

第4学年1組 体育科学習指導案

指導者 安立 陽一

1 単元名 セストボール

2 運動の特性

(1) 一般的特性

コート内で攻守が入り交じり、ボールを手で操作したり、空いている場所に素早く動いてパスをつないだりして、ゴールにシュートして得点を競い合うことが楽しい運動である。

(2) 子どもから見た特性 (男子17名 女子17名 計34名)

A 運動の楽しさの体験状況

① あなたは体育の学習が好きですか？ (理由は自由記述)

はい (31名)		いいえ (3名)	
たくさん体を動かせるから	17名	運動が苦手	1名
いろいろなことができるから	3名	好きな運動と嫌いな運動がある	1名
走れるから	3名	汗をかくのが嫌	1名
汗をかくから	2名		
楽しいから	2名		
ゲームが好き	2名		
ボールを使うから	1名		
水泳学習が好きだから	1名		

② ボールを使った体育の学習は好きですか？ (理由は自由記述)

はい (31名)		いいえ (3名)	
サッカー型の運動が好き	6名	ボールがあたって痛い	1名
ボールを投げることが好き	6名	めんどくさい	1名
パスすることが楽しい	3名	ドッジボール型の運動が嫌い	1名
バスケット型の運動が好き	3名		
ベースボール型の運動が好き	2名		
ドッジボール型の運動が好き	2名		
ドリブルすることが楽しい	2名		
けることが楽しい	2名		
ボールをキャッチすることが楽しい	1名		
ボール運動が好き	2名		
シュートすることが楽しい	1名		
攻められないように守ることが楽しい	1名		
チームワークがよくなる	1名		

③ 3年生のときに行ったポートボールは楽しかったですか？（理由は自由記述）

はい（28名）		いいえ（6名）	
点が入ると気持ちがよい	7名	速いボールが顔に当たった	1名
チームワークがよくなったから	5名	パスをしてくれなかった	1名
パスすることがおもしろい	4名	おもしろくないときがあった	1名
点が入ると達成感がある	2名	点数があまりとれなかった	1名
ボールを使ったゲームだから	2名	ルールがよくわからなかった	1名
シュートされないように守るのが楽しい	1名	ケガをしていてできなかった	1名
シュートすることがおもしろい	1名		
キャッチすることがおもしろい	1名		
バウンドさせることがおもしろい	1名		
相手と戦うことが楽しい	1名		
勝てたから	1名		

B 運動の楽しさを求める学び方の習得状況

① 体育の学習で自分に合っためあてをもつことができますか。

もてる	アドバイスをもらえばもてる	もてない
27名	6名	1名

② 友達と教え合ったり、協力したりできますか。

いつでもできる	仲のよい友達とならできる	できない
29名	5名	0名

③ ボールゲームで大切なことは何ですか。

チームワークを大切にする	20名
みんなにパスをする	10名
ボールをもらう	3名
ルールを守る	1名

④ ボールゲームのめあてはどんなものが考えられますか。

チームで協力する	9名
みんなで楽しむ	8名
ルールを守る	5名
パスやシュートをたくさん行う	4名
点をたくさんとる	3名
自分からパスをもらう	3名
ボールをよく見て動く	1名

C 運動の楽しさを味わうための技能の習得状況

省略

※5mパスは3種類のボールを使用し、止まっている状態で行い、パスはチェストパスで行った。壁パスはバスケットボールを使用し、3mの位置から壁に向かってチェストパスをし、ワンバウンドしたボールをキャッチするという方法で行った。

《考察》

A 運動の楽しさの体験状況について

本学級の子どもたちは休み時間には、多くの男子が校庭でドッジボールをしている。また、社会体育（野球やサッカー、空手など）を習っている子どもがたくさんいるなど、運動に日常的に取り組んでいる子が多い。しかし、女子の中には休み時間は教室で絵をかいて過ごすなど、運動に消極的な子どもがいる。現在、週に1回はクラス全員で遊ぶ日を設定し、鬼ごっこや大縄跳びなどの遊びを楽しんでいる。

