

第4学年 体育科学習指導案

平成26年10月29日(水) 5校時
 仙台市立燕沢小学校 第4学年1組
 指導者 教諭 小浦 真彦
 場所 燕沢小学校 校庭

1 単元名

「シュートゲーム」(E ゲーム「ゴール型ゲーム」)

2 単元の目標

- (1) ・シュートゲームを楽しく行い、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きができるようにする。(技能)
- (2) ・シュートゲームに興味・関心をもち、仲間と励まし合いながら練習やゲームを行い、ゲームの勝敗の結果を受け入れることができるようにする。
 ・用具の準備や片付けを進んで行い、ルールを守って安全に運動することができるようにする。(態度)
- (3) ・ゲームのルールを工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な攻め方を考えたりしようとするようにする。(思考・判断)

3 評価規準

(1) 内容のまとめりごとの評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
ゲームに進んで取り組むとともに、規則を守り勝敗を受け入れて仲よく運動しようとしたり、運動する場や用具の安全を確かめようとしたりしている。	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している。	易しいゲームを行うための基本的なボール操作や簡単な動きを身に付けている。

(2) 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームに進んで取り組もうとしている。 ・友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。 ・ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。 ・規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしようとしたり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームのルールを工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を工夫したりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型ゲームでは、易しいゲームにおいて、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きができる。

(3) 学習活動に即した評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
①シュートゲームに関心を持ち、進んで運動に取り組もうとしている。 ②ルールを守り、友達と励まし合って練習やゲームをしようとしたり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。 ③ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめ、友達と協力して用具の準備や後片付けをしようとしている。	①いろいろなチームのゲームから、よい攻め方に気付いている。 ②みんながゲームを楽しめるようにするために、ゲームの行い方やルールを工夫している。	①ボールを持ったときに、ゴールに体を向けることができる。 ②パスをもらうためにボール守備者がいないスペースへ移動することができる。 ③パスを出すために、フリーの味方を見つけることができる。

4 指導にあたって

(1) 運動の特性

① 一般的特性

- ・ ゴールにシュートしたり、攻めと守りを交代しながら相手を交わしてボールを蹴り入れたりする個人対個人、集団対集団で競争する運動である。(構造的特性)
- ・ ねらった方向に蹴り入れたり、ボールが進むコースに入って止めたりして、ボールを足で扱う運動である。また、相手やボールの動きに合わせて走ったり、止まったり、方向を変えたりするなど、多様な動きを必要とする。そのため、敏捷性、巧緻性が養われる運動である。(効果的特性)
- ・ シュートしたり、相手をかわしたり、得点を競い合ったりする楽しさや仲間と協力して攻めたり、守ったりする楽しさがある運動である。(機能的特性)

② 児童から見た特性

- ・ 仲間とプレーを楽しむことができ、自分の活躍がチームのためになると大きな喜びを感じることができる。
- ・ シュートを決めたり、相手をかわしたりするなど、自分の技能をゲームに生かすことができると楽しい。
- ・ 相手をうまくかわすことができなかつたり、ボールを思うように蹴れなかつたりと、まわりの友達と技能面での差があると意欲的にゲームに参加できなくなる。
- ・ 友達と教え合ったり、協力して作戦を工夫したりしたことがゲームに生きると喜びや達成感を味わうことができる。

(2) 児童の実態

本学級は男子13名、女子19名、計32名である。男子は、朝の時間や休み時間に外に出てサッカーやドッジボールに親しむなど、積極的に体を動かす姿が多く見られる。一方女子は、休み時間を外で過ごす児童は少なく、教室でのおしゃべりや、図書館での読書などを好む様子が見られる。

6月にボールゲームに関する意識調査を行った。その中の「サッカーの学習が好きですか。」の問いに対して、男子の約8割が「はい」と答えたのに対して、女子の8割以上が「いいえ」もしくは「どちらかといえば、いいえ」と答えている。しかし、「体育の学習が好きですか。」の問いに対しては、全員の男子と約9割の女子が「はい」もしくは「どちらかといえば、はい」と答えている。このことから、男女共に体を動かすことは好きでも、サッカーに関しては苦手意識に男女の大きな差があるということがわかる。

