

## 第4～6学年 体育科学習指導案

教諭 松田 信  
支援員 片山 愛由

- 1 日 時 平成30年10月16日（火）第5校時 13:40～14:25  
 2 場 所 家串小学校 運動場（雨天時 体育館）  
 3 単元名 「家串スーパーボール（フラッグフットボールを簡易化したボール運動）」  
 4 単元目標

- 簡易化したゲームで、ボール操作やボールを受ける動きで攻防ができる。 (技能)
- 運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をするとともに、場や用具の安全に気を配ってゲームをしようとする。 (態度)
- ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができる。 (思考・判断)

### 5 身に付けさせたい力の系統表

	低学年〈ゲーム〉	中学年〈ゲーム〉	高学年〈ボール運動〉
技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 簡単なボール操作（渡す、投げる、捕る）やボールを持たないときの動きによってゲームに参加できる。</li> <li>○ 逃げる、追いかける、身をかわすなどの動きによってゲームに参加できる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 基本的なボール操作（投げる、捕る、運ぶ）やボールを持たないときの動きによって、攻守入り交じった易しいゲームができる。</li> <li>○ パスの出し手になったり、受け手としてボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動したりして得点できる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 投げる、受ける、運ぶといったボール操作をしたり、ボールを受けやすい場所に動いたりして、攻守入り交じったゲームができる。</li> <li>○ 攻撃側にとって易しい状況の中で、チームの作戦に基づいた位置どりやボール操作によって得点できる。</li> </ul>
態度	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 運動に進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりしようとする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 運動に進んで取り組み、規則を守り仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりしようとする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりしようとする。</li> </ul>
思考・判断	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ゲームの行い方を知り、楽しくゲームができる場や得点の方法などの規則を選んでいる。</li> <li>○ ゲームの動き方を知り、攻め方を見付ける。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ゲームの行い方を知り、得点の仕方、ゲームや練習をするときの規則などを選んでいる。</li> <li>○ ゲームの特徴に合う攻め方を知り、簡単な作戦を立てている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ゲームの行い方を知り、全校がゲームを楽しむためのルールを選んでいる。</li> <li>○ 自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。</li> </ul>

6 単元構想

第4～6学年「家串スーパーボール（フラッグフットボールを簡易化したボール運動）」指導計画

特 性

- ボールを持って走ることができるため、他のボール運動よりも技能的に易しく、戦術的な動きや作戦作りも楽しみながら全員で活動することができる。
- チームで考えた作戦を成功させるために、一人一人が重要な役割を果たすことで、みんなで協力し課題を達成し、喜びを共有する「集団的達成」を味わうことができる。
- チームの特徴に応じた作戦を立てると同時に、その遂行のために互いにアドバイスし合いながら、個の力とチームの力を伸ばしていくことができる。

子どもの実態

- 実態1** 異学年による合同体育のため体力差や技能差、運動体験の差は大きい。本単元に必要な「投げる」「捕る」動きについても発達段階から見て十分に身に付いていると思える児童は少ない。
- 実態2** アンケートによると、すべての児童が体育が好きだと答えていて、異学年で協力して体育学習を楽しんでいる。それぞれの学年に応じて下学年の模範、上学年の模倣をしようとする意識も高い。
- 実態3** 自分の考えを積極的に発言する児童が多い。本単元では、スポーツオノマトペを用いて、動きや作戦を作戦ボード上に示しながら取り組ませるが、表現に自信が持てず消極的になる児童が出るのが予想される。

身に付けさせたい力

- 1 簡易化したゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防をする。
- 2 運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ってゲームしたりしようとする。
- 3 ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。

