

第4学年 体育科学習指導案

1 単元名 ゲーム「セストボール」 ～パスアンドラン！全員攻撃！！～

2 単元について

(1) 一般的特性

セストボールは、籠のようなゴールへパスだけでボールを運び、シュートをしたり、それを防いだりしながら得点を競い合う、アルゼンチンで考案された攻守が入り交じったゲームである。ゴールが敵陣のコート中央部に置かれているため、攻撃側はゴール裏も含めた360度の空間からシュートをすることができる。チームで協力してパスを繋いだり、シュートをしたりすることに楽しさのあるゲームである。

(2) 児童から見た特性

手でボールを操作することができること、ドリブルをしなくてゲームを進めること、360度どこからでもシュートをすることができること等から、児童にとって比較的親しみやすいゲームであるといえる。また、パスだけでボールを運ぶことが必然的に求められるため、ボールを持たない時の動きが重要になり、チームで協力しながら、その動きを学ぶことができる。チーム全員でパスを回し、自分たちで選択・考案した攻め方が成功した時には、集団的達成を味わうことができる。

しかし、ボールを上手く扱うことができなかつたり、どこへどのように動いたらよいかかわからなかつたりした時に、苦手意識をもつ児童もいることが考えられる。

3 児童の実態

略

4 仮説への迫り方

各部会における仮説検証の手立て

中学年	
学習カード	<ul style="list-style-type: none"> ・毎時間1枚のカードを使用してファイリングする。 ・教師がコメントをする。(賞賛+思考を深めるための助言) ・よく書けているカードを授業の始めに紹介する。 ・教師のコメントを読んで見通しをもってから活動に入る。 <p>チームのメンバーで話し合っって成果や課題を記述する。選択式から記述式へと移行していく。単元の「はじめ、なか、おわり」では、5分程度自分やチームの課題を記述する時間を確保する。</p>
学習財(教材)	<p>ボールを手で扱うゲームでは「ボールを持って走って良い」や、ボールを足で扱うゲームでは「ラインマンが手でボールを扱って良い」など、児童の実態に応じて規則を容易にした教材。</p>
学習過程 「ゲーム-課題解決 学習-ゲーム」	<p>単元前半では、児童の困り感に応じて教師が動き方のポイントを押さえて指導する。単元後半では、チームの課題にあった解決方法を選択できるようにする。</p>

課題設定	教師が見通しをもって、毎時間又はある程度のまとまりで課題を設定していくが、児童の困り感に応じて変更していく。課題提示の仕方は、ICT機器を用いたり、実演したりするなど学年、学級の実態に応じていく。また、事前に実施した知識テストを活用して児童に3択問題にして提示していく。
------	---

(1) 指導観

児童は、3年生で「攻守の入り交じったゲーム」を初めて経験し、「シュートを打つために空いている場所に動くこと」や「フリーでシュートを打つこと」について学習している。しかし、技能面や知識、思考・判断面の調査から、「ボール操作」や「ボールを持たない時の動き」の思考・判断はある程度できているが、技能が身に付いているとは言い難いことがわかった。

ゲーム領域は、集団対集団で競い合い、仲間と力を合わせて競争することに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。本単元では、セストボールの学習を通して、たくさん点を取るために役割を決めることの良さを知り、簡単な役割を決めて攻撃することができるように指導していきたい。そこで、次のような手立てを講じていく。

まず、教材の工夫を行う。ゴールの高さは児童の身長や手を伸ばした時の高さから180cmと低めに設定し、360度あるシュート空間から、皆がシュートを打てるようにしたい。また、コート内で動ける場所を確保し、空いている場所を見付けながらチームで連携した攻撃を学習することができるよう、少人数の3対3で、パスだけで攻撃を組み立てるゲームを行う。オープンナンバーでのゲームであるが、実態に応じて、「得点者が得点板の得点をめくる」など、アウトナンバーで攻撃を組み立てることができるような規則を取り入れていくことも考えられる。

次に、学習過程の工夫を行う。セストボールは、ボールを持って歩いたり、ドリブルしたりすることができないため、パスを出す・受ける技能が重要になる。そのため、味方へ正確なパスができなかったり、ボールを持っていない時にどこへどのように動いたらよいかかわからなかったりする児童にとっては難しいゲームであるといえる。技能面の実態調査では、敵の頭上を通すようなパスが多く、キーパーのように自陣のゴール前から動かない児童も数人見受けられた。一人一人がパスを出す・受けるための知識と技能の習得を図れるよう、「課題解決学習」では、ただ練習を繰り返すのではなく、よい動きや発言をしていた児童・チームの動きのポイントを全体で考えたり、確認したりする時間も設けるようにする。児童の困り感に応じて、動き方のポイントを押さえて指導していきたい。「ゲームー課題解決学習ーゲーム」という学習過程の中で、チームで試行錯誤を繰り返しながら、パスを繋いでボールを運ぶ良さを知り、シュートやパスの成功から集団的達成を味わうことができるように指導していきたい。

