

体育科学習指導案

相模原市立小学校
指導者

- 1 日 時 令和 年 月 日 (火) 1校時 8:45~9:30
- 2 場 所 校庭
- 3 学年・学級 第4学年2組 29名
- 4 単 元 名 パスをつないでかわしてシュートしよう
(運動領域 E ゲーム ア ゴール型ゲーム)

5 単元の目標

- (1) ・ ボールを持ったときの操作やボールを持たないときの動きを知ることにより、チームで運動（ゲーム）ができるようにする。
 - ・ 友達と力を合わせることで得点をする楽しさや喜びに触れ、ゲームの進め方を理解するとともに体の動かし方、ボールの運び方、用具の扱い方を知り、誰でもできるような工夫されたゲームができるようにする。 [知識及び技能]
- (2) ・ 守る人にボールをとられないようボールを運ぶ動きに気づくことができるようにする。
 - ・ 気づいたことをもとに、よりよく攻めるための活動の仕方を選ぶことができるようにする。
 - ・ 学習の見通しをもち、ボールの運び方等考えたことを、ゲームで活用することができるようにする。 [思考力, 判断力, 表現力等]
- (3) ・ 互いが表現していることを尊重しあいながら運動することができるようにする。
 - ・ 認め合い、励ましあい、支えあうために前向きな声をかけあうことができるようにする。
 - ・ 安全に対して意識が高まるよう物や人に関心をもつことができるようにする。 [学びに向かう力, 人間性等]
- (4) ・ 成果と課題を理解して、次の課題に向けて計画を立て、取り組むことができる。 [乗り越える力]

6 単元について

(1) 運動の特性

ボール運動系は、児童同士がつながりあって競い合う楽しさに触れたり、力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わったりすることができる運動である。主に集団対集団で、得点を取るために仲間と協力して攻めたり、得点されないように協力して守ったりすることで楽しさやできた喜びを実感することができる。また、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身につけ、ゲームを楽しむことができる運動である。

基本的な動きを身につけるために、仲間と協力してゲームを楽しくする工夫を考えるなど自分たちでゲームを作り上げていくことが重要となり、ゲームを一層楽しめるようにすることが学習の中心となる。また、そのためには公正に行動する態度、勝敗にとらわれない態度や行動がとれるようにすることが大切である。

本単元のゴール型はコート内で攻守が入り交じり攻防を組み立てたり、陣地を取り合って得点しやすい空間に入ったりし、一定時間内に得点を競うことを課題としたゲームである。これらの動きにおける技能は、「ボール操作」及び「ボールを持たない動き（オフ・ザ・ボール）」で構成されている。本単元で「ボール操作」とは、シュート・パス・キープといった動き、「ボールを持たない動き」とは、空間・ボールの落下点・目標に走り込む、味方をサポートする、相手のプレイヤーをマークする動きをいう。

4年生の児童からみた運動の特性としては、手でボールを扱うことができるとともに、バレーボールと違ってボールを手で保持することができるため、比較的親しみやすい運動であると言える。また、作戦やルールを工夫して楽しむことができ、作戦がうまくいったり、得点が入ったり、チームが勝ったりしたときに喜びを得ることのできる運動である。しかし、攻守が入り交じるため、ボールを持ったときに状況を判断したり、技能を発揮したりすることが難しい運動でもある。

(2) 児童観

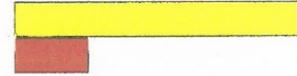
事前にアンケート調査を行った。結果は以下の通りである。

体育は好きですか

23人 79%
6人 21%
0人 0%
0人 0%



1番 好き
2番 どちらかという好き
3番 どちらかという嫌い
4番 嫌い



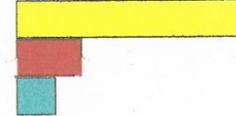
好き	どちらかという好き
<ul style="list-style-type: none"> ・体を動かすのが好きだから。 ・できなかった技ができるようになってうれしいから。 ・できると楽しいし、乗り越えたときとてもうれしいから。 	<ul style="list-style-type: none"> ・体を動かすと気持ちがすっきりするから。 ・好きな種目もあるし、嫌いな種目もあるから。 ・楽しいときもあるし、苦手なものもあるから。

