

# 体育科学習指導案

令和元年10月30日(水)

第5校時 場所：体育館

6年竹組 指導者 菅原 裕子

## 1 単元名 ボール運動 ネット型 【ソフトバレーボール】

### 2 考察

(1) 身に付けさせたい資質・能力及び児童の実態 (男子11名 女子13名 計24名)

	身に付けさせたい資質・能力	児童の実態
知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>○飛んできたボールに体の正面を向けて、ボールを落とさないように素早く動く力。</li> <li>○チームの作戦に応じた関係プレーが成り立つように役割を意識して素早く動く力。</li> <li>○ボールを片手や両手で操作して味方が受けやすいボールを返したり、相手コートに返球したりできる力。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○他の領域の様子から、全体的に瞬発力や敏捷性については課題があると感じる。ボールの落下点を予測し、動くことができない。一人一人が必ずボールに触れてから相手コートに返球するというルールを理解できれば、ボールの落下地点まで動こうとすることができる。</li> <li>○ボールに触れることはできるが、足首や膝を使ってボールをコントロールすることができない児童が多く、ボールの行方が定まらない。</li> </ul>
思考力、判断力、表現力等	<ul style="list-style-type: none"> <li>○作戦を成功させるために必要な練習を選んだり、考えたりできる力。</li> <li>○チームの課題を理解し、気付きや思いを言葉で表現しようとする力。</li> <li>○自分のチームの良い所や課題を把握したり、点が取れるポイントを見つけたりできる力。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームの課題を捉え、練習方法を工夫しようとする意識は育っている。ただ、チーム力を高めるための練習をしている自覚がなく、なんとなく活動している児童も多い。</li> <li>○発言力のある一部の児童に任せてしまう傾向がある。</li> <li>○運動経験が浅く、どこを攻めると得点につながりやすいのか考えられる児童は少ない。</li> </ul>
学びに向かう力、人間性等	<ul style="list-style-type: none"> <li>○簡易化されたゲームに積極的に取り組み、ルールを守り、助け合って運動できる力。</li> <li>○自分の係の仕事を責任もってやり遂げようとする力。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○運動を好み積極的に体を動かそうとする児童が多い。</li> <li>○男女差があまりない。</li> <li>○ゲームではチーム内で声を掛け合うことができている。ただ、作戦を意識するあまり強い口調になったり、マイナスな言葉かけをしてしまったりする。</li> <li>○言われないと気付かないことが多いが、慣れると自分の役割を果たせる児童が多い。</li> </ul>

### (2) 教材観

本単元は、学習指導要領の内容「E ボール運動」の「(1) ネット型ゲームでは、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。」にあたるものである。

ボール運動は、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運動である。その中でもネット型ゲームは、ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て、一定の得点に早く達することを競い合うことに楽しさがあるゲームである。

ネット型ゲームにおける特性として、サービス・パス・返球など攻防のためにボールを制御する「ボールを操作する技能」と空間やボールの落下点に素早く移動する、味方をサポートするなどボール操作に至るための動きや守備に関わる「ボールを持たないときの動き」がある。本単元

では、「ボールを操作する技能」を高めるために、学習活動の始めに、パスやレシーブ、アタックなどの個人的な技能の習得を中心としたドリルゲームを行う。次にタスクゲームを通して、運動の特性に合った動きやチームの関係を考えた動きなど「ボールを持たないときの動き」も身に付けることができるようにさせたい。

また、操作しやすいボールを用いたり、キャッチやワンバウンドなど通常のルールとは異なる簡易化したルールを取り入れ、ボール操作の制限を緩和することを通して、関係プレーによる攻撃やそれに対応する守備がしやすくなるように簡易化されたゲームを行う。三段攻撃を意識させ、1人1回ボールに触れることを約束にすることで、ゲームが得意な児童もそうでない児童も積極的にゲームに参加でき、ソフトバレーボールの楽しさを十分味わうことができると考える。

本学級の児童にとって、ソフトバレーボールの学習を行うことは、個人の技能を高めるだけではなく、チームの課題解決のために練習方法を考えたり、作戦を考えゲームに生かしたり、声をかけあったりすることで主体的に学び、チームスポーツの楽しさを味わうことができるのではないかと考える。

