

体育科学習指導案

令和4年10月 第3学年 指導者 阿部 将大

- 1 単元名 テニピン（ネット型ゲーム）
- 2 単元観 ※省略
- 3 児童の実態及び指導方針（男子15名 女子15名 計30名） ※省略
- 4 研究との関わり ※省略

5 単元の目標

- (1) 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、簡素化されたゲームを行うことができるようにする。（知識及び技能）
- (2) 空間や自分の動き・相手の動きをふまえた作戦を立てるとともに、考えたことを友達に伝え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、規則を守って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、場や用具の安全に気を付けたりする。（学びに向かう力、人間性等）

6 単元の評価規準

- (1)知識・技能
 - ① サーブをして自陣のコートからボールを打ち入れたり飛んでくるボールを相手コートに返球したりして、ラリーを続けることができる。
 - ② 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させる動きによって、簡素化されたゲームをすることができる。
- (2)思考・判断・表現
 - ① 得点につながりやすい返球の仕方（位置）を見付け、チームに応じた作戦を立てている。
 - ② 友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達やチームに伝えている。
- (3)主体的に学習に取り組む態度
 - ① 簡素化されたゲームの面白さを感じながら、進んで取り組もうとしている。
 - ② 規則を守り、勝敗を受け入れ、友達と仲よく運動をしようとしたり、友達の考えを認めたりしている。
 - ③ 用具の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。

7 指導と評価の計画（全8時間）

過程	時間	●ねらい ○学習活動（・具体的内容）	知	思	態	◇評価項目<方法（観点）> 〔記〕：記録に残す評価
つかむ	1 2	<ul style="list-style-type: none"> ●学習の進め方や用具の使い方を知り、テニピンへの学びに向かう意欲をもたせる。 ○用具を作成する。 <ul style="list-style-type: none"> ・マイラケットを実際に試しながら作る。 ○テニピンのやり方を知る。 <ul style="list-style-type: none"> ・ボールの打ち方やコートの確認、ルー 			○	◇ゲームに進んで取り組もうとしている。 <観察（態①）> ◇用具の準備や片付けを友達と一緒にしたり、場や用具の安全に気を付けたりしている。 <観察（態③）>

		ルの説明			
		<p>[単元の学習課題]</p> <p>テニピンのルールを守り、仲間と助け合って積極的に取り組み、用具を使ってボールを相手コートに返球するなどの基本的なボール操作を身に付けたり、作戦を考えたりしてゲームを楽しむことができる。</p>			
追求する	3	<p>●ボール操作の方法について知り、ラケットでボールを打つ感覚をつかむことができるようにする。</p> <p>○準備運動をする。(個人)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールつきゲーム ・ワンバウンド打ちゲーム <p>○ドリルゲーム(慣れのゲーム)をする。(ペア)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・サーブゲーム ・ペアラリーゲーム(ネットなし) 	○		<p>◇自陣のコートから相手コートに向けて、ボールを打ち入れることができる。</p> <p><観察(知①)></p>
	4 5 本時	<p>●ボールを操作できる位置に体を移動させる動きを身に付け、ラリーを長く続けられるようにする。</p> <p>○準備運動をする。(個人)</p> <p>○ドリルゲームをする。(チーム)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・壁当てゲーム ・ラリーアンドキャッチゲーム <p>○タスクゲームをする。(ペア)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアラリーゲーム 	○		<p>◇飛んできたボールを相手コートに打ち返し、ラリーを続けることができる。</p> <p><観察(知①)></p> <p>◇ゲームの中で飛んできたボールの方向に素早く移動するなど、ボールを持たないときの動きができる。</p> <p><観察(知②)></p>
		<p>[本時の学習課題] (めあて)</p> <p>打ちやすいところに移動して、相手コートにボールを打ち返そう。</p>			
6 7	<p>●コートのどの辺りにボールを打つと得点につながるかをチームで話し合い、狙ったところにボールを打つことができるようにする。</p> <p>○準備運動をする。(個人)</p> <p>○ドリルゲームをする。(チーム)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・狙い打ちゲーム <p>○メインゲームをする。(チーム)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・4人ラリーゲーム ・得点を取るための作戦会議 	○		<p>◇得点につながりやすい返球の仕方(位置)を見付け、メインゲームに生かしている。</p> <p><観察・ワークシート</p> <p>(思①) [記]></p> <p>◇メインゲームを通じて感じたことや考えたことを伝え合いながら、チームの作戦を立てている。</p> <p><発言・ワークシート</p> <p>(思①) [記]></p>	
まとめ	8	<p>●リーグ戦を行い、学習の成果を発揮したり、できるようになったことを実感させたりすることを通して、テニピンの楽しさや学習の充実感を感じさせる。</p> <p>○テニピン大会を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・メインゲームのリーグ戦 	○	○	<p>◇ゲームを通じて、自分なりに気付いたことや友達のよい動きなどを見付けて記入している。</p> <p><ワークシート(思②) [記]></p> <p>◇規則を守り、勝敗を受け入れ、友達と仲よく運動をしようしたり、友達の考えを認めたりしている。</p> <p><観察(態②)></p>

