

第4学年 体育科学習指導案

令和6年9月4日（水）5校時

墨田区立横川小学校

第4学年1組26名

指導者 大輪 省伍

1 単元名 E ゲーム

ア ゴール型ゲーム「TST（つない de シュート de 楽しい）！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、易しいゲームをすること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）
- ・運動に進んで取り組み、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 基本的なボール操作ができ、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。	② 自分のチームに合った作戦を選んでいる。	② 規則を守ったり、ゲームの勝敗を受け入れようとしていたりしている。

4 児童の実態

〈実態調査より〉

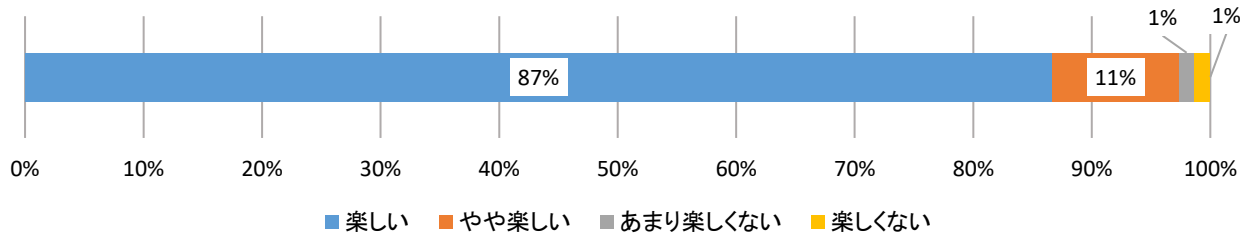
【方法】タブレットでの質問調査

【実施日】令和6年5月

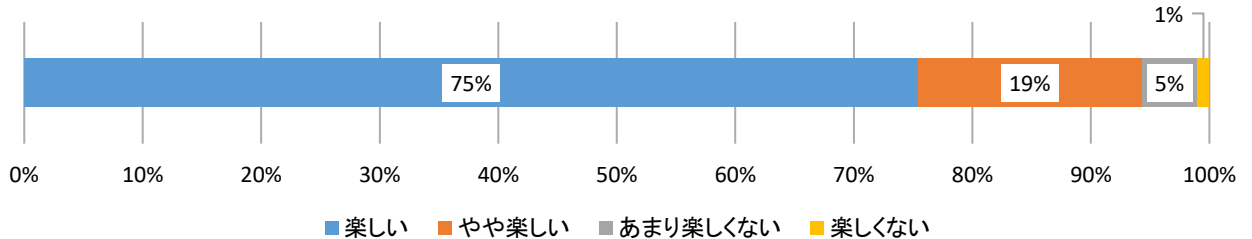
【対象】第4学年 児童 73名

【単位】%

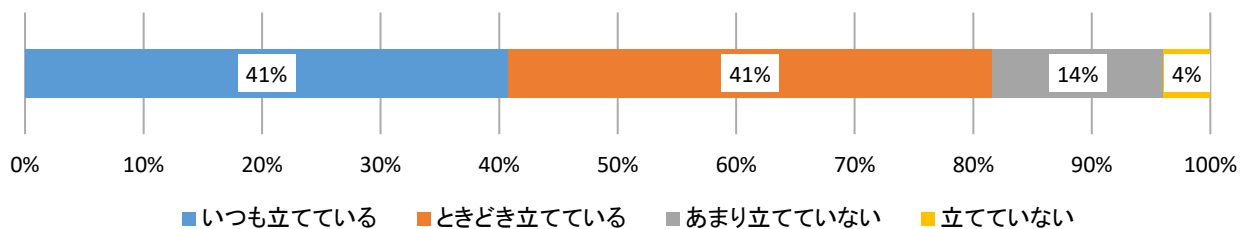
①体育の授業は楽しいと思いますか。



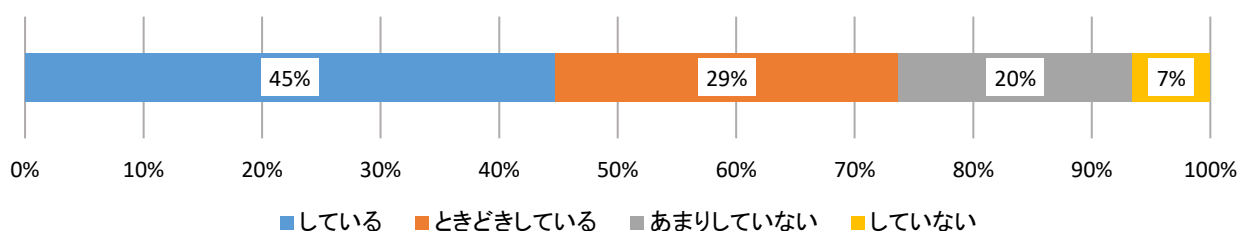
②ボールを使った運動は楽しいですか。



