

第4学年体育科学習指導案

日 時：令和3年10月8日（金）5校時
場 所：旧南畑小学校 体育館
児 童：4年生16名（男子11名 女子5名）
（特別支援学級男子1名 計17名）
指導者：教諭 鈴木 克哉

1 単元名 「ひろって、つないで、かえして」(E ゲーム イ ネット型ゲーム)

2 授業の基本的な構想

(1) 単元について

本単元は、学習指導要領の「第3学年及び第4学年の内容」(E ゲーム)の内容を受け、設定したものである。

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。

低学年のゲームの学習を踏まえ、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学習につなげていく。

本単元では、ネット型ゲームの中からバレーボールを基にしたゲームを教材として設定し、以下の3点をねらいとした単元構成とする。

- ① ゲームの行い方を理解し、基本的なボール操作や動き方を身に付けること。
- ② ボールの操作やボールを持たないときの動きについてアドバイスし合うこと。
- ③ ゲームの結果を受け入れ、個人やチームの伸びを認め、仲良くゲームを楽しむこと。

(2) 児童について

4年生の児童は、昨年度のネット型ゲームの学習で、「ころがしバレーボール」を行った。その中で、2次元的な空間でボールをつなぐ楽しさや、ラリーを繰り返して競い合う楽しさに十分触れている。また、どこにボールが来ても対応できるように、コートにバランスよく並んで構えるという、基本的な守り方も経験している。しかし、3次元的な空間でボールを処理する経験はほとんどなく、本時で扱うバレーボールの基礎的な技能は未経験である。

また、ゴール型ゲームの学習では「ポートボール」に取り組み、チームやペアでの「学び合い」を経験している。

チームでの学び合いでは、どうすればうまく攻められるかという視点で話し合い、「どうやってシュートにもちこむか」「誰がどんな役割（動き）をするか」を考えさせた。ゲームの後で、自分たちの攻め方の効果を振り返らせ、効果的だった攻め方には、「〇〇作戦」というように名前を付けて全体に広めながら、作戦のバリエーションを増やしていった。最終的に、「パスパス作戦」「まちぶせ作戦」「おとり作戦」「ひきつけ作戦」「ダッシュ作戦」「ロングパス作戦」等、たくさんの作戦を出すことができた。さらに、終末の場面で、作戦がうまくいったチームとうまくいかなかったチームを紹介し、うまくいったチームのどこが良かったのか、うまくいかなかったチームは何が足りなかったのかを全体で学び合った。成功と失敗の要因を探る中で、効果的な動きのポイントに気付くことができ、キーワード化して全体で共有することができた。

ペアでの学び合いは、自分のペアとなる人の動きを観察し、相手の動きについて気付いたことや感じたことを互いにアドバイスし合うという形で進めてきた。アドバイスは、キーワード化されている動きのポイントに照らし合わせながら行うことで、技術の向上につながる学び合いを行うことができた。

これまでの経験から、4年生の児童は「学び合い」の素地は身に付いていると考える。

本単元に係るアンケートの結果は、以下の通りである。

【質問①】 ゲームの学習は好きですか。

好き		どちらかという好き		どちらかという嫌い		嫌い	
14人	82%	3人	18%	0人	0%	0人	0%

(理由) 肯定的 否定的

- サッカーやドッジボールが面白い。 キャッチしたりするのが好き。
- ボールを投げたりけったりするのが楽しい。 ボールを投げるのが好き。
- 面白いから。 楽しいから。 投げる練習ができるから。

【質問②】 体育の学習で、考えたことや思ったことを伝え合うことをしていますか。

している		どちらかといえばしている		どちらかといえばしていない		していない	
3人	18%	12人	70%	2人	12%	0人	0%

(理由) 肯定的 否定的

- 振り返りで発表している。 自分の意見を友達に伝えたいから。
- アドバイスした方がいいと思うから。 作戦会議の時に言っている。
- チームで作戦を話し合っているから。 作戦の時に考えているから。
- 意見を出して作戦を考えている。
- 最後の感想や作戦を立てるときに思ったことを伝えている。
- あまり発表していない。
- そんなにいっぱい発表していない。
- 考えるのが難しいから。

