

第6学年1組 体育科学習指導案

第2校時 場所 附小体育館 指導者 是住 直人

1 単元名 フロアテニス（ネット型）

ボール運動は、チーム対チームの攻防によって競い合ったり、同じ目標に向かってチーム内で友達と助け合ったりして喜びや楽しみを感じることができる運動である。しかし、ボール運動は楽しいと感じている子どもの中にも、どこに動くともよいか分からずに一定の場所にとどまっていたり、ただ動き回ることによって課題を解決したつもりになっていたりする姿もあった。

上記のような子どもの姿は、どのボール運動領域でも起こり得る。しかし、仲間と意図した連携をしたり、相手の状況に応じて攻防を楽しんだりすることはボール運動でこそ味わうことができる楽しみ方である。そこで、子どもたちには自分の考えをもった上で、選択した動きがうまくいく喜びや、状況に応じた作戦を試行錯誤していく楽しみを味わってほしいと願う。

そこで本実践では、ネット型ゲームの特性を生かし、子どもたちが自分自身の意思に基づいてプレイしやすい状況を設定した「フロアテニス」に取り組む。ボールを相手コートに返球したり、相手が返球しにくいボールを打ったりするネット型ゲームの楽しさに十分親しませながら、サーブからの攻撃の仕方を追求していくことで、その場の状況を判断しながらプレイするという戦術的な見方を広げていきたい。そうすることで、自分自身のよりよいプレイを思い描きながら、自分で動きを選択して運動するという楽しさを子どもたちに味わって欲しいと考える。

2 単元について

(1) 本単元は、独自に開発した「フロアテニス」（ボール運動領域ネット型）を通して、攻守一体型のゲームの特性に親しみながら、相手コートにボールを返球する「ボール操作」やラリーを続けるためにボールが返球された方向へ移動する「ボールを持たない時の動き」を身に付けるとともに、相手に返球させないようにするためにボールをどこへ返球するとよいかを状況判断しながら運動する楽しさを味わうことをねらいとしている。

この「フロアテニス」は、2対2でネットを挟んで相手とラリーをする中で、相手が返球することができないボールを打ち込み、得点を重ね、一定の時間内に何点取ることができるかを競うゲームである。特徴は「相手コートに返球したプレイヤーはコート外に出て、外のプレイヤーはコート内に入る」という動きが連続するルールを設定しているところにある。このルールによって、よりスペースが生まれやすい状況が連続するようになり、子どもたちは「空いているスペース」や「相手の位置」を意識しながらプレイすると考える。また、ローテーションが活性化され、すべての子どもが相手コートにボールを返球する動きを多く経験できるようになる。

(2) 子どもたちはこれまで、ネット型ゲームの学習に親しんできている。ただし、連携プレイ型の運動経験はあるものの、用具を使ったり攻守一体型のゲームに親しんだりはしてきていない。高学年において、子どもたちが明確なプレイのビジョンをもち、仲間と協働して作戦を達成しようとする力を育むことは、他のボール運動の課題解決場面においても活用することができる力であり、スポーツライフを豊かにしていくための汎用的な力にも繋がっていくと考える。

(3) 本単元に関する子どもたちの実態は次の通りである。（調査人数36人）

- ① テニスの運動経験がある子どもが5名程度いる。一方で用具を使った運動や遊びに親しんだことがほとんどない子どもも多い。
- ② ボール運動で考えながら運動をしようとしている子どもが多いが、何も考えてプレイしていないことや、プレイ中どんなことを考えているのかわからないと思っている子どもが17名いる。

