

第6学年 体育科学習指導案

対象者 6年2組 男17名, 女23名 計40名
指導者 佐藤 新

- 1 単元名 E ボール運動 イ ネット型
教材名 ソフトバレーボール

2 単元について

(1) 児童について

児童は、昨年、ティーボール（E ボール運動 ウ ベースボール型）とバスケットボール（E ボール運動 ア ゴール型）を、6年生の1学期にはアルティメット（E ボール運動 ア ゴール型）を学習してきた。

本単元にかかわる事前アンケートを行ったところ、次のような結果となった。

| | | |
|----------------------------------|----------------|-------------|
| 体育が好きですか？ | 好き | 62.5% (25人) |
| | どちらかといえば好き | 27.5% (11人) |
| | どちらかといえば嫌い | 7.5% (3人) |
| | 嫌い | 2.5% (1人) |
| ソフトバレーボール（ネット型ボールゲーム）を行うのは好きですか？ | 好き | 72.5% (29人) |
| | どちらかといえば好き | 22.5% (9人) |
| | どちらかといえば嫌い | 2.5% (1人) |
| | 嫌い | 2.5% (1人) |
| ソフトバレーボールをやってみていいですか？ | やってみたい | 70.0% (28人) |
| | どちらかというをやってみたい | 17.5% (7人) |
| | どちらかというやりたくない | 10.0% (4人) |
| | やりたくない | 2.5% (1人) |

体育が好きな児童の割合が多い。またネット型のボールゲームは今回初めて体験するが、ネット型のゲームに対する興味も高い。理由としては、「同じネット型ゲームのバドミントンや卓球、テニスがおもしろかったから」や「やった事がないのでおもしろそう」、中には「ラリーができるから」と、運動の特性にふれる児童もいた。反面、消極的な理由では「力加減が分からなくて難しそう」や、「ぶつかると痛そう」というものもあった。ソフトバレーボールという当たっても痛くない教具を使い、技能やルールを簡易化して、ネット型ゲームのおもしろさを味わわせていきたい。

(2) 教材について

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、集団対集団の攻防によって競争することに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形の運動である。ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て、一定の得点に早く達することを競い合う運動である。

本教材のよさは、ネットを挟んで2チームに分かれ、自分たちの陣地で相手にじゃまされることなく攻撃できる点にある。ネット形のゲームは、バスケットボールやサッカーなどのような接触プレーを好まない児童にとって取り組みやすい運動である。また、バレーボールに比べて、軽く柔らかいボールを使用することで恐怖心を取り除き、ゲームに参加することができる。経験差が少なく、どの児童もほぼ同じ技能からスタートできる（レディネスが同じ）ことも特徴である。

ソフトバレーボールは、チームが協力し、心が通い合わないパスが繋がらない。チームワークが重要になる運動のため、仲間と協力して授業を進めていくことに適した教材である。また、攻防のためのボール操作を身に付けることや、ボールの落下点に走り込む、味方をサポートするなどのボールを扱わないときの動きを高めることに適した教材である。

中学校では、バレーボールを学習する。本単元は、中学校のバレーボールにつながる学習とな

る。

(3) 指導について

本単元では、ボールをつないで（ラリー）攻防する楽しさにふれることをねらいとしている。ボールをつなぐためには、メンバーと協力して、いかに自分のコート内でボールを落とさずに、相手コートにボールを送るかが重要になってくる。

そのために指導の手立てとして、以下のことを取り上げていきたい。

①単元前半は、アンダーハンドパスやオーバーハンドパスで味方が受けやすいようボールをつなぐことを学習内容とし、単元後半は相手コートにサービスを打ち入れることと相手コートにボールを打ち返すことを学習内容とする。

②1 単位時間の前半に、ボール操作の技術を高める場を設定し、後半に習得した学習内容を活用できる課題ゲームを実施する。（個人及び集団技能の向上）

③ミスを責めず、失敗をおそれない雰囲気作りを進める。（チームワーク）

④他人や他のチームからよりよいプレーを学ぶ姿勢を高めるようにする。

⑤ネットをはさんだ相手のチームは兄弟チームとし、互いに攻撃し合うのではなく、ボールをつないでいく仲間と考える。（すぐに攻撃してしまい、ラリーの楽しさを味わえなくなるを防ぐため）

試合形式での楽しさを求めて相手チームと攻撃し合うと、上手な児童だけが1回で相手チームに返し、すぐに得点が入り、ボールがつながらなくなる。雰囲気も盛り下がる。大半の児童の足が止まり、棒立ちになってしまう。（運動量の確保ができなくなる）以上から、⑤のようにラリーをしていく楽しさを味わわせることにした。単元後半で技術が向上してきたときには、児童と相談して変更することもある。

3 単元の目標

(1) 技能

ネット型では、簡易化されたゲームで、チームの連携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。

(2) 態度

運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、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。

