



第4学年2組 体育科学習指導案

令和3年10月7日(木) 第4校時 校庭
在籍児童 男子14名 女子18名 計32名
指導者 教諭 小林 将悟

1 単元名 世界を目指せ！セストボールオリンピック！（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。
- 360度どの角度からもシュートできるため、誰にでも得点の機会を増やすことのできる運動である。
- ドリブルを行わず、パスのみでボールを運ぶため、一人一人がボールに触れる機会を多く持てるのと同時に、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。
- 相手と味方の攻守が入り交じってゲームが行われるため、状況判断に戸惑う場面が出てくる運動である。

(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">・ボールを適切に扱い、ゴールを決めたとき・空いているスペースを見つけ、仲間にパスが通ったとき・作戦を生かしてプレーがうまくいったとき・仲間とお互いのミスのカバーし合ったとき・チームの仲間と協力することができたとき	<ul style="list-style-type: none">・ボール操作が難しく、思い通りのプレーができないとき・ルールの理解に時間がかかり、動き方がわからないとき・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

3 児童の実態

(1) 知識及び技能

【令和3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】（5月17日 実施）

	項目	握力	上体起こし	長座体前屈	反復横とび	20mシャトルラン	50m走	立ち幅跳び	ボール投げ
男子	学級の平均値	17.57	24.00	44.43	46.36	53.21	9.01	155.36	18.88
	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	○3.01	○4.61	○12.14	○5.67	○3.28	○0.64	○7.56	×0.24
女子	学級の平均値	17.22	22.44	45.06	44.78	44.28	9.72	150.56	13.06
	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	○3.28	○3.79	○8.76	○6.04	○4.74	○0.20	○8.73	○1.24

新体力テストの結果を見ると、男子のボール投げの平均値以外は埼玉県の標準値を上回っている。他の記録の数値と比べても投力に課題があるといえる。普段から休み時間に外遊びの中でボールに触れている児童もいる。一方、しかしながらボールに苦手意識があるのか他の遊びばかりしている児童が見受けられる。そのため、得意な児童と苦手意識のある児童が二極化傾向にあるように見られる。

(2) 思考力, 判断力, 表現力等

1学期の「マット運動」の授業の様子から、自分の課題を見付け、自分に合った練習の場や仕方を選ぶことができていた。しかし、他の児童にコツを教えたり、できていたポイントを伝えられたりする児童が少なかった。

(3) 学びに向かう力, 人間性等

本学級の児童は運動への関心が高く、意欲的に取り組んでいる。「鉄棒運動」の授業では、新しい技に意欲的に取り組み、休み時間にも練習する姿が見られた。しかし、外遊びに積極的に参加したがいらない児童もいる。

「マット運動」の授業では、準備の際に声をそろえてマットを持ち上げることをルールに、安全に協力して準備や片付けを行うことができた。

【体育に関する意識調査より】(調査人数 32人 7月 16日 実施)

質問項目	好き	どちらかといえば好き	どちらかといえば嫌い	嫌い
体育の授業は好きですか	27人	4人	1人	0人
【理由】 ○練習をして、上手になったから(19人) ○うまくなるコツがよくわかったから(10人) ○友達や先生にほめてもらえたから(9人) ○友だちと協力できたから(12人) ●ケガをしそうでこわいから(1人)				
ボール運動は好きですか	21人	10人	0人	1人
【理由】 ○楽しいから(9人) ○投げたり取ったりいろいろな動きがあるから(5人) ○チームで協力して戦うから(4人) ●好きではないから(1人)				

4 教師の指導観・研究主題との関わり

研究主題 **「主体的に取り組む、学びあう児童の育成」** 副題 **～互いに認め合い、レベルアップできる実践～**

(1) 知識及び技能

新体力テストの結果から本学級の児童の課題は投力にあることがわかる。また、休み時間の様子からもボールを扱う児童が少ないことがわかった。

そこで単元を通して、感覚アップタイムを毎時間取入れパスやシュートをする感覚を養い、シュートをして点を入れる楽しさを味わわせる。また、ボールを持っていないときの動きに慣れていない児童のために、コートに色分けと区分けを行い、ボールをもらえる位置を明確にし、周りの人が声掛けをしやすくするようにする。

(2) 思考力, 判断力, 表現力等

基本的なゲームの行い方を知り、ゲームや練習を楽しく行うための規則の工夫の仕方(プレイヤーの人数やプレー上の制限、ゲームのルールなど)を教師が提示して、クラス全体でよりよい規則を考えながら児童で話し合いながら決めていく。

