

体育科学習指導案

海田町立海田西小学校

1 日 時 令和元年10月4日(金) 第5校時

2 学 年 第4学年1組 男子18名 女4名 計22名

3 単元名 「セストポートボール～作戦の効果をチームで確かめ、目指せ優勝～」

4 単元について

(1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領体育科第3学年及び第4学年の「E ゲーム領域」「ア ゴール型ゲーム」を受けて設定した。本単元は、基本的なボール操作とボールを持たないときに、コートの中にある場所に素早く動いてパスを繋げたり、シュートをしたりすることを学習することに適した易しいゲーム「セストポートボール」を取り扱う。

セストポートボールは、360度どこからでもシュートが打てるコートの使用、及び、ドリブル禁止というセストボールの要素に、ゴールマンにボールがわたったら得点というポートボールの要素を合わせたゲームである。ドリブルを使わないため、ボールを前に運んだり、シュートしたりするには全員の動きが重要となる。ドリブルをしなくても良いことやシュートを狙える位置が広いことなどから、児童にとって親しみやすく、また、仲間とのパスが繋がったときやシュートが決まったときの仲間との一体感や楽しさを感じることができる。一方で、パスが上手に繋がらなかったり、相手の得点を防ぐことができず得点を奪われ続けたりすると楽しさは半減する。そのため、攻守にわたりボールを持たないときの動きが重要であり、チームでかかわり合いながら思考し、作戦を考え、選び、実践する楽しさを味わうことのできる単元と言える。

(2) 児童観

本学級の児童は、男女とも運動が好きな児童が多く、22人中19人は、地域のサッカーチームやソフトボールチーム、水泳教室のいずれかに所属しており、放課後や休日にも運動に親しんでいる。休み時間もサッカーや鬼ごっこ、遊具を使った遊びなど外遊びをしながら体を動かす児童が多い。しかし、運動が好きな児童が多い一方で、次のような課題が見られた。

以下に、新体力テストの結果を示す。

平成30年度広島県新体力テスト平均値と令和元年度本校児童の平均値との比較

30年度	握力	上体起こし	長座体前屈	反復横跳び	20mシャトルラン	50m走	立ち幅とび	ソフトボール投げ
県平均男子	14.7	19.8	32.3	40.7	48.4	9.6	146.8	21.15
本校男子	13.6	19.7	32.2	43.5	43.2	9.5	142.9	22.47
評 価	×	○	×	○	×	○	×	○
県平均女子	14.0	18.9	35.5	39.0	37.9	9.9	139.7	12.53
本校女子	13.3	26.3	39.0	44.8	49.0	9.0	148.0	15.00
評 価	×	○	○	○	○	○	○	○

上記の結果より、男子は、筋持久力や俊敏性、投力に優れ、持久力に特に課題があることが分かる。女子は、8項目中7項目で優れた結果が出た。しかし、男女ともに、セストポートボールのパス、キック等の基本的なボール操作に必要な握力に課題のある学級とも言える。

また、体育科、ゲーム領域に対する児童アンケート結果は、下記の通りである。

	男子（18名）	女子（4名）
① あなたは、体育が好きですか？	肯定的回答 18名 否定的回答 0名	肯定的回答 4名 否定的回答 0名
② あなたは、ボールを使った運動が好きですか？	肯定的回答 18名 否定的回答 0名	肯定的回答 3名 否定的回答 1名
③ ボールを使った運動が楽しいと感じる時はどんな時ですか？（複数回答）	<ul style="list-style-type: none"> ・勝ったとき（10名） ・得点を入れたとき（5名） ・チームで協力してゲームができたとき（6名） ・ボール操作が上手くできたとき（6名） ・友達からプラスの言葉をかけてもらった時（1名） 	<ul style="list-style-type: none"> ・勝ったとき（3名） ・ボール操作をすること（1名） ・チームで協力してゲームができたとき（2名）
④ ボールを使った運動が楽しくないと感じる時はどんな時ですか？（複数回答）	<ul style="list-style-type: none"> ・負けたとき（8名） ・ボール操作が上手くできないとき（5名） ・動き方がわからないとき（5名） ・誰かのせいにしたり、悪口を言ったりしているとき（15名） ・相手のチームが勝ったことを自慢してきたとき（3名） ・チームで協力できていないとき（1名） 	<ul style="list-style-type: none"> ・負けたとき（3名） ・ボール操作がうまくできないとき（2名） ・動き方がわからないとき（3名） ・文句を言われたとき（3名）

