



## 第4学年1組 体育科学習指導案

令和2年1月18日(月) 第5校時 校庭  
在籍児童 男子14名 女子17名 計31名  
指導者 教諭 柴井 智史

### 1 単元名 ハリケーンサッカー (ゲーム「ゴール型ゲーム」)

### 2 運動の特性

#### (1) 一般的特性

- 攻めと守りに分かれ、ボールをつないでゴールを目指したり、防いだりして攻守入り交じりながら得点を競い合うことを楽しむ運動である。
- 足を使ってパスやドリブルをして、相手の守りをくずしながらシュートすることが楽しい運動である。
- 集団対集団で競い合うゲーム学習を通して、仲間と協力して楽しむことや、みんなが楽しいと思えるゲームを作り上げていくことで、楽しさや充実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

サッカーの楽しさや喜びを感じる要因	○○を遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none"><li>・ボールを適切に扱い、ゴールを決めたとき</li><li>・仲間にパスが通り、自分が関わったプレーで点が入ったとき</li><li>・作戦を活かしてプレーがうまくいったとき</li><li>・仲間とお互いのミスのカバーし合い、励まし合ったとき</li><li>・チームの仲間と協力することができたとき</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・ボール操作が難しく、思い通りのプレーができないとき</li><li>・どのように動けば点に関われるのかわからずに、動けなくなってしまうとき</li><li>・ルールが難しいとき</li><li>・技能の高い児童を中心にゲームが進み、ボールに触れる機会が少ないとき</li></ul>

### 3 児童の実態

#### (1) 知識及び技能

新体力テストの結果を見ると、男女ともに実施した全ての項目において埼玉県標準値を上回っている。この結果から、本学級の児童の体力は比較的に高いと言える。しかしながら、標準偏差を見ると数値が大きい項目もあり、二極化傾向が伺える。また、項目を一つ一つ見ると、特定の項目において数値が低い児童もいるため、必ずしもバランスのよい成長となっていない児童も少なからず見受けられる。

#### 【令和二年度 新体力テストの結果と埼玉県体力標準値との比較より】(令和2年7月実施)

	項目	握力	上体起こし	長座体前屈	反復横とび	20mシヤトルラン	50m走	立ち幅跳び	ボール投げ
男子	学級の平均値	18.00	25.00	40.29	43.25	—	9.34	148.42	—
	埼玉県体力標準値	14.56	19.39	32.29	40.69	49.93	9.65	147.80	19.12
	体力標準値との比較	○	○	○	○	—	○	○	—
女子	学級の平均値	17.00	20.88	45.50	41.53	—	9.87	142.25	—
	埼玉県体力標準値	13.94	18.65	36.30	38.74	39.54	9.92	141.83	11.82
	体力標準値との比較	○	○	○	○	—	○	○	—

【ボール運動技能調査】(令和2年12月実施)

番号	パス	トラップ	番号	パス	トラップ	番号	パス	トラップ
1	5回	5回	12	3回	2回	23	3回	4回
2	2回	3回	13	4回	5回	24	5回	5回
3	4回	4回	14	佐藤		25	5回	3回
4	3回	5回	15	2回	3回	26	5回	5回
5	石井		16	白石		27	丸山	
6	3回	3回	17	2回	4回	28	4回	4回
7	2回	4回	18	宋		29	5回	2回
8	1回	3回	19	4回	5回	30	3回	4回
9	大田		20	4回	5回	31	吉川	
10	3回	4回	21	5回	5回			
11	3回	4回	22	4回	5回			

(2) 思考力, 判断力, 表現力等

2学期に行ったセストボールの学習において、チームで簡単な作戦を選ぶ経験をしている。チームのリーダーを中心として話し合いを行う姿が見られた。しかし、話し合いに入れずに仲間の意見を聞いているだけの児童も少なからず見受けられた。また、話し合いの多くの時間が役割分担を決める時間として費やされることが多く、試合で点を取るための役割を工夫したり仲間を活かしたりするプレーについての話し合いは全体として少ない。また、守備者の人数や守備範囲を制限する等して規則の工夫を考えた際には、規則に応じて適切な攻め方はどのようなものかをチームの仲間とともに考えることができた。メインゲーム中にただ立っているだけの児童は少なくなってきた。しかしながら、次のプレーを予測した動きやノーマークになれる場所に考えた動き等、点が入りやすい状況を考えて互いに伝え合おうとする姿はあまり多く見られない。