チームで運動するのは好きですか

17人 59%
5人 17%
3人 10%
0人 0%



1番 好き
2番 どちらかという好き
3番 どちらかという嫌い
4番 嫌い



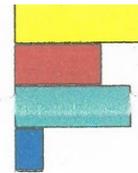
好き	どちらかという好き	どちらかという嫌い
<ul style="list-style-type: none"> ・友達とアドバイスし合えるのが好きだから。 ・みんなで協力できるし、みんなで楽しめるから。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達が教えてくれるから。 ・一緒にやると楽しいから。 	<ul style="list-style-type: none"> ・できないと責められることがあるから。

バスケットボール運動は好きですか

9人 31%
6人 21%
8人 28%
2人 7%



1番 好き
2番 どちらかという好き
3番 どちらかという嫌い
4番 嫌い



好き / どちらかという好き	嫌い / どちらかという嫌い
<ul style="list-style-type: none"> ・シュートが打てると気持ちよいから。 ・ドリブルでかわせると楽しいから。 ・みんなで協力できるから。 	<ul style="list-style-type: none"> ・シュートが入らないから。 ・ドリブルが苦手でゴールに入れられないから。 ・つき指をするかもしれないから。

〈 アンケート調査の結果より 〉

本学級の児童は、体育学習を通して体を動かしたり体を動かす中で自分の成長を実感したりすることに、楽しさを味わっている児童が多く見られる。休み時間には、ほとんどの児童が毎回外遊びを楽しむなど運動に親しんでいる。しかし、運動が得意ではない児童は教室で過ごしているのが現状である。体育学習ではボール領域のみならず、すべての領域において意欲的に取り組む姿が見られる。また児童の実感としては、一つ一つの動きに達成感を感じている様子が見て取れる。一方、昨年度の新体力テストの記録では、すべての領域において全国平均のみならず、相模原市の平均より低い傾向が見られる。このことから、体を動かすことの面白さを味わうことができているが、児童ができた実感するレベルが低くなっていることがわかる。そのため、児童全員がやってみたいという思いを大切にしながらも運動の本質に迫る動きをしっかりと取り入れていくこと

が必要である。

今年度はベースボール型の運動としてキックベースを行った。ボール操作やボールを持たないときの動きなど、ボール運動領域は子どもたちが、獲得しなければならない技能が多く混在するが、ルールを工夫することでどの児童も楽しめるゲーム作りを進めることができたと考える。キックベースの学習では、ボールを持たないときの動きを特に付けたい力として取り組んだ。1チームの人数を4人と少なく設定することで、チーム全員が常に動かなくては多く失点してしまう状況をつくった。また、コート内に円を複数描いておき、その円の中にボールを入れたらアウトとすることで、児童の早くアウトにしたいという思いから投げる動きが生まれ、①ボールを追う、②遠い場合は間に入る（中継）、③円の中でボールをもらう、④こぼれたボールのカバーをする、と場面に応じて役割を分担しながら動くことの大切さに気づくことができていたと感じる。そのため、本単元のゴール型でも前運動で得た知識を活用できるような場面を設定し、つながりのある学習を進めていきたい。

関わりにおいては、アンケート調査でもあるようにチームで運動することが好きと答える児童が多くいる。どの運動領域においても男女関係なく互いに声をかけあいながら楽しむ姿が見られた。友達同士で声をかけ合い互いに見合ったり、励まし合ったりしながら、みんなで楽しく学習を進めようという姿が見られるのは、今まで積み上げてきたものが基盤となっているからだと言える。一方で、ゲームに熱くなるあまり失敗したり、できなかつたりするチームメイトを責めてしまうこともある。互いのよいところに目を向けさせ、支え合うための前向きな声かけができるようにしていきたい。

(3) 指導観

本単元では、その場の状況に合わせてスペースを使ったり、ボールを持たないときの動き（オフ・ザ・ボール）を考えたりする力を育てていきたい。それには、児童が課題に直面する場面や一つ一つの動きの意味、必要性を児童自身が感じる場面などが組み込まれた授業展開にしていくことが重要であると考えられる。

