

# 第3学年 体育科 学習指導案

令和3年5月31日（月）第5校時 体育館

- 1 単元名 「1（ワン）・2（ツー）・アタック つないでパン！」  
（ネット型ゲーム・フロアーボール）

## 2 運動の特性

### （1）一般的特性

- ネットをはさんで相対するチームが、トス・アタック、レシーブなどを用いてボールをネット越しに打ち返し、相手コートにボールを落とすことによって得点を競い合うことを楽しむ運動である。
- 練習やゲームを通して、励ましあったり教えあったりして仲間と関わるのが大切であり、思いやりの心を育むことができる運動である。
- 攻守が分離されているので、守備から攻撃への連携が児童にも分かりやすい運動である。

### （2）児童から見た特性

ネット型ゲームの楽しさや喜びを感じる要因	ネット型ゲームを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none"> <li>・トスやレシーブでボールをつないだり、アタックを決めたりすることができたとき</li> <li>・仲間と励ましあったり、教えあったりして関わりが深まったとき</li> <li>・作戦を生かしたプレイがうまくいったとき</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分のところにボールが回ってこないとき</li> <li>・ラリーが続かないとき</li> <li>・自分の思った通りにプレイできないとき</li> </ul>

## 3 児童の実態

### （1）知識及び技能

【技能調査（令和3年度4月実施）の結果】（調査人数 ）

① 転がってくるボールをはじく		② 転がってくるボールを打つ	
体の正面で狙ったところにはじくことができる	人	狙った所に力強くできる	人
できる	人	できる	人
できない	人	できない	人
課題のある児童の実態			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・転がってくるボールの正面に足を運ぶことが難しい</li> <li>・ボールをはじく力の加減が分からない</li> <li>・両手を同時に出すことができない</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・転がってくるボールをどちらの手で打つとよいか分からない</li> <li>・足の踏み出しができていない</li> <li>・最後までボールを見ていない</li> <li>・空振りをしてしまう</li> </ul>	

技能調査の結果により、転がってくるボールに対して、ほとんどの児童が基本的な動きをすることができる。「はじく」動き（レシーブ、トス）については、ボールの正面に足を素早く運んで狙ったところにはじくことができる児童が約 %いたが、正面に動くことができない児童や両手で狙ったところにはじくことができない児童もいた。「打つ」動き（アタック）については、転がってくるボールの真ん中を強く打つことができる児童も %いたが、ボールをよく見ていなかったり、空振りをしてしまったりする児童もいた。「はじく」動きに比べ、「打つ」動きの方が児童にとって難しいといえる。

## (2) 思考力、判断力、表現力等

他の教科の授業において、理由を明確にした考えの発表やペア・グループなどの対話による課題解決に取り組んでいる。授業の終末にまとめを行う際も課題に応じた記述が見られる。体育の授業では、「リレー」の学習においてチームの順番を話し合って決める活動を行った。相手の意見を尊重して合意形成を図る様子が見られた。一方で根拠が無かったり、自分の意見をもてず、話し合いに主体的に参加できなかつたりする様子があった。普段からタブレットを使用しているが、ICT 機器の情報を自分の考えの根拠にする経験は乏しい。

昨年度の「跳び箱を使った運動遊び」の授業において、体育カードの記述による評価では、A 評価が %、B 評価が %、C 評価が %であった。記述例の中には、自分や友達の良い動きを具体的に書くことができている児童がいる一方、同じことを繰り返して書いてしまう児童もいた。