(3) 学びに向かう力, 人間性等

【体育に関する意識調査より】(調査人数 31人 12月 17日 実施 ※質問⑩⑪は7月に実施)

①体育の授業は好きですか。	好き 23名(74%)	どちらかと言えば好き 6名(20%)	どちらかと言えばきらい 1名(3%)	きらい 1名(3%)
②ボール運動は好きですか。	好き 17名(55%)	どちらかと言えば好き 11名(36%)	どちらかと言えばきらい 2名(6%)	きらい 1名(3%)
【理由】○ボールを使ってシュートやパスするのが好き ○チームで協力するのが好き ○たくさん動ける ○成長しているのが分かる ○試合に勝つと気持ちがいい ▲得意じゃない ▲怪我やボールが当たるのが怖い				
③ボールを使って遊ぶことはありますか。	よく遊ぶ 11名(36%)	たまに遊ぶ 13名(42%)	あまり遊ばない 5名(16%)	遊ばない 2名(6%)
④サッカーのルールを知っていますか	よく知っている 10名(32%)	少し知っている 8名(26%)	あまり知らない 9名(29%)	全く知らない 4名(13%)

⑤サッカーの授業でどんなことが楽しみですか。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームをすること</li> <li>・シュートを決めること</li> <li>・みんなで練習すること</li> <li>・友だちとパスをつなぐこと</li> <li>・ゲームで勝つこと</li> <li>・みんなで力を合わせる</li> </ul>	<p>児童はシュートを決めたり、パスをつないだりすることに魅力を感じており、友だちと協力して練習し、自己の上達を感じながら学習することを望んでいる。</p>	
⑥サッカーの授業でどんなことが心配ですか。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・上手くボールを蹴れるか</li> <li>・ケガをしないか</li> <li>・ゲームで負け続けないか</li> <li>・ルールが理解できるか</li> </ul>	<p>球技になじみが少ない児童はケガを心配している児童が多い。また、足でボールを扱うことに高いハードルを感じ、技能について心配している児童も多い。</p>	
⑦ボールを使ったゲームで楽しいと感じるのはどんなときですか。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームで勝ったとき</li> <li>・シュートが決まったとき</li> <li>・パスをうまく回せたとき</li> <li>・みんなで協力できたとき</li> <li>・チームで連携できたとき</li> </ul>	<p>得点を決めることやゲームで勝つことに関して喜びを感じている児童が多い。また、上手なパス交換などのチームで協力してプレーできることに喜びを感じる児童も多い。</p>	
⑧ボールを使ったゲームで得点できるのはどういときだと思いますか。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで協力できたとき</li> <li>・パスを回せたとき</li> <li>・全力でプレーしたとき</li> <li>・チームの作戦が成功したとき</li> <li>・フリーでシュートしたとき</li> </ul>	<p>多くの児童が協力することの大切さを意識している。また、フリーの場面を作ったりゴールの近くでパスをもらったりと技能面を考えている児童もいる。</p>	
⑨あなたがサッカーの授業でできるようになりたいことは何ですか。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・シュート</li> <li>・パスやキャッチ</li> <li>・連携プレー</li> <li>・ルールを覚える</li> <li>・仲間と声を掛け合うこと</li> </ul>	<p>シュート等の個人技だけでなく、チームとして上達することを願っている児童も多く見られた。また、技能面だけでなく知識面、情意面での成長を望んでいる児童も多いた。</p>	
⑩最後まで諦めずにがんばることができますか。			
⑪協力して運動することができますか。			

