

体 育 科 学 習 指 導 案

指導者 熊野町立熊野第四小学校
教諭 城戸 ひとみ

1 日時 令和6年11月1日(金) 第3校時 熊野第四小学校体育館

2 学年 第6学年2組 男子18名 女子11名 計29名

3 単元名 「みんなでスマイル!熊四セグンドフットサル」
E ボール運動 ア ゴール型(サッカーを基にした簡易化されたゲーム)

4 単元について

(1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領(平成29年告示)解説体育編第5・6学年「E ボール運動」「ア ゴール型」を受けて設定した。ボール運動では、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力(知識及び技能)や、ルールを工夫したり、自己の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力(思考力、判断力、表現力等)、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する力(学びに向かう力、人間性等)を育成することをねらっている。

(2) 教材観

本教材は、ゴール型のサッカーを簡易化したゲームとして、熊四セグンドフットサルという教材を設定する。また本教材は、高学年ゴール型の中でも、サッカーを基にした学習における教材としての課題(ボールを足で扱うことの困難さ、ボールが体に当たることへの恐怖心等)にアプローチすることを念頭に置いている。

フットサルは、1960年に南米で考案されたゲームで、当時はサロンフットボールと呼ばれていた。日本では1990年代後半に急速に普及し、今ではプロリーグも発足し、競技する人口も増えている。

また、「セグンド」とは、フットサルの専門用語で2本目のゴールポストという意味である。一般的なフットサルでは、オフENSEのプレイヤーがゴールポストに向かって走り込み、味方からのパスをワンタッチでゴールに流し込む戦術がしばしば見受けられる。この戦術を「セグンド(ファール詰め)」と呼ぶことが一般的である。これらの要素を取り入れた教材として「熊四セグンドフットサル」を設定した。

「熊四セグンドフットサル」は攻守交代で行われるゴール型のゲームで、主な特徴は3点ある。

1点目は、攻撃側3人、守備側2人(キーパー1人を含む)のアウトナンバーゲームということである。攻撃側の人数を意図的に増やすことでシュートの機会を増やし、パスを受けるためにどのように動くかという点に学習課題を焦点化することができる。

2点目は、セグンドゾーンの設定である。ゴール前斜め45度の位置に、守備側が入ることのできないゾーンを設けることで攻撃側がシュートしやすくなり、意欲的に学習に取り組むことができる。

3点目は、場や教具の簡易化である。本教材では、基本的にラインアウトがないため、ゲームの様相に連続性が生まれるように工夫する。また下記の児童観でも述べるが、サッカーを基にした教材における課題を克服するために、弾みにくいフットサルボールを使用したり、身体接触を無くしたりするなど簡易化をする。

また、本単元では、児童に簡易化したゲームを取り組ませる中で、実態に応じて、ルールや場を変更していくこととする。

(3) 児童観

本学級の児童の多くが体育科を好きであり、楽しみながら学習をしている。単元前の「体育科の学習は好きですか」というアンケートには、89.6%の児童(29人中26人)が肯定的な回答をしている。

一方で、「サッカーなどのボールを蹴る運動は好きですか。」というアンケートに対しては、44.8%の児童(29人中13人)が否定的な回答をしている。この項目に関して、理由を考察してみると、

「ボールを蹴るのが苦手だから。」「シュートが入らない。」「パスを正確に出せない。」という記述が見られ、基本的なボール操作を中心とする個人の課題があると考えられる。

また、「体育の授業では、振り返りで分かったこと・考えたことを使ってできるようになったことがありましたか。」というアンケートに対しては、27.5%の児童（29人中8人）が否定的な回答をしている。そこで、振り返りからポイントを発見したり、振り返りを生かしてチャレンジしたりする場面を授業の中に設定し、自分の課題や次の目標などを明確にする活動を通して、振り返りの有用性を感じさせる必要があると考えられる。

（４）指導観（網掛け共生の視点・太字下線は関わり合いの視点）

指導にあたっては、チームの構成を工夫し、準備運動やドリルゲーム、タスクゲーム、そしてメインゲームはいつもチームで行うようにすることで、仲間と運動する楽しさや達成感を味わわせたい。

まず、自己の課題（シュートやパス）を解決するために、ゲーム性を重視したドリルゲームを行い、単元後半では、課題に応じたドリルゲームを選び取り組むことで、自己の課題を解決していく。

