

体育科学習指導案

平成 26 年 11 月 5 日 (水) 第 5 校時 (体育館)
6 年 1 組 在籍 33 名 (男子 14 名、女子 19 名)
指導者 高崎市立塚沢小学校 眞鍋 卓也

I 題材 ボール運動 (ネット型：ソフトバレーボールを基にした簡易化されたゲーム)

1 校内研修との関わり

(1) 本時における「自分の思いや考えをもち進んで表現している子ども」の姿

友達と協力して、得点をとるためのよりよい作戦を考える中で、自分の思ったことをチームメイトに伝えている。

(2) 上記のような子どもの姿が現れるようにするための手立て

①練習前に作戦例を示し、攻撃を練習していく中で、自分たちのチームに合った、作戦を考えられるようにする。

②練習前に、作戦を考えたり、確認したりする時間をとり、話し合う機会を設ける。

II 題材の考察

1 児童の実態 (男子 14 名、女子 19 名、合計 33 名)

本学級は、全体的におとなしい雰囲気である。学習や生活に向上心を見せる児童が少なく、男女の数名の児童が中心になって学習、学級活動等が進められている現状で、やるべきことがやり遂げられない児童が多い。学力も全国学力調査や日常のテストの結果を見ると、他の学級よりも理解度が低く、話が全体に浸透するのに時間を要する。しかし、授業中の小さい集団での話し合い、学び合い等では、進んで話し合いに参加し、友達と意見を交換するなど前向きな姿勢も見られるようになってきた。また、生活面でも、クラス全体で一つの目標に向かって、全員で協力して頑張ることができるようになってきた。

体育関係では、昨年の 5 年生時、学年全体の傾向として、体育的な行事の強化練習等に参加する人数が少なく、体育主任の立場から見ると、消極的なイメージが強かった。しかし、今年は、4 月から、6 年生の「3本の柱」を意識して生活してきたことで、進んで練習に参加する児童が増え、塚沢小の伝統を守っている。そのことから、課題設定の工夫や声のかけ方次第で、積極的に行動できると感じている。ここで、体育に関するアンケートを行ったところ、次のような結果が得られた。

【調査対象：男子 14 人 女子 18 人 合計 32 人】

	好き	普通	好きでない
Q 1. 体を動かすことは好きですか？	15 人 (47%)	16 人 (50%)	1 人 (3%)
	男 57% 女 39%	男 36% 女 61%	男 7% 女 0%

	好き	普通	好きでない
Q 2. 体育の授業は好きですか？	23 人 (72%)	9 人 (28%)	0 人 (0%)
	男 86% 女 61%	男 14% 女 39%	男 0% 女 0%

	得意	普通	得意でない
Q 3. ボール運動は得意ですか？	10 人 (31%)	14 人 (44%)	8 人 (25%)
	男 57% 女 11%	男 21% 女 61%	男 22% 女 28%

	1	2	3
Q 4. バレーボールと聞いて、どんなイメージですか？(選択複数回答)	難しそう 19 人	楽しそう 18 人	痛そう 12 人

これらの結果から、体を動かすことに関しては、半数以上が好んではないが、体育の授業には多くの児童が好意的に感じていることがわかる。男女別に見てみると、男子の方がより好意的で、女子の中にも抵抗を持っている児童は見られない。

ボール運動が「得意でない」と答えた児童が学級の 4 分の 1 いることでもわかるように、私の今までの経験からしても、学級全体の技能は、極端に低いと感じる。体力に関しても、昨年行った、全国体力調査で、全国平均を大きく下回ったことやこれまでの学習状況から考えても、劣っている

と感じる。しかし、これまでの学習から、段階を踏んだ指導をしていくことで、最終的には、改善はしていくことが実感できている。

4月に行ったバスケットボールでは、1時間目に男女混合で行った試しのゲームにおいて、オールコート5対5の通常ルールでゲームを行っても、活発に活動できる児童とそうでない児童の差が大きく、ほとんどのチームが得点することができなかった。そこで、急遽、ハーフコート「3対1」→「3対2」の簡易化されたゲームを取り入れた。その結果、積極的に攻守を繰り返し、意欲、技能、運動量、すべての面での向上が見られた。その後のオールコートのゲームでも、簡易化されたゲームの動きを取り入れ、「ボールを持たない児童の動き」が格段に上達した。やはり、易しい活動から段階を追って経験していくことで、それなりの動きはできるようになると感じた。

