

# 体育科学習指導案

令和元年11月22日（金）第4校時（体育館）

I 題材 シュートプレルボール

II 考察

1 題材観

(1) 育成を目指す資質・能力の三つの柱

①知識及び技能

シュートプレルボールの行い方についての知識や、シュートやプレル、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ときの動きの技能

②思考力、判断力、表現力等

シュートプレルボールにおけるチームの課題を見付ける力、練習方法を選ぶ力、考えたことを伝える力

③学びに向かう力、人間性等

規則を守り誰とでも仲良く、安全に気を付けながら進んでシュートプレルボールに取り組む態度

(2) 学習内容：学習指導要領上の位置付け

E ゲーム

(1) 次の運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知ると共に、易しいゲームをすること。

イ ネット型ゲームでは、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、易しいゲームをすること。

(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。

(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すること。

(3) 題材の価値

本単元は、「第4回近藤カップ」に向け、シュートやプレルといった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ときの動きによって、シュートプレルボールに取り組む学習である。その価値は以下のとおりである。

シュートプレルボールは、相手がシュートする場所を予想しながら守り、相手チームとラリーを続けたり、ボールを自コートにバウンドさせて相手コートにシュートしたりして、プレーすることを楽しんだり、得点を競い合ったりすることに面白さや楽しさがある。また、シュートをす  
る際にボールを保持してもよいという特性がある。そのため、シュートの場面で状況判断が容易になり、シュートをする場所を決めてシュートすることができる。

シュートプレルボールは、ネットで区切られたコートの中で、相対するチーム同士が攻防を組み立てるため、相手に邪魔をされたり、相手と接触したりすることがないという構造的特性がある。しかし、プレルの際、ボールに触れられる時間が短いため、ボールをコントロールすることが難しく、攻撃のための状況判断をするのに困難さが出てくることもある。そこで、本単元では

攻守共にコート内に3人が入り、全員がボールにさわるという条件を設定し、次に誰がボールに触れるかが判断しやすいようにする。ゲームの状況判断が容易になり、一人一人のボールに触れる回数が増え、シュートプレルボールの行い方についての知識や、シュートやプレルの技能を身に付けることにつながる。

シュートプレルボールで得点するためには、一人一人の基本的なボール操作に加えてチームで連携して動くことが必要である。チームで連携して動くためには、チームで協力し、攻撃につながる守り方を話し合うことが不可欠である。その際、目標とする動きと取り組んだ動きを比較することで、チームの課題を見いだすことができる。また、チームの課題を解決するために過去に学習してきた内容と結び付けて解決方法を選ぶことで、チームの課題解決のために練習に取り組む中で、チームの課題を解決するために考えたことを友達に伝え合うことができる。

そして、「つかむ」過程で「第4回近藤カップ」というクライマックスイベントを知ることによって、大会に向けてクラスで協力し、お互いにアドバイスをし合いながらシュートプレルボールに取り組むことができる。

#### (4) 今後の学習

ここでの学習は、6年「ソフトバレーボール」で、アンダーハンドパスやオーバーハンドパスといった基本的なボール操作とチームの作戦に基づいた位置に動き得点をする学習へと発展していく。

#### 2 児童の実態及び指導方針

子どもたちは、4年「セストゲーム」において、パスやシュートといった基本的なボール操作とボールをもたない動きによってセストボールをする学習に取り組んできた。これらの学習で明らかになった子どもたちの実態及び本題材を進めるにあたっての指導方針は、次のとおりである。

- ① セストボールの行い方を知り、ねらったところにパスやシュートをしたり、空いている場所に素早く動いたりできるようになってきている。このような子どもたちがシュートプレルボールの行い方を知り、プレルでパスをつなぎ、ねらった場所にボールをシュートしたり、ボールを操作しやすい位置に動いたりできるように、基本的なボール操作を練習する時間を毎時間設定したりする。
- ② 動きのポイントを踏まえ、セストボールにおける簡単な作戦を選ぶことができるようになってきている。このような子どもたちがチームで得点をするための攻めにつながる守り方について、考えたことを友達に伝えることができるように、チームの動きを可視化できる作戦ボードを用意する。
- ③ セストボールに進んで取り組み、友達のよい動きを認められるようになってきている。このような子どもたちが、友達のよい動きを認め、シュートプレルボールに進んで取り組めるように、クラスで大きな一つの目標に向かってお互いの動きを見合い、友達のよい動きを認められるように「第4回近藤カップ」というクラスで挑戦するクライマックスイベントを設定し、互いに動きを見合い高め合っていける目標を設定する。