【質問③】 体育の授業で、友だちにしてもらってうれしいことを教えてください。

- ・ ナイスとかほめられること。 ・ 失敗してもドンマイとか言われたとき。
- ・ 大丈夫とか、ありがとうと言われること。 ・ アドバイスを言われたとき。
- ・ 友達が点を入れたとき。

【質問④】 バレーボールの学習で楽しみなこと(○)・心配なこと(●)などを教えてください。

- 面白そう。 アタックが楽しみ。 バレーボールが楽しみ。
- キャッチバレーボールで、投げること。 チームワークが深められること。
- いっぱいパスをもらうこと。 みんなで楽しくやること。 楽しそう。
- 試合をするのが楽しみ。
- けがをしないか。 ボールが顔に当たらないか。 うまくできるか心配。
- 頭に当たらないか心配。 ルールがわからないこと。

(3) 指導について

(1)(2)を受けて、本単元では以下の点に留意しながら授業を展開していく。

① ゲームの楽しさを味わわせる工夫

本単元で扱うネット型ゲームの特徴は、ネットを挟んで敵と味方に分かれ、相手コートにボールを返球して得点を重ねていくところにある。昨年度経験した「ころがしバレーボール」を発展させたゲームとして、ラリーが続く楽しさを味わわせたいと考える。

しかし、児童は、バレーボールの経験がなく、レシーブしたり相手コートに返球したりする技術は未熟である。そこで、相手コートにスパイクを入れて得点するという既成のルールから、ボールを落とさないようにつなぎ続けることに重きを置くようルールを工夫し、技術の向上に合わせて段階的にバレーボールへと近づけていきたい。また、ボールに対する不安や恐怖心を取り除くために、使用するボールをソフトバレーボールとし、積極的にボールに向かっていく姿勢を引き出したい。

これらのことにより、児童にネット型ゲームのラリーが続く楽しさをふんだんに味わわせていきたい。

② 学び合いを充実させる工夫

昨年度の経験を生かして、本単元では、アドバイスし合う「学び合い」の場面を充実させたいと考える。「ボールを操作する技術」と「ボールをもっていない時の動き」の2つの観点で、身に付けさせた

い技能を明確にし、それをキーワード化して児童に具体的にイメージさせる。このキーワードを動きを見る視点としてもたせることで、活発にアドバイスし合う姿を引き出していきたい。また、本單元では、ゲームをする時間とゲームを見る時間、意見を交流し合う時間等を毎時間の中に位置付けることで、主体的な学び合いが展開できるようにしたい。

(4) 授業づくりの考え方

<校内研との関連>

【場の設定の工夫】

① 物理的・空間的な場

- ・ゲーム・・・誰もが楽しく参加できるようにするため、次の3つのゲームを教材とする。
 - (1) ボールを落とさないように全員でレシーブやトスをし続け、回数を数えるゲーム。1チームで行う。〔以下、レシーブゲームという〕
 - (2) ボールをさわる順番を決め、その順番でレシーブやトスをし続け、回数を数えるゲーム。1チームで行う。〔以下、レシーブ・リレーゲームという〕
 - (3) サーブが来たら、全員がレシーブやトスをしてさわったら、相手コートに返球する。返球できたら1点となり、ラリーが何回続くかを数えるゲーム。2チームが協力して得点を重ねていく。〔以下、ラリーゲームという〕
- ・ルール・・・ラリーゲームの難易度を下げ、ラリーが続くようにするために、ボールを手でキャッチしてよい選手「キャッチマン」を設定する。
- ・人数・・・1チーム4～5人で、4チームを編成。
- ・用具・・・ボールに対する恐怖心を軽減するため、ソフトバレーボールを使用する。
- ・コート・・・プレーヤーの適度な運動量を確保するために、バドミントンコートとする。
- ・ネット・・・ラリーが続くように、ネットはバドミントン用を使用する。

