

単元名 ゴール型ゲーム「ポートボール」

1 運動の特性

〔一般的特性〕

ドリブルやパスをして攻め、ゴールマンにシュートをして相手チームと得点を競い合うのが楽しい運動である。

〔児童から見た特性〕

チームの仲間と協力して、攻め方や守り方を工夫することで、楽しさが生まれる運動である。

2 単元の目標

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良く運動したり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気をつけたりすることができるようにする。

知識及び技能

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、ゲームの型に応じた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。

3 評価規準

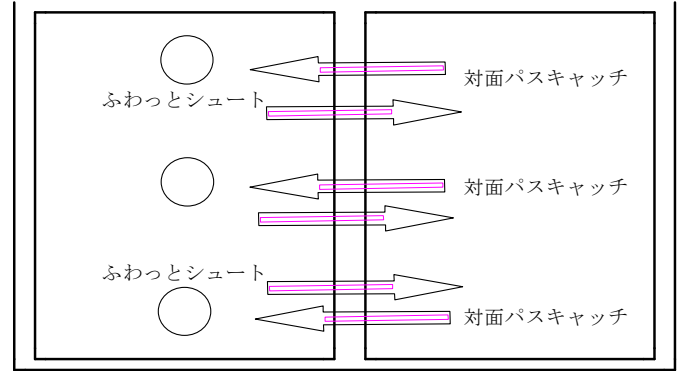
観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
学習活動における 具体的評価規準	①ポートボールのルールを理解している。 ②ボールを持ったときにゴールに体を向けた行い方を理解しているとともに行うことができる。 ③味方へのパスやシュートの行い方を理解しているとともに行うことができる。 ④ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動することの行い方を理解しているとともに行うことができる。	①ゲームに楽しく参加できるようにルールや活動の場を選んだり考えたりしている。 ②チームに合った簡単な作戦を考えるとともに、チームの友達に伝えている。	①安全に気をつけながら場や用具の準備や片付けをしている。 ②チームに適した課題をもって、練習やゲームに進んで取り組もうとしている。 ③ゲームの勝敗を受け入れようとしている。

4 指導計画と評価の例

		1	2	3	4	5	6	7	8
		場の準備・準備運動・ねらいの確認							
10 20 30 40	オリエンテーション ・学習の見通しをもつ。 ・グルーピング等 ・試しのゲームをする。	ねらい① ゲームの仕方に慣れ、楽しくゲームを行う。			ねらい② チームに合った作戦を考え、楽しくゲームを行う。			ポ ー ト 大 会	
	整理運動・ふり返り・次時の確認・用具の片付け								ま と め
	評 価 主	①	②		③			④	
				①		②			②
	①		②			②		③	

5 指導の工夫

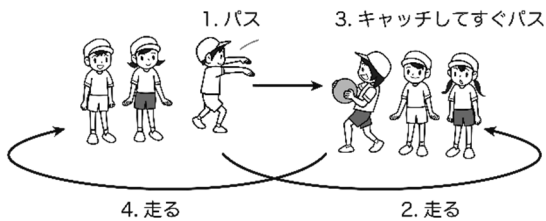
- ドリルゲームの場とローテーション例
 - ・各場所1分間行い、次の場所に移動する。
 - ・回数を数えておき、記録しておくといよい。
 - ・コート＝縦24m×横12m
 - ・内側の円＝半径1m程度、外側の円＝2m程度
- 用具の工夫
 - ・ドッジボール2号



6 技能のポイント

【ドリルゲーム】

対面パスキャッチ



おにぎりの形にする。



ふわっとシュート



○パスの仕方

- ・両手でボールを持つ。
- ・片足を1歩前に出してボールを押し出す。
- ※野球投げも可
- ・自分の胸から相手の胸をめがけてパスをする。
- ※相手との距離は3～5m程度
- ※パスしたら相手の方に向かって移動して並ぶ。

○パスの受け方

- ・手をおにぎりの形にしてパスを受ける。
- ・膝を曲げて手を出しておく。
- ・胸より上のパスは人差し指を上向きに、胸より下のパスは人差し指を下向きにしてキャッチする。

○シュートの仕方

- ・パスと同じように両手でボールを持ち、山なりにシュートをする。
- ・膝を曲げて、軽く跳ねて打てるとよい。
- ※シュートをする人は、全員ボールを持って並ぶ。
- ※初めはガードマン無しで、慣れてきたらつけてもよい。