### Ⅲ 目標及び評価規準

#### Ⅳ 指導計画 ※Ⅲ・Ⅳについては、指導と評価の計画参照

#### Ⅴ 本時の（5／9時間目）

- 1 ねらい 目標とするボールをつなぐ動きとチームで取り組んだ動きを比較し、課題解決に向けて繰り返し練習することを通して、相手から返球されたボールをつなぎシュートにつなげる動きができる。
- 2 準備 作戦カード 6つのグリットに分かれた作戦ボード
- 3 展開

学習活動と子どもの意識	指導上の留意点
<p>1 本時のめあてをつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前の時間は相手がシュートしたボールが取れるようになったけれど、シュートまでいくことができなかつたな。今日は3人でプレルをつないで、たくさん得点したいな。</li> </ul>	<p>○守りの時の位置取りを役割分担し、プレルをつなげてシュートをするための動きを練習するという見通しがもてるように、「つかむ」過程で作成した模造紙を提示し、本時できるようになりたい動きや学び方を問いかける。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>めあて「ボールをつなぐポイントを使って、チームでボールをつなぐための動きを練習し、シュートまでつなぐプレーがたくさんできるようになろう。」</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>「見方・考え方」を働かせて協働的に学ぶ子どもの姿</p> <p>シュートプレルボールにおける相手から返球されたボールをつなぐ動きに着目し、目標とする動きと取り組んだ動きを比較したことを基に解決策を伝えたり、プレーしたりしている姿。</p> </div>
<p>2 練習をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・3人の位置が近くて、ボールをつなぐことができなかつたから、ボールが返ってくる時の3人の位置を確認して練習したいね。</li> <li>・セストボールの時のように、3人で三角形が作れるように動くことが大切だね。その時に動きのポイントにあったボールの方に体を向けることを意識しよう。</li> <li>・右下にボールが来た時に、後ろの人が次の動きをしやすい位置に動いたのがよかったね。やっぱりボールに体を向けてボールに合わせて動くことが大切だね。</li> </ul> <p>3 メインゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・得点はできなかつたけれど、練習したの動きをしたら、友達が「ボールに合わせて動いているから大丈夫だよ。ナイス。」と声をかけてくれたよ。ボールに体を向け、ボールが来るところを予測して動けば、点数が取れそうなきがするな。</li> </ul> <p>3 本時のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・常に3人で三角形を作ることを意識した</li> </ul>	<p>○前時までのチームの課題を共有することができるように、前時の振り返りが書かれた学習プリントを見返すよう促す。</p> <p>○既習の学習内容と本時の課題の解決方法を関連付けることができるように、セストボールで学習した3人の動きとシュートプレルボールでの3人の動きで共通点を問いかける。【イ】</p> <p>○目標とする動きと取り組んだ動きを比較し、チームの課題を見付けることができるように、目標とする動き（守り方の位置）を6つのグリットに分かれた作戦ボードに表し、できるようになりたい動きを話し合うよう促す。【ア】</p> <p>○伝え合ったチームで選んだ動きの位置に動けた子に自信をもてるように、友達のよい動きをアドバイスしていた子を称賛する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">評価項目</p> <p style="text-align: center;">返球されたボールに対し、プレルしやすい位置に動くことができる。 &lt;行動①&gt;</p> </div> <p>○本時の学習で学んだことを振り返ることができるように、「ボールをつなぐ動きでできるよう</p>

