**第４学年１組体育科学習指導案**

令和４年１２月９日（金）　５校時

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　第　４　学　年　１　組　 （ ３３名 ）

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　場　所　　吾　田　小　体　育　館

指　導　者　　　図　師　　啓　悟

**１　単元名　ゲーム（ネット型ゲーム：プレルボールを基にした易しいゲーム）**

**２　単元の目標**

〇　ネット型ゲームの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　（知識及び技能）

　〇　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。　　　　　　　　　　　　　（思考力、判断力、表現力等）

〇　運動に進んで取り組み、規則を守りながら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ができるようにする。

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　（学びに向かう力、人間性等）

**３　運動の一般的特性**

　　中学年の運動領域「ゲーム」は、「ゴール型ゲーム」、「ネット型ゲーム」及び「ベースボール型ゲーム」で構成され、主として、規則を工夫したり作戦を選んだり、集団対集団で友達と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びに触れることができる運動である。

低学年のゲームを踏まえ、中学年では、ゲームの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、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ができるようにし、高学年のボール運動の学習につなげていくことが求められる。

また、運動を楽しく行うために、自己の課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、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などをできるようにすることが大切である。

**４　児童の実態**

（１）運動に触れる楽しさの体験状況

　　　本学級は、明るく素直で、昼休みには外で体を動かす児童が多く見られる。３年生までは、簡易化された様々なボールゲームにも意欲的に取り組んでいた。４年生になってからも、初めて行う運動に取り組む際には、提示された動きのコツを意識して体を動かしている様子が多くみられる。また、友達の動きの様子をみて、アドバイスをしたり、動きの手本を示したりする姿も見られるなど、協力する姿勢が見られる。

（２）「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」の習得状況

　　　　「知識及び技能」に関して、３年生ではソフトバレーを簡易化した運動をしており、円形になってトスをつなぐゲームを経験している。そして今年度の１学期には、体ほぐしの運動として伝承遊び「あんたがたどこさ」の音楽に合わせて、ボールつきを行っており、半分の児童がミスなくボールつきをすることができた。ボールをプレル（打ち付ける）する動きには慣れている。

「思考力、判断力、表現力等」について、ハードル走では、友達の動きを見て、教師から提示された「見るポイント」に沿ってアドバイスをする活動を積極的に行ってきた。一方、ベースボール型のゲームで作戦タイムを設けた際には、決まった児童が意見を出すことでとどまってしまうこともあった。このことから、話合いの進め方を指導することで、話合いがしやすいチームの雰囲気づくりの工夫をする必要があると考える。

「学びに向かう力、人間性等」については、体育に進んで取り組む児童が多く、規則を守り、誰とでも仲良く運動をする児童が多い。勝敗について不満をもらすことも見られず、友達と協力して学習に取り組むことができている。さらに、準備や片付けについても、積極的に行い、安全に留意して取り組むことができている。

（３）体力の状況

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 男子 | | | | | 女子 | | | | |
| 段階 | A | B | C | D | E | A | B | C | D | E |
| 人数 | 8名 | 3名 | 2名 | 2名 | 0名 | 9名 | 4名 | 3名 | 1名 | 0名 |
| ％ | 54％ | 20％ | 13％ | 13％ | 0％ | 53％ | 24％ | 18％ | 5％ | 0％ |

* 1名未実施のため、３２名分で算出

体力テストにおいて、総合評価の割合は、男女総合でA・B段階が76％、C段階が15％、D・E段階が9％という結果であった。D段階の児童は３名おり、授業中は意欲的に取り組むが、日常的に運動に取り組んでいないこともあって低い傾向にあると見られる。

本学年は、ネット型ゲームの技能とも関わりのある「反復横跳び」のTスコアは、男子が59で女子が55であり、瞬時に移動する力は備わっているように見える。一方、５０ｍ走の女子のＴスコアは49.2であり、学校としても５０ｍ走に課題がみられる現状にある。そのため、準備運動の時間にラダーやランジなど、走の種目に特化した運動を取り入れることで課題の意解決を図っているところである。

