

# 体育科学習指導案

京都市立〇〇小学校　〇年〇組（男子〇名，女子〇名，計〇名）

平成〇〇年〇〇月〇〇日～〇〇月〇〇日      〇時間計画      場所   運動場      指導者   〇〇   〇〇

1. 単元 ハンドテニス（ゲーム領域）

## 2. 運動の特性（一般的特性）

- ・ ネットをはさんで相手チームと対し、手でボールを空いている場所に返球し、一定の得点に早く到達することを競い合うことが楽しい運動である。
- ・ 相手の打球に応じた動きが必要とされるため、敏捷性や巧緻性を高めることができる運動である。

### 3. 子どもの実態

[illegible]

4. 子どもから見た特性 (例) 【子どもの実態から考えるようにする。実態把握のために、アンケートを実施するとよい。】

- ・ ネットを挟んで行う競技なので相手との接触がなく、安心して活動できる運動ある。
- ・ 自分のプレーが得点につながると、喜びや楽しさを感じることができる運動である。
- ・ ラリーが続くと、楽しい運動になる。
- ・ 操作しやすい大きさのボールで行うと、安心してできる運動になる。
- ・ ボールを打つ強さやコースを工夫すると、
- ・ ルールやマナーを守って活動できると楽しい運動になる。

## 5. 指導について

学習指導要領では、中学年以降のボールゲームを、ゴール型・ネット型・ベースボール型の三つに分類している。ゴール型（バスケットボール、サッカー、ハンドボールなど）、ベースボール型（野球、ソフトボール、ハンドベースボールなど）、ネット型（バレーボール、ソフトバレーボール、テニス、バドミントンなど）をそのままの型で行うと、どの種目も休み時間に行うということが難しい。子どもたちだけでは準備することが困難であり、他の子どもたちに迷惑がかかってしまうことが予想される。そこで、ハンドテニスを取り上げることにした。テニスは、動いているボールをラケットで操作することが難しく技能の習得に時間がかかる。その点、ハンドテニスでは、短時間でボール操作がある程度習得できることが予想され、子どもたちにとっても習得の喜びを実感できやすいのではないかと考えている。

## 6. 研究にかかわって

### ①チーム編成

1対1のゲームと2対2のゲームを想定している。単元の初めは、とにかくコート内へ返すことが子ども

たちの関心ごととなるので、最少人数での活動が望ましい。ある程度ボールを相手コートへ返すことが出来るようになれば、子どもたちは、自然と得点を競い合うようになるだろう。一人で競い合うことも楽しみの一つだが、協同的な活動という視点から、またテニスの「ダブルス」という種目があることから、2対2のゲームも行うようにする。

## ②ルールについて

ハンドテニスは、相手コートから帰ってきたボールが自陣でワンバウンドしてから、相手コートへ返球する手打ちテニスである。

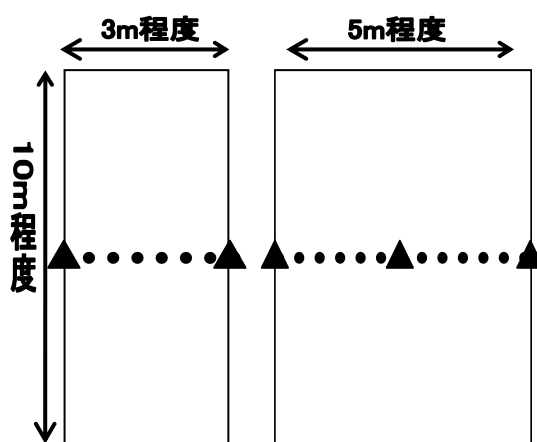
### <準備物>

- ・カラーコーンにゴムをつけてネットの代わりとする。高さは、約50cm～70cmとし、実態に応じて高さは調整する。
- ・ボールは、手での操作がしやすい大きさや軽さのものを選ぶ。
- ・コートの広さは、1対1の時、縦10m、横3m程度  
2対2の時、縦10m、横5m程度

(体育館で行う場合、バドミントンのコートを使うこともできる。)

