

第4学年O組 体育科学習指導案

令和2年6月〇日 〇曜日 第〇時 (〇〇〇)

指導者 〇 〇 〇 〇

1 単 元 ゲーム（ネット型ゲーム）攻守一体ハンドミニテニス

2 単元の目標

- (1) ネット型ゲームの行い方やボールの打ち方について知り、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などのボールを持たない時の動きによって、用具を使って相手コートに返球するなど、ラリーの続く易しいゲームをすることができる。
- (2) 規則を工夫したり、ゲームの型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。
- (3) 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、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しようとする。

3 学習の計画 (6時間完了)

- | | | |
|-----|---------|--------------------------|
| 第1次 | 第1時 | ネット型の特性を理解し、学習の見通しをもつ。 |
| | 第2時 | ラケットの操作を学び、ボールをとらえる。 |
| 第2次 | 第3時 | 打ちやすい場所や球を考え、味方とラリーを続ける。 |
| | 第4時（本時） | 打ちやすい場所や球を考え、味方とラリーを続ける。 |
| 第3次 | 第5時 | 打ちやすい場所や球を考え、相手とラリーを続ける。 |
| | 第6時 | 学習したことを生かして、大会を行う。 |

4 本時の学習指導

(1) 目 標

- 相手コートから飛んできたボールをとらえ、ラリーを続けることができる。
- 自分や味方が打ちやすい場所や打球を見付けたり、考えたことを図や言葉で表現したりすることができる。

(2) 準備・資料

- 児童……ハンドミニテニス用ラケット（手のひら大サイズ段ボール自作）
- 教師……ミニテニスボール（40）、得点板（6）、ビブス（6色×7）、タイマー
ホワイトボード、学習カード

(3) 関 連

3年 体育 ネット型ゲーム「プレルボール」（ラリーの続く易しいゲームをする。）

(4) 学習過程

段階	学 習 活 動	時間	指 導 上 の 留 意 事 項
つ か む	<p>1 本時の学習内容の確認をする。</p> <p>(1) 4列横隊に集合し、整列する。</p> <p>(2) ボールを使った準備運動をする。 ・ ネットをはさんでペアラリー</p> <p>(3) 本時の課題をつかむ。 どこにどんな球がくると打ち返しやすいか見付けよう。</p> <p>(4) 課題に対する個人の考えを書く。</p>	10	<ul style="list-style-type: none"> ○ 健康観察、服装点検をする。 ○ 準備運動では、主運動につながる運動やボールを使った動きで取り組ませる。 ○ 触球数をたくさん確保できるように、2人一組で数多く経験させ繰り返す。 ○ 習得させたい「ボールをとらえる動き」を児童自ら導き出せるように発問を投げかけ、思考させる。 ○ 個人の考えをもった上で動きを引き出させる。

追 究 す る	2 タスクゲームを行う。 (1) 1本打ちストロークゲームを行い、 個人の考えを試すゲームを行う。 (2) 個人の考えを修正する。 ○タスクゲームを通して、自分の考 えを見直し、修正した考えを書く。 (3) 1本打ちストロークで修正した動き を試すゲームを行う。 (4) 考えたことを全体で共有する。 ○修正案をチームで確認する。 ○修正した動きを発表する。		○ 良い悪いではなく、自分の考えをもつことが できていることを称賛する。 ○ 考えをもてなかったり、動けなかったりする 児童には、頭の中に浮かんだイメージを表現 できるように個別に声掛けを行う。 ○ 修正した考えを基に、積極的にボールをとら えに行けるように児童同士で相互に声掛けが できるように促す。 ○ 全体での意見発表は、動きを基に導き出せた ことを称賛し、幅広く受け止める。 評 ボールのとらえやすい場所やそのためのボー ルの軌道を見付け、学習カードに図や言葉で 記入したり、考えたことを伝えたりしている。 (学習カード・話し合い・チーム練習)
	3 メインゲームを行う。 (1) チームで確認をする。 ・ 出場選手や交代 ・ チームの役割の確認 (2) メインゲームをする。 ・ 2対2で交代制 ・ 4回ラリーが続いてからゲームス タート ・ 前後半2分のゲーム	35 40	○ 導き出した動きを基にラリーをつなぐことを 意識して、易しいゲームに取り組ませる。そ のための4回スタートルールを採用する。 ○ 交代選手は、コート外からの声掛けを大切に させ、導き出した動きのキーワードとなる言 葉を投げ掛けさせる。 評 ボールの打ちやすい場所に動き、ラケットで ボールをとらえ、相手コートにボールを返し、 ラリーを続けている。(メインゲーム)
	4 本時の学習のまとめをする。 (1) 学習カードに振り返りを記入する。 (2) 次時の学習の予定を知る。	45	○ 本時の振り返りをさせ、次時の活動への見通 しをもたせる。

(5) 本時の評価規準

- 相手コートから飛んできたボールをラケットでとらえ相手コートに返球しラリーを続けている。
(メインゲーム)
- 自分や味方がボールを操作しやすい場所やボールの落下点を見付けたり、考えたりしたことを図
や言葉で表現している。
(学習カード・話し合い・チーム練習)

5 備 考

(1) 学級の実態

- 集団で行う様々な運動を意欲的に楽しく取り組める児童である。しかし、その一つ一つの動きは
「こつ」や「勘」によって、何となく運動がなされている現状にある。そこで学習内容を明確に
することで、主体的に取り組む、分かってできる運動の喜びを味わうことができると考えた。

(2) 指導の力点

- ラケット操作の基本を言語化したり、オノマトペ化したりすることで児童に親しみやすくし、
指導の際にも生かせるようにしている。
- 学習内容を「ボールをとらえる」と明確化し、考えたことをゲームで試し、そこから修正して、
また試すという活動の流れにしている。思考を軸に構成することで、学習課題を追求しやすく
し、より深めることができるように学習過程を構成している。

6 指導と評価