### 【体育カード調査（令和2年度）・結果】（調査人数 ）

跳び箱を使った運動遊び（2月）	評価	人数
友達の良い動きの特徴を、擬態語や身振りなど多様な表現を用いて具体的に友達に伝えたりカードに書いたりしている。	A	人
(記述例) <ul style="list-style-type: none"> <li>・跳び下りるときに1回転できて、うれしかった。次は、違う下り方ができるようにがんばりたい。</li> <li>・かっこいい跳び下り方を選ぶことができた。回転したり手を叩いたりして跳び下りることができた。</li> <li>・跳び下りた後にちゃんと3秒止まることができた。輪の中にぴったり入ることができた。</li> <li>・跳び箱の色々な跳び方を友達に教えてもらった。動きは「こうやったやるんだな」音は「こんな音なんだな」ということが分かった。</li> <li>・着地するときに、くるっと回転することができた。手を3回から5回叩くことができた。</li> </ul>		
友達の良い動きを見つけたり、自分で考えたりしたことを友達に伝えたり、カードに書いたりしている。	B	人

(記述例) <ul style="list-style-type: none"> <li>・忍者になりきって、3つの術を磨くことができた。</li> <li>・くるっと回ったりピタッと止まって着地することができた。</li> <li>・いろいろな修行の場で「トンパンポン」ができた。</li> <li>・〇〇さんがすごく高く跳んでいて、私よりも高いと思った。</li> </ul>		
友達の良い動きを見つけたり、自分で考えたりしたことを友達に伝えたり、カードに書いたりしていない。	C	人
(記述例) <ul style="list-style-type: none"> <li>・全力でできた。</li> <li>・安全にできた。</li> <li>・仲よく運動することができた。</li> <li>・上手にできた。</li> <li>・楽しかった。</li> </ul>		

ボールゲーム（シュートゲーム）の学習においては、「作戦が上手にできた。みんなで力を合わせて勝つことができた。」という記述が見られ、チームで協力することや作戦の良さを実感している児童もいた。

### (3) 学びに向かう力、人間性等

【質問紙調査（令和3年4月実施）の結果】（調査人数）

調査項目	はい	いいえ
① 体育の授業は好きですか	人	人
② ネット型のゲーム運動は好きですか	人	人
(記述式) ○好きな理由 ▲嫌いな理由	○ネット型ゲームをしたことがないけれど、楽しそうだから。 ○アタックが楽しいから。 ○ネットがあるゲームが好きだから。 ○勝ち負けがつくと面白いから。 ○バレーボールをしたことがあって、楽しかったから。 ○姉がバレー部で身近だから。 ○ボール運動が好きだから。 ▲ネット型ゲームをしたことがないから。 ▲ルールがよくわからないから。 ▲ボールが好きではないから。 ▲ボールをとれるか心配だから。 ▲手の動きが難しそうだから。 ▲人の顔にボールが当たるとかわいそうだから。 ▲骨が折れてケガをするイメージがあるから。	
③ ネット型ゲームの運動で楽しみなことや頑張りたいことはありますか。		

<ul style="list-style-type: none"> <li>・アタックすること</li> <li>・勝つこと、優勝すること</li> <li>・ゲームに慣れること</li> <li>・得点を取ること</li> <li>・パスをすること</li> <li>・ボールを投げること</li> <li>・練習して楽しく運動すること</li> <li>・チームで運動すること</li> <li>・友達と力を合わせる</li> <li>・みんなでラリーを続けること</li> <li>・よそ見をしないこと</li> <li>・バレーボール</li> <li>・わかりません</li> </ul>	
<p>④ ネット型ゲームの運動で心配なことはありますか。</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・アタックすることができるか</li> <li>・トスができるか</li> <li>・人にぶつけてしまわないか</li> <li>・反則をしてけんかにならないか</li> <li>・ネット型のゲームをしたことがないこと</li> <li>・チームで協力できるか</li> <li>・ケガ</li> <li>・ありません</li> </ul>	
<p>⑤ ネット型ゲームの授業を通して、どんな自分になりたいですか。</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・友達と仲よくする自分</li> <li>・上手に運動する自分</li> <li>・力強く運動する自分</li> <li>・試合に勝つ、優勝する自分</li> <li>・最後まで頑張る自分</li> <li>・アタックができる自分</li> <li>・トスができる自分</li> <li>・ゲームの仕方を知る自分</li> <li>・何でもできる自分</li> <li>・運動好きな自分</li> <li>・ネット型ゲームの楽しさを教える自分</li> </ul>	

