

第6学年*組 体育科学習指導案

指導者 加藤 忍

1 単元 プレルボール（ネット型ボール運動）

2 目標

- 運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配った
りすることができるようとする。 (運動への関心・意欲・態度)
- ルールを工夫したり、自分の特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようとする。
(運動についての思考・判断)
- 片手や両手を使ってボールを操作したり、チームの連係プレーによる攻撃が成り立つように素
早く移動することができる。 (運動の技能)

3 この単元の指導にあたって

(1) 教材観

ネット型のボール運動は、連係プレーによる攻撃やそれに対応する守備がしやすくなるような簡易化されたゲームを行うことと学習指導要領解説に示されている。プレルボールは、自陣の見方との連係を行いながら、相手がとりにくいうようなボールを打ち返してラリーの攻防を楽しむために、ボール操作やアタック場面を簡易化したゲームである。そのために、安定したラリーでの競い合いが行えるように、ゲームの人数やパスの仕方、アタック場面を工夫することによって、児童がボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動したり、相手が捕りにくいうようなアタックをしたりするなどの学習が十分に行えるように配慮していくことが重要であると考える。

(2) 児童の実態 (*名)

学級内での男女間の関係はよく、明るく素直で落ち着きのある生活をしている様子が見られる。しかし一方で、仲間との競争意識や自主的に活動する意欲がやや劣っているように感じる場面も見られ、学校生活における学習意欲や自主性を高めることが学級の課題として挙げられる。本単元に関わる児童の実態は以下の通りである。 (*月*日実施 調査人数*名)

No.	内 容	はい(人)	いいえ(人)
1	プレルボールのルールを知っていますか。	*	*
2	バレーボールのルールを知っていますか。	*	*
3	バレーボールの試合をしたことがありますか。	*	*
4	テニス、バドミントン、卓球のうち、どれかの試合を したことがありますか。	*	*

プレルボールについては、全ての児童が初めて触れる種目であることが分かった。また、同じネット型に属するバレーボールについては、地域のスポーツクラブに加入している児童が*名いる一方で、ルールをよく知らない児童が全体の*分の*を占め、試合をしたことのある児童はさらに少ない状況である。他のネット型スポーツであるテニス、バドミントン、卓球については、校内のクラブ活動に所属していない場合はほとんど試合経験がなく、全体的にネット型ボール運動に親しむことが少ないという実態が明らかになった。

(3) 指導観

本単元の指導にあたっては、仲間とのかかわり合いを通して運動する楽しさや喜びを味わわせることをねらいとする。ねらいを達成するための1つの手段として、児童が話し合いを行ってルールや作戦を考えたり、デジタル機器などの学習教材を効果的に活用したりするような学び合いの場面を設定することとする。まず、ゲームにつながる運動を通して、個人やチームの課題を見出し、学級の実態に合わせたルール作りや場の設定を行えるようにする。ゲームに入る前の運動場面であっても、児童同士の話し合いの場面を大切にし、教師の考えだけではなく、児童から出された意見によってその後の練習方法やルールが設定できるようにしていく。次に、試合中の児童一人一人の動きを記録し、話し合いのときの資料を作れるようにする。兄弟チームを設定し、試合中にはペアチームのメンバーが、試合を行っているチームのメンバーのそれぞれの動きをシートに記入するとともに、動画を撮影し、記録できなかった部分を補えるようにしておき、試合後の話し合いの場が充実できるようにしていく。作戦の実行や反省をくり返し行うことで、教師の助言からではなく、児童同士でチームの作戦を深めることができるようとする。

本時の指導に当たっては、作戦を立てる場面において、使用する丸磁石をチームごとに色分けしたり、兄弟チームが作成したメモや動画を使った資料をもとに話し合いを行ったりすることで、特別な支援の必要な児童に対しても十分な手立てを行えるように心がけていくこととする。

