

## 第3学年 体育科学習指導案

### 1 単元名 ゲーム ゴール型ゲーム 「ウイングマンサッカー」～ウイングマンは何者だ！？～

### 2 単元について

#### (1) 一般的特性

ウイングマンサッカーは規則を工夫した攻守入り交じりのボールゲームであり、相手のゴールにボールを入れた回数で得点を競い合う運動である。フィールド内のプレーヤーはパスやシュートといった足でボールを操作する技能を必要とする。フィールド内のプレーヤー以外に、サイドライン、エンドラインの外に「ウイングマン」と呼ばれるプレーヤーを配置する。ウイングマンは敵に邪魔されることがなく、また、ボールを手で扱うことができるため、ウイングマンを上手く活用することで有利に攻撃をすることができる運動である。

#### (2) 児童から見た特性

サッカーは、児童にとって人気のあるスポーツである。児童はゲームの中でボールに触れたり、シュートを決めたりすることに喜びを感じることができる。しかし、その多くは男子児童であり、女子児童はサッカーに対して苦手意識をもっていることが多い。児童の遊びの中には、足でボールを操作するものが少なく、技能面は個人差や男女差が生まれやすい。しかし、ウイングマンサッカーは能力やサッカー経験などに差があっても、ルールを工夫したり、試合形態を変えたりすることによって、攻撃の楽しさを味わうことのできる運動である。

### 3 児童の実態

略

### 4 仮説への迫り方

各部会における仮説検証の手立て ※研究紀要 P5参照

#### (1) 指導観

児童は、2年生時の「ボール蹴りゲーム」の学習で、的をねらってボールを蹴ったり、的の前にいる敵に止められないように仲間と協力して的をねらったりする、という学習を経験している。また、3年生になり、初めて攻守入り交じりのゴール型ゲームであるランニングハンドボールを学習した。筆記調査からもほとんどの児童がゴール近くにいる味方と協力して得点すればよいことや、敵を避けてボールを運ぶ必要があることを理解していることがわかる。技能面の調査では状況判断に加え、正確なパスやドリブルの技能が身に付いておらず、ゲームが進展しない場面が多く見られた。ランニングハンドボールとは異なり、足でボールを操作しなくてはならないウイングマンサッカーでは、技能面でも難しさを感じる場面が出てくると予想される。技能調査でも、本単元の最大の特徴でもあるウイングマンについて、特性を理解して積極的に活用できる児童はほとんどいなかった。そこで、本単元では、前半でパスやドリブルの技能を獲得しつつウイングマンを活用することのよさに気付くことができるようにし、後半から終盤にかけてはウイングマンを活用した簡単な作戦を選び、実行できるようにしていきたい。そこで、以下の三つの手立てを講じていく。

一つ目は、学習カードを活用する。児童がどのようなことを考えてゲームをしていたのかという

ことは、教師の観察だけでは難しく、実態を把握することは容易ではないと考える。学習カードを活用することで、教師は個の実態把握をするとともに、授業の中で前時までの学習カードから見取った困り感に対し、意図的に関わり、児童の理解が深まるようにしていく。また、児童は学習カードを通して学びの過程を振り返ったり、見通しをもって学習に臨んだりすることができるように考える。単元前半では、「ウイングマンにしかないよいところは何か。」「ウイングマンから、どんな人にもどのようなパスをするとシュートができるか。」等の具体的な問いからウイングマンのよさに気付くことができるようにしたい。単元後半では、ウイングマンを使ってどのような攻め方ができるかを考えられるように「得点を決めるには、どこで何をすればよいか。」「ウイングマンを使った作戦は、どうすれば成功するのか。」等の具体的な問いから、簡単な作戦を選び実行できるようにしたい。

二つ目は、学習財を工夫する。仲間と協力して競い合う楽しさや喜びを味わうことができるようにしていきたい。ウイングマンはサイドライン・エンドラインに設けられたフリーゾーン内を、手でボールを持って自由に動けることとする。また、コートはハーフコートにし、簡単な作戦が立てられるようにする。ウイングマンを活用するために、ゲーム始めのパスはウイングマンへパスを通したり、「ウイングマンからのパスでシュートを決めることができた場合は得点を2点にする。」といったルールを追加したりすることも考えられる。児童がウイングマンのよさに気づき、ウイングマンを使った作戦を積極的に実行しようとするためにも、練習回数を確保できるようにする。さらには、ボール操作しやすくするためにフットサルボールの空気圧を調整したり、より多く得点できる状況をつくり出すために360度どこからでもシュートができるようなパノラマゴールを使用したりすることで児童が取り組みやすい易しいゲームにしていきたい。

