

第3学年C組 保健体育科授業案

場 所 育 朋 館
授 業 者 山 本 泰 弘

1 単 元 勝利を旨として「みんなで勝つよ」フロアホッケー（ボールゲームⅣ・ゴール型）

2 単元の構想

(1) 本単元で目指す子どもの姿

子どもは、ゲーム分析をしながらチームの動きのよさや足りなさに気づき、作戦や練習方法を工夫し始める。作戦盤で動きを確認したり、映像で動きを振り返ったりしながら、相手チームに応じた作戦で試合に臨む。本単元をとおして、仲間と協力しながらチームを作っていく楽しさを味わい、更なるチーム力向上に向けてのチャレンジを続けていく。

(2) 本単元で獲得させたい力

本学級の子どもは、ゴール型の球技として、1年生でザースボール、2年生でバスケットボールを経験している。ザースボールの学習をとおして、得点をとるためにはスペースを有効に使うこと、バスケットボールの学習をとおして、相手チームに合わせた作戦を立てることの有効性を認識することができた。これらは、個の動きのよさに気づく力と集団の動きのよさに気づく力を高めることを目指した単元である。しかし、試合に使うと有効だとわかっている動きについて、チームの作戦に取り入れられなかったり、実際のプレイで生かせなかったりする場面も見られた。これは、まだ、集団の動きのよさに気づく力が十分に育っていないことが原因だと考える。

そこで本単元では、ゲーム分析から得た情報をもとに、練習を工夫したり、作戦を練り直したりする活動を重視することで、集団の動きのよさに気づく力を高めたい。

(3) はたらきかけと「学んだこと」を行動につなげる子どもの姿

フロアホッケーのルールを確認した後、繰り返しゲームを行う。初めてスティックとパックを使用するため、シュートやドリブル、パスの練習をする必要があると考え、練習を始める。スティック操作ができるようになると、ドリブルでゴール前にもち込んだり、フリーの時は積極的にシュートを打ったりする。ゲームをとおして、相手に勝つためには、フリーでシュートを打たせないことが有効だと気づき、ディフェンスの動きを工夫し始める。

作戦を立てるためには、映像を使ってゲームを分析することが有効だと気づいた子どもは、仲間や相手のシュートシーンの映像を見ることで、シュートが入れられやすいコースがあることやダブルチームでパックを奪いに行くことの有効性に気づき、作戦を工夫し始める。パックが奪えるようになると、奪ってからの攻撃を考えたいと、ゲームの映像を見て、その方法を探り始める。ダブルチームからの速攻や、ディフェンスを集めてからのパス、ゴール裏のスペースの利用が有効なことに気づき、作戦に取り入れる。ゲームに勝つために、プレイ中に声を掛け合ったり、ゲーム後に振り返りをしたりしながら、相手チームに応じた作戦を練り上げていく。

仲間と協力しながら試合を進めることの楽しさに気づいた子どもは、もっと試合をしたいと考え、リーグ戦を企画、運営する。審判をはじめ、ゲームに必要な役割を分担したり、対戦順を決めたりしながらゲームを行っていく。作戦をもってゲームを繰り返すうちに、狙ったプレイで得点したり相手の攻撃をおさえたりするようになり、工夫しながら運動をする楽しさを実感する。仲間と協力しながらチームを作っていく楽しさを味わい、更なるチーム力向上に向けてのチャレンジを続けていく。

3 単元構想表 (15時間完了)

