

第4学年1組 体育科学習指導案

令和4年1月23日(月)第5校時
 在籍児童数 31名
 場所 体育館
 指導者 教諭 来嶋 真孝

1 単元名「みんなで上達!セストボール」(ゴール型ゲーム)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- 仲間と協力してパスをつなぐことが楽しい運動である。
- シュートが決まると達成感を味わうことができる運動である。

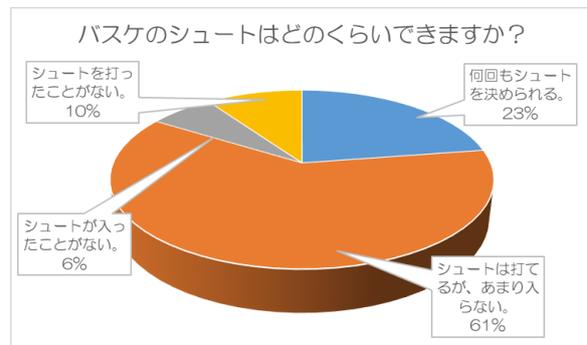
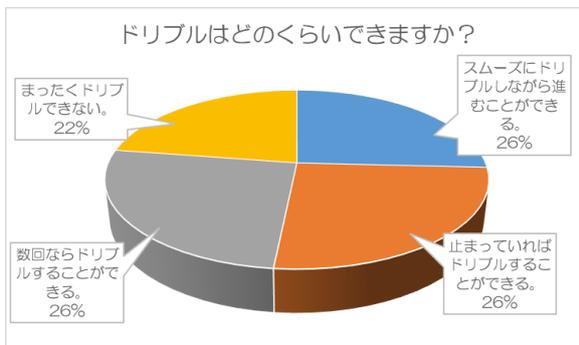
(2) 児童からみた特性

セストボールの楽しさや喜びを感じる要因	セストボールを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none"> ・仲間とうまくパスをつなぐことができたとき ・シュートがきまったとき ・相手チームのパスをカットすることができたとき ・自分達の作戦がうまくいったとき 	<ul style="list-style-type: none"> ・思い通りにパスが通らなかったとき ・シュートをして、ゴールに入らなかったとき ・ボールが怖くてうまく受け取ることができなかったとき ・パスをもらうために、どのように動けば良いかわからないとき

3 児童の実態

(1) 知識及び技能

本学級の児童は、今までにタグラグビーやラインサッカーを通して、コート内で攻守が入り交じる易しいゲームを経験している。また、その中でボールを足でシュートしたり、ボールを持って得点ゾーンに走り込んだりする動きも経験している。しかし、手でドリブルをしながらボールを運んだり、高いところにあるリングに向かってシュートをしたりすることについては、授業での経験はない。本学級には、ミニバスの経験者はおらず、事前に行ったアンケートの結果では、ドリブルに自信のある児童は、全体の4分の1程度で、自信のない児童の方が多かった。また、シュートについても、自信のある児童は23%と4分の1以下で自信がなかったり、経験が少なかったりする児童が多い事が分かった。



(2) 思考力,判断力,表現力等

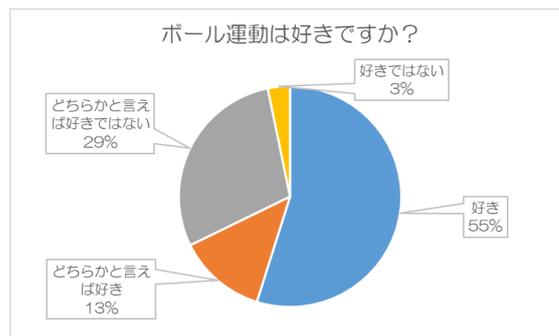
課題に対して、解決方法を自ら考えて工夫できる児童が多い。1学期に行ったキャッチボールでは、チームごとに作戦を話し合い、どうしたら相手にとられないアタックが打てるかを考えた。また、チームの中でミスをした仲間にも前向きな声かけをしたり、アドバイスをしたりしている姿も多く見られる。さらに2学期のマット運動では、単元終末にグループマットに取り組み、曲に合わせて1から自分たちで演技を考えた。しかし、中には話し合いでなかなか発言できな

