

1 単元名 球技「ゴール型（セストボール）」

2 単元の目標

- (1) 基本的なボール操作とボールを持たない時の動きを身に付け、ルールを易しくしたゲームをすることができるようにする。〔知識及び技能〕
- (2) 自分やチームの現状や課題を捉え、より良い動きや結果を導き出すためのルールや作戦を考えて実行したり、それを伝えたりすることができるようにする。〔思考力、判断力、表現力等〕
- (3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動したり、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。〔学びに向かう力、人間性等〕

3 単元について

(1) 教材観

ゴール型ゲームは、コート内で攻守が入り交じり、一定の時間内に得点を競い合う楽しさや喜びを味わうことができる運動である。セストボールは、バスケットボールに似たゲームで、パスでボールを運び、360度どこからでもシュートができることが特徴である。パスを中心にゲームが展開されるため、ボール操作とボールを持たない時の動きの獲得が期待できる単元である。

(2) 児童の実態（＊名 令和3年＊月＊日実施）

本学級の児童は、明るく元気で、積極的に運動に親しむ児童が多い。セストボールを学習するにあたり実態調査を行ったところ、学習を楽しみにする児童がいる一方、「技術の習得に自信を持ってない」、「ルールが分からない」などと回答し、学習に不安を抱える児童もいる現状である。

【資料1 児童のバスケットボールに対する事前調査結果】

	ある	ない
1. バスケットボールの経験がある	＊人	＊人
2. バスケットボールの学習が楽しみである	＊人	＊人
3. バスケットボールのルールが分かる	＊人	＊人
4. バスケットボールの学習を行うにあたり不安なことや心配なこと ・シュートやドリブルが苦手 ・ボールがこわい、けがが心配 ・ルールが分からない		

(3) 指導観

授業の導入や始めの段階では最低限のルールのみを提示したり、柔らかいボールを使用したりして、苦手意識や恐怖心の克服を図ることを優先する。運動に慣れてきたら、自分たちの特徴を生かせるようなルールを考えたり、作戦を立てたりする。ルールや作戦の共有のため相談したり、話し合ったりする機会を通して、課題を比較・分類・整理したり、よりよい解決策を見出したりしていくことにより、主体的に学習に取り組む態度をさらに育ませていく。

4 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
①相手がもらいやすいパスの仕方について発言したり、カードに書いたりしている。 ②空いているスペースへの動き方について発言したり、カードに書いたりしている。 ③ボールをカットするため、フリーの相手を見つけ、マークにつくことができる。 ④空いているスペースに移動をし、パスをもらってシュートを打つことができる。 ⑤試合の進め方を理解し、大会を進行することができる。	① チームの現状や特徴を捉え、それに応じた作戦を立てることができる。 ② 友達同士で交わしたアドバイスを生かそうとしたり、作戦通りの動きをしたりすることができる。 ③ 大会では試合の状況に応じて、自分の役割や責任を意識した取組ができる。	① 練習やゲームの中で発見した友達の頑張り・工夫したこと等を認め、称賛しようとしている。 ② ゲームの勝敗を受け入れ、チームの友達や相手チームとセストボールを楽しもうとしている。 ③ ルールや決まりを守り、場や用具の安全に気を付けて練習やゲーム、大会に取り組んでいる。

5 学びと評価の計画（9時間扱い）

時		1	2	3（本時）	4	5	6	7	8	9	
学習の流れ	0	○オリエンテーション① ・セストボールについて ・グループ編成 （兄弟班編成） ・学習の進め方 （学習の約束や学習カードの使い方） ○ためしのゲーム Aコート 1－2 Bコート 3－4 兄チーム、弟チーム 同士で対戦する。	○用具や場の準備 ○健康観察 ○準備運動 ○本時のねらいと内容の確認								
			パスやシュート、ボールを持っていない時の動き方を身に付け、セストボールを楽しもう。		チームの特徴や良さを生かすための作戦を考えて、セストボールを楽しもう。				大会を運営して、セストボールを楽しもう。		
	10		○ ドリルゲームセルフワーク ・パス＆ランゲーム ・シュートゲーム ・トライアングルパスゲーム ○ タスクゲームチームワーク ・パス回しゲーム ・パス＆シュートゲーム ・ハーフコートゲーム ○ メインゲーム（チーム内） ・兄弟班同士でのゲームクラスワーク		○ メインゲーム（チーム内） ○ ふりかえり ・チームの課題を共有する。 ・課題を改善するための練習について考える。 ○ チーム練習		○ゲームのルール確認 ・いくつかのルールを提示し、その中から自分のチームの特徴を生かせるルールを選択し対戦チームと調整をする。 ○ チームで作戦を選択 ○ ルールや作戦に応じたチーム練習 ○ メインゲーム（チーム間） Aコート 1－2 Bコート 3－4 Aコート 1－3 Bコート 2－4 Aコート 1－4 Bコート 2－3 ・クラスワーク兄チーム、弟チーム同士の対戦とし、兄チーム対戦時は弟チームが審判をする。弟チーム対戦時は兄チームが審判をする。		○ゲームのルール確認 ○ゲーム① Aコート 1－2 Bコート 3－4 ○ゲーム② Aコート 1－3 Bコート 2－4 ○ゲーム③ Aコート 1－4 Bコート 2－3 兄チームと弟チームの合計点で競う。審判は相互のチームから出し合う。		
	20										
	30										
	40 45										
		○片付け ○整理運動 ○学習のまとめと本時の振り返り ○次時の確認 ○健康観察									
評価の重点	知			① 学習カード			② 学習カード	③ ICT	④ ICT	⑤ 観察・学習カード	
	思				① 観察・学習カード	② 観察・学習カード				③ 学習カード	
	態	① 観察	① 学習カード	② 観察				② 学習カード	③ 観察		

