

第3学年 体育科学習指導案

令和3年12月3日（金曜日） 6校時

第3学年2組(男子18名、女子15名)

場所 講堂

指導者（T1） 福田 哲也

指導者（T2） 川口 姫歌

1 単元名 ゲーム（ネット型ゲーム：ソフトバレーボールを基にした易しいゲーム）

2 単元の目標

- (1) ネット型ゲーム運動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)
- (2) 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ようにすることができるようにする。
(思考力、判断力、表現力等)
- (3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰と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ができるようにすることが大切である。

特に「ネット型ゲーム」は、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などのボールを持たないときの動きによって、軽量のボールを片手、両手もしくは用具を使って、自陣の味方にパスをしたり、相手コートに返球したり、弾むボールを床や地面に打ちつけて相手に返球したりして、ラリーの続く易しいゲームをすることが求められる。

4 児童の実態

(1) 運動に触れる楽しさの体験状況

本学級(男子18名、女子15名)は、明るく素直で、昼休みに外遊びを好む児童が多くいる。体育の授業において、2年生までは運動遊びを中心に楽しみながら学習を行ってきた。3年生になってからは苦手になっている運動に対しても、諦めずに何度も練習に取り組んだり、友達同士でアドバイスをし合ったりする姿が見られるようになった。特に、2学期に行ったマット運動では、技のポイントを理解し、様々な技ができるようになったり、友達に的確なアドバイスをしたりする姿が見られた。できるようになってきたことが増えてきたことで、体育の学習により意欲的に取り組む児童が増えてきている。

- (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」に関しては、2学期に実施したマット運動の学習において、学習指導要領に明記

されている技のポイントを理解し、技の習得に努めてきた。なかには技の修得が難しい児童もいたが、繰り返し練習したり、児童に合った場を準備したりすることで技能も高まってきた。

「思考力、判断力、表現力等」に関しては、友達の動きを見て、アドバイスをする活動に取り組んできた。話合いの視点を与えることで、児童間で何を伝えればよいのかが分かるようになってきている。特にマット運動では、技を終えた児童は必ず次に試技を行う児童にアドバイスをすることを約束したり、童からでた技のポイントを板書したりすることで、全員が的確なアドバイスができるようになってきている。

「学びに向かう力、人間性等」に関しては、体育の学習に進んで取り組む児童が多く、友達とよいところを褒め合ったり、安全に気を付けて、仲間と準備や後片付けを素早くしたりすることができている。

(3) 体力の状況

本学級（男子18名、女子15名）における体力テストの結果は以下の通りである。

段階	男子					女子				
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
人数	5	4	4	4	1	5	5	3	2	0
%	29%	22%	22%	22%	5%	33%	33%	20%	14%	0%

体力テストにおいては、総合評価の割合は、男子がA・B段階が51%、C段階が22%、D・E段階が27%、女子がA・B段階が66%、C段階が20%、D・E段階が14%という結果であった。男女ともに、D・E段階の児童が数名おり、より一層の体力の向上が必要だと考えている。そのために体育の授業では、運動のポイントを理解し、運動の苦手な児童が意欲的に運動に取り組める場を準備したり、運動量を増やしたりしながら授業に取り組んできた。昼休みは、学担が積極的に外遊びをしている為、多くの児童が外で遊んでおり、楽しみながら体力を高めている。

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、ソフトバレーボールのルールを簡易化したゲームである、フロアバレーを行うことで、ラリーの続くゲームの楽しさを十分に味わわせたい。また、チームで作戦を考えたり、ゲームを振り返ったりする活動を行うことで、チームの課題を明確にし、勝敗だけではなく、チーム力の向上で喜びを感じられるようにさせたい。

オリエンテーションでは、フロアバレーボールの簡単なルールの説明を行い、どのようなゲームなのかイメージをもたせる。また、ローテーションについても指導するため、1グループを4～5人とし、8グループ編成とする。単元のゴールイメージを、「ラリーの続く、フロアバレーボール大会を行おう。」とし、大会に向けてどのように授業に取り組んでいくのかを見通しを持たせる。そして、ゲームを成り立たせるために必要な技能や作戦、学習方法を紹介し、全員で取り組ませる。最後に、ソフトバレーボールは、個人プレイだけではなく、チームプレイでもあるため、協力することや勝敗を受け入れることの大切さを伝え、全員が楽しく意欲的に活動できるようにさせる。

「ねらい1」では、「アタック」「レシーブ」「サーブ」「セット」など基礎的な技能を高めることをねらいとし、動きのポイントを確認しながら学習を進める。その際、「レシーブ」「パス」をする際は、ボールの正面に素早く入るとよいという意識をもたせる。毎時間ゲームを行い、個人やチームの課題を見付け、解決する方法を考えさせながら学習を進めていく。ボールの正面やボール操作しやすい位置に移動することが苦手な児童には、児童間でアドバイスする時間を設けたり、タブレットや作戦ボードを用いて動きの確認を行ったりするなどの配慮をする。