かったり、アドバイスをしたりするのが苦手な児童も数名いる。

(3) 学びに向かう力、人間性等

普通の授業では、安全に気を付けて、準備や片付けを協力して行ったり、自分で役割を見つけて動いたりすることができる児童が多くいる。事前のアンケートで、「ボール運動は好きですか？」という質問に対して、肯定的な回答をした児童は、半数以上であった。理由としては、「体を動かして楽しいから」や「友達と協力してできるから」「点が決まるとうれしいから」といったものが多かった。しかし、30%以上の児童は否定的な回答をしている。

理由として「ボールがぶつかると痛いから」「パスとかがうまくできないから」「キャッチが上手くできないから」といった、恐怖心や自分の技能への不安が中心であった。



4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

ゴール型ゲームは、「ドリブル」「パス」「シュート」等の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行うゲームである。しかし、事前のアンケートからセストボールに必要な動きが身に付いていない児童が多いので、これらの基礎的動きを確実に児童が身に付けられるようにしていく。そのために、チェストパスやバウンズパスなどを入れた「いろいろパス」、山なりのシュートを意識させた「ふわっとシュート」をする時間を毎時間「スキルアップタイム」として確保する。初めは、ゲームに親しみやすくするため、ゲームの中でドリブルは使わないが、6年生のバスケットボールへ繋げるために、音楽に合わせた「リズムドリブル」もスキルアップタイムに入れる。ポイントや練習方法はICTを活用し、児童自身に調べさせて、学級で共有する。また、基礎練習だけでなく、チーム対抗のシュートゲームやドリブルパスリレーなど、児童が意欲的にできる活動を通して、技能が身につくようにする。技能の高い児童の動画をロイロノートの「資料箱」で共有し、いつでも児童が確認できるようにしておく。また、試合の中ではボールを持っていない時にパスをもらうために、自分と味方との間に相手チームがいない所に動くことよいことも授業を通して気付かせていく。

(2) 思考力、判断力、表現力等

「チームアップタイム」として、チームの課題に合った練習を行う時間を確保する。このときには、なぜその練習をしているのかを児童に聞き取り、意識させるようにする。また、チームでパスを通すにはどのようなメンバー配置にしたらいいか、どのように動いたらよいかなどを考えたりする活動を通して思考力や、友達に自分の意見を言葉で伝える力を身に付けさせたい。今回は、学級のみみんなで上達していくことを目標としているので、チーム内だけでなく兄弟チームと一緒に練習をしてアドバイスし合ったり、試合後に試合の動画を見返しながら相手チームと、作戦について話し合ったりする時間を確保し、より多くの児童の意見を取り入れることで、学級としての思考力を高めていく。作戦を立てる場面や話合いの場面では、試合の動画を見返すことや、ロイロノートの「資料箱」で情報の共有をすることで話合いを活性化させたり、児童自身が課題解決をする際の手助けになったりするようにする。

(3) 学びに向かう力、人間性等

ボール運動は試合をする中で必ず勝敗がつく。児童にはどんな結果も受け入れ、相手を尊重する姿勢を身につけさせたい。そのために、試合の初めと終わりには必ず挨拶をしたり、グループで協力して準備・片付けをしたりする。また、事前のアンケートより、ボール運動が好きではない児童も少なくないことが分かったので、まずは児童が意欲的に学習に取り組めるよう、ゲーム形式の練習を取り入れながら、苦手な児童も楽しく学習に参加できるようにする。チームがより協力できるように、チーム全員がシュートを決めたらボーナス点を与えるなど、技能上位の児童のみでなく、技能低位の児童も試合に参加できるようなルールを実態に応じて工夫していく。ま

