

第4学年西組 体育科学習指導案

「スペースを見つけてつなく勝利への道筋 ～ゴール型ゲーム(2ゴールスライドサッカー)～」

学習指導者 安岐 美佐子

1 学級(34名)の実態

(1) 共に学びを進め合うことに関する学級の実態

質問紙調査の結果を見ると、「授業でその時間にやりたいことや知りたいことを決めて勉強している」と答えた子供は25名いる。実際、体育科の授業では、本時すべきことを自分で決めようとしている子供も多いが、友達の考えを聞くだけにとどまり、自分で課題を設定することができなかったり、設定した課題が適切でなかったりする子供も複数見られる。また、友達との関わりでは、友達と関わるよさを感じている子供は多いが、交流する友達が限定的で、誰とでも関わることに課題のある子供がいる。

(2) 本単元の学習に関する学級の実態

今年度の新体力テストでは、E判定が6名、D判定が5名であり、運動が苦手な子供が多いが、授業で、できるようになったり上手くなったりしたいという思いをもって取り組んでいる。また、チームスポーツを楽しめる子供が多くいる一方で、自分の失敗がチームに影響を及ぼすことに不安を感じ、思い切りプレーができない子供も数名いる。ボール操作への苦手意識などから13名がサッカーに取り組むことに対して否定的に感じている。これまでのゲーム領域の授業では、どのように動けばよいか分かっている、チームの仲間の動きを見て、その動きができていないかを判断することに難しさを感じている子供が多かった。

2 本単元で習得を目指す「課題を設定する」方法

より得点に繋がりそうなものを選ぶ

3 本単元で目指す「共に学びを進め合う子供」の姿

サッカーを基にした易しいゲームを行い、「より多く得点しよう」という目標を設定して、ゲームに取り組んでいく。その中で、ボールを持つ人の基本的なボール操作やボールを持たない時の動きなどについての問題を発見し、単元の前半は「まずは、狙った場所にシュートやパスができないと得点できない」という全体課題に対して、チームごとにパスの向きやパスの強さなどの解決したい課題を選択する。後半には「チームの得点を増やすためには、ボールをもらう人の場所を考えることが必要だ」という全体課題に対して、作戦を選ぶ、動きの相談の時間を取って試してみるなど、チームで相談し、より得点に繋がりそうなものを課題として設定する。そして、練習方法を選び、解決の見通しをもって、取り組んでいく。

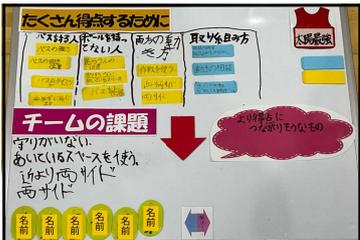
解決場面では、課題に応じて、練習やゲームを行っていく。練習中は、「僕たちの課題は、守りがいない場所でパスをもらえるようにすることだね。やってみよう」と試しながら、上手くいかない時には「ちょっと待って。まだ守りに近いよ。もっと離れて」「確かに、あのままパスしてもカットされそうだね。端っこぎりぎりまで行ってみるね」「そうそう。もう一度やってみよう」などと、一度止めたりその動きを何度も試したりしながら仲間と動きを確かめ合う。そして、「チームの大体の人の行く場所はよくなったね。今の課題は解決にしようか。でも、もっと素早く行けば楽にパスができるよ」「そうだね。次は、素早く走り込むことが必要だね」などと、より得点が増えるように、次にチームで取り組むことを選び、練習やゲームを繰り返していく。

振り返り場面では、「両サイド作戦を何度か試したから、前回より守りから離れた場所に走れた。友達と動きを見合って、できたことを伝え合えた」などと、できたこと、分かったこととその理由を捉える。そして、チームで課題が解決できたかどうか振り返り、次の時間の課題を設定する。全体で、振り返りを共有することで、友達と学ぶよさを感じるとともに、このような学び方を繰り返そうとしていく。

4 達成意欲を高める目標共有の工夫 ①④時

①では、守りが動ける範囲を制限したゲームⅠを行うことで、シュートして得点する楽しさやパスの必要性を感じられるようにする。そうすることで、シュートをしてもっと得点したいという思いを高め、「より多く得点しよう」という目標を設定する。その後、②③でチームで協力することで得点が増えた子供たちに、④で、4年東組もスライドサッカーに取り組んでいることを伝え、今までの水泳やネット型ゲームでの学習でもクラスマッチをしたことを想起させることで、「このゲームでもクラスマッチをしたい」という思いを高め、「クラスマッチで勝つために学級内で高め合い、さらに得点を増やそう」と目標を再度設定する。

