

6 指導の構想

子どもは、ボール蹴り遊びとして、ボンバーパックを遠くに蹴る、狙ったところに蹴る、滑ってきたボンバーパックを止める等の基本的な技能を身に付けている。

働き掛け1

フットボンバーゲームのルールや場を与え、試しのゲームを設定する。

問いをもたせる働き掛けである。

フットボンバーゲームのルールと場を提示し、試しのゲームを行わせる。すると、攻撃側はシューターは得点を取るために「仲間のキャッチャーに向かってシュート」をする。守備側は「シュートを通すまいとボンバーパックに着目してシューターをマーク」するが、ゾーンを区切った円形のコートで中心に入れない空間があるために、シューターの近くに行くことができない。シュートコースを思うように防ぐことができない。すると自然と後ろにいるキャッチャーをマークするようになっていく。攻撃側のキャッチャーは内側にいる守備に阻まれて思うように得点が取れないでいる。すると、子どもは「どうしたら得点を入れられるのだろう」と問いをもつ。

働き掛け2

攻撃場面の動画を提示し、その動きで得点はできるか、できないかの予想とその理由を問う。

学習課題を設定し、解決の見通しをもたせる働き掛けである。

試しのゲームを撮影した動画を二つ提示する。一つはシューターのAさんがキャッチャーのBさんやCさんに向かってシュートをしようとしているが、相手チームの守備がBさん、Cさんをぴったりマークしている場面である。このような場面の動画を途中で止め、その後の展開の予想と理由を問う。すると子どもは、「相手がマークしているからシュートを止められてしまいう」などと理由を答える。次に二つめの動画を提示する。この内容は、BさんとCさんが二人で右端に寄り、相手チームがぴったりとマークしている場面である。ここで動画を止め、その後の展開の予想と理由を問う。子どもは、「さっきと同じようにマークされているから得点できない」などと予想する。しかし、続きを見せると、Aさんは左の空いている守備のいない場所にシュートを打ち、通り抜けたシュートをBさんが走って止め、得点が入る場面が展開される。子どもは、二つの動画を比較することで「キャッチャーが守備のいない場所をつくって、そこにシューターがボンバーパックを蹴り込めばよさそうだ」などと**相手の動きに着目する**という「見方・考え方」を働かせ始める。このような子どもに、何を、どのように考えていけばよいかと問う。子どもは「チームのみんなで守備のいない場所をつくるにはどうしたよいか」という学習課題を設定する（①知識・技能）。

働き掛け3

守備のいない場所をつくる動きを二種類の中から選択する場を設定する。

動きについての情報を収集させるための働き掛けである。

タブレット端末に①キャッチャーが二人で近づいて守備のいない場所をつくる動きと②キャッチャーが二人で離れて守備のいない場所をつくる動きをアニメーションにした例示を用意し、子どもに選択させる（協働性）。子どもは、「二人の内、どちらでもよいから真ん中でシュートを止めに行けるように、キャッチャーが互いに離れて守備の真ん中が空くようにしよう」と**相手や仲間の動きに着目し、自分の動きと関係付けて考える「見方・考え方」**を明確に働かせ、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（②思考力・判断力・表現力）を発揮して、自分たちのチームに有効かどうか試す。

働き掛け4

選択した動きをゲームで用いた後、その得点とこれまでのゲームで獲得してきた得点とを比較させ、動きの効果を問う。

課題解決に必要な動きをより追究させる働き掛けである。

選択した動きを試した後で、獲得した得点を見せ、動きの効果を問う。子どもは「もっとシュートを決めて得点したい」「相手の守備もうまくなっているから、得点がたくさん取れない。もっと動きの工夫が必要だ」（③態度）などと、シュートを通すためにキャッチャーが守備のいない場所をつくり出す動きを選んだり組み合わせたりして工夫する力を発揮し、作戦ボードアプリを活用して、動きを考える（②思考力・判断力・表現力、協働性、ツール活用能力）。さらに、子どもは、動きを工夫する活動になると、「キャッチャーの動きだけではなく、シューターの動きを工夫するともっと守備のいない場所をつくれそうだ」とシューターの動きにも着目するようになる。そこで、シューターの動きも工夫する活動の場を設定する。

このように、子どもは、「見方・考え方」を働かせ、様々な資質・能力を発揮して、**相手や仲間の動きに合わせたフットボンバーゲームの作戦を考え、自分の動きを見いだす子ども**になる。