主なはたらきかけ	□ 思い・考え ■ 「学んだこと」 ▽ 子どもの行動	保健体育科で重視する力
<p>○認識する経験 ゲームの特徴をつかむために、ゲームを繰り返し行う</p>	<p>得点をするためには、作戦を考えないとよい (1年サーズボール) 相手の特徴を捉えることが大切だ (2年バスケットボール)</p> <p>フロアホッケーを知り、多くのチームと対戦したい 1～4時</p> <p>メンバーの組み合わせを考えよう いろいろなチームとたくさん対戦したい スティック使って打つことが難しい</p> <p>役割を分担して相手チームに勝ちたい うまくいかなかったプレイを確認しよう ドリブルを使った攻撃は有効だ</p>	<p>☆個の動きのよさに気づく力 ・フロアホッケーに必要な技能に気づく ・ゲームに必要な基本的なプレイの練習方法を考える</p>
<p>○振り返る経験 ゲームに必要な技能やチームに足りないプレイに気づかせるために、付箋を利用した振り返りをさせる</p>	<p>相手に勝つためには、フリーでシュートを打たせないことが大切だ</p> <p>ゲーム分析から失点を減らすための作戦と得点を取る方法を考える 5～10時</p>	<p>☆集団の動きのよさに気づく力 ・得点するために有効な作戦の見通しをもつ ・ゲーム中に気づいたことをもとに、簡単な作戦を立てる</p>
<p>○認識する経験 攻撃や守備のよさや足りなさに気づかせるために、自分たちの試合のシュートシーンの映像を利用し、ゲームを分析させる</p>	<p>特定の選手に得点を取られることが多い ダブルチームはバックを奪いやすい 近づいていくとパスを出すことが多い</p> <p>相手のエースにはマンツーマンでつこう バックを奪ったあとの動きを考えたい 三角形を作るとパスが出しやすい</p> <p>抜かれたときにはローテーションしよう マイボールになったら両サイドに走ろう 状況に応じてパスを戻し立て直そう</p>	<p>☆集団の動きのよさに気づく力 ・試合の映像からチームの課題に気づく ・失点を防ぐための作戦を考える ・ディフェンスからの攻撃の作戦を考え、練習に取り入れる</p>
<p>○認識する経験 ねらいとするプレイや相手チームに応じたプレイについて考えさせるために、ねらいとするプレイを行った場面の映像と相手チームの試合の映像を利用し、ゲームを分析させる</p>	<p>相手からバックを奪ったあとすぐに攻撃するとチャンスが生まれる。ゴール前を固められた時の攻撃パターンを考えないといけない</p> <p>映像を利用してゲーム分析を行い攻撃の作戦を練り直す 11～13時</p> <p>ハーフラインからプレッシャをかけたい ディフェンスを集めてからのパスは有効 ゴールの裏側を利用するとよさそうだ</p> <p>奪ったらすぐにスペースにパスをしよう パスを出すために攻撃の数を増やしたい 裏側からのパスはシュートにつながるぞ</p>	<p>☆集団の動きのよさに気づく力 ・相手に応じて作戦をそれぞれ立て、試合に臨む</p>
<p>○設計する経験 自分たちで運動を作り上げるために、リーグ戦を企画、運営させる</p>	<p>相手チームの動きに応じたディフェンスを考えたり、フリーの人を作るための動きを考えたりすることが有効だ</p> <p>自分たちのチームのよさを出すための動きを考えたり、相手チームの特徴に応じた作戦を立て直して、試合に臨む 14～15時</p> <p>みんなで考えてきからチームは成長した プレイの分、作戦で貢献できてうれしい 狙ったプレイができ、とても楽しいな</p>	<p>☆人との関係を築く力 ・リーグ戦を行うためには、どのような役割が必要かを考え実行する</p>
	<p>チームのみんなで勝敗にこだわり、狙ったプレイができるとおもしろい。仲間と協力して活動を工夫することにおもしろさがある</p> <p>自らの運動への取り組み方を工夫し、意欲的に運動と関わっていく</p>	
	<p>他の種目でも、ゲームを分析しながら、有効な作戦を考える 集団スポーツでは、勝利のために自分の役割を果たす</p>	

4 本時の構想 (13/15)

子どもは、繰り返しゲームを行うことをとおして、フロアホッケーに必要な技能や得点を取るために有効な攻め方、失点を防ぐための守り方を考えた。そして、一人一人がチームで立てた作戦にもとづいて動けるよう、作戦板で動きを確認したり、練習したりしながら動きを確認している。相手に勝つためには、少ないチャンスを得点につなげ失点を減らすことが有効だと気づき、相手のプレイスタイルに合わせたディフェンスを工夫し、そこからの攻撃方法を考え始めている。

本時では、攻撃の中でパスを使うことの有効性に気づかせたい。パックを奪ったプレイヤーが一人でドリブルをしていくシーンが多く見られるが、そのプレイヤーにディフェンスが集まってくる様子を映像を用いたゲーム分析により気づかせ、スペースに走り込む動きにつなげたい。試合の映像を分析しながらチームで意見交流を行い、作戦板を用いて具体的に誰がどこへ走り込むかについて動きを確認し、実際のゲームの中で動く姿につなげたい。

