体育科学習指導案

日　時　令和８年２月３日（火）
　　第６校時　13:35～14:20
学校名
対　象　第３学年　組　　名
会　場　校庭
授業者

１　単元名

ゲーム　ゴール型ゲーム「セストボール」

２　単元の目標

知識及び技能	ゴール型ゲームの行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達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	運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

３　単元の評価規準

ア　知識・技能	イ　思考・判断・表現	ウ　主体的に学習に取り組む態度
①　ゴール型ゲームの行い方について言ったり書いたりしている。 ②　パスをしたりシュートをしたりして、ゲームをすることができる。 ③　空いている場所に素早く動いて、ゲームをすることができる。	①　みんなが楽しめる規則を工夫している。 ②　型に応じた簡単な作戦を選んでいる。 ③　課題解決のために考えたことを友達に伝えている。	①　運動に進んで取り組もうとしている。 ②　規則を守り誰とでも仲よく運動をしようとしている。 ③　勝敗を受け入れようとしている。 ④　友達の取り組みや考えを認めようとしている。 ⑤　場や用具の安全に気を付けている。

４　指導観

(1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領（平成 29 年３月告示）第２章　第９節　体育　第３学年及び第４学年　Ｅ　ゲーム

(1) 次の運動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、易しいゲームをすること。
　ア　ゴール型ゲームでは、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすること。
(2) 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えること。
(3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすること。

を受けて設定した。

本単元では、ゴール型ゲーム（セストボール）を行う。ボール操作の技能は、パスやシュートなどの感覚づくりの運動を単元を通して行い、ボールを扱う感覚を養っていく。第１時では、はじめの規則でゲームを行い、規則を知ることや「ゲームの中で個人としてどうしたいか」を児童の発言から全体共有を図る。その後第２時では、「みんなが楽しめる」という視点から児童と合意形成を図りながら規則の工夫を行い、繰り返しゲームに取り組むことで運動の特性を充分に味わうことができるようにしていく。第３時からは「みんながシュートを打つためにどうするか」や「パスをもらうためにはどうしたらよいか」などを全体で共有したり、チームの様子に合わせた課題解決の方法を選んだりすることで、課題解決に向けた学習を目指していく。毎時間の終わりには、ゲームを通した自身の運動を振り返る。「次はこうしてみたい」というめあてを書いてチームで共有し、型に応じた作戦を選ぶ。チームでめあてを共有したり作戦を選んでゲームをしたりすること通して、友達と関わり合って運動に取り組み、個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実を図りながら学級全体で学習を進めていく。

小学校学習指導要領解説体育編(平成 29 年７月)の内容を踏まえ、本単元において児童が味わうことができる運動の特性を以下のようにまとめる。

ア　一般特性

- ボール操作とボールを持たないときの動きによって、一定時間内に相手チームより多くの得点を取ることに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。
- 360 度からシュート可能なため、バスケットボールより身体接触が少なく、パス主体でボールを持たない動きや空間認識、協調性、状況判断力等を養うことができる運動である。
- パスやシュートなどのボール操作や、相手や味方の動きを把握し、それらに対応した動きが必要となるため、巧緻性、敏捷性、スピード、全身持久力を高めたり、ゲーム展開を予測する力や判断力を養ったりすることができる運動である。

イ　児童から見た特性

- パスでボールを進め、シュートが決まった時に喜びを味わうことができる運動である。
- 規則を工夫したり作戦を選んだり、集団対集団で友達と力を合わせて勝敗を競い合ったりする楽しさや喜びに触れることができる運動である。

(2) 児童観

ア　教師から見た実態

学級の多くの児童が、体育の学習にすすんで取り組み、準備や片付けなども協力して行うことができる。自身が運動をすることにすすんで取り組む一方で、友達と支え合うことにおいては、まだ十分ではない。「よかったよ。」、「がんばれ。」などの言葉を児童同士で掛け合うことはできているが、課題解決に向けての具体的な伝え合いや見合いにおいては、教師の働き掛けがなければ難しい現状である。

