**第４学年３組　体育科学習指導案**

指導者　逆瀬川　澄子

１　単元名　　『スクウェア　セストボール』Eゲーム　ア　ゴール型ゲーム

２　単元について

1. 児童観

本学級の子ども達は，これまでにゴール型ゲームとして「サッカー」を学習している。友だちと協力したり，作戦を考えたりしたことによって，ボール運動の楽しさを味わってきた。しかし，ボールに集まってしまい，パスが繋がらずなかなか得点に結びつけることができなかった。

また，休み時間には，校庭にあるゴールを使ってバスケットボールをしている子どももおり，学級レクでバスケットボールを行ったこともある。どの子どももルールを確認し，投げる・捕るといった動きを身に付けながら，得点し合って勝敗を競うゲームの楽しさを味わってきている。しかし，「ボールを操作する技能」が十分身についているとは言いがたい。また，「ボールを持たない時の動きを考える」ことの大切さは理解しているが，ゲームの中で的確に判断したり動いたりすることができている子どもは少ない。子ども達にとった事前アンケートからも「シュートが入らない」「どう動いたらよいか分からない」「ボールがうまく扱えない」「ルールが分からない」などの思いを抱えていることがわかった。

1. 教材観

本単元のセストボールは，ドリブルをせず，ゴールへパスだけでボールを運び，シュートをしたりそれを防いだりしながら得点を競い合う，バスケットボールに似た攻守が入り交じった３対３のゲームである。ゴールが敵陣のコート中央部に置かれているため，攻撃側はゴール裏も含めた３６０度の空間からシュートをすることができる。自由に動ける空間が広いことから，空間を見つけやすいこと，またボールを運ぶ手段がパスのみに限定されているので，チームで協力してパスを繋ぐことが必須となることなど，子どもが抱えている課題に向き合うことのできる教材であるといえる。

ゴールの周りに二重円のディフェンスゾーンを施すのが通常のセストボールであるが，本単元では四角形を採用した。エリア４辺のうち３辺にディフェンスが位置取るため，残りの一辺が空く。そこにボールを所持していない者が動けば，ボールがもらいやすくなる。したがって，「いつ，誰が，どこへ動けばよいのか」が明確になり，ボールを持っていないときの動きに発展する。

（３）指導観

単元を進めるにあたり，子どもに身につけさせたい力として，「ルールを理解し，パスやシュートの技能や，ボールを持っていないときの動きの質を高める力」「話し合いの中でルールを工夫したり，簡単な作戦を立てたりする力」「自ら進んでゴール型ゲームを楽しむ力」の３つを設定する。具体的な手立てとして，①ルールはなるべく簡単にする。②シュート練習だけでなく，体のどの部分を使うとシュートが入りやすいかを実感させたり，シュートを打ちやすいところへ移動したりする練習を取り入れる。③遊びや鬼ごっこを活動に取り入れ，ボールを持っていないときの動きやパスをもらえる位置へ移動する動きにつなげていく。これら３つを毎時間の中で実践していきたい。その上で，チームで協力してパスを繋いだりシュートをしたりする楽しさを味わわせたい。また，チームで作戦をたてる楽しさも味わわせていきたい。

３　子どもの実態

　（１）日常における子どもの実態

本学級の子どもは，男子１６名（うち特別支援学級在籍１名），女子１２名，の２８名である。休み時間の様子を見ると，ほとんどの男子が外で遊び，女子のほとんどは教室でダンスをして遊んでいる。外遊びをする子どもはサッカー，ボール当て鬼ごっこ，ドッジボールをして遊んでいる。様々な遊びをしているというよりは，いつも同じ遊びをしている。比較的運動をすることが好きな子どもが多いが，運動能力の高い子どもは少ない。

