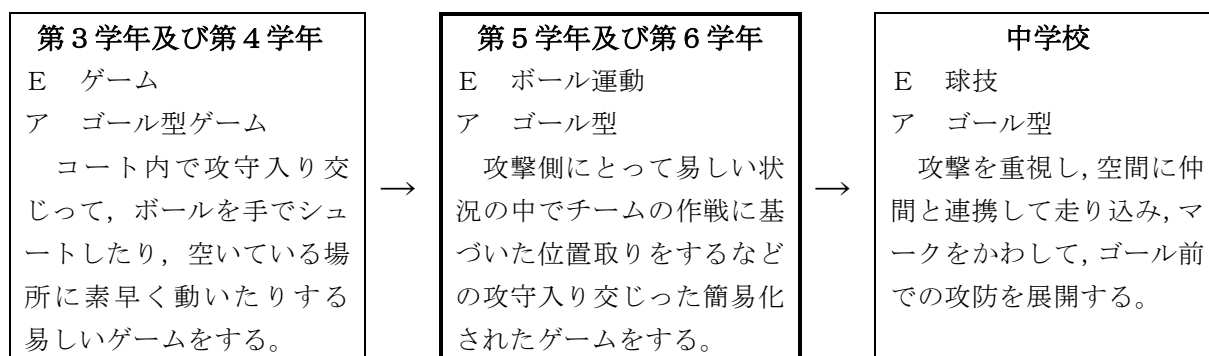


体育科	第 6 学年	坂町立小屋浦小学校	指導者 福富 健悟
単元名	スポーツって最高でーす！ みんなで楽しもう「セストボール」 E ボール運動 ア ゴール型		

- 1 日 時 平成 30 年 12 月 10 日（月）
- 2 学 年 第 6 学年 男子 7 名 女子 5 名 計 12 名
- 3 学習内容の関連



4 単元について

（1）はじめに

小学校学習指導要領解説体育編（平成 29 年，以下「29 年解説」とする。）では、「オリンピック・パラリンピックに関する指導の充実」というキーワードが示された。体育科の目標である、「生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力」の育成に向けて、ルールやマナーを遵守することやスポーツの意義や価値等に触れる指導を行っていくことの必要性が求められている。

また、「29 年解説」では、「運動やスポーツとの多様な関わり方を重視する観点から、体力や技能の程度、年齢や性別及び障害の有無等にかかわらず、運動やスポーツの多様な楽しみ方を共有することができるよう指導内容の充実を図ること。」とも記されている。

そこで本単元では、セストボールを通して、「共生の視点」に立った授業展開を行ってきたい。体力や技能の程度・運動の得意不得意を越えて、学級の全員が、「セストボールって楽しい。」「スポーツってこんなに心がわくわくするんだ。」と思えるような授業を目指し取り組んでいきたい。

（2）単元観

本単元は、小学校学習指導要領体育（平成 29 年）における第 5 学及び第 6 学年「E ボール運動」の指導事項ア「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すること。」を受け設定したものである。本単元では、ルールや作戦を工夫して、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中で、コート内で攻守が入り交じりボール操作とボールを持たないときの動きによって攻防を組み立てることをねらいとしている。

ここでは、現在体育科授業で数多く実践されているバスケットボールではなく、セストボールを扱うこととした。その理由として、多くの実践で抱えるバスケットボールの悩みや難しさとして以下のことが挙げられているからである。

- ① ゴール（リング）が高く、小さい。一般には体育館の固定施設として自由に変更できない。また、通常のボールではリングまでボールがなかなか届かなかったり、うまくコントロールできなかったりする子供も多い。
- ② 攻守が入り乱れたゲームであるため、パスがつかない。
- ・パスされたボールの捕球が上手くいかない。（ボールに対する恐怖心）
 - ・すぐにディフェンスされたり、ボールをカットされたりする。（ボールを持ったプレイヤー）
 - ・だれにパスをしてよいかわからない。（ボールを持ったプレイヤー）
 - ・どこに動いてよいかわからない。（ボールを持たないプレイヤー）
 - ・ゲーム中にほとんどボールに触れない子供もまれではない。
 - ・コートの中盤でのボールの奪い合いが多くなり、ゴール前での攻防に持ち込めず、シュートチャンスが作れない。
- ③ つねに流動しているゲームであるため、チームで作戦を立てても思うようにならない。