本学級のほとんどの子どもが体育の学習が好きだと答えている。表現運動では、みんなで1つのめあてに向かって取り組むことや体を動かすことに多くの子どもが喜びを感じていた。また、ボールを使った運動についてもほとんどの子どもが好きだと答えている。3年生時に行った「ポートボール」で、点数が入ったり、チームで協力したりすることにおもしろさを感じていた結果だと考える。しかし、ボールを使った運動が嫌い、ポートボールが楽しくなかったという子どもはパスをうまくキャッチできなかったり、シュートをうまく打てなかったりしたという不安を感じている。また、ルールの理解についての不安がある子どももいた。

そこで本単元では、全員がパス、シュートなどの基本的な技能を身に付け、得点する喜びを味わい、セストボールの学習が楽しかったと感じられるようにしたい。また、セストボールを行う上で態度やルールの理解についても子どもたちと確認しながら学習を進めていきたい。

B 運動の楽しさを求める学び方の習得状況について

本学級の子どもは、体育学習において、一人一人のめあてをもち、それをもとに学習に取り組もうとする意欲はある。また、本学級のほとんどの子どもは、体育の学習（ボールゲーム）で大切なことは、「チームワークを大切にする」や「チームの全員にパスをする。」と答えており、体育の学習をみんなで楽しんで取り組もうとする意識が高い。

そこで本単元では、子どもたちの「みんなで楽しんで取り組みたい」という思いを大切にしながら、学習カードや提示資料などを活用し、一人一人の動き方にも目を向けられるように学習を進めていきたい。

C 運動の楽しさを味わうための技能の習得状況について

実態調査によると止まっている状態でのパスやキャッチの技能では、あまり個人差は見られなかった。しかし、シュートの技能では、大きく個人差が見られた。入った本数が少なかった子どもは

ボールをリングめがけて投げているだけのように見えた。シュートを打つ中で、ふわっとした山なりのシュートを打てるように力を調節するということできていない。山なりのシュートを打っていた子も、膝が伸びたまま腕だけでボールをコントロールしようとしている。高い位置のリングに向かって山なりのシュートを打つ意識が十分とは言えない。また、今までのボール運動の学習で直線的な投げ方ばかり経験してきたことも原因であると思われる。

以上のことから、子どもたちがふわっとした山なりのシュートを意識して、ゲームを行えるように手だてを考えていきたい。

3 視点と学習の手だて

(1) 市教研体育部会の研究主題

生涯にわたって健康を保持増進し、運動に親しむ子どもを育てる体育学習

(2) 研究の視点

視点1 子どもの実態を的確に把握し、運動の特性と指導内容を明確にした上で、子どもたちが学習意欲や目標をもって取り組めるよう道すじを工夫する。

<手立て>

○ 学習の道すじの工夫

実態調査から子どもたちの願いとして、「チームワークを大切にしたい。」「チームの全員がボールにさわれるようにしたい。」という願いがあった。一方、パスやシュートなどの技能面やルールの理解について不安がある子どももいた。そこで全員がルールを理解し、勝敗を受け入れられるようにしていきたい。また、「目指せシュート名人」とゲームを通して基本的な技能の向上も図っていきたい。

ねらい①では、はじめに教師が提示した簡単なルールでゲームをたくさん行い、楽しみながらルールを理解していけるようにしたい。チーム内で励まし合ったり、勝敗を受け入れたりできる態度も育てていきたい。

【簡単なルール】

- ・リングに入ると得点が2点入る。
- ・チームの人数は4対4とする。
- ・相手の体に触れる、持っているボールをうばうとファウルとなり、相手ボールとなる。(相

手チームがその場からパスをしてスタートする。)

