

体育科学習指導案

広島市立〇〇小学校

教諭 〇〇 〇〇

- 1 日時・場所 平成27年10月〇日 (〇)
- 2 学年・学級 第6学年〇組
- 3 単元名 「決めろ！アタック！〇〇バレー」～ボール運動ネット型～
- 4 単元について

(1) 単元観

ボール運動は、ルールや作戦を工夫して、集団対集団の攻防によって勝敗を競ったり、仲間と協力し、役割を分担して練習やゲームに取り組んだりすることに楽しさや喜び、達成感を味わうことができる運動である。

ネット型のソフトバレーボールは、ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て、相手チームと得点を競い合う運動で、攻防の組み立てがこの運動の魅力の一つである。また、攻守が規則的に変わるため、相手に応じた作戦やチームの特徴を生かした作戦などが立てやすく、立てた作戦をゲームに反映させやすい。そして、相手チームとの接触がないことから、攻守の切り替えが多い運動に比べると、運動が苦手な子どもも安心して積極的に運動に参加することができる。

(2) 児童観

本校は歴史的にバレーボールが盛んに行われてきた地域的背景があり、バレーボールを各学級に配布し、休憩時間にはバレーボールの貸し出しも行っている。そのため、多くの児童がバレーボールに親しむことができ楽しんでいる。このようにバレーボールにいつも親しむことのできる環境が整っている。本校では、系統性を重視した指導計画のもとで第3学年から第6学年までの4年間に渡り、ネット型のゲーム及びボール運動を行っている。児童は中学年時には、レシーブやパスなどでボールをつなぐ学習をしている。第5学年では、つないだボールをアタックで返球することを学習した。

年度初めに実施したアンケート結果から、本学級の児童は、体を動かすことが好きな児童が27名(93.1%)と比較的多くいる。一方で、体育科の学習が嫌いだと答えた児童も3名(10.4%)いる。事前アンケートで、バレーボールが好きと答えた児童は22人(75.8%)おり、休憩時間になるとバレーボールコートでバレーボールをして遊んでいる。休憩時間に常にバレーボールをして遊ぶ児童は18人(68%)いる。

一方で、ソフトバレーボールの学習が嫌いだと答えた児童は7名(24.2%)おり、その理由は「上手くできなかった」「落とさないようにするのが難しい」「ルールが分からない」「ミスをして友達に迷惑をかける」などであった。ソフトバレーボールにおけるレシーブ・トス・アタックなどの基礎的な技術が身に付いていないこと、他の児童とのかかわりにおける不安が、ソフトバレーボール嫌いにつながっている要因となっていると考えられる。

また、ソフトバレーボールの学習で、どんなことができるようになりたいかという項目では18人(68%)の児童が「アタックが上手になりたい」と答えている。「みんなでボールをつなげたい」「みんなで協力して、応援し合いながら運動したい」「ルールを守り、失敗しても責めたりせず楽しく運動したい」といった友達とのかかわり合いを通じて、運動を楽しみたいという思いを多くの児童がもっていることも分かった。

(3) 指導観

本単元では、中学年で行ったレシーブやパスなどのつなぐ技能に加え、アタック(返球)の技能の習得を図りたい。本校で系統的に行ってきたネット型の学習内容と本学級の児童の実態を考慮し、主にアタックの技能と、作戦を立てる過程における思考・判断に焦点を当てて授業づくりを行っていく。

アタックの技能は、片手で強く打ったり、両手で弾いたり、フェイントをしたり、相手のいないところを狙ったりと様々あるが、まずはレシーブ(キャッチ)・トス・アタックの3段攻撃で相手コートに返球することを第一として、トスの後に両手あるいは片手でボールを弾いて

返球する技能をアタックと定義することとする。一人一人が自信をもってできるアタックの技能を身に付けることでネット型の醍醐味である得点する確率が上がり、この運動の特性を最大限に味わうことができると考える。

