

# 第5学年1組 体育科学習指導案

令和7年11月28日(金) 第5校時 体育館  
在籍児童数 男子19名 女子13名 合計32名  
富士見市立水谷小学校 教諭 山本 悠登

## 1 単元名 つないでスマッシュ！スマッシュゲーム（ボール運動・ネット型）

### 2 運動の特性

#### (1) 一般的特性

- 集団対集団で競い合い、仲間と力を合わせて活動することを楽しんだり喜びを感じることができる運動である。
- 分離されたコートに向こうにいる相手に対して、ワンバウンドしたボールをレシーブやトス、スマッシュなどを用いてボールをはじいてネット越しに打ち返し、相手コートにボールを落とすことによって得点を競い合うことを楽しむ運動である。
- 攻守が分離されているので、攻撃や守備の判断がしやすく、自陣でボールを連携し、組み立てて攻撃できる運動である。

#### (2) 児童から見た特性

スマッシュボールの楽しさや喜びを感じる要因	スマッシュボールを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none"><li>・思い切りスマッシュをして、得点したとき。</li><li>・レシーブやトスでボールをつなぎ、連携して攻撃ができたとき。</li><li>・チームで考えたことや作戦が成功したとき。</li><li>・友達と協力できたり、褒められたりしたとき。</li><li>・ゲームで勝つことができたとき。</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・レシーブやトス、スマッシュなどのボール操作がうまくできないとき。</li><li>・自分のところにボールが回ってこないとき。</li><li>・チームでの役割がわからないとき。</li><li>・ゲームで負けが続いたとき。</li></ul>

### 3 児童の実態

#### (1) 知識及び技能

4年生では、ネット型ゲームにて「プレルボール」に取り組み、レシーブ（プレル）、トス（セット）、アタックの基本的な動作について学習をしている。また、ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下地点やボールを操作しやすい位置に移動したりすることなどのボールを持たない動きも学習している。しかし、相手を取りにくいようなアタックをしたり、味方が操作しやすいようなボールをレシーブ（プレル）、トス（セット）したりする技能が身に付いている児童は少ない。また、状況に応じてボール操作をしたり、味方と連携して得点したりすることについては課題が見られる。

#### (2) 思考力、判断力、表現力等

5年生の2学期当初に行った「ティーボール」の学習では、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだり、課題の解決のために自己や仲間の考えたことを友達に伝えたりする学習をしている。相手の守備位置によってバッティングの仕方を考えたり、相手の打者に応じて守備位置を変えたりするなど、チームごとに作戦を工夫している様子が見られた。しかし、話合いの場面では技能が高い児童の発言が目立ち、全員がお互いの考えを伝え合っているとはいえない状況である。

#### (3) 学びに向かう力、人間性等

毎時間の体育授業を楽しみにしている児童が多く、積極的に取り組むことができている。また、ルールやマナーを守り、仲間と助け合ったり、場の設定や用具の片付けなども率先して行うことができたりする児童が多い。アンケートでは、「体育の授業が楽しい」「体を動かすと気持ちがいい」に対して、「はい」と回答している児童が9割以上いた。一方で、「いいえ」と回答した児童は、「できない運動や苦手なスポーツがある」と回答した。また、「ティーボール」の学習では勝敗に対して感情的になってしまったり、相手や友達を責めたりしてしまうなどの課題が見られる児童もいた。

## 4 教師の指導観

### (1) 知識及び技能

「スマッシュゲーム」はワンバウンドしたボールをつなぎ返球することに面白さがある。そして、「意図的なセットを経由した攻撃」がしやすいことと「思い切りスマッシュする爽快感」を味わうことができることがスマッシュゲームの魅力である。そこで本単元では、①「味方が受けやすいようにボールをつなぐこと」②「片手、両手を使って相手コートに打ち返すこと」を重点的に指導する。メインゲームでは、ワンバウンドのボールを平手でつないだり、相手コートに打ちつけて返球したりする場面を保障することで、キャッチなしの連携した動作でボールをつなぐことができるようにする。また、相手チームに触れられずに得点した際には加点をすることでスマッシュする側は、相手の捕りにくい位置へ思い切りスマッシュしたり、レシーブする側はよりボールをつなぐ意識を高めたりできるようにする。

また、児童にとって必要感があり、メインゲームにつながる動きの習得を目指す「チームワークタイム」を設定し、第3、4時では①「味方が受けやすいようにボールをつなぐ」、第5～7時では「片手、両手を使って相手コートに打ち返す」技能の習得を目指す。

### (2) 思考力、判断力、表現力等

本単元では、「課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝える力」の育成を目指す。これまでの学習においては、相手や状況に応じた作戦を工夫する姿が見られた一方で、話し合いの場面では技能の高い児童の発言が中心となり、全員で考えを伝え合うことが十分に行われていなかった。したがって、全ての児童が自分の考えをもち、それを言葉にして伝える経験ができるよう、指導と評価の計画を工夫する。

