

体育科学習指導案

平成22年 12月10日(金) 5校時

石垣市立石垣小学校体育館

石垣小学校3年1組 男子19名 女子15名

授業者 半嶺 当陽

共同研究 八重山地区小学校体育研究会

1. 単元名 ネット型ゲーム 「プレルボール」

2. 単元設定の理由

新学習指導要領で中学年のゲーム領域の内容に「ネット型ゲーム」が取り入れられた。ネット型ゲームは攻防分離型の運動で、相手に邪魔されることなく、自分のチームで協力してプレイできるという魅力がある。本単元では、「ボール操作」(いろいろな高さに弾むボールに触れる感覚)と「ボールを持たないときの動き」(ボールの落下点やポジションを考えて自分の位置取りを変える感性)を育むという視点で、「プレルボール」を取り上げる。

本単元では、コーディネーション運動を取り入れ、ボール運動につながる感覚を育てるための運動をたくさん行い、仲間との関係を大事にしながら、動ける体やボールをうまく操作することができる身体操作感覚を養う。また、ミニゲームを行い、ボールに触れる機会を豊富にする。さらにチームの一人一人が協力しないとゲームが進まないという環境を作ることで、ボールを狙ったところに打つといった「ボール操作」、ボールの落下点、コート内でのポジションを考える「ボールを持たないときの動き」をつかむことを狙う。ゲームを繰り返し行うことを通して、個人・プレイする仲間・観察する仲間・空間(コート)などの関わり合いを大事にして仲間との学びを生み出していきたい。

また、本単元ではゲームを観察する役割を大切にする。「宝物さがし」として「良かった」と思った友達の動きを取り上げ、学級全体で確認し合う。観察の視点は、打ち方・声かけ・チームのコンビネーションなど、教師が観察の視点を向けることで、ゲームの仕組みを理解することにつながる。同時に、より良い動きに対して、「次はこんな風に動いてみよう。」という気持ちを高め、学びの発展につながると思う。

子どもと子どもをつなぐ接点としては、チームやペアでの学習を通して互いの動きの変化を感じ取り、仲間と動きを合わせたり、アドバイスをしたりすることができるように働きかけたい

簡単なボール操作、ルールの工夫で能力差なく運動できる「プレルボール」を通して、仲間と協力できる喜びや体を動かす楽しさを感じさせたい。

3. プレルボールの特性

(1) 一般的特性

ネットをはさんだ2チームが、ボールをワンバウンドさせながらパスをつなぎ、ラストボールを相手のコートにアタックして得点を競い合うスポーツである。ボールをワンバウンドさせることができるので、レシーブしやすく、攻撃に結びつけることが簡単であるので、チームの作戦や練習の工夫が引き出しやすいスポーツである。

(2) 児童から見た特性

プレルボールは難しい技術がいらないため、運動が苦手な児童でも、楽しむことができる。バウンドしたボールを打つので、直接ボールを打つよりラリーも続きやすくなり、試合が楽しくなる。また、ネットで敵・味方が区切られているので、相手に直接邪魔されることなく作戦を実行でき、チームで協力して得点できたときには、児童は大きな感動を得る。

4. 児童の実態

[アンケートから]

1. 体育の学習は好きですか。				
好き 29名		きらい 5名		
・体を動かすのが好き ・スポーツが好き ・運動をすると気持ちがいいから		・運動が苦手 ・マラソンが苦手		
2. ボールを使った運動や遊びは好きですか。				
好き 33名		きらい 1名		
・ボールを打ったり、投げたりするのが好き ・部活でやっているから ・みんなとやると楽しい		・苦手だから		
3. バレーボールを知っていますか。				
知っている 30名		知らない 4名		
4. バレーボールを1回でもしたことがありますか。				
はい 6名		いいえ 28名		
5. ボール運動の学習でしたいことはなんですか。				
自分が上手になる学習 4名	チームが上手になる学習 19名	ゲーム 3名	作戦を考える 5名	その他 3名
6. ボール運動をみんなが楽しくできるには、どんな約束が必要ですか。				
・ルールを守る ・仲よくすること ・反則をしない ・けんかをしない ・パスをまわす ・文句を言わない ・チームワークを大切にすること ・先生の話聞く				
7. ゲームに勝つためには、どんなことが大切だと思いますか。(2つ選んでください。)				
上手な友達がいる 5名	自分が上手になる 4名	チームワークが良い 30名	作戦を考える 25名	その他 4名