セストボールは、かご状のゴールにボールを入れ合うゲームであり、シュート空間が 360 度あることに大きな特性がある。ゴールの高さを実態に合わせて変更可能で、児童にとってやさしい教材である。また、360 度シュートチャンスがあることから「シュートにつながる意図的なコンビプレイ」のための作戦が考えやすく、戦術学習にもふさわしいゲームといえる。一人一人が役割を果たしてチームが得点することを目指したり、より喜びを感じられるルールを考えたりする学習展開を工夫することで、「共生の視点」を踏まえ、運動への多様な楽しみ方を経験することができる単元である。

（３）児童観

本単元では、『高橋健夫（2003）：「体育授業を観察評価する－授業改善のためのオーセンティック・アセスメント－」明和出版』を基にアンケート調査を行った。（表１）

表１ 体育授業についての調査アンケート

1 体育では、先生の話をきちんと聞いています。	はい ・ どちらともいえない ・ いいえ
2 体育で体を動かすと、とても気持ちがいいです。	はい ・ どちらともいえない ・ いいえ
3 体育をしているとき、どうしたら運動がうまくできるかを考えながら勉強しています。	はい ・ どちらともいえない ・ いいえ
4 体育では、いたずらや自分勝手なことはしません。	はい ・ どちらともいえない ・ いいえ
5 体育で運動するとき、自分のめあてを持って勉強します。	はい ・ どちらともいえない ・ いいえ
6 体育がはじまる前は、いつもはりきっています。	はい ・ どちらともいえない ・ いいえ
7 体育では、みんなが楽しく勉強できます。	はい ・ どちらともいえない ・ いいえ
8 体育をしているとき、うまい子や強いチームを見てうまくできるやり方を考えることがあります。	はい ・ どちらともいえない ・ いいえ
9 私は、運動が、上手にできるほうだと思います。	はい ・ どちらともいえない ・ いいえ
10 体育では、自分から進んで運動します。	はい ・ どちらともいえない ・ いいえ
11 体育は、明るくてあたたかい感じがします。	はい ・ どちらともいえない ・ いいえ
12 体育で習った運動を休み時間や放課後に練習することがあります。	はい ・ どちらともいえない ・ いいえ
13 体育をすると体がじょうぶになります。	はい ・ どちらともいえない ・ いいえ
14 体育で、ゲームや競争で勝っても負けても素直に認めることができます。	はい ・ どちらともいえない ・ いいえ
15 体育では、いろいろな運動が上手にできるようになります。	はい ・ どちらともいえない ・ いいえ
16 体育では、友だちや先生がはげましてくれます。	はい ・ どちらともいえない ・ いいえ
17 体育では、せいっぱい運動することができます。	はい ・ どちらともいえない ・ いいえ
18 体育では、クラスやグループの約束ごとを守ります。	はい ・ どちらともいえない ・ いいえ
19 私は、少しむずかしい運動でも練習するとできるようになる自信があります。	はい ・ どちらともいえない ・ いいえ
20 体育で、ゲームや競争をするときは、ルールを守ります。	はい ・ どちらともいえない ・ いいえ

また表２には、授業評価尺度の質問項目とその項目名を示した。回答形式については、３段階評定法を用い、それぞれの項目を「はい」「どちらでもない」「いいえ」の順に３，２，１点と得点化し、各因子は５項目の合計得点、総合評価はすべての項目の合計得点から算出し、結果を導き出した。

