

# 第6学年 体育科学習指導案

日 時：平成22年12月13日（月）

対 象：第 6 学 年 ○ 組

授業者：東久留米市立〇〇小学校 〇〇 〇〇

1 単元名 ボール運動「ソフトバレーボール」～ひろって つないで チームのために～

2 単元の目標

- (技能)・サーブ、レシーブ、パス（トス）などの基本的な動きを身に付け、チームの中でボールをつないでゲームができる。
- ・チームの連係プレーで相手チームが捕りにくいようなボールを打てるように、適切な場所に素早く移動することができる。
- (態度)・互いに励まし合ったり、協力し合ったりしながら練習やゲームをする。
- ・ルールやマナーを守り、安全に気を付けながら運動する。
- (思考・判断)・自分に合っためあてをもち、練習の仕方を選択する。
- ・チームのよさや特徴を見付け、それを生かした作戦を立てたり、チームに合った練習を工夫したりする。

3 単元の評価規準

技能	○サーブ、レシーブ、パス（トス）の基本的な技能を身に付け、チームでボールをつないでゲームができる。 ○チームの連係プレーで相手のいないところや相手が捕れないようなところにボールを返せるように、適切な場所に素早く動くことができる。
態度	○友達の動きを認め、励まし合ったり、協力し合ったりしながら運動しようとしている。 ○ルールやマナーを守り、安全に気を付けながら運動しようとしている。
思考判断	○教師や友達からの言葉掛けや学習資料を基に、自分に合っためあてをもって練習している。 ○自分のチームの特徴を生かしながらかめあてや作戦を立て、それらに合った練習の方法を考えることができる。

4 指導観

(1) 運動の特性

ア 一般的特性

- ・ネットをはさみ、2つのチームがボールをつないで相手コートに返し、得点を競い合っ楽しむ運動である。
- ・レシーブからトスの流れでボールをつないで得点したり、ボールをつなぐために守備位置を工夫したりして、状況を判断しながら攻守を楽しむ運動である。

イ 児童から見た特性

- ・ボールがつながり、ラリーが続くとチームに一体感が生まれ、得点が入るとチーム全体で大きな喜びを味わえる運動である。
- ・攻撃と守りがネットをはさんで区別されているため、自分たちで作戦を立て、それをゲームに反映できる運動である。

(2) 児童の実態

<省略>

5 指導に当たって（テーマ「運動の楽しさを味わわせる」ための手だて）  
運動の楽しさを次のように捉えた。

- ・チームで互いに励まし合って、ボールをつなぐ楽しさ。
- ・身に付けた技能を生かし、チームで得点する楽しさ。

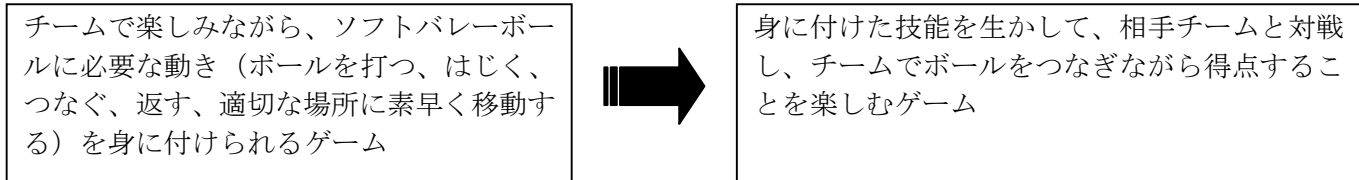
(1) 学習過程の工夫

- ・ゲームの特性に触れる楽しさ・・・集団対集団で競い合って楽しむ。
- ・バレーボール型ゲームの特性に触れる楽しさ・・・レシーブからトスの流れでボールをつないで得点したり、ボールをつなぐために守備位置を工夫したりして、状況を判断しながら攻守を楽しむ運動である。

バレーボール型のゲームには、上述のような特性に触れる楽しさがある。全ての児童にこの楽しさを味わせていくことが大切であるが、バレーボール型ゲームには次のような課題がある。

- ・ベースボール型ゲームやゴール型ゲームに比べて技能差は小さいものの、バレーボールの運動経験が少ない児童が多く、レシーブ（ボールをはじく）やトス（ボールをつなぐ）といった技能が十分身に付いていない。
- ・ゲームが続かず、ボールをつなぐ楽しさが味わいにくい。

