

第4学年〇組 体育科学習指導案

1 単元名 ボール運動「ソフトバレーボール」

2 運動の特性

(1) 一般特性

ソフトバレーボールは、ネットをはきんで2つのチームが対峙し、ボールを手や腕で打ち合い、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種目の魅力でもある。

(2) 子どもから見た特性

A. 楽しさの体験状況

体育に関する事前の調査において、体育の学習が好きであると答えた児童は85%であり、多くの子どもが意欲的に学習に参加している様子が見られる。ボール運動については75%の子どもが好きであるとしている。しかし、苦手としている子どもが数名おり、その理由として「ボールに触ることができない」「うまくボールを扱えない」など、基本的な技能に関する内容を挙げていた。今後やってみたいボール運動として「ソフトバレーボール」を選択した子どもが6名いたが、これはボール運動を苦手とした子どもが選択する傾向が大きかった。

ソフトバレーボールについては、1学期に学級レクリエーションでビーチボールを使って活動した。子どもたちは、とても楽しそうにボールをパスしたりアタックしたりする様子が見られた。しかし、うまくいかずに楽しめない子どもも数名いた。

B. 技術の習得状況

1学期に「ハンドボール」を経験しているが、はじめのうち動きながらボールをとったり投げたりすることに大きな個人差が出ていた。しかし、チームで作戦を立てながら進めるうちに、段々とボールや動き方にもなれることができるようになった。

ボール運動については、地域スポーツ（サッカー、野球）に所属している子どもがおり、ボール運動を得意とする子どもが多い。しかし、ソフトバレーボールは未経験の子どもが多いことから技能の差もあまりないと考えられる。

C. 学び方の習得状況

1学期の「マット運動」の学習では、個人のめあてを設定し、そのめあての達成のために練習して、課題解決の学習を進めた。また、「ハンドボール」では、グループのめあてを設定し、ゲームでうまくいくようなめあてを立てたり練習をしたりした。

個人のめあて設定では、必ずしも自分の課題にあったものになっていない内容であった。その理由として、自分のめあてを設定する際、どのようにして設定していいのか、理解できていなかった。

チームのめあて設定では、チーム全員で設定できていないチームがあった。その理由として、チームの課題を自分のことであること認識できていないことがあると思われる。

3 学習を進めるにあたって

(1) 学習過程の工夫

本単元において、ソフトバレーボールの楽しさを、自分たちの力で広げていけるようにしていきたい。そのためには、個人技能の向上、チームワークの確立を大きなねらいとして意識させていきたい。

技能面では、ソフトバレーボール特有の“ボールをはじく（受ける・拾う）”動きをしっかりと身につけさせたい。向かってくるボールに対しては、その距離感や速さ、方向、角度を素早く感じ取り、そのボールに合った動きを作り出さないと間に合わない。そのため、ボールを受ける瞬間（レシーブの型）の指導だけでなく、流れの中でのボールを受ける動きを獲得する指導が大切になってくる。つまり、ボールを待ち構えている姿の中に次の動きを予測し「私はそのように動くことができる」という動感能力を発生・充実させていかなければならない。そのためには、動感素材となる動きのアナログ（動きのもと）を与えたり、やさしい課題で行わせたりするようにする。動きづくりの時間をしっかりと保障するとともに、その場においては、重さの違うソフトバレーボールやビーチボールなど様々なボールから個やグループの課題に合ったものを選択できるようにしていきたい。

次に、仲間との関わりの場面をしっかりと設定し、自分やチームの動きの向上につなげていきたい。1チームを4、5人で構成し、全チーム、同時に試合をしながら自分たちで試合運営・審判を行わせていく。試合がスムーズに進むようにするために、第1時目のオリエンテーションでしっかりとルールの確認をしていくようにする。

めあて1では、「簡単なルールで、サーブやパスを行って、いろいろなチームに挑戦して、楽しもう。」を目標として、自分たちの力を知ったり、どのようなことに課題があるのかを考えさせながら、個人の技能の向上とチームワークを確立させていく。

めあて2では、「練習や攻め方・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。」を目標にして、これまでにできるようになった個人技能をもとにしながら、チーム内での話し合いの時間を確保して、チームワークを向上させていくように進める。また、

(2) 学習環境、用具の工夫

○ルールの工夫

- ・運動量の確保と能率的に学習を進める事を考慮し、チーム数は6チーム（1チーム5人）、得点は時間制とする。
- ・明確なめあてがもて、みんなが楽しめるようなルール（サーブ、ポジション、ラリー）を話し合っ決めていく。