- ・ボールを持っている人は3歩以上歩いてはいけない。(相手チームがその場からパスをしてスタートする。)
- ・ドリブルなしで、パスのみでつなぐ。
- ・ボール(またはボールを持った人)がラインから出たら、相手ボールとなる。(一番近いラインからスローインで始める。)
- ・ボールの取り合いになった時には、じゃんけんで決める。(勝った方がその場からパスをしてスタートする。)
- ・スタート時及びゴール時には自分のゴールの円の中からパスをしてスタートする。
- ・セルフジャッジとする。

○ コートの選択

ねらい①では、2種類のグリッドコートを使いゲームを行う。試しのゲームを行ったときには、ボールに集まる団子状態が見られた。パスを回そうとする様子は見られたが、ボールを持っている子のすぐ近くでパスをもらおうとするなど、ゴールに向かってパスをつないで行こうとする意識があまり感じられなかった。そこでグリッドコートを使うことで、常に攻撃側に数的優位な状況を作り出し、ゴールに向かってパスがつながりシュートをしやすくなるを考える。ねらい②では、自分たちのチームが攻めやすかった方のコートを選択してゲームを行う。対戦チームと選びたいコートが違う場合は、前半は自分たちが選んだコート、後半は相手チームの選んだコートという様に行う。自分たちでコートを選択することによりゲーム中にどんな動きをしたらよいか考えさせたい。それがゲーム中に意識する動き(簡単な作戦)になると考える。

○ 「目指せシュート名人」の時間の設定

バスケット型のゲームで子どもたちが一番楽しいと感じる瞬間はボールがリングに入ったときだと考える。ふわっとした山なりのシュートが決まったときの気持ちよさを子どもたちが味わうようにしたい。そこで、毎時間のゲームの前にシュートを打つ時間を設け、山なりのシュートを打つ意識をもたせたい。また、パスをつないでシュートをするなど動きながらのボール操作を取り入れることでゲームでのよい動きにつなげたい。

視点2 一人一人のよさを伸ばす学習を進めるための手だてを工夫する。

<手立て>

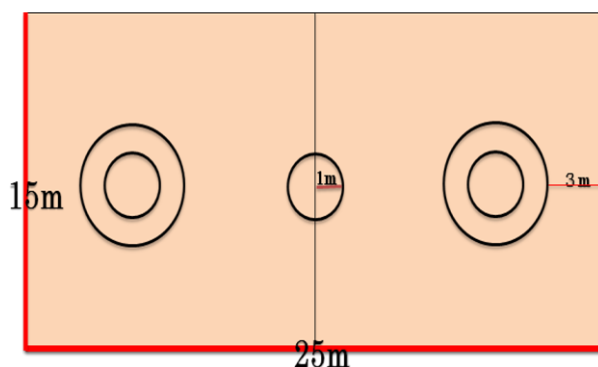
○ パスやシュートの機会を増やすための工夫

セストボールの学習を進めていく上で、全員の児童に「パス」や「シュート」の機会を多く与えたい。1つ目の斜めグリッドコートでは、常に3対1の状況となり、縦パスを使い、シュートを打つという速攻型のゲームが展開されることを期待する。2つ目の横グリッドコートでは、常に4対2の状況となり、ゴールを囲んでパスを回しながらフリーの人がシュートを打つというゲーム展開を期待する。

両コートとともに常にオフェンス側が2人多いという数的優位な状況をつくりだすことで、全

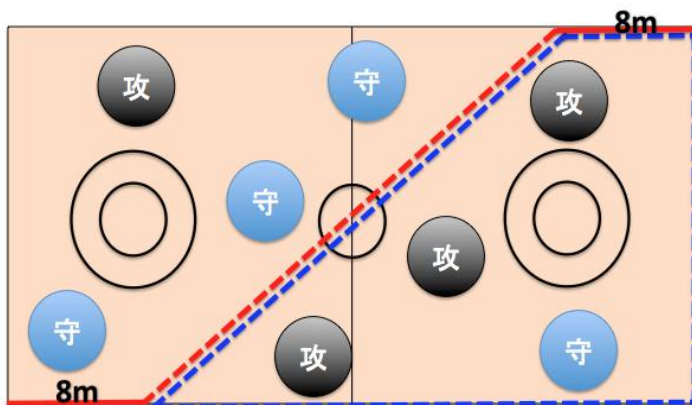
員に「パス」や「シュート」の機会が増えると考え。また、マークマンがついていない状況でシュートを打つと入る確率が高くなることを実感させたい。そうすることでマークマンがついている状況でも、相手をかわしたり、得点しやすい場所に移動したりしてパスを受けて、シュートを打つという意識をもたせたい。

