

第6学年〇組 体育科学習指導案

令和〇年〇〇月〇日 (〇) 第〇校時 体育館
在籍児童数 男子〇〇名 女子〇〇名 計〇〇名
草加市立青柳小学校 教諭 〇〇 〇〇

1 単元名 つないで・つないで・アタック NO.1 ソフトバレーボール (ボールゲーム・ネット型)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- ネットで区切られたコートでパスやスパイク、レシーブなどを使って相手コートへボールを打ち返し、得点を競い合うことが楽しい運動である。
- 攻撃の形が相手チームの影響を受けないことや、瞬間のみボールに触れられることから、自チームのコンビネーションプレイが重要視される運動である。
- バレーボールの硬さとスピードに対する子どもの恐怖心を解消した種目で、男女差や個人差の少ない運動である。
- 相手チームとの接触が少ないことで怪我が少なく、安全性の高い運動である。

(2) 児童から見た特性

ネット型ゲームの楽しさや喜びを感じる要因	ネット型ゲームを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none">・ねらったところにスパイクを決め、得点を得たとき。・自陣でボールがつながったとき。・チームで連携プレーができたとき。	<ul style="list-style-type: none">・思うようにボール操作ができるようにならないとき。・得点があまりできなかつたり、つなぐプレーがうまくできなかつたりするとき。・ボールへの恐怖心や苦手意識が先行してしまうとき。

3 児童の実態

(1) 知識及び技能

児童は、第4学年「キャッチバレーボール」でネット型ゲームを経験している。「キャッチバレーボール」では、三段攻撃を「キャッチ・キャッチ・スパイク」で行った。そのため、三段階攻撃をするといった運動の行い方は理解している。一方、掌でボールを捉え、相手陣地に返球するスパイクや、両腕を伸ばし、手首と肘の間でボールレシーブするといった基本的なボール操作の技能は身に付いていない。

10月20日に行った技能調査の結果は以下の通りである。

(中略)

以上の技能調査の結果から、レシーブについては手首と肘の間でボールを捉えることや、膝の屈伸運動によってボールを打ち上げる技能が定着していないと考える。また、スパイクについては、利き腕の肘の高さが低いため、ボールを捉えた時の腕の角度が悪く、ボールがコート外に出てしまうことがわかった。

また、10月20日に実施した意識調査では「ボール運動で苦手に感じるのはどんなときか」という設問に対して「動きが身に付かないとき」と回答している児童が全体の35.5%を占めた。このことからボール操作の技能を確実に定着させていく必要がある。

(2) 思考力、判断力、表現力等

第6学年「走り高跳び」などにおいて、ICTを活用しながら自己や仲間の考えを他者に伝える経験をしてきている。「走り高跳び」では、試技の様子を定点での遅延カメラで撮影し、試技者に加え、見ていた児童も一緒に試技の様子を確認した。その際、リズムカルな助走や踏み切り、空中姿勢などについて、考えたことを他者に伝える学習を行った。このような活動を行うことで、他者からアドバイスをもらったり自身の動きがよくなることや、自身がアドバイスを送ったことで、他者の動きがよくなることを実感することができる。

また、第6学年「ソフトボール」などにおいて、自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶ経験をしてきている。「ソフトボール」では、自チームの強みを把握した上で、どの作戦を選ぶとさらに強みを生かせるかを考えることができた。

10月20日に実施した意識調査では「友達とやり方や作戦を考えたり教え合ったりするのが好きだ」という設問に対して「当てはまる」「どちらかといえば当てはまる」と回答している児童が全体の80%だった。しかし、自己の役割を確認し、自分がどのように動けばチーム全体としての動きが高まるかを認識できていない児童もいた。

(3) 学びに向かう力、人間性等

項目	内容
愛好的態度	体育授業やボール運動に対して好意的な児童が多い。体育の授業では元気いっぱい運動している姿がよく見られる。一方で、体育や運動に苦手意識をもっている児童もいる。
公正・協力	「ベースボール」の授業では、授業規律を守って運動に取り組む児童が多い。また、勝敗を受け入れ、次に向けてのアドバイスを送り合う姿が見られた。
責任・参画	「走り高跳び」の授業では、準備や片付け、ゲーム中の役割分担に関して、1人ひとりの役割を明確にすることで、協力して活動することができた。
共生	「走り高跳び」の授業では、友達のよい動きを称賛したりする姿がよく見られた。
健康・安全	「マット運動」では、用具について、安全な準備や後片付けの仕方を理解し、意識して活動することができた。また、児童同士の衝突を防ぐために、決められたローテーションを守り、児童による合図を待ってから運動を始めるなど、安全を意識して活動することができた。