1～2時間ごとにメインゲームの行い方を進化させていく。その中で児童は本時のメインゲームに適し

た動きを考え、練習できるようにする。1～2時間ごとにメインゲームが進化していく中で児童が常にゲームに対して課題意識を持てるようにする。なお、メインゲームの行い方は大きく変えてしまうと児童の混乱を招く恐れがあるため変更点を少なくするように配慮した。

作戦を考える際には、セストボールの特性にあった攻め方をしっかり理解できるように指導する。初めは教師が簡単な作戦を提示し、全ての児童が安心して作戦を練ることができるようにする。また、作戦を練る際には既習事項を想起させ、新しい動きを考え出さずとも作戦に使える動きを今までの学習で習得してきたことを意識させる。

(3) 学びに向かう力、人間性等

すべての児童にセストボールの特性を味わわせるために易しいルールでゲームを行っていく。メインゲームでは初めは3対1のハーフコート、次に3対2のハーフコート、最後には3対2のオールコートの3段階で行う。ゲームをハーフコートからオールコートにすることで、よりダイナミックなプレーが必要となり、児童に仲間と協力し、連携を取りながらボールを前に運ぶ楽しさも味わわせたいと考えた。また、スキルアップタイムの結果を記録したりすることで毎時間の伸びを感じることができるようにする。

(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。

- 「できる」を味わわせる工夫
 - ・感覚アップタイムでは、試合に生かせる基礎的な動きの練習をして、「できる」を多く味わわせるようにする。
- 「わかる」を味わわせる工夫
 - ・掲示物を活用してノーマークの位置を理解させたり、コートに色分けをして味方の声掛けなどでどこに動けばよいか理解しやすい工夫をしたりし、「わかる」を多く味わわせるようにする。

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。

- 自己有用感や集団所属感を持たせる工夫
 - ・ペアで感覚アップタイムの練習や、グループでスキルアップタイムを行い、児童同士の声掛けを意識させることで自己有用感や集団所属感を持たせるようにする。
- 集団の意識を高める工夫
 - ・メインゲームでは全員が得点を入れれば10点付け足されるルールを決め、チーム全員で決めようとする事で集団としての意識高めさせる。
 - ・スキルアップタイムではチーム対抗のミニゲームを行い、集団的技能を高めるとともに集団達成感を味わわせることができるようにする。

【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

新型コロナウイルス感染症対策

- ①授業前に全児童の手の消毒
- ②手で顔を触らないことの徹底
- ③道具を使う前後には消毒

5 単元の目標

- (1) ゴール型ゲームの行い方を知り、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、易しいゲームをする。 (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とともに、考えたことを友達に伝える。 (思考力, 判断力, 表現力等)
- (3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、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付けたりする。 (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 セストボールの行い方について、言ったり、書いたりしている。 ② パスやシュートなどの基本的な操作ができる。 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。	① 自分に合ったシュートの仕方やシュートが入りやすい状況を見つけ、伝えている。 ② セストボールの攻め方を知るとともに簡単な作戦を選んでいる。	① 用具などの準備や片付けを仲間と協力して行い、安全に気を配っている。 ② セストボールに進んで取り組もうとしている。 ③ 互いに動きの良さや課題を話し合う際、友達の考えを認めようとしている。 ④ ゲームの約束を守って、仲間と助け合って運動しようとしている。