**５　学習を進めるにあたって**

　　本単元の指導にあたっては、ネット型ゲームの特性を十分に理解させるために、床にバウンドしてもラリーを続けることができるプレルボールを扱う。毎時間、課題解決型で学習を進める。児童の気付きから課題を確認し、それを意識した練習を行うようにする。ゲームを行った後には、話合いを全体で行い、チームで話合うようにしていく。そうすることで、動きのポイントを確実に指導し、それを踏まえて話合いをさせることでチームとしてのまとまりを感じさせたい。

　　単元のはじめのオリエンテーションでは、プレルボールのルールの説明とともに、実際にドイツで行っているゲームの映像を見せることで、プレルボールとはどんな運動で、どんなことができるようになればよいかのゴールイメージをもたせるようにしたい。また、学習の約束として「相手がいるからゲームができる」「ずるいこと、故意の反則はしない」「応援も勉強」などの学びに向かう力・人間性等について押さえることで、互いを認め合いながら学習を進めることができるようにしたい。チームは５人（ゲームは３人）を基本とし、一人一役を持つことで一人一人がチームに貢献できるようにする。（キャプテン、副キャプテン、タブレット係、用具準備係、得点板係）

　　単元前半（ねらい１）では、「基本的な技能を高める」というねらいのもと、「仲間にプレルする」「相手コートに返球する」「ボールに体を向ける」「ボールを操作しやすい場所に移動する」などの技能に焦点化して学習を進める。また、どの児童もゲームに参加し、ラリーを楽しめるように、児童と話し合いながら「２番目に触る人はボールをキャッチしてもよい。」「自陣全員がボールに触れてから返球する」などの規則を工夫して学習を進める。また、課題解決につながる話合いができるように、話合いの目的や進め方を示すとともに、話し合う視点を明確にすることで、毎時間の課題を確実に解決できるようにしていきたい。

　　単元後半（ねらい２）では、「熱いラリーでプレルボール大会を盛り上げよう」というねらいのもとに、身に付けた技能を使いながら、作戦に沿ったゲームができるようにする。作戦はチームで選び、ゲームを行うことで、作戦が成功したときの達成感を感じさせたい。

単元を通して、体育の見方・考え方を働かせる学習指導過程を工夫することにより、ボールを持っている時、持っていない時はどうすればよいかなどの知識を児童の気付きを基にしながら話し合いを進め、それをいかにして身に付けるかを「する」だけでなく、「みる」（友達の動きを参考にする、動画で確認するなど）「支える」（アドバイスする、役割を果たす、応援するなど）「知る」（課題を解決する方法や取り組み方などを知る）の様々な関わり方を通して解決できるように指導をしていく。

授業前半では、用具準備からめあての確認までの流れを決めておき、チームごとに取り組ませていく。１時間でゲームは２回行う。初めのゲームをする前に、チームごとに本時の学習内容に沿った練習を行ってからゲーム１を始める。ゲーム１では、めあての解決につながりそうな児童の動きがあれば教師が撮影しておくことで、話合いで動きのポイントに気付くことができるようにする。

授業後半では、動きのポイントを意識してゲーム２を行う。ゲーム２では、係の児童にタブレットを固定して撮影をさせることで、授業後の児童の振り返りなどに活用できるようにする。

本時においては、まず準備運動として主運動につながる運動や「わくわく運動（日南市小学校体育連盟作成）」を行うことで、体を温め、十分に動かせる体の準備をさせる。次に、前時の課題を基に、本時のめあてを提示し、考える視点を焦点化させて学習を進めていく。

ゲーム１の後には、めあての達成につながる動きについて話し合う。教師がタブレットで撮影したゲームの様子を提示しながら、動きのポイントに気付くことができるようにする。また、見方・考え方の視点から、ラリーを続ける面白さや関連のある体力についても押さえ、動きを見て考えたり、応援をしたりすることで、ゲーム２での課題解決を図るように指導する。振り返りでは、本時で学んだことや考えたことなどを中心に振り返りシートに記入し、発表し合うことで本時の学びを確認するとともに次時への見通しを持たせるようにする。

カリキュラムマネジメントの視点から、これまで学んだ保健の学習「体の発育・発達」の学習と関連させて、一人一人の得意なことや苦手なことはそれぞれであり、それらを尊重し合うことが大切であるということを折に触れて指導していく。

