

小学5年1組 体育科学習指導案

指導者 小林 敏 朗

【本時で目指す子どもの姿】

ネット型運動のハンドテニスにおいて、配球図の記録をもとにしたチームや学級全体での話し合いを通して、コートを広く使ったり相手が返球しにくいところをねらったりするよさについて考える姿

【具体的な手立て】

前時に会った配球図に子どもたちが記録することや、それをもとに話し合うことを通して、どういう場面で、どういう返球の仕方が得点につながったのか、チームや学級全体で話し合い、整理する場面を設定する

1 単元名 空いたところを見つけて、ポイントをねらえ —ハンドテニス—

2 単元のねらい

チームで協力して配球図の記録をとったり、それをもとに得点につながる作戦について考えたりすることを通して、どのように攻撃をすると得点につながるのか考え、相手のいないところや相手がコントロールしにくい場所をねらって返球することができる。

3 授業の構想

(1) 1学期に「走り幅跳び」(全6時間)の学習を行った。第1時では、踏み切り足の確認とミニ記録会を行った。この時間のふりかえりでは「もっと記録を伸ばしたい」「遠くに跳ぶためにはどうしたらいいのか」などという問いや思いが子どもたちから多く挙げられていた。そして第2時では、「どこをどのようにすると記録が伸びそうか考えよう」というめあてを提示し、記録を伸ばすポイントについて考え、予想する時間を設定した。子どもたちは、大事なポイントとして助走2名、踏み切り19名、空中動作1名、着地7名が挙げている。

- ・ 助走を勢いよくすると、そのままの勢いがつき記録が伸びる。
- ・ 踏み切りを思いっきりけることです。力強くけると遠くに跳べます。
- ・ 前のめりで、踏み切りを思いっきりふめるといい。
- ・ 前に重心をかけると、前に進む力がうまれて遠くに跳べる。
- ・ 空中で足をおなかに引きつけて、ギリギリで着地すればいい。
- ・ 着地の時、足を前に出したらいい。

運動のポイントについて、いろいろな角度から考える子どもたちである。この走り幅跳びの単元では各局面の学習において、このような子どもたちの思いを取り上げ、めあてをつくり、確かめながら学習を行った。最終的には、踏み切る瞬間の身体の向きや空中での身体の動かし方などについての学習を深めた。本単元の学習でも、子どもたちは「自分も得点したい」「どのようにボールを打つと得点できるか」「どのように動くといいのか」などの問いや思いをもつであろう。そして、いろいろな角度から、いろいろな言葉で考え、表現するであろう。そういう子どもたちから出てくる問いや思いを起点とし、得点するためのポイントを考え、実際の動きをイメージしたり、実際に動きを行ってみたりして学習を深めていく。

(2) 本単元「ハンドテニス」はボール運動のネット型の運動である。ネット型には、ソフトバ

レーボールやプレルボールなどがあるが、このハンドテニスはボールをつなぐ序盤、中盤の局面がなく、常に相手コートにボールを打ち返し得点を取る終盤の局面のおもしろさを子どもたちが味わい、学習していくことになる。つまり、終盤局面における戦術的かつ意図的な動きや判断、作戦を考えるのに有効な教材と言える。また、基本的にワンバウンドのボールを山なりに打ち返すという技術は他のネット型の運動と比べると容易であり、子どもたちにとってもボール操作は比較的簡単と言える。ボール操作が簡単なことにより、相手コートの空いているところを見つけてねらったり、ボールが行く方向を予測したりすることを学習するのに有効な教材である。

本単元において、体育の時間にテニスをするのは初めての経験になるので、まずはハンドテニスにしっかりと浸らせたいと考えている。本単元ではダブルスのゲームを行うが、ゲームに浸らせる中でルールや交互に打つダブルスの方法にも慣れるであろう。そして、ゲームに慣れる中で、困ったことや考えてみたいことが子どもたちから出てくると考えられる。その困ったことや考えてみたいことの中から、多くの子どもたちが、最初にもつ問いは「どのように打つと相手コートに返球できるだろうか」ということであろう。この問いについては、ゲームを通して手の形や体の向き、腕の使い方などを学習するとともに、毎時間最初にドリルゲーム（ラリー回数競争など）を通して確実な返球の仕方の定着を図っていく。そして、本単元全体を通して「自分も点を決めたい」「点を決めて勝ちたい」という思いから、「どうすれば得点できるのか」「どのように攻めると効果的なのか」などという問いをもつことと考えられる。子どもたちからはいろいろな言葉で問いが出ることと考えられるが、最終的には学級全体で「どのように攻めると得点をあげられるか考えよう」というような学習課題を設定していく。

本単元を通して、最終的に子どもたちには次の力を身につけてほしいと考えている。

- ボールを打つ前の相手コートの状況を見て、確かめる。
- 空いているところを見つけ判断し、意図した方向に返球する。
- チームやダブルスのペアで得点につながる作戦を考える。

