

# 体育(運動領域)

## 第6学年体育科学習指導案

平成23年〇月〇〇日(〇)第〇校時  
 〇〇小学校第6学年〇組 計〇〇名  
 指導教員 〇〇 〇〇  
 授業者 〇〇 〇〇

**単元名**  
 学習指導要領ならびに学校の指導計画、施設設備にあわせて設定する。

1 単元名 ボール運動「ソフトバレーボール」

2 単元の指導目標

チームに適した課題をもってソフトバレーボールを行い、簡易なゲームを通して、ルールや作戦を工夫し、集団対集団の攻防によって競争することの楽しさや喜びを味わう。

**指導目標**  
 学習指導要領に示された目標、内容に基づいて設定する。

3 単元の評価規準

観点	ア 運動への関心・意欲・態度	イ 運動についての思考・判断	ウ 運動の技能
単元の評価規準	友達と共に、ソフトバレーボールの楽しさや喜びを求めて進んで取り組もうとする。また、勝敗に対する正しい態度をとろうとするとともに、安全に練習やゲームをしようとする。	チームの特徴に応じた作戦を立てたり、ルールを工夫したりしている。	ソフトバレーボールについて、簡単な作戦を生かしてゲームをするための技能を身に付けている。ルールを理解し、審判をしている。
学習活動に即した具体的な評価規準	①チームに適した課題をもって、練習やゲームに進んで取り組もうとする。 ②ルールやマナーを守り、審判の判定に従おうとする。 ③友達と協力し合い、練習の場をつくらうとしたり、用具の準備や片付けをしたりしようとする。 ④運動をする場や用具の安全を確かめようとする。	①自分のチームのよさを生かした作戦を立てている。 ②作戦を成功させるための練習を選んでいる。 ③人数やコートの大さなどのルールを選んだり、考えたりしている。 ④ルールを理解してゲームの運営をしている。	①ボールを片手や両手で操作し、相手コートにボールを落とすなど、状況に応じた動きができる。 ②ルールを理解して審判ができる。

**評価規準**  
 単元の指導目標を基に評価規準を設定する。児童の学習状況を適切に評価し、指導に生かしていくために、学習活動に即した具体的な評価規準を設定する。運動領域では、左記の3つの観点で評価する。

4 指導観

(1) 単元について

ソフトバレーボールは、簡易化されたネットをはさんで区切られたコートの中でボールを打ち合い、相手チームと得点を競い合う運動であり、攻守がはっきりしているため技能に男女の差が表れにくく、パスをつないでラリーを楽しむことができる運動でもある。またチーム連携プレーによる攻撃をする等ボールを操作しやすい。

そこで指導に際し、どの授業においてもラリーの続くようなゲームを展開できる学習過程を工夫したい。ラリーが続くための要素には、技能、ボールの落下速度、ルールなどがあるが、ここではルールに着目し、既成のバレーボールのルールにこだわらず、児童の実態に合わせてラリーの続くルールを児童と共に作りたい。

また、友達と協力して自己やチームのめあてを達成して得る喜びや、成就感、達成感、連帯感などを体得させるために、互いに協力して役割を分担するとともに、ルールやマナーを守りながらお互いの技能の向上を図るための相互援助の場をつくり、計画的に練習やゲームを行う中で自己やチームの課題解決能力を高めていきたい。