今回、題材として取り入れるバレーボールについては、テレビなどを通じて全児童が知っている。しかし、実際にプレーした経験者は少なく、イメージも「難しそう」や「痛そう」など、マイナスのイメージが多く挙げられ、実際に授業で行う際に、不安を感じる児童も多いと考えられる。このことから、ソフトバレーボールやプレルボールを基に簡易化したゲームを取り入れることにより、ボールへの恐怖心や難しさを感じさせず、積極的に活動できるようにしていきたいと考えた。

2 題材観

本題材は、学習指導要領 第5学年及び第6学年の内容 「Eボール運動 イ ネット型」から設定した。

これまで、特に高学年の「ボール運動」の授業では、技能の高い児童や運動好きな児童が積極的に参加し、運動が苦手な児童は身体接触やボール自体を避けてしまうというケースも見られた。「ネット型」は、相手にじゃまされることなく自分たちのプレーができることが、攻防入り乱れる「ゴール型」や「ベースボール型」との違いである。また、チームでパスをつなぎ、ネットをはさんでラリーを続け、友だちと協力して得点を競い合うところに楽しさや喜びを感じられる運動である。

ソフトバレーボール、プレルボールは、新学習指導要領で、高学年のボール運動領域「ネット型」で例示され、技能では「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」と示された。「簡易化されたゲーム」とは、ルールや形式が一般化されたゲームを児童の発達の段階を踏まえ、プレーヤーの数、コートの広さ（奥行きや横幅）、プレー上の制限（緩和）、ボールその他の運動用具や設備など、ゲームのルールや様式を修正し、学習課題を追求しやすいように工夫したゲームをいう。

「ネット型」は、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、チーム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、チームの連携を高めていくことが必要となる。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ため、友だちの否定的な関わり方によっては、悲しさや劣等感を感じてしまう場合もあり、仲間からの励ましの声やカバーするプレーが大切になり、友だちと関わることの良さを実感できる教材である。

さらに、ゲームの本質的な面白さを失わない簡易化された易しいゲームづくりを通して、状況判断場面を少なくし、全員が関わるゲームを行うことで、ゲーム中の自分の役割やポジションでの適切な動きを明確にできる。また、少ない人数でひとり一人の運動量も確保できることや、自分のプレーによる得点が増えたり、チームの得点にも貢献する回数が増えたりするなど、ゲームが終わった後の達成感や充実感、満足感が味わえる教材である。

3 教材の系統

小学校		中学校		高校	
1・2年	3・4年	5・6年	1・2年	3年	1・2・3年
様々な動きを身につける時期		多くの運動を体験する時期		少なくとも一つのスポーツに親しむ時期	
ゲーム	ゲーム	ボール運動	球技	球技	
ボール遊び ボール投げゲーム ボール蹴りゲーム	易しいゲーム ラリーを続ける ボールをつなぐ	簡易化されたゲーム チームの連係による攻防	空いた場所をめぐる攻防	空いた場所をめぐる攻防	空間を作り出す攻防
ボールゲーム	ソフトバレーボール・プレルボールを基にした易しいゲーム	ソフトバレーボール プレルボール	バレーボール・卓球・テニス・バドミントン等		

4 指導方針

- (1) これまで、ボールを手のひらで弾いたり、たたきつけたりする運動やネット型ゲームの経験が少ないことから、指導にあたっては、基本的な動きや技能づくり、ルールの工夫、用具・場の工夫、連係プレーの動きづくりを特に意識する。

基本的な動きや技能づくりでは、ボール操作の技能やボールを持たないときの動きの習得に向け、パスの技能を中心にしたドリルゲームや作戦を意識した動き・ポジションを中心としたタスクゲームを行う。

ルールの工夫では、ワンバウンドやキャッチを認める等、簡易化されたルールを教師が提案する。児童の反応や実態に応じて、弾力的にルールを変更しながら行い、意欲や技能を高める。

用具・場の工夫では、一人一人が、ネット型ゲームの特性にふれられるように、コートを広さを狭くし、ネットの高さをも臨機応変に変更する。また、一チーム5～6人として、コート内でプレーする人数を3人にすることで、一人一人のボールに触れる機会が増えるように工夫する。またボールは、教材の系統や柔らかさ、弾み方、扱いやすさから、レクリエーションボールを使用する。

