

第4学年 体育科学習指導案

児童数 24名

指導者 T1 上山 智之

T2 吉田 卓

1. 単元名 セストボール（ゴール型ゲーム）

2. 単元の目標

- ・シュートチャンスの作り出し方を見つけながら、パス・キャッチの技能やボールを持たないときの動きを身につけ、ゲームを楽しむことができる。 （技能）
- ・規則やマナーを守り、勝敗を素直に受け入れることができる。 （態度）
- ・みんなが楽しめるようにルールを工夫したり、シュートチャンスを作り出す作戦を工夫したりすることができる。 （思考・判断）

3. 指導にあたって

（1）運動の特性

①指導者から見た特性

セストボールは、コート中央部に置かれたかごのようなゴールにパスのみでボールを運び、シュートして得点を競い合うゲームである。ドリブルができないため、シュートするまでに相手のマークを外してパスがもらえるように空いている場所に素早く動くことが要求される。その結果、「どこに動くか」ということを考えることから、空間認識を高める効果も期待できる運動であり、高学年のバスケットボールへとつなげていく運動である。また、チーム内で知恵を出し合って作戦を立てたり、めあての解決に向けて取り組んだりすることができる。チーム内で関わりを大切にしながらプレーを楽しむことができる運動でもある。

②子どもから見た特性

子どもたちにとっては、攻守入り混じる中でリングにシュートをして得点を競い合う初めてのボール運動である。ゲームの中では、360度どこからでも大きなリングへシュートできることから、どの子にもシュートチャンスがあり、得点を決める喜びが味わいやすい。また、ボールを持っている状態でとられることがないので、状況に合わせて落ち着いてパスするかシュートするかを自分で選択でき、主体的にゲームに参加できるなど、ボール運動の苦手な子どもにとっても、楽しんで取り組める運動である。

（2）児童観

①運動の経験状況

学級の児童は、社会体育に所属している児童が多く、その種目は多岐にわたっている。しかし、休み時間なども通してボールを扱う機会の多い子と、そうでない子がはっきりと分かれており、経験の差から運動や体育に関する意識もはっきりと分かれている。友だ

ちとのかかわりについても同様で、仲の良い子とはよく集い、話もよくするがかかわらない子には、ほとんどかかわりを持たないなど固定化している。

②運動意欲の実態、アンケートの結果

ボールを扱う運動についてのアンケート結果は次の通りであった。(24人中)

質問項目	好き (得意)	どちらかと言えば好き (どちらかと言えば得意)	どちらかと言えばきらい (どちらかと言えば苦手)	きらい (苦手)
体育授業は好きですか。	15人	7人	1人	1人
理由	動く・楽しい・すき・ゲームができる プール・知らないスポーツができる 等		跳び箱・鉄棒ができない(1) できないことをするから(1)	
ボールを使う運動は好きですか。	15人	3人	4人	2人
理由	ゲームが好き・いろいろできる・協力できる サッカーがすき・汗をかくのが楽しい・楽しい等		あたらたい(2)・少しこわい(1) 遠くまで飛ばせない(2)・苦手だから(1)	
今まで学習したボール運動で何が好きですか。	セストボール※(13)・ドッジボール(4)・キャッチボール(2)・キックベース(2)・バスケ(1) ソフトボール投げ(1)・バスケットボール(1)・なし(1) ※「セストボール」ためのゲームをした後にとったアンケートのため			
ボールをとる(キャッチ)することは得意ですか。	10人	3人	6人	5人
理由	経験から(サッカーのキーパー・ラグビー・フット・野球・キャッチボール等)		こわい(4)・できない・手が滑る・大きいボールがとりづらい・よけるばかりだから・いたい・苦手・ボールがはやい(すべて1)	
ボールを投げることは得意ですか。	11人	1人	8人	4人
理由	経験から(ドッチで・ラグビーで・バスケで・ソフトボール投げで・フットで・野球で)・軽いから・コントロールできる・投げ方を覚えたから 等		遠くまでとばないから(4)・変な所に投げる(2) あたらないから(2)・投げる遊びをしていない(2) 力が入らない(1)・当らなかつたらと思うと投げられない(1)	

体育の授業を好き(どちらかと言えば好き)だと感じている児童は、24人中22人と多く、ボール運動も75%の子が好きだと答えている。しかし、体育は好き(どちらかと言えば好き)だが、ボール運動はきらいと答えた児童が5人おり、理由としては「あたらたい」「こわい」「遠くまでとばせない」など、向かってくるボールに対する恐怖心やボールをとったり投げたりすることの経験不足からくる苦手意識があるものと考えられる。また、「とる・投げる」ことでは、とること・投げること両方に苦手意識を持つ子は9人と多く、その内4人の児童が「ボール運動がきらい(どちらかといえども含む)」と答えていた。