【基本のコート】



サークルの大きさ
 内側：半径 1 m
 外側：半径 2. 20 m
 リングの高さ：200 cm
 リングの大きさ：60 cm
 ボール MIKASA SB5-YBL
 キッズバスケットボール

ねらい① 斜めグリッドコート



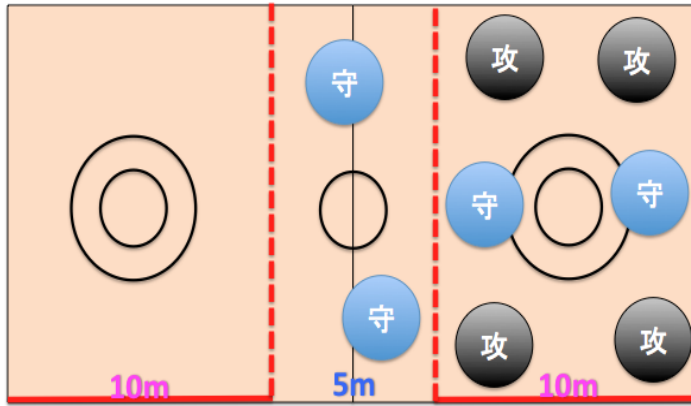
【コートの特徴】

コートは斜めに分ける。自分たちのゴールのあるコートには守備側は1名までしか入ることができない。ただし、守備側がボールを持った場合には、一人がグリッドを超えてボールを取りにいつでもよい。

【攻め方の例】

常に攻撃側が多い3対1の状況になる。縦パスを通してシュートができるようにする。早い試合展開（速攻型）になる。

ねらい② 横グリッドコート



【コートの特徴】
 コートを真ん中で2つに分ける。自分たちのゴールのあるコートには、守備側は2名までしか入ることができない。攻撃側はグリッドを超えてボールを取りにいつでもよい。

【攻め方の例】
 常に攻撃側が多い4対2の状況になる。4人が対角線の形（十字型）になり、パスを回してフリーの人がシュートできるようにする。

4 学習のねらいと道すじ

(1) 学習のねらい

- 友達と協力してルールやマナーを守り楽しく学習を進め、全員がパスをつないだり、シュートを打ったりしてゲームを楽しむことができる。
- 自分やチームに合っためあてをもったり、自チームに合ったコートや動き方（簡単な作戦）を考えたりできる。
- パス・シュートなどの基本的な技能やボールをもたないときの動きを身に付けてゲームをすることができる。

(2) 学習の道すじ（本時7／9）

	1	2	3	4	5	6	7 (本時)	8	9	
0 ↓ 4 5	オリエンテーション 試しのゲーム	目指せ シュート名人					ねらい② チームに合ったコートを選んでセストボールを楽しむ。 (対抗戦)			
		ね	ら	い ①						
		斜めグリッドコートでのセストボールを楽しむ。 (総当たり戦)		横グリッドコートでのセストボールを楽しむ。 (総当たり戦)						
関・意・態	○	○				○				
思・判			○	○			○	○		
技 能					○				○	

5 評価基準《おおむね満足できる状況》

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
--------------	--------------	-------

<p>○セストボールに進んで取り組もうとしている。</p> <p>○ルールを守り、友達と励まし合って練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗の結果を受け入れたりしている。</p> <p>○友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。</p> <p>○場や用具の安全を確かめたり安全に気を付けて取り組もうとしたりしている。</p>	<p>○ゲームの型の特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立ててゲームに取り組んでいる。</p> <p>○自分たちのチームに合ったコートを選び、動き方を考えている。</p>	<p>○パス、シュートの基本的な技能を身に付けることができる。</p> <p>○得点しやすい場所に移動してパスを受けて、シュートを打つことができる。</p>
--	--	--

