

## 第3学年〇組 体育科学習指導案

令和〇年〇月〇日（曜）〇校時

指導教諭 ○ ○ ○ ○ 印

指導者 ○ ○ ○ ○ 印

### 1 単 元 ネット型ボールゲーム「テニピン」

### 2 目 標

- (1) テニピンの行い方を知るとともに、用具を使ってボールを返球したり、ボールを打ちやすい場所に体を移動したりして、易しいゲームをすることができるようにする。(知識及び技能)
- (2) ラリーを続けるために、ルールを工夫したり、ボールを打ち返すための方法や打ちやすい場所などについて考えたりするとともに、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)
- (3) 練習やゲームに進んで取り組み、ルールを守り、友達と仲良く運動したり、勝敗を受け入れたら、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気をつ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 テニピンの行い方について言ったり書いたりしている。     | ① ラリーを続けるためにルールや作戦を選んでいる。                            | ① ゲームに進んで取り組もうとしている。        |
| ② ボールをラケットで打って相手コートに打ち返すことができる。 | ② ボールを打ち返すための方法や打ちやすい場所などについて動作や言葉、絵図などを使って友達に伝えている。 | ② ルールを守り誰とでも仲良く運動をしようとしている。 |
| ③ ボールを打ちやすい場所に移動することができる。       |                                                      | ③ ゲームの勝敗を受け入れようとしている。       |
|                                 |                                                      | ④ 友達の考えを認めようとしている。          |
|                                 |                                                      | ⑤ 場や用具の安全を確かめている。           |

### 4 基 盤

- (1) 本単元で扱う「テニピン」は、学習指導要領において、Eゲーム領域の「ネット型ゲーム」の中で「バドミントンやテニスを基にした易しいゲーム」という攻守一体型のゲームの例示や「用具を使って」という記述を受け、設定した。「テニピン」は攻守一体型の簡易なネット型ゲームである。手にはめて打てるラケットを使ったり、自作の「段ボールラケット」を使ったりすることにより、素手に近い感覚で操作することができ、比較的容易に扱うことができると考えられる。スポンジボールを使用し、ラケットの面やボールのバウンドを意識させるようにコートの広さやルール等を工夫した練習やゲームを通して、基本的な用具操作やボールを打ち返す技能を身につけることのできる教材である。また、低学年におけるボールゲームでの経験を活かしたり、高学年のネット型のボール運動へ発展したりするなど、つながりを意識することで、ボールを使った多様な運動感覚を養うことができると考えられる。本単元では、ラリーを続ける楽しさを味わうことに重点を置

き、「たくさんラリーを続けること」を単元の目標に設定して単元を構成した。ラリーを続けることを通して、ボール運動に苦手意識をもつ児童も「たくさんラリーが続いた。」「回数が増えた。」など、できる喜びを味わいながら、進んで学習に向かうことができるようにしたい。また、「ねらったところにボールを打つ」「打ちやすい場所に移動する」「2人で入れ替わる」といった技能も高めていきたい。

- (2) 本学級は、明るく元気な児童が多く、運動好きで、休み時間も体を動かして遊ぶ児童が多く見られる。年度当初に体ほぐしの運動でボールを使った運動を行った際、ねらったところにボールを投げることやボールの落下地点を予想してキャッチすることに難しさを感じる児童が多く、技能面で差が見られた。授業では「アドバイスタイム」を設定し、動きのコツを共有する時間を設けるようにしたり、簡単な動きから少しずつ難易度を上げて「わかる」「できる」感覚を味わったりできるようにした。友達との関わりの中でコツがわかり、スモールステップによって運動が苦手な児童も「できる」感覚を身につけ、安心して運動に取り組む姿が多く見られた。そのため、本単元でも「アドバイスタイム」や「スキルアップタイム」を使い、どの児童も安心して技能を高めていくことができるようにする。

