

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1月26日(水) 第5校時 熊野第四小学校体育館
- 2 学年 第5学年○組
- 3 単元名 「ファウストボール」
E ボール運動 イ ネット型(バレー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5・6学年「E ボール運動」「イ ネット型」を受けて設定した。ボール運動では、個人やチームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームをすること(知識及び技能)や、ルールを工夫したり、自己のチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己の仲間の考えたことを他者に伝えること(思考力、判断力、表現力等)、運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりする力(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、ネット型のバレーボールを簡易化したゲームとして、ファウストボールという教材を設定する。ファウストボールはドイツで生まれたネット型のゲームで、主な特徴は2点ある。

1点目は、自コート内であればバウンドさせることができるという点だ。バウンドさせ、打ち返すまでの時間を長くすることで、ボールの方向に体を向け、味方が受けやすいボールを打てたり、パスを受けるためにどのように動くかという点に学習課題を焦点化したりすることができる。

2点目は、1回キャッチができるという点である。キャッチをすることで、運動が苦手な児童もゲームに参加でき、ボールをつなぐ楽しさや喜びを味わうことができる。また、トスを狙った場所にあげることができ、アタックにつながりやすくすることで得点する喜びも味わうことができる。

また、本単元では、児童に簡易化したゲームを取り組ませる中で、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アンケートをもとに記載しています

(4) 指導観(ゴシック網掛けは共生の視点・ゴシック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。

また、自己の課題(アタックやパス等)を解決するために、ゲーム性を重視したドリルゲームを行い、単元後半では課題に応じたドリルゲームを選び取り組むことで、自己の課題を解決していく。

また、チームの課題(チームの作戦に基づいた位置取りをする、パスをつないで三段攻撃をする)を解決するために、タスクゲームを行う。メインゲームを更に簡易化したタスクゲームを行うことで、チームの課題に気付き、必要な練習やチームに合った作戦を選んだりする活動を通して、チームの課題を解決していくようにする。このような自己やチームの課題に気付かせるために、単元を通して、タブレットや作戦ボードを活用し、視覚的に支援していきたい。

このような指導の中で、児童がチームの特徴に応じた作戦や、チームの課題に合った練習を選んだり、自分たちでルールを工夫したりすることで、誰もがゲームの楽しさや喜びを味わえるようにしていきたい。

5 単元の見目

知識及び技能	ファウスト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（サーブ・パス・アタック）とボールを持たない時の動き（パスを受ける・ポジション取り）を身に付け、相手が捕りにくいボールを返球することができる。
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ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じて練習や作戦を選んだり、自己や仲間が考えたことを他者に伝えたりすることができる。
学びに向かう力、人間性等	運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりしている。

6 単元の評価規準

知識・技能	①ネット型のゲームの行い方を知ることができる。 ②基本的なボール操作をすることができる。 ③ボールを持たない時の動きを行うことができる。 ④相手が捕りにくいボールを返球することができる。
思考・判断・表現	①誰もが楽しくゲームに参加できるようにルールを工夫することができる。 ②自己やチームの特徴に応じて練習や作戦を選ぶことができる。 ③自己や仲間が考えたことを他者に伝えることができる。
主体的に学習に取り組む態度	①積極的に運動に取り組もうとしている。 ②ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めようとしている。 ③場や用具の安全に気を配っている。

7 指導・評価計画案（全8時間）

次	時	学習内容	評価方法				
			知・技	思・判・表	主体的	評価内容	
一	1	○オリエンテーションを行い、学習の進め方やドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームのやり方を知る。	◎		○	・学習の進め方やファウストボールの行い方を知る。 （知識・技能①） ・場や用具の安全に気を付けて学習をしている。 （主体的に学習に取り組む態度③）	行動観察 ワークシート
二	2	○ドリルゲーム（サーブ・レシーブ）を行う。 ・サーブゲーム ・対面パス・円陣パス・席移動パス ・アタックゲーム ○タスクゲームを行い、ゲームの中で、サーブやレシーブをすることを身に付ける。（パスゲーム） ○メインゲームを行い、学習したこと（パス）を試す。	◎		○	・基本的なボール操作（パス）ができる。 （知識・技能②） ・ファウストボールに進んで取り組もうとしている。 （主体的に学習に取り組む態度①）	
	3	○ドリルゲーム（サーブ・レシーブ）を行う。 ・サーブゲーム ・対面パス・円陣パス・席移動パス	◎		○	・基本的なボール操作（パス）ができる。 （知識・技能②） ・ファウストボールに進ん	行動観察 ワークシート