### 3 指導目標

#### 【知識及び技能】

- ・ネット型の運動の楽しさや喜びに触れ、簡易化されたゲームでチームの連携による攻撃や守備によって攻防をすることができる。

#### 【思考力、判断力、表現力等】

- ・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。

#### 【学びに向かう力、人間性等】

- ・運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。

### 4 評価規準

#### 【知識及び技能】

- ・攻防をするために必要なボール操作やボールを持たない時の動きを身に付け、チームの関係による攻撃や守備をするための動きができる。

#### 【思考力・判断力・表現力等】

- ・ゲームの行い方を理解し、自分のチームの特徴を生かした作戦を選んだり、ルールを工夫したりしている。

#### 【学びに向かう力・人間性等】

- ・進んでゲームに取り組み、ルールやマナーを守り、互いに協力して練習やゲームをしようとしている。

### 5 指導方針

#### 【体育プログラムの活用について】

体育プログラムの目的である「運動に親しむ態度を育成する」と「効果的な学習過程」を意識した指導を行う。

#### (1) 運動に親しむ態度の育成

- ・兄弟チームを設定し、協力して練習を行ったり、動きについてのアドバイスをしあったりするなど協力して学ばせるようにする。
- ・基本的に一人一回ボールに触れてから相手コートに返球する三段攻撃を意識したルールを設定することで、参加しようとする意識を高めるとともに成功体験を積み重ねることで達成感が得られるようにする。また、児童にも学習を始める前に、三段攻撃を取り入れる意味や意義をしっかりと伝え、仲間と協力して運動を楽しもうとする意識をもたせる。

## (2) 効果的な学習過程

- ・一時間の中で基本的な技能の向上のためのドリルゲーム、課題解決を意識したタスクゲーム、バレーボールの特性を楽しめる簡易化されたメインゲームを組み合わせ、パターン化することで児童が進んで学習に取り組めるようにする。
- ・運動の説明で時間がとられることを防ぐため、ドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームで行う学習内容を絞り、児童がすぐ学習活動に入れるようにして運動量の確保を図る。

### ①ドリルゲームとは

ドリルゲームとは、基本的な技能の習得や個人の技能を向上させる目的で練習内容をゲーム化した活動。

- ・「三角パスゲーム」ボールをはじいたり、高く上げたりして、相手につなぐ方法を身に付ける。視野を広くし、体の向きを変えながらパスをつなぐことでボールをコントロールする力や三段攻撃に生かす力をつける。
- ・「トス・アタックゲーム」攻撃のトスからアタック、守備のレシーブまでを繰り返し練習する。

### ②タスクゲームについて

タスクゲームとは、仲間と連携した動きの育成を目指し、特定の技能を高めるための活動。

- ・「セットプレーゲーム」三段攻撃の流れを理解したり、狙った所に返球したりできるようにする。
- 追究Ⅱのタスクゲームでは、チームの課題に応じてレシーブの隊形を三角形や逆三角形、横一列のフラットにしてみるなどチームごとに考えてセットプレーゲームを行うようにさせる。

### ③メインゲーム

メインゲームとは、学んだ知識や基本的な技能を活用・発揮できるように工夫された児童の能力に合った活動。

- ・「アタックゲーム」三段攻撃を意識して行ったり、片手でアタックをしたりする。
- ・「ジャンプアタックゲーム」アンダーハンドレシーブができたり、ジャンプしてスパイクが打てたりする。

## 【主体的な学びを引き出す工夫】

- ・試しのゲームを行い、チームの課題を見つけ、めあてを設定する。
- ・主体的に学習を進められるように、図や写真を交えた掲示物や動画を効果的に使う。
- ・学習カードを使用し、チーム内で話し合い、チームの課題にあった練習や作戦が組める手立てとする。
- ・チームの作戦については、案が出ないチームに対しては、具体的な作戦例を提示し、その中から選択させる。
- ・チーム内で、リーダー、セット（場のセット）、記録、用具など一人一人の役割を明確にし、責任をもって取り組めるようにする。

## 【対話を思考の深まりや技能の向上につなげる工夫】

- ・作戦タイム以外でも、ドリルゲームやタスクゲームの中で技能について積極的にアドバイスしあうように声をかける。
- ・三段攻撃を行うために、「1・2・3」や「レシーブ・トス・アタック」、「レシーブ・キャッチ・アタック」などチームで約束した声を出し合うことを徹底したり、動きのアドバイスを伝え合ったりするなどチーム内で確認しあうことを大切にする。
- ・単元の始めでは、チーム内の声かけや励ましを積極的に賞賛し、チームの基礎作りをしっかりとさせる。
- ・単元を通して、瞬時に動けないメンバーには誰かが指示してあげることで動きが分かることを伝えていく。
- ・振り返りの場での意見交流を通して作戦の効果を学級全体で共有する。

