

第6学年 体育科学習指導案

平成24年 9月 7日(金) 第5校時
江戸川区立大杉第二小学校 体育館
6年 〇組 計 〇 〇名
授業者 〇 〇 〇 〇

研究主題

「進んで運動に取り組む児童の育成」

1 単元名 ボール運動 「ソフトバレーボール」(ネット型)

2 単元の目標

【技能】 〇 サーブ、レシーブ、トスなど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。

【態度】 〇 仲間のプレーを認め、協力しながら運動に取り組み、ルールやマナーを守って安全に注意して学習に取り組むことができる。

【思考・判断】 〇 仲間が楽しさを味わえるようなルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりしながら、ゲームを行うことができる。

3 評価規準

観点	(1) 技能	(2) 態度	(3) 思考・判断
単元の評価規準	① サーブ、レシーブ、トスなどの技能ポイントを理解し、技能に見合ったルールで楽しく運動することができる。 ② パスをつないで、相手コートに返球することができる。	① 仲間の良さを認め、肯定的な声をかけながら楽しくゲームをしようとする。 ② ルールやマナーを守り、安全に気を付けてチームで助け合いながら学習に取り組もうとしている。	① 技能に見合ったルールを考えることができる。 ② 自分のチームに合ったためて(作戦)を立て、工夫して活動している。

4 指導観

(1) 単元について

ボール運動は、ボールを扱うことを通して、ルールや作戦を工夫し、集団対集団の攻防や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。

ソフトバレーボールはネット型の運動である。ネットに区切られたコートの中で攻防を組み立て、相手コートにボールを落とすことにより得点を競い合う運動である。また、ラリーが続くことにその楽しさがあり、ラリーの攻防がこの運動の魅力でもある。高学年のボール運動は、ゴール型が中心に行われる傾向にある。しかし、こうした種目を日常的に継続して取り組んでいる子供が増えてきたために、技能の差が大きく開くことも少なくない。反面、ソフトバレーボールは未経験の子供が多いこ

とから技能の差もあまりなく、同じレベルで課題意識をもって学習が展開できる。また、プレー時に相手との直接的な身体接触がないこと、ボールが柔らかいなどから、攻守に対しての恐怖感や抵抗感がなく、ボールの扱いが比較的やさしいので、どの児童にも活躍の場が期待できる。チームの一人一人がゲームの楽しさを味わうとともに、互いによさを認め合い、考え励まし合うことを通し、学級がさらに高まることを願って本単元を設定した。

(2) 児童の実態

本学級の児童（男子 名、女子 名、計 名）は元気で明るく素直である。体育が好きな児童が多く、どの運動に対しても意欲的に取り組むことができ、男子・女子関係なく互いに声を掛け合っ
て活動する。とりわけ、ボール運動に対しての興味・関心は高い反面、日頃から活発に運動する児童とそうでない児童との運動に対する意識や行い方の二極化は顕著であり、今日の体育科における課題を露呈している。今年度、ボール運動・ネット型の学習は本単元が初めてである。今回のネット型の学習では、ボールに対する恐怖感を和らげるためにやわらかいボールを使うことができる、「ソフトバレーボール」の学習を行うこととした。

～学級アンケート（事前調査）～

1 体育でボールを使った運動は好きですか？

好き 19名 どちらかというとき好き 14名 どちらかというとき嫌い 1名 嫌い 1名

好き・どちらかというとき好きの主な理由

ボールを使うのが好きだから。
ゴールを決めることができるとうれしい。

どちらかというとき嫌い・嫌いの主な理由

ボールが怖い。
ボールが当たると痛い。

2 ボールを使った運動では、どのような時に楽しいと感じますか。(複数回答)

自分のチームが勝ったとき 26名 自分で得点を決めたとき 21名
友達にほめてもらったとき 17名 チームで立てた作戦が成功したとき 15名

3 ボール運動で自分の「良い」と思うところは何ですか。(複数回答)

友達と協力して学習できる 25名 最後まであきらめないでプレーできる 21名
力いっぱい運動に取り組むことができる 21名 友達やチームの良いところを見つけることができる 21名

4 ソフトバレーボールはどのようなことが大切だと思いますか。(複数回答)

