

第3学年1組 体育科学習指導案

令和7年9月25日(木)

授業者 黒田 陸

1 単元名 「レッツ オール エンジョイ フロアバレーボール」 (ネット型ゲーム)

2 授業づくりの構想

(1) 運動のもつ特性

中学年のゲームは、規則を工夫したり作戦を選んだり、集団対集団で友達と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びに触れることができる運動である。

その中でも、ネット型ゲームは、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、自陣の味方にパスしたり相手コートに返球したりしてラリーの続く易しいゲームをすることを目的としている。さらに、「攻撃と守備が交わることがない」ため身体的接触が少なく、安全性が高いという特性ももっている。

運動を楽しく行うために自己の課題を見付け、その解決のための工夫をするとともに、規則を守り誰とでも仲良く運動したり、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大切な運動である。

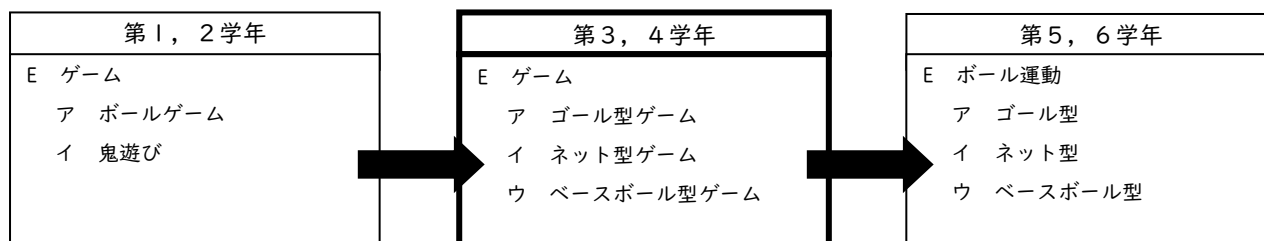
(2) 児童の実態

本学級の児童(男子15名、女子15名)に事前アンケートを行ったところ、「体育が好き」が85.7%、「ボール運動が好き」が78.6%という結果であった。また、「得点を決めること」「友達と作戦を立てて実行すること」を楽しみだと感じている児童がいる一方で、「ボールが怖い」「活躍できない」「ルールを守らない友達がいるかもしれない」という気持ちから、ボール運動に対して前向きではない児童もいる。

既習の「ハンドベースボール」の学習では、友達のアドバイスを聞き入れて活動する児童が多くいた。その結果、ボールを遠くに飛ばしたり、キャッチができたりする児童が増えたが、ボールを扱う経験は少ないように感じた。また、作戦を立てるときに自分の考えを伝えることのできる児童は限られていた。

指導にあたっては、技能に関わらず、児童全員が活躍できる場やルールの工夫を取り入れていきたい。また、児童同士が安心して関わりができるようにするために「支える」視点をもった関わりを意図的に設定したい。

(3) 運動(学習内容)の系統性



(4) 単元の目標

【知識及び技能】

フロアバレーボールの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、ラリーの続く易しいゲームをすることができるようにする。

【思考力、判断力、表現力等】

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ようにする。

【学びに向かう力、人間性等】

フロアバレーボールに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動したり、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。

(5) 学びへの働きかけ（指導の意図）

1 つくる／はぐくむ（＝学習の個性化）

○アナログを設定した単元構成

- ・本単元では、児童一人ひとりのボール操作の技能がゲームに大きく影響することから、単元構成に段階的な技能習得を目指した活動を意図して設定したい。単元前半では、ボールを転がす・キャッチするなどの基本的な操作を中心に行い、ボールへの慣れを促すとともに、「ボールの中心に体を移動させる」「相手を確認してボールを転がす」といった動作の習得を図りたい。単元後半では、両手・片手での打球やブロックなど、よりゲームに近い技能へと発展させ、実際のゲーム場面で活用できる力の育成を目指す。

○ルール作りの場

- ・単元後半では、児童がチーム内で相談しながら規則を工夫する場を設けたい。基本的なルールは維持しつつ、ボールをつなぐ回数やサーブの方法などについて、児童が自らの技能やチーム状況に応じて全員がゲームに参加しやすい規則を選択できるように助言する。さらに、コートの形を変更するなどの規則も提示し、相手チームとの技能差があっても両チームが拮抗したゲーム展開を楽しめるように配慮する。