## 【「わかる」「できる」「かかわる」を保証するための工夫】

- ・練習の場の確保や兄弟チームとして協力しながら学習活動を行うため、1チーム8名の3チーム

の編成とする。

- ・ゲーム中のポジションや技能などの動きを動画で見せ、動き方のイメージをもたせる。
- ・学習の進め方やルールについては、掲示物を提示し視覚的に分かりやすくする。
- ・仲間を責める雰囲気にならないように、円陣やファイトコールをしたり、得点が決まったらハイタッチ、ミスがあったらドンマイなど声をかけあったりできる肯定的な雰囲気作りに努める。
- ・単元を通し、ゲームをさらに楽しく行うためにチームとして必要なことは何かを意識させ活動させる。
- ・三段攻撃を成功させるためには、チームとしての役割分担やポジショニングが大切であることを理解させる。具体的には、
  - ①レシーバー、セッター、アタッカーの三角形のポジションをしっかりとる。
  - ②横一列に並び、レシーブをしっかりとる。
  - ③逆三角形のポジションをとり、レシーブの安定と走り込んだアタックを打てるようにする。
  - ④3人の動き方の確認や約束を決め、なめらかに連携プレーが行えるようにする。
 等の作戦を提示し、チームで選んで実践できるようにする。

### 【場やルールの工夫】

- ・コートはバドミントンコートとする。
- ・1チーム8名で3チーム編成する。
- ・チーム内を2つに分け兄弟チームとして協力して活動を行っていく。
- ・ゲームは3人制とし、できるだけ全員がボールに1回ずつ触れてから相手コートに返球する。
- ・ラリーが切れたら時計回りにローテーションを行い、色々なポジションを体験できるようにする。チームは4名なので、セッターポジションにいた人がコートの外に出て、コート外で待機していた人は、サーブ（ボール投げ込み）からゲームに参加する。
- ・ラリーの楽しさを感じられるように、相手からの返球はワンバウンドレシーブまで認める。
- ・ルールが理解できるまでは、レシーブもキャッチを認め、ラリーの続くゲームが展開できるようにする。
- ・二打目はキャッチでも良いこととし、アタッカーが打ちやすいボールをあげるようにさせる。
- ・味方同士はノーバウンドでつなぐ。
- ・相手コートにボールが落ちるか相手から来たボールがコートから出たら1点。
- ・三段攻撃が成功したら1点加点する。

## 6 単元計画

時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	
導入	集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて								
活動1	オリエンテーション ①学習の進め方 ②ドリルゲーム	ドリル ○三角パス ○トス・アタック練習	ドリル 三角パス トス・アタック練習						6 竹 マ ツ チ
活動2	の説明 ③メインゲーム の説明 ④試しのゲーム	メイン① アタックゲーム			メイン② ジャンプアタックゲーム				
まとめ	学習の振り返り								