そのためには、まず、コートの計画をしっかりと立てる必要があり、児童から引き出したい動きに合わせ、コートの縦や横の広さを変えるなど児童の動きを制限することで、求めている動きを使わなくてはいけない状況をつくりあげる。また、コート内に円を複数箇所設けておく。攻めのチームは円の中でのみパスを受け取ることができ、守りチームは円に入ることができない。そうすることで、どこにパスを出せばいいのか、どこに走り込めばいいのかのわかりやすく、仲間の動きを予測してパスを出したり、パスが出る方向を予測して走り込んだりするなどスペースを意識した動きが出ると考える。さらにドリブルなしという制限をすることで、ドリブルに集中してしまうことがなくなり常に相手の動きを読み、相手のいないところであるスペースを自然と使おうとすると考える。人数においても、はじめはゲームをする人数を2対2の守り有利とし、互いにパスを出す・受ける、どちらかの動きを必ず行わなくてはいけないようにすることでスペースを使った動き、ボールを持たないときの動きが期待できると考える。

アンケート調査「バスケットボールは好きですか」の結果からバスケが苦手な児童の意識として、①「ボールが怖い」②「シュートが入らない」③「ドリブルができない」といった3点があげられる。児童の苦手意識がある間は、意欲的に取り組むことができず、本単元で狙う動きも出てくるのが難しいと考える。そのため、次の3つの手立てを講じ、簡略化したゲームを行っていく。

1つ目は、ボールを柔らかい素材（枕のような物）に変えることである。アンケートでもあるようにつき指をすることを恐れている児童も多く見られる。柔らかい物を使用することで恐怖心が薄れ、安心して自分からボールをもらいに行く姿が予想される。また、片手でもつかむことができるようになることで、ボールの保持をしやすくなるとともに、相手のいない僅かなスペースを狙ってボールの受け渡しをすることができるようになると思われる。

次に、バスケットゴールを使用しないことである。ゲームの形式を「ボール運びゲーム」とし、相手のコートまで運ぶことができたなら1点とすることで、本単元のねらいの動きが出やすくなるとともに、得点をとることが簡単になり、喜びを実感しやすくなるのではないかと考える。

最後に、パスをすることのできる範囲を制限することである。コートに描いた円を用いて、ボールを持った児童がいる円から次に投げられる円を3つに絞ることで、児童がパスのみで相手の陣地までボールを運ぶことのできる場を設定する。また、どうしてもパスができない状況になることでドリブルの必要性を感じることができ、高学年では、パスとドリブルを場面によって使い分けながらバスケットボールに取り組むことができるようになると思われる。

これにより、バスケットボールに多少の不安がある児童も安心して運動に取り組めると言える。

さらに児童同士のつながりとして、すべての児童が役割をもって取り組むことができるようなチーム編成

をする。チームリーダー、作戦リーダー、技リーダー、声かけリーダーという役割を一人一人がもつことで、互いに声をかけあい、チームで高め合おうとする姿が期待できる。また、1回の攻撃ごとに作戦タイム（ハドル）も設けることで、自分の考えを伝えたり、相手の考えを受け入れたりしながらチームの課題や自分の課題と向き合い、解決を図る姿が期待できると考える。

以上の活動を通してスペースを使ったり、ボールを持たないときの動き（オフ・ザ・ボール）を考えたりする力の育成を目指したい。

7 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	キャリア
① 仲間の位置を確認し、場面によって攻め方を変えたパスを出すことができる。 ② 相手の位置を確認し、相手のいないところへ走り込んだり、パスを出した後、次の動きに移したりすることができる。	① スペースを使い、守る人にボールを取られないためのボールの出し方やもらい方を考えようとしている。 ② 気づいたことをもとに、よりよく攻めたり守ったりする方法を選択し、ゲームで実践している。	① ゲームに取り組む中で、「ドンマイ」や「ナイス」など仲間を励ましたり、支えあうための声かけをしたりしようとしている。 ② 友達と進んで道具の準備をしたり、安全に気をつけて運動に取り組もうとしたりしようとしている。	① 成果と課題を理解して、次の課題に向けて計画を立て、取り組むことができる。 【乗り越える力】

