

## 第3学年2組 体育科学習指導案

日時 平成26年10月29日(水) 5校時

場所 仙台市立古城小学校 体育館

指導者 仙台市立古城小学校 教諭 大泉 紀博

1 単元名 ボールを打ちつけて相手に返そう！(プレルボールを基にした易しいゲーム:「ゲーム ネット型ゲーム」)

2 単元の目標

- (1) ボールを操作しやすいように体を移動し、ボールを打ちつけるなどして味方にパスをしたり、相手コートに返球したりすることができるようにする。(技能)
- (2) 友達と協力したり、励まし合ったりしながら、安全に気を付けて進んで運動に取り組み、規則を守ってゲームに取り組むことができるようにする。(態度)
- (3) チームの特徴に合った簡単な作戦を決めたり、楽しくゲームを行えるように規則を工夫したりすることができるようにする。(思考・判断)

3 評価規準

(1) 内容のまとめりごとの評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
友達と仲良く運動したり、場や用具の安全を確かめながら、規則を守って練習やゲームに取り組んだりしようとしている。	チームの良さを生かした作戦を立てたり、自分たちの技能に見合った規則を考えたりしている。	簡易化されたゲームで、ボールの動きに応じて体を動かし、ボールを操作することができる。

(2) 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームに進んで取り組むもうとしている。</li> <li>・規則を守り、友達と仲良く練習やゲームをしようとしている。</li> <li>・用具の準備や後片付けを友達と分担して行おうとしている。</li> <li>・場の危険物を取り除いたり、用具の安全に常に気を配ったりしようとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの特徴に応じた攻め方を知り、簡単な作戦を立ててゲームに生かそうとしている。</li> <li>・みんなが楽しめるゲームの行い方を知り、コートづくり方、プレー上の制限、勝敗の決め方の規則などを選んでいく。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に体を移動したりすることができる。</li> <li>・チームの作戦に基づいて味方にパスをしたり、相手のコートに返球したりすることができる。</li> </ul>

(3) 学習活動に即した評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ol style="list-style-type: none"> <li>① 友達に声を掛けたり、励まし合ったりしながら、プレルボールの練習やゲームに楽しく取り組もうとしている。</li> <li>② 得点の判定や勝敗の結果を受け入れてゲームを楽しもうとしている。</li> <li>③ 練習内容やゲームの規則に合わせて用具の準備や片付けを進んで行い、自分の役割を果たそうとしている。</li> <li>④ 危険がないように用具を置き、安全な環境で練習やゲームを行おうとしている。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 攻め方の基本を知り、ボールをつないだり、相手コートに返球したりするための簡単な作戦を立てている。</li> <li>② 技能に応じて、ゲームの規則の変更や追加を話し合いによって決めている。</li> <li>③ ゲームの反省点・改善点などをチームで話し合い、次のゲームのめあてを立てている。</li> <li>④ 作戦を成功させるために必要な練習方法について考え、実際に動きながら自分の役割を確かめている。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>① いろいろな高さのボールを、味方が受けやすいように、こぶしや平手で床に打ちつけることができる。</li> <li>② 相手や味方からのボールが落下してくる場所に素早く動き、ボールを打ちつけやすい体勢を作ることができる。</li> <li>③ ゲームでチームの作戦に応じた動きをすることができる。</li> <li>④ 味方から受けたボールを打ちつけてネットを越し、相手が捕りにくいようなボールを返すことができる。</li> </ol>