三つ目は、学習過程を工夫する。ゲームを通して出た課題の解決を練習で図り、再度ゲームで試して成果が感じられるようにして学習を終えることができるようにする。また、ゲームに必要な技能に気付くことで、自ら解決する方法を選んだり、考えて練習したりしていくことが重要であると考え。このような気づきを通して、知識を身に付け、技能を向上させていくことが望ましいと考える。しかし、児童任せの学習過程では、何をしてよいか理解できず活動が停滞することが予想される。そこで、単元前半ではめあてや課題に対応した練習内容や技能習得に関わる知識について、児童の気づきから教師がポイントを押さえて指導する。単元後半から終盤にかけてはウイングマンを活用した簡単な作戦例から選択をして実践することができるようにする。しかし、ゲームの中で作戦を実行することは決して易しくない。そのため、チームで立てた作戦を確認しながらゲームに臨むことができるように話し合いシートを用いながら、児童同士が考えたり話し合ったりする時間を設けるようにしていきたい。

以上の手立てを講じて、主体的・対話的で深い学びの実現を目指したい。

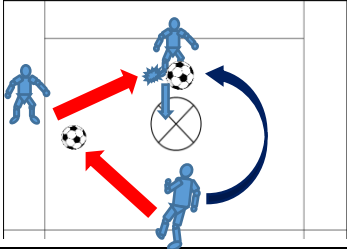
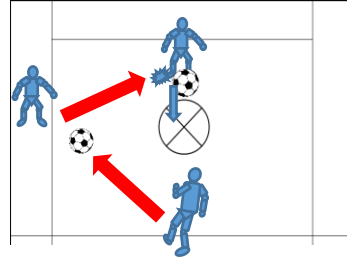
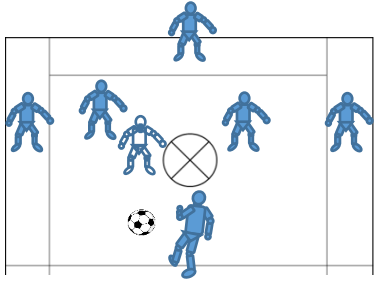
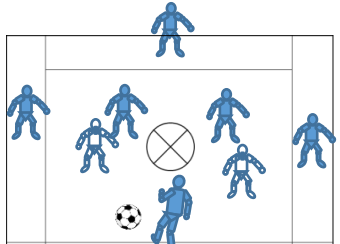
## (2) ゲームのルール

### ① 始めから提示するルール

- ・ 1 チーム 8～9人で、試合は6対2とする。(ウイングマン3人・フィールド3人対守備2人)
- ・ 1 試合は、2分間の攻撃を2回行ったら、攻守を入れ替えて同様に行う。  
(技能面調査時、30秒の攻撃を続けたら、攻守を交代し、5回行う。)
- ・ 最初は、ウイングマンにパスをしてから始める。
- ・ ウイングマンは手でボールを扱うことができるが、直接ゴールをねらうことはできない。
- ・ 守備がボールを獲った場合は、コートの外にいる味方へボールを出す。

- ・攻撃中にボールがコートの外に出た場合は、出た所のウイングマンからリスタートする。
  - ・ゴールは1点とする。
- ②追加の可能性があるルール
- ・誰もが初得点を決めたら、3点とする。
  - ・ウイングマンからのパスでゴールしたら2点とする。

(3) 課題解決のために必要と予想される練習方法

①	<p>パス&amp;ランシュート</p> <p>ウイングマン1人</p> <p>フィールド1人</p>	<p>ウイングマンにパスを出し、ウイングマンから投げ入れられたボールを止めてシュートする。転がってきたボールを止めて、シュートする技能、パスを出したら前方に走り込む感覚を身に付けることを目的とする。</p> 
②	<p>三角形パス</p> <p>ウイングマン1人</p> <p>フィールド2人</p>	<p>ウイングマンにパスを出し、ウイングマンからゴール近くにいる味方にパスを出してシュートする。三角形をつくるよさを知るとともにゲームで実行できるようにすることを目的とする。</p> 
③	<p>パス通し</p> <p>ウイングマン3人</p> <p>フィールド3人</p> <p>守備1人</p>	<p>ウイングマン3人とフィールドプレイヤーの3人がパスを繋ぎ、守備の1人はそれを阻止する。敵のいないところを見付けて動いたり、フリーの味方にパスを出す技能を身に付けたりすることを目的とする。</p> 
④	<p>ウイングマンを活用した ハーフコートゲーム</p> <p>ウイングマン3人</p> <p>フィールド3人</p> <p>守備1人</p>	<p>チーム又はペアチームとチームで選んだ簡単な作戦をゲーム形式で行う。チームで考えた作戦を実際に行い、動きを理解することを目的とする。</p> 

