

## 第4学年 体育科学習指導案

令和5年11月6日（月）5校時

世田谷区立松丘小学校 体育館

第4学年 2組 31名

令和5年度 研究主題

体を動かす楽しさを育む学校づくり

中学年 目指す児童像

友達と楽しく体を動かし、自分の生活習慣とのつながりを見付ける子

「友達と楽しく体を動かす」とは、友達と一緒に運動することを通して、体を動かす心地よさや1人では得ることのできない達成感を味わうことととらえた。

「自分の生活習慣とのつながりを見付ける子」とは、体育の学習で味わった体を動かす楽しさを休み時間等の遊びにつなげたり、友達と適切な関わりをもったりして健康的な生活を送ることができる子ととらえた。

1 領域 ゲーム「ハンドシュートゲーム」

### 2 単元の目標

知識及び技能	運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	規則を工夫したりゲームの方法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。
学びに向かう力、人間性等	運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、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。

### 3 単元の評価規準

	ア 知識・技能	イ 思考・判断・表現	ウ 主体的に学習に取り組む態度
学習活動に即した評価規準	① ゲームの行い方について理解している。 ② 基本的なボール操作とボールを持っていないときにパスをもらおうと移動することができる。	① 自己の能力に適した課題を見付け、その課題の解決のための活動を選んでいる。 ② ゲームの方法に応じた簡単な作戦を考え、選んでいる。 ③ ボールを持っている人と持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んでいる。	① ゲームに進んで取り組もうとしている。 ② 規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ③ 学習の準備や分担された役割を果たそうとしている。 ④ ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ⑤ 動きのよさや課題を伝え合う際に、友達の考えを認めようとしている。

### 4 運動の特性

#### <一般的特性>

- 入り乱れ型（攻守混合型）であり、ボールを持たない人の動きが重要視される運動である。
- 一定のルールのもと易しくするためにポーター（縦グリット）をいかに活用し戦術を立てるかで、勝敗が決まる運動である。
- 得点を取るために友達と協力して攻めたり、守ったりして競い合う楽しさを感じられる運動である。
- 投げる、捕る、走るといった優しいボール操作のできる運動であるため、運動が苦手な児童も取り組みやすい運動である。

#### <児童からみた特性>

- 作戦の幅が広く、協力して考えた作戦がうまくいった時やゲームで勝った時に喜びを感じられる運動である。
- 作戦によって流れが変わるため、運動の苦手な児童も意見を出すことで進んで関わるができる運動である。

## 5 児童の実態

### (1) 実態調査アンケート

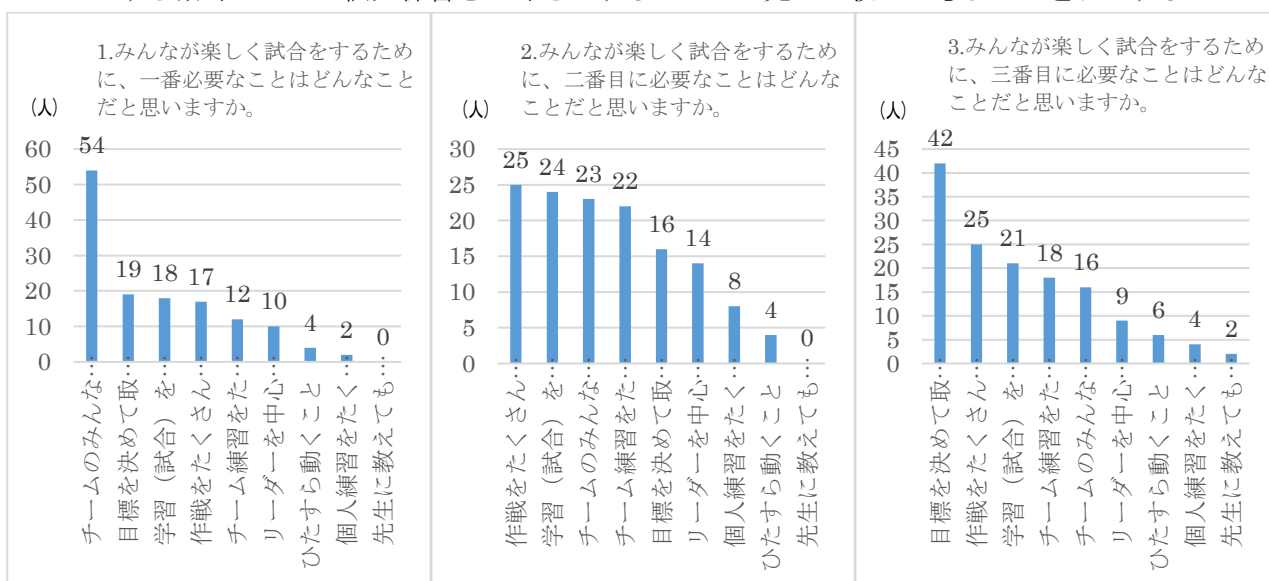
児童に「ボールゲームアンケート」を行った。「みんなが楽しく試合をするために、必要なことはどんなことだと思いますか。」「チームが強くなるために、必要なことはどんなことだと思いますか。」の質問に対して、自分が考える順番に一番目から三番目まで回答させ、集計した。以下はその結果である。