(4) 指導にあたっての留意点は次の通りである。

- ① 持ち手が短い卓球用ラケットを使用し、用具操作の難しさを緩和するようにする。また、サーブから3回以内のラリーで得点した場合はボーナスポイントを設定することで、意図的にサーブからの攻撃でラリーを断ち切る必然性が生まれるようにする。
- ② 単元の導入時には、十分にゲームに取り組む時間を確保し「攻撃と守備を同時に行いながら、相手がプレイしにくいところにボールを返球する」というネット型ゲームの特性に十分親しませる。単元後半には「できるだけ失敗せず、相手コートにボールを返球できるようになりたい」という思いや「スマッシュで得点をとることができない」といった困りごとをもとに、チームごとにロードマップを作成させ、学びの道筋を意識して主体的に学ぶことができるようにしていく。
- ③ サーブからの攻撃をフローチャートで書かせ、動きやポジションを視覚化させることで、自分のプレイを分析的に捉え、3回以内のラリーで得点をとるためにはどのような意図をもって攻撃を組み立てるとよいかを考えやすくする。
- ④ 本時では、ふわっとしたボールが返球された際に得点できない場面とスマッシュして得点できた場面を比較することで、サーブを打たなかった人（2人）の動きが得点に関係しているということに気付かせ、課題を設定する。また、チームの作戦を整理する場面では、フローチャートを活用し、子どもたちが作戦に意図をもって動くことができるようにしていく。

3 単元の目標

- (1) ラケットを操作し、狙ったところにボールを打つことができる。
- (2) 相手が返球することができないような攻撃の仕方を見付け、作戦を整理し、考えたことを友達に伝えることができる。
- (3) 運動に進んで取り組み、ルールを守って運動したり、勝敗を受け入れたりしてゲームを楽しもうとしている。

4 指導計画（9時間取り扱い）

学習活動	主体的・対話的で深い学びを生み出すための教師の支援	時間
1 学習の見通しをもち、今の自分たちに合うように場やルールを工夫する。	○ ゲームに十分親しませ、このゲームがどのようなゲームなのかを理解させた上で、こうなりたいという思いや困りごとを出させる。その後、子どもたちと課題を分類、整理し、ロードマップを作成することで単元の見通しをもって学習を進めることができるようにする。	3
2 相手コートに返球する体の使い方や3球以内に得点するための動きを身につけていく。	○ 困りごとを分類・整理したボード、体育日記の記述、動画などから「相手コートにボールを打つ際の動き」や「スマッシュが決まらない」という困りごとを取り上げていく。 ○ 課題提示の際は、適宜動画を活用する。その際、誰のどの動きに注目するのかを明示しながら、困りごとを全体で共有し、課題を焦点化していくようにする。 ○ サーブからの攻撃を考える際には、フローチャートを活用し、動きやポジションを可視化することで、子どもたちが自分たちの作戦の過程を明らかにし、意識してプレイすることができるようにする。	本時 4 — 6

5 本時の学習

(1) 目標

サーブを打ったあと、サーブを打たなかった人がどこに動くと3球目で得点しやすいのかを整理し、その作戦を試すことを通して、チームの意図的な動きについて考えることができる。

(2) 展開

時間	学習活動	子どもの思い・姿
5	1 チームごとに運動を選び、体をほぐす。	<ul style="list-style-type: none"> ○ ラリーの失敗を少なくするために、ラケットの使い方を意識しながらラリーゲームをしよう。 ○ ふわっと上がったボールを確実にスマッシュするために、向こうからボールを投げてほしい。
10	2 本時の課題を把握し、試してみたい動きを考える。	<ul style="list-style-type: none"> ○ ふわっとしたボールが返ってきているのに、スマッシュを打つことができていない。 ○ サーブを打ったあとに、サーブを打っていない人の動きが止まっているから得点できない。 ○ サーブを打たない人はどこに動くと得点できるんだろう。 ○ 外から入ってくる人はどこに動くといいかな。
15	3 試しの場で試す。 (1)グループ内で考える	<ul style="list-style-type: none"> ○ 相手の足元にサーブをすると、前の方にしか返球できないと思うから、前の方に動いてみようよ。 ○ サーブを右側に打つと、右側にボールが返ってきそうだから、右前に動いてみたらどうかな。 ○ 前に動くと、ラケットに当てるだけで得点になるので前の方がいいと思います。
	(2)全体で共有する	<ul style="list-style-type: none"> ○ 前に移動するというのとは一緒なんだけど、ただ前に動くのではなくて、狙ったサーブの方向によって違ってくると思いました。 ○ サーブをした後に、2人で一気に前の方に動くと、どこに飛んできてでもほぼ確実に打ち返せますよ。 ○ 2人とも前に行っているのかな？1人は後ろにいたほうがいいと思うけど。 ○ サーブで相手の返球が前の方にくるように考えて打てば2人とも前に動いてよさそうだね。
10	4 試合をする。 (3分×2試合)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 僕がサーブで右側にいる人を狙うから、右側に移動して返ってきたボールを左側の空いているスペースに打ち込んでね。 ○ ラケットにうまく当たらないで失敗したけど、自分たちの作戦がうまくいきそうだったよ。
5	5 学習の振り返りをする。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 次の攻撃の考えをもって、動くと得点しやすくなるということがわかりました。 ○ 先のことを考えながらプレイすることが大切だということがわかりました。



