

## 第5学年B組 体育科学習指導案

授業者 佐々木 雅 巳  
研究協力者 伊藤 恵 造  
教材分析協力者 渡邊 和 仁

### 1 単元名 動きを高め、ゴールをめざせ！ ～サッカーを基にした簡易化されたゲーム～

#### 2 子どもと単元

##### (1) 子どもについて

本学級の子どもたちは、鬼ごっこや一輪車で遊ぶなど体を動かすことが好きである。体育科の学習に関するアンケートでは、94%の子どもが体育の学習を「とても好き」「好き」と答えた。ボール運動に関するアンケートでは、70%の子どもが「とても好き」「好き」と答えた。その理由には、「友達と一緒にできるから」「ゴールが決まると気持ちがいいから」などが挙げられた。「嫌い」と答えた子どもは、「ボールを扱うのが苦手」「ボールが当たると痛い」などの理由を挙げた。サッカーに関するアンケートでは「とても好き」「好き」と答えた子どもは、50%であった。「嫌い」と答えた理由には、「足でボールを扱うのが難しい」「ボールが当たると痛い」などが挙げられた。この結果から、体を動かすことは好きであるが、ボール運動に対しては好きな子どもと嫌いな子どもの二極化傾向にあることが分かった。ボール操作の難しさとボールへの恐怖心が大きな要因と考えられる。

子どもたちは、昨年度はハンドボールを基にした易しいゲームを経験してきている。この学習では、ルールを工夫しながら攻守が入り交じったゲームを行い、友達と力を合わせて競い合う喜びを味わうことができた。しかし、ゲーム中に上手にボールを操作したり、ボールを持たないときに得点するための効果的な動きをしたりするまでに至っていない。

##### (2) 単元について

本単元は、サッカーを基にした簡易化されたゴール型のボール運動である。サッカーは、一定の時間内に、パスやドリブルを使いながらゴールに向かってシュートをし、得点を競って勝敗を楽しむ運動である。子どもから見た特性は、ドリブルをしてパスをつないでシュートを決め、仲間と協力して試合を楽しむことができることである。しかし、足で扱うことが難しく、周りの状況を把握しにくいので、ドリブルをしてパスをつなげたりシュートを決めたりすることが難しい。

本単元の学習では、ボール操作の知識や技能を高めること、攻撃しやすい場所へボールを運ぶこと、ボールを持たないときの動きの知識や技能を高めることができると考えられる。また、子どもたちがルールやマナーを守り協力して準備やゲームに取り組んだり、場や用具の安全に気を配ったり、勝敗を受け入れたりすることが期待できる。

こうした特徴を踏まえ、「フリーの味方にパスを出したりパスを受けたり、ドリブルをしたり、シュートしたりする」「ボールを持たないときにボール保持者と自分の間に守備者のいない場所に動いてパスをもらう動きを使って攻める」という資質・能力を高めることを目指す。

##### (3) 指導について

本単元で育みたい資質・能力を高めるために、ボールの操作（止める、蹴る、運ぶ）やボールを持っていないときの動きかたに着目し、自分やチームの課題を見付け、解決方法に自ら気付いていくという「見方・考え方」を働かせた学習活動を位置付ける。

「めあて」と「変容」をつなぐためには、自分の課題を明確にすることが重要である。そのために単元の最初に「気付きのゲーム」を設定し、ボールの操作とボールを持っていないときの動きに着目させ、自分（たち）の課題を見つけることができるようにする。

「変容」と「次の課題」をつなぐためには、自己の学びを省察することが重要である。そのために「確かめのゲーム」やふり返りの場を設け、教師や「仲間との対話」の充実を図り、自分（たち）の変容やその要因を自覚できるようにする。