7 指導計画（全8時間予定）

過程	時間	ねらい及び主な学習活動	支援及び留意点	評価項目【観点】(方法) ○おおむね満足◎十分満足
つかむ	1	○学習の進め方を確認し、意欲的に参加できる。 ・オリエンテーション ・ドリル 三角パス トスアタックゲーム ・試しのゲーム アタックゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習の進め方を掲示物を使って確認し、イメージをもたせる。</li> <li>・1分間のパス回数を記録し継続性をもたせるとともに技能の向上を実感させる。</li> <li>・ルールが徹底できるように視覚的な支援をする。</li> <li>・プレーを安定させ、ゲームを成立させるために、2キャッチゲームにする。</li> </ul>	<p>○ソフトバレーボールの学習に進んで取り組もうとしている。</p> <p>◎チームで協力しながら、ソフトバレーボールの学習に進んで取り組もうとしている。</p> <p>【学び】 (観察・カード)</p>
追究する	2	○アタックゲーム（メインゲーム①）のルールが分かり、チームで協力してゲームができる。	<p>【ボールを操作する技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・三角パスの回数が多い班を紹介し、どのようなパスや動きをしているのか理解させる。</li> <li>・ネットからの距離やトスの高さについて考えながらトスをあげるようにさせる。</li> </ul> <p>【ボールを持たない時の動き】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールの落下点に動くことの大切さを伝える。</li> </ul>	<p>○アタックゲームの行い方が分かる。</p> <p>◎アタックゲームの行い方が分かり、しっかり動くことができる。</p> <p>【知識及び技能】 (観察・カード)</p>
	3	○セットプレーゲーム（タスク）で練習したことをメインゲームで生かすことができる。	<p>【ボールを操作する技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・利き腕側から山なりのトスを上げるとアタッカーが打ちやすくなることを習得させる。</li> <li>・アタッカーは片手でしっかりボールをとらえるように声をかける。</li> </ul> <p>【ボールを持たない時の動き】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・良く声の出ているチームを賞賛し、3段攻撃を行うためには約束の声を出し合うことが大切ということを理解させる。</li> <li>・チームで上手にボールをつなげるためには、何が大切か考えさせる。</li> </ul>	<p>○アタックしやすいトスを理解し、トスをあげることができる。</p> <p>◎アタックしやすいトスを理解し、アタッカーが打ちやすいトスをあげることができる。</p> <p>【知識及び技能】 (観察・カード)</p>
	4	○チームの特徴に応じた作戦を立てアタックゲームを行うことができる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ただ返すのではなく、狙った所に返球するように作戦を立てさせる。</li> </ul> <p>【ボールを操作する技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手コートのおねらったところに返球するように声をかけ意識させる。</li> <li>・体の正面でレシーブをすることで味方が受けやすいボールになることを理解させる。</li> </ul>	<p>○チームの特徴が分かり話し合いに参加し、ゲームに生かそうとしている。</p> <p>◎チームの特徴が分かり話し合いで進んで意見を述べられ、ゲームに生かそうとしている。</p>

			<p>【ボールを持たない時の動き】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールの動きを予測し、ボールの落下点に動くように声をかける。</li> </ul>	<p>【思考力・判断力・表現力等】</p> <p>(観察・カード)</p>
追 究 す る II	5	○ジャンプアタックゲームを理解し、ゲームを行うことができる。	<p>【ボールを操作する技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前に移動してジャンプし、アタックが打てるようにジャンプするタイミングの取り方を練習させる。</li> </ul> <p>【ボールを持たない時の動き】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールの動きを予測し、ボールの落下点に動くように声をかける。</li> </ul>	<p>○味方にボールを繋いだり、攻撃しやすい所に移動したりすることができる。</p> <p>◎味方が受けやすいボールを繋いだり、自分から攻撃しやすい所に移動したりすることができる。</p> <p>【知識及び技能】(観察)</p>
	6	○ねらった所にアタックすることができる。	<p>【ボールを操作する技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前に移動してジャンプし、アタックが打てるようにジャンプするタイミングの取り方を練習させる。</li> <li>・ねらった所に打つためには体の向きが重要であることを理解させる。</li> <li>・「どこに」「どんな強さ」で打てばねらった所にスパイクできるのか考えながら練習させる。</li> </ul>	<p>○体の向きに気を付けて相手コートにアタックを打つことができる。</p> <p>◎体の向きに気を付けてジャンプのタイミングを合わせ、ねらった所にアタックを打つことができる。</p> <p>【知識及び技能】</p> <p>(観察・カード)</p>
	7	○チームの特徴に応じた作戦を選び、ゲームを行うことができる。	<p>【ボールを操作する技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・人のいない所をねらって返球すると得点につながることを理解させ、作戦に生かさせる。</li> </ul> <p>【ボールを持たない時の動き】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前衛がレシーブした時の三段攻撃への動き方を確認させる。</li> </ul>	<p>○チームの作戦が分かり、達成のために必要な動きを選んで練習やゲームをしている。</p> <p>◎チームの作戦が分かり、達成のために必要な動きを選んで、友達にアドバイスをしながら練習やゲームをしている。</p> <p>【思考力・判断力・表現力等】</p> <p>(観察・カード)</p>
ま と め	8	○チームで協力して、楽しくゲームをすることができる。「6竹マッチ」	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の係の仕事をしっかりさせ、協力してゲームを運営させる。</li> <li>・大会形式で行うことで児童の意欲を高め、楽しく攻防したり、兄弟チームの応援をしたりさせる。</li> </ul>	<p>○マナーやルールを守り友達と協力してゲームを行うことができる。</p> <p>◎マナーやルールを守り友達と協力して進んでゲームを行うことができる。</p> <p>【学び】(観察・カード)</p>

