

第3学年 体育科学習指導案

令和6年12月20日（金）5校時

墨田区立横川小学校

第3学年2組 33名

指導者 木暮 洋太

1 単元名 E ゲーム ア ゴール型ゲーム「みんなでワクワク！セストボール」

2 単元の目標

- ・ゴール型ゲームの行い方を知り、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、易しいゲームができるようにする。（知識及び技能）
- ・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。（思考力，判断力，表現力等）
- ・運動にすすんで取り組み、規則を守り、誰とでも仲良く運動をしたり、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。（学びに向かう力，人間性等）

3 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① セストボールの行い方について、言ったり、書いたりしている。	① 誰もが楽しくゲームに参加できる規則や、動きの工夫を考え、他者に伝えている。	① 自分の目標をもち、ゲームや練習にすすんで取り組みようとしている。
② パスやシュートの基本的なボール操作ができる。	② 自分のチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。	② ルールを守り、助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたりしようとしている。
③ ボールを持たないときに守備者がいない位置に移動することができる。		

4 児童の実態

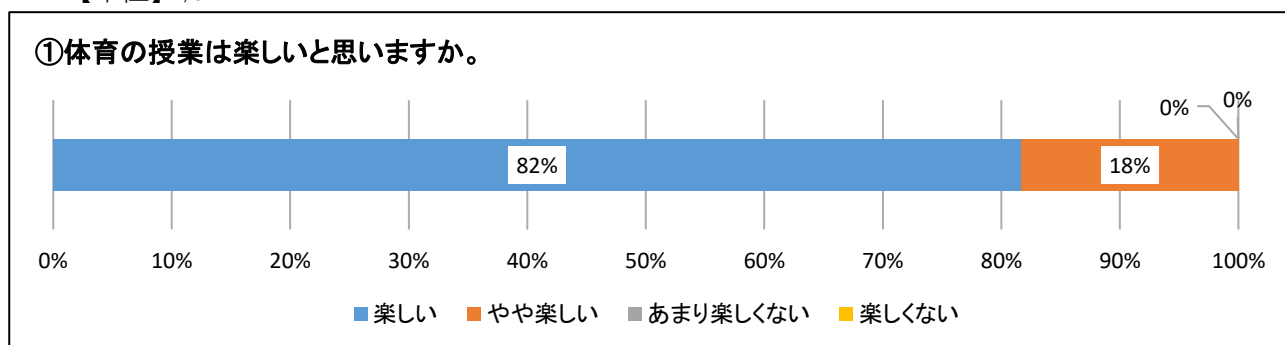
〈実態調査より〉

【方法】タブレットでの質問調査

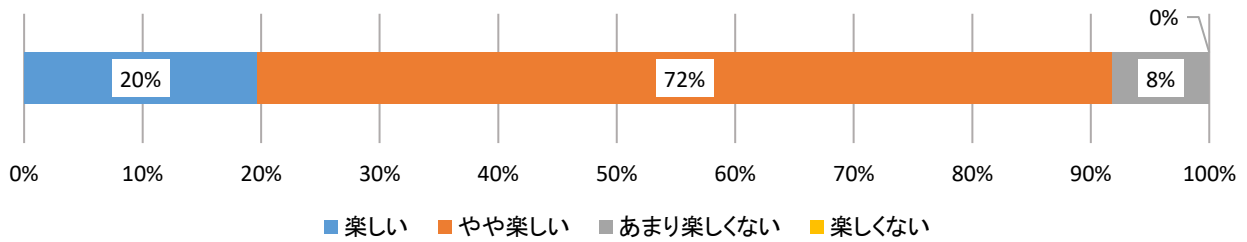
【実施日】令和6年5月

【対象】第3学年 児童 65名

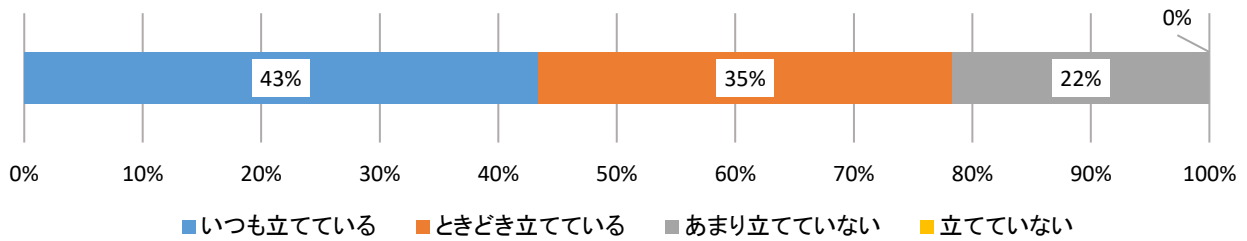
【単位】%



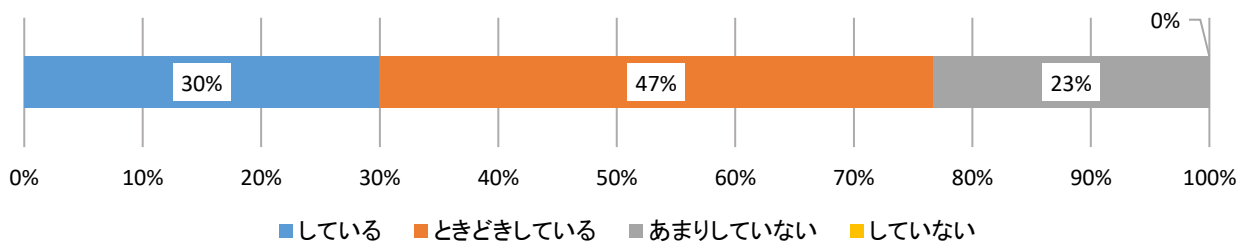
②ボールをつかった運動は楽しいですか。



③自分のめあてを立てて、体育の学習に取り組んでいますか。



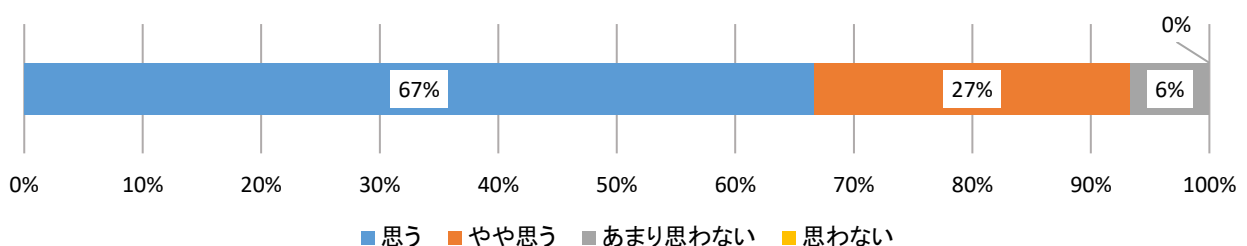
④体育の授業で、気付いたことを友だちと伝え合い、活動を工夫していますか。



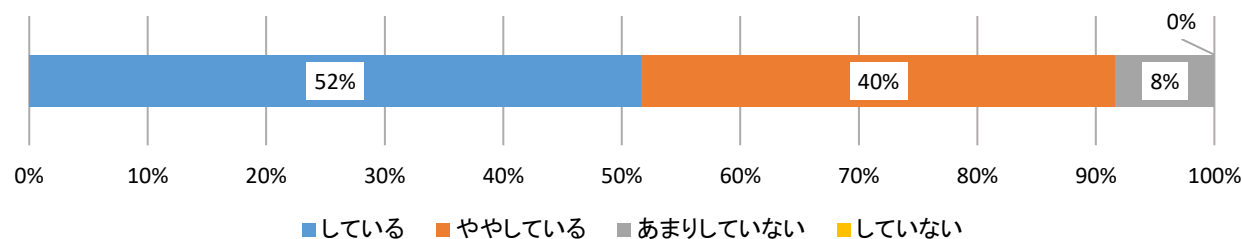
⑤これまでの体育の授業で、「できなかったことができるようになった」きっかけは何ですか。(複数回答可)