5 単元計画と方法の習得の段階に合わせた手立て（本時 6/9）

次	単元計画	方法の習得の段階に合わせた手立て
	<p>① スライドサッカーに挑戦しよう（ゲームⅠ）</p> <p>当たっても痛くない、スライドボールを使用する。また、守りを一人から始め、パスやシュートなどボールの操作を十分に行い、全員が得点する楽しさを味わう。ゲーム後、パスやシュートの仕方、パスのもらい方、チームでの関わり方など、得点を増やすために必要な問題を見だし、得点を増やすために、まずは狙った場所にパスやシュートをするを課題として設定する。</p> <p>②③ 得点を増やすために狙った所にパスやシュートをしよう（ゲームⅡ）</p> <p>②では、狙ったところに蹴る、パスを受け止める、タイミングを合わせて走るなどの基本的なボール操作を身に付けられるようにし、戦術的な学びも獲得できるようにする。また、得点できるようになった子供たちは、守りが1人増えた、少しレベルアップしたゲームに挑戦していく（ゲームⅡ）。「コートの上端を使う」や「仲間にパスをして逆サイドに走ってパスをもらう」などのゲームの中で得点できた動きを共有する。③には、その動きを基にした作戦として共有する。</p>	<p>【認知段階】</p> <p>②の課題を設定する際、問題の中から、より得点に繋がりそうなものは何か問う。実際にチームで得点を増やすために「より得点に繋がりそうなもの」を選ぶことで、課題が設定できるという方法を教示する。また、設定した課題が解決したか確認し、チームで目標の達成のために必要なものを新たに課題として設定するという経験をさせる。さらに、方法を使うことで、目標の達成に近づく課題を設定することができるというよさを共有する。</p>
二	<p>④⑤ レベルアップしたゲームに挑戦しよう</p> <p>④では、ゲームⅡのルールでクラスマッチを行うことを共有する。リーグ戦を行う際には、攻撃回数と得点のデータを取り、チームの課題がパスや攻撃のスピードにあることを捉える。⑤では、④のゲームの録画や教師作成のゲームのダイジェスト動画を基に、得点するためには「ボールを持っていない人が空いている場所に素早く走りこむ」ことが大切であることに気付かせるようにする。そして、ボールを持たない人がどう動けば得点に繋がるかという全体課題に即したチームの課題を設定する。</p>	<p>【想起段階】</p> <p>振り返り場面では、「チームの課題はどうやって決めたらよかったかな」と問い、方法を想起できるようにする。また、課題を設定する際は、チームで一つの課題を設定する場を設けることで、方法を使っている友達に注目しやすくし、方法を想起できるようにする。</p>
	<p>⑥～⑧ さらに得点を増やすためにボールを持たない人の動きを試そう</p> <p>⑥⑦では、「さらに得点を増やすためのボールを持たない人の動き」について、チームごとに設定した課題のもと、得点を増やそうと、作戦を選び、課題解決に取り組んでいく。課題解決ができた際には、より得点に繋がりそうなものを次のチーム課題として設定する。⑧では、クラスマッチに向けての最後の時間ということ意識してチームで解決すべき課題を設定し、練習に取り組む。</p>	
三	<p>⑨ クラスマッチをしよう</p> <p>今までに解決してきたことを確認し、東組とクラスマッチを行う。単元での自分の成長や学び方を振り返る。</p>	<p>【チームの課題設定ボード】</p>

6 本時の学習

目 標	得点を増やすために、設定した課題の解決に向けて作戦を選び、チームで試すことを通して、ボールを持っていない人が空いている場所に気づき、走り込むことができる。
--------	---

	学習活動	主な子供の意識					
見 通 し	1 本時の学習課題を確認し、見直しをもつ。	前の時間は自分たちのゲームの動画を見て、課題を設定したね。					
		さらに得点を増やすためにボールを持たない人の動きを試そう					
行 動	2 課題解決に向けて、チームで選んだ作戦を試す。	4点とるために、両サイド作戦を使って、走る場所を確かめよう	3点とるために、ちょこちょこ作戦で、ボールをつなごう	作戦を試しながら、ボールを持っていない人が空いている場所に動いているかみんなで確認していこう。	できるだけみんなで解決したいね。まずは、ゆっくり動きながら試そう。声を掛け合って頑張ろうね。		
		両サイド作戦は、左右に分かれてパスをつなぐよ。よし、いくよ。	ここに取られてしまうな。どうしたらいいんだろう。	守りに取られないように、離れた所で細かくパスをつないでいこう。	今だ。ディフェンスがあっちに行ったらいいよ。		
		守りに近くてパスがしにくいよ。もっと端に行ってみよう。	確かに。ここだと近いのか。どこに動けばいいかな。	動画を見ると、まだ近いな。もう一回、動きながら確認してみよう。	守りから離れて、短いパスをしようと、ミスが減ってきたね。		
		3 全体で課題解決の進捗と取り組み方を確認し、再度チームで選んだ作戦を試す練習やゲームを行う。	両サイド作戦を試したよ。何度か試して守りのいない場所に行っているんだけど、パスが通らないことがあるんだ。	ちょこちょこ作戦がうまくいったよ。友達のおかげで、仲間には近くて、守りが間にいない場所に行けたよ。	守りがいないだけじゃなくて、間にいない場所に行けばいいんだね。もう一度チームで動きを確かめたり、ゲームで試したりしたいね。		
		守りから離れていて、間に守りがいるから、もう少し前にきて。	ここだね。確かに、パスがもらいやすくなったよ。	両サイド作戦もやってみよう。守りが近くにいない方にパスするよ。	スピードも上げてゲームで使えるように試してみよう。		
		今のパス、うまく通ったね。〇〇さんもできるかやってみようよ。	攻撃に時間がかかっているから、もっとスムーズに攻撃したいな。				
		振 り 返 り ・ 見 通 し	4 本時の学習を振り返り、次時の課題を設定する。	友達が何度も一緒に試してくれたから、空いている場所でパスをもらうことができたよ。		空いている場所に動くだけでなく、間に守りがいない場所に動けばいいということが分かったよ。	
				次の時間もボールを持っていない人の時間だよ。次も同じ課題で、みんなができるようにしたいね。		より得点を増やすために、次は、両サイド作戦のパスを早く繋ぐというのが課題だね。	

