スノーシューターを楽しめたよ。</p>			②	行動観察 学習カード

スノーシューターの規則

1. 教材化について

雪合戦の公式ルールは以下のように攻守が入り乱れて行う。

- ① 相手のフラッグをとるか、制限時間内に7対7の陣取り合戦 試合時間は3分間。3セット行う。
- ② 雪玉に当たるとコートの外にでる。雪玉に当たらずにゴールフラッグをとるか相手にすべて雪玉を当てると勝ち
- ③ 時間内に勝敗が付かない場合は残っている人数の多いほうの勝ちとなる。

雪合戦は至近距離からボールを投げるので、小学生には危険が伴うことが考えられる。そこで、今回、雪合戦を教材化するにあたり、**雪玉に当たらないように敵陣地に攻め込みゴールにシュートをする(的に当てる) 易しいゲームとした。安全性を考慮し、攻めと守りを分けて行うように配慮した。**

2. 雪玉を当てる的=ゴールについて

ゴールは三角柱の形にした。側面(右図の  部分)に当てると得点(1点)になる。正面を0点とすることで、肩の強い子が遠くから投げるのではなく、敵陣地の当てやすい場所まで走っていく状況を作り、敵陣深くまで攻め込む必要感をもたせた。(※的のキャラクターを子どもたちに考えさせた。)

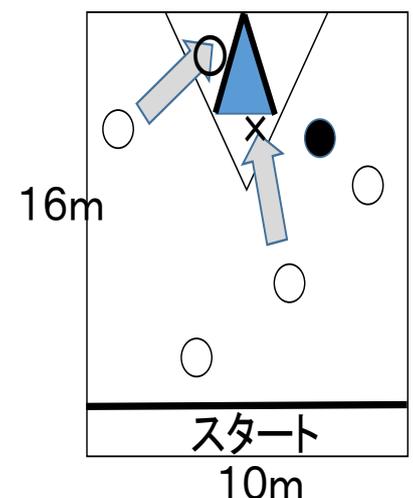


3. 基本の規則と場の工夫(4年2組36名)

6チーム作り、3コートで行う。

時間内に的に当てて何点とれるかを競うゲーム

- ① 攻め4対守り1の2セットマッチの攻守交替のゲーム(2回攻め・2回守り) ※的当てゲームとハンドボールの中間のイメージ
- ② 24球の玉を何球当てられるかを競う。攻めは手持ちの玉は2個まで。玉に当たったり、玉がなくなったりしたらスタート位置まで戻り、4人全員の攻撃が終わったら再びスタート位置から攻めることができる。
- ③ 三角柱の側面に当てると1点。(※正面からは得点にならない。)
- ④ 攻めは当てられたらスタート位置に戻り。4人全員の攻撃が終わったらまた攻撃をする。
- ⑤ 守りは球数制限がない。ゴール前の▽のラインには入ってはいけない。
- ⑥ 守りは陣地に入るのは1人だけ。残りは玉補給係
➔攻めを有利にすることでどの子も活躍し、得点するチャンスを増やす。



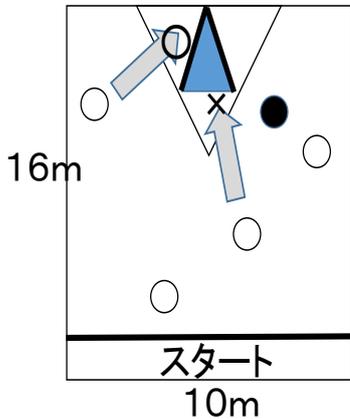
- ⑦ 規則を工夫し誰もが楽しいゲームにする。
(工夫例: コートの広くする。守りの数を増やす。)

ゴール: ベニヤ板3枚で三角柱を作る。
コート: スズランテープとコーナーマーカーで作り、いつでも準備できるようにする。
壁: 大きめの段ボールを使用。風で跳ばないように中に水を入れたペットボトルを入れる。
雪玉: 水分を少し含ませて握りやすいようにしておく。雪玉作り器を使用する。
服装: 上下スキーウェア 手袋 ゴーグル 帽子(ヘルメット) ネックウォーマー

