

## 第5学年 体育科学習指導案

指導日時 平成18年10月11日(水)5校時  
指導学級 5年3組 男20名 女16名 計36名  
指導場所 体育館  
指導者 千葉 道宏

### 1 単元名 ボール運動「ソフトバレーボール」 つないで、つないで、ラリー!

### 2 単元と子ども

#### (1) 教材観

バレーボールは中学校で学習する教材であるが、軽量ボールを使用したり、場及びルールを工夫したりして扱うのがこのソフトバレーボールである。

このネット型ゲームは、相手にじゃまされることなく自己のプレーができるところが混戦型ゲームとの大きな違いである。また、チームでパスをつなぎ合いネットをはさんでラリーを続け、力を合わせて得点を競い合うところに楽しさや喜びを感じられるスポーツである。一般的には、ボールを保持し続けることが認められないので、ボールをうまくつなぐためには、ボール操作の個人技能を習得しながら、チームとしての集団技能を高めていくことが楽しいゲームを成立させる条件となる。また、ゲームにおいては、自分のミスがそのまま失点につながる人が多いので、仲間からの励ましの声やカバープレーが大切であり、集団性や社会性を育てる上でも絶好の教材である。

そこで本単元では、ゲームの本質的な面白さを失わないやさしいゲームづくりを通して、バレーボールの基礎技能を育てること、及び集団的達成感を味わわせることをねらいとする。

#### (2) 児童観

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る。とりわけボール運動に対する興味関心は高い。しかし、ボール操作の技能差は大きく、日常の遊び経験の違いから拡大してきたと考えられる。また、ネット型ゲームについてこれまでは、プレルボールを経験しているものの、ソフトバレーボールは児童にとって初めての運動である(バレーボールの経験者は1名)。

プレルボールから児童の実態を見つめると、個々に仲間のよさやがんばりを認めることや仲間から学ぶ姿勢はあるが、チームとしての練習や作戦の工夫等の学び方は十分に育っていない。技能面では、打つというボール操作やボールを正面でとらえることが意外に難しく、ドリル・タスクゲームを重ねて徐々にコツをつかみ、単元5時間目でラリーの様相が見られた。やはり、運動の特性にふれた楽しさを味わわせるには、個人技能を育てながらチームとしての集団技能を高めていくことが必要だと感じた。ソフトバレーボールにおいては、技能のスタートラインはほぼ一緒であるが、ボールを弾くことと、それをつなぐことは難しいと予想される。

運動に対する有能感調査からは、男子の身体的有能さの認知が低い傾向にあるが、統制感の高い傾向を示している。この「練習すれば必ずできるようになる。」という気持ちをさらに高められるような授業づくりを心がけていきたい。

#### (3) 指導観

児童はボールを弾くという運動やネット型ゲームの経験が少ないことから、指導にあたって特に工夫したいところは、次の4点である。

##### 基礎感覚・基礎技能(個人技能)づくり

ボール操作の技能(オーバー・アンダーでボールを弾く技術)とカバーの動きの習得に向けて、パスの技能を中心にしたセットメニュー・ドリルゲームを単元に位置づける。

##### 連係プレー(集団技能)の動きづくり

ドリルゲームで習得した技能を状況判断が伴うミニゲームに生かすため、チームでボールをつないで返球するタスクゲームを単元に位置づけ、カバーの動きを身につけさせる。

##### ルールの工夫

ワンバウンドやキャッチを認めるやさしいルール(ゲーム)を提示する。その後は、児童の声や実態に応じて弾力的にルールを変更し、意欲と技能を高めていく。

##### 用具・場の準備

一人一人がバレーボールの特性にふれられるよう、コート of 広さ・チームの人数を制限する。また、アンダーハンドパス・オーバーハンドパスの技能を育てることと、バレーボールへの発展を意識して、190 のボールを使用する。