#### 【質問1】

みんなが楽しく試合をするために、必要なことはどんなことだと思いますか。

#### 【選択肢】

- ・チームのみんなではげまし合うこと
- ・学習（試合）を振り返って、次に活かすこと
- ・チーム練習をたくさんすること
- ・ひたすら動くこと
- ・個人練習をたくさんすること
- ・先生に教えてもらった通りにすること
- ・目標を決めて取り組むこと
- ・作戦をたくさん立てること
- ・リーダーを中心に声を掛けること

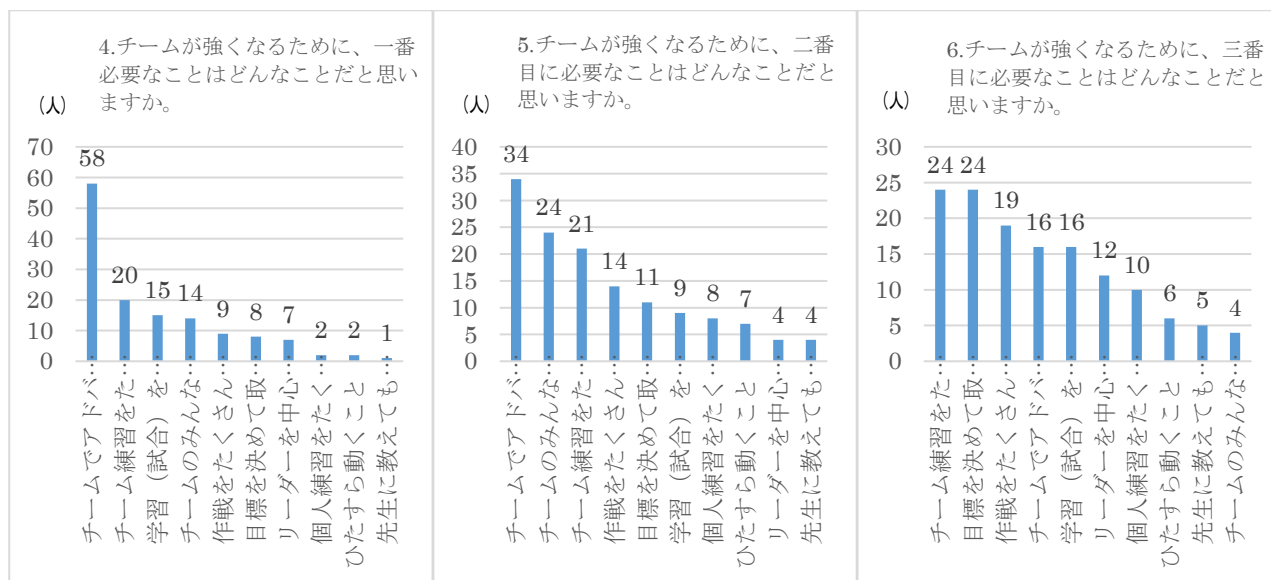


#### 【質問2】

チームが強くなるために、必要なことはどんなことだと思いますか。

#### 【選択肢】

- ・チームでアドバイスをし合うこと
- ・学習（試合）を振り返って、次に活かすこと
- ・作戦をたくさん立てること
- ・リーダーを中心に声を掛けること
- ・ひたすら動くこと
- ・チーム練習をたくさんすること
- ・チームのみんなではげまし合うこと
- ・目標を決めて取り組むこと
- ・個人練習をたくさんすること
- ・先生に教えてもらった通りにすること



## (2) 教師から見た児童の実態

今年度、体育では走の運動や表現運動、体づくり運動といった個人の高まりを実感する学習を行ってきた。どの学習でも個人の能力に合った課題を見出し、それぞれが楽しく学びに向き合う児童が多く見られた。しかし、互いにアドバイスをし合ったり、動きを見合ったりする際には適切に取り組めない児童も少なくない。

本単元では、チームを作り、互いに協力して取り組むことが求められる。個人の主張や動きだけでは、勝利につながらないことに気付き、相手意識をもって取り組める姿を期待したい。そのために、チームの公平性の価値に気付かせたり、運動が苦手な児童も参加できるようなルール設定を行ったりするようにする。