これまでにゲーム領域では「プレルボール」、「キックベース」、「ハンドボール」を経験している。「基本的なボール操作」と「ボールを持たないときの動き」が身に付くよう学習過程の工夫をしたり、児童同士がチームの勝ちに繋がるようにゲーム後の話し合いの時間を設定することで、互いのよさや課題を伝え合ったりしてきた。また、器械運動や陸上運動領域等でも、運動を「する」だけではなく、友達の動きを「みる」、課題解決に向けてのアドバイスや共に活動することで「支える」、運動の特性や課題解決の方法を「知る」ことに価値を見いだす児童も出てきた。本単元では、「どうすれば得点が取れるのか」をメインの課題としながら、動きや取り組み方への称賛

や思考を促す働き掛けを多く行い、児童が自ら考え、友達と共に課題解決に取り組むことを目指す。

イ　実態調査

(ｱ) 調査方法　オンライン アンケートフォーム

(ｲ) 調査対象　第３学年１組 26 人（１名未回答）

(ｳ) 実施時期　令和７年 12 月５日（金）実施

(ｴ) 単位　　人

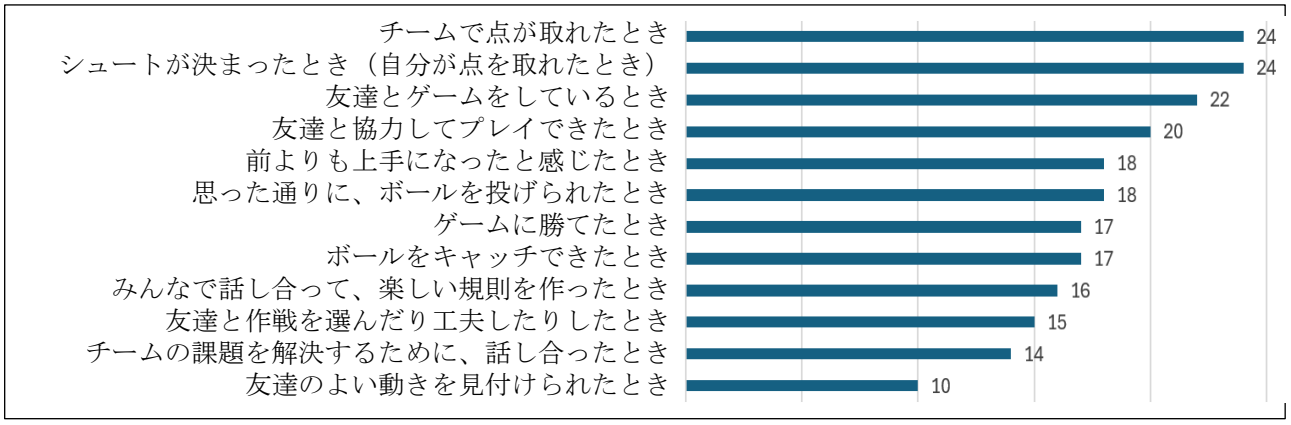
質問①　体育の学習は好きですか。

好き	どちらかといえば好き	どちらかといえば好きではない	好きではない
23	2	1	0

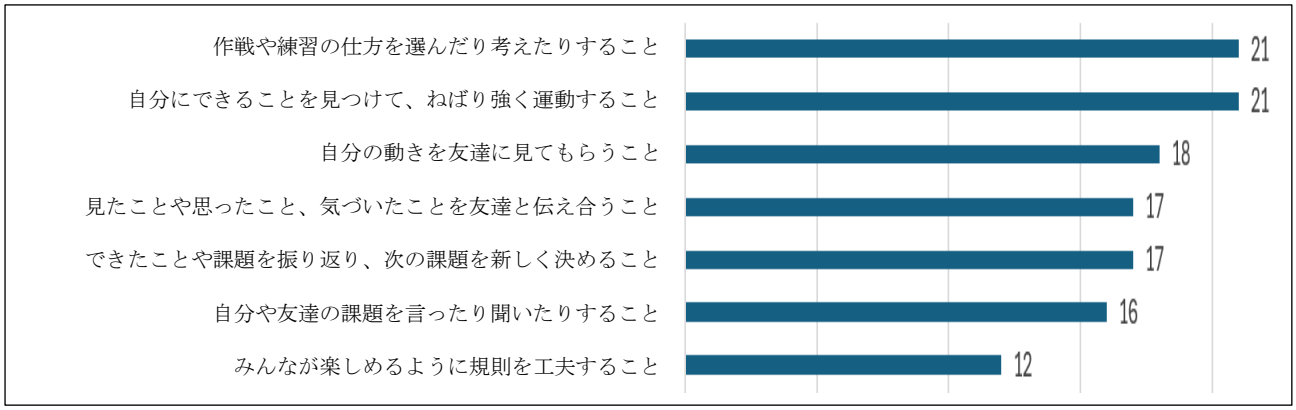
質問②　ボールを使ったゲームは好きですか。

好き	どちらかといえば好き	どちらかといえば好きではない	好きではない
22	2	2	0

質問③　ボールを使ったゲームの学習で、楽しいと感じるときはどんなときですか。（複数回答可）



質問④　課題を解決するために、大切だと思うことは何ですか。（複数回答可）



質問①、②の結果から、体育の学習を肯定的に捉えている児童が 25 人（96%）と多く、ボールを使ったゲームに対して肯定的な児童が多い。質問②において「どちらかといえば好きではない」と回答した児童は「シュートができないから」、「あまり活躍できないから」と答えた。そのため、どの児童も活躍でき、得点を取れるような易しいゲームにしたり得点につながる作戦を提示して選ぶ場面を設定したりするなどの手だてを講じる。

質問③の結果から、これまでのゲームの学習において、個人やチームで「得点をとれた」ことに楽しさを感じている児童が多く、次に友達とゲームをすることに楽しさを感じている児童が多いことが分かった。一方で、課題に対して話し合ったり友達の運動を見たりすることに楽しさを

感じている児童が少ない。ゲームに夢中になったり友達のよい動きを見付けたりすることで、「～したい」という思いをもって運動に取り組み、「こうしたらできそうかな」と見通すような思考のサイクルを回す経験ができるようにしていく。

また、質問④の結果からは、これまでの学習経験から、課題を解決するためには、作戦や練習を選ぶことが有効であると実感している児童が多い。

