

第3学年 体育科学習指導案

令和5年6月28日（水）5校時

第3学年3組26名

- 1 単元名 E ゲーム
イ ネット型ゲーム「キャッチバレーボール」

2 単元の目標

- ・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、簡易化されたゲームをする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、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、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)
- ・自分の課題解決に向けて、すすんで運動に取り組み、規則を守って誰とでも仲よく運動をしたり、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ことができるようにする。(学びに向かう力, 人間性等)

3 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ゲームの行い方を言ったり書いたりしている。 ②基本的なボール操作ができ、ボールを操作できる位置に体を動かすことができる。	①誰もが楽しくゲームに参加できるように規則を考えている。 ②自分のチームに合った作戦を選んでいる。	①自分の目標をもち、ゲームや練習にすすんで取り組もうとしている。 ②規則を守ったり、ゲームの勝敗を受け入れようとしたりしている。

4 児童の実態

本学年の児童は運動をすることが好きな児童が多く、休み時間になると鬼ごっこやかけっこなどをして外遊びを楽しむ様子が見られる。ボールゲームでは、低学年時に的当てゲームやシュートゲームなどを行っているが、ボールに触れることが好きな児童や得意な児童ばかりがボールに向かっていく姿が見られる。そこで、ネット型ゲームであるキャッチバレーボールを2対2で行うことで、一人一人が主体性をもち、仲間と協力して運動に取り組めるようにする。チーム対チームで友達と力を合わせて競い合う楽しさや喜びに触れさせたい。