(1) 関心・意欲・態度面から

本学級の児童は、ほとんどが体育が「好き」と答えているように、運動が好きで活発な児童が多い。ボール運動に関してはほぼ全員が「好き」と答えている。しかし、勝敗にこだわりすぎて、個人プレーが目立ったり、仲間に文句を言ったりなどのトラブルが見られる。アンケートの「みんなが楽しくできるには、どんな約束が必要ですか。」の問いに、「ルールを守る」「仲よくする」と答えている児童もいることから、ゲームには、仲間との協調性が大切であることは理解している。

(2) 思考・判断面から

児童は自分たちで課題を見つけ、練習を工夫していく学習経験が不足している。また、話し合いについては、意見を述べる児童は限られていて十分な意見交流ができていない。しかし、アンケートでは「ゲームに勝つためには、どんなことが大切だと思いますか。」の問いに多くの児童が「チームワークが良い」「作戦を考える」と答えている。ゲームに勝つためには仲間と協力すること、課題を見つけ作戦を立てるなどの工夫が必要だと感じていることが伺える。

(3) 技能面から

男子は普段から友達同士で野球やサッカーをしたり、部活動などでボール運動に関わっている。しかし、女子のほとんどがスポーツ少年団に参加しておらず、能力の差が見られる。また、学級の児童のほとんどがネットを使ってのスポーツをしたことがない。そのため、ネットと空間(コート)の感覚が掴めていなかったり、ボールの特性を把握できていない子が多く見られ、予期しない状況になったときの判断が難しい児童がいる。

5. 本単元における指導の留意点

(1) コーディネーション運動との関わり

コーディネーション運動とは主運動につながる運動のことである。普段体育の授業で行っている、基本練習や素早く動く練習、リズムカルな動き、簡単なミニゲームなどもコーディネーション運動の一つである。

コーディネーション運動を授業に取り入れた理由として、まず誰にでもできる簡単な運動を取り入れることによって、運動が苦手な児童が無理なく、楽しんで体を動かすことができるからである。児童の実態からも分かるように、本学級は男子と女子、またスポーツ少年団に参加している児童とそうでない児童との運動能力の差が大きく、運動に対して苦手意識を持っている児童が多い。そのため、やる前から諦めている児童の姿が見られる。そのためコーディネーション運動を取り入れることで、「楽しい体育」を体験してもらいたかった。また、コーディネーション運動は一定量の運動を確保するものであり、全員が達成感・満足感を味わえる運動であると考え、本単元にコーディネーション運動を取り入れた。

(2) 認め合いのある授業

ボールゲームでは勝敗へのこだわりから、ミスした仲間に文句を言ったり、運動が苦手な児童を責めたりなどの様子がよく見られる。そういった問題をなくすために、まず「ルールの工夫」を行う。児童の実態に合わせて、ルールを臨機応変に変えることができるようにする。また、「ラッキーマン」をチームに一人置き、運動が苦手な児童への特別ルールを設定する。更なる認め合いのために「宝物さがし」と称し、自分や相手チームのプレイを観察させ、良いところを発見し、全体の場で確認することで、児童間の交流が深まりや、めあて・作戦の広がり期待できる。

(3) 中学年におけるネット型ゲームの工夫

中学年におけるプレルボールでは、ラリーを楽しむためにボールをつないでいくことを中心に指導する。ボールの大きさを変えたり、ボールをつなぐときは、ツーバウンドを認めるなど、ラリーを続けさせることを目標と置く。

指導においては、ボールに体を向けたり、高いバウンドで時間的ゆとりを作ったりなどの、ボールをつなぐためのコツを考えさせたい。

また、チームの課題を見つけやすくするために、ゲーム中の場面を、サーブを「拾う」場面、味方に「つなぐ」場面、相手コートに「攻める」場面の3つに分けて捉えさせたい。そのためにいくつかの工夫を行う。