### <基本ルール> (ルールは変更していく可能性あり)

- ・2対2で行う。5点先取で勝利
- ・ジャンケンで勝った方がサーブをする。サーブは、自陣でワンバウンドさせ、相手コートに入れる。
- ・ネットより上からボールを打ち込むのは禁止。
- ・相手から来たボールは、ワンバウンドしてから返す。
- ・ダブルスの場合、味方同士でパスをしてから相手コートに返してもよい。
- ・ラインジャッジが難しいときはジャンケンで決める。
- ・片手、両手どちらで返球してもよい。



## ③体力要素との関係

ハンドテニスに必要な技能としては、「ボールを返球するためのボール操作」「ボールの落下地点への素早い動き」「ボールのバウンドを考え、よいタイミングで打つ」「どちらが打つかの瞬時の判断」(ダブルスの場合)などが考えられる。俊敏性や巧緻性などにつながる技能といえる。特に、相手ボールの落下地点に素早く移動することは、非常に高い技能を要する。1対1での打ち合いをどんどん経験する中で、自然と身につけさせていくとともに、「どの位置に立っておけば返球しやすいか」「どこに打てば得点しやすいか」なども子どもたちと思考しながら進めていきたい。

## 7. 学習のねらいとみちすじ

### (1) 学習のねらい

- ルールやマナーを守ったり安全に気を付けたりして、友だちと仲よく、進んでゲームに取り組むことができる。
- ボールを打つ強さやコースを工夫し、ゲームを楽しむことができる。
- 相手チームに勝つために、自分たちのポジションを工夫してゲームを楽しむことができる。

(2) 学習のみちすじ

ステージ① ルールやゲームの進め方に慣れ、簡単なボール扱いや味方を励ます声かけをしながらラリーを続けるゲームを楽しむ

ステージ② 勝つためにボールを打つ強さやコース、自分たちのポジションを工夫し、ゲームを楽しむ

8. 学習計画

第1時	第2時	第3時	第4時	第5時
はじめ	<div> <div>ステージ①</div> <div>ステージ②</div> </div>			
				まとめ

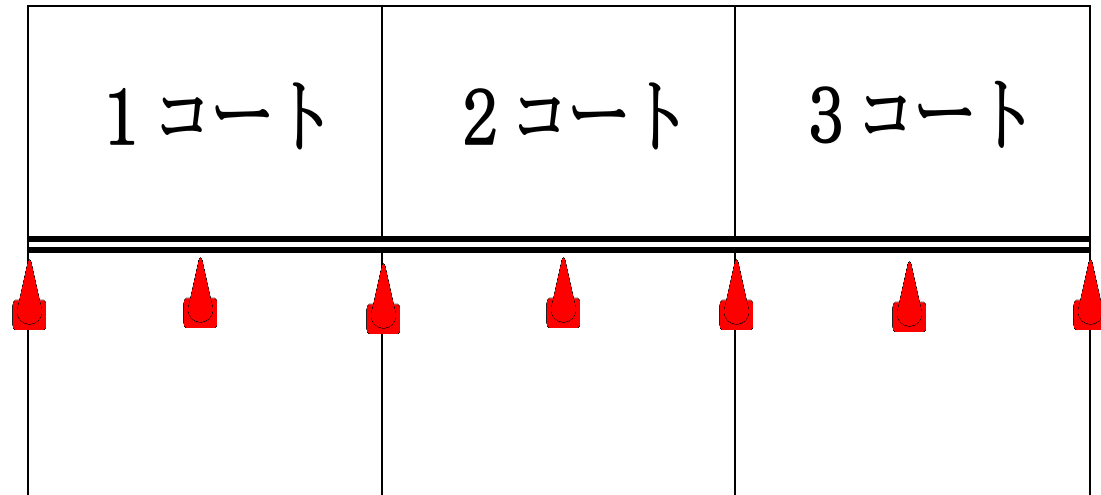
9. 学習と指導の展開 (45分×4)