ら、前回よりもボールがっつけてシュートをする回数が増えたよ。動く場所を友達が教えてくれたのがよかったな。

- ・次は作戦がもっと成功するようにチームで練習したいな。

になったこと」という振り返りの視点を提示する。

○次時への見通しをもつことができるように、

「つかむ」過程で作成した模造紙を提示し、次時に取り組みたい動きや学び方を問いかける。

指導と評価の計画（全9時間）

目標	互いに協力して、簡単な作戦を選びながら、プレルしたり、シュートしたりして、シュートプレルボールができる。			
評価 規準	(①知識及び技能)プレルしてボールをつないだり、相手コートへシュートしたりすることができる。 (②思考力, 判断力, 表現力等)プレルやシュートの動きのポイントを見付けたり, 簡単な作戦を選んだり, チームの課題の解決のために考えたことを伝えている。 (③主体的に学習に取り組む態度)規則を守り, 互いに協力したり, 勝敗を受け入れたりして, 練習やゲームに進んで取り組もうとしている。			
訪・ 考え 方	シュートプレルボールの特性に着目し, 解決策を伝えたり, プレーしたりしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>
つか む	1	○試しのゲームをい, 共通のめあてや自分のめあてを立てる。 ・共通のめあて 「シュートやプレルの動きのポイントを見付けて練習し, クラスで協力して第4回近藤カップでゲームを楽しもう」	○シュートプレルボールの中で取り組んでいく動きや学び方の見通しがもてるように, 「できるようになりたい動き」「学び方」「楽しく安全に運動するためにできること」の視点を提示する。	◇シュートのポイントを見つけてできるようになりたい。チームでボールをつないで点を決めたいなど, 具体的なめあてを記述している。 <学習プリント③>
追 究 す る	1	○プレルする動きのポイントを見付ける, ゲームに取り組む。	○プレルする動きのポイントに気付けるように, 「ボールを受ける場所」「体の向き」「バウンドさせる位置」の観点を提示する。	◇ボールを操作しやすい位置に移動し, プレルする方を向くなどの動きのポイントを記述している。 <学習プリント②>
	1	○シュートする動きのポイントを見付ける, ゲームに取り組む。	○シュートする動きのポイントに気付けるように, 「体の向き」「バウンドさせる位置」「足」を観点として提示する。	◇自コートの半分より前で, 強くシュートするなどの動きのポイントを記述している。 <学習プリント②>
	1	○守りの位置取りの動きのポイントを見付け, ゲームに取り組む。	○ボールをつなぐことにおける目標とする動きとチームで取り組んだ動きを比較することができるように, シュートにつなげる動きができていくチームの映像を提示する。(ア)	◇次にプレルする仲間の方を向いてボールを受けるなどの動きのポイントを記述している。 <行動②>
	1	○ボールを持たないときの動きのポイントを見付け, ゲームに取り組む。(本時)	○ボールを受けるときのポイントに気付けるよう, 「体の向き」「仲間との距離」を観点として提示する。	◇返球されたボールに対し, プレルしやすい位置に動くことができる。 <行動①>
	1	○選んだ攻め方を試し, 練習する。	○簡単な攻め方を選ぶことができるように, 複数の作戦例を提示する。	◇選んだ作戦を繰り返し試している。 <行動①>
	1	○チームで立てた攻め方でゲームを行う。	○攻め方の成功に関わる動きができるように, コツを伝え合うボードを用いて, 動きのコツを伝え合う機会を設定する。	◇選んだ作戦でシュートすることができる。 <行動①>
ま と め る	1	○4の2シュートプレルボールカップを行い, 学習のまとめをする。	○学習の成果を実感できるように「できるようになった動き」「よかった練習方法やアドバイス」「クライマックスイベントで大切にしたいこと」という振り返りの視点を提示する。	◇できるようになった動きや友達からのアドバイスを記述している。 <行動・学習プリント③>
	1	○「第4回近藤カップ」を行う。	○シュートプレルのよさを実感できるように「自分や友達の頑張っていたところ」「これからの学習に生かしたいこと」という視点を提示する。	◇シュートプレルボールにおける自分や友達の動きのよさや頑張りを記述している。 <行動・学習プリント③>