スノーシューター 授業記録

第1時 スノーシューターを楽しもう 12/14(木) 体育館

基本の規則を提示しゲームを行った。得点をするためには敵陣の深くに攻め込む必要があることを理解していた。たくさん投げられることに楽しさを感じていた。



基本の規則

- ① 攻め4人 v s 守り1人
- ② 攻めは24球のボールを何球、三角柱のゴールに当てるかを競う
- ③ 三角柱の正面に当てても得点にはならない。斜面（左図、太線の面に当てれば得点となる）
- ④ 守りは球数制限がない。ゴール前の▽のラインには入ってはいけない。
- ⑤ 攻めは当てられたらスタート位置に戻り。4人全員の攻撃が終わったらまた攻撃をする。

子どもの振り返り：○たくさん投げられて楽しかった。○もっと点を取りたい。●守りが一人だとつらい。

みんなが楽しめる「スノーシューター」にしよう

第2時 「マイルール」を作ろう 12/18(月) 体育館

「雪合戦の楽しさを味わう」「みんなが楽しめる」この二つをコンセプトにして基本のルールを決めた。その上で1・2グループ、3・4グループ、5・6グループそれぞれで規則の工夫をし、試していた。

規則の工夫のコンセプト

雪合戦の楽しさ（運動の特性）

- 投げる ○当てる ○当てられる ○かわす
- 競う ○協力する ○作戦を立てる

+ みんなが楽しい(活躍できる)
攻めが有利

共通の思考：①4vs2 ②壁を作る

1・2グループ

球数制限なし

3・4グループ

鬼ゾーン

5・6グループ

広さを変える



子どもの振り返り：

○今までは言われた通りのゲームだったからルールを作るのがすごく楽しかった。○みんなで話し合っ
て作り上げていくのが面白かった。○たくさん当てることができた。

●話し合いが上手くいかなくてもめてしまった。●活躍できなくてすぐに当てられてしまった。

第3時 「マイルール」を試してみよう 12/22 (金) グラウンド

体育館で考えた「マイルール」を実際にグラウンドで試す学習をした。体育館ではできたが、グラウンドだと思
うように走れず、敵をかわしづらいことを感じていた。試しのゲーム後、改善したものを「マイルール」とした。