ボールを打ったり上げたりすること 22名 チームで作戦を立てて、生かすこと 21名
ボールがこないときの動き方 19名 サーブを入れること 16名

5 ソフトバレーボールでは、どのようなやり方で学習を進めていきたいですか。

その時々によって練習とゲームを選んで行う 13名
練習とゲームを同じくらい行う 12名
ゲームをたくさん行う 9名
練習をたくさん行う 4名

6 ソフトバレーボールでは、どのようなチームにしていきたいですか。

みんなが協力し、助け合えるチーム 18名
キャプテンを中心にまとまっているチーム 7名

一人一人が上手になるチーム	5名
ゲームで勝てるチーム	3名
みんなが力いっぱい動けるチーム	2名

7 これまでの体育の時間でどんなことが役立ちましたか。

先生のアドバイス	13名	友達のアドバイス	12名
練習の資料	6名	作戦の資料	4名

8 体育の学習でこんなことができたらいいなと思うことは何ですか。

体力をつけたい	14名	楽しく運動したい	9名	友達と仲良く運動したい	6名
いろいろな運動に挑戦したい	4名	今できる技や動きをさらに上手にしたい	2名		

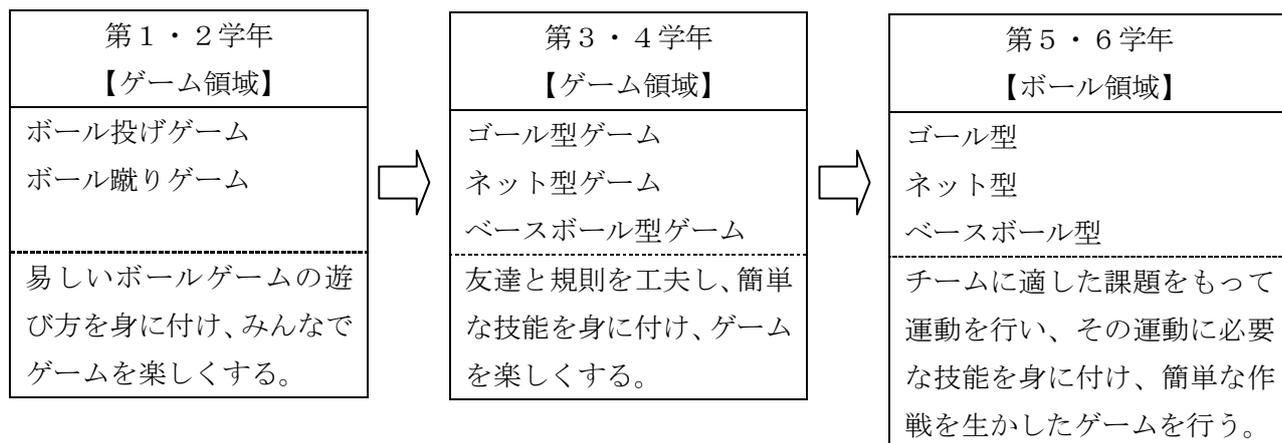
《考察》

ボール運動では、『自分でゴールを決めた時が楽しい』という回答が多い。本単元では、友達と協力して得点することにも楽しさを見出せるようにしていく。みんなで協力して助け合うチームを作りたいと望んでいる児童が多いので、得点を決めるまでの過程において、レシーブやトスの有効性にも楽しさや喜びを味わわせ、全員でつないで決めた得点という重みを体感していけるようにしていく。またボール運動が嫌いな児童には、『ボールが怖い、当たると痛い』という理由がある。本単元では、ゲーム前にドリルゲームやタスクゲームの時間を設定し、個々の触球数を十分に確保できるようにしていく。誰もが活躍でき、ソフトバレーボールの楽しさを味わえる学習にしたい。

(3) 教材について

＜ソフトバレーボールの特性＞

- 受ける、上げる、打つなど、ボールを手ではじくことを楽しむことができる運動である。
- 味方でボールをつないだり、ラリーを続けたりしながら得点を競う楽しさを味わうことのできる運動である。
- 相手との入り交じりがないため、自分たちの作戦が立てやすく、チームの作戦や個人のめあてを意識することができる運動である。