第1・2時では、単元の見通しを共有し、スマッシュゲームで何を学ぶのかを明確にすることで、児童が考える視点を焦点化できるようにする。さらに、授業冒頭に兄弟チームとの「確認・発見ゲーム」を取り入れることで、前時の気付きや修正点を直ちに活かし、本時の学びへの必要感を高める。

第3時以降では、ゲームの中で考えるべき場面や動きのポイントを学習のねらいと結び付けて提示し、「どんな動きが必要か」といった思考を促す発問を行う。また、「確認・発見ゲーム」や「チームワークタイム」を通して気付いたことを共有し、作戦を修正するなど、学習内容に一貫性と連続性をもたせながら、課題の解決に取り組めるようにする。

加えて、「チームトーク」の時間を設定し、話題を精選したうえで、誰もが自分の言葉で動きや作戦の意図を伝え合う場面を保障する。これにより、技能差にかかわらず、全ての児童が互いの考えを伝え合いながら学び合うことができるようにする。

### (3) 学びに向かう力、人間性等

全ての児童が積極的に学習に参加できるようにするために、単元の初めでは6年生のソフトバレーボールの授業の様子を視聴させたり、単元の見通しをもたせたりすることで「スマッシュゲーム」へのワクワク感を高められるようにする。

ゲームにおけるルールやマナー、相手がいることで試合ができるということなど、相手を敬う気持ちについても指導する。勝敗に関わらず、試合が終わった後には勝ち負けに関係なく、互いに頑張りを認め合い、勝敗を受け入れることの大切さを学級全体に広め、全員が気持ちよく学習に取り組めるようにする。

## 5 単元の目標

- (1) スマッシュゲームの楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、個人やチームによる攻撃と守備によって簡易化されたゲームができるようにする。〈知識及び技能〉
- (2) ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者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) スマッシュゲームに積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をするとともに、勝敗を受け入れ、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりできるようにする。〈学びに向かう力、人間性等〉

## 6 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スマッシュゲームの行い方について言ったり,書いたりしている。 ②ボールの方向に体を向けて,その方向に素早く移動することができる。 ③味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。 ④相手が捕りにくいボールを打ち返すことができる。	①誰もが楽しくゲームに参加できるように,ルールを選んでいる。 ②自己やチームの特徴に応じた作戦を選び,自己の役割を確認している。 ③自己や仲間の動き方の工夫を動作や言葉,絵図などを使って,他者に伝えている。	①スマッシュゲームに積極的に取り組んでいる。 ②ルールやマナーを守り,仲間と助け合おうとしている。 ③ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ④仲間の考えや取組を認めようとしている。 ⑤使用する用具など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。

## 7 単元の計画

### (1) 領域（ゲーム・ボール運動）の取り上げ方

運動/学年	第3学年	第4学年	第5学年	第6学年
ゴール型ゲーム及びゴール型	8時間	7時間	7時間	7時間
ネット型ゲーム及びネット型	8時間	8時間	8時間	7時間
ベースボール型ゲーム及びベースボール型	8時間	7時間	7時間	

### (2) 領域の内容（ネット型ゲーム・ネット型）と目指す動き

学年	内容	目指す動き
3	フロアバレーボール	<ul style="list-style-type: none"> <li>いろいろな高さのボールを片手や両手ではじくこと。</li> <li>相手コートから飛んできたボールを片手や両手で相手コートに返球すること。</li> <li>ボールの方向に体を向けたり,ボールを操作しやすい位置に移動したりすること。</li> </ul>
4	プレルボール	<ul style="list-style-type: none"> <li>いろいろな高さのボールを片手や両手で打ちつけること。</li> <li>ボールの方向に体を向けたり,ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に移動したりすること。</li> </ul>
5	スマッシュゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボールの方向に体を向けて,その方向に素早く移動すること。</li> <li>味方が受けやすいようにボールをつなぐこと。</li> <li>片手,両手を使って,相手コートにボールを打ち返すこと。</li> </ul>
6	ソフトバレーボール	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボールの方向に体を向けて,その方向に素早く移動すること。</li> <li>味方が受けやすいようにボールをつなぐこと。</li> <li>片手,両手を使って,相手コートにボールを打ち返すこと。</li> </ul>