　日頃の体育の授業では，準備の段階から主体的に取り組む子どもが多い反面，指示をされないと動けない子どももいる。クラス替えがなかったこともあり，お互いのことを良く理解しており，運動の苦手な友だちに声をかけたり，動きのポイントを教え合ったりするなど，友だちとの関わり合いが好きな子どもが多い。しかし感染症の影響などにより，運動する時間が減ったためか，体力面や基本的な動きに課題が見られる。また，うまくできないと落ち込んで泣いてしまう子どもや，運動が得意でなんでも一人でやろうとしてしまう子どもがいる。

（２）新体力テストから（令和３年度新体力テストの結果と全国平均値との比較）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 握力 | 上体起こし | 長座体前屈 | 反復横跳び | ２０ｍシャトルラン | ５０ｍ走 | 立ち幅跳び | ボール投げ |
| 男子 | 学年平均値 | 15.1 | 17.0 | 30.1 | 38.14 | 33.87 | 9.5 | 142.0 | 19.9 |
| 全国平均値 | 14.4 | 18.6 | 31.0 | 39.21 | 45.6 | 9.61 | 144.5 | 18.9 |
| 全国平均値との比較 | 0.7 | -1.6 | -0.9 | -1.1 | -11.7 | 0.1 | -2.5 | 1 |
| 女子 | 学年平均値 | 13.7 | 15.8 | 35.3 | 36.55 | 25.52 | 10.33 | 132.3 | 12.3 |
| 全国平均値 | 13.8 | 17.6 | 34.8 | 37.91 | 37.09 | 9.91 | 137.8 | 11.6 |
| 全国平均値との比較 | -0.1 | -1.8 | 0.5 | -1.4 | -11.6 | -0.4 | -5.6 | 0.7 |

新体力テストの結果から，握力やボール投げは全国平均より高く，女子は長座体前屈の記録が高いことが分かる。しかし，シャトルランが全国平均より大幅に低く，一昨年よりも記録が低下している子どももいることから，コロナで運動する機会が減り，体力低下が顕著に出ていると言える。全体的に全国平均より低いため，全身を使うセストボールで体力の向上を図りたい。

（３）アンケートから

　①子どもの「主体的・対話的で深い学び」に関するアンケート

体育の授業についての子どもの意識を把握するために以下の１０項目でアンケートを行った。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 質問 | 回答 |
| １ | 体育の授業は好きですか。 | 好き　２５人　　まあまあ好き　２人あまり好きではない　０人　嫌い　０人 |
| ２ | 準備や片づけに協力して取り組んでいますか。 | いつもしている　１９人　時々している　７人あまりしていない　１人　全然していない０人 |
| ３ | 運動時間を長くするために，素早く集合・整列していますか。 | いつもしている　２０人　時々している　７人あまりしていない　０人　全然していない０人 |
| ４ | 自分なりのめあてをもち，達成に向けて工夫したり，努力したりしていますか。 | いつもしている　１６人　時々している１１人あまりしていない　０人　全然していない０人 |
| ５ | 授業の最後に，その日の学習について振り返り，次の時間に生かそうとしていますか。 | いつもしている　１１人　時々している１４人あまりしていない　１人　全然していない１人 |
| ６ | 友だちの動きを見て，自分の動きに取り入れようとしていますか。 | いつもしている　１５人　時々している１１人あまりしていない　１人　全然していない０人 |
| ７ | 友だちと励ましあったり，コツやポイントなどを伝えあったりしていますか。 | いつもしている　１３人　時々している１２人あまりしていない　２人　全然していない０人 |
| ８ | できるようになるために，本やインターネットなどを使って自分で調べることがありますか。 | よくある　１６人　時々ある　８人あまりない　０人　全然ない　３人 |
| ９ | できなかったことを友だちに教えてもらって参考になったことがありますか。 | よくある　１８人　時々ある　８人あまりない　１人　全然ない　０人 |
| 10 | 体育の時間以外で，家や学校で練習してみることはありますか。 | よくある　１１人　時々ある　１３人あまりない　３人　全然ない　０人 |