3球以内のラリーで得点するには、サーブを意図的にすることが重要だと実感しています。しかし、サーブを工夫しているのに得点できないという困り事が出てきました。そこで本時では、サーブをしない人の動きを追求することを通して意図的に動くことよさに気付かせ、戦術的な考えを深めていきます。

主体的・対話的で深い学びを生み出す教師の支援（発問・指示・教具・評価）

- これまでの学習の過程で加筆修正を行ってきたガイドブックの練習方法の中から、自分たちに必要な練習をチームごとに選んで活動をさせることで、それぞれのチームで必要だと感じている基本的な技能を高めながら、子どもたちが目的意識をもって主体的に学習に参加することができるようにする。

- ゲームの様子を撮影しておき、ふわっとしたボールが返球された際に得点できない場面とスマッシュして得点できた場面を比較する。その際、サーブを打たなかった人の動きに視点を絞り、比較させることで、サーブを打たなかった人がどこに動くかで得点に関係しているということに気付かせ、課題を立ち上げていく。

【教具】

- 学びの足跡
- 学習シート
- 卓球用ラケット
- ソフトバレーボール

サーブを打たなかった人がどこに動くのと得点しやすくなるのだろう。

- 作戦を段階的に整理し、チームの作戦を意図的な動きにするために、フローチャートを活用する。記入させる際には、自分たちが狙いたいサーブの場所とサーブを打たない人（2人）の動きを明確にすることを伝えるようにする。
- ゲーム形式で動きを試していくため、チームの動きが曖昧になることも予想される。そのため、記録の子どもに自分たちが考えたフローチャートを持たせ、適宜動きを見返しながら活動できるように促す。

- 全体で共有する際には、「○○にサーブをしたら」という状況を明確にして発言させることで、全員がその状況をイメージした上で動きの意図を理解することができるようにする。動きの意図が明確ではない場合には「なぜそこに動くのか」と問い返すことで、サーブを打った位置と3球目の攻撃の繋がりを意識して、攻撃を意図的に組み立てているということに気付かせるようにする。

【評価】

チームの作戦に応じて動きを整理し、その動きの意図について理解している。（観察・発言・記述）

- 言葉による説明だけでは動きがわかりにくい場合には、試技やスロー再生などで紹介させ、動きとその意図を関連付けながら共有することによって、自分たちの作戦のよさを再確認したり、他のチームの作戦のよさに気付いたりして、チームで意図的に動くことのよさをさらに気付くことができるようにする。
- 試合を行う前に、チームごとに自分たちの作戦を練り直す時間を設定することで、試しの場で明らかになったことを作戦に反映し、ゲームに生かせるようにする。
- ゲーム中は、サーブをした後に意図的に動いているチームを評価することで、よい動きが全体に広がっていくようにする。
- 本時の学習で、学んだことや考えの変化などをロードマップに書き込むことで、考え方の変容や深まりを自覚化できるようにする。