一人一人の児童の運動経験や技能を考え、全ての児童に運動の楽しさを味わわせるためには、次のようなゲームを学習過程に位置付けていくことが大切になる。



そこで、本単元では、チームで楽しみながらソフトバレーボールに必要な動きを身に付けられるゲームを行うために、学習の前半ではドリルゲームを行うこととし、基礎的な技能を身に付けるための練習メニューも併せて行いながら学習を進めていくことにした。次に、学習の後半では、チームで作戦を立て、それに応じた練習をし、身に付けた技能を生かしてソフトバレーボールのゲームを行うこととした。そして、相手チームと対戦（総当たり戦）をする中で、全ての児童がボールをつなぐ楽しさを味わえるようにした。

(2) 身に付けさせたい力（基礎的な技能）の明確化

本単元を通して「身に付けさせたい力」を明確にし、どの児童も価値ある運動を経験できるようにした。

身に付けさせたい力

- ボールをはじく、つなぐ力
  - ・飛んできたボールをよく見てはじく。（レシーブ）
  - ・適切な場所に素早く動いて、ボールをつなぐ。（パス、ボールを持たないときの動き）
  - ・ねらった方向へボールが渡るよう力を加減しながらはじく。（パス）
  - ・味方が受け取りやすいように、手の平を使って山なりのボールでつなぐ。（パス）
  - ・相手コートにボールが入るように、腕の力を加減してボールを打つ。（サーブ・リターン）

(3) 人との関わり方を身に付けさせるための工夫

ア 関わり合いの場の設定

チームで活動する喜びを高めるために、ゲーム開始前にチームで円陣を組む、得点した時は集まって喜び合う、ナイスプレーや失敗などへの言葉かけを取り入れるようにした。また、授業の終末で、よかったプレーやよかった言葉掛けを児童が全体で発表する場を設定し、仲間とよりよいかかわり合いができるようにした。

#### イ 学習カードによる自己評価

ゲーム前後の挨拶やプレー中のマナー、チーム内での言葉掛けができたかどうか、学習カードで自己評価できるようにした。

#### ウ 「がんばりっこの木」による認め合い

ゲーム中に言われた「ドンマイ」「大丈夫」「ナイスプレー」などの声を記録し、励まし合いの例として全体に広めていく。

### (4) 指導と評価の工夫

#### ア 児童の意欲を高める教師の指導

- ・児童の活動に注目し、タイミングよく言葉掛けをしていく。特に、上手にできて喜んでいる児童には、大声で「〇〇さん、ナイスプレー！」と賞賛し、よいプレーを認める。また、振り返りの場面で、よかったプレーを教師が取り上げ、全体に紹介する。
- ・失敗してがっかりしている児童には、「ドンマイ！」「大丈夫！」と励ます。練習の場面では、実際に教師が動きをやって見せて、具体的にアドバイスする。
- ・勝ちが多く喜んでいるチームには、チームの勝ちを認め、一緒に喜ぶ。勝ちにつながったよいところを賞賛する。みんながより高まるチームの課題や、新しいめあてを考えるように助言する。
- ・負けが多くなっているチームには、「次は頑張ろう！」と励ます。負けの原因や勝つためのめあてを一緒になって考え、具体的にアドバイスする。
- ・評価計画を基に、児童の毎時間の学習の様子を観察・記録し、指導に生かす。また、練習やゲームにおけるチームの様子についても観察・記録し、分析をして指導に生かしていく。

#### イ 安全面の指導・配慮

- ・コート の 広 さ や チーム の 人 数 など に つ い て は、安全に活動できるかどうか考慮して決定し、必要な場合は適宜変更していく。

### (5) ルールの工夫

「ボールをつなぐ楽しさ、相手コートに返す楽しさを味わえること」、「ゲームを楽しむために必要な技能を全員が味わえること」を実現させるために、児童の実態に応じたルールの工夫を考えた。工夫した主なルールは、以下の5点である。

- ① 相手チームからきたボールのみ、1回ワンバウンドしてからはじいたり、打ったりしてよい。
- ② チームの児童が、手ではじいて3回ボールをつなぐ。(掛け声「1, 2, 3!」)
- ③ 3回以上つなげたら、ボールを相手コートに向かってはじいて返す。(5回以内)
- ④ 1人が連続でボールに触ることはできない。
- ⑤ サーブが決まれば、1点加点。

