体育科学習指導案

指導者　栗原　良典

1　日　　時　令和６年 11 月 16 日（土）　第２校時（10：05～10：50）
2　学年・組　小学校第４学年２組　計 31 名（男子 17 名，女子 14 名）
3　場　　所　小学校体育館
4　単 元 名　ゴール型ゲーム「インベーダーⅡ　～地球防衛軍の逆襲～」
5　単元について

小学校学習指導要領解説において中学年のゲーム領域では，基本的なボール操作とボールを持たないときの動きで技能が構成される。ボール操作は,「味方へのボールの手渡し・パス・捕球・シュート」など，攻防のためにボールを操作する技能であり，ボールを持たないときの動きは,「ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動する・ボールの落下点に走り込む・ボールの方向に体を向けたり，向かってくるボールの正面に移動したりする」など，ボール操作に至るまでの動きが示されている。また直接的なボール操作ではないが,「捕球後にゴールへ体を向ける・ボールを保持した際に周囲の状況を確認する」といった知識・技能も示されており，これらは「ボールをキープしながら，敵の陣地に侵入していく」という「侵入型」とも呼ばれるゲームの共通の戦術的課題において重要な動きとなる。ゲーム領域はチームで協力し楽しさや達成感を得ることができる単元である。しかし実際の指導現場においては，ゲームと無関係に個々の技術が指導され，それらがゲームに生かされていない授業や，これらの能力育成の目標を放棄して低レベルのゲームを楽しむだけで終わっている授業も少なくない。戦術的課題に取り組む授業においても，諸条件に適したプレイを思考･判断し，意図的･選択的なプレイの実現が困難な場面に多く遭遇する。ボール運動領域において，その本質的意義を捉え実現する授業の具体化は，大きな課題であると言える。そのため教師は，運動教材の意義を損なうことなく，学習者がその固有の魅力を味わい様々な素養を吸収していけるように，教材づくりに取り組む必要があると考えられる。

本校では 2022 年より，梅本が低学年に向けて，栗原が中～高学年に向けてボール運動の実践を行っている。いずれも児童の発達段階や既習状況といった主体的条件を踏まえながら，各学年段階における学習内容の習得を狙い，設定した「授業構想力」に基づいて教材開発を行った。本単元で扱う「インベーダー」は陣取り型ゲームであり，球技全般で使用されている「ボール」の代わりに「フライングディスク」を用いて行う運動である。教具として柔らかい素材の「ドッジビー」を用いることで，当たっても痛くなく，捕球時に恐怖感を与えないため，運動が苦手な児童でも意欲的に学習に取り組むことができる。ディスクの飛行特性を操る技術を習得することで，運動技能の差や身体的条件に大きく左右されず，比較的容易にパスし合うことの楽しさを味わうことができる運動である。投捕動作に関する知識・技能の習得だけでなく,「パスを繋げて敵の陣地に侵入する」だけで得点が入るようなルールにしたことで，ゲーム領域における戦術的な学習にも焦点を当てやすい教材として開発された実践である。

本学級の児童は，３年生時に「ボール運動の学習に対する意識調査」を実施したところ，ボール運動に対する「楽しさ体験」についての肯定的な回答は多く，否定的な回答をした児童は０名であった。ボール運動が好き，その学習を楽しいと感じる理由に関する記述を分析すると,「友達と一緒に運動できる」といった内容が多い。しかしその反面,「ボール運動の学習では，自分は上手に運動ができそうか（身体的有能さの認知)」「ボール運動の学習を通して，自分は運動が上達できそうか（統制感)」に関する設問については，否定的な回答をする児童が多く見られた。これらの理由についての児童の記述内容を分析すると,「必要となる技能を習得する困難さ」「学習内容の複雑さ，再現性の低さ」「児童間の技能・知識差」「ボールへの恐怖心」がその主な要因として挙げられる。以上の実態を踏まえ，昨年度は「インベ

ーダー」の実践において，投捕動作に必要な基本的な動き方の理解や習得とともに，「ボールをキープしながら，敵の陣地に侵入していくこと」というゴール型ゲームに共通する戦術課題に向けて，その基礎的な思考・判断を狙った。パスを繋げるための学習課題の視点を，「自分－味方の関係から」「自分－味方―守備者の関係から」「自分－味方－守備者－陣地の関係から」と段階的に発展させていったことで，栗原（2023）が設定した「ボール運動（ゴール型）」の「パスを繋ぐ」戦術課題における「②ズレを突く」段階まで学習した。

