

第6学年 体育科 学習指導案

日時:令和3年 9月 30日(木) 6校時

場所:

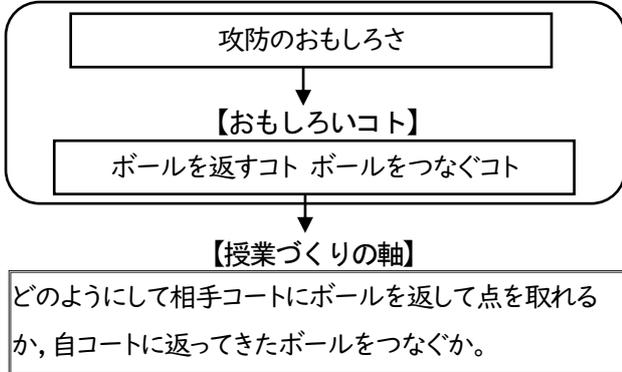
指導者:

1 単元名 サツ!と動いて パス・パス・アタック(プレルボール)

2 授業づくりの考え

【児童からみたネット型のイメージ】

【本質的なおもしろさ】



- 点が入ったら嬉しい。
- ボールを上手に打ち返せると楽しい。
- ラリーが続くとワクワクしてくる。
- ボールが自分に来たらどうしたらいいかわからない。
- どんな役割があるのかわからない。
- どう動いたらいいかわからない。

【教師の意図】

本学級の児童は、5年生の時にベースボール型ボール運動(キックベース)を学習し、「どうすれば塁を盗れるか、盗らせないか」という攻防するおもしろさを経験している。児童たちは、「どうやって塁に出ようか、出られないようにしようか」ということを思考しながら学習することで、見通しをもってゲームに参加したり、勝ち負けにこだわらず、学習する中で何が大切なのかという新しい価値を見付けることができるようになってきたりした。また、友達とチームの中で役割を決め作戦を立ててゲームをするなど、チームで課題を解決しようとすることもできるようになってきている。ネット型ボール運動については、日常の中では容易に経験することのできない運動と言える。事前の聞き取り調査では、運動自体の経験が少ないということや、ボールに対する恐怖心、ルールの複雑さなど苦手意識があったり、抵抗を感じたりする児童もいる。

このような実態を踏まえ、「プレルボール」を提示する。ネットで仕切られたコートに入った2チームのプレイヤーが、互いにボールをバウンドさせて打ち合うハンドテニス的一种である。ボールが大きいので簡単にでき、プレイヤーの年齢や運動経験に合わせて、のんびりしたゲームにも激しい運動にもできる。ルールを工夫し、ゲームをみんなでやってみて、どんなことがおもしろかったのか、どんなところが難しかったのかを振り返り、おもしろいコトの共有を図る。そこで、「どうすれば相手コートにボールを返せるか、自コートに返ってきたボールをつなぐか」という問いから学習をスタートする。

授業づくりの軸を意識しながらネット型ボール運動に挑戦しながら学習を進めていく中で、うまくボール操作ができなかったり、動き方がわからなかったりして意欲が低下している児童や、おもしろいコトがなかなか体感できない児童がでてくると考えられる。そういった児童に対しては、見通しを持ってゲームに参加できるように、教師がそばでどこをねらうかアドバイスをしたり、友達同士でコツを伝え合う時間をとり、どこをねらうか、どのようにボールを操作するとよいかなど、情報を交換し合えるようにしたりする。また、楽しそうにゲームに参加している児童や失敗しても前向きに挑戦している児童に注目するように声掛けすることによって自分もやってみようという意欲がもてるようにする。

また、自分やチームの課題を見付けたり解決したりする方法がわからずに困っている児童が出てくるとルールを少しづつ変えてゲームを行うようにする。例えば、1回の攻撃で一度だけキャッチをしてもいいようにすることが考えられる。キャッチができると、考えたりアドバイスしたりする時間ができ、自分の番になっても慌てることも少なくなる。ゲームを始める前にチームで課題を共有してからゲームを始めることで一人一人がそのゲームの中での役割を持ち、新たな価値を見付けながら、友達と協働的に課題を修正・解決しながら自己肯定感をもってゲームに参加することができるようにしていく。

児童が学習に対して課題を持つなど見通しを持ってゲームに参加すること、また、新たな課題に気付いたり、勝ち負けにこだわらず、何に挑戦できたかということを大切にしながら学習したりするなど、新しい価値を見付けること、友達と課題解決に向けて協働的に学習したりすることなど、対話的で深い学びの場を設定していく。そして、ネット型ボール運動の「学習内容」と児童に「培いたい資質・能力」を結び付けて両方のバランスがとれた、豊かな学びの実現を目指していく。

