

小学校特別支援学級 体育科学習指導案

1 単元名 シュートをきめろ！セストボール風ゲーム（ボール投げ遊び）

2 単元について

（1）単元観

セストボールは、攻守混合系のゴール型ゲームである。大きな特徴は、360度どこからでもシュートを狙えることである。そのため、パスの選択肢が広く、ボールを持たない児童の動き方だけでシュートチャンスやゴールにつながる局面が多くなる。また、ゴールリングが広いので、得点する機会も増え、得点感覚も養うことができる児童にとってゴールするという喜びが得られやすいゲームである。

そして、ボール投げ遊びの「投げる」「捕る」「走る」という基本的な動きが含まれている運動である。

（2）児童観

本学級は6名が在籍している。そのため、身体能力や技能の習得状況、コミュニケーション能力において、能力の差が大きい。児童の中には、体を動かすことが嫌いで、体育の授業も参加をしづめている児童や自己肯定感の低い児童も在籍している。運動本来の楽しさや仲間とのかかわり合いがもてるような指導や支援が必要である。休み時間では、積極的に外で活動しようとする児童が多いが、遊びの内容は鬼ごっこやかくれんぼ、サッカーのパスなどバリエーションは少ない。低学年と高学年で分かれて遊ぶことも多く、特に高学年の児童は休み時間の遊びに飽きてきている。通常学級の児童と一緒に遊ぶこともコミュニケーション能力やルールの理解の面で課題があり、難しい。しかし、体を動かすことが好きな児童が多く、体育の授業は熱心に取り組んでいる児童がほとんどである。運動がもつ本来の楽しさを味わえるような場を設定したり、道すじを工夫したりして、どの児童もたくさんボールに触れてシュートが決まったときの喜びや、仲間とその喜びを分かち合う楽しさを感じてほしい。

本学級の児童は学年が異なるうえに個々の運動能力差もある。全員でセストボールを楽しむために、ボール投げ遊びとしての場づくりをしたり、ルールの工夫をしたりする必要がある。

（3）指導観

本学級は異学年の少人数集団であり、低学年と高学年で大きく実態が分かれる。そこで、感覚づくりのためにボールを投げたり、捕ったりする時間が必要になると考えた。

また、友達とのかかわり合いや協力する楽しさを味わうために、T1、T2がそれぞれのチームに入り、チームメンバーとしてかかわり方の手本を示していく。

また、コミュニケーション能力においても能力の差が大きいため、T1、T2がそれぞれのチームに入るだけでなく、コミュニケーションのとりやすさを意識したチームにした。この学習で自分たちでルールを考えて遊ぶ楽しさを味わい、休み時間でも生かすきっかけとしたい。

児童の1名は体育が嫌いであり、普段体育の学習に参加したくないと話している。担任が本学級で

の体育に参加するか、交流学級での体育に参加するかを選ばせ、現在は交流学級の体育学習に参加している。しかし、休み時間に体育館で本学級の児童たちとバスケットボールをしていたところ、本児も楽しく参加することができた。このことから、バスケットボールに近い運動であれば、本児も楽しく学習に参加することができるのではないかと考えた。この学習をきっかけとして、本児の体育嫌いが少しでも解消できるようにしていきたい。学習のはじめの段階では、ルールを特に設定せずに初めて、全員で運動を楽しむために子供たちとルールを考えながら、全員が納得してルールを決めることができるようにしていきたい。

単元構成・指導形態の工夫

○単元構成と担任の関わり方

本学級の児童は、担任と一緒に運動することで安心感をもったり、楽しんだりする児童が多い。しかし、その一方で担任がいないと遊びを楽しめない児童も多い。そこで、単元の前半は担任2人がそれぞれのチームに入り、友達とのかかわり合いの仕方を率先して実践したり、作戦の成功に協力したりしてゲームの楽しみ方を指導していく。また、動き方やルールなどについても適宜、言葉かけをして支援をしていく。単元の後半では、担任2人チームと子供6人チームでの対決を設定し、意欲を高めるとともに、子供たちだけで協力しなければならない場面をつくることで、かかわり合いが広げられると考えた。