## 6 研究主題に迫る手だて

目指す児童像：友達と楽しく体を動かし、自分の生活習慣とのつながりを見付ける子

本単元における児童にとっての「楽しさ」とは、「子どもにとっての運動・遊びの楽しさとは」(※1)の中から、以下の3点が特に関わりがあるととらえた。

- ・楽しみ方や方法を工夫し、創り出す楽しさ
- ・運動や遊びの中で自分が役立つ楽しさ
- ・共感する（共に喜ぶ）楽しさ

※1 「子どもにとっての運動・遊びの楽しさとは」 日本体育大学 白旗和也先生

- |                        |                    |
|------------------------|--------------------|
| ・自分がやりたいことをする（自己決定）楽しさ | ・全力で運動する楽しさ        |
| ・うまくできる（技能習得）楽しさ       | ・運動の方法やコツを知る楽しさ    |
| ・楽しみ方や方法を工夫し、創り出す楽しさ   | ・運動や遊びの中で自分が役立つ楽しさ |
| ・共感する（共に喜ぶ）楽しさ         | ・運動や人との出会いの楽しさ     |

一点目の「楽しみ方や方法を工夫し、創り出す楽しさ」は、学習課題を追究しやすいようなゲームを行うことで、ルール of 工夫の余地ができ、勝つための作戦を選んだり立てたりする必然性が生まれるため、児童が主体的に考え、動き、改善する楽しさや、プレーで友達と協力する楽しさを感じられると考えた。本単元では、導入において試しのゲームの際、最低限のルールを提示することを手だてとした。

二点目の「運動や遊びの中で自分が役立つ楽しさ」については、次のように捉えた。本単元のゴール型ゲームは入り乱れ型（攻守混合型）であり、ボールを持たない人の動きが重要となってくる。チームの団結力はもちろん、全員がフィールドマン、またはポーターの役割をもつことで肯定的な関わりが生まれ、自分もチームの得点に貢献できたという思いをもたせることができると考えた。

三点目の「共感する（共に喜ぶ）楽しさ」とは、本単元の攻防を楽しむゲームの特性や最終ゲームまでどこが優勝するか分からないポイント制を取り入れることで、友達と喜び、あるいは悔しさも味わいながら全員が最終回まで意欲を高くもって参加できることに活かせると考えた。

### （1）全員が楽しむための基本ルール

チームの中で児童一人一人に役割をもたせることで、自分も得点に貢献できたと感じることができるようにした。また、そのゲームで初めて得点をした児童は3点獲得できる“ファースト得点制度”を取り入れることで、運動が得意な児童だけが活躍するのではなく、チームで協力して全員が得点を狙えるように促した。さらに、本単元の最後の時間に、ゲームの合算得点で優勝を決めるルールとした。そのため、毎回のゲームで1点でも多く得点できるようにという児童の主体性が高まり、たとえ負けてしまったとしてもモチベーションを高くもち続けることができるようにした。

### （2）児童の思考を深める作戦ボードの活用

本単元では、児童全員が運動のポイントの理解を深めるために、作戦ボードを用意した。作戦ボードは、単元の前半は、「児童の学習の積み重ねのため」、単元の後半では、「めあてを基にチームごとに作戦を立てるため」のメモとして活用する。1時間ごとに、作戦カードが配られ、ゲーム前の作戦とゲーム後の成果と課題、改善策などを書き込み、単元を通して貼りためることができる。作戦カードが積み重ねることに比例して、児童は学習の積み重ねを実感し、ルールや動きなどのゴール型ゲームの基本を振り返ったり作戦を立てるときの手段にしたりすることで、思考を深められると考えた。