8 単元の指導計画・評価計画（6時間扱い、本時は4/6）

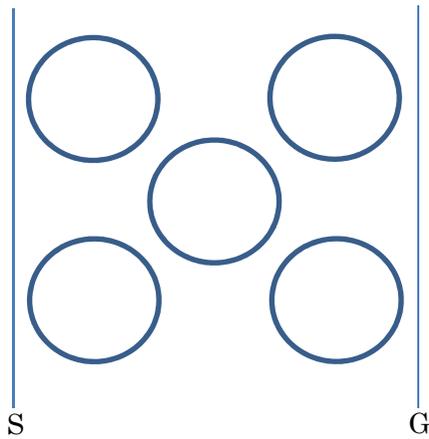
時間	1	2	3	④（本時）	5	6
0	オリエンテーション ・安全の約束の確認 ・場の準備や片付けの仕方の確認 ・ゲームの主なルールの確認 実際にゲームを行いながら確認をする	場の準備→学習のはじめの運動（ゲーム）＝課題に迫る場面				
		攻め 2対2のゲームを行い、ボールをもらうための動きを考える。 ・相手のいないところに走り込む ・上パスを使う ・フェイントをいれる	攻め 円の大きさを小さくし、パスを出せる場所を狙った動きを考える。 ・仲間がぎりぎり届く場所に投げる ・相手の動きを予測して動く	攻め ボールを受けとることのできる円の数を増やし、より先を見据えた動きを考える。 ・投げたらすぐに走る ・次にパスを出すところを決めておく	攻め 3対3のゲームを行い、ボールを持たないときの動きについて考える。 ・おとりになる動きをする ・先の動きをよんでパスコースに入る	まとめ 学習した動きを使って様々なチームとゲームを行う。
		整理運動・振り返り・片付け				
45	・片付けの分担の確認などを行う。	・グループごとに片付けを行う。 ・けがの有無の確認をする。 ・今日の学習について振り返り、それぞれのめあてについてわかったことや気づいたことを紹介し合い、まとめる。				
知				②観察	①観察	①観察
思		①観察・カード	②観察・カード			②カード
態	②観察			①観察		①観察
キャ			①観察・カード		①観察・カード	

9 コート計画

S=スタートライン

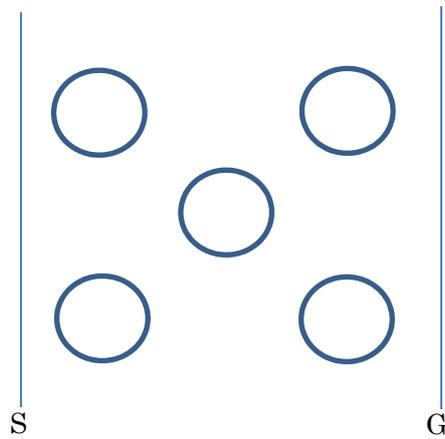
G=ゴールライン

1・2時間目



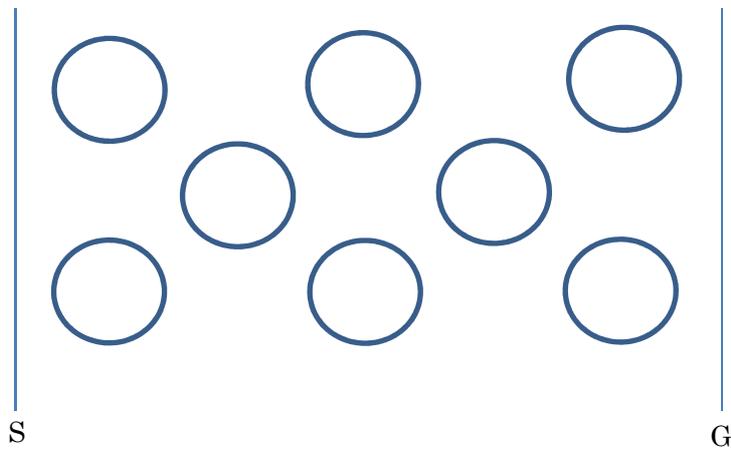
○どこに走り込めばよいか、どこに投げればよいか、わかりやすいようボールを受けとることのできるスペースを広く設定する。