6 学習活動と教師の支援（本時7／9）

時程	学習内容と活動	教師の支援（○）・評価（◇）
はじめ	<p>（オリエンテーション）</p> <p>○学習のねらいや道すじを理解し、学習の進め方について見通しを持つ。</p> <p>○セストボールの簡単なルールを理解し、マナーを守ることの大切さについて考え理解する。</p> <p>○学習カードの使い方、めあてのたて方を理解する。</p> <p>○場作りの仕方・用具の扱い方について理解する。</p> <p>○試しのゲームを行う。</p>	
なか①	<p>1 チームごとに必要な道具を準備し、場作りを行う。</p> <p>2 チームに分かれて準備運動を行い、「目指せシュート名人」を行う。</p>	<p>○リングなどの大きな用具は引きずらずに、友達と協力して持ち上げて運ぶように指示する。</p> <p>◇友達と協力して、用具の準備をしている。【関・意・態】</p> <p>○子どもの様子を見ながら必要な運動などができているか全体を見て、できていなければ支援をする。</p> <p>○それぞれの練習の大切なポイントなど</p>

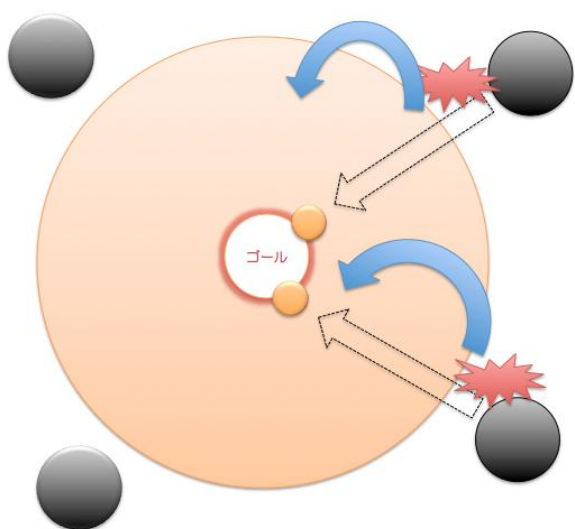
<目指せシュート名人の例>

○30秒シュート

- ・一人の人がシュートを打ち続ける。
- ・周りの人がボールを拾って打つ人にパスをする。
- ・30秒間に何本入ったかをみんなで数える。

○パラシュートゲーム

- ・ゴールを囲んでそれぞれが対角線に立ち、時計回りに次々にシュートしていく。
- ・1分間で何本入ったかみんなで数える。



3 学習のねらいを確認する。

ねらい①斜めグリッドコートでのセストボールを楽しもう (総当たり戦)

○チームのめあてを確認する。

【予想されるめあての例】

- を掲示物として用意しておく。
- 簡単な記録を取り、技能の向上が目で見えてわかるようにしておく。
- シュート練習では、膝を柔らかく曲げて山なりのシュートをちょうどよい力加減で打つように助言する。
- ◇力加減を調節して、山なりのシュートを打つことができる。【技能】
- シュートが入らない子には、一緒にシュートをしたり、シュートが入る子をよく見るように助言する。

- 次々にふわっとしたシュートがうてるように助言する。
- スムーズにシュートを打てるようにシュートを打たない子が外れたボールを取りに行き、シュートする子にパスするように促す。

個人のめあて

- ・シュートを5回打ち、3本は入れる。
- ・敵のいないところに動く。
- ・マナーをしっかり守る。

チームのめあて(簡単な作戦)

- ・全員にパスを回し、全員がゴールを決める。
- ・マークがついていない人を積極的に使う。
- ・チームの全員が一生懸命走る。

4 ゲームを行う。(1・2時間目は斜めグリッドコート、3・4時間目は横グリッドコートで行う。)