そのために、毎時間の「安定したボール操作の技能を高めるためのドリル」でアタック技能の向上を図る。場の工夫として、段階的に①返球する場（かんたんなアタック）から②ねらって返球する場（ねらってアタック）、③野球ボール大のボールを相手コートに投げ込む場（小さいボールアタック）、④アタックに挑戦する場（強打のアタック）を設定する。また、ネットの高さは180cmに設定する。速いパス回しや攻撃的なアタックに対応することができるようにキッズバレーボールを採用するなど、アタックが決まりやすい場の設定も工夫して行っていく。また、アタックにつながりやすいように、1本目のレシーブを捕球（キャッチ）してもよいというルールを設け技能的負担の軽減を図る。

単元の初めにはタスクゲームとして、レシーブ（キャッチ）・トス・アタックを繰り返し、その回数で得点を競うゲームを行う。アタックの技能につながる3段攻撃の最初のレシーブ（キャッチ）→トスの安定性の向上を図ることを主なねらいとして行う。安定したトスのもとで児童の特性に応じたアタックの技能が高まると考える。さらに、

単元の中盤からは、自分のチームの課題や特徴から作戦を立てる学習を進めていく。ゲームを通して見えてきたチームの課題や困り感、一人一人の技能に応じたチームの特徴から作戦を考えることで、チームとしての作戦（方針）を明確にしながらゲームに臨むことができるようにしたい。また、他チームの考えた作戦を共有、実践する学習展開から、作戦の立て方を知ることができ、それぞれの特徴やよさが分かり、その作戦を実践するための動き方が分かってくると考える。動きの基本のパターンとしては、アタックの仕方（強く打つ・片手で返す・フェイントで前に落とす・両手で狙って返す）と、アタッカーのポジショニング（レフト・センター・ライト）を組み合わせ、個々の特徴に合わせた作戦を立てることができるようにしていきたい。チームの課題が掴めず、作戦を立てることに支援が必要なチームに対しては、チームの特徴についてアドバイスするなどの支援を行い、チームの課題を明確にしたり、作戦を選んだりすることができるような手立てを行う。どの児童も自分の作戦（アタックのパターン）を考えたり選んだりし、チームとしての方針や動きを明確にすることで、技能が向上し、自信をもってプレーすることができるようになると思う。

単元の終盤には、これまで触れてきたいろいろな作戦から、自分のチームの課題や特徴に応じて作戦を組み合わせたり、考えたりして、ゲームを行っていく。作戦の設定がより多くのアタックの機会につながるような作戦が生み出されるように指導していく。

本単元では、アタックの技能における主な技術ポイントを、①ひじを高く、②前で、③手首を返して、と示し同時に教師の言葉かけの視点とすると同時に、児童相互のかかわり合いの視点として示していく。③について「ビュン」などの擬音語や擬態語（オノマトペ）を活用し、動きを言葉で捉えやすいように、また、技術ポイントを共有できるように工夫していく。技術ポイントを確認する手だてとして観察者の視点を大切にする。アタック練習やゲームの際には必ず観察者を決め、観察者の目で技術ポイントを確認しながら課題を解決できるように進めていく。場の工夫として、アタック時のトスの高さを視覚的に認識しやすいようにネットの両サイドに高さで色分けしたアンテナを設置した。セッターにとっても、トスの高さの目安になり、より正確なアタックにつながると考えている。また、攻撃時の位置を認識する目安となるようにネットの白帯部分をレフト・センター・ライトのポジションで色分けした。コートを視覚的に3分割する効果があり、攻撃時の児童相互のかかわり合いにも有意義であると考えている。

さらには、教師による言葉かけによってかかわり合いの充実を図りたい。教師の言葉かけにより、児童相互の評価し合う姿や、かかわりが生まれ、より課題に即した肯定的なアドバイスをし合うことができると考える。そして児童相互のかかわり合いを深めることで、運動のコツやポイントが分かり、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を育成することにつながっていくと考えている。

5 単元の目標

- 簡易化されたゲームで、チームの連係による攻撃や守備によって、攻防をすることができるようにする。(技能)
- 運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。(態度)
- 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考えたりチームの特徴に応じた攻撃の仕方を知り、自分のチームの特徴に合わせた作戦を立てたりすることができるようにする。(思考・判断)