た、安全面についても常に意識させ、用具を運ぶ際には、人数や導線を指定し、試合中は接触プレーを禁止にするなど乱暴なプレーがないように指導していく。

5 研究主題との関わり

(1) 研究主題・目指す児童像

①研究主題

令和2・3・4年度 新座市教育委員会委嘱研究

確かな学力を育てる — ICTを活用した主体的・対話的で深い学びの研究—

②目指す児童像

ICTを使い、主体的・対話的で深い学びができる子

③研究の仮説

ICTを活用すれば、児童の主体性が引き出されたり、話し合いや意見整理に深まりが生まれたりして、確かな学力が育まれるだろう。

(2) 協働的な学び研究部の研究

①部会の目標

相手の考えを尊重し、互いに受け入れたり、比べたりしながら、主体的に課題解決に取り組める児童

②本題材における具体的な手立て

○ロイロノートを活用し、練習方法や作戦の共有を行う。

ロイロノートの「資料箱」に児童自らが調べてきたり、考えたりした練習方法を動画として共有することで、色々な練習方法の中からチームにあった練習を選ぶ事ができると考えた。また、試合の作戦を立てる際には、マグネットのついたホワイトボードで実際に動かしながら説明している動画を撮影して、考えた作戦を蓄積できるようにする。さらにその作戦を、試合をした相手と一緒に振り返ることで、話し合いが活性化するようにする。

○試合の動画を撮影し、振り返りに活用する。

攻守の入り乱れるボール運動では、児童は試合中に自分のことで精一杯でなかなか声かけをすることは難しい。そこで試合の動画を撮影して見返すことで、試合直後には、友達の良かったところを指し示しながら伝えることができたり、振り返り際には自分の動きを確認したりすることができると思った。

6 単元の目標

- (1) ゴール型ゲーム（セストボール）の楽しさや喜びに触れ、その運動の行い方を知るとともに、基本的なボール操作と、ボールを持たないときの動きを身に付け、攻守が入り交じった状態の易しいゲームができるようにする。 〈知識及び技能〉
- (2) 規則を工夫したり、セストボールで活用できる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。 〈思考力、判断力、表現力等〉
- (3) ゴール型ゲームに進んで取り組み、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、誰とでも仲良く運動をすることができるようにする。
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。 〈学びに向かう力、人間性等〉

7 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>①ゴール型ゲームの楽しさや喜びに触れ、その運動の行い方の特徴を言ったり書いたりしている。</p> <p>②自分の思ったところにパスをしたり、ゴールに向けて山なりのシュートをしたりすることができる。</p> <p>③相手のいない場所に素早く動いてパスをもらうことができる。</p>	<p>①ボールを持っている人と持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んだり、考えたりしている。</p> <p>②ゲームをする中で考えたことや分かったことを、動作や言葉などを使って、友達に伝えている。</p>	<p>①ゴール型ゲームに進んで取り組み、場や用具の安全に気を付けている。</p> <p>②友達の考えを認めようとしている。</p> <p>③勝敗を受け入れたり、規則を守って、誰とでも仲良くゲームをしたりしようとしている。</p>

8 単元計画

(1) 領域（ボール運動）の取り上げ方

運動 / 学年	3年	4年	5年	6年
ゴール型（ゲーム）	7時間	7時間	8時間	8時間

(2) 領域の内容と目指す動き

学年	教材	目指す動き
3年	ラインサッカー	<ul style="list-style-type: none"> ゴール型ゲームの楽しさや喜びに触れ、その運動の行い方を知るとともに、攻守が入り交じった状態の易しいゲームをすることができる。 味方に蹴ってパスをしたり、相手のいない場所に素早く動いたりしてパスをもらうことができる。 ゴールに向けて、シュートをすることができる。
4年	セストボール	<ul style="list-style-type: none"> ゴール型ゲームの楽しさや喜びに触れ、その運動の行い方を知るとともに、攻守が入り交じった状態の易しいゲームをすることができる。 味方に投げてパスをしたり、相手のいない場所に素早く動いたりしてパスをもらうことができる。 ゴールに向けて、山なりのシュートをすることができる。
5年	タグラクビー	<ul style="list-style-type: none"> ゴール型ゲームの楽しさや喜びを味わい、その運動の行い方を理解するとともに、簡易化されたゲームができるようにする。 投げる、受けるといったボール操作とボール保持者からボールを受けることのできる場所（後ろ）に動くなどのボールを持たないときの動きができるようにする。 ボールを持ったときに、ゴールに体を向け、持ち込むことができる。
6年	バスケットボール	<ul style="list-style-type: none"> ゴール型ゲームの楽しさや喜びを味わい、その運動の行い方を理解するとともに、攻守入り交じった簡易化されたゲームをすることができる。 味方に投げてパスをしたり、ボール保持者からボールを受けることのできる場所に素早く動いたりしてパスをもらうことができる。 得点しやすい場所に移動し、パスを受けて山なりのシュートをすることができる。