#### 4 指導に当たって

##### (1) 児童観

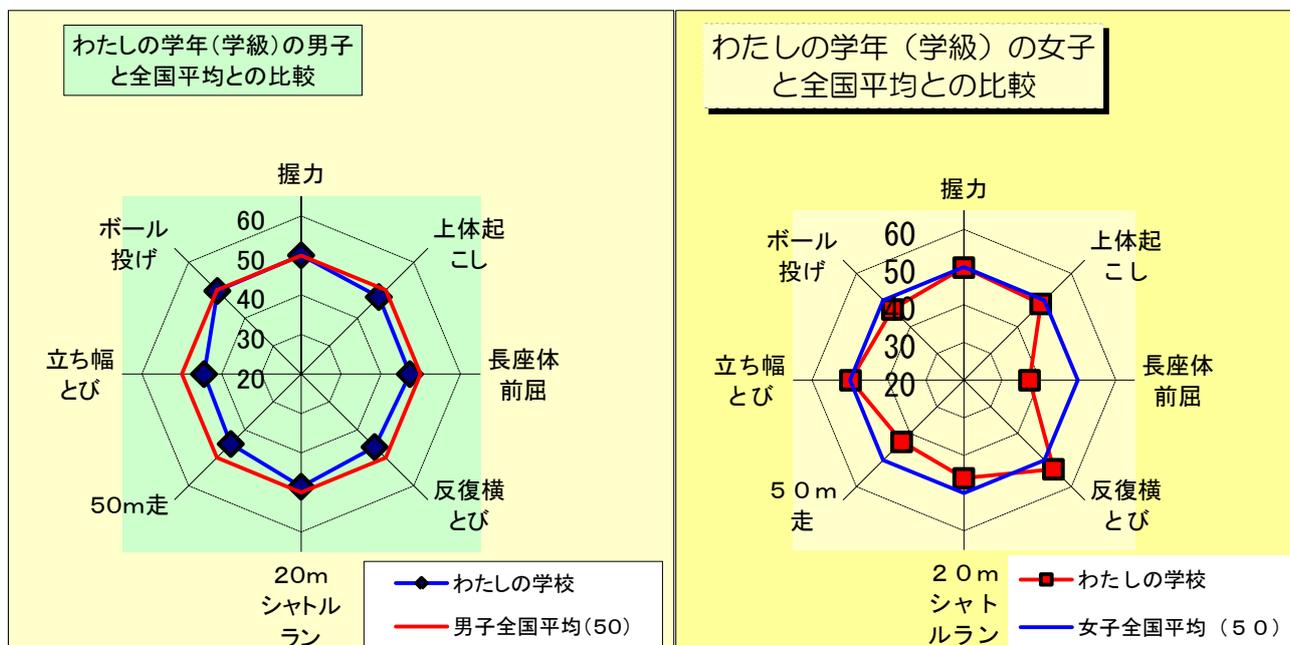
###### 【生活の様子】

本学級の児童は、男子16名、女子13名、計29名である。校庭が広く、休み時間は多くの児童が伸び伸びと体を動かして遊んでいる。児童は、サッカーや遊具などそれぞれ自分が好きな遊びをしているが、同じ遊びをする傾向が強く、内容が固定化している傾向にある。また、運動会前はリレーの選手が自主的に練習をするなど、進んで運動する姿も見られた。一方で、外遊びよりも室内で過ごすことを好む児童もおり、運動の習慣には個人差が見られる。

###### 【事前のアンケートの結果から】

ほとんどの児童が「ボール運動が好きですか」という質問に対して、「とてもそう思う」「ややそう思う」と答えている。好きな理由としては、休み時間に友達と遊ぶドッジボールやサッカーなど特定のボール運動を挙げて、それが「好き、楽しい」と答えた児童が多く見られた。また、それらのボール運動を行うときに必要な「投げる」「捕る」「蹴る」といった動きをすることでボール運動の楽しさを感じている児童も多い。ネット型ゲームであるプレルボールは、児童全員が初めて経験する運動である。「どのような時に運動が楽しいと感じるか」という質問では、少数ではあるが「新しい運動を知ったとき」「できるようになったことがあるとき」「課題が成功したとき」と答えた児童がいた。児童一人一人が技能を習得する楽しさに加え、チームプレーの中から生まれるプレルボールの楽しさを存分に味わえるように、授業展開を工夫していきたい。

###### 【体力・運動能力調査の結果】



全国平均を上回っている種目は、男子が「握力」、女子が「反復横とび」のそれぞれ1種目のみである。仙台市平均と比較すると、男子は「握力」「20mシャトルラン」「ボール投げ」、女子は「握力」「反復横とび」「立ち幅とび」で平均を上回っている。走力は平均すると高い方ではないが、身長の高い児童ほど走力が高い傾向にある。また、本学級の児童は体格の差が大きいですが、運動能力全般を見たときには体格の差による能力の偏りは大きくはない。プレルボールは、ボールが落下してくる場所に素早く動いて打つ体勢になり、ねらったところにボールを打つことができる力を身に付ける必要がある。調査の結果から見てきた児童の運動能力の特徴を踏まえながら指導を行い、プレルボールに必要な敏捷性やボールのコントロールなど、ゲームを楽しむために必要な力を向上させていきたい。