6 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> ・ 集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、ボール運動に進んで取り組もうとしている。 ・ ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ・ 用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ・ 運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ネット型のゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うためのルールを選んでいる。 ・ チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ネット型の簡易化されたゲームで、チームの連係による攻撃や守備をするための動きができる。

学習活動に即した評価規準 ()は第5学年

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> ① チーム同士で競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、ソフトバレーボールのゲームや練習に進んで取り組もうとしている。 ② ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ③ 用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ④ ゲームや練習をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ① ソフトバレーボールのゲームの行い方を知っている。 (② チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。) ③ チームの課題や特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。 	<ul style="list-style-type: none"> ① 自陣のコート内から相手コートに向けサービスを打ち入れることができる。 (② ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動することができる。) ③ 3段攻撃がスムーズにできるように、パスの仕方を考えてボールを味方につなぐことができる。 (④ 3段攻撃ができるようにボールを味方につなぐことができる。) ⑤ 味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。 (⑥ 相手コートにボールを返球することができる。) ⑦ 相手コートにアタックでボールを打ち返すことができる。

7 (1) 指導と評価の計画 (第5学年 9時間)

学習の段階		学習の進め方を知る	3段攻撃を行う		
時数		1	2	3	4
一 時 間 の 活 動 の 流 れ	0	1 単元の学習内容を確認する。 2 準備運動をする。	1 準備運動をする。		
	10	3 安定したボール操作の技能を高めるためのドリル ①アンダー ②オーバー ③アタック	2 安定したボール操作の技能を高めるためのドリルをする。 ① アンダーハンドパス 2人組でパス交換 ② オーバーハンドパス 2人組でパス交換 (1) 落下点に入りキャッチからのトス (2) ボールに触れる時間が長いトス ③ かんたんなアタック (返球を中心とする)		
	20	4 本時の学習内容の確認をする。 ボールをつないでバレーボールの試合をしよう。	3 本時の学習内容の確認をする。 キャッチとトスの仕方を考えて、ラリーゲームをしよう。		
	30	5 試しのゲーム ① (4分×2)	4 ラリーゲーム ・以下の3点をポイントとする。 ひろう(キャッチ) ①ボールから目を離さない。 ②コート内の空いているところをつくらないように、ポジション (ボールをもたない動き) を考える。 ③体の正面でキャッチする。 つなぐ(トス) ・以下の3点をポイントとする。 ①セッターがトスしやすいボールを返すための工夫を考える。 ②ひざの屈伸を使った動きでパスをする。 ③確実に相手コートに返す。		
	40	6 試合の振り返りをする。 視点 ●ボールをつなぐことができたか。 ●ボールをつなぐために、互いにアドバイスをすることができたか。	【ルール】 ○キャッチ→トスのあとの、3本目は相手の捕りやすい返球をし、何回ラリーが続いたかをコートごとに競う。 ○サーブはコート内からチャンスボールを投げ入れる。		
	45	7 試しのゲーム ② (4分×2)	5 学習の振り返りをする。 ○取り組んだ課題と、できるようになったことを発表する。 ○めあてや課題の達成状況を考慮して次時の課題やめあてを決める。		
		8 学習の振り返りをする。	6 安全に気を付け友達と協力して片付けをする。		
		9 片付けをする。 10 整理運動をする。	7 整理運動をする。		
評 価 計 画	関心・意欲・態度	①・③ 観察			
	思考・判断		①・③ 観察・学習カード		② 観察・学習カード
	技能		② 観察	④ 観察	