○場の工夫

- ・コートのはさは運動量の確保と安全面を考慮し、バドミントンコートとする。
- ・一般的なバドミンントンのネットを使用する。

○用具の工夫

- ・ボール（ソフトバレーボール30g・50g、ビーチボール）

○学習カード

- ・個人カード（一人一人が毎時間のめあて、良さ、感想を記録する。また、自己評価できるようにする。）
- ・チームカード（チームのめあて、結果、チームの時間の活動内容等を記入する。）
- ・カードをもとにチームのよさ、伸ばしたい力、ルールの工夫を考える。また、それらを生かしたチームのめあてが考えられるようにする。

(3) 友だちとの関わらせ方

本単元を通して、子どもたちの動きや声かけの姿を賞賛し、チームでの仲間意識を高めさせていきたい。また、子どもたち同士の声かけの様子を取り上げながら、チームでのよさを味あわせたい。

4 学習のねらいと道すじ

(1) 学習のねらい

力を合わせて、攻め方や・守り方やボールの扱いを工夫してゲームを楽しませる。

(2) 学習の道すじ

めあて1 簡単なルールで、サーブやパスを行って、いろいろなチームに挑戦して、楽しもう。

めあて2 練習や攻め方・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 本時

平成 年 月 日 () 校時 場所：

6 本時のねらい

○これまでに習得した技能をいかしながら、友達と仲良くソフトバレーを楽しむことができる。

○友だちと互いに教え合ったり励ましあったりしながらチームワークを高めることができる。

○自分たちのチームに合った作戦を見つけ、作戦に応じた動きでゲームに取り組むことができる。

7 本時学習を進めるにあたって

本学級の子どもたちは、第1時に、オリエンテーションを行い、学習全体の流れを確かめ、ソフトバレーボールにおけるルールや準備・片付けの仕方について学習してきた。その中で、自分たちのできるような・わかりやすいルール作りをすることができた。

めあて1の第2時から4時では、学習のはじめに技能を高めるための慣れの動き(コーディネーション運動)とグループでの練習に取り組み、個人の技能を中心に高めることができた。しかし、ボールになれることができずに、試合中、どのようにしたらよいかわからない子どもが数名いた。そこで、慣れの動きの時間に簡単なものに取り組みせたり、試合中に近くに行き、こんなふうにするとうまくいくよとアドバイスしたりしながら取り組みさせた。また、6チームでの総当たり戦では、試合の間の作戦タイムをいかしながら、それぞれのチームワークを確立してきた。はじめのうち、なかなかボールが繋がらずにチームがまとまらないところもあったが、試合をしていくうちに、声を出したり、チームの作戦を考えたりしながら少しずつまとまりを作ることができてきた。

めあて2の第5時から、めあて1で行った総当たり戦の結果をもとにしながら、練習の仕方や攻め方・守り方を工夫して、学習に取り組みさせた。しかし、子どもたちは、試合をすることに一生懸命になり、自分たちの考えためあてや試合間に考えた作戦を意識して、試合をすることができていない。また、めあての内容自体も具体的なめあてになっていなかった。

そこで、本時では、チームで立てためあてを意識させるために、チーム練習の際にすぐに練習するのではなく、自分たちのめあてを確認させ、それぞれが自分たちのめあてを意識できるようにさせていきたい。また、試合間の作戦タイムでも自分たちのめあてができていたのかを再度、振り返らせながら次の試合に取り組ませるようにするとともに、考えた作戦をしっかりと意識させて取り組ませるようにする。

学習のまとめでは、本時におけるチームのめあてが達成できたのか、作戦タイムでどんなことを考えたのかを聞きながら、他のチームにも参考にさせて、次時への活動につなげたり広めたりできるようにしていきたい。

