

第4学年〇組 体育科学習指導案

1 単元名 「ソフトバレーボール」(全8時間)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

ネットをはさんで相対するチームが、パスやスパイク、レシーブ等を用いてボールをネット越しに打ち返し、相手チームのミスを誘って得点することが楽しい運動である。また、チームで協力して、簡単な攻め方や守り方等の作戦を工夫することで、楽しさが増す運動である。

(2) 子どもから見た特性

A 運動の特性に触れる楽しさ体験・感動体験の状況

事前に行ったアンケート調査によると「ソフトバレーボールは好きですか?」という問いに対して、「好き」と答えた子どもが31名(89%)・「どちらかというとき好き」と答えた子どもが4名(11%)であった。理由では、「チームで協力できる」・「点が入ると嬉しい」・「ボール遊びが好き」等をあげていた。また、「どちらかというとき嫌い」・「嫌い」と答えた子どもは、いなかった。このことから、本学級の子どもたちは、ソフトバレーボールへの興味や関心・意欲等がとても高いということが分かる。

また、「どんな時が楽しいですか?」の問いには、「点を入れた時」や「ボールを打つ時」と答えている子が多く、自分の思うとおりに活動ができたり思い切り活動したりした時等に楽しさを感じているようである。さらに、「どんな時が楽しくないですか?」の問いには、「ボールが来ない時」や「言い争う時」等と答えている子どもが多く、自分が思い切り活動できないことや友だち同士でのトラブルが楽しさの阻害要因になっているようである。

そこで、本単元では、子どもたちの関心が高いソフトバレーボールの学習を通して、全力で活動する楽しさや、同じチームの友だち同士で協力しながら練習方法や作戦等を工夫する楽しさをさらに体験させていきたいと考える。

B 技術の習得状況

事前にソフトバレーボールを実施してみたところ、オーバーハンドパスやアンダーハンドパスで自分の思う所にボールを打つことができる子どもは7~8名程度であった。また、確実に相手コートにサーブを打ち入れることや、片手で強く打つことについては、自分が思う所に打つことができる子どもは5~6名であった。

しかし、事前のアンケート調査によると、10~11名の子どもが「自分の思う所にパスやサーブ・片手でボールを強く打つことができる」と答えており、自分のイメージと実際の技能には多少の違いがあるようである。これは、ボールの速さや重さ・パスの仕方等に慣れていないことにより、慌ててボールをよく見なかったり、必要以上に力が入っていたりすることが原因ではないかと考えられる。

そこで、本単元では、パスやサーブの仕方・ボールを使った練習方法等を紹介したり、何回もゲームを繰り返したりすることにより、ソフトバレーボールにおける基本的な技術を少しずつ身に付けていけるようにしていきたいと考える。

C 学び方に関する学習経験の状況

本学級の子どもたちは、これまでの学習を通して、学習ノートに自分なりのめあてや課題の解決方法等を記入して活動することができるようになってきている。また、1単位時間の学習を振り返ることにより、次時のめあてを決めることもできるようになってきている。

1学期の「ハンドボール」の学習においては、総当たり戦一対抗戦という学習過程も経験している。その際、各チームごとに攻め方や守り方等の作戦を考えることで、しだいに作戦の内容が具体的になってきていた。また、資料等を利用して自分たちで練習方法を決めて活動しながら、ゲームを楽しんでいる姿も見られるようになってきていた。しかし、作戦の内容が有効ではなかったり、練習方法がチームの力に合っていなかったりすることもあった。

そこで、本単元では、さらに学習ノートを活用することにより、チームや自分のめあてを明確にしたり、課題の解決方法を具体的に考えることができるようにしていきたい。また、子どもたちの実態にあった資料等を準備することにより、練習方法や作戦等を自分たちで工夫できるようにしていきたいと考えている。

3 学習を進めるにあたって

(1) めざす子どもの姿

- ソフトバレーボールに全力で意欲的に取り組んだり、自分たちで役割分担をして準備や後片付け・ゲームや練習等を行うことができる。(関心・意欲・態度)
- ゲームの勝敗を素直に認めながら、ルールや約束を守り、安全に活動して楽しむことができる。(関心・意欲・態度)
- ボールをよく見ながら両手や片手で高く打ち上げたり、ネットを越えて相手コートに打ち返したりすることができる。(技能)
- 自分やチームの課題を見つけるとともに、その課題を解決するための練習や作戦等を考えたり、工夫したりすることができる。(学び方)
- 友だちと協力して練習方法や簡単な作戦等を考えたり、自分たちなりに工夫したり、教え合ったりしながら活動することができる。(友だちとのかかわり)