【体育授業・本単元に関わる意識調査】

(中略)

意識調査の結果から、体育授業やボール運動に対して、好意的な児童が多いことがわかった。その理由としては、「得点をとることや仲間と協力することが好きだ」などが挙げられた。一方で、15%～20%の児童は、体育授業やボール運動に対して苦手意識をもっている。個別で見ると体育授業やボール運動に苦手意識をもっている児童は特定の児童であり、動きが身に付かないことを理由に挙げていることがわかった。

4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

バレーボールの運動特性と意識調査の結果から「スパイクで点をとること」「ボールを繋げること」を主とし、三段攻撃の内容を、中学年の「キャッチ・キャッチ・スパイク」から「レシーブ・キャッチ・スパイク」に進化させる。トスに関しては、技能調査により、スパイク技能が未熟であることが明らかになったため、正確にボールを捉え、運動の特性を十分に味わわせることができるよう「投げ上げ」で代用する。また、本学級の児童の実態として、ボール操作の定着に課題があることから、授業内で丁寧にポイントをおさえる必要がある。そのため、単元前半で技能定着をねらう指導を行う際の、ボール操作のポイントと学習過程の具体を、以下の通りに整理した。

時	ボール操作	目指す姿	ポイント ◎…必ず定着したいポイント ☆…◎ができた児童へのポイント
2	スパイク	ボールが直線の軌道を描くように、相手コートに返球することができる。	◎掌全体でボールを捉える。 ◎肘を高く上げ、極力高い位置でボールを捉える。
3	レシーブ	自分の真上もしくは味方のいる方へボールを上げることができる。	◎手首と肘の間（手首寄り）でボールを捉える。 ☆腕の上下運動ではなく、膝の屈伸運動により、ボールを勢いよく上げる。

また、技能の定着には、試技回数と運動量の確保が肝要である。そのため、単元を通したドリルゲームにおいて、ボール操作の練習を十分に行えるようにする。ドリルゲームでは主に3つの場を設定する。その内容は以下の通りである。

ドリルゲーム	1つ目の場	2つ目の場	3つ目の場
単元前半	パチン・パチンゾーン 【スパイク特化の場】	対面レシーブゾーン 【レシーブ特化の場】	スパイク&レシーブゾーン
	上から吊るされたボールをスパイクする。その際、ボールの位置を工夫することで、肘の位置を上げ、掌でスパイクすることができるようにする。	相手から投げ下ろされた正面のボールをレシーブする。その際、手首と肘の間にボールを当てるよう意識して行わせていく。	投げ上げられたボールをスパイク（投げ上げ→スパイク）し、そのボールを相手は、レシーブする。



ドリルゲーム	1つ目の場	2つ目の場	3つ目の場
単元中盤以降	壁スパイクゾーン 【スパイク特化の場】	対面レシーブゾーン2 【レシーブ特化の場】	三段攻撃ゾーン
	投げ上げられたボールを壁に向かってスパイクする。	相手から投げ下ろされた正面、左右のボールをレシーブする。その際、手首と肘の間にボールを当てるよう意識して行わせていく。	レシーブ後、投げ上げられたボールをスパイク（レシーブ→投げ上げ→スパイク）し、そのボールを相手は、レシーブする。

なお、タスクゲームは、基本的にメインゲームと同じルールや流れで行うが、得点を付けないところが異なる。得点を付けないことで、児童は自身の技能向上に集中して運動に取り組むことができる。

また、ドリルゲームで身に付けた基本的な技能を、直後のメインゲームで発揮する学習展開にすることで、ドリルゲームの有用性を実感できるようにするとともに、メインゲームに向けたチームの修正を行うことができるようにする。