そして、児童が学習したことを整理したり、教師が児童の実態を把握したりするために、学習カードを効果的に活用したい。児童が、学習したことを整理したり、振り返ることができるようにしたりするために、教師がコメント（賞賛＋思考を深めるための問い）することは、児童との書面での大切な対話である。また、集合時には学習カードを持ち、活動に入る前に前時の課題や教師のコメントを必ず読むようにする。そうすることで、先を見通して活動することができるのではないかと考える。さらに、教師は課題設定の際の一つの材料として児童がカードに記述した困り感から次時の課題を設定していくようにする。自分たちの困り感から課題が設定されることで、「解決したい」という欲求から必然的に「対話」が生まれるのではないかと考える。

以上のような手立てを講じて、セストボールの学習を通して主体的・対話的で深い学びの実現を目

指したい。

(2) ゲームの規則, 使用器具について

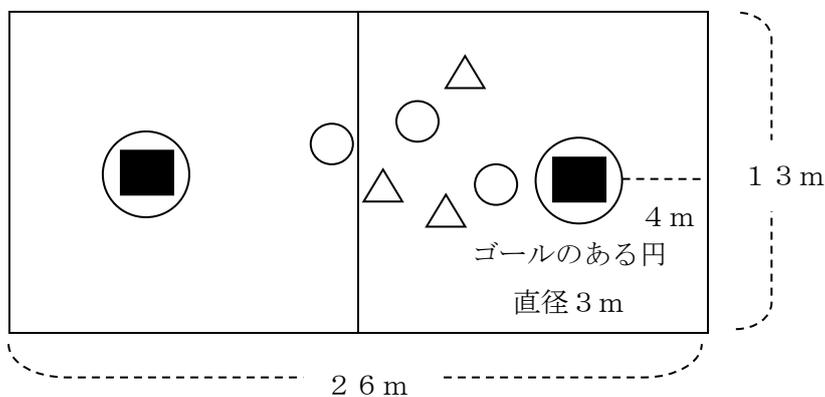
<規則>

① 始めから提示する規則

- ・ 1チームの人数は, 6~7人。
- ・ 3対3。
- ・ 6分(3セット制, 2分ごとに選手交代)。
- ・ ゴールのある円には, 誰も入ってはいけない。
- ・ 攻撃は, パスとシュートのみで進める。
- ・ ボールを持っている時, 移動してはいけない。
- ・ シュートが入ったら1点とする。
- ・ 相手との接触プレーは, 禁止とする。
- ・ ボールを持っている人から, ボールを奪ってはいけない(パスカットは可)。
- ・ ボールが外に出たら, サイドラインから再スタートする。
- ・ シュートを入れられたら, センターラインから再スタートする(シュートがリングに当てられた時は, プレーを中断しない)。

② 追加の可能性がある規則

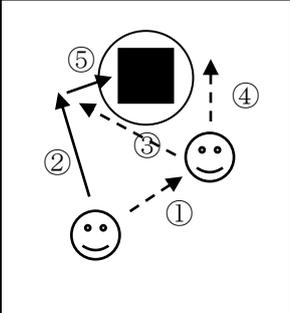
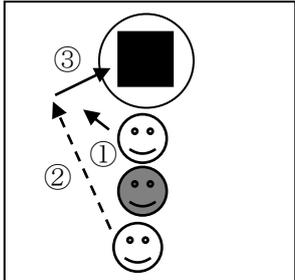
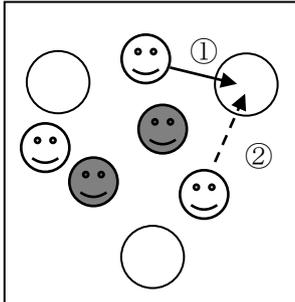
- ・ シュートが入る, もしくは, ゴールのリング(フラフープ)に当たったら, 帽子を赤にする。
- ・ チームの全員の帽子を赤にすることができたら, ボーナス5点とする。
- ・ ボールを持っている人から1m程度離れて守備をする。
- ・ 得点を決めた人が, 得点板の得点をめくる。

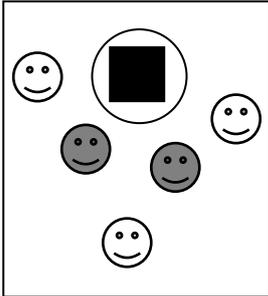


<使用器具>

- ・ MIKASA 教育用ドッジボール【2号球】
(空気が入り過ぎるとボール操作が難しくなるため, 実態に応じて空気圧を調整する。)
- ・ セストボール用ゴール【高さ180cm, リングに使用したフラフープの直径 約63cm】
- ・ 得点板