このような力を身につけるために、子どもたちはチームで話し合いをしたり、ゲームを通して声を掛け合ったりしながら追求をしていく。その追求する中で、指導者から「ボールの配球図」を記録していくよう提案していく。チームの中で、どういうところに打っているのか、どのように攻めているのか、どういう攻め方の時に得点につながったのかを考える材料としていきたい。この配球図も、点から数字、球道を表す線などに変化させていく。最初はボールの落下点を点で記録していくことにより、相手のいないところに返球すること、コートの端をねらい広く使うと効果的なことなどを考えるであろう。落下点に数字を記録していくことにより、左右前後に相手を動かし得点につながる組み立てを考える材料になると考える。また、球道を線で記録することにより、どこからどのような方向に返球していくと得点につながるか、より具体的に考える材料になると考える。このような「ボールの配球図」の記録を提案しはたらきかけを行うことで、「どうすれば得点できるのか」という問いがどんどん深まり、具体的に得点につながる動きや返球の仕方を追求していくことになる。この配球図は3時間目に提案していく。前時のゲームの配球図を指導者が記録し、それを紹介し、どのような特徴があるのか、どのようになると得点につながりそうか考えることを通して出会わせたい。この3種類の配球図については、授業中の発言やつぶやき、そしてふりかえりをもとに子どもたちの思考をとらえ、提案していく。このような配球図を通して、自分や仲間の姿を観察し、思ったことを言葉や身体をつかって伝える姿が連続するように、そして問いが深まっていくようにはたらきかけをしていく。最終的には、配球図の記録や学習したことを生かして、得点につながる返球の仕方を

考え、攻め方を工夫し、チームで作戦が考えられるようにしたい。

また、毎時間ふりかえりの視点を与え、ふりかえりから出てくる子どもたちからの言葉を大切にしながらめあてを設定し、子どもたちの追求が深まるようにしていきたい。

4 展開計画（全7時間 本時4/7）

次	時	主な学習と具体的な学習・内容	◇追求する子どもの姿
1	1 2	○ハンドテニスのルールを理解し、試しのゲームを通して、本単元の学習課題をつくる。 ・ルールを理解し、試しのゲームを楽しむ。 ・相手コートへ返球するコツを考える。 ・ゲームを通して、学習課題をつくる。	◇ゲームの中で得点につながる返球の仕方を予想する姿
2	3 ④ 5 6	○得点につながる返球の仕方について考え、まとめる。 ・前時の配球図の記録を見ながら、どのような特徴があるか考える。 ・配球図(点)を記録し話し合いながら、相手がいなくてコートの方をねらうよさについて気づく。 ④・チームで配球図(点)を記録し話し合いながら、相手のいないところをねらったりコートを広く使うよさについて考える。 5・チームで配球図(数字・線)を記録し話し合いながら、得点につながる攻め方について作戦を考える。 6・まとめのゲームに向け、チームで配球図(数字・線)を記録し話し合いながら、前後左右に相手を動かして攻める組み立てや返球の方向、仕方について考え、作戦を工夫する。	◇配球図の記録からどういうところにボールが落ちているか、特徴を考える姿 ◇配球図(点)の記録をもとに話し合い、わかったことをゲームの中でやってみようとする姿 ◇配球図(点)の記録や前時の学習をもとに得点につながる返球の仕方について考え、ゲームの中で確かめる姿 ◇配球図(数字・線)の記録や前時の学習をもとに、ゲームを通して得点につながる攻め方について作戦を考える姿 ◇前時までの学習や配球図(数字・線)の記録などをもとに、ゲームを通してさらに具体的に作戦を工夫し考える姿
3	7	○これまでの学習を生かし、チームで作戦を考え、まとめのゲームをする。 ・ゲームをして、さらに作戦を工夫する。	◇前時のまとめたことをもとにゲームで確かめ、さらに作戦を工夫する姿

5 本時の学習

(1) ねらい

配球図の記録や話し合いにより、コートを広く使ったり、相手のいないところをねらったり

して返球すると得点につながることをわかる。

(2) 展開

学習場面と子どもの取組	教師の支援と願い・評価
<p>1. ボールをコントロールするためのドリルゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・片手でボール打ち ・両手交互にボール打ち ・2人組ボール打ち <p>2. 学習のめあてを把握する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを手のひらでコントロールする力を伸ばすためにドリルゲームをする。 ・前時と比べ、子どもたちの伸びを認めていく。 ・前時のふりかえりを紹介し、学習のめあてを設定する。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p>どういうところをねらって相手に返すと得点につながりやすいか考えよう。</p> </div>	
<p>3. ゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3分×3ゲーム ・チーム内で配球図を記録する。 <p>4. チームで配球図を見ながら、得点につながるプレイについて考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コートの手をねらうと得点につながる。 ・コートの左右や前後のギリギリのところがいい。 ・相手がいらないところをねらうといい。 <p>5. 学級全体で、どういうところをねらうと得点につながりやすいか考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各チームからの発表を聞き、学級全体で話し合いをする。 <p>6. 話し合いを生かして、ゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2分×3ゲーム ・チーム内で配球図を記録する。 <p>7. ふりかえりをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コートを広く使うと得点につながる。 ・コートの左右や前後を意識してねらうといい。 ・コートを広く使う作戦を考えたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・配球図を記録する方法や立ち位置、見方などを確認する。 ・必要に応じて、一緒に記録していく。 ・得点につながった場面を中心に話し合いをするよう声かけをして、必要に応じて話し合いを整理する。 ・各チームからの発表後、共通点や相違点を整理し、次のゲームでねらうところをイメージできるようにまとめる。 ・次時の配球図(数字・線)に意識が向くように得点につながった返球の前の返球にも目が向くようにゆきぶりをかける。 ・配球図を記録するように声かけをする。 ・特に得点が伸びないチームに向けて、ねらうところをアドバイスする。 ・どういうところをねらうと得点につながるか、自分の考えをノートにまとめるよう声かけをする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">評価の観点(思考・判断)</p> <p>配球図や話し合いをもとに、どういうところに返球すると得点につながるのか考えている。 【評価方法 発言・ふりかえり】</p> </div>