本学級の児童は、「①体育の授業は好きですか。」という質問に対して、「はい」と回答する児童が多く、運動することを肯定的に捉えている。「③ネット型ゲームの運動で楽しみなことやがんばりたいことはありますか。」という質問に対して、「アタックすること」や「得点すること」の回答が多い。アタックして得点することへの期待が高い。一方で、「②ネット型ゲームの運動は好きですか」という質問に対して、設問①に比べて好きな児童が少ない。「④ネット型ゲームの運動で心配なことはありますか。」という質問に対して、アタッ

クやトスなどの技能面を心配している児童が多い。設問①とともに、「ネット型ゲーム」の経験が乏しいことや知識がないことへの不安が感じられる。「⑤ネット型ゲームの授業を通して、どんな自分になりたいですか。」という質問に対して、「友達と仲よくする自分」という回答が多く、「上手に運動する自分」「試合に勝つ自分」も多く見られた。チームで協力して上手に運動し、試合に勝つことへの意欲が見られる。

### 3 教師の指導観

#### (1) 知識及び技能

児童の実態から、身に付けさせたい動きは以下の2点である。

- ① 基本的なボール操作（自陣の味方へのレシーブ、トス、相手コートへのアタック）
- ② ボール操作できる位置に体を移動するなどのボールを持たない時の動き

この2つの動きを身に付けさせるため、単元初めに基本的なボール操作のポイントを確認し、全体で共有する。感覚づくりの運動（スキルアップタイム）やチーム練習（チームワークタイム）を毎時間行い、基本的なボール操作を行う時間を確保し、数多くボールに触れることができるようにする。

単元前半では基本的なボール操作を基に、ラリーを続けることを目的とした「ラリーゲーム」を行い、ゲームにつながる動きを定着させる。その中で、ラリーを続けるためにどのように動くか、気づきを促し、ボールを操作できる位置に体を移動することの良さについて考えさせる。

単元の後半には、ゲームの中で得点するための良い動きを広め、力強くアタックするための動きやアタックしやすいトスの仕方を考えさせ、繰り返し取り上げることで定着させる。

#### (2) 思考力、判断力、表現力等

本単元では、「ボールを持っている人とボールを持っていない人のプレイの役割を踏まえた作戦を選ぶ」と「自分が行った動きの工夫や友達の動きの良さについて、動作や言葉、絵図などを使って友達に伝える」ことを中心に、思考力、判断力、表現力等を高めていく。そのために以下の3つの手立てを行う。

一つ目に、掲示板を作成し、作戦の具体例の提示をする。児童が作戦の意図を理解し、どの作戦を使用するか考えることができるようにする。

二つ目に、「作戦タイム」を設定し、「作戦カード」やタブレットで撮影した動画を見ながら、作戦の成否や理由を考えさせる。動画を見ることにより、自分が行った動きの工夫や友達の動きの良さも見つけさせたい。

三つ目に、振り返りの時間を確保し、体育カードに記述させる。作戦を選ぶことや動きの良さについて記述している児童の考えを取り上げて全体に広めることにより、思考力、判断力、表現力等を高めていく。

### (3) 学びに向かう力、人間性等

本学級の児童は、体育の授業や運動に意欲的な児童が多く、低学年の「運動遊び」を通して、体を動かすことの楽しさを十分に感じていたと考えられる。中学年として「運動遊び」から「運動」へ移っていくにあたり、これまでの高い意欲を継続し、さらに好きな児童を増やしていきたい。そのために、以下の3点に留意して授業を進める。

一つ目に、基本的な技能を身につけさせ、ゲームで勝ち負けを楽しむことができるようにする。個人の技能を高めるためにボールに触れる機会を多く設け（スキルアップタイム）、集団で高め合う時間（チームワークタイム）を確保する。単元を展開する過程で、児童の実態や考えを基に、規則を柔軟に設定していく。