愛 顔 い っ ぱ い 体 育 学 習

学 習 過 程	時 間	子 ども の 活 動 及 び 思 い	指 導 上 の 留 意 点	評 価 規 準 ( 評 価 の 観 点 ) ( 評 価 方 法 )
つ か む ・ 知 る	1	<p><b>オリエンテーション</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習のねらいや単元のめあて</li> <li>・試合の動画視聴 ・試しのゲーム</li> </ul> <p><b>みんなが楽しめる作戦を作ろう</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・みんなが得点できるようにしよう。</li> <li>・いろいろな作戦を試してみたいな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ゲームを動画で紹介し、ルールや得点の仕方、ゲームの流れを理解させる。</li> <li>○ ゲームを通して必要な技能（投げる、捕る、走る）に気付かせる。</li> <li>○ ブロックやおとりなど全員が生きる作戦を考えさせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 進んで運動に取り組んだり、場や用具の使い方等の安全を確かめたりしようとする。</li> <li>○ 試しのゲームをするための作戦を立てたり、振り返ったりしながらよりよい作戦へつなげる。</li> </ul> <p>&lt;関・意・態&gt; (観察)</p> <p>&lt;思・判&gt; (観察)</p>
身 に 付 け る ・ 広 げ る	2 3 4 5 6	<p><b>基本的な技能を身に付け、作戦を試そう</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ドリル練習（ボール運び鬼、ボール集め、スロー&amp;キャッチ&amp;ラン、タグ取り鬼など）</li> <li>・作戦考案、作戦練習タイム</li> </ul> <p>・ランプレイで、チームに貢献したいな。</p> <p>・パスプレイで大量得点をしたいな。</p> <p>・上手におとりになって友達を生かそう。</p> <p>・ブロックでチームの役に立ちたいな。</p> <p><b>作戦を決めて試し、見直しをしよう</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チーム練習・練習試合・作戦の見直し</li> </ul> <p>・友達の特徴を生かした作戦にしよう。</p> <p>・この作戦は改善が必要だな。</p> <p>・うまくいったぞ、次も考えよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 学年差を考慮して簡単な動きも入れて全員に動きの楽しさを味わわせる。</li> <li>○ チームで作戦を話し合わせ、よりよい動きができるように練習に取り組ませる。</li> <li>○ チームで励まし合い、達成を目指す一体感を持たせる。</li> <li>○ 作戦カードを用意することで、チームの動きのイメージを共有させ、実際に活動させる。</li> <li>○ 友達のいいところや他チームのいいところを認め合いながら、動きの質を高める。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ きまりを守り、友達と励まし合って運動できる。</li> <li>○ 発達段階に応じて、ボール操作やボールを受けるための動きの質を高める。&lt;技能&gt; (観察・学習カード)</li> <li>○ 友達と教え合ったり、励まし合ったり、競い合ったりして運動を楽しもうとする。</li> <li>○ 友達のよい動きを見付け、自分の運動に取り入れることができる。&lt;思・判&gt; (観察・学習カード)</li> </ul> <p>&lt;関・意・態&gt; (観察)</p>
ま と め る ・ 深 め る	7 8	<p><b>家串スーパーボール リーグ戦をしよう</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チーム練習 ・ゲーム ・作戦の振り返り</li> </ul> <p>・これまでの練習の成果を発揮するぞ。</p> <p>・みんなでゲームを楽しもう。</p> <p><b>単元を振り返ろう</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦づくりは、おもしろかったな。</li> <li>・チームの仲間と協力できたよ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ゲームの様子を動画に残し、振り返りに生かしたり、チームの課題に気付かせたりする。</li> <li>○ リーグ戦を振り返って、よい動きを紹介し、友達のよさや協力することの大切さに気付かせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 発達段階に応じて、投げる、受ける、運ぶという技能を生かし、ゲームができる。</li> <li>○ チームの特徴に応じた攻防の作戦を立て、作戦や状況に応じた動きをする。</li> </ul> <p>&lt;技能&gt; (観察・動画)</p> <p>&lt;思・判&gt; (観察・動画)</p>

## 7 研究の視点・仮説（28年度スタートの南宇和郡の研究の流れ）

視点	仲間との豊かな関わり	教材との豊かな関わり	教師との豊かな関わり
仮説	仲間との関わりを豊かにすれば、仲間意識が高まり、共に学ぶ楽しさを味わう愛顔いっぱいの子どもが育つであろう。	子どもの実態に応じた教材を開発すれば、意欲的に力を伸ばそうとする愛顔いっぱいの子どもが育つであろう。	様々な学習集団における指導方法や実践事例を南宇和郡内の教師間で共有し、個に応じた指導の充実を図れば、「わかった」「できた」という喜びを感じる愛顔いっぱいの子どもが育つであろう。
方策 ・ 具体	<ul style="list-style-type: none"> <li>豊かな関わりを生むチーム作りの工夫</li> <li>互いに見合う視点の明確化</li> <li>関わりを深める場の設定</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>スペシャル教材の開発</li> <li>ドリルゲームの工夫</li> <li>ルールの設定</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TTでの指導・支援の工夫</li> <li>郡内統一しての指導のポイントの共有化・実践</li> </ul>
本単元での場面	<ul style="list-style-type: none"> <li>ICTの活用</li> <li>スポーツオノマトペ</li> <li>作戦ボード</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>家串スーパーボール</li> <li>各種ドリル練習</li> <li>ルール設定等</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ICTのサポート</li> </ul>

## 8 本時の指導

### (1) 目標

- ドリルや練習試合を通し、ボール操作やボールを受けるための動きの質を高める。【技能】
- 自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたり、それを遂行するための動きや役割を理解したりする。【思考・判断】

### (2) 準備物

ボール、ビブス、フラッグ、得点板、コーン、作戦カード、ワークシート、タブレット

### (3) 場の設定

ア 運動場の場合

各グループの練習場

#### 練習場 Aステージ (A班)

- ドリルゲームを行う。
  - ボール運び鬼
  - ボール集め
  - スロー&キャッチ&ラン
  - タグ取り鬼
- 作戦を話し合う。
- 作戦の練習・確認を行う。