(3) 思考・判断

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することができるようにする。

4 指導と評価の計画

| 時 | 学習内容 | 技能 | 態度 | 思考・判断 |
|----|--|---|--------------------------------|-------------------------------|
| 小5 | ボール運動 バスケットボール ティーボール アルティメット | 各ボール運動の特性に応じた技能を身に付けている。 | ボール運動の特性にふれ、仲間と協力してゲームを楽しんでいる。 | 学級の実態に合ったルール・場を考え、協力して活動している。 |
| 小6 | 1 | オリエンテーション ・単元の流れ、1 単位時間の流れ、約束の理解 ・ルール作り | ソフトバレーボールの学習に進んで取り組もうとしている。 | |

| | | | | | |
|----|----------------|---|---|--|---|
| 小6 | 2 3 | 「味方がとりやすいようにボールをつなごう」 | | 用具の準備や片付けで分担した役割を果たそうとしている。 | ゲームの行い方を知るとともに、ゲームを行うためのルールを選んでいる。 |
| | 4 5 【本時】 | | 味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。 | 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。 | ゲームの行い方を知るとともに、ゲームを行うためのルールを選んでいる。 |
| | 6 | 「相手コートにサーブスを打とう」 | 相手コートにサーブスを打ち入れることができる。 | | |
| | 7 | 「相手コートにボールを落とそう」 | 相手コートにボールを打ち返すことができる。 | | ゲームの行い方を知るとともに、ゲームを行うためのルールを選んでいる。 |
| | 8 9 | 「攻防する楽しさにふれよう」 | 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。 | 運動をする場を整備したり、用具の安全に気を配ろうとしている。 | 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。 |
| 中学 | バレーボール | ネット型では、ボールや用具の操作と定位置に戻るなどの動きによって空いた場所をめぐる攻防を展開している。 | 球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレーを守ろうとしている。分担した役割を果たそうとしている。作戦などについての話合いに参加しようとしている。健康・安全に気を配ろうとしている。 | 球技の成り立ち、技術の名称や行い方、関連して高まる体力などを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫している。 | |

5 本時の指導

(1) 目標

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する。

〔関心・意欲・態度〕

(2) 評価規準

| 評価の観点 | 評価規準 |
|--------------|---|
| 運動への関心・意欲・態度 | 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) 展開

| 段階 | 学習活動 | ●指導上の留意点 ◎評価 |
|-----------|--|--|
| 導入 10分 | <p>走る・準備体操・挨拶</p> <p>1 準備運動</p> <p>2 前時の想起</p> <p>3 課題の確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">味方がとりやすいようにボールをつなごう。</div> <p>・技能ポイントに気をつける（ボールをつく位置、手の形、体全体を使って送り出す）</p> | <p>●ソフトバレーボールにつながる準備運動を行う。</p> <p>●現在の進行場面が分かるようにする。（ユニバーサル・デザイン）</p> <p>●ルールやコツなどが分かりやすいように掲示資料を使う。</p> |
| 展開 27分 | <p>4 課題の解決</p> <p>課題解決に向けての基本技能練習</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ステージパスゲーム ・斜面を使った連続パスゲーム ・円陣パスゲーム <p>5 課題ゲーム（ラリーゲーム）</p> <p>(1) ゲーム（前半）</p> <p>※チームから、観察・記録をする人を一人決め、観察をする。</p> <p>・ボールをつなげるポイントを確認し、ゲームに入る。</p> <p>(2) ゲーム（前半）の振り返り</p> <p>(3) ゲーム（後半）</p> <p>※チームから、観察・記録をする人を一人決め、観察をする。</p> | <p>●チームの特徴に応じたドリルゲームを行う。</p> <p>●巡回しながら、プレーの評価や一人一人への声かけを行う。相手に取りやすいオーバーハンドパスができていないかアドバイスをする。（ポイント：つく位置、手の形）</p> <p>●オーバーハンドパスができていないかどうか、またナイスプレーができていない人を観察・記録係に記入させる。</p> <p>●チームワークを大切にするように、声かけをする。声を出させチームを盛り上げさせる。（ミスしても気にしない）よいプレーや、がんばっている児童、よい声かけは、意図的にほめる。</p> <p>◎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。（態度）</p> |
| 終末 8分 | <p>6 振り返り</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【振り返り例】</p> <p>今日のボイスNo. 1は、A君です。失敗したときには、「ドンマイ、次がんばろう！」と、声をかけてくれました。プレーNo. 1は、Bさんです。仲間が取りやすいオーバーハンドパスをしてくれたからです。ぼく達のチームがもっと強くなるには今よりも声をかけ合ってボールをつなぐことが大事だと思います。</p> </div> <p>7 次時の確認</p> | <p>●お互いのがんばりやよさを認め合う雰囲気を作る。</p> <p>●自分やチームのよさ・課題を見つめ、振り返らせる。（ルールで工夫したい所があるか確認）</p> <p>●次時の活動の予告をし、意欲をもたせる。</p> |