8 本時の学習（7/8）

- (1) ねらい チームの特徴に合わせた作戦を選び、工夫して練習やゲームを行うことができる。
- (2) 準備 ソフトバレーボール、支柱6本、ネット3つ、得点板3つ、三段攻撃用得点ボード、ケンステップ、ビブス、学習カード
- (3) 展開

学習活動	時間	指導上の留意点及び支援	評価項目（方法）
<p>1 準備運動</p> <p>2 集合・整列、挨拶</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時のめあての確認をする。</li> </ul>	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームごとに準備運動やパス練習をさせることでチームワークを意識させたり、児童が主体的に活動できるようにさせたりする。</li> <li>・健康観察をして健康状態を確認する。</li> <li>・児童が見通しをもって意欲的に活動できるように本時のめあてや授業の流れを分かりやすく掲示する。</li> </ul>	
<p>3 チームに合った作戦を選び、工夫して練習やゲームをしよう。</p>			
<p>ドリルゲーム （三角パス） （トスアタックゲーム）</p>	分	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ドリルゲームを行う前に「今日の注意点」を指示し、留意しながら活動するようにさせる。</li> <li>・三角パスゲームは、チームの回数を継続的に記録することで自分達のチームの技能向上につながっているかの確認の場とする。</li> </ul>	
<p>4 チームの作戦の確認をする。 （作戦タイム1）</p> <p>5 タスクゲーム （セットプレーゲーム）</p> <p>6 チームの作戦の確認をする。 （作戦タイム2）</p> <p><b>【予想されるチームの作戦例】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・三角形のポジションを意識して自分の役割を理解して動こう。</li> <li>・逆三角形のポジションから走りこんでアタックをしよう。</li> <li>・横に並んでしっかりレシーブしよう。</li> <li>・3人で声をかけあおう。</li> </ul>	27分	<ul style="list-style-type: none"> <li>・（作戦タイム1）前時までのゲームを振り返り、チームの課題をもってタスクゲームに取り組めるようにさせる。</li> <li>・チームの課題に応じてアタックを狙う場所を考えたり、トスの高さやを確認したり、声を出したりするなどポイントとすることをチームごとに考えてセットプレーゲームを行うようにさせる。</li> <li>・チームの作戦を確認する時間を確保する。</li> <li>・作戦タイム1で本時の作戦については、確認しているので、作戦タイム2は、ゲーム前の確認の時間とし、短時間で行う。</li> </ul>	

<p>7 メインゲーム1 (ジャンプアタックゲーム)</p> <p>8 前半ゲームの振り返りと作戦の確認をする。 (作戦タイム3)</p> <p>9 メインゲーム2 (ジャンプアタックゲーム)</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・試合時間は、5分。</li> <li>・コート内の人数は3人とし、ラリーが切れたところで両チームともローテーションをする。</li> <li>・試合に出ていない時は、三段攻撃ポイント（ボーナス点）をつけたり、チームの動きや課題をよく見させたりする。</li> <li>・作戦を実践してみてもうまくいったことや課題を動作や言葉、チームの作戦ボードなどを使って伝え合い、後半ゲームに生かさせるようにする。</li> <li>・チームの作戦を意識したゲームをさせるために、声かけ（助言）を行う。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・失敗したところを責めるのではなく、チームの課題として協力や教え合い、励まし合いなどでチーム力が高められることを助言する。</li> <li>・作戦タイム3の話し合いを意識して取り組んでいるチームや作戦を上手に活用しているチームを賞賛する。</li> </ul>	<p>○チームの作戦が分かり、達成のために必要な動きを考えて練習やゲームをしている。</p> <p>◎チームの作戦が分かり、達成のために必要な動きを考え、友達にアドバイスをしながら練習やゲームをしている。</p> <p>【思考力・判断力・表現力等】(観察)</p>
<p>10 チームごとにゲームを振り返りチームカードに記入する。</p> <p>11 全体で振り返る。</p>	<p>8</p> <p>分</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードを参考にして自分達のゲームを振り返らせる。</li> <li>・本時のめあてが達成できたか確認する。</li> <li>・チームの作戦を達成するための動き方ができたか全体で振り返る。</li> </ul>	<p>(観察・カード)</p>