

沖縄県教育委員会 小学校体育科指導コーディネーター配置校
石垣市立 真喜良小学校 公開授業

第4学年 体育科学習指導解説書



領域名 「ネット型ゲーム:フロアーボール」

単元名 「すきまを通せ!フロアーボール」

日 時:令和3年 1月22日(金)5校時
対 象:石垣市立真喜良小学校 4年1組
男子16名 女子16名 計32名
授業者:T1宮良 みゆき T2半嶺 当陽

～はじめに～

「国語・算数の教材研究もあるのに……。」「忙しくて体育の準備まで手が回らない……。」

そんな先生方の気持ちよくわかります。

私も、3年前は5年生の担任として教材研究や学級事務に追われる毎日でした。

そんなに力をいれなくても、子ども達は楽しそうに体育授業を受けている……

正直、そう感じている先生もいると思います。

ただ、一度振り返ってみてください！

運動をさせているだけになっていませんか？

授業を通して育むべき資質・能力を意識していますか？

整列や順番を待つ時間が長く、運動時間が短くなっていませんか？

運動が苦手な子で参加していない子はいませんか？

運動が得意な子だけ動いてはいませんか？

ゲームでボールをさわっていない子はいませんか？

ゲームをさせても得点が全然入らないことはないですか？



もちろん私の授業でも、思い当たることは多くあります。

「できているようで、できていないことが多い。」それが「体育の授業」の難しいところです。

だからこそもう一度考えてみましょう！

「こんな準備ができるのは、研究授業だからでしょう！」それでは、普段の授業の参考にはなりません。

ちょっとした準備とちょっとした工夫でできる授業づくりを提案します。

参観で注目してほしいポイント

①活動量（運動量）

特定の児童を決め、サーキットから授業終わりまでの活動量を計ってみてください！

必要な活動量最低20分

②授業の流れ

③キラリタイム

児童にどんな話（指導）をしているか着目してください！
授業で身に付けさせたい力を焦点化した指導

④教具・場の工夫



1. 領域名 「ネット型ゲーム:フロアーボール」

2. 単元名 「すきまを通せ!フロアーボール」

3. 単元の目標

(1) ネット型ゲーム(フロアーボール)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ようにする。

【知識及び技能】

(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ができるようにする。

【思考力, 判断力, 表現力等】

(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ができるようにする。

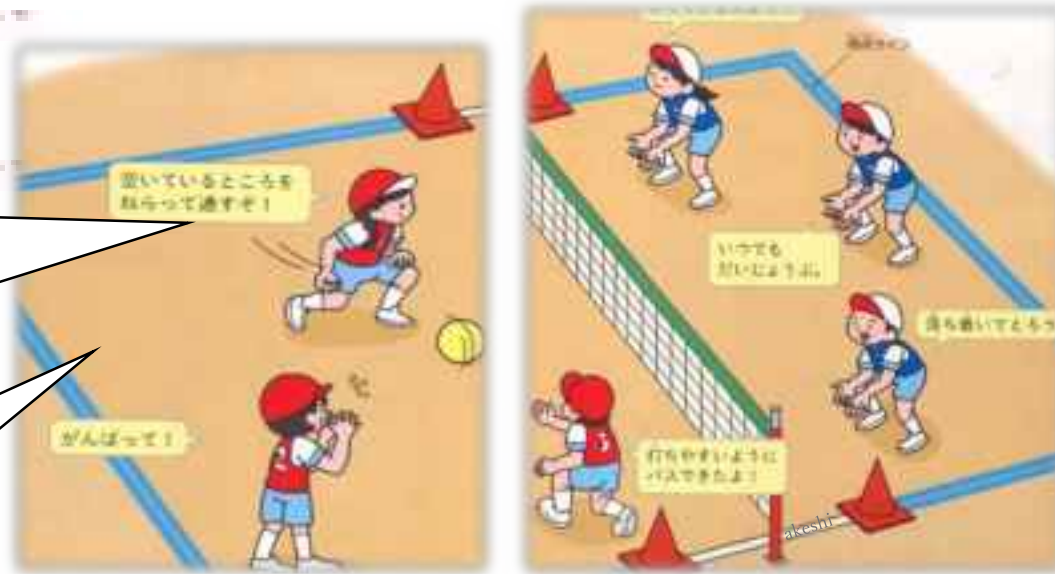
【学びに向かう力, 人間性等】

4. フロアーボールの特性について

一般的特性

ネットの下を行きかうボールをはじくことでゲームが構成。「通す」「通させない」によって、勝敗を競い合うことが楽しい。