昨年度のボール運動ではドッチボール「ネット型」、キックベースボール「ベースボール型」しか経験しておらず、「ゴール型」のゲームは初めての学習である。本単元で行う「セストボール」の学習を通して「投げる(パス)・とる(キャッチ)」のスキルアップや、ボールを友

だちとつないで得点するゲームの楽しさを味わわせ「ボール運動がきらい」な児童を減らすことができればと考える。

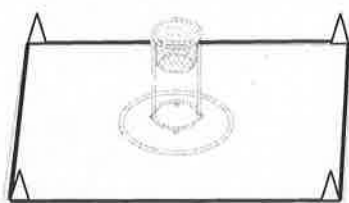
(3) 指導観

①「運動の特性」「児童観」を踏まえた指導の方向性及び具体的な手立て

本單元では、簡単なルールのもとで、基本的な「パス（投げる）」「キャッチ（とる）」技能を高めるとともに、たくさんシュートを決めることによりゲームの楽しさを味わわせることをねらいとする。技能面の向上では、ボールを捕ったり、投げたりする運動を苦手とする児童も多いことから、パスとキャッチの基本練習をチームで行い、技能ステップをもとに見る視点（どこがどうなっていればいいのか）を明確に提示し、見合ったり、教え合ったりすることができるよう支援していく。また、チーム分けをボール運動に対する意識や、技能・リーダー性などを考慮し1チーム6人で編成し、その中を2人組のペアに分け、見合い・教え合いを円滑に進めさせたい。コートやボールについては、正方形のコート中央のサークル内に1つのゴールを設置し、使用するボールは、実態からソフトドッジボールを1人に1個用意し、練習を通じてボールに触れる機会を多くすることで、技能向上はもとよりボールへの恐怖心を取り除けるようにしたい。

指導にあたって單元「はじめ」の段階では、パス・キャッチの技能に関する課題解決をチーム内で協力して行うことによりスキルアップと仲間づくりを図り、「なか」では対戦相手を意識した動き（とられにくいパス、パス&ゴール）を学習し、「おわり」では、チームにあった作戦を考え、セストボール大会を行う。

單元終了後には、「セストボール」についての事後アンケートを行い、「ボール運動が嫌い」「とる・なげることが苦手」と答えた児童の変容を把握し、本時での指導が適切であったのか、を考察し授業改善に活かしていく。



〈はじめのルール〉

- ・人数：4人
- ・時間：9分(前半3分・中盤3分・後半3分)
- ・せめ方：ドリブルなしで、パスだけでせめる。ボールを持ったまま、移動してはいけない。
- ・守り方：守る時は、ボールを持っている人からボールをとってはいけない。
- ・サークルの中には、攻守ともに入ってはいけない。
- ・得点：ゴールネットに入ったら1点。
- ・勝敗：前半・中盤・後半と、得点をつないでいき合計得点の多いチームの勝ち。
- ・試合開始・得点が入った場合は、四隅のコーンから始める。
- ・反則や、ボールがコートから出た時は、近いライン上から投げ入れて再開する。
- ・その他：全員ゴールでボーナス点や、サークル周りでのルール、「ゲーム中のふわふわ言葉」については、その都度話し合い、ルールを付け加えていく。

本時の「つかむ」段階においては、今までのゲームの中で困った状況の中で、相手にパスを邪魔されたときのことを思い起こさせ、本時の課題「どんなパスを出したら、相手チーム

にとられにくい」へとつないでいく。実際の動きも交えることで全員が課題を引き受けることができたら、チームの中で課題に対しての考えを、話し合いの中で1つにまとめる。そこで普段かかわりを持たない友だちと協力させることでチームとしての和も深めていければと思う。また、その際「発表ボード」を活用し、自分たちの考えを他のチームにも広げさせていく。

「ためす」段階では、練習方法を示し、その練習の場で自分たちの考えた方法をためす。はじめは直線上で2対1。次に三角形で3対2の状況をつくりその中で交代をしながらどんなパスが有効かを探る。練習後、チームの考えがどうであったかを振り返り、全体で発表しながら本時のまとめをする。