### 3 単元の目標と評価規準

	目 標	評 価 規 準
態 度 (運動への関心・意欲・態度)	ルールやマナーを守り、勝敗に対して正しい態度をとることができる。 仲間のプレーを認め、励まし合いながら運動しようとする。	・ルールやマナーを守り、楽しくゲームをしようとしている。 ・仲間のがんばりやよさを認め、肯定的な声を掛けながら楽しくゲームをしようとする。
学び方 (運動についての思考・判断)	自分のチームの特徴を生かしながら、ゲームを通して攻守の方法を考えることができる。	・パスの技能ポイントやプレーの成功、失敗の原因を考え、チームで教え合うことができる。 ・ゲームの振り返りから、チームのよいところや課題を明らかにし、気付いたことを攻守に生かすことができる。
技 能 (運動の技能)	パスの基礎技能を身につけ、チームでボールをつないでゲームができる。	・パスの技能のポイントを理解し、アンダーハンドパス、オーバーハンドパス(ホールディングパス)ができる。 ・カバーしながらパスをつないで、相手コートに返球することができる。

(観察・体育ノートにより評価する)

### 4 単元の指導計画

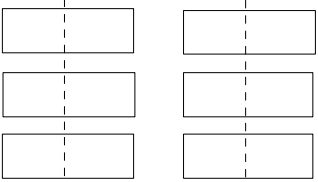
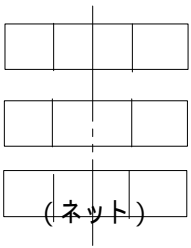
	1	2	3	4	5	6	7 (本時)	8	9
主なねらい	学習のねらいや進め方を知る。	ボール操作に慣れ、ゲームができる。 ステップ1 パスの使い分け(ボール位置 ----- 効果 ----->)			ゲームを通してパスをうまくつなく動きを身につけ、楽しくゲームができる。 ステップ2				できるようになったことを確かめ合う。
関心									
学び方									
技能									
5	オリエンテーション ・ソフトバレーボールの紹介(VTR)	場 の 設 定							
10	アンダーハンドパス オーバーハンドパス	バレーセット	ドリルゲーム ・連続パスゲーム アンダーハンドパス オーバーハンドパス		タスクゲーム				ソフトバレーボール大会
15	ポイントをつかむ		チーム作戦タイム						
20	単元の見通し	ドリルゲーム	タスクゲーム ・トリプルパスゲーム		練習試合 ミニゲーム (リーグ戦) 「つないで、つないで、ラリー！」				
25	試しのゲーム								
30	(技能の実態)								
35									
40		学 習 の 振 り 返 り							単元のまとめ

5 本時の指導 ( 7 / 9 )

( 1 ) 本時のねらい

オーバーハンドパス(ホールディングパス)のよさが分かり、パスをつないで相手コートに返球するゲームができる。

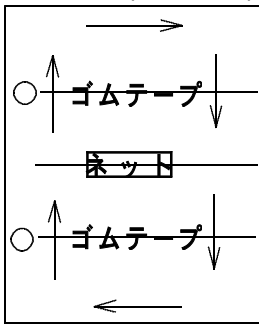
( 2 ) 本時の計画

段階	活動内容・学習活動	支援の手立て( )と評価の観点	準備・資料
導入 8分	1 課題確認 オーバーハンドパスをうまく使ってボールをつなごう	オーバーハンドパスとアンダーハンドパスで、どちらが思い通りにボール操作ができるだろう?と投げかけ、正確なパスへの視点をもたせる。	・体育ノート
	2 場、用具の準備と準備運動(バレーセット)	分担して手際よく行わせる。基礎技能を養う運動を行い、体の調子を整える。	・ネット ・バレーセットの用具
展 開 32分	3 タスクゲーム(トリプルパスゲーム) ・6コート ・兄弟チームで行う  (ゴムテープ)	二つのパスの比較により、オーバーハンドパスのよさ(ねらった所にパスできる)を実感させる。 ゲームの前にオーバーハンドパスのポイントを確認める。 技能的に低い子を中心に、パスの使い方とカバーの動きを積極的に誉める。	・ボール
	4 チーム作戦タイム ・ポジションやプレーのめあてを考える。	本時までのタスクゲームの様子から、うまくつながらないチームにポジションやパスのポイントのアドバイスをする。	・学習カード
	5 ミニゲーム ・コートは3面 ・3人対3人 兄弟チームで前後半の入れ替え ・時間制 ・2試合  (ネット)	タイムリーな声かけを心がけて、パスのつながりとカバーの動きを賞賛する。 兄弟チームを触球数調べと得点審判の係に割り当て、プレー(パスの仕方)を観察させる。 マナーや仲間との協力等、雰囲気大切に 【評価規準】(技能) チームでパスをつないで相手コートに返球するゲームができる。	「努力を要する」と判断された児童への手立て
6 後始末	分担して手際よく行わせる。	状況に応じてパスを使い分けて、ボールをつないだり、返球したりしている。 オーバーハンドパスとアンダーハンドパスを使ってボールをつないでいる。	・バレーセット、タスクゲームでの個別指導 ・その子を生かす作戦のアドバイス
終末 5分	7 学習の振り返り ・学習の振り返りを体育ノートに書く ・発表により広める	本時の課題をもとに、わかったこと、できたこと等を書かせる。 自分や友達のよさに目を向けた発表をさせ、動きやチームプレーのよさを広める。	・体育ノート めあて 今日の発見 できたこと
8	8 次時の見通しとあいさつ		