ボールの硬さとスピードに対する子どもの恐怖感を解消したもので、男女差個人差が少ない。



児童からみた特性

「自陣でボールを通さないようにする」



「通さなかったボールを、攻撃に転じて組み立てようとする」



「ボールをはじいて相手コートに通す」

この3つの局面が子どもたちにとって、楽しさを感じさせる!

5. 教材観

「E ゲーム イ ネット型ゲーム」・・・

- ①その行い方(レシーブ・トス・アタックの方法)を知る。
- ②ボール操作とボールを持たないときの動きによって、軽いボールを片手, 両手, 用具を使って操作する。
- ③味方にパスをしたり, 相手コートに返球したりして, ラリーの続く易しいゲームをする。

ネット型ゲームの課題

- ①空中にあるボールを操作しながら, 戦術的な行動をすることが難しい。
- ②運動の特性(自陣でボールをつなぐ「三段攻撃」等)に触れることが難しい。



《フロアーボールの良さ!》

空中ではなくボールを転がす方法で連携を組み立て, 攻撃につなげる簡易化されたゲーム

※注意※
ルールを簡単にしすぎて,
バレーの特性を見失わないこと!

【フロアーボールについて】

ルール説明

①場の設定

- ・バドミントンコート
- ・低くネットを設置

②得点方法

- ・ネットの下をアタックする。
- ・アタックしたボールを, 相手コートのある一定のゾーンに通過させる。
- ・相手が3回の連携でボールを返球できない。

必要な技能

- ①ボールの正面に入ってレシーブ(両手でのアンダーハンド)する。
 - ②アタックしやすい位置にボールを送る。(止める・転がす)
 - ③転がってくるボールに対応しながら, アンダーのアタックをする。
- ※どの動きもボールを操作できる位置に移動することが求められる。

指導の方向性

児童にとってボール運動の醍醐味は, 得点を決めること。

①学習の内容

メンバーの連携(アタックまでボールを繋ぐ)で, 得点を決めること。

②指導するにあたって

児童の発達段階に合わせ用具やルールの工夫が必要。



6. 本単元における指導の手立て

(1) 授業づくりのポイント(単元構想)

1時間の指導内容を焦点化することで見とりが容易になり、ぶれない指導ができる。

①育みたい資質・能力(3観点)を確認する

※学習指導要領の目標をチェック!

②時間ごとのゴール(めあて)を設定する

ルール, 学習の流れ, 場の設定, 用具 等

③ゴール(めあて)を達成するための授業内容を決める

先生方が考えることはこの4点だけです!

④評価

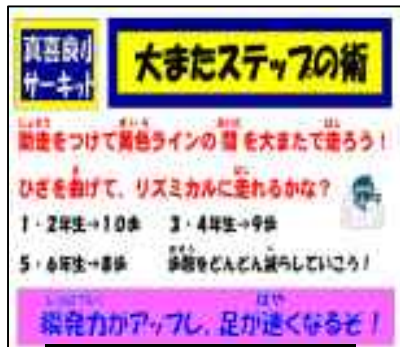
(2) 運動量確保のための工夫

① サーキット

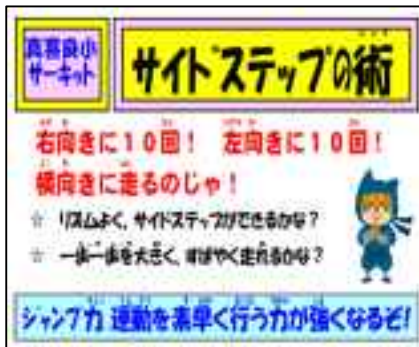
様々な運動に触れさせるために授業前にサーキットを行う。(壁倒立, 大またステップ, サイドステップ, 反復横跳び, リズムジャンプ, 踏み台足踏み)



壁倒立



大またステップ



サイドステップ



リズムジャンプ



踏み台足踏み

ボール運動での学習の流れ(例)