8 本時の展開（5/8時間目）

(1) ねらい

ボールを操作できる位置に体を移動させる動きを身に付け、ラリーを長く続けることができるようにする。

(2) 準備

段ボール製ラケット、ボール（大、小）、コーン、トラバー、学習カード、筆記用具

(3) 展開

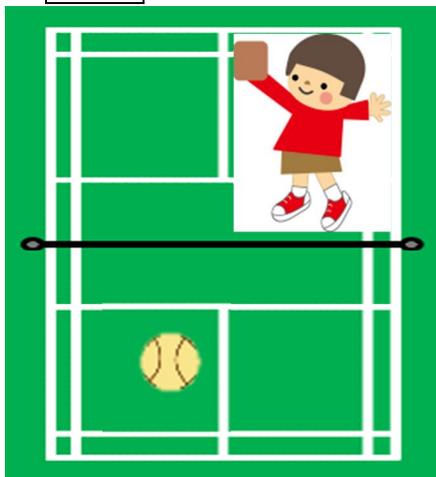
時間	○学習活動 ・想定する児童の意識	◎研究上の手立て ○指導上の留意点 ●努力を要する児童への支援 ◇評価項目<方法（観点）>
導入 10分	1 準備運動をする。 ○ボールつきゲーム、ワンバウンド打ちゲームをする。 ・何回続けられるか楽しみだな。 ・ラケットの表でも裏でも打てるようにしたいな。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">ボールつきゲーム…バスケットボールのドリブルのようにラケットでボールをつく。（30秒間）</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">ワンバウンド打ちゲーム…ワンバウンドしたボールを真上に打つ。ラケットの表と裏交互に続けて打つ。（30秒間）</div> 2 本時のめあてをつかむ。 ○めあてを確認し、ラリーを長く続けるための動きを全体で共有する。 ・班の友達とボールを打ち合ってラリーをしたいな。 ・どのように動いたらラリーが長く続くかな。	○ラケットで打つ技能を楽しみながら身に付けることができるよう、主運動につながる基本的な動きを毎時間取り入れるようにする。 ○学習への意欲やチームワークを高めることができるよう、仲間と交流しながらチームごとに準備運動をする。 ○前時までの記録を目標としながら技能の上達が実感できるよう、取り組んだ2つのゲームの結果を毎時間学習カードに記入する。 ●小さいボールだとラケットにうまく当てるのが難しい児童には、大きいボールを活用するように促す。 ●手の甲側のラケットでボールを打つことが難しい児童には、手の平側で安定してボールを打てるように促す。 ○本時の見通しをもつことができるよう、黒板に単元の計画表や本時の流れを示した表を掲示して確認する。 ○飛んできたボールの方向に素早く移動して相手コートに返球することができるよう、移動ありと移動なしの二つの打ち方を比較しながら実演し、めあてにつながる動きを確認する。
	[本時の学習課題]（めあて） 打ちやすいところに移動して、相手コートにボールを打ち返そう。	
展開 ① 15分	3 ドリルゲームをする。 ○壁当てゲームとラリーアンドキャッチゲームをする。 ・何回続けられるかな。前回の回数を更新したいな。 ・相手コートに打ち返して、たくさん点を取りたいな。	◎ラケットでボールを打つ運動に親しみ、ラリーが長く続けられる喜びを味わえるよう、楽しく活動しながらタスクゲームにつながる運動としてポイント制のあるゲームを取り入れる。 ○壁当てゲームの際に、相手コートにボールを打ち返すイメージをもって打つことができるよう、壁の前にコート内で使用するコーンとトラバーを設置する。 ○ボールの動きやバウンドの仕方をよく見て、打ちやす