連係プレーの動きづくりでは、習得した技能を状況判断が伴うゲームに生かすために、チームでボールをつないで返球するタスクゲームを行い、チームメイトをカバーする動きなど、連係プレーの動きを学習する。

- (2) 準備や準備運動、練習、作戦タイム、ゲームと、学習内容のほとんどをチームで進めていくことで、チーム内の絆を深め、友だちと関わることの大切さや良さを学習する。また、チーム名やゼッケンの色等も自分たちで決めさせることで、チームに愛着が持てるようにする。
- (3) チームの全員に一役与えることで、自分の役割を明確にし、責任を持って仕事ができるようにする。
- (4) チーム編成は、各チームの力を均等にしたり、人間関係を配慮したりするために、教師が提示する。班の名前決め、役割決め、ゼッケン選び等や作戦に関しては、給食中等で自分たちで話し合っ決めてられるようにする。
- (5) ゲームでは、作戦を考える時間を確保し、自分の考えを伝え合い、チームで根拠を明らかにしながら作戦を考えていけるようにする。

Ⅲ 目標及び評価

1 目標

- (1) ルールを守り、ゲームを楽しむ。
(2) 友達と話し合っ作戦を考え、ゲームで使おうとする。
(3) ゲームを通して基本的な技能を身につける。

2 評価基準

- (1) ルールを守り、友達と協力し合っ、ゲームを楽しむ。
(2) 友達と話し合っ作戦を考え、ゲームで使おうとしている。
(3) ゲームを通して、基本的な技能や動きを身につけている。

Ⅳ 単元構想

別紙参照

Ⅴ 本時の学習

- 1 ねらい 作戦を考えたり、確認したりする時間を使って、チームメイトと話し合っことを、ゲームに生かそうとすることができる。
- 2 準備 レクリエーションボール、バドミントン支柱、ネット、デジタイマー、ビブス、タスクゲーム用簡易ネット、対戦表、ルール表、作戦ボード、ホワイトボード

3 展開 指導計画 6時間目 / 8時間中

児童の活動	指導上の留意点及び支援	時間										
1 準備運動をする。 2 ドリルゲームをする。 ・自分のチームの課題は〇〇だから、この練習をしよう。 ・ボールを正確に返して前回よりも記録を上げよう。	○前時までの課題を克服できる練習を推奨する。 ○単純にパスやアタックの練習をするのではなく、ゲーム形式にすることで、集中して正確にボールを扱おうという意欲を高めるとともに、たくさんボールに触れる機会を確保する。 ○上手にできている児童・グループを賞賛し、コツがあったら全体に紹介する。	10分										
3 集合・整列・あいさつ 4 本時のめあて、活動を確認する。 ・今日はどことの試合かな。 ・どんな作戦にしようかな。 ・今日は、〇〇してみようかな。	○めあて「得点をとろう」を示す。 ○ここまで学習した「攻撃の仕方」を確認し、実際に攻撃するポイントについて発問する。その他、友達の協力や前向きな声かけが必要なことも確認する。	3分										
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">友達と話し合っ考えた作戦を生かして、得点をとろう。</div> <p>発問</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">どのように攻撃すれば、得点がとれるだろう？</div> <p>期待する児童の反応例</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 2px;">・守備がないところをねらって打つ。</td> <td style="width: 50%; padding: 2px;">・とにかく強く打つ。</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">・フェイントを使って、人がいないところをねらう。</td> <td style="padding: 2px;">・相手コートに確実に返す。</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">・アタックする人によって、ねらう場所を変える。</td> <td style="padding: 2px;">・前衛をねらう。</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">・アタッカーによってトスを変える。(トスを高く上げる。低く上げる。)</td> <td style="padding: 2px;">・ジャンプして打つ。</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">・アタックする人、レシーブする人を決める。等</td> <td></td> </tr> </table> </div>			・守備がないところをねらって打つ。	・とにかく強く打つ。	・フェイントを使って、人がいないところをねらう。	・相手コートに確実に返す。	・アタックする人によって、ねらう場所を変える。	・前衛をねらう。	・アタッカーによってトスを変える。(トスを高く上げる。低く上げる。)	・ジャンプして打つ。	・アタックする人、レシーブする人を決める。等	
・守備がないところをねらって打つ。	・とにかく強く打つ。											
・フェイントを使って、人がいないところをねらう。	・相手コートに確実に返す。											
・アタックする人によって、ねらう場所を変える。	・前衛をねらう。											
・アタッカーによってトスを変える。(トスを高く上げる。低く上げる。)	・ジャンプして打つ。											
・アタックする人、レシーブする人を決める。等												
5 作戦について話し合う。(3分) ・〇〇より、△△の方がいい。 ・〇〇だから、△△にしよう。	○できるだけ得点をとるためには、どうすればよいか話し合う。その作戦が、なぜ効果的なのか、全員が考えられるようにする。											
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">チームメイトと協力して作戦を考え、なぜその作戦が有効かを話している</div>												
6 タスクゲームのアタックゲームをする。 (兄弟チーム各3分 計6分) ・よし、うまくいったぞ。 ・こうした方がいいかな。 7 メインゲームのワンキャッチバレーボールをする。 (兄弟チーム各5分 計10分) ・よし、うまくいったぞ。 ・大丈夫、次、頑張るぞ。 ・こうしたら、もっとよくなるかも。 ・元気出していこう。	○各ゲームを回り、いい攻撃や守備を賞賛したり、作戦がうまくできているか助言したりする。 ○各ゲームを回り、タスクゲームで使った作戦を生かした、いい攻撃や守備を賞賛をする。 ○元気のいいエールやハイタッチ、応援等を賞賛し、明るい雰囲気ゲームが行えるようにする。	28分										
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">みんなで考えた作戦を生かして、得点をとろうとしている。</div>												
9 今日の振り返り(班別) ・△△な作戦がうまくいった。 ・次は、△△した方がいいかも。 10 本時のまとめ ・しっかりと話し合いができた。 ・次もしっかりと作戦を考える。	○ゲームでうまくいったこと、うまくいかなかったこと、困ったこと等について意見を出せるように助言する。 ○発問に対してよかったところを個人、チームで賞賛し、達成感や充実感を持てるようにする。	4分										