全体として，体育の学習を好み，準備や片付けや練習を進んで行う意欲をもった子ども達が多い。できるようになりたいという向上心をもち，友だちの動きを見たり，動画を視聴したりするなどして進んで学んでいる子どもが多い。また，人間関係がよく，教え合いや学び合いができている。一方で，少ない人数ではあるが運動に関してあまり積極的ではない子どもがいることも学習内容によっては考慮する必要があるかもしれない。

　　②バスケットボールに関するアンケート

また，バスケットボール型の運動への意識を把握するために以下の６項目でアンケートを行った。

|  |
| --- |
| バスケットボールのような運動について聞きます。 |
|  | 質問 | 回答 |
| １ | バスケットボールのような運動は好きですか。 | ・好き１６人　・どちらかというと好き６人・どちらかというときらい５人　・きらい０人 |
| ２ | 不安に思うことはありますか。（複数選択） | ・ボールが怖い　４人・どう動いたらよいか分からない　１１人・失敗したときに友だちに責められる　２人・試合で勝てない　７人・シュートが入らない　１３人・パスがもらえない　４人・ルールが分からない，または　１０人・ボールがうまく扱えない　１１人・特になし　８人 |
| ３ | 楽しさはどんなところだと思いますか。（複数選択） | ・シュートをすること　１６人・どこにパスを出すか考えること　１２人・友だちからパスをもらうこと　９人・チームで協力すること　１９人・試合で勝つこと　１７人・チームで作戦を立てること　１２人・チームで立てた作戦が成功すること　１３人 |
| ４ | 試合中，味方がボールを持っているときに，自分が何をすることが必要だと思いますか。（答えられる人のみ） | ・サポートをする。・ボールを持っている人がパスしやすいようにする。・うまくパスがもらえる位置に行くこと。・近くに行く。・真ん中にいるときは相手のゴ－ル前，相手のゴール前の時はリバウンドが拾えるところ。・パスできる場所に行く。・応援する。・パスやシュートしやすいところ。・いいところに移動する。・味方のカバーをする。 |
| ５ | 今回の運動で，うまくなりたいことは何ですか。（３つ選択） | ・ボールをとること　１５人・ボールを投げること　１２人・シュートを打つこと　２１人・パスをすること　９人・パスをもらうこと　１８人 |
| ６ | みんなが楽しく運動を行うには，どんなことに気をつけたら良いと思いますか。（複数選択） | ・みんなで協力する。　２５人・わがままな行動をしない。　１５人・ボールの扱い方をよく練習する。　１３人・チームの作戦を考える。　１３人・マナーを大切にする（「あいさつ」「フェアプレー」など）　１１人・みんなが試合に参加できるようにする。１５人・友だちを応援したり励ましたりする。２２人 |

全体としてバスケットボールのような運動を好きな子どもが多い。普段の様子を見ていても，休み時間にバスケットボールを行うと多くの子どもが参加したり，レクリエーションでも行ったりすることがある。しかし，ルールの理解や技能面に偏りがあり，ボールに触らずに終わる子どもや見ているだけの子どももいる。また，ただボールに近づくだけでボールをもらえない子どももいる。

アンケートより，バスケットボールのような運動の楽しさについては，「シュートをすること」や「チームで協力すること」等が挙がった。一方で「シュートが上手く入らない」「どう動いて良いか分からない」などの不安要素も挙がった。そこで，苦手に感じている児童の学習への参加レベルでのバリアを軽減するために，ボールを扱いやすい物に変え，ボールに対する恐怖心を小さくしたり，ゴールを３６０度全方位から打てるものにしたりしてシュートへの不安を減らすなどの手立てを講じていきたい。また，動き方を楽しみながら身につけさせることや，チームでの作戦の検討等を通して，少しでも多くの子どもがボールに触れる機会を増やしていきたい。