表2 授業評価尺度の質問項目とその項目名

質問項目	項目名	因子名
7 体育では、みんなが楽しく勉強できます。 13 体育をすると体がじょうぶになります。 2 体育で体を動かすと、とても気持ちがいいです。 17 体育では、せいっぱい運動することができます。 11 体育は、明るくてあたたかい感じがします。	楽しく勉強 丈夫な体 心理的充足 精一杯の運動 明るい雰囲気	たのしむ (情意目標)
15 体育では、いろいろな運動が上手にできるようになります。 19 私は、少しむずかしい運動でも練習するとできるようになる自信があります。 9 私は、運動が、上手にできるほうだと思います。 10 体育では、自分から進んで運動します。 6 体育がはじまる前は、いつもはきっています。	いろいろな運動の上達 できる自信 運動の有能感 自発的運動 授業前の気持ち	できる (運動目標)
5 体育で運動するとき、自分のめあてを持って勉強します。 3 体育をしているとき、どうしたら運動がうまくできるかを考えながら勉強しています。 12 体育で習った運動を休み時間や放課後に練習することがあります。 8 体育をしているとき、うまい子や強いチームを見てうまくできるやり方を考えることがあります。 16 体育では、友だちや先生がはげましてくれます。	めあてを持つ 工夫して勉強 時間外練習 他人を参考 友人・先生の励まし	まなぶ (認識目標)
20 体育で、ゲームや競争をするときは、ルールを守ります。 4 体育では、いたずらや自分勝手なことはしません。 14 体育で、ゲームや競争で勝っても負けても素直に認めることができます。 1 体育では、先生の話をきちんと聞いています。 18 体育では、クラスやグループの約束ごとを守ります。	ルールを守る 自分勝手 勝負を認める 先生の話を聞く 約束ごとを守る	まもる (社会的行動目標)

表3には、各項目・次元の得点に関する診断基準を、表4には体育授業評価の単元前の結果を示した。

表3 各項目・次元の得点に関する診断基準

項目名	A	B	C
たのしむ(情意目標)	15.00～13.64	13.64～11.40	11.40～ 5.00
できる(運動目標)	15.00～12.19	12.19～ 9.55	9.55～ 5.00
まなぶ(認識目標)	15.00～11.56	11.56～ 9.08	9.08～ 5.00
まもる(社会的行動目標)	15.00～13.53	13.53～11.46	11.46～ 5.00
総合評価	60.00～49.61	49.61～42.80	42.80～20.00

表4 体育授業評価の単元前の結果

項目名	単元前 Mean	6年全体 SD	項目名	単元前 Mean	6年全体 SD
7 楽しく勉強	2.83	(0.37)	5 めあてを持つ	2.58	(0.49)
13 丈夫な体	2.92	(0.28)	3 工夫して勉強	2.92	(0.28)
2 心理的充足	2.75	(0.43)	12 時間外練習	2.33	(0.62)
17 精一杯の運動	2.75	(0.43)	8 他人を参考	2.67	(0.47)
11 明るい雰囲気	2.58	(0.49)	16 友人・先生の励まし	2.33	(0.47)
たのしむ(情意目標)	13.83	(1.52)	まなぶ(認識目標)	12.83	(1.62)
15 いろんな運動の上達	2.83	(0.37)	20 ルールを守る	2.83	(0.37)
19 できる自信	2.58	(0.49)	4 自分勝手	2.83	(0.37)
9 運動の有能感	2.25	(0.72)	14 勝負を認める	2.58	(0.49)
10 自発的運動	2.75	(0.43)	1 先生の話を聞く	2.83	(0.37)
6 授業前の気持ち	2.25	(0.60)	18 約束ごとを守る	2.83	(0.37)
できる(運動目標)	12.67	(1.70)	まもる(社会的行動目標)	13.92	(1.50)
			総合評価	53.25	(4.51)

表4の結果を表3の診断基準に照らし合わせると全ての因子項目、総合評価において“A”評価となり、日々の体育授業において高い学習成果を得ていることが分かる。しかし、体育

授業評価を細かく見ると、「運動有能感」「時間外練習」「友人・先生の励まし」において、低い数値が認められる。また、4つの目標別に見てみると、「たのしむ（情意目標）」「まもる（社会的行動目標）」において高い数値が認められるのに対し、「できる（運動目標）」「まなぶ（認識目標）」については比較的低い数値を示していることがわかる。

また、本単元では毎時間ビデオ分析を行い、学級全員の触球回数やシュート回数、シュート成功率、パス成功率をカウントし授業評価を行った。（図1） 第2時の3対2のハーフコートにおけるゲーム分析の結果を見てみると、ボールに触れた回数には大きなばらつきがあり、多い児童で36回、少ない児童で4回であった。シュート数も同様に、多い児童で16回、少ない児童で0回となり、学級内で運動の得意な児童と苦手な児童の二極化傾向が見られた。