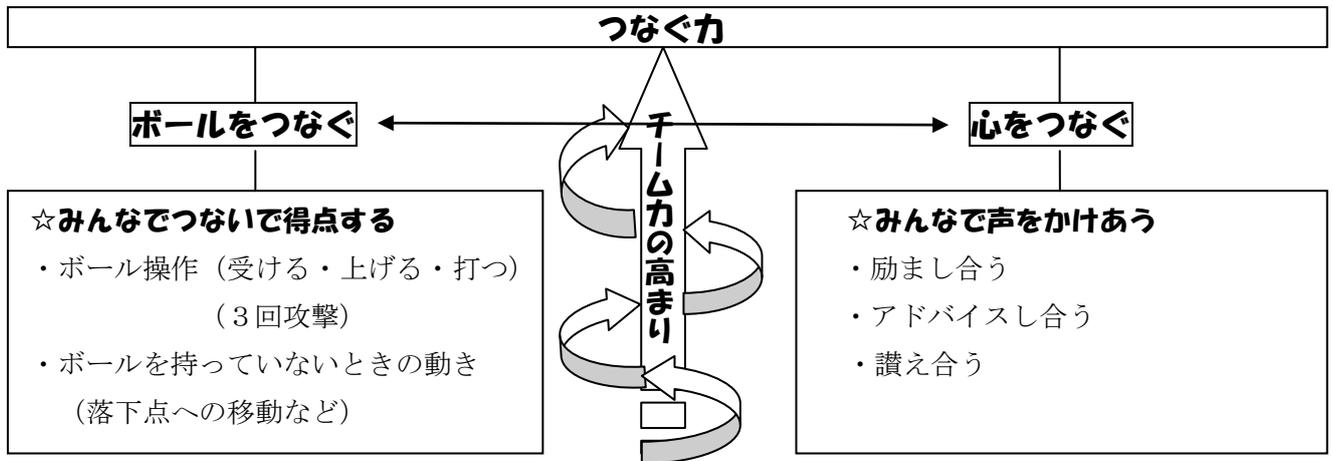


5 研究主題に迫るために

高学年では、ソフトバレーボールにおいて、「得点を決めることができた」ということは、その前の段階で「よいトスにつながったから（アタックしやすいトスが上がったから）」得点を決めることができた。という思いを大切にしていきたいという願いがある。つまり、1回で返した得点と3回で返した得点の重みは違うということ。つないで得た得点には、仲間のプレーも関わるため、

チームの雰囲気も含め、チーム力も高まると考える。したがって、例え自分が得点できなくても、チームの得点を支える何らかの活躍が出来たことへの楽しさや喜びも味わってほしいと願い、ボールをつなぎ、心をつなぐことに重点を置き、『つなぐ力』を高める体育指導を研究することとした。

(1) つなぐ力について



(2) 研究主題に迫るための手立て

【手立て①】場や道具の工夫

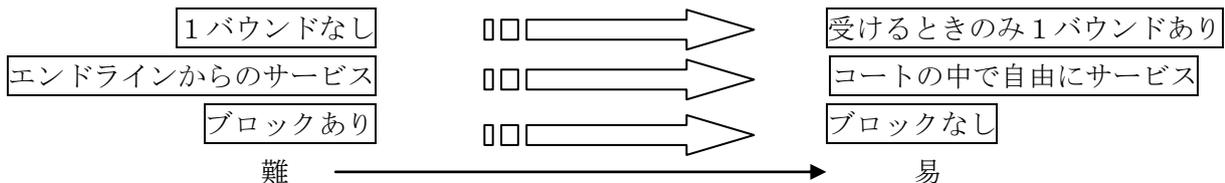
- ・ バドミントンのコートを使用することで、コートが小さくなり、ポジション間が狭くなることから、ボールをつないだりラリーしたりする楽しさを味わえる。
- ・ ソフトバレーボールの特性が味わえ、児童にとって扱いやすいボールを使用する。

【手立て②】ルールの工夫 ※簡易化されたゲーム

ボール操作がまだ十分に身に付いていない中でも、ソフトバレーボールの特性に触れることができるように、次のようなルールを考えた。

- ・ ボールに触れる機会を多くするとともに、様々なボールを操作するための力を身に付けさせるために「4対4のローテーション制」を導入する。チームは男女混合5～6人の計6チームで構成する。運動能力的な偏りが生じないように配慮するとともに、運動能力の高い6人を分散させて各チームの力が均衡になるように編成していく。
- ・ 3回でつないで返すことを意識させるために、3回でつないで返して決まったら「ボーナス得点3点を加点する。」さらに、教師の声掛けで3回つなぐ意識を高めさせる。
- ・ 味方でボールをつないだり、ラリーを続けたりしながら、得点を競う楽しさを味わうために、「サービスはアンダーハンドサービス」とし、「サービスは得点に関係なく交互に打つ。」
- ・ 児童の実態に応じて以下のような工夫も考えられる。