(3) 課題解決のために必要と予想される練習方法

<p>①</p>	<p>パスランシュート</p>	<p>2人で行う。1人はゴール方向にいる味方にパスをして、ゴール近くへ走る。パスを受けたもう1人は、ゴール近くへ走る味方にパスをし、ゴールを挟んでその人と反対側へ走る。パスを受けた1人は、すぐにゴールに体を向けてシュートをする。パスアンドランの動きや、シュート場面で必要となる山なりにボールを投げる技能を身に付けることを目的とする。</p>  <p>※人やボールの動きは、一例。</p>
<p>②</p>	<p>2対1</p>	<p>攻め2人、守り1人で行う。味方がフリーになった瞬間にパスをしたり、ゴール近くの空いている場所に動いてパスを受けシュートをしたりする技能を身に付けることを目的とする。</p>  <p>※人やボールの動きは、一例。</p>
<p>③</p>	<p>スリーサークルゲーム</p>	<p>3対2で行う。フラフープを3つ置き、そのフラフープに入ってボールをもらおうと得点になる。スペースへと動き出したり、フリーになっている味方を見つけてパスを出したりする技能を身に付けることを目的とする。</p>  <p>※人やボールの動きは、一例。</p>

④	ハーフコート ゲーム	<p>3対2で行う。ハーフコートで、チームの攻め方やそのときの役割行動（一人一人の動き方）を確認したり、得点をするための動きを身に付けたりすることを目的とする。</p> 
---	---------------	---

5 単元の目標

技能	基本的なボール操作とボールを持たない時の動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。
態度	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ことができるようにする。
知識、 思考・判断	ゲームの型の特徴に合った攻め方を知り、規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりすることができるようにする。

6 体育の学力

		体 育 の 学 力
技能	On the ball skill	①ゴールに体を向けることができる。 ----- ②フリーの味方にパスを出すことができる。
	Off the ball movement	③向かってくるボールの正面に移動することができる。 ----- ④ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動することができる。
態度	①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗を受け入れたりしようとしている。 ③用具の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。 ④ゲームを行う場や用具の安全を確かめようとしている。	
知識、 思考・判断	①プレー上の制限、得点の仕方、ゲームや練習をする時の規則などを選んでいる。 ②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。	

7 指導計画 ゲーム (セストボール) 9時間 (本時 7/9)

時間	1	2	3	4	5	6	7 (本時)	8	9	
	知識の獲得・基礎技能の向上 空いている場所を活用した攻め方を知る						簡単な役割を決めた攻め方の選択・(考案)・実践			
0	オリエンテーション ・単元を通した学習のねらい ・ゲームの行い方の説明 ・学習のルール ・用具の扱いについて ・試しのゲーム ・課題をつかむ (チームの課題)	・あいさつ ・用具の準備 ★1・ウォーミングアップ								
7		・健康観察 ・課題確認 ・攻め方の確認 (ゲームで試す攻め方を選ぶ) ※7時間目以降								
10		ゲーム① 第1次リーグ戦			ゲーム① 第2次リーグ戦					
17		<課題解決学習> 児童の困り感に応じて、教師が動き方のポイントを押さえて指導する ★2<予想される課題> パスの受け方				<課題解決学習> チームの課題にあった解決方法を選択できるようにする ★2<予想される課題> 攻め方を知る		簡単な作戦を立てる		
30		★2<予想される練習方法> パスランシュート 2対1				スリーサークルゲーム		★2<予想される練習方法> ハーフコートゲーム (チーム練習・ペアチーム練習)		
37		ゲーム② 第1次リーグ戦			ゲーム② 第2次リーグ戦					
45	・反省 (学習カード記述3分間) ※はじめ, なか, おわりは5分間						・まとめ ★1・クールダウン ・片付け ・あいさつ			
評価	技能	④空いている場所へ移動する	→		②パス	→	③ボールの正面に移動する	→	①ゴールに体を向ける	→
	態度	④安全	→	③準備・片付け	→	②決まりを守る・協力	→	①進んで取り組む	→	
	知識, 思考・判断	①規則を選ぶ	→				②攻め方を選ぶ	→		

