

## 第5学年3組 体育科学習指導案

令和8年1月16日（金） 6校時

第5学年3組（男子15名・女子10名）

場 所 小林市立三松小学校体育館

指 導 者 末 原 義 国

### 1 単元名 ボール運動「ネット型」教材名「テニピン」

### 2 単元の目標（第5学年及び第6学年の2学年分）

- ネット型の運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、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ができる。（知識及び技能）
- ネット型のルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えたりすることができる。（思考力、判断力、表現力等）
- ネット型の運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、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

高学年のボール運動は、「ゴール型」、「ネット型」、及び「ベースボール型」で構成され、ルールや作戦を工夫したり、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

低学年と中学年のゲームの学習を踏まえ、高学年では、集団対集団の攻防によって競争する楽しさを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができるようにし、中学校の球技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、自己やチームの課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、ルールを守り合って運動したり、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ことなどが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

本学級では、日常的に外に出て全力で体を動かし、遊具遊びや鬼遊びなどをして元気に遊んでいる児童が多く見られる。一部の児童は、ボール遊びを行っているが、学級全体で見ると、ボールを投げたり受けたりすることが苦手な児童が多い。そのため、ボールを使った運動については限られた授業の中でのみ取り組み、年間を通して行う姿はあまり見られない。

これまでの体育科の学習を通しては、低学年のゲーム学習において、一定の区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなど、簡単な規則での鬼遊びを経験している。しかし、規則を守ったり、集団対集団で友達と協力して競い合ったりすることが苦手な児童が多い。また、ゲームに勝てなかったり、基本的なボール操作が苦手だったりすることで、意欲的に取り組めない児童もいる。さらに、中学年のゲームの学習において、ボールを投げる、受ける経験をしているが、用具を使ってボールをはじいたり、打ちつけたりする経験はしていない。

## (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」に関しては、今年度実施したバスケットボールの学習において、パスやドリブルやシュートなどの練習を行った。どのようにすれば、うまくパスを通すことができるのか理解しているものの、なかなか技能の習得が進まない児童もいた。また、基本的なボール操作やボールを持たないときの動きを考えながら、易しいゲームを行ったが、ボールを保持した際に周囲の状況が確認できるように言葉がけを工夫したり、ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動したりする動きなどが十分高まっていない。

「思考力、判断力、表現力等」に関しては、課題解決のためにはどうしたらよいのかを考えたり、話し合ったりする活動に取り組んできた。ゲームの学習では、簡単な作戦を選んだり、ルールを工夫したりできるようになってきている。また、友達の動きのよさに注目して、動きのこつをつかめるようにもなっている。

「学びに向かう力、人間性等」に関しては、ソフトバレーボールなどの易しいネット型ゲームに取り組んできたが、ゲームの勝敗を受け入れることが、十分にできていない児童が多い。一方で、ゲームや練習の中で、互いの動きを見合ったり、話し合ったりして見つけた動きのよさや課題を伝え合うことを通して、友達の考えを少しずつ認めることができるようになってきている。

## (3) 体力の状況

段階	男子					女子				
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
%	13	33	27	26	6	10	30	40	20	0

今年度の体力テストでの男女の割合は上の表の通りである。学級全体の総合評価の割合は、A・B段階の児童が約44%、C段階が約32%、D・E段階の児童が約32%という結果であった。テスト項目「50m走」、「シャトルラン」、「立ち幅跳び」においては、男女ともに県平均を下回る結果であった。

本年度、授業の様子を見てみると、走り続けるという持久力とボールを投げる運動については苦手な児童が多く、まだまだ技能が身に付けている状況にはない。

## 5 学習を進めるにあたって

本単元では、テニピンの楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、個人やチームによる攻撃と守備の仕方に重点を置いて活動を行い、その能力を高めていきたい。

単元を構成するに当たっては、「個人やチームによる攻撃と守備の仕方について知り、ゲームを楽しもう」と「身に付けた技能を生かして、簡単な作戦を選びながらゲームを楽しもう」と、大きく2つの段階を設定する。

単元のはじめのオリエンテーションでは、動画を視聴させ、ゲームの楽しさを伝えることで、意欲的に取り組めるようにしたい。その際、練習方法や準備についても理解できるようにする。また、児童同士が友好的に関わり合えるような話し合いの方法を示したり、単元の段階に応じた具体的な動きを示して話し合いの方向付けをしたりすることで、児童が協力して技能を高め合えるようにした。