- 授業以外で、自分で練習した。50%
- 友達に教えてもらった。45%
- 自分で工夫した。42%
- 先生や友達のまねをしてみた。42%
- 先生にコツやポイントを教えてもらった。40%
- 授業以外で、自分で本を読んだり、動画を見たりした。25%
- 自分にあったルールや場が用意された。20%
- 自分の動きを撮影した動画を見た。10%
- ない。5%
- 授業以外で、先生に教えてもらった。2%

⑥授業以外でも、運動やスポーツをもっとしたいと思いますか。



⑦失敗を恐れなくて、挑戦していますか。



質問①では、全員が「楽しい」または「やや楽しい」と答えている一方で、質問②のボール運動については、「あまり楽しくない」と答えている児童が8%いる。体育全般的には楽しめているが、ボール運動においてはあまり楽しめていない児童もいることが分かる。

質問③からは、自分のめあてを「いつも立てている」、「ときどき立てている」児童が8割弱と、多くの児童が自分の課題を意識して学習に臨んでいることが考えられる。一方で、「あまり立てていない」児童が2割以上で、主体的に「こうしたい」という思いをもてずに活動していることが考えられる。

質問④からは、友達と伝え合いながら学習できている児童が7割以上であり、質問⑤からも友達との関わりでできるようになったと感じている児童が4割以上と、回答項目の中では比較的高い数値である。これらから、友達との学び合いが児童にとって重要であることが分かる。それに対し、友達との伝え合いを「あまりしていない」児童が2割以上で、友達との学び合いの機会がもてなかったり、伝え合う力が乏しかったりする状況もあることが考えられる。

質問⑥より授業以外でも運動やスポーツに取り組みたいと考えている児童が、質問⑦からは失敗を恐れずに挑戦する児童が、共に9割以上で、ほとんどの児童が日頃から運動やスポーツに対して前向きに取り組んでいることが分かる。授業外でも、ボールを使った鬼遊びや的当てに取り組む児童がいるなど、運動に親しんでいる様子が見られる。一方で、数名の児童がやや後ろ向きの回答をしている。体育の学習を通して、運動する楽しさを味わわせ、主体的に運動する児童を育てていきたい。

5 研究主題に迫るための手だて

(1) 運動の特性

①ゴール型ゲームの特性

- ・パスをつなぎながら運び、チームで協力してシュートまでつなげていく攻守混在型の運動である。
- ・集団対集団で競い合うゲームを通して、仲間と協力してパスをつないでシュートすることの楽しさや充実感を味わうことができる。

②児童からみた特性

- シュートが決まったり、パスが成功したりしたときに楽しさを味わえる運動である。
- チームで協力して勝利を目指すことが楽しい運動である。
- チームで作戦を選び、協力して作戦を成功させたときに充実感を味わえる運動である。
- ▲ボール操作がうまくいかないとき、ボールがパスされないとき、点が取れないとき、作戦がうまくいかないとき、味方に責められたときに、「楽しくない」と感じやすい。

(2) 手だて

①課題をもつための手だて

- ・やってみようタイム

第1時で最小限のルールをもとに試しのゲームを行うことで、チームや個人の規則や技能への課題を見付け、次時以降に生かせるようにしていく。

- ・リズムアップタイム

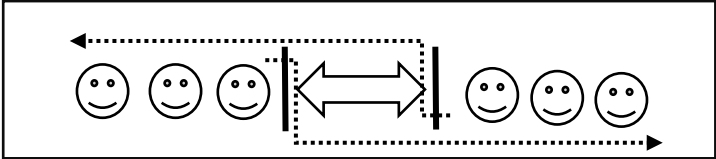
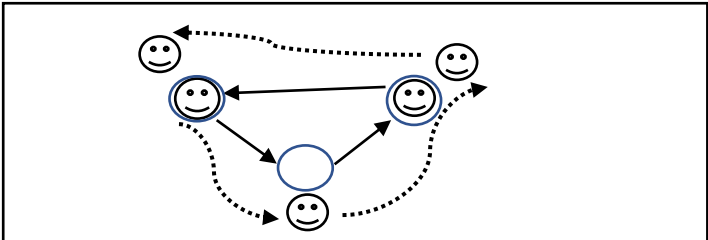
リズムアップタイムでボールを使った時間を取り入れることで、1人や複数人でのボール操作に慣れることができるようにする。

