

第3学年体育科学習指導案

1. 単元名 ナイス・ドンマイ・ハイタッチ フロアーボール（ボールゲーム：ネット型）

2. 単元の目標

（1）体育科としての目標

- レシーブ、セットを経由した意図的な連携から思い切りアタックすることができるようにする。
- ボールを持たない時の動きを工夫して、どこに、どのように攻撃すればよいか考えながら運動をすることができるようにする。
- チームで戦術を考えたり互いに応援し合ったり、協力してゲームができるようにする。

（2）汎用的スキル

- 意図的な連携プレーでどうしたら相手が返せないような攻撃ができるかチームで考えながら学ぶことができる。（問題解決力）

（3）態度・価値

- チーム内で互いに励まし合い、協力し合って連携プレーに結び付けることができる。（協力しあう心）

3. 児童の実態

対象学級の児童は3年生になって、これまでに「フリーゾーンランゲーム」を中心としたフラッグフットボール（ゴール型）に取り組んできた。その際に、「どうしたら、一番多く（チーム全員が）得点できるか」を共通課題として、「みんなで考えてわかってできる」学習を進めてきた。ネット型ゲームは初めてであり、ゲームを楽しむために必要な「ボールを弾く動き」についての技能には個人差はない。

4. 単元について

①教科から見た特性

本単元では、ネット型ゲームの学習の入り口である3年生に、「意図的なセットを経由した攻撃」を易しく学ぶことができるフロアーボールの教材を通して、「どこでアタックすると決まりやすいか、どのようにつなぐと得点につながるか」などの判断や役割行動について考えさせながら学習を進める。その際、ネットを挟んで攻防するために必要な「ボールを弾く動き」は初めてであることから思い切りボールを弾く楽しい下位教材を導入し、その技能を基盤にして、アタックにつながるポジショニングなどの工夫にも気付かせる。

②汎用的スキルや態度・価値育成の観点から見た特性

本単元では、学習課題、チーム課題に向かって戦術課題を解決するハドル（話し合い）を取り入れる。また、連携をしながらアタックをすることや、相手が自陣に入らないよさを生かして、チームのハドルで協働しながら自分のチームの戦術を考え、役割を分担してプレーする。そのことにより、チームの友達に対してその連携のよさをもとに協力する心や受容・共感・敬意を育む機会となる。

5. 単元計画と資質・能力を育成する主な手立て（全10時間 本時6/10時間）

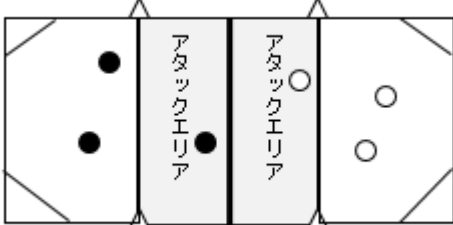
	学習活動	関連する主な資質・能力	資質・能力を育成する主な手立て
第1次 (1時間)	・フロアーボール学習オリエンテーション	○問題解決力 ○協働する力 ○好奇心・探究心	○「またいでアタックゲーム」から、どうしたら、相手がボールを返せないアタックができるか、ペアで考えて予想する。（ペアでの話し合い：協働する力・好奇心・探究心）
第2次 (2時間)	・思い切りアタックを打つためのつながりを考えよう。	○問題解決力 ○批判的思考力 ○メタ認知力 ○協力しあう心	○ネットの前で思い切りアタックするためにどのようにつないでいくかについて、試しながらプレーする。（ホワイトボードを使っての可視化した振り返り：批判的思考力、メタ認知）
第3次 (4時間)	・レシーブ・セット・アタックとつないで、作戦を立ててゲームをしよう。	○問題解決力 ○協働する力 ○メタ認知力 ○他者に対する受容・共感・敬意	○相手チームが守りの準備をする前に、スペースをねらってアタックするための作戦を考えてゲームをする。（ゲーム分析カード記録：メタ認知力・他者に対する受容・共感・敬意）
第3次 (3時間)	・チームの戦術を生かしてクラスリーグ戦をしよう。	○問題解決力 ○困難を乗り越える力 ○伝える力	○戦術や作戦のパターンをいくつか決めて、チームで作戦ノートを作成してリーグ戦で勝利を目指す（ハドルの活用・作戦ノートの作成：問題解決力・困難を乗り越える力）