	学習のねらいと活動	指導・支援	評価の視点 (評価の方法)
① はじめ 20分	○学習のねらいとみちすじを知る。 ○学習の進め方を知る。 ○役割分担や準備の仕方を知る。 ○学習カードの使い方を知る。 ステージ① <div>ルールやゲームの進め方に慣れ、ラリーを続けるゲームを楽しもう。</div>	①準備と後かたづけの仕方やゲームの進め方と役割は、全員が理解できるように、示範しながら説明する。 ・学習のねらいや計画を示し、単元の見通しがもてるようにする。 ①ラリーを続けるゲームを楽しむ(ステージ①) ・場の安全を確認し、必要であれば助言する。	・ルールを知り、準備の役割を果たそうとする。 <b>【関】</b> (観察) 毎時 ・味方を励ます声をかけようとしている。 <b>【関心】</b> (観察)
	○ゲームの進め方に慣れる。 ○ボール扱いに慣れる。 ・片手でサーブを打ち、相手のコートに入れる ・自陣にきたボールをワンバウンドで打ち返す。 ・サーブはワンバウンドで打ち返す。 ステージ② <div>勝つためにボールを打つ強さやコース、自分たちのポジションを工夫し、ゲームを楽しもう。</div>	・同じチームで何回続けられるかを競う。 ・二人で行うようにする。 ・ゲームの進め方が理解できているかを観察し、必要があれば助言する。 ・何回続いたかを交流しながら、楽しかったことや難しかったことなどを聞き、次時に生かす。 ②ラリーを続けるゲームを楽しむ ・前時にやったことをふりかえる。 ・チームの時間として扱ってもよい。	・相手コートにサーブを入れたり、手でボールを打ち返したりすることができる。 <b>【技能】</b> (観察)

<p>① な か  25 分  +  ② ③ ④ 45 分 × 3  +  ⑤ 35 分</p>	<p>○リーグ戦でゲームを楽しむ。</p> <p>○チームで攻め方や守り方を工夫する。</p> <p>・勝つためにボールを打つ強さやコースをアドバイスし合う。</p> <p>・自分達のポジションを工夫して、互いに動きやすいようにする。</p> <p>○チームの時間の活動をする。</p> <p>・ゲームの内容を振り返り、自分のチームの課題をみつけ、作戦を立てて、それに応じた練習をする。</p>	<p>②リーグ戦でゲームを楽しむ。 (ステージ②)</p> <p>・失敗を責めない声かけで、自信をもって、安心してプレイができる雰囲気を広める。</p> <p>・「大丈夫」「ナイスショット。」など味方を励ます声かけが役立つことを助言する。</p> <p>・うまくボールを操作している児童を例に挙げながら、ボール操作のポイントを考えるようにする</p> <p>③④⑤簡単な作戦を考えながら、ゲームを楽しむ。</p> <p>・子どもたちの様子を見て、ルールは変更していく。</p> <p>・ボールをとりにくい場所はどこかを考える発問をして、みんなで考えることで、チームの作戦につながるようにする。</p> <p>【ネットの近く】【エンドラインの近く】【サイドラインの近く】</p> <p>・作戦カードを使って、簡単な作戦を考えるようにする。</p> <p>・作戦には名前を付けるようにする。</p> <p>・作戦は紹介して、広めていく。</p> <p>・どの位置に立っておけば返球しやすいかを考える発問をして、みんなで考えることで、チームの作戦につながるようにする。</p> <p>・得点が入りにくいチームの作戦を一緒に考えるようにする。</p> <p>・負けが込んでいるチームを中心に、ゲームの様相や一人一人の動きを観察し、問題点を見つけだし、助言することにより、工夫を引き出す。</p>	<p>・ボールの落下地点へ素早く移動することが出来る。</p> <p>【技能】(観察)</p> <p>・相手がとりにくい場所はどこかを考え、作戦を立てている。</p> <p>【思考】(カード)</p> <p>・とんできたボールに応じて動き、適切に相手コートに打ち返すことができる。</p> <p>【技能】(観察)</p> <p>・どのように守ればよいのかを考えてゲームに生かしている。</p> <p>【思考】(カード)</p>
<p>⑤ ま と め</p>	<p>○学習の様子やできばえを振り返る。</p> <p>・チームや個人で工夫したことやうまくいったことを発表し、交</p>	<p>⑤よい結果に結び付いた工夫や努力とその思いや考えを取り上げ、その大切さに気付くようにする。</p>	<p>・友だちの工夫や努力を認めようとする。</p> <p>【関心】(観察)</p>

10分	<p>流する。</p> <p>・気持ちのよいプレイや楽しさにつながった声かけや態度について発表し，交流する。</p>		
-----	------------------------------------------------------------	--	--

#### 10. 学習の場



#### 11. 準備物

ボール（6個程度，できるだけ軽いもの）      コーン（7～9個）      ビブス6色  
 ゴムのネット3本