二つ目に、ゲームを楽しむにあたって相手を尊重することや勝ち負けを受け入れることの大切さを実感させる。規則に応じた動き（フェアプレイ）や公平な判断（セルフジャッジ）をしている児童を全体に広め、具体的な態度を理解させる。話合いの際には、友達の考えを尊重して作戦を決定することができるよう、声かけしていく。

三つ目に、怪我の心配や不安に配慮し、安全に運動することができるようにする。危険な動きや用具の扱い方を具体的に示し、安心して活動することができるようにする。準備や片付けを、友達と一緒にすることができるように役割分担を明確にする。

### (4) 研究課題との関わり

研修主題「生きる力を培う活力ある児童の育成」  
～自ら考え、協働し、課題解決を目指す児童の育成～

中学年の目指す児童像

①	意欲的に学習し、学習の楽しさや喜びに触れることができる子
②	関わり合いを通して自分や友達のよさに気づき、認め合うことができる子
③	自分に合った課題の解決方法を選択し、課題を解決することができる子

目指す児童像を具現化するために、次のような仮説を立て、手立てを考えた。

【仮説1】 児童にとって必要感のある学びとなるよう学習過程を工夫すれば、自ら課題をもち進んで学習に取り組むことができるであろう。

#### ○児童の想いに寄り添った単元計画

- ・質問形式の体育カードと児童の振り返りを基にした導入・課題設定  
児童が主体的に学習に取り組むことができるように、本時の課題を児童の気づきや考えを活かして設定する。授業の終末に、体育カードに振り返りの記述をさせ、次時の課題設定の際に児童の記述を取り上げる。体育カードは、本時のねらいに応じたことを問う形式にすることで、教師の意図したことを記述させる。単元全体を通して毎時間行うことにより、単元計画が児童の想いに寄り添ったものになると考える。

フロアボール 3年 組 名前
1 (ワン)、2 (ツー)、アタック つないでバレー!
(第7時)
○今日のめあて
点をとるためのよい動きや工夫を見つけよう。
○学習の振り返り
1. 本時でがんばったことや楽しかったことを書いてみよう。
2. 本時でがんばったことや楽しかったことを書いてみよう。
3. つぎにがんばりたいことを書きましょう。

【仮説 2】 児童が自力解決や協働しながら課題解決できるよう指導法を工夫すれば、思考力・判断力・表現力を高めることができるであろう。

### ○仲間と共に高め合う課題解決学習サイクル

基礎知識・技能の習得 → 課題を見付ける → 課題解決 → 振り返る

- ・ 作戦ボードとICT機器（タブレット）を活用した話し合い（作戦タイム）  
 ゲームで得点することができるようにチームで話し合う「作戦タイム」を設定する。  
 「作戦タイム」では、児童が自分の考えをもつことができるように、ゲームの様子をタブレットで撮影した動画を見たり、本時のねらいに応じたことを問う「作戦ボード」を活用したりする。動画を見ながら自分の考えをもつことにより、考えの根拠を明確にすることができる。自分のチームのコートを表したボードやマグネットを「作戦ボード」として活用させることにより、児童が自分の考えを表現することができるようにする。

## 4 単元の目標

- (1) 基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。 〈知識及び技能〉
- (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、きまり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。 〈学びに向かう力、人間性等〉