単元前半では、基礎技能の習得に向けた活動を行う。授業前半では、コロコロゲームを行い、ハンドラケットの基本的な使い方に慣れさせるようにする。用具を使ってのボール操作が初めての児童が多いことから、ハンドラケットを使ってボール操作を行う時間を十分に確保する。また、自分でワンバウンドさせたボールを打ち出し、もう一方は自陣でワンバウンドさせてボールをキャッチするキャッチ&ラリーや自陣でワンバウンドしたボールを直接返球するペアラリーで練習を行う。ハンドラケット操作が十分でない場面では教師が動きを示していく。このような活動を行うことで、技能の習得を目指したい。授業の後半では、ゲームを行うことで学習の意欲

を高めたい。さらに、子ども達が自分たちに合ったルールを自主的に考えられるようにすることで、次の時間の練習に生かせるような意識付けを行いたい。

単元後半では、習得した技能を生かしながらゲームを行う。2分ハーフのゲームを1回行って、その後、ゲームを振り返る時間を設定する。ゲームでの良かった動きや改善すべき動きを話し合わせてから2回目のゲームを行い、自分たちが選んだ作戦がうまくいくか試すことができるようにする。

単元の終わりには、テニピン大会を実施して、運動する楽しさや喜びを味わえるようにしたい。

単元を通して、基礎技能習得のための基礎的な練習をゲーム形式で行い、個人やチームによる攻撃と守備の仕方の定着を図りたい。ハンドラケット操作が苦手な児童には、授業時間だけでは、練習量が不十分であると考えられるので、休み時間にもハンドラケットを使えるようにしておき、児童がたくさんハンドラケットに触れられるようにする。また、学習カードを活用して毎時間振り返りの時間を確保し、その振り返りの内容から、次時の課題の設定をしていきたい。さらに、チームみんなが楽しんで取り組む姿勢を大切に、協力する態度を育てるため、良い行動を大いに認め全体に広めていく。そうすることで、どんなチーム編成でもゲームを楽しむ態度を育てたい。このような活動を通して、個人やチームによる攻撃と守備の仕方の理解を深めるとともに、他のボール運動と共通する部分や、テニピン特有のルールを理解できるように展開したい。

「見方・考え方」を働かせる学習過程を工夫することにより、「すること」だけでなく、「みること」、「支えること」、「知ること」など、自己の適性等に応じて、運動やスポーツとの多様な関わり方について考えさせていきたい。

学習カードは単元を通して、考えたことや思ったことを言葉でまとめるだけでなく、自己の考えを深めたり友達の考えを理解したりすることができるように工夫したい。そのために、学習カードの中に、攻撃と守備の作戦を記入し、児童自身が動きの高まりを把握できるようにする。また、チームの考えを共有するために、チームの学習カードの補助として、作戦ボードやタブレット端末等を活用することで、思考力、判断力、表現力等の高まりにもつなげていきたい。さらに、学習カードでの振り返りにより自分の課題やチームの課題が明確化されていくことで、次時以降、動きを獲得していこうという主体的な学びへのつながりも期待したい。

また、ボールを持っていない人の動きを身に付けさせるために、単元を通してタブレット端末を効果的に活用していきたい。タブレット端末に録画された自分たちの映像を客観的に見ることで、ボールを持っていない人の動きを確かめたり、課題の発見や解決が効果的に行われたり、運動のポイントや動きの高まりをより一層実感しやすくしたりすることにつなげたい。

本時の指導にあたっては、「はじめ」の段階では、準備運動や基本的な技能を高める運動をグループごとに行わせる。まず、コロコロゲームでは、ハンドラケットの基本操作ができるようにしたい。次に、キャッチ&ラリーやペアラリーでは、自陣でワンバウンドさせたボールを打ち出すことで、用具を使ってボールを打つ技能を高めたい。また、もう一方は自陣でワンバウンドさせてキャッチさせたり、直接返球したりすることで、守備をするときの的確な位置取りについて考える機会を設けたい。練習の際は、ハンドラケットの操作の仕方などを適宜指示することで、児童の意識を高めたい。

「なか」の段階では、めあてを「どうすれば、得点につなげられるのだろうか」と設定し、打ち方、動き方、攻め方の3つの視点でグループごとに考えさせることで、得点につながるようにしたい。ゲームでは、ダブルスで2分間行う。ゲームへの意欲を高めるため、兄弟チームとして、2チーム対2チームの合計得点で競うようにする。1回の対戦を終えたら、作戦タイムを設定し、ゲームの振り返りを行うとともに、2戦目へ向けて作戦を話し合う時間を設ける。

「まとめ」の段階では、本時の振り返りを行う。その際、学習のめあての振り返りに対応してまとめられるよう、「得点につなげるためには、〇〇すればよい」という例文を提示する。数名の児童の意見を発表させ、考えを共

