

めだまやきシュートゲーム

ー ボール投げゲーム ー

2年 体育科 9月 18Q〈6時間〉
 附属新潟小学校 教諭 小野 浩由

1 本単元で目指す姿

相手の動きに合わせてためだまやきシュートゲームの作戦を考え、自分の動きを見いだす子ども

具体的には相手や仲間の動きに着目し、自分の動きを考えるという「見方・考え方」を働かせて、守備のいない位置からシュートすることが有効な得点方法であり、得点を入れるために自分は「どこに」「どのような」動きをするのか理解し、相手をかかわしたり、ボールを持たないときの動きを考えている姿。

2 本単元で育成する資質・能力（評価基準）

	①知識・技能	②思考力・判断力・表現力	③態度
体育科	○めだまやきシュートゲームの行い方に関する基礎的な知識	○自己の課題を解決するための活動を選んだり、運動の行い方を工夫したりする力 ○運動の行い方を工夫し考えたことを他者に伝える力	○よい動きを認めたり、賞賛したりする態度

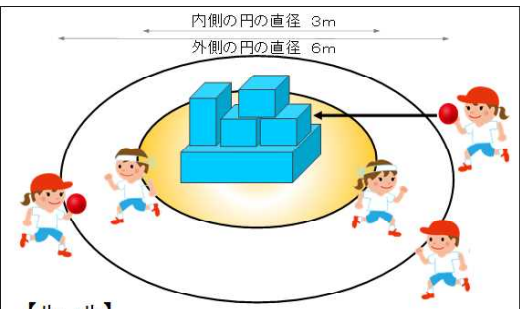
3 関連する学習

[第2学年] 体育科
ーめだまやきシュートゲームー



[第2学年] 体育科
ーフットボンバーゲームー

4 単元の計画

	【学習活動】☆資質・能力	【働き掛け】	Q
体育科	<ul style="list-style-type: none"> ○ めだまやきシュートゲームのルールを知り意欲を高める。 <ul style="list-style-type: none"> ・たくさんの的に当てて倒すぞ。 ○ 試しのゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ボールが2つだと、もう1人はシュートをどうするのかな。 ・早く投げて的に当てよう。 <p>○ ボールを強く、真っ直ぐ投げれば得点できると思うよ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 問いをもつ。 ○ 攻撃の様子を撮影した2種類の動画を見て、的に当てることができるかできないか、その後の展開を予想する。 ○ メンバー全員がその場を動かずに的にねらっている動画を見て、その後を予想する。 <ul style="list-style-type: none"> ・止まっていればどこからシュートを打つか分かって止められるよ。 ○ 個々に動いて的にねらっているが、個人プレーのためにうまく得点ができない動画を見て、その後を予想する。 <ul style="list-style-type: none"> ・えっ、なんで動いてシュートしているのに当てられなかったのだろう。 	<p>※ ルールを説明し、試しのめだまやきシュートゲームを行わせてみる。</p>  <p>【ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・的をねらう攻撃3人对守備プレイヤー2人。 ・攻撃側の持つボールの数は単元を進めていくにつれて2個→1個と減らしていく。 ・攻撃側は外側の円より外からの的をボールでねらう。守備側は外側と内側の円の間を動き、的(ダンボール)に当てられないように守る。 ・上の的に当てて落ちたら1点。 ・的が全て落ちたら攻撃側が直して再開する。 ・ゲームに出ていない人が得点係やボール拾い係をする。 ・1ゲーム2分間。1ゲームごとに攻守を交代する。 	3 Q 1 時間

どう攻めたらよいか分からない。

○ 相手がいるからシュートを打っても入らない。どうしたらいいのか。

マークを外してシュートを打つにはどうしたらよいか (学習課題)

- 課題解決に向けて見通しをもつ。
 - ・急に速く走ったり、止まったりして、フェイントをしたらよさそう。
 - ・チームで相談して動きを決めて、相手をだませばマークを外してシュートが打てるんじゃない。