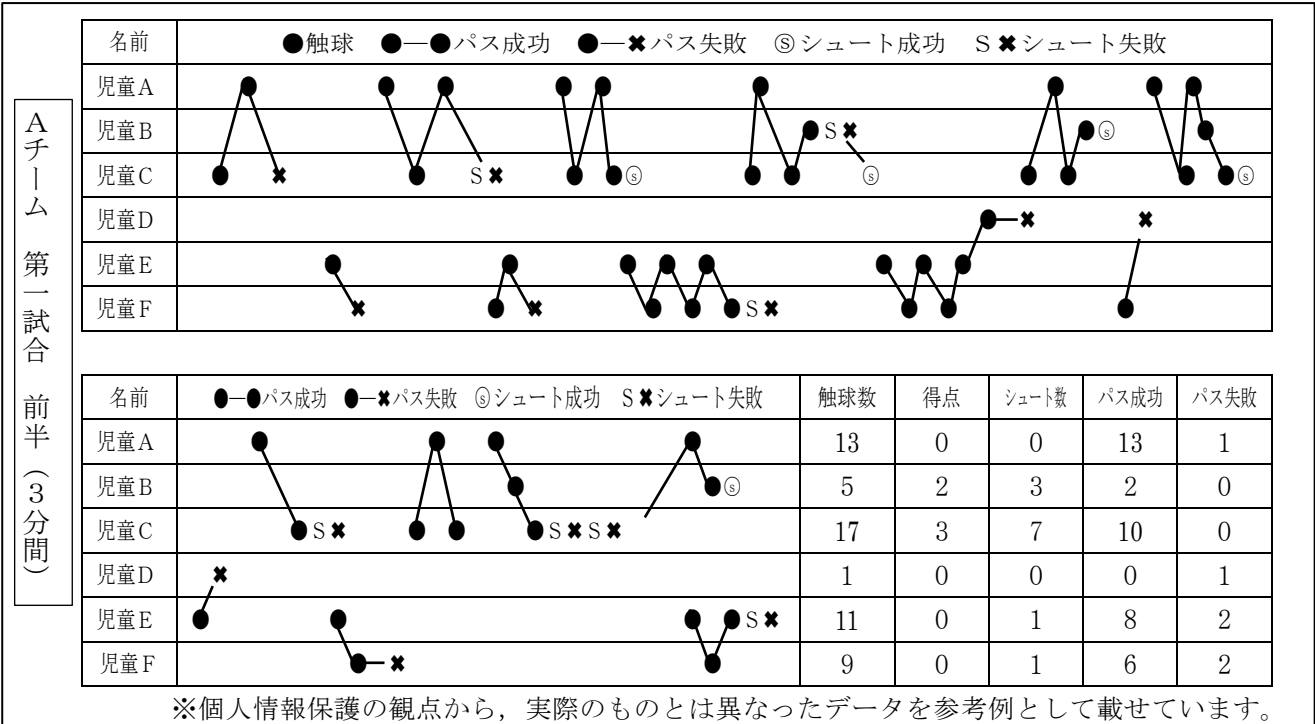


図1 3対2ハーフコートにおけるチーム分析表の例（第2時）

（4）指導観

本単元では、「運動有能感」「友人・先生の励まし」を高めていくことを特に意識した授業を展開する。具体的には、共生の視点に立って全員参加型ルール工夫を考え助言したり励ましたりする場面を設ける。また、相互に助言や励ましをする中で、パスやシュートが上手くできたなどの成功体験を重ねさせ、運動有能感を高めていく。このようにして、運動の得意な児童と苦手な児童のいずれにとっても価値のある授業を目指す。

指導にあたっては、「こやラカップ 2018*」に向けて、仲間と力を合わせて競い合う楽しさや喜び味わうことができるよう単元を進めていく。そのために、プレーヤーの数や、プレー上の制限、場の設定などを工夫し、どの児童もパス、シュートをする機会ができるだけ多くなるように単元を進めていきたい。（*「こやラ」は小屋浦小学校のマスコットキャラクター）

