

1 単元名 「エンジョイ セストボール」

2 運動の特性

(1) 一般的特性

攻守が入り乱れてボールを運び、ゴールに向かって山なりのシュートをして、得点を競い合うことを楽しむ運動である。

(2) 子どもから見た特性 ～省略～

3 仮説と学習の手立て

(1) 市教研体育部会の研究仮説

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めあてをもって取り組めるようねらいを明らかにして道すじや学習活動を工夫する。

〈手立て〉

○学習の道すじの工夫

本学級の子どもたちは、今回の学習が初めてのボール運動であり、全員がセストボールを未経験である。そこで、ねらい①では総当たり戦を行い、たくさんのゲームを通して、ゲームに慣れたり、ルールを理解したりできるようにしていく。攻撃側に数的優位が発生する状況を作るようにして一人でも多くの子どもが得点する喜びを味わえるようにしたい。

ねらい②では、対抗戦を行い、自分たちのチームに合った攻め方を意識させていきたい。ねらい①での経験を生かして、自分たちに合ったコートを選択したり、チームで考えた作戦を意識したりしながらゲームをすることでボールゲームの特性に触れさせていきたい。

○「シュートの達人」の時間の設定

子どもたちは、セストボールの学習について「シュート」に最も魅力を感じている。しかし、実態調査から「膝がうまく使えない」「距離感がつかめない」などの様子が見られた。また、試しのゲームでは、ゴール前で有効なパスが出てボールを捕ることができないためにチャンスを逃してしまう場面が多く生じていた。そこで、毎時間、学習の始めに「シュートの達人」の時間を設け、技能の向上を図りたい。ねらい①では、シュートを決めるために必要な技能の向上を図ることから始め、「パラシュートゲーム」や「ランパスシュート」などシュートを打つために必要な動きやゲーム的な要素を含んだ運動を取り入れていきたい。また、学習と並行して休み時間や朝のチャレンジタイムを活用して、「目指せ！ボールの達人」というチャレンジカードに取り組むことで、基本的なボール操作に少しでも慣れ親しみ自信をもってゲームに参加することができるであろうと考える。

視点2 一人一人のよさを伸ばし、学習に意欲的に取り組むための手立てを工夫する。

〈手立て〉

○ルールを工夫

実態調査からも技能の差が大きいことがわかる。誰もが楽しさや喜びを味わえるようにセストボールの特性を踏まえた上で実態に合ったルールを設定していく。ねらい①では、セストボールに慣れ親しむために以下のような易しいルールでゲームを行う。ゲームを進める過程で全員が得点する喜びを味わうためには、どうすればよいか話し合い、ルールを工夫していく。

〈はじめのルール〉 ※学習を進めていく中で、子どもたちの様子を見て修正していく。

- ・ 3人対3人。試合に出ない時は得点係を行う。必ず前後半で選手を交代し、全員が試合に出場する。
- ・ 1試合10分(前後半4分・キラリタイム2分)コート変更はなし。
- ・ グリッドコートを使ってゲームを行う。
- ・ ゴールの周りがある円の中は守りの人しか入れない。
- ・ ドリブルはなしで、パスだけで攻める。
- ・ 相手の体に触れる、持っているボールを奪うとファウルとなり、相手のボールとなる。(相手チームがその場からパスをして再開する)
- ・ 審判は、セルフジャッジ形式で行う。
- ・ ボールの取り合いはじゃんけんで決め、その場から再開する。
- ・ ボールがサイドラインやエンドラインから出た場合は、その場から再開する。
- ・ 試合開始はセンターラインから、得点が入った場合は、自陣のゴールエリアから始める。
※再開する場合のファーストパスはカットできない。
- ・ ラッキーゾーンをゴール裏に設ける。ゾーンには、攻撃側のチームが一人だけ入ることができるが、ゴールの周りの円と重なっている場所には、攻撃側も守備側も入ることができない。