(2) 活動内容の工夫

- 思いや願い・課題を見つける
 - ・ 第1時において、ボール操作やゲームの進め方等についてのイメージをもちやすくするために「試しのゲーム」を設定する。
 - ・ ソフトバレーボールのルールや運動のしかたに慣れたり、自分たちのチームのよさを見つけたりするための総当たり戦(めあて1)を設定する。
- 自分のよさをのばす
 - ・ 1単位時間内に同じくらいの力をもつチームと2回試合をして、作戦や練習等の工夫をしやすくするための対抗戦(めあて2)を設定する。
 - ・ ゲーム1の後には「パワーアップタイム」を設定することにより、各チームでゲームの内容を振り返りながら、自分たちの動きや作戦の見直しをしたり、作戦が達成できるような練習をしたりする。
- 自分のよさを振り返る
 - ・ ゲーム2の後に「チームタイム」を設定することにより、各チームで1単位時間全体を振り返りながら、自分や友だち・チームのよかったことや、作戦のよかったところ、次時の作戦に生かせること等を話し合う。
 - ・ 各時間の学習のまとめの場面では、1単位時間全体を振り返りながら自分や友だち・チーム等のよかったことを中心に振り返られるようにする。また、ゲームで有効だった作戦やアドバイス・声かけ等について話し合い、よさをクラス全体に広げていくようにする。

(3) 場や教具の工夫

- 思いや願い・課題を見つける

- ・ 重さの違う数種類のボールを準備して、実際にそのボールを使ってみることで、子どもたち自身に使いやすいボールを選定させる。
 - ・ 本単元全体の学習計画や1単位時間の学習の進め方等を掲示することにより、自分やチームに合った課題を見つけやすくする。
 - ・ 子どもたち一人ひとりがボールに触れて活動する機会を増やすために、ゲームに出る人数を4名とする。また、どの子にも活動する時間を保障するために、1チームの6名がコートに入っていない2名を含めてローテーションすることにする。
- 自分のよさをのばす
- ・ 子どもたちの体格や活動のしやすさ・運動量の確保・準備のしやすさ等を考慮し、コートはバドミントンコート（13.04m×6.10m）を使う。
 - ・ 簡単な作戦を考えたり工夫したりしやすくするためや、ボールの速さに対する恐怖感等を軽減させるために、ネットの高さを2mとする。
- 自分のよさを振り返る
- ・ プレーのポイントやチームとして有効な練習・作戦等を整理して「ナイスボード」に掲示することにより、自分やチームのよさを振り返ったり、学級全体に広げたりする。
 - ・ 自分や友達が嬉しくなるような声のかけ方も具体的に整理して「ナイスボード」に掲示することにより、自分の活動のよさを振り返りやすくする。

(4) 学習カードの工夫

○ 個人カード

- ・ その日の自分のめあてを記入するようにすることにより、自分なりの活動のイメージや課題等をもちやすくする。
- ・ その日の自分の活動を4つの観点で4段階評価することにより、自分自身の活動を具体的に振り返りやすくするとともに、次時の活動のイメージをもちやすくする。
- ・ 自分や仲間のよかったこと等を観点として「今日の学習で」を書くようにすることで、意欲的な活動が持続しやすいようにする。

○ チームカード

- ・ 学習の計画表や係分担・学習の進め方等を提示することにより、学習の見通しをもつとともに自分たちで学習を進めていくことができるようにする。
- ・ その日のチームの作戦（めあて）を記入することにより、チームとして全員で同じ課題をもてるようにする。
- ・ コート図を配置することにより、「パワーアップタイム」において作戦やめあてを自分たちでイメージしながら振り返ることができるようにする。
- ・ 自分たちのチームや友だちのよさを観点として「今日の学習で」を書くようにすることで、次時のめあてや作戦等を話し合いやすくする。

4 学習のねらいとみちすじ

(1) 学習のねらい

仲間と協力しながら攻め方や守り方（作戦）を工夫したり、ボールの扱いに慣れたりしながら自分の力を出し切ってゲームを楽しめるようにする。

(2) 学習のみちすじ

- めあて1 学習の進め方やルールに慣れながら、いろいろなチームと試合をして楽しもう。
- めあて2 攻め方や守り方を工夫して、対戦したいチームに挑戦して楽しもう。

