

2019

2年 シュートゲーム

松戸市立八ヶ崎小学校

シュートゲームは・・・

ボールを手で投げたり、捕ったりしながら的にボールを当て、得点を競い合うゲームである。ねらった的にボールを投げて的に倒すことや、守りをかわして的にボールを当てることの成功により、満足感や達成感を味わうことができる運動である。

児童から見ると・・・

・自分の投げたボールが的に当たり得点になる楽しさがある。



親しみやすい

・的に前にいる守りに、ボールを止められないように仲間と攻め方を工夫できる運動である。

・ボールを扱う経験には個人差が大きく、上手に投げられない児童もいる。



苦手意識に

繋がってしまう

学習カード

教材

学習過程

本校では・・・

☆的に向かって強く投げることができるようになったり、仲間と協力することで成功体験を味わうことができたりするゲームを通して、主体的・対話的で深い学びを実現する。

《ルール》

☆始めから提示するルール ⇒ **シンプルなものにする。**

- ・ 1試合2分で行う。
- ・ 得点の数で競う。
- ・ 1チーム6人で攻撃する。
- ・ 守りはなしで行う。
- ・ ボールは1人1個持って始める。(計12個)
- ・ 的に当てたら1点。

★追加の可能性があるルール

⇒児童の困り感・必要感に応じて、教師が提案・追加する。

児童の困り感・必要感	追加のルール	個人やチームのメリット
・ もっと得点をとりたい。	・ 的に倒したら2点。 ・ ポリタンクを倒したら5点。	・ 意欲が高まる。 ・ しっかりねらって投げることができるようになる。
・ 倒せない的がある。	・ 全員が的に倒すことができたら、ボーナスで10点もらえる。	・ 倒せない的が、チームで協力することで、倒せるようになる。
・ もっとゲームを面白くしたい。	・ 守りをありにする。(2人)	・ 的に倒したいという意欲がより高まる。

※単元前半でボールを的に当てたり、倒したりすることの楽しさを実感し、単元後半で仲間と協力して、いくつかの攻め方の中から選択し、実践できるようにする。

《教具》

・ボール

硬さや大きさが異なる 3 種類を用意した。
児童が投げやすいものを選択できるようにした。



使用球
Sporttime Super-Safe
モルテン S3-21006-005
モルテン H1X1200

・的



段ボールにラミネートしたポケモン絵を張り付けた。

・得点板

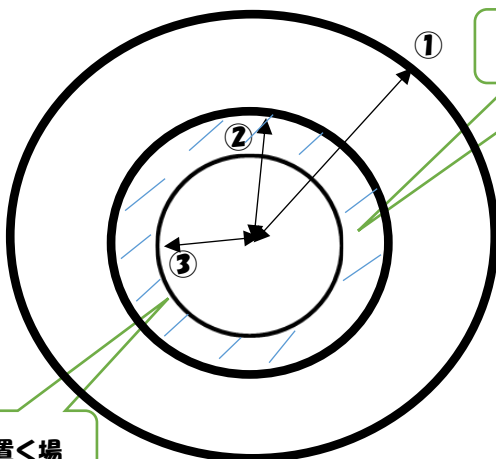


ホワイトボードにマジックで 100 点までの線を描き、マグネットを張り付けていく得点板を作成した。

- ・ 作戦ボード
- ・ ポケットファイル(作戦ファイル)
(作戦カード、ルールブック、授業で掲示した写真等)
- ・ 個人の学習カード
- ・ 水筒



・コート



安全エリア

的を置く場

- ① 円の外側からボールを投げる・・・中心から 4.5m 円の内側には、守備者が入る。
- ② 誰も入らない安全エリア・・・中心から 2m
(的が倒れてきた時に当たらないよう安全対策として設けた。)
- ③ 的を置く場所・・・中心から 1.5m