##### (2) 単元観

###### 【一般的特性】

- ・ボールを床に打ちつけて味方にパスをしたり、相手コートに打ち返したりするネット型ゲームである。
- ・床にバウンドしたボールを打ちつけるため、バレーボールのように空中でボールを操作するよりも技能的に易しく、仲間と連携しながらラリーの楽しさを味わうことができる。
- ・ネットを挟んで相手チームとプレーするため、攻守が入り混じることがなく、チームで作戦を立てて攻撃や守備を工夫することができる。

### 【児童から見た特性】

- ・ボールを打ちつけて味方へパスしたり、相手コートへ返球したりするため、ボールの扱いが容易であり、ネット型ゲームが初めての児童にとっても取り組みやすい運動である。
- ・難しいボール操作を必要としないので、繰り返し練習することでラリーが続き、ネットを挟んで相手チームとの攻防を楽しむことができる。
- ・学年の段階や児童の技能に応じて、プレー上の規則を緩和や制限を様々に設定することができ、運動が苦手な児童でも楽しむことができる運動である。
- ・チームで簡単な作戦を立てて練習したり、ゲームに生かしたりすることで、児童の思考・判断の力を伸ばし、仲間と協力してプレーすることの楽しさを味わうことのできる運動である。

### (3) 指導観

#### <研究主題>

「自ら学び、運動の楽しさや喜びを味わえる体育学習を求めて」 ～学習過程の工夫を通して～

#### <本単元における「自ら学ぶ」姿「運動の楽しさや喜び」を味わっている姿のとらえ>

「自ら学ぶ」姿
・教師の指導により、児童一人一人またはグループが自ら意思決定した「めあて」に向かって取り組んでいる姿。
・自主的・自発的に多様な方法で課題を解決したり関連付けたりし、協力して運動に取り組む姿。
「運動の楽しさや喜び」を味わっている姿
・運動の特性に触れ、わかったりできたりする運動を通して、何度も運動やその活動に取り組んでいる姿。

プレルボールの特性で考えると



「自ら学ぶ」姿
・個人やグループで自らの課題や目標を見つけ、「めあて」を設定する。
・個人やグループで、めあての達成のために必要な練習は何かを考え、実践する。
・グループで協力して運動に取り組む。
「運動の楽しさや喜び」を味わっている姿
・プレルボールの規則や特性についてわかる。
・ボールの方向に体を向ける、相手コートにボールを打ち返すなどの技能ができるようになる。
・ラリーが続く楽しさを味わう。
・技能向上のために必要な練習を考え、進んで取り組む。

#### <指導における児童にとっての課題>

- ・作戦の話合いや、友達同士のアドバイス時間を設けながら、十分な運動量を確保すること。
- ・児童にとって馴染みのない運動であることに加え、規則を理解してプレーする難しさがあること。
- ・ボールを打ちつけて味方にパスしたり、相手のコートに返球したりする技術を習得する難しさ。

#### <研究の視点について>

「課題解決に取り組ませる中で、運動の楽しさや喜びを味わわせるための学習過程の工夫」

○視点に迫るための手立て

〔視点①〕 運動の楽しさや喜びを味わわせるための学習過程の工夫

- ・単元全体を見通した評価計画を明らかにして、運動の特性を追求し、学習内容を整理した単元計画を作成する。
- ・児童の実態に合わせてゲームの規則を少しずつ増やしたり、易しくしたりして、プレルボールの楽しさを味わえるようにする。

〔視点②〕 自ら課題解決に取り組ませることができる学習カードの工夫

- ・児童の学びをPDCAサイクルのようにとらえ、一連の流れが盛り込まれた学習カードを作成する。
- ・各学校で単元計画をもとに学習カードを作成して授業を行い、持ち寄った学習カードをもとに地区全員で内容や様式の検討を行う。

〔視点③〕 運動量を確保する授業の工夫

- ・自ら意思決定したためあてを達成するために、技能を習得する時間を多めに確保できるような授業構成を考える。
- ・言語活動とのバランスを考え、運動を行わない話合いの時間や振り返りの時間を最小限に留め、練習やゲームなどで動きながらの言語活動を充実させる。