以上の結果から、体育が好きな児童、また、ボール運動が好きな児童が多いことが分かる。「勝つこと」がボール運動の楽しさと捉えている児童も多いが、勝つことだけでなく、仲間と協力しながらプレーしたり、基本的なボール操作ができるようになったりすることも大切にしている児童もいる。一方で、ボールを上手に操作できないことや、試合に負けると、原因を人のせいにしたり、文句が出たりすることも楽しくないと感じている児童が多いことも分かる。また、勝ったチームが必要以上に喜び、嫌な気持ちになり楽しくないと感じたりする児童もいることが分かった。

(3) 指導観

I. 活動について

ゲーム型のスポーツにおいてチーム力は重要である。そこで、準備運動、ドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームは全てチームで活動する。様々な学習活動をチームで協力して行うことで、チーム内の絆を深め、仲間と協力して学ぶことの大切さを味わうことができると考える。活動中は、仲間のプレーに対して、「ナイス」「ドンマイ」など、言葉でも仲間と繋がるようにする。そして、みんなで伸びようとする集団作りや、勝敗を受け入れることのできる心、相手を尊重し、気持ちのよい挨拶をしたり、フェアなプレーを大切にしたりする態度を育てることを目指す。

指導に当たっては、まず、オリエンテーションを行い、セストポートボールの説明や約束の確認、単元のゴールの共通理解を図る。動画を用いて説明することで、競技のイメージを視覚的にもたせる。基本となるルールは、単元のねらいに即して教師が提示する。そのルールを基盤としてメインゲームを行いながら、細かいルールを児童と話し合い決めていく。基本となるルールは以下の通りである。

- ①センターサークルからパスによりゲームを開始し、得点後はガードマンから再開する。
- ②サイドラインとエンドラインからボールが出た場合は、出たところから再開する。
- ③フィールドプレイヤーは、ボールをもって動くこととドリブルは禁止。ただし、パスを出すときやシュートを打つときに3歩程度は動いてもよい。（審判の判断による。）
- ④ガードラインの中に入ってはならない。
- ⑤ボールを持っている人に触れない。また、ボールを奪い取ってはならない。
- ⑥シュートが決まったら2点。

次に、基本的なボール操作を身に付けるためのドリルゲームと課題解決に迫るためのタスクゲームを第6時を除いて毎時間行う。ドリルゲームでは、パスやシュート、キャッチの基本動作に加え、ゲーム性を取り入れたパスリレー等を扱う。また、学習前に本時のめあてを達成するための作戦を個で選んでおき、タスクゲームでアウトプットして考えを確かめる。そして、個の考えをもった上で話し合いを行う（思考→試技→対話→再考）。この流れで活動することで、課題解決に迫るための見通しをもつことができるようになる。

メインゲームでは、第1時～第4時はチーム内ゲーム、第5時と第7時、第8時はチーム間ゲームを行う。前半にチーム内ゲームを行うのは、チーム間ゲームを学習の前半から位置付けると、ゲームに勝つことに一生懸命になり、考えた作戦を試すというメインゲームの本来の目的から、活動にズレが生じてしまうからである。作戦を児童一人一人が意識し、メインゲームに取り組む環境を作り出すことで、児童の思考がより深まり、深い学びに繋がると考える。

また、タスクゲームやメインゲームでは、動画を撮影する。活用目的は以下の2点である。

- ① 最初の姿を撮影することで、学習を通しての自分の変化に児童が気付くことができる。
- ② チームの成果と課題に児童が気付く、課題を解決することができる。

II. 支援を要する児童への配慮について

本単元では、作戦会議①の場面で、作戦シートの中から個で選んだ作戦が、相手の守備を突破することに繋がったかどうかについて話し合い、本時のメインゲームで試す作戦を選ぶ活動を行う。しかし、本学級の児童は、確信のない答えに対して、自分の考えを発信することが苦手な児童が8名いる。そこで、作戦会議①では、個で選んだ作戦が、めあてを達成するために有効であったかどうかの判断を2択でさせることで一人一人が意思表示できるようにする。また、話し合った作戦の中から、メインゲームで試す作戦を選ぶ場面において、チーム内の全員が手を挙げたり、声に出したり等、意思表示をさせることで話し合いに参加できるようにする。