４　抽出児の設定

　　○Aさん・・・休み時間は室内でダンスをして遊ぶことが多い。どんなことにも前向きに取り組むが，基本

的に運動は苦手で，指を怪我したこともあり，特に手を使う運動が苦手である。クラスのレ

クリエーションで行ったバスケットボールでは，ボールを怖がり，端を歩いているだけであ

った。事前のバスケットボールに関するアンケートでも，バスケットボールは「どちらかと

いうと嫌い」と答えており，理由として「ボールが怖い」，「どう動いたら良いか分からない」

と答えていた。本授業で，少しでもボール運動への恐怖心を取り除き，友だちと楽しく意欲

的に取り組めるようにしていきたい。

　　○Bさん・・・休み時間はサッカーをして遊ぶことが多い。基本的に運動が好きで，どんな運動にも前向き

に取り組む。しかし，負けず嫌いな性格もあり，自己中心的なプレーをしてしまったり，友

だちの失敗を責めてしまったりすることがある。そこで本授業を通して，友だちと協力した

り励まし合ったりするなど，協力することや学び合いの楽しさを感じながら取り組めるよう

にしていきたい。

５　校内研究との関わり（UDの視点に立った授業作りの工夫）

【授業前】 ・子どもの実態を把握して，抽出児のつまずきを想定して指導方法を考える。

 ・学習環境の構造化をする。（いつも同じ並び方，集合の仕方）

 ・肯定的な雰囲気作りをする。

 ・チームメンバーを非均一になるようにする。

 ・ルールをシンプルにする。

 ・用具を扱いやすいものにする。

 ・ゴールの周りをスクウェアにする。

【授業中】 ・見通しボードを使って一時間の学習の流れを示す。

 ・話し合いの元になる作戦を作る。

 ・個人やチームに必要な練習を選ばせる。

 ・ゼッケンを着せ，全員がスムーズに練習に取り組めるようにする。

【授業後】 ・意欲を促す声かけをしたり，チームカードにコメントを書いたりする。

　　○主体的な学び

　　　・見通しボードを使って1時間の学習の流れを示すことによって，子どもが学習の見通しをもって取り組めるようにする。

　　　・オノマトペを使って動きを言語化することによって，楽しく基本技能を身につけられるようにする。

・練習方法やルールを掲示することによって，子ども達が練習やルールを考えたり，練習や試合に活かせたりするようにする。

・ボールを扱いやすいものにしたり，ゴールの大きさを広めにしたりすることによって，苦手意識を軽減し，得点を取る楽しさを感じられるようにする。

・ルールをシンプルにして学習内容を焦点化することによって，子どもが集中して運動を行えるようにする。

・ゴールの周りの形をスクウェアにして場を仕組むことによって，スペースを視覚的に見つけやすくする。

　　○対話的な学び

・固定のグループで活動させることによって，本単元全体を通して必然的にポイントや作戦を伝え合えるようにする。

・シュートやパスをしているビデオを撮ることによって，良いところや改善点を視覚化して，伝え合えやすくする。

　　　・作戦の元となる作戦カードを配ることによって，チームごとに作戦を選ぶことができるようにする。

　　　・チームのメンバーを非均一にすることによって，様々な立場から話し合いが進められるようにする。

○深い学び

・個人やチームに必要な練習を選ばせることによって，自分やチームの現状を把握できるようにする。

・振り返りにおいて，本時で身に付いたことを明らかにすることによって，それが今後の学習や運動にどのように繋がっていくのかということを意識させる。

・自分のシュートやパスの本数などを記録しておくことによって，ルール作りや次回の運動に反映しやすくする。

６　単元の目標

○ルールを理解し，味方にパスを出す，シュートを打つといった基本的なボール操作をすることができるようにする。【知識及び技能】

○ルールを工夫したり，簡単な作戦を立てたりするとともに，考えたことを友だちに伝えることができるようにする。【思考力・判断力・表現力等】

○安全に気をつけて，友だちと協力して進んで運動ができるようする。【学びに向かう力・人間性等】

７　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 |
| 単元の評価規準 | ①ゲームの行い方を知っている。②味方にパスを出したり，シュートを打ったりできる。③ボール保持者と自分の間に守備者を入れないように動くことができる。 | ①クラスのみんなが楽しむことができるよう，ルールを工夫しようとしている。②課題の解決のために作戦を考えたり，伝えようとしたりしている。 | ①場や用具の安全に気をつけて運動しようとしている。②友だちと協力しながら進んで練習やゲームをしようとしている。 |

