

体育科学習指導案

呉市立吉浦小学校
教諭 米田 和雄

- 1 学年・学級 第4学年2組（男子12人，女子12人，計24人）
2 単元名 相手のコートに打ち返せ！～強いボールを返すには～
(E ゲーム イ ネット型ゲーム)

3 単元について

○単元観

第3学年及び第4学年のゲームは、「ゴール型ゲーム」「ネット型ゲーム」「ベースボール型ゲーム」で構成されている。これは、種目固有の技能ではなく、攻守の特徴（類似性・異質性）や「型」に共通する動きや技能を系統的に身に付けるという視点から種目を整理し、三つの内容で構成されている。これらの運動は、勝敗を競い合う運動をしたいという欲求から成立した運動であり、主として集団対集団で競い合い、仲間と力を合わせて競争することに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

ネット型ゲームについては、第1学年及び第2学年のゲームでは取り扱われていない。第3学年及び第4学年「E ゲーム イ ネット型ゲーム」においてソフトバレーボールを基にした易しいゲームとプレルボールを基にした易しいゲームが例示されており、第5学年及び第6学年「E ボール運動 イ ネット型」の、ソフトバレーボールとプレルボールにつながる。いずれも攻撃において複数回の触球が認められるゲームであり、その特性は、ネットで分離されたコートの中で、攻撃の組立てによって攻防することに楽しさや喜びを味わうことといえる。また、ネット型ゲームは攻撃の組立てにおける役割分担が明確であることから、その戦術的な気付きを促しやすいという特徴がある。用具の準備や片付けの際に友達と協力して分担された役割を果たしたり、場の危険物を取り除いたり、用具を整理整頓するなど場の安全に気を配ろうとしたり、ルールやマナーを守り、友達と助け合ってゲームをしたりする態度を養うことができる。

本単元では、プレルボールを基にした易しいゲームに取り組み、ボール操作とボールを持たないときの動きを習得させる。ゲームの型の特徴に合った攻め方である攻撃の組立てについて考え、その作戦を基に戦術的な学習課題を解決させることで思考力・判断力を育成する。ゲームパフォーマンスを高めることを通して、ゲーム様相を発展させながら集団対集団で競い合い、仲間と力を合わせて競争することの楽しさや喜びを味わわせることをねらいとする。

○児童観

本学級の児童は、体育の授業において高い意欲をもって取り組み、互いに励まし合いながら活動を工夫して学習することができている。学習の進め方については、運動に対する感じや気付きを深めながら進んで学習することや、ゴール型ゲームにおいて、戦術的な学習課題を解決するための作戦を立ててゲームの様相を高めるといった学習過程を経験している。

ネット型ゲームについては、第4学年までに、プレルボールを基にした易しいゲームを学習しており、ゲームについてのイメージはある程度もっていると考えられる。そこでは、ラリーを継続させることを中核に据えて、ゲームを楽しむことができた。下位教材としてのドリルゲームとタスクゲームを通して、基本的な技能を身に付けている。しかし、ゲームの型に合った攻め方や相手が捕りにくいようなボールの返球を考えて作戦を立案し、下位教材で身に付けた技能とゲームに現出する戦術的な学習課題の解決を通して、ゲームパフォーマンスを向上させる学習活動は経験していない。

○指導観

指導に当たっては、道具や関わり合う他者とのやりとり（言語による・非言語による「対話」）を重要視する。その授業中に現出するやりとりは、児童が繰り広げるゲームの様相から導出される戦術的な学習課題について行われるように、戦術的な気付きを促す発問を吟味し、児童の思考を焦点

化する。ゲームの中で立ち現れる戦術的な学習課題については、同一のゲームの中で解決すべきであるとの考えから、授業サイクルを「メインゲーム→メインゲーム→メインゲーム」とする。

児童が教材と出会う場面においては、はじめの規則を明示する。はじめの規則は、以下のように設定する。

①	3回のボール操作までで相手コートに返します。
②	同じチームの仲間へのパスは、一度コートにバウンドさせてわたします。
③	ゲームの開始は、両手で下から相手のコートに直接投げ入れてはじめます。
④	3回目に相手コートに返す時は、直接手ではじいて相手コートに返します。
⑤	相手から返ってきたボールは、一度自分のコートでバウンドした後はじめて触ります。

3回までで返球する規則については、3回の攻撃の戦術的な意味について考えさせるためであり、攻撃の組立ての本質となる規則である。また、相手コートに直接打ち返す規則については、ネット型ゲームにおいてネット際での攻防が繰り返されることの重要性を考慮した結果取り入れたものである。また、ボールをキャッチすることで技能面の緩和が期待できるが、本単元において、キャッチを取り入れる場面は、第2触球場面において攻撃の多様性を引き出す学習課題に触れさせる必要性が生じた場合にのみ限定して取り入れるものとする。これは、キャッチを容易に取り入れることで、児童がボール操作の技能定着を図りにくくなることや、相手の返球に即座に反応するゲームの中での学びが変化してしまうことを防ぐためである。