つなぐ楽しさを味わえるようにするために・・・



【手立て③】つなぐための練習方法の工夫

ア 「ドリルゲーム」の工夫

「ドリルゲーム」…主にボールを操作する力を高めるための繰り返し練習

入れる（サービス）

(ア) アンダーハンドサービス… 腕だけで打つのではなく、ひざを曲げて体全体を使って打つようにする。また、壁の線の上にボールが行くように意識する。

受ける（レシーブ）

(ア) ビート板レシーブ…………… ひじをまっすぐ伸ばすことを意識させ、ひざを使いながらビート板の面を相手へ向けてボールを返していく。

(イ) かしらレシーブ…………… ボールの下へ回り込みながら肩より下でボールを返す。3人1組で行い、一人が投げ、その相手にレシーブで正確に返す練習。

上げる（トス）

(ア) かしらトス…………… 頭より上で構え、一人が投げ、その相手が取りやすいようにきれいに返す。

(イ) 輪トス…………… オーバーハンドパスでバスケットボールのリングや、高さの異なるフラフープの輪に入れる。放物線を描き高くきれいなトスを上げられるようにする。

打つ（アタック）

(イ) ジャンプアタック…………… ギャラリーの鉄柵に吊るされたボールを、ジャンプしながら叩き、のひらでボールをしっかりとらえられるようにする。

イ 「タスクゲーム」の工夫

「タスクゲーム」…主にチームの力を高めるための練習

(ア) 円陣パス…………… 円になり時間内に何回連続で続けられるか。相手への正確なパスや声のかけ合いが必要とされる。一人にボールが偏らないように気をつける。慣れてきたら、円の中心に1人配置し、強い球、弱い球を混ぜていくなど、発展させた練習が可能となり、より精度の高いボール操作が身につく。

(イ) キャッチバレー…………… キャッチを取り入れることで、ポジションを確認しながら攻撃を組み立てることができる。

キャッチ（受ける）キャッチ（上げる）キャッチ（打つ）

↓

はじく（受ける）はじく（上げる）キャッチ（打つ）

ゲームの流れに近づかせる。

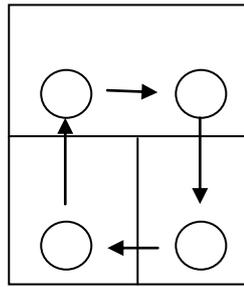
【手立て④】 作戦を立てさせるための工夫

※チームの係による攻撃や守備

・ チームのポジションによる作戦例

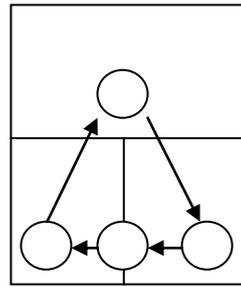
チームの係から攻撃へつなげるためには、守備が重要と考える。人と人同士が重ならないように、固まりすぎないようにそれぞれが位置関係をつかむことは、守備からチームの係による攻撃につなげていくために必要である。そこで、それぞれの役割を果たしたりサポートしたりすることができるようにチームのポジションによる作戦を考えた。また、ポジションを意識することで、それぞれの役割が明確になり、チームの係による攻撃や守備がしやすくなると思った。

(ア)



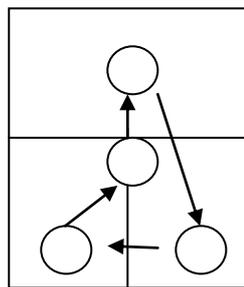
四角作戦

(イ)



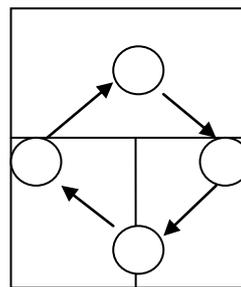
T字作戦

(ウ)



Y字作戦

(エ)



ひし形作戦

- (ア)四角作戦…………… コートを4分割し、それぞれの守備範囲を明確にした上で、それぞれの役割を意識しながら連系による攻撃につなげていく作戦。
- (イ)T字作戦…………… コートを縦に2分割して、サーブレシーブを後ろの3人でしっかりと受け、セッターに上げて打つ三回攻撃を意識した作戦。
- (ウ)Y字作戦…………… コートを縦に3分割して、後衛2人、中衛1人、前衛1人とし、後衛で受け取ることを重視したポジションで3回攻撃につなげていく作戦。
- (エ)ひし形作戦…………… コートを縦に3分割して、後衛1人、中衛2人、前衛1人とし、中衛で受け取ることを重視したポジションで3回攻撃につなげていく作戦。