(3) 指導と評価の計画（8時間扱い） 本時は○印 7/8時

時間	1	2	3	4	5	6	⑦	8
ねらい	学習の進め方や約束を知り、スマッシュゲームに取り組もう。	誰もが楽しめるゲームのルールを考えよう。	ボールの正面に体を移動させよう。	味方が受けやすいボールをつなごう。	相手に勝つためにできることを考えよう。	作戦の課題を伝え合い、チームの連携を見直そう。	相手が捕りにくいボールを打ち返そう。	これまでの学習を生かして、誰もが楽しめるゲームをしよう。
指導内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習の進め方とゲームのルール</li> <li>準備, 片付けの仕方</li> <li>単元計画の作成</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームのルールの工夫</li> <li>学習カードの使い方</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>レシーブのポイント</li> <li>スマッシュに対応する動き</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボールをつなぐためのポイント</li> <li>トスを上げる位置</li> <li>トスの上げ方</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>有効な攻め方</li> <li>チームの特徴に合った作戦の選び方</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>見付けた課題の伝え方</li> <li>攻め方や課題の解決方法の見直し方</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>3段攻撃の有効性</li> <li>スマッシュにつながる動き</li> <li>捕りにくいスマッシュ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>仲間と励まし合うこと</li> <li>勝敗を受け入れること</li> <li>学習の成果の確認</li> </ul>
学習過程	<p>(オリエンテーション)</p> <p>1 集合, 整列, 挨拶をする。</p> <p>2 準備運動をする。</p> <p>3 単元の学習内容と本時のねらいを確認する。</p> <p>4 学習の仕方や進め方に見直しをもつ。</p> <p>・学習過程, 1時間の流れの確認</p> <p>・用具や準備の確認</p> <p>・単元計画の作成</p> <p>5 6年生の「ソフトバレーボール」の授業映像を視聴する。</p> <p>6 試しのゲーム①を行う。</p> <p>7 個人やチームの課題を把握し, チームで共有する。</p> <p>8 試しのゲーム②を行う。</p> <p>9 単元の目標をクラス全体で再確認する。</p> <p>10 本時のまとめと振り返りをする。</p> <p>11 用具の片付けをする。</p> <p>12 整理運動をする。</p> <p>13 挨拶をする。</p>							
	<p>1 集合, 整列, 挨拶をする。</p> <p>2 準備運動をする。</p> <p>3 本時のねらいを確認する。</p> <p>4 メインゲーム①を行う。</p> <p>5 ルールについて全体で確認, 共有する。</p> <p>6 メインゲーム②を行う。</p> <p>7 チームトークを行う。</p> <p>8 本時のまとめと振り返りをする。</p> <p>9 用具の片付けをする。</p> <p>10 整理運動をする。</p> <p>11 挨拶をする。</p>							
評価計画	知・技	①		②	③		④	
	思・判・表		①			②	③	
	態	⑤	②				④	①③
	方法	観察	観察・学習カード	観察	観察	観察・学習カード	観察・学習カード	観察
場面	4, 10	4, 5, 6, 8	6, 8	6, 8	7, 9	7, 9	6, 8	5, 6

1 集合, 整列, 挨拶をする。 2 前時の学習内容と本時のねらいを確認する。 3 準備運動をする。

4 前時の課題と本時のねらいについてチームトークをする。(ねらいの達成に向けた話し合い)

5 確認・発見ゲームをする。(前時の確認と新たな課題発見)

・兄弟チームと行う。

6 チームワークタイムを行う。(兄弟チームと交互に行う。)

**【チームワークタイムのルール】**

- 一方のチームは, 下投げからのサーブを行う。(第3,4時)
- 一方のチームは, トスからスマッシュを行う。(第5~7時)
- もう一方のチームは, ねらいを意識した動きを行う。
- スマッシュまで行ったら, もう一度繰り返す。
- レシーブ側はローテーションする。
- 2分でチームを入れ替える。

**【チームワークタイムのねらい】**

第3時「ボールの正面に体を移動する」

第4時「味方が受けやすいボール」

第5時「ボールを持たない人の動き」

第6時「ボールを持たない人の動き」

第7時「連携と捕りにくいスマッシュ」

**【メインゲームのルール】** 3人対3人(得点ごとにローテーション) 前半6分-振り返り3分-後半6分

- 常にワンバウンドしたボールを相手コートに3回以内で返す。(触球は1人1回)
- スマッシュは, 相手コートに打ちつける。
- サーブは, 相手コートに向かって下手で打つ。(やり直し2回まで)
- ミスによる失点は1点, スマッシュに触れられずに決まったら3点。(その他詳細は第2時で決定)

**【コート】**

- 縦14m, 横6m

**【ボール】**

- 100均のゴムボール(周囲約75cm, 重さ95g)

**【ネット】**

- 自作ネット(高さ約70cm)

7 ゲーム前のチームトークを行う。(動きの確認と言語化)

