

シュートボール（第4学年）

運動の特性 ※シュートボールはハンドボールの前に位置づける。

パスをつないでボールを運び、シュートチャンスをつくってゴールにシュートできるかどうかを楽しむゲームである。ドリブルなしということと、シュートを決めるためにはゴールに回り込まなくてはならないということから、パスが大変重要な攻めのポイントとなるゲームである。

1 単元の目標

技能	・基本的なボール操作やボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをできるようにする。
態度	・ルールを守って仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気をつけたりできるようにする。
思考・判断	・ルールを工夫したり、自分のチームのよさを生かした簡単な作戦を立て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 「ゴール型ゲーム」

	3年生（ポートボール）		4年生（ハンドボール）	
	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	<ul style="list-style-type: none"> ・片手や両手でボールを操作することができる。 ・コートに空いている所に動き、味方を見つけてパスしたり、シュートしたりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○片手や両手でパスやキャッチ、シュートをしている。 ○ボールをキャッチしやすい所や味方のいる所を見つけてパスをつないでいる 	<ul style="list-style-type: none"> ・目的に応じて、片手や両手でボールを操作することができる。 ・コートに空いている所に動き、味方を見つけてパスしたり、シュートしたりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○相手の捕りやすいボールを投げている。 ○空いている所を見つけて動いたり、パスを回してシュートチャンスを作ったりしている。
態度	<ul style="list-style-type: none"> ・友達と協力し合い、進んで取り組もうとしている。 ・ルールやマナーを守り、勝敗を素直に受け入れようとしている。 ・安全面に気をつけて用具の準備や片付けをしようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○積極的に友達のよいプレーを見つけている。 ○ルールやマナーを守り、試合前後の挨拶をしている。 ○友達と協力して準備や片付けを行っている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達と協力し合い、進んで取り組もうとしている。 ・ルールやマナーを守り、勝敗を素直に受け入れようとしている。 ・安全面に気をつけて用具の準備や片付けをしようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○仲間のよさを認め、励ます声をかけている。 ○審判の指示に従い、勝敗を素直に認めている。 ○声をかけ合い、協力して準備・片付けを行っている。
思考・判断	<ul style="list-style-type: none"> ・みんなが楽しめるようにルールを工夫しようとしている。 ・チームや個人のよさを生かした簡単な作戦を考えようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○よりゲームが楽しくなるような意見を発表している。 ○チームで話し合った作戦を振り返っている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の課題を意識し、目的をもって練習に取り組もうとしている。 ・チームの特徴を生かした簡単な作戦を立てようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○個人やチームの課題をとらえて練習や試合に取り組んでいる。 ○チームのめあてが達成できたかを毎時間振り返っている。

3 学習過程（全8時間）

	知る・試す	慣れる・広げる		深める
時	1	2・3・4	5・6	7・8
学習過程の工夫	ルールを知る	パスをつないで シュートをする	チームのめあて を達成させる	作戦を生かして リーグ戦を楽しむ
	集合・整列・挨拶・準備運動・ウォーミングアップ			
	①オリエンテーション ②ボール慣れ ③ゲーム	①M ゲーム〈1〉 ②T 振り返り ↓ 作戦 ↓ 練習 ③M ゲーム〈2〉	①M ゲーム〈1〉 ②T 振り返り ↓ 作戦 ↓ 練習 ③M ゲーム〈2〉	①リーグ戦
振り返り・整理運動・挨拶・片付け				
ゲーム設定の工夫	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴールを中央に背中合わせで置く。 ・ゴールの大きさは高さ2m、幅3m、奥行き1.5m。 ・ボール慣れで三角パス、5秒ばくだんのやり方を紹介→今後のウォーミングアップで使う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返り時には作戦ボードを活用する。（8時まで） ・チームカード、個人カードを書き、チームや個人の課題を考える時間をもつ。（8時まで） <p>※タブレット端末→パスの回し方・ゴール前の動きの2つに視点を絞り、自分のチームのプレーを記録させる。（振り返り時活用）</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分たちのチームの課題を考え、チームごとにそれぞれウォーミングアップを選べるようにする。 <p>※タブレット端末→ゲーム時、課題把握のためにプレーを撮るかはチームの自由選択とする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「おたすけボイス」「はげましボイス」を全員で共有。 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームの課題に合ったウォーミングアップをオリジナルで考えてもよいことにする。 ・今までの個人カードで「今日のヒーロー」を一人選んで記入させていたものを最後のゲーム後集計する。 <p>→クラスのMVP決定</p>
	↓	↓	↓	↓
	<p>ここがねらい パスをつないでシュートチャンスを作り、シュートをする楽しさを味わわせる。</p>	<p>ここがねらい チームと個人の両方の視点で振り返ることで、チーム・個人それぞれの課題を見つけさせる。 ※タブレット端末の活用で、自分の動きを確認。作戦に生かせるようにする。</p>	<p>ここがねらい チームの課題や特徴を知り、それに合った練習方法を考えさせる。</p>	<p>ここがねらい チームの特徴を生かした作戦を考えさせる。「今日のヒーロー」を毎時間記入することで、友達のよさに気づき、よいプレーの参考にさせる。</p>