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。



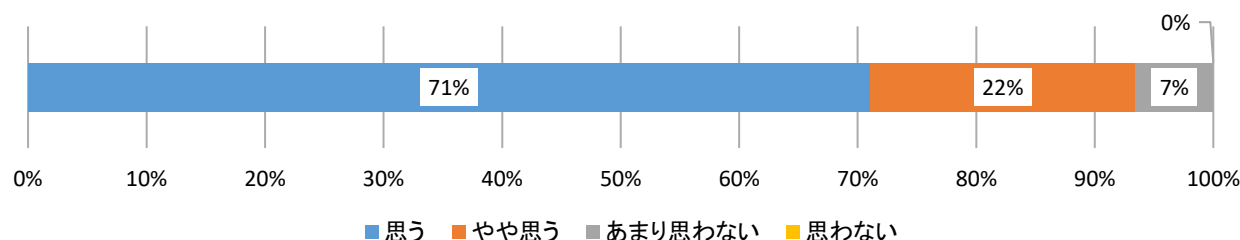
④体育の授業で、気付いたことを友達と伝え合い、活動を工夫していますか。



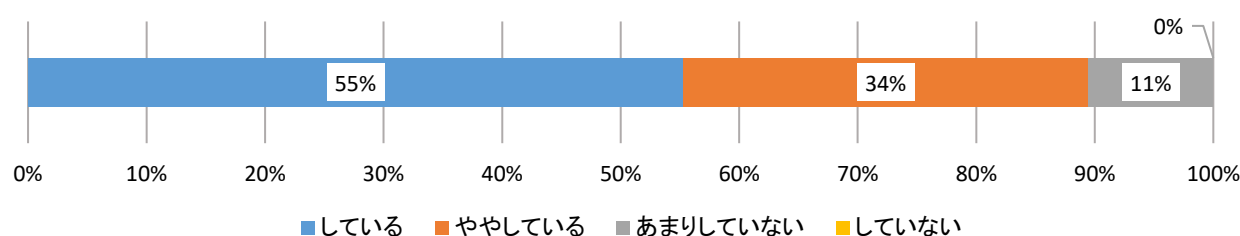
⑤これまでの体育の授業で、「できなかったことができるようになった」きっかけは何ですか。(複数回答可)

- 自分で工夫した。18%
- 先生にコツやポイントを教えてもらった。16%
- 授業以外で、自分で練習した。16%
- 友達に教えてもらった。15%
- 先生や友達のまねをしてみた。14%
- 授業以外で、自分で本を読んだり、動画を見たりした。11%
- 自分にあったルールや場が用意された。5%
- 自分の動きを撮影した動画を見た。4%
- 授業以外で、先生に教えてもらった。1%
- ない。3%

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から、ほとんどの児童が体育の学習を楽しんでいることが分かる。中でも質問②から、ボールを使った運動は楽しいと感じている児童が多く、9割以上の児童はボールを使うことへの抵抗がないことが分かる。

質問③から8割近くの児童が自分のめあてを立てて学習に取り組んでいるが、2割程はめあてを立てずに取り組んでいることが分かる。体を動かしたりボールを使った運動をしたりすることが好きな児童が多い一方で、学習として、できるようになるためのめあてを意識して学習に臨もうとする姿勢が低かったり、めあてを考えると自体が苦手な児童もいたりすることが考えられる。