カゴの中身



教具の作り方や材料の値段などについては、本校までお問い合わせください。

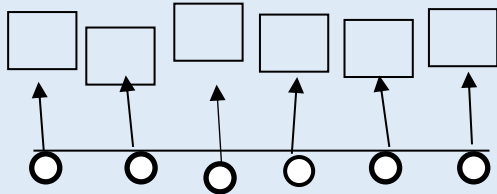
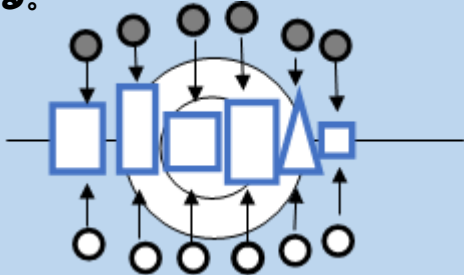
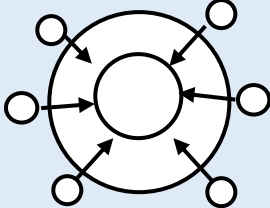
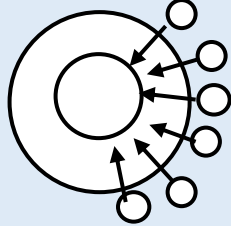
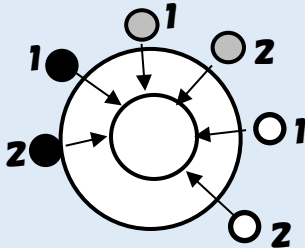
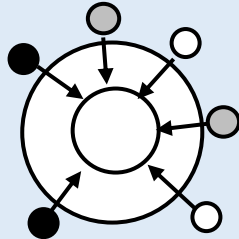
指導計画 『ゲーム (シュートゲーム)』 (7時間)

時間	1 (はじめ)	2	3	4	5 (なか)	6 (本時)	7 (おわり)
	的の置き方を工夫してたくさん点をとろう。				仲間と協力してたくさん点をとろう。		
0 8 11	オリエンテーション ・単元を通した学習のねらい ・ゲームの行い方の説明 ・学習のルール ・用具の扱い方について ・試しのゲーム ・課題をつかむ (チームの課題)	・あいさつ ・用具の準備 ・ウォーミングアップ ・健康観察 ・課題確認					
17		ゲーム1 第1試合 <課題解決学習> ・教師が動き方のポイントを押さえて指導する。 <予想される課題> 的に当てる 的に倒す 的の置き方 <予想される練習> レベルアップステージ かいりきステージ			ゲーム1 第1試合 <課題解決学習> ・教師が示した練習方法の中から解決方法を児童が選択又は考案できるようにする。 <予想される課題> チームで攻める方法を見付ける 攻め方を選ぶ <予想される練習> かいりきステージ チームで攻めることを想定した練習		
32 38		ゲーム2 第2試合			ゲーム2 第2試合		
45		・反省(学習カード記述)※単元のはじめ(1時間目)、なか(5時間目)、おわり(7時間目)については記述内容の変容を見取るため記述時間を5分とし、それ以外は3分とする。 ・まとめ ・片付け ・クールダウン ・あいさつ					

体育の学力（評価規準）

知識・技能	ボール操作	<p>①ねらったところへボールを投げることができる。</p> <p>②前足を踏み込んでボールを的に向かって投げることができる。</p>
	ボールを持たないときの動き	<p>③ボールを操作できる位置に動くことができる。</p>
思考・判断・表現		<p>① ゲームの場や規則の中から、楽しくゲームができる場や得点の方法など、自己に適した場や規則を選んでいる。</p> <p>② 友達のよい動きを見つけたり、考えたりしたことを友達に伝えている。</p>
主体的に学習に取り組む態度		<p>① ゲームに進んで取り組もうとしている。</p> <p>② ゲームをする際に順番や規則を守り、誰とでも仲よく運動しようとしている。</p> <p>③ ゲームの勝敗を受け入れようとしている。</p> <p>④ ゲームで使用する用具等の準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。</p> <p>⑤ ゲームを行う際に、危険物が無いか、安全にゲームができるかなどの場の安全に気を付けている。</p>