働き掛け5

フットボンバーゲームで分かったこと、できたこととその理由を問う。

発揮した様々な資質・能力を自覚させるための働き掛けである。

「工夫した動きをやってみるゲーム」「動きの工夫」「ゲーム」を繰り返す場を設定し、取り入れた改善や工夫の意図とうまくいった理由を問う。子どもは、「〇〇作戦に□□の動きを組み合わせさせた作戦を考えました。Bさんが△△に動いたら守備のいない場所ができたので、シュートをしました。するとBさんが走って止めることができました。相手の動きを予想し、仲間と作戦を工夫して考えたことがよかったです」などと、これまで発揮した資質・能力を自覚する。

7 指導計画 全6時間
別紙「指導計画」参照

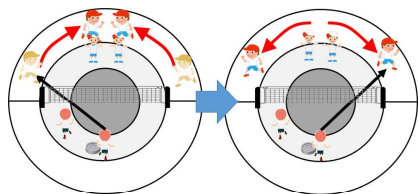
8 本時の構想<第2日目> 4/6時間(45分授業)

(1) 本時のねらい (本時 4/6時間目)

シューターの動きで守備のいない場所をつくるか、キャッチャーの動きで守備のいない場所をつくるか、チームに合った動きを、理由を明確にして選択したり、工夫して考えたりして、自分に合った動きができる。

(2) 展開

学習活動と子どもの姿 ☆資質・能力	教師の働き掛け
<p>○ドリルゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ねらったところに蹴る、止めるを考えながら練習できるゲーム ・合わせてボンバーゲーム ※ボンバーパックを蹴る人、跳んできたパックを止める人に分かれ、2分間で何回できるか数える。 <p>○前時で学んだことを振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守備がいない場所をつくと、シューターはそこを狙ってシュートを打てばよいことが分かりました。それがうまくできました。 ・キャッチャー同士が真ん中で交代すると、守備のいない場所ができて、そこにシューターが打ってシュートを止めることができました。 ・キャッチャーだけではなく、シューターも守備をだましてシュートをする動きをするともっと得点ができるようになると思います。 ・シューターの動きと、キャッチャーの動きをやってみて、チームにあった動きを選んで作戦を考えればよいと思います。 	<p>※前時までのルールや場の設定の図を掲示しておく。</p> <p>※ボンバーパックの蹴り方をまとめた掲示をしておく。</p> <p>※ボンバーパックでパス&キャッチ練習を行うように指示を出しておく。</p> <p>※ドリルゲームをする。</p> <p>○前時を振り返り、シューターの動きにも着目できそうだったことを想起する場を設定する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発問「昨日考えたキャッチャーが守備のいない場所をつくる動きで、得点をたくさん取ることができましたか」 ・説明「もっと得点をとるために、シューターの動きも考えてみるとよさそうでしたね」 ・説明「でも、キャッチャーの動きをもっと工夫したいと言うチームもあったようです。どうしますか」 <p>○学習課題を提示する。</p>
<p>1 守備のいない場所をつくる動き「キャッチャーのくっつく・離れるを連動した動き」か「シューター同士でパス」をゲームで試してみる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・①のキャッチャーがくっつく・離れるを繰り返して守備のいない場所をつくる方がやりやすそうだ。 ・②のシューターが二人で離れてパスをし、守備のいない場所をつくる動きをすると真ん中が空きそうだ。この動きをやってみよう。 ・②のシューターが二人で離れてパスをすると、守備もつられて左に寄ってくるから、右側が空くよね。そこにシュートだ。 <p style="text-align: center;">☆体育科②☆協働性</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>①シューターが二人で離れてパスをし、守備のいない場所をつくる動き</p> </div> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>守備のいない場所をつくるために、シューターの動きかキャッチャーの動きかチームに合う方を選んで得点しよう。</p> </div> <p>○シューターの視点から守備のいない場所をつくる動きと、前時に学んだキャッチャーの動きを提示し、ゲームの場を設定する。</p> <p>※前時までに出現した、シューターが守備のいない場所をつかった場面の動画を見せる(シューター同士でパスをする動き)。</p> <p>※「シューター同士でパス」か「キャッチャーのくっつく・離れるを連動した動き」作戦ボードアプリのアニメーションで作成しておく</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発問「二つの動きのうち、どの動きをゲームで使いますか。それぞれゲームで試してみましよう」 <p style="text-align: right;">【動き掛け3】</p> <p>※補助発問「どっちの動きがチームに合っているのでしょうか」「シューター同士でパスをしても守備がいない場所をつくるのは難しいと思うのはどうしてですか」などと子どもが考えた理由に対して問うことで、その動きのよさ、難しさの理由を明確にもたせ、働き</p>



