

第4学年 体育科学習指導案

1 単元名 「ブレルボール」(ゲーム ネット型ゲーム)

2 運動の特性

(1) 一般的な特性

○ボールを自陣の床に手で打ってバウンドさせ、味方にパスをしたり、ネットを越して相手のコートにボールを返したりする攻守分離型のゲームである。

○ルールや作戦を工夫して、集団の連係プレーによって守ったり、攻撃したりしてラリーを続けることが楽しい運動である。

○仲間で互いに励まし合い、助け合って、学習を進めていくと楽しい運動である。

(2) 児童からみた特性

ブレルボールの楽しさや喜びを感じる要因	ブレルボールを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none">・チームで協力して得点を決めたとき・ラリーが続くとき・考えた作戦がうまくいったとき	<ul style="list-style-type: none">・ボールに触れなかったとき・ボールがうまく操作できなかったとき・ルールが理解できなかったとき

3 児童の実態

(略)

4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

ブレルボールを知っている児童が1人もいないこと、ボールをバウンドさせて相手コートに返したり、ラリーを続けたりすることは初めての技能であることから、慣れるのに時間が必要と考える。そのため、感覚づくりの運動ではボールを手で打ってねらった的に当てる運動や、複数人でパスをする運動などを取り入れ、基礎感覚を養い、技能を高められるようにする。

コートに入る人数を3人とし、1人1回以上のプレーで相手コートに返すこととする。そうすることでチーム全員がボールに触る機会を保障する。また、すべてのポジションを経験できるように、ラリーが終わるごとにローテーションをする。

ラリーが続くことがネットゲームの楽しみであると考え、そのため、慣れるまではルールを簡易化したり、キャッチングしてもよいこととしたりする。しかし、高学年のソフトバレーボールにつながることから、徐々にプレールール本来のルールや動きに近づけていきたい。

(2) 思考力、判断力、表現力等

ボールを持っていないときの動きや移動の仕方、どこへ移動すればボールをつなげることができるか、どうすれば相手コートにボールを返せるかなどチームで話し合いながら考えていく。また、作戦タイムでは、タブレットの学習ソフト「メタモジ」を使った話し合い活動を通し、チームに合った作戦を立ててゲームを行うようにする。

「学ぶ」という言葉は「真似る」からきたように、上手な児童の技を真似したり、友達とお互いにアドバイスをし合ったりしながら活動させたい。また、めあてに正対した児童の学習成果、振り返りや、友達のよさを認め合えるような自己・相互評価ができる学習カードを用意し、学習の足跡を残しながら授業を展開することで、考え、判断することの拠り所としたい。

本時では、今までに身に付けた知識や技能を生かして、ゲームができるようにするとともに、自分や相手のチームの特徴に応じた作戦をもとに、メタモジの作戦ボードを使って話し合い、協力してゲームができるように指導する。

(3) 学びに向かう力、人間性等

児童が自信を持ち、楽しく活動に取り組めるよう、学習カードにチームの写真を挿入したり、チームで準備運動をしたりするなど、児童が一体感を持って楽しみながら活動できるようにする。また、タブレットを使用して話し合いを行うことで、積極的にコミュニケーションを取れるようにしていきたい。また、メインゲームでは児童同士が励ましの声かけを行うことで、積極的に学習に取り組めるようにしたい。

毎時間の振り返りでは、自分の学びからできるようになったこと、できるようにしたいことを明確にし、次時に向けて粘り強く取り組める意欲を高めたい。

5 研究主題との関わり

幅広い学習や生活の場面で活用できる力の育成

- ①試合の様子を録画し、よい動きやチームの課題などを共有できるようにする。
- ②作戦タイムのとき、メタモジを使った作戦ボードを使わせ、チームで効果的な作戦を話し合わせる。



- ①自分のチームの課題を見出し、練習に役立てることで、問題発見・解決能力を身に付ける。
- ②自他のチームの特徴をもとに、作戦を選ぶために話し合うことで、言語能力を身に付ける。

6 単元の目標

- ・基本的なボール操作とボールを受けたりパスをしたりできる位置に体を移動する動きによって、ラリーの続く易しいゲームを行うことができるようにする。【知識及び技能】
- ・規則を工夫したり、ゲームの仕方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ようにする。【思考力、判断力、表現力等】
- ・運動に進んで取り組み、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ができるようにする。【学びに向かう力、人間性等】

7 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
①ボールを片手、または両手ではじいたり、打ちつけたりしている。 ②ボールの方向に体を向けたり、ボールを操作しやすい位置に移動したりしている。 ③3段攻撃で相手コートに返球している。	①効果的な攻め方を知り、チームの特徴に応じた作戦を選んでいる。 ②課題解決のために自分や仲間の考えたことを伝えている。	①プレルボールに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り、友達と助け合って、進んで練習しようとしている。 ③安全に気を付けて練習したり、用具の準備や片付けを行ったりしようとしている。