また、「体育の授業で、友達に教えたり、教えてもらったりして学習したことがありますか。」の問いに対しては、男女共に「いいえ」もしくは「どちらかといえば、いいえ」と答える児童が約7割に達している。加えて、「サッカーの学習でいやだなと思う時はいつか。」の問いでは、シュートやパスの仕方などの技術的な失敗場面に加えて、「負けたら

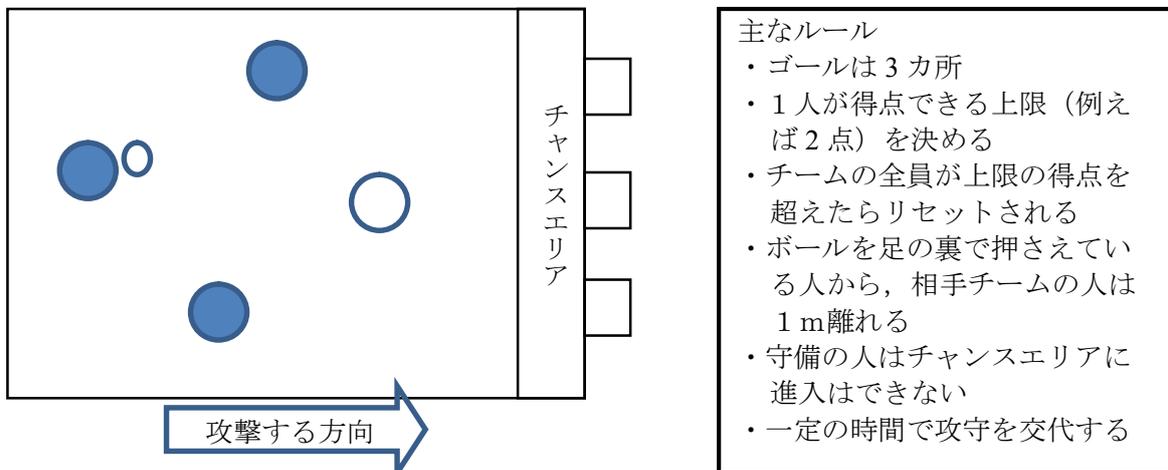
悪口を言われる」「責められる」「けんかになる」など、友達との関わりに関することが多かった。

以上のことから、本学級の児童は、仲間との関わりの中での運動に苦手意識を感じてしまう傾向があると考えられる。今回の学習を通して、仲間と励まし合いながら運動する楽しさや、相手を受容する肯定的な雰囲気も育てていきたいと考えられる。

(3) 教材について

本単元では、数あるサッカーを簡易化したゴール型ゲームの中から「シュートゲーム」を採用することにした。

シュートゲームは、サッカーのルールを簡易化した攻守交代型のボールゲームである。コート内のプレイヤーは常に攻撃側の人数を多く配置（3対1，4対2）し、シュートのチャンスを増やせるようにした。攻守交代型を採用することで、児童は一定の時間を攻撃だけ（または守備だけ）に意識を集中させることができ、良い動きに気付いたり、話し合う内容を焦点化させたりすることができる考えた。また、同じようなプレーの再現性が増すことで、技能や思考・判断力の高まりを実感できるようになると考えられる。



(4) 指導にあたって

本学級の実態にも表れている通り、サッカーのゲームでは、積極的に取り組む児童と消極的な児童との二極化傾向が顕著に見られる。普段からサッカー経験がある児童は、積極的にボールを操作して活躍する姿が見られるが、運動を苦手と感じている児童は、あまり動かずに友達のプレーの様子をじっと見ていることが多い。これは、これまでボールゲームの経験が少ないために、どのように動けばよいのかが分からないためであると考えられる。

また、これまでのボール型ゲームでよく行われてきたようなシュートやドリブル、パスなどの基礎的な技術の反復練習とその後に大人数で行われるゲームといった学習過程では、必ずしも反復練習で身に付けた技術が十分に生かされているとは言えない。それは、シュートやパスができるようになって、どんなときに、どの位置で、どのように行うのかなどが分からずにいる児童も多く、技術を生かすための状況判断ができていないためである。つまり、サッカーを始めとするゴール型ゲームでは、技術の指導だけでなく、『身に付けた技術をどのように生かすか』といった戦術につながる動きを児童に指導することが重要であると考えられる。

そこで、研究主題「自ら学び、運動の楽しさや喜びを味わえる体育学習を求めて」と関連付けて以下のように指導を行っていく。

研究主題

「自ら学び、運動の楽しさや喜びを味わえる体育学習を求めて」
— 学習過程の工夫をとおして —

4 地区の手立て

- 1 運動の特性や魅力の捉え直しを生かした単元計画の作成
- 2 学習の見通しを持ち、運動のポイントを理解できる指導の工夫
- 3 学びの成果を共有する振り返りの工夫

(5) 研究の視点から

① 運動の特性や魅力の捉え直しを生かした単元計画の作成

これまでの研究から、教師が運動の有する特性や魅力を理解し、児童の発達段階に応じた単元計画を作成することが「わかる」「できる」授業づくりにとって重要であることを再認識することができた。

今年度は、「運動の楽しさや喜びを味わわせる」授業を目指すことから、もう一度、運動の特性を振り返り、単元計画の作成に生かしたいと考えた。

ボールゲームでは、「シュートをする」「シュートを決める」ときに「楽しい」と感じている児童がたいへん多い。そこで、単元計画では、早い段階で「シュート」の意識を高めることを重視した。シュートの場面が増える教材（シュートゲーム）を考え、シュートが増える行い方やルールを採用することにした。

運動経験や意欲の差が大きい単元であることから、指導内容の精選が重要である。低学年から高学年までの系統表を活用し、本時のねらいと評価することを1時間で1つに絞ることにした。指導と評価する内容を焦点化し、夢中になって繰り返し運動に取り組む姿を引きだしていきたい。

② 学習の見通しを持ち、運動のポイントを理解できる指導の工夫

少人数でのチーム編成やゲームの行い方（ハーフコートで行うミニゲーム）の工夫などにより、運動の特性や魅力を味わいながら、ボール操作やボールを持たないときの動きに繰り返し取り組む姿を引きだしたいと考える。どの児童も楽しめ、取り組みやすいように行い方やルールを工夫することで「ボールを持たないときの動き」や「ボールを持ったときの動きの判断」の重要性に気付いたり、それらを自分たちのゲームに生かしたりする姿につなげていきたい。

これまでの研究から、苦手意識を感じている児童が多いサッカーの学習では、「作戦を考える」というよりも「ゲームを見合ってよい動きに気付く」という点を重視することにした。他のチームのゲームを観察することで、シュートなのか、パスなのか、ドリブルなのか、といった判断力が高まると考える。また、ボールを持たないときのサポートの動きについての理解が深まり、チーム全体としての動きの改善につながると考えた。

③ 学びの成果を共有する振り返りの工夫

短時間で、効果的な振り返りを行うために、次のような取組を行う。

「学習振り返りカード」を活用し、児童に毎時間の自己評価を行わせる。児童の自己評価の観点は評価計画を基に設定するとともに、1単位時間で1つの項目に絞る。

「学習振り返りカード」の中に今日の「MVP」の欄を設け、友達の動きのよさや上達ぶりに目を向けるきっかけとする。肯定的な表現を全体場で認めて称賛していくことで、児童が励まし合い協同的に学習を進めようとする態度を育てていく。

それから、振り返りの時間には、教師が見取った児童の伸びや変容を児童に返すことで、その要因に気付かせたい。その動きのどこがよいのか、どのようなことを考えて動いたのかといった言葉がけを行ったり、意図的な指名を行って発表させたりしながら、思考を深められるようにしたいと考えている。児童が考えたことや感じたことを積極的に発言させることで、学びの成果の共有化を図っていきたい。

5 単元指導計画（別紙参照）

6 本時の指導（6／8時）

（1）本時の目標

シュートゲームの経験を生かして、味方からパスをもらえるように動くことができる。

（2）準備物

- 《教師》 ・サッカーゴール（2組） ・コーン 大（8個）
 ・ビブス（8セット→ピンク，白，赤，水，オレンジ，黄，黄緑，黒）
 ・タイマー（1台） ・得点板（1台） ・移動黒板（1台）
 《児童》 ・生活科バッグ ・振り返りカード ・作戦ファイル

（3）学習過程

	主な学習活動	指導上の留意点	評価
導入 10分	1 準備運動 2 スキルタイム ・シュート，パス，ドリブルの基本的な動きを身につける。 ① 体の部位でストップ ドリブルしながら動き，教師の合図でボールを止める。 ② パスゲーム 決められた範囲の中で，3対1でボールを回す。見方がパスしやすい位置に動き，正確なパスをおくる。 ③ 二人でパス・シュート カラーコーン2つ一組をゴールにし，4～5組を作っておく。2人一組でドリブルしながら，カラーコーンの間を狙ってシュートする。	・太腿や足首のストレッチなどを中心に十分に体がほぐれるようにする。 ・各コーナーでは次のポイントを確認しながら取り組ませる。 ① 体の部位でストップ ・周りをよく見て，ドリブルをする。体のいろいろな部分でボールを止め，ボールにたくさん触れる。 ② パスゲーム ・3人のチームは，相手にとられないように，見方がパスしやすい位置に動き，正確なパスを回す。 ・相手は，ボールの動きを見ながら素早く動き，3人のパスをカットする。 ③ 二人でパス・シュート ・2人一組でドリブルしながらカラーコーンの間を狙ってシュートする。そのまま次のカラーコーンまでドリブルして，またシュートをする。	
展開 30分	3 学習内容の確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 味方からパスをもらえるように動こう。 </div> ・振り返りカードを見ながら本時の活動のめあてを確認し，見通しを持つ。	・前時までの活動を基に，めあてを実現する方法を考えさせる。 《パスをもらう動き》 ・トライアングルを考えて動く ・相手がいないスペースへ動く ・更に動きを高められる児童への手立てとして次のことも意識させる。 《パスのもらい方》 ・声を出し，手をあげて合図する。	

展開 30分	<p>4 シュートゲームⅠ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃対守備が、「4対2」のシュートゲームを行い、攻め方を練習する。 ・兄弟チームを作り、お互いの試合のよいところや改善した方がよいところなどを見合う。 ・3分間で攻守交替しながら、行う。 <p>5 兄弟チームを見合い、良かったところや改善点などを伝え合う。</p> <p>6 シュートゲームⅡ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・兄弟チームのアドバイスを生かして、シュートゲームを行う。 ・3分間で攻守交代しながら、行う。 <p>7 整理運動</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてであるパスのもらい方をしっかりと意識させて取り組ませる。 ・これまでのシュートゲームから出てきたチームの課題を解決できるようにアドバイスしていく。 ・ミスをした仲間に文句を言ったり、責めたりしないように指導する。 ・兄弟チームの良かった点や改善点について、具体的に伝え合うよう、声がけする。 ・アドバイスを生かして、再度作戦を考えさせる。 ・アドバイスを生かして作戦を考えたことを意識し、実践するように声がけする。 ・下半身や足首を中心にゆっくり行わせる。 	<p>技② パスをもらえるように動くことができる。 【観察・振り返りカード】</p>
振り返り 5分	<p>8 活動の振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・振り返りカードを使って、振り返りを行う。 ①本時のめあてについて 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてであるパスがもらえる動きについて分かったことやできたことを発表させる。 ・時間が充分にない時は振り返りカードは教室で記入させる。 	

7 評価

(1) 本時の評価規準

B	パスがもらえるように動くことができる。
A	合図を出しながら、パスをもらうことができる。
Cへの手だて	パスがもらいやすい位置をその場で差し示し、移動するよう声掛けをする。

8 学習の場（同じコートで、①～③を行う）