2 あつまり、ともに、つながる（＝協働的な学び）

○ICT 機器と準教科書「わたしたちの体育3」の活用

- ・ICT 機器を活用し、児童が自分たちの動きを映像で確認できるようにする。その際、自陣でのパスの仕方やチームメンバーの動きに焦点をあてて、撮影・確認するように助言することで、課題に焦点化した視点で振り返ることを促したい。さらに、動画で確認した内容を基にチームで作戦を立てることで児童自身が課題を捉え、主体的に改善策を考えられるようにしたい。また、撮影した動画での気づきやチーム内でのアドバイスを「わたしたちの体育3」に記録として残し、後から振り返ることで単元を通じて課題と改善点を意識した活動ができるようにしたい。

3 誰でもアクセスできる（＝指導の個別化）

○易しい体育の実現

- ・ボール操作に対して恐怖心や苦手意識をもっている児童には、柔らかいボールや転がる速度が遅いボールを用意し、操作しやすい環境を整えることで安心して活動に取り組めるようにする。また、場や規則が複雑に感じられる児童に対しては、体育館内にフロアバレーボール専用のラインを引くとともに、場の構成や規則を示す掲示物を設置し、視覚支援をしながら進められるようにする。さらに、ボールに触れる回数が少ないと感じる児童については、試合を前半・後半に分けて一度に参加する人数を減らしたり、前衛・後衛などの役割を明確にしたりすることで全員がより多くボールに関わる機会を確保したい。

(6) 単元の「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方

関わり	中学年	具体的な活動・姿
する	<ul style="list-style-type: none"> ・基本的なボール操作とボール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ときの動きによって、軽量のボールを片手、両手もしくは用具を使って、自陣の味方にパスしたり、相手コートに返球したりして、ラリーの続く易しいゲームにする。（知識及び技能イ） ・規則を工夫する。（思考力、判断力、表現力等ア） ・ゲームの型に応じた簡単な作戦を選ぶ。（思考力、判断力、表現力等イ） ・易しいゴール型ゲーム、ネット型ゲーム、ベースボール型ゲームに進んで取り組む。（学びに向かう力、人間性等ア） 	<ul style="list-style-type: none"> ・対面キャッチ ・移動しながら打つ・キャッチする ・まと当てゲーム ・シュート・ブロックゲーム ・転がし・キャッチフロアバレーボール ・作戦ボードの活用 ・使用するボールをチームの力に合わせて選ぶ。 ・コートの形を変える。 ・タブレットでチームの動きを確認する。 ・提示されたルールの中から、自分達に合った物を選ぶ。
みる	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームやそれらの練習の中でお互いに動きを見合う。（学びに向かう力、人間性等オ） ・味方の動きを見る。（学びに向かう力、人間性等オ） 	<ul style="list-style-type: none"> ・ICT 機器でチームの動きを記録して確認する。 ・学習の記録を「わたしたちの体育3」に書く。
支える	<ul style="list-style-type: none"> ・課題解決のために考えたことを友達に伝える。（思考力、判断力、表現力等ウ） ・ゲームの規則を守り、誰とでも仲良くする。（学びに向かう力、人間性等イ） ・ゲームで使用する用具などの準備や片付けを、友達と一緒にする。（学びに向かう力、人間性等エ） ・見付けた動きのよさや課題を伝え合う際に、友達の考えを認める。（学びに向かう力、人間性等オ） ・使用する用具などを片付けて場の危険物を取り除くなど、周囲を見て場や用具の安全を確かめる。（学びに向かう力、人間性等力） 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の記録を共有し、運動のポイントや友達の動きのよさを伝え合う。 ・作戦ボードを活用して、チームで話し合う。 ・動画記録、得点記録などの役割をチームで分担する。 ・チームでゲームに必要な物品の用意やコートづくりを行う。
知る	<ul style="list-style-type: none"> ・ネット型ゲームでは、その行い方を理解する。（知識及び技能イ） ・動画を見て、自分の動きを理解する。（知識及び技能イ） ・相手コートに返球し、ラリーの続く方法を理解している。（知識及び技能イ） 	<ul style="list-style-type: none"> ・わたしたちの体育を活用し、フロアバレーボールの仕方を動画や絵図で確認する。 ・コートやルールを知る。