質問④から、約7割の児童が友達と気付いたことを伝え合い、活動を工夫していることが分かる。質問⑤にあるように、友達に教えてもらうことで、できなかったことができるようになったという意見が多いので、友達と伝え合い、学び合う学習は効果的な学習方法であると考えられる。しかし、約3割の児童は活動の工夫において友達と伝え合うことをしていないことが分かる。質問⑤で「自分で工夫した」という意見も多い。学習過程において、友達との関わりなしに、自分で課題を見付け、自身で解決策を考

え、活動を工夫する児童もいるのではないかと考える。

質問⑥から、9割の児童が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。質問①同様に、ほとんどの児童は体を動かすことが好きなようである。

質問⑦から、約9割の児童が失敗を恐れずに挑戦していることが分かる。しかし、1割弱の児童は挑戦から逃げてしまっている。それは、質問⑤のできなかつたことができるようになったきっかけが「ない」と考えている児童が3%いることも事実であり、苦手なことをどうしたらできるようになるか考えることが難しいからなのではないかと考えた。

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（セストボール）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のできる運動である。

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。
- ▲ボール操作が上手くいかないとき、ボールがパスされないとき、点が取れないとき、作戦が上手くいかないとき、味方に責められたときに、「楽しくない」と感じると考える。

(2) 手だて

①課題を見付けるための手だて

- ・やってみようタイム（第1時）

最小限の規則をもとにゲームを行うことで、規則や技能への課題を見付けられるようにする。

- ・単元計画の工夫

第2時から第5時までの学習の流れを「チームタイム」→「やってみようタイム」→「学びタイム」→「チームタイム」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時の課題を取りあげることで、より課題意識がもてるようにする。

- ・学習課題の掲示

第1時に見付けた課題を掲示しておくことで、課題をもたせやすくする。

- ・リズムアップタイム

リズムアップタイムの中で次の感覚づくりの運動を取り入れることで、課題解決につなげられるようにする。

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1 サイドステップ（反復横跳びの動き）2 ボールを投げ上げてキャッチする運動3 片手や両手でドリブルする運動4 ペアで両手や片手でパスをする運動 |
|---|

②学び合うための手だて

・役割の明確化

1 チームのなかで、コート内で運動するプレイヤー、コート外からアドバイスを送るアドバイザー、コート外から声援を送るサポーター、審判（それぞれ仮称）に役割を分担することで、コート内外からチームの運動を見合い、学び合いが深まるようにする。

・チームボード（ホワイトボード）の活用

チームで作戦や役割を話し合う際に、ホワイトボードを活用することで視覚的に分かりやすくし、学び合いがしやすくなるようにする。

・グルーピングの工夫

体力テストや体育学習の様子から、技能差が均質になるようにグループ分けを行うことで、学び合いが深まるようにする。

(3) セストボールについて

- ・コート内にある背の高いゴールに、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付く。
- ・コートはバドミントンコートを使用する。
- ・セストボールを使用する。

【はじめの規則】

- 前後半3分ずつ。1ゴールにつき1点。
- プレイヤーは4人。
- ゲームは真ん中からパスをして行う。
- ボールを持ったら歩けない。
- ボールを持っている人には触らない。
- ゴールはサークル内に置き、サークル内には入れない。