ボール操作の技能を高める手立てとして、「止めて蹴る」「運ぶ」動きの練習を毎時間十分行うようにする。また、「止めて蹴る」の一連の動きのこつをつかむことができるようにするために、横から見た「キック」の動きをコマ撮りした写真を参考にしたり、動きのポイントに着目したりすることで絵に表し、動きかたのポイントに目を向けることができるようにする。子どもから発せられた「止めて蹴る」、「運ぶ」動きのこつをキーワードで表し、共有化を図る。ボールを持たないときの動きを高める手立てとして、チームに応じた作戦を考える時間を十分保障したり、動きかたのポイントを表したり、動きかたの模範を示したりする。

ボール操作の確認と自分（たち）の課題を解決するために、それぞれのボール操作に特化したドリル的なゲームや、相手を意識しながらボールを「運ぶ」動きや「運ぶ」動きからパスをつなぐ動きを目的としたタスクゲームを行うなど「見方・考え方」を繰り返し働かせる場をもつ。

ゲームは、攻守入り交じりで行う。ゴールを倒し高さを低くして使い、ゴールキーパーの顔に当たるなどの恐怖心をとるように配慮する。また、ボールの上に足を上げたら、敵はボールを奪うことができないようにしたり、シュートをしたら得点を認めたりするなどのルールの工夫をし、一人一人の意欲を高めるようにしたい。

- 3 単元の目標〈記号は本校の資質・能力表による〉
- (1) 止める、蹴る、運ぶといったボール操作をしたり、ボールを保持する人からボールを受けることができる場所に動いたりするなどの知識を深めたり技能を高めたりすることができる。  
〈d-チ-2・3・5〉
  - (2) ゲームでの動きかたに合ったボールの止め方や蹴り方、運び方を考えたり、チームの特徴に応じた攻め方に着目して簡単な作戦を立てたりすることができる。  
〈b-5, 24〉
  - (3) ルールやマナーを守り、仲間と励まし合って運動したり、勝敗を受け入れたりし、サッカーのゲームに進んで取り組もうとする。  
〈a-2・3・4〉

4 単元の構想(総時数9時間) ※「見方・考え方」を働かせた学習活動

ゲーム(ゴール型)「ハンドボールを基にした易しいゲーム」(4年)

時間	学習活動 (・は予想される子どもの姿)	教師の主な支援	評価(本校の資質・能力との関連)
1	(1) オリエンテーションや気付きのゲームを通して学習の見通しをもつ。 ・ボールを取られずにドリブルやパスを試してみたい。 ・シュートを打つためには、どこに動いてパスをもらったらいいのかな。	・自分(たち)の課題を明確にするために、自分を知るための気付きのゲームを行い、見通しをもつことができるようにする。	・気付きのゲームを通して、単元の最初の自分を知り、自分(たち)の課題をもっている。 〈a-2〉
	学習課題 ボール操作の練習やドリルゲーム、タスクゲーム、確かめのゲームを通して、自分(たち)の課題を解決しよう。		
2 3	(2) ボール操作の練習をし、確かめのゲーム(4対4)を行う。	・「止めて蹴る」「運ぶ」動きかたを高めるために動きのポイントをキーワード化する。	・「止めて蹴る」「運ぶ」動きのこつを考えている。 〈b-5〉
4 5 6 本時	(3) タスクゲームをし、確かめのゲーム(4対4、攻守入り交じり、サイドマン有り、1試合4分)を行う。  ・相手に取られないようにドリブルすることができるようになった。	・「運ぶ」「止める」動きを高めるためのタスクゲームを行うようにする。 ・「運ぶ」動きを高めるためのタスクゲームを行うようにする。  ・パスをつなぎシュートで終わる動きを高めるためのタスクゲームを行うようにする。	・「運ぶ」「止める」動きを高めている。 〈d-チ-3〉 ・相手に取られないようにしながら「運ぶ」動きを高めている。 〈d-チ-3・5〉 ・シュートで終わることを意識したパスや、パスをもらう動きをしている。 〈d-チ-2・3・5〉
学習課題 ボール操作の練習やドリルゲーム、タスクゲームで得た学びを生かしながら、チームに応じた作戦を立て、ゲームをしよう。			
7 8	(4) ゲーム(4対4攻守入り交じり、サイドマンなし、1試合4分)をする。 ・ボールを持っていない動きに目を向けて作戦を立てたことで、シュートすることができるようになった。	・動きをイメージしやすくするために、シュートに結び付いた「運ぶ」動きかたとボールを持たないときの動きかたを提示する。 ・自分たちでシュートにつながる効果的な動きに気付くことができるようにグループで話し合う場を設ける。	・ボールを運んだり、パスをもらうために動いたり、守ったりしている。 〈d-チ-2・3・5〉 ・チームの特徴に応じた作戦を立てている。 〈b-24〉
9	(5) まとめのゲームを行う。 ・「止めて蹴る」「運ぶ」動きかたのこつやボールを持たないときの動きに着目したことで、パスやシュートすることができた。	・ボール操作やボールを持たない効果的な動きに着目し、課題を解決したことで得た学びをふり返るようにする。	・ルールを守り、安全に気を付け、自分の役割を果たしながら進んでゲームに取り組んでいる。 〈a-2・3・4〉