〈工夫したルールの例〉 ※様子を見てルールは追加していく。

- ・ ファーストゴールは2点。2本目以降は1点とする。(ゴールを決めたら帽子を赤にする)
- ・ チームワーク得点 →前後半を通じて、全員が得点をした場合は5点追加

〈その他〉 ※様子を見て変更していく。

- ・ コートの大きさ 22m×14m(4面)
- ・ リングの高さ 185cm リングの直径 60cm
- ・ ボール Mikasa SD20-YLG(キッズドッジボール)

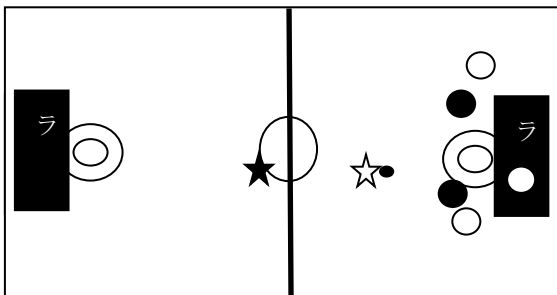
○ グリッドコート・ラッキーゾーンの活用

ねらい①では、2種類のグリッドコートを用いてゲームを行う。試しのゲームでは、ボールに集まり団子状態になってしまい、ボールを前に運べず、膠着してしまうような場面が見られた。パスを回そうとする様子は見られたが、ゴールに向かってパスをつないでいくためにはどうしたらよいのか考えて動いていないようだった。そこで、グリッドコートを使用することで、常に攻撃側にとって数的優位が生まれる状況を作り、ゴールに向かってボールが運びやすくなり、シュートチャンスが増えるだろうと考える。ねらい②では、それぞれ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。自分たちでコートを選択することで、ゲームの中でどのように動いたらよいのかを考えさせたい。その中で簡単な作戦も生まれてくるだろうと考える。

さらに、守備側に邪魔されずにシュートをすることができる「ラッキーゾーン」をゴールの後ろの部分に(下図参照)に設ける。フリーでシュートをすることができる保障をすることで、どの子も落ち着いてシュートをすることができ、得点するチャンスが増えるであろう。また、ラッキーゾーンを使おうという意識が生まれてくることで、ボール運びにも目を向けることができるだろうと考える。

【横グリッド攻撃側3対2】

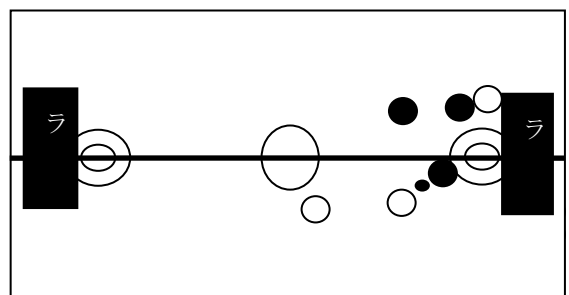
- ☆★の子どもは、ラインより後ろに下がれないため、3対2の攻撃優位になり、得点が入りやすい。
- ラッキーゾーンには、攻撃側が一人だけ入ることができる。
- ◎マークを外すために左右に動き、フリーでボールをもらおうとする動きが見込める。



- チームは←に攻撃 ○チームは→に攻撃
- ☆★は、わかりやすくするために帽子を後ろ向きにする。

【縦グリッド攻撃側2対1】

- 左右それぞれのゾーンで攻撃側が2対1の数的優位になり、得点が入りやすい。
- 一人ひとりが自ゴールの後ろから相手ゴールの後ろまで自由に動ける。
- ゴール裏のラッキーゾーンには、グリッドを境に攻撃側が一人だけ入ることができる。
- ◎ボールを前に運ぶために横(斜め)に出る動きが生まれる。