3時間目



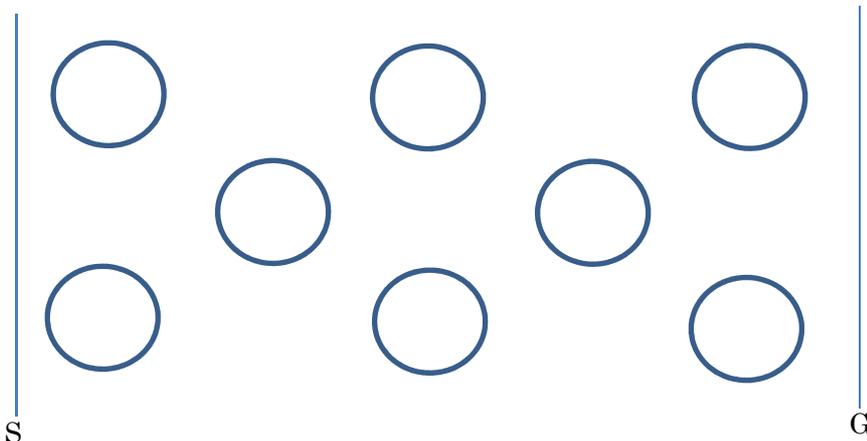
○より狙って投げなくてはならない状況をつくるため、ボールを受け取ることのできるスペースを狭く設定する。

4時間目



○より先の動きを見通して、素早くパス回しをしたり、常にゴールに向かう姿勢がでたりしやすいよう、ボールを受け取ることができるスペースの数を増やす。

5・6時間



○上下のスペースを大きく使ったり、3人がおとりの動きを行ったりしやすいよう、コート距離を広く設定する。

9 本時の授業計画

(1) 本時の目標

- ・相手のいないところへ走り込んだり、パスを出した後の動きを考えたりして動くことができる。
[知識及び技能]
- ・友だちを励ましたり、支えあったりする声かけをしようとしている。[学びに向かう力、人間性等]

(2) 本時の流れ

	学習活動と内容	指導上の留意点 (○指導 □支援・配慮)	◆ 評価の観点 〈評価の方法〉
はじめ (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ○準備体操 ・チームごとに体操を行う。 ○前時までに考えた動きを確認する。 ○新しいコートを使ってゲームを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○模造紙にまとめ、前時までの動きを想起しやすいようにする。 ○新しいコートを使うことで、本時の課題に気づくことができるようにする。 	
中 (30分)	より相手にボールを取られないようにするための攻め方を考えよう		
	<ul style="list-style-type: none"> ○ボール運びゲームに取り組み、攻め方を考える。 ○中間評価 ・実践した動きを共有したり、その効果を考えたりする。 ○再度ゲームに取り組む。 	<ul style="list-style-type: none"> □男女が別でゲームに取り組むようにすることで、女子児童も学習に参加しやすくなるようにする。 ○ホワイトボードを使用することで、チームの動きを確認したり、ゴールまでの自分の動きを確認できたりするようにする。 ○ハドル(短い作戦タイム)を設定することで、新しい動きを見出したり、次の攻め方や守り方を確認してから取り組んだりすることができるようにする。 □苦手な児童には、投げるとき体の使い方など個別に声かけを行う。 	<p>【知・技】 相手のいないところへ走り込んだり、パスを出した後の動きを考えたりして動いている。 〈ゲーム中の児童の動きの観察〉</p> <p>【態】 友だちを励ましたり、支えあったりする声かけをしている。 〈ゲーム中の児童の動きの観察〉</p>
おわり (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○学習のふり返り 	<ul style="list-style-type: none"> ○模造紙に考えた動きをまとめることで、次回の学習でも確認をしながら取り組めるようにする。 	

(3) 参観の視点

- ①動きを引き出すためのコート設定は有効であったか。
- ②アンケートでバスケが苦手と答えた児童も、意欲的に取り組むことができていたか。