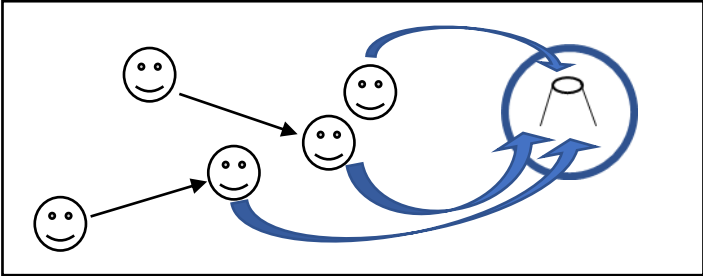
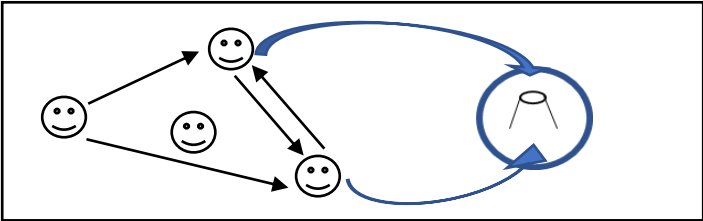
- | | |
|---|-------------------|
| 1 | ボールを上に向けてキャッチする運動 |
| 2 | 片手や両手でドリブルする運動 |
| 3 | 両手や片手でパスをする運動 |

- ・ミニゲームの活用

パスやシュートをミニゲームで繰り返し練習し、ボールの操作に慣れるようにしていく。単元の前半で一通りのミニゲームを提示し、各チームの作戦に合ったミニゲームを選んだり、チームごとにミニゲームをブラッシュアップしたりすることで、技能の定着を図りながらセストボールの楽しさを味わわせたい。

【ミニゲームの例】

①	ストレートパスゲーム	<p>パスをしたら素早く次の人と交代する。正面の相手にパスを出したら、パスを出した方へ動く。</p> 
②	三角パスゲーム	<p>ストレートパスゲームと同じようにパスを出したら、パスを出した方へ動く。足下に円を用意し、三角の形になるように動き続ける。</p> <p>また、ミニゲームに慣れた後は4人1組になり、一人が守備としてパスを防ぐ動きを取り入れる。</p> 

③	シュートゲーム	<p>時間をチームごとに決めて、何回ボールがゴールに入ったのかを記録する。チームの作戦に応じてシュートの方法やゴールまでの距離を工夫してよい。また、パスを出す人やシュートを打つ人の役割を分担して行ってもよい。</p> 
④	ジグザグゲーム	<p>攻め3人、守り1人で行う。パスをつないでシュートを打つ練習。守りが1人だけいることによりパスを出す方を考える練習になる。</p> 

- ・単元計画の工夫

第1時から第4時までの学習の流れを「やってみようタイム」→「学びタイム」→「チームタイム」→「ゲーム」と固定することで、学習の見通しをもちやすくする。また、毎時間の「やってみようタイム」で、第1時の課題を取り上げることでより課題意識がもてるようにする。

- ・学習課題の掲示

チームでの練習やゲームを行う際に見付けた作戦や、その作戦のよかったところ、工夫したことをキーワード化して掲示することで、次のゲームでの作戦に生かせるようにしていく。

②学び合うための手だて

- ・全員が楽しく安全に行うことができる規則の設定

児童が試しのゲームを行い、感じたことや気付いたことを基に「みんなが楽しめる」「みんなが安全にできる」を合言葉に、規則をブラッシュアップしていく。その中で、児童が他者の様々な意見を受け入れながら、話し合いを行っていく。

- ・作戦の選択

作戦の例を提示することで、チームに合った作戦を選択できるようにする。チームのめあてを基に、見通しをもった話し合いができるようにする。

- ・TPボードの活用

チームで話し合う際に、TP（チームプラン）ボードを活用する。チームボードにマグネットとコートを用意し、どのように動き、どのようにパスを回し、どこでシュートを打つのかを明確にできるようにする。児童名が入ったマグネットを使用することで、誰がどのように動くのかチームで共有できるようにする。