# 7 単元計画（全8時間）

時	1★手だて1	2・3（本時）・4★手だて1・2			5・6・7★手だて2	8★手だて2																																																																								
ねらい	ゲームの仕方やルールについて理解し、ドリルゲームから自己の能力に適した課題を見付けることができるようにする。	2 ゲームのルールについて理解を深めることができるようにする。 3 パスを受けやすい位置に気付き、考えて動くことができるようにする。 4 パスの仕方（強弱やバウンド等）に着目し、考えながら動くことができるようにする。			作戦に合わせた練習方法やゲーム中の工夫を実践すると共に、自分の考えを友達に伝えることができるようにする。	これまでの学習を踏まえて、チームで勝つための工夫を考えてゲームをすることができるようにする。																																																																								
主な学習活動	1、整列・挨拶 2、めあての確認 3、準備運動・ドリルゲーム <div>ドリルゲームの内容 ・シューティングゲーム （2分間で何得点できるか） ・Wパスリレー （2分間で何往復できるか）</div> ※ドリルゲームの技能記録でチームを決める。 4、ゲームの仕方を知る。 5、整理運動 6、振り返り 7、整列・挨拶	1、整列・挨拶 2、めあての確認 3、準備運動・ドリルゲーム （視点に合わせたゲームに取り組む） 4、試しのゲーム <div>ゲームの流れ 前半（3分・第5時から4分） 移動・水分補給（1分） 後半（3分・第5時から4分）</div> 5、全体での振り返り・次時の視点の確認 6、各チーム振り返り 7、整列・挨拶			1、整列・挨拶 2、めあての確認 3、準備運動 4、ドリルゲーム 5、作戦タイム・タスクゲーム 6、第1ゲーム～第3ゲーム （6チーム編成、3コート実施） ※右記のように実施 ※対戦結果や得点差によって点数を割り振り、総合得点で順位を決める。 7、全体での振り返り 8、各チーム振り返り 9、整列・挨拶	<div>対戦表</div> <table><tr><th></th><th colspan="2">第1コート</th><th colspan="2">第2コート</th><th colspan="2">第3コート</th></tr><tr><td rowspan="2">4時</td><td>A</td><td>vs B</td><td>C</td><td>vs D</td><td>E</td><td>vs F</td></tr><tr><td>D</td><td>vs A</td><td>B</td><td>vs E</td><td>F</td><td>vs C</td></tr><tr><td rowspan="2">5時</td><td>A</td><td>vs F</td><td>B</td><td>vs D</td><td>C</td><td>vs E</td></tr><tr><td>E</td><td>vs A</td><td>C</td><td>vs B</td><td>D</td><td>vs F</td></tr><tr><td rowspan="2">6時</td><td>E</td><td>vs D</td><td>A</td><td>vs C</td><td>B</td><td>vs F</td></tr><tr><td>B</td><td>vs A</td><td>D</td><td>vs C</td><td>F</td><td>vs E</td></tr><tr><td rowspan="2">7時</td><td>A</td><td>vs D</td><td>E</td><td>vs B</td><td>C</td><td>vs F</td></tr><tr><td>F</td><td>vs A</td><td>D</td><td>vs B</td><td>E</td><td>vs C</td></tr><tr><td rowspan="2">8時</td><td>A</td><td>vs E</td><td>B</td><td>vs C</td><td>F</td><td>vs D</td></tr><tr><td>E</td><td>vs D</td><td>C</td><td>vs A</td><td>F</td><td>vs B</td></tr></table> ※各チーム先攻・後攻を5回ずつにする。		第1コート		第2コート		第3コート		4時	A	vs B	C	vs D	E	vs F	D	vs A	B	vs E	F	vs C	5時	A	vs F	B	vs D	C	vs E	E	vs A	C	vs B	D	vs F	6時	E	vs D	A	vs C	B	vs F	B	vs A	D	vs C	F	vs E	7時	A	vs D	E	vs B	C	vs F	F	vs A	D	vs B	E	vs C	8時	A	vs E	B	vs C	F	vs D	E	vs D	C	vs A	F	vs B
		第1コート		第2コート		第3コート																																																																								
4時	A	vs B	C	vs D	E	vs F																																																																								
	D	vs A	B	vs E	F	vs C																																																																								
5時	A	vs F	B	vs D	C	vs E																																																																								
	E	vs A	C	vs B	D	vs F																																																																								
6時	E	vs D	A	vs C	B	vs F																																																																								
	B	vs A	D	vs C	F	vs E																																																																								
7時	A	vs D	E	vs B	C	vs F																																																																								
	F	vs A	D	vs B	E	vs C																																																																								
8時	A	vs E	B	vs C	F	vs D																																																																								
	E	vs D	C	vs A	F	vs B																																																																								
主な教師の声掛け	知「きまりやゲームの流れはわかりましたか。」 思「自分の記録を覚えておこう。」 主「失敗しても大丈夫！やってみよう。」	知「新しいゲームもできるかな。」 思「どこにいればパスがもらいやすいのでしょうか。」 主「チームみんなが動けるように考えよう。」	知「ボールを持っていない人はどうしたらいいだろう。」 思「どんなパス（投げ方）だとゴールにつながるでしょう。」 主「チームで確認しながら試そう。」	知「どうしたらパスがしやすいかな。」 思「ボールを持った時とそうではないときの動きを考えよう。」 主「負けたことをいかして次のゲームを楽しみましょう。」	知「勝つためにどんな動きがチームで必要か考えましょう。」 思「ポーターと中の選手の動きが連動するよう工夫してみよう。」 主「相手を称えて勝ちにこだわろう。」																																																																									
知	①	①	②	②	②																																																																									
思			①	②		③																																																																								
主	①	②	⑤	⑤	③	④																																																																								