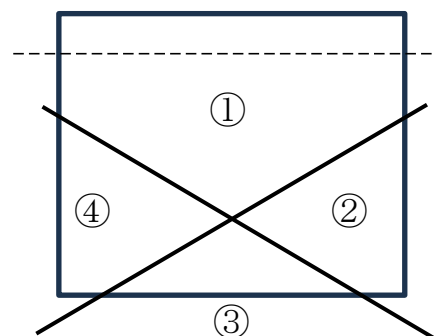
(2) 思考力、判断力、表現力等

① タスクゲームの活用

自分の考えたことを他者に伝えることができるようにするために、タスクゲームを活用する。タスクゲームの行い方は前述の通りである。得点を付けないため、児童は自身や仲間の動きにより注目することができる。加えて、タスクゲーム中にゲームレビュータイムを行う。これは、全チーム同時に行うわけではなく、チーム内をA班B班に分け、A班がゲームを行っているときにB班が、B班がゲームを行っているときにA班がゲームレビューを行うようにする。ゲームレビュータイムでは、直前に行ったゲームの様子をタブレットで見返し、自分たちの動きを修正できるように促していく。

② コートの分割と作戦ボードの活用

コートを図のように4分割にする。そうすることで、作戦選択や実践の場面、考えを伝える場面等において、児童が自身の考えを表現することができるようにする。加えて、作戦ボードを活用し、実際に人の配置やボールの動きを再現しながら意見交換を行うことができるようにする。



(3) 学びに向かう力, 人間性等

① クラスルールの追加

メインゲームでは, クラスルールを児童主体で考え, 追加できるようにし, 全員がより楽しく活躍できるようにする。クラスルールの具体例としては, 「全員得点でプラス〇点」や「初得点はプラス〇点」などが考えられる。

② レベルアップ言葉

チームの友達や兄弟チーム, 毎時間の振り返りの中で表出した, アドバイスや励ましの言葉かけを「レベルアップ言葉」として書き溜めていく。そして, 学級全体で認め合い, 高め合う雰囲気をつくることできるようにしていく。

③ ファイトコールとチームエンブレム

チームの一体感と愛着を高めるために, チームで「ファイトコール」と「チームエンブレム」を作成する。ファイトコールは, メインゲーム開始時に使用し, チームエンブレムは主に掲示物等で活用する。

5 単元の目標

- (1) ソフトバレーボール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をすることができるようにする。 (知識及び技能)
- (2) ソフトバレーボールの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) ソフトバレーボールに積極的に取り組み, ルールを守り助け合って運動をしたり, 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)

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ソフトバレーボールの行い方を言ったり, 書いたりしている。 ②味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。 ③相手コートに相手がレシーブしにくいボールを打ち返すことができる。 ④カバーやスパイクをしやすい場所に素早く移動するなどのボールを持たないときの動きによって, ゲームをすることができる。	①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。 ②ボールを操作しないときの動きについて, 自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	①ソフトバレーボールに積極的に取り組もうとしている。 ②ソフトバレーボールのルールを守り, チームで助け合って運動に取り組もうとしている。 ③勝敗を受け入れたり, 仲間の考えを認める声かけをしたりしようとしている。 ④場や用具の安全に気を配りながら運動している。

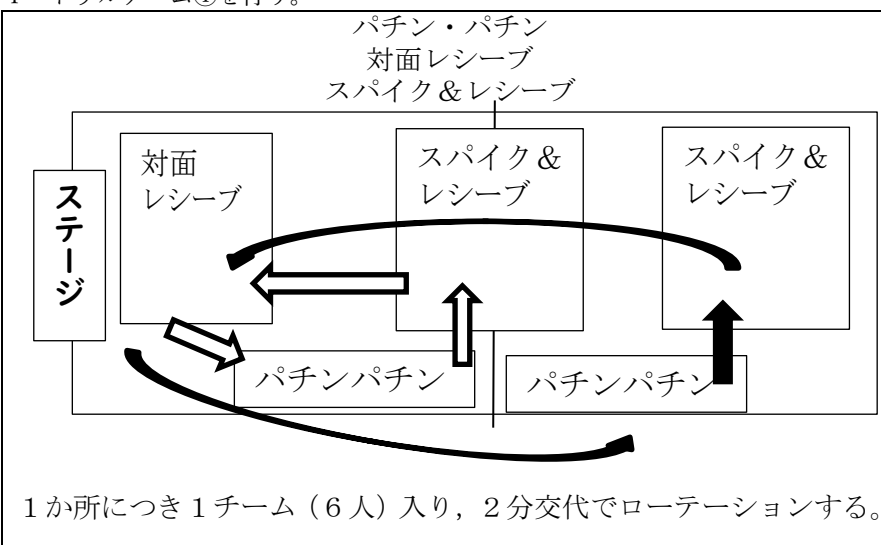
7 単元計画

(1) 領域 (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	16時間	16時間	15時間	8時間
ネット型	8時間	8時間		8時間
ベースボール型	6時間	7時間	7時間	8時間

