

体育科学習指導案

年〇月〇日(〇)第〇校時

第3学年〇組 (於: 体育館)

指導者: 〇 〇 〇 〇

1 単元名 ボール運動 ネット型「プレルボール」

2 指導の目標

簡易化されたゲームを通して、パスやアタックなどのボール操作やボールを受けるための動きを身につけ、ルールを工夫したり、チームの特徴に応じた作戦を立てたりして、仲間との協力や安全面に気を配り、ボール運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにする。

3 教材観

本単元は、小学校学習指導要領の第3学年及び第4学年の内容E「ゲーム」の(1)のイ「ネット型ゲームでは、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」(2)「運動に進んで取り組み、規則を守り仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、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」(3)「規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりすることができるようにする」に基づいて設定したものである。学習内容として、「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体を移動したりすること」「いろいろな高さのボールを片手又は両手ではじく、打ちつけるなどして、相手のコートに返球すること」と具体的に示されている。

このことを踏まえて、本児童には、プレルボールの特性である「ラリーを続ける」「ボールをつなぐ」ことを意識させながらゲームができるようにさせたい。そのためには、学習を通してゲームに必要となる「ボールの方向に体を向ける」「ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に体を移動する。」という技能を身につけさせたい。また、これらの技能を身につける上で、相手コートに入れるためのパスの出し手と受け手の児童の動き方をチーム内で作戦を立て、思考・判断力を高めさせたい。そして、ラリーをつなげたりボールをつないだりしたプレルボールを通して仲間と協力してゲームをすることにより、運動の楽しさや喜びを味わえるようにさせたい。

4 指導方針

ネット型ゲームに必要な「ラリーをつづける」や「ボールをつなぐ」という技能を身に付けるために、ドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームの流れで授業を組み立てた。単元を通しての支援やドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームの内容は以下の通りである。

(1) 単元全体を通して次のような支援を行う

- ① チームとしてのまとまりや協力、連携を意識させるために準備体操からすべてチームでの活動にした。チームは4人～5人の4チーム。
- ② 児童が達成感や充実感を味わえるようにルールを簡易化させる。
 - ・本来プレルボールは、3回以内の攻撃ですべてプレルをさせて相手コートに返球するが、児童の実態とソフトバレーとの系統性を考え、1人目のレシーブはキャッチすることにした。キャッチすることで2回目以降の攻撃を慌てずに行うことができる。また、手だけの操作ではなくより落下地点の近くからレシーブに行動を移せるようにするため、ボールの落下地点に移動することを意識させて体全体でボールを取り扱うようにする。
- ③ チームに1つずつ作戦ボードを用意する。ただ「作戦を立ててみよう」では、チームのよっては作戦立てられない場合があると考えられるので、ある程度の作戦をこちらから与え、その作戦にプラスして作戦を加えていけるように指示をする。

【攻撃作戦】・・・チームのセットプレーを意識させた攻撃の作戦5種類

- ・ネット近くからアタック作戦
- ・レシーブから素早く攻撃作戦

- ・誰もいないところにアタック作戦
- ・コートを広く使う作戦
- ・移動しながらアタック作戦

【ディフェンス作戦】・・・チームのセットプレーを意識させた守備の作戦5種類

- ・三角形を作って守る作戦
- ・横一列守り作戦

(2)ドリルゲーム（チーム内）

・授業の導入の場面では、パス・レシーブ・アタックなどの基礎基本となる技の習得を目的としたドリルゲームを取り入れることにより、効果的に技能が身につけられるようにする。その際3つのゲームを用意して得点制とし1分実施。チーム内で毎回の得点を控えておいて、チーム内の伸びを確認する。すべてのゲームをチーム内練習とする。

① パス&キャッチゲーム

向かい合った仲間がダイレクトのプレルを行いそれをキャッチする練習。強いプレルを意識することで得点を取るためのアタックにつなげていく。プレルからキャッチができて1回。1分間で何回できるかを確認。