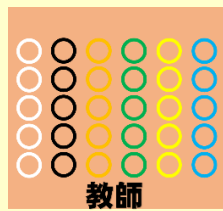
課題解決のために必要と予想される練習方法

<p>①</p>	<p>レベルアップ ステージ</p>	<p>高さの違う的に向かってボールを投げる。ねらった的に当てたら次の的に移動する。ねらった方向に向かってボールを投げる技能を身に付けることを目的とする。</p> 
<p>②</p>	<p>かいいき ステージ</p>	<p>1人1個ずつボールを用意し、チーム全員互いに向き合う。円の直径上に的を置き、的をねらってボールを投げ合い、相手チームの方への的を押し出す。2分間でより多く押し出せたチームの勝ちとする。ねらった的に当てる技能や、力強く投げる技能を身に付けることを目的とする。</p> 
<p>③</p>	<p>チームの 攻め方を 想定した 練習</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>(ア) せーの作戦①</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>(イ) せーの作戦②</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p>(ウ) 2人組時間差</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>(エ) 2人組せーの</p>  </div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">1…始めに投げる児童 2…次に投げる児童</p>

展開1 (1時間目 オリエンテーション)

- 単元を通してのねらいを伝え、学習のめあてをもつことができるものにする。
- 用器具の扱い方・場づくりについて指導する。
- シュートゲームにおけるルールを指導する。

時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
20	あいさつ (整列)	<ul style="list-style-type: none"> ○大きな声で元気のよいあいさつで学習が始められるように伝える。 ○整列，集合場所，並び方，服装，持ち物の置き場所について確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ビブスはズボンにしまう。 ・紅白帽のゴム紐がしっかりできているか確認する。 ・ミサンガやピンはつけない。
	健康観察	<ul style="list-style-type: none"> ○健康観察を行い，本日の学習内容とねらいを確認する。 (シュートゲームの行い方を知る。)
	オリエンテーション	<ul style="list-style-type: none"> ・単元を通じた学習の課題を知る。 ・学習の内容やねらい，進め方を知る。
	学習の場，用具の準備をする	<ul style="list-style-type: none"> ○的，ボールのかご，得点板などの運び方や運ぶ場所などを確認する。 ※お手本コートを作っておき，ほかの2つのコートの場所に置くことを確認する。
	ウォーミングアップ	<ul style="list-style-type: none"> ○単元を通して，教師のかけ声と音楽に合わせてウォーミングアップをするため，広がり方や内容等を確認する。 ・シュートゲームで特に使う部位（屈伸，伸脚，手首，肩，足首，アキレス腱など）を中心にスポーツタオルを使って十分にほぐす。 <p>ボール慣れの運動</p> <p>① タオルビュン</p> <p>タオルを使って，腕を強く振り切ることを指導する。 動き方をイメージしやすいように，オトモノペを用いて指導する。</p> <p>② ポケモンバン</p> <p>グループごとに分かれて，投擲板に貼った的に向かって，何度もボールを投げる。何度もボールを投げることで，「ねらった方向にボールを投げる」技能を身に付けることを目的とする。</p>
		<ul style="list-style-type: none"> ・2時間目以降は，用具の準備をしてからウォーミングアップに入るが，1時間目は，オリエンテーション終了後，皆で用具の準備を確認した後