1・2グループ



3・4グループ



5・6グループ



思ったよりせまい

子どもの振り返り

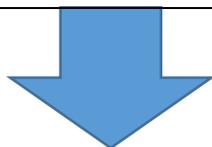
○外で運動するのが楽しかった。

●思ったよりも走りづらくて当てられなかった。

●せまかったので攻められなかったからコートの位置を広くしたい。

●鬼が2人だとゴール前にいられたら攻められない。

共通の悩み：守りが2人コートに入るとゴール前を固められて点が取れない

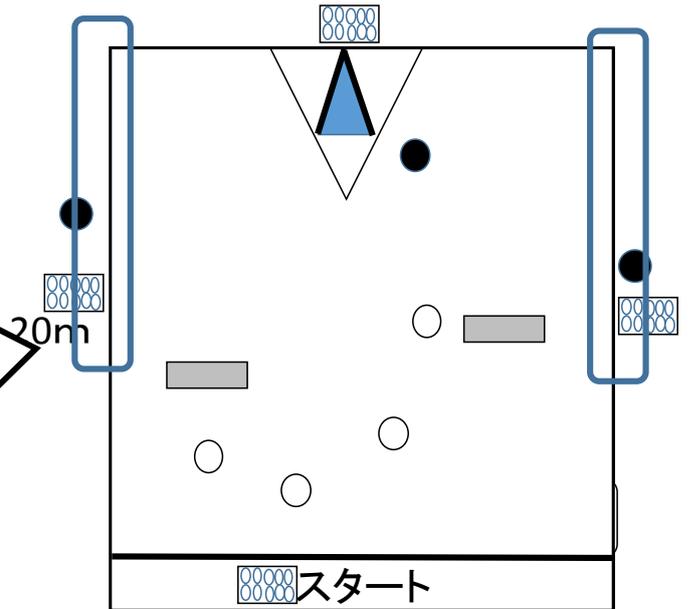


コートを広く **敵**を外野に **鬼ゾーン**を前後に

マイルール決定

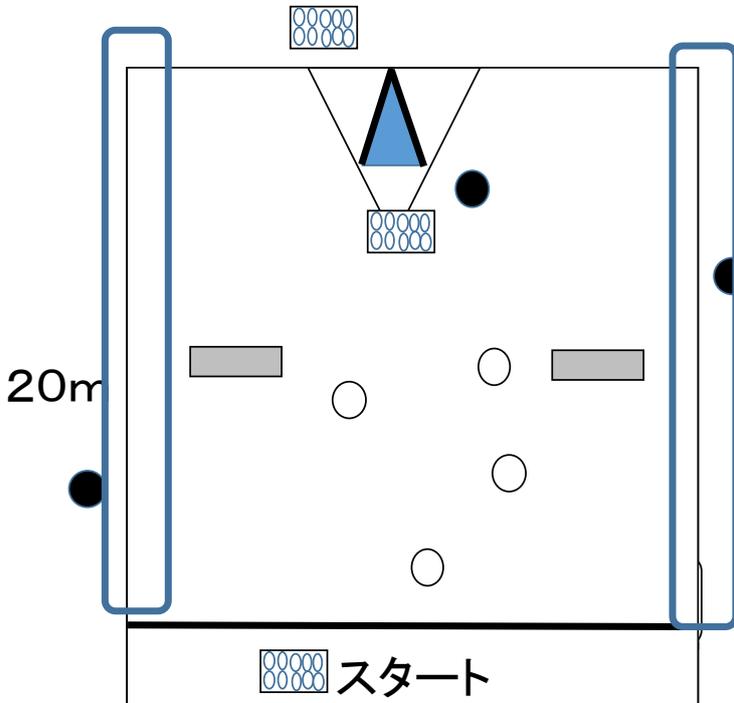
- 4対3 コートの中には1人だけで2人はコート外から外野として攻撃する。
- 1回の攻撃時間は3分
- 試合時間は6分 攻めと守りが1回ずつ交代する。
- 球数は無制限
- 外野の鬼ゾーンはコートの中の半分

1・2グループ



16m

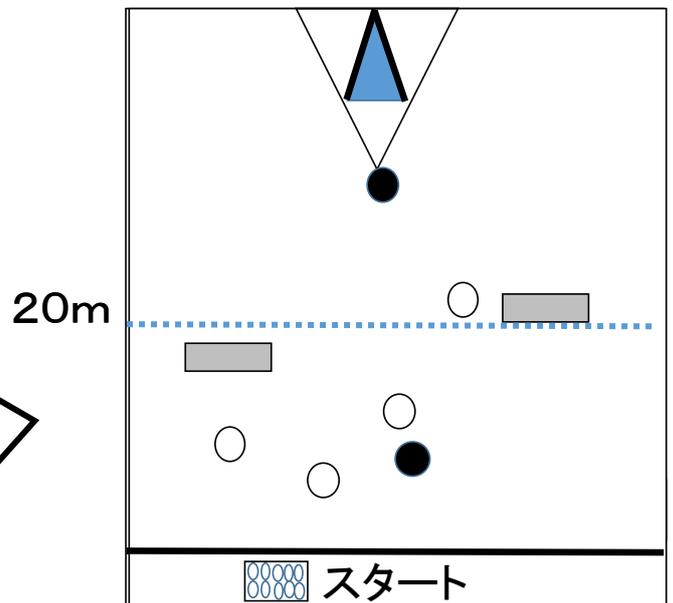
3・4グループ



16m

- 4対3 コートの中には1人だけで2人はコート外から外野として攻撃する。
- 1回の攻撃時間は1分30秒
- 試合時間は6分 攻めと守りが2回ずつ交代する。
- 球数は40球。1回につき2球まで持てる。1球でも可。

5・6グループ



16m

- 4対2 鬼ゾーンを2つに分け、そこから出てはいけない。
- 1回の攻撃時間は3分
- 試合時間は6分 攻めと守りが1回ずつ交代する。
- 球数は24球。時間内なら24球の玉を自由に投げられる。

第4時 交流リーグで楽しもう

1/24 (水) グラウンド

それぞれのマイルールを決定し、交流リーグを開いた。他のチームを招待し、マイルールを教えながら対戦形式で学習をした。「マイルール」の違いにより攻めづらさを感じて、もっと得点できるようになりたいという思いが生まれていた。



子どもの振り返り

- 他の「マイルール」でも楽しめた。
- ルールによって攻め方が違うと感じた。
- 違うチームと対戦して新しい攻め方が分かった。
- 外からも球が来るので攻めづらかった。