- (3) 単元の導入で、試しのラリーゲームを行い、一人一人が問題を見だし、課題を設定する。ネット型ゲームは、攻守一体型でボールを交互に打ち合うため、児童からも「ラリーの回数を増やしたい。」という思いが出てくると予想される。その思いを達成していくために、単元を通して「ねらったところにボールを打つ」「打ちやすい場所に移動する」「2人で入れ替わる」といった技能を高めていけるようにしたい。毎時間、授業の導入場面において、主運動につながる技能を高めていくための「スキルアップタイム」を設定する。ねらったところにボールを落とす力をつける「ドロップゲーム」や長く打ち続ける力をつける「ミニラリーゲーム」など、児童の「ラリーの回数を増やしたい。」という思いにつながる力を高めていけるようにする。

本時では、2人対2人のラリーゲームで、2人が交互に打つための動き方を考えることをねらいに設定する。学習の進め方として、「動き方についての考えを出し合う」「ラリーゲーム①」「動き方を見直す(アドバイスタイム)」「ラリーゲーム②」の流れで進め、チームで話し合ったことをラリーゲームに活かすことができるようにしたい。本時のめあてを確認した際に、具体的な動き方についての考えを全体で共有し、誰もが動き方のイメージをもつことができるようにする。また、なぜそのような動き方がいいのかというところまで考えるようにすることで2人の動きの質を高めていきたい。

ラリーゲーム①が終わった後、「アドバイスタイム」を設定し、チームで決めた動き方がどうだったのかをふり返り、気づいたことを伝え合うようにすることで、自分たちの動き方を確認したり、修正したりできるようにする。その際、作戦ボードを使って具体的な動き方をマグネットで表したり、ペンで書き込んだりすることで、動き方のイメージをもちにくい児童も動き方が見えるようにし、ラリーゲーム②につなげていく。活動の中で、チームで考えた作戦ができていたり、意識して動いたりしている児童を積極的に褒め、意欲を高めるとともに、具体的な言葉で良さを伝えることでよりよい動きにつなげていく。

## 5 指導と評価の計画（7時間）

| 次   |         | ◎ねらい ○学習内容                                                                                                                                                                             | ◇評価規準<br>◆評価方法                   |
|-----|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| 第一次 | 1       | ◎学習の進め方を知り，見通しをもつ。<br>○テニピンのルールや行い方，学習の進め方を知る。<br>○ラケットを使ってボールを転がしたり，まとあてをしたりする。                                                                                                       | ◇主⑤<br>◆活動観察<br>◆体育ノート           |
|     | 2       | ◎試しのゲームをして，自分の頑張りたいことを考える。<br>○スキルアップタイム（まとあて，ミニラリーゲーム）に取り組む。<br>○試しのラリーゲームを行い，自分の頑張りたいことを考え，共有する。                                                                                     | ◇思・判・表②<br>◆活動観察<br>◆体育ノート       |
| 第二次 | 3       | ◎ねらったところにボールを打つための打ち方を考える。<br>○スキルアップタイム（まとあて，ドロップゲーム）に取り組む。<br>○ボールの打ち方を考えながら，ラリーゲーム①を行う。<br>○上手くいった打ち方について話し合い，ポイントをまとめる。<br>○話し合ったことを意識して，ラリーゲーム②を行う。                               | ◇知・技①，主①<br>◆活動観察<br>◆体育ノート      |
|     | 4       | ◎打つやすい場所でボールを打つためのタイミングを考える。<br>○スキルアップタイム（くるん&ヒット，ミニラリーゲーム）に取り組む。<br>○ボールを打つタイミングを考えながら，ラリーゲーム①を行う。<br>○ボールを打つタイミングについて話し合い，ポイントをまとめる。<br>○話し合ったことを意識して，ラリーゲーム②を行う。                   | ◇知・技③，主④<br>◆活動観察<br>◆体育ノート      |
|     | 5       | ◎相手が打ちやすいボールについて考える。<br>○スキルアップタイム（ドロップゲーム，ミニラリーゲーム）に取り組む。<br>○相手が打ちやすいボールを考えながら，ラリーゲーム①を行う。<br>○相手が打ちやすいボールについて話し合い，ポイントをまとめる。<br>○話し合ったことを意識して，ラリーゲーム②を行う。                           | ◇知・技②，主②<br>◆活動観察<br>◆体育ノート      |
|     | 6<br>本時 | ◎2人がスムーズに入れ替わるための動き方を考えることができる。<br>○スキルアップタイム（バランス，ボールポンポン，ミニラリーゲーム）に取り組む。<br>○ボールを交互に打つための動き方を考えながら，ラリーゲーム①を行う。<br>○アドバイスタイムで，2人の動き方が上手くいったかどうかチームで話し合う。<br>○話し合ったことを意識して，ラリーゲーム②を行う。 | ◇思・判・表②<br>◆活動観察<br>◆体育ノート       |
| 第三次 | 7       | ◎これまで学んだことを意識してラリーの最高記録を目指す。<br>○チームで2人の動き方やコートのねらう場所などを話し合い，作戦を決める。<br>○話し合ったことを意識して，ラリーゲーム①を行う。<br>○アドバイスタイムで，作戦が上手くいったかどうかチームごとに話し合う。<br>○話し合ったことを意識して，ラリーゲーム②を行う。                  | ◇思・判・表①<br>主③<br>◆活動観察<br>◆体育ノート |

