

第5学年3組 体育科学習指導案

令和8年1月20日(火)

第5学年3組 (27名)

場所 吾田小学校 運動場

指導者 辻 龍晟

1 単元名 ボール運動(ゴール型 サッカーを簡易化したゲーム)

2 単元の目標

- ゴール型ゲームの行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができる。(知識及び技能)
- ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。(思考力、判断力、表現力等)
- 活動に積極的に取り組み、ルールを守って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。(学びに向かう力、人間性等)

3 運動の一般的特性

高学年のボール運動は、「ゴール型」、「ネット型」及び「ベースボール型」で構成され、ルールや作戦を工夫したり、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

低学年と中学年のゲームの学習を踏まえ、高学年では、集団対集団の攻防によって競争する楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができるようにし、中学校の球技の学習につなげていくことが求められる。

また、運動を楽しく行うために、自己やチームの課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、ルールを守り助け合って運動をしたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることなどができるようにすることが大切である。

4 児童の実態

(1) 運動に触れる楽しさの体験状況

本学級は、明るく素直で、朝や昼休みには外で体を動かす児童が多く見られる。体育の授業に対する意識調査では、「体育の授業が好きですか」という質問に対して92%の児童が、「たいへん好き」「好き」と回答していることから、授業に対する意欲は高いことが分かる。一方で、朝・昼ともに屋内で過ごす児童もおり、運動への体力や関心については、個人差が大きい面もある。

体育の授業においては、どの単元においても提示された動きのポイントを声に出したり、身振り手振りで伝え合ったりする様子が見られる。また、友達の動きの様子を見て、アドバイスをしたり、手本を示したりするなど、協力し合う姿勢も多く見られる。

(2) 「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」の習得状況

「知識及び技能」に関しては、4年生時に実施したアルティメットの学習において、ボールを持つときの動きとしては、仲間にディスクでパスを出すことを学習している。また、ボールを保持していない時の動きについては、パスが上手く通るようにするために、ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動することを学習している。しかし、サッカーのような足でボールを操作する活動はこれまで十分に行っていないので、ボール操作の技能をどのように高めていくかが課題である。

「思考力、判断力、表現力等」に関しては、2学期にベースボール型（ティーボール）の学習を行っており、児童自身の技能を生かし、相手チームも納得できるルール作りについては、できるようになってきている。一方で、自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶことについては、運動が得意な児童の意見に流される傾向にあり、チームの一人一人が自己の課題を伝え合い、チーム全体に適した作戦を選ぶことが今後の課題である。

「学びに向かう力、人間性等」については、場作りや片付けを積極的に行い、誰とでも仲良く運動をする児童が多い。一方で、ボール運動の多くは、勝敗が明確になることも特徴の一つであり、その勝敗に執着する余り、仲間とトラブルになる場面が見られる。そこで、基本的なゲームのルールについては、児童自身に決めさせることで、ルールを守り、勝敗を受け入れる心を育みながら学習を進めることができるようにしたい。

(3) 体力の状況

	男子					女子				
段階	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
人数	5	5	2	1	0	5	6	2	1	0
%	38%	38%	15%	8%	0%	36%	43%	14%	7%	0%

体力テストにおいて、総合評価の割合は、男女総合でA段階が37%、B段階が41%、C段階が15%、D段階が7%という結果であった。D段階の児童は2名おり、授業への取組こそ意欲的だが、放課後などの日常的な運動習慣が身に付いていないこともあって、低い傾向にあると見られる。

5 学習を進めるにあたって

本単元の指導にあたっては、「思考力、判断力、表現力等」の育成に着目して授業を展開していきたい。

単元を構成するにあたっては、単元全体を通して「チーム全員の良いところが発揮される作戦を選び、楽しみながら勝利を目指す」ことを目標とし、「サッカーにおける基本的な技能を高めよう」と「楽しく勝利を目指すための作戦を選ぼう」と、大きく2つの段階を設定した。