- ①ボールの大きさ 小さいボールだとボールの特性に慣れず、戸惑う児童が出てくる。サイズの大きいバランスボールを使うことで、最小限の動きでボールに触ることができ、バウンドに反応できるようにする。
- ②ネットの高さ ネットの高さも重要である。低いほど鋭い返球が可能となり、ラリーを続けることが難しい。そのため、ネットの高さを調整することで、高く返しやすい返球ができ、ラリーが続くようにする。
- ③チームの人数 チームの人数を児童の習得に合わせて調整することで、一人一人が段階的に空間把握ができるようになり、余裕をもってプレイすることができるようにする。
- ④ルール 学級の児童の実態に応じてルールを変更する。ツーバウンドを認めたり、バウンドさせることが難しい児童にはキャッチを認めるなど、無理なくいかにラリーが続けられるかを考え、指導する。

8. 単元の学習指導と評価の計画

	時間	学習活動	教師の支援	※評価規準			評価方法と場面
				技	態	思	
オリエンテーション ねらい1	①	オリエンテーション ・ビデオを観る。 ・プレルボールの方法、 ルール説明。 コーディネーション運動 ・風船キャッチ ・バウンド練習 (右・左・グー・両手)	○児童が進んで取り組める ように学習の資料を準備 する。 ○プレルボールの方法をし っかりと伝える。 ○ルール・マナーをしっか りと決める。	①	①		行動観察 学習カード
	②	・バウンドリレー (右・左・グー・両手) ・的あてゲーム ・サークルアタック ・バウンドラリー 授業の振り返り		②	①		
ねらい2	③	ランニング・準備運動 コーディネーション運 動 ・風船キャッチ ・的あてゲーム	○チームごとに活動できる ようにする。 ○ボールの特性をしっか りと把握させる。 ○安全に学習させる。	①		①	行動観察 学習カード
	④	・バウンドリレー (右・左・グー・両手) ・サークルアタック めあての確認		②	②		
	⑤	天大中小 2対2 キャッチアタック 3対3 授業の振り返り		③		②	
ねらい3	⑥	ランニング・準備運動 コーディネーション運 動	○チームの特徴を活かした 作戦が成功するようにな る。 ○安全に学習させる。		③	③	行動観察 学習カード
	⑦	・対面バウンドパス ・バウンドリレー			②	②	
	⑧	めあての確認 キャッチアタック 3対3 4対4 授業の振り返り		③	②	②	

9. 評価

(1) 「B ゲームの評価規準」

技能	態度	思考・判断
○ねらった位置や強さに応じて、ボールを打ちつけることができる。 ○ボールを操作しやすい位置に移動することができる。	○みんなとゲームに進んで楽しく取り組もうとする。 ○互いに役割を分担し、協力して練習やゲームを行うとともに、勝敗を素直に認めようとする。 ○安全に気を付けて練習やゲームをしようとする。	○みんなが楽しめるように規則を工夫している。 ○味方や相手の動き方を考えた作戦を工夫している。

(2) 単元の評価規準 (判断規準A：十分満足できる B：おおむね満足できる)

観点	評価内容	判断規準 A	判断規準 B	努力を要する	具体的な手立て
技能	手の使い方 ①こぶしや前腕、平手を用いてボールを打ちつけることができる。	状況に応じて、狙った場所へボールを打ちつけることができる。	状況に応じて、ボールを打ちつけることができる。	ボールを打ちつけることができない。	状況に応じた手の使い方をアドバイスする。
	体の移動 ②ボールを打ちやすいよう、体の向きや位置を変えることができる。	ボールを打ちやすいよう、体の向きや位置の移動が積極的に行える。	ボールを打ちやすいよう、体の向きや位置を変えることができる。	ボールを打ちやすいよう、体の向きや位置を変える動きができない。	状況に応じた体の使い方をアドバイスする。
	連携 ③チームで考えた作戦に沿って、連携した動きができる。	作戦に沿って、仲間と連携した動きができる。	仲間と連携した動きができる。	仲間と連携した動きができない。	これまでの練習過程を想起させ、作戦内容を確認させる。
態度	関心・意欲 ①プレルボールに関心を持ち、進んで話し合いや運動に取り組んでいる。	自ら進んで、学習に取り組む、運動の楽しさや喜びを味わおうとする。	学習に取り組む、運動の楽しさや喜びを味わおうとする。	真剣に学習に取り組む姿勢が見られない。	少しでもできたこと認め、成長を褒める。
	協力 ②ルールを守り、勝敗にかかわらず、友達と協力して楽しく運動する。	ゲームの方法やルールがわかり、友達を褒めたり、助言・励ましの声を掛け合うことができる。	ゲームの方法やルールがわかり、友達と声を掛け合いながら協力することができる。	友だちの行動に関心がなく、友達と声を掛け合ったりする場面が見られない。	友達の良さに目を向けさせることで、自分の活躍が深まることを理解させる。
	マナー・安全 ③器具や用具などの準備や片づけを安全に気を付けて行い、安全に留意して運動する。	積極的に準備・片づけを行ったり、周辺の安全に気を配って意欲的に行動することができる。	準備や片づけなどの自分の役割をはたして、安全に運動しようとしている。	準備や片づけができない。安全な取り組みへの配慮に欠ける。	声掛けをし、一人ひとりが協力することで楽しく学習できることを理解させる。