①準備運動

②めあてのかくにん

③パワーアップタイム(活動1)

★動きのポイントを確認した後, 簡単な練習

④チャレンジタイム(活動2)

★ゲーム

⑤キラリタイム

★パワーアップタイムやチャレンジタイムで, 見本となる動きや作戦を共有する時間

⑥ふりかえり

② 準備運動の統一

音楽に合わせて全校で統一した準備運動をする。運動の種類に合わせて手の平や手首のストレッチ（器械運動）を入れたり、下半身のストレッチ（陸上運動）を組み込む。

※運動時にも音楽をかける。アップテンポな曲をBGMでかけることで、児童が楽しく運動できる。

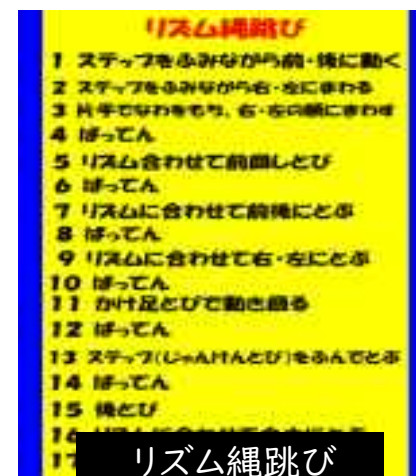
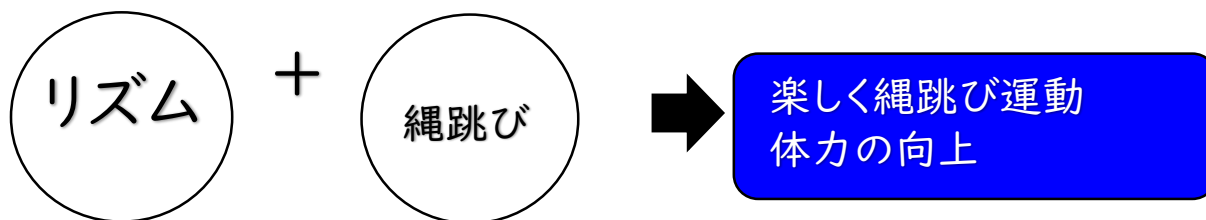
（真喜良小学校では、使われていないCDデッキも使用しています。）



CDデッキにトラックを明記すると使用する音楽がわかり、便利！

③ 縄跳び運動（一校一運動）

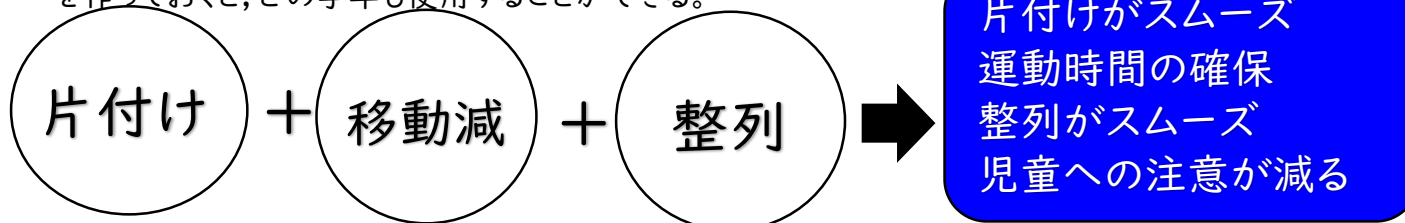
音楽に合わせて縄跳び運動（リズム縄跳び）をする。サーキット→準備運動→縄跳びの流れを統一することで短い時間で単元の運動に影響することなく、体力向上の取り組みを行うことができる。



リズム縄跳び

④ チームかご

かごを用意することで体育ファイルや筆箱、縄跳びの片付けをスムーズに行うことができ、運動時間を確保できる。また、チームカラー（ビブスの色）に合わせかごにカラーガムテープを貼ることでチームかごが一目でわかり授業前の整列時にどこに並ぶ?といった、もたつきを解消できる。備品としてかごのセットを作っておくと、どの学年も使用することができる。