そして、児童が繰り返すゲームの中の戦術的な学習課題を、ゲーム構造論の視点から分析し、発問に生かすこととする。ネット型ゲームにおける戦術的な学習課題は「攻撃の組立て」であることから、ボールを相手コートに返球する攻撃性を高める方法にかかわる戦術的な気付を広げていく中で、思考力・判断力を育成する。規則の選択については、振り返り場面においてゲームの中で困ったことやゲームに対する願いを引き出しながら、実際に比較検討する場面を用いながら行わせることとする。また、競争のみが意識されないように、競争刺激を緩和する目的で「チーム内ゲーム」を手立てとして用い、学習課題の解決が行われやすいようにする。単元のまとめとして、「チーム間ゲーム」による対抗戦を行うことで、ゲームの特性である仲間と力を合わせて競争することを楽しむことや喜びを味わわせる。

ネット型ゲームに進んで取り組み、助け合って安全に楽しく学習が進められるように、「フェアプレイ」についてと、「学び方の約束」について指導し、全員で守れるようにする。なお、これらは単元全体に関わることであるため、第1時のオリエンテーションの中で確認し、単元を通じて指導する。評価については、適切な時間に各項目を評価することとする。

学び方の約束

- ①教師の合図でチームごとに集合・整列
- ②駆け足で集合
- ③始まる前にゼッケンを着ておく
- ④全員で授業の準備をする
- ⑤友達のよいところをしっかりと見付ける
- ⑥準備→ストレッチ→ボールをさわる

フェアプレイ

- ①試合の前と後は、「あいさつとあくしゅ」
- ②失敗したら「ドンマイ」
- ③がんばったら「ナイス」「うまい」「タッチ」
- ④勝っていばらない、負けてふてくされない
- ⑤ファイトコールは元気よく
- ⑥全力でゲームに参加

また、児童が絶えず変化していくゲームの本質的なおもしろさを探求することに学びの深まりを見出そうとするため、学びの成果を「技能の獲得」だけに求めるのではなく、「ゲームへの参加の変化」にも求める。つまり、児童のゲームにおける役割の変化に、思考力・判断力の高まりと技能の定着を見取ることとする。

4 単元の目標

- ネット型ゲームの易しいゲームを行うための基本的なボール操作や簡単な動きができるようになる。(技能)
- ネット型ゲームに進んで取り組み、規則を守り勝敗を受け入れて仲よく運動しようとしたり、

運動する場や用具の安全を確かめようとしたりすることができるようにする。(態度)

- 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりすることができるようにする。
(思考・判断)

5 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
①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしようとしたり、勝敗の結果を受け入れようとしたりしている。 ③友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。 ④ゲームを行う場や用具の使い方などの安全を確かめようとしている。	⑤ネット型ゲームの行い方を知るとともに、易しいゲームを行うためのゲームの規則を選んでいる。 ⑥ゲームの型の特徴に合った攻め方を知るとともに、簡単な作戦を立てている。	⑦ボール操作について、ごく軽量のボールを片手や両手ではじいて自陣の味方にパスをしたり相手コートに返したりすることができる。 ⑧ボール操作について、いろいろな高さのボールを片手又は両手ではじく、打ち付けるなどして、相手のコートに返球することができる。 ⑨ボールを持たないときの動きについて、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。

6 指導と評価の計画（全8時間）

次 時	一 1	二 234			三 56 (本時)		四 78			
0 分	オリエンテーション	より強い返球ができる攻撃の組立てでゲームをしよう								
45 分間	・ 学び方	役割の分業化 → 役割の共有化 →					役割の個別化			
	・ フェアプレイ	予想される戦術的な学習課題の視点 ・ 触球回数「少ない→多い」 ・ 触球人数「少ない→多い」 ・ 飛球方向「周囲→中央→周囲」 ・ 第1触球「速い→遅い」 ・ 第2触球「低→高」 ・ 第3触球「遅い→速い」 ・ ゲーム様相「一回返し→三回攻撃」					・ 自分たちの攻守の傾向から作戦を立てる ・ 相手の返球に対応した攻撃の組立てを行う		・ 対戦相手の傾向から対策としての作戦を立てる	
	・ 競争目的									
	・ はじめの規則	・ 規則の選択 (コートづくり・ネットの高さ・ボール操作の条件など)					・ 規則の選択			
	試しのゲーム									
		チーム内ゲーム		チーム間ゲーム		チーム内ゲーム		チーム間ゲーム		
		キャッチなし → キャッチあり (第2触球場面) → キャッチなし								
	関	①質問紙		①質問紙	③観察	④観察		②観察		
	思		⑤学習カード			⑤学習カード	⑥学習カード		⑥学習カード	
	技		⑧観察	⑦観察		V T R 記録		⑧観察	⑨観察	
方法	評価の観点と	← 記録 →								