★1 準備運動とボール慣れの運動を含め「ウォーミングアップ」とした。整理運動は「クールダウン」とした。

★2 公開事前研究会にて白旗先生のご指導により追加した項目である。

8 児童への安全・安心な活動のための指導事項と八ヶ崎小のフェアプレー8か条

児童への安全・安心な活動のための指導事項	「八ヶ崎小のフェアプレー8か条」
①課題解決学習の際には、チームごとの運動する場所やチーム内での役割分担を確認，指導する。	◎仲間が失敗したら励まし，積極的に応援します。
②得点板，学習カード，ボールは決められた場所に置くよう指導する。	◎運動のルールやマナーを守ります。 ◎用具の準備や後片付けを自分から進んでやります。
③ゲームの際には，お互いに声をかけ合い，児童同士の衝突がないように配慮する。	◎用具や場所の安全を確かめて運動します。
④怪我人や体調不良者等がいる場合は，保護者や養護教諭等とも連携しながら，本人の様子により可能な範囲で，見合う，教え合う，励まし合う場面で参加できるよう配慮する。	◎集合や移動を素早くします。 ◎審判や係などの役割を自分からやります。 ◎勝敗の結果を受け入れます。
⑤ボールをキャッチする時は，手のひらをボールに向けてキャッチするように指導する。	◎最後まで全力でプレーします。

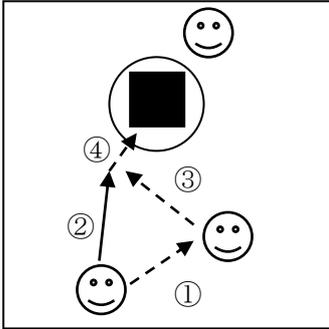
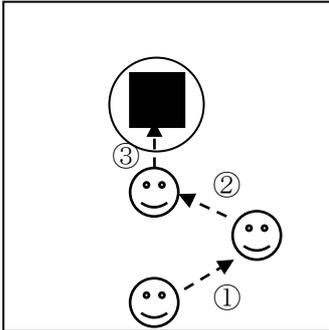
9 本時の指導

(1) 本時の目標 (7/9)

- ・ 向かってくるボールの正面に移動することができるようにする。 (技)
- ・ 規則を守り，友達と励まし合って練習やゲームをしたり，ゲームの勝敗を受け入れたりすることができるようにする。 (態)
- ・ ゲームの型の特徴に合った攻め方を知り，簡単な作戦を立てることができるようにする。 (知，思・判)

(2) 展開

時配	過程	学習内容と活動	○指導と支援 ◇評価 (体育の学力)	備考
7	あいさつ 準備 ウォーミング アップ 健康観察	<ul style="list-style-type: none"> ・ 場作りや用具の準備を行う。 ・ 使う部位をほぐす。 ・ ボール慣れの運動を行う。(2人組でのパス練習。) ・ 学習カードを持って集合し，健康観察をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○場の安全を確認するよう指導する。 ○一つ一つの運動が正しくできるよう，動きのポイントを伝えながら指導する。 ○顔色や服装の確認を行う。 ○学習カードに記述した前時の課題とそれに対する教師のコメントを読み，本時の課題に対して見通しをもってから活動に入ることができるようにする。 	ビブス ゴール ボール 学習カード
30	課題確認	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> チームに合った攻め方を見つけよう。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ○前時のゲームの様相を基にした知識テストを，3択問題として提示する。 	掲示資料

<p>課題解決学習</p>	<p>ゲーム①</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・作戦会議（1分程度） ・チーム練習かペアチーム練習かを選択し、「ハーフコートゲーム」を行う。 <p>【予想される攻め方】</p> <p>————→ 人の動き - - - - -> ボールの動き</p> <p>「ジグザグ攻撃」</p>  <p>※2人がパスアンドランの動きでボールを繋いでいくため、もう1人は、ゴール裏付近で待機し、シュートのカバーを行う。</p> <p>「くの字・逆くの字攻撃」</p>  <p>※この場合は、「逆くの字攻撃」。パスを受ける人は、敵と重ならないように横方向へ動くようにする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○チーム内での役割分担を明確にしてから、試合に取り組むことができるように指導する。 ○一生懸命活動することができる児童を褒める。 ○ゲームを想定して守りを入れて練習を行う場合、パスをもらうために、「敵と重ならない・空いている」場所へ動くように声をかけ、その動きができていない児童を褒める。 ○「なぜ攻め方が成功したのか・成功しなかったのか」を確認しながら練習するように指導する。 	<p>得点板</p>
	<p>ゲーム②</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・作戦会議（1分程度） 	<ul style="list-style-type: none"> ◇向かってくるボールの正面に移動することができる。(技) 	

8	反省 まとめ クールダウン 片付け あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> ・チームごとに集まり，チーム・個人の課題について学習カードに記述する。 ・使った部位をほぐす。 ・協力して後片付けをする。 	<p>「努力を要する児童への指導」</p> <p>○パスを受ける時に，ボール保持者へ体に向けてように言葉かけを工夫する。</p> <p>○選んだ攻め方を成功させることができたら，チームで確認するように声をかける。</p> <p>○児童が発言を行う際，他の児童の意見を受けて発言できるように支援する。（言語活動）</p>	学習カード
---	------------------------------------	---	--	-------