#### 練習場 Bステージ (B班)

- ドリルゲームを行う。
  - ボール運び鬼
  - ボール集め
  - スロー&キャッチ&ラン
  - タグ取り鬼
- 作戦を話し合う。
- 作戦の練習・確認を行う。

#### 練習場 Cステージ (C班)

- ドリルゲームを行う。
  - ボール運び鬼
  - ボール集め
  - スロー&キャッチ&ラン
  - タグ取り鬼
- 作戦を話し合う。
- 作戦の練習・確認を行う。

#### 試合会場

イ 体育館の場合

試合会場兼作戦確認場

練習 Aステージ

各グループでドリルゲームを行う。

- ・ ボール運び鬼
- ・ ボール集め
- ・ スロー&キャッチ&ラン
- ・ タグ取り鬼

※ 時間帯でA班・B班で使う。

A班⇒A班⇒B班

練習 Bステージ

各グループでドリルゲームを行う。

- ・ ボール運び鬼
- ・ ボール集め
- ・ スロー&キャッチ&ラン
- ・ タグ取り鬼

※ 時間帯でB班・C班で使う。

B班⇒C班⇒C班

(4) 展開

学習活動	時間	過程	○指導上の留意点 ●支援 ◎評価の視点																		
1 本時の学習課題と学習の進め方を確認する。	3	つかむ	○ 本時のめあてと学習の流れを確認し、本時の学習意欲を高める。																		
家串スーパーボールに向け、作戦の成功率を上げるための練習に取り組もう。																					
2 準備体操、作戦タイム、ドリルゲームをする。 ドリルゲーム・作戦タイム (6分×3)	25	触れる・広げる	○ チームごとに準備運動に取り組み、チームの一体感とやる気を高め、体と心をほぐす。 ○ 前時の学習を振り返り、チームのめあてや作戦について話し合わせる。 ○ チームごとにドリルゲームに取り組んだり、作戦の共通理解を図る運動に取り組んだりしながら、それぞれの動きを高めるように声掛けをする。 ○ 作戦確認タイムでは、作戦がうまく機能していないチームにはアドバイスをし、作戦を再考させる。 ● 作戦のための練習をしている様子をタブレットで撮影し、作戦タイムの時に活用できるようにする。																		
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr><td>1</td><td>4分</td><td>準備運動</td></tr> <tr><td>2</td><td>3分</td><td>チームでのミーティング</td></tr> <tr><td>3</td><td>6分</td><td>ドリルゲーム</td></tr> <tr><td>4</td><td>6分</td><td>作戦タイム</td></tr> <tr><td>5</td><td>6分</td><td>作戦遂行のための練習</td></tr> </table>	1	4分	準備運動	2	3分	チームでのミーティング	3	6分	ドリルゲーム	4	6分	作戦タイム	5	6分	作戦遂行のための練習						
1	4分	準備運動																			
2	3分	チームでのミーティング																			
3	6分	ドリルゲーム																			
4	6分	作戦タイム																			
5	6分	作戦遂行のための練習																			
3 練習試合をする。 【対戦表】	15	活用	○ 試合の点付けは、審判チームに一任し、低学年にもゲームの流れを少しずつ理解させる。 ○ 作戦カードを使うことで、自分の動きをイメージさせてから実際の作戦に移らせる。 ○ 作戦のうまくいったところや失敗したところを考えさせながら試合に取り組ませる。 ○ 友達のよい動きを称賛したり、アドバイスしたりするように声掛けをする。 ● 試合の様子をタブレットで撮影し、評価や振り返りの時に活用できるようにする。																		
<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr><th></th><th>試合</th><th>審判</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>A班-B班</td><td>C班</td></tr> <tr><td>2</td><td>B班-C班</td><td>A班</td></tr> <tr><td>3</td><td>A班-C班</td><td>B班</td></tr> </tbody> </table> <p>【家串スーパーボール ルール】 3回の攻撃で攻守交代 【3回の攻守の内訳】</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr><th></th><th>攻</th><th>守</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1~3回目</td><td>班全員</td><td>3人</td></tr> </tbody> </table>		試合	審判	1	A班-B班	C班	2	B班-C班	A班	3	A班-C班	B班		攻	守	1~3回目	班全員	3人			○ 試合の様子をタブレットで撮影し、評価や振り返りの時に活用できるようにする。 ◎ ドリルゲームで身に付けたボール操作やボールを受けるための動きが練習試合で発揮できたか。 【技能】 ◎ チームの特徴に応じた作戦を立てたり、それを遂行するための動きを理解したりすることができたか。 【思考・判断】
	試合	審判																			
1	A班-B班	C班																			
2	B班-C班	A班																			
3	A班-C班	B班																			
	攻	守																			
1~3回目	班全員	3人																			
4 本時の学習を振り返る。	2	振り返る	○ 自分の頑張りや友達のよかったところを見付けたり、チームの作戦を振り返ったりしながら、次時の意欲へつなげる。																		