(3) セストボールについて

- ・コート内にあるセストゴールに、ボールをシュートし、得点を競う。
- ・360度どこからでもシュートが打てる。
- ・ボール保持者はドリブルができない。パスをつなぐことで相手ゴールまで近づく。
- ・コートはテニスコートの4分の3（ラインに合わせて使用）とする。
- ・ボールは「スマイルバスケット5号（315g）」を使用する。

【はじめの規則】

- ・5～6人×6チーム。
- ・プレイヤーは3人。
- ・試合時間は3分×2セット。前後半で必ず全員が試合に出るようにする。
- ・ゲームは真ん中からパスをしてスタートする。
- ・ボールを持ったら歩くことはできない。
- ・ボールを持っている人には触らない。
- ・ボールがコート外に出た場合、相手チームのパスで再開する。
- ・得点後は、真ん中から相手ボールのパスで再開する。
- ・ゴールはサークル内に置き、サークルの中には入れない。

【追加で考えさせたい規則】

→全員が楽しめ、安全にできることを念頭に追加する。

- ・同じ児童が得点を積み重ねている。→全員がゴールを決めることができたならボーナス5点。
- ・落ちているボールを同時に触ったら、どうするか。→ジャンプボールで再開する。
- ・パスがつながりにくい。→セーフティゾーンを作る。各チーム1人動く範囲を制限する。

6 指導と評価の計画 第3学年 (全7時間)

時間	1	2	3	4	5(本時)	6	7
ねらい	セストボールのゲームの内容を知り、課題を見付ける。	チームで協力して楽しく取り組む。 全員が楽しめるための作戦や規則を考え、選ぶ。	シュートを決める(攻める)コツを考える。 全員が楽しめるための作戦や規則を考え、選ぶ。	シュートを防ぐ(守る)コツを考える。 全員が楽しめるための作戦や規則を考え、選ぶ。	チームに合った作戦を考える。 自己の目標をもって、練習やゲームに取り組む。		
学習内容	1 準備運動・感覚づくりの運動 リズムアップタイム 2 学習内容の確認 3 場の準備 4 試しのゲーム① やってみようタイム 5 規則の工夫 学びタイム 6 試しのゲーム②	4 ゲーム① やってみようタイム (前時の規則) 5 学習課題の共有 学びタイム 6 作戦の相談 チームタイム 7 ゲーム②	4 ゲーム① やってみようタイム 5 シュートを決めるコツの共有 学びタイム 6 作戦の相談 チームタイム 7 ゲーム②	4 ゲーム① やってみようタイム 5 シュートを防ぐコツの共有 学びタイム 6 作戦の相談 チームタイム 7 ゲーム②	4 作戦選択 作戦に合った練習 チームタイム 5 ゲーム① 6 よい動きの共有 学びタイム 7 作戦の見直し チームタイム 8 ゲーム②	4 作戦選択 作戦に合った練習 チームタイム 5 ゲーム① 6 よい動きの共有 学びタイム 7 作戦の見直し チームタイム 8 ゲーム②③	4 作戦選択 作戦に合った練習 チームタイム 5 ゲーム① 6 よい動きの共有 学びタイム 7 作戦の見直し チームタイム 8 ゲーム②③
		1 リズムアップタイム 2 場の準備 3 課題の共有 片付け ・ 整理運動				振り返りタイム	
評価の重点	知	①	②	②	③		②
	思	①	①	①	①	②	②
	主					①	①