○「エンジョイ！シュートタイム」の時間のもたせ方

技能の実態の差があることから、感覚づくりやボールに慣れるためにつながる運動を取り入れたりと、1人1つボールを持って、たくさん運動できるボール投げ遊びの場を設定した。

また、毎時間1単位時間をつなげる運動、前半のゲーム、シュートタイム、後半のゲームの4つに分けて運動する。単元の前半のゲームでは、特別なルールを設定せず、自分達の今もっている力で楽しみ、後半のゲームのルールについては、ゲームを進める中で子供たちと話し合いながら設定していき、低学年主体のゲームになるようにすることで全員がセストボールを楽しむことができると考えた。

○T1とT2の役割

1時間の前半のゲームではT1がめあての確認やゲームのマネジメント、言葉かけを主で行う。T2は言葉かけを行いながら、ゲームの全体の様子を観察する。T2が前半のゲームでの様子を振り返りながら「エンジョイ！シュートタイム」での練習のポイントを確認する。後半のゲームでは、T1がT2の確認したことを意識させながら、ゲームのマネジメントや言葉かけを主で再び行うようにする。T1とT2の役割がその都度入れ替わることで、2人の指導者の視点とかかわり方で児童をより高められたり、児童にとって活動への安心感につながったりすると考えた。

場や教材の工夫

○ボールをシュートしたり、捕ったりして楽しむ場を設定する。

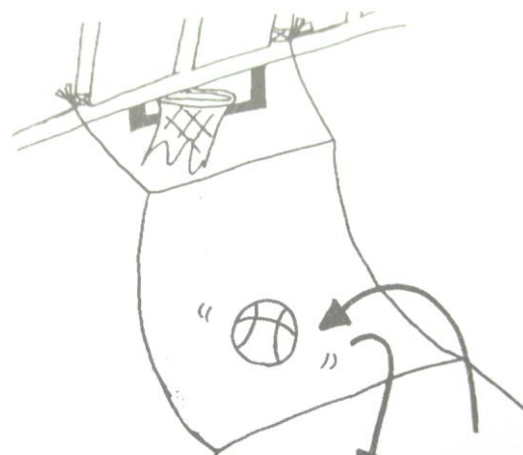
＜エンジョイ！シュートタイムでの場＞

・ふわっと！エリア

(山なりの柔らかいシュートとキャッチをして楽しむ場)

体育館ギャラリーからレジャーシートを吊り下げ、そこにボールを乗せるようにして投げる場。シートは屋根のようにゆったりした斜面になっているので、投げたボールは転がって落ちてくる。ブルーシートはある程度高い位置に設置することで、ボールを上方に投げる感覚を身に付ける。

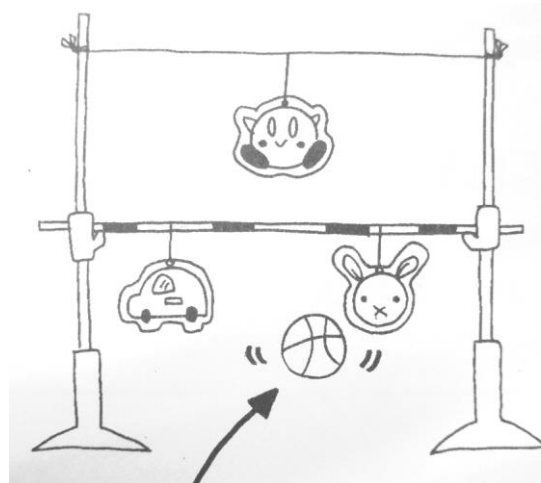
また、ボールがゆっくり落ちてくるので、キャッチする練習をすることもできる。



・ねらえ！エリア (ねらったところに投げて楽しむ場)