② 学び合いの場

- ・確認タイム・・・アドバイスし合うペアを確認し、自分の課題やめあてを伝える時間とする。
- ・アドバイスタイム・・・ペアの相手に対して、試合を見て気付いたことをアドバイスする。
- ・キーワード化・・・身に付けさせたい動きについて、児童がイメージしやすい言葉や表現でキーワード化し、アドバイスするときに活用させる。(※資料-1)
- ・教具の活用・・・学び合いを効果的に進めるため、ホワイトボードに個々の課題を記しておく、いつでも活用できるようにする。

【振り返りの観点】

- ・いっぱい運動できたか。 【動く楽しさ】
- ・友達からのアドバイスを聞いて、ラリーゲームの動きがわかったか。 【わかる楽しさ】
- ・ゲームの動き（キーワードの動き）が身に付いたか。 【伸びる楽しさ】
- ・考えたことを伝え合ったり、アドバイスし合ったりすることができたか。 【集う楽しさ・学び合い】

3 単元の目標

- レシーブゲームやラリーゲーム等の行い方を知り、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簡単なゲームができるようにする。 【知識及び技能】
- ボール操作の技術やボールを持たない時の動き方について、考えたことを伝えることができるようにする。 【思考力、判断力、表現力等】
- きまりを守ってネット型ゲームに取り組み、結果を受け入れ仲良くゲームをすることができるようにする。 【学びに向かう力、人間性等】

4 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
単元の評価規準	① レシーブゲームやラリーゲームの行い方について、言ったり、実際に動いたりしている。 ② ボールを真上にレシーブしたり、相手コートに返したりしている。 ③ 素早く動けるように低く構えたり、ボールを操作できる位置に素早く移動したりしている。	① 自分の動きの課題を動作や言葉で伝えている。 ② 友達の動きについて考えたことを動作や言葉でアドバイスしている。	① ルールを守ってゲームに取り組もうとしている。 ② 結果を素直に受け入れ仲良くゲームをしている。

5 指導と評価の計画（8時間扱い）

	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時【本時】	第7時	第8時		
きづかせたい動きのポイント	ボールのレシーブ（片手操作） ボールのレシーブ（両手操作） 真上に挙げる 身構えて待つ 素早く入る 素早くよける		自分がボールを拾う意思表示 味方への指示 相手コートへの返球（両手）		味方をフォローする準備		サーブのレシーブ 相手がとりやすい返球			
一時間の流れ	オリエンテーション ・挨拶、服装確認 ・準備運動（全体でBGMに合わせて体操をする。） ・補助運動（個人でのボール上げ、ペアでのパス）※第3時から補助運動の中でレシーブリレーゲームを行う。 7分									
	・学習計画や学習の約束を確認し、学習の見通しをもつ。 3分									
	・準備運動の仕方を知る。 ・レシーブゲームやレシーブリレーゲームの仕方を知る。	・課題の解決 (1)レシーブゲームをする。 ①確認タイム ②ゲーム ③アドバイスタイム	・課題の解決 ラリーゲーム①は、全員がキャッチマンとなる。 (1)1回目のラリーゲーム①を行う。 12分 ゲーム1（A&B） ①確認タイム（1分） ②ゲーム（3分） ③アドバイスタイム（2分） ゲーム2（C&D） ①確認タイム（1分） ②ゲーム（3分） ③アドバイスタイム（2分） (2)練習タイム 3分 (3)2回目のラリーゲーム①を行う。 12分 ※1回目と同じ。	・課題の解決 ラリーゲーム②は、キャッチマンを1人決める。 (1)1回目のラリーゲーム②を行う。 12分 ゲーム1（A&B） ①確認タイム（1分） ②ゲーム（3分） ③アドバイスタイム（2分） ゲーム2（C&D） ①確認タイム（1分） ②ゲーム（3分） ③アドバイスタイム（2分） (2)練習タイム 3分 (3)2回目のラリーゲーム②を行う。 12分	・課題の解決 ラリーゲーム③は、キャッチマンがいない。キャッチ無し。 (1)1回目のラリーゲーム③を行う。 12分 ゲーム1（A&B） ①確認タイム（1分） ②ゲーム（3分） ③アドバイスタイム（2分） ゲーム2（C&D） ①確認タイム（1分） ②ゲーム（3分） ③アドバイスタイム（2分） (2)練習タイム 3分 (3)2回目のラリーゲーム③を行う。 12分					
	・全体での学び合い 身に付けさせたい動きができていない児童を抽出し、動きのよさを話し合いながらキーワード化する。 3分									
	・学習の振り返り ・整理体操 ・挨拶 5分									
知・技	①【観察・カード】	②【観察】	①【観察・カード】	②【観察】	②【観察】	③【観察】	③【観察】	②③【観察】		
思・判・表			①【観察・発言・カード】	②【観察・発言・カード】	①【観察・発言・カード】	②【観察・発言・カード】				
態度	①【観察・カード】	②【観察・カード】					①【観察・カード】	②【観察・カード】		