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	味方が捕りにくいボールを投げている	個人 ○相手の胸のあたりをめがけて、やさしいボールを投げたら捕りやすいよ。
		どこにパスを出せばよいかわからず止まってしまう	個人 ○仲間の指示をよく聞こう。 ○自分と仲間の間に相手チームがいない方へパスを出そう。
		パスを出せない仲間を見ているだけになっている	チーム ○「○○さんにパス」「前にパス」など具体的な指示の入った声かけをしよう。(おたすけボイス)
		パスがなかなかつながらない	チーム ○ボールにかたまらず広がろう。 ○近くの味方にパスをしていくと、パスがどんどんつながるね。
	パスを受ける・シュートチャンスを作る	どう動いてよいかわからず、なんとなく立っていたり、ボールを見て止まったりしている	個人 ○相手から離れて、空いている場所を見つけて動こう。(実際にその子の後ろにつき、パスをもらえそうな場所まで一緒に移動する。) ○ボールを持った人より前に走ろう。 ◎敵の動きを予測して、うまく空きスペースを作っているね。敵がいない所へ走り込んでいいね。
		ボールをキャッチできない	個人 ○ボールをもらう方向に体を向けよう。 ○しっかり腕を伸ばし、手のひらを広げて構えよう。
	シュートする	シュートが決まらない	個人 ○フリーになったらすぐシュートを打ってみよう。 ○おへそをゴールに向けて打とう。 ◎正面からだけではなく、横から打ったり、バウンドシュートをしたりして上手いね。
		シュートチャンスが作れない	個人 ○フリーな人を見つけてどんどんパスを回そう。 ◎フェイントを入れてキーパーのタイミングを外しているね。
	守備	守備で動きが止まってしまう	個人 ○相手について行って、投げさせないようにしよう。
		ボールにかたまって動いている	チーム ○マンツーマンで守ろう。 ◎ボールだけではなくて、全体のプレイヤーの動きをよく見ているね。

態度	規則が守れない	勝敗が受け入れられない	個人	◎悔しい思いをしても最後の挨拶をきちんとできる人は立派だね。
		得点差が出るとあきらめてしまう	個人	○1点ずつ返していけば、まだチャンスはあるよ。 ◎最後まであきらめずに攻めている所がいいね。
	励まし合えない	友達の失敗を責める	個人	○「ドンマイ」と言ってあげると、次がんばろうと思えるんじゃないかな。 ○自分が責められたらどんな気持ちになるかな。どうすればよかったのかを教えてあげられるといいね。
		認め合いが見られない	チーム	○「どんまい」「ナイスシュート」等どんどん声を掛け合おう。ハイタッチもいいね。(はげましボイス)
		個人プレーが多く、チームとしてのまとまりが感じられない	チーム	○みんなが楽しめるように、お互いの思いをきちんと伝え合おう。
個人	○仲間のよい所を積極的に見つけて声をかけよう。			
安全が守れない	準備や片付けができない	チーム	○役割分担を決めてやろう。 ◎きちんと準備や片付けができるチームはチームワークがいいんだね。	
思考・判断	簡単な作戦が立てられない	チームで話し合ったことを次の試合に生かせない	個人	○だれか友達のプレーでいいなと思ったことはあったかな。次の時間はこうしたいと思うことはないかな。 ◎詳しくよかったところ、次はこうしたいところをカードに書ける人は、こつがわかってきているね。
		振り返りがいつも「楽しかった」で終わってしまう	個人 チーム	○めあてを意識して動けたかな。 ○前回よりも良くなったところはどこかな？○○さんの動きからねらいを意識していることがわかったよ。
		作戦が立てられない	チーム	○みんなのよさを出し合ってみよう。 →●●さんは足が速いね。○○さんはよくフリーになっているよ。
		チームのメンバーのよさが作戦に生かせていない	チーム	○勝つためにはどんな風に動くといいのかな？パスの回し方はどうかな。
		具体的なチームのめあてを立てられない 例・「ゲームに勝つ」	チーム	○チームカードに話し合ったことをきちんと記録しよう。次の時間の前に1度その内容を確認するといいね。