【タスクゲーム】

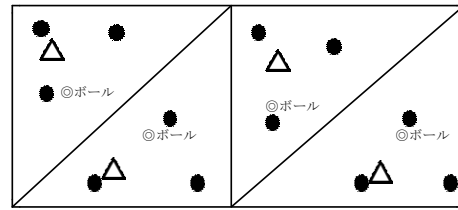
ねらい

ボールを持たない人がボールと自分の間に守りがいない場所に動いてパスを受けられるようにする。

三角パスカット

※1つのコートで4か所設定することが可能

1分で交代



①攻める人は、守りの人にパスカットされないようにする。

※相手との距離は3～5m程度

②パスカットした人はカットされた人と交代する。

(全員がカットマンをできるように交代する。)

ハーフグリッドゲーム (コート halves を使用)

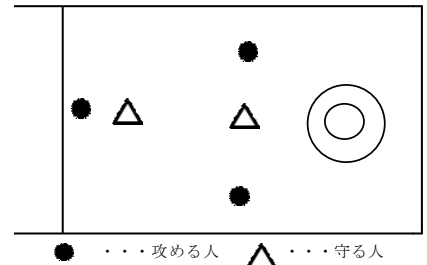
・3人対2人でゲームを行う。

①真ん中から始める。

②相手に守られていない味方にパスをするかドリブルで攻める。

③シュートが決まる、もしくは守る人がボールを奪ったら攻撃終了。

④2分経過するまで①～③を続け、2分経ったら攻守交代する。



サイドグリッドゲーム (コート halves を使用)

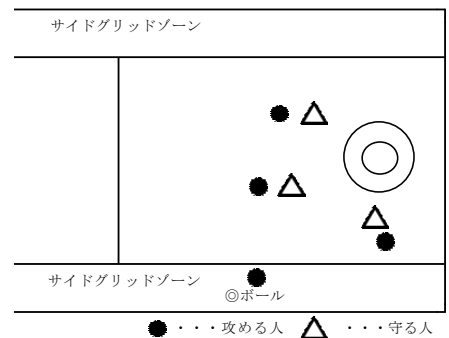
・3人対3人でゲームを行う。

①サイドグリッドゾーンから始める。

(ボール出しは攻撃に参加しないが、ゾーン内は自由に動いてよい)

②シュートが決まる、もしくは守る人がボールを奪ったら攻撃終了。

③2分経過するまで①～②を続け、2分経ったら攻守交代する。



【メインゲーム】

基本のルール

①4～6人対4～6人で行う。

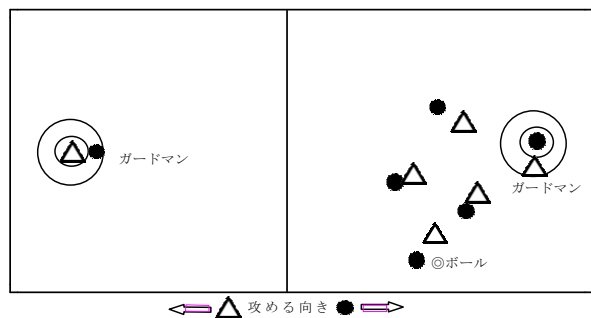
②ボールを持って3歩以上歩けない。

③ドリブルをしてボールを持ったら、再度ドリブルはできない。

④相手との接触は禁止。

(相手が持っているボールには触れない)