**単元について**  
 学習指導要領解説等により、単元がもつ教育的意義を記述する。

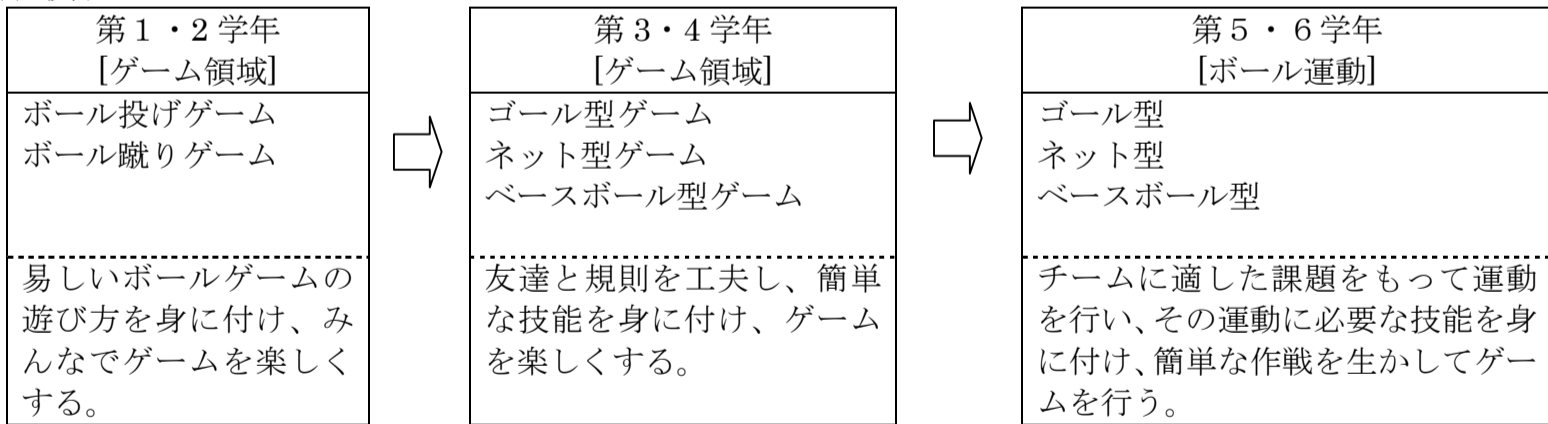
(2) 児童の実態

児童はボール運動が好きであるが、5年生で学習したバスケットボールやサッカーのゲームでは、技能の優れた児童が中心に活躍する傾向が見られ、役割分担によるチームワークのよさを生かした試合運びがあまりできていなかった。そこで、初めて学習するソフトバレーボール運動では、今までの既習経験を生かし、集団のよさを感じながら集団技能を高め、作戦を工夫しやすいようなチーム編成をする。

また、学習カードを工夫し、学習の振り返りを行うとともに、友達と協力し、教え合い、励まし合うことでチームのめあてを達成する楽しさを共有できるようにしていきたい。

**児童の実態**  
 単元に関する既習事項、児童の興味・関心などの実態を確認する。

(3) 教材について



**発達段階のまとめ**  
 〈1～4年生〉  
 様々な基本的な動きを身に付ける。  
 〈5～6年生〉  
 多くの領域の運動を体験する。

### 体育科の指導計画の作成にあたっての基本的な考え方

体育科の目標は、適切な運動の経験と健康・安全についての理解をとおして、生涯にわたり運動に親しむ資質や能力の基礎を育てるとともに健康の保持増進と体力の向上を図り、楽しく明るい生活を営む態度を育てることにある。運動領域の指導にあたっては、「体づくり運動」以外のすべての指導内容について、2学年のいずれかの学年で取り上げ指導することを配慮して、各学校の実態を踏まえた指導計画を作成する。

指導計画の作成にあたっては、次の点を考慮することが大切である。

- 地域や学校の実態に応じてゲームやボール運動、表現運動などにおいて運動を工夫して指導すること。
- 児童の実態(心身の発達の特性、運動への興味・関心、技能習熟の程度など)に即した計画を工夫すること。
- 道徳教育の全体計画との関連、指導の内容及び時期等に配慮し、両者が相互に効果を高め合うようにすること。
- 一部の領域の指導に偏ることのないよう授業時数を配当すること。
- 「体づくり運動」では、すべての学年において発達段階に応じた指導内容を取り上げて指導すること。
- 作戦やチームのめあてをたてたり、振り返りをしたりする活動をとおして、言語活動を充実させていくこと。

5 指導計画（10時間扱い）

時	ねらい	学 習 活 動	評価（評価方法）				
1 本 時	簡単なルールを決め、ゲームの仕方に慣れる。	1 ソフトバレーボールのゲームのねらいや学習内容、学習の進め方を知り、学習の見通しをもつ。 ・ドリルゲーム・タスクゲームの方法、内容を知る。 ・チーム編成をする。 ・ルールの確認をする。 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">環境面</th> <th style="width: 50%;">ルール面</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>バドミントンコート使用 ネットの高さ 150 cm ～200 cm 100 g ビニール球</td> <td>ローテーション プレーヤー6名 触球数を得点に反映させてもよい。 時間制とする。（6分） 等</td> </tr> </tbody> </table>	環境面	ルール面	バドミントンコート使用 ネットの高さ 150 cm ～200 cm 100 g ビニール球	ローテーション プレーヤー6名 触球数を得点に反映させてもよい。 時間制とする。（6分） 等	アー① （観察、学習カード）  アー④ （観察）
環境面	ルール面						
バドミントンコート使用 ネットの高さ 150 cm ～200 cm 100 g ビニール球	ローテーション プレーヤー6名 触球数を得点に反映させてもよい。 時間制とする。（6分） 等						
2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ・ 6	自分のチームのよさを見つけてゲームを楽しむ。	2 ドリルゲーム・タスクゲームのやり方に慣れながらゲームをする。 3 ゲームの進め方を理解し、ためしのゲームをする。 ・用具の準備の仕方を知る。 ・学習カードや学習資料の使い方を知る。 4 学習を振り返り、次時のめあてをもつ。  1 本時の学習内容を知る。 ・本時の学習の流れを知る。 ・各チームのめあてや作戦の確認をする。 2 準備運動をする。 3 今もっている技能でドリルゲーム・タスクゲームをする。 ・ドリルゲーム（真上パスゲーム・円陣パスゲーム・扇パスゲーム・対面パスゲーム） ・タスクゲーム（ラリーゲーム・アタックレシーブゲーム） 4 今もっている技能で、簡単なゲームをする。 ・ルールなどに問題があれば話し合う。 5 学習を振り返り、次時のめあてをもつ。 6 整理運動をする。	アー① （観察） アー③ （観察） イー① （学習カード） イー③ （話し合い）				
7 ・ 8 ・ 9 ・ 10	ルールを工夫したり、作戦を考えたりしながらゲームを楽しむ。	1 本時の学習内容を知る。 ・本時の学習の流れを知る。 ・各チームのめあてや作戦の確認をする。 2 準備運動をする。 3 チームのよさが生きる作戦をもとに、教え合い、励まし合いながら、ドリルゲーム・タスクゲームをする。 4 練習を生かし、簡単な作戦を立ててゲームをする。 ・ルールなどに問題があれば話し合い、工夫していく。 5 ゲームを振り返り、作戦がうまくいったか話し合い、チームのめあてにあった練習をする。 ・チームのめあてにそった学習資料を活用する。 6 学習を振り返り、次時のめあてをもつ。 7 整理運動をする。	アー② （観察） イー① （学習カード・観察） イー② （学習カード） イー④ （観察） ウー① （観察） ウー② （観察）				