これらの結果から、児童同士がゲームを通し、できたことや課題について話し合うことで解決を図っていけるようにする。また、チームで話し合うためのツールを用意したりチームのどのような動きに着目するとよいかの視点を明確にしたりすることで、課題に正対した話し合いになるようにする。ゲームを「する」ことの楽しさを十分に味わうことができることを第一にしながらも、「みる」、「支える」、「知る」についてもそれらが運動を更に楽しくすることに繋がっていると感じられるように働き掛けていく。

(3) 教材観

ゴール型ゲームの運動の特性は、規則を工夫したり作戦を選んだり、集団対集団で友達と協力して競い合ったりする楽しさや喜びに触れることができるものである。また、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きが重要である。そこで本単元では、２学期に行った 360 度から得点を狙えるようにしたハンドボールの経験と、セストボールのゴールの特徴を生かし、どの児童も得点する機会が生まれやすいようにする。また、規則の工夫についても、「みんなが楽しめるゲームにするにはどうすればよいか」という課題に対して、運動の特性を大事にしながら、児童と共に合意形成を図りながら規則を工夫し、単元中盤以降のゲームの規則としていく。そうすることで、ボールを扱う運動が苦手な児童も得点をとったり、仲間と協力して得点につなげたりする喜びを味わえるようにしていく。

また本単元では、単元中盤（第４時以降）から、学習の流れを「ゲーム→振り返り（チームタイム）→ゲーム→個人・チームの振り返り」と固定化する。１回目のチームタイムでは、ゲームを通して、友達の得意なことや苦手なことを知ったり、課題解決の方法を選択したり工夫したりしていく。２回目のチームタイムでは、「作戦がうまくいったときはどんなことを考えてプレイしていたか」、「チームの友達の得意なことは何か」の視点から話し合うようにする。これらの経験から、個やチームの現状から課題を見いだし、個人の振り返りでは、「次はこうしてみよう」と次時のめあてをもって積極的に友達と解決に向けた取り組みができるように指導していく。

５　年間指導計画における位置付け

第３・４学年　　（○数字：時数）　　総時間 105 時間

	４月	５月	６月	７月	９月	10 月	11 月	12 月	１月	２月	３月
校庭 プール	かけっこ②		水泳⑩		表現運動⑥		体つくり運動③			タグラグビー⑥	
	リレー④		体力テスト②		かけっこ・リレー①		小型ハードル⑥		セストボール⑧		
			キックベース⑥						（本単元）		
体育館 教室	体つくり運動②		マット運動⑦		体つくり運動③		表現運動④		跳び箱運動⑦		
	プレルボール⑥		けんこうな生活④		ハンドボール⑦		高跳び⑥		幅跳び⑤		

