

# 体育科学習指導案

学習者 附属小学校5年1組 34名  
指導者 丸小野 聡暢

## 単元名 ボール運動 ネット型ソフトバレーボール

### 1. 単元の目標

- (1) ソフトバレーボールの行い方を理解することができるようにする。また、パスやレシーブなどのボール操作と相手が捕りにくいボールを返球して攻めたり、それをさせないように守ったりして簡易化されたゲームをすることができるようにする。 【知識及び技能】
- (2) ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりすることができるようにする。 【思考力、判断力、表現力】
- (3) 運動に進んで取り組み、ルールを守り、助け合ったり、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。 【学びに向かう力、人間性等】

### 2. 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
①ソフトバレーボールの行い方について、言ったり書いたりしている。 ②味方が受けやすいようボールをつないだり、ボールを受けることのできる場所に動いたりして、片手や両手で、相手コートにボールを打ち返したりしている。	①ネット型のゲームをみんなが楽しんで行えるようにルールを工夫している。 ②ボールをつないだり、相手コートに返したりする時の工夫を友達に伝えている。 ③自分のチームの特徴に応じた作戦を立てて選んでいる。	①ゲームや練習に進んで取り組もうとしている。 ②ルールを守り、仲間と助け合っ てゲームや練習をしようとして いる。 ③場や用具の安全を確かめてい る。

### 3. 指導と評価の計画（7時間）

#### （1）単元指導計画と評価計画

時間	1	2	3（本時）	4	5	6	7
ねらい	学習の進め方の見通しをもつ。	基本的なボール操作を身に付け、ルールを覚えて取り組む。		チームに合った簡単な作戦を選んで取り組む。			ソフトバレーボール大会
学習活動	1. 本時の学習内容と1時間の流れの確認	1. サーキット運動	1. サーキット運動	1. サーキット運動	1. サーキット運動	1. サーキット運動	1. サーキット運動
	2. 準備運動	2. めあての確認	2. めあての確認	2. めあての確認	2. めあての確認	2. めあての確認	2. めあての確認
	3. 試しのゲーム・役割分担を行う。	3. ルールの確認	3. ルールの確認	3. ゲーム	3. ゲーム	3. ゲーム	3. ゲーム
	4. 整理運動	4. ゲーム	4. ゲーム	4. 整理運動	4. 整理運動	4. 整理運動	4. 整理運動
	5. 振り返り・片付け	5 整理運動	5 整理運動	5. 振り返り・片付け	5. 振り返り・片付け	5. 振り返り・片付け	5. 振り返り・片付け
評価の重点	知・技	① 観察・ICT 学習カード			② 観察・ICT 学習カード		
	思・判・表		② 観察・ICT 学習カード	① 観察・ICT 学習カード		② 観察・ICT 学習カード	
	主体	①③ 観察 学習カード					② 観察 学習カード

(2) 指導と評価の計画

時	ねらい (◆) と主な学習活動 (○)	評価規準 (評価方法)		
		知・技	思・判・表	主体
1	◆ソフトバレーボールの学習の進め方について、試しのゲームや練習をすることを通して、学習に見通しをもち進んで取り組もうとすることができるようにする。			
	○オリエンテーション (本時の学習内容と1時間の流れの確認) ○試しのゲーム ○振り返り (視点: みんなが楽しくゲームができるような工夫) 【想定される児童の姿】 ・ソフトバレーボールの学習の進め方が分かった。 ・場の準備の仕方が分かった。			○①③ 〈観察・学習カード〉
2	◆ソフトバレーボールのゲームの行い方について、簡易なルールを設定することを通して、みんなが楽しめるゲームの行い方を知ることができるようにする。			
	○ルールの確認・サーキット運動 ○簡易的なゲーム ○振り返り (視点: みんなが楽しむための工夫) 【想定される児童の姿】 ・チームでボールをつないで得点できるルールにすると楽しい。	○① 〈観察・ICT 学習カード〉		
3 本時	◆チームで連携してボールをつなげる動きについて、チームで画像を確認してお互いにアドバイスしたり教師がゲームを止めた際にボールのつなげ方について考えたりすることを通して、味方が受けやすいようにボールをつないだりボールを受けることができる場所に動いたりできるようにする。			
	○サーキット運動 ○簡易的なゲーム ○振り返り (視点: ボールをつなぐための工夫) 【想定される児童の姿】 ・友達にどのように動くか声をかけるといい。 ・ボールを高く上げるとパスがつながる。 ・パスが難しい時にキャッチをするといい。		○② 〈観察・ICT・ 学習カード〉	
4	◆ソフトバレーボールのゲームの行い方について、みんなが楽しめるという視点で話し合うことを通			