## 5 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 ネット型ゲームの行い方について言ったり、書いたりしている。	① コートの広さやプレイヤーの人数、得点の仕方など攻めやすい規則を選んでいる。	① ネット型ゲームに進んで取り組もうとしている。
② いろいろな高さのボールを片手、両手、もしくは用具を使ってはじいたり、打ちつけたりすることができる。	② ボールを持っている人とボールを持っていない人のプレイの役割を踏まえた作戦を選んでいる。	② ゲームの規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。
③ 相手コートから飛んできたボールを相手コートに返球しラリーを続けることができる。	③ 自分が行った動きの工夫や友達の動きの良さについて、動作や言葉、絵図などを使って友達に伝えている。	③ 勝敗を受け入れようとしている。
④ ボールの方向に体の正面を向けたり、ボールの落		④ 用具などの準備や片付けを、友だちと一緒にしようとしている。
		⑤ 互いの動きの良さや課題を伝え合う際に、友だちの考えを認めようとしている。

<p>下点やボールを操作しやすい位置に移動したりすることができる。</p>		<p>⑥使用する用具などを片付けて場の危険物を取り除くなど、周囲を見て場や用具の安全を確かめている。</p>
---------------------------------------	--	--

## 6 単元計画

### (1) 領域（ボール運動）の取り上げ方

	ゴール型	ネット型	ベースボール型
第1学年	ボールゲーム 16時間		鬼遊び 8時間
第2学年	ボールゲーム 16時間		鬼遊び 8時間
第3学年	タグラグビー 9時間 ハンドボール 8時間	フロアーボール 8時間	
第4学年	リングボール 9時間 ミニサッカー 8時間		キックベース 8時間
第5学年	サッカー 8時間	ソフトバレーボール 8時間	
第6学年	バスケットボール 8時間		ティーボール 8時間

### (2) 領域の内容（ネット型ゲーム）と目指す動き

学年	教材	目指す動き
3	フロアーボール	<ul style="list-style-type: none"> <li>・いろいろな高さのボールを片手、両手、もしくは用具を使ってはじいたり、打ちつけたりすること</li> <li>・相手コートから飛んできたボールを相手コートに返球しラリーを続けること</li> <li>・ボールの方向に体の正面を向けたり、ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に移動したりすること</li> </ul>
5	ソフトバレーボール	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自陣のコートから相手コートに向けサービスを打ち入れること</li> <li>・ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動すること</li> <li>・味方が受けやすいようにボールをつなぐこと</li> <li>・片手、両手もしくは用具を使って、相手コートにボールを打ち返すこと</li> </ul>