②
キャッチャー
がくっつく、
離れるを繰り返す動き

**2 試してみた動きのうまくいった点とうま
くいかなかった点を振り返り、これからど
うするとよいかを考える。**

- ・シューターの動きも工夫すると、たくさん
点が取れたよ。
- ・シューター二人でパスをしたら、守備がつ
いてこられなくて守備がない場所をすぐ
につくることができました。
- ・シューターの2人でパスをしてもすぐに、
守備がシュートコースに入って打ちにくい
な。パスを2回するとどうかな。
- ・私たちのチームはシューターが守備のいな
い場所をつくる動きをしてもうまうまか
な。キャッチャーの動きにしてみよう。

★体育科③

3 動きに改善や工夫を加え、ゲームを行う。

- ・シューターの僕がシュートを打つ真似をし
て、隣にいるシューターの B さんにパス
をしよう。守備は騙されて動くから、いな
い場所ができると思う。
- ・キャッチャーの A さんに向かって、シュ
ートを打つふりをして、反対側にいる C
さんにシュートを打とう。守備は、騙され
て A さんの方に動くはずだから、いな
い場所ができるはずだ。
- ・キャッチャーの二人が交差して場所を入
れ変わる動きをしたら、守備がだまされ
るんじゃないかな。
- ・僕たちのチームは、キャッチャーが動い
た方が得点を入れやすいことが分かりま
した。キャッチャーが右側に固まって、1
人が走り出す真似をします。守備はだま
されて、ついてこようと走り出すので、
そこに守備のいない場所がくれそうです。

★体育科②★協働性★ツール活用能力

**3 作戦のうまくいった点、うまくいかな
かった点を評価をして、分かったことやで
きたことを自覚する。**

- ・キャッチャーと同じように、シューターも
守備のいない場所をつくる動きをすると
よいということが分かりました。私たち
はできるだけシューター2人の間でパス
を何回かして、守備がいない場所がで
きたらシュートしました。その時にキャ
ッチャーも、守備を引きつける動きを
すると、たくさんシュートを打つこと
ができました。

掛け3のチームで動きを工夫する活動のヒントとなるようにする。

※2つの動きを試させ、どちらの動きがよ
そうか、なぜその動きの方がよいのか理
由を述べられるように指示しておく。

**○獲得した得点を見せ、どうしたいかを問
う。**

- ・指示「各チームで獲得した得点を見てみ
ましょう」
- ・発問「シューターの動きとキャッチャー
の動きではどちらが守備の空いて
いる所をつくらせて、得点できまし
たか」 【動き掛け4-①】
- ・発問「もっとシュートを打って、得点す
るためにどうしたいですか」

※選択肢として与えた、①シューター同士
のパスの動きと②キャッチャーのくっつく・
離れる連動した動きを基にしたり、経験し
たことを基にして工夫した動きを考えれば
よいことを全体で確認する。

**○動きの改善や工夫をするチームタイム
を設定し、ゲームを行う。**

・指示「チームタイムを取ります。工夫して
守備のいない場所をつくる動きを考
えましょう」

【動き掛け4-②】

※補助発問「大事な動きは何ですか」「これ
までの動きとは何が違いますか」
など、各チームの状況によって
発問をする。

※※壁にマジックテープで取り付けたタブ
レット端末を準備しておく。タブレット
端末の作戦ボードアプリを使って作戦
を立てる。

※アニメーション機能を使用して、どのよ
うに動いて、いつシュートを打つのか自
分たちの動きのイメージを視覚化する。

※考えたチームから練習の時間とする。

・指示「ゲームをします」

※整列、あいさつをしてからゲームをす
るよう指示する。

**○考えた動きはうまくいったのか、いかな
かったのか、評価させ、振り返る場を設
定する。**

- ・指示「ゲームを振り返りましょう」
- ・発問「どんな動きを考えて、守備の
いない場所をつくりましたか。また、
その動きはどうでしたか」

※補助発問「うまくいった原因は何でしょ
う」「うまくいかなかったのはなぜで
しょう」「どこをどう改善すると
うまうまいきそうですか」などと、
発問し、発言に価値付けをする。

(3) 評価

シューターの動きかキャッチャーの動きか、チームに合った得点の入れやすい動き方を、理由を明確にして選択したり、工夫して考えたりして、自分に合った動きができたかを、発言やワークシートの記述から評価する。