7 単元の計画

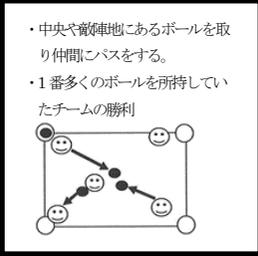
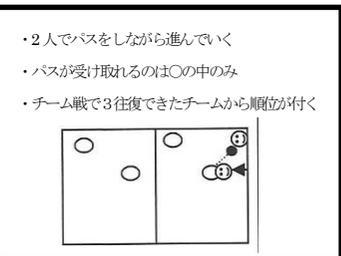
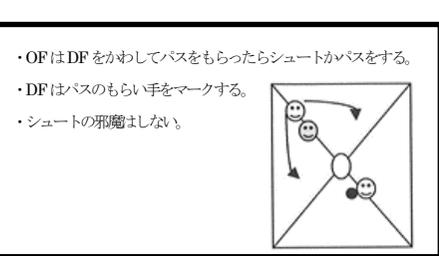
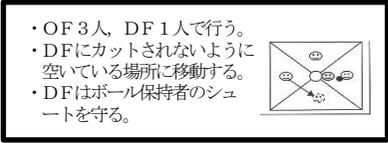
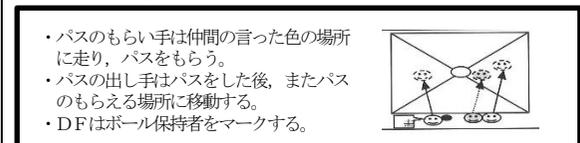
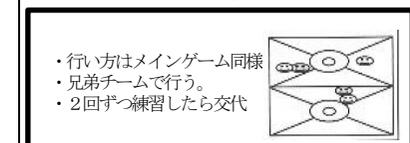
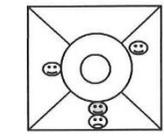
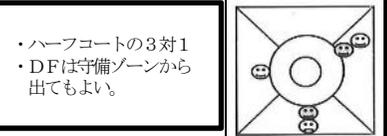
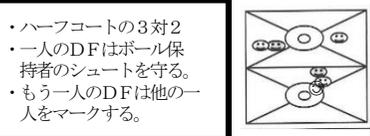
(1) 領域（ゲーム・ボール運動）の取り上げ方

	第3学年	第4学年	第5学年	第6学年
ゴール型（ゲーム）	10時間	19時間	9時間	10時間
ネット型（ゲーム）	9時間	/	/	9時間
ベースボール型（ゲーム）	/	9時間	7時間	/

(2) 領域の内容（運動種目）と目指す動き

学年	内容	目指す動き
3年	タグラグビー	○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。 ○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。
4年	セストボール サッカー	○味方にパスをしたり、ゴールにシュートしたりすること。 ○ボール保持者からパスを受けられる位置に動くこと。
5年	サッカー	○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事。 ○ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動すること。
6年	バスケットボール	○近くにいるフリーの味方にパスを出したり、相手に捕られない位置でドリブルしたりすること。 ○ボール保持者と自己の間に守備者が入らない場所や得点しやすい場所に移動し、パスやシュートをする事。