② ラリーゲーム

チームで円形になりダイレクトでプレルを行い、チーム内で何回連続でできたかを確認。1分間の中で何度もチャレンジしてよいが、合計回数ではなく、連続してできたなかの最高回数をチームの得点とする。

③ 輪くぐりゲーム

ネットを挟んで実施する。一人がボールを両手下投げを行い、ネットを挟んだ味方がボールの落下地点まで移動し、胸の前で手で作った輪にボールをくぐらせるゲーム。レシーバーは自分の番が終わったら投げる側になる。

(3)タスクゲーム（チーム内）

①タスクゲーム1

ドリルゲームの輪くぐりゲームに近い。一人がボールを両手下投げで逆コートに投げ込む。それを一人目（レシーバー）がキャッチする。2人目はレシーバーからプレルされたボールを一度キャッチ。同じように、3人目は2人目がプレルしたボールをダイレクトで相手コートにアタック。キャッチ、プレル、キャッチ、プレル、アタックの練習を行う。個人及び集団の技術的、戦術的能力（仲間と連携した動き）の育成を目的とした、課題の明確なゲームを行う。すべてチーム対抗戦とする。タスクゲームから攻守交代が含まれる。シュートが決まる、リングにボールが当たる、ディフェンスがカットやリバウンドをする場合が攻守交代のタイミングとする。

②タスクゲーム2

タスクゲーム1よりも、よりダイレクトプレルを1回増やし、難易度を上げる。2人目がキャッチせずにダイレクトで3人目にプレルする。3人目はダイレクトでアタックし、相手コートに入れる。

(4)メインゲーム（チーム対抗）

- ・児童の能力レベルに合った（やさしい）ボール運動のゲームであり、単元のメインとなるゲーム。
- タスクゲーム2と内容は同じだが、メインゲームではチーム対抗なので相手がいる状態になる。