5 単元の目標

知識 及び技能	ゲームの行い方を知り，基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって，易しいゲームをすることができるようにする。
思考力， 判断力， 表現力等	規則を工夫したり，簡単な作戦を選んだりするとともに，考えたことを友達に伝えることができるようにする。
学びに向かう力， 人間性等	運動に進んで取り組み，規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり，勝敗を受け入れたり，友達の考えを聞いたり，場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

6 体育の学力

体 育 の 学 力	
知識・技能	ボール操作 ①味方にパスをすることができる。 ②ゴールにシュートをすることができる。
	ボールを持たない ときの動き ③味方からボールをもらうときに，体をゴールに向けることができる。
思考・判断・表現	①規則を工夫している。 ②簡単な作戦を選んでいる。 ③課題の解決のために考えたことを友達に伝えている。
主体的に学習に 取り組む態度	①ゲームや練習に進んで取り組もうとしている。 ②ゲームの規則を守り，誰とでも仲よくしようとしている。 ③ゲームで使用する用具などの準備や片付けを，友達と一緒にしようとしている。 ④ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ⑤ゲームやそれらの練習の中で互いに動きを見合ったり，話し合ったりして見つけた動きのよさや課題を伝え合う際に，友達の考えを認めようとしている。 ⑥ゲームやそれらの練習の際に，使用する用具などを片付けて場の危険物を取り除くなど，周囲を見て場や用具の安全を確かめている。

7 指導計画 ゲーム（ウイングマンサッカー） 8時間（本時 7/8）

時間	1（はじめ）	2	3	4	5（なか）	6	7（本時）	8（おわり）		
	ウイングマンを活用するよさを知る。					簡単な作戦を選んで実行する。				
0	<b>オリエンテーション</b> ・単元を通じた学習のねらい ・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    ・作戦確認（ゲームで試す作戦を選ぶ。） ※6時間目以降								
8		<b>ゲーム1 第1次リーグ戦</b>		<b>ゲーム1 第2次リーグ戦</b>		<b>ゲーム1 第3次リーグ戦</b>		<b>ゲーム1 ペアチーム</b>		
10		<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> パス シュート ドリブル ウイングマン <予想される練習> パス&ランシュート 三角形パス パス通し				<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> ウイングマンを活用した作戦を実行する <予想される練習> チームやペアチームと作戦練習				
20		<b>ゲーム2 第1次リーグ戦</b>		<b>ゲーム2 第2次リーグ戦</b>		<b>ゲーム2 第3次リーグ戦</b>		<b>ゲーム2 ペアチーム</b>		
28		・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（8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								
38										
45										
評価		知識・技能	①パス	→		②シュート	→	③体を向ける	→	
		思考・判断・表現	①規則を工夫	→				②簡単な作戦を選ぶ	→	③考えを友達に伝える
		主体的に学習に取り組む態度	③準備や片付け	①ゲームや練習に積極的に取り組む	→	④ゲームの勝敗	⑥安全	②規則を守る	⑤友達の考えを認める	→

8 児童への安全・安心な活動のための指導事項と八ヶ崎小のフェアプレー8か条

児童への安全・安心な活動のための指導事項	「八ヶ崎小のフェアプレー8か条」
①課題解決学習の際には、チームごとの運動する場所やチーム内での役割分担を確認，指導する。	◎仲間が失敗したら励まし，積極的に応援します。
②得点板，学習カード，ボールは決められた場所に置くよう指導する。また，使用していないボールがないか，リーダーに確認するよう指導する。	◎運動のルールやマナーを守ります。
③ゲームの際には，お互いに声をかけ合い，児童同士の衝突がないように配慮する。	◎用具の準備や後片付けを自分から進んでやります。
④怪我人や体調不良者等がいる場合は，保護者や養護教諭等とも連携しながら，本人の様子により可能な範囲で，見合う，教え合う，励まし合う場面で参加できるよう配慮する。	◎用具や場所の安全を確かめて運動します。
	◎集合や移動を素早くします。
	◎審判や係などの役割を自分からやります。
	◎勝敗の結果を受け入れます。
	◎最後まで全力でプレーします。

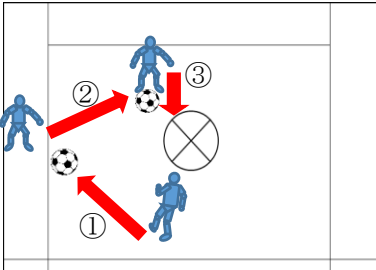
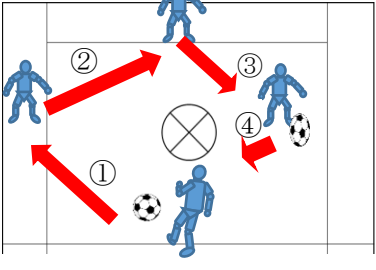
9 本時の指導