８　指導と評価の計画 （総１０時数）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 時数 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8本時 | 9 | 10 |
| 一時間の学習の流れ | ０10203040 | ・オリエンテーション　（学習の流れ・セストボール・準備片付・チームについて等）・【ドラセスタイム】練習・ふりむきシュート・ふわっとシュート・対面パス　・パスランキャッチ　・ことろことろ・試しのゲーム | 【ドラセスタイム】（個の必要感に応じて練習を選択する）・ふりむきシュート　・ふわっとシュート・対面パス　　　　　・パスランキャッチ　等 | チーム練習 |
| ことろことろタイム |
| 集合・整列・挨拶・めあての確認・学習の流れの確認 |
| パスをつなごう。・三角パスカット | シュートをたくさん打とう。・三角パスカット・パス＆シュートゲーム | フリーの味方にパスをしよう。・パス＆シュートゲーム・うらパス　シュート | 空いている場所へ動こう。・うらパス　シュート・ワンゴー　　ルフォー　サークルゲーム | もっと強くなるための作戦を考えよう。【チーム練習】（めあてやチームの必要感でこれまで行ったものの中から選択） | セストボール大会 |
| 【メインゲーム】 |
| ３分ゲーム①３分ゲーム②作戦タイム（３分）３分ゲーム③３分ゲーム④ |
| まとめ・振り返り片付け |
| 評価計画 | 知 |  | 観察 | 観察学習カード | 観察学習カード | ②観察学習カード |  |  |
| 思 |  |  | 観察 | ①観察 | ①観察 | 観察 | ②観察 |
| 態 | ②観察 | ①観察 |  |  |  | 観察 | 観察 |

・パスをもらい，シュートをする。シュートの時リングにボールが当たらないようにする。

・ふわっとシュート

・ゴールと反対の向きからパスをもらい，シュートをする。

・ふりむきシュート

ｖ

ペアで連続でパスを行う。

・チェストパス

・バウンドパス

・オーバーヘッドパス

・対面パス

ｖ

相手にパスを出した後

前に走り，再びパスをもらう。

・パスランキャッチ

ｖ

**ドラセスタイムについて**

由来　：ドラ（ドラゴン）セス（セストボール）

ねらい：個によって課題とするところが異なるため，自分の練習したいところを選択し基本的な技術の向上を図る。またウォーミングアップとして動くことで，スムーズに次の活動を行える雰囲気作りと体作りをする。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |

ｖ

**ことろことろについて**

ねらい：守りの動きやかわす動きなどのボールを持っていない時の動きの向上を楽しみながら図る。

やり方：オニと子に分かれる。子は肩に手を置き，列をつくる。

オニは子の列と向かい合い，一番後ろの子にタッチできたら勝ち。

（子の手が離れ，列が維持できなくてもオニの勝ち。）制限時間20

秒以内にタッチできなかったら子の勝ち。

【チーム練習】

・ディフェンスに取られないように，反対側にいる味方にパスをし，受けた味方がシュートをする。

・うらパスシュート

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ・三角パスカット　・３人でパスをディフェンスに取られないように回す。 |  | ・パス＆シュートゲーム　・チームを前半と後半に分けてシュートを打つ。打たないチームはボール拾い，パスをする。３分間でどのくらい決まったかを他のチームと勝負をする。　 |
| ・スクウェアセストボールを４対３のアウトナンバーで行う。　　その際シュートを打つことができるのは，４辺に置かれたサークルの中のみ。パスを受ける際はサークルに入らなくても良い。・ワンゴールフォーサークルゲーム　 |