また、学習の流れが分からないことから、学習の見通しがもてず、意欲的に取り組めない児童もいる4名いる。そこで、学習の流れは毎時間黒板に見える化し、児童が見通しをもって学習に取り組むことができるようにする。

ゴール型(セストポートボール)の単元計画 海田西小学校:第4学年

単元目標	(知・技)	セストポートボールの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、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、コート内で攻守入り交じって、ボールをシュートしたり、空いている場所に素早く動いたりしてゲームをすることができるようになる。
	(思・判・表)	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ことができるようにする。
	(人間性)	セストポートボールに進んで取り組み、規則を守り誰とも仲良く運動したり、友達のことを認めたり、場や用具の安全に気を付けたることができるようにする。

	1	2	3	4(本時)	5	6	7	8	授業づくりのポイント		
学習の流れ	オリエンテーションの学習の約8割について確認 ○チーム作り	集合・整列・挨拶・準備運動 前時の振り返りと本時の確認	集合・整列・挨拶・準備運動・ドリルゲーム	前時の振り返りと本時の確認	ドリルゲーム(オフエンス面)	1～5時の学習の振り返り(ポイントと合わせてよく紹介する)	集合・整列・挨拶・準備運動・ドリルゲーム	前時の振り返りと本時の確認	<p>授業づくりのポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・第1時の姿を撮影することで、学習後の伸びを児童に視覚的に実感させる。 ・第1時のゲームを通して、課題を発見し、次時からの活動の目的を全員がもてるようにする。 ・第1時～第4時のメインゲームは、チーム内ゲームにすることで、チーム間ゲームで勝利するために、チームで課題解決できるように取り組ませる。 ・第6時で、個とチームそれぞれを見つめる時間を持つことで、思考の深まりを目指す。 ・基本的なボール操作を取り入れたドリルゲームを取り入れ、ボール操作における個の技能の向上を図る。 ・ボールを持たない動きを意識化させるために、チームの様子を動画で撮影し、視覚的に捉えさせる。 ・個の思考が深まるようにクイズシートを作成する。また、タスクゲームの中で、自分の考えを試させる。 ・ボールを持たないときの動きへ意識が向くようにセストポールのルールを取り入れるなど、児童にとつて条件がやさしい活動となるようにする。 		
	準備運動	ドリルゲーム パス・シュート・3on1	タスクゲーム(ディフェンス面)	タスクゲーム(オフエンス面)	タスクゲーム(オフエンス面)	考えを出し合う ○面の成長と課題と課題について話し合う時間をとり、考えを共有して作戦を立てる。	タスクゲーム(オフエンス面)	チーム間ゲーム			
	10	①知・技	考えを出し合う	①思・判・表	考えを出し合う	①思・判・表	②思・判・表	①思・判・表			
	20	①②③人間性	チーム内ゲーム	チーム内ゲーム	チーム内ゲーム	チーム内ゲーム	①思・判・表	②思・判・表			
	30	成果と課題を出し合う(全体)	成果と課題を出し合う	成果と課題を出し合う(チーム)	成果と課題を出し合う	成果と課題を出し合う	成果と課題を出し合う	成果と課題を出し合う			
	40	学習の振り返り、整理運動									
	45	①	②	①	②	①	②	①			
	評価	知・技	①								
		思・判・表 人間性	①②③								
	総合的評価										
学習ノート、観察 学習シート、観察 観察											

小学校体育の指導内容及び評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	意欲的に学習に取り組む態度
① ルールを理解し、ゲームの中でパスやシュートができる。 ② ゲームの中で、作戦を生かしたボールを持たない動きができる。	① チームの特徴を知り、課題解決に向けて、作戦を選んだり、考えたことを友達に伝えたりしている。 ② 作戦を理解し、意識してゲームをしている。	① 仲間と協力し合い、ゲームの楽しさや喜びを味わいながら、進んで取り組もうとしている。 ② ルールやマナーを守り、勝敗を素直に認めようとしている。 ③ 仲間と協力して用具の準備を行ったり、安全に練習やゲームをしようしたりしている。