単元構想
 体育科 6年 単元名 ボール運動 ネット型 「ソフトバレーボール」(全8時間予定:本時は6時間目)

単元の目標	友達と協力して話し合っ作戦を考え、ネット型における簡単な技能を身につけ、ゲームを楽しむ。		
単元の評価基準	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
	①ルールを守り、友達と協力し合っ練習やゲームを楽しんでいる。 ②友達と協力して話し合い、ルールや作戦を考えたり、選んだりしようとする。 ③分担された係の仕事に責任を持って取り組もうとする。 ④進んで用具の準備や片づけを行おうとする。	①ゲームの進め方やルールを知り、ゲームに生かそうとしている。 ②自分たちの課題や相手のことを知り、友だちと話し合いながら、作戦を考えている。 ③チームで考えた作戦を、ゲームで使おうとしている。 ④けがをしないように、場所や用具を安全に保っている。	①ボールの正面に入り、しっかりレシーブ(キャッチ)し、味方にパスしたり、相手に返球したりできる。 ②ボールを持たないとき、ボールの方向に体を向けたり、自分のポジションに戻ったりできる。 ③相手コートに空いているところや相手を取りにくいところを狙って返球できる。

時	ねらい	主な学習内容	支援・指導の留意点	評価の観点			評価項目	「努力を要する」と判断される児童への具体的な支援
				関	思	技		
1	学習の進め方やゲームのルールを知り、友達と協力して学習に取り組む。	・共通メニュー(準備、準備運動、今日の学習内容の確認) ・オリエンテーション ・基本技能の練習 ・ドリルゲーム「アンダーパス」「オーバーパス」「アタック」「サーブ」	○チーム分けは、教師が事前に提示し、チーム名や役割等も事前にチームで話し合っ決めておく。 ○ゲームの進め方やルールは説明し、活動にスムーズに取り組めるようにする。 ○アタックの仕方は、上手にできている児童を賞賛したり、見本を見せたりして、慣れるまで繰り返し練習できるようにする。	○	○		【関】友達と協力して進んで取り組んでいる。 【思】ソフトバレーボールのルールや方法を理解し、ゲームに生かそうとしている。	チーム編成の段階で、協力して取り組める友だちと同じチームにする。
2	チームで協力して練習し、ゲームの中で、ボールを相手にパスすることができる。 「ゲームの方法を知り、チームメイトと協力してゲームができる」	・共通メニュー ・ドリルゲーム ・タスクゲーム「アタックゲーム」 ・メインゲーム「ツークャッチバレーボール」	○味方への声かけは大いに賞賛し、ゲーム中に活気のある雰囲気大切に作る。 ○上手にできている児童、グループを賞賛し、全体にコツを広める。 ○相手に強いボールを返すのではなく、コートの中に正確に返すように意識させる。			○	【思】ソフトバレーボールのルールや方法を理解し、ゲームに生かそうとしている。 【技】ゲームの中で相手にボールを返球することができる。	意図的に多めに声をかけ、賞賛する機会を増やす。