○ 相手のいないところをどうやったら見付けられるか、つくれるかと考えるときよい。 ☆体育科①

- 課題解決に必要な動きをするために作戦を考え、ゲームの中でどのような動きをしたらよいか判断する。
- タブレット端末のめだまやきアプリを活用し、チームの動きや自分の動きを考える。 ☆ツール活用能力
- 「チームタイム」の中でめだまやきシートを使用し、相手の守備の動きから、攻撃方法の作戦を考える。
 - ・相手が背中を向けているときにシュートをしよう。
 - ・相手同士がちょうど反対側にいるときは、Bさんが引きつけて、私がシュートするね。 ☆協働性

○ 相手が私の目の前にいるときには、走って引きつけて、的が空いた所をAさんがシュートする作戦を考えました。 ☆体育科②

- 課題解決に向けて、さらに得点を取るための作戦を思考させる。
 - ・ボールが1個になったら、ボールを持っていない2人はどう動くときよいのか考えよう。 ☆体育科③
- ルール変更後もめだまやきアプリとめだまやきシートを使用して、チームの動きや自分の動きを考える。 ☆ツール活用能力 ☆協働性

○ Aさんと私がこっちにボールを持って相手を引きつけて、反対側に走ったBさんへパスを出すからシュートしてね。 ☆体育科②

- チームで見いだした作戦の動きが、得点をとるために有効であったかどうかを振り返り、その理由を記述する。

○ 相手が守っている位置によって作戦を考えたら、たくさん得点をとることができました。チームで作戦を考えたり、タブレット端末で動きを確認したりしながら作戦を工夫してきたことがよかったです。今日は仲間が相手をだまして引きつけている間に、私がシュートをする役割でした。得点がたくさんできました。

◆ 攻撃場面の動画を見せ、その動きで得点ができるか、できないかの予想とその理由を問う。 【働き掛け1】

- ※ 得点する方法やその動きを考えている子は問いをもったと見なす。(学習カードの記述、発言、挙手による)
- ※ 学習課題を提示する。

◆ 二つめに見せた動画を基に攻撃の方法を全体で検討させ、相手のマークを外してシュートを打つために大事なことは何か、どのように考えるとよいかを問う。 【働き掛け2】

- ※ 的に当てられない状況には、「どこに」「どのように」ねらえばよいか分からない、できていないことを気付かせる。
- ※ タブレット端末の作戦ボードアプリをテレビ画面に映して使用し、相手や仲間のコマを動かしながら、全体で考えさせる。このようにしながら子どもが発言した「相手」「仲間」「的が空いている所」などのキーワードを板書する。
- ※ 発言に対して、問い返したり、再現させたりしながら、全体に共有する。
- ※ 「一人で動くより、チームで動きを考えてシュートチャンスを見付けたり、つくったりするとよい」等の個の動きから集団の動きへ思考が移行していくようにする。

◆ 作戦ボードアプリ (以下、めだまやきアプリ) と学習シート (以下、めだまやきシート) を活用し、作戦を考える「チームタイム」とゲームを設定する。 【働き掛け3】

- ※ チームにはめだまやき作戦アプリとめだまやきシートを配付し、作戦を考えるためのツールとして使用させる。
- ※ めだまやきシートには相手の位置を示す図が貼ってあり、攻撃の視点を与え、それぞれの作戦を考える。

◆ ボールを2個から1個に減らすルールに変更し、再度めだまやきアプリとめだまやきシートを活用した「チームタイム」とゲームを設定する。 【働き掛け4】

- ※ さらに仲間を意識した動きを思考させるために、「もっと別な作戦を考えないといけない」という意識に移行させる。

◆ ゲームの中でできた動きを振り返る時間を設定し、動き方の変化と理由を問う。 【働き掛け5】

- ※ 学習カードに記述させる。
- ※ 何人かに発表させ、全体で共有する。その際、何をするための作戦だったのか明らかにしながら、発表させる。

3 Q
1 時間

3 Q
1 時間

9 Q
3 時間