## 8 本時の学習（8時間扱いの3時間目）



### （1）本時の目標

【知識及び技能】パスを受け取るために工夫して動くことができるようにする。

【思考力、判断力、表現力等】ボールを受け取る場所に着目して考えながら取り組むことができるようにする。

【学びに向かう力、人間性等】チーム内での役割や互いの考えを尊重した話し合いをすることができるようにする。

### （2）展開

学習内容・活動	○教師の支援 ☆評価 【評価方法】
<p>1、整列・挨拶</p> <p>2、めあての確認</p> <p>どこに動くとパスがつながるだろうか。</p> <p>3、準備運動・ドリルゲーム</p> <p>なるべく、周りとの距離をとるようにする！ 仲間に声をかけて、ボールを取りに来てもらう！</p>	<p>○前時の終わりに、本時のめあてについて触れておく。</p> <p>どこに動いたらパスがつながるかな？</p> 
<p>4、試しのゲーム</p> <p>① 第1ゲーム（前後半各3分）</p> <p>② 全体での振り返り</p>  <p>「前に前に！」と声を掛けた！ あいているところにボールを出す！ 誰もいないところだと邪魔をされなかった！ ゴールの前を目掛けて投げるようにした！</p>	<p>○めあてを意識しながらWパスゲームをするように声掛けをする。</p> <p>何か意識したことはある？</p> <p>○有効だった動きや気づきを共有するために、第1ゲームを振り返らせる。★手だて1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ファースト得点制の再確認</li> <li>・いろいろな人にパスをしているか（帽子の色）</li> </ul>

### ③ 各チーム会議



指示を出すから、前に動いてほしい！  
空間に走り込むことを心掛ければ絶対にいける！  
近くでパスをしないと続かない。  
いろいろな人がゴールを決めると、  
たくさんの得点になるから、ボールを渡そう！

