

1 単元名 テニピンで友達と一緒にラリーゲームや試合を楽しもう

2 単元の目標

- テニピンの使い方やゲームのルールを知るとともに、返球しやすい場所に素早く移動したり、得点になりやすいところをねらってサーブしたり、返球したりして易しいゲームをすることができる。
(知識及び技能)
- ラリーを続ける方法や得点を取りやすい作戦などを友達と伝え合いながら、ラリーゲームや試合をすることができる。
(思考力, 判断力, 表現力等)
- ルールを守り、仲間と励まし合いながら進んで練習やゲームに取り組もうとしている。
(学びに向かう姿, 人間性等)

3 単元計画 (全8時間)

別紙参照

4 授業の実際

【視点③】なりたい姿に近づくための「主体的・対話的で深い学び」の追求

- スキルアップの時間を毎時間、授業の導入で設定した。
⇒ 自分の課題にあったスキルアップのメニューを選び、繰り返し練習できたことで、連続壁当ての回数や連続ボール打ち上げの記録が伸びて意欲的に学習に取り組めた。
- 打ち方のコツや返球しやすい場所に動くことなどのポイントを全体で共有した。
⇒ ・教員が児童の見つけた打ち方のコツをまとめ、黒板に書いて共有したことで、上手な児童を見つけて、マネしながら練習する児童が増えた。
・返球しやすい場所に素早く動く児童を取り上げて共有したことで、具体的な動きのイメージをもつことができ、素早く動く児童が増えた。



5 成果と課題

- 振り返りの時間を毎時間しっかりと設定したことで、友達のよいところを伝え合ったり、友達と一緒に運動できる楽しさを味わったりできた。
 - 苦手な児童については、教員や技能が高い児童とペアを組んで練習することで、苦手な児童も自信をもって、運動に取り組むことができた。
- △ラリーゲームでは、キャッチもありというルールにしたが、キャッチすることが難しい児童ばかりで適切な支援ではなかった。キャッチする動きを確認したり、大きいボールで練習したりする必要があると感じた。
- △得点ゲームは、児童の実態に合わなかったためできなかった。得点になりやすいところをねらって動いたり、ペアでポジションを考えたりすることができなかったため、単元の目標にせまることができなかった。

時	1	2	3	4	5	6	7	8
単元の目標	<p>○ テニピンの使い方やゲームのルールを知るとともに、返球しやすい場所に素早く移動したり、得点になりやすいところをねらってサーブや返球したりして易しいゲームをすることができる。(知識及び技能)</p> <p>○ ラリーを続ける方法や得点を取りやすい作戦などを友達と伝え合いながら、ラリーゲームや試合をすることができる。</p> <p style="text-align: right;">(思考力, 判断力, 表現力等)</p> <p>○ ルールを守り、仲間と励まし合いながら進んで練習やゲームに取り組もうとしている。(学びに向かう姿, 人間性等)</p>							
ねらい	○学習の進め方を知り、見通しをもつ。	○テニピンの楽しさを味わおう	○腕の振り方を考える。	○返球しやすい位置や動きを考える。	○2人で入れ替わる動きや立つ場所を考える。	○自分の課題を見つけ、練習やゲームをする。	○得点を取るためにどこをねらって打てばよいかを考えて試合をする。	
学習活動	○オリエンテーション ・テニピンを知る。 ・学習の流れを知る。 ○ラケットでボールを打つ。	○スキルアップタイム ・壁当て ・遠くに打つ練習 ・ボール打ち上げ ・2人1組でラリー	○スキルアップタイム ○ラリーゲームを行う。 ・アドバイスを伝え合う。 ・打つコツを見つける。	○スキルアップタイム ○ラリーゲームを行う。 ・返球しやすい位置に移動するコツを見つける。	○スキルアップタイム ○ラリーゲームを行う。 ・立つ位置や入れ替わる方法についてアドバイスをし合う。	○スキルアップタイム ○試合かラリーゲームを行う。 ・自分の課題に合ったゲームに取り組む。	○スキルアップタイム ○試合(得点) ・作戦ボードを使って、作戦を立てる ・作戦をやってみてどうだったか振り返る	
練習・ゲームの内容	○練習(個人) ・バランス ・ボール打ち上げ ・壁打ち (ペア・チーム) ・キャッチ&ラリー ・ラリーゲーム	○2人1組でラリーをする。 ・キャッチする ・打ち返してもよい ・下から打つ ・ラリーが続いた回数を記録する	○2対2でラリーゲームを行う ・キャッチしてもよい ・ラリーが続いた回数を得点とする ・2人が交互に打つ	○各色でラリーゲームを行う ・本番、練習のコートを作り、ローテーションする ・各色の得点を記録する ・キャッチしてもよい ・ラリーが続いた回数を得点とする ・2人が交互に打つ	○ラリーゲーム(ネットなしも認める) ○試合(得点)	○試合(得点) ・キャッチあり ・相手コートに返せなかった場合、ラインアウトの場合を得点とし、合計得点で競う ・サーブは下から打つが、決まれば得点とする。		
	スキルアップタイムメニュー							