

1 単元名 ネット型ゲーム 「プレルボール」

2 目 標

- 運動に進んで取り組み，規則を守り励まし合って運動をしたり，場や用具の安全を確かめたりしようとする。 (関心・意欲・態度)
- 技能のポイントに気付き，友達に伝え，自分の考えや友達の意見を取り入れ，課題解決の見通しをもち，試すことができるようにする。 (思考・判断)
- ラリーを続けるために，平手や両手を用いてボールをはじいて床に打ちつけたり，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ようにする。 (運動の技能)

3 指導に当たって (男子19名，女子18名，計37名)

本単元は、「イ ネット型ゲーム」にソフトバレーボールとともに例示されている運動である。本運動の技能の内容には「ラリーを続けること」と示されている。自陣の床にボールを「はじく，打ちつける」などしてボールをつなぐので，ソフトバレーボールに比べると，ラリーが続きやすく，これまでに「ネット型ゲーム」の学習経験をもたない児童にとって，取り組みやすい運動と考える。

本校の児童は，体を動かすことそのものが好きである。また，意識調査からは，「運動が上手にできるようになりたい」という技能習得への意識が高いことがうかがえる。しかし，技能習得につまずいたときに，自ら解決する方法を見付けられないでいる状況がある。このことから，学習過程において，基本的な技能のポイントに気付かせ，「本当にうまくいくのかどうか」を試し，運動を通して実感の伴った理解をさせながら，運動の課題を解決する力を育てていく必要があると考えた。

そこで，本単元では，「ラリーを続ける」ために必要な基本的な技能を「ボールをはじく，床に打ちつける」，「ボールを操作しやすい位置に体を移動する」と捉え，技能を習得させる過程において，次の二つの手立てを講じる。一つ目は，ルールを工夫する。ボールの大きさ，人数，回数，ネットの高さ，コートの広さの条件を毎時間変えることによって，実際の活動を通して課題となる技能のポイントに気付かせ，児童自らが考え，解決の方法を見付けやすくする。二つ目は，場の工夫をする。「わくわくタイム」を設定し，児童なりに見付けた技能のポイントをグループごとに発表させる。そして，「なるほど×2カード」に児童の言葉で技能のポイントをまとめて，共有させ，それを基に試しながら課題解決に迫らせる。このカードは，既習の技能が身に付いたかを確認するとき，次の課題に迫るとき，つまずいている児童を指導するときなど学習状況に応じて提示の仕方を工夫し，基本的な技能について理解させ，実際に動けるようにする。以上のように，技能習得においてルールと場を工夫し，運動の課題を解決する力を育みたい。

4 単元の評価規準

	関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能
具学 体習 の活 評動 価に 規お 準け る	①ゲームに <u>取り組み</u> ，規則を守り励まし合って運動をしようとする。 ◎進んで ②友だちと <u>協力して</u> ，用具の準備や片付けをしようとする。 ◎常に ③ゲームを行う場や用具の使い方などの <u>安全を確かめ</u> ようとする。 ◎常に	①ラリーを続けるために必要な技能のポイントに <u>気付き</u> ，課題解決の見通しをもっている。 ◎見付けようとしている ②自分で考えた技能のポイントを友達に <u>伝えている</u> 。 ◎分かりやすく ③自分の考えや友達の意見を基に <u>試している</u> 。 ◎イメージをもって	①平手や両手を用いて <u>ボールをはじいたり，床に打ちつけたり</u> することができる。 ◎ねらったところに ②ラリーを続けるために <u>ボールの方向に体を向けた</u> り， <u>ボールを操作しやすい位置に体を移動したり</u> する動きができる。 ◎正確に

◎は十分満足できる状況

## 5 指導と評価計画（7時間扱い）

	学習のねらい・活動	評価計画		
		関	思	技
はじめ 45分 × 1	<p>○ 運動の特性や学習のねらい、計画、内容を理解する。 ○ プレールボールの学習準備をする。</p> <p>1 運動の特性やねらいを知る。 2 学習の進め方を知る。 3 準備運動をする。 4 ボールに慣れる動きを試す。 5 試しのゲームをする。 ・3対3のゲーム 6 学習を振り返る。（学習カード） 7 整理運動、片付けをする。</p>	① ③	①	
なか 1 × 2	<p>○ ボールをコントロールするためのはじき方や力の加減について自分の考えをもち、友達に伝え、課題解決の見通しをもち、試すことができる。</p> <p>1 本時のねらいや学習の進め方を確認する。 2 ボールを使って準備運動をする。 3 グループ内でゲームを行う。</p> <p>ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボール →大きさ、硬さ、重さ</li> <li>・人数 →1対1, 2対2</li> <li>・コート →狭いコートから広いコート</li> </ul> <p>4 「わくわくタイム」を行い、気付いたことをグループで「なるほどカード」にまとめたり、「なるほどカード」にまとめたことをグループごとに発表したりする。 5 「なるほど×2カード」にまとめた技能のポイントを基にして試す。 6 本時の学習を振り返る。（学習カードに記入、発表） 7 整理運動、片付けをする。</p>	① ② ③	① ② ③	①
なか 2 × 3	<p>○ 動いているボールを操作するには、はじきやすい位置に体を移動させることに気付き、自分の考えをもち、友達に伝え、課題解決の見通しをもち、試すことができる。</p> <p>1 本時のねらいや学習の進め方を確認する。 2 ボールを使って準備運動をする。 3 グループ内でゲームを行う。</p> <p>ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・人数 →2対2, 3対3</li> <li>・ネットの高さ →40cm, 80cm, 120cm</li> <li>・回数 →自陣のコートで全員が打ちつけてから相手コートに入れる</li> <li>・コート →狭いコートから広いコート</li> </ul> <p>4 「わくわくタイム」を行い、気付いたことをグループで「なるほどカード」にまとめたり、「なるほどカード」にまとめたことをグループごとに発表したりする。 5 「なるほど×2カード」にまとめた技能のポイントを基にして試す。 6 本時の学習を振り返る。（学習カードに記入、発表） 7 整理運動、片付けをする。</p>	① ③	① ② ③	②
まとめ × 1	<p>○ 今まで学習した技能のポイントを生かしながら、ラリーを続けることができる。</p> <p>1 本時のねらいや学習の進め方を確認する。 2 ボールを使って準備運動をする。 3 対抗戦のゲームを行う。</p> <p>ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・人数 →4対4</li> <li>・ネットの高さ →40cm, 80cm</li> <li>・回数 →3回以上で相手コートに入れる</li> <li>・コート →バドミントンコート</li> </ul> <p>4 学習を振り返る。（学習カードに記入、発表） 5 整理運動、片付けをする。</p>	①	② ③	① ②

