

第4学年 体育科 学習構想案

日時 令和4年6月27日(月)第5校時
 場所 荒尾市立中央小学校体育館
 指導者 教諭 山下 祐葵

I 単元構想

単元名	つないで!がん「バレー」!! ネット型ゲーム「キャッチバレーボール」		
単元の目標	(1) 次の運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすることができる。 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ができる。(知・技) (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、考えたことを友だちに伝えることができる。(思・判・表) (3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友だちの考えを認めたり、場や用具の安全に気をつけたりすることができる。(学びに向かう力・人間性)		
単元の評価規準	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	① 両手を用いてボールをつかんだり、投げたりすることができる。 ② ボールをつかんだり投げたりしやすいように、姿勢や体の位置を変えることができる。 ③ 味方や相手の位置を見ながら、ねらったところにボールを投げたりはじいたりすることができる。 ④ 味方や相手の動きを見ながらボールの落下点やボールを操作しやすい位置にすばやく体を移動することができる。	① みんなが楽しめるように規則を工夫している。 ② チームで話し合い、簡単な作戦を工夫している。 ③ 相手が取りにくい位置や勢いを考えて、ボールを返したり、ボールの落下点を予測して移動したりしている。 ④ チームで話し合い、相手の動き方を考えた簡単な作戦を工夫している。	① 規則を守りながら、進んでゲームを楽しもうとする。 ② 友だちと協力しながら、用具の準備や片付けを進んでしようとする。 ③ 勝敗を素直に受け入れようとする。 ④ 友だちと励まし合いながら練習やゲームに取り組もうとする。
単元終了時の児童の姿(単元のゴールの姿・期待される姿)			
チームの仲間と声をかけ励まし合い、ボール操作の技能を身につけ、ネット型のゲームに積極的に取り組み、運動を楽しむ児童。			
単元を通した学習課題(単元の中心的な学習課題)		本単元で働かせる見方・考え方	
みんながゲームを楽しめるためには、どうすればいいのか考えよう。		ボール操作やボールを持たないときの動きを「する」、仲間の動きを「見る」、仲間と協力したり、声をかけ合ったりして「支える」、ゲームの行い方や攻撃の仕方を「知る」といった運動の多様な関わり方でネット型ゲームの喜びや楽しさを味わうこと。	
指導計画と評価計画(9時間取扱い 本時5/8)			
過程	時間	学習活動(「問い」を設定しても可)	○評価の観点等 ★は記録に残す評価の場面で「具体的評価規準」
一	1 2	○オリエンテーション ・学習内容の確認 ・場作りの仕方の確認 ・チーム分け ・ルールの確認 ・ドリルゲームの確認 ・試しのゲーム	○ルールやパスの仕方を理解している。(知・技) ○友だちと協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。(態) 【知①】(観察・学習カード) 【態③】(観察・学習カード)
二	3 4 5 (本時)	○自分たちに合った易しいルールや場を考えてゲームをする。 ○ボール操作の仕方を理解する。 ・準備運動 ・ドリルゲーム(投げ上げキャッチ、ターゲットゲーム、アタックゲーム) ・ミニゲーム①→振り返り ・ミニゲーム②→振り返り	○落下点に入ってボールを捕球したり、味方が操作しやすい位置にパスをしたりすることができる。(知・技) ○自分たちにあった易しいルールや場を考えることができる。(思・判・表) ★【態①】(観察・学習カード) ★【思①】(観察・学習カード) ★【知②】(観察)
	6 7	○自分やチームの特徴に応じて作戦を工夫し、ゲームを楽しもう。 ・準備運動 ・ドリルゲーム(ターゲットゲーム、アタックゲーム) ・メインゲーム3対3	○自分やチームの特徴に応じて、作戦を選び試している。 ★【思②】(観察・学習カード) ○作戦に応じた攻撃をするためのボールをつなぐ動きができる。 ★【知③】(観察)
三	8	○仲間と協力してキャッチバレー大会を楽しもう。 ・準備運動 ・メインゲーム3対3	○自分のチームに合った簡単な作戦を考えている。(思・判・表) ○友だちと協力して安全に用具の準備や片付けをしている。(態) 【態②】(観察・学習カード)

4 本時の学習

(1) 目標

- 落下点に入ってボールを捕球したり、味方が操作しやすい位置にパスをしたりすることができる。(知・技)
- 自分たちにあった易しいルールや場を考えることができる。(思・判・表)

(2) 展開

過程	時間	学習活動 (◇予想される児童の発言)	指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図, 内容, 方法等)
導入	10分	1 課題をつかむ。 ① 準備運動をする。(くまモン元気アップ体操) ② ドリルゲームをする。 ・投げ上げキャッチ ・ターゲットゲーム ・アタックゲーム ③ 前時でうまくいかなかった動画を見て、どうすればよいかの問いを持つ。 ◇ねらったところにボールが打てない。	○今日使う部分を考えさせながら準備運動を行う。 ○ボール操作の基礎基本の定着を図る。 ○児童の振り返りを読み上げ、課題を共有する。
【めあて】ねらったところに強いボールを打つためには、どうすればいいのか考えよう。			
展開	30分	2 課題解決に向けて活動する。 ① 視点を与えて予想する。(2分) ◇ ネットよりも高い位置から打つとよさそう。 ◇ 体の向きはボールに向いてた方がいいのかな。 ② ミニゲーム①を行う。(3人对3人) ◇ 体の向きは、打つ方向に向いた方がいいね。 ◇ 腕を伸ばして打った方が強くなるね。 ③ 振り返りをする。 ◇ 【期待される学びの姿】 ねらったところに強いボールを打つためには、話し合いやミニゲームを通して、打つ方向に体を向けて、腕をのばして高いところから打つことが必要であることに気づいている。	○①打ち方 ②体の向き ③打つ高さ→この三つの視点を与える。 ○試してみて、チームの仲間と話したり、修正したりして自分たちの考えを決める。 ○全体の共有の場では、確認のため、できていた班をタブレットで紹介する。 【具体的評価規準】観点 ○ねらったところに強いボールを打つためにはどうすればいいかを、自分で考えたり、チームの人の考えを聞いたりして試している。 (方法：観察・ワークシート) 【到達していない児童への手立て】 ○タブレットでとった映像を見せながら、体の向きや腕の高さなど、視点をさらに絞って考えさせる。
【まとめ】ねらったところに強いボールを打つためには、ねらう方向に体を向けて、腕を伸ばして高い位置から打つと良い。			
終末	5分	3 めあてに対する振り返りをする。 ① 今日の学習を振り返る。 ◇ ねらったところに打つためには、ただ、高いボールをはじくだけでなく、打ちたい方向に体を向けたり、腕を伸ばして振り下ろすように打ったりするなど、工夫が必要だと分かったので、次のゲームでは、しっかりと活かしていきたいです。	○学習カードをもとに振り返りを行う。 ○学習のきまりや、自分たちで考えた楽しめるためのルールなども守ることができたか、振り返る。また、良い声かけやチームプレーがあった班などを紹介し、次につなげるようにする。