5 指導と評価の計画

第3学年 ボールを打ちつけて相手に返そう！（プレルボールを基にした易しいゲーム） 領域：ゲーム ネット型ゲーム 配当時間8時間		評価規準			評価資料
時間	主なねらい・学習活動	関	思	技	※C児童（チーム）への支援
		1	学習1 見通す 「プレルボールとはどのようなゲームか知ろう」 1 オリエンテーション （プレルボールとは／学習の見通し） 2 準備運動 3 キャッチボール（両手→片手→プレル） 4 振り返り	①	
2	学習2 習得 「プレルでラリーを続けよう」 1 準備運動 2 基本の運動（2人組） ・プレルでのキャッチボール①（相手は受ける） ・プレルでのキャッチボール②（相手もプレル） 3 プレルを使ったゲーム（2人組） ・30秒間でたくさんパスをしよう ・ラリーを続けよう 4 振り返り	①		①	観察・学習カード  ※プレルするときは、平手で行うことも認め、ボールを押し出すように打ちつけるとよいことを伝える。また、確実にパスができるように、近い距離で行うようにさせる。 （技①）
3	学習3 習得 「チームでラリーを続けよう」 1 準備運動 2 基本の運動（2人組） ・プレルでのキャッチボール②（相手もプレル） ・30秒間パス ・プレルラリー 3 チームでパス練習（円形または三角） 4 チーム対抗ラリー対決（時間、回数で競う） ・簡単な作戦を立てる 5 振り返り	②	①	②	観察・発言・作戦ボード・学習カード ※判定や勝つことだけにこだわらず、チームで協力して作戦を実行することや、友達の良いプレーに目を向けさせるようにする。（態②） ※個々の技能を考えながらパスをする順番を決めたり、円形（三角）での立ち位置を工夫したりするなど、「みんなでつなぐ」ことを意識した作戦を立てさせる。（思①）
4	学習4 習得 「相手コートにボールを返そう」 1 準備運動 2 基本の運動（チーム） ・チームでパス練習 3 ネットを越して相手コートに返球 4 チーム対抗戦（返球できたらポイント獲得） ・簡単な作戦を立てる 5 振り返り			①	観察・発言・作戦ボード・学習カード  ※プレルできる体勢を作ってから、ワンバウンドにこだわらずに自分のタイミングで打ってよいことを伝える。 （技②）

時間	主なねらい・学習活動	評価規準			評価資料 ※C児童への支援
		関	思	技	
5	学習5 「みんなでルールを決め、ゲームをやってみよう」 1 準備運動 2 今日のルールの確認 3 基本の運動 ・チームでパス練習 ・ラリー形式で練習 4 ゲーム 5 振り返り	・プレルでサーブ。 ・3回で返球する。 ・ワンバウンドでつなぐ。 ・3対3で行う。4人のチームは途中でメンバー交代。 ・アタッカーはボールをキャッチして投げ入れる。	③	②	観察・発言・作戦ボード・学習カード  ※進んで準備や片付けをしている児童やチームを紹介し、協力して行うことの大切さを伝える。(関③) ※規則をどのようにすれば自分が楽しくゲームができるか考えさせる。(思②)
6	学習6 「チームで作戦を決めて、ゲームを楽しもう」 1 準備運動 2 今日のルールの確認 3 きょうだいチームでの練習 4 ゲーム 5 振り返り  <考えられる作戦> ○ボールをつなぐ順番、コートでの立ち位置、ボールが来たときの動き方(レシーバー・アタッカー/セッター) ○返球の仕方(ねらう場所⇒相手の足元、コートの空いているところ、ライン際/ボールの投げ方) ○掛け声(「プレル」「プレル」「キャッチ」「シュート」等)	<b>ルールの変更・工夫</b> <b>(コート、ネット、バウンド数、サーブ、返球までの回数)</b>	②	③	観察・発言・作戦ボード・学習カード ※パスの順番、ボールの打ち方、動き方など、振り返る観点を明確にして反省点や改善点を話し合うように声掛けする。(思③) ※返球は、ボールを打ちつける強さと向きが大事であることに気付かせるような声掛けを行う。また、どのようなボールをパスすれば返球しやすいか考えさせる。(技③)
7 本時	学習7 「作戦での自分の動きを確かめて、ゲームに生かそう」 1 準備運動 2 今日のルールの確認 3 きょうだいチームでの練習 4 ゲーム 5 振り返り		①	④	観察・発言・作戦カード・学習カード  ※チームの作戦と自分の役割を確認させ、役割にあった動き方を考えられるようにアドバイスする。(思④)
8	学習8 活用 ～プレルボール大会～ 「学習したことを生かして、仲良く協力してゲームをしよう」 1 準備運動 2 大会ルールの確認 3 きょうだいチームでの練習 4 プレルボール大会 5 振り返り		④	④	観察・発言・作戦カード・学習カード  ※学習用具を所定の場所に置き、友達の動きに目を向けるよう声掛けする。(関④) ※成功したチームの作戦を思い出させ、自分ができそうなものを選びさせる。(技④)