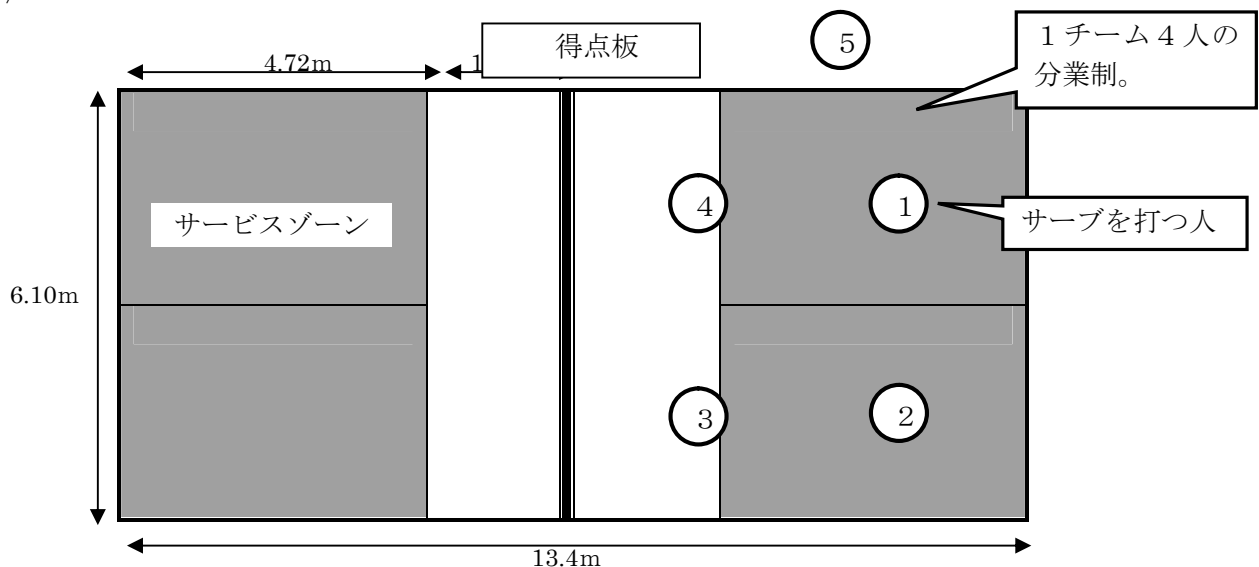
このようなルールにしたねらいは、以下の3点の理由からである。

- ・ソフトバレーボールに初めて取り組み、まだはじく技能が十分でない児童に対してワンバウンドを認めることで、自陣でのパスを続けやすくするため。(①)
- ・自陣の中でボールを落とさずに、チームのみんなでボールをつないで攻撃の形を作り、得点する楽しさを味わうため。(②、③、④)
- ・「失敗したら、相手チームに1点」という得点方法だけではなく、「サーブが決まったら1点入る」という算式にすることで、どちらのチームにも得点が入り、「相手コートに向けてボールを打つ、返す」楽しさを味わえるため。(⑤)

〈具体的なルール〉

項目	ルール
チーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1チーム、男女混合の4～5人で構成する。</li> <li>・コート内は4人とし、ポジションは固定し、分業制にする。</li> </ul>
コート	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ネットの高さは、180cmとする。</li> <li>・バドミントンコート（ダブルス）を使用し、サイドラインを13.4m、エンドラインを6.1mとする。</li> </ul>
審判	<ul style="list-style-type: none"> <li>・セルフジャッジ。（学習過程の「高める段階」では対戦相手がいないチームが審判をする。）</li> </ul>
サービス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・得点に関係なく、両チームが交代で行う。</li> <li>・チーム内で順番に行う。（ポジションは変わらない。）</li> <li>・サービスゾーンからアンダーハンドで行う。</li> <li>・サーブは2回まで。2回目に相手コート内にサーブできなかった場合には、サーブ権が相手に移る。（得点は相手に1点入る。）</li> </ul>
リターン	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手コートから飛んできたボールについてワンバウンドは1回可。（「高める段階」でなし。）</li> <li>・3回以上5回以内ではじいて、相手コート内にボールを返す。</li> <li>・1人が続けてボールに触れることは不可とする。</li> </ul>
得点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手コート内にボールが落ちたとき（ワンバウンドは可）に1点入る。</li> <li>・相手コート外にボールが落ちた場合はアウト。得点は相手チームに1点入る。</li> <li>・サーブが相手コート内に入った場合には、1点入る。</li> <li>・相手から自陣コート内に決められた回数内でボールが返ってこなかったときに1点入る。</li> </ul>
勝敗	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1試合を6分とし、得点の多いチームを勝ちとする。</li> </ul>