#### 4 教師の指導観・研究主題との関わり

**研究主題** 「主体的に取り組み、学びあう児童の育成」  
**副題** ～一人一人が主役の丹後っ子！みんなで協力してぐんぐんパワーアップ！～

(1) 知識及び技能

(2) 思考力, 判断力, 表現力等

(3) 学びに向かう力, 人間性等

(4) 研究の仮説及び手立て

仮説① 「できる」「わかる」を多く味わうことができれば、児童一人一人が主役となって体力を高めることができるであろう。

○手立ての内容を端的に表現～

- ・上記内容について具体的に説明する。
- ・

○～

- ・

仮説② 仲間と共に学ぶ楽しさを味わわせ、自己有用感や集団所属感を持たせれば、児童一人一人が主役となって体力を高めることができるであろう。

○～

- ・

○～

- ・

【目指す学級像】

仲間とともに高め合い、お互いを認め合える学級

きを身に付けることができるようにする。

〈知識及び技能〉

- (2) 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ことができるようにするとともに、自分の考えを相手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) 運動に進んで取り組み、規則を守り仲よく運動をしたり、互いの意見や勝敗を受け入れたり、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。 〈学びに向かう力, 人間性等〉

6 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
① サッカーの行い方について言ったり、書いたりしている。	① 誰もが楽しくゲームに参加でき、攻めやすい規則を選んだり、規則に沿った攻め方を見つけたりしている。	① 自己の伸びに気づいたり、仲間と協力する喜びを感じたりできるよう、セストボールに進んで取り組もうとしている。
② パスやシュートなどの基本的なボール操作ができる。	② ボール保持者と非保持者の役割を踏まえて、点を取りやすい作戦を選んでいる。	② 規則を守り、仲間と励まし合って練習やゲームをしたり、ゲームの結果を受け入れようとしていたりしている。
③ 自分とボール保持者との間に守備者が入らないように移動することができる。	③ シュートが入りやすい状況やパスをしやすい状況を考え、仲間に伝えている。	③ 用具の準備や片付けなどを仲間と協力しながら行おう
④ 自分と相手との位置関係を見て安定してパスを受けられる位置に動くことができ		

る。 ⑤ 作戦に沿ったパスやシュートを行うことができる。		としている。 ④ 運動する場や用具の使い方などの安全を確かめている。
---------------------------------	--	---------------------------------------

## 7 単元の計画

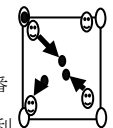

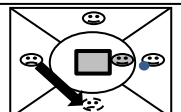
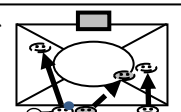
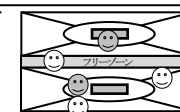
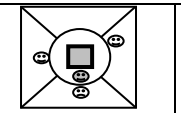
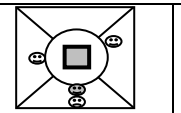
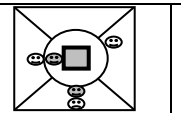
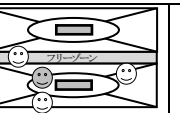
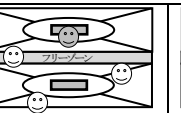
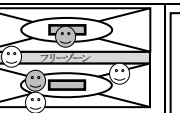
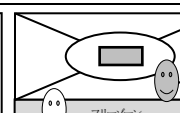
### (1) 領域（ゲーム・ボール運動）の取り上げ方