	して、ルールを工夫しようと考えようとするができるようにする。			
	○サーキット運動 ○簡易的なゲーム ○振り返り（視点：みんなが楽しくゲームができるためのルールの工夫）  【想定される児童の姿】 ・自分たちのチームはレシーブが苦手だから1回目にキャッチするといひ。		○① <観察・ICT 学習カード>	
5	◆ボールのつなぎ方について、仲間の動きに合わせた声かけを行ったり場所を動いたりすることを通して、チームでつないで片手や両手で相手コートにボールを打ち返すことができる。			
	○サーキット運動 ○簡易的なゲーム ○振り返り（視点：チームに合わせた作戦を選ぶ）  【想定される児童の姿】 ・ボールをつなぐためには一人だけでなくみんなが連動して動くといひ。	○② <観察・ICT 学習カード>		
6	◆ソフトバレーボールのゲームの行い方について、自分のチームの特徴を話し合うことを通して、いくつかの作戦から自分のチームに合った作戦を選ぶことができるようにする。			
	○サーキット運動 ○簡易的なゲーム ○振り返り（視点：大会に向けてのめあて）  【想定される児童の姿】 ・自分たちのチームには1回目にキャッチする作戦が合っている。		○③ <観察・ICT 学習カード>	
	作戦例 ・1回目キャッチ作戦：相手の返球をキャッチする ・2回目キャッチ作戦：味方がレシーブした返球を2人目がキャッチして、スパイクしやすいようにつなぐ ・3段攻撃作戦：チーム三人でつないで、ボーナス得点をもらう			
7	◆ソフトバレーボールのゲームの行い方について、前時までの振り返りをもとに作戦を選んだり、パスをつなぐための声かけをしたりすることを通して、ルール守り友達と助け合ってゲームを行なおうとすることができるようにする。			
	○サーキット運動 ○ソフトバレーボール大会			○② <観察・学習>

	<p>○単元のまとめ（視点：単元を通して学んだこと）</p> <p>【想定される児童の姿】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・今までの練習を生かしてパスを回してチームのみんなが楽しめる試合が出来た。</li> </ul>			カード
--	---	--	--	-----

4. 本時の指導（3/7）

<b>本時のねらい</b>	<p>チームで連携してボールをつなげる動きについて、チームで画像を確認してお互いにアドバイスしたり教師がゲームを止めた際にパスのもらい方について考えたりすることを通して、味方が受けやすいようにボールをつないだりボールを受けたりすることができる工夫を友達に伝えることができる。</p>
<b>評価規準</b>	<p>チームで連携してボールをつなげる動きについて、味方が受けやすいようにボールをつないだりボールを受けたりすることができる工夫を友達に伝えることができる。</p>
<b>具体的な児童の姿</b>	<p>振り返りに「友達にどのように動くか声をかけるといい」「ボールを高く上げるとパスがつながりやすかった」「キャッチはパスがズレたときにするといい」などと書いている。</p>

