

## 第4学年 体育科学習指導案

日 時：令和5年11月22日（水）公開授業Ⅰ  
対象児童：滝沢市立滝沢小学校4年1組 30名  
授業者：佐々木 美奈子

### 1 単元名 ネット型ゲーム キャッチバレーボール

### 2 単元目標

- (1) 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。  
[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ことができる。  
[思考力、判断力、表現力等]
- (3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具安全に気を付けたりすることができる。[学びに向かう力、人間性等]

### 3 単元について

#### (1) 児童について

体育アンケートでは、体育を「好き」「どちらかというが好き」と答えた児童が28人と、体育好きの児童が多い。好きな理由としては、「楽しい」「体を動かすことが好き」「得意」を挙げている。一方、「苦手な種目がある」ことを理由に「どちらかというが好きではない」と答えた児童が2名いる。好きな種目としては、水泳・スキーやボール運動が多い。

これまでの体育の学習では、友達と関わりながら楽しく運動に取り組もうとする児童が多かった。一方、自信がない運動や初めての運動には参加しようとしにくい児童もいる。

児童はこれまでに、低学年での「ボールゲーム」「鬼遊び」、3年生のときの「プレルボール」で、ボール操作やボールを持たないときの動きを学習している。しかし、ボールを投げる・キャッチする・片手もしくは両手ではじいたり打ちつけたりする等のボール操作、ボールの方向に体を向ける・ボールの落下点や操作しやすい位置へ移動する等のボールを持たないときの動きは、個人差が大きい。

#### (2) 教材について

「ネット型ゲーム」は、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の学習につなげていく。

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等をできるようにすることが大切である。

#### (3) 指導について

中学年の「ネット型バレー」では、ラリーを続けたりボールをつないだりして、易しいゲームをすることが課題となるが、ボール操作とボールを持たないときの動きに特有のものがああり、苦手意識や抵抗感をもつ児童も少なくない。そこで、キャッチを取り入れることでボール操作の難易度を緩和し、ラリーを続けたりボールをつないだりすることができるキャッチバレーボールに取り組む。

単元を通してボール操作の技能向上をめざすセットメニュー（投げ上げキャッチ・対面パス・アタックゲーム）に取り組ませる。

単元前半では、キャッチソフトバレーの行い方を理解したり、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を身に付けたりすることに重点を置く。規則を簡単にすることでパスやラリーを続けやすくし、ゲームの楽しさを味わわせたい。

単元後半では、提示した規則の中から、自分たちの状況に応じた規則を選ばせるようにする。また、チームでどう攻めるのか作戦を選ぶことができるようにする。そのために、コートをも4分割したコート図に、相手コートはどこにボールを返したかを、きょうだいチームに記録させるようにする。それを基に、チーム内やきょうだいチーム同士で対話し、振り返りやアドバイスができるようにさせたい。

ICT の活用については、撮影したゲーム動画を、選んだ作戦が成功したかどうかやその理由について考える際に活用する。

#### 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
<p>知①キャッチ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>技①相手コートから飛んできたボールを片手や両手を使って相手コートに返球することができる。</p> <p>技②ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下点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ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んでいる。</p> <p>②高さの違うボールを片手や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ることができる。</p>	<p>①運動に進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動しようとしている。</p> <p>②勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めようとしている。</p> <p>③場や用具の安全に気を配ったりしている。</p>

#### 5 単元計画（7時間）

時間	1	2	3	4	5 (本時)	6	7
0	<p>学習のねらいと見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・オリエンテーション</li> <li>・セットメニュー</li> <li>・試しのゲーム</li> </ul>	<p>場の準備→ストレッチ →セットメニュー（投げ上げキャッチ・対面パス・アタックゲーム）</p>					
4 5		<p>ゲームの行い方を知り、易しいゲームを楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単なゲーム（ボール接触回数5回まで）</li> </ul>	<p>作戦を選んでゲームを楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦・練習</li> <li>・ゲーム（ボール接触回数3回）</li> <li>・アドバイス</li> </ul>	キャッチバレーボール大会			
知・技			知①（行動観察） （カード分析）	技①（行動観察）			技②（行動観察）
思					思①（行動観察） （カード分析）	思②（行動観察） （カード分析）	
態	態①（行動観察）	態③（行動観察）					態②（行動観察） （カード分析）