- チームは←に攻撃 ○チームは→に攻撃

○ 今日のヒーロー・ヒロイン

学習カードに「今日のヒーロー・ヒロイン」を記入する。自分のチームだけでなく相手チームからも選出してよいことを伝え、温かい雰囲気での学習を進められるようにする。基本的な技能だけでなくチームの作戦に対する貢献度や姿勢などにも目を向けさせたい。また、ヒーロー・ヒロイン以外にも見つけた友達のよい動き方や態度などを毎時間自由にカードに記入したものを掲示することで、互いのよさを認め合うことができるようになると考える。

4 学習のねらい

○ルールやマナーを守り、友達と協力して練習やゲームに取り組むことができるようにする。

【関心・意欲・態度】

○チームに合ったコートを選んでゲームに参加することができるようにする。

【思考・判断】

○山なりのシュートやボールを持たないときの動きができるようにする。

【技能】

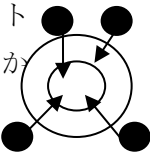
5 評価規準(おおむね満足できる状況)

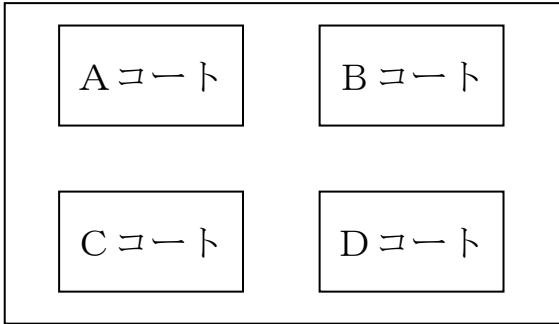
	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲームに進んで取り組もうとしている。 ○規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしようとしたり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。 ○友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。 ○ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ゴール型ゲームの行い方を知るとともに、易しいゲームを行うためのゲームの規則を選んでいる。 ○ゲームの型の特徴に合った攻め方を知るとともに、簡単な作戦を立てている。 	<ul style="list-style-type: none"> ○易しいゲームを楽しく行うために基本的なボール操作やボールを持たないときの動きができる。
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②勝敗をきちんと受け入れ、ルールやマナーを守って取り組もうとしている。 ③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。 ①安全に気をつけてゲームに取り組もうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ① ゲームの行い方を知り、自分たちに合ったコートを選んでいる。 ② セストボールの特徴に合った簡単な作戦を選んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①基本的なボール操作をすることができる。 ②空いているところに走りこみ、パスやシュートをすることができる。

6 学習の道すじ

	1	2	3	4	5	6	⑦	8
0 ↓ 4 5	オリエンテーション ・学習の進め方 ・ルール、約束 ・学習カードの使い方 ・場の準備 ・試しのゲーム	「シュートの達人」						
		ねらい① グリッドコートでセストボールを楽しもう。(総当たり戦)			ねらい② チームに合ったコートでセストボールを楽しもう。(対抗戦)			
		まとめ						
関・意・態	③	①	②			②		
思・判				②	①		②	
技				①				②