6 本時の指導

(1) 目標

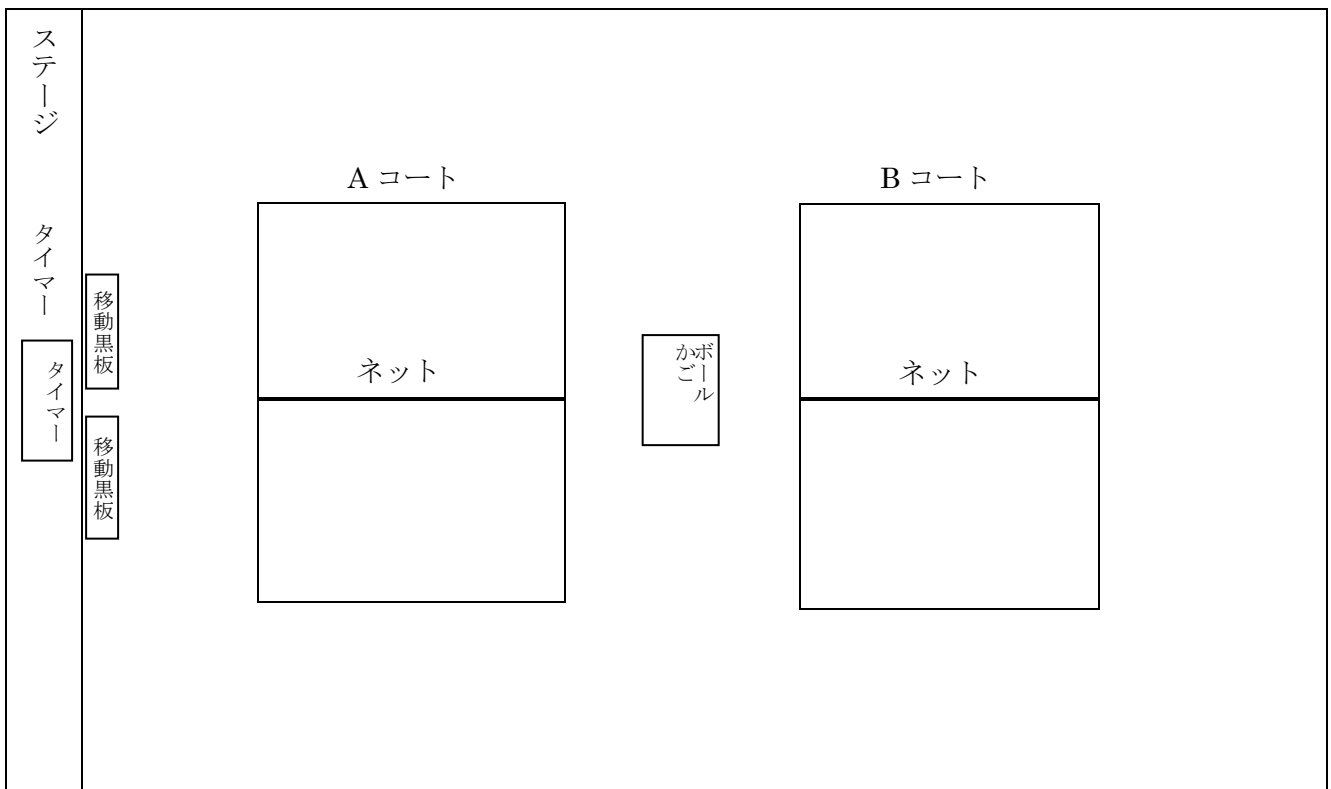
- ◎ 友だちのボールの操作技術や動きについて、考えたことを動作や言葉でアドバイスすることができる。【思考・判断・表現】
- 素早く動けるように低く構えたり、ボールを操作できる位置に素早く移動したりすることができる。【知識・技能】