単元のはじめの段階（セストボールの行い方を知り、自己やチームの課題を見付ける段階）では、3対2ハーフコートの攻撃しやすい状況の中で、工夫したルールや場に慣れながらゲームを行う。その際、一人一人の得点を記録したり、触球回数を提示したりすることで、チーム全員がゲームに参加できているのかについて考える材料としたい。第4時では、4対4オールコート（イーブンナンバー・攻守切り替えあり）のゲーム様相にゲームを発展させることで、あえてゲームの状況判断の難易度を上げ、児童に困り感を与える。授業後半、動ける範囲を制限したグリッドコートを提案し、攻撃側数的優位のルールを体験させたい。

単元の後半（課題の解決に向けて思考し判断する段階）の第5時では、第4時の体験を基に、国際パラリンピック委員会公認教材「I'm POSSIBLE」を活用した授業を行う【参考URL https://education.tokyo2020.org/jp/teachers/texts/iampossible/#text_1-3】。体力や技能の程度、年齢や性別及び障害の有無等にかかわらず、全員がスポーツに参加し楽しむことの意義や価値について学習を深めることができるようにしたい。第6時には、「運動の苦手な児童も含めてチーム全員がゲームに参加する」という意識で「サポートの動き」の学習に臨みたい。個人プレイのみでゲームが進むのではなく、本当の意味で「チームの特徴を生かした作戦」になるように練習方法を工夫し、ゲームに臨む姿が見られることを期待している。

本単元を通して、学級の全員が、「セストボールって楽しい。」「スポーツってこんなに心がわくわくするんだ。」と思えるような授業を目指し取り組んでいきたい。

5 単元目標

知識及び技能	簡易化されたゲームで、セストボール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、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、攻防をすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	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ようにする。
学びに向かう力、人間性等	セストボールに積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、仲間の考えや取組を認めたりすることができるようにする。

6 単元の評価規準

	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
単元の評価規準	セストボール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、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。	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ている。	セストボールに積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、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ろうとしたりしている。
学習活動に即した評価規準	①近くにフリーの味方にパスを出すことができる。 ②ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動することができる。 ③得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートすることができる。	①攻守に応じて動くことができる範囲を設けてプレイの制限をするなどのルールを選んでいる。 ②チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認している。 ③課題解決のための自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	①セストボールの簡易化されたゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。 ③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。