6 本時の展開（3／9時間）

(1) 本時の目標

相手がもらいやすくなるようにパスの仕方を工夫して、練習やゲームを行うことができる。
(知識・技能)

(2) 準備・資料

ソフトバレーボール4個、ゲーム用ゴール4つ、カラーコーン12本、得点板2台、
移動式黒板1台、机2台、椅子4脚、ストップウォッチ1個、ホイッスル1個、
学習カード（班分）、ビブス（児童分）、タブレット（個人）

(3) 展 開

時間	学習内容・学習活動	○教師指導・支援 ◆評価規準と方法								
導入 5分	1 整列、挨拶をする。 2 準備運動をする。 3 本時のねらいと内容の確認をする。	○児童の様子を観察し、体調を確認する。 ○適切に準備運動が行われているか観察する。 ○学習内容を説明し、児童一人一人が本時のねらいを確認できるようにする。								
	パスやシュート、ボールを持っていない時の動き方を身に付け、セストボールを楽しもう。									
展開 32分	4 ドリルゲームをする。 ・トライアングルパスゲーム ・パス回しゲーム 4人対3人 ・ハーフコートゲーム 4人対3人 5 ゲームや審判をする。 ・一つの班を2つに分けゲームを行う。	○誰もが動きを理解できるように、1グループにモデルとして全員で考えるように支援する。 ○パスを再びもらう意識づくりと動きを身に付けられるように、パスを出した方と反対に動くように設定を変える。 ○パスを回す側を数的優位にすることで、パスコースを増やし、多くパスが回るようにする。また、パスをもらいやすい場所に移動している（しようとしている）グループや児童を称賛し、意欲の喚起につなげていく。 ○攻撃する側を数的優位にすることで、パスからシュートへ展開しやすくなるようにする。パス回しゲームの動きを生かし、フリースペースを有効に活用しようとしているグループや児童を他のグループを称賛し、紹介する。 ○攻撃側が数的優位となるようなルールを追加し、パス回しゲームやハーフコートゲームでの練習の成果が発揮できるようにする。 ○励ましの声掛けをしたり、助言し合ったりしている児童を称賛するとともに、全体にも紹介し、温かい雰囲気で行えるようにする。 ○友達がもらいやすくなるよう、パスの高さや強弱を工夫している児童を称賛し、意欲の喚起につなげていく。								
	<table><tr><th>順</th><th>Aコート</th><th>Bコート</th></tr><tr><td>1</td><td>ゲーム 1班 審判 2班</td><td>ゲーム 3班 審判 4班</td></tr><tr><td>2</td><td>ゲーム 2班 審判 1班</td><td>ゲーム 4班 審判 3班</td></tr></table>	順	Aコート	Bコート	1	ゲーム 1班 審判 2班	ゲーム 3班 審判 4班	2	ゲーム 2班 審判 1班	ゲーム 4班 審判 3班
順	Aコート	Bコート								
1	ゲーム 1班 審判 2班	ゲーム 3班 審判 4班								
2	ゲーム 2班 審判 1班	ゲーム 4班 審判 3班								
まとめ 8分	6 学習のまとめと本時の振り返りをする。 7 次時の確認をする。 8 健康観察をする。	ボールの動きに合わせ、攻めたり、守ったりしようとしている。 (知識・技能)【観察】 ○けがや体調を崩した児童がいないか確認する。								

ボールの動きに合わせ、攻めたり、守ったりしようとしている。
(知識・技能)【観察】

○けがや体調を崩した児童がいないか確認する。