(2) 領域の内容と目指す動き

学年	内容	めざす動き
第3学年	フロアボール	ボールの進行方向に回り込んでレシーブやスパイクをする。
第4学年	キャッチバレーボール	ボールの真下や正面に回り込んでボールをキャッチやパスをしたり、相手コートの手前のいらないところにボールを返し（落とし）たりする。
第6学年	ソフトバレーボール	レシーブをするなどしてラリーを続けるとともにスパイクで、相手コートにボールを打ち返すことができる。

時	1	2	3	④	5	6	7	8
ねらい	○ソフトバレーの行い方を知り、楽しく運動しよう	○相手コートにスパイクし、得点しよう	○レシーブの動きを身に付け、ボールをつなごう	○2人目・3人目の動きを身に付けよう	○考えたことを友達と伝え合おう	○チームの強みに合った作戦を選んで試そう	○考えたことを友達と伝え合おう	○6-1バレー大会を楽しもう
指導の内容	・学習の進め方 ・場の設定とチーム内での役割分担 ・感覚づくりの運動の行い方 ・ゲームの行い方	・スパイクの仕方 片手打ちでのスパイク 掌でボールを捉える 体の向き 肘の高さ	・レシーブのポイント 落下地点への移動 膝の屈伸 ボールを捉える場所(手首と肘の間)	・レシーブをしなかったときの動き、連動	・2人・3人目の動きについての伝え合い方	・チームに合う作戦の選び方・攻め方	・前時で選んだ作戦と役割についての伝え合い方	・勝敗を素直に受け入れること ・作戦の実践
学習過程	学習過程 <初エンターション> 1 集合、整列、健康観察、服装点検、挨拶をする。 2 準備運動(青小体操)をする。 3 単元と本時のねらいを確認する。 4 学習の仕方や進め方に見通しをもつ。 ・学習過程、約束 ・1時間の流れ ・用具の確認 ・学習の場づくり 5 ドリルゲームをする。 6 試しのゲームをする。 7 後片付けをする。 8 学習の振り返り 9 本時のまとめと次時の予告をする。 10 健康観察をする。 11 整理運動をする。 12 挨拶をする。							
	1 集合、整列、健康観察、服装点検、挨拶をする。 2 準備運動(青小体操)、ストレッチを行う。 3 学習の場づくり、用具の準備をする。 4 ドリルゲーム①を行う。  4 ドリルゲーム②を行う。 場は、ドリルゲーム①と同じ。ドリルゲーム①から以下の点を変更。 (1) パチンパチン → 壁スパイク (2) 対面レシーブ → 対面レシーブ2 (3) スパイク&レシーブ → 三段攻撃 5 本時のねらいや学習内容等を確認する。 4 本時のねらいや学習内容等を確認する。 5 チームの特徴を考え、それに合った作戦を選ぶ。 4 ドリルゲーム②を行う。 場は、ドリルゲーム①と同じ。ドリルゲーム①から以下の点を変更。 (1) パチンパチン → 壁スパイク (2) 対面レシーブ → 対面レシーブ2 (3) スパイク&レシーブ → 三段攻撃 5 本時のねらいや学習内容等を確認する。 4 本時のねらいや学習内容等を確認する。 5 メインゲームを行う。 ・2リーグ制 ・各試合1セット ・リーグで各チーム2試合計3試合。 ・両リーグの同順位同士で1試合。 ・各チーム計3試合 6 片付けをする。 7 振り返りをする。 8 本時、単元のまとめをする。 9 健康観察をする。 10 整理運動をする。 11 挨拶をする。 8 後片付けをする。 9 学習の振り返り 10 本時のまとめと次時の予告をする。 11 健康観察をする。 12 整理運動をする。 13 挨拶をする。							
評価計画	知・技	①	③	②	④			
	思・判・表					②		
	態	①	④	②			①	②
	方法	観察・タブレット	観察・タブレット	観察・タブレット	観察・タブレット	観察・タブレット	観察・タブレット	観察・タブレット
場面	4, 8	5, 6, 7, 8	5, 6, 7, 8	6, 7, 8	6, 8	5, 8	6, 8	5, 8