「高める」段階として、まとめたことを意識し活用しながらゲームをする。運動量も考え、6人を3つのグループ（ペアABC）に分け、前半ABの4人。中盤BCの4人。後半CAの4人でゲームに出場し、ゲームに出ていないペアは、まとめたことを意識してうまく味方に通ったパスがあれば「ナイスパス！！」と大きな声をかけさせる。

「つなぐ」段階では、今日の学習を通して考えたこと、わかったこと、できたことなどを発表させ、ゲームの中で困ったことから、次時の課題へとつないでいきたい。

4. 単元の評価規準及び学習活動に即した具体的な評価規準

	興味・関心・態度	思考・判断	技能
単元の評価規準	ゲームに進んで取り組むとともに規則を守り勝敗を受け入れて仲良く運動しようとしたり、運動する場や用具の安全を確かめようとしたりしている。	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりしている。	易しいゲームを楽しく行うための基本的なボール操作や簡単な動きができる。
学習活動に即した具体的な評価規準	①規則を守り、勝敗を素直に受け入れようとする。 ②友だちと教え合い、励まし合って練習やゲームに進んで取り組もうとする。 ③友だちと協力して用具の準備や片付けをしようとしている。（3年時評価）	①セストボールの行い方がわかり、ルールを理解している。 ②攻守入り混じるゲームに合った攻め方を考え、シュートにつながるパスの簡単な作戦を立てている。	①投げられたボールやバウンドしたボールをしっかり捕ることができる。 ②相手が受けやすいパスを出すことができる。 ③空いているスペースにすばやく動くことができる。

5. 本単元の技能ステップ

	技能（キャッチ）	技能（パス）	技能（パスアンドゴー）
ステップ1	腕と体を使ってキャッチする	両手でまっすぐパス	パスをしてすぐ移動
ステップ2	手だけでキャッチする	両手でバウンドパス	パスをしてすぐ空いている所へ移動
ステップ3	動きながらキャッチする	両手で遠くへ山なりパス	パスしてすぐ移動キャッチ

6. 指導と評価の計画

段階	時間	学習活動	評価計画		
			関意 態	思考 判断	技能
はじめ	1	<p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">セストボールのルールをおぼえて、ゲームをしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> 補助運動として「キャッチ」「両手パス」の練習をする。 セストボールのはじめのルールを理解する。 はじめのルールでゲームをする。 <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">ルールをおぼえて、ゲームをすることができた</p>		①	
	2	<ul style="list-style-type: none"> 補助運動として「キャッチ」「両手パス」の練習をする。 <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">しっかりパスをうけるには、どんな取り方をすればよいか</p> <ul style="list-style-type: none"> チームごとに課題に対する考えを出し合い、ためす。 <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">手をハの字にして、ボールを体に引きつけるようにしてとる</p> <ul style="list-style-type: none"> 技能ステップ（キャッチ）をもとにチームで練習する。 はじめのルールでゲームをして高める。 本時の振り返りを行い、次時につなぐ。 			①
なか	3 本時	<ul style="list-style-type: none"> 補助運動として「キャッチ」「両手パス」の練習をする。 <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">どんなパスを出したら、相手チームにとられにくいのか</p> <ul style="list-style-type: none"> チームごとに課題に対する考えを出し合い、ためす。 技能ステップ（パス）をもとにチームで練習する。 ためしてみた結果を交流する。 <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">相手の動きをよく見て、速いパス・高いパス・バウンドパスを使い分ける</p> <ul style="list-style-type: none"> はじめのルールでゲームをして高める。 本時の振り返りを行い次時につなぐ。 			②

	4	<ul style="list-style-type: none"> 補助運動「キャッチ」「両手パス」の練習をする。 <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">パスを出した人は、パスの後どんな動きをすればよいか</p> <ul style="list-style-type: none"> チームごとに課題に対する考えを出し合い、ためす <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">敵のいないところへ、すぐに動く。(パス&ゴー)</p> <ul style="list-style-type: none"> 技能ステップ(パスアンドゴー)をもとに練習する。 はじめのルールでゲームをして高める。 本時の振り返りを行い次時につなぐ。 			③
お わ り	5	<ul style="list-style-type: none"> 補助運動として「キャッチ」「パス」「パス&ゴー」の練習をする。 <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">たくさん得点につなげるには、どんな作戦があるか</p> <ul style="list-style-type: none"> チームごとに作戦を立てる。 作戦をいかしゲーム①をしてためす。 <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">(ポジション系) シュートする反対に必ず行く。 (ボーナス得点) まだゴールしていない子にボールをまわす 等</p> <ul style="list-style-type: none"> チームで振り返り、変更・修正をしてゲーム②をする。 	②	②	
	6	<p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">チームに合った作戦を立てて、試合をしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> 今までの練習や交流した作戦の中から、チームで選んで作戦を立て、総当たりのリーグ戦を行う。 	①		
	7	<p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">チームで作戦を決めて楽しむことができた。</p>			