### ④ 第2ゲーム（前後半各3分）

5、全体での振り返り・次時予告

6、整列・挨拶

○どこに動くとパスがつながるか考えさせるために、作戦ボードを活用しながら会議をさせる。

（会議での話合いの視点）★手だて2

- ・自分たちの動きで有効だったもの
- ・相手の動きで真似したい良かったもの

☆どこに動くとパスがつながるか考えながらゲームをしている。【行動観察】

（例）パスを受ける場所を考えながら動くことができる。

○次時の学習につなげるために、本時の「どこに動くか」だけでなく、パスの仕方にも工夫が必要なことに気付かせる。（次時のめあて）

○チームの中での自分の役割に気付かせるために、振り返りをロイロノートに提出させる。（次時までの宿題）

## 9 成果と課題

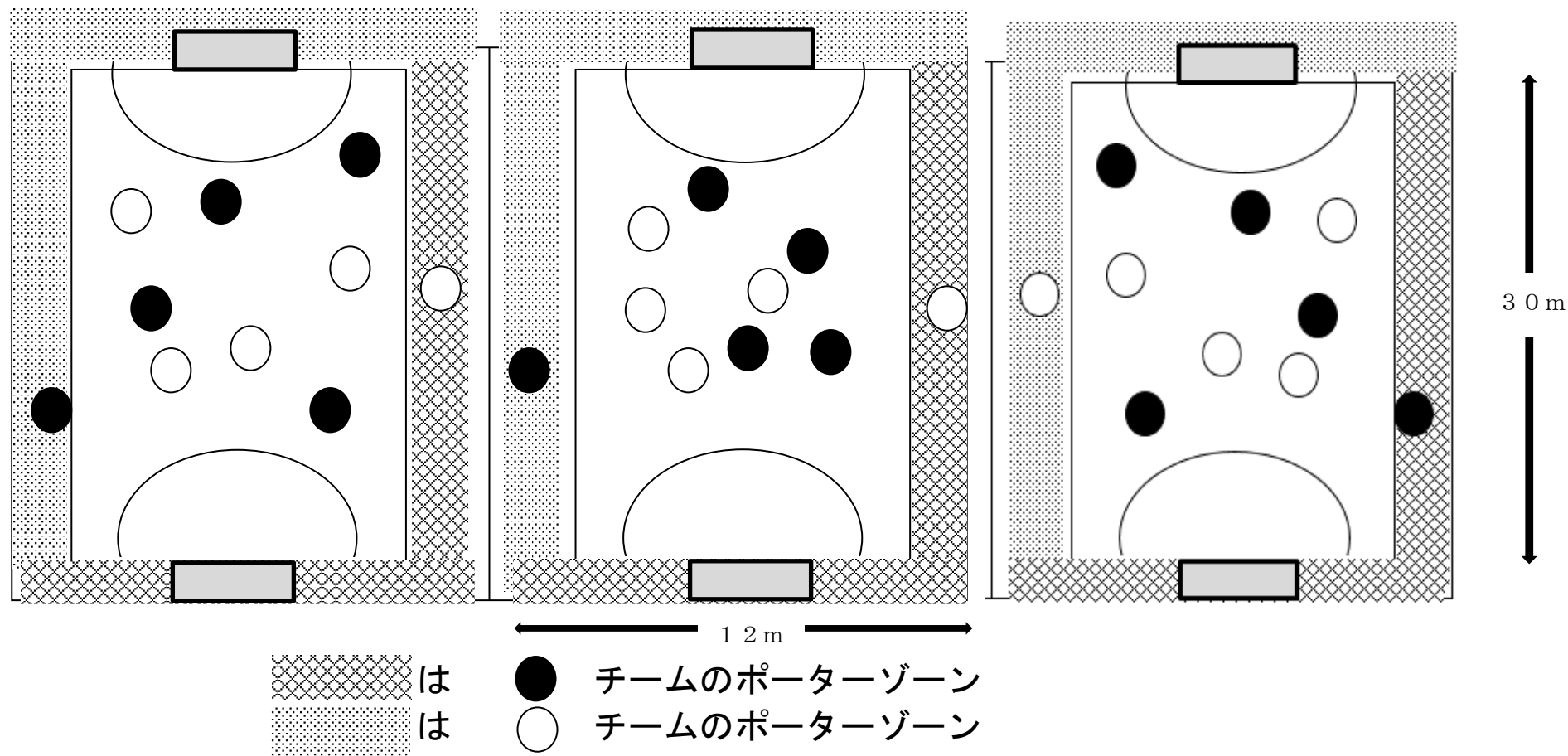
### 【成果】

- ・今回、児童が見付けた基本的な動きのコツが高学年の運動で活かされることが実感できた。
- ・ファースト得点制やチームポイント制を活用したことで、単元の最後まで勝敗が分からず、単元を通して高い意欲を継続することができた。

### 【課題】

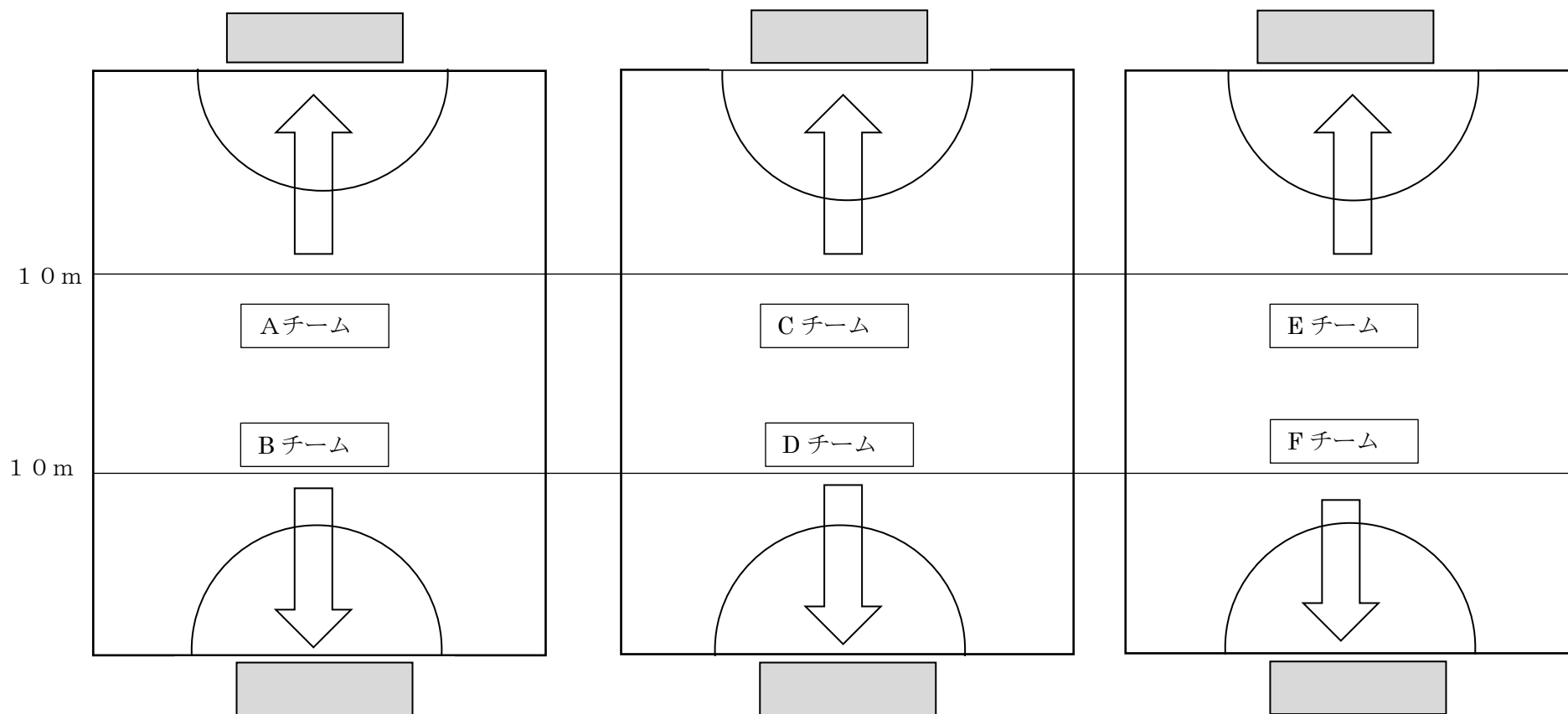
- ・コート全体に教師の声を行き渡らせるために、教師はゲーム中、コートの外側から内側を見るようにしていく。
- ・全チームの動きを具体的にイメージさせ、価値付けるために、児童の動きに対して教師は声掛けを続けていく。