18	課題確認	<p>に行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> ポケモンをたおすために、どんなことができるようになりたいかな。 </div> <p>○本時の課題を提示し、ゲームを通して「どんなことができるようになりたいかを考える」ということ事前に伝えておく。</p>
	試しのゲームについての説明	<p>○ゲームのルールについて以下の内容を説明する。</p> <p>《試合のとき》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・的の置き方を考える。(1分間) ・攻撃の時間は2分間。 ・全員で攻撃する。 ・的に当たったり。倒れたりしたら1点。 ・得点は、自分で入れる。(マグネットを得点板に置いていく。) <p>《試合ではないとき》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボール拾いを行う。 ・コートの中にたまってしまったボールは、危ないので取りに行かない。ボールが足りなくなってきたときは、「入ります。」と声をかけて周りを見てから取りに行くようにする。
	集合の隊形	<p>○整列と集合の並び方の違いを指導する。</p> <p>整列…授業の始めと終わりの時に、チームごと1列に並ぶ。</p> <p>集合…チームごとに話し合いやすいように並ぶ。</p>
	チームでの確認 試しのゲーム①	<p>○各チームの試合のコートに移動し、的の置き方を考える。(1分間)</p> <p>○音楽と笛の合図でゲームを始める。(2分間)</p> <p>ゲームを始める前と終わった後のルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールのかごの前に全員並ぶ。 ・担任の合図で「よろしくお願いします!」と、あいさつを行う。 ・円陣を組んで気合を入れる。 ・音楽が流れている間、攻撃を行う。音楽が止まったら、笛の合図で攻守交代する。
	ルール確認	<ul style="list-style-type: none"> ・ルールで困ったことの確認 <p>○水分補給をし、次のゲームに向けて全体でルールの確認を行う。</p>
	試しのゲーム②	<p>○各チームの試合のコートに移動し、的の置き方を考える。(1分間)</p> <p>○音楽と笛の合図でゲームを始める。(2分間)</p>

<p>7</p>	<p>振り返り</p> <p>① 個人で記入 ② 全体で共有 ③ 個人で学習カードに記入 ④ 学習のまとめ ⑤ 発表をする</p> <p>片付け</p> <p>クールダウン</p> <p>あいさつ</p>	<p>○ゲームを通して、どんなことができるようになりたいかということ、具体的に書くことができるよう支援して回る。</p> <p>○振り返りの仕方を教え、全体で確認する。</p> <p>話し合ったことを発表できるようにするために、チームごとに振り返りを行う。</p> <p>○各自が見付けた課題を全体で共有し合い、ゲームで勝つためにはたくさん得点をとる必要があることに気付かせる。課題意識をもつために、発問の仕方に気を付ける。</p> <p>○安全に留意させ、役割分担をして素早く片付ける。</p> <p>○怪我の有無を確認するとともに使った部位を中心にほぐすよう指導する。</p> <p>① 伸び ② 肩回し ③ 手首足首 ④ 深呼吸</p> <p>○毎時間、元気よくあいさつをして終わることができるよう伝える。</p>
----------	--	--

展開2 (2~4時間目)

時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
8	あいさつ 学習の場の準備 ウォーミングアップ ・ストレッチ ・ボール慣れの運動	○大きな声で元気のよいあいさつで学習が始められるように伝える。 ○素早く安全に気を付けて準備ができるように、役割分担を決めておく。 ・ストレッチ(使う部位を中心に) ・タオルビュン ・ポケモンバン
30	健康観察 課題確認 ・学習カードを持って集合する。	○顔色を観る。季節によっては水分補給するよう指示する。 ・前回の授業での課題を確認する。 ・新たなルールの確認 ○ゲームで何を意識して取り組むかを考え、本時のめあてを再確認する。 ・学習カードの教師のコメントを読んでから各コートへ行く。
		< 2時間目 > <input type="text" value="ポケモンたちの弱点をねらうには、どうしたらよいか。"/>
		< 3時間目 > <input type="text" value="強く投げるには、どうしたらよいか。"/>
		< 4時間目 > <input type="text" value="たくさん点がとれる的の置き方はあるかな。"/>
	ゲーム①	○的の置き方を考える。(1分間) ○音楽と笛の合図でゲームを始める。(2分間)
	課題解決学習 ① 整列し教師の話聞く。 ② チームで話し合いをする。 ③ 課題を解決するための練習をする。	○よいプレーがあったときには、全員に聞こえるように褒めて、何がよかったのかを具体的に知らせることで、全体に共有する。 ○素早く行動してたくさん動けるよう声をかけて回る。 ○めあてや課題にあった練習内容を提示して行う。 ○低位の児童に対して、教師がポイントを押さえて指導していく。