(3) 指導と評価の計画 (7時間扱い) 本時は○印 5 / 7

時間	1	2	3	4	⑤	6	7
ねらい	学習の流れを知ろう。	試合の行い方を知ろう。	パスやシュートを身につけよう。	パスをもらえるところを探して動こう。	パスをつないでシュートするための作戦を考えよう。	友達の良い動きを見つけて伝え合おう。	クラス対抗のセストボール大会をしよう。
指導内容	<ul style="list-style-type: none"> 学習の進め方 用具の準備 片付けの仕方 	<ul style="list-style-type: none"> 試合のルールや進め方 ミニゲームの仕方 	<ul style="list-style-type: none"> パスやシュートのポイント。 	<ul style="list-style-type: none"> パスのポイント ボールを持っていない時の動き方。 	<ul style="list-style-type: none"> パスをつないでシュートするためのチームとしての動き方。 	<ul style="list-style-type: none"> 友達への言葉がけの仕方。 よい動きのポイント。 	<ul style="list-style-type: none"> 勝敗の受け入れ。 チームメイトへの言葉がけの仕方。
学習過程	1 整列・挨拶 2 準備運動 3 用具の準備 4 スキルアップタイムの行い方の説明 5 用具の片付け 6 振り返り 7 整理運動	1 整列・挨拶 2 準備運動 3 場の準備 4 スキルアップタイム (いろいろパス、ふわっとシュート、リズムドリブル)					
	5 ミニゲーム 6 ねらいの確認 7 試合のルールの確認 8 メインゲーム	5 ねらいの確認 6 チームアップタイム (各チームの調べてきた方法で練習する。) 7 練習方法の共有 8 メインゲーム	5 ねらいの確認 6 チームアップタイム (前時までに共有した練習方法の中から選んで練習をする。) 7 ミニゲーム 8 メインゲーム	5 チームアップタイム 6 ねらいの確認 7 チームごとに作戦を話し合う。 8 メインゲーム1 9 試合をしたチーム同士で試合の振り返り 10 メインゲーム2	5 チームアップタイム 6 ねらいの確認 7 メインゲーム1 8 試合の動画を見ながらよい動きを見つけ、伝え合う。 9 メインゲーム2 10 試合の動画を見ながらよい動きを見つけ、伝え合う。	5 ねらいの確認 6 セストボール大会を行う。 7 片付け 8 振り返り 9 整理運動	
		9 片付け 10 振り返り 11 整理運動				11 片付け 12 振り返り 13 整理運動	
評価計画	知・技		①	②	③		②
	思・判・表					①	②
	態	①	③				②
	方法	観察	観察	観察	観察・カード	観察・カード	観察・カード
場面	3・5	8	4・8	7・8	7・9	8・10	6

9 本時の学習と指導（5／7時）

(1) ねらい

ボールを持っている人と持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んだり、考えたりすることができるようにする。

(思考力, 判断力, 表現力等)