評 価	得点を増やそうと、チームで作戦や得点につながる動きを選び、友達と試したりよい動きを伝え合ったりする中でボールを持っていない人の動きを捉えて練習やゲームに取り組んでいる。また、練習やゲームを振り返り、次の課題を設定している。 【方法：発言、様相、表現物】
--------	---

7 本時の詳細

～見通し～ 学習活動 1

補助黒板には、本時までに見つけたたくさん得点するために必要なこと、クラスとして解決してきた課題、課題を解決してきたときの取り組み方などを示している。また、本時の板書には、前時クラスで設定した課題を提示している。各チームの手元にある課題設定ボードには、自分たちのゲームの動画や実際の様相から話し合って設定したチームの課題を明記している。



【補助黒板】

本時は、まず、前時に設定している全体の課題とチームの課題を確認する。その後、課題解決に向けてチーム毎にどのように取り組むか解決の方法について相談し、見通しをもつ時間を設ける。その際、これまでにどんな取り組み方をしてきたか補助黒板を確認しながら問う。そうすることで、ゲームの中で作戦に繋がる動きを何度も試したことやゲーム中でも動きを止めてチームで動きを確認・修正しながら練習を行ってきた経験を想起し、解決の見通しがもてるようにする。また、チームの課題が解決できたかどうかは、「チームの4、5名ができたか」「一度でなく繰り返しできたか」で判断することを確認する。

～行動～ 学習活動 2・3

体育館に3コート設定し、6チーム中、3チームがコート上で動きを試す時間、残りの3チームが試しているチームを見て助言したり、自分たちの動きを振り返りながら次の動きについて相談したりする時間とし、その時間を繰り返す。コート上で試す際には、「両サイド作戦」「フェイントラッキー作戦」「ちょこちょこ作戦」などから選び、試す中で「守りのいない場所に動いているか」をチームの仲間と確認していく。また、練習する際には、攻め、守り共に自チームで行うことで、攻めだけでなく、守備側から見た仲間の動きが課題に対してどうだったか伝え合えるようにする。

前半の練習では、単元前半でも行った、ゆっくり確かめながら動く、スピードを上げて動くなどの方法を提示しておき、子供たちが選択できるようにしておく。練習後のコート外では、チームの必要に応じて再度動きを試したり、動画を見たり、作戦ボードを使ったりして、チームの課題の解決に向けて取り組むことができるような場を準備しておく。

全体で集まり、チームごとの課題解決の進捗を確認したり、前半の練習で見つけたよかった取り組み方を紹介したりする。そうすることで、後半の練習に生かせるようにするとともに、他のチームから学ぶよさを感じることができるようになる。その後、後半の練習の時間を設け、空いている場所を見付けたり、すぐに移動したりすることができない子供やチームに関わる。ボール保持者に対して、どこに動いてほしいのか、いつ走ってほしいのかなどを問い、表出できるようにする。そうすることで、チーム内での対話を促し、パスをもらう子供がどのような動きをすればよいかを、子供同士の言葉で気付けるようにする。また、ボールを持たない子供には、行きたい場所、動くタイミングなどを問うたり、一緒に動きを確認したりし、成功体験を保障する。練習中は、なぜうまくいったのか、いかなかったのかを問うことで、自分たちの動きを振り返り、試行錯誤に繋がるようにする。

～振り返り・見通し～ 学習活動 4

「できたこと、分かったこと」「その理由（よかった取り組み方）」の視点で振り返りを行う。本時は、チームで選んだ作戦を試す中で、どのような動きができるようになったか問い、「ボールを持っていない人が空いている場所に素早く走り込む」ことについて捉えられるようにしたい。そして、次にしたいことを全体で共有した後、「チームの課題はどうやって決めるとよかったかな」と問い、課題解決中に対話したことを基に、本時と同じ課題や「声を掛けてすぐに動く」などの新たな課題を設定する。その後、設定理由を問い、「より得点に繋がりそうなものを選ぶ」ことでチームに適した課題を設定できていることを価値付け、方法のよさを感じさせる。そして、課題解決の理由やよかった取り組み方などを紹介し、友達と共に学ぶよさを感じることができるようになる。