7 学習活動と教師の支援

時	学 習 活 動 と 内 容	教師の支援 (○) 評価の観点 (◇)
はじめ	<p>(オリエンテーション)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 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もつ。 ○ セストボールの簡単なルールを理解し、マナーについて確認する。 ○ 学習カードの使い方、めあての立て方を理解する。 ○ 場作りの仕方、用具の扱い方について理解する。 ○ 準備運動やチーム練習の行い方を知る。 ○ 試しのゲームを行う。 	
なか か ①	<p>1 チームごとに必要な道具を準備し、場づくりを行う。</p> <p>2 準備運動を行い、「シュートの達人」を行う。 ・パラシュートゲーム ・ランパスシュートゲーム</p> <p>※ゲームの様子を見て、毎時間の内容は変更していく。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>※パラシュートゲーム ゴールを囲んで次々にシュートを打ち、1分間で何点とれたかをみんなで数える。</p>  </div> <p>3 めあての確認をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>ねらい① グリッドコートでセストボールを楽しもう。</p> </div> <p>【予想される個人のめあての例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シュートを3回決める。 ・ボールをもらうときに声を出す。 <p>【予想されるチームのめあての例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・たくさん動いてパスをもらう。 ・しっばいしてもチームで声をかけ合う。 <p>4 対戦相手とコートを確認し、1回目のゲームを行う。</p>	<p>○リングなどの大きな用具は引きずらず、協力して持ち上げて運ぶように助言する。 ◇ 友達と協力して、用具の準備をしている。 【関・意・態③】</p> <p>○肩、手首、足首、手指など、よく使う部位を重点的に伸ばすように声をかける。 ○失敗を責めずにチームで楽しい雰囲気で行うよう助言する。 ○基本的なボールの操作が苦手な子どもには、投げ方や受け方について指導する。 ○山なりのシュートを打つために膝を柔らかく曲げて打つよう助言したり、手本を見せたりする。</p> <p>○めあてについては、事前に学習カードを確認しておき、全員のめあてを把握しておく。 ○個人のめあて、チームのめあてを数人か発表させることで共有を図る。</p> <p>○始めと終わりのあいさつをしっかりと行うよう助言する。 ○対戦相手とコートの場所は掲示しておく。 ○動き方がわからない子どもには、一緒に動</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>《ゲームの流れ》 前半 4分 キラリタイム 2分 後半 4分</p> </div>		



5 チーム内で振り返りの話し合いをする。

- ・みんながシュートできたか。
- ・ルールやマナーを守ったか。
- ・どんなプレーがよかったか。

6 2回目のゲームを行う。



7 チーム内でゲームを振り返り、話し合う。

- ・めあては達成できたか。
- ・ルールやマナーを守れたか。
- ・今日のヒーロー・ヒロインは誰だったか。

8 後片付けをする。

いたり、動き方の助言をしたりする。

- キラリタイムでは、お互いのよかった動きを伝え、後半のゲームへの意欲化を図る。
- ◇勝敗をきちんと受け入れ、ルールやマナーを守って取り組もうとしている。

【関・意・態②】

- ◇ 基本的なボール操作をすることができる。

【技①】

- ◇ セストボールの特性に合った簡単な作戦を選んでいる。

【思・判②】

- チームで考えためあてがゲームの中で生かされていたのか考えるよう声をかける。
- 負けてしまったチームを中心に、かかわりうまうましかった理由を聞いたり、攻め方を一緒に考えたりしながら助言をする。