《ゲームの流れ》

第1ゲーム	前半	4分
	後半	4分
振り返り・作戦タイム (移動・休憩)		
第2ゲーム	前半	4分
	後半	4分

5 チームごとに今日の振り返りを行い、学習カードに記入する。

- チームのめあてを振り返り、学習カードに記入する。
- ・今日のめあては達成できたか？

○めあてがもてない子には、簡単な例を掲示物として用意し、その中から選ぶようにさせる。

◇ゲームの型の特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てている。【思・判】

○動き方がわからない子や積極的にゲームに参加していない子には、一緒に動いたり、動き方の指示をしたりする。

○よい動きの子を称賛し、他の子と一緒にどこがよかったのかを確認する。

○ルールやマナーを守っている子を称賛する。

○得点がなかなか入らないチームには動き方をアドバイスする。

◇パスやシュートをすることができる。

【技能】

◇得点しやすい場所に移動してパスを受けて、シュートを打つことができる。

【技能】

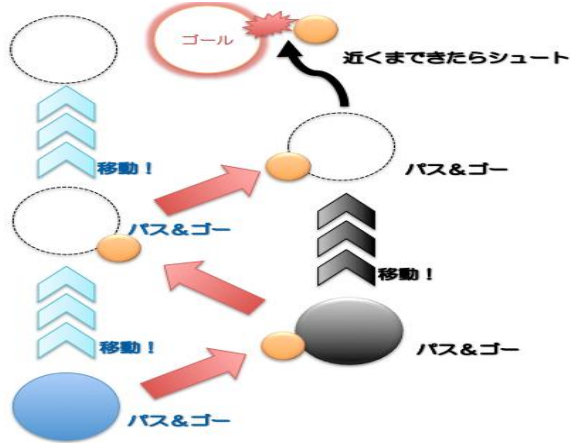
◇ルールを守り、友達と励まし合って練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗の結果を受け入れたりしている。

【関・意・態】

○今日の良かった点とうまういかなかった点について話し合い、次のめあてをもてるようにする。

○ゲームの中でのよい動きを全体で紹介

	<p>6 学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今日のうまくいった作戦を発表する。 ・ルールやマナーをしっかりと守れたか。 <p>7 後片付けを行う。</p>	<p>する。</p> <p>◇友達と協力しながら安全に気をつけて片付けに取り組もうとしている。</p> <p>【関・意・態】</p>
<p>な か ②</p>	<p>1 チームごとに必要な道具を準備し、場作りを行う。</p> <p>2 チームに分かれて準備運動を行い、「目指せシュート名人」を行う。</p> <p><目指せシュート名人の例></p> <p>○ジグザグシュート</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・4人がゴールに向かってジグザグに並びパスをつないでシュートをする。 ・順番に位置をずらしてシュートを打つ人が交代していく。 ・1分間で何本入ったかをみんなで数える。 </div> <p>○ランパスシュートゲーム</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・2人組でパスをしながらゴールまで走っていき、ゴール近くでシュートする。 ・1分間で何本入ったかをみんなで数える。 </div>	<p>◇友達と協力して、用具の準備をしている。【関・意・態】</p> <p>○それぞれの練習の大切なポイントなど掲示物として用意しておく。</p> <p>○パスを受け取ったら素早くパスする相手の前方にパスするように助言する。</p> <p>○ボールをパスする時には、ふわっとしたパスではなく、シュッとパスを出すように指示する。また、パスが上手な子には、ワンバウンドのパスも有効であると声かけする。</p> <p>○パスキャッチが苦手な子にパスをするときは、やさしいパスを出してあげるように助言する。</p> <p>○パスを出す子には、受け取る側が走りながらパスを受け取れるように前方にパスすることをアドバイスする。</p> <p>○走りながらパスキャッチができない子には、一緒に動いてあげる。</p> <p>○パスが上手な子には、パスキャッチが苦手な子を取りやすいパスを出すように指示をする。</p> <p>◇得点しやすい場所に移動してパスを受けて、シュートを打つことができる。</p>