7 指導と評価の計画（全7時間）

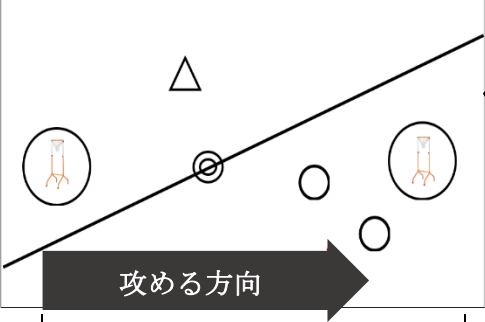
学習の段階		セストボールの行い方を知り、自己やチームの課題を見付ける			課題の解決に向けて思考し判断する		
時 数		1	2・3	4	5	6（本時）	7
一 時 間 の 活 動 の 流 れ	0	1 チーム練習の仕方を知る。 ・グループでパス練習。 ・グループでシュート練習。 ・グループでハンドリングの練習。		1 4対4オールコート のゲームをする。 ・一人一人のシュート回数 と得点の確認 ・動画で触球回数を記録 しておく。	1 2020年東京オリンピ ック・パラリンピックに ついて交流する。 ・パラリンピックの4つの価 値について知る。 ・車いすバスケットボール プレイヤー原市紘奈さん について知る。	1 4対4グリッドコートで試 しのゲーム1を行う。 ・一人一人のシュート回数と 得点の確認 2 学習課題を確認する。	1 学習内容を 確認する。 こやラカップ 2018 を開催しよう。
	10	2 オリエンテーション こやラカップ 2018 に向 けて計画を立てよう。	2 学習内容を確認する。 パスを受けてシュートを 決めよう。	・シュートチャンスの 確認 ①ゴールに近い ②シュートが届く。 ③守りがいいない。	2 学習内容を確認する。 公平なルールの工夫について考 え、チームの作戦に生かそう。	チームに合った作戦はどれか な？チーム全員が今日の主役だ。	2 チームで作戦を 立て、練習を行う。
	20	・グループ決め ・役割分担 ・単元の流れ ・準備片付け、場の安全 について確認	・シュートチャンスの 確認 ①ゴールに近い ②シュートが届く。 ③守りがいいない。	〈予想される児童の反応〉 ・シュートを打っているの は、一部の人だけだね。 ・私は、あまりボールを触 っていないなあ。 ・ゲームを楽しんでいるの は自分だけだったのか。	3 原市さんやしょうた さんを例に、全員参加型 の特別ルールについて 考え、交流する。	・ボールに触れることができない 児童がどのように動けばいい のかに視点を置く。 キーワード 守る人をサンドイッチにしない。 ゴールとサンドイッチを作ろう	3 こやラカップ 2018を行う。 ・こやラカップの ゲームの行い方 を知る。 ①3対2 ハーフコート ②4対4 グリッドコート ※一人一人のシュー ト回数と得点を確認 しながら、全員が シュートを打つこ とができるように 作戦を考える。
	30	3 試しのゲーム をする。 ・3対2 ハーフコートの ミニゲーム ・用語やルールの確認	3 ドリルゲーム をする。 ・パス&パスゲーム ・パス&シュートゲーム	2 4対4グリッドコー トで試しのゲームをす る。 4対4グリッドコートの ゲームを楽しもう。	4 セストボールの授業 での特別ルールや作戦 について考える。 〈予想される児童の反応〉 ・〇〇さんがパスを出して、 〇〇さんはこの位置でシュ ートを打とうね。 ・攻め、守りの役割がはっき りしているグリッドコート のルールを生かそうね。	3 作戦タイム&チーム 練習をする。 ・パス&パスゲームやパス&シュ ートゲームを基にした練習方 法を選び、練習する。	4 4対4グリッドコー トでゲーム2を行う。
	40	4 振り返りをする。	4 3対2ハーフコートのゲ ームをする。 ・一人一人のシュート回数 確認	・一人一人のシュート回 数と得点の確認	5 振り返りをする。	5 振り返りをする。 ・全員の得点を確認	4 対戦の振り返り と活動のまとめを する。
	45			3 振り返りをする。			
評 価 計 画	知・技		①③（ワークシート・観察）				②（観察・ワークシート）
	思・判・表			①（ワークシート・観察）	③（ワークシート・観察）	②（観察・ワークシート）	
	学・人	①②（ワークシート・観察）		②（ワークシート・観察）	③（観察・ワークシート）		

8 本時の展開

(1) 本時の目標

- チームの特徴に応じて、サンドイッチをキーワードにした作戦を選ぶことで、自己の役割を確認することができる。
(思考力、判断力、表現力等)

(2) 学習展開

学 習 活 動	◇ 指導上の留意事項 ◆ 努力を要する状況と判断した児童への指導の手立て	評価規準〔観点〕 (評価方法)
1 4対4グリッドコートで試しのゲーム1を行う。	◇一人一人のシュート回数と得点を記録させることで、自己のチームの特徴をつかませる。	
	セストボールのルール ・1チーム4人(右エリア○2人・左エリア△1人・オールエリア◎1人) ・攻めは、自分のゴールからゲームを始める。 ・円の中には入らない。ボールが入ったら円の外から捕る。 (外から届かない場合は、守りのボール) ・ボールを持っている人は、その場からパスやシュートをする。 ・ボールがコートの外に出たら、出た所から相手ボールとなる。 ・守りは、ボールを持っている人に触れてはいけない。	
2 学習課題を確認する。	チームに合った作戦はどれかな？チーム全員が今日の主役だ。	
キーワード 守る人をサンドイッチにしない。 攻め 守り 私 ゴールをサンドイッチにする。 攻め 守り 私	◇ゲーム1のシュート回数や得点を確認させることで、ボールに触れることができていない児童がどのように動けばいいのかに視点を置かせる。 ◆サンドイッチを意識させ、戦術をどのように作戦に生かすのかを役割を意識しながら具体的に考えさせるようにする。	
3 作戦タイム&チーム練習をする。	◇今までに習ったパス&パスゲームやパス&シュートゲームの練習方法を掲示し、チーム練習に生かせるようにする。 ◇作戦ボードを持たせ、具体的な位置と役割を考えさせる。	サンドイッチをキーワードにしたチームの特徴に応じた作戦を選ぶことで、自己の役割を確認することができる。〔思考力・判断力・表現力等〕
4 4対4グリッドコートでゲーム2を行う。	◇シュート回数と得点を記録させ、チーム全員が役割を果たしているのかを確認させる。	(観察・ワークシート)
5 振り返りをする。	◇チームごとに時間を取り、全員が役割を果たせたかどうかを振り返らせる。	