6 育成したい資質・能力

主体性	規則を守り仲間と協力しながら、進んで運動に取り組もうとしている。課題解決の方法を選び、実践し、考えたことを友達に伝えようとしている。
コミュニケーション能力	ゲームやそれらの練習の中で、互いに動きを見合ったり、話し合ったりして、見つけた動きのよさや課題を伝え合ったり、友達の考えを認めたりしている。
メタ認知	最初の動きと学習後の自分の動きの変化から、できるようになったことや友達と話し合うことで、自分の考えを広げたり深めたりする力がついたことに気づき、学びのスタイルを体育科はもちろん、他教科にも繋げていこうとしている。

7 本時の学習

(1) 本時の目標

相手の防御境界面を突破し、得点チャンスを多く作り出ための作戦を選び、ゲームを通して考えたことを友達に伝えることができる。

(2) 準備物

掲示物、作戦ボード、マグネット、学習カード、タブレット

(3) 学習の展開

	学習活動	指導上の留意事項（・） 「◆努力を要する」状況と判断した 児童への指導の手立て	評価規準（○） （評価方法）
導入	1 学習の準備をする。 ・チームごとに準備運動とドリルゲームを行う。	・ゲームに繋がることを意識できるよう声かけをして、基本的なボール操作とドリルゲームに取り組みさせる。	
	2 前時の振り返りと本 相手の守備をかわして、得点チャンスを多く作りだすための作戦を選び、ゲームを通して考えたことを友達と伝え合うことができる。	・前時の学習のポイントを想起させる。	
展開	3 タスクゲームを行う。	・作戦シートの中から選んだ、相手の守備を突破するためのボールを持たないときの動きを確かめさせる。 ゴールマン1， オフェンスマン3， ディフェンスマン3	
	4 チームで考えの交流を行う。（チーム内会議①）	・ディフェンスマンがボールをカットしたり、得点が入ったりした場合に、役割を変えて再スタートさせる。 ・選んだ作戦で相手の守備を突破することができたかどうかを具体的に伝える手段として、ボードとマグネットを活用させる。 ◆選んだ作戦が有効であったかどうかの判断を2択でさせる。また、チームで話し合った作戦の中から、作戦を選ぶ場面において、チーム内の全員が手を挙げたり、声に出したり等、意思表示するようにさせることで話し合いに参加できるようにさせる。	
	5 簡易的なメインゲームを行う。	・選んだ作戦をもとに、チーム内ゲームに取り組みさせる。但し、ゴールマンはゲームを行っていないチームが担当する。 ゴールマン2， オフェンスマン3， デ ィフェンスマン3 ・ゲームを行わないチームの役割 審判2， ゴールマン2， 動画撮影1	

○チームの特徴を知り、課題解決に向けて、作戦を選んだり、考えたことを友達に伝えたりすることができる。
(学習ノート、観察)
A：チームの特徴を知り、課題解決に向けて個で作戦を選んだり、考えたことを動作や言葉、絵図などを使って友達に伝えたりすることができる。
B：チームの特徴を知り、課題解決に向けて、作戦を選ぶことができる。