4 指導計画

(1) 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
<p>① 集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、<u>進んで</u>取り組もうとしている。</p> <p>② <u>常に</u>ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。</p> <p>③ 運動する場を整備したり用具の安全を保持したりすることに<u>常に</u>気を配ろうとしている。</p>	<p>① ネット型(プレルボール)のゲームの行い方を知り、仲間に伝えている。</p> <p>② みんながネット型の楽しさや喜びに触れができるよう、<u>ルールをつくつたり工夫したり</u>している。</p> <p>③ チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた<u>適確な作戦を立てている</u>。</p>	<p>① ボールの方向に体を向けて、その方向に<u>素早く</u>移動することができる。</p> <p>② 仲間がとりやすいように、相手の方を見て<u>正確に</u>パスをすることができる。</p> <p>③ 連係した動きを使い、相手のとりにくい場所を<u>狙って</u>ボールを打ち返すことができる。</p>

※ 下線部（一）は十分に満足できる状況にある学びの姿

(2) 指導と評価計画（9時間扱い）

段階	時間	学習のねらいと活動	評価計画		
			関	思	技
はじめ	1	<p>○ 運動の特性やねらい、計画、内容を理解する。</p> <p>○ 学習の方法や場を確認する。</p> <p>1 学習のねらいと進め方を知り、単元の見通しをもつ。</p> <p>2 準備運動の方法を知る。</p> <p>3 チームのきまり（役割分担やかけ声など）を決める。</p> <p>4 ドリルゲームの方法を知り、できるようにする。 ・プレルパス　・三角パス　・壁打ちシュート</p> <p>5 ミニゲームの行い方を知る。</p>			①
なかか ①	2	ねらい① ラリーをつないでゲームをしよう。		①	
	3	<p>1 本時のねらいを確認し、準備運動を行う。</p> <p>2 ドリルゲームを行う。</p> <p>3 ミニゲームを行う。</p> <p>4 ミニゲームからチームの特徴（利点・弱点）を話し合う。</p> <p>5 ラリーを続けることを目標にして、メインゲームを行う。</p> <p>6 チームごとに本時の活動をふり返る。</p>			①
なかか ②	4	ねらい② 相手のとりにくいところをねらってアタックを打とう。	②	②	
	5	<p>1 本時のねらいを確認し、準備運動を行う。</p> <p>2 ミニゲームを行う。</p> <p>3 連係した攻撃のパターンをチームごとに考える。</p> <p>4 相手のとりにくいところをねらうこと目標にして、メインゲームを行う。</p> <p>5 チームごとに本時の活動をふり返る。</p>			②
なかか ③	6	ねらい③ 作戦を生かして試合をしよう。	②		
	7 休	<p>1 本時のねらいを確認し、準備運動を行う。</p> <p>2 ドリルゲームを行う。</p> <p>3 メインゲームでの連係した攻撃のパターンを決める。</p> <p>4 メインゲームの試合を行う。</p> <p>5 チームごとに本時の活動をふり返る。</p>		③	
まとめ	8			③	③
	9	<p>○ チャンピオンリーグを行う。</p> <p>1 チームごとに準備運動やドリルゲームなどをを行う。</p> <p>2 トーナメント戦のメインゲームを行う。</p> <p>3 本時の学習、本単元の学習をふり返る。</p>	③		

5 本時の指導

(1) 本時のねらい

自分のチームの特徴に応じた作戦を立てることができるようになる。

(運動についての思考・判断)

(2) 準備・資料

ボール、ネット、支柱、得点板、ビブス、掲示資料、移動黒板、体育ノート、デジタルカメラ
作戦ボード、丸磁石、ホワイトボード用ペン

(3) 展開 (7 / 9)