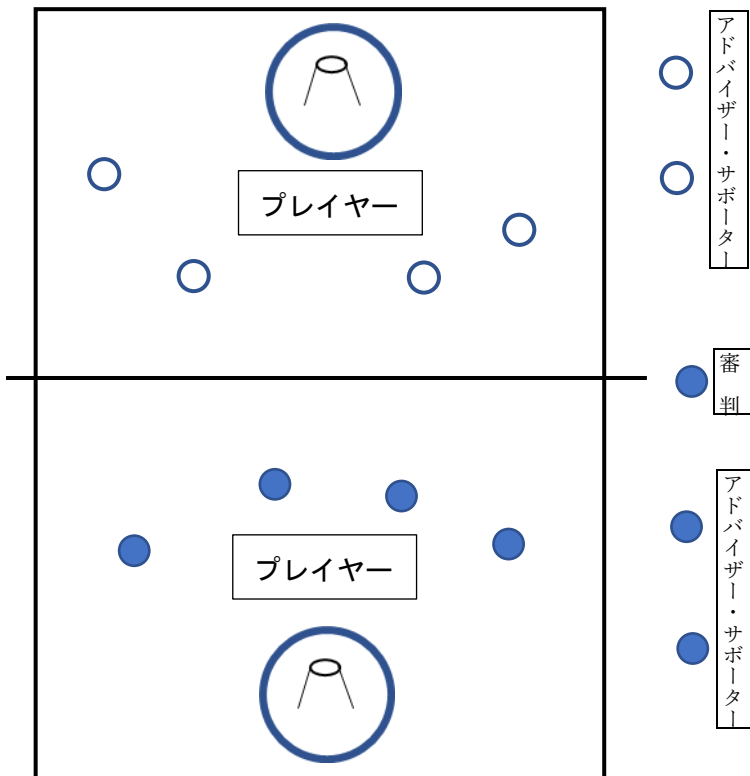
↓ ※追加で考えられる規則。全てを追加するわけではない。↓

児童の困り感からの規則 例

- ・コート外にボールが出たらどうするか。
→出した相手チームからのパスで再開する。
- ・得点後のゲーム再開はどうするか。
→サークル内からのパスで再開する。
- ・ボール保持者のボールは奪ってよいか。
→身体接触との区別がつきにくいから禁止する。など

みんなが楽しむための規則 例

- ・得点者が多いチームに、ボーナス得点。
- ・全員がシュートを打てたら、ボーナス得点。
- ・ボール保持チームの攻撃中は人数を一人追加する。もしくは守備チームから一人減らす。
- ・ボールを持っている人は、3歩まで歩くことができる。
- ・ピボットをありにする。
- ・一人だけ、ガードマンとして、ゴールサークルに入ってもよい。
- ・無敵ゾーンを追加する。そこにはゾーン内に敵チームは入れない。
- ・3Pシュートゾーンを作る。
- ・全員にパスをしてシュートを決めたら3Pにする。など



6 指導と評価の計画 第3学年 (全7時間)

時間	1	2	3	4	5	6	7
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ・セストボールのゲームの内容を知り、課題を見付ける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 	<ul style="list-style-type: none"> ・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		
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(本時)	4	5	6	7	
ねらい		<ul style="list-style-type: none"> 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。 	<ul style="list-style-type: none"> 全員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。 	<ul style="list-style-type: none"> 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。 	<ul style="list-style-type: none"> 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。 	<ul style="list-style-type: none"> 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。 	<ul style="list-style-type: none"> 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。 	<ul style="list-style-type: none"> 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 個人のめあて 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 個人のめあて 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 個人のめあて 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 個人のめあて 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	1 リズムアップタイム 2 課題の共有 3 場の準備 片付け ・ 整理運動 振り返りタイム
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（3／7時間）

(1) 本時の目標

- ・基本的なボール操作ができ、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ようにする。 (知識及び技能)
- ・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、他者に伝えることができるようにする。 (思考力, 判断力, 表現力等)

(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 課題の共有	*積極的に攻撃するために大切なことについて考える。	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> どんどんせめよう。 </div>			
11	3 場の準備	*安全に配慮し、チームで協力して運ばせる。	
13	4 チームタイム	*メンバーの役割をはっきりさせる。 *個人のめあても書かせる。	
17	5 やってみようタイム ゲーム① 3分×2	*前後半3分 前後半でメンバーを入れ替えさせる。インターバル1分。	
25	6 学びタイム	*積極的に攻撃するための動きの工夫や作戦を交流させる。 *ふわっとシュートをしていた児童を取り上げる。	
30	7 チームタイム	☆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。 (思考・判断・表現)【観察・ワークシート】	
33	8 ゲーム② 3分×2	*作戦を選ばせるようにする。	
40	9 片付け・整理運動	*シュートの仕方を工夫していたり、肯定的な言葉かけをしていたりする児童やチームを称賛する。 ☆基本的なボール操作ができ、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。(知識・技能)【観察】	
10	10 振り返り ・数人発表する。	*安全に気を付けて運ばせる。使った部位をほぐさせる。 *学んだこと、うまくいったこと、付け足したい規則等を振り返らせる。	