## 6 本時の指導（5時間目/7時間目）

(1) 目標

得点するための作戦を選ぶことができる。

(2) 評価規準

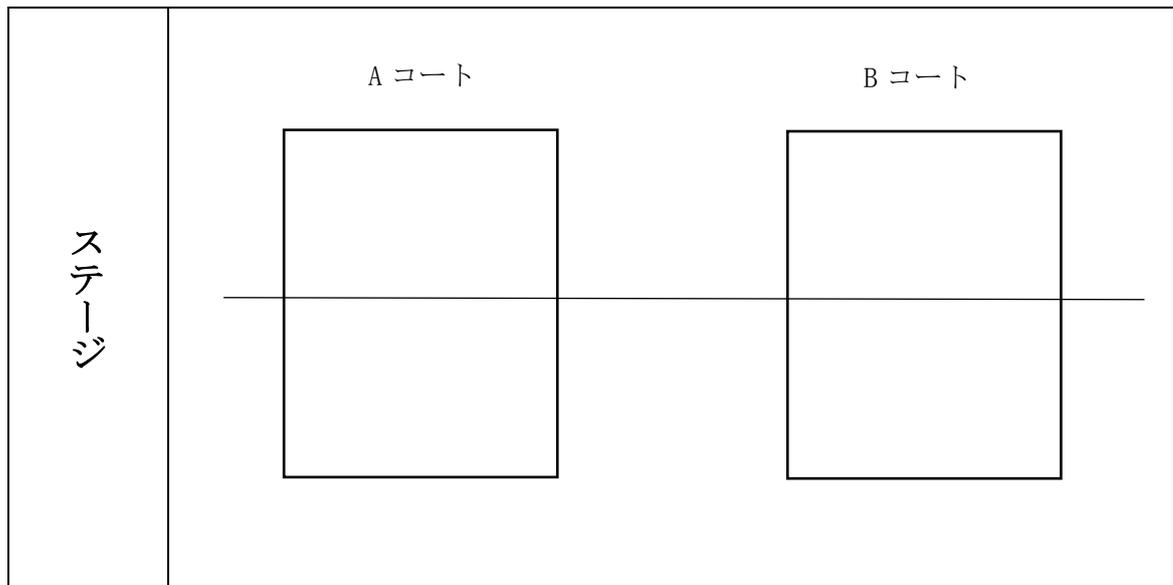
観点	B おおむね満足できる	B に到達させるための手立て
思考 判断 表現	得点するための作戦を選ぶことができる。	前時のゲームをもとに、相手コートはどこを狙えば得点できそうかアドバイスをする。

(3) 展開

段階	学習活動	指導上の留意点 ◇対話に関わる指導 □書くことに関わる指導 ●評価
導入	1 場の準備 2 ストレッチ 3 セットメニュー ・投げ上げキャッチ ・対面パス ・アタックゲーム 4 課題把握	<ul style="list-style-type: none"> <li>安全に気を付けて、用具の準備をさせる。</li> <li>股関節・足首・膝などをよく動かすようにする。</li> <li>音楽に合わせてチームごとに取り組ませる。</li> <li>メニュー一つ一つの意味を意識させて取り組ませるようにする。</li> </ul>
12分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <b>【学習課題】</b>            得点するための作戦を選んでゲームをしよう。         </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>前時の動画を使い、成功した作戦とそのための動きのポイントを紹介する。(ICT活用)</li> <li>前時で話し合った規則を確認する。</li> </ul>
展開	5 学習活動 (1)作戦タイム ・作戦を選び、そのためにどう動くかを考えさせる。 (2)練習タイム (3)ゲーム 7分×2回	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇前時の振り返りを基に、どこを狙えば得点できそうか(作戦)、そのためにチームのメンバーがどう動くかを考えさせる。</li> <li>◇考えた作戦と動きを、きょうだいチームに伝えさせる。</li> <li>・ゲームに向け、動きの確認と練習をさせる。</li> <li>・対戦相手・コートを確認する。</li> <li>・きょうだいチームは、作戦通りに攻めることができているか、という視点で、コート図に記録したりタブレットでゲームを記録したりする。(ICT活用)</li> </ul>
25分	(1) アドバイスタイム	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇きょうだいチーム同士、アドバイスをし合う。</li> <li>●得点するための作戦を選ぶことができている。</li> </ul>

終 末	6	学習のまとめ ・選んだ作戦により得点 ができたかどうか 振り返る。	□振り返りの視点を与える。  【例】私たちのチームは、○○作戦を選びました。 作戦通り……を狙って、○点とることができま した。次もアタックを決めたいです。
	7	振り返り	
8 分	8	次時予告	・本時の学習を通して学んだことを発表し合い、共有さ せる。

(4) 場の設定



(5) はじめのルール

- ・ 1チーム3~4人。コートには交代で3人入る。
- ・ サーブは下から投げ入れる。やり直しは1回のみ。
- ・ ボールをキャッチした後は、下から投げ上げてパスをする。
- ・ ボールタッチは5回まで。
- ・ ボールがコート内に落ちたら、相手チームに1点。
- ・ 味方3人でラリーをつないで相手コートに返球できたら1点。