(3) 指導と評価の計画 (9時間扱い) 本時は○印 6/9

時間	1	2	3	4	5	⑥	7	8	9						
ねら	○セストボールの行い方を知り、安全に気を付けて運動しよう	○得点が入りやすいシュートの仕方を見付けよう	○パスをつないでシュートを打とう	○ノーマークになれる場所へ移動し、パスを受けよう	○ノーマークになれる場所を伝え合おう	○パスをもらってノーマークシュートを打とう	○自分たちに合った作戦を選ぼう	○自分たちの作戦を活かして点を決めよう	○仲間と協力して、4-2オリンピックを成功させよう。						
指導内容	<ul style="list-style-type: none"> 学習の進め方・決まり 慣れの運動、スキルアップタイム、易しいルールでのゲームの行い方 学習カードの記入方法 	<ul style="list-style-type: none"> 準備や片付けの仕方 シュートの仕方 チェストパス・バウンドパスの仕方 	<ul style="list-style-type: none"> パスの出し方やもらい方 ゴールに体を正対させてシュートを打つこと 	<ul style="list-style-type: none"> 守備の仕方 自分とボール保持者の間にDFがいないように動くこと 	<ul style="list-style-type: none"> パスが出しやすい相手を考え、仲間に伝えること 	<ul style="list-style-type: none"> 味方と連携しながらゴールを狙うこと ノーマークでパスを受けたらシュートを打つこと 	<ul style="list-style-type: none"> セストボールの特性に合った作戦を知ること 作戦を選んだり、組み合わせたりすること 作戦に応じた動きをすること 	<ul style="list-style-type: none"> 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をする 							
学習過程	1 集合、整列、健康観察、挨拶をする。2 前時の振り返りをする。3 準備体操・準備をする。														
	(オリエンテーション) 3 単元の学習内容と本時のねらいを確認する。 4 学習の仕方や進め方に見通しを持つ。 ・学習過程 ・1時間の流れ ・用具や準備の確認 ・学習カードの記入の仕方 5 感覚アップタイムを行う。 6 基本のスキルアップタイムを行う。 7 試しのゲームを行う 8 用具の片付けをする。 9 学習のまとめをする。 10 整理運動、挨拶をする。														
	4 感覚アップタイム (ウォーキング投げパス・八の字投げ上げパス・くるっとパス) を行う。		5 スキルアップタイムを行う。「お宝ゲットゲーム」		「くるりんシュート」		5 スキルアップタイムを行う。「グリッドパスゲーム」		「パスパスゲーム」		5 本時のねらいを確認する。 6 チーム別練習を行う。 ※自分たちに適している作戦に応じて、今まで取り組んできた練習の中から最適な練習を選ばせ、行わせる。 7 セストボールオリンピックを行う。				
	<ul style="list-style-type: none"> 中央や端陣地にあるボールを取り仲間へパスをする。 1 番多くのボールを所持していたチームの勝利 		<ul style="list-style-type: none"> ゴールに背を向けて真上にボールを投げる キャッチしたら半回転してすぐにシュート 		<ul style="list-style-type: none"> 2人でパスをしながら進んでいく パスが受け取れるのは○の中のみ チーム戦で3往復できたチームから順位が付く 		<ul style="list-style-type: none"> OFはDFをかきわけてパスをもらったらシュートかパスをする。 DFはパスのもらい手をマークする。 シュートの邪魔はしない。 				<ul style="list-style-type: none"> 別のチームで4試合 基本的なルールは前時と同様 試合間にも作戦タイムを設ける。 				
	6 本時のねらいを確認する。														
	7 パワーアップタイムを行う。「スペースハンターゲーム」			7 パワーアップタイムを行う。「ゴーゴーゲーム」			7 パワーアップタイムを行う。「パーフェクト作戦タイム」								
	<ul style="list-style-type: none"> OF 3人、DF 1人で行う。 DFにカットされないように空いている場所に移動する。 DFはボール保持者のシュートを守る。 			<ul style="list-style-type: none"> パスのもらい手は仲間の言った色の場所に走り、パスをもらう。 パスの出し手はパスをした後、またパスのもらえる場所に移動する。 DFはボール保持者をマークする。 			<ul style="list-style-type: none"> 行い方はメインゲーム同様 兄弟チームで行う。 2回ずつ練習したら交代 								
	8 メインゲームを行う。(3対1)			8 メインゲーム (3対2)			8 メインゲーム (3対2 オールコート)								
	<ul style="list-style-type: none"> ハーフコートの3対1 DFは守備ゾーンから出てよい。 			<ul style="list-style-type: none"> ハーフコートの3対2 一人のDFはボール保持者のシュートを守る。 もう一人のDFは他の一人をマークする。 			<ul style="list-style-type: none"> オールコートの3対2 プレーが切れたら攻守交替 (メンバー入れ替え) 								
	9 本時のまとめをする。(学習カードの記入、MVPの発表、ねらいに沿った振り返り) 10 整理運動、用具の片付け、挨拶をする。														
評価計画	知・技	①		②			③		①	③					
	思・判・表					①		②							
	態		①		②				③	④					
	方法	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード	観察・学習カード				
場面	6・7	5	4・5	4・5	4・5	5	5	5	5	5					

8 本時の学習と指導 (6/9時)

(1) ねらい

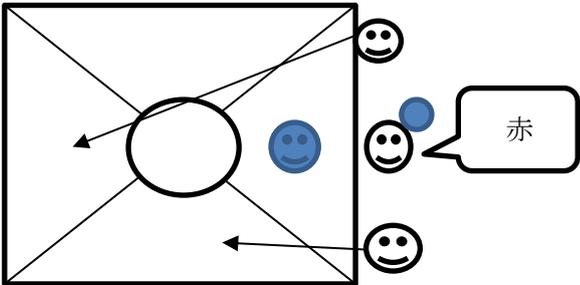
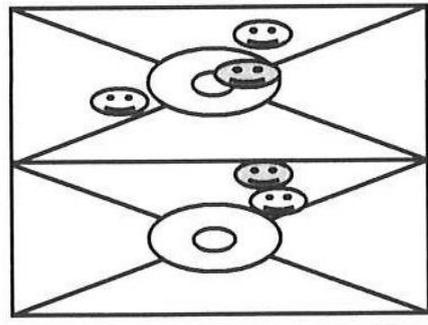
- ・自分とボール保持者との間に守備者が入らないように移動することができる。パスをもらってノーマークシュートを打とうとしている。 (知識及び技能)