かんたんなアタックの習得・作戦を考える			協力してゲームを行う	
5	6	7	8	9
1 準備運動をする。			1 準備運動をする。	
2 安定したボール操作の技能を高めるためのドリルをする。 ① アンダーハンドパス 2人組でパス交換 ② オーバーハンドパス 2人組でパス交換 (1) 落下点に入りキャッチからのトス (2) ボールに触れる時間が長いトス ③ かんたんなアタック (返球を中心とする)				
3 本時の学習内容の確認をする。			3 本時の学習内容の確認をする。	
かんたんなアタックを使った作戦を考え、試合をしよう。			チームの作戦を生かして、試合をしよう。	
4 ゲーム① (4分×2) ○かんたんなアタックを使ってゲームができるようにする。 ○チームのみんながかんたんなアタックをすることができるようにする。			4 大会を開こう 【ルール】 ○トーナメント方式でどのチームも毎時2試合はできるようにする。 ○4人対4人 (観察者あり) ○サーブは自陣のコート (中央付近) から相手コートに向けサービスを打ち入れる。 ○キャッチできるのは1本目のレシーブのみ。 ○スムーズに運営できるように協力する。	
5 話し合い・動きの確認のためのチーム練習			ゲーム①(4分×2) ゲーム②(4分×2) ゲーム③(4分×2)	
○チームの作戦のつまずきに応じて、アドバイスを伝える。				
視点 ●協力してゲームができたか。 ●ボールをつなぐために、互いにアドバイスをすることができたか。 ●かんたんアタックで返球できたか。				
6 ゲーム② (4分×2)				
○同じ相手チームと試合をする。				
○作戦が思った通りに実践できるかどうかを考えながら行う。				
7 学習の振り返りをする。			5 学習の振り返りをする。	
○取り組んだ課題と、できるようになったことを発表する。			○取り組んだ課題と、できるようになったことを発表する。	
○めあてや課題の達成状況を考慮して次時の課題やめあてを決める。			6 安全に気を付け、協力して片付けをする。	
8 安全に気を付け、協力して片付けをする。			7 整理運動をする。	
9 整理運動をする。				
		①・② 観察		①・④ 観察
② 観察・学習カード	② 観察・学習カード	② 観察・学習カード		
④ 観察	⑥ 観察		① 観察	⑥ 観察

(2) 指導と評価の計画 (第6学年 11時間)

学習の段階	学習の進め方を知る	ひろう・つなぐ中心			返す中心	
		1	2	3	4	5
一 時 間 の 活 動 の 流 れ	0	1 単元の学習内容を確認する。 2 準備運動をする。	1 準備運動をする。			1 準備運動をする。
	10	3 安定したボール操作の技能を高めるためのドリル ①アンダー ②オーバー ③アタック	2 安定したボール操作の技能を高めるためのドリルをする。 ① アンダーハンドパス 2人組でパス交換 ② オーバーハンドパス 2人組でパス交換 (1) ボールに触れる時間が長いトス (2) ボールに触れる時間が短いトス ③ アタック (1) 片手で弾いて返球 (2) ねらってアタック (3) 小さいボールを使って (4) 片手で強くアタック			
	20	4 本時の学習内容の確認をする。 ボールをつないでバレーボールの試合をしよう。	3 本時の学習内容の確認をする。 相手コートに確実に返すためのレシーブとトスの仕方を考えて、タスクゲームをしよう。			3 本時の学習内容の確認をする。 自分のチームの課題や特徴から、作戦を考えよう。
	30	5 試しのゲーム① (4分×2) 視点 ●ボールをつなぐことができたか。 ●ボールをつなぐために、互いにアドバイスをすることができたか。	4 タスクゲーム 返球(アタック) ○アタックまでのボールの流れを安定してできるようにする。 ○各チーム2分×2回 行う。 ○チームで何点とれるかをゲームとして楽しみ、アタックの技能の向上を図る。 ○観察者の視点をアタックまでのパス技能に限定する。			4 話し合い ○自分のチームの課題や特徴を考え出し合う。 話し合いの視点 ●自分のチームの特徴はどんなところにあるだろうか。 ●自分のチームで攻撃時に困っていることはどんなことだろうか。 ●特徴を生かし、課題を克服するための作戦を考えることができる。
	40	6 試合の振り返り 7 試しのゲーム② (4分×2)	5 ゲーム ○アタックまでの1・2本目のボール操作が安定してできるようにする。 ○ラリーが続くようにキャッチ、トスの仕方に気を付けて試合をする。			5 ゲーム① (3分×2) ○考えた作戦をやってみる。 ○自分のチームの特徴や課題を考えながら試合をする。
	45	8 学習の振り返りをする。 9 片付けをする。 10 整理運動をする。	6 学習の振り返りをする。 ○取り組んだ課題と、できるようになったことを発表する。 7 安全に気を付けて片付けをする。 8 整理運動をする。			6 学習の振り返りをする。 ○取り組んだ課題と、できるようになったことを発表する。 7 安全に気を付けて片付けをする。 8 整理運動をする。
評 価 計 画	関心・意欲・態度	① 観察				④ 観察
	思考・判断				① 観察・学習カード	③ 観察・学習カード
	技能	③ 観察	③ 観察	⑤ 観察		

