

単元名 シュートゲーム（第2学年）

運動の特性

3つのゴールの中からシュートできる場所を選び、シュートすることを楽しむゲームである。また、ゲームの始めのパスやポジションがシュートチャンスをつくる上で重要となり、そこから様々な作戦や動きの工夫を行うことができる。

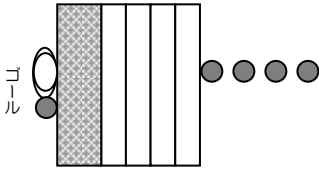
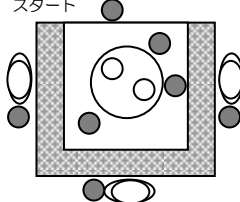
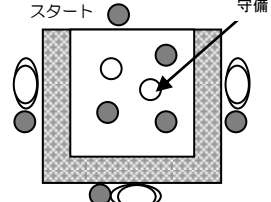
1 単元の目標

技能	・簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって、攻めと守りが入り交じったゲームをすることができるようにする。
態度	・ゲームに進んで取り組み、きまりを守り安全に仲よく運動することができる。 ・勝敗を素直に受け入れることができるようにする。
思考・判断	・ゲームの行い方を知り、簡単な規則を工夫したり、攻め方を決めたりすることができるようにする。

2 2年間を見通した評価計画

	1 年生		2 年生	
	評価規準	具体的な児童の姿	評価規準	具体的な児童の姿
技能	・投げる、転がす・バウンドなどの簡単なボール操作ができる。	○ボールをゴールに向けて投げたり、転がしたり、バウンドさせたりしている。	・投げる、捕るなどの簡単なボール操作ができる。 ・ボールを持たないときの動きができる。	○ボールをゴールに向けて投げたり、友達にパスしたり、友達のボールをキャッチしている。 ○ボールを持っていない時にシュートが打ちやすい場所をみつけて動いている。
態度	・きまりを守り、友達と仲よく進んでゲームに取り組もうとしている。 ・場の安全に気を付けてようとしている。 ・勝敗を素直に受け入れようとしている。	○きまりを理解し友達と楽しんでゲームに参加している。 ○用具の安全な扱い方がわかっている。 ○勝敗を素直に認め、あいさつをきちんとしている。	・きまりを守り、友達と仲よく進んでゲームに取り組もうとしている。 ・場の安全に気を付けてようとしている。 ・勝敗を素直に受け入れようとしている。	○きまりを理解し友達と声を掛け合いながら積極的にゲームに参加している。 ○友達と一緒に安全に用具の準備や片付けをしている。 ○勝敗を素直に認め、あいさつをきちんとしている。
思考・判断	・ゲームの行い方や攻め方を知らずとしている。	○ゲームを通して、どんな攻め方があるのかを考えて、いろいろな動きを試している。	・ゲームの行い方を選ぼうとしている。 ・攻め方を見つけようとしている。	○楽しくゲームができる場や得点方法など簡単な規則を選んでいる。 ○考えたり、試したりして、攻め方を見つけている。