**指 導 計 画**  
 単元全体を、① 簡単なルールを決め、ゲームの仕方に慣れる段階 ② 自分のチームのよさを見つけてゲームを楽しむ段階 ③ ルールを工夫したり、作戦を考えたりしながらゲームを楽しむ段階 の3つに分けて計画する。  
 技能を高めるためのドリルゲーム、タスクゲーム、ミニゲームを随時入れるようにするとともに、毎時間の振り返りのなかでルールを確認して、補正していくようにする。  
 また、チームの作戦がうまくいったかどうか、チームのめあてにあった練習方法などを工夫させる。

**ルールの簡易化**

- サーブはどこから打ってもよい。下手から投げてもよい。
- サーブ権は1本打ったら相手チームに移る。
- サーブ権がきたらローテーションをする。コート内の人数は4人ないし5人とする。
- ネットにさわってはいけない。
- ワンバウンドまでは可とする。何回で返してもよい。

↓

- ワンバウンドは認めない。1回で返さない。同じ人が続けてはいけない。3回以内で返球する。
- 1ゲームの時間は6分とし3分程度のチームタイムをとるようにする。

◎楽しくないルールは話し合いで改善していく。ラリーが続くこと、みんなが動けることを中心において考えていく。

**体育学習の指導にあたって**

上記の教材についての欄で示したボール運動は、勝敗を競い合う運動をしたいという欲求から成立した運動である。主として集団対集団で競い合い、仲間と力を合わせて競争することを楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

ゲームの学習指導では、以下の点に配慮することが大切である。

- 仲間と協力してゲームを楽しくすることの工夫や楽しいゲームを作り上げること。
- 集団対集団で競い合うゲームでは、規則を工夫したり作戦を立てたりすることを重視しながら、簡単な動きを身に付けて、ゲームを一層楽しくしていくこと。
- チームの特徴に応じた作戦を立てること。
- 公正に行動する態度、特に勝敗の結果をめぐって正しい態度や行動がとれるようにするなど道徳教育との関連を図るとともに、よいプレーを褒め合ったり、励まし合ったりすることをおして、適切な言葉遣いについて学ぶこと。

ボール運動の学習指導では、

- 互いに協力し、役割を分担して練習を行い、「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」の3つの型に応じた技能を身に付けてゲームをしたり、ルールや学習の場を工夫したりすること
  - ルールやマナーを守り、協力することで仲間とゲームの楽しさや喜びを共有することができるようにすること
- などが大切である。

なお、ボール運動領域における技能は、「ボール操作」及び「ボールを持たないときの動き」で構成されている。「ボール操作」は、ゴール型ではシュート・パス・キープ、ネット型ではサービス・パス・返球、ベースボール型では打球・捕球・送球など、攻防のためにボールを制御する技能である。「ボールを持たないときの動き」は、空間・ボールの落下点・目標（区域や塁など）に走りこむ、味方をサポートする相手のプレーヤーをマークするなど、ボール操作に至るための動きや守備にかかわる動きに関する技能である。

6 本時の指導（全10時間中の1時間目）

(1) ねらい

- ソフトバレーボールのゲームのねらいや学習内容、学習の進め方を理解する。
- 友達と協力し合い、練習の場や用具の準備をしたり、運動をする場や用具の安全を確かめたりして運動する。