道徳科においても、「個性の伸長」などについての学習とつなげることで、自己や他者との関わり方の工夫にもつながり、体育科及び道徳科相互に学習効果が高まることを期待する。

**６　単元の評価規準**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 知識・技能 | 思考・判断・表現 | 主体的に学習に取り組む態度 |
| 内容のまとまりごとの評価規準 | 次の運動の行い方を知っているとともに、易しいゲームをしている。  　・　ネット型ゲームでは、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって、易しいゲームをしている。 | 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しているとともに、考えたことを友達に伝えている。 | 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしようとしていたり、勝敗を受け入れようとしていたり、友達の考えを認めようとしていたり、場や用具の安全に気を付けたりしている。 |
| 単元の評価規準 | ①　プレルボールの行い方について、言ったり書いたりしている。  ②　相手コートから飛んできたボールを片手、もしくは両手を使って打ち付けることで、味方にパスしたり、相手に返球したりすることができる。  ③　ボールの方向に体を向けたり、ボールの正面や操作しやすい位置へ移動したりすることができる。 | ①　人数や触球数などを制限したり緩和したりするなどの規則を選んでいる。  ②　ラリーを長く続けるための作戦を選んでいる。  ③　動作や言葉、絵図などを用いて友達に伝えている。 | ①　ゲームに進んで取り組もうとしている。  ②　規則を守り、誰とでも仲良くしようとしている。  ③　用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。  ・　ゲームの勝敗を受け入れようとしている。  ・　友達の考えを認めようとしている。  ・　場や用具の安全を確かめている。  （勝敗、責任・参画、健康・安全については、他のゲームの単元で重点的に指導を行う。） |

**７　指導と評価の計画（６時間）**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 時間 | | １ | ２ | ３ | ４（本時） | ５ | ６ |
| 指導内容 | 知 | ①知識  （ルール） | ②技能  （味方へのパス相手への返球） |  | ②技能  （ボールの正面や操作しやすい位置への移動） |  |  |
| 技 |  |  | 1. 思考・判断   （規則を考えている） |  | ③表現  （工夫を友達に伝える） | ②思考・判断  （作戦の選  択） |
| 態 |  |  | ③公正・協力  （協力して準備や片付け） |  | ①愛好的  （進んで取り組む） | ②共生  （仲良く、規則を守る） |
| 学習過程 | 10  分 | ねらい１　プレルボールの基本的な技能を高めよう  １　整列・挨拶  ２　わくわく運動 | ねらい２　熱いラリーでプレルボール大会を盛り上げよう  １　整列・挨拶  ２　主運動につながる準備運動（対面パス、パスアタック、３人での攻撃）  ３　わくわく運動 | | | | |
| 5  分 | ３　単元の  学習内容を確認  〇　ゲームの視聴  　〇　ルール  　〇　約束  　〇　班編成  〇　主運動につながる運動の紹介    　　など | ４　本時の学習内容を確認  「どのようにプレルすれば、パスやアタックがつながるだろうか」 | ４　本時の学習内容を確認  「どんなルールにすれば、ラリーが続きやすくなるだろうか」 | ４　本時の学習内容を確認  「３人がどんなところに動けばボール操作がしやすくなるだろうか」 | ４　本時の学習内容を確認  「どの作戦がチームに合うか選んでプレイしよう」 | ４　本時の学　習内容を確認  「チームで選んだ作戦にそってプレルボール大会を楽しもう」 |
| 20  分 | ５　本時の学習内容を身に付けるための練習  ６　ゲーム１  ラリープレルボール | ５　本時の学習内容を身に付けるための練習  ６　ゲーム１  ラリープレルボール | ５　本時の学習内容を身に付けるための練習  ６　ゲーム１  アタックプレルボール | ５　作戦を選び、動きの確認をする。  ６　ゲーム１  アタックプレルボール | 5　アタックプレルボール  ○　１試合  ５分間×２試合  ○　作戦  ○　１試合  ５分間×２試合 |
| ４　試しのゲーム | 〇　ゲームの振り返り | | | |
| 〇　振り返りを生かしたゲーム２ | | | |
| 10  分 | ５　片付け | ７　片付け | ７　振り返り | ７　片付け | | |
| ６　振り返り | ８　振り返り  〇　学習カード記入 | 〇　次時への見通し（アタックプレルボール） | ８　振り返り  〇　学習カード記入 | | |
| 〇　次時への見通し | 〇　次時への見通し | ８　片付け | 〇　次時への見通し | | |
| 評価の重点 | 知 | ①知識  　【カード】 | ②技能  【観察・カード・  ICT】 |  | ②技能  【観察・カード・ICT】 |  |  |
| 思 |  |  | ②思考・判断  【観察・カード】 |  | ③表現  【観察・カード】 | ②思考・判断  【観察・カード】 |
| 態 |  |  | ③公正・協力  【カード】 |  | ①愛好的  【カード】 | ②共生  【カード】 |
| 準備物 | | スマイルバレーボール、ネット、タブレット端末（教師用、児童用はグループにつき１台）、プロジェクター（第１時のみ）、マーカー、得点板 | | | | | |
| カリ・マネ | | 保健領域：体の発育・発達（第4学年）　道徳科：個性の伸長（第4学年） | | | | | |