3	友達と協力して、得点を取るための作戦を立てて、ゲームを楽しむ。	・共通メニュー ・ドリルゲーム ・タスクゲーム ・メインゲーム	○チームで得点を取るための作戦を立て、その作戦が、なぜ得点を取るために有効なのかを考えられるようにする。	○	○		【関】チームで声をかけ合い、楽しい雰囲気で行っている。 【思】三段攻撃を意識して、チームに合った作戦を考え、ゲームの中で使おうとしている。	自分の動き方がわからない場合には、チームのみんなで、その子の動きを教え合い、チームで課題を解決できるようにする。
4	「味方にとりやすいパスをして、三段攻撃で攻撃しよう」 作戦例・レシーブで1キャッチをいれる。 ・トスで1キャッチを入れる。		○ゲーム開始前のエールや得点が入ったときのハイタッチを推奨し、ゲームの楽しい雰囲気を作る。					
5	チームに合った作戦を立て、協力して練習し、ゲームに生かす。	・共通メニュー ・ドリルゲーム ・タスクゲーム ・メインゲーム	○チームの課題を知り、チームに合った作戦を立て、練習を工夫して行えるようにする。 ○ゲーム開始前のエールや得点が入ったときのハイタッチの重要性を毎回確認する。 ○審判は対戦チームのセルフジャッジで行うので、全員で協力して、公正な判断ができるように意識づける。 ○チーム練習や作戦タイムは、できるだけ多くのチームを回り、その場で良さを賞賛したり、アドバイスしたりする。			○	【思】チームで得点をとるための作戦を立て、その作戦が、なぜ得点を取るために有効なのかを考えている。	作戦通りに動くことを賞賛し、チームでの自己存在感を感じられるようにする。
6	「チームで作戦を立てて、得点をとろう」 作戦例・コート内に正確に返球し、得点を積み重ねる。 ・アタックに強弱をつけて、守備をまどわす。 ・児童の習熟度により、ねらう場所を選ぶ。 ・習熟度によって1キャッチする役を決める。		○チーム練習や作戦タイムは、できるだけ多くのチームを回り、その場で良さを賞賛したり、アドバイスしたりする。				【思】友達と考えた作戦を生かして、得点をとろうとしている。	
7	攻撃や守備を工夫してゲームを楽しむ。	・共通メニュー ・ドリルゲーム ・タスクゲーム ・メインゲーム	○作戦タイムやめあての確認時に、いい意見が出たら、みんなに知らせるようにする。 ○運動の楽しさは、勝ち負けではなく、いいプレーや友だちとの関わりであることを、常に意識させるように心がける。 ○児童の上達の実態を見ながら、ルールを変更することも認める。				【関】友達とほめ合ったり、アドバイスしたりしながら、ゲームを楽しんでいる。 【思】チームで立てた作戦を使い、ゲームの中で作戦を成功させようとしている。	チームでできたことを賞賛し、みんなの前でどんどん紹介する。
8	「攻撃をどのようにすれば得点がとれるだろう」 作戦例： ・1キャッチをレシーブに使う。(トスに使う) ・レシーブをしっかりとセッターに返す。 ・アタックでネット際、エンドライン際、サイドライン際をねらう。 ・フェイントを使って、人がいないところをねらう ・アタッカーが打ちやすいトスを上げる。(トスを高く上げる。低く上げる。)		○児童の上達の実態を見ながら、バレーボールへの系統も意識し、ノーキャッチでの攻撃も経験させる。 ○最後のゲームでは、励まし係を中心にみんなで盛り上げられるように、教師も意図的に元気を出す。	○	○		【技】今まで習得してきた技術を使うことができる	成功だけでなく失敗や判断ミス等の時にも、ハイタッチを使い、チームの友だちと前向きに関われるようにする。