## 4年 ハンドシュートゲーム はじめのルール



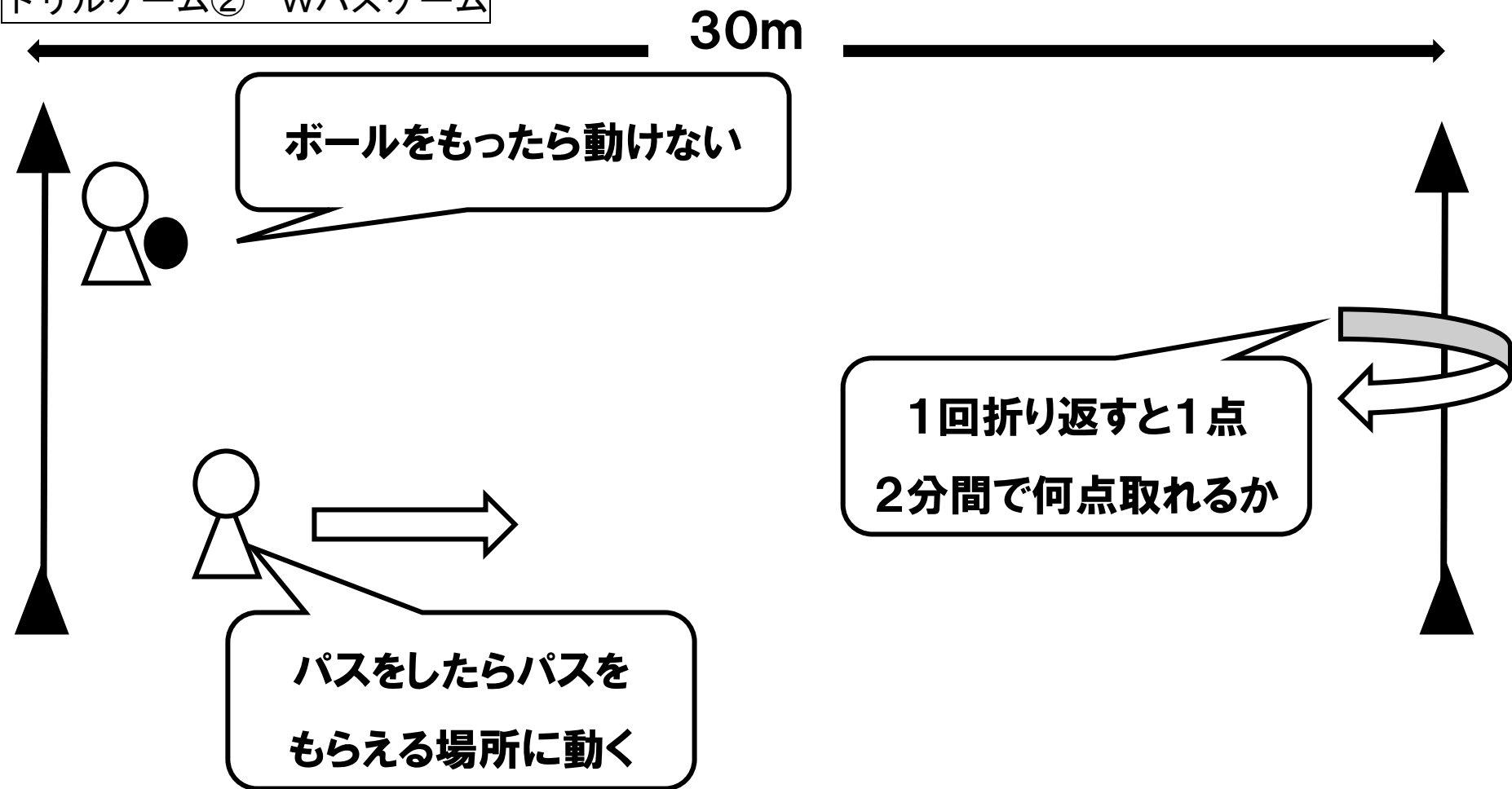
- ・ 各チーム、フィールドマン4人、ポーター1人
- ・ フィールドマンのみ、相手チームのゴールにシュートできる。
- ・ フィールドマンはボールを持ったら歩くことができない。
- ・ ポーターは、ゾーン内のみをフィールドマンと同様に動く。
- ・ ゴールエリア（半円）の中には入れない。守りもこうげきもできない。