また、毎時間行うゲームの中で、三段攻撃やローテーションの行い方など、上学年で行うソフトバレーボールにより近い形のゲームつながるような知識・技能についても身に付けることができるようにしてい

く。このような活動を繰り返し行うことで、チームや個人の課題解決を目指し、ねらい2につなげていけるようにする。

「ねらい2」では、ラリーの続くフロアバレーボール大会を行う。勝敗だけではなく、チーム力が高まってきたことに喜びを感じられるように、作戦が成功したときにチームで喜びを感じたり、友達の動きの良さを褒め合ったりする場面をつくり、意欲を高めていきたい。

本時の授業に当たっては、まずチームごとに準備運動及び毎時間行うドリルゲームを行う。

次に、本時の授業のめあてを確認し、素早い攻撃を行うためにはどうすれば良いかを考えながら学習に取り組むことができるように意識付けを行う。

その後、タスクゲーム（3対3）を行う中でチームに応じてゲームの様子をタブレットで動画撮影をしたり、周りから声かけを行ったりする。

ゲームが終わったら、動画を見ながら振り返りを行う。振り返りの中で、自分たちのチームの攻撃はどのようになっていたか具体的な視点を与え、課題を解決するための動きや作戦を話し合う。その際には、座ったまま話すのではなくコート内を動き回ったり、身振り手振りを交えたりしながら話し合いを行うようにし、より児童の理解を高めることができるようにする。

その後、メインゲーム（3対3）を行い、課題解決が図れたかを確認する。

授業の最後には学習の振り返りを行う。学習カードに、チームや個人の課題を書かせ、次の授業に活かしていきたい。また、よい動きをしていたチームや個人を称賛することで、次時も意欲的に活動できるようにつなげていきたい。

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
内容のまとめりのことの評価規準	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。 	<p>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。</p>	<p>運動に進んで取り組もうとし、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。</p>
単元の評価規準	<p>① フロアバレーボールの行い方について、言ったり書いたりしている。</p> <p>② 相手コートから飛んできたボールを片手、両手を使って味方に渡したり、相手コートに返球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。</p>	<p>① 攻めを行いやすいようにするなどの規則を選んでいる。</p> <p>② ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んでいる。</p> <p>③ ボールを片手、両手を使って強さや方向を変えてはじいた工夫を、動作や言葉、絵図などを使って、友達に伝えている。</p>	<p>① ゲームに進んで取り組もうとしている。</p> <p>② 規則を守り、誰とでも仲良くしようとしている。</p> <p>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。</p> <p>④ ゲームの勝敗を受け入れようとしている。</p> <p>⑤ 友達の考えを認めようとしている。</p> <p>⑥ 場や用具の安全を確かめている。</p>

8 本時の学習（4／6時間）

(1) 本時の目標

- 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

- 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

段階	学習内容及び学習活動	指導上の留意点	○：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 既習事項を振り返りグループで準備運動を行う。	<ul style="list-style-type: none"> 主運動につながる準備運動や、ドリルゲームの時間を設定する。 		
	2 本時のめあてと学習の流れを確認する。	<ul style="list-style-type: none"> めあてを確認し、学習の流れの見通しをもてるようにする。 		
ボールを持っていないときは、どう動けばよいだろう。				
なか (25分)	3 タスクゲームを行う。 ・ 4分間のゲーム ・ 3対3で行う ・ 三段攻撃を行う	<ul style="list-style-type: none"> めあてを意識してどのようにすればめあてを達成できるかを考えながらゲームを行う。 改善点を考えることができるように、タブレットでゲーム中の動きを撮影する。 		
	4 各グループから出た考えを共有する。 ・ 声をかけ合う ・ 予測して動く など	<ul style="list-style-type: none"> グループごとにでた意見を板書し、学習内容の定着を図る。 話し合いの内容を基にしてグループごとに練習に取り組めるように、練習の時間を設定する。 	○ 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)	<ul style="list-style-type: none"> ボールの正面に入ることはできない児童は、一度ボールを止めてパスを行わせる。
	5 メインゲームを行う。	<ul style="list-style-type: none"> ゲームに入る前に作戦タイムを設け、練習内容の確認を行わせる。 ゲーム中に児童の実態に合わせて適宜声かけを行う。 ゲーム後に動画を見て振り返りができるように、ゲームの様子をタブレットで撮影する。 	○ ボールの正面に素早く入り、相手を取りやすいパスをしている。 (観察・ワークシート)	
まとめ (10分)	5 片付けを行う。	<ul style="list-style-type: none"> 安全に片付けができるように声かけを行う。 		
	6 振り返りを行う。	<ul style="list-style-type: none"> 安全に片付けができるように声かけを行う。 		
ボールを持っていないときは、(ボールの正面に移動する)ことが大切である。				
	<ul style="list-style-type: none"> ()内は自分の言葉が入るようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 板書を基にして、自分の言葉でまとめを記入できるようにする。 ワークシートをもとに、個人で振り返り、全体で発表できるようにする。 		