(2) 展開

段階	主な学習活動	指導上の留意点（・）及び評価の観点（◇） 校内研究との関連（◎）期待する児童の姿（☆）
導入 7分	1 整列・服装確認・挨拶 2 準備運動 (1) リズム体操 (2) 個人でのボール上げ・ペアでのパス (3) レシーブリレーゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・正しい服装・正しい姿勢などを確認し、学習への心構えをもたせる。 ・基本的な技能を習得する場として、BGM を使って楽しく取り組ませる。
展開 32分	3 学習課題の確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 友達の動きを見て、よりボールがつながるように、アドバイスをしよう。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・前時までに整理された動きのポイント(キーワード)を確認する。 ・本時はボールを持っていないときの動きに重点を置く。
	4 学習課題の解決 (1)1回目のゲーム 【ゲーム1 (AとB)】 ①確認タイム (1分) ②ゲーム (3分) ③アドバイスタイム (2分) 【ゲーム2 (CとD)】 ※ゲーム1と同様に行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・CとDはアドバイスチームとして自分のペアの動きを観察することを確認する。 ・確認タイムでは、自分の直したいところや教えてほしいことを自分のペアに伝えさせる。 ・ミニホワイトボードにチェックする相手を記しておく。自分の課題点をメモしておく。 ・AチームをCチームが、BチームをDチームが観察する。 ◇素早く動けるように低く構えたり、ボールを操作できる位置に素早く移動したりしている。【知・技】(観察) ☆期待する児童の姿 資料-1のとおり ◎自分が観察した友達の動きについてキーワードを使ってアドバイスする。〔学び合い〕 ◇友達の動きについて、気づいたことや改善すべき点などを言葉や動作でアドバイスしている。【思・判・表】(観察) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ☆期待する児童の姿 「○○さんは、忍者の動きが良くできていたからよかったよ。自分からオッケーを言うといいよ。」 「○○君は、忍者で入ることはできているけど、忍者でよけることをがんばるといいよ。」 「○○君は、声かけがとても良かったよ。」 「○○さんは、フォローがとてもよくできたからいいと思うよ。」 </div>