単元はじめのオリエンテーションでは、サッカーの内容の説明とともに、実際のゲームの映像を見せることで、サッカーとはどのような運動で、どのようなことができるようになればよいかをイメージできるようにしたい。また、ハーフタイムのドレッシングルームでの作戦を話している様子の動画も見せることで、試合を優位に進める上で作戦が重要であることにも気付かせたい。

単元前半では「サッカーにおける基本的な技能を高めよう」というねらいのもと、「蹴る・止める・運ぶ」などの基礎的なボール操作を中心に、個々の技能向上を図るとともに、簡易化されたゲームを通してボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きの基礎を身に付けていきたい。また、前半最後の授業で、自分の得意なプレイや特徴をまとめた「プレイヤーカード」を作成し、単元後半における「チームの特徴」の把握をより確実にできるようにする。

単元後半では、「楽しく勝利を目指すための作戦を選ぼう」というねらいのもとに、単元前半で身に付けた技能を使いながら、チームにあった作戦を選んで試合に取り組みさせていきたい。特に、自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶことでは、単元前半の簡易化されたゲームでの児童の様子をもとに、指導者側から「ボールを持っているときの作戦」と「ボールを持っていないときの作戦」の2つの側面からの作戦を提示する。提示された作戦をチーム全員で選び、ゲーム内で実践することで、技能差にかかわらずチーム全員で勝利を目指して楽しむことができるようにしたい。

単元終末では、「5-3カップ」を実施し、運動する楽しさやチームで勝利を目指すことの楽しさを味わえるようにしたい。

単元を通して、学習カードを活用して児童が本単元の見通しを持って授業に取り組めるようにしたい。学習カードは、授業の流れや単元前半における技能のコツや単元後半における指導者側から作戦提示のツールとしても活用する。このカードを使用することで児童の主体的な学習の振り返りや、チーム内での作戦会議の際に活用することで、個人技能の向上や、作戦会議の促進のきっかけにしたい。

体育の見方・考え方を働かせる指導過程を工夫することにより、技能の高まりを感じる「する」楽しさはもちろんのこと、他チーム同士の試合やそこから見えてくる良いプレイを「見る」ことを楽しむ、チームスポーツならではの味方同士でアドバイスし合う「支える」こと、自分のチームの特徴に合った作戦を「知る」ことで課題解決の楽しさを感じるといった体育の様々な喜びや楽しさを実感できるようにしたい。そうすることで、体育科学習の目標である、「生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力」の育成につなげることを目指す。

本時において、はじめの段階では、まず主運動につながる運動として、単元前半に行ってきたドリルゲームを行う。このドリルゲームを本時も含め、毎時間行うことで単元を通して技能の定着を図る。次に、前時の授業の振り返りを通して、課題を捉え、めあてを提示し、考える視点を焦点化させて学習を進めていく。

なかの段階では、本時のゲーム①に入る前に、チームでの作戦の確認時間を設ける。ここでは、作戦の確認にとどめ、現段階においてチームの特徴にあった作戦をもとにゲームに臨むことができるようにする。ゲーム①終了後、作戦会議の時間を設ける。ここで、最初に選んだ作戦が今のチームの特徴を最大限発揮できているかを確認する。この時に、チームの特徴が十分に把握できていないチームについては、単元前半で作成した「プレイヤーカード」の確認を促す。作戦を変更する場合は、変更に至った理由をチームの代表者の学習カードにその理由を記述させる。そうすることで、チームの特徴を児童自身が理解した上での変更になっているかどうかを見取ることができるようにしたい。作戦会議終了後ゲーム②を行うことで、選んだ作戦を確認する場を設ける。

まとめの段階では、ゲームを通して学んだことや、チームで話し合った内容を中心に振り返りシートに記入することで、本時の学びを確認しつつ、次時の見通しをもたせる。

カリキュラムマネジメントの視点から、事前に保健における「けがの防止」の学習を振り返っておく。それにより、けがの原因が周囲の環境だけでなく、人の行動や心の状態も関わってくることを押さえ、フェアプレイでゲームに臨むことができるようにする。