次に、チームの課題（パスをもらえる場所に動く、シュートできる場所へ動く）を解決するために、タスクゲームを行う。メインゲームを更に簡易化したタスクゲームを行うことで、チームの課題に気付く、必要な練習やチームに合った作戦を選ぶ活動を通して、チームの課題を解決していくようにする。

そして、単元を通して振り返りの時間（リフレクションタイム：以下R T）を設定する。本単元ではR Tを目的に応じて4つの視点（①課題発見R T②課題解決R T③本時のめあてR T④見つけ直すR T）で取り組むこととした。具体的な手法としては、実際に課題となる場面を再現し、課題解決するための方法を考えたり、新しい課題を見付けたりすることや、単元を貫く問いについて振り返ったりすることで、単元全体を見つめ直すこと等が考えられる。R Tを有効に活用することを通して、本校の設定する児童に育てたい資質能力でもある「振り返りでチャレンジする力」の育成に繋げていきたい。

さらに、自己やチームの課題に気付かせるために、タブレットや作戦ボードを活用し、視覚的に支援することで、思考を更に深めるように指導する。このような指導の中で、児童がチームの特徴に応じた作戦や、チームの課題に合った練習を選んだり、自分たちでルールを工夫したりすることで、誰もがゲームの楽しさや喜びを味わえるようにしていきたい。

また審判をしたり、記録をしたりすることを通して、たくさんの人の支えでスポーツが成り立っていることにも気付くことで、スポーツとの多様な関わり方があることを味わわせたい。

5 単元の目標

知識及び技能	セグンドフットサルの行い方を理解し、基本的なボール操作（パス・シュート）とボールを持たないときの動き（パスを受ける・シュートできる位置に動く）を身に付け、攻撃側にとって易しい状況の中でゲームをすることができるようになる。
思考力、判断力、表現力等	誰もが楽しくゲームに参加できるようにルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じて練習や作戦を選んだりするとともに、自己や仲間が考えたことを他者に伝えたりすることができるようになる。
学びに向かう力、人間性等	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することができるようになる。

6 単元の評価規準

知識・技能	① ゴール型のゲームの行い方について言ったり書いたりしている。 ② 基本的なボール操作をすることができる。 ③ ボールを持たないときの動きによってゲームをすることができる。 ④ 攻撃側にとって易しい状況の中でゲームすることができる。
思考・判断・表現	① 誰もが楽しくゲームに参加できるようにルールを工夫している。 ② 自己やチームの特徴に応じて練習や作戦を選んでいる。 ③ 自己や仲間が考えたことを他者に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	① 進んで運動に取り組もうとしている。 ② 仲間の考えや取組を認めようとしている。 ③ 場や用具の安全に気を配っている。