(7) 単元の流れ及び評価の計画

		1	2	3	4	5	6（本時）	7	8
主なねらい		学習の進め方を理解しよう。	基本的なボール操作をマスターしよう。		コートの形を工夫しながらボールの操作をしよう。	友達と考えを共有しながらみんなが楽しめる作戦を選ぼう。			
核となる学習内容		学習のねらいと進め方。	ボール操作（転がす・打つ・キャッチ）。			試合のルールの確認。	自分たちの課題に適した作戦の実行。		自分たちで考えた試合の実行。
		【オリエンテーション】 ・フロアバレーボールの基本的なルール、コートの確認。 ・チームについて確認する。 ・フロアバレーボールの動画を見る。（わたしたちの体育） ・試しのゲームをする。 ・試しのゲームでの気付きや必要な技能について話し合う。	準備運動：的当てゲーム・シュートブロックゲーム（『わたしたちの体育3』『やってみよう』）						
			活動① 簡単なゲームをしよう			活動② ルールを工夫したり、作戦を選んだりしてゲームをしよう			
			【対面キャッチ・移動して打つ】 【転がし・キャッチフロアバレーボール】 ・ゲームの仕方を確認する。 ・ゲームの仕方を確認する。 ・エンドラインに届くように打つ。 ・うまくキャッチできる場所に動く。 ・たくさん得点を取るためにどうすればよいのか考える。	【アタック・キャッチフロアバレーボール】 ・ゲームの仕方を確認する。 ・味方にパスを繋いでアタックをする。 ・アタックを止める。 ・エンドラインを超えるアタックを打つにはどうしたらよいのか考える。	【アタック・キャッチフロアバレーボール】 ・ボールを変えて行ってみる。 ・コートの形を変えて行ってみる。 ・みんなが楽しめるようにするにはどうしたらよいのか考えながら行ってみる。	【ブロックゲーム】 ・ゲームの仕方を確認する。 ・本格的なゲームに慣れる。 ・コート内でどのように動けば得点につながるのか考える。	【フロアバレーボール】 ・ルールを確認する。 ・作戦について『わたしたちの体育3』を見て考えを広げる。 ・全員が楽しめる作戦を立ててゲームをする。 ・ルールを変えて行ってみる。	【フロアバレーボール】 ・前時を振り返り、作戦について考えを広げる。 ・これまでの学習を振り返り、ルールを工夫する。 ・考えた作戦やルールを使ってゲームをする。	【フロアバレーボール】 ・自分たちのチームにあった準備を行う。 ・自分たちのチームにあった作戦やルールを考える。 ・様々なチームと対戦する。
			振り返り（「わたしたちの体育3」）						
評価の計画	知		①（観察）	③（観察）	②（観察・ICT）			①（観察）	②（観察）
	思		③（観察）				③（観察・わたしたちの体育3）	①（観察）	②（観察）
	態	①（観察）		③（観察）	②（観察）	⑤（観察）	④（観察）		

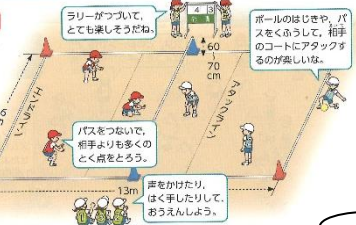
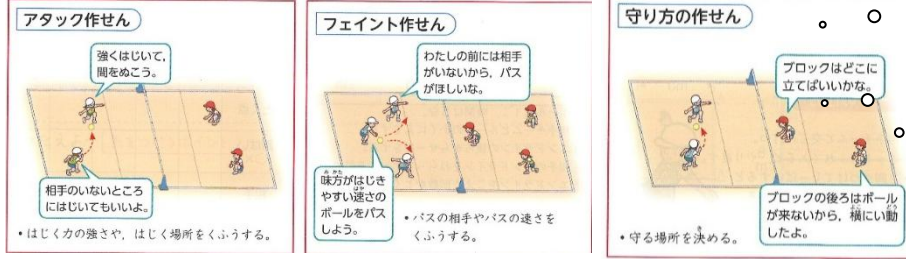
具体的な評価規準	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	①フロアバレーボールを基にした易しいゲームの行い方を知っている。 ②基本的なボール操作とボールを持たないときの動きをすることができる。 ③ラリーの続く易しいゲームをすることができる。	①規則を工夫している。 ②ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んでいる。 ③課題の解決のために考えたことを友達に伝えている。	①易しいゲームに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り誰でも仲よく運動をしようとしている。 ③勝敗を受け入れようとしている。 ④友達の考えを認めようとしている。 ⑤場や用具の安全に気を付けようとしている。

3 本時の学習（6／8）

- (1) 本時の目標
- ・基本的なボール操作とボールを持たないときの動きをすることができるようにする。【知識及び技能】
 - ・課題の解決のために考えたことを友達に伝えられるようにする。【思考力、判断力、表現力等】
 - ・友達の考えを認められるようにする。【学びに向かう力、人間性等】

(2) 準備 ボール（キッズハンドボール・スポンジボール） カラーコーン ネット（すずらんテープ） わたしたちの体育3 ホワイトボード 作戦ボード ipad スピーカー