二つの高跳びの支柱をゴムひもでくっつけて、的を吊り下げる。的にボールが当たると鈴が鳴るようにして当たった実感を得やすいようにする。

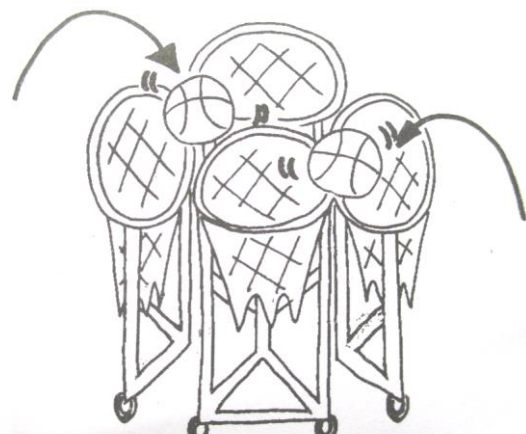
また、児童の意欲につなげるためにキャラクターの絵を的にするようにする。



・シュートの達人！エリア

(セストボールのゴールに好きなようにシュートをして楽しむ場)

好きな距離からボールを投げられる場。シュートの楽しさや達成感を味わえる。



4 指導計画（15時間扱い）

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12 (本時)	13	14	15
0 ↓ 45	○オリエンテーション ＜マナーの確認・場やボールに慣れる＞	感覚づくり（ボールに慣れる）→動きづくり（ゲームに生かせる動き）													
		ねらい① 色々なルールを試しながらゲームを楽しむ。 ゲーム＜前半＞					ねらい② みんなで考えたルールでゲームを楽しむ。 ゲーム＜前半＞					ねらい③ 先生と対決してゲームを楽しむ。 ゲーム＜前半＞			
		エンジョイ！シュートタイム ○さまざまな場でのシュートを楽しむ。													
		ゲーム＜後半＞					ゲーム＜後半＞					ゲーム＜後半＞			

5 本時の指導

個別目標

児童	本時の目標	手立て
A	○距離や相手を考えてボールの強さをコントロールすることができる。	○掲示物をつくり、パスの種類や強さを考えられるようにする。 ○シュートの機会を増やすようにする。
B	○簡単なボール操作と攻めや守りの動きによる易しいゲームをすることができる。	○担当がチームに入り、一緒に動きながら、攻めや守りの動きを示すようにする。
C	○簡単な作戦や動き方を伝え、作戦を成功させる楽しさを味わうことができる。	○ゲームの途中で作戦を相談してもよい時間を設ける。
D	○的に向かってのボールを投げることができる。	○エンジョイ！シュートタイムを設定する。 ○的にキャラクターの絵を貼り、意欲化を図る。
E	○ゲームの結果を受け入れて、次時の学習を楽しみにすることができる。 ○簡単なボール操作と攻めや守りの動きによる易しいゲームに意欲的に取り組むことができる。	○結果が受け入れられなかった時はその都度、切り替えられるように個別に話をしていく。 ○的に高さや的にへの距離を変えて、次の目標への意欲化につなげる。
F	○的に向かってボールを投げることができる。	○エンジョイ！シュートタイムを設定する。 ○的にキャラクターの絵を貼り、意欲化を図る。