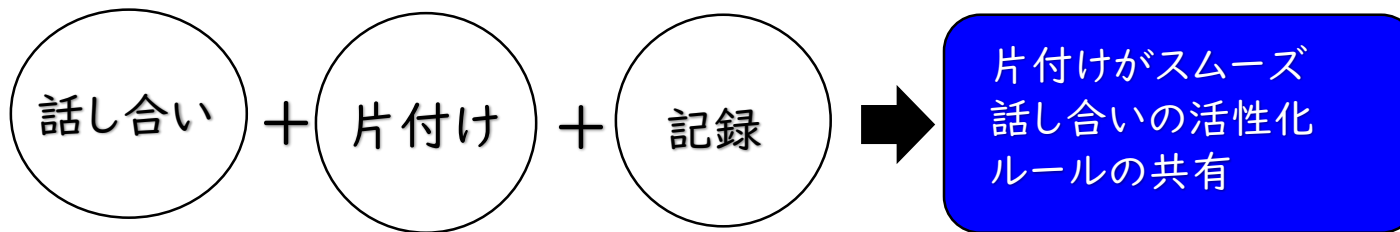


チームかご

(3) 話し合い活動の工夫

① ホワイトボードの活用

ホワイトボードを活用し、チームでアイデアを出し合い、全員で確認しながら作戦を選んだり考えたりする。ホワイトボードは、チームごとにセット(ホワイトボード、ペン、マグネット)を作っておくと活動がスムーズに進められる。また、大きいホワイトボード(百均で1000円で購入)を用意し、ルールの変更があった時の記録用として準備すると全体で確認でき便利である。



ホワイトボードセット
・ケース大小 ・ペン(赤・黒) ・黒板消し
・マグネット ・ホワイトボード

② キラリタイム

目的

- 知識・技能の向上
- 思考力・判断力・表現力の向上
- 主体的に学習に取り組む態度の育成

設定の時間

技能向上の練習時
ゲーム前
ゲームとゲームの間

内容

- 友達の動きを見て、良いところや気付いたことを共有。
- 作戦の確認や振り返り、新たに作戦を選んだり考えたりする。



キラリタイムの様子

(4) 学びを自覚させるための工夫

① 学習カード

めあては、「なにを頑張るのか!なにを目指すのか!」等、授業で学ぶべきことを児童に意識させる。

振り返りには、感想だけでなく授業を通しての成果(できたこと・学んだこと・工夫したこと)を書かせるようにする。



例:低学年の学習カード

「できた・もう少し」の項目に○を付けさせたり、色を塗らせたりする。



例:中・高学年の学習カード

単元の序盤・中盤・終盤に2~3枚程度書かせる。



例:中・高学年の学習カード

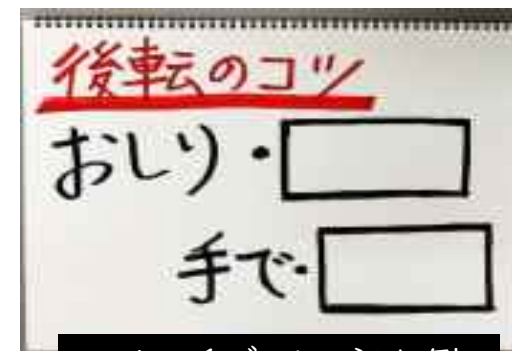
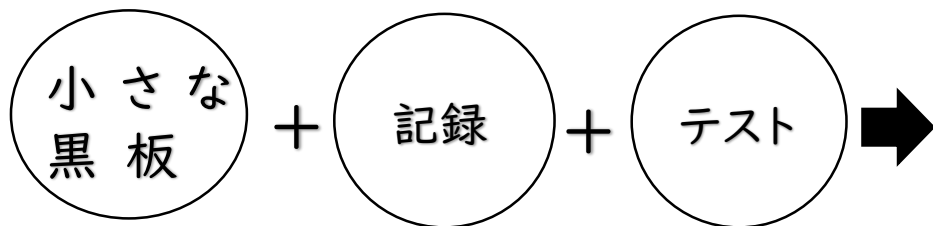
めあてをもとに、毎時間振り返りを書かせる。

発達段階に応じて用意し、無理なく書かせる。教師が無理なく準備できる程度で!先生方が評価しやすいように、本時のゴールを見とれる項目があればよい!