## 6 本時の学習

### (1) 本時のねらい

- ラリーを続けるために必要な技能のポイントに気付き、友達に伝え、自分の考えや友達の意見を基に、課題解決の見通しをもち、試している。(思考・判断)
- ボールの方向に体を向けたり、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。(運動の技能)

### (2) 準備・資料

大小のボール、自作のネット及びポール、得点用の色玉、かご、学習カード、掲示資料、BGM、太鼓、「なるほどカード」、「なるほど×2カード」

### (3) 展開 (5/7)

	学習内容・活動	指導上の留意点	評価の観点・方法
はじめ 8分	1 場づくりや安全確認をして、整列、あいさつをする。 2 本時のねらいや学習の進め方を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">○人数と回数を変えて、ラリーを続けよう。</div> 3 ボールを使って準備運動をする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・身じたくの確認と健康観察を行う。</li> <li>・活動の場の安全やけがの防止について心がけさせる。</li> <li>・前時にまとめた「なるほど×2カード」を使って動きのイメージをもたせ、本時の活動に入る。</li> <li>・BGMを活用し、楽しみながら体を温めボールに慣れさせる。</li> </ul>	
なか 30分	4 6人のグループでゲームを行う。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;">             2対2のゲーム (ルール)             <ul style="list-style-type: none"> <li>・バドミントンコートの広さ</li> <li>・山なりのボールを相手コートに入れて、ゲーム開始</li> <li>・ボールがネットを越えるごとに1点</li> <li>・自陣で3回以上打ちつけて相手コートに返したら3点</li> <li>・ボールをキャッチしてもよい</li> <li>・ゲーム時間は3分間</li> </ul> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;">             3対3のゲーム (ルール)             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールがネットを越えるごとに1点</li> <li>・自陣で5回以上打ちつけて相手コートに返したら3点</li> <li>・ゲーム時間は3分間</li> </ul> </div> 5 「わくわくタイム」を行う。 (1) 気付いたことをグループで「なるほどカード」にまとめる。 (2) 「なるほどカード」にまとめたことを全体の場でグループごとに発表する。 6 「なるほど×2カード」にまとめた技能のポイントを基にして試す。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ネットの高さを意識させることにより、ボールを強く床に打ちつけると、味方ははじきやすくなることに気付かせる。さらに、気付いたことを友達に伝えている児童を取り上げて賞賛することで、技能のポイントの共有化を図る。</li> <li>◇前時までの「なるほど×2カード」を提示し、技能のつまずきを解決させる手立てとする。</li> <li>・人数と自陣ではじく回数が増えることでボールを床に打ちつける力を加減することに気付かせる。</li> <li>・人数が増えることでボールの操作のほかに、ボールの方向に体を向けることが複雑になることに気付かせる。</li> <li>・2対2と3対3における技能のポイントの相違点に焦点を当てることで課題を明確につかませる。</li> <li>・技能のポイントについて、自分の考えと友達の考えを比較しながら試させる。</li> <li>◇本時の「なるほど×2カード」を基に、グループ内でアドバイスし、つまずきを解決させるように助言する。</li> </ul>	<思考・判断②> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールを強く床に打ちつけると、味方ははじきやすくなることに気付き、伝え、課題解決の見通しをもっている。(学習時の観察・学習カードの記述)</li> </ul> <運動の技能②> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールの方向に体を向けたり、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。(学習時の観察・学習カードの記述)</li> </ul> <思考・判断③> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の考えや友達の意見を取り入れ、試している。(学習時の観察・学習カードの記述)</li> </ul>
まとめ 7分	7 本時の学習を振り返る。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードに記入</li> <li>・自分に合った技能のポイントで試したことの発表</li> </ul> 8 整理運動、片付けをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本時の学習で分かったこと、気付いたことを取り上げ、次時の予告をし、次時への期待をもたせる。</li> <li>・BGMを活用し、リラックスしながら使った部位をクーリングダウンできるようにする。</li> </ul>	

◇は努力を要する状況にある児童への手立て