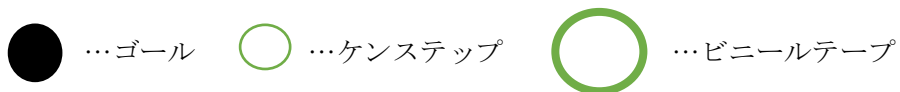
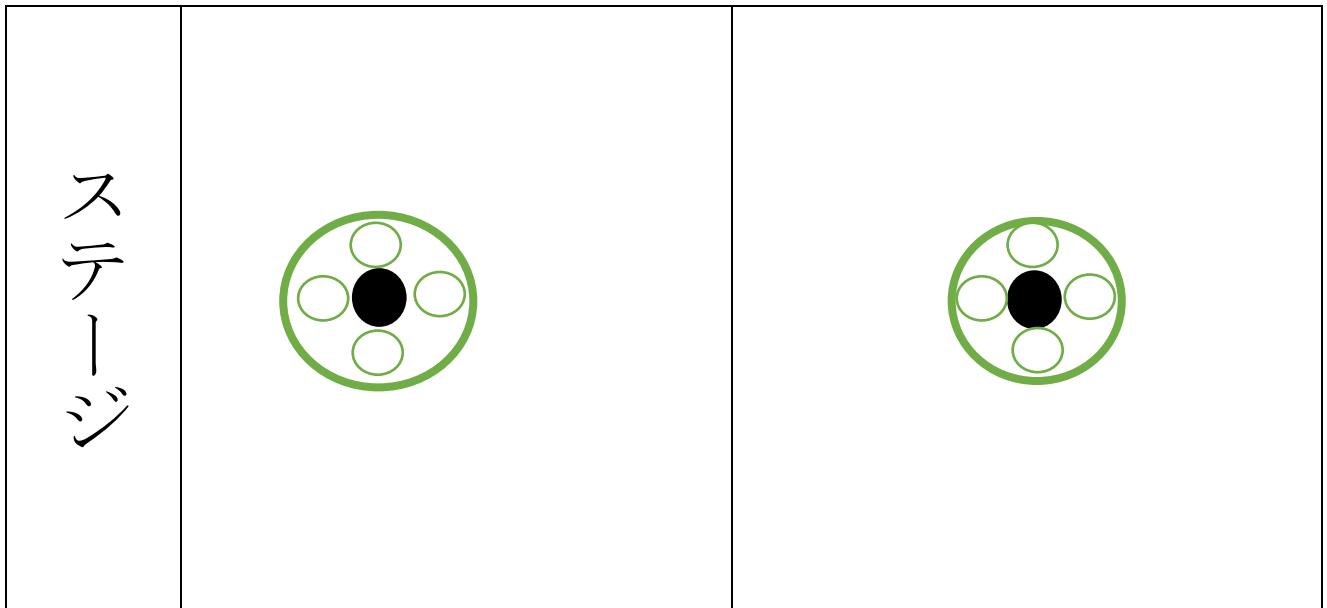
本時の展開（12 / 15）

時配	学習活動	教師の指導・支援の方法（○）と評価（●）	教材・教具
5分	1 学習の場づくりをして、準備運動をする。	○協力して、安全に準備ができるように言葉かけをする。(T1・T2) ○場の安全を確認する。(T2) ○肩、手首、指、足首を特にしっかりとほぐすよう意識づけをする。(T1・T2)	セストゴール ビブス
10分	2 つながる運動を行う。 ・いろいろな投げ方でボールを投げて、キャッチボールをする。	○パスをする相手の名前を呼ぶことを確認する。	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> みんなで考えたルールでゲームを楽しもう！ </div>			
1分	3 めあての確認をする。	○チームごとにめあてを確認して、意識づける。	
5分	4 前半のゲームを行う。	○ゲームのルールを確認する。(T1) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴールの周りの赤い円には、入らない。(安全面から) ・D児、F児は6点、その他児童は1点。 ・D児、F児がゴール下のケンステップの中にいるときは、邪魔されない。(むてきゾーン) ・オールコートで行う。 </div> <p>○それぞれのチームに入り、児童の動きに対して言葉かけをする。(T1・T2)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦が成功するように、児童に動き方を伝える。 ・プレーに対して積極的に称賛する。(特に低学年へのパスなど) ・全員得点や、低学年得点を意識させる。 <p>○ハイタッチなどのかかわり方の手本を示す。</p> <p>○主にシュート面やマナー面についてチェックをする。(後半のゲームがよりよくなるためのポイント)</p>	ルール掲示物