7	ゲーム②	○児童の課題に応じて教師が練習メニューを紹介する。 ・レベルアップステージ ・かいききステージ
	振り返り	○よいプレーや練習でやったことを活かしていたチームを紹介して、全体で共有する。
	① 個人で学習カードに記入	○学習カードの項目に沿ってまずは個人で反省を行い、記入したことをチームで共有する。
	② チームで振り返る	○具体的に書くことができるよう声をかけて回る。
	③ 全体で学習のまとめ	○全体で今日のめあての振り返りを行う。
	④ 発表をする	
片付け	○安全に留意し、役割分担をして素早く片付けができるようにする。	
クールダウン	○怪我の有無を確認するとともに使った部位を中心にほぐすよう指導する。 ① 伸び ② 肩回し ③ 手首足首 ④ 深呼吸	
あいさつ	○毎時間、元気よくあいさつをして終えることができるよう伝える。	

展開3 (5時間目～7時間目)

時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
8	あいさつ 学習の場の準備 ウォーミングアップ ・ストレッチ ・ボール慣れの運動	○大きな声で元気のよいあいさつで学習が始められるように伝える。 ・素早く安全に気を付けて準備ができるように、役割分担を決めておく。 ・ストレッチ(使う部位を中心に) ・タオルビュン ・ポケモンバン
30	健康観察 課題確認 ・学習カードを持って集合する。 ゲーム① 課題解決学習 ① 整列し教師の話を開く。 ② チームで話し合いをする。 ③ 課題を解決す	○顔色を観る。季節によっては水分補給するよう指示する。 ○前回の授業での課題を確認する。 ・新たなルールの確認 ○本時のめあてを確認する。 ・学習カードの教師のコメントを読んでから各コートへ行く。 ＜5時間目＞ 1人で的を倒すことができないときは、どうしたらよいか。 ＜6時間目＞ ロケット団をかわすために、どんな協力技をつかったらよいか。 ＜7時間目＞ 今まで身に付けてきた技を使って、四天王を倒そう。 ○的の置き方を考える。(1分間) ○音楽と笛の合図でゲームを始める。(2分間) ○よいプレーがあったときには、全員に聞こえるように褒めて、何がよかったのかを具体的に知らせることで、全体に共有する。 ○素早く行動してたくさん動けるよう声をかけて回る。 ○めあてや課題にあった練習内容を提示して行う。 ○低位の児童に対して、教師がポイントを押さえて指導していく。 ○児童の課題に応じて教師が練習メニューを紹介する。 ・実戦形式で行う。

7	るための練習 をする。	
	ゲーム②	○よいプレーや練習でやったことを活かしていたチームを紹介して、全体で共有する。
	振り返り	○学習カードの項目に沿ってまずは個人で反省を行い、記入したことをチームで共有する。
	① 個人で学習カードに記入	○具体的に書くことができるよう声をかけて回る。
	② チームで振り返る	○全体で今日のめあての振り返りを行う。また、新たな課題にも気付くことができるようにするために、学級全体で共有し合う場を設ける。
	③ 全体で学習のまとめ	
	④発表をする	
片付け	○安全に留意し、役割分担をして素早く片付けができるようにする。	
クールダウン	○怪我の有無を確認するとともに使った部位を中心にほぐすよう指導する。 ① 伸び ② 肩回し ③ 手首足首 ④ 深呼吸	
あいさつ	○毎時間、元気よくあいさつをして終わることができるよう伝える。	