	<p>壁当てゲーム… 2～3人組で壁に向かって入れ替わりながらボールを打ち合うゲーム。1分間で打った回数が得点になる。</p> <p>ラリーアンドキャッチゲーム…相手コートからボールを投げ入れてもらい、相手コート内にいる児童に打ち返すゲーム。返球できれば得点になる。(1球10点)</p>	<p>い(キャッチしやすい)ところに移動することを助言する。</p> <p>○ボールの動きに合わせて打ったり移動したりすることができるよう、打つ・投げる・捕る役をローテーションするように伝える。</p> <p>○チーム内でアドバイスし合ったり励まし合ったりしている姿を積極的に称賛する。</p> <p>●飛んでくるボールの方向にうまく移動できずにボールを捉えられない児童には、ツーバウンドまで認めるようにする。</p>
<p>展開② 10分</p>	<p>4 タスクゲームをする。</p> <p>○ペアラリーゲームをする。</p> <p>・何回続けられるかな。前回の回数を更新したいな。</p> <p>・どうしたら相手コートにうまく打ち返せるかな。</p> <p>ペアラリーゲーム…ハーフコートの中で、1対1で打ち合うゲーム。1分間に打った回数が得点になる。(ボールの選択可・ツーバウンドまで可)</p>	<p>○チームの中でいろいろなペアで活動できるよう、ローテーションするように伝える。</p> <p>○ペアでラリーの数が確認しやすくなるよう、ボールを打った数をお互いに教えながら活動する。</p> <p>○失敗を恐れずにラリーを始められるよう、サーブがうまくコート内に入らなかった場合やラリーが2回以内に終わってしまった場合には打ち直しができることを伝える。</p> <p>○楽しく温かい雰囲気ゲームができるよう、よい動きができたときは称賛し、失敗したときは「ドンマイ」などの声を掛け合って活動するように促す。</p> <p>○活動の場やボール・ラケットの扱い方など、安全面に配慮しながらプレーすることができるよう、意識できているチームを称賛し、全体への意識付けをする。</p> <p>◇ゲームの中で飛んできたボールの方向に素早く移動するなど、ボールを持たないときの動きができる。</p> <p style="text-align: right;"><観察(知②)></p>
<p>まとめ 10分</p>	<p>5 学習の振り返りを行う。</p> <p>○活動を通して考えたことやできるようになったこと学習カードに記入する。</p> <p>・ボールの動きをよく見て、打ちやすいところに素早く移動すると相手コートに打ち返せるな。</p> <p>・次の時間は2対2のゲームをするのだな。</p>	<p>○本時の学習を次時に生かすことができるよう、できるようになったこと・気付いたこと・友達のよさを学習カードに振り返りを記入する。</p> <p>○単元の見通しをもち、意欲付けすることができるよう、次時は狙ったところに打つ活動をするように伝える。</p> <p>○チームで協力して道具の片付けを行うようにする。</p>

(4) 板書計画

10月〇日 (〇)

めあて 打ちやすいところにい動して、相手コートにボールを打ち返そう。



今日の学習の流れ

- ①じゅんび運動
- ②めあてのかくにん
- ③かべ当てゲーム
- ④ラリーアンド
キャッチゲーム
- ⑤ペアラリーゲーム
- ⑥ふり返り

単元計画

- ①用具作り
- ②ためしのゲーム
ルール確認
- ③ボールになれるゲーム
- ④⑤ラリーのゲーム
- ⑥⑦ねらって打つゲーム
- ⑧リーグせん