思考・判断	めあて	①自分やチームの力を理解し、それに合っためあてや課題を持つことができる。	前時までの反省をもとに、自分やチームに合っためあてや課題を持ち、練習やゲームに取り組むことができる。	自分やチームに合っためあてを持つことができる。	めあてを持って運動しようとする意識が乏しい。	自分やチームができること、できないことを確認させ、めあてや課題の持ち方を確認する。
	工夫	②仲間と話し合いながら、ゲームを楽しくするための作戦やルール考えることができる。	作戦やルールの問題点・改善点を見つけ修正し、ゲームを楽しいものにするための提案ができる。	作戦やルールの問題点や改善点を見つけることができる。	作戦やルールについての問題点や改善点に気づかない。	練習やゲームのつまづきを確認し、その原因を考えさせる。
	自己の課題	③自己評価をし、次時にいかそうとしている。	次時の自己やチームの適切な課題や活動の見通しを持つことができる。	教師や仲間のアドバイスで次時の課題や活動の見通しを持つことができる。	自己のチームの活動の反省ができず、次時の課題を持つことができない。	出来ていないところをおさえ、それが次の課題となることを理解させる。

10. 本時の学習活動と教師の支援・評価（8時間）

(1) 本時のねらい

作戦を立て、ひろって、つないで、アタックを決める。

(2) 準備

○教師 ソフトバレーボール、支柱、ネット、ストップウォッチ、CDラジカセ、黒板
バランスボール

○児童 体育着、紅白帽、体育館シューズ、筆記用具、学習カード

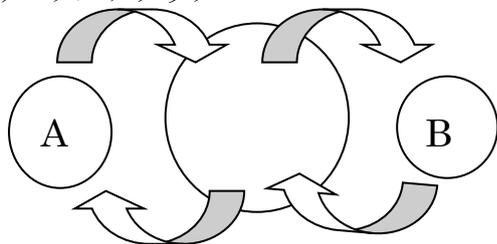
(3) 展開

	学習のねらいと活動	○教師の支援	▲評価
授業前	1. 準備 ・ランニング（チーム） ・準備運動（全体） ・コート設営 ・用具の準備	○コート設営・用具の準備は児童にさせる。	
はじめ（7分）	2. コーディネーション運動 ・対面バウンドパス ・バウンドリレー	○チームで活動させる。 ○楽しんで活動できるように声かけをする。	