5 評価規準

知識・技能・・・・・・・・簡易化されたゲームで、ボール操作や味方にダイレクトのプレルやアタックを行い、攻防することができる。

思考・判断・表現・・・自分のチームの特徴に応じた作戦を立てることができるようにしている。

学びに向かう・・・運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりしようとする。

6 本時の学習（本時は全8時間中の7時間目）

(1) 目標

3回のパスを上手にを使って相手コートにアタックをきめる。

(2) 準備・資料

作戦ボード（4チーム分）、ホワイトボードマーカー（4チーム分）、小マグネット（4チーム分）

(3) 展開

	学習活動	時	指導上の留意点及び支援の工夫	評価項目(方法)
導入	<p>1、準備運動 体操・ランニング</p> <p>2、集合、整列、あいさつ</p>	5分	<p>○本時に必要な部位を確認しながら行う。</p> <p>グループごとに準備運動を始める。</p>	
展開	<p>3、ドリルゲーム（チーム内）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パス&キャッチゲーム ・ラリーゲーム ・輪くぐりゲーム <p>4、本時のねらいの確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>3回のパスを上手に使うて相手のコートにアタックを決めよう</p> </div>	7分	<p>○それぞれのドリルが何を身に付ける場なのかを確認する。また、注意点なども伝える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・場は別紙 	
	<p>5、タスクゲーム（チーム内）</p> <p>○3回のパスを使うて相手のコートにアタックを決める</p> <p>①作戦タイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各チームが作戦ボードを使うて作戦を立てる。どの場所にいることが相手コートにアタックを打てるのかを考え、作戦を立てる。 <p>【予想される児童の作戦】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手サーブをしっかりキャッチするにはどうしたらいいのかな。 ・ダイレクトでプレルしやすい場所に打つにはどうしたらいいのかな。 ・得点を決めるにはどの場所から打ったらいいのかな。 	6分	<p>【タスクゲーム・メインゲームの3年1組特別ルール】</p> <p>①サーブは両手下投げ。</p> <p>②1回目のレシーブはキャッチ。2人目にプレル。（片手両手OK）</p> <p>③2回目のレシーブはダイレクトでプレル（片手両手OK）</p> <p>④3回目はダイレクトで相手コートへアタック（片手両手OK）</p> <p>【児童への支援】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・素早く落下地点に入ることが正確なキャッチに繋がることを伝える。また2人目に体を向けてプレルすると相手もプレルしやすいことを伝える。 ・3人目がアタックをうちやすいようにしなければならぬので3人目の位置を確認することを伝える。 ・ネットから離れていると良いアタックが打てないことを伝える。 	<p>☞◎B 3回のパスを使うて相手コートにアタックを打つことができる。A 3回のパスを上手に使うて得点を決めやすい場所を狙って相手コートにアタックをすることができる。（観察）</p>
	<p>6、メインゲーム（チーム外）</p> <p>○3回のパスを上手に使うて相手のコートにアタックを決める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タスクゲームでチーム内で行ったことを、チーム外の相手で行う。 <p>①作戦タイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タスクゲームと同じように作戦ボードを使うて作戦を立てる。 空いている場所を見つけるための作戦を立てる。 	2分	<p>【児童への支援】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プレルやアタック、落下地点への移動を身に着けるためのゲームでもあるので、サーブは両手下投げで山なりのボールを入れるようにする。 ・タスクゲーム2と同じルールだが、児童の実態によってはメインゲームもタスクゲーム1と同じルールで簡易化して実施する。 ・教師側が提示した作戦の他に違う作戦が浮かんだら作戦ボードに書き込む。 	
整理	<p>7、次時の学習内容の確認</p> <p>8、あいさつ</p>	5分	<p>○本時に使った部位を中心に、心身を和らげる。</p> <p>○次時の予告をし、意欲づけを図る。</p>	

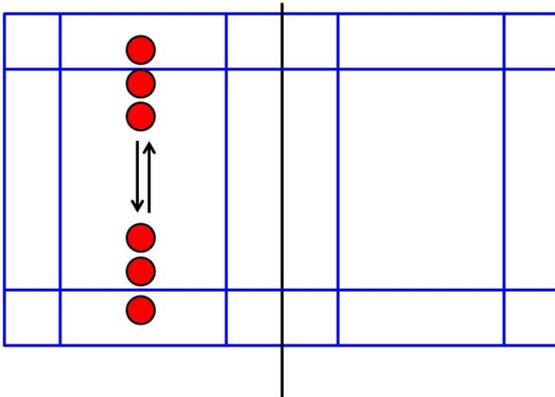
ドリルゲーム得点集計表

	パス&キャッチゲーム					ラリーゲーム					輪くぐりゲーム				
	みんなでパス&キャッチゲーム					ラリーゲーム					輪くぐりゲーム				
	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
A															
B															
C															
D															

【ドリルゲーム】

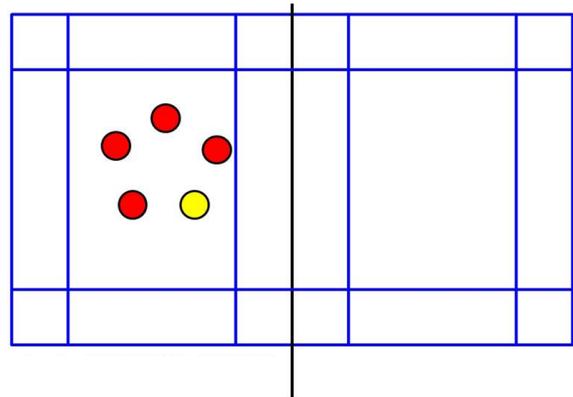
ドリルゲーム（チーム内）

～みんなでパス&キャッチ～



ドリルゲーム2（チーム内）

～ラリーゲーム～



ドリルゲーム3（チーム内）

～輪くぐりゲーム～