	<p>○タスクゲームを行い，ゲームの中で，サーブやレシーブをすることを身に付ける。(パスゲーム)</p> <p>○メインゲームを行い，学習したこと(パス)を試す。</p>				<p>で取り組もうとしている。 (主体的に学習に取り組む態度①)</p>	
4	<p>○ドリルゲーム(サーブ・レシーブ)を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・サーブゲーム ・対面パス・円陣パス・席移動パス <p>○タスクゲームを行う。 (全員パスゲーム)</p> <p>○メインゲームを行い，学習したこと(3回で相手コートに返す)を試す。</p>	◎		○	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを持たない時の動き(パスを受ける動き)ができる。 (知識・技能③) ・ファウストボールに進んで取り組もうとしている。 (主体的に学習に取り組む態度①) 	<p>行動観察 ワークシート</p>
5 本 時	<p>○ドリルゲーム(アタック)を行う。 (アタックゲーム)</p> <p>○タスクゲームを行う。 (セットプレーゲーム)</p> <p>○メインゲームを行い，学習したこと(アタック)を試す。</p>	◎		○	<ul style="list-style-type: none"> ・基本的なボール操作(アタック)ができる。 (知識・技能④) ・ファウストボールに進んで取り組もうとしている。 (主体的に学習に取り組む態度①) 	<p>行動観察 ワークシート 発言</p>

三	6	<ul style="list-style-type: none"> ○ ドリルゲームを行う。 (自分の課題に合うゲームを選ぶ。) ○ チームの課題にあったタスクゲームを行う。 (チームでタスクゲームの内容を選択する。) ○ チームに合った作戦(奥にサーブを打つ、4隅を狙う、隊形を変える等)を選びメインゲームを行う。 ○ ルールの工夫について話し合う。 		◎	<ul style="list-style-type: none"> ・チームの特徴に応じた練習や作戦を選び、自己の役割を確認することができる。 (思考・判断・表現②) ・試合を通して、自己や仲間が考えたことを他者に伝え合うことができる。 (思考・判断・表現③) 	行動観察 ワークシート 発言
	7	<ul style="list-style-type: none"> ○ ドリルゲームを行う。 (自分の課題に合うゲームを選ぶ。) ○ チームの課題にあったタスクゲームを行う。 (チームでタスクゲームの内容を選択する。) ○ チームに合った作戦(奥にサーブを打つ、4隅を狙う、隊形を変える等)を選びメインゲームを行う。 		◎	<ul style="list-style-type: none"> ・チームの特徴に応じた練習や作戦を選び、自己の役割を確認することができる。 (思考・判断・表現②) ・試合を通して、自己や仲間が考えたことを他者に伝え合うことができる。 (思考・判断・表現③) 	行動観察 ワークシート 発言
	8	<ul style="list-style-type: none"> ○ ドリルゲームを行う。 (自分の課題に合うゲームを選ぶ。) ○ チームの課題にあったタスクゲームを行う。 (チームでタスクゲームの内容を選択する。) ○ チームに合った作戦(奥にサーブを打つ、4隅を狙う、隊形を変える等)を考えメインゲームを行う。 ○ 誰もがファウストボールの楽しさや喜びを味わうことのできるルールを考える。 		◎	<ul style="list-style-type: none"> ・誰もがファウストボールの楽しさや喜びを味わうことができるように、場の工夫、得点の入り方などのルールを選んでいる。 (思考・判断・表現①) 	行動観察 ワークシート 発言
四	9	<ul style="list-style-type: none"> ○ チームの課題にあった練習を行う。 (ドリルゲームやタスクゲームの中からチームで選択する。) ○ チームに合った作戦(奥にサーブを打つ、4隅を狙う、隊形を変える等)を選びファウストボール大会を行う。 	○	◎	<ul style="list-style-type: none"> ・ルールを守って助け合いながら運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めようとしている。 (主体的に学習に取り組む態度②) 	行動観察 発言 ワークシート

8 本時の学習展開

(1) 本時の目標

- ・アタックを打つと点が決まりやすいことに気付き、ゲームを楽しむことができる。(知識・技能)

(2) 学習の展開 (ゴシック網掛けは共生の視点・ゴシック下線は関わり合いの視点)

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 (◆)	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 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。 ◇前時のメインゲームの動画から, アタックにつながる動きを提示し, 得点の入りやすさの有効性を確認する。 ◆課題に気付きにくい児童には, 動画の動きをホワイトボード上で再現することで課題に気付きやすくする。	
どのようなボールを返せば得点しやすいかを考えながら, ゲームを楽しむことができる。		
3 ドリルゲームをする。 ・アタックゲーム 4 タスクゲームをする。 ・セットプレーゲーム 5 メインゲームをする。 前半～作戦タイム～後半 5分 1分 5分 (2コートで2試合行う) 7 振り返りをする。	◇アタックの技能を伸ばすために, 関連のあるドリルゲームを行うようにする。 ◇本時のねらいにせまるために, アタックにつながるチームの動きを取りあげ, 価値づけるようにする。 ◇本時のねらいにせまるために, アタックで得点した動きを価値づけるようにする。 ◆アタックが打ちにくい児童には, ボールを打つ場所やボールの打ち方を具体的にアドバイスするようにする。 ◇本時のねらいにせまるために, アタックで得点した場面について取りあげ, アタックの有効性を再度おさえるようにする。 ◇クラス全員が運動の特性や楽しさを味わうことができるようにするために, 「苦手な児童も楽しめるようなルール」という視点で振り返りをする。	☆基本的なボール操作 (アタック) をすることができる。 相手が捕りにくいボールを返球することができる。 (知識・技能) 【行動観察】 【ワークシート】 【発言】