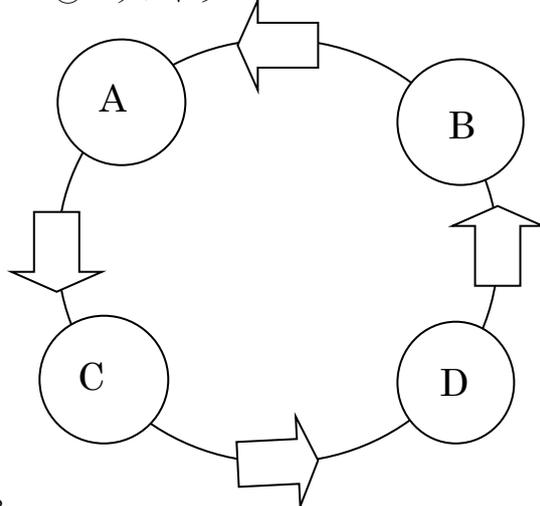
ねらい3：作戦を立て、ひろって、つないで、ラリーを楽しむ。			
なか (31分)	<p>3. 本時のねらいを確認し、楽しくゲームに参加する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・試合のルール、マナー、本時のねらいを確認。(3分) ・チームのめあて・作戦を確認。(3分) <p>4. ゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム① (4対4 5分) <p>【ゲームの方法】</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>①時間は5分。得点の多いチームが勝ち。</p> <p>②サーブ、アタックは自陣のコートに必ずバウンドさせる。</p> <p>③サーブは順番を決めて、相手チームと交互に打つ。</p> <p>④続けて同じ人が打つ、自陣で2回バウンドする、コートの外にボールが出た場合は相手チームに得点(1点)。</p> <p>⑤必ずチーム全員でボールを回す。</p> </div> <p>ゲーム①の反省と作戦の修正(2分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・対戦チームの確認(1分) ・ゲーム②(4対4 5分) <p>ゲーム②の反省と作戦の修正(2分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・対戦チームの確認(1分) ・ゲーム③(4対4 5分) <p>ゲーム③の反省と作戦の修正(2分)</p>	<p>○めあて・作戦を確認し、必要に応じてアドバイス。</p>	<p>▲仲間と話し合いながら、ゲームを楽しくするための作戦やルール考えることができる。</p> <p style="text-align: right;">【思②】</p> <p>▲ルールを守り、勝敗にかかわらず、友達と協力して楽しく運動する。</p> <p style="text-align: right;">【態②】</p> <p>▲チームで考えた作戦に沿って、連携した動きができる。</p> <p style="text-align: right;">【技③】</p>
	<p>5. 学習のまとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードに試合結果を、反省を書き込む。 ・代表者が発表をする。 	<p>○今日のゲームで頑張った児童を全体の前で褒める。</p> <p>○めあてや作戦に応じた反省ができているか見て指導する。</p>	
おわり (7分)			

11. 場の設定

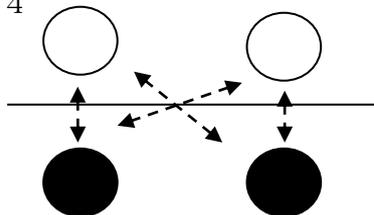
①サークルアタック



②バウンドラリー



③4対4



資料

フリスビーボールカード①

《学習目標》

- ねらい1 ボールになれるれん習を楽しもう！
- ねらい2 かんたんなルールでラリーを続けるゲームを楽しもう！
- ねらい3 さくせんを立て、ひろって、つないで、アタックを決める！

《学習の進め方》

ねらい1（～2時間～）

- ①チームのめあてを決める（授業前）
- ②学習のじゅんび、場づくり、ランニング、じゅんび運動（授業前）
- ③あいさつ
- ④オリエンテーション（方法・ルール・学習の進め方のかくにん）
- ⑤コーディネーション運動
- ⑥学習のふりかえり

ねらい2（～3時間～） ねらい3（～3時間～）

- ①チーム・こじんのめあてを決める（授業前）
- ②学習のじゅんび、場づくり、ランニング、じゅんび運動（授業前）
- ③あいさつ
- ④コーディネーション運動
- ⑤全体でのかくにん（ねらい・めあて・練習についての話）
- ⑥めあて・さくせんのれん習
- ⑦ゲーム
- ⑧学習のふりかえり

フリスボールカード②

年 組 名前 ()

○チーム名

()

○係の仕事

係	名前	仕事の内容
キャプテン		整列・ランニング・体そう さくせん会ぎ・練習
準備①		道具の準備・場作り
準備②		道具の準備・場作り
記ろく		体育カード・ゲームの記ろく (とく点など)

※場作りはチーム全員ですること。準備は中心となる人。

☆やくそく

- ①集合はダッシュ、チームで集合するときはキャプテンを先頭に 1 列でならぶこと。
(体育すわり、おへそは先生に向けること)
- ②れん習のときもつねにキビキビした行動をとること。
- ③あいのときはすばやく整列し、元気よくあいさつ、あくしゅ。
- ④の仕事をしきにんを持って行うこと。
- ⑤ミスしたチームメートをせめない。相手やしんぱんにもんくを言わない。
- ⑥やくそくを守れない人はゲームに出れない。

フリスビーボール学習カード①

ねらい1 ボールになれるれん習を楽しむ！

年 組 名前 ()