## 6 本時の学習 (6/7)

(1) 本時の目標 2人がスムーズに入れ替わるための動き方を考えることができる。  
(思考力、判断力、表現力等)

(2) 展開

| 学習場面と子どもの取組                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 教師の支援と評価                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 コートの準備<br>2 スキルアップタイム<br><ミニラリー><br><バランス、ボールポンポン>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | ○これまで学習した「腕の使い方」「ボールを打つタイミング」「相手が打ちやすいところ」のポイントをまとめた掲示物を作成し、児童が意識しながら活動できるようにする。                                                                                                                                                                                                                                             |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">             順番に打つために、2人の動き方を考えよう。           </div>                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 3 本時のめあてを確認する。<br>・打つ人が後ろに下がると次の人が打ちやすいよ。<br>・ぐるぐる回るように動くと、どんなボールにも反応できそうだよ。<br>・右利きが多いから、打ったら左すみに移動するといいよ。<br><br>4 2対2のラリーゲームをする。<br><b>【第1試合】</b><br>1コート AとB 2コート CとD<br>3コート EとF 4コート GとH<br><b>【アドバイスタイム】</b><br>・もっと動きながらやってみよう。<br>・次の人が打てるように、すぐに後ろに下がろう。<br>・ぐるぐる作戦は上手くいかなかったから、ゴージャック作戦にしてみようよ。<br><br><b>【第2試合】</b><br>1コート AとB 2コート CとD<br>3コート EとF 4コート GとH | ○これまでのふり返りからめあてを設定し、児童にとって必要感があり、意欲が高まるめあてを設定する。<br>○めあてを確認した際に、具体的な動き方についての考えを全体で共有することで、誰もが動き方のイメージをもち、ラリーゲームを行うことができるようにする。<br>○チームで考えた作戦ができていたり、意識して動いたりしている児童を積極的に褒め、具体的な言葉で良さを伝える。<br><br>○アドバイスタイムを設け、友達から気づいたことを伝え合うことで、自分たちの動き方を確認したり修正したりできるようにする。<br>○誰もが動き方をわかるようにするために、作戦ボードを使って具体的な動き方をマグネットで表したり、ペンで書き込んだりする。 |
| 5 本時を振り返る。<br>・次の人が打ちやすいように、打ったらすぐに後ろに下がると上手くいきました。<br>・動き方はわかったけど、動き出すタイミングがむずかしかったです。                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <b>評価【思考・判断・表現】</b><br/>             2人がスムーズに入れ替わるための動き方を考え、考えたことをノートにまとめている。(観察、体育ノート)           </div> ○ラリーゲームの感想を聞きながら、上手いといった動き方やもっと良くしたいところについて考えるようにし、自分たちの動き方をふり返ったり、次につなげたりすることができるようにする。                                                  |