学習活動・内容	教師の支援・評価 (○は評価)																																				
1 準備・整列・挨拶をする。	<ul style="list-style-type: none"> 事前に分担してある役割に沿って準備を進め、元気のよい挨拶で学習がはじめられるようにする。 																																				
2 準備運動をする。 <ul style="list-style-type: none"> (1) たかまつ体操 (2) チームごとの練習(ドリルゲーム) <ul style="list-style-type: none"> ・プレルパス (1分間) ・三角パス (1分間) ・壁打ちアタック (1分間) 	<ul style="list-style-type: none"> 本校オリジナルのたかまつ体操で体全体をほぐす。 ドリルゲームでは、それぞれのゲームで身に付ける力を念頭に置いて練習することを伝え、次の活動につながる練習にする。 ドリルゲームの回数を記録した後、前時との回数の変化を確認する。 																																				
3 本時のねらいを確認する。 <p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">チームの特徴に合わせた作戦を立て、ゲームをしよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 前時の様子の中からよい動きを全体に紹介し、本時のねらいに迫れるようになる。 																																				
4 メインゲームの試合を行う。 <p>(1) 作戦タイム (3分間) <p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">前時までの練習や試合をふり返り、連係した攻撃のパターンをチームごとに考える。</p> </p> <p>(2) ゲーム1 (3分間) <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>試合</th> <th>対戦</th> <th>※ () は記録</th> <th>審判</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>(1)</td> <td>①</td> <td>— ③</td> <td>⑥</td> </tr> <tr> <td></td> <td>(2)</td> <td>(4)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>(2)</td> <td>②</td> <td>— ⑤</td> <td>④</td> </tr> <tr> <td></td> <td>(1)</td> <td>(6)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>(3)</td> <td>④</td> <td>— ⑥</td> <td>②</td> </tr> <tr> <td></td> <td>(3)</td> <td>(5)</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> </p> <p>※ 試合が終わるごとに記録係からの伝達の時間を2分間入れる。</p> <p>(3) 作戦タイム (3分間) <p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">兄弟チームからの伝達事項や動画を見ながら、チームの特徴に合わせた作戦を立てる。</p> </p> <p>(4) ゲーム2 (4分 - 1分 - 4分) <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>コート</th> <th>対 戰</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>① — ③</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>② — ⑤</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>④ — ⑥</td> </tr> </tbody> </table> <p>※ セルフジャッジとする</p> </p>	試合	対戦	※ () は記録	審判	(1)	①	— ③	⑥		(2)	(4)		(2)	②	— ⑤	④		(1)	(6)		(3)	④	— ⑥	②		(3)	(5)		コート	対 戰	A	① — ③	B	② — ⑤	C	④ — ⑥	<ul style="list-style-type: none"> 初めの作戦タイムでは、キャプテンが中心となって作戦ボードを使いながら話し合いを進めることを伝える。 <p>◇ ボード上で使う磁石は色分けし、仲間の動きや相手の動きが分かりやすくなるようになる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 試合前には、チームごとに考えた作戦を意識しながら試合を行うことを全体で確認し合う。 <p>・試合中の記録係になっているチームは、チーム内の役割分担を確認し、記録上で抜けがないようになることを確認する。</p> <p>・審判になっているチームが、公正なジャッジを行えるように支援する。</p> <p>・空いているチームには、作戦を立てたり、練習をしたりするなどの自主的な活動を行うことを促し、必要に応じて助言や支援を行う。</p> <p>・試合後の伝達は、要点を絞って時間内で済ませることを指示する。</p> <p>◇ 2度目の作戦タイムでは、必要に応じて動画を再生しながら自分たちの動きを確認することを伝え、成果や改善点を次の試合に生かせるように支援する。</p> <p>・話し合いの中で出た内容を自分の体育ノートにメモすることにより、前時までの内容と比較しながら短時間で作戦を立てられるようになる。</p> <p>評 自分のチームの特徴に応じた作戦を立てることができる。(行動観察・作戦シート)</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲーム2では、作戦タイムで出てきたことを生かしながら試合を行うことを確認する。 <p>・個人のワークシートを記入した後に、チームごとに本時の学習内容をふり返り、次時の活動に生かせるようになる。</p> <p>・協力して後片付けを行い、学習を締めくくる。</p>
試合	対戦	※ () は記録	審判																																		
(1)	①	— ③	⑥																																		
	(2)	(4)																																			
(2)	②	— ⑤	④																																		
	(1)	(6)																																			
(3)	④	— ⑥	②																																		
	(3)	(5)																																			
コート	対 戰																																				
A	① — ③																																				
B	② — ⑤																																				
C	④ — ⑥																																				
5 本時の学習をふり返る																																					
6 後片付け、挨拶をする。																																					

◇は研究協議題に対する手立て