# 体育科学習指導案 単元名 ゲーム「ネット型ゲーム」

~プレルボール~

令和4年6月 | 5日(水)第5校時 体育館 甘楽町立新屋小学校 3年松組 指導者 安達 学

## <授業改善の視点>

ゲームのルールやチームの長所、短所を考える場面において、Google フォームやスマイルノートを活用して振り返り等を共有し、自分の考えを伝えることで、楽しくゲームを行うことができるであろう。

## I 単元の構想

単元の目標(育成を目指す資質・能力)及び児童の実態

1 十九の日孫(日成と日出)兵兵 配刀)人し元星の大心				
	単元の目標	児童の実態(34名)		
	・ゲームの行い方を知り、ボールを操	・どこを狙ってボールを投げれば相手のコー		
知識及び	作できる位置に体を動かしたり、自	トに届くのかが分からない児童がいる。		
	分のコートにボールを打ちつけて味	・空中にあるボールを手で打ちつけることが		
	方にパスをしたり、相手コートに打	できない児童が多くいる。		
技能	ち返したりすることができる。	・弾んだボールがどのような軌道になるのか		
		イメージ出来ず、ボールを操作できる位置		
		に体が動かせない児童がいる。		
思考力、	・みんなで楽しくゲームに取り組める	・声を掛け合える児童は多いが、課題解決のた		
,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	ように、ゲームのルールを工夫する	めの具体的なアドバイスができる児童は少		
判断力、	ことができる。	ない。		
人 表現力等	・課題解決のために考えたことを友達			
DC 7575 3	に伝えることができる。			
学びに	・ゲームのルールを守り、誰とでも仲	・誰とでも仲よく活動できる児童が多くいる		
	よくゲームをし、ゲームの勝敗を受	が、勝敗にこだわりすぎて、友達への言葉が		
向かう力	け入れることができる。	けが乱暴になってしまったり、ルールを破		
人間性等		ってしまったりする児童が一部いる。		

## 2 評価規準

#### 【知識・技能】

・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、易しいゲームをしている。E(I)イ

## 【思考・判断・表現】

・ルールを工夫したり、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 伝えている。E(2)

## 【主体的に学習に取り組む態度】

・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ている。E(3)

## 3 単元計画及び指導方針(9時間)(指導に生かす評価=○、評定に用いる評価=●)

	過	N	ii	平 化	Б	
時	程	学習活動	知	思	主	指導方針・ICT 活用
		○学習の進め方を知る。				・プレルボールがどのような学習なの
		○ドリルゲームを行う。	0			か視覚的に理解させるために、プレル
		・シュートパスゲーム				ボールの動画を視聴する。 You Tube
	つ	・プレルパスゲーム				
'		・三角パスゲーム				・見通しをもって活動できるように、学
	か	○学習計画を確認する。				習計画を確認する
	む	<単元の課題>				
			こがら	。. 儿	ール	・ を工夫してみんなで楽しくプレルボ
			. •	•		
		〇ドリルゲームを行う。				・個人の基本的な技能を習得したり習
2		・シュートパスゲーム				熟できたりするために、ドリルゲーム
_		・プレルパスゲーム	0			を行う。
		○タスクゲームを行う				・個人及び集団の技術的、戦術的能力を
		・シュートゲーム				育成するために、タスクゲームを行
						う。
						・自分たちのチームの長所や短所を把
	追					握するために動画を撮影する。
						i Pad
3		〇ドリルゲームを行う。				・自分たちのチーム課題を解決するた
3	究	・プレルパスゲーム				めの練習内容について話し合う。
		・三角パスゲーム				スマイルノート
•		○タスクゲームを行う。		0		・メインゲームを行い、実際のゲームの
	す	・ターゲットシュートゲーム		)		中での自分たちのチームの長所や短
4		○メインゲームを行う。				所を把握するために動画を撮影する。
		・2キャッチシュートプレルボール				iPad
	る	○ドリルゲームを行う。				・自分たちのチームの課題を解決する
5		・プレルパスゲーム				ための練習内容について話し合う。
		・三角パスゲーム				スマイルノート
•		○タスクゲームを行う。				・メインゲームを行い、実際のゲームの
4		・ターゲットプレルゲーム	•			中での自分たちのチームの長所や短
6		〇メインゲームを行う。				所を把握するために動画を撮影する。
		・Iキャッチプレルボール				i Pad