○ () チームのめあて

月	日	
---	---	--

○バウンドリレー (チームで何回できたかを記入)

パー (右手)	パー (左手)	グー	両手
回	回	回	回

○的あてゲーム (一人5回まで)

5回打った中で	本命中
---------	-----

○バウンドラリー () 回成功)

【今日のはんせい】 ◎よくできた！ ○まあまあ △もう少し

- ①今日の体育は楽しかった。 《 》
- ②集合や練習をキビキビ動くことができた。 《 》
- ③係の仕事をちゃんとできた。 《 》
- ④チームのめあてにそって、取り組むことができた。 《 》
- ⑤チームのなかまと協力できた。 《 》

☆今日のはんせいや次へのかだい

フリスボール学習カード②

ねらい2 かんたんなルールでラリーを楽しむ!

年 組 名前 ()

○ () チームのめあて

月	日	
---	---	--

○天大中小ゲーム

天	大	中	小

○2対2プレルゲーム

メンバー	&	&	
点数	点	点	

【今日のはんせい】 ◎よくできた! ○まあまあ △もう少し

- ①今日の体育は楽しかった。 《 》
- ②集合や練習をキビキビ動くことができた。 《 》
- ③係の仕事をちゃんとできた。 《 》
- ④チームのめあてにそって、取り組むことができた。 《 》
- ⑤チームのなかまと協力できた。 《 》

☆今日のはんせいや次へのかだい

フリスボール学習カード③

ねらい2 かんたんなルールでラリーを楽しむ!

年 組 名前 ()

○ () チームのめあて

月	日	
---	---	--

○2対2プレルゲーム

メンバー	&	&
点数	点	点

○キャップアタックゲーム

チーム		
点数	点	点

【今日のはんせい】 ◎よくできた! ○まあまあ △もう少し

- ①今日の体育は楽しかった。 《 》
- ②集合や練習をキビキビ動くことができた。 《 》
- ③係の仕事をちゃんとできた。 《 》
- ④チームのめあてにそって、取り組むことができた。 《 》
- ⑤チームのなかまと協力できた。 《 》

☆今日のはんせいや次へのかだい

フリスビーボール学習カード⑤

ねらい3 さくせんを立て、ひろって、つないで、ラリーを楽しむ。

年 組 名前 ()

○ () チームのめあて

月 日	
-----	--

○4対4プレルゲーム

しあい	チーム名	チーム名
①	チーム 点	チーム 点
②	チーム 点	チーム 点
③	チーム 点	チーム 点

【今日のはんせい】 ◎よくできた！ ○まあまあ △もう少し

- ①今日の体育は楽しかった。 《 》
- ②集合や練習をキビキビ動くことができた。 《 》
- ③係の仕事をちゃんとできた。 《 》
- ④チームのめあてにそって、取り組むことができた。 《 》
- ⑤チームのなかまと協力できた。 《 》

☆今日のはんせいや次へのかだい

フリスボールさくせんカード

() チームのさくせん名

[]

ネット

しあい	チーム名	チーム名
①	チーム 点	チーム 点
②	チーム 点	チーム 点
③	チーム 点	チーム 点

月 日の たいせん表

Aコート(ぶたい側)

★第1しあい

() チーム VS () チーム

しんぱん ()

点数係 ()

宝さがし係 ()

★第2しあい

() チーム VS () チーム

しんぱん ()

点数係 ()

宝さがし係 ()

★第3しあい

() チーム VS () チーム

しんぱん ()

点数係 ()

宝さがし係 ()

たいせん せいせき

		相手チーム							
		ポケモンファイターズ	嵐	イナズマキッズ	がんばり	ニコニコ	スマイル	いなびかり	きょうりよく
自分のチーム	ポケモンファイターズ								
	嵐								
	イナズマキッズ								
	がんばり								
	ニコニコ								
	スマイル								
	いなびかり								
	きょうりよく								

勝った○

負けた×

引き分け△

宝物さがしにチャレンジしよう！！



名前 ()

☆すばらしいプレイをさがして、当てはまるものに○をつけよう。

○打ち方		パス	アタック	やさしさ
男子【	】	()	()	()
女子【	】	()	()	()
○声かけ		大きさ	回数	やさしさ
男子【	】	()	()	()
女子【	】	()	()	()
○チームワーク		きょうりよく	アイディア	やさしさ
チーム名【	】	()	()	()
チーム名【	】	()	()	()