8 準備

ソフトバレーコート（3面）、得点版3つ、ソフトバレーボール（30g・50g・ビーチボール）
ボール、ネット

9 本時の展開

配時	学習活動と内容	指導・支援
0	1. 学習の準備とめあての確認をする。 ○みんなで、協力して安全に場作りをする。 ○本時のめあてを確認する	○安全に留意しながら、準備できるようにするために、声かけをする。 ○それぞれの子どもの体調を観察する。
めあて2 練習や攻め方・守り方を工夫して、対戦したいチームにちょう戦しよう。		
6	2. チーム練習をする。 ○チームで考えためあてを意識して、練習する。	○前時のゲームから立てためあてが生かせるようなグループ練習をさせる。 ○学習意欲を高めるために、練習が活発に行われているチームを賞賛する。
12	3. めあて2の活動をする。 ○ゲーム開始前に始めのめあてを確認する。 ○ゲーム1（2セット）を行う。 ○ゲーム1（2セット）終了後には、よい動きやめあてのうまかった点を話し合いながら、褒めあったり、励ましあったりする。また、作戦タイムを同時にとり、ゲーム2（2セット）にいかせるようにする。 ○ゲーム終了後に今日の試合を振り返っての反省会と次時への作戦を考える。 <ul style="list-style-type: none"> ・うまかったこと ・うまくいかなかったこと ・次の試合のためにどんな作戦が有効か。 ・次の試合に向けて、どんな練習をすればよいのか。 	○めあてを確認させるために、学習カードを使わせる。 ○活動時間を確保するために、1セット目と2セット目の間に交代の時間を確保する。（30秒） ○作戦が立てやすいように、作戦ヒントカードを使わせる。 ○作戦がうまく立てられないチームには、作戦ヒントカードを上手に使えるように声かけする。 ○反省会では、次時への意欲が高まるようにするために、助言するとともにうまかったところを賞賛する。 ○本時での課題を明確にさせて、次時への意欲を高めさせる。また、本時を振り返り、次時へのゲームにつながるような作戦・練習を考えさせる。
40	4. 学習のまとめをする。 ○全体で交流する。	○全体交流の中で、チームの課題や作戦の立て方など、チームの話し合いの仕方を紹介する。
45	5. 学習の後片付けをする。 ○全員で協力して道具の後片付けをする。	○安全に気をつけながら、後片付けできているかを確認する。

5. 学習の指導と計画 (全7時間)

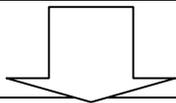
配時	1 時間目 [習得]		
タイプ	A (学び方に関してチームで解決できる)	B (学び方に関しておおよそチームで解決できる)	C (学び方に関して配慮を要する子どもがいるチームで解決できる)
と 主 な 支 援 目 標	学習全体の見通しを持ち、これからソフトバレーを楽しんでやろうという意欲をもつことができる。		
	<p>○学習計画表の掲示で見通しをもたせる。</p> <p>○ルールや使う用具を確認して、ソフトバレーをやってみたいという興味をもてるような慣れの動きを準備する。</p>		
5 1 5 3 0 4 0	<p>1. 学習の準備をする。</p> <p>めあて ソフトバレーボールのルールを知り、学習の計画を立てよう。</p> <p>2. オリエンテーションを行い、ソフトバレーボールのルールを知る。</p> <p>3. 学習の見通しをもつ。 ○グルーピング ○学習ノートの使い方 (個人・チーム) ○めあてのもち方 ○準備・後片付けの分担 (コート・得点版・ボール・ポール・ネット)</p> <p>4. ソフトバレーボールに触れる。 ○慣れの動きを通して、ソフトバレーボールになれる。</p> <p>5. 学習を振り返り、後片付けをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 3コートで6」チームがゲームをし、残りのチームが審判をする。 ・ 1チーム5人で行う。 ・ ゲームの時間は、前後半5分 ・ ボールは、30g, 50g, ビーチボールから選ぶ。 ・ ワンバウンドなし。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>慣れの動き (コーディネーション運動)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ターンキャッチ ・ バランスキャッチ ・ くぐってキャッチ ・ ボールリフティング ・ ターンパス ・ 円陣ツーボールパス ・ 投げ上げキャッチ ・ バウンドラリー </div>		
学び方	<p>○ 単元計画を提示したボードを見て、説明を聞くことで、学習全体の見通しをもつ。</p> <p>○ チームのメンバーで、ルールを確認したうえで、作戦などを工夫してゲームを進められるようにチームのめあてをもち、第2時からの試合につなげる。</p>		