〈始めに提示するゲームの進め方と規則〉

○人数：１チーム　３～４人　（ゲームに出るのは３人）

　　　　４人のところは１分３０秒のところで交換する。

○ゲーム開始・リスタート

・自陣のゴール下からゲームを開始する。（じゃんけんで先行を決める。）

・得点が入った場合には，攻守が入れ替わり，自陣のゴール下から攻撃を始める。

・守備がボールを保持したら，その場で攻守交代する。

・攻撃側がボールを出してしまった場合には，相手ボールとなり，出た場所からのパスでゲームを始める。

○攻撃：・ドリブルなしでパスだけで攻める。

　　　　・攻撃側はディフェンスエリア（スクウェア）の外からシュートをしなければならない。

　　　　・攻撃側はゴールエリア内を通過して移動することができる。

○守備：・守るときは接触してはいけない。

・持っている人からボールを取ってはいけない。（パスカット可）

・一度ディフェンスエリアに入ったら守備をしている間は出ることができない。

・ディフェンスエリア内で守備側がボールを取った場合は，その場で攻守交代する。

○得点：入ったら１点

○勝ち負け：３分間で得点の多いチームの勝ち。

〈追加されたルール〉

【第２時】・全員パスを３回もらえたら＋２（本時のみ）

【第３時】全員１点決めたら＋３（本時のみ）

【第４時】

９　本時の学習

（１）日時　令和４年１月２７日（木）　６校時　１４時５０分～１５時３５分

（２）場所　体育館

（３）本時の目標

○課題の解決のために作戦を考えたり，伝えようとしたりしている。　【思考力・判断力・表現力等】

（４）UDの視点による授業作りの工夫等

　　　○主体的な学び

　　　・見通しボードを使って本時の学習内容の見通しをもたせることで，子どもの主体的な学びを促す。

・個人練習やチーム練習の際に，必要性に応じて練習を選ばせることにより，子どもが主体的に学習を進めることができるようにする。

　　○対話的な学び

・メインゲームの作戦タイムにおいて，お互いの考えを交流し合ったり，チームにあった作戦などを選んだりすることによって，個人やチームのよりよいプレーに繋げることができるようにする。