有する場面も設定したい。また、次時へ向けて意欲付けを行いたい。

また、カリキュラム・マネジメントの観点から、事前に保健領域における「心の健康」や「けがの防止」の学習を進めたりしておく。それにより、児童に運動の大切さを実感させるとともに「ネット型ゲーム」を学習する意義をより一層理解させ、スムーズな導入につながるようにしたい。

道徳科においては、学級担任と連携し、事前に「相互理解」や「規則の尊重」などについて学習することで、学習中における自己や他者との関わり方の工夫につながり、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。

単元途中や単元後も他教科との関連を持たせながら学習を進めることで、教科横断的な学びが実現するよう指導を進めていきたい。

## 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
内容のよまごいんの評価規準	<p>次の運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、その技能を身に付け、簡易化されたゲームをしている。</p> <p>ネット型ゲームでは、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している。</p>	<p>ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。</p>	<p>運動に積極的に取り組み、ルールを守り合って運動したり、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。</p>
単元の評価規準	<p>①テニピンの行い方について、言ったり書いたりしている。</p> <p>②用具を使って、自陣のコートから相手コートに向けサービスを打ち入れたり、相手コートにボールを打ち返したりすることができる。</p> <p>③ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動し、相手が捕りにくいボールを返球することができる。</p>	<p>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している。</p> <p>②自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。</p> <p>③課題解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。</p>	<p>①ネット型の簡易化されたゲームや練習積極的に取り組もうとしている。</p> <p>②ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。</p> <p>③ゲームを行う場の設定や用具の後片付けなどで、分担された役割を果たそうとしている。</p> <p>④ゲームの勝敗を受け入れようとしている。</p> <p>⑤ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。</p> <p>⑥ゲームや練習の際に、使用する用具などを片付けたり場の整備をしたりするとともに、用具の安全に気を配ろうとしている。</p>

## 7 指導と評価の計画（8時間）

時間	1	2	3	4(本時)	5	6	7	8	
指導内容	知	①知識 (テニピンの 行い方)	②技能 (ラリー)	②技能 (狙った所に 打つ動き)	③技能 (得点につな がる動き)				③技能
	思					①思考・判断 (ルールの方 夫)	②思考・判断 (作戦の選択)	③表現 (他者に伝え る力)	
	態	⑥健康・安全 (場や用具の 安全)	①愛好的 (積極性)	③責任・参画 (責任)		④公正 (勝敗の受け 入れ)		②協力 (協力)	⑤共生 (友達との 認め合い)
学習過程	5分	1 チームごとに準備運動・練習をする。 ○ コロコロゲーム ○ キャッチ&ラリー ○ ペアラリー 2 集合、整列、あいさつをする。			1 チームの課題を確認し練習をする。 ○ クロスラリー ○ エースをねらえ ○ 狙ってさん 2 集合、整列、あいさつをする。			1 準備体操 をする。 2 集合、整 列、あいさ つをする。	
	3分 2分	3 本時の学習内容を確認する。 ○ 本時の問いの確認 ○ 学習の流れの確認 4 エキスパート活動をする。 ○ 3つのエキスパートに分け、それぞれに与えら れているヒントを基に、問いに対する答えを探る。 5 ジグソー活動をする。 ○ エキスパート活動での知識を基に、グループご とに意見交換を行い問いに対する答えを決める。 6 クロストーク活動をする。 ○ 他のグループの意見を聞き、さらに問いに対 する答えをひとりひとりが考え、導き出す。 7 ゲームをする。			3 本時の学習内容を確認する。 ○ 本時の問いの確認 ○ 学習の流れの確認 4 ゲーム①をする。 5 チームでの話合い ○ 新たな課題の確認 ○ 作戦の確認・選択 ○ ルールの確認・選択 ○ チームでの練習 6 ゲーム②をする。			3 テニピン 大会を行 う。	
	8分	8 本時の学習をふり返る。 ○ 学習カードへの記入 ○ 考えの共有 ○ 次時の予告 9 片付け、整列、あいさつをする。			7 本時の学習をふり返る。 ○ 学習カードへの記入 ○ 考えの共有 ○ 次時の予告 8 片付け、整列、挨拶をする。			4 単元を ふり返る。 5 片付け、 整列、あい さつをす る。	
評価の重点	知	①知識 【ICT】	②技能 【ICT】	②技能 【ICT】	③技能 【ICT】				③技能 【観察・ ICT】
	思					①思考判断 【観察・ICT】	②思考判断 【観察・ICT】	③表現 【ICT】	
	態	⑥健康安全 【観察・カード】	①愛好的 【観察・カード】	③責任参画 【観察・カード】		④公正 【観察・カード】		②協力 【観察・カード】	⑤共生 【観察】
準備物	テニピンセット、タブレット端末、ワークシート								
カリ・マネ	保健領域:心の健康、けがの防止(第5学年) 道徳科:B [相互理解、寛容] [礼儀] C [規則の尊重] [公正、公平、社会正義]								

## 8 本時の学習

### (1) 本時の目標

- 得点につながる動き方、打ち方、攻め方を考え、相手が捕りにくいボールを返球し得点することができる。

### (2) 本時の評価項目

- 得点につながる動き方、打ち方、攻め方を考え、相手が捕りにくいボールを返球し得点している。

## 9 本時の視点

- 知識構成型ジグソー法を用いた『ひなたの学び』を行うことで、他の考えに気付き、個々の考えが深まるようにする。

## 10 学習指導過程(本時 4/8)

段階	主な学習活動及び学習内容	指導上の留意点(◎評価)	準備
はじめ(5分)	1 準備運動を行う。  2 基礎感覚作りの運動を行う。 ① コロコロゲーム ② キャッチ&ラリー ③ ペアラリー	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ チームごとに準備運動を行わせることで、待ち時間を減らし運動量を確保できるようにする。</li> <li>・ 単元を通して、同じ基礎練習を行わせることで運動量の確保に加え、技術の向上が図れるようにする。</li> </ul>	音楽
なか(35分)	3 本時の学習課題を知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">             どうすれば、得点につながられるのだろうか。           </div> 4 エキスパート活動  5 ジグソー活動  6 クロストーク活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 前時の試合の動画を見ることで、ラリーはできているが、得点ができていないことに気付かせる。</li> <li>・ 同一資料を基に練習するグループを作り、その資料に書かれた内容や意味を話し合い、そのグループで理解を深めさせる。</li> <li>・ 違う資料を基に練習した人が一人ずつ新しいグループに組み替え、エキスパート活動でわかった内容を説明し合わせる。</li> <li>・ 元の資料を知っているのはグループで一人なので、自分の言葉で自分の考えが伝わるように説明させる。</li> <li>・ 各グループから出てくる答えは同じでも根拠の説明は少しずつ異なることになることに気付かせる。</li> <li>・ お互いの答えと根拠を検討し、その違いを通して一人一人が自分なりの答えが出せるようにする。</li> </ul>	動画  ワークシート

	<p>7 ゲーム①(前半2分+後半2分)</p> <p>前半</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1班 A 対2班 B</li> <li>・ 3班 A 対4班 B</li> <li>・ 5班 A 対6班 B</li> </ul> <p>後半</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1班 B 対2班 A</li> <li>・ 3班 B 対4班 A</li> <li>・ 5班 B 対6班 A</li> </ul> <p>8 作戦タイム・水分補給タイム(2分)</p> <p>9 ゲーム②(前半2分+後半2分)</p> <p>前半</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1班 A 対2班 A</li> <li>・ 3班 A 対4班 A</li> <li>・ 5班 A 対6班 A</li> </ul> <p>後半</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1班 B 対2班 B</li> <li>・ 3班 B 対4班 B</li> <li>・ 5班 B 対6班 B</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 音楽を使用することで、教師の指示がなくても試合の入れ替え等が行えるようにし、運動量の確保を図る。</li> <li>・ ゲームへの意欲を高めるため、兄弟チームとして、2チーム対2チームの合計得点で競うようにする。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲーム①の後に作戦タイムをとることで、課題に対する動きができていないか動画で確認させ、ゲーム②で動きの修正ができるようにする。</li> </ul> <p>◎ 得点につながる動きや、攻め等をしている。</p> <p style="text-align: right;">【観察・ICT】</p>	
<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">おわり(5分)</p>	<p>10 振り返りを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 課題に対する振り返りを行う。</li> <li>・ 課題解決につながった友達との対話を記録する。</li> </ul> <p>11 まとめを行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>得点につなげるには、ボールを打つまでの動き方、ボールの打ち方、攻め方を考えればよい。また、連携プレイができるように声かけを行う。</p> </div> <p>12 片づけを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 得点につながる動き方や狙った打ち方、相手が捕りにくい攻め方をすることになれながら振り返っている児童の振り返りを取り上げ、本時のポイントを確認する。</li> <li>・ 課題解決につながった友達との対話を記録させることで、対話的に学習を進めることを児童に意識付ける。</li> <li>・ 次時から、チームでのめあても立て、試合数を増やしていくことを伝え、次時への意欲を高める。</li> </ul>	