8 学習の段階における本時の位置づけ

2・3時間目は、ネット型の特性の一つであるラリーを続ける楽しさを味わえるようアタックのない、つなぐことを中心としたラリーゲームを取り入れる。

4～6時間目は得点する喜びを味わうことができるよう、アタックの技能に重点を置いたタスクゲームやゲームを行う。

本時を含む7～9時間目には、前時までに学習したアタックの技能を基に、チームの特徴に応じた作戦を考え、ゲームの流れの中でアタックを決めることを指導のねらいとした。

9 本時の展開（8 / 11時間）

(1) 本時の目標

- チームの課題や特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てることができるようにする。(思考・判断)
- アタックの技能を高め、ボールを強く打ったり、相手コートに空いているところをねらったりして相手コートにボールを返すことができるようにする。(技能)

(2) 学習の展開

展開 (時間)	学習活動	指導上の留意事項 (◆「努力を要する」状況と 判断した児童への指導の手立て)	評価規準 [観点] (評価方法)
導入 (15分)	1 準備運動をする。 2 アタックの技能を高めるドリルをする。 3 本時の学習内容の確認をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 自分のチームの課題や特徴を基にした作戦について話し合い、アタックをすることができるような試合をしよう。 </div>	○ 前時までの個人の学習カードや観察者の見取りなどをもとに自分たちのチームの課題や特徴について確認する。	

<p>展開 (20分)</p>	<p>4 ゲーム①をする。 3分×2セット 6チーム3面</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>観察者（1名）の視点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題や特徴をふまえた作戦が有効であるかどうか。 ・アタックの本数と得点集計。 </div> <p>5 作戦について話し合う。 観察者の記録をもとに、チームごとに話し合う</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>話し合いの視点</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 自分のチームの特徴が作戦に活かされていたか。 ● 強く打ったり、空いているところをねらったりしてアタックができたか。 </div> <p>6 ゲーム②をする。 3分×2セット 6チーム3面 ゲーム①と同じ相手チームと試合をする。 作戦が実践できているかを考えながら行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ プレー番号と観察者について確認し、一人一人の役割を決めておく。ローテーションは基本的にはしない。 ○ 観察者がアタックのポイントについてアドバイスできるようなポイントを掲示しておく。 ○ チームの得点と作戦実行回数を比較し、チームの作戦がどうだったかについて振り返り、話し合うことができるようにする。 ○ 状況判断に関わる指示や仲間を励ます言葉かけ、技能的なアドバイスをしているチームを称賛する。 <p>◆ アタックが決まらない児童には、空いているスペースを伝え、そこをねらって打つように助言するとともに、セッターにはトスの場所や高さについても助言する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ ボールを強く打ったり、相手コートに空いているところをねらったりして相手コートにボールを打ち返すことができる。 <p>[技能] (観察)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ チームの課題や特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。 <p>[思考・判断] (観察・学習カード)</p>
<p>まとめ (10分)</p>	<p>7 学習の振り返りをする。</p> <p>8 用具の片付けをする。</p> <p>9 整理運動をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 作戦の成果について考えたことや、アタックはどうすれば決めることができるかについて振り返ることができるようにする。(強く・空いているところを狙って) ○ 安全に気を付け、協力して片付けを行うように指導する。 	