【手立て⑤】 学習資料の工夫

「受ける」・「上げる」・「打つ」の3行程における技能ポイントを明確にした練習方法を示す資料を配布・掲示する。学習では以下の学習カードを扱う。

- ・ チームカード…………… チームごと、本時のめあてに即した作戦を生かせるようコート図を活用して視覚的に動きを把握できるようにした。また、振り返りでは『today's HERO』の欄を設け、毎時間、互いのよさを見付け合う習慣が身に付くようにした。

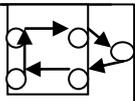
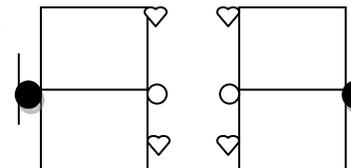
時	知る段階				高める段階	
	1	2	3	4	5・6（本時）・7・8	
学習活動	1 学習のねらいや進め方を知り、単元全体の見通しをもつ。 ・ 運動の進め方 ・ 安全の約束 ・ 資料や学習カードの使い方	1 学習の準備をする。 2 学習内容、めあての確認をする。 3 準備運動			1 学習の準備をする。 2 学習内容、めあての確認をする。 3 準備運動	
	2 用具の準備	4 ドリルゲーム 「受ける」 【かしらレシーブ】 【ビートパンレシーブ】	「上げる」 【かしらレシーブ】 【輪トス】	「打つ」「サーブ」 【ジャンプアタック】 【アンダーハンドサーブ】	4 ドリルゲーム 5 タスクゲーム	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 作戦をもとに「受ける」「打つ」「上げる」の各練習メニューをチームごと選ばせる。 【円陣バレー・キャッチバレー】を通して「つなぐ」ことを意識させて取り組ませる。 </div>
3 準備運動		5 タスクゲーム：主にチームの力を高めるための練習 ・ ボールを使った動きや作戦を確認する。 ・ 円陣バレーやコートを使った練習などに取り組む。			6 ゲーム（5・6時→ルール固定 7・8時→ルールを工夫）	
4 試しのゲーム		6 ゲーム ・ 4対4。場所は一回ごとに1つ移動 ・ ゲーム（5分）→振り返り（2分）繰り返し ・ サーブ…アンダーハンドで1回ずつ交互に行う。			<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ① ゲーム1（5分） ※各チーム2試合行い、1試合審判 ② 先生タイム（1分） ③ チームタイム（1分） 教師による振り返り（助言） ④ ゲーム2（5分） 助言を受けて作戦の修正や再確認 ⑤ チームタイム（2分） ⑥ ゲーム3（5分） ※3チーム対抗のリーグ戦を行う（第7時） 各コート1位同士によるクライマックスシリーズを行う。（第8時） </div>	
5 整理運動		7 整理運動			7 整理運動	
6 学習を振り返る		8 学習を振り返る（チーム→全体）			8 学習を振り返る（チーム→全体）	
7 片付け		9 片付け			9 片付け	
点 指導上の留意	<ul style="list-style-type: none"> 「受ける」「打つ」「上げる」など、毎時間技能ポイントを絞って重点的に指導する。 チームの特徴に応じた作戦について確認する。 友達とよい関わりをしている児童を称賛し、全体に広める。 ゲームのルールを守って安全に運動できるように確認する。 				<ul style="list-style-type: none"> ボールを持たないときの動き方を指導する。 チームの特徴に応じた作戦について確認する。 友達とよい関わりをしている児童を称賛し、全体に広める。 ゲームのルールを守って安全に運動できるように確認する。 	
	評価規準				評価規準	
技能	○ 友達と声を掛け合いながら、パスをつないで楽しくゲームをすることができる。				○ サーブ、パス、返球などのボール操作をしたり、素早く場所を移動したりすることができる。	
態度	○ 仲間と協力して用具の準備をしたり、声を掛け合ったりしながら進んで取り組む。 ○ 場や用具の安全に気を付けながら運動しようとしている。				○ 励ましの声をかけ、仲間と助け合いながら進んでゲームに取り組む。 ○ 審判の判定に従うなど、ルールやマナーを守って運動している。	
思考判断	○ ルールや進め方を理解してゲームに取り組んだり、審判をしたりしている。				○ チームの良さを生かした作戦を立て次時につながる振り返りを行っている。 ○ 仲間が楽しさを味わえるようにルールを工夫している。	