〈実態調査より〉

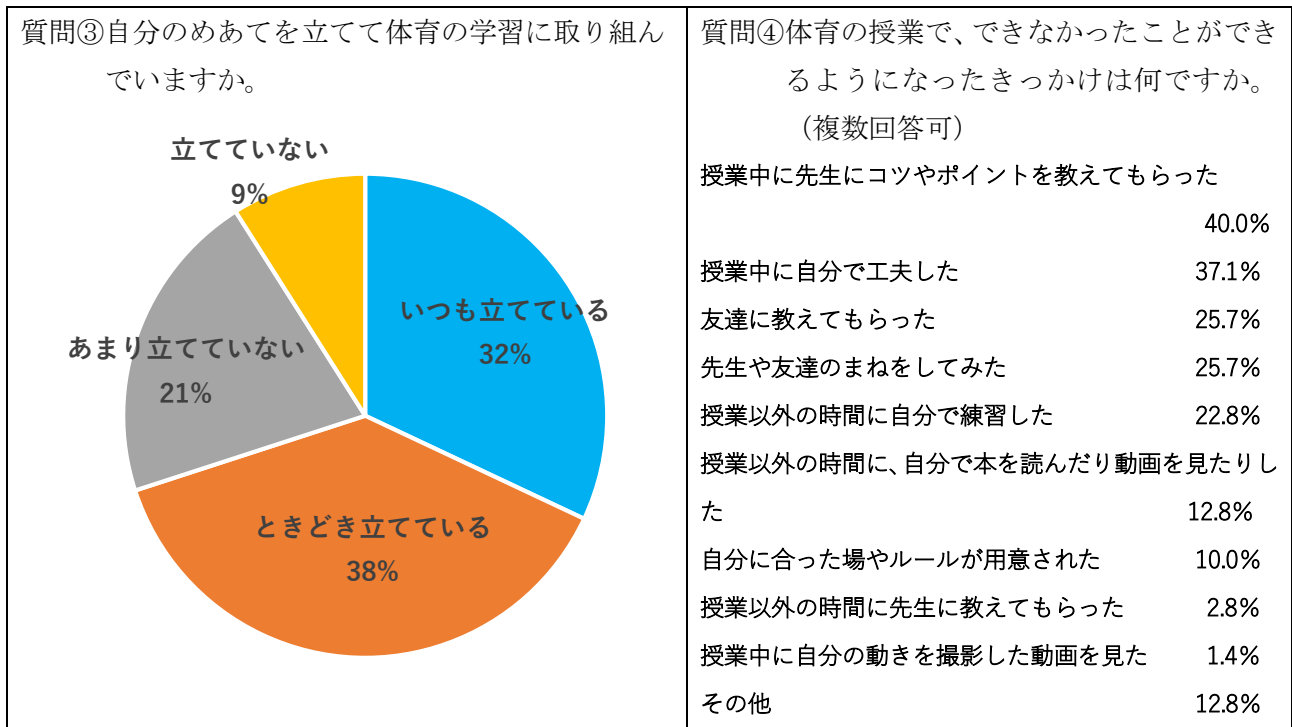
【方法】タブレットでの質問調査

【実施日】令和5年6月19日

【対象】第3学年 児童 77名

【単位】%

<p>質問①体育の授業は楽しいと思いますか。</p> <p>「楽しくない」と答えた児童 0%</p> <table border="1"><thead><tr><th>回答</th><th>割合</th></tr></thead><tbody><tr><td>楽しい</td><td>86%</td></tr><tr><td>やや楽しい</td><td>11%</td></tr><tr><td>あまり楽しくない</td><td>3%</td></tr><tr><td>「楽しくない」と答えた児童</td><td>0%</td></tr></tbody></table>	回答	割合	楽しい	86%	やや楽しい	11%	あまり楽しくない	3%	「楽しくない」と答えた児童	0%	<p>質問①の理由</p> <p>「楽しい」「やや楽しい」</p> <ul style="list-style-type: none">・運動するのが好きだから。・鬼ごっこやドッジボールなど、運動をたくさんするから。・友達に教えることが楽しいから。・みんなと一緒に運動できるから。 <p>「あまり楽しくない」</p> <ul style="list-style-type: none">・難しいと思うことがあるから。
回答	割合										
楽しい	86%										
やや楽しい	11%										
あまり楽しくない	3%										
「楽しくない」と答えた児童	0%										
<p>質問②ボールを使った運動は好きですか。</p> <p>「好きではない」と答えた児童 0%</p> <table border="1"><thead><tr><th>回答</th><th>割合</th></tr></thead><tbody><tr><td>好き</td><td>87%</td></tr><tr><td>やや好き</td><td>10%</td></tr><tr><td>あまり好きではない</td><td>3%</td></tr><tr><td>「好きではない」と答えた児童</td><td>0%</td></tr></tbody></table>	回答	割合	好き	87%	やや好き	10%	あまり好きではない	3%	「好きではない」と答えた児童	0%	<p>質問②の理由</p> <p>「好き」「やや好き」</p> <ul style="list-style-type: none">・ボール投げが好きだから。・蹴るや投げるの運動があるから。・手の力と足の力が付くから。・チームで仲良くなれるから。 <p>「あまり好きではない」</p> <ul style="list-style-type: none">・ルールがややこしいから。
回答	割合										
好き	87%										
やや好き	10%										
あまり好きではない	3%										
「好きではない」と答えた児童	0%										



質問①から、ほとんどの児童が体育を楽しんでいることが分かる。様々な運動をすることができたり、みんなと一緒に運動ができたりするなど、体育への興味関心は高い。質問②でも、ほとんどの児童がボール運動を「好き」「やや好き」と答えている一方で、「あまり好きではない」と答えている児童は、ゲームに対するルールがややこしいと不安を感じているようである。質問③では、毎回ではなくとも、自分のめあてをもって体育に取り組んでいる児童が約7割と多いが、めあてをあまりもてていない児童もいる。質問④では、教師がコツやポイントを教えることで、できなかったことができるようになったと考えている児童が多い。一方で、場の工夫や授業外での工夫があると、より運動能力を高められることが期待される。

5 研究主題に迫るための手だて

(1) 運動の特性

① ネット型ゲームの特性

- ・相手のコートにボールを落としたり、味方のコートにボールを落とさせないようにしたりしながら、得点を競い合っただ楽しむ運動である。
- ・ネットを挟んで攻守がはっきりと分かれているため、チームで立てた作戦をゲームに反映させやすい運動である。
- ・相手との接触がないため、安心してチームの連携ができる運動である。
→「落とす」「組み立てる」「落とさせない」という特性を味わわせる。

② 児童からみた特性

- 勝敗を競い合うことが楽しい運動である。
 - ラリーが続くことで楽しさを感じることができる運動である。
 - 一人で得点し続けることができないため、チームプレイの楽しさを味わうことができる運動である。
 - コート内には自チームしかいないため、安心してプレイすることができる運動である。
 - ルール次第で苦手な児童も活躍できるため、ルールを工夫して作り上げる楽しさを味わうことができる運動である。
- △ボール操作がうまくいかないとき、ラリーが続かないとき、点が取れないとき、作戦がうまくいかないとき、けがをしたとき、味方に責められたときに、「楽しくない」と感じる運動である。→この考えを基にルールを作っていく。

(2) 手だて

① 課題をもつための手だて

- ・2対2のゲームとすることで、運動の必然性を生み、児童一人一人の主体性を高めて課題を見付けやすくする。
- ・チームの作戦を選ぶことで、児童自身の役割を明確にし、課題を見付けられるようにする。
- ・練習方法を可視化することで、それぞれのチームが作戦に見合った練習を行うことができるようにする。

