

## 第4学年 体育科学習指導案

### 1. 単元名

「テニピン」～攻守一体プレイのネット型ゲーム～

### 2. 単元の目標

#### (1) 体育科としての目標

○ラリーをつなげたり、ねらったところにコントロールしたりするコツを理解し、実践しながらゲームを楽しむことができる。

#### (2) 汎用的スキル

○送られてきたボールに対する状況判断をしたり、空間などを活かした作戦を工夫したりしたことを、身体や言語で表現することができる。(問題解決力)

#### (3) 態度・価値

○ルールを工夫し、他者と対話しながら協働的に学び合うことができる。  
(他者に対する受容・共感・敬意)

### 3. 児童の実態

小学4年生の児童は、自分の立場を客観的に見て、物事を判断することが可能になる年齢である。一方で、まだ自己中心的な面も見られ、独占欲が強かったり、他者意識が低かったりする学齢期である。体育科では、他者と対話を深めながら学び合い、技能等を高めていくことを重視しているが、特にボールゲームにおいて、ボールを独占したり、技能上位の児童が技能下位の子の失敗を攻めたりすることもしばしば見られる。

本学級の児童は、運動好きな子が多く、休み時間においてもドッジボールやサッカー、鉄棒、縄跳びなど様々な運動に興じている。これまでのボールゲームの学習では、タグラグビーとハンドボールを経験している。他者と対話しながら学び合い、チームや個々の力が高まることの良さを実感してきた。

テニピンについては授業者のこれまでの実践を知っている子が多く、興味関心は高い。魅力的なゲームの提示は運動の面白さを味わう上で必要不可欠である。児童の興味関心が一層高まる「テニピン」のゲームを児童と共に創り上げていきたい。

### 4. 単元について

#### (1) 教科からみた特性

体育における運動特性とは、その運動がもつ特有の面白さである。その運動がもつ特有の面白さを味わい、没頭することができれば、児童は必然的に学びを深めていくことができる。「テニピン」特有の面白さは、「攻防のバランス」という視点から、「相手から送られてきたボールを直接返球し、相手がそれを返せない時に得点になる」という形で勝敗を競い合うところに面白さがある」と整理することができる。

「テニピン」の特性において特筆すべき点は「個が輝ける」ということである。全員が一回のラリーの中で必ずボールに触れることができ、得点できる可能性をもっている。このようなゲームだからこそ、運動に主体的にかかわり、学習課題に自分ごととして向き合い、運動の面白さを深く追究したくなると思われるのである。

#### (2) 汎用的スキルや態度・価値育成の観点からみた特性

ルールを工夫するうえで重視したいことは、競技ルールを絶対視するのではなく、目の前にいる児童全員がその運動の面白さを味わえるルールを工夫することである。その工夫において欠かせないことは、その運動がもつ特有の面白さを取り除かないということである。児童全員が輝くことができ、かつその運動の面白さを味わえるルールの工夫をすることで、他者を思いやり、励まし、認め合いながら学びを深めることができる。同時に、技術・戦術的視点における学びの転移が働き、攻守一体プレイネット型ゲームの技能や戦術能の高まりが期待できる。

### 5. 単元計画と資質・能力を育成する主な手立て(全8時間 本時6/8時間)

|               | 学習活動                                                      | 関連する資質・能力        | 資質・能力を育成する主な手立て                                 |
|---------------|-----------------------------------------------------------|------------------|-------------------------------------------------|
| 第1次<br>(2時間目) | ・オリエンテーション<br>・テニピンについて知る<br>・キャプテン・チームを決める<br>・試しのゲームを行う | ○メタ認知力           | ○今持っている力で楽しめる学習環境の整備                            |
| 第2次<br>(3時間目) | ・みんなが楽しめるルールを工夫してリーグ戦①を行う<br>・相手が送られてきたボールを返球する           | ○問題解決力           | ○個人のめあてに応じた練習の場の設定<br>○技術を中心にしたリフレクション          |
| 第3次<br>(3時間目) | ・勝つための作戦を考えてリーグ戦②を行う<br>・状況判断のもと返球し、得点する                  | ○問題解決力<br>○協働する力 | ○自己・他者・運動との対話を通して学び合う場の設定<br>○状況判断を中心にしたリフレクション |

## 6. 本時の学習指導

### (1) 本時のねらい

- ・適切な状況判断や用具操作を行い、相手コートに打ち返すことができる。
- ・個人やチームの課題を明確にもち、練習を選んだり、作戦を立てたりすることができる。

### (2) 本時の展開

| 時間        | 主な学習活動（・予想される児童の活動）                                                                                                                                                        | ◇資質・能力を育成する主な手立て ◆評価                                                                                                                      |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 導入<br>5分  | <b>1. チームごと学習の準備をする。</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・場や用具の準備</li> <li>・準備運動</li> </ul>                                                                         | ◇学習の見通しがもてるように、学習の流れ、対戦相手、コートを掲示資料で確認する。（協力しあう心）                                                                                          |
| 展開<br>35分 | <b>2. 本時の学習の流れ、ポイントを確認する。</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・用具操作を伴う技能について</li> <li>・作戦に活かせる状況判断について</li> </ul>                                                   | ◇前時の振り返りを紹介し、本時の学習課題を確認する。（好奇心・探究心）                                                                                                       |
|           | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <b>適切な状況判断をして、ボールを打ち返そう。</b> </div>                                                    |                                                                                                                                           |
|           | <b>3. 個人のめあてに応じた練習をする。</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ねらったところに打ち返す練習をする</li> <li>・スペースを意識した練習をする</li> <li>・つなげる練習をする</li> </ul>                               | ◇個々の必要感に応じた練習を行い、用具を操作する力や空間認識力を身につけさせる。（メタ認知力）<br>◆自分の課題を明確にもち、課題を意識した練習を選択し実行している。                                                      |
|           | <b>4. チームで作戦に応じた練習をする。</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・技能を高める練習をする</li> <li>・作戦を意識した練習をする</li> <li>・ゲームをする</li> </ul>                                          | ◇作戦を意識した練習ができるように動きの例を挙げ、作戦が実現する喜びを味わわせる。（協働する力）<br>◆攻める時、守る時の動き方や打ち方を考え、実行しようとしている。                                                      |
|           | <b>5. リーグ戦をする。</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コートは5面用意する</li> <li>・ゲームはダブルス（2対2）</li> <li>・ゲーム1（前後半3分）ーチームの時間（3分）ーゲーム2（前後半3分）</li> <li>・審判はセルフジャッジ</li> </ul> | ◇適切な状況判断ができるように表情や動きなどを観察しながら、個に応じた声かけをする。（問題解決力）<br>◇よい動きは積極的に賞賛して、本人も周りの子も認識できるように声をかける。（メタ認知力）<br>◆話し合った状況判断や身につけた技能がゲームの中で活かされている。    |
| 終末<br>5分  | <b>6. ゲームを振り返る。</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで振り返る</li> <li>・全体で振り返る</li> <li>・個で振り返る</li> <li>・片付け</li> </ul>                                           | ◇状況判断に関わることや用具操作を伴う技能について「友達の動きを見て真似してみたい」と思ったこと、自分やチームのよい動きや次に活かしたいこと」に絞って話し合う。（他者に対する受容・共感・敬意：問題解決力）<br>◆テニピンの面白さの追究を通して、次時のめあてを設定している。 |