## ドリルゲーム① シューティングゲーム



- ・ ボールは一人1個。10mラインからゴールに向かってシュートする。
- ・ チームで2分間、一斉にシュートし、自分のボールは、自分でとりにいく。
- ・ 自分でゴールした数を覚えておき、チームで合計する。
- ・ 他でチームとの競争ではなく、自分のチームの新記録を目指す。

ドリルゲーム② Wパスゲーム



- ・ チームで2、3人のグループを作り、グループで、コーンとコーンのラインの間をパスしながら折り返す。
- ・ チームで得点を合計し、自分のチームの新記録を目指す。

# どこに・・・

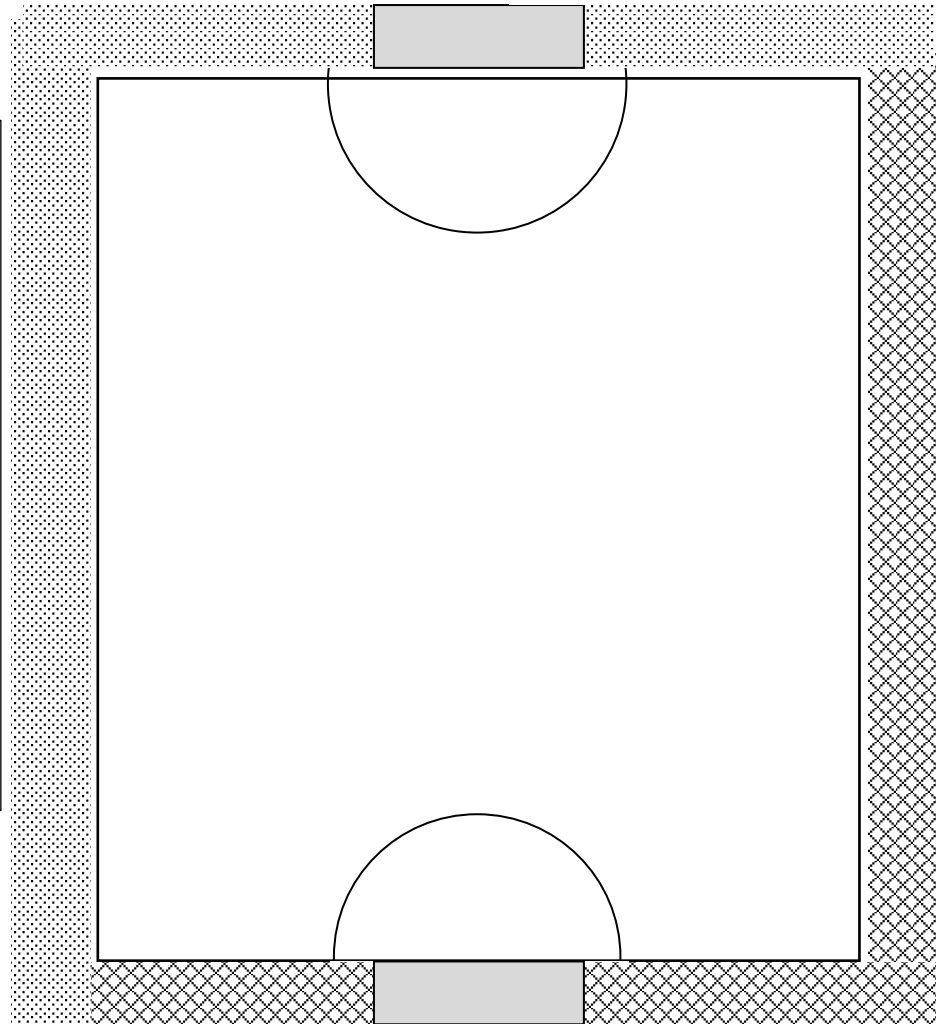
月 日 ( )

今日のポーター

- ・ \_\_\_\_\_
- ・ \_\_\_\_\_

今日のフィールドマン

- ・ \_\_\_\_\_
- ・ \_\_\_\_\_
- ・ \_\_\_\_\_
- ・ \_\_\_\_\_
- ・ \_\_\_\_\_



# ハンドシュートゲーム 得点表

4年 2組

	5				10				15				20				25				30			
A																								
B																								
C																								
D																								
E																								
F																								

勝ち…3点    引き分け…2点    負け…1点    +チームボーナス