資料 1

【準備運動 ( 1 人 )】

バレーボールセット  
 ~時間: 5分 ( 50秒 x 6 ) ~



移動  
 手足走り

- けん玉
- けん玉をする。  
 (膝を柔らかく使うことをつかむ)
- おしりキャッチ (バレーボール)  
 転がってきたボールを、上からおしりで押さえて止める。  
 ( 2人組向かい合って転がし、ボールの正面に素早く入り込む動きをつかむ)
- 壁パス (バレーボール)  
 オーバーハンドで壁的にボールを当てて、ワンバウンドで連続する。  
 的は 180 ~ 200 cm 手を手を床について待つ  
 ( キャッチ時間をだんだん短くし、ボールを受けて押し出す感じをつかむ)
- もぐり込みバケツでキャッチ (バレーボール)  
 ボールに応じてオーバー・アンダーの構えでキャッチする。  
 (素早くボールの下へ低い姿勢で移動する)
- ワンバウンドパス (バレーボール)  
 ボールを真上に上げ、落ちたボールをワンバウンドでアンダー・オーバー  
 交互に上に弾いて連続する。  
 (ボールを弾く感じ・ボールの下に入る姿勢をつかむ)
- 棒チェンジ  
 棒を倒さないように相手を考えて素早く動く。  
 (素早い動きの姿勢)

【ドリルゲーム ( 3 人 )】

~時間: 1分 x 2 ~

ワンバウンドを認める

- アンダーハンドパス
- ゴムネット
- 兄弟チーム ( ) ワンバウンドアンダーでボールを正面にパスし、カバーに回る。  
 パスした相手がミスをしたら、カバーにいるので二人で返球 (パスした人の責任)。ネットの下  
 を通ってもよいが、高さを意識する。続いた回数の合計が得点。
- オーバーハンドパス (ホールディングパス: キャッチ 2 秒程度・その間移動できない)
- 3人組でトライアングルを作り、パスする人に体を向けてパスを回す。パスしたら低い姿勢で待  
 つ。常に動いてカバーしあう。続いた回数の合計が得点。  
 (ワンバウンドを認める)

変更  
 オーバーハンドパスと同じ  
 形式で行い、比較する。

【タスクゲーム ( 3 人 )】

~時間: 8分 ~

トリプルパスゲーム

- ・高めたい課題... 3人でパスをつなぐこと。 ( オフェンス )  
 相手コートからねらって返球すること
- そうなる... チームプレーで相手コートに返す達成感  
 ボールをつなぐポジションどりができる。
- そのために... ( 第 3・4・5 時 ): ボール位置によるパスの使い分けに視点  
 ( 第 6・7・8 時 ): 効果を考えたパスの使い分けに視点 (オーバーハンドパスの焦点化)
- ・場 ... 6 面
- ・方法 ... チーム ( 3 人 ) 対抗  
 相手チームのボルトスでゲーム開始  
 必ず 3 人がボールに触ってから相手コートに返す。(何回でもよい。一人の連続は x )  
 (ローテーション)  
 デフェンス側は、チームで役割分担を決めワンバウンドで一回パスのみ。  
 ( レシーブ・レシーブをオーバーで受ける・学習カードの記入 )  
 ボールに体を向け目を離さない。(カバーにつながる動き)  
 時間で攻守交代
- ・得点 ... 3 段以上で返球したら 3 点  
 相手コートに入ったら + 1 点 } 得点はオフェンスのみ