② スケッチブック

前時まで学習した動きのポイントや安全面の注意事項等、共有したいことを記録する。記録することで活動を振り返り、次の指導に生かすことができる。穴あき問題にする等テストのような活用の仕方もある。

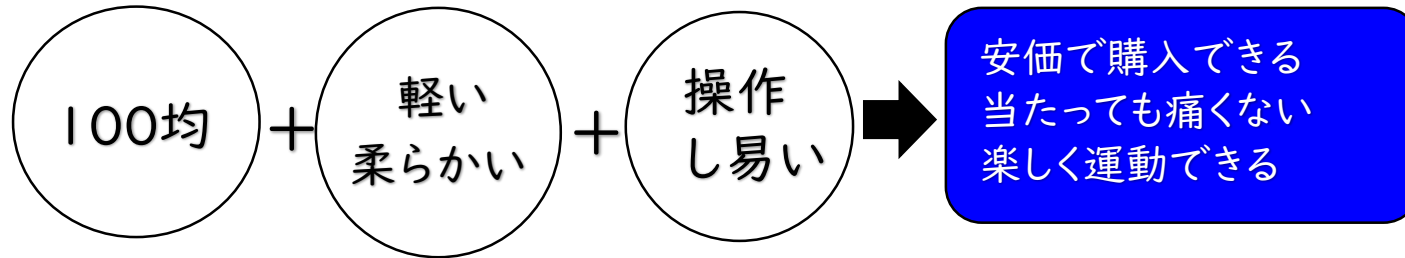


スケッチブックの記入例

(5) 教具,場の工夫について

① 教具の工夫

(ア) ビニールソフトボール



安価で購入:ビニールソフトボール

(イ) すいかボール(指導用)

ボール運動の授業では,ゲームでの動き方を指導する際に,全体で動きを確認する時間が必要となる。しかし,実際のボールだと動きが速すぎて,児童が動きをイメージしづらい。そこで「すいかボール」を使いゆっくりボールを動かしながら説明することで,児童が動きをイメージしやすくなる。

本授業では,使用しないかもしれませんが…紹介しておきます。



児童が楽しく運動するために,場の工夫は大切です!



ボールをつっかけ棒に固定

② 場の工夫

場の設定

- ・バトミントンコートと支柱
- ・ネット:グリーンフェンスネット (1m×50m 4500円)
→ホームセンターで購入可

ネットを使用する单元

- ・低学年「流れ星ゲーム」
 - ・中学年「フローボール」「プレルボール」
 - ・高学年「キャッチバレーボール」「ソフトバレーボール」等
- ※これらの運動は,新旧の副読本「体育の学習」に記載

グリーンフェンスネットの利点

- ・安価で購入できる。
 - ・50mと長く,全コート分作製できる。
 - ・設置が簡単(ピンと張れるのも魅力)
 - ・高さの調整が可能
- ※ネット型ゲームではネットの高さが重要!
- バトミントンネットでは,高くてもアタックを打ってもネットにかかり決まらない…
- 低・中学年の運動では,低く設置できない等があります。



ロープを通し,支柱に縛るだけ!



自由に高さが調整できる

7. 単元の評価規準

□ は、「十分満足できる姿 A」に当てはまる児童を表した文言

単元の評価規準に即した児童の具体的な姿			
	十分満足できる姿 A	おおむね満足 B	
知識・技能	① フロアーボールの行い方(ポイント)について <u>詳しく</u> 言ったり書いたりしている。	① フロアーボールの行い方(ポイント)について言ったり書いたり <u>している</u> 。	知識の項目
	② ボールを操作できる位置に <u>素早く</u> 移動することができる。	② ボールを操作できる位置に体を移動する <u>ことができる</u> 。	技能の項目
	③ レシーブやアタックを <u>安定して</u> することができる。	③ レシーブやアタックを <u>することができる</u> 。	
思考力・判断力・表現力	① 簡易化されたゲームを行うための規則を <u>具体的な理由</u> をもとに選んだり、考えたりしている。	① 簡易化されたゲームを行うための規則を <u>選んだり、考えたりしている</u> 。	思考力・判断力の項目
	② ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を <u>具体的な理由</u> をもとに選んだり、考えたりしている。	② ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を <u>選んだり、考えたりしている</u> 。	表現力の項目
	③ レシーブやアタックをするときの工夫を <u>具体的に</u> 友達に伝えている。	③ レシーブやアタックをするときの工夫を <u>伝えている</u> 。	
主体的に学習に取り組む態度	① <u>仲間意識</u> をもって、練習やゲームに積極的に取り組もうとしている。	① 練習やゲームに <u>積極的に</u> 取り組もうとしている。	○ 学びに向かおうとする態度 ○ 豊かな人間性 ○ 粘り強さ ○ 見るのが大切
	② 規則を守り、 <u>積極的に</u> 誰とも仲よく運動しようとしている。	② 規則を守り、誰とも <u>仲よく</u> しようとしている。	
	③ 勝敗を受け入れたり、 <u>積極的に</u> 仲間の考えや取り組みを認めたり、 <u>取り入れたり</u> しながら運動している。	③ 勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取り組みを認めたりしながら <u>運動している</u> 。	
	④ <u>積極的に</u> 使用する用具を片付けたり、場の整備をしたりするとともに、用具の安全に <u>気を配っている</u> 。	④ 使用する用具を片付けたり、場の整備をしたりするとともに、用具の安全に <u>気を配っている</u> 。	