(3) 指導と評価の計画 (8時間扱い) 本時は○印 7/8時

時間	1	2	3	4	5	6	⑦	8	
ねらい	フロアーボールの学習の見直しをもとう。	レシーブ、トス、アタックの仕方を知ろう。	きまりを工夫して、協力してゲームをしよう。	狙ったところに力強くアタックして、点をとろう。	点をとるための作戦を知り、チームで選ぼう。	空いたところを狙って、たくさん点をとろう。	点をとるためのよい動きや工夫を見つけよう。	これまでに学んだことを活かしてフロアーボール大会を楽しもう。	
指導内容	・約束事 ・役割分担 ・準備、片付けの仕方	・基本的な動き ・チームワークタイム ・場の安全	・ゲームの行い方 ・ボールや相手に正対する動き	・踏み出す足、手の形 ・3段攻撃 ・得点のとり方	・作戦(返球パターン)の選択 ・作戦タイム	・アタックする位置 ・アタックする目線 ・アタックする狙い	・作戦(返球パターン)の見直し ・動きの工夫	・まとめの試合 ・フェアプレイ ・単元の振り返り	
学習過程	1 集合、挨拶、健康観察をする。 2 準備運動、投力向上運動をする。								
	3 感覚づくりの運動(スキルアップタイム)をする。 4 用具の準備をする。 5 本時のねらいを確認する。								
	3 単元と本時のねらいを確認する。	6 レシーブ、トス、アタックの仕方を知り、行う。 〈レシーブ〉 ・腰を低くし、手を揃える。 ・ボールの正面に入ると、方向のコントロールがしやすい。 〈トス〉 ・片手、または両手ではじく。 ・アタックする人の横から転がす。 〈アタック〉 ・片手を握って、ボールを打つ。 ・片足を踏み出す。	6 チームで練習(チームワークタイム)をする。 ・ボールの正面に入って、レシーブをしたりトスをしたりする。	・アタックする人の足の踏み出し、手の形に気をつける。 ・3段攻撃の際トスはアタックしやすいように横から転がす。	・アタックする方向を明確にする。 ・ニアアタック作戦 ・ストレートアタック作戦 ・クロスアタック作戦	・点をとるために、アタックするコート上の位置やフォームの目線に気を付ける。	・チームの作戦を確かめ、狙いに沿った動きをする。 ・チームの仲間のよい動きや工夫を見つける。	6 チームで練習(チームワークタイム)をする。 ・まとめの試合を意識し、チームワークを大切にする。	
	4 学習の準備をする。 ・約束事 ・チーム編成 ・1時間の流れ ・感覚づくりの運動(スキルアップタイム)	7 チームで練習をする。(チームワークタイム) ・チーム5人を攻め3人・守り2人に分ける。 ・サーブ→レシーブ→トス→アタックの流れを繰り返す。	7 ラリーゲーム前半をする。	7 ゲーム前半をする。	7 ゲーム前半をする。	7 ゲーム前半をする。	7 ゲーム前半をする。	7 ゲーム前半をする。	7 ゲーム前半をする。
	5 用具の準備の仕方を知り、行う。 ・用具の運び方 ・役割分担	8 本時の振り返りとまとめをする。	8 作戦タイムをする。 ・ラリーを続けるために、誰がレシーブ・トス・アタックをしたらよいか、どのような位置にいるとよいか、話し合う。 ・よい考えや工夫を全体に伝える。	8 作戦タイムをする。 ・ラリーを続けるために、誰がレシーブ・トス・アタックをしたらよいか、どのような位置にいるとよいか、話し合う。 ・よい考えや工夫を全体に伝える。	8 作戦タイムをする。 ・作戦の選択と理由 ・相手チームのコートの前の方を狙う。 ・相手チームの人の間を狙って、まっすぐにアタックする。 ・アタックする位置から相手コートの反対側を狙う。	8 作戦タイムをする。 ・得点するために力強くアタックすること ・コートの前の方でアタックすること ・最後までボールを見て、人の間を狙うこと ・目線を上げて、ボールと相手チームの人を見ること	8 作戦タイムをする。 ・チームの作戦を確かめ、狙いに沿った動きをする。 ・チームの仲間のよい動きや工夫を見つける。	8 作戦タイムをする。 ・よい動きや工夫を見つけ、チームメイトに伝える。	8 作戦タイムをする。 ・よい動きや工夫を見つけ、チームメイトに伝える。
	6 試しの運動をする。 ・レシーブ、トス ・アタック	9 整理運動をする。	9 ラリーゲーム後半をする。 ・話し合ったことを生かしてゲームをする。	9 ラリーゲーム後半をする。 ・話し合ったことを生かしてゲームをする。	9 作戦タイムをする。 ・作戦の選択と理由 ・相手チームのコートの前の方を狙う。 ・相手チームの人の間を狙って、まっすぐにアタックする。 ・アタックする位置から相手コートの反対側を狙う。	9 作戦タイムをする。 ・得点するために力強くアタックすること ・コートの前の方でアタックすること ・最後までボールを見て、人の間を狙うこと ・目線を上げて、ボールと相手チームの人を見ること	9 整理運動をする。	9 ゲーム後半をする。	9 ゲーム後半をする。
	7 用具の片付けの仕方を知り、行う。	10 挨拶をする。	10 個人で振り返りをする。	11 全体でまとめをする。	12 次時の予告、整理運動、健康観察、挨拶をする。	13 用具の片付けをする。	10 本時の振り返りとまとめをする。	11 単元の振り返りをする。	12 整理運動、健康観察、挨拶をする。
	8 本時の振り返りとまとめをする。	11 全体でまとめをする。	12 次時の予告、整理運動、健康観察、挨拶をする。	13 用具の片付けをする。	13 用具の片付けをする。	13 用具の片付けをする。	11 単元の振り返りをする。	12 整理運動、健康観察、挨拶をする。	13 用具の片付けをする。
	9 整理運動をする。	10 挨拶をする。	10 個人で振り返りをする。	11 全体でまとめをする。	12 次時の予告、整理運動、健康観察、挨拶をする。	13 用具の片付けをする。	12 整理運動、健康観察、挨拶をする。	13 用具の片付けをする。	13 用具の片付けをする。
	10 挨拶をする。	10 挨拶をする。	10 個人で振り返りをする。	11 全体でまとめをする。	12 次時の予告、整理運動、健康観察、挨拶をする。	13 用具の片付けをする。	13 用具の片付けをする。	13 用具の片付けをする。	13 用具の片付けをする。
知・技	①	③		②		④			
思・判・表			①		②		③		
態	①	⑥	②	③	④			⑤	
方法	観	観察・カード	観察・カード	観察・カード	観察・カード	観察・カード	観察・カード	観察・カード	
場面	3	7、8	7、8、9	7、8、9	7、8、9	7、9	8、9	8、10、11	