表１　「ボール運動（ゴール型）」における「パスを繋ぐ」学習内容の整理（2023）

段階	主な学習内容	
	ボール操作	ボールを持たない動き
①マトを突く	・味方に対して正確なパスができるための知識や技能	・自分に向かってくるパスを捕球するための知識や技能
	・自分や味方の技能に応じて，捕球しやすいパス（高さや速さ等）を思考・判断する力	・味方や自分の技能に応じて，捕球しやすい状況（距離や体勢等）を思考・判断する力
②ズレを突く	・守備者の存在を踏まえ，コート内の味方の立ち位置・動き方を把握し，間に守備者がいない味方を見つけ（ズレを突く）パスするための知識や技能	・守備者の存在を踏まえ，ボール保持者と自分の間に守備者を入れない（ズレを生む）ように動くための知識や技能
	・より確実で（生じている「ズレ」の大きさと，相互の投捕技能に基づく距離の調整），かつ，より得点に結びつく（敵陣地への侵入）味方や状況を思考・判断する力	・守備者の存在を踏まえた上で，相互の投捕技能に基づく距離の調整と，得点に結びつく敵陣地への侵入を考えながら，自身の役割や行動を思考・判断する力
③ズレを創り出して突く	・味方の状況（捕球技能や判断，移動速度等）や守備者の状況を考慮しながら，空いた空間を狙ってパス（リードパス）を出すための知識や技能	・動きながら（空いた空間に投げられた）パスを捕球するための知識や技能
	・守備者の行動や反応を踏まえ，味方の「ズレを創り出す」を助け（フェイント等），有効に活用（素早いパス等）するための知識や技能	・守備者の行動や反応を踏まえ，より空間的・時間的に大きな「ズレを創り出す」動き方（敵を引きつける動き，緩急をつけた動き，組織的な動き等）についての知識や技能
	・自己やチームの特徴に応じて，または守備者やゲームの状況から，適した「ズレを創り出す」動きを選択する（思考・判断する）力	・自己やチームの特徴に応じて，または守備者やゲームの状況から，適した「ズレを創り出す」動きを選択する（思考・判断する）力

以上を踏まえ，本年度は「インベーダーⅡ」として，高学年期との接続を狙った発展的な学習内容に挑戦したい。守備者を２名に設定する（実質的なイーブンナンバー）という新たな課題に接することで，より「自らズレを創り出す」つまり「フリーになる動き」の必要感を生み出し，さらにその「創り出したズレを突く」ために「スペースを狙ったパス（リードパス）」の重要性へと児童の気づきを発展させる。また，児童同士が目指す動き方を共有し相互に分析し合う機会を保障することで，多様な学習者が共同的に学びを追求するとともに，学習の中で獲得した諸能力を実感できるようにすることを大切にしたい。

６　単元の目標

（１）　簡易化されたゲームで，ディスク操作やディスクを受けるための動きによって，攻防をすることができる。

（２）　自分たちにあったゲームのルールを選んだり，陣地に侵入するための簡単な作戦を選んだりするとともに，課題の解決のために考えたことを友達に伝えることができる。

（３）　場や用具の安全に気を付けながら運動に進んで取り組み，規則を守り勝敗を受け入れるとともに，互いの考えを認め誰とでも仲良く運動をすることができる。

7　指導計画（全 11 時間　　本時：第８時間目）

次	時	学習の概要
1	1	『オリエンテーション』 ・学習の見通しをもとう
2	2 3 4	『インベーダーゲームⅠ　～パスを繋げて　相手コートに侵入しよう』 ・「ちょうど良い距離」で，「守備に取られない」ように　パスを繋げよう ・「相手が嫌がる　上手な守備」で，コートを守ろう ・「相手コートにもっと侵入する」ように　パスを繋げよう
3	5 6 7 8 9	『インベーダーゲームⅡ　～守備を増やして　ゲームしよう』 ・守備が２人になった「インベーダーⅡ」をやってみよう ・「２人の守備」で　上手に守ろう ・「２人守備を相手に　ズレをつくる」方法を考えよう **・「つくり出したズレ」を生かして　パスを繋げよう（本時８／11）** ・自分やチームの特徴にあった攻め方を考え　特訓しよう
4	10 11	『インベーダーゲーム大会をしよう』 ・学習したことを振り返りながら，ルールを選んで勝敗を楽しもう