8 本時の学習と指導（4／8時）

(1) ねらい

- ・カバーやスパイクをしやすい場所に素早く移動するなどのボールを持たないときの動きによって、ゲームをすることができるようにする。 〈知識及び技能〉

(2) 準備

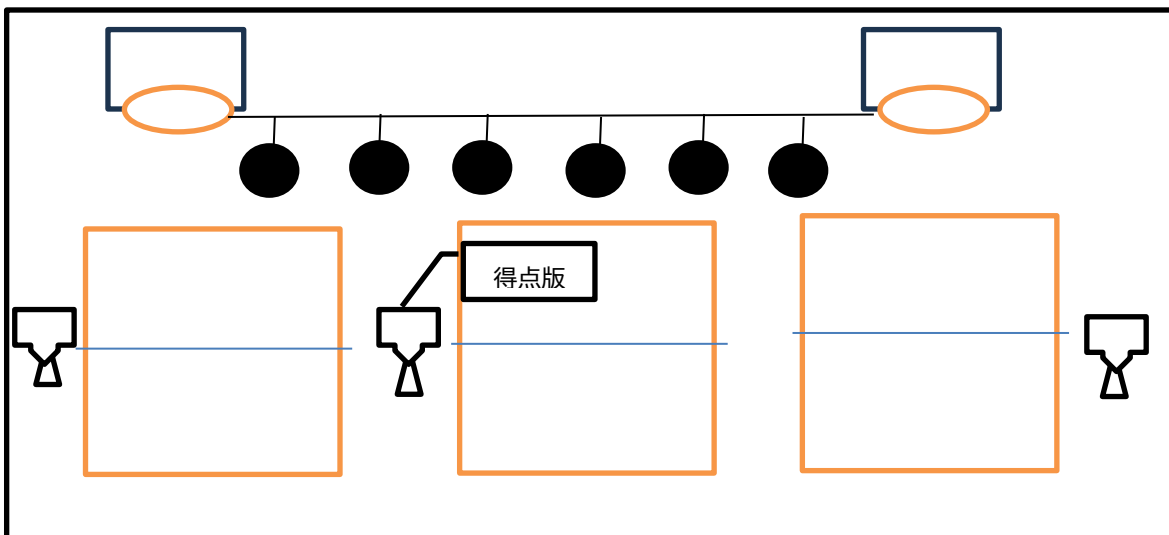
- ・タブレット児童数分 ・バレーボール用支柱3つ ・テレビ ・ネット3つ ・スピーカー
- ・ボール18個 ・得点板3つ

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点 (○指導 ◆評価規準 ★「草加っ子の学びを支える授業の5か条」との関係)
導入 13分	<p>1 集合、整列、健康観察、服装点検、挨拶をする。</p> <p>2 準備運動(青小体操)、ストレッチを行う。</p> <p>3 学習の場づくり、用具の準備をする。</p> <p>4 ドリルゲーム(①～③をローテーション)</p> <p>①パチン・パチン</p> <ul style="list-style-type: none"> ・上から吊るされたボールをスパイクする。 <p>②対面レシーブ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手から投げ下ろされた正面のボールをレシーブする。 <p>③スパイク&レシーブ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・投げ上げられたボールをスパイクし、そのボールを相手は、レシーブする。 	<p>○服装を整えさせ、顔色や様子を確認し、気持ちを込めた挨拶ができるようにする。</p> <p>○各部位を意識させながら、正確にできるようにする。</p> <p>○用具を素早く安全に準備ができている児童やチームを称賛する。</p> <p>○技能を身に付けるために必要なポイントの助言を行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin: 5px;"> <p style="text-align: center;">助言の視点</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・スパイク…掌全体でボールを捉える。肘を高く上げ、極力高い位置でボールを捉える。 ・レシーブ…手首と肘の間(手首寄り)でボールを捉える。腕の上下運動ではなく、膝の屈伸運動により、ボールを勢いよく上げる。
展開 21分	<p>5 本時のねらいや学習内容等を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>2人目・3人目の動きを身に付けよう。</p> </div>	<p>★第1条「学習課題(めあて)を明らかにする」</p> <p>○2人目・3人目の動きを視覚的に理解できるように、失敗例と成功例の動画を見せる。</p> <p>★第2条「児童が自分で考える時間を設ける」</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>【2人目の動き】</p> <p>ボールをキャッチできることから、レシーブが乱れた際、カバーできるよう、相手からのスパイクをレシーブした人の近くに寄る。レシーブが乱れずネット際に上がった場合、スパイク(3人目の動き)に切り替える。</p> <p>【3人目の動き】</p> <p>ネット際に寄る。レシーブが乱れた場合、2人目の横もしくはやや後方に移動し、スパイクできるよう準備する。レシーブが乱れず、ボールがネット際に上がった場合、キャッチ・投げ上げ(2人目の動き)に切り替える。</p> </div>