## 7 本時の学習と指導（7／8時）

### (1) ねらい

自分が行った動きの工夫や友達の動きの良さについて、動作や言葉、絵図などを使って友達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〉

### (2) 準備

- ・ソフトバレーボール    ・ネット                      ・得点板            ・大型テレビ            ・タブレット
- ・作戦カード                      ・作戦板            ・掲示板            ・計時タイマー
- ・学習カード                      ・ビブス            ・バドミントン用支柱

### (3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準） ◇小中一貫の視点
導入 10分	<p>1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。</p> <p>2 準備運動をする。 (投力向上運動を含む)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【投力向上運動】 シャドーピッチング (セット、指差し、足上げ、ビュンッ！)</p> </div> <p>3 感覚づくりの運動をする。(スキルアップタイム) (2～3人で) (1) 転がしレシーブ (2) 転がしアタック</p> <p>4 用具や場の準備をする。</p>	<p>○素早く集合・整列できるように声かけをし、気持ちよく学習が始められるようにする。</p> <p>○児童の健康状態を確認し、安全のために身支度を整えさせる。</p> <p>○本時で使う部位を重点的にほぐすようにする。</p> <p>○投力向上運動では、目線や狙いの角度を上げ、肘の高さに気をつけるようにする。</p> <p>○感覚づくりの運動は、腰を低くして体の正面で行うようにする。</p> <p>○たくさんボールに触れることで、ソフトバレーボールの扱いに慣れるようにする。</p> <p>○必要に応じて助言し合うことにより、練習やゲームで活用することができるようにする。</p> <p>○役割を分担し、安全に準備させる。</p>
展開 25分	<p>5 本時のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 5px 0;"> <p>点をとるためのよい動きや工夫を見つけよう。</p> </div> <p>6 チームで練習をする。 (チームワークタイム)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ニアアタック</li> <li>・ストレートアタック</li> <li>・クロスアタック</li> </ul> <p>7 ゲーム前半をする。 (5分)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>&lt;きまり&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・得点ラインを通せたら1点。</li> <li>・一人一回触り、3回で相手コートに返球する。</li> <li>・ボールはキャッチせず、はじく。</li> <li>・3回で返せなかった、ネットの下を通せなかった、得点ラインではないところを通ってしまった、自分のコートからボールを出してしまったときは、相手に1点が入る。</li> </ul> </div>	<p>○学習カードの前時の振り返りを基に設定し、本時のねらいに主体的に取り組むことができるようにする。</p> <p>○チーム5人を攻め3人、守り2人に分け、サーブ→レシーブ→トス→アタックを繰り返す。</p> <p>○チーム全員が練習できるようにし、活動の中で声かけをしながら行う。</p> <p>○それぞれの作戦の意図を理解し、チームで確認しながら練習する。</p> <p>○プレイヤー、得点係、撮影係に分かれ、得点ごとにローテーションするようにする。</p> <p>○本時のねらいによって、ゲーム・作戦の時間配分を工夫する。</p> <p>○得点板にチームの色を表示し、どのコートで試合をするか分かるようにする。</p> <p>○試合前に円陣を組み、意気を高める。</p> <p>○元気よく挨拶をして、お互いにフェアプレイで公平にセルフジャッジできるようにする。</p> <p>○撮影係はタブレットで試合の様子を撮影する。</p>