○深い学び

・授業の終わりに，チームごとに振り返りをすることにより，自分やチームの成果や課題に気が付くこと

　　　　ができるようにする。

（５）用意するもの

　　　・見通しボード　・ゴール（４）　・ボール（14）　・ケンステップ （16）　・作戦カード

・チームカード　・クロムブック（9）　・デジタイマ　・得点板(2)　・笛

（６）学習過程

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 過程時間 | 主な学習活動・内容 | 指導上の留意点☆UDの視点による授業づくり等◆評価 |
| はじめ　8分 | **１．ドラセスタイムをする。**・個人で高めたいことを中心に取り組み，心と体のウォーミングアップをする。ふりむきシュート　ふわっとシュート対面パス　　パスランキャッチ　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　**２．ことろことろタイムをする。****３．集合・整列・挨拶をする。****４．学習の流れを確認する。****５．めあてを設定する。**もっと強くなるための作戦を考えよう。 | ・個人の必要性に応じた練習をすることにより，授業の雰囲気づくりや体ほぐし，個人スキルの向上に繋げる。☆ポイントについては共通言語化したり，オノマトペなどを用いたりして全体で共有する。　　　　　　　　　　　　【多感覚化・共有化】ドラセスタイムでのつまずきへの配慮・基礎的な技能が身についていない子どもには，声かけや個別支援を行う。☆個人練習やチーム練習の際に，必要性に応じて練習を選ばせることにより，子どもが主体的に学習を進めることができるようにする。〔主体的な学び〕☆見通しボードを使って，本時の学習内容の見通しをもたせる。【焦点化】☆視覚的に見やすくめあてを提示する。【多感覚化】 |
| 中　３０分 | **６．チーム練習をする。**・めあてやチームの必要性に応じて練習メニューを選択する。うらパスシュート　三角パスカットパス＆シュートゲームワンゴールフォーサークルゲーム**７．メインゲームをする。**３分ゲーム①Ａ対Ｃ，Ｅ対Ｇ　　　（EFGHチームは記録と審判）３分ゲーム②Ｂ対Ｄ，Ｆ対Ｈ　　　（ABCDチームは記録と審判）【作戦タイム（３分）】３分ゲーム③Ａ対Ｃ，Ｅ対Ｇ　　　（EFGHチームは記録と審判）３分ゲーム④Ｂ対Ｄ，Ｆ対Ｈ　　　（ABCDチームは記録と審判）・見ているチームは試合中のチームの記録，ビデオ撮影，審判をする。 | ・チーム練習時に今日のめあてを意識できるように練習のポイントを伝える。・素早く行動してたくさん動けるよう声をかける。・声かけなどで肯定的な雰囲気作りをする。・意識するところを確認し，練習中も声をかけてまわる。☆ルールや場は図解したものを掲示し，短時間で説明できるようにする。【多感覚化】☆ゲームとゲームの間に作戦タイムを取り，考えを共有する。【共有化】☆作戦を今まで作った作戦カードの中から選ばせる。【焦点化】・ゲームを楽しむと同時に，勝敗だけにこだわらず，練習したことをゲームで活かすことができたかを考えながらプレーするように伝える。・良いプレーがあったときは，何が良かったのかを具体的に話すことで，全体に共有する。☆メインゲームの作戦タイムにおいて，お互いの考えを交流し合ったり，チームにあった作戦などを選んだりすることによって，個人やチームのよりよいプレーに繋げることができるようにする。〔対話的な学び〕メインゲームでのつまずきへの配慮・ボールにさわることができなかったり，どのように動いてよいか分からなかったりする子どもには，タブレット端末で動画を撮影しておき，作戦タイム中に見せながら個別の支援を行う。♦課題の解決のために作戦を考えたり，伝えようとしたりしている。（思考・判断・表現：観察・学習カード） |
| おわり　7分 | **８．本時の学習の振り返りをする。**・チームカードに振り返りをする。・数名に発表してもらう。**９．次時の予告を行う。****１０．終わりの挨拶をする。****１１．片付けをする。** | ☆チームカードの記録を見ながら話し合うことによって，振り返りをしやすくする。☆授業の終わりに，チームごとに振り返りをすることにより，自分やチームの成果や課題に気が付くことができるようにする。〔深い学び〕・次の時間はセストボール大会に向けての最後の練習をすることを知らせる。・チームで分担し，協力して素早く片付けをするように声をかける。・終了後，手洗い消毒を徹底させる。 |

（７）授業観察の視点

　　○主体的な学び

　　　・見通しボードを使って本時の学習内容の見通しをもたせることは，子どもの主体的な学びを促すことができていたか。

・個人練習やチーム練習の際に，必要性に応じて練習を選ばせることにより，子どもが主体的に学習を進めることに繋がっていたか。

　　○対話的な学び

・メインゲームの作戦タイムにおいて，お互いの考えを交流し合ったり，チームにあった作戦などを選んだりすることによって，個人やチームのよりよいプレーに繋がっていたか。

○深い学び

・授業の終わりに，チームごとに振り返りをすることにより，自分やチームの成果や課題に気が付くこと

　　　　ができていたか。

（８）場の設定（図）

　　①チーム練習の時：自分のコートで行う。

A，Bチーム

G，Hチーム

C，Dチーム

E，Fチーム

②集合の時：ステージ側に班ごと整列

A.B

C.D

G.H

E.F

　　③メインゲームの時：○は審判や時間

得点板

タイマー

得点板

|  |
| --- |
| Ａチーム　４人　Ｂチーム　３人 |
| Ｃチーム　４人　Ｄチーム　３人 |
| Ｅチーム　４人　Ｆチーム　３人 |
| Ｇチーム　４人　Ｈチーム　３人 |

　【チーム】

兄弟チーム

　【場と用具】

ディフェンスエリア

１ｍ

5ｍ

【使用ボール】　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　【使用ゴール】



ミカサ

SC-YPLG セストボール

（９）学習カード

　　別紙