

体育科学習指導案

指導者 熊野町立熊野第四小学校
教諭 ○○ ○○

1 日時 令和4年10月7日(金) 第5校時 熊野第四小学校体育館

2 学年 第3学年

3 単元名 「つないでアタック! プレールボール」
E ゲーム イ ネット型ゲーム (プレールボールを基にした簡易化されたゲーム)

4 単元について

(1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領(平成29年告示)解説体育編第3・4学年「E ゲーム」「イ ネット型ゲーム」を受けて設定した。ゲームでは、その行い方を知り、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすること(知識及び技能)や、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(思考力、判断力、表現力等)、運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、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(学びに向かう力、人間性等)を育成することをねらっている。

(2) 教材観

本単元は、児童にとって初めて経験するネット型ゲームである。プレールボールは、自陣にワンバウンドさせてから相手コートに返し、相手コート上でもワンバウンドしてからボールを操作する。そのため、初めての子どもたちにも取り組みやすく、仲間と連携しながらラリーの攻防を楽しむことができる教材である。本単元の主な特徴は2点ある。

1点目は、コートに入る人数を3人とし、1人1回のプレー(計3回)で、相手コートに返すというルールでゲームを簡易化した点である。全員がボールに触れる機会を保障することで、ボール操作とボールを持たないときの動きを、一人一人が主体的に考えることができる。

2点目は、2番目にボールをプレールする児童は、ワンキャッチしてからアタッカーにパスするというルールを付加した点である。バウンドしたボールを、向きを変えながらアタッカーにプレールする技術は、初めてネット型ゲームに挑戦する3年生には難易度が高いので、パスをつながりやすくする手立てとして取り入れる。

また、ラリーが続く楽しさがネット型ゲームの醍醐味であるので、ラリーが続きやすくするために、実態に応じてルールや場を変更していくこととする。

(3) 児童観

児童の実態については、アンケート等をもとに記入しています。

(4) 指導観 (太文字網掛けは共生の視点・太文字下線は関わり合いの視点)

指導にあたっては、チームの構成を工夫し、準備運動やドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームはいつもチームで行うようにすることで、仲間と運動する楽しさや達成感を味わわせたい。

3年生にとって、ボールをバウンドさせて相手コートに戻したり、ラリーを続けたりすることは初めての技術であり、慣れるのに時間が必要と考える。そのため、第1次で感じた自己の課題を解決するために、ドリルゲームの時間を十分確保し、取り組むことで自己の課題を解決していく。

また、タスクゲームを行うことで、チームの課題に気づき、チームに合った作戦を選んで練習する活動を通して、チームの課題を解決していくようにする。このような課題に気付かせるために、どのような作戦があるかを全体で共有し、図で示すことで、思考を更に深めるように指導する。

このような指導の中で、自分だけでなくチームのために考え、声かけや関わりをしている児童を認め合うことで、仲間とつながっている一体感を味わい、誰もがボール運動の楽しさや喜びを味わえるようにしていきたい。

5 単元の目標

知識及び技能	プレルボールの行い方を理解するとともに、基本的なボール操作（プレル・キャッチ・アタック）とボールを持たない時の動き（パスを受ける・アタックできる位置に動く）を身に付け、ラリーの続く易しいゲームをすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	誰もが楽しくゲームに参加できるように規則を工夫したり、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。
学びに向かう力、人間性等	運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、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できるようにする。

6 単元の評価規準

知識・技能	<ul style="list-style-type: none">・ ネット型ゲームの行い方を理解している。・ 基本的なボール操作をすることができる。・ ボールを持たない時の動きを行うことができる。・ ラリーの続く易しいゲームをすることができる。
思考・判断・表現	<ul style="list-style-type: none">・ 誰もが楽しくゲームに参加できるように規則を工夫している。・ ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んでいる。・ 課題の解決のために考えたことを友達に伝えようとしている。
主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none">・ 易しいネット型ゲームに進んで取り組もうとしている。・ 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しようとしている。・ 場や用具の安全に気を付けようとしている。

8 本時の学習展開

(1) 本時の目標

- ・チームに合った作戦を選び、ゲームをすることができる。(思考力、判断力、表現力等)

(2) 学習の展開

主な学習活動	◇指導上の留意点 ◆「努力を要する」状況と判断した児童への指導の手立て ◎共生の視点 ■関わり合いの視点	評価(☆) 【評価方法】
1 チームで運動の場や用具の準備, 準備運動をする。 2 ドリルゲームをする。 3 本時のめあてを確認する。	◇チームワークを高めるために, キャプテンを中心に準備運動を行うようにする。 ◇それぞれのドリルゲームのねらいを明確にし, 本時のめあてにつながる声かけをする。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> アタックのドリルゲーム ・30秒タイムアタック </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> パスのドリルゲーム ・トライアングルパス </div> </div>	
チームに合った作戦を選び、ゲームをすることができる。		
4 作戦を決めて, タスクゲームをする。 5 メインゲームをする。 試合時間 5分 振り返りタイム 1分 【3回繰り返す】	◇児童が選択しやすいように, これまでに考えた作戦を図で提示する。 ◇チームで作戦を選ぶ時間を設け, 選んだ根拠を共有するよう声かけをする。 ◆選びにくい児童には, 友達の意見を参考にワークシートを活用して選ぶよう声かけをする。 ■自分たちが選んだ作戦を, タスクゲームで確認するように声かけをする。 ■振り返りタイムでは, 自分たちが考えた動きを見直すように声をかける。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> メインゲームの主なルール ・必ずワンバウンドさせてパスをしたり相手コートに返したりする。 ・サーブは下から, 取りやすいボールを投げ入れる。 (得点を入れたチームから) ・3回以内に相手コートにボールを返せなかった時, コート外にボールが出た時, 3人ボールに触っていない時は, 相手チームの得点とする。 ・得点が入るごとにどちらのチームもローテーションをする。 </div>	☆チームの課題に合った作戦を選ぶことができる。(思考・判断・表現) 【行動観察】 【ワークシート】 【発言】

<p>6 振り返りをする。</p>	<p>◎選んだ作戦をもとに、今日の試合の良かった点や改善点をチームで共有し、次時につなげる。</p> <p>◇本時で出た課題を確認し、次時への学習意欲を高めるようにする。</p> <div data-bbox="512 215 1214 360" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>今日のポイント チームに合う作戦→ボールがよくとれる・ラリーが続く・点がとれる</p> </div>	
<p>まとめ チームに合った作戦を選ぶと、これまでよりラリーが続いて点をとることができた。</p>		