6 本時の展開 (7/8時間) ※本時では、「思考・判断」を主として評価する。

(1) 本時の目標

- 自分の役割に合うように動いたり，ボールを打ちついたりすることができるようにする。【技能】
- 友達と助け合って練習やゲームに楽しく取り組むことができるようにする。【態度】
- 作戦に合わせた自分の動きをチーム内で考えることができるようにする。【思考・判断】

(2) 準備物

- ・ボール (8) 支柱 (4) ネット用ゴム (2) ビブス (赤8 黄7 緑7 青7) ・得点板 (2)
- ・スポーツタイマー (1) ・作戦ボード (各チーム1) ・ホワイトボード (1) ホイッスル (2)

(3) 学習過程

段階	主な学習活動	指導上の留意点 (○)・評価 (●)
導入 8	<p>1 準備運動</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>[ドリル運動]</p> <p>・プレルキャッチボール ・エアープレル ・サークルパス</p> </div> <p>2 今日のゲームのルール，対戦チームを確認する。 ・サーブ ・バウンド回数 ・返球回数 など</p> <p>3 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>作戦での自分の動きを確かめて，ゲームに生かそう。</p> </div>	<p>○ストレッチを十分にさせる。</p> <p>○前時の学習の振り返りをもとに決めたルールを，ホワイトボードで確認していく。</p> <p>○練習の時間に，ゲームでの一人一人の役割をチーム全体で確かめるよう周知する。</p>
展開 1 2	<p>4 チームで練習をする。 ・作戦を確認し，実際の動きを練習する。</p> <p>[きょうだいチーム]</p> <p><b>AとB【赤】 CとD【黄】 EとF【緑】 GとH【青】</b></p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>練習のしかた (例：AB 対 GH)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・AチームとGチームがコートに入る。</li> <li>・BチームとHチームは，コートの外できょうだいチームの動きを見ている。</li> <li>・ゲーム形式で練習を行い，動きを確かめる。</li> <li>・コートの外にいるきょうだいチームは，作戦をボードなどで確かめながら，ポジションや動きに対してアドバイスをする。</li> <li>・時間になったら交代し，BチームとHチームが同じように練習する。(前半の練習6分→後半の練習6分)</li> </ul> </div>	<p>○アドバイスは，コートの外から声を掛けるだけでなく，コート内で実際に動きながら体の向きやボールの打ち方などを確かめるようにさせる。</p> <p>○各チームを回り，作戦が全体に周知されているか確かめる。</p> <p>●きょうだいチームからのアドバイスを参考にしながら，チームの作戦に応じた自分の動きを確かめている。【思考・判断】 (観察，作戦ボード，学習カード)</p>
2 0	<p>5 ゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・第1コート (ステージ側) ABチーム 対 GHチーム</li> <li>・第2コート (倉庫側) CDチーム 対 EFチーム</li> <li>・前半8分⇒ハーフタイム (2分) ⇒後半8分</li> <li>・3人対3人で行う。→4人のチームは途中でメンバー交代</li> <li>・前半と後半できょうだいチームが1チームずつ出場。</li> <li>・1回成功したら2点。</li> <li>・前半，後半の得点の合計で勝敗を決める。</li> <li>・コートごとにセルフジャッジで行う。(審判係は作らない)</li> </ul> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>&lt;予想される児童の反応&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・立てた作戦通りにいこう。 ・落ち着いてボールを回そう。</li> <li>・声を掛け合いながら，しっかりボールをつなごう。</li> <li>・今のアタックおしかったよ。次こそ点を入れよう。</li> <li>・もう少し後ろで守った方がいいよ。</li> </ul> </div>	<p>○挨拶やプレーに対する声掛け，ハイタッチなど，良い雰囲気を作っていくように努めさせる。</p> <p>○きょうだいチームは，ゲームの様子を見ながら気付いたこと (ナイスプレー，プラス言葉など) を学習カードに書かせる。</p> <p>○ゲーム前やハーフタイムのときに，良い動きや言葉掛けをしているチームを紹介し，ゲームへの意欲付けを図る。</p>