3 単元目標

- プレールボールの楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、チームの連携プレイによる簡易化されたゲームを行うことができる。【知識及び技能】
- ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。【思考力・判断力・表現力等】
- プレールボールに積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。【学びに向かう力・人間性等】

4 児童の状況把握の視点（単元の評価規準）

授業づくりの軸	どのようにして相手コートにボールを返して点を取れるか、自コートに返ってきたボールをつなぐか。	
知識及び技能	思考力, 判断力, 表現力等	主体的に学習に取り組む態度
①プレールボールの行い方を理解している。 ②ボール操作とボールを持たないときの動きによって、チームの連携プレイによる簡易化されたゲームをすることができる。	①ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりしている。 ②自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	①プレールボールに積極的に取り組もうとしている。 ②ルールを守り助け合って運動をしようとしている。 ③勝敗を受け入れようとしている。 ④仲間の考えや取組を認めようとしている。 ⑤場や用具の安全に気を配ろうとしている。

5 指導と評価の計画

時間	1	2	3	4 (本時)	5	6	7
オリエンテーション ・学習内容の確認 ・安全の約束の確認 ・場の準備や片付けの仕方の確認 ボール操作の練習ドリルの紹介 ・壁打ちゲーム ・正面パスゲーム	ボール操作の練習ドリル						
	本時のねらいの確認 ・つながしやすいパス	本時のねらいの確認 ・アタックを決めるためには	本時のねらいの確認 ・ボールを持たないときはどうしたらいいのか	本時のねらいの確認 ・サツと動くためには	本時のねらいの確認 ・チームに合った作戦を選ぼう①	本時のねらいの確認 ・チームに合った作戦を選ぼう②	
	簡単なゲームをしよう。			ルールを工夫したり、作戦を選んだりしてゲームをしよう。			
	・気付きを共有	・ICTを使って確認	・気付きを共有	・上手にできている友達をさがす	・友達のいい動きを参考ににする	・作戦を工夫する	
	振り返り → 共有 → 整理運動 → 片付け						
知		① 観察		② 観察			
思			② 観察・ICT		① カード		
態	⑤ 観察		① 観察		③ 観察	④ 観察・ICT	② 観察

6 本時の目標と展開 (4/7)

(1) 本時の目標

○ボール操作とボールを持たないときの動きによって、軽くて柔らかいボールを片手や両手で操作したり相手が捕りにくいボールを返球したりするチームの連携プレイによる簡易化されたゲームをすることができる。

(2) 本時の展開

時間	学習活動と子供の姿	児童の状況把握の視点	教師の支援
10分	1 準備体操やボール操作の練習ドリルをする。		○ 上手くできているポイントを具体的に褒め、ボール操作が上達してきたことを感じられるようにする。
5分	2 前時の学習をふり返し、本時の問いを確認して課題をもつ。 ・本時の課題を確認する。 【本時の問い】 ボールを持たないときは、どうしたらいいのか		○ 前時の児童のふり返しから「問い」や「環境」を調整して、ゲームを行うことができるようにする。
20分	3 課題を解決するためのゲームを行う。 ・ネット型ボール運動に挑戦している。 ・チームで動き方を確認したり、ゲームの中での役割を相談したりしてゲームをしている。 ・ゲームが終わるとチームでゲームのふり返しをしている。	○ 「ボールを持たないときは、どうしたらいいのか」という問いに対して、見通しをもって積極的にゲームに取り組んでいる。 ① どのようにして相手コートにボールを返して点を取れるか、自コートに戻ってきたボールをつなぐかわからずゲームに参加できていない。 ② ボールをつないで点を取る取らせないを考えて、動き方を確認したり、役割を相談したりできていない。 ③ 自分が考えたことをうまく友達と関わって伝えられない	① どこをねらって返すとよいか教師がそばでアドバイスをする。 友達同士でアドバイスできるように教師がつなぐようにする。 ② 今までの学習で気付いた動き方やゲームの中での役割を掲示して参考にできるようにする。 ③ 自分たちがやりたいことができたかどうかという振り返る視点を明確にし、チームでふり返しをするように促す。
10分	4 本時の学習をふり返し、次時への学習意欲をもつ。	○ 自分たちのチームなりの「ボールをつなぐ」動きのこつを見付けることができる。	○ 自分たちのチームでうまくいった動きや作戦をみんなで共有する。

(3) 評価

A「十分満足できる」と判断される児童の状況	ボールの方向に体を向けることと、ボール方向へ素早く移動することができ、味方が操作しやすい位置や相手コートの空いた場所へボールを返球することができる。
B「おおむね満足できる」と判断される児童の状況	ボールの落下点や操作しやすい位置へ移動し、味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。
「努力を要する」状況と判断される児童への手立て	チーム内の役割を明確にしたり、その役割に取り組むように助言したりする。また、ボールをキャッチしてから操作することを認める。