「評価は成績をつけること以外にも・・・」

「児童の良い点や進歩の状況を知る」「学習したことの意義や価値を実感させる」

「指導の改善をする」「児童の学習意欲の向上を図る」等の目的がある

Cの子をBに! Bの子をAに!

一番の目的は、子どもを育て伸ばすこと



8. 指導計画と評価計画

時間	1	2	3	4(本時)	5	6	7
0	1. 整列・あいさつ						
5	2. 準備運動・縄跳び運動		3. めあての確認				
15	【めあて】 学習の進め方やフロアーボールのルールを知ろう!	【めあて】 ボールをつないでフロアーボールを楽しもう!	【めあて】 レシーブの打ち方を工夫して、フロアーボールを楽しもう!	【めあて】 アタックの打ち方を工夫してフロアーボールを楽しもう!	【めあて】 守り方を工夫してフロアーボールを楽しもう!	【めあて】 チームで作戦を選んだり考えたりして、フロアーボールを楽しもう!	【めあて】 作戦をもとに、フロアーボール大会を楽しもう!
30	【オリエンテーション】 ①学習の進め方の確認 ②フロアーボールの説明 ③練習について ・レシーブゲーム ・アタックゲーム ④試しのゲーム ・フロアーボールを体験し、ルールを確認する。	4. 活動①(10分) 【パワーアップタイム】 ○チーム練習 ・レシーブゲーム・アタックゲーム ※キラリタイムで良い動きを確認する。 5. 活動②(18分) 【チャレンジタイム】 ○ゲーム①(4分) 5人1チーム 3対3 【キラリタイム】(10分) 5人1チーム 3対3 【キラリタイム】(10分) ※キラリタイムで「ルールや動きの確認」をする。 【チャレンジタイム】 ○ゲーム②(4分) 5人1チーム 3対3	4. 活動①(10分) 【パワーアップタイム】 ○チーム練習 ・レシーブゲーム・アタックゲーム 5. 活動②(18分) 【チャレンジタイム】 ○ゲーム①(4分) 5人1チーム 3対3 【キラリタイム】(10分) ※キラリタイムで「パス・レシーブの仕方」を考えさせる。 ※チームで練習を行う。 【チャレンジタイム】 ○ゲーム②(4分) 5人1チーム 3対3	4. 活動①(10分) 【パワーアップタイム】 ○チーム練習 ・レシーブゲーム・アタックゲーム 5. 活動②(18分) 【チャレンジタイム】 ○ゲーム①(4分) 5人1チーム 3対3 【キラリタイム】(10分) ※キラリタイムで「アタックの打ち方」を考えさせる。 ※チームで練習を行う。 【チャレンジタイム】 ○ゲーム②(4分)	4. 活動①(10分) 【パワーアップタイム】 ○チーム練習 ・レシーブゲーム・アタックゲーム 5. 活動②(18分) 【チャレンジタイム】 ○ゲーム①(4分) 5人1チーム 3対3 【キラリタイム】(10分) ※キラリタイムで「守り方」を考えさせる。 ※チームで練習を行う。 【チャレンジタイム】 ○ゲーム②(4分) 5人1チーム 3対3	4. 活動①(5分) 【パワーアップタイム】 ○チーム練習 チームの課題に合わせて練習を選ばせる。 5. 活動②(23分) 【チャレンジタイム】 ○ゲーム①(4分) 5人1チーム 3対3 【キラリタイム】(15分) ※チームで作戦を考え、作戦のための練習を行う。 【チャレンジタイム】 ○ゲーム②(4分) 5人1チーム 3対3	4. フロアーボール大会をしよう。 【ゲーム①】 ・前半(3分) ・作戦タイム(2分) ・後半(3分) 【キラリタイム】 ※ゲーム②に向けて作戦を考え、練習をする。 【ゲーム②】 ・前半(3分) ・作戦タイム(2分) ・後半(3分) ※ゲームを繰り返す。
40	6. 振り返り・まとめ(できるようになったこと、動きのポイント、工夫したこと、次時でがんばりたいこと等を発表する)						
45							
評価	知・技		②★(観察)	③(観察)	③★(観察)	①★(観察・カード)	
	思判表		①(観察)	③★(観察)	③(観察)	②★(観察・カード)	②★(観察)
	★は重点評価項目	①(観察)			④(観察)	②(観察)	③(観察)