時間	児童の動き	指導○及び留意点・◎評価〈方法〉※支援を要する児童への手立て	準備物
8分	<p>1. サーキット運動をする。</p>	<p>○サーキット運動を行うようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・あいさつ、健康観察、サーキット運動・振り返りのゲームの順で行う。</li> <li>・サーキット運動はソフトバレーボールの動きにつながるようにレシーブ、パスなどの準備運動を一連の流れで行う。</li> </ul>	ソフトバレーボール
5分	<p>2. 本時のめあてを確認する。</p> <p>【想定される児童の姿】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・友達にどのように動くか声をかけるといい。</li> <li>・ボールを高く上げるとパスがつながる。</li> <li>・パスが難しい時にキャッチをするといい。</li> </ul>	<p>○前時の振り返りから、本時のめあてを位置付ける。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前時の振り返りから、チームでボールをつなげる動きなどについて困っている映像を見せ、どのようにすればよかったのか考えられるようにする。</li> </ul> <p>※切り取った画像をTVに写し、ペンで書き込みながら、動きが視覚的に分かるようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>めあて</b></p> <p>チームでボールのつなぎ方を考えよう</p> </div> <p>○チームで本時のめあてを位置付ける。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームでめあて設定することで、個人のめあて・役割も同時に確認できるようにする。</li> </ul>	ホワイトボード・TV・タブレット・拡大掲示画像

25分

3. ゲームを行う
- ・ゲーム①  
【10分】
  - ・話し合い  
【5分】
  - ・ゲーム②  
【10分】



- ゲーム①②をチームで撮影し合い、ボールをつなぐための動きについて話し合うようにする。
- ・各チームとも1試合行う。4分試合を行い、2分間でチームや個人の課題を修正できるように伝え合うようにする。
  - ・写真撮影などの役割分担を確認し、スムーズに試合が行えるようにする。
  - ・写真撮影はボールをつなげなくて困っていたり、うまくつながったりした場面を撮影するように声をかける。
  - ・ボールをつなげるための動きを意識する声かけを行う。
  - ・ゲームを途中で止めて、ボールをつなげるための動きを考えさせるようにする。
- ※動きが分からない児童には、ゲームを止めた時に、ボールがもらえる位置に動かして、ゲームを再開するようにする。
- ・話し合いでは、撮影した画像を見たり、実際にコートを使ったりすることでパスをもらうための動きについてチームで考えられるようにする。



#### 試合の組合せ

・全8チーム

〈ゲーム①〉

1 試合目 (前のコート) A 対 B (前のコート) C 対 D  
(後のコート) E 対 F (後のコート) G 対 H

〈話し合い〉

〈ゲーム②〉

2 試合目 (前のコート) A 対 E (前のコート) C 対 G  
(後のコート) B 対 F (後のコート) D 対 H

#### 簡易なゲームのための工夫

人数：1チーム3人（ローテーション・役割を決めておく）

コートの広さ：バドミントンコート

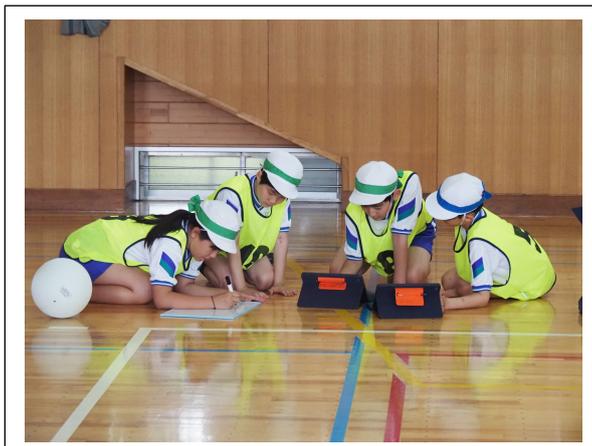
ビブス・  
得点板・  
タブレット

ネットの高さ：児童の腰の高さ

プレイ上の制限：

- ・サーブはアンダーサーブか下投げで始める
- ・1回で返さない
- ・1回（2～3秒）だけキャッチができる
- ・ワンバウンドはしてