

検印

第4学年3組 体育科学習指導案

平成25年 6月26日(水) 3校時 体育館
 男子18名 女子17名
 指導者 佐藤大輔

1 単元名 セストボール (ボール運動・ゴール型)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

セストとは、スペイン語で「籠」を意味する。バスケットボールの下位的競技で、高さを児童の実態に合わせることができる玉入れのような大きな籠をゴールとし、360度どの角度からもシュートを狙えることができるため、バスケットボールに比べ容易にシュートを入れることができる競技である。ドリブルを使わずパスを回してシュートをねらうルールは、たくさんの児童にボールに触るチャンスを与え、楽しみを味わわせることができる。また友達と協力することが不可欠であり、コミュニケーション能力を高めるのにも有効である。スペースを見つけて走り、パスをもらう動きを通して、習得が難しいオフザボールの動きを理解することにも適している。

(2) 児童から見た特性

- シュートやパスが成功し、得点に絡むことができると楽しい運動である。
- チームで作戦を立てて、その作戦が成功した時に満足感を味わうことができる。
- △自分が思い通りにボールを取ったり投げたりできなければつまらないと感じる運動である。
- △失敗を友達に指摘されると意欲をそがれる運動である。
- △どのように動けばいいかがわからないと、意欲がなくなってしまう競技である。
- △ボールに恐怖心があると、楽しむことができないスポーツである。

3 児童の実態

本学級の児童は明るい児童が多いが、学年当初はおとなしく、元気がよいとは言い難かった。しかし運動会等を通して、次第に学級にも慣れ始め、友達との交流が増えるにつれ活気が出てくるようになった。運動でも生活でも主体的に行動できる児童は少ない。アンケート結果より、運動、体育が好きな児童が多いが、ボール運動に対しては苦手意識を持っている児童が若干いることが分かった。その理由と

質問事項	あてはまる	少しあてはまる	あまりあてはまらない	あてはまらない	理由
体を動かすことが好きですか	26	8	0	0	
体育の授業が好きですか	32	2	0	0	
ボール運動が好きですか	25	8	1	0	○シュートが入るとうれしい ○活躍できると褒めてもらえる。 △思ったところになげられない
セストボールは好きですか	23	8	3	0	○うまくなってきている △うまく動けない △うまく投げられない

して、動き方が分からない、うまく投げられないことが挙げられた。本校の課題である「投げる」運動が、ボール運動の意欲に大きく関与していることから投力向上の必要性を感じる。

本年度の本学級の体力テストの結果を下記に示す。運動能力には個人差があり、また女子児童のなかにはボール運動に苦手意識を感じている児童がいる。シャトルラン、長座体前屈、立ち幅跳びでは昨年度の県平均を超えているが、本校の課題であるボール投げ、筋力については県平均をかなり下回っている。県平均を超えている種目についても、個人差があり、低位の児童の体力向上が必要と考える。

男子

種目	50m走	立ち幅跳び	ボール投げ	上体起こし	長座体前屈	反復横とび	シャトルラン	握力
本学級の平均	9.3	148	16.2	17.5	35.5	34.6	49.5	未計測
昨年度の県平均	9.6	148	18.8	19.2	31.6	40.2	48.6	
比較	○	△	×	×	○	×	○	

女子

種目	50m走	立ち幅跳び	ボール投げ	上体起こし	長座体前屈	反復横とび	シャトルラン	握力
本学級の平均	9.5	141	10.4	13.2	37.6	32.6	38.6	未計測
昨年度の県平均	10	141	11.7	18.2	35.5	38.1	37.6	
比較	○	△	×	×	○	×	○	

4 教師の指導観

児童の実態を把握するために行ったテストゲームから、以下のことがわかった。

- ・全員の足がピタッと止まってしまう、ボールが動かない。
- ・コート的一部分（約30㎡）しか使用しておらず、ボールサイドにのみ人が集まっている。
- ・パスがきても目をつぶり、怖がる。

アンケート結果及びテストゲームの実態から、まずパス、シュート、ピボット、ミートなどの児童の個々のスキルを高める。次に空間利用の感覚を身につける。基本的にはゲームの中で感覚を身につけていくが、一人ひとりが動きを理解することの大切さを考慮し、①少人数での動きの確認（クローズドスキル）②動きを使った簡単なゲーム（オープンスキル）③メインゲームでの活用と、スモールステップで感覚や動きを身につけていくこととする。ボールが怖い子については、慣れの運動の際にバレーボールを選択させる。本学級の児童には、複雑な動きが理解できなかったり、ボールの扱いが極めて不慣れな児童もいる。その子には、使うボールを工夫したり、パネル等で掲示するなどの手立てをして対応していきたい。

5 研究テーマとのかかわり

【学校教育目標】

- ・思いやりのある子
- ・よく考える子
- ・たくましい子

〔研究主題〕

運動の特性や魅力を味わわせ、体力と運動の技能を高める授業の工夫

— 主体的な活動を育む場の設定と表現力を育む指導法の工夫 —

(1) 研究の仮説

- ・技能定着に向けた学習過程や授業の流れを工夫することで、セストボールの特性や魅力を味わい、基礎的な技能を身につけるとともに、体力を向上させることができるだろう。
- ・ルールやゲームの形態を工夫することで、児童一人ひとりが活動するチャンスが増え、意欲的に楽しく活動することができるだろう。

(2) 手だて

- ・児童一人一人の基礎的な技能を高めるためのスキルアップタイムを取り入れる。
- ・ゲームで役立つためのパワーアップトレーニングを行う。
- ・学習カードを工夫するとともに、相互評価の場を設定し、自分の技能を再確認できるようにする。

6 単元の目標

- ・安全に留意し、ルールを守って練習やゲームをできるようにする。【関心・意欲・態度】
- ・友達と協力してゲームに楽しみ、友達や自分のよさに気づくことができるようにする。【関心・意欲・態度】
- ・シュートチャンスを作り出すための作戦を考え、練習やゲームに取り組むことができるようにする。【思考・判断】
- ・仲間とともに、シュートのこつやシュートチャンスのつくり出し方を見つけ、パスとシュートの技能を身につけることができるようにする。【技能】

7 単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技能
<ul style="list-style-type: none"> ・ルールを守り、安全に注意して授業に取り組もうとしている。 ・意欲的に意見を交換し、友達と協力して試合や練習に取り組もうとしている。 ・友達を認め合い、活動している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分たちのチームにあった作戦を立てている。 ・自分たちにチームに必要となる練習方法を選んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・パス・シュートの基礎的な技能を身につけている。 ・身につけた技能を試合で使うことができる。 ・スペースを見つけて、パスをもらうことができる。

8 単元の計画

(1) ボール運動の取り扱い

	第3学年	第4学年	第5学年	第6学年
バスケットボール型		セストボール⑩ ハンドボール⑧	ハンドボール⑥	バスケットボール⑥
サッカー型	ラインサッカー⑧	ラインサッカー⑧	サッカー⑧	サッカー⑧
ベースボール型	キックベースボール⑧			
バレーボール型	ソフトバレーボール⑩		ソフトバレーボール⑥	ティーボール⑦

(2) 学習過程（10時間扱い） 本時は○印 5/10時

	1	2	3	4	⑤	6	7	8	9	10
0 10 15 20 30	オリエンテーション ・運動の内容の把握 ・学習の進め方の確認 ・慣れの運動・スキルアップタイムの行い方を知る。 ・テストゲーム（児童の実態把握）		集合・整列・あいさつ・健康観察・準備運動 慣れの運動（壁パス、壁シュート、パス） スキルアップタイム（対面パス、シュート、ピボット等） ねらい1 ルールを守り、セストボールに必要な技能を身につけ ・パワーアップタイム ・ミートシュート ・パスゲーム ・ハーフコートゲーム		⑤	ねらい2 チームの作戦を工夫して、 パス・シュート ・タスクゲーム ・アウトナンバーゲーム（3オン1、3オン2） ・メインゲーム ・フルコート			ねらい3 セストボール大 ハンドボール	

(3) 評価計画

時	重点観点	学習活動に即した評価規準	評価の場面	評価方法
1	関心・意欲・態度	・セストボールに関心を持ち、意欲的に取り組もうとしている。	オリエンテーション	観察
2				
3	運動の技能	・パスやシュートができる。	スキルアップタイム	観察
4	運動の技能	・ゲームの中で、パスやシュートをすることができる。	パワーアップタイム アウトナンバーゲーム	観察 カード
⑤	運動の技能	・ボールを持っていない時に、空いている場所へ移動して、パスをもらうことができる。	パワーアップタイム アウトナンバーゲーム	観察 カード
6	思考・判断	・ゲームでボールを持っていない時に、空いている場所がどこか判断できる。	メインゲーム	観察 カード
7	運動の技能	・ゲームで空いている場所へ移動して、パスをもらうことができる。	メインゲーム	観察 カード
8	思考・判断	・ゲームの際、自分たちの特徴をとらえて、作戦を立てている。	メインゲーム	観察 カード
9	運動の技能	・ゲームの際、自分たちの特徴をとらえて、作戦を考えることができる。	メインゲーム	観察 カード
10	運動の技能	・ゲームの際、自分たちの特徴をとらえて、作戦を考えることができる。	メインゲーム	観察 カード

(4) 学習と指導・評価

段階	学習のねらい・活動	指導 (○) 評価 (◆)	評価方法
はじめ 4 5 分 × 2	1 学習のねらいを知り、単元の見通しを持つ。 ・カードの使い方 ・ゲームの方法とルール	○学習のねらい（ねらい①・ねらい②）と学習の進め方を理解させる。	観察 観察
	2 チーム編成と役割分担 ・キャプテン決め	○ チーム編成は、背の高さ、足の速さを考慮して話し合って決める。	
	3 トレーニング・慣れの運動を知る。	○ ボールを多く触れさせ、ボールハンドリングに慣れる。 ○ トレーニングや運動の意義を理解させる。	
	4 スキルアップタイムのねらいと仕方を知る	○ スキルアップタイムの意義を理解し、実際に体を動かしながら、運動の仕方を理解させる。	
	5 ゲームの仕方を知る。	◆ 学習の進め方、ゲームの仕方を理解している。 【思考・判断】	
	6 テストゲームをする。 実際にゲームを行ってみて、ゲームに慣れる。	◆ セストボールに関心を持つことができる。【関心・意欲・態度】	

な か ① 4 5 分 × 3	ねらい1 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> ルールを守り、セストボールに必要な技能を身につけよう。 </div>		
	1 準備運動・トレーニング・慣れの運動 2 スキルアップタイム 3 めあての確認 4 パワーアップタイム ディフェンスを外してシュート 2対1 ミートパス ロングランパス 陣取りゲーム 5 ハーフコートゲーム 6 学習のまとめをする ・今日のねらいの評価 ・チームの MVP	○ トレーニング、慣れの動きをきちんとさせる。 ○ ボールに多く触れさせ、楽しみながら技能を身につけさせる。 ○ 約束や順番を守り、声を掛け合ってチームで協力して取り組ませる。 ○ めあてを理解するために、絵や画像を例示する。あるいは実際に児童にさせてみて例示する。 ○ ディフェンスやチームメイトがついた中でも、同じようにクローズスキルができるようにする。 ○ 空いている場所に素早く動けるように指示する。 ◆ パスやシュートがねらったところに投げることができる。【技能】 ◆ 空いている場所を見つけ、移動して、パスをもらうことができる。【技能】 ◆ 自分たちの特徴をとらえて、作戦を考えることができる。【思考・判断】 ◆ 友達と協力して、作戦を遂行できる。【関心・意欲・態度】	観察 観察 学習カード 作戦ボード 観察
な か ② 4 5 分 × 3	ねらい2 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> チームの作戦を工夫して、ゲームを楽しもう。 </div>		
	1 準備運動・トレーニング・慣れの運動 2 スキルアップタイム 3 めあての確認 4 作戦を立てて、練習する。 アウトナンバーゲーム 5 ゲームを行う。 フルコートゲームを行う。 6 学習のまとめをする ・今日のねらいの評価 ・チームの MVP	○ 各部位の可動性が高まるよう、きちんと行う。 ○ 慣れてきたら、正確にはやく慣れの運動を行わせる。 ○ ミスしないことを念頭に置いて、速く正確に行わせる。 ○ めあてを理解するために、絵や画像を例示する。あるいは実際に児童にさせてみて例示する。 ○ ボールを持っていない児童の動きを確認させる。 ○ 作戦ボードを使って、スペースを考えさせながら、作戦を立てさせる。 ◆ 空いている場所に移動して、パスをもらうことができる。【技能】 ◆ 自分たちの特徴をとらえて、作戦を考えることができる。【思考・判断】 ◆ 友達と協力して、作戦を遂行できる。【関心・意欲・態度】	観察 学習カード 作戦ボード 観察

まとめ 45分×2	ねらい3	セストボール大会を楽しもう。		
	1 準備運動・トレーニング・慣れの運動		○ 各部位の可動性が高まるよう、きちんと行う。 ○ 慣れてきたら、正確にはやく慣れの運動を行わせる。	
	2 スキルアップタイム		○ ミスしないことを念頭に置いて、速く正確に行わせる。	
	3 作戦を立て、練習する。		セストボール大会を楽しもう。	
	4 対戦相手を確認し、ゲームを行う。		◆ 自分たちの特徴をとらえて、作戦を考えることができる。【思考・判断】	学習カード
5 学習のまとめをする ・今日のねらいの評価 ・チームの MVP		◆ 友達と協力して、楽しくゲームができる。【関心・意欲・態度】	作戦ボード 観察	

9 本時の学習と指導 (5/10時)

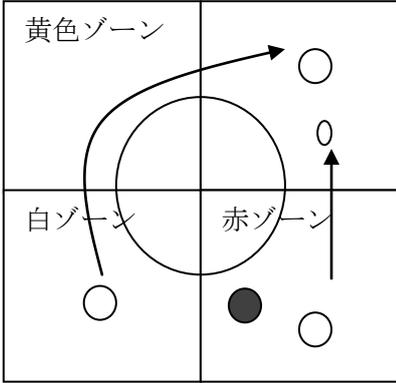
(1) ねらい 空いているところに移動してパスをもらうことができる。 【技能】

(2) 準備 児童 学習カード 筆記用具 作戦板セット ビブス メダル

教師 得点板 笛 CD カラーコーン ストップウォッチ ホワイトボード 掲示資料

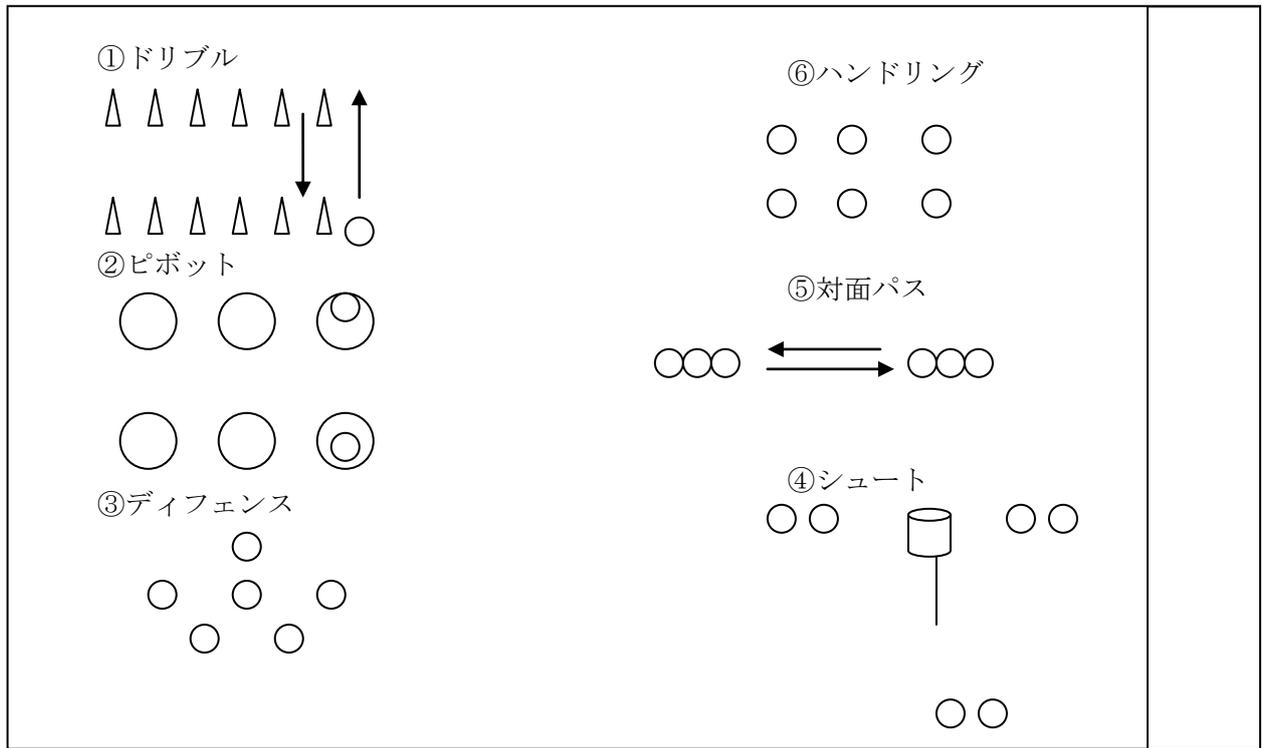
(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点 (○) と評価 (◆) 努力を要する児童への手立て (△)
導入 10分	1 集合・整列・挨拶をする。	○ 素早く、元気に活動するようにさせる。
	2 本時の学習内容を確認する。	○ 全員の顔色や姿勢を見て、健康観察をする。 ○ 前時までの動きを復習して本時の学習の意欲づけを行う。
	3 準備運動	○ 肩、足の動きの可動性に気をつけながら、準備運動させる。
	4 トレーニング ・脚力トレーニング ランジーウオーク 大股走 サイドジャンプ クロスステップ ・アジリティートレーニング 10秒 おにごっこ	○ 自分たちでトレーニングを進められるようにする。 ○ 慣れてきた動きでもきちんと意義を確認させてするようにする。
	5 慣れの運動 壁シュート 壁パス ロングパス	○ 的をねらってしっかりとスローさせる。 ○ スローインの膝と手の動きを確認させる。 △ 特に配慮の必要な児童については、柔らかいボールを使わせる。

<p style="text-align: center;">展 開 2 8 分</p>	<p>4 スキルアップタイム (各30秒、ローテーション)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリブル ・ピボット ・ディフェンス ・シュートゲーム ・対面パス ・ハンドリング <p>5 本時のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">長く走ってパスをもらおう。</div>	<p>○ 声を出し、相手とコミュニケーションを取らせる。</p> <p>留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリブル 前を見てドリブルできるように ・ピボット 足を大きく踏み出して ・ディフェンス ターゲットから離れない ・シュートゲーム ゴールに正対して ・対面パス 手のひらをあいてに見せてキャッチ ・ハンドリング たくさん手をたたく
	<p>6 パワーアップタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ロングランパス <p>長い距離を走って、パスをもらってシュートをする。</p> <p>7 ハーフコートゲーム (ルール)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人数 攻め 3人 守り 2人 ・試合時間 各2分 <p>2分間、攻めのチームはずっと攻め続ける。2分たったら、せめと守りを交代する。各チームとも攻めは2回ずつ行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・得点 入る 2点 リングに当たる1点 ・反則 ボールを持っている人が歩くこと ボールを持っている人からボールを取ること ・守りのメンバーから2～3人ラインズマン、1人主審を出す。 ・攻めチームの中で試合に出していない児童の中から1名得点係を出す。 	<p>△動きが分かりにくい時は、提示資料を示す。</p> <p>○パスをもらったら、しっかり止まることを意識する。</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="border: 3px double black; padding: 5px; text-align: center;"> ボールを持っていない時に、空いている場所に移動してパスをもらったら止まらなくていい 【注意】 </div> <p>○攻めのチーム2名で試合に出していない人は試合記録係とする。記録係は、どのゾーンでシュートをしているかをチェックさせる。どここのスペースに走りこめばよいか、外からアドバイスさせる。</p> <p>△十分動けてない児童に対しては、空いているスペースの色に着目させ、動くよう促す。</p>
<p style="text-align: center;">整 理 7 分</p>	<p>7 片づけ</p> <p>8 今日のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バディーによる、アドバイス ・試合記録から、よかった点を話し合う。 ・今日の MVP <p>8 整理運動</p> <p>9 あいさつ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ バディーからのアドバイスをきちんとまとめさせる。 ○ 書くことが苦手な児童については、簡単な記号で評価させる。 ○ 今日の MVP では、シュートを多く入れたとかの成果ではなく、めあてに対して考えさせることとする。 ○ ゆっくりと行い、しっかりと筋肉をほぐす。 ○ 気持ちよいあいさつで授業を締めくくるようにする。

10 場の設定

① スキルアップタイム



② パワーアップタイム