運動／学年	1年	2年	3年	4年	5年	6年
ゲーム	17時間	17時間	17時間	27時間		
ボール運動					14時間	18時間

### (2) 領域の内容（ボールゲーム・ゴール型ゲーム・ゴール型）と目指す動き

学年	内容	目指す動き
第1学年	的当てゲーム ボール蹴りゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・的に向かってボールをカ一杯投げたり蹴ったりすること</li> <li>・ねらったところにボールを投げたり蹴ったりすること</li> </ul>
第2学年	シュートゲーム ボール蹴りゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ねらったところにボールをカ一杯投げたり蹴ったりすること</li> <li>・ボールが飛んできたコースに入り、捕ったり止めたりすること</li> </ul>
第3学年	タグラグビー	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールを保持したら、体をゴールの方に向けながら、ゴールに向かって走ること。</li> <li>・味方にボールを手渡したり、相手と近い位置でパスを出したりすること。</li> </ul>
第4学年	セストボール サッカー	<ul style="list-style-type: none"> <li>・味方にパスをしたり、ゴールにシュートしたりすること。</li> <li>・ボール保持者からパスを受けられる位置に動くこと。</li> </ul>
第5学年	サッカー	<ul style="list-style-type: none"> <li>・近くにいるフリーの味方にパスをすること</li> <li>・ボール保持者と自分の間に守備者が入らないように移動し、パスを受けてシュートすること</li> </ul>
第6学年	バスケットボール	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手に捕られない位置でドリブルすること</li> <li>・守備者との自分の位置関係を考え、得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートをすること</li> <li>・ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすること</li> </ul>

(3) 指導と評価の計画 (10時間扱い) 本時は○印 ○/10

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ねらい	○サッカーの行い方を知り、安全に気を付けて運動しよう。									
指導内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習の進め方・決まり</li> <li>感覚づくりの運動、スキルアップTの行い方</li> <li>易しいルールでのゲームの行い方</li> <li>学習カードの記入方法</li> </ul>									
学習過程	<p>1 集合、整列、健康観察、挨拶をする。2 準備運動をする。</p> <p>3 感覚アップ体操を行う。 ※音楽に合わせてボールを足でコントロールすることに慣れる。</p>									
	<p>(オリエンテーション)</p> <p>3単元の学習内容と本時のねらいを確認する。</p> <p>4学習の仕方や進め方に見通しを持つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>学習過程</li> <li>1時間の流れ</li> <li>用具や準備の確認</li> <li>学習カードの記入の仕方</li> </ul> <p>※掲示物を用意し、短時間で、効果的に説明する。</p> <p>5感覚アップ体操を行う。</p> <p>※ボール操作の向上を目指す。</p> <p>6スキルアップタイムを行う。</p> <p>※自分と相手やゴールとの位置関係を意識させて取り組む。</p> <p>7 試しのゲームを行う。</p> <p>※ゲームの準備と役割を明確にし、協力して行わせる。</p>									
	<p>4 スキルアップタイムを行う。【お宝ゲットゲーム】</p> <p>【どこでもストライカー】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>チーム対抗で行う。</li> <li>中央か相手の陣地に置かれたボールを拾い仲間へパスする。</li> <li>1分間終了時点で一番多くのボールを所持していたチームの勝利。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>中央の人へパス。</li> <li>ゴールを指定する。</li> <li>パスを受けたら指定されたゴールへシュートする。</li> <li>パスをした人がシュートする役割へ。</li> </ul> 									
	<p>4 スキルアップタイムを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>チーム対抗で行う。</li> <li>中央か相手の陣地に置かれたボールを拾い仲間へパスする。</li> <li>1分間終了時点で一番多くのボールを所持していたチームの勝利。</li> </ul>									
	<p>5 本時のねらいを確認する。</p> <p>①ああああああああ</p>									
	<p>6 ハリケーンタイム (共通課題学習) を行う。【ハリケーンパスゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>OF 3人、DF 1人~2人</li> <li>DFにカットされないように空いている場所へ移動し、パスをもらう。</li> <li>3回パスが回ったらシュートをする (3回のパスでノーマークの人を作れるようにする)。</li> </ul>  <p>※ボール保持者を中心、この三角形のポジションを常に取るよう意識させる。</p> <p>※ボール保持者と非保持者との間にDFがないように移動させる。</p>									
	<p>6 ハリケーンタイム (共通課題学習) を行う。【ハリケーンシュートゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>「パスのもらい手」は仲間が言った場所に走り込み、パスをもらう。パスをもらったらDFの位置によりシュートかパスが半断する。</li> <li>「バサー」はパスを出した後、仲間のリターンパスがもらえる位置に走る。</li> </ul> <p>※プレーの選択が求められる場面を設定し、ゲームに近い環境で学ばせる。</p> <p>※第5・6時お速攻を想定し、第7時はそれに加えて遅攻も想定させる。</p> 									
	<p>6 ハリケーンタイム (課題別学習) を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>行い方は第7時のメインゲームと同様。</li> <li>ペアチームで行う。</li> <li>2回ずつ練習したら交代する。</li> </ul> <p>※得点を競うのではなく、得点に結びつく作戦を選び、見つけることを目的とする。</p> 									
	<p>7 メインゲームを行う。</p>        <ul style="list-style-type: none"> <li>ハーフコート3対1</li> <li>時間で攻守交代</li> <li>DFは守備ゾーンから出られない。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>ハーフコート3対1</li> <li>時間で攻守交代</li> <li>DFのうち1人は守備ゾーンから出られる。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>ハーフコート3対2</li> <li>時間で攻守交代</li> <li>DFのうち1人は守備ゾーンから出られる。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>オールコート3対1</li> <li>攻守入れ替え戦</li> <li>DFは相手陣地からスタートする。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>オールコート3対1</li> <li>攻守入れ替え戦</li> <li>DFは自陣からスタートする。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>オールコート3対2</li> <li>DFの1人自陣から、1人は相手陣地スタートする。</li> <li>DFは2人ともDFゾーンから出られる。</li> <li>自陣のDFはDFゾーン内。</li> </ul>									
	<p>6</p>									
<p>8 本時のまとめをする。(学習カードの記入、今日のMVPの発表、ねらいに沿った振り返り) 9 整理運動、用具の片付け、挨拶をする。</p>										
評価計画	知・技									
	思・判・表									
	態									
	方法									
	場面									