5 学習と指導の計画（全8時間）

	1	2	3	4	5	6（本時）	7	8																												
め ぎ ず 姿	○ 学習の進め方や場の作り方・はじめのルール・マナー等の確認をすることで、学習の見通しをもつことができる。	○ ソフトバレーボールのルールに慣れながら、さらに自分たちに合ったルールを考えることができる。 ○ ボールがつながるパスの仕方を考えて活動できる。 ○ 自分やチームの力を知ることができる。			○ 簡単な作戦を話し合ったり、作戦に応じた練習方法を考えたりしながら活動することができる。 ○ チームの作戦や自分のめあてが、ゲームで生きるように活動できる。 ○ 相手に応じた作戦をたてたり、変更したりすることができる。																															
0	1 学習の見通しをもつ。 ○ 学習計画表をもとに、学習の進め方を知る。 ○ はじめのルールを知る。 ○ 学習カードの使い方を知る。 ○ コートの作り方を知る。	1 学習の準備をして、めあての確認をする。 ○ 各チームで協力して準備をする。 ○ チームのめあてと自分のめあてを確認する。			1 学習の準備をして、めあての確認をする。 ○ 各チームで協力して準備をする。 ○ チームのめあてと自分のめあてを確認する。																															
10	はじめのルール ・ 4人対4人でゲーム。 ・ 3回までで相手に返す。 ・ ボールが落ちたら得点。 ・ 得点したらローテーションをして、サーブをする。 ・ サーブをする前には、「いきます。」と言う。 ・ 試合は4分-1分-4分。	めあて 1 学習の進め方やルールになれながら、いろいろなチームと試合をして楽しもう。			めあて 2 攻め方や守り方（作戦）を工夫して、対戦したいチームに挑戦して楽しもう。																															
20	約 束 ・ ゲームのはじめと終わりに、あいさつをする。 ・ 友だちがいやがることや文句を言わない。 ・ 友だちがよろこぶような声をかける。	2 総当たり戦をする。 (1) ゲーム1をする。〔4分-1分-4分〕 <table border="1" data-bbox="674 730 1227 850"> <tr><td></td><td>2/8</td><td>3/8</td><td>4/8</td></tr> <tr><td>A</td><td>白-赤</td><td>黒-青</td><td>白-黒</td></tr> <tr><td>B</td><td>緑-黒</td><td>白-緑</td><td>赤-青</td></tr> <tr><td>C</td><td>青-黄</td><td>赤-黄</td><td>緑-黄</td></tr> </table> ※ めあてを意識した活動や、励まし合いの声をかけている姿を賞賛して回る。 (2) パワーアップタイムをする。〔5分〕 ○ ゲーム1を振り返り、ゲーム2に向けた話し合いや、めあての達成に向けた練習をする。 (3) ゲーム2をする。〔4分-1分-4分〕 <table border="1" data-bbox="674 1023 1227 1142"> <tr><td></td><td>2/8</td><td>3/8</td><td>4/8</td></tr> <tr><td>A</td><td>白-青</td><td>赤-黒</td><td>対抗戦に</td></tr> <tr><td>B</td><td>緑-赤</td><td>白-黄</td><td>向けた</td></tr> <tr><td>C</td><td>黒-黄</td><td>緑-青</td><td>課題作り</td></tr> </table> ※ パワーアップタイムでの活動を生かしている姿を賞賛して回る。		2/8	3/8	4/8	A	白-赤	黒-青	白-黒	B	緑-黒	白-緑	赤-青	C	青-黄	赤-黄	緑-黄		2/8	3/8	4/8	A	白-青	赤-黒	対抗戦に	B	緑-赤	白-黄	向けた	C	黒-黄	緑-青	課題作り		(1) ゲーム1をする。〔4分-1分-4分〕 ※ めあての達成に向けて意識した動きをしている姿を賞賛して回る。 ※ チーム内での励まし合いやムードを盛り上げるような声をかけている姿を賞賛して回る。 (2) パワーアップタイムをする。〔5分〕 ○ ゲーム1を振り返り、ゲーム2に向けた話し合いをする。 ○ チームや自分のめあての達成にむけた練習をする。 ※ 活動が停滞しているチームの話し合いに加わったり、動きや作戦のアドバイス等をして回る。 (3) ゲーム2をする。〔4分-1分-4分〕 ○ ゲーム1と同じチームとゲームをする。 ※ パワーアップタイムでの活動を生かしている姿を賞賛して回る。 ※ 各チームの様子を見ながら、作戦を生かした動きや作戦に対するアドバイス・ゲーム全体が盛り上がるような声をかけて回る。 (4) チームタイムをする。〔5分〕 ○ 今日のゲームを振り返り、チームや自分・友だちのよかったところ等を話し合う。 ○ 学習カード（チーム・個人）に感想や次時のめあて等を記入する。
	2/8	3/8	4/8																																	
A	白-赤	黒-青	白-黒																																	
B	緑-黒	白-緑	赤-青																																	
C	青-黄	赤-黄	緑-黄																																	
	2/8	3/8	4/8																																	
A	白-青	赤-黒	対抗戦に																																	
B	緑-赤	白-黄	向けた																																	
C	黒-黄	緑-青	課題作り																																	
30	2 試しのゲームをする。 〔4分-1分-4分〕 <table border="1" data-bbox="203 1134 584 1193"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td></tr> <tr><td>白-赤</td><td>緑-黒</td><td>青-黄</td></tr> </table> ○ チームタイムをする。〔5分〕 ・ 作戦や練習方法 ・ 役割分担や次時のめあて	A	B	C	白-赤	緑-黒	青-黄																													
A	B	C																																		
白-赤	緑-黒	青-黄																																		
40	3 後片付けと学習のまとめをする。 ○ 協力して後片付けをする。 ○ 学習カードを使い、これからがんばること等を話し合う。 ○ ルールについて話し合う。	3 後片付けと学習のまとめをする。 ○ 協力して、後片付けをする。 ○ クラス全体で今日のよかったこと等を話し合う。			3 後片付けと学習のまとめをする。 ○ 協力して、後片付けをする。 ○ クラス全体で今日のよかったことを話し合う。 ○ 単元全体を振り返り、みんなのよかったところ等を話し合う。																															