配時	5時間目・6時間目（本時）・7時間目〔探求〕		
タイプ	A	B	C
本時の重点目標と主な支援	<p>○チームで簡単な作戦を立てたり，教師が紹介した作戦，練習方法を使ったりしてゲームを楽しんでいる。</p> <p>○役割を分担し，安全に気をつけてゲームをすることができるようにする。</p>		
	<p>○ 学習カードを活用しながら，どんな攻め方・守り方がチームにとって有効であったかを考えさせる。</p> <p>○ よかった点やうまくいかなかった点を次のゲームに生かせるように話し合わせる。</p>	<p>○ 場に応じて，攻め方・守り方のヒントカードを提示し，チームで行いたい動きをもたせる。</p> <p>○ よかった点やうまくいかなかった点をはっきりさせて話し合わせる。</p>	<p>○ 場に応じて，攻め方・守り方のヒントカードを提示し，自分が行いたい動きをもたせる。</p> <p>○ 上手に話し合いができるように，どんなところがチームの問題になっているのか聞き出して，話し合わせる。</p>
学び方	<p>1. 学習の準備とめあての確認をする。</p> <p>○協力して，チームで安全に場作りをする。</p> <p>○チームで備運動をする。</p> <p>○本時のめあてを確認する。</p>		
	<p>2. チーム練習をする。</p> <p>○チームで考えた作戦を意識して，どのような場面で作戦を使うかを考える。</p> <p>3. ソフトバレーの試合をする。</p> <p>○同じ相手と4セット行い，2セット後に作戦タイムをとる。</p> <p>4. 学習のまとめと後片付けをする。</p>	<p>1. 学習の準備とめあての確認をする。</p> <p>○協力して，チームで安全に場作りをする。</p> <p>○チームで備運動をする。</p> <p>○本時のめあてを確認する。</p> <p style="text-align: center;">めあて2 練習や攻め方・守り方を工夫して，対戦したいチームにちょう戦しよう。</p> <p>2. チーム練習をする。</p> <p>○チームで考えた作戦を意識して，どのような場面で作戦を使うかを考える。</p> <p>3. ソフトバレーの試合をする。</p> <p>○同じ相手と4セット行い，2セット後に作戦タイムをとる。</p> <p>4. 学習のまとめと後片付けをする。</p>	<p>1. 学習の準備とめあての確認をする。</p> <p>○協力して，チームで安全に場作りをする。</p> <p>○チームで備運動をする。</p> <p>○本時のめあてを確認する。</p> <p>2. チーム練習をする。</p> <p>○チームで考えた作戦を意識して，どのような場面で作戦を使うかを考える。</p> <p>3. ソフトバレーの試合をする。</p> <p>○同じ相手と4セット行い，2セット後に作戦タイムをとる。</p> <p>4. 学習のまとめと後片付けをする。</p>
<p>○ゲームのルールや規則を正確に理解し，チームにおける自分の動きを考えながらゲームを楽しむことができる。</p>	<p>○ルールを工夫してゲームを進めることができ，友だちと楽しみながら練習やゲームを行うことができる。</p>	<p>○自分のめあてをもち，友だちと協力しながらゲームを進めることができる。</p>	

めあて2 学習のながれ

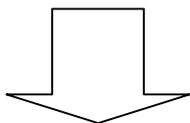
始めのあいさつ

1. 学習の準備 めあての確認 (6分)
2. グループでの練習 (5分)
3. 対戦したいチームとの試合
1・2セット (5分間×2)



作戦タイム (7分)

- ☆ 作戦タイムヒントカードを使って、
攻め方 守り方を話し合い、練習を
しよう！！



1・2セット (5分間×2)

4. 学習のまとめと後片付け (7分)

終わりのあいさつ

めあて2

練習や攻め方・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。

試合日程 月 日

	対戦の組み合わせ		
	5時間目	6時間目	7時間目
Aコート			
Bコート			
Cコート			

ソフトバレーボール

学習計画(全7時間)

時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目
学習内容	オリエンテーション (学習の進め方・慣れの運動)	めあて1 かんたんなルールで、いろいろなチームとちょうせんしよう。			めあて2 練習や攻め方・守り方を工夫して、対戦したいチームにちょうせんしよう。		
		1. 学習の準備とめあての確認 2. グループでの練習 ○ 慣れの運動 ○ チーム練習 3. 総あたり戦 4. 学習のまとめと片付け			1. 学習の準備とめあての確認 2. グループ練習 3. 対戦したい相手と試合 ○ 2セット→作戦タイム→2セット 4. 学習のまとめと片付け		

試合組み合わせ表(めあて1→総あたり戦)

	A	B	C	D	E	F
A						
B						
C						
D						
E						
F						

楽しくするための大事なやくそく

- ①準備や片付けは、みんなで協力してする。
- ②ゲームの始めと終わりは、あいさつをする。
(よろしくお願ひします・ありがとうございました)
- ③最後まであきらめずに、プレーする。
- ④ミスをしてても友達に文句を言わない。

こんな言葉がチームをよくする・・・

大丈夫・どんまい・ナイス・グッド・がんばれ

総あたり戦 対戦表

	コート	2時間目	3時間目	4時間目
1 試合目	A	A-B	A-E	A-D
	B	C-D	B-D	B-F
	C	E-F	F-C	C-E
2 試合目	A		A-F	A-C
	B		B-C	B-E
	C		E-D	F-D