◎本単元で育む主な資質・能力  
フリーの味方にパスを出したり、パスを受けたり、ドリブルしたり、シュートしたりする。(d-チ-3)  
ボールを持っていないときにボール保持者と自分の間に守備者のいない場所に動いてパスをもらう動きを使って攻める。(d-チ-5)

◎本単元の学習活動で働かせる主な「見方・考え方」  
ボール操作(止める、蹴る、運ぶ)やボールを持っていないときの動きかたに着目し、自分やチームの課題を見付け、解決方法に自ら気付いていく。

ボール運動(ゴール型)「ハンドボールを基にした簡易化されたゲーム」(5年)


5 本時の実際 (5 / 9)

(1) ねらい

「運ぶ」動きかたのこつに着目し、ゲーム(タスクゲームと確かめのゲーム)を通して、相手にとられないようにドリブルをして攻めることができる。

(2) 展開

○省察を通して自律的に学習を進めるための支援

時間	学習活動 (・は予想される子どもの姿)	教師の支援 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">評価</span>
5分	① ボール操作(対面パスとドリブル)の練習をする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「蹴る」動きを感覚的に高めることができるように、連続動きカード(コマ撮りから自分で絵を描いたカード)を活用し、自分が意識するポイントをチェックし、動きのキーワードを書く活動を取り入れる。</li> </ul>
3分	② 学習課題の確認をし、本時のめあてを立てる。  学習課題 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">相手にとられないようにドリブルをして攻撃しよう。</span>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本時とのつながりを意識することができるように、前時の終わりにもった自分やチームの課題を確認するようにする。</li> </ul>
9分	③ タスクゲームをする。  	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「運ぶ」動きかたのこつに着目することができるように、「どんな動きをすれば、相手にとられないでドリブルできるのか」と問う。</li> <li>・「運ぶ」動きかたを高めるために、効果的な動きをしている子どもを称賛する。</li> </ul>
5分	④ タスクゲームで自分やチームのよかった点を振り返る。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手が近くにきたのでボールを止めたら、ボールを取られなかった。</li> <li>・相手がいないときに素早く前にボールを運ぶことができた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○自分(たち)の課題を解決するために着目した「運ぶ」動きかたのこつをどのように活かしたのか、どのような個人の成果があったのかを全体で取り上げる。</li> </ul>
15分	⑤ 確かめのゲームをする。 攻守入り交じり 4対4 サイドマン有り(2人) 試合時間(前半4分、後半4分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ゲームへの意欲を高めるために、ゲームの中で「運ぶ」動きかたに着目した効果的な動きを称賛する。</li> </ul> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">相手にとられないように動きかたのこつを意識してドリブルをして攻めている。 &lt;d-チ-3&gt;(行動観察・話合い)</span>
8分	⑥ 本時の学習を振り返る。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・確かめのゲームでも、マークを意識しながらとられないようにドリブルをすることができた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・互いの動きのよさを実感し、次時の意欲付けを図るために、自分やチームのよかった動きを発表する場を設ける。</li> </ul>