(2) 本時の展開

	学 習 活 動 ・ 内 容	指導上の留意事項・評価規準(評価方法)
つかむ	<p>1 ソフトバレーボールのゲームのねらいや学習内容、学習の進め方を知り、学習の見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ソフトバレーボールのゲームのやり方を知る。</li> <li>○ドリルゲーム・タスクゲームの方法、内容を知る。</li> <li>○チーム編成をする。</li> <li>○はじめのルールを確認する。</li> </ul> <p>・サーブの代わりに相手チームがレシーブしやすいボールを投げ入れる。</p> <p>・プレーヤー6名で、サーブ権がきたら1名交代するローテーション制で行う。</p> <p>・相手が返球できなかったとき1点とするが、触球数を得点に反映させてもよい。</p> <p>・時間内に得点の多いほうが勝ち。</p> <p>・ダイレクト（1回）の返球、アタック、ブロックはしない。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○コートはバドミントンのコートを使用する。</li> </ul> <p>2 準備運動をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリエンテーションでは、児童の思いや願いを大切にしたい楽しい学習ができるよう意識付ける。</li> <li>・事前に話し合いで班長を選び、班長会でチーム編成をしておく。</li> <li>・ルールは児童の実態や思いを反映させ、適宜改定・変更できることを伝える。</li> <li>・コートはバドミントンのコートを使用し、ネットの高さはクラスの平均身長1.2倍程度とする。</li> <li>・使用する部位を中心に行う。</li> </ul>
取り組む	<p>3 ドリルゲーム・タスクゲームのやり方に慣れながらゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ソフトバレーボールのパスのやり方を練習する。</li> <li>○作戦をもとに、ドリルゲーム・タスクゲームをする。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・円陣パス</li> <li>・対面パス</li> <li>・サーブゲーム</li> <li>・アタックゲーム</li> <li>・レシーブゲーム</li> <li>・ラリーゲーム</li> </ul> <p>4 ゲームの進め方を理解し、ためしのゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○1チーム2試合の総当り、審判等は残る1チームが運営する。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム1（6分）</li> <li>・ゲーム2（6分） それぞれ作戦タイム 3分ずつとる。</li> <li>・ゲーム3（6分）</li> <li>・使用する用具の準備の仕方を知る。</li> <li>・作戦、先発メンバー、役割分担などを確認する。</li> <li>・学習カードや学習資料の使い方を知る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本の姿勢（ひざを曲げ、かかとを浮かした低い姿勢）、手と腕の構え、ボールと手の関係などの基本的なことは指導する。</li> </ul> <p><b>【評価規準ア-④】</b>  <b>運動をする場や用具の安全を確かめようとする。（観察）</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・声を出して励まし合ったり、教え合ったりしているチームを称賛する。</li> </ul>
つなげる	<p>5 練習やゲームを振り返り、次時のめあてをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○個人カード・チームカードの観点をもとに、学習を振り返り、次時のめあてもつ。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分のチームや相手のチームのよさ</li> <li>・チームの課題</li> <li>・次の作戦、練習方法</li> </ul> <p>6 学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○友達のよい動きや態度、チームのよいところを発表し、認め合う。</li> <li>○ルールなどに問題があれば話し合う。</li> </ul> <p>7 整理運動をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チーム力を高めるように、チームのよさや作戦を意識したドリルゲーム・タスクゲームを選択するように助言する。</li> </ul> <p><b>【評価規準ア-①】</b>  <b>チームに適した課題をもって、練習やゲームに進んで取り組もうとする。（観察、学習カード）</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・よい動きにつながる言葉掛け、作戦を意識するような言葉掛けをしていた児童を紹介し、個や集団の向上意欲を高める。</li> <li>・全身をゆっくりほぐすようにさせる。</li> </ul>

**本時のねらい**  
 本時の学習をとおして身に付けさせたい指導のねらいを明確に記述する。

**つかむ段階**  
 ソフトバレーボールのゲームについて知る。チーム編成をし、はじめのルールを確認する。

**取り組む段階**  
 ドリルゲーム・タスクゲームを知る。ドリルゲームとは、児童一人一人の技能を高めるための練習方法をさす。（サーブ・アタック・パス・レシーブなど）タスクゲームとは、チームの作戦を立て、連携を高めるための練習方法をさす。ミニゲームと呼ぶこともある。

**つなげる段階**  
 みんなが満足できる内容であったか、安全・公正にできたか、運動量は適切であったか、汗の始末はよいか、次の時間もがんばろうという意欲は見えるか、などに留意する。また、学習カードを工夫し、作戦やチームのめあてをたてたり、振り返りをしたりする活動をとおして言語活動を充実させていく。

(3) コート計画