○仲間と声を掛け合い、丹後カップ2020で作戦を成功させよう。

- ルールやマナーを守ること
- 勝敗を受け入れること
- 作戦に合ったパスやシュートすること

4本時のねらいを確認する。

5チーム練習を行う。

※自分達に適している作戦に応じて、今までの練習の中から最適な練習を選ぶ。

6丹後カップ2020を行う。

※今までの学習を活かし、チーム全員が協力して作戦を実行できるようにする。

(5チーム総当たり戦)

- ルールは前時と同様
- 前半4分
- 試合間にも作戦タイムを設ける。

※チームでたてた作戦に適している児童を賞賛する。

※応援や励ましのあふれるゲームを目指し、真剣に取り組みながらも温かい雰囲気の中でゲームが進行できるように留意する。

※勝敗を受け入れ、相手を讃えている児童を賞賛し、その態度を広めていく。

8 本時の学習と指導 (○/10時)

- (1) ねらい
  - ・～〈 〉
- (2) 準備
  - ・
- (3) 展開

7 (3) の評価計画・6単元の評価基準との整合性を確認  
 文末は「～できるようにする」  
 〈 〉の中は資質・能力の三つの柱で記入

段階	学習内容・活動	指導上の留意点 (○指導 ◆評価規準 ☆研究との関わり)
導 入 ○ 分	1 集合・整列・健康観察・挨拶をする。  2 準備運動を行う。 ・屈伸・伸脚・アキレス腱 ・前後屈・手首足首 等	○集合・整列させ、服装を整え、大きな声で挨拶をし、気持ちよく学習を始める。 ○見学者がいた場合は、できる範囲で役割を与え、学習している意識を持たせる。 ○元気よく、特に足首関節を丁寧に行わせる。 ○丁寧に行っている児童を称賛し、意欲づけを図る。

本時のねらい

一般的には「1授業・1評価」です。  
 6単元の評価基準と同じ文言  
 【 〇 】内は評価の観点で記入

◆～ (評価方法) 【 〇 】

△努力を要すると判断される状況 (C) 児童への指導の手立て

- ・
- ・

◎十分満足できると判断される状況 (A) の児童の具体的な姿

- ・
- ・

・△、◎に関しては2つでなくてもいいです。(1つでも)

整 理 ○ 分		
------------------	--	--

9 資料