7 熊四体育科単元モデル（単元計画）

熊四体育科単元モデル 第6学年

領域E ボール運動 ア ゴール型

作成者 城戸 ひとみ

本質的な問い（何度も問い直され答えが更新され続ける問い）
仲間と運動する楽しさとは何だろう。

単元を貫く問い（単元を通して考え深めていく問い）
セグンドフットサルを学級全員が楽しむためにはどうすればいいだろう。

次 時数	第1次	第2次	第2次	第2次	第2次	第2次	
	1	2	3	4	5	6（本時）	
学習 の 流 れ	0分	①整理・挨拶・準備運動・場の準備					
	②ドリルゲーム	②ドリルゲーム					
	③めあての確認 「熊四セグンドフットサルの行 い方や学習の進め方を知ること ができる。」	③めあての確認					
	④メインゲーム	④メインゲーム2試合	④タスクゲーム（課題に応じた練習）				
	⑤振り返り・片付け・挨拶	⑤本時のめあてRT	⑤メインゲーム（2試合）				
		⑥本時のめあてRT	⑥本時のめあてRT				
		⑦振り返り・片付け・挨拶	⑦振り返り・片付け・挨拶				
	45分	◆予想される振り返り 初めてやったから、ボールを蹴 ることが難しかった。ボールの 蹴り方がもっと上手になリた い。	●予想される振り返り ・味方にパスをしたり、ゴール にシュートしたりする時に、ね らったところに蹴ることができ なかった。 ・味方からのパスを止めること が難しかった。	◎予想される振り返り ・ねらったところに蹴ったり、 ボールを止めたりすることがで きた。 ・次はセグンドゾーンにいる味 方にパスをして、もっと点を 取っていきたい。	☆予想される振り返り ・セグンドゾーンにいる味方に パスをすることはできたが、全 体的にパスがあまり回らなかつ た。 ・どうやってフリーでパスを もらうことができるのか知りた い。	★予想される振り返り ・三角形の形をつくることで、 フリーでパスをもらうことがで きたが、三角形の形になつて も、パスをカットされたり、パ スが出しにくかったりする時が あった。もっとパスが回るた めにはどうしたらいいだろう。	□予想される振り返り ・味方や敵の動きを見ながら、 パスをもらうに行くことがで きた。 ・次は、フリーでパスをもら った後にセグンドゾーンにいる味 方にパスをして、もっと点を 取っていきたい。
	評価 の 規 準	知・技 思・判・表 主体的	①（観察・ワークシート）	②（観察・ICT）	②（観察・ICT）	③（観察・ICT）	③（ICT・ワークシート）
		②③（ワークシート）					

次 時数		第3次		第4次	
7		8		9	
10					
学習 の流れ	0分	①整列・挨拶・準備運動・場の準備			
		②ドリルゲーム	②ドリルゲーム（個人の課題に応じて選択）		
		③めあての確認	③めあての確認		
		□本時のめあて フリーでパスをもらい、セグンド ゾーンにいる味方にパスをして、 シュートすることができる。	■本時のめあて 誰もが楽しくゲームに参加でき るように、ルールを工夫するこ とができる。	◇本時のめあて チームの課題に合った作戦を選 び、自分の役割を確認してゲー ムをすることができる。	○本時のめあて これまでの学習を生かしながら ゲームを楽しむことができる。
		④タスクゲーム	④タスクゲーム（課題に応じた練習）		③メインゲーム 総当たり3試合
		⑤メインゲーム	⑤メインゲーム（2試合）		④見つめ直すRT
		⑥本時のめあてRT	⑥本時のめあてRT		⑤振り返り・片付け・挨拶
	45分	⑦振り返り・片付け・挨拶	⑦振り返り・片付け・挨拶		
		■予想される振り返り ・フリーでパスをもらった後に セグンドゾーンにいる味方にパ スをするので、たくさん シュートが入った。 ・クラスのみんなが楽しめるよ うにルールを変えてみたい。	◇予想される振り返り ・クラスのみんなが楽しめるよ うなルールで、チームの良さを いかしてゲームを楽しみたい。	○予想される振り返り ・チームでしっかり作戦を練っ てゲームをするができた。 ・次の総当たり戦では、これま での学習を生かしながらみんな で楽しくゲームをしていき たい。	予想される振り返り ・セグンドフットサルを楽しむ ことができた。 ・身に付けた動きを違う運動で も生かしていきたい。
評価 の 観点	知・技	④（観察・ICT）		①（観察・ワークシート）	
	思・判・表	②③（観察・ワークシート）		②③（観察・ワークシート）	
	主体的			①（ワークシート・ICT）	