## 【オリエンテーション】

### キャッチパスパスゲーム

- ・高めたい課題、ボール操作を簡単にして、ボールをつなぐ。  
そうすると ... ラリーの楽しさを味わえる。  
自然にホールディングパスになる  
つなぐための動き方・役割分担がわかる。  
ポジションを考え、攻撃の組み立て方が見えてくる。
- そのために ... ボールの下に入ってキャッチし、パスする方に体を向ける。
- ・場 ... 6面
- ・方法 ... チーム(3人)対抗  
ボールを投げ入れる  
オーバーハンドの構えでキャッチし、空中でつなぐ 3段か4段で返球  
ラリーを続ける

## 【ミニゲーム(3人)】

- ~時間: 前後半(4分×2=8分)
- ・場 : 3面
- ・方法 : 全チームのリーグ戦  
兄弟チームで前後半の入れ替え(3人×2=6人) 6チーム
- ・ルール:(はじめのルール) 本時までに変更があるかもしれない。
  - ・サーブは、投げ入れ
  - ・アタックはなし
  - ・ホールディング、ネットタッチは反則としない
  - ・2度続けてボールには触れない
  - ・返球は何回でもよい
  - ・ワンバウンドを認める
  - ・得点: 相手コートへの返球 1段 : 1点  
2段 : 2点  
3段以上: 3点  
それを相手が返球できなかったら1点

### 兄弟チーム

- ・触球調査(2人)
- ・審判、得点(1人)

## 【主題「『わかる』『できる』を実感させる体育の授業づくり」との関わり】

- 実態に合わせたソフトバレーボールの工夫 -

### 用具の工夫【軽量のボール】

- ・これは実態に合っていないかもしれない。従来からのビーチボール(100g・50g・30g)の使用も考えたが、パスの技能(オーバー・アンダー)を育てることと、中学校のバレーボールにつながることを考えて、190gのボールを選んだ。

### 場の工夫【ネットの高さを180cm、コートの広さは、ほぼバドミントンコートと同じ】

- ・ネットの高さは、必然的にふわっとした返球(取りやすい)になるようにやや高くした。コートの広さは、ワンバウンドを認めることを考えてやや広く設定した。

### ルールの工夫【ルールの簡易化】

- ・「アンダーハンドパス」「オーバーハンドパス」の技能に主眼を置き、そのボール操作も易しくした。他のルールは簡略化と排除の方向で考えた。この二つのパスの技能ポイントを重点に指導すれば、つなぐ楽しさを味わいながら、攻撃の動きも身につけられると考えたからである。