６　単元の指導計画と評価計画（全８時間）

<table>
<tr><td></td><td>第１時</td><td colspan="2">第２時</td><td>第３時</td><td colspan="2">第４時</td><td>第５時</td><td colspan="2">第６時（本時）</td><td>第７時</td><td>第８時</td></tr>
<tr><td>ねらい</td><td colspan="2">ゲームの行い方を理解し、学習の見通しをもつ。</td><td colspan="2">規則を工夫して、ゲームを楽しむ。</td><td colspan="2">基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを理解して、ゲームを楽しむ。</td><td colspan="2">型に応じた簡単な作戦を選んで、いろいろなチームとゲームを楽しむ。</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>学習内容及び学習活動</td><td colspan="2">１　整列・挨拶
２　本時のめあての確認
３　準備運動
４　場の準備
５　感覚つくり
６　試しのゲーム①（６分）
７　ゲームの振り返り
８　試しのゲーム②（６分）
９　片付け・整理運動
10　振り返り
11　挨拶</td><td colspan="4">１　整列・挨拶　２　本時のめあての確認　３　準備運動　４　場の準備　５　感覚つくり
６　ゲーム①（６分）
７　ゲームの振り返り
・　規則を変えたことの感想をチームで話し合い、全体で共有する。
８　ゲーム②（６分）
９　ゲームの振り返り
・　規則を変えたことの感想をチームで話し合い、全体で共有する。
10　ゲーム③（６分）
11　片付け・整理運動
12　振り返り
13　挨拶</td><td colspan="2">６　ゲーム①（６分）
７　チームタイム（２分）
・　ボール操作とオフザボールの動きについて振り返る。
８　ゲーム②（６分）
９　チームタイム（２分）
・　チームの友達が得意なことは何かを振り返る。
10　ゲーム③（６分）
11　片付け・整理運動
12　振り返り
・　動きに対する気付きや次時のチームのめあてを設定し、個人のめあてを書く。
13　挨拶</td><td colspan="3">６　ゲーム①（６分）
７　チームタイム（２分）
・　選んだ作戦やチームの友達や自身の動きについて振り返る。
８　ゲーム②（６分）
９　チームタイム（２分）
・　選んだ作戦やチームの友達や自身の動きについて振り返る。
10　ゲーム③（６分）
11　片付け・整理運動
12　振り返り
・　行ったゲームついて振り返り、次時のチームのめあてを設定し、個人のめあてを書く。
13　挨拶</td></tr>
<tr><td colspan="12">評価規準（評価方法）</td></tr>
<tr><td>知識・技能</td><td>①（観察・学習カード）</td><td colspan="2"></td><td></td><td>②（観察・学習カード）</td><td>③（観察・学習カード）</td><td>②（観察・学習カード）</td><td colspan="2"></td><td>③（観察・学習カード）</td></tr>
<tr><td>思考・判断・表現</td><td></td><td colspan="2">①（観察・学習カード</td><td></td><td>②（観察・学習カード）</td><td>③（観察・学習カード）</td><td>②（観察・学習カード）</td><td colspan="2">③（観察・学習カード）</td><td></td></tr>
<tr><td>主体的に運動に取り組む態度</td><td>①（観察・学習カード）</td><td colspan="2">⑤（観察・学習カード）</td><td>②（観察・学習カード）</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">④（観察・学習カード）</td><td>③（観察・学習カード）</td></tr>
</table>

【第１時で提示するはじめの規則】

・オールコート　・攻め４人、守り３人
・１ゲーム６分間　・シュートが入ったら１点
・ドリブルなし、パスでボールを運ぶ　・ボールを持ったら動けない
・ボールを持っている人からボールを奪えない　・相手との接触プレイは禁止
・コートの外に出たら、サイドラインからやり直す
・得点したり、ボールが相手チームに渡ったりした場合、攻守交代