8 単元の計画

(1) 領域（ゲーム・ボール運動）の取り上げ方

第1学年	ボール投げゲーム9時間、ボールけりゲーム9時間、鬼遊び4時間、転がしドッジボール5時間
第2学年	ドッジボール4時間、ボール投げゲーム9時間、ボールけりゲーム9時間、宝取りゲーム3時間
第3学年	フットベース7時間、ラインサッカー12時間、ポートボール9時間
第4学年	タグラグビー7時間、プレルボール9時間、ラインサッカー12時間
第5学年	バスケットボール8時間、タグラグビー9時間、ティーボール8時間
第6学年	バスケットボール8時間、サッカー8時間、ソフトバレーボール7時間

(2) 運動種目（ゲーム・ネット型ゲーム）

学年	教材	目指す動き
4学年	プレルボール	○ボールを片手、または両手ではじいたり、打ちつけたりすること。 ○ボールの方向に体を向けたり、ボールを操作しやすい位置に移動したりすること。

(3) 指導と評価の計画 (7時間扱い) 本時は○印 7/9時

時	1	2	3	4	5	6	⑦	8	9	
ねらい	ブレルボールについて、学習の進め方とルールを理解しよう。	手でボールを打ちつけて、相手にパスをしよう。	ボールの方へ体を向けよう。	課題解決(ラリーを続ける)のために、考えたことを伝え合おう。	進んで練習に取り組もう。	ボールの取りやすいところに移動しよう。	効果的な攻め方を知り、チームに応じた作戦を立てよう。	3段攻撃をしよう。	仲間と協力し、ルールを守ってゲームを楽しもう。	
指導の内容	<ul style="list-style-type: none"> 学習の進め方 準備や片付けの仕方 基本的な規則、約束 	<ul style="list-style-type: none"> ボールの打ちつけ方 いろいろなパスの仕方 		<ul style="list-style-type: none"> 課題解決の仕方 タブレットでの録画の仕方 	<ul style="list-style-type: none"> 試合の規則 約束 タブレットを使った作戦ボードの使い方 	<ul style="list-style-type: none"> ボールの正面への入り方 ボールを持っていない時の動き方 	<ul style="list-style-type: none"> 効果的な攻め方、守り方 チームの特徴に応じた作戦の立て方 	<ul style="list-style-type: none"> 相手コートへの返球の仕方 効果的な3段攻撃の仕方 	<ul style="list-style-type: none"> 試合の進め方の確認 	
学習過程	1 集合、整列、挨拶、健康観察をする。 2 準備運動をする。									
	3 学習のねらいと進め方を知り、単元の見通しを持つ。 ・学習のねらい ・授業の流れ ・学習カードの記録と活用法 ・約束事の確認 ・試しのゲーム	3 感覚づくりの運動をする。 ①的あてゲーム ②フラフープパス (相手はキャッチ) ③打ちつけゲーム (何回続けられるか) ④バウンドリレー (円)			①的あてゲーム ②打ちつけゲーム (何回続けられるか) ③ミニゲーム ④バウンドリレー (円陣パス)					
		4 学習のねらいを確認する。				5 試しのゲームを行う。				
		<ul style="list-style-type: none"> 簡易ネットを挟んで行う。 攻撃3人、守備2人 守備からの下投げサーブで行う。 3回以上で相手コートに返す。 相手コートに返したらローテーション パスをする相手に体を向けるようにする。 パスはキャッチしてよい。 				<ul style="list-style-type: none"> 3対3、前後半5分ハーフ 3回以上で相手コートに返す。 サーブは相手コートに投げ入れる。 セッターはキャッチしてもよい。 レシーバー、ブレル (シュート) はキャッチしない。 得点が入ったらローテーション 前半と後半の間には作戦タイムを設ける。 チームの特徴に合った作戦を選んで試合ができるようにする。 作戦タイムを設け、作戦ボードを使って話し合いをする。 				
	4 本時の学習の振り返りをする。	6 メインゲーム① (キャッチブレルボール) を行う。 <ul style="list-style-type: none"> 3対3、前後半5分ハーフ 1人1回以上ボールを触り、3回以上で相手コートに返す。 サーブは相手コートに投げ入れる。 レシーバー、セッターはキャッチしてもよい。 ブレル (シュート) はキャッチせずに相手コートに打ち込む。 得点が入ったらローテーション 前半と後半の間には作戦タイムを設ける。 			6 メインゲーム②を行う。 <ul style="list-style-type: none"> 3対3、前後半5分ハーフ 試のゲームの時と同じチーム同士で試合をする。 1人1回以上ボールを触り、3回以上で相手コートに返す。 サーブは相手コートに投げ入れる。 セッターはキャッチしてもよい。 レシーバーはブレル (シュート) をキャッチしない。 得点が入ったらローテーションをする。 前半と後半の間には作戦タイムを設ける。 チームで立てた作戦を意識して、試合ができるようにする。 作戦タイムを設け、作戦ボードを使って話し合いをする。 					
5 整理運動、挨拶をする。	7 本時のまとめをする。(学習カードの記入・ねらいにそった振り返り・次時の学習の予告)								8 整理運動、あいさつをする。	
評価計画	知・技		①	②			②		③	
	思・判・表				②			①		
	学	③					①			②
方法	観察・学習カード									
場面	3	5	5	6	5 6	5 6	5 6	5 6	5 6	