目指す児童の姿（ゴールイメージ）

ゴール型のボール運動（サッカーを基にしたゲーム）の特性を味わうことで、運動する楽しさを感じることができる児童

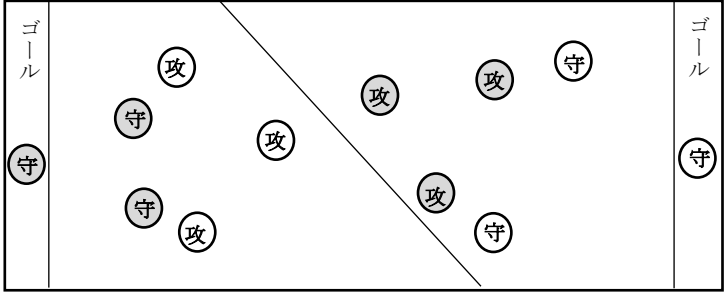
8 本時の学習展開（本時第6時／全10時）

（1）本時の目標

- ・フリーでパスをもらうときの動きを身に付け、ゲームをすることができるようにする。（知識及び技能）

（2）学習の展開

主な学習活動	◇指導上の留意点 ◆「努力を要する」状況と判断した児童への指導の手立て ☆児童の気付き RT・・・リフレクションタイム ① 課題発見RT ② 課題解決RT ③ 本時のめあてRT ④ 見つめ直すRT ◎共生の視点 ■関わり合いの視点	評価（☆） 【評価方法】
1 チームで運動の場や用具の準備、準備運動をする。 2 ドリルゲームをする。 3 本時のめあてを確認するRTを行う。 【①課題発見RT】	◎チームワークを高めるために、キャプテンを中心に準備運動を行うようにする。 ◇本時のめあてに関わりの深いドリルゲームを行うことで、児童の課題意識を焦点化する。 ドリルゲーム 【パス&ラン】 チームで円になり、次の人にパスをしてボールを繋いでいく。また、パスを出した後にパスした場所に走って行くゲーム 【RTに繋がる働きかけ】 ・パスを受ける時の体の向きや、パスを出す時の体の向きに気を付けさせる。 ・パスを出した後にその場に留まるのではなく、コート内を移動することでパスが繋がりやすいことを児童に気付かせる。（助言・評価・問いかけ） ◇児童の前時の振り返りの言葉や、ゲームの様子からめあてを提示する。	
フリーでパスをもらうにはどのように動けばいいのかを知り、ゲームをすることができる。		
4 タスクゲームをする。	◇本時のねらいにせまるために、前時の既習事項（ボールを持たないときの動き）のポイントを全体で確認する。 ボールを持たないときの動きのキーワード ・三角形 ◇3対2（キーパーなし）で行い、ボールを持たないときの動きに繋がるタスクゲームを設定するようにする。 ◇三角形に動いていてもパスが通らないとき、どのように動けばいいか考える。 本時のタスクゲーム 【 3 対 2 】 ゴール ◆取り挙げられている課題が理解しづらい児童のために、実際のコートで再現するようにする。	

5 R Tを行う。 【②課題解決R T】 (全体での振り返り)	【R Tの教師からの発問】 ・三角形の形をつくった後、ボールを持っていない二人はどこに動いたらパスをもらうことができますか？ ☆児童の気付き ・三角形で待っているのではなく、ボールを持っている仲間に近付くといい。 ・間にディフェンスがいないところに動くといい。 今日のポイント (ボールを持たないときの動きのキーワード) ①ボールを持っている仲間に近づく ②間にディフェンスがいない所へ動く	
6 タスクゲームをする。	◆ボールを持たないときの動きが難しい児童には、実際に教師と一緒にゆっくりした動きのなかで、確認するようにする。 ◇本時のめあてに繋がる動きを価値付けるようなコーチングを行う。	
7 メインゲームをする。 試合時間 3分 振り返りタイム 1分30秒 試合時間 3分 【2回繰り返す】	■<u>ハーフタイムは、ボールを持たないときの動きができているかという点に焦点化し、話し合うようにする。</u> 	☆ボールを持たないときの動きによってゲームをすることができる。 (知識・技能) 【ワークシート・ICT】
まとめ フリーでパスをもらうためには、仲間や敵の動きを見ながらパスをもらう（三角形・ボールを持った仲間に近づく・間にディフェンスのいない所へ動く）といい。		
8 振り返りをする。 (個別での振り返り)	◇めあてに対する自分のプレイについて振り返ることで、自分の課題や次にチャレンジしたいことを見付けることができるようにする。	

◆学習のめあて

フリーでパスをもらうにはどのように動けばいいのかわかり、ゲームをすることができる。

ドリルゲーム		タスクゲーム	
ドリブルdeシュート		3対2	
パス&ラン			
パス&シュート	ゴールした回数		

メインゲーム						
第1試合	自分たちのチーム			赤・青・ 緑・黄・橙	自分の得点	点
第2試合	自分たちのチーム			赤・青・ 緑・黄・橙	自分の得点	点

◆振り返り

4 よくできた 3 ややできた 2 あまりできなかった 1 全くできなかった

- ・パスをもらうための動き方がわかりましたか？
- ・フリーでパスをもらうことができましたか？

◆振り返りを書きましょう

自分のプレーを振り返ってみましょう（うまくいったこと・いかなかったことなど）

次にチャレンジしたいことは何ですか？