第4学年（全7時間）

時間		1	2	3	4	5	6	7
ねらい		やってみよう。規則を守り、安全に気を付けて、セストボールの行い方を知る。課題を見付ける。	みんなで楽しもう。みんなが楽しめる規則や作戦を考える。やってみたい作戦を選ぶ。	どんどん攻めてみよう。ボールを持ったらゴールに意識を向け、工夫してシュートする。全員が楽しめる規則や作戦を考えたり、選んだりする。	協力して攻めてみよう。パスの出し方や受け方を工夫する。全員が楽しめる規則や作戦を考えたり、選んだりする。	みんなで守ろう。得点を防ぐための守備の仕方を考える。全員が楽しめる規則や作戦を考えたり、選んだりする。	みんなで勝利を目指そう。学習したことを生かしてゲームに取り組む。協力して楽しく活動し、ゲームの勝敗を受け入れる。	みんなで勝利を目指そう。学習したことを生かしてゲームに取り組む。協力して楽しく活動し、ゲームの勝敗を受け入れる。
	学習内容	1 リズムアップタイム 2 学習内容の確認 3 場の準備 4 試しのゲーム①・② やってみようタイム 5 学習課題の共有 学びタイム	4 役割分担 個人のため チームタイム 5 試しのゲーム① やってみようタイム 6 規則や作戦を共有 学びタイム 7 作戦の相談 チームタイム 8 ゲーム②	4 役割分担 個人のため チームタイム 5 ゲーム① やってみようタイム 6 シュートをきめるコツの共有 ・ゴールへの意識 ・ふわっとシュート 学びタイム 7 チームの作戦選択 チームタイム 8 ゲーム②	4 役割分担 個人のため チームタイム 5 ゲーム① やってみようタイム 6 パスをつないでシュートするためのコツの共有 ・パスの出し方 ・スペースへの移動 学びタイム 7 チームの作戦選択 チームタイム 8 ゲーム②	4 役割分担 個人のため チームタイム 5 ゲーム① やってみようタイム 6 守り方のコツを共有 ・パススコースの間に移動 学びタイム 7 チームの作戦選択 チームタイム 8 ゲーム②	4 役割分担 作戦選択 チームタイム 5 ゲーム① 6 よい動きの共有 ・チームの作戦に合った動き 学びタイム 7 チームの作戦選択 チームタイム 8 ゲーム②	4 役割分担 作戦選択 チームタイム 5 ゲーム① 6 よい動きの共有 ・チームの作戦に合った動き 学びタイム 7 チームの作戦選択 チームタイム 8 ゲーム②
評価の重点	知	①		②	②	②		①
	思		①	①	②		②	②
	主	②	①			①	③	

7 本時の学習（5／7時間）

(1) 本時の目標

- ・自分のチームの特徴に応じた作戦を選ぶことができるようにする。(思考力, 判断力, 表現力等)
- ・自分の目標をもち、ゲームや練習にすすんで取り組むことができるようにする。(学びに向かう力, 人間性等)

(2) 本時の展開

時	学習活動	*指導上の留意点	☆評価【方法】
0	1 リズムアップタイム ♪『SMILY』 ♪『DAN DAN 心魅かれてく』	*主運動につながる動きを取り入れた準備運動を、ポイントを意識して行うようにさせる。	
8	2 場の準備	*安全に配慮し、チームで協力して運ばせる。	
	チームに合った作戦をえらんで、ゲームをしよう。		
10	3 課題の共有		
13	4 チームタイム① ・作戦選択をする。 ・自分のめあてを立てる。 ・チームで練習をする。	*TPボードを活用し、チームに合った作戦について話し合わせ、選択させる。	☆自分の目標をもち、ゲームや練習にすすんで取り組もうとしている。 (主体的に学習に取り組む態度)
18	5 ゲーム①(3分×2回)	*前半でメンバーを入れ替えさせる。	【タブレット・観察】
25	6 学びタイム	*作戦に合った動きをした児童やチームを取り上げて全体共有する。	
28	7 チームタイム② ・作戦を見直す。 ・作戦にあった練習をする。(時間があれば)	*ゲーム①を振り返り、作戦を変更したり同じ作戦をパワーアップしたりできるように各チームに言葉掛けを行う。	☆自分のチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。 (思考・判断・表現) 【観察・TPボード】
31	8 ゲーム②(3分×2回)	*作戦を実践していたり、肯定的な言葉掛けをしていたりする児童やチームを称賛する。	
38	9 片付け・整理運動	*安全に気を付けて運ばせる。使った部位をほぐさせる。	
40	10 振り返り	*うまくいったこと、友達の頑張り、次回へ向けて頑張りたいことを振り返らせる。	