道徳科においても、「親切、思いやり」「相互理解、寛容」などについての学習とつなげ、自己や他者との関わり方の工夫についても考えを広げることで、体育科及び道徳科相互に学習興味が深まることを期待する。

6 単元の評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
内容のまとめりごとの評価規準	<p>次の運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、その技能を身に付け、簡易化されたゲームをしている。</p> <p>・ゴール型では、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをしている。</p>	<p>ルールを工夫したり、自己やチームに応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。</p>	<p>運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりしている。</p>
単元の評価規準	<p>①ゴール型の簡易化されたゲームの行い方について言ったり、書いたりしている。</p> <p>②蹴る、止める、運ぶといったボール操作ができる。</p> <p>③ボール保持者からボールを受けられることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きができる。</p>	<p>①誰もが楽しくゲームに参加できるように、プレイヤーの人数、コート広さ、プレイの制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。</p> <p>②自己やチームの特徴を確認して、作戦を選んでいる。</p> <p>③味方が受けやすいように、ボールをパスすることについて考えたことを他者に伝えている。</p>	<p>①ゴール型の簡易化されたゲームや練習に取り組もうとしている。</p> <p>②ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。</p> <p>③ゲームの勝敗を受け入れようとしている。</p> <p>④ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。</p>

7 指導と評価の計画

		1	2	3	4	5	6 (本時)	7	8
指導内容	知	①知識 (ルールを知る)	②技能 (ボールを蹴る、止める)		③技能 (ボールを持たない動き)				
	思			③思考・判断 (友達に伝える)		①表現 (規則の選択)	②思考・判断 (作戦の選択)		
	態		④態度 (仲間を認める)			②態度 (ルールを守る)		①態度 (積極的な取組)	③態度 (勝敗を受け入れる)
学習過程	10分	(オリエンテーション) 1 準備運動 2 サッカーの説明 (動画視聴)	〈ねらい①〉 サッカーの基本的な技能を高めよう。 1 チームごとに準備運動 2 前時に行ったドリルゲーム 3 本時のねらいの確認			〈ねらい②〉 楽しみながら勝利を目指すための作戦を選ぼう。 1 チームごとに準備運動 2 チームの課題に応じたドリルゲーム 3 本時のねらいの確認			
	15分	3 学習の進め方 ○ 学習の約束 ○ ルールの確認 ○ 振り返りの仕方 ○ 試しのゲーム 4 振り返り	4 本時の学習内容の確認 「基本的なボール操作に慣れよう①」 5 課題解決のための運動 ○ ドリブルの技能の向上につなげるドリルゲーム	4 本時の学習内容の確認 「基本的なボール操作に慣れよう②」 5 課題解決のための運動 ○ パスの技能の向上につなげるドリルゲーム	4 本時の学習内容の確認 「周りを見ながらのボール操作に慣れよう」 5 課題解決のための運動 ○ アウトナインバーでのパス回しドリルゲーム	4 本時の学習内容の確認 「チーム全員の特徴を生かした作戦を選ぼう」 5 作戦を選ぶ ○ チームメイトのプレイヤーカードの確認し、作戦を選ぶ。 6 ゲーム① ○ ルールの確認及び変更を行う。	4 本時の学習内容の確認 「チーム全員の特徴を生かした作戦を選ぼう」 5 作戦を選ぶ ○ 前時の試合や、チームメイトのプレイヤーカードの確認し作戦を選ぶ。 6 ゲーム①	4 本時の学習内容の確認 「大会に向けてチームの作戦を固めよう」 5 作戦を選ぶ ○ 前時までの試合を振り返りつつ、大会で選ぶ作戦を決める。 6 ゲーム①	4 本時の学習内容の確認 「5-3カップを楽しもう」 5 作戦を確認する。 6 ゲーム ○ 事前に決めていた、組み合わせに沿って、試合を進めていく。
	15分		6 ゲーム ○ 2ゴールゲーム(ゴールはドリブル通過)	6 ゲーム ○ グリッドゲーム(縦に2分割されたゲーム)	6 ゲーム ○ グリッドゲーム(縦に2分割されたゲーム) 7 自身の特徴をまとめた「プレイヤーカード」作成	7 ゲーム①の振り返り ○ 作戦がチームに合っていたかどうかを見直す。 8 ゲーム②	7 ゲーム①の振り返り ○ 作戦がチームに合っていたかどうかを見直す。 8 ゲーム②	7 ゲーム①の振り返り ○ 選んだ作戦の改善点を話し合う。 8 ゲーム②	
5分		7 本時のまとめ、振り返り 8 片付け	8 本時のまとめ、振り返り 9 片付け		9 本時のまとめ、振り返り 10 片付け			7 単元のまとめ、振り返り 8 片付け	
評価の観点	知	①知識 【カード】	②技能 【カード】		③技能 【観察・カード】				
	思			③思考・判断 【観察・カード】		①表現 【カード】	②思考・判断 【観察・カード】		
	態		④態度 【観察】			②態度 【観察】		①態度 【観察】	③態度 【観察・カード】
準備物	ボール、コーン、パー、タブレット、ラインカー、かご、ビブス								
カリ・マネ	保健領域：けがの防止 道徳科：親切、思いやり 相互理解、寛容								