(2) 準備

セストボール用ゴール、バスケットボール、ビブス、得点板、タイマー、クロムブック、プロジェクター、スクリーン

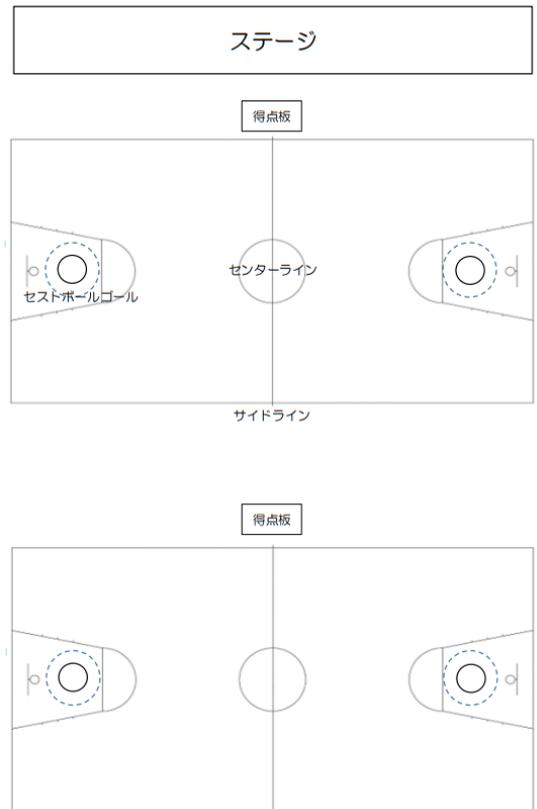
(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点 (○) 評価規準 (◇) 研究主題との関わり (☆)	時
つかむ	1 整列・挨拶をする 2 準備運動をする。 3 場の準備をする。 4 チームアップタイムをする。 ・スキルアップタイムから1つ選んで行う。 ・チームで決めた練習をする。	○服装を確認し、身だしなみを整えるようにする。 ○その日使う部分は重点的に行うように声がけをする。 ○率先して動いている児童を称賛する。 ○パスやシュートのポイントを意識するように声がけをする。 ○チーム内でも良い声がけをしている児童を称賛する。 ○目的を意識させるため、なぜその練習をしているのか、聞き取るようにする。	5
かんがえる	5 めあての確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> ねらい パスをつないでシュートするための作戦を考えよう </div>	○声に出して読み、意識付けをする。	3
	6 作戦ボードでマグネットを動かしながら、チームで作戦を考える。 ・メンバーの配置 ・動き方	○作戦のモデルをいくつか例示して、全体で話合いのデモンストレーションを行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ◇ボールを持っている人と持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んだり、考えたりしている。 (観点) 思考・判断・表現 〈評価方法〉 観察・体育カード 〈「努力を要する」状況(C)の児童への手立て〉 例示したいくつかの作戦からどれなら自チームでできそうか一緒に考え選べるようにする。 〈十分満足できると判断させる状況(A)の児童の具体的な姿〉 作戦例に加えて、自分なりの作戦を考え工夫している。 </div> ☆次時までには、マグネットを動かしながら作戦ボードを撮影し、作戦を記録する。	8
あらわす	7 メインゲーム1を行う。	○相手を尊重する意識をもてるよう、試合の始めと終わりには、元気よく挨拶をする。	6
	8 戦ったチーム同士で試合の動画を見ながら、どんな作戦だったのか共有する。	☆試合の動画を活用しながら作戦を振り返る。 ☆相手チームと作戦を共有することで、次の試合に向けての作戦のヒントにする。 ○気になったことなどは質問するようにする。	5

	9 もう一度チームで作戦を考える。	○相手チームの作戦をふまえて、変更してもよいこととする。	3
	10 メインゲーム2を行う。		6
ふりかえる	11 片付けをする。 12 本時の振り返りとまとめをする。 13 整理運動をする。 14 整列・号令をする。	○率先して動いている児童を称賛する。 ○次時への見通しをもたせる。	9

○セストボールのルール

- ・1チーム8人。(4チーム)
- ・4人ずつ試合に出て、3分間(前後半)で交代する。
- ・ドリブルはせず、パスでボールを運ぶ。
- ・ボールを持った状態で3歩まで歩くことができる。
- ・守りは身体接触せずに、パスカットで守る。
- ・シュートを決めたら1点。
→決めた人は、帽子を赤にする。自ら得点板をめくりに行き、その後試合に参加する。
- ・チームの全員がシュートを決めたらボーナス5点。
- ・シュートが決まったらセンターラインからスタートする。
- ・ボールがコートの外に出た場合は、サイドラインから再スタートする。
- ・ゴールの円(右図の点線)の中からシュートは打てず、守りしか入ることができない。



○スキルアップタイムの内容

- 「いろいろパス」・・・各チームでペアになり、チェストパス、バウンズパス、サイドハンドパスを行う。
- 「ふわっとシュート」・・・ペアのうち一人が、1m程度離れたところで手を挙げる。もう一人はその手にボールが当たらないように山なりを意識してシュートする。
- 「リズムドリブル」・・・右手8回、左手8回→右手4回、左手4回→右手2回、左手2回→右1回、左1回→右1回、左1回を音楽に合わせて行う。