6. 本時の学習指導

(1) 本時のねらい

- ・ レシーブ・セットとつないで、相手のいないところに思い切りアタックを打つことができる。
- ・ 意図的な連携にむけた戦術をチーム内で話し合い、自分たちの作戦を考えることができる。

(2) 本時の展開

時間	○学習活動 ・ 予想される児童の反応	◇資質・能力を育成する主な手立て◆評価
導入 10 分	○集合・整列・あいさつ・健康観察をする。 ○準備運動（リズムに乗った準備運動） ○「またいでアタックゲーム」（ドリルゲーム） （身に付けさせるボール操作：①正面からの強いふみこみ ②むちのようにふる腕ふり③打つ瞬間の強いスナップ） （行い方：積み上げた段ボールに向かってボールを弾き、相手コートに段ボール箱を移動させる。相手コートに多く動いたチームの勝利になる） ・ 思い切りうでを下にふるといいね。 ・ 打つ前に段ボール箱をよく見てアタックするといいいよ。	◇指導者が悪い見本を演示、肩よりも高い位置から降ろしている児童の見本と比較して助言をする。（よい動きのモデルと比較する場：批判的思考力） ◇より強いアタックをさせるために、へびの絵やラインをまたぎ越して思い切り打っているかペアで振り返らせる。（振り返りにもつながる教具：メタ認知力・協力し合う心）
展開 25 分	○本時の学習課題を知る。 相手が返せないような、強いアタックをするためにはどうしたらよいか考えよう ～レシーブの後のセッター・アタッカーはどんな動きをすればいいのだろう～ ○「ワン（レシーブ）・ツー（セット）・スリー（アタック）ゲーム」（タスクゲーム：兄弟チームのハーフコート） ○タスクゲームの振り返りとメインゲームへの修正 ・ ボールに一番近い子が声を出してみようか。 ・ セッターはアタックエリアにセットしよう。 ○メインゲーム（ためしのリーグ戦）を行う。 （ルール）・サーブは転がして入れる（第4次では打つサーブ） ・ 3回で相手コートに返す ・ 3対3で行う。・隅は斜めに切れているコート  ○前半 兄→弟（ハドル）後半 兄→弟 ・ アタックエリアに走りこむと強く打てるね。 ・ 右か左の隅（コーナー）をねらうといいいよ。僕が声を出すよ。 ○チーム毎にゲームのふり取り、学習課題のチームでの解決を行う。 ・ 次回のゲームでは、レシーブのボールの位置を見ながら近い人が声を出して、セットはアタックエリアに易しいボールをセットすることを素早くできるようにしよう。すばやくセットアタック作戦にしよう。	◇児童の予想をもとに、タスクゲームにおいても兄弟チームで動き方を考えさせる。（チームでの課題解決：問題解決力） ◇アタックの場面がつかれないチームには、ボールを持っていない児童の動き方（前に動く、走りこめるように動く）を iPad などの映像も活用して助言する。（ICT 機器の活用：メタ認知力） ◇右か左かを選択させ、敵のいないところにアタックをねらうように促す。（易しい判断を促す場づくり：先を見通す力） ◆自分のチームにあった戦術を考え、工夫しながらゲームをしている。【思】 ◇チームごとにホワイトボードに考えを記入させる。（可視化ツールの用意：批判的思考力） ◇学習課題解決のためにどのような動きが望ましいのか、ゲームでの考え、感想から検討する。（学習カード：メタ認知） ◆セットされたボールを、相手のいないところに向かって思い切りアタックをすることができる。【技】
整理 10 分	○整理運動をする。 ○ゲームの振り返りをする。 ○ゲームの結果をまとめる。 ○本時の学習課題を解決する。 ・ レシーブする子の前に素早く動いて、セットすればいい。 ・ 自分がアタックするとわかったら、後ろに下がって、走りこめるように動くといいいよ。 ○教師の話聞く。 ○あいさつをする。	◇他チームの発表内容をよく聞き、たくさん考えを出せるように促す。（ブレインストーミング：他者に対する受容・共感・敬意） ◇グッド7マナーがよく守られたチームにグッドスポーツマンポイントを与え、賞賛する。（ルール、マナーを大切にする心を醸成する手立て：正しくある心）