

1 単元名 ボール運動（ネット型） ハンドラケットテニス

2 本単元の目標

- (1) 運動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、技能を身に付け、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をすること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) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、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することができるようにする。 (学びに向かう力、人間性等)

3 単元について

(1) 教材観

高学年の「ボール運動」は、「ゴール型」、「ネット型」、「ベースボール型」で構成され、ルールや作戦を工夫したり、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びを味わうことができる単元である。本単元で扱うハンドラケットテニスは、「ネット型」教材に求められる攻撃及び守備が一体となったゲーム展開の中において、ルールが簡単であること、得点するチャンスも多いことから誰もが攻防を楽しむことができるものである。ボール操作とボールを持たないときの動きによって攻防を組み立てる経験を十分に重ねることができるため、中学校の「ネット型」の前段階の動きに適している。

(2) 児童の実態

(男子〇人、女子〇人 計〇人 令和〇年〇月〇日実施)

実 態 調 査	① 体育ではみんなと楽しく運動できる。	できる 〇人 どちらかというところ 〇人
	② ハンドラケットテニスが得意である。	とても得意 〇人 得意 〇人 どちらでもない 〇人 苦手 〇人 とても苦手 〇人
	③ 「とても得意、得意」と答えた理由	ペアと一緒に協力して活動できたから 〇人 友達や先生にほめられたから 〇人 作戦通りにできたから 〇人 ラケットの面に上手に玉を当てられたから 〇人
	④ 「苦手、とても苦手」と答えた理由	ボールを上手く打ち返せないから 〇人
	⑤ 1分間直上フォアハンド	連続100回以上 〇人 連続50回以上100回未満 〇人 連続10回～50回未満 〇人 連続10回未満 〇人
	⑥ 1分間直上バックハンド	連続100回以上 〇人 連続50回以上100回未満 〇人 連続10回～50回未満 〇人 連続10回未満 〇人

昨年度もハンドラケットテニスの授業を行った経験から「とても得意、得意」と答えた児童は少なく、「ボールを上手く打ち返せない」という理由により、苦手意識を持っている児童がいる。また、技能調査の結果から、安定した状態で直上フォアハンド・バックハンドを連続できていた児童は少ないことが分かった。

(3) 指導観

高学年のボール運動では技能面に大きな差が見られ、できる子とそうでない子の二極化が激しい。本単元では、個に応じた学びを保証するため、児童が細分化された動きのコツを理解し、スモールステップで動きを獲得することができるようにする。具体的には、掲示物やICT端末上の資料等を用いて、動きのコツを視覚的にも捉えることができるようにする。また、学習カード（個人カルテ）を用意し、児童が自分の現状を的確に把握し、次の課題を設定していくことができるようにする。そのためにも、毎時の導入で行う感覚づくりの運動の中で、個に応じた練習をする場面を設定し、運動技能をスモールステップで確認していく。高まった技能を試す場としてハンドラケットテニス大会を設定し、誰もが楽しくゲームに参加できるようにプレイヤーの数やコート広さ、プレイの制限、得点の仕方などのルールを児童が決めていくことができるようにする。このように、単に技能の向上を目指すのではなく、互いに動きの良さを伝え合ったり、応援し合ったりする学習を通して、運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにしたい。

4 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 ネット型の運動の行い方について、発言したり学習カードに記入したりしている。 ② 自陣コートから相手コートに向けサーブを打ち入れることができる。 ③ 片手、両手もしくは用具を使って、相手コートにボールを打ち返すことができる。	① 攻守に応じて動くことができる範囲を設けてプレイの制限をするなどのルールを選んでいる。 ② 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 簡易化されたゲームで、自己や仲間が行っていた動き方の工夫を、動作や言葉、絵図、ICT機器を用いて記録した動画などを使って他者に伝えている。	① 簡易化されたゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。 ② ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。 ③ ゲームや運動の際に、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。