「主体的に学習に取り組む態度」の評価は、単元全体を通して見とることが必要!

9. 本時の指導

(1) 本時の目標(4/7)

フロアボールの行い方(アタック)を知るとともに、易しいゲームをすることができるようにする。 【知識及び技能】

(2) 準備物

- ・ビニールソフトボール ・グリーンフェンスネット ・支柱 ・音響機器 ・掲示物 ・得点板 ・ビブス ・ホワイトボード
- ・すいかボール ・スケッチブック

(3) 展開

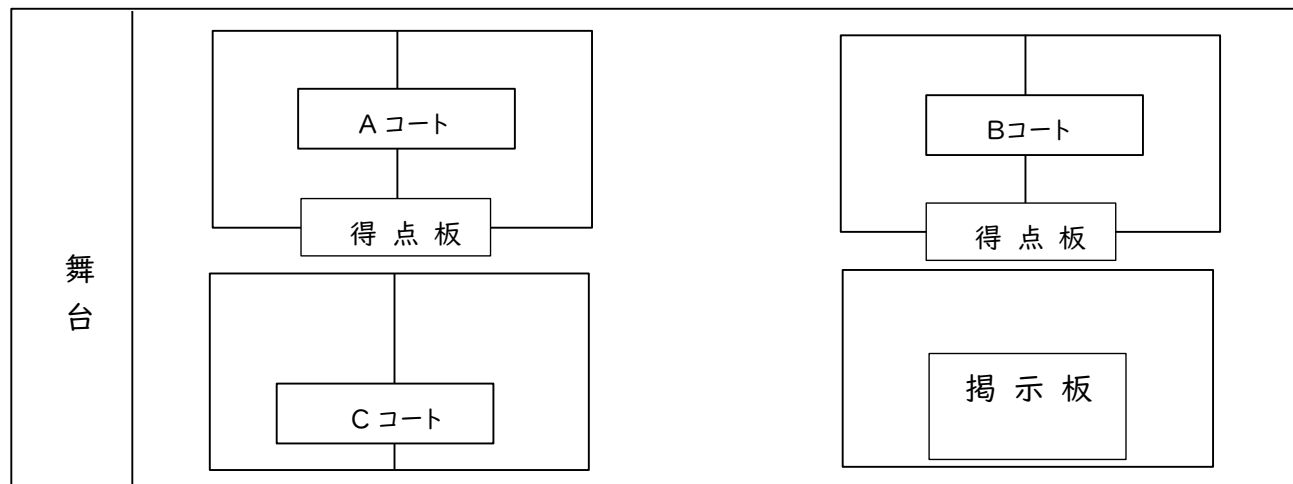
	主な学習活動	○指導 ★評価
授業前	◎サーキット運動(壁倒立, 大またステップ, 踏み台足踏み, サイドステップ, 反復横跳び, リズムジャンプ)	
導入(8分)	1. あいさつをする 2. 準備運動&縄跳び運動 3. めあての確認(2分)	○前時の学習の振り返りをする。 ○指導の内容を焦点化するため, 毎時間めあてを用意。
	めあて:アタックの打ち方を工夫して, フロアボールを楽しもう!	
展開(28分)	4. 活動①(10分) 【パワーアップタイム】 ○チーム練習 ・レシーブゲーム ・アタックゲーム 5. 活動②(18分) 【チャレンジタイム】 ○ゲーム①(4分) 5人1チーム 3対3 【キラリタイム】(10分) ※キラリタイムで「アタックの打ち方」を考えさせる。 ※簡単な練習をチームで行う。 【チャレンジタイム】 ○ゲーム②(4分) 5人1チーム 3対3 ※ゲーム①と同じチームで行う。	○練習前に掲示物を使用し, アタックの打ち方のポイントを全体で確認する。 ○レシーブゲーム, アタックゲームの方法を確認する。 ○巡視し, 打ち方のポイントをおさえたアタックができているかアドバイスをする。 ★評価:アタックをすることができる。【知識・技能】 ★評価:アタックをすることができる。【知識・技能】 ○良い動きをしていた個人やチームの動きを取り上げ, 全体で共有する。 ○共有した動きをもとに, チームで簡単な練習をさせる。 ○練習した動きを活かして, ゲームをさせる。 ★評価:アタックをすることができる。【知識・技能】