【技能】

3 学習のねらいを確認する。

ねらい② チームに合ったコートを選んでセストボールを楽しもう（対抗戦）

○チームのめあてを確認する。

【予想されるめあての例】

個人のめあて

- ・シュートが決めやすいところに動こう。
- ・シュートをする人の反対側に回り、外れたボールをシュートしよう。
- ・フェイントを使ってみよう。
- ・パスがもらいやすい位置に動こう。

チームのめあて（簡単な作戦）

- ・斜めグリッドコートでパスを素早くつないでシュートをしよう。
- ・斜めグリッドコートでシュートを決められたらすぐにスタートして相手のコートにボールを入れよう。
- ・横グリッドコートでマークがついていない人にパスを回したり、シュートを打たせたりしよう。
- ・横グリッドコートでリングを十字型（対角線）にはさむように動こう。

4 ゲームを行う。

○斜めグリッドで試合を行うか、横グリッドで試合

指示物として用意し、その中から選ぶようにさせる。

◇自分たちのチームに合ったコートを選び、動き方（簡単な作戦）を考えている。【思・判】

○斜めグリッドコートでは、ゴールを決められた後にすぐにスタートして相手コートにボールを入れるように促す。

○横グリッドコートでは、4人で素早くパスを回しながらフリーの子がボールを持ったら落ち着いてシュートをするように声かけをする。

○ボールを持っていてもどこにパスを出したらよいか分からない子には、横に行き、フリーの子にパスするように助言する。

○どこに動けばよいか分からない子には空いている場所やシュートしやすい場所に一緒に動く。

	<p>を行うか話し合いで決める。)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>《ゲームの流れ》</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;">第1クォーター</td> <td style="text-align: right;">4分</td> </tr> <tr> <td>第2クォーター</td> <td style="text-align: right;">4分</td> </tr> <tr> <td>振り返り・作戦タイム</td> <td style="text-align: right;">5分</td> </tr> <tr> <td>第3クォーター</td> <td style="text-align: right;">4分</td> </tr> <tr> <td>第4クォーター</td> <td style="text-align: right;">4分</td> </tr> </table> </div> <p>5 チームごとに今日の振り返りを行い、学習カードに記入する。</p> <p>6 学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今日うまくいった作戦を発表する。 ・ルールやマナーをしっかりと守れたか。 <p>7 後片付けを行う。</p>	第1クォーター	4分	第2クォーター	4分	振り返り・作戦タイム	5分	第3クォーター	4分	第4クォーター	4分	<p>○よい動きの子を称賛し、他の子と一緒にどこがよかったのかを確認する。</p> <p>○ルールやマナーを守っている子を称賛する。</p> <p>◇パスやシュートをすることができる。</p> <p>【技能】</p> <p>◇得点しやすい場所に移動してパスを受けて、シュートを打つことができる。</p> <p>【技能】</p> <p>◇ルールを守り、友達と励まし合って練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗の結果を受け入れたりしている。</p> <p>【関・意・態】</p> <p>○今日のよかった点とうまくいかなかった点について話し合い、次のめあてをもてるように声をかける。</p> <p>○ゲーム中でのよい動きを全体に紹介する。</p> <p>◇友達と協力しながら安全に気を付けて片付けに取り組もうとしている。</p> <p>【関・意・態】</p>
第1クォーター	4分											
第2クォーター	4分											
振り返り・作戦タイム	5分											
第3クォーター	4分											
第4クォーター	4分											
<p>ま と め</p>	<p>【学習のふりかえり】</p> <p>○セストボールの学習を楽しむことができたか。</p> <p>○ルールを理解し、友達と励まし合って練習やゲームを行うことができたか。</p> <p>○自分たちのチームに合ったコートを選び、動き方（簡単な作戦）を考えることができたか。</p> <p>○パス、シュートの基本的な技能やボールを持たないときの動きを身につけることができたか。</p>											