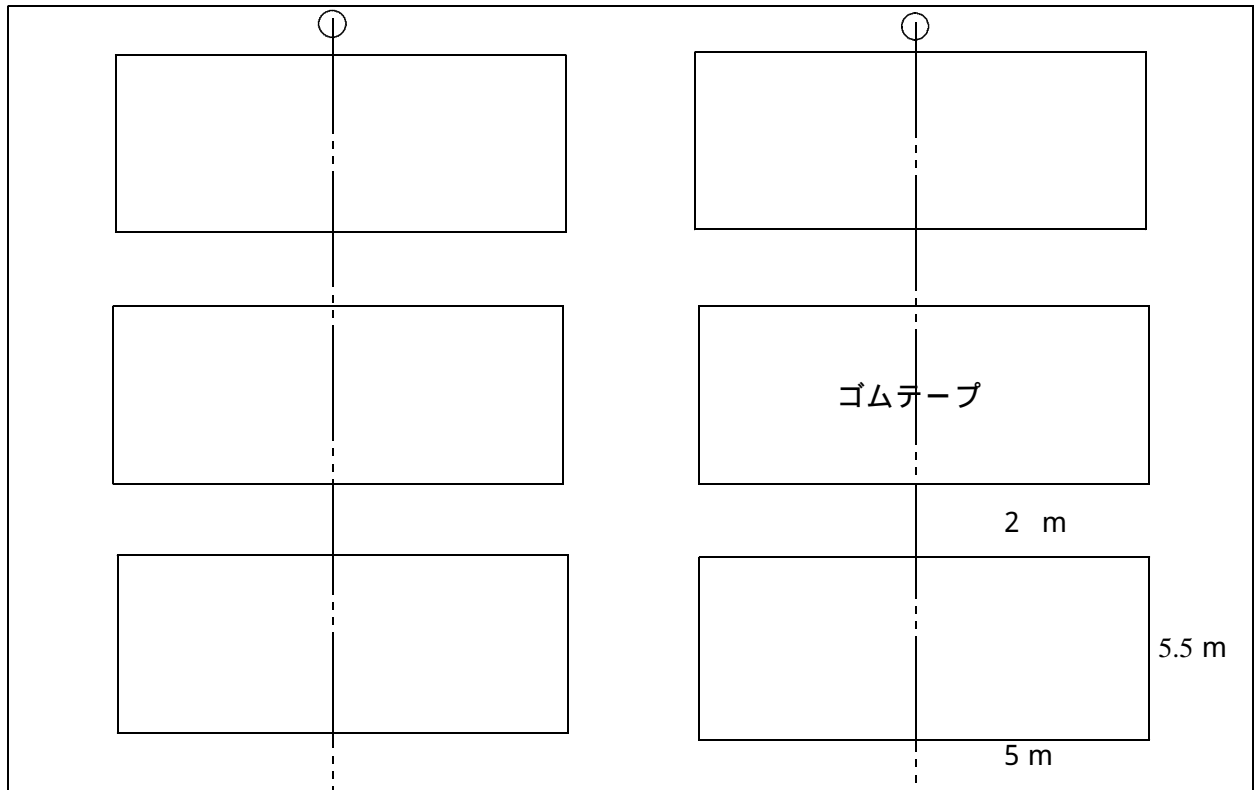
### ゲームで育てる【タスクゲームの位置づけ】

- ・高めたい課題をはっきりさせて、単元全般にタスクゲームを位置づけた。児童の技能レベルに応じてゲームを設定し、動き方がわかり、できることを目指した。また、役割をもって攻守に参加し、動きの中で意欲と技能を育てるためチーム人数を3人とした。