まとめ (9分)	6. 振り返り(6分) ・振り返りの発表	○振り返りの視点を確認。 ・できるようになったこと ・学んだこと ・工夫したこと ・次がんばりたいこと等を発表 ○友達へのアドバイスをしたり、褒める・認める行動をした児童がいれば取り上げる。 ○アタックを打つために工夫することを全体で共有する。
	7. まとめ(3分) ・教師によるまとめ	○アタックを打つときは... ①打ちやすい手の形 ②手を大きくふって強く打つ ③助走をつけて打つ ④すきまをねらって打つ
		★評価:使用する用具を片付けたり,場の整備をしたりするとともに,用具の安全に気を配っている。【態度】

評価:アタックをすることができる。【知識・技能】

使用する用具を片付けたり,場の整備をしたりするとともに,用具の安全に気を配っている。【態度】

10. 場の設定



11. 参考文献

- ・文部科学省 平成29年7月 小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 体育編 東洋館出版
- ・「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料 国立教育施策研究所
- ・学習指導要領準拠「体育の学習」 光文書院
- ・白旗和也 これだけ知っておきたい「体育授業の基本」の基本 東洋館出版社
- ・岩田 靖 「体育の教材を考える」運動の面白さに誘い込む授業づくりを求めて 大修館書店



フロアーボール学習カード

____ 年 ____ 組 名前 _____

1 学習のめあて

ボールをはじいたり打ったりしながら、せめ方を工夫してフロアーボールを楽しもう！

2 学習のふり返し

時間	日付	今日の学び	よくできた◎, できた○, あと少し△	
1	/	学習の進め方やフロアーボールのルールを知ろう！	進んで取り組んだ	
			友だちと協力できた	
			せめや守りができた	
			考えを伝え合えた	
2	/	ボールをつないでフロアーボールを楽しもう！	進んで取り組んだ	
			友だちと協力できた	
			せめや守りができた	
			考えを伝え合えた	
3	/	レシーブの打ち方を工夫して、フロアーボールを楽しもう！	進んで取り組んだ	
			友だちと協力できた	
			せめや守りができた	
			考えを伝え合えた	
4	/	アタックの打ち方を工夫してフロアーボールを楽しもう！	進んで取り組んだ	
			友だちと協力できた	
			せめや守りができた	
			考えを伝え合えた	
5	/	守り方を工夫してフロアーボールを楽しもう！	進んで取り組んだ	
			友だちと協力できた	
			せめや守りができた	
			考えを伝え合えた	
6	/	チームで作戦を選んだり考えたりして、フロアーボールを楽しもう！	進んで取り組んだ	
			友だちと協力できた	
			せめや守りができた	
			考えを伝え合えた	
7	/	作戦をもとに、フロアーボール大会を楽しもう！	進んで取り組んだ	
			友だちと協力できた	
			せめや守りができた	
			考えを伝え合えた	

3 「フロアーボール」を終えてのふり返し（楽しかったこと、学んだこと、工夫したこと など）