第5時 規則にあった作戦を立てよう

1/26 (金) グラウンド

※見どころは別紙参照



本時の見どころ

ご多用の中、第16回雪プロジェクト研究大会へご参加いただきありがとうございます。本日の授業に向けて、以下の視点で授業づくりを進めてきました。ご参会の皆様の参考になれば幸いです。研究討議では、充実した話し合いができるよう、よろしくお願いいたします。

1. 規則を工夫することで攻め方が変わる。

教師が付けたい力（表出したい動き）に応じた規則を与えるのではなく、子ども達が自ら規則を工夫することで、攻撃場面の状況をかえ、主体的に攻め方を考える。

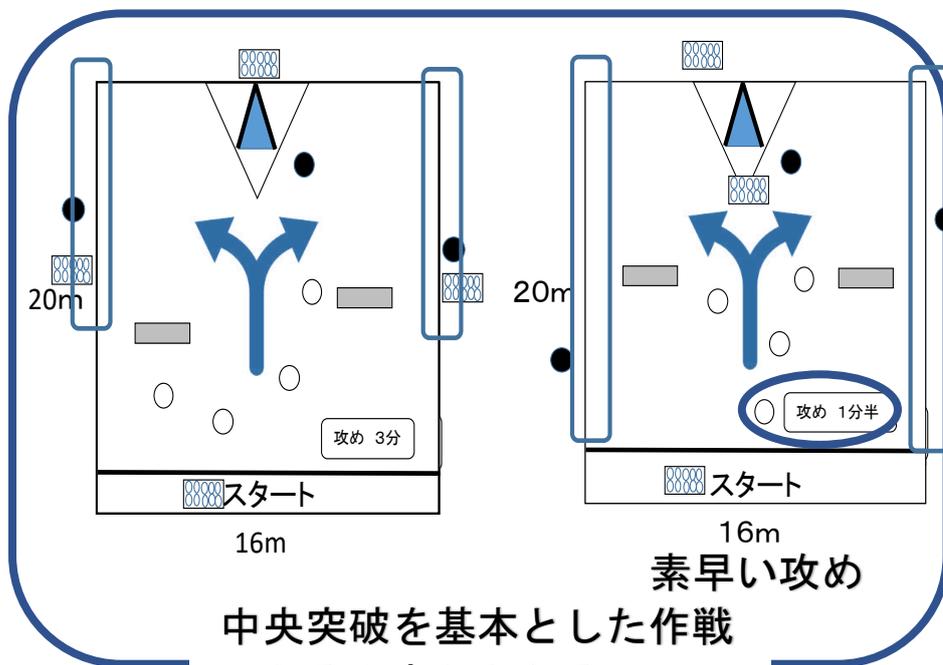
→主体的、対話的な学び

→豊かなスポーツライフ

2. 規則を選択することで、状況に応じた動きを考える。

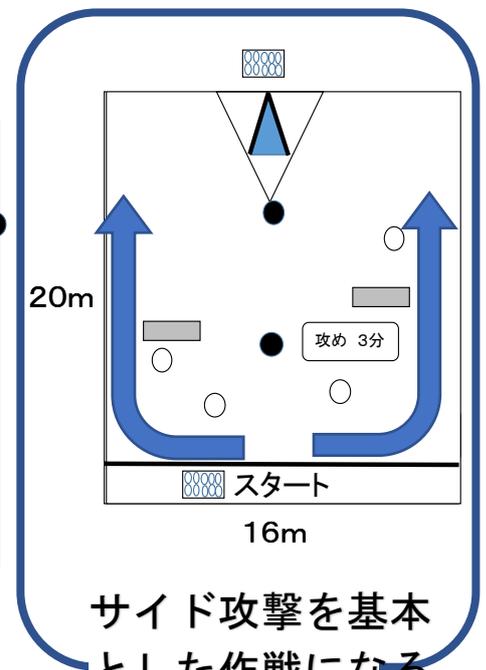
○：攻め ●：守り

4対3で、コート外に敵を配置



中央突破を基本とした作戦
になると考えられる。

敵を前後に配置



サイド攻撃を基本
とした作戦になると
考えられる。

3. 個人の技能に合わせた簡単な作戦を考える。

個人の投能力によって操作しやすい位置が違うことを理解し、どうしたら操作しやすい位置まで移動できるか話し合う。