終末 5	6 まとめ <ul style="list-style-type: none"> <li>・めあてを達成できたか。</li> <li>・立てた作戦どおり動けたか。</li> <li>・成功した作戦など、次の学習でも生かせることは何か。 (成果のリレー)</li> <li>・次の学習で課題にすることは何か。(課題のリレー)</li> </ul>	○学習前に立てためあてと今日の練習やゲームの様子を照らし合わせて振り返らせ、次時の学習につなげる。
---------	---	---

(4) 評価

	【思考・判断】
十分満足できる	作戦に応じたチーム全体の動きを把握し、チームの友達に動きの指示や助言を的確に行っている。
満足できる	自分の役割（セッター、レシーバー・アタッカー）を知り、練習やゲームを通して自分の動きを確かめている。
努力を要する児童への手立て	チームの作戦と自分の役割を確認させ、役割にあった動き方を考えられるように助言する。

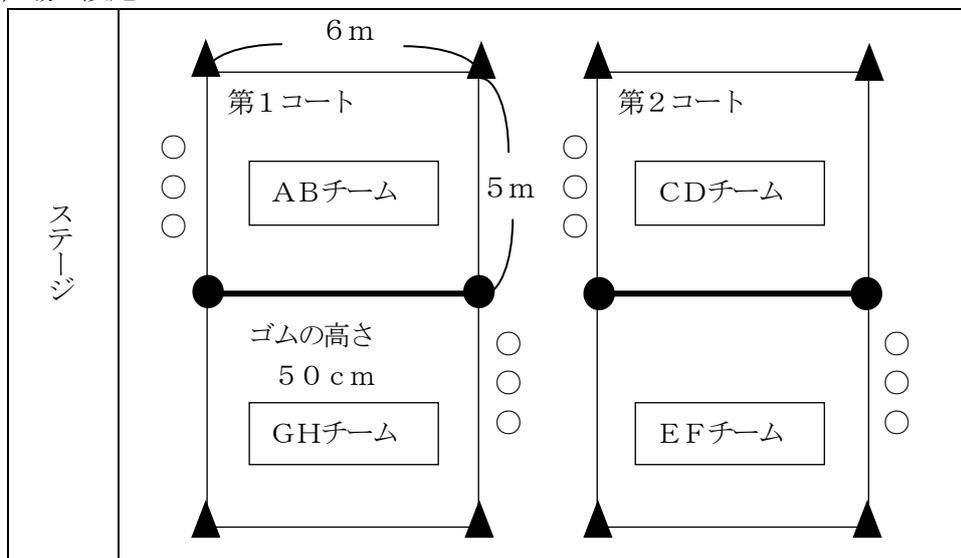
(5) 板書計画

**プレルボール**

○今日のめあて・・・作戦での自分の動きをたしかめて、ゲームに生かそう。

<p>○今日のルール</p> <p><span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">サーブ</span>・・・</p> <p><span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">バウンド</span>・・・</p> <p><span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">返球</span>・・・</p> <p><span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">時間</span>・・・</p>	<p>○今日の対戦</p> <p>&lt;第1コート&gt; ステージがわ ABチーム 対 GHチーム</p> <p>&lt;第2コート&gt; そうこがわ CDチーム 対 EFチーム</p>
---	--

(6) 場の設定



○→きょうだいチーム待機場所



〇〇さんのパス上手!



得点!

カードに入れるもの

- ・コート図 (〇は人, 名前入り/ナイスプレーやプラス言葉は〇のところに吹き出しを作って書く)

※学習カード

・学習版PDCAサイクル