8　本時の目標

《ボールを操作するときの動き》

守備者や味方の状況を踏まえ，フリーになった味方を生かしてパスを出すことができる。【知識・技能】

《ボールを持たないときの動き》

パスを受け取るために，守備者からフリーになる動きを行うことができる。【知識・技能】

9　「教科等本来の魅力に迫るための教師の資質能力」との関連

基準	具体的な児童の姿	
	《ボールを操作するときの動き》	《ボールを持たないときの動き》
Ⅲ	味方や守備者の状況を把握して，フリーとなった味方の行く先（スペース）に向かってリードパスをしようとしている。	フリーの状態を生かしながらスペースでパスを貰うために，ハンドサインやコーチング等により意思疎通しようとしている。
Ⅱ	味方や守備者の状況を把握して，フリーになった味方を選んでパスをしている。	守備者に応じて素早く動き，ボール保持者との間に守備者がいない（フリーになる）ように動こうとしている。
Ⅰ	フリーの味方を選ぶ意識が無く，身近な味方や無作為な空間に向けてパスをする。	ボール保持者と自分との間に守備者がいる状態でパスをもらおうとしている。
手立て【関連する教師の資質能力】		
○　課題把握後にドリルゲームを設定し，簡単な場で身に付けたい動きを体験することができるようにする。【授業構想力】 ○　兄弟チームを設定し，プレイ後の振り返りによって学習者が自身の動きを見直せるようにする。【授業構想力】 ○　得点の成否でなく，プレイの内容に対するフィードバックを即時的に本人に行うとともに，周囲の観察者に運動を観察する視点を育成する。【授業実践力】		

10　学習の展開

	学習活動と内容	指導上の留意点（◆評価）
導入	1．コートを準備し，準備運動を行うとともに，チームの課題に応じて基礎的な練習を行う。 2．前回の学習を振り返り，めあてを立てる。 ・「ズレ」をつくるための動き方は……。 ・せっかくつくった「ズレ」も，時間がたつと守備が追いついてきてしまう。 「つくり出したズレ」を生かして　パスを繋げよう	○　準備運動はオリエンテーションで確認した内容をもとに，各チームで主体的に進める。本時の運動に関わる部位を中心にほぐすとともに，既習内容の確認が出来ているかを見取り，声かけを行う。 ○　前時に生じた児童の課題意識からめあてを立てることで，主体的な学びを促す。
展開	2．身に付けたい動きを考え，練習する。 ・走り出している先にパスを出そう。 ・パスを出してほしい方向を，声や指で相手に伝えながら走るといいね。 ドリルゲーム「とりかごⅡ」or「1 on 1」 ・捕る人は，パスを出す人を見ながら走ってくれないと，パスできないよ。 ・守備を引きつけて思いっきり走らないと，ズレができないね。 ・相手に合わせて，パスの距離や速さを考えて。 3．兄弟チームで見合いながら，練習した動きをゲームで試してみる。 ・ズレをつくり出す方向や，味方同士の距離に気をつけよう。 ゲーム「インベーダーⅡ」 ・味方の走る先にパスを出せたね。 ・味方同士が同じ方向に走ると，守備も固まってしまうよ。 ・もう一人の味方の動きも考えながらプレイしてみよう。	○　《ボールを操作するときの動き》と《ボールを持たないときの動き》は相補的な関係にあるため，二つの視点を結び付けながら考えられるように整理する。 ○　児童が新しい動きを身に付けようとする際には，既習の動きや考え方が落ちがちであるため，掲示物や交流の場を設定し，確認しながら練習に取り組めるようにする。 ○　ドリルゲームと異なり「相手コートに侵入する」ことを確認し，必要となる動きや考え方を全体で確認しながら進める。 ○　勝敗や点数ではなく「動き方はどうだったか」という視点から兄弟チームで見あうことで，本時で身に付けたい内容に焦点化するとともに自身の動きを見直せるようにする。 ◆　「つくり出したズレ」を生かしながら，プレイすることができる。【知識・技能】
まとめ	4．学習した内容を確かめ，自身の学びを振り返るとともに，次回の見通しをもつ。 ・「つくり出したズレ」を生かすためには… ・自分はやってみて… ・もっと～～になっていきたい。 5．整理運動と片付けを行う。	○　振り返りでは，「本時で学んだ知識」「自身や友達の動きに対する思考・判断・表現」「次の学習への課題」の３つの視点を問うことで，体育科の学びで大切にしたいことが児童に身に付いていくようにする。