8 本時の学習（6／8時間）

(1) 本時の目標

- 自己やチームの特徴を確認して、作戦を選ぶことができる。

(思考力、判断力、表現力等)

(2) 本時の評価項目

- 自己やチームの特徴を確認して、作戦を選んでいる。

(思考・判断・表現)

9 学習指導過程

段階	学習内容及び学習活動	指導上の留意点	○：評価項目 (評価方法) 【Aの例】	「努力を要する」 と判断される児童 への手立て
はじめ (10)	<p>1 チームごとに準備運動</p> <p>2 チームごとに練習</p> <p>3 本時のねらいの確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> チーム全員の特徴を生かした作戦を選ぼう。 </div>	<p>○ チームごとに練習を行わせることで、個人技能の向上とともに、チーム内での対話を促す。</p>		
なか (30)	<p>4 チームの特徴に応じた作戦を選ぶ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">【作戦例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・連続パス作戦 ・ドリブル&フォロー作戦 ・ガンガンシュート作戦 ・サイドダッシュ作戦 ・動いて動いて作戦 </div> <p>5 ゲーム①を行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">【基本ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・5人v5人 ・1試合5分 ・タッチラインからボールが出た場合は、出た地点からキックインで試合再開。 ・ゴールラインからボールが出た場合は、自陣ゴール前からキックインで試合再開。 ・ゴールが決まったら中央から試合再開。 ・ゴールキーパーは配置しない。 </div> <p>6 ゲーム①を振り返り、作戦会議を行う。 ○ カードに作戦の変更やその理由を記入</p> <p>7 ゲーム②を行う。</p>	<p>○ 第4時に作成した、プレイヤーカードを参考にさせることで、チームの全員の特徴にあった作戦を選ぶことができるようにする。</p> <p>○ 作戦会議の際、ゲーム①の結果だけを見るのではなく、一人一人のゲームへの関わりや、楽しかったかどうかを確認するよう促す。</p> <p>○ 作戦会議での変更点をカードに記録させることで、チームの作戦の変遷を可視化し、より正確なチームの特徴にあった作戦を選ぶことができるようにする。</p> <p>○ 作戦会議で児童から出された作戦について、指導者が声かけをすることで、その作戦を意識して試合に臨むことができるようにする。</p>	<p>○ 自己やチームの特徴を確認して、作戦を選んでいる。(観察・カード)</p> <p>【○ 自己やチームの特徴を理解し、チームの特徴を踏まえ選んでいく】</p>	<p>○ 作戦会議で、自分の特徴を伝えることができない児童については、プレイヤーカードの提示を促す。</p>
まとめ (5)	<p>8 めあてに対する本時の振り返りを行う。</p> <p>9 片付けを行う。</p>	<p>○ 本時で選んだ作戦やゲームの感想、友達との関わりを記録させることで、次時以降のチームの課題解決につなげられるようにする。</p>		