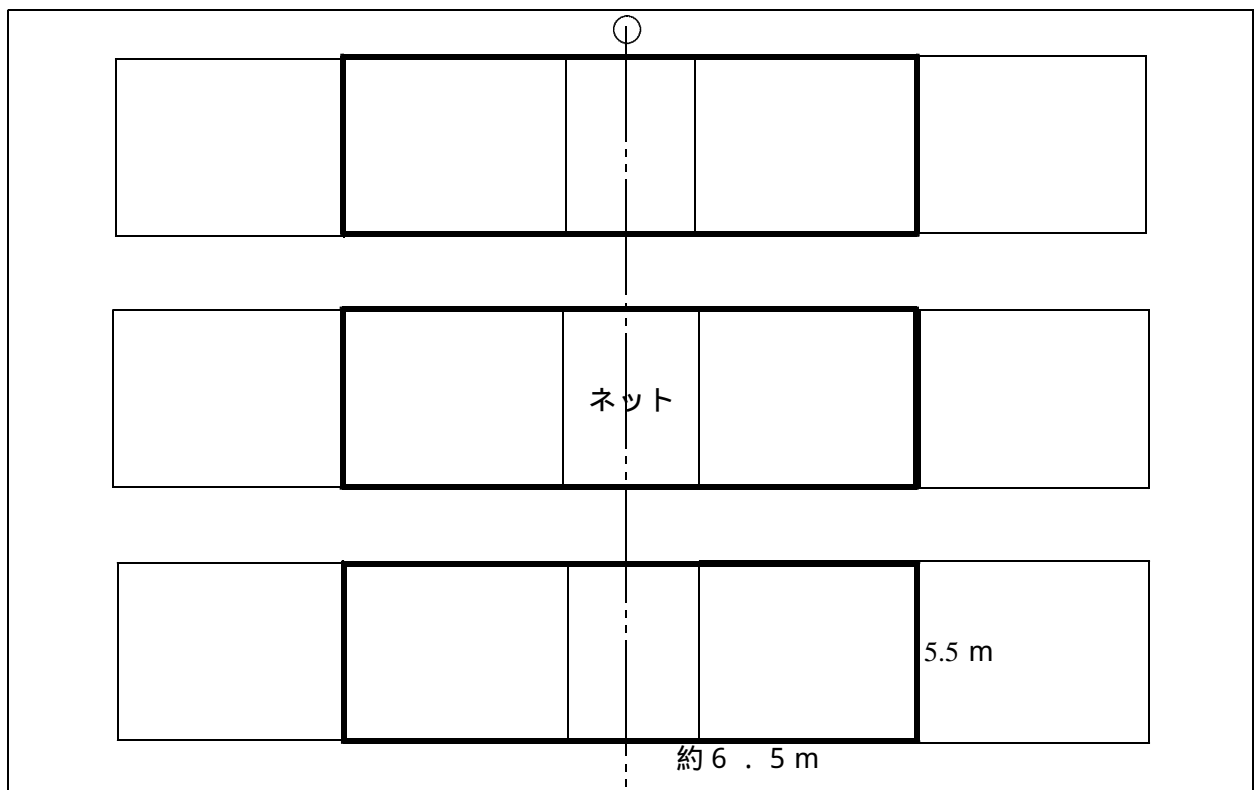
### 自己評価【体育ノートの活用】

- ・毎時間の自己評価の内容を、めあての反省(記号)、今日の発見、できたことの3点で記述させ、個々の学びの様子を評価する。今日の発見は、ポイントとなるものを取り上げ、それを積み重ねて共有化を図り、「わかる」と「できる」をつなげていく手立てとする。

【場の設定 1】(ドリル・タスクゲーム)



【場の設定 2】(ミニゲーム)



壁までの距離・コート間 (2 m)

狭いと思うが、体育館半分という制限の中で、運動量(ゲーム)を確保することを第一とした。

タスクのネットは、壁と移動用バドミントン支柱を使って、1本のゴムテープで張る。

ミニゲームは、バレーボールの支柱で、ネットをタスクと同様に張る

表III-2-2 体育授業の形成的授業評価票 (高橋, 1994)

体育の授業についての調査		がくねん	くみ	なまえ	男・女	
下の質問について、あてはまるものに○をつけてください。						
1.	ふかいく心のこることや、かんどうすることがありましたか。	はい	いいえ	はい	いいえ	どちらでもない
2.	今までできなかったこと(運動や作戦)ができるようになったか。	はい	いいえ	はい	いいえ	どちらでもない
3.	「あっ、わかった!」とか「あっ、そうか」と思ったことがあるか。	はい	いいえ	はい	いいえ	どちらでもない
4.	せいっぱい、ぜんりよくをつくして運動することができましたか。	はい	いいえ	はい	いいえ	どちらでもない
5.	楽しかったですか。	はい	いいえ	はい	いいえ	どちらでもない
6.	自分から進んで学習することができましたか。	はい	いいえ	はい	いいえ	どちらでもない
7.	自分のめあてにむかって何回も練習できましたか。	はい	いいえ	はい	いいえ	どちらでもない
8.	友だちとおたがいに教えたり、助けたりしましたか。	はい	いいえ	はい	いいえ	どちらでもない
9.	友だちと協力してなかくよく学習できましたか。	はい	いいえ	はい	いいえ	どちらでもない

〈活用のしかた〉

- 1) 授業終了後に形成的評価票を実施し、「はい」を3点、「いいえ」を1点、「どちらでもない」を2点として、回答を得点化する。
- 2) 各項目・次元、および9項目合計得点について、クラス平均得点を算出する。
- 3) 算出した平均点を診断基準で評価する。例えば、「成果」次元のクラス平均得点が2.56であれば、その次元の評価欄の数値を照合することで、その授業が「成果」次元については、評価「4」と診断される。
- 4) また、運動種目でみる場合は、別表を利用する。