② 学び合うための手だて

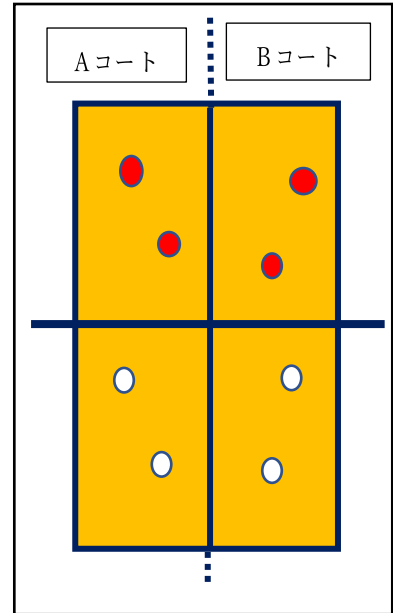
- ・児童が実際に運動を行ってみて感じたことを基に、「みんなが楽しめる」「安全にできる」規則を作っていくことで、児童が他者の様々な意見を受け入れながら、話合いができるようにする。
- ・チームに合った作戦を選択できるようにすることで、見通しをもった話合いができるようにする。(すきまねらい作戦、スピード作戦、フェイント作戦、ななめ作戦、前後ろ作戦、ギリギリ作戦、ボールにちゅう目作戦、など)
- ・運動経験や運動能力を考慮したチーム編成を行うことで、動きができていない児童が、課題を感じている児童にアドバイスをするなど、互いに学び合い、教え合えるようにする。
- ・チームタイムでホワイトボードとマグネットを用いながら作戦について話し合わせることで、実際の動きに合わせた各ポジションの位置と役割について考えることができるようにする。

(3) キャッチバレーボールについて

- 両手を使ってバレーボールを捕球・そしてアタック（投げ入れもあり）をし、得点を競う。
- ソフトバレーボールは 50 g で、使用コートはバドミントンのものを使用する。（ネットの高さ 155cm 程度） 2 対 2 を半コートで行う。

【はじめの規則】

- 4 人（5 人）× 6 チーム。
- チームの中でペア 2 組を作り、2 コートで試合をする。
チームの合計点を競う。
（5 人メンバーは後半でメンバーを入れ替える。）
- ゲームは 2 対 2 で、前半 2 分、後半 2 分で行う。
- ボールは 3 回（2 回）で相手コートに返す。
（①キャッチ②キャッチ③弾く（投げる））
- サービスは前半と後半で交代して行う。
- サービスはコート内から下投げか上投げにする。



キャッチバレーボール			
名前 ()			
<input type="text"/>	月	<input type="text"/>	日
			チーム
<自分のめあて>			
<input type="text"/>			
<ふり返り>			
・チームの作戦はよかったか			
<input type="text"/>			
とてもよかった よかった あまりよくなかった よくなかった			
・自分のめあてたっせい度			
<input type="text"/>			
4 3 2 1			
<input type="text"/>			
<input type="text"/>			

6 指導と評価の計画 第3学年（全7時間）

時間	1	2	3	4	5（本時）	6	7
ねらい	・学習の流れやルールを理解し、安全に気を付けて、キャッチバレーボールの行い方を知る。	・攻めの作戦を考える。 ・全員が楽しむためのルールを考える。	・守りの作戦を考える。 ・全員が楽しむためのルールを考える。	・チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を考える。	・チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を考える。	・身に付けた力を生かして、楽しくゲームができる。	・身に付けた力を生かして、楽しくゲームができる。
学習内容	1 場の準備 2 集合・挨拶 3 学習内容の確認 キャッチバレーボールのやり方を知ろう。	1 場の準備 2 集合・挨拶 3 学習内容の確認 せめの作せんを考えよう。	1 場の準備 2 集合・挨拶 3 学習内容の確認 守りの作せんを考えよう。	1 場の準備 2 集合・挨拶 3 学習内容の確認 チームに合った作せんをえらんで、ゲームをしよう。	1 場の準備 2 集合・挨拶 3 学習内容の確認 作せんをパワーアップさせて、ゲームをしよう。	1 場の準備 2 集合・挨拶 3 学習内容の確認 チームの作せんを生かして、ゲームをしよう。	1 場の準備 2 集合・挨拶 3 学習内容の確認 チームの作せんを生かして、ゲームをしよう。
	4 準備運動 5 感覚づくりの運動 6 ルールの確認 7 チームタイム 8 試しのゲーム① 9 試しのゲーム② 10 試しのゲーム③ 11 片付け 12 整理運動 13 学習の振り返り・まとめ	4 チームタイム① 5 準備運動・感覚づくりの運動 6 ゲーム① 7 作戦の全体共有 8 チームタイム②・練習 9 ゲーム②③ 10 片付け 11 整理運動 12 学習の振り返り・まとめ	4 チームタイム① 5 準備運動・感覚づくりの運動 6 ゲーム① 7 作戦の全体共有 8 チームタイム②・練習 9 ゲーム②③ 10 片付け 11 整理運動 12 学習の振り返り・まとめ	4 チームタイム① 5 準備運動・練習 6 ゲーム① 7 チームタイム②・練習 8 ゲーム②③ 9 片付け 10 整理運動 11 学習の振り返り・まとめ	4 チームタイム① 5 準備運動・練習 6 ゲーム① 7 チームタイム②・練習 8 ゲーム②③ 9 片付け 10 整理運動 11 学習の振り返り・まとめ	4 チームタイム① 5 準備運動・練習 6 ゲーム① 7 ゲーム② 8 ゲーム③ 9 片付け 10 整理運動 11 学習の振り返り・まとめ	4 チームタイム① 5 準備運動・練習 6 ゲーム① 7 ゲーム② 8 ゲーム③ 9 片付け 10 整理運動 11 学習の振り返り・まとめ
評価の重点	知	①	②	②			
	思		①	①	①	①	②
	主				①		②