8 メインゲームを行う。

9 チームトークを行う。 10 本時のまとめと振り返りをする。 11 次時のねらいを確認する。

12 用具の片付けをする。 13 整理運動をする。 14 挨拶をする。

## 8 本時の学習と指導（7／8時）

(1) ねらい

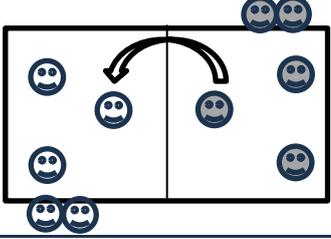
○相手が捕りにくいボールを打ち返すことができるようにする。

〈知識及び技能〉

(2) 準備

・ボール ・ネット ・ビブス ・作戦ボード ・得点版 ・ホワイトボード ・アンプ

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）
導入 5分	1 集合・整列・挨拶・健康観察をする。	○服装を整え、元気よく挨拶をして気持ちよく学習が始められるような雰囲気づくりをする。
	2 本時のねらいを確認する。	
	相手が捕りにくいボールを打ち返そう。	
展開 33分	3 準備運動をする。 ・チームごとに行う。	○前時の学習から、本時のねらいとなる言葉を児童から引き出し、設定できるようにする。 ○一人ひとりに寄り添い、運動の様子を見守りながら、適切な声かけで正確に行えるように促す。
	4 チームトークをする。	○個人のめあてを共有したり、チーム内で考えたことを伝え合ったりできるようにする。
	5 確認・発見ゲームをする。 ・兄弟チームと行う。(6分)	○前時までのチームの課題や、新たな課題発見を意識できるように声かけを行う。
	6 チームワークタイムをする。 ・兄弟チームと2分で入れ替わる。	○本時のねらいである「相手が捕りにくいスマッシュをしよう」を意識した活動になるように声をかける。 ○スマッシュまでの連携の確認と相手が捕りにくいスマッシュの動きを身に付けられるように、チーム内の児童同士の声かけやワンプレーごとの振り返りを意識できるようにする。
	7 ゲーム前のチームトークをする。 ・動き方の確認と動き方の言語化	○チームワークタイムで習得した動きとその動きを実行するための言葉の確認ができるよう声かけする。
	8 メインゲームをする。	○試合をするコートに素早く移動している児童、気持ちのよい挨拶ができている児童、ファイトコールが元気なチームを称賛する。 ○相手が捕りにくいスマッシュができていた児童を賞賛し、動きを価値付け、全体へ広める。
		
	<p>◆相手が捕りにくいボールを打ち返すことができる。 (観察) 【知識・技能】</p>	
<p>△努力を要すると判断される状況 (C) の児童への指導の手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・掲示物や作戦ボード等を活用して、動き方を再確認する。</li> <li>・一緒に動きながら支援、イメージできるようにする。</li> </ul> <p>◎十分満足できると判断される状況 (A) の児童の具体的な姿</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・仲間に声をかけて連携してボールを繋ぐように促したり、相手の動きを見てスマッシュをきめたりすることができている。</li> </ul>		
整理 7分	9 チームトークを行う。	○自分が立てためあてに対する振り返りをチーム内で共有できるように声をかける。
	10 本時のまとめと振り返りをする。	○ねらいに沿った振り返りをしている児童の考えや動きを全体で共有する。
	11 次時のねらいを確認する。	○本時の課題から次時のねらいに繋げるようにする。
	12 場の片付けをする。	○安全に気を付け、素早く行うように声かけをする。
	13 整理運動をする。	○使用した部位をゆっくりとほぐすように助言する。
	14 挨拶をする。	○健康状態を確認し、元気よく挨拶をして授業を終えられるようにする。

## 9 資料 (学習カード)

日 に ち	時	ねらい	めあて	ふりかえり	次に向けて
			今日の自分の目標! (ねらいを意識) ----- こうしたらできそう!	めあては達成できたかな?自分が挑戦し ことはうまくいったかな?	次はどんなことができるようになりたいか な?自分の課題はどうすれば解決するこ とができるだろう?
11 /	1	学習の進め方や約束を 知り,スマッシュゲーム に取り組もう。			
11 /	2	誰もが楽しめるゲーム のルールを考えよう。			
11 /	3	ボールの正面に体を移 動させよう。			
11 /	4	味方が受けやすいボー ルをつなごう。			

日 に ち	時	ねらい	めあて	ふりかえり	次に向けて
			今日の自分の目標! (ねらいを意識) ----- こうしたらできそう!	めあては達成できたかな?自分が挑戦したこ とはうまくいったかな?	次はどんなことができるようになりたいか な?自分の課題はどうすれば解決するこ とができるだろう?
11 /	5	相手に勝つためにチー ムでできることを考え よう。			
11 /	6	作戦の課題を伝え合 い,チームの連携を見 直そう。			
11 /	7	相手が捕りにくいボ ールを打ち返そう。			
11 /	8	これまでの学習を生か して,誰もが楽しめるゲ ームをしよう。		単元を振り返って	