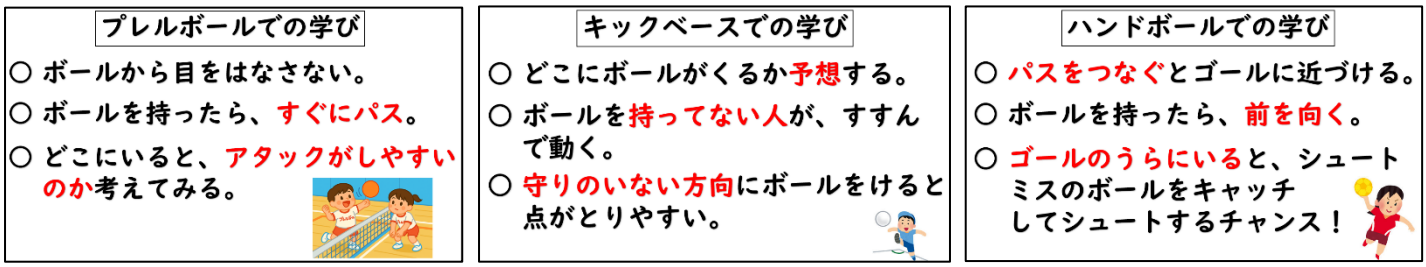
7　指導に当たって

第３期班テーマ「多様な楽しさを感じられる体育学習　～児童同士が学びをつなげる教師の働き掛け～」

班テーマに迫るために以下の手だてにより指導を工夫する。

(1) これまでの学習経験から学びをつなげるための掲示物の工夫

本単元は、これまで学習してきたプレルボール、キックベース、ハンドボールの経験を踏まえて、セストボールの学習に取り組む。これまでのゲームの学習を通して、気付いた「基本的なボール操作」と「ボールを持たないときの動き」や、ゲームを通しての課題解決の仕方についての学びを掲示して、いつでも見られるようにする。ゲームを通して、「考え、試し、振り返る」サイクルを児童自らが回していくことができるようにする。



(2) ＩＣＴの活用と次時へつなげる振り返りの工夫

本単元ではデジタルの授業支援ツールを活用する。１枚のシートに全チームの学びが記録でき、他チームの記録を見ることもできる。児童は、チームの垣根を越えてそれぞれの課題や取組を把握したり、コメントでアドバイスをしたりすることができる。さらに教師は、児童の学びの振り返りや動きの様子を動画で確認することで、より具体的な支援や指導を行える。また、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きにおいて、運動が苦手な児童がいることが想定される。同じシート内に動画を添付することで、言葉では伝わりづらいような技能面の動きを視覚的に学ぶことができるようにする。

「授業支援ツール」には、チームとして何を課題とし、次はどうしてみるかという内容を入力できるようにする。一方で児童一人一人の振り返りは、実態を踏まえて紙のカードを使用する。単元を通して振り返りを行うことで、本時の自分やチームの姿から次の学習を見据えていける児童を育てていく。

（第２学期に行ったハンドボールでの活用　※個人情報保護のため、黒塗り又は図で隠しています。）



他のチームの振り返りに対して、自分からコメントを入れる児童が多くいた。



言葉では分かりづらいものには、動画を添付し、誰もが見ることができ、学級全体で気付きを共有できた。

(3) 教師の働き掛け

教師は、児童に指導する役割、児童の学びに寄り添う役割など場面によって役割を使い分けながら、学習状況を見取り、それに応じた働き掛けが重要となる。言葉掛けをするにあたり、「観察」、「判断」、「言葉掛け」の流れを大事にする。「観察」では、ゲームやチームタイムでの児童の姿を観察する。「判断」では、児童が課題解決に向けてどのようにしたいのかを想定した学習状況を基に判断し、主にチームタイムの際に「言葉掛け」を行う。さらに、言葉掛けをした後に児童の姿がどのように変容をしていくかを見取り、再度言葉掛けを行うことで学習課題と児童の思考や取組が逸れることのないようにする。