3 学習過程（全6時間）

知る・試す		慣れる・広げる		深める	
時	1	2・3		4・5（本時）	6
学習過程の工夫	学習の進め方を知る。 ボールに親しむ。		ルールを守り、チームで協力して、シュートゲームを楽しむ。		
	集合・整列・あいさつ・ウォーミングアップ（準備運動含む）				
	①ルールを知る。 ②的当てやキャッチボールをする。 ③ゲームⅠのルールを知り、楽しむ。		①ゲームⅡのルールを知る。 ②M ゲームⅡ<1> ③T 作戦タイム ④M ゲームⅡ<2>		①ゲームⅢのルールを知る。 ②M ゲームⅢ<1> ③T 作戦タイム ④M ゲームⅢ<2>
振り返り・整理運動・挨拶・片付け					
ゲーム設定の工夫	【ゲームⅠ】  ・1チーム6～7人（全時） ・ボール1人1つ ・3分間でのシュート数を競う。（3時まで） ・ゴールを動かして、シュートの手助けをする。（全時） ・ソフトドッジボール1号使用（全時） ・ウォーミングアップで音楽に合わせてボールに親しむ。（全時） ・ゴールはフラフープに網を張った物を使用（全時） ・1m毎に線を引く。 →線を目安にゴールまでの距離を各自選択。 ・タブレット端末使用（3時まで） →ボールの投げ方や取り方の見本を資料的に提示する。 ・「チームのヒーロー」を選ぶ。（全時）		【ゲームⅡ】  ・攻撃4人 ・守備2人（○） ・ゴールマン3人 ・ワンプレー毎にローテーションをする。（6時まで） ・ボールを持ったら、パスでつなぐ。（6時まで） ・全員シュートを決めるための工夫を考えさせる。（6時まで） ・タブレット端末使用（4時まで） →パスやボールを投げる速さの工夫などを紹介する。 →シュートを打つまでの動き、シュートの打ち方を撮る。（作戦タイムや振り返り時に使用） ・チーム賞発表する。（6時まで）→チーム力を高める。 ・「きらきら言葉・ぐんぐん言葉」設定（6時まで）		【ゲームⅢ】  ・攻撃4人（●） ・守備2人（○） ・3分で攻守交代（6時まで） ・接触プレーなし ・守備はワンプレー毎に交代する。（6時まで） ・作戦タイム時には、作戦ボードを活用する。（6時まで） ・大会 総当たり戦（6時）
	ここがねらい！ シュートする楽しさを味わわせる。		ここがねらい！ パスの仕方やボールを投げる速さを工夫し、全員がゲームに参加できるようにさせる。		
			ここがねらい！ ボールを持たないときの動きを工夫し、攻め方や守り方の作戦を立てさせる。チームや友達のよさや成長に気付いたり、よいプレーに目を向けさせたりする。		

4 本時の学習（5/6）

（１）目標 シュートチャンスをつくり、シュートを楽しむことができるようにする。

（２）展開

過程	学習活動	留意点	よさの表れ （評価）
はじめ （１０分）	1 場、用具の用意 挨拶	・安全に気を付けて準備を行う。	・協力して、安全に準備をしている。 （態）
	2 ウォーミングアップ （準備運動含む）をする。	・音楽に合わせてボールに親しみ、基本的なボール操作を練習する。	・投げる、捕るなどの簡単なボール操作ができる。 （技）
	3 学習のめあてを確かめる。 チームで協力して、シュートをたくさん決めよう！	・前時までに出了た作戦を思い出させ、今日のゲームで生かせるようにする。	
	4 対戦相手やコートを確認する。		
なか （２５分）	5 Mゲーム〈１〉 ８分（４分で攻守交代）	・コートの空いている場所に動いてボールをもらうよう意識させる。 ・「きらきら言葉・ぐんぐん言葉」を意識させる。	・仲間と声を掛け合 って取り組んで いる。 （態）
	6 T作戦タイム ４分 ゲーム〈１〉の結果をもとにチームで作戦を話し合う。	・シュートをたくさん決めるためにはどうしたらよいか、全員がゴールを決めるにはどうしたらよいかを話し合わせる。	・ <u>攻め方や守り方の作戦を立てている。</u> （思）
	7 Mゲーム〈２〉 ８分（４分で攻守交代）	・作戦タイムで出た作戦を試してみるよう声を掛ける。	・ボールをもらいや すい場所に動い たり、ゴールをね らってシュートを 打ったりして る。 （技） ・勝敗を素直に受け 止めている。 （態）
まとめ （１０分）	8 整理運動を行う。	・試合結果を発表する。	・めあてが達成できたかを振り返っている。 （思）
	9 振り返り	・良い動きをしていたチーム、児童を褒める。	
	10 挨拶 場・用具の片付け		

5 学習カード

シュートゲーム りりかえり 月 日 名前 ()