	<p>6 タスクゲームを行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【タスクゲーム（メインゲーム0）の進め方】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 3対3のゲームを行う。 ・ 前半1分後半1分を1セットとする。 ・ 前後半でメンバーを入れ替える。 ・ 4セットを行う。 ・ サーブは投げ上げ。得点を取った方が行う。 ・ 2タッチ目はキャッチ。 ・ 3タッチ目は片手でスパイクする。 ・ 1ラリーで必ずコート内の3人がボールに触る。 ・ ブロックは禁止とする。 ・ 自身がプレーしていないときは、ゲームレビューを行う。 </div> <p>7 メインゲームを行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ 3対3のゲームをする。 ・ サーブは投げ上げ。得点を取った方が行う。 ・ 2タッチ目はキャッチ。 ・ 3タッチ目は片手でスパイクする。 ・ 1球ごとにローテーションする。 ・ 1ラリーで必ずコート内の3人がボールに触る。 ・ ブロックは禁止とする。 </div>	<p>○自分たちのプレーを振り返ることができるよう 1セット目終了時と2セット目終了時にゲームレビュータイムを設ける。</p> <p>○ゲームレビュータイムで具体的な姿を振り返ることができるようゲームの様子を撮影する。</p> <p>○2人目・3人目の動きに着目できるよう声かけをする。</p> <p>★第3条「児童生徒が表現し、交流する場を設ける」</p> <p>○2人目、3人目の動きを理解し実践できている児童を称賛したり、戸惑っている児童に助言したりする。</p> <p>★第4条「学んだことを活用する場を設ける」</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>◆カバーやスパイクをしやすい場所に素早く移動するなどのボールを持たないときの動きによって、ゲームをすることができる。 (観察, タブレット) 【知識・技能】</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <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"> ・ 2人目の動きができていなかった場合、スパイクをされた後、素早くレシーバーの近くに移動するよう声かけする。 ・ 3人目の動きができていなかった場合、キャッチした2人目の近くに移動するよう声かけする。 <p>◎十分満足と判断できる状況(A)の児童の具体的な姿</p> <p>【2人目の動き】 相手からのスパイクの強弱やコースによって、レシーバーのフォローができる位置に移動している。</p> <p>【3人目の動き】 2人目の動きから自身が最もスパイクしやすい場所に素早く移動することができる。</p> </div>
<p>整理 11分</p>	<p>8 後片付け</p> <p>9 学習の振り返り</p> <p>10 本時のまとめと次時の予告をする。</p> <p>11 健康観察をする。</p> <p>12 整理運動をする。</p> <p>13 挨拶をする。</p>	<p>○安全に気を配らせながら、素早く行えるようにする。</p> <p>○本時のねらいに沿った振り返りを行うことができるようにする。</p> <p>○次時への見通しをもつことができるようにする。</p> <p>★第5条「学習のまとめと振り返りの時間を設ける」</p> <p>○一人一人をしっかりと観察する。</p> <p>○体をほぐすとともに呼吸を整えることができるようにする。</p> <p>○気持ちよく終わることができるよう元気に行う。</p>

(4) 資料 (場の設定や学習カード)



つないで・つないで・
アタックNO.1
ソフトバレーボール

チームの結束力を高めよう！

チームの名前

メンバー

チームの目標

ファイトコール

チームエンブレム

ふり回りカード

時間	めあて	振り返り
1	ソフトバレーの行い方を知り、楽しく運動しよう	
2	相手コートにアタックし、得点しよう	
3	レシーブの動きを身に付け、ボールをつなごう	
4	2人目・3人目の動きを身に付けよう	

ふり回りカード

時間	めあて	振り返り
5	考えたことを友達と伝え合おう	
6	チームの強みに合った作戦を選んで試そう	
7	考えたことを友達と伝え合おう	
8	6-1バレー大会を楽しもう	

ふり回りカード

・ソフトバレーボールの学習全体のふり回りを書きましょう。

・今後の学習や生活に生かしたいことを書きましょう。

チームの強みに合った作戦を選んで試そう

チームの強み

もっと伸ばせること

チームの弱み