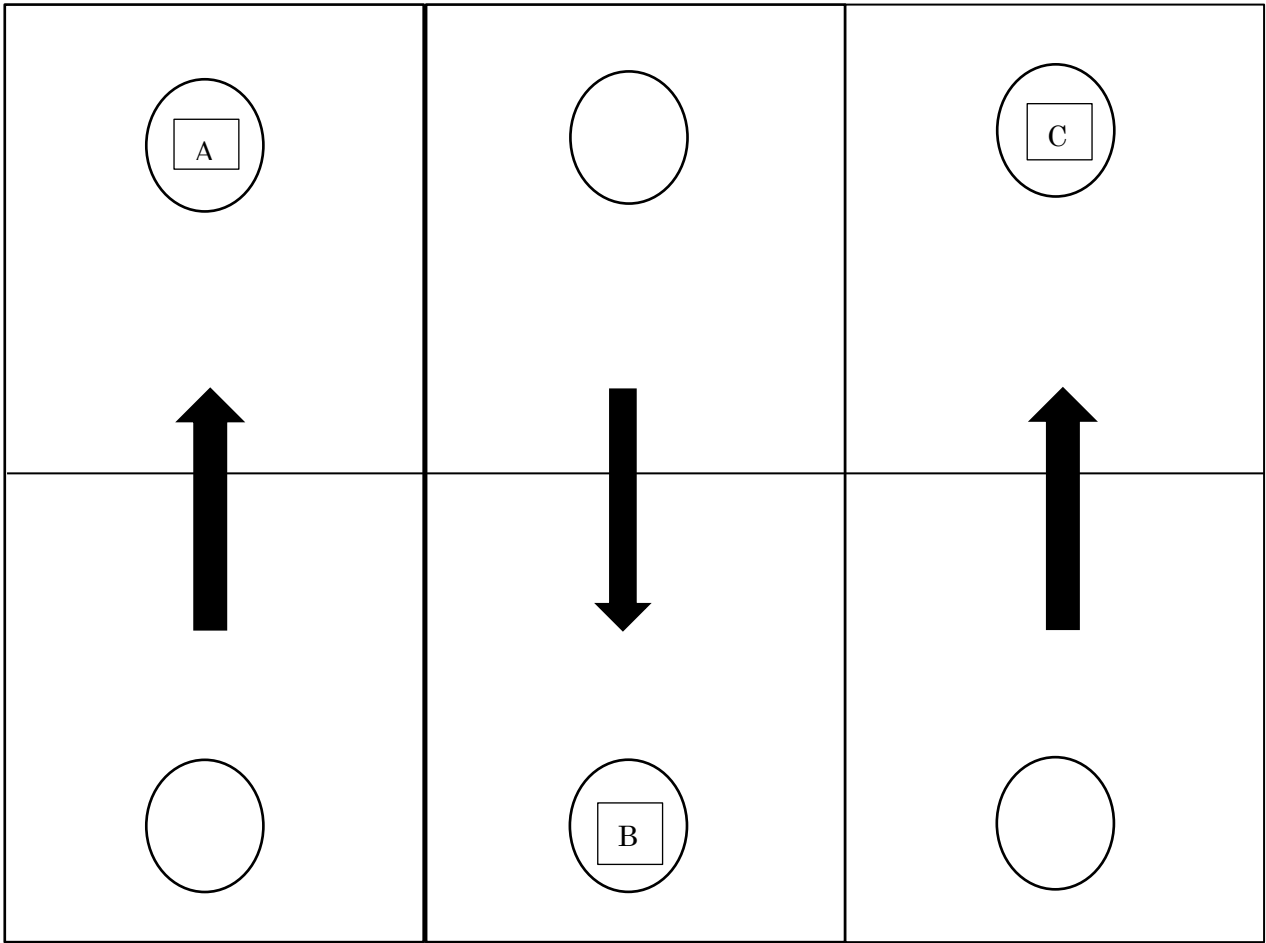
ま と め	6 チーム内で課題と成果を伝え合う。 (チーム内会議②) 7 振り返りと整理運動を行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・取り組んだ作戦の成果と課題をチーム内で交流し、チーム内での共通理解を図らせる。 ・本時の活動を踏まえ、改めて自分の考えを振り返りで表現させる。 	
-------------	--	---	--

(4) 板書計画

第4時 セストポートボール～作戦の効果を実感し、目指せ優勝～
 前時の振り返り めあて

ディフェンス <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 0 auto; text-align: center; line-height: 20px;">☒</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 相手の守備をかわして、得点チャンスを多く作りだすための作戦を選び、ゲームを通して考えたことを友達と伝え合うことができる。 </div> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%; border: 1px solid black; padding: 5px;">チーム作戦①</td> <td style="width: 33%; border: 1px solid black; padding: 5px;">チーム作戦②</td> <td style="width: 33%; border: 1px solid black; padding: 5px;">チーム作戦③</td> </tr> <tr> <td style="border: none;">↓</td> <td style="border: none;">↓</td> <td style="border: none;">↓</td> </tr> <tr> <td style="width: 33%; border: 1px solid black; padding: 5px;">こ人の動き①</td> <td style="width: 33%; border: 1px solid black; padding: 5px;">こ人の動き②</td> <td style="width: 33%; border: 1px solid black; padding: 5px;">こ人の動き③</td> </tr> </table>	チーム作戦①	チーム作戦②	チーム作戦③	↓	↓	↓	こ人の動き①	こ人の動き②	こ人の動き③	<u>本時の流れ</u> ①体操，集合，挨拶 ②ドリルゲーム ③めあて ④タスクゲーム ⑤チーム会ぎ① ⑥チーム内ゲーム ⑦チーム会ぎ② ⑧振り返り
チーム作戦①	チーム作戦②	チーム作戦③									
↓	↓	↓									
こ人の動き①	こ人の動き②	こ人の動き③									

(5) タスクゲーム図



(6) メインゲーム図