〈コート〉



## 6 年間指導計画における位置付け

〈校内における領域（ゲーム・ボール運動）の年間指導計画〉

	1学期	2学期	3学期	合計時数
1年	ボール遊び⑥	ボール投げゲーム⑧	ボール蹴りゲーム⑥	20時間
2年	ボール遊び⑥	ボール投げゲーム⑧	ボール蹴りゲーム⑥	20時間
3年		ゴール型ゲーム⑥×2	ベースボール型ゲーム⑥	18時間
4年		ゴール型ゲーム⑥×2	ベースボール型ゲーム⑥	18時間
5年	バスケットボール⑥	ソフトバレーボール⑦	サッカー⑤・ソフトボール⑤	23時間
6年	バスケットボール⑥	ソフトバレーボール⑦	サッカー⑤・ソフトボール⑤	23時間

## 8 本時の展開（6／7時）

(1) 本時のねらい

【技能】適切な場所に素早く動き、チームでボールをつなぐことができる。

【態度】友達と声を掛け合って、協力して練習やゲームをすることができる。

【思考・判断】チームの作戦や自分のめあてを意識して練習やゲームをすることができる。

学習内容・活動	教師の指導○・評価☆												
<p>○ 整列し、挨拶する。</p> <p>1 本時の学習の内容、めあてを確認する。</p> <p>2 準備運動を行う。 ・関節の曲げ伸ばし ・ボールを使ったゲームにつながる動き等</p> <p>3 チームアップタイム ・チームごとに自分たちで選んだ練習を行う。</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li style="width: 50%;">・1対1パス</li> <li style="width: 50%;">・円陣パス</li> <li style="width: 50%;">・1対2パス</li> <li style="width: 50%;">・リターン練習</li> <li style="width: 50%;">・サーブ&amp;レシーブ</li> <li style="width: 50%;">・実践型練習</li> <li style="width: 50%;">・ナンバリングパス</li> </ul> </div> <p>4 ゲームを行う。 ・〔6分×3ゲーム〕×2コート。 ・6チームで総当たり戦を行う。 ・審判は対戦のない2チームが行う。</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th>1試合</th> <th>2試合</th> <th>3試合</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>コートA</td> <td>青－白</td> <td>赤－紫</td> <td>橙－黄</td> </tr> <tr> <td>コートB</td> <td>赤－黄</td> <td>橙－白</td> <td>青－紫</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">作戦の確認1分・移動1分</p>		1試合	2試合	3試合	コートA	青－白	赤－紫	橙－黄	コートB	赤－黄	橙－白	青－紫	<p>○前時までの学習を振り返り、本時のめあてを確認し、学習意欲をもたせる。</p> <p>○けがの防止のため、ウォームアップを十分に行う。</p> <p>○一つ一つの動きの効果を意識できるよう、言葉掛けをする。</p> <p>○技能的なポイントに基づいた練習を意識させる。 「ボールを確実にレシーブする」 「ねらった方向にパスを出す」 「相手コートに返すため、大きくはじく」</p> <p>○ルールを守り、チームで楽しくプレーできるよう助言する。</p> <p>○サーブ、パスなどの動きが的確にできている児童を認め、賞賛をする。</p> <p>○練習を生かしたプレーができるよう言葉掛けをする。</p> <p>☆【技能】適切な場所に素早く動き、ボールをつないでいる。 (行動観察)</p> <p>☆【態度】ルールやマナーを守り、友達と協力してゲームを行っている。 (行動観察・学習カード)</p> <p>○ストレッチを中心にゆっくりと体を伸ばし、使った部位の緊張をほぐす。</p> <p>○めあてや作戦について、学習を振り返ることができるよう助言する。</p> <p>☆【思考・判断】チームの作戦や自分のめあてについて振り返り、次時のめあてや作戦を考えている。 (観察・学習カード)</p> <p>○次時の学習に活かせるよう、児童のプレーや作戦などのよかったところを紹介する。</p>
	1試合	2試合	3試合										
コートA	青－白	赤－紫	橙－黄										
コートB	赤－黄	橙－白	青－紫										
<p>5 整理運動を行う。</p> <p>6 学習を振り返る。 〈チーム〉学習カードに記入する。作戦がうまくいったか、次時のめあてや作戦などについて話し合う。</p> <p>〈全体〉今日の学習でよかったプレーを発表する。</p> <p>7 後片付けをする。</p> <p>○ 整列し、挨拶する。</p>													