	<p>(2)練習タイム (3分)</p> <p>(3) 2回目のゲーム 【ゲーム1 (AとB)】 ①確認タイム (1分) ②ゲーム (3分) ③アドバイスタイム (2分)</p> <p>【ゲーム2 (CとD)】 ※ゲーム1と同様に行う。</p> <p>5 全体での学び合い (3分) 「今日のナイスプレー」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・アドバイスタイムで言われたことをふまえて、自由に練習をさせる。 ・1回目のゲームと同じ組み合わせで2回目のゲームを行う。 <p>◎今日のゲームで発見した友達の良い動きについて、ポイントとなる内容を話し合い新しいキーワードとしてまとめる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>☆期待する児童の姿 「○○君が名前を読んで声をかけていた。」 「名前を呼ばれると、迷わない。安心できる。」 「名前を呼ばれて、呼ばれた人がオッケーを出せばすごくいい。」</p> </div>
<p>終末 5分</p>	<p>6 学習の振り返り ・カードの記入 ・発表</p> <p>7 整理運動 8 挨拶</p>	<p>◎4つの観点について3段階で自己評価し、振り返りを書く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習で学んだことや友達からアドバイスされてよかったことなどを交流をさせる。

7 場の設定



8 板書計画

<p>10月8日 ひろって つないで かえして</p> <p>単元の目標 みんなで協力してラリーの記録に挑戦</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>課題 友達の動きを見て、よりボールがつながるように、アドバイスをしよう。</p> </div> <p>これまでの記録</p> <p>レシーブゲーム ○回 ○回 ○回</p> <p>レシーブリレーゲーム ○回 ○回 ○回</p> <p>ラリーゲーム① ○回 ○回</p> <p>ラリーゲーム② ○回</p> <p>今日のナイスプレー</p> <p>「いいよ。」「ナイス。」</p> <p>名前を呼んでいた 声かけ</p>	<p>ラリーゲームのルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コート内は4人。 ・サーブは両手で投げ入れる。 ・最初のボールは、キャッチマンが取ってよい。 ・全員が必ず1回レシーブしたら、相手コートに返す。 ・ラリーが続いた回数が得点となる。 ・3分で、一番多かったラリー回数が得点となる。 ・2試合の合計得点が、学級の記録 <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>ボールそうさのキーワード</p> <p>手はパー はごいた</p> <p>水平 おさら 真上</p> <p>中心 ウサギの耳</p> <p>オッキー</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>動きやかまへのキーワード</p> <p>忍者で入る</p> <p>忍者でよける</p> <p>ゴリラのかまえ</p> </div> </div>
--	--

9 その他 (学習カード)

第6回	月	日	()	友達に対してどんなアドバイスをしましたか。その結果、どうなりましたか。
① いっぱい運動できましたか。			◎ ○ △	
② 友達からのアドバイスを聞いて、ラリーゲームの動き方やボールの上げ方などがわかりましたか。			◎ ○ △	
③ ゲームの動きやキーワードの動きができましたか。			◎ ○ △	
④ 友達の動きを見て自分の考えを伝えたり、友達のアドバイスを聞いて自分の動きを考えたりできましたか。			◎ ○ △	

資料 - 1 子どもたちに身に付けさせたい知識・技能とキーワード

	ゲームのための知識・技能	キーワード
ボールを操作する技術	片手操作・・・手はパー。手首を固定して下からたたく。インパクトの瞬間の手の角度。	「手はパー」「はごいた」「水平」
	両手操作（アンダー）・・・両手でお皿を作る。手首を固定して下からたたく。インパクトの瞬間の手の角度。	「お皿」「はごいた」「水平」
	両手操作（オーバー）・・・顔の前で、両手首のスナップを使ってたたく。	「ウサギの耳」
	ボールの中心をたたいて、真上に上げる。	「中心」「真上」「水平」
	山なりのゆるいボールで相手コートに返す。	「山なり」
	自分がボールを操作する意思表示をする。声を出す。	「オッキー」
動きボールを持たない時の	ボールの落下点に素早く入る。	「忍者で入る」
	レシーブした後に、素早くよける。	「忍者でよける」
	膝を軽く曲げた前傾姿勢で、身構える	「ゴリラのかまえ」
	味方をフォローする準備をしておく。失敗して変な方向にボールが行くかもしれないという予測と備え。	「フォロー」
	味方に指示を出す。だれがボールをさわればよいか声をかける。	「声かけ」「○○くん」「○○さん、たのむ。」「○○さん、返して。」