ルール

1. 5人对5人で試合をする。(休みの人がいたときは、人数を合わせる。)
2. 試合時間5分→2分→5分(2分の間、作戦タイムをとる。) ※時間は、先生がはかる。
3. ボールは、落とさずに5回以内でかえす。(使えるボールは、30g・50g・ビーチボール)
4. 相手チームのコートにボールが落ちたら1点。(ワンバウンドはなし)

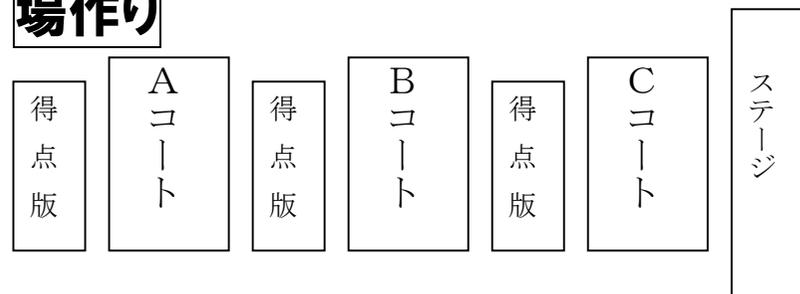
※線の上は、得点になる。→どちらか分からない場合は、リーダー同士でジャンケンをする。

5. ブロック・アタックはあり。(ネットにふれたらアウト)

※一緒にふれた場合は、ノーカウントにする。

6. サーブは、コートの中真ん中から打つ。投げてもよい。
7. しんぱんは、試合をしながら自分たちで行う。

場作り



試合の始め方・終わり方

- ①整列して、始めのあいさつ(よろしくお願いします)
- ②向かい合っている人とあくしゅ(リーダーは、ジャンケンでサーブを決める)
- ③コートにひろがる。
- ④先生の合図で試合スタート
- ⑤終わりの合図でストップ
- ⑥整列して、終わりのあいさつ(ありがとうございました)
- ⑦向かい合っている人とあくしゅ

メンバー表

A	B	C	D	E	F

ソフトバレーボール 作戦タイムヒントカード

攻め			守り		
アタックが入らない	ボールがうまく つなげない (1回で返してしまう)	サーブが入らない	相手に打たれた ボールがうまくが あがらない	相手のボールが 拾えない	相手にアタックを 打たれる

- 自分たちのグループのできなかつたことを考えながら、作戦を考えよう。
- 作戦は、具体的に考えよう。

例えば・・・

できなかつたこと

作戦にすること

- ・ サーブが入らない → 相手のコートの中の線に目がけて打とう。
- ・ 相手にアタックされる → ～くんと～さんが必ずブロックに行くようにしよう。

☆作戦は、必ずグループみんなで考えよう！！

ソフトバレーボール

チーム名

《チーム学習カード》

第

時

月

日

()

今日のチームのめあて

〈試合日程・結果〉

		得点	合計		対戦チーム	コート
			自分	相手		
ゲーム 1	前半				VS	
	後半					
ゲーム 2	前半				VS	
	後半					

作戦タイムの話し合い

今日のMVP ()

理由

ソフトバレーボール

《チーム学習カード》

第	時	月	日	()
---	---	---	---	-----

今日のチームのめあて

	練習の方法

〈試合日程・結果〉

ゲーム	セット	得点	合計		対戦チーム	コート
			自分	相手		
ゲーム 1	1セット				VS	
	2セット					
ゲーム 2	1セット		自分	相手		
	2セット					

作戦タイムの話し合い

攻め方	守り方
-----	-----

今日のMVP ()

理由

ソフトバレーボール

《個人学習カード》

名前 ()

よくできた・・・A だいたいできた・・・B あまりできなかった・・・C

	日にち	学習内容	自己評価
第1時	/	自分のめあて	楽しかったか () ルールがわかってきたか ()
		今日の学習で	友達と楽しくできたか ()
第2時	/	自分のめあて	楽しかったか () ルールがわかってきたか ()
			友達と楽しくできたか () 自分のめあてができたか ()
第3時	/	今日の学習で	楽しかったか () ルールがわかってきたか ()
			友達と楽しくできたか () 自分のめあてができたか ()
第4時	/	自分のめあて	楽しかったか () ルールがわかってきたか ()
			友達と楽しくできたか () 自分のめあてができたか ()
第5時	/	自分のめあて	楽しかったか () ルールがわかってきたか ()
			友達と楽しくできたか () 自分のめあてができたか ()
第6時	/	自分のめあて	楽しかったか () ルールがわかってきたか ()
			友達と楽しくできたか () 自分のめあてができたか ()
第7時	/	自分のめあて	楽しかったか () ルールがわかってきたか ()
			友達と楽しくできたか () 自分のめあてができたか ()