9 本時の学習と指導（7／9時）

(1) ねらい

○効果的な攻め方を知り、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する。

【思考力、判断力、表現力等】

(2) 準備

- ・ネット ・ソフトバレーボール ・フラフープ ・タブレット（作戦ボード、学習カード）
- ・得点板 ・ビブス

(3) 展開

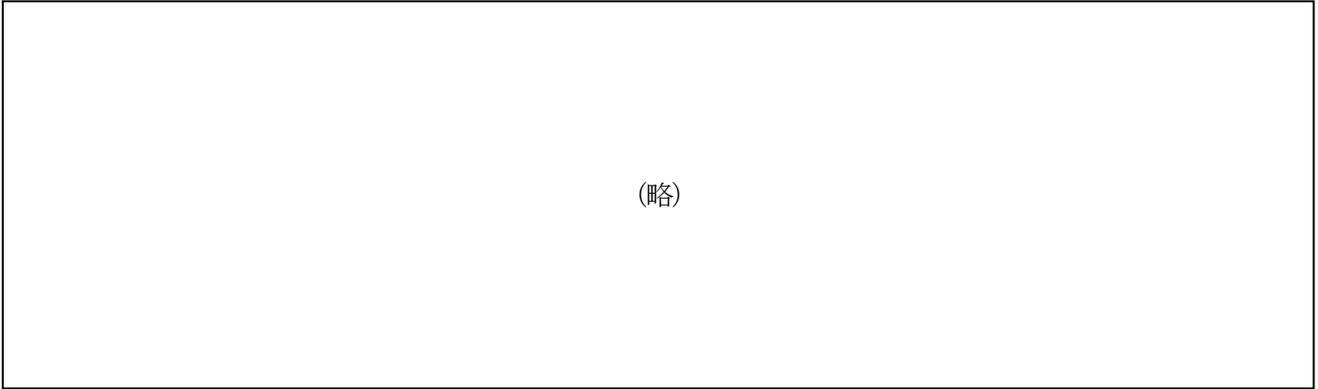
段階	学習活動	学習内容	○指導上の留意点 ◎評価 ★ICTの活用
導入 12分	<p>1 集合・整列・挨拶・健康観察をする。</p> <p>2 準備運動を行う。</p> <p>3 感覚づくりの運動をする。</p> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px;"> <p>①的あてゲーム ②打ちつけゲーム（何回続けられるか） ③ミニゲーム ④バウンドリレー（円陣パス）</p> </div>	<p>○試合につながる動きの仕方</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールの打ち方 ・ボールの正面への入り方 ・3段攻撃の仕方 	<p>○素早く整列し、元気に挨拶をして始められるようにする。</p> <p>○健康状態を把握し、安全にできるようにする。</p> <p>○チームごとに準備運動を行い、チームの一体感を高める。</p> <p>○全身を十分に動かし、1つ1つの動きを丁寧に行わせる。</p> <p>○試合につながる動きを意識させる。</p> <p>○速さよりも一つ一つの動作を丁寧に行うことを意識する。</p>
展開 25分	<p>4 本時のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>効果的な攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てよう。</p> </div> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px;"> <p>5 試しのゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3対3、前後半5分ハーフ ・1人1回以上ボールを触り、3回以上で相手コートに返す。 ・サーブは相手コートに投げ入れる。 ・セッターはキャッチしてもよい。 ・レシーバー、ブレル（シュート）はキャッチしない。 </div> <p>6 メインゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ルールは試しのゲームと同じとする。 	<p>○自分や相手のチームの特徴に応じた作戦の立て方</p> <ul style="list-style-type: none"> ・おくへ、手前へシュート作戦 ・かどねらい作戦 ・フェイント作戦 ・間ねらい作戦 <p>○自分や相手のチームの特徴に応じた作戦の立て方</p>	<p>○本時のねらいを知り、学習の見通しを持つようにする。</p> <p>○ねらいに沿ったポイントを全体で確認できるようにする。</p> <p>○作戦例を示し、チームの特徴に合った作戦を選んで試合ができるようにする。</p> <p>○作戦例以外に自分たちで考えた作戦を使ってもよいことを伝える。</p> <p>★作戦ボードを使って話し合いができるようにする。</p> <p>○チームで立てた作戦を意識して、試合ができるようにする。</p> <p>○作戦通りできたら、チームで声を出し、喜びを表す。</p> <p>○得点が入ったらローテーションをする。</p> <p>★試しのゲーム後、再びチームで作戦を話し合う。</p> <p>○試しのゲームの作戦が有効だったか、別の作戦がよいか話し合う。</p> <p>○作戦タイム後、試しのゲームで試合をしたチームと再び試合をする。</p>