ゴールをねらって、ボールをなげることができましたか。	
ルールをまもってなかよく、たのしくうんどうできましたか。	
チームの友だちと、こえをかけあってがんばりましたか。	

今日のヒーロー

さん

りゅう

◆きょうのゲームでやったこと・がんばったこと

◆つぎのゲームでやってみたいこと・がんばりたいこと

シュートゲーム

きらきらことば

ぐんぐんことば

6 教師の指導・助言（○：評価規準に達していない児童 ◎：評価規準以上の児童）

観 点	学 習 状 況	だ れ に	助 言 例
技 能	パスを出す	個人	○ふわっとやさしいボールを投げてみよう。 ○下から投げるのもいいね。 ◎パスする相手の目を見てから投げているね。
		個人	◎相手が来る前にパスを出していて、パスがつながっているね。 ◎フェイントをして、相手をよけてパスができたね。 ○フリーになっている人にパスを出そう。 ○相手の頭を越えるような、大きなパスをしてもいいよ。
		個人	◎フェイントをかけてパスをしたから、通ったね。 ◎△△さんが相手を引きつけたおかげで、空いているスペースができたね。
		個人	○〇〇さんが、空いているよ。（パスをもらえない児童のところで）
		チーム	○「〇〇さん、パス」と声を掛けよう。 ○近くに行って、パスをもらおう。
		個人	○手を大きく広げて、ガバッと体でボールを包むように捕ってみよう。 ○バウンドさせてから捕ってみよう。 ○捕るまで、ボールをよく見よう。
	シュートチャンスをつくる	個人	○コートのだれもないところを探して動こう。 ○「パス、パス」と大きな声で呼んでみよう。 ○大きく手を上げて、ボールを持った人の方に体を向けよう。
		個人	○ボールの近くにいてみよう。 ○先に走って、ゴールの前で待てよう。
		チーム	○コートのだれもないところを探して広がりよう。 ○少ないパスでシュートできるように、コート全体に広がりよう。
		個人	○ゴールをよく見て、シュートを打とう。 ○転がしたり、バウンドしたりしてみよう。 ○ふわっとボールを山なりに投げてみよう。
	シュートする	個人	○飛んできたボールのところまで動いてキャッチしよう。 ○飛んできたボールの高さに合わせて、しゃがんでみよう。

態 度	守 備	個人	○大きく手を広げてみよう。 ○ボールが通る道に動いてみよう。
		個人	○シュートを打たれる前に、ボールをカットしよう。 ○シュートさせる回数を少なくさせよう。 ○ボールと一緒に動いてみよう。
		チーム	○ボールを持っていない人のところにも行こう。 ○相手とボールの間に入ろう。
	きまりが守れない	個人	○一生懸命だから悔しいね。次のゲームに生かそう。
		個人	○今日は、作戦が上手く試合で生きていたね。 ○全員シュートすることができたね。
	仲よくできない	個人	○「ドンマイ」「次がんばろう」と声を掛けてあげると、みんなが気持ちよくプレーできるよ。
		個人 チーム	○1点ずつ取り返そう。 ○まだチャンスはあるよ。
		チーム	○「ドンマイ」「ナイス」など、きらきら言葉をどんどん言おう。 ○仲間のいいところを伝えよう。 ○シュートが決まったら、みんなで喜ぼう。
		チーム	○役割分担を決めてみんなでしょう。 ◎チームのみんなに声を掛けていて立派だね。
	安全にできない	個人	○色々な作戦を試してみよう。 ○みんなの作戦を合わせて、新しい作戦を作ると、よりよいものができそうだね。
		個人 チーム	○ジェスチャーも使って説明してみよう。 ○みんなで動いて確認してみよう。
		チーム	○作戦カードから1つ選んでやってみよう。 ○よくできたところを思い出してみよう。 ◎チームのよいところを生かして、作戦が考えられたね。
思 考 ・ 判 断	攻め方の工夫ができない	個人	
		個人 チーム	
		チーム	