⑤ゴール周辺の円にはゴールマンとガードマン以外は入れない。

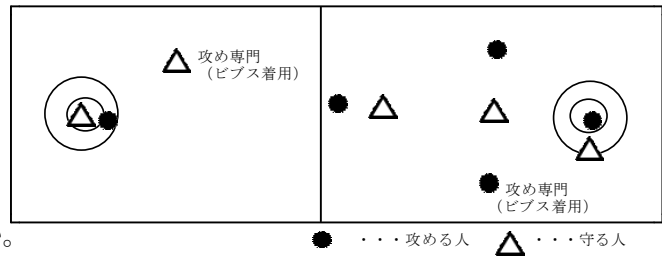


工夫例1

ハーフグリッドゲーム

※タスクゲームで行ったものをオールコートにしたもの。

- ・攻め専門のプレイヤーを置くことで攻めの人数が多くなり、シュートまでつながりやすい。

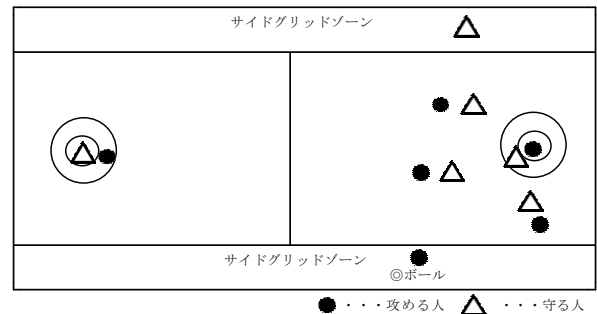


工夫例2

サイドグリッドゲーム

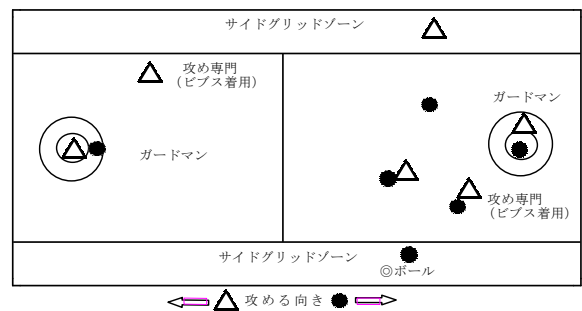
※タスクゲームで行ったものをオールコートにしたもの。

- ・サイドグリッドを使うことで、安全にボールを運ぶことができる。
- ・サイドグリッド内はボールを持って自由に移動してもよい。



工夫例3

※ハーフグリッドゲームとサイドグリッドゲームを組み合わせたもの



〔運動の苦手な児童・配慮の必要な児童への手立て〕

【パスを出したり、シュートをしたりすることが苦手な児童】

ボールを保持する条件を易しくするとともに、ボールを保持した際に周囲の状況が確認できるように言葉がけを工夫するとよい。

【ボール保持者と自分の間に守るものがない空間に移動することが苦手な児童】

守る者の位置を見るように言葉がけを工夫するとよい。

中 学 年
ゲ ー ム

単 元 名 : ゴール型ゲーム「ポートボール」

目 標 : 学習の流れを知ることができるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7	8
-------	----------	---	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	1 オリエンテーションをする。 ・学習の進め方を知る。 ・学習カードの使い方を知る。 ・安全面で気をつけることを知る。 ・チーム編成をする。 ・ドリルゲームの仕方を知る。 ・メインゲームのルールを知る。	○学習の流れや場の設定がわかる資料を準備し、掲示する。 ○技能面等を考慮してチーム編成を行う。	単元計画表 学習カード
15	2 学習のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">試しのゲームをして、ドリルゲームやメインゲームの仕方を理解しよう。</div>		
	3 準備運動をする。 ・手首足首、アキレス腱など、よく使う部位をほぐす。 ・ボール慣れをする。 (ドリブル鬼ごっこなど) ・ <u>ボール運び【体力向上】</u>		説明図 ボール
	4 ドリルゲームをする。 (1分間×2種類) ・対面パスキャッチ ・ふわっとシュート (1分間でローテーションする。)	○各種目のポイントを意識させる。 ※技能のポイントのページを参照 ○ローテーションの順番を指示しておくことで効率よく移動できるようにする。	ポートボール台 タイマー
30	5 試しのゲームをする。 ・3分×2試合	○簡単なルールでポートボールを行わせる。 ○ゲームに出ていないチームや児童は得点係や審判を行う。 ☆ポートボールのルールを理解している。【知識・技能】	ビブス 得点板
40	6 学習のまとめ、整理運動をする。 ・チームでの課題を話し合う。 ・学習カードを記入する。 ・よりよいルールを話し合う。 ・整理運動をする。 ・片付けをする。	○チーム内でよくできたことを話し合う。 ☆安全に気をつけながら場や用具の準備や片付けをしている。 【主体的に学習に取り組む態度】	学習カード

中 学 年
ゲ ー ム

単 元 名 : ゴール型ゲーム「ポートボール」

目 標 : パスやシュートなどの技能を高め、チームの課題を知ることができるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7	8
-------	---	---	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	1 準備・準備運動をする。 ・手首足首, アキレス腱など, よく使う部位をほぐす。 ・ボール慣れをする。 (ドリブル鬼ごっこなど)	○準備の役割・分担を決めて, 全員で準備できるようにさせる。	単元計画表 ボール
10	2 学習のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">パスやシュートのポイントを理解し, 楽しくゲームをしよう。</div>		
	3 ドリルゲームをする。 (1分間×2種類) ・対面パスキャッチ ・ふわっとシュート (1分間でローテーションする。)	○各種目のポイントを意識させる。 ※技能のポイントのページを参照	ボール ポートボール台 タイマー
15	4 タスクゲームをする。 ①三角パスカット (1分×2回) ②ハーフグリッドゲームか サイドグリッドゲーム のどちらかを行う。	○タスクゲームの仕方を確認する。	ビブス
25	5 ミーティング・メインゲームをする。 ゲーム (前半) → 作戦 → ゲーム (後半) (3分) (1分) (3分)	○作戦を考えてから試合をする。 ○ルールを確認する。(工夫例1~3) ○試合をしていない児童は審判や得点を行うよう指示する。 ☆味方へのパスやシュートの行い方を理解しているととみに行うことができる。 【知識・技能】	得点板 作戦板
40	6 学習のまとめ, 整理運動をする。 ・学習の課題を話し合う。 ・学習カードに記入する。 ・よりよいルールを話し合う。 ・整理運動をする。 ・片付けをする。	○チーム内でよくできたことを話し合わせる。 ○ルール上の課題を話し合わせる。	学習カード