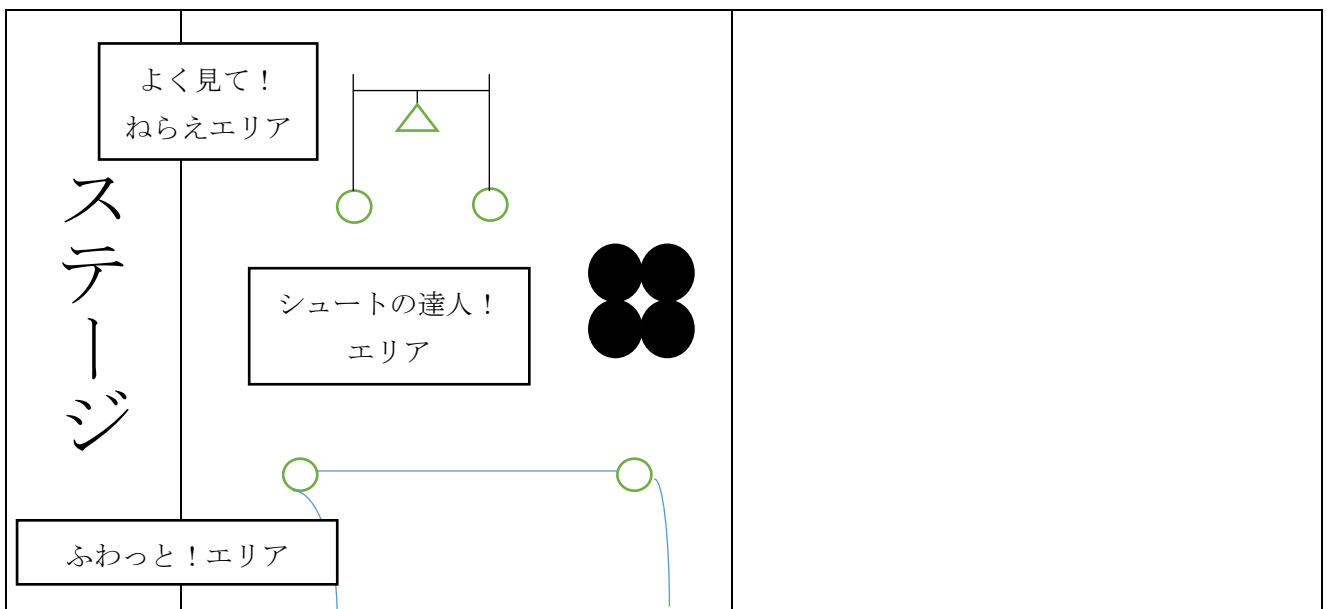
9分	5 エンジョイ！シュートタイムを行う。	<p>を探る。) (T2)</p> <p>○対決タイムでのゲームの様子を見て、練習すべきポイントや意識するポイントを伝える。(T2)</p> <p>○場の切り替えが難しい児童を補助する。(T1)</p> <p>●的に向かってボールを投げることができた。(D児・F児)</p>	
12分	6 後半のゲームを行う。	<p>○T2が伝えた意識するポイントを再確認する。(T1)</p> <p>○それぞれのチームに入り、児童の動きに対して言葉かけをする。(T1・T2)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦を伝えてもよいということをC児に言葉かけをする。 ・作戦が成功するように、児童に動き方を伝える。 ・プレーに対して積極的に称賛する。(特に低学年へのパスなど) ・全員得点や、低学年得点を意識させる。 <p>○ハイタッチなどのかかわり方の手本を示す。 (T1・T2)</p> <p>●距離や相手を考えてボールの強さをコントロールをすることができた。(A児)</p> <p>●簡単なボール操作と攻めや守りの動きによる易しいゲームをすることができた。(B児)</p> <p>●簡単な作戦を相談して、作戦を立てる楽しさを味わうことができた。(C児)</p>	
3分	7 学習のまとめを行う。	<p>○児童それぞれのよかった動きを伝え、称賛する。</p> <p>○次時の予告をし、学習への期待感をもたせる。</p> <p>●ゲームの結果を受け入れて、次時の学習を楽しみにすることができた。(E児)</p>	

<場図>

・ゲームの場



・エンジョイ！シュートタイムの場



よく見て！ねらえエリア…高跳びの支柱にゴムを通して、目標を吊るした場。

シュートの達人！エリア…4つのゴールを一か所にまとめた場

ふわっと！エリア…ギャラリーからレジャーシートを吊り下げ、コーンに立てた支柱に結んだ場