(3) 展開

学習活動		教師の支援（○、吹き出し）と評価★
<p>1 準備運動（やってみよう）をし、場の準備を行う。（8分）</p> <p>2 本時のめあてを確認・流れの説明。（2分）</p> <p>全員が楽しめる作戦を立てもっとゲームをしよう</p> <p>3 ルールを確認し、作戦を立てフロアバレーボールの試合をする。（前半後半3分ずつ）（9分）</p>  <p>レッド（赤）vs ホワイト（白） イナズマ（黄）vs グレープ（紫） メロン（緑）vs ブルーファイアー（青）</p> <p>うまくパスができない。【する】</p> <p>アタックが決まらない。【する】</p> <p>相手をすきまをねらってみよう。【する】</p> <p>どこをねらってパス・アタックをすればいいかな？</p> <p>みんながもっと楽しむためにどうすればいいかな？</p> <p>みんなが点を決められるようにパスすると思う。【する】</p> <p>みんなと勝てる作戦を話し合おう。【する】</p> <p>味方の取りやすい場所にパスしよう。【する】</p> <p>4 作戦ボード（ホワイトボード）を使って話し合いをする。（パワーアップタイム）。（7分）</p> <ul style="list-style-type: none">・よかったプレーを賞賛し合う。・作戦の修正と確認をする。 <p>もっと得点を入れるため、みんなが楽しめるために どんな作戦ができるかな？</p> <p>〇〇さんのアタックをまねしてみよう。【する】【みる】</p> <p>相手のいないところにうってみよう。【する】</p> <p>アタック作戦をしてみよう。【する】</p> <p>5 友達の意見や作戦をもとに2試合する。（前半後半3分ずつ）（13分）</p> <p>1 試合目 イナズマ（黄） vs ホワイト（白） レッド（赤） vs グレープ（紫） ブルーファイアー（青） vs メロン（緑）</p> <p>2 試合目 グレープ（紫） vs ホワイト（白） レッド（赤） vs ブルーファイアー（青） イナズマ（黄） vs メロン（緑）</p>  <p>ボールを持たないときはどこに動けばいいかな？</p> <p>うまくいった作戦をやってみよう</p> <p>ネット前でブロックしよう。【する】</p> <p>〇〇さんのアタックがよかったよ。【支える】</p> <p>動画を見返すとこのスペースがあいてるよ【支える】【みる】</p> <p>（動画をみて）自分はこんな風に動いているのか。【知る】</p> <p>6 ふり返りタイム・片付け（6分）実践した作戦について話し合い、「わたしたちの体育3」に記入する。</p> <p>友達のアドバイスが分かりやすかったな。【支える】</p> <p>相手がいないところをねらうと点が入るね。【する】</p> <p>「わたしたちの体育」を参考に作戦を考えることができた。【みる】</p> <p>〇〇さんの動きがよかった。【みる】</p> <p>もっと得点が入る作戦を考えたいな。【する】</p> <p>色々な動きでボールを打てば点数が入りやすいことが分かった。【する】</p> <p>次は、今日出来なかった作戦や友達がしていた作戦でいいなと思ったものを試してみよう。</p>		<p>○チームで場の準備や「やってみよう」を行わせるようにする。</p> <p>○前回の学習の振り返りを共有したり、「わたしたちの体育3」の作戦のページを共有したりすることで本時のめあてに対するイメージをもたせる。</p> <p>○ホワイトボードに本時のめあてや学習の流れ、コート図、基本となるルールを提示し、児童に学習の見通しをもたせる。</p> <p>○試合は、前半3分、後半3分に分け、全員が楽しめる場を用意する。</p> <p>○試合前にチームで作戦を考えさせる。その際に、「わたしたちの体育3」を参考にするように助言する。</p> <p>○ICT 機器でチームの動きを撮影させ、作戦が実行出来ているか、パスの仕方、コート内での動きの課題、良かったところを発見する手がかりにする。</p> <p>★【知識・技能】</p> <p>○協力しながら取り組んでいるチームを紹介する。</p> <p>○もっとみんなが楽しめる作戦を考えさせるように促す。</p> <p>★考えた作戦について友達に伝えている。【思考・判断・表現】</p> <p>○パワーアップタイムでは、2試合目に向けて1試合目の成果を確認するとともに、2試合目で意識することを考えさせたい。</p> <p>○励ましや応援の声掛けができているチームを賞賛し、よい雰囲気ゲームができるようにする。</p> <p>★友達の考えを認めてゲームに取り組んでいる。【主体的に学習に取り組む態度】</p> <p>○よかった点を取り上げて紹介し、次時への意欲付けとする。</p> <p>○チームごとに分かれて振り返りを行う。よかった点と もっとがんばりたい点に観点を分けることで、次時へつながる振り返りになるようにする。</p>