<p>展開 25分</p>			<p>◎効果的な攻め方を知り、チームの特徴に応じた作戦を立てている。 (観察・学習カード) 【思考・判断・表現】</p> <p>△努力を要すると判断される状況(C)の児童への指導の手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦例の中から効果的な作戦を示し、話合いに参加できるように支援する。 ・前時までのいろいろな作戦を参考にすよう支援する。 <p>◎十分満足できると判断される状況(A)の児童の具体的な姿</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自他のチームに応じた効果的な作戦を自ら考え、提案したり、中心になって作戦を立てたりしている。 <p>○チームで立てた作戦を意識して、試合ができるようにする。 ○得点につながる動きを意識した試合ができるようにする。 ○よい動きをしているチーム、アドバイスをし合っているチームを称賛する。</p>
<p>整理 8分</p>	<p>7 本時の学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードの記入 ・ねらいの振り返りと発表 ・今日のMVPの発表 ・次時の予告 <p>8 整理運動、挨拶、片付けをする。</p>	<p>○本時のねらいに対する学習のまとめの仕方</p> <ul style="list-style-type: none"> ・〇〇作戦を使ったら効果的だった。 ・次は〇〇作戦を使ってみたい。 	<p>★学習カードに本時のねらいを中心とした振り返りを記入させる。</p> <p>○振り返りを発表させ、本時のねらいを意識した振り返りができた児童を称賛し、次時の意欲付けを行う。</p> <p>○本時のねらいを意識し、進んで活動していた児童や、チームで協力できた児童をMVPとして称賛し、次時の意欲付けを行う。</p> <p>○ゆっくりとした動作で行わせ、筋肉や関節をほぐす。</p> <p>○気持ちのよい挨拶で学習を終わらせる。</p> <p>○安全に気を付け、協力して後片付けをさせる。</p>

感覚づくりの運動

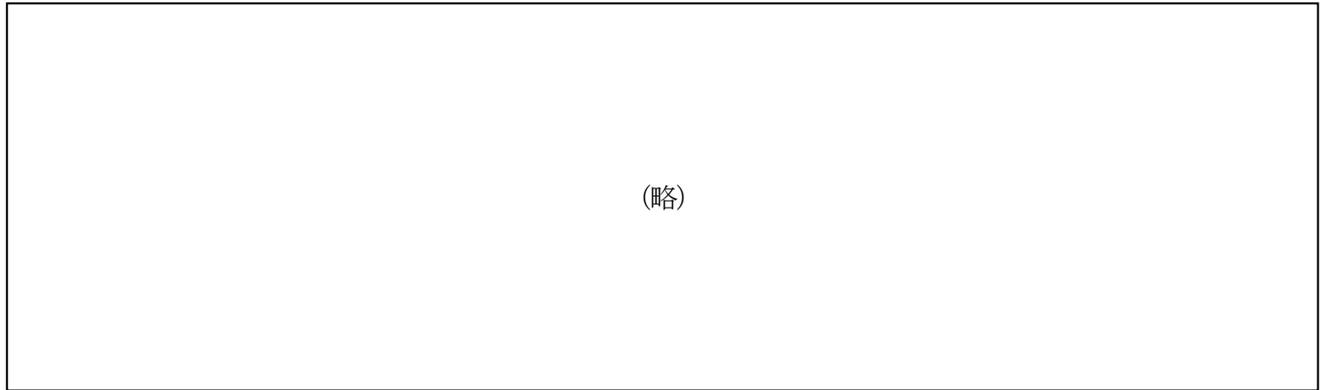
①的あてゲーム

②フラフープパス



③打ちつけゲーム

④円陣パス



⑤ミニゲーム