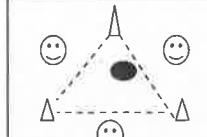
7. 本時案 (3 時間目 / 7 時間中)

(1) 本時の目標 相手チームに取られずに味方につながりやすいパスの方法を、パスのスピード、パスの高低、相手チームの動きに着目して考え、状況に応じたパスを使い分けようとする事ができる。

(2) 本時の学習評価

速いパス・高い(山なり)パス・バウンドパスを状況に合わせて使うことができたか

(3) 展開

過程	時間	学習活動及び支援	評価方法及び評価規準
つかむ	10	<ul style="list-style-type: none"> 練習、ゲームでもスムーズにペア組、交代等ができるようピブスの番号を決め、着用させておく。 ○準備体操を行う。 <ul style="list-style-type: none"> ・体育係を中心に、特に指などを念入りに行うよう声かけする。 ○補助運動を行う。(投げ上げキャッチ・二人組でパス) <ul style="list-style-type: none"> ・前時までに学んだこと(手を広げてひじを引くようにキャッチ「カニキャッチ」)を意識してできるよう声をかけ、キャッチの技能ステップをもとに確認し合う。 ○今までのゲームの中で困った状況の例示から、本時の課題を提示する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> どんなパスを出したら、あい手チームにとられにくくなるか </div> <ul style="list-style-type: none"> ○チームで考えを話し合い、発表する。 <ul style="list-style-type: none"> ・「発表ボード」を活用し、発表の際に他チームの考えを広げやすくする。 ・考えの予想として「速いパス」「高い(山なり)パス」「バウンドパス」「フェイント」等が考えられる。実際にどんなパスかを動きを交えて発表させる。 	<p>評価方法 観察による評価</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【十分満足】 敵や味方の状況に合わせて速いパス・高い(山なり)パス・バウンドパスを使い分けられる。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【おおむね満足】 速いパス・高い(山なり)パス・バウンドパスを使って、パスができる。</p> </div>
ためす	15	<ul style="list-style-type: none"> ○チームの考えをためす。 ○練習方法・場の説明をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・チームを二つに分け、3人ひとグループで練習 ・コーンで三角形をつくり、3対1の状況で交代しながらパスをし合い、「発表ボード」にうまく通ればチェックし検証に使う ○ためした結果を、交流しまとめをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・「○○が、いいのではないかな」の言葉で仮のまとめをする。 ・考えを深めるため「どんな時にできればいいのか？」問い、高めるゲームをする。 <div style="text-align: center;">   </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【努力を要する子どもへの手立て】 練習では、ペアの子への声かけを、綿密にする。 ・やわらかいパス ・胸元へのパス</p> </div>
高める	15	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲームをしてパスの技能を高める。 <ul style="list-style-type: none"> ・前半3分・中盤3分・後半3分のゲームをする。 ・6人のうち、練習をした二人組のペアをA・B・Cに分け、前半ABの4人、中盤BCの4人、後半ACの4人が試合にでる。 ・ゲームにでない子は得点つけをし、まとめたことをいかしてうまく味方にパスが通った時には「ナイスパス!!!!!!」と大きな声かけをするよう指導する。 ・ゲーム中の「ふわふわ言葉」も積極的に使うよう声かけする。 ・前時で新しく加わった得点のルール「シュートが決まれば赤帽子にし、3分間に全員がシュートを決めればボーナス点3点」を確認する。 	<p>ゲームの中では、空いているスペースを示し、シュートチャンスが多く作るよう声かけをする。</p>
つなぐ	5	<ul style="list-style-type: none"> ○まとめとふりかえりを行い、次時につなぐ。 ・きょうのまとめとして、それぞれのパスがどんな時に有効かを敵がどこにいるときかを絞って聞くことで、状況に合わせてパスを使い分けられることをおさえる。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>相手チームの動きをよく見て、速いパス⇒敵が味方との間にいない時 高いパス⇒敵が近くにいる味方をはなれている時 バウンドパス⇒敵が近くにいる時を使う。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・学んだこと、できたことなど挙手でふりかえりをする。 ・新たな「ふわふわ言葉」の付け加えはないか問う。 ○ゲーム中に見かけた困難な状況を示し、次時の学習へとつなぐ。 	