第4学年（全5時間）

時間		1	2	3	4	5
ねらい		・規則を守り、安全に気を付けて、キャッチバレーの行い方を知る。	・ボールを落とすためのコツを考える。 ・全員が楽しむための規則を考える。	・ボールを落とさせないためのコツを考える。 ・全員が楽しむための規則を考える。	・チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を考える。	・チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を考える。
学習内容		1 集合・挨拶 2 場の準備 3 学習内容の確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">キャッチバレーボールのやり方を知ろう。</div> 4 準備運動 5 感覚づくりの運動 6 規則の確認 7 試しのゲーム① 8 試しのゲーム② 9 試しのゲーム③ 10 片付け 11 整理運動 12 学習の振り返り・まとめ	1 集合・挨拶 2 学習内容の確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">相手のコートに落とすコツを考えよう。</div> 3 チームタイム① 4 場の準備 5 ゲーム① 6 コツの全体共有 7 チームタイム② 8 ゲーム②③ 10 片付け 11 整理運動 12 学習の振り返り・まとめ	1 集合・挨拶 2 学習内容の確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">自分のコートに落とさせないコツを考えよう。</div> 3 チームタイム① 4 場の準備 5 ゲーム① 6 コツの全体共有 7 チームタイム② 8 ゲーム②③ 10 片付け 11 整理運動 12 学習の振り返り・まとめ	1 集合・挨拶 2 学習内容の確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">チームに合った作戦を選んで、ゲームをしよう。</div> 3 チームタイム① 4 場の準備 5 ゲーム① 6 全体共有 7 チームタイム② 8 ゲーム②③ 10 片付け 11 整理運動 12 学習の振り返り・まとめ	1 集合・挨拶 2 学習内容の確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">チームに合った作戦を選んで、ゲームをしよう。</div> 3 チームタイム① 4 場の準備 5 ゲーム① 6 全体共有 7 チームタイム② 8 ゲーム②③ 10 片付け 11 整理運動 12 学習の振り返り・まとめ
評価の重点	知	①	②		③	
	思		①	③	②	②
	主	③		②		①

7 本時の学習（5 / 7時間）

(1) 本時の目標

- ・チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を考慮することができるようにする。
(思考力, 判断力, 表現力等)

(2) 本時の展開

時	学習活動	*指導上の留意点 ☆評価【方法】	
0	1 場の準備	*学習の流れが分かる掲示物を準備して、児童が理解できるようにする。 *役割を分担し、安全に準備させる。	
	2 集合・挨拶		
	3 学習内容の確認		
	作せんをパワーアップさせて、ゲームをしよう。		
15	4 チームタイム①	*児童から出た作戦を掲示し、それぞれのチームがどの作戦を使用するか考えることができるようにする。 *ホワイトボードを準備し、児童に操作させながら、各ポジションの位置と役割について考えさせる。	
	5 準備運動・練習	*キャッチや投げる動きをチームで行い、ボールに慣れさせる。	
	6 ゲーム①（前半2分/後半2分）	*参考になる個々のプレーや話合いの中の発言等が見られたときは、称賛していく。 ☆作戦の選び直しや修正を行い、作戦をパワーアップさせようとしている。 (思考・判断・表現) 【観察・学習カード】	
	7 チームタイム②・練習		
	8 ゲーム②③（4分ずつ）		
	40	9 片付け	*それぞれのチームで成功した作戦のよさを紹介し、全体で共有する。
		10 整理運動	
11 学習の振り返り・まとめ			