

第5学年A組 体育科学習指導案

授業者 佐々木 雅 巳
研究協力者 佐藤 靖 造
教材分析協力者 伊藤 恵 造

1 単元名 高めよう！自分やチームの動きを ～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、サッカーをしたり、鬼ごっこや一輪車で遊んだりするなど体を動かすことが好きである。ボール運動に関するアンケートでは、94%の子どもが「とても好き」「好き」と答えた。その理由には、「ハンドボールが楽しいから」「投げ方や捕り方のコツが分かったから」「ゴールが決まると気持ちがいいから」「友達と一緒にできるから」などが挙げられ、4月に行ったアンケート結果より、20パーセント上がった。動きかたのコツをつかむことによって、運動の楽しさを感じている子どもが増えてきていると言える。また、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、40%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。

子どもたちは、ゴール型の学習として6月にハンドボールを基にした易しいゲームを経験した。「投げる」「捕る」の動作を重点的に練習したり、パスやシュートするための動きを高めるためのタスクゲームや攻守交代型のゲームを行ったりした。その結果、ボールを持ったときに味方の動きに合わせてパスを出したり、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ことができるようになった。

(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、パスをつないだりシュートを決めたり、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、足で扱うことがこと難しく、周りの状況を把握しにくいので、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。

5年生では、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求められる。これらのことを目指して、1学期に行った「ハンドボールを基にした簡易化されたゲーム」で得た「見方・考え方」を生かしながら、足で扱うボール操作やボールを持たない動きを高めたいけるのではないかと考える。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ようになることが期待できる。

本単元の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つけ、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。

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ることで、自分やチームの課題を見つけることができるようにする。学びで得たものを省察する場として、「確かめのゲーム」やふり返りの場を設け、自分やチームの変容やその要因を自覚させ次の学習につなげるようにする。

ボール操作の技能を高める手立てとして、「止める」「蹴る」「運ぶ」の練習を十分行うようにする。また、「止めて蹴る」の一連の動きのコツ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ものを参考にさせ、動きのポイントに着目させながら絵に表すようにしたり、子どもから発せられた蹴り方のコツをキーワードで表し、蹴り方のコツの共有化を図ったりする。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、ハンドボールを基にした簡易化されたゲームで得た動き方のコツを生かすことができるようにしたりする。

ボール操作の確認とチーム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、パスをつなぐ動きやシュートに結び付く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、攻守入り交じりのゲームを行う。ゴールを倒し低くして使い、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、シュートをしやすくするためにシュートゾーンを考えるようにしたり、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取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, 14〉
 - (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」を基にした簡易化されたゲーム(5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。 ・ 自分の課題は、狙ったところに蹴ったり、正確に止めたりすること。 ・ チームの課題は、パスを正確につなぐこと。	・ 見通しをもって学習に取り組むことができるように気付きのゲームから自分やチームの課題をもつように促す。	・ 学習のねらいや進め方を知り、自分やチームの課題をもち、見通しをもつ。 〈a-2〉
	学習課題 ボール操作の練習やタスクゲーム、確かめのゲームを通して、自分やチーム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3)を行う。	・ 「蹴る」「止める」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。	・ 「蹴る」「止める」「運ぶ」動きを高めている。 〈d-チ-3〉
4 5 6	(3) ボール操作の練習やタスクゲームをし、確かめのゲーム(4対3)を行う。 ・ 正確にパスをしたり、パスをもらったりする動きができるようになった。	・ 「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。 ・ パスをつなぐ動きを高めるためのタスクゲームを行うようにする。 ・ シュートで終わることを意識した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」動きを移動しながら行うコツを考えている。 〈b-5〉 ・ 味方にパスを出したり、パスを受けたりしている。 〈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・5〉
7 8	(4) ゲームをする。 (4対4, 攻守入り交じり, 1試合4分)	・ 動きをイメージしやすくするためにシュートに結びついたパスとボールを持たないときのシュートに結びついた動きを提示する。 ・ 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。	・ パスやシュートをしたり、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-14〉
9	(5) まとめのゲームを行う。 ・ 投げるコツ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、安全に気をつけ、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
ボールの味方にパスを出したりパスを受けたり、ドリブルのいない場所、シュートしたりする。(d-チ-3)
ボールを持たないとき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)やボールを持つていない時の動きかたに着目し、自分やチームの課題を見つけ、解決方法に自ら気付いていく。

ボール運動(ゴール型)「サッカーを基にした簡易化されたゲーム」(6年)

5 本時の実際 (5 / 8)

(1) ねらい

ボールを持たないときの動きに着目し、ゲーム (タスクゲームと確かめのゲーム) を通して、パスをつないで攻めることができる。

(2) 展 開

時間	学習活動 (・は予想される子どもの姿)	教師の支援 評価
5分	① ボール操作 (対面パス) の練習をする。	<ul style="list-style-type: none"> 「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ようにする。
3分	② 学習課題の確認をし、本時のめあてを立てる。	<ul style="list-style-type: none"> 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。
学習課題		
パスをつないで攻撃しよう。		
9分	<ul style="list-style-type: none"> 空いている所へ動く。 もらいやすい所へ動く。 敵と重ならない所へ動く。 	<ul style="list-style-type: none"> ボール操作とボールを持たない動きに着目することができるように、「どんな動きをすれば、パスをつなぐことができるのか」を問う。 前もって立てた課題と本時の学習課題のつながりを意識しためあてを立てるようにする。
5分	③ タスクゲームをする。 <ul style="list-style-type: none"> もらいやすい所に動いた人に素早くパスをするのが難しいな。 	<ul style="list-style-type: none"> パスをつなぐ動きを高めるために、効果的な動きを称賛する。
15分	④ タスクゲームで自分やチームの良かった点をふり返る。 <ul style="list-style-type: none"> もらいやすい場所へ動いたらパスをもらうことができた。 パスをもらった後に蹴る方向を素早く見るとすぐにパスを出すことができた。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分やチームの課題を解決するために着目したボールを持たないときの動きをどのように活かしたのか、どのような成果が合ったのか話し合うように促す。
8分	⑤ 確かめのゲームをする。 攻守入り交じり 4対3 キーパーの攻撃参加あり 試合時間 (前半3分, 後半3分) <ul style="list-style-type: none"> ゲームになるともらいやすい場所がどこなのか分からないな。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームへの意欲を高めるために、ゲームの中で見られたボールを持たないときの動きに着目した効果的な動きを賞賛する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> パスをもらう動きをしてパスを受けたり、パスをもらう動きをしている人にパスを出したりして攻めている。 <d-ソ-3・6> (行動観察 話し合い) </div>
8分	⑥ 本時の学習をふり返る。 <ul style="list-style-type: none"> 確かめのゲームでも、パスをもらいやすい場所 (後ろや敵と敵の間) に移動したら、パスを受けることができた。 	<ul style="list-style-type: none"> 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。