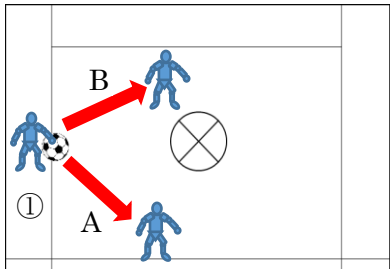
(1) 本時の目標 (7/8)

- ・味方からボールをもらうときに体をゴールに向けることができるようにする。(知識及び技能)
- ・簡単な作戦を選ぶことができるようにする。 (思考力，判断力，表現力等)
- ・ゲームやそれらの練習の中で互いに動きを見合ったり，話し合ったりして見つけた動きのよさや課題を伝え合う際に，友達の考えを認めることができるようにする。 (学びに向かう力，人間性等)

(2) 展開

時配	過程	学習内容と活動	○指導と支援 ◇評価 (体育の学力)	備考
8	あいさつ 準備	・場作りや用具の準備を行う。	○場の安全を確認するよう指導する。	ボール コーン
	ウォーミング グアッ	・使う部位をほぐす。  ・ボール慣れの運動をする。 パス通し (パス回しは手で行う。)	○必要な部位をほぐすとともに心肺機能を高めることができるよう教師主導で行う。 ○運動のポイントを伝えながら指導する。	トラパー 得点板
30	健康観察	・学習カードを持って集合し，健康観察をする。	○顔色や服装の確認を行う。	掲示物 学習カード
	課題確認	ウイングマンを使った作戦で攻めるにはどうしたらよいだろうか。 ・学習カードに記述した前時の	○前回の授業での課題が確認できるように，よく書けていた学習カードを拡大コピーして紹介する。 ○前回までの学習で見つけた作戦を紹介	

	<p>課題とそれに対する教師のコメントを読んで見通しをもってからゲームに臨む。</p> <p>ゲーム①</p> <p>課題解決学習</p> <p>ゲーム②</p>	<p>・作戦会議（1分程度）</p> <p>・チームで選んだ作戦を実戦形式で試す。</p> <p>・作戦会議（1分程度） 〈予想される作戦〉 「三角パス作戦」</p>  <p>「ウイングマン作戦」</p> 	<p>介する。</p> <p>○チーム内での作戦を選んでから、試合に取り組むように支援する。</p> <p>○チームごとに集まり、ゲーム①を振り返って作戦を確認し合うように伝える。</p> <p>◇ゲームやそれらの練習の中で互いに動きを見合ったり、話し合ったりして見つけた動きのよさや課題を伝え合う際に、友達の考えを認めようとしている。</p> <p>（主体的に学習に取り組む態度）</p> <p><b>「努力を要する児童への指導」</b></p> <p>○よい動きの友達のプレイを観察したり、学習カードや作戦板を用いて説明したりすることができるように指導する。</p> <p>「三角パス作戦」</p> <p>①フィールドからウイングマンへパスをする。</p> <p>②ウイングマンからフィールドにパスをする。</p> <p>③ゴールにシュートをする。</p> <p>「ウイングマン作戦」</p> <p>①フィールドからウイングマンへパスをする。</p> <p>②ウイングマンからウイングマンへパスをする。</p> <p>③ウイングマンからフィールドへパスをする。</p> <p>④ゴールにシュートをする。</p>
--	---	---	---

<p>7</p> <p>反省 まとめ</p> <p>片付け クール ダウン あいさつ</p>		<p>「だまし作戦」</p>  <p>・学習カード記述（3分間）</p> <p>・めあてに対しての振り返りをする。</p> <p>・協力をして後片付けをする。</p> <p>・使った部位をほぐす。</p>	<p>「だまし作戦」</p> <p>①ウイングマンからフィールドへパスを出す際に相手をだましてパスをする。</p> <p>（Aに出そうとしてBへパス）</p> <p>（Bに出そうとしてAにパス）</p> <p>◇簡単な作戦を選んでいる。</p> <p>（思考・判断・表現）</p> <p><b>「努力を要する児童への指導」</b></p> <p>○パスをすることが苦手な児童には、パスができる状況をゲーム前に確認したり、周囲の状況が確認できるように言葉がけを工夫したりする。</p> <p>・児童が発言を行う際、他の児童の意見を受けて発言できるように支援する。</p> <p>（言語活動）</p>	<p>学習カード</p>
--	--	---	--	--------------