7・8(本時)		<ul><li>○ドリルゲームを行う。</li><li>・プレルパスゲーム</li><li>・三角パスゲーム</li><li>○メインゲーム</li><li>・3年松組のプレルボール</li></ul>	•		・今まで学習してきたことを生かし、ルールを考えさせるようにする。 Google フォーム・スマイルノート・自分たちのチームの長所や短所を把握するために動画を撮影する。
9	まとめる	<ul><li>○ドリルゲームを行う。</li><li>・プレルパスゲーム</li><li>・三角パスゲーム</li><li>○メインゲーム</li><li>・3年松組のプレルボール</li></ul>		•	<ul><li>・単元のまとめとして、すべてのチームと対戦するためにリーグ戦を行う。</li><li>・単元の振り返りを行う。</li></ul>

## Ⅱ 本時の学習

<ねらい>

みんなで楽しめるようにゲームのルールを工夫し、楽しくゲームを行うことができる。

学 習 活 動	指導上の留意点・ICT 活用
Ⅰ 挨拶をし、用具と場の準備をする。(4分)	・きびきびと行動できるように、素早い行動と元
・得点板、ボール、フラフープ、iPad	気な挨拶を心掛けさせる。
	・全員で協力して準備ができるように、役割を決
	めて準備させる。
2 ドリルゲームを行い、本時の学習のめあてを	・準備運動をしたり、個人の基本的な技能を習得、
確認する。(9分)	習熟できたりするために、ドリルゲームを行う。
・プレルパスゲーム(しんせきチームで)	
・三角パスゲーム(チームで)	
	・本時の学習に見通しをもって活動することがで
ルールをくふうして、楽しくゲームをしよう。  	きるようにするために、本時の学習のめあてを
	確認する。
3 ルール、チームの課題や特徴について確認す	・みんなが楽しくゲームをすることができるルー
る。 (6分)	ルにするために、今までの学習の振り返りを活
<ルールの例>	用する。 Google フォーム
	・自分たちのチームの長所や短所については、今
· ボールをつなぐ回数 · アタックの仕方	まで録画してきた動画等をもとに考えさせる。
・両手打ちの有無・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	・効率よく話し合いを進められるようにするため
・ポジション (ローテーションか固定か)	に、自分たちの長所や短所を見つける時間(今
・ネットの高さ 等	までの動画をみる時間)は、家庭学習として行
	う。 スマイルノート
4 ゲーム(3年松組のプレルボール)を行う	・ゲームは前半戦(8分)、ハーフタイム(5分)、
(2   分)	後半戦(8分)を行う。
・3対3	

- ・はじめとおわりにしっかりと挨拶をする。
- ・審判と得点つけは、プレーをしていない児 童が行う。

前半戦の反省を生かし、練習を行う。

・攻撃の仕方、守備の仕方(ポジション)。

- ・よいプレーを広めるために、よいプレーをして いる児童を取り上げ、称賛する。
- ・前半戦を振り返り、反省点を話し合う場面では、 友達の考えを認められるようにする。

プレルボールの後半戦を行う。

- ・気持ちよくゲームを進めることができるよう に、勝敗を素直に受け入れられるよう指導する。
- 5 本時の学習内容を振り返る。 (5分)
  - ・チームの評価と自己評価をする。
  - ・本時の活動でよかったところや課題を話し 合う。
  - ·Google フォームを活用して学習の振り返り をする。
- ・振り返りの時間を短縮しつつ、振り返りの内容

を集計するために、Googleフォームを活用する。 Google フォーム

【思・判・表】(Google フォーム、発言) ルールを工夫するとともに、ゲームや練習 の中で見つけた課題等をチームの友達に伝 えている。

<振り返り>(視点:みんなが楽しめるように、ルールをどのように工夫しましたか) S:「キャッチできる数を増やしたので、プレルが苦手な人も進んで取り組めた。」「ネットの高さ を高くしたので、ラリーが続いて楽しかった。。」 等

#### Ⅲ 板書計画



# ルールを工夫して、楽しくゲームをしよう

ルール

- ボールをつなぐ回数 ネットの高さ
- <ふりかえり> みんなが楽しめるように、ルー ルをどのように工夫しました か。
- 〇 ボールの打ち方 〇 ポジション
- 〇 アタックの仕方