	<p>8 作戦タイムをする。 (7分)</p> <p>〈話し合いの内容と発言(例)〉</p> <p><b>【技能面】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アタックする手がグーになっていて強くアタックできている。</li> <li>・トスを横から転がしていて、アタックしやすい。</li> <li>・コートの前の方でアタックして得点できた。</li> <li>・目線を上げていて、ボールを最後まで見てアタックできている。</li> </ul> <p><b>【戦術面】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「ニアアタック作戦」が上手くいった。前の方が空いていることを声かけできたからだ。</li> <li>・「ストレートアタック作戦」が上手くいった。人がいないところをよく見てアタックすることができたからだ。</li> </ul> <p><b>【改善策】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・もっと得点するために、ネットの近くからトスをした方がよい。</li> <li>・前の方を狙って失敗したら、後半は「クロスアタック作戦」で反対側を狙おう。</li> </ul>	<p>◇友達の良い動きを見付ける活動を通して、友達の動きのどこを見るか考えることで、課題を発見することができるようにしていく。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○大型テレビで撮影した動画の得点した場面を選び、良い動きや工夫を共有する。</li> <li>○自分や友達の良い動きや工夫を見つけ、伝え合う。児童が自分の考えをもつことができるように、ゲームの様子をタブレットで撮影した動画を見たり、本時のねらいに応じたことを問う「作戦カード」を使用したりする。児童が自分の考えを表現できるように自分のチームのコートを表したボードやマグネットを「作戦ボード」として活用する。</li> <li>○得点できた理由やさらに工夫できる点を話し合い、後半に向け必要に応じてチーム練習を行う。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>◆単元の評価規準</p> <p>自分が行った動きの工夫や友達の動きの良さについて、動作や言葉、絵図などを使い友達に伝えることができるようにする。 (観察・学習カード)【思考・判断・表現】</p> </div> <p>△努力を要すると判断される状況(C)の児童への指導の手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦ボードを見せ、よい動きの具体例を示す。</li> <li>・点をとるためにどのようにアタックするとよいか、言葉かけにより、これまでの学習を想起させる。(トスは横から、アタックの足・手・目線等)</li> </ul> <p>◎十分満足できると判断される状況(A)の児童の具体的な姿</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦の意図を理解して見つけ、伝えている。</li> <li>・点をとるためのよい動きや工夫をもとに、後半の作戦を考え、伝えている。</li> </ul> <p>○話し合った動きの良さや工夫を使ったり、選んだ作戦を使ったりして、ゲームをする。</p>
<p>整理 10分</p>	<p>10 学習カードを記入する。</p> <p>11 次時の予告、整理運動、健康観察、挨拶をする。</p> <p>12 用具の片付けをする。</p>	<p>○ねらいに正対した内容を書くことができるよう質問形式の学習カードを活用する。</p> <p>○見つけた動きや工夫を具体的に書けているものは全体で共有する。</p> <p>○学習でよく使った筋肉を中心にゆっくり、大きくほぐす。</p> <p>○自己の伸びや課題、悩み等を記入し次の学習へ繋げられるようにする。また、時間が足りない場合には教室等で記入し、これまでの学習を振り返らせる。</p> <p>○安全に気をつけながら素早く行うようにする。</p>