7 本時の展開 (本時6 / 8)

(1) ねらい

- 【技能】 素早く場所を移動したり、受ける・上げる・打つなどのボール操作をしたりすることができる。
- 【態度】 励ましの声を掛け、仲間と助け合いながら進んでゲームに取り組む。
- 【思考・判断】 チームの良さを生かしたためあてや作戦を立て、次時につながる振り返りを行っている。

(2) 本時の展開

学習活動	指導上の留意点 (・) 評価 (□)
<p>1 挨拶</p> <p>2 学習内容、めあての確認をする。 ・本時のめあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>・作戦を成功させるようにチーム練習を工夫して、つなぐゲームをしよう。</p> </div> <p>3 準備運動</p> <p>4 ドリルゲームに取り組む。(チームで選ぶ) 「入れる」【アンダーハンドサービス】 「受ける」【ビートバンレシーブ・かしらレシーブ】 「上げる」【輪トス・かしらトス】 「打つ」 【ジャンプアタック】</p> <p>5 タスクゲームに取り組む。 チームのめあてや作戦に合った練習に取り組む 【円陣バレー・キャッチバレー】</p> <p>6 ゲームを行う。(合計3ゲーム)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>《ルール》 サービスを打つ時は、必ずローテーションする。 サービスはコート内ならどこからでもよい。 3回つないで相手コートに入ったらボーナス3点。</p>  </div> <div style="margin: 5px 0;"> <p>(場)</p>  <p>○ 主審 ♡ 記録 ● 副審</p> </div> <p>① ゲーム1 (5分) ② 先生タイム (1分) ③ チームタイム (1分) ④ ゲーム2 (5分) ④ チームタイム (2分) ⑥ ゲーム3 (5分)</p> <p>7 整理運動を行う。</p> <p>8 学習を振り返る。(チーム→全体)</p> <p>9 挨拶・片付け</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・学習カードでチームの作戦や自分のめあてを確認させる。単元のめあては全体で確認する。 ・ボールをつなぐこと、チーム内でどんだん声を掛け合っていくことを意識させる。 ・各部位をよく動かして主運動への準備をさせる。 ・ネットの支柱や周りに気を付けながら、無理にボールを追わないよう声掛けをする。(安全) ・ドリルゲームでの大切な動きのポイントを明確に提示する。 ・チームで選んだ作戦をゲームで生かせるように取り組ませる。 ・友達を励ましたり教えたりしながら練習するよう声掛けをする。 態 チームの仲間に励ましやアドバイスの声を掛けながら、進んで活動している。(観察) ・技能について具体的なイメージがわきやすいように声掛けをする。 ・良い動きに対して称賛の声を掛ける。 技 素早く場所を移動したり、受ける・上げる・打つなどのボール操作をしたりすることができる。(観察) ・作戦を意識してゲームをするよう声を掛ける。 ・先生タイムでは、ゲーム1の試合を見て、個人やチーム、全体として足りないこと、伸ばしてほしいポイントなどを全体に伝え、子供たちが次のゲームに生かせるような助言を工夫する。 ・本時で使った体の部位をほぐすように意識させる。 ・チームカードの作戦やめあてについて振り返り、記述させる。 ・次時への意欲につながるよう、各自の頑張りや、良い関わりをしていたグループや児童を取り上げ称賛する。 思 めあてや作戦について振り返り、次時のめあてを立てている。(学習カード)

月 日 ()

😊 ソフトバレーボールチームカード 😊

☆☆作戦を立てて、みんなで楽しくボールをつないで得点しよう。

☆☆みんなで声をかけ合って楽しくゲームをしよう。

チームめあて

◇今日の試合結果◇

	相手	(自分) 得点 (相手)	結果
①			勝・負・分
②			勝・負・分
③			勝・負・分

☆今日の作戦①

(作戦)

☆

◇振り返り

- ①作戦を活かすことができた (◎ ○ △)
- ②ボールをつなぐことができた (◎ ○ △)
- ③おたがいに声をかけ合うことができた (◎ ○ △)
- ④チームワークよく運動することができた (◎ ○ △)
- ⑤チームのめあてを達成できた (◎ ○ △)

Today's HERO

くん・さん