児童が運動を楽しむことができるように、ゲームを中心に称賛の言葉掛けを積極的に行いながら、児童の学習状況や学び合いの様子に合わせて、意図的に言葉掛けをする。

【第６時における言葉掛けの例】

児童の学習状況及び教師の言葉掛け（言葉掛けすることで右側への変容を目指す）			
児童の学習状況①（チームの課題解決について）			
児童	学習課題を分かっていない。	学習課題を捉え、自分なりに解決しようとしている。	学習課題を解決するために、いろいろなことを試している。
教師	・ ○○さんのチームの課題は、～～でしたね。どうしたらよいか考えてゲームをしてみましょう。 ・ 今日は～～が課題ですが、○○くんは何を今日頑張りますか。	・ この前よりも動きがよくなりましたね。どんなことを考えて、プレイをしていますか。 ・ 課題を解決するために、どんなことをしてみようと考えていますか。 ・ どんどんと攻めていてよいですね。他の攻め方もやってみましょう。	・ ○○さんが、考えてプレイしているのが分かります。どうすると、もっとチームの課題が解決できそうですか。チームのみんなにも伝えてみましょう。 ・ 課題を解決するために、いろいろな動きをしたり友達に伝えられたりしていてすごいですね。
児童の学習状況②（基本的なボール操作について）			
児童	ボールを持ったまま、動けない。	パスやシュートができている。	味方の位置や動きを見て、ボール操作をしている。
教師	・ ゴールの近くにいたら、シュートを打ちましょう。 ・ ボールを持ったら、すぐにパスを出してみましょう。 ・ その場で動いて、相手をかわしてみましょう。	・ ボールをもらってからの動きを考えられていますね。 ・ チームの作戦に合った動きをするには、どうしたらよいと思いますか。	・ チームの友達の動きを見て、パスができていてすごいですね。 ・ ○○さんのように、スムーズにパスするには、どうしたらよいか、同じチームの友達にも伝えてみましょう。
児童の学習状況③（ボールを持たないときの動きについて）			
児童	その場にとどまったり、有効的でない位置にいたりする。	パスがもらえる位置やシュートを狙える位置にいる。	選んだ作戦に合わせて、ポジションをとっている。
教師	・ ボールを持っている友達に近づきましょう。 ・ 相手のいないところに動いてみましょう。 ・ 声を出して、友達にパスを求めてみよう。	・ ボールがもらえる位置にいるから、パスが回ってきますね。 ・ 相手のいないところに動いてプレイができていますね。 ・ チームで選んだ作戦に合わせるには、どこに動くとよいですか。	・ 周りの状況を見て、どうすれば作戦が上手くいくか考えていますね。チームの友達に伝えてみましょう。 ・ 進んで空いているスペースに動けていてすごいですね。

８　本時（全８時間中の第６時）

(1) 本時の目標

○　パスをしたりシュートをしたりして、ゲームをすることができるようにする。【知識及び技能】

○　型に応じた簡単な作戦を選ぶことができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】

(2) 本時の展開

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点・配慮事項	評価規準（評価方法）
導入２分	１　整列・挨拶 ２　本時のめあての確認	◇　児童の様子を観察して体調を確認する。 ◇　友達同士で話し合って課題解決することのよさを振り返り、学習のテーマを確認する。	
	シュートにつながる作戦を選んで、ゲームをしよう。		
展開35分	３　準備運動	◇　ポイントを押さえながら準備運動をする。	
	４　場の準備	◇　安全面に留意するよう伝える。	
	５　感覚つくり	◇　シュートやパスなどの動きのポイントを確かめながら行う。	
	６　ゲーム①	◇　型に応じた簡単な作戦を選び、ゲームをする。	
	７　チームタイム①	◇　ゲームの様子を振り返り、個人・チームとしてできたことや次の作戦について話し合う。	イ－②（観察・学習カード）
	８　ゲーム②	◇　チームタイム①の話し合いを踏まえ、ゲームをする。	ア－②（観察・学習カード）
	９　チームタイム②	◇　ゲームの様子を振り返り、個人・チームとしてできたことや次の作戦について話し合う。 ◇　負けが続いているチームの話し合いに加わり、ゲームの様子や次に意識すべき点が何か共に考える。	
	10　ゲーム③	◇　チームタイム②の話し合いを踏まえ、ゲームをする。	
まとめ８分	11　片付け・整理運動	◇　安全面に留意することを伝える。 ◇　使った部位を中心にゆっくりと取り組むようにする。	
	12　振り返り	◇　今日のゲームを通しての個人の動きを振り返り、新たなチーム課題を設定する。	

(3) 授業観察の視点

ア　ＩＣＴの活用やチームタイムが児童同士の学び合いに効果的であったか。

イ　教材・教具や教師の働き掛けが、児童が進んで運動に取り組むことにつながっていたか。

（引用・参考文献）

・　文部科学省『小学校学習指導要領解説体育編』（平成 29 年７月）

・　文部科学省『スポーツ庁　小学校体育（運動領域）指導の手引き』（令和４年３月）

・　文部科学省『「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料』（令和２年３月）