7 本時の展開（6／8）

（１）本時の目標

相手からの返球に対し、どのようにボールをつなぎ、どうすれば相手が捕りにくい返球になるかを考えながら、簡単な作戦を立てることができるようにする。

（２）観点別評価規準

⑥ゲームの型の特徴に合った攻め方を知るとともに、簡単な作戦を立てている。

（運動についての思考・判断）

（３）準備物

- ・ ネット（３面）
- ・ ボール（レクリエーションバレーボール）
- ・ ビブス（３色×８枚）
- ・ 移動黒板
- ・ BGM用機器
- ・ 学習カード

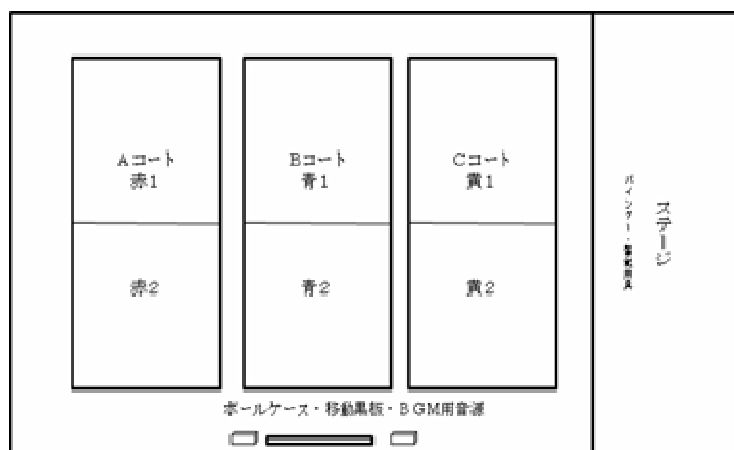
（４）学習の展開

◆努力を要する児童への手立て ◇十分満足できる児童への手立て

	学習活動	指導上の留意点	評価規準	評価方法
導入	1 準備・準備運動・挨拶	・ グループごとに準備と準備運動を行い、早く終わったグループからボール操作に親しむ。明るい雰囲気です授業を開始できるように、BGMを使用する。 ・ 前時に解決された学習課題を児童が説明する際に図を活用するよう助言する。		
	2 前時の振り返り ○解決した学習課題について振り返り、戦術を確認する。			
展開	3 めあての確認			
	相手を取りにくい返球ができるような作戦を考えよう			
	4 ゲーム① ○相手の返球の内容について意識してゲームする。 ○作戦を立案する。	・ 相手の返球に対応した攻撃の組立てを意識したゲームになるような視点を設定する。 ◆自陣のどの辺りに返球されるかを意識させ、位置を考えることでポジショニングに活用できるようにする。	⑥ゲームの型の特徴に合った攻め方を知るとともに、簡単な作戦を立てている。	学習カード 作戦の立案・修正・試行時の発話
	5 ゲーム② ○相手の返球に対応した攻撃の組立てを行う。 ○作戦を修正する。	・ ゲーム間の発問において、どの位置に守備するか、第１触球のねらいについて思考できるようにする。 ・ 相手からの強い返球を第１触球でどのようにコントロールするとよいかなど、明確な視点が持てるようにする。		
	6 ゲーム③ ○戦術的な学習課題の解決方法を修正しながらゲームを行う。	・ チーム内ゲームにより、考えた作戦が有効であったかをゲームの中で判断するよう助言する。（思考←→試行） ・ 第２触球において、どの位置にいる仲間にボールを送り出すと、第３触球で相手が捕りにくい返球となるかを考えるよう助言する。 ・ 第３触球において、どのような場所に、どう打てば相手が捕りにくい返球になるかを考えながらゲームを行うよう助言する。		
		◇速く・強いだけではない相手が捕りにくい返球について考えるよう助言する。どの触球場面においても役割を果たせるように声かけする。		

ま と め	7 学習の振り返り ○本時に解決された学習課題を振り返り、作戦を共有する。	・よりよい解決方法を紹介し、そこで考えられた作戦を紹介する。 ・次時の活動の見通しがもてるように振り返りをする。		
	8 整理運動・片付け・挨拶	・よく動かした体の部位を中心にペアストレッチを行い、和やかな雰囲気の中で授業が終わるようにする。		

(5) 場の設定



(6) チーム間ゲーム対戦表

対戦	コート
赤1 - 黄2	Aコート
青1 - 赤2	Bコート
黄1 - 青2	Cコート

(7) 学習カード

相手のコートに打ち返せ

()組()番 名前

今日の体育について聞きます。一番上の例を見て、自分が思うところにたてに線をしてしをつけてください。メモがないのでだいたいでいいです。

(例)

0100

1. 深くに残ることや感動することがありましたか。

0100

2. 今までできなかったこと(運動や作戦)ができるようになりましたか。

0100

3. 「あっかった！」とか「あっけい！」と思ったことがありましたか。

0100

4. せいっぱい全力をついて運動できましたか。

0100

5. 楽しかったですか。

0100

6. 自分から進んで学習できましたか。

0100

7. 自分のめあてに向かって何回も練習できましたか。

0100

8. 友達と協力して仲よく学習できましたか。

0100

?

どのようなことができるようになりましたか。

「あっかった！」とか「あっけい！」と思ったのはどのようなことですか。

先生から

(8) 規則の工夫 (授業後)