5 指導と評価の計画（8時間扱い）

時	1	2	3	4	5	6	7（本時）	8
学習の流れ	0	オリエンテーション ○準備 ○整列・あいさつ ○健康観察 ○本時のねらいと内容の確認 ○準備運動 ○感覚づくりの運動						
	10	学習の進め方 を確認しよう。	個人のめあて に応じた練習 を行おう。	基本動作を身に付け、ラリーを 続けよう。	ボールを持って いないときの 動きについて 考えよう。	空いているス ペースを攻め る作戦を考え よう。	空いている場 所をねらって ボールを打と う。	ハンドラケッ トテニス大会 を楽しもう。
	20	<ul style="list-style-type: none"> 学習の流れを知る 用具や場の準備 学習の約束 チーム編成 	<ul style="list-style-type: none"> キャッチでコロコロ 易しいラリー 1対1 	<ul style="list-style-type: none"> ラリー 打ち方の確認 止まって打つ 手の振り方 ボールの当たる面 ICT機器活用 	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム（撮影） 作戦タイム 	<ul style="list-style-type: none"> 作戦タイム ゲーム（撮影） 作戦タイム ゲーム（撮影） 	<ul style="list-style-type: none"> 作戦タイム ゲーム（撮影） 作戦タイム ゲーム 作戦タイム 	<ul style="list-style-type: none"> 作戦タイム ゲーム
	30	<ul style="list-style-type: none"> チーム編成 ゲームのルール 						
	40	<ul style="list-style-type: none"> 技能調査 						
45	○片付け ○振り返り ○次時の確認 ○健康観察							
評価の重点	知		① 記述		② 観察	③ 観察		
	思						② 記述	③ 観察
	態	③ 記述		② 観察				① 観察

6 本時の展開（7 / 8 時間）

- (1) 本時の目標
 ○ 動き方の工夫について友達に伝えることができる。（思考力、判断力、表現力等）
- (2) 準備・資料
 ビブス、学習用タブレット、ハンドラケット、ボール、モニター、コーン、電子タイマー
- (3) 展 開

時間	学習内容・学習活動	○教師指導・支援 ◆評価規準と方法						
導入	1 あいさつ、健康観察をする。 2 本時の学習の流れとねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">どこに動いたら作戦がうまくいくだろうか。</div>	○司会児童の挨拶で授業を始め、本時のねらいをみんなで共有することで、学級全体の意欲を高める。						
7分	3 準備、準備運動、個人のめあてに応じた練習を行う。 ・易しいラリー ・キャッチ ・1対1	○グループや個人の課題に応じた練習に入るように助言することで、スモールステップで技能の向上ができるようにする。 ○個人の課題が明確でない場合は、ペアからもアドバイスをするように促す。						
展開 33分	4 前回の反省と振り返りを行う。 5 チーム毎に作戦に応じたゲームをする。 ・打つ前に相手コートを見る。 ・ボールの落下点に素早く移動して打つ準備をする。 ・コントロールを良くする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Aコート</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Bコート</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Cコート</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> </table> </div>	Aコート	Bコート	Cコート				○課題と練習方法を聞き取りながらグループを回り、適切な練習方法を行っていない場合には、練習方法を提案する。 ○動画を指さしたり、拡大したりしながら、空いているスペースについて具体的に発言している児童を全体で取り上げることで、伝える内容が具体的になるようにする。 ○空いているスペースを見付けることができない児童には、スペースを示したり、助言したりすることで、空いているスペースに気付くことができるようにする。 ○友達の発表をうなずいて聞いたり、質問したりしている姿を全体の前で取り上げることで、チームで協働することの喜びを実感することができるようにする。 ○自分のよいところを見つめるとともに、他者のよいところも認め、取り入れようとしている姿を称賛することで、自己や他者の動きを客観的に認知できるようにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>◆ 簡易化されたゲームで自己や仲間が行っていた動き方の工夫を、動作や言葉、絵図 I C T 機器を用いて記録した動画などを使って友達に伝えている。 （思考・判断・表現）【観察】</p> </div>
Aコート	Bコート	Cコート						
								
まとめ 5分	6 本時の振り返りを行う。 ・打つ前に相手コートを見て、空いている場所をねらって打つ。 ・早く構えて、ねらった所に打てるようにする。	○本時の学習の中での気づきを学習カードに記入することにより、自己の課題を明確にできるようにする。 ○動きを言語化して振り返りを書くことで、自分がどのように動いているのかを把握できるようにする。						