

体 育 科 学 習 指 導 案

指導者 熊野町立熊野第四小学校
教諭 ○○ ○○

- 1 日時 令和5年6月21日(水) 第5校時 熊野第四小学校体育館
- 2 学年 第6学年
- 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時の動きによって、簡易化されたゲームをすること(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、自己の仲間の考えたことを他者に伝えること(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4人、守備側2人のアウトナンバーゲームであるということである。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したりすることができる。

2点目はセグンドゾーン設定である。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。

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、ゲームの样相に連続性が生まれるように工夫した。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した。

(3) 児童観

児童の実態については、アンケートをもとに記入しています。

(4) 指導観（太字網掛けは共生の視点・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、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。

また、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。

また、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。

また、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 RT）を設定する。本単元では RT を目的に応じて 3 つの視点（①新しい課題を見付ける RT②本時のめあてに迫る RT③単元を総括する RT）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ることで単元全体を総括すること等が考えられる。RT を有効に活用することで、本校の設定する児童に育てたい資質能力でもある「振り返る力」の育成につなげていきたい。

次に、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、記録をしたりするなど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時の動き（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。
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、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。
学びに向かう力、人間性等	積極的に運動に取り組み、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。

6 単元の評価規準

知識・技能	・ゴール型のゲームの行い方をすることができる。 ・基本的なボール操作をすることができる。 ・ボールを持たない時の動きを行うことができる。 ・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	・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。 ・自己やチームの特徴に応じて練習や作戦を選ぶことができる。 ・自己や仲間が考えたことを他者に伝えることができる。
主体的に学習に取り組む態度	・積極的に運動に取り組もうとしている。 ・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ようとしている。 ・場や用具の安全に気を配っている。

領域ボール運動

世宗 卅

領域ボール運動

単元を貫く問い（単元を通して考え深めていく問い）
セグメントフィットサルをクラス全員が楽しむためにはどうすればいいだろう。

次 時数	7	第3次 8	第4次 10
O分	① 整列・挨拶・準備運動・場の準備		
	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		
	◆ 本時のめあてで これまで練習したことないかし て新しい課題を見 付けることができる。	● 本時のめあてで 手人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。	◎ 本時のめあてで 手人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。
	③ メインゲーム 総当たり3試合	④ タスクゲーム（課題に応じた練習）	
	④ 新しい課題を見付け る振り回り（RT）	⑤ メインゲーム（2試合）	
	⑤ 片付け・挨拶	⑥ めあてに即した振り回り（RT）	
		⑦ 振り回り・片付け・挨拶	
	45分	⑧ 片付け・挨拶	
	主 知・技 思・判・表 学むに 準備	○	○

ゴール型（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た児童

8 本時の学習展開

(1) 本時の目標

- ・セグンドゾーンでパスを受けて、シュートすることができる。(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 ◎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。	◇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 セグンドシュート ◇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。	
セグンドゾーンでパスを受けて、シュートすることができる。		
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(ボールを持たない時の動き)のポイントを全体で確認する。 ボールを持たない時の動きのキーワード ・三角形 ・ボールを持っている仲間に近づく ・間にディフェンスがいない所へ動く ◎チーム全員が取り組めるようにするために2対1から始め、4対2に移行するようにする。 ◆ボールを持たない時の動きができづらい児童には、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。 ☆児童の気付き セグンドゾーンからシュートするためには、ゾーンで待つのではなく、味方からパスをもらえるタイミングでセグンドゾーンに走り込むと良い。 今日のポイント ・セグンドゾーンに止まらず、走りこむ「ゴー」 ・声を出して呼ぶ「ヘイ！」	
5 RTを行う。 (本時のめあてに即した振り返り)	◇セグンドゾーンに走り込んでシュートできた場面(もしくは失敗した場面)を取り上げ、動き方について全体の場で検討するようにする。 ◆取り上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。	
6 メインゲームをする。 試合時間 4分 振り返りタイム 2分 【2回繰り返す】	◇本時のめあてにつながる動きを価値づけるようなコーチングを行う。 ◆苦手な児童には、パスをもらう動きをしながら、セグンドゾーンに走り込む動きに焦点化して声かけをする。 ◇ハーフタイムは、セグンドゾーンに走り込むこと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。	☆セグンドゾーンからフリーでシュートすることができる。 【行動観察】 【ワークシート】
まとめ セグンドゾーンからフリーでシュートを打つためには、ゾーンに留まらず、走り込むとよい。		

7 振り返りをする。
(個別での振り返り)

◇仲間のよかった動きや頑張りについて振り返ることで、
次時の意欲につなげるようにする。



視点1 効果的なリフレクションタイムであったか。(視点：手法、発達段階、場面設定)

○自分たちで課題を見付け、みんなで課題を解決していくための効果的なRTになっていた。

○教師が明確な意図をもってRTを使い分けることで、それぞれのRTの良さが出ていた。

○児童による再現の有効性を感じた。(小道具がイメージをするのに非常に効果的だった。)

●ポイントに気付かせるために、教師がどのように問い、介入をしていくのか考えていくと良い。

【RTを深めるために】

●相手の動きを見て、相手がいないときに走り込むシーンを取り上げる。

●「うまく」という授業前半で出たワードを更に深めていく。

●単元のめあてや流れを活用して、本時のめあてへと繋げていくと良かった。

視点2 教材や場の工夫は、児童が学習のねらいを達成することに有効であったか。

○攻守の構成が攻撃に特化したものであり、有効であった。

○セグンドゾーンを設定することで、運動が得意な児童も苦手な児童もしっかりと楽しむことができていた。

○ラインアウトがないため、ゲームに連続性が生まれ、運動量の確保にも繋がった。

○これまでの研究の積み重ねを見ることができた。(共生、関わり合い、単元モデル)

○ルールを簡略化することで、全員が理解できて取り組みやすい。

○重みがあり、弾みにくいボールを使用していたため、苦手な児童でも恐怖心を持たずに取り組むことができる。

☆徳永教授より☆

【授業について】

○共生の視点が非常に育っている。ネガティブな発言、態度がない。研究の積み重ねがしっかりと見えた授業だった。(学びに向かう人間性に繋がる)

○ボールを使った教具が非常に使いやすい。(他の競技でも使える)

→やってみる、させてみるときに思うようにいかない、意図が伝わらないため作成した◎

○ORTは何のためにするのか、どこに位置付けていくのか、何を狙っていくのか、本時の授業はしっかりとRTが具体化されていた。

○ねらいに迫るために、前時の特定児童の振り返りを「みんなのもの」にした。

○ORTをください→自分たちで考え、より良い答えを見付け出していこうとする姿◎

●RTにおいて教師は何をするのか、自己課題をはっきりとさせるためにRTは生きてくる

→今後しっかりと研究していく。

●問いかけるときは「何でそうしたのか」「なぜそうなったのか」を意識しておくこと。

【授業の流れについて】

納得して取り組むことが大切＝自己の課題を持っている。

RTを通して児童が「分かる」ことに繋がる。

「できる」だけでは良くない。児童同士、教師と児童など関わり合うことにより、

「分かる」＋「できる」へと変わっていく。

自己の課題とチームの課題、それぞれが存在するが、2つの課題には一貫性がある。

→チームの課題を達成していくために、個人の課題がある。