**８　本時の学習（４／６時間）**

（１）　本時の目標

　　　〇　ボールの方向に体を向けたり、ボールの正面やボールを操作しやすい位置に移動したりすることができるようにする。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　（知識及び技能）

（２）　本時の評価項目

　　　〇　ボールの方向に体を向けたり、ボールの正面やボールを操作しやすい位置に移動したりしている。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　（知識・技能）

９　学習指導過程

なか（２５分）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 段階 | 学習内容及び学習活動 | 指導上の留意点 | 〇：評価項目  （評価方法）  【Aの例】 | 「努力を要する」と判断される児童への手立て |
| はじめ（１０分） | １　用具の準備、準備運動  ２　本時のめあてと学習の流れの確認  〇　体のどこをボールに向けるか  〇　ボールに対してどの位置に移動するか | ・　主運動につながる準備運動とわくわく運動で、スキルアップとウォームアップを図る。  ３人がどんなところに動けば、パスやアタックがしやすくなるだろうか。  ・　めあては前時の課題から設定し、考える視点をと焦点化して取り組ませる。 |  |  |
|  | ３　本時の学習内容に沿った練習  　　３人でレシーブから  アタックの練習  　　〇　ボールの方向に体を向ける  　　〇　操作しやすい位置に移動する  ４　ゲーム１  　アタックプレルボール  　　（５分間）  ５　ゲーム１の振り返り  　〇　教師が撮影した動画をから動きのポイントを確認（全体）  　〇　ゲーム２に向けての話合い（チーム）  ６　ゲーム２  アタックプレルボール  　（５分間）  ７　片付け | ・　目標達成につながる児童の動きを称賛することで、動きのポイントに気付くことができるようにする。  ・　以下の視点で動画撮影をする  ①　本時の指導内容の動きに近い児童を中心に（だれを）  ②　自陣コート内を（どこを）  ③　コート横から（どこから）  ・　教師が撮影した動画を画面配信し、児童の動きを比べることで、動きのポイントに気付くことができるようにする。  ・　反復横跳びの動きとつなげて指導することで関連して高まる体力について気付かせる。  ・　共有した解決策を意識してゲーム２を行うように指導する。  ・　授業後に動画を見て、振り返りができるように、各チームのタブレット係にゲーム２の様子を撮影させる。 | 〇　ボールの方向に体を向けたり、ボールの正面やボールを操作しやすい位置に移動したりしている。  （観察・ワークシート・動画）  【ボールの方向に体を向け、ボールを操作しやすい位置に素早く移動している。】 | ボールの方向に体を向けることが難しい児童へは、まずはボールから目を離さないように指導をする、さらに、動き始めやすくなるように、腰を低くして待つことを指導する。 |
| まとめ（１０分） | ８　本時のまとめ  ①ボールの方向に体を向ける②ボールの正面やボールを操作しやすい位置に動くようにするとよい。  ９　振り返り  10　次時の見通し | ・　本時ののめあての解決ができたか、何を考えたかなどを中心に振り返りをさせる。 |  |  |