- よい動きを称賛し、どこがよいのか具体的に伝えることで全体に広めるようにする。

- ゲームの中でのよかった動きや作戦について全体に紹介する。
- ゲームを通して困ったことがなかったか確認する。

- 安全に気をつけて協力して用具を片付けるよう声をかける。

な
か

1 チームごとに必要な道具を準備し、場づくりを行う。

- リングなどの大きな用具は、引きずらず協力して持ち上げて運ぶように助言する。

②

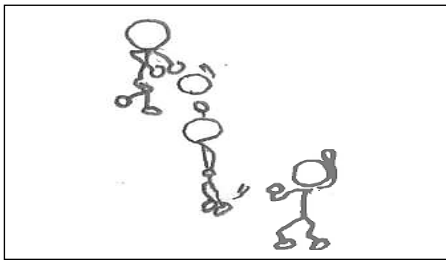
2 準備運動を行い、「シュートの達人」を行う。

- ・パラシュートゲーム
- ・2対1、3対1など数的優位での鳥かご

※ゲームの様子を見て、毎時間の内容は変更していく。

※2対1での鳥かご

- ・30秒間で何回パスを回せるか数える。
- ・相手に取られないようにパスする。



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でセストボールを楽しもう。

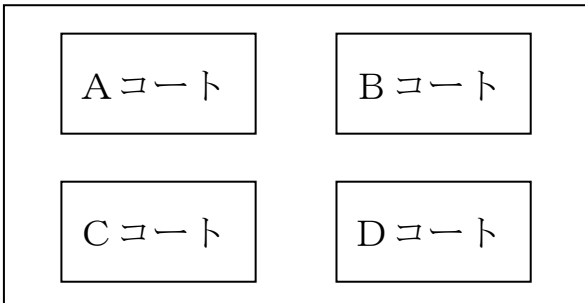
【予想される個人のめあての例】

- ・ファースト得点をなるべくたくさん取りたいからパスを回そう。
- ・パスをもらうために空いている場所に動く。

【予想されるチームのめあての例】

- ・全員が得点してチームワーク得点を取れるようキーマンゾーンをうまく使おう。
- ・作戦がうまくいくように声をかける。

4 1回目のゲームを行う。(4分・2分・4分)



5 チーム内でゲームを振り返り、話し合う。

- ・空いている場所に走ろう。

◇ 友達と協力して、用具の準備をしている。

【関・意・態③】

○肩、手首、足首、手指など、よく使う部位を重点的に伸ばすように声をかける。

○ボールを持っていないときは、パスをもらいやすい位置に動くよう助言する。

○チームの作戦を意識して動くように声をかける。

○ボールをパスする時は、ふわっとしたパスではなく、速いパスやワンバウンドパスなどが効果的であることを助言する。

○山なりのシュートを打つために膝を柔らかく曲げ、体全体を使って打つよう助言する。

○前時をふり返り、チームに合ったコートやルールを選択するよう助言する。

○コート選択が決められないチームについては、チームの特長を考えさせるなどのアドバイスをする。

◇自分たちのチームに合ったコートやルールを選んでる。 【思・判①】


○それぞれのコートを回り、よい動きを認めたり、広めたりする。

◇セストボールの特性に合った簡単な作戦を選んでる。 【思・判②】

◇空いているところに走りこみ、パスやシュートができる。 【技②】

◇勝敗を受け入れ、ルールやマナーを守って取り組もうとしている。 【関・意・態②】

○うまくいかなかったチームを中心にかかわり、よりよい動き方や作戦を一緒に考える

<ul style="list-style-type: none"> ・パスをもらう時には声を出そう。 ・〇〇君のボールをもらう動き方がよかったね。 ・ラッキーゾーンを使って点を入れよう。 ・パスをしっかりキャッチできたね。 ・膝をつかってシュートできたね。 <p>6 2回目のゲームを行う。(4分・2分・4分)</p>  <p>7 全体で学習の振り返りをし、次時への見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの自己評価を記入する。 ・作戦はうまくいったか。 ・友達と協力できたか。 ・今日のヒーロー・ヒロインは誰だったか。 ・安全に気を付けて取り組めたか。 <p>8 後片付けをする。</p>	<p>ようにする。</p> <p>【つまずきと声かけの例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールに集まってしまう。 <p>→空いている場所に動いてパスをもらおう</p> <p>→フリーの味方にパスを出そう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シュートが決まらない。 <p>→ラッキーゾーンをうまく使ってみよう。</p> <p>→膝を曲げて体全体を使って、山なりのシュートを打とう。</p> <p>○グリッドの変更を行う場合は、協力して素早くできるよう助言する。</p> <p>○よい動きを称賛し、どこがよいのか具体的に伝えることで全体に広めるようにする。</p> <p>○よい動き、工夫した作戦、よい声のかけ方などを全体に紹介する。</p> <p>○本時のめあてに向けての取り組みを紹介し、次時への意欲を図る。</p> <p>○安全に気を付けて協力して片付けるよう声をかける。</p>
<p>【学習の振り返り】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ セストボールの学習を楽しむことができたか。 ○ 安全やルール、マナーを守って学習を進めることができたか。 ○ チームに合った攻め方ができたか。 ○ パス、シュートなどの基本的な技能やボールを持たないときの動き方を身に付けることができたか。 	