(3) 板書計画

12/10 スポーツって最高でーす！みんなで楽しもう「セストボール」

めあて チームに合った作戦はどれかな？ チーム全員が今日の主役だ。

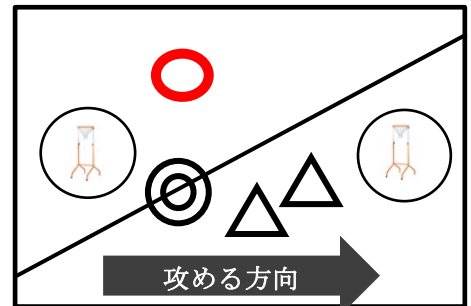
キーワード

守る人をサンドイッチにしない

ゴールをサンドイッチにする。



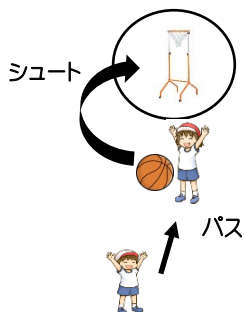
〈ゲームのルール〉



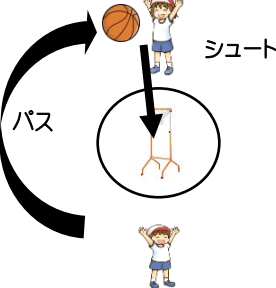
- ・1チーム4人 (右エリア○2人・左エリア△1人・オールエリア◎1人)
- ・攻めは、自分のゴールからゲームを始める。
- ・円の中には入らない。ボールが入ったら円の外から捕る。
(外から届かない場合は、守りのボール)
- ・ボールを持っている人は、その場からパスやシュートをする。
- ・ボールがコートの外に出たら、出た所から相手ボールとなる。
- ・守りは、ボールを持っている人に触れてはいけない。