中 学 年
ゲ ー ム

単 元 名 : ゴール型ゲーム「ポートボール」

目 標 : チームに合った作戦を考えてゲームをすることができるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7	8
-------	---	---	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	<p>1 準備・準備運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手首足首、アキレス腱など、よく使う部位をほぐす。 ・ボール慣れをする。 (ドリブル鬼ごっこなど) <p>2 学習のねらいを確認する。</p>	<p>○準備の役割・分担を決めて、全員で準備できるようにさせる。</p>	<p>単元計画表</p> <p>ボール</p>
<p>チームに合った作戦を考え、ゲームに活かそう。</p>			
10	<p>3 ドリルゲームをする。 (1分間×2種類)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・対面パスキャッチ ・ふわっとシュート (1分間でローテーションする。) 	<p>○各種目のポイントを意識させる。 ※技能のポイントのページを参照</p>	<p>ポートボール台 タイマー</p>
15	<p>4 タスクゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ①三角パスカット ②ハーフグリッドゲームか サイドグリッドゲーム のどちらかを行う。 	<p>○タスクゲームの仕方を確認する。</p>	<p>ビブス</p>
25	<p>5 ミーティング・メインゲームをする。 ゲーム (前半) → 作戦 → ゲーム (後半) (3分) (1分) (3分)</p>	<p>○作戦を考えてから試合をする。 ○ルールを確認する。(工夫例1~3) ○試合をしていない児童は審判や得点を行うよう指示する。 ☆チームに合った簡単な作戦を考えると同時に、チームの友達に伝えている。【思考・判断・表現】</p>	<p>得点板 作戦板</p>
40	<p>6 学習のまとめ、整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームでの課題を話し合う。 ・学習カードを記入する。 ・よりよいルールを話し合う。 ・整理運動をする。 ・片付けをする。 	<p>○チーム内でよくできたことを話し合わせる。 ○ルール上の課題を話し合わせる。</p>	<p>学習カード</p>

中 学 年
ゲ ー ム

単 元 名 : ゴール型ゲーム「ポートボール」

目 標 : 身につけた力を生かして、楽しみながらゲームをすることができるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7	8
-------	---	---	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	<p>1 準備・準備運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手首足首, アキレス腱など, よく使う部位をほぐす。 ・ボール慣れをする。 (ドリブル鬼ごっこなど) <p>2 学習のねらいを確認する。</p>		<p>単元計画表</p> <p>ボール</p>
	<p>チームの特性を生かして、楽しくゲームをしよう。</p>		
	<p>3 ドリルゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・対面パスキャッチ ・ふわっとシュート (1分間でローテーションする。) 	<p>○各種目のポイントを意識させる。 ※技能のポイントのページを参照</p>	<p>ポートボール台 タイマー</p>
10	<p>4 ミーティング・メインゲームを行う。 ゲーム (前半) → 作戦 → ゲーム (後半) (3分) (1分) (3分)</p>	<p>○作戦を考えてから試合をする。 ○ルールを確認する。(工夫例1~3) ○試合をしていない児童は審判や得点を行うよう指示する。 ☆チームに合った簡単な作戦を考えると同時に, チームの友達に伝えている。 【思考・判断・表現】 ☆ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】</p>	<p>ビブス 得点板 作戦板</p>
	<p>5 大会の表彰をする。</p>	<p>○大会の優勝チームを全体で称賛できるようにする。</p>	
40	<p>6 学習のまとめ, 整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードを記入する。 ・整理運動をする。 ・片付けをする。 	<p>○チームのよかったところを話し合う。 ○全員で安全に気を付けながら片づけるように声掛けをする。</p>	<p>学習カード</p>

ポートボール学習カード

チーム名		名前			満足度
時間	自分のめあて	ドリルゲーム(◎、○、△)		振り返り(できるようになったことや、友達のよかったところ)	
		パス	キャッチ	シュート	
例	手をおにぎりの形にしてパスをキャッチする。	○	◎	△	85点
					点
					点
					点
					点
					点
					点
					点
					点
					点
					点