全運動種目を対象とした診断基準

次元	5	4	3	2	1	
成果	1. 感動の体験	3.00~2.62	2.61~2.29	2.28~1.90	1.89~1.57	1.56~1.00
	2. 技能の伸び	3.00~2.82	2.81~2.54	2.53~2.21	2.20~1.93	1.92~1.00
	3. 新しい発見	3.00~2.85	2.84~2.59	2.58~2.28	2.27~2.02	2.01~1.00
意欲・関心	次元の評価	3.00~2.70	2.69~2.45	2.44~2.15	2.14~1.91	1.90~1.00
	4. 一杯の運動	3.00	2.99~2.80	2.79~2.56	2.55~2.37	2.36~1.00
	5. 楽しさの体験	3.00	2.99~2.85	2.84~2.60	2.59~2.39	2.38~1.00
学び方	次元の評価	3.00	2.99~2.81	2.80~2.59	2.58~2.41	2.40~1.00
	6. 自主的学習	3.00~2.77	2.76~2.52	2.51~2.23	2.22~1.99	1.98~1.00
	7. めあてをもった学習	3.00~2.94	2.93~2.65	2.64~2.31	2.30~2.03	2.02~1.00
協力	次元の評価	3.00~2.81	2.80~2.57	2.56~2.29	2.28~2.05	2.04~1.00
	8. なかくよく学習	3.00~2.92	2.91~2.71	2.70~2.46	2.45~2.25	2.24~1.00
	9. 協力的学習	3.00~2.83	2.82~2.55	2.54~2.24	2.23~1.97	1.95~1.00
総合評価(総平均)	3.00~2.85	2.84~2.62	2.61~2.36	2.35~2.13	2.12~1.00	
総合評価(総平均)	3.00~2.77	2.76~2.58	2.57~2.34	2.33~2.15	2.14~1.00	

表III-2-1 体育授業観察の手エッセリスト (高橋ほか, 1996)

体育の授業についての調査		氏名	男・女
下の質問について、あてはまる得点に○をつけてください。			
1.	子どもが、意欲的に学習に取り組んでいた。	1-2-3-4-5	
2.	子どもの笑顔や拍手、歓声などがみられた。	1-2-3-4-5	
3.	子どもが、自ら進んで学習していた。	1-2-3-4-5	
4.	授業の場面展開が、スムーズに行われていた。	1-2-3-4-5	
5.	移動や待機の場数が少なかった。	1-2-3-4-5	
6.	授業の約束事が、守られていた。	1-2-3-4-5	
7.	子どもが何を学習し、何を身に付けようとしているのかが、よくわかる授業であった。	1-2-3-4-5	
8.	子ども同士が、積極的に教え合っていた。	1-2-3-4-5	
9.	子どもの上達していく姿がみられた。	1-2-3-4-5	
10.	先生は、ほめたり励ましたりする活動を積極的にに行っていた。	1-2-3-4-5	
11.	先生は、心を込めて子どもに関わっていた。	1-2-3-4-5	
12.	先生は、適切な助言を積極的に与えていた。	1-2-3-4-5	
13.	学習成果を生み出すような運動(教材、場づくり、学習課題)が用意されていた。	1-2-3-4-5	
14.	楽しく学習できるような運動(教材、場づくり、学習課題)が用意されていた。	1-2-3-4-5	
15.	学習資料(学習ノート、カード)が有効に活用されていた。	1-2-3-4-5	

〈調査票の使用手法について〉

この調査票の15項目について、それぞれの項目で5、4、3、2、1と得点を付けます。これが、各項目の得点となります。「意欲的学習」は項目番号1、2、3の合計得点、「授業の勢い」は項目番号4、5、6の合計得点、「効果的学習」は項目番号7、8、9の合計得点、「教師の相互作用」は項目番号10、11、12の合計得点、「学習環境」は項目番号13、14、15の合計得点となります。授業観察評価としては、各個人の各項目、各次元の平均値を求めることにより得ることができ、授業の成否について具体的にフィードバック情報を得ることが可能となります。

### (5) 学習者役の学生が授業を評価する方法

表III-2-2は学習者役の学生が模擬授業を評価する評価票である。模擬授業終了後に学習者役の学生がこの評価票のそれぞれの項目に評価点を記することによって模擬授業を受けた学習者役から見た模擬授業の改善点や先に示した授業観察チェックリストと併せて検討することで、学習者役と観察者役の授業に