(2) 準備

- ・ボール、ゴール、ゼッケン、得点板、作戦板、タイマー、ストップウォッチ、体育カード

(3) 展開

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) ☆「振り返りチェック10」の重点
導入 10分	<p>1 集合・整列・健康観察・挨拶をする。</p> <p>2 前時の振り返りをする。</p> <p>3 準備運動をする。</p> <p>4 準備をする。</p> <p>5 感覚アップタイムを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ウォーキング投げ上げ ・八の字投げ上げパス ・くるっとパス <p>6 スキルアップタイムを行う。</p> <div data-bbox="272 1088 679 1352" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>○グリッドパスゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2人でパスをしながら進む ・パスが受け取れるのは○の中のみ ・チーム戦で3往復できたチームから順位が付く </div> <div data-bbox="272 1361 679 1644" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>○パスパスゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・OFはDFをかかわしてパスをもらったならシュートかパスをする。 ・DFはパスのもらい手をマークする。 ・シュートの邪魔はしない。 </div>	<p>○集合・整列させ、服装を整え、挨拶をし、学習を始める。</p> <p>○前時の学習を振り返り本時の課題を意識させる。</p> <p>○特に指、足首を丁寧に行わせる。</p> <p>○丁寧に行っている児童を称賛し、意欲付けを図る。</p> <p>○安全に準備できている児童を称賛する。</p> <p>○効率よく集中して行わせる。</p> <p>○苦手意識のある児童には能力に応じた範囲で練習に取り組みさせる。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div data-bbox="715 1048 1106 1406" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">グリッドパスゲーム</p> </div> <div data-bbox="1134 1048 1394 1406" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">パスパスゲーム</p> </div> </div> <p>○グリッドパスゲームでは、パスをしたらすぐ前に向かって走ることを意識させる。</p> <p>○パスパスゲームでは、自分とボール保持者との間に守護者を入れない動き方やパスをもらった後にゴールに正対させることを意識させる。</p>
展開 25分	<p>7 本時のねらいを確認する。</p> <div data-bbox="272 1715 1394 1787" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>めあて パスをもらってノーマークでシュートを打とう。</p> </div>	<p>○課題達成のために必要な動く感じを養うために、スキルアップタイムのどの運動に重点を置き取り組めばよいかを児童の言葉から導き出し、必要感を与え取り組ませる。</p> <p>☆本時のねらいや課題を明確にし、学習の見通しを持たせ導入するために既習事項を想起させる。</p>

<p>展 開 25 分</p>	<p>8 パワーアップタイムを行う。</p> <p>○ゴーゴーゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パスのもらい手は仲間の言った色の場所に走り、パスをもらう。 ・パスの出し手はパスをした後、またパスのもらえる場所に移動する。 ・DFはボール保持者をマークする。 	<p>○色を言われた児童は、パスをもらったら次にパスをするかシュートをするか守備者の位置によって判断させる。</p> <p>○パスを出した児童と色を言われていない児童は、次にどこに移動したらパスを受けやすいか考えさせる。</p> <p>○味方に空いているスペースを声掛けできている児童を称賛する。</p>
	<p>9 メインゲーム (練習3分—前半4分—作戦3分—後半4分)</p> <p>【OF 3人対 DF 2人のオールコート】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① スタートの攻撃権はじゃんけんで決め、バックコートでスタートする。 ② プレーが切れたら攻守交替 (メンバー入れ替え) ③ プレーを始めるときは必ずバックコートから始める。 (スティールからの速攻は行わない) 	 <p>○作戦は話し合いのみで決めるのではなく、実際に動きながら立案してもよいことを知らせる。</p> <p>○審判や得点にも集中して、責任感をもって行わせる。</p> <p>○ノーマークになってパスをもらおうとしている児童を称賛する。</p>  <p>◆ノーマークでパスをもらえるように動いている。 (観察・学習カード) 【思考・判断・表現】</p>
	<p>△努力を要すると判断される状況 (C) の 児童への指導の手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どう動けばよいか分からない児童にはスキルアップタイムの動きを思い出すように助言し、色による声掛けで誘導する。 <p>○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</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールをもっていないときに守備者がいないところに移動しパスをもらおうとしている。 ・仲間の動きを見て声掛けをし、連携してパスやシュートをしている。 	
<p>整 理 10 分</p>	<p>10 学習のまとめを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・本日の MVP の発表 ・本時の振り返り <p>11 整理運動を行う。</p> <p>12 用具の片付け</p> <p>13 次時の予告・挨拶をする。</p>	<p>○本時の学習内容についての振り返りを行い、学習カードの記入をする。</p> <p>○担任から本日の MVP を発表し、達成感や充実感を持たせる。</p> <p>○振り返りを行い、次時の意欲付けをする。</p> <p>○整理運動をしながらけがの確認や励ましの声かけを行う。</p> <p>○素早く、安全に、協力して片付けをさせる。</p> <p>○元気よく挨拶をさせる。</p>