コーディネーションチャレンジカード

年 組 名前 ()

☆先生や友だちに見てもらい、できたら色をぬろう！いくつできたかで何級が決まるぞ！

サークル
アタック
5回

ふりむきアタック
左回り 5回

風船キャッチ
2人で20回

バウンド パー
(右・左・両手)
10回

バウンドリレー
5周

ターンキャッチ
5回

リアクションパス
ノーワンバウンド
10回

バウンド グー
(右・左・両手)
10回

的あてゲーム
一人 3回

ふりむきアタック
右回り 5回

級	10	9	8	7	6	5	4	3	名人	達人
できた数	1こ	2こ	3こ	4こ	5こ	6こ	7こ	8こ	9こ	10こ
合格										

授業の振り返り（リフレクション）

時間	気になった状況	課題の改善	評価の観点
①	ドッボールでソフトバレーボールを使ったことはあるが、バウンドさせることに未体験だったため、多くの児童がボールの跳ね具合に戸惑ってしまっていた。まずはボールが弾む感触に慣れさせることが必要。	ソフトバレーボールが難しい児童にはバランスボールを使って練習させる。バランスボールは自然と大きく跳ねるので、力を使わなくても自然とボールが跳ねる。ボールの特性に早く慣れることが重要。	①プレルボールに関心を持ち、進んで話し合いや運動に取り組んでいる。【態】 ①こぶしや前腕、平手を用いてボールを打ちつけることができる。【技】
②	ボールの打ち方の使い分けができない。ボールがくると慌ててしまい、近い相手にも強く返したり、力が足りなく届かなかったりしてしまう。そのためにラリーが続かない。	手の使い分けの指導をする。片手で打つのが苦手な児童は、両手で返すことを指導。また、体の向きを変えることでうまくボールに対応できることコーディネーション運動の中で感覚として覚えさせる。	①プレルボールに関心を持ち、進んで話し合いや運動に取り組んでいる。【態】 ②ボールを打ちやすいよう、体の向きや位置を変えることができる。【技】
③	全体的にボールの扱いに慣れてきたが、まだボールがくるのを待ってしまっているため、ラリーが止まってしまうチームがある。始めの反応が遅いため、次の動きに続かない。	ボールを待つのではなく、自分からボールをとりに行くことが必要である。また、相手が取りやすいボールを返す必要がある。時間的な余裕を得るためにも、ボールの打ち方、体の向きの指導を徹底する。	①こぶしや前腕、平手を用いてボールを打ちつけることができる。【技】 ①自分やチームの力を理解し、それに合ったためあてや課題を持つことができる。【思】
④	本時から2対2などのミニゲームを行った。ゲームのルールをきちんと把握していないために、しまりのないゲームになってしまった。	「なぜコーディネーション運動で、ボールをワンバウンドで相手に返す練習をしているのか。」などの意味を考えさせたり、ルールの説明をしっかり行うことで、一人ひとりにルールを覚えさせたい。	②ボールを打ちやすいよう、体の向きや位置を変えることができる。【技】 ②ルールを守り、勝敗にかかわらず、友達と協力して楽しく運動する。【態】
⑤	ゲームに熱くなりすぎて乱暴なプレイをしたり、ミスした友だちへ文句を言ったりが見られる。また、ボールを返すことに夢中で「どうすればうまくチームでボールをまわせるか。」などの作戦が考えられない。	友だちへの声かけ指導が必要である。「ほめる・励ます」などの声かけをさせることで、チームプレイを意識するようになっていく。また、作戦に関しては、教師側が作戦のヒントを与える。	③チームで考えた作戦に沿って、連携した動きができる。【技】 ②仲間と話し合いながら、ゲームを楽しむための作戦ルール考えることができる。【思】
⑥	単元も終盤に近づき、児童の実態に合わせてルールの変更を行ったが、どうしても児童間の能力差がみられる。	うまくできない児童には、バウンドではなく、キャッチを認めるなどの特別ルール（ラッキーマン）を決める。全員が無理なく、楽しくプレイするためのルールを設定する。	③器具や用具などの準備や片づけを安全に気をつけて行い、安全に留意して運動する。【態】 ③自己評価をし、次時にいかそうとしている。【思】