〈チームで作戦を選んで 練習しよう〉

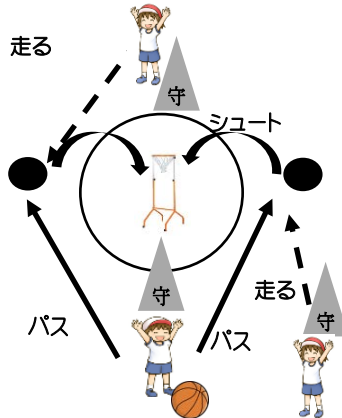
居残り縦パス・シュート型



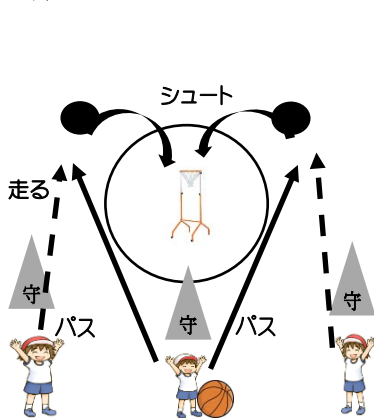
対角パス・シュート型



対角に走り込み・パス・シュート型

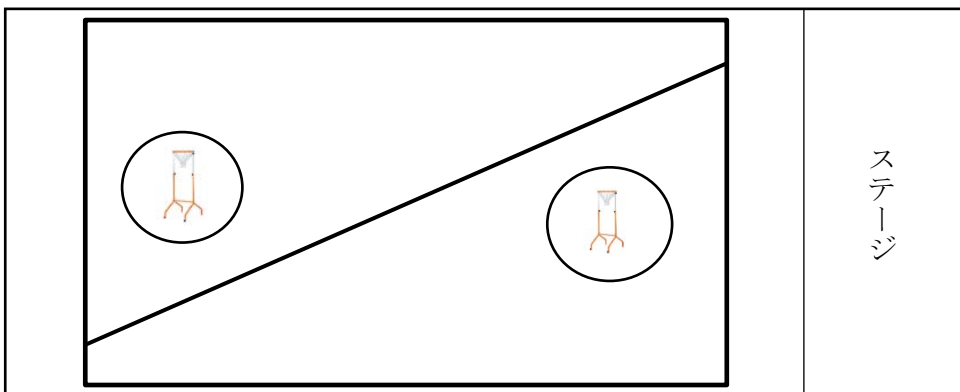


スペース走り込み・パス・シュート型



名前	ポジション (場所)					シュート数	とくほ
番号	ゲーム1	ゲーム2	ゲーム3	ゲーム4	ゲーム5		

(4) 場の設定



学んで・生かそうシート

セストボール

月 日()

名前()

めあて チームに合った作戦はどれかな? チーム全員が今日の主役だ。

キーワード

守る人をサンドイッチにしない。

ゴールをサンドイッチにする。

攻め



守り

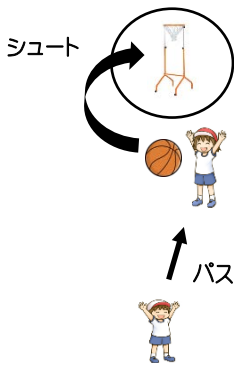
私

攻め

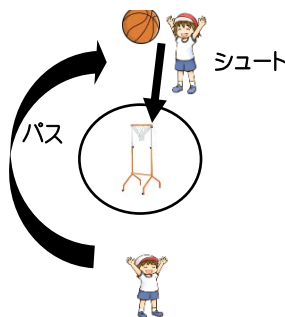


私

居残り縦パスシュート型



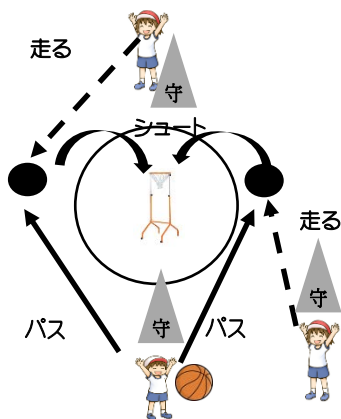
対角パス・シュート型



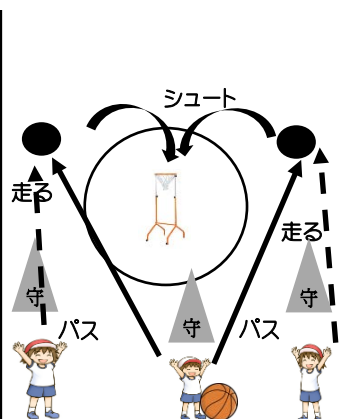
その他作戦メモ()



対角に走り込み・パス・シュート型



スペース走り込み・パス・シュート型



ふり回り

チーム全員が、ゲームに参加するための作戦を立てることができた。

とても思う ・ 思う ・ あまり思わない 全く思わない

作戦で上手くいったこと・いかなかったこと など

学んで・生かそうシート

オリンピック・パラリンピック編

月 日 ()

名前 ()

めあて 公平なルール工夫について考え、チームの作戦に生かそう。

ひろなさんの気持ち

しょうたさんが 楽しめるためのルール

☆ 公平なルールについて 思ったこと（感想）

私たちのクラスはどうだろう？本当にクラスみんなが セストボールを楽しめているのだろうか？ セストボールのチーム分析を見て 全員が楽しく参加するために・・・ルールの工夫について考えてみよう。いいなと思ったアイデアを選んでみよう。

ア チーム全員点をとったら ボーナス5点。

イ チームの得点 × 得点した人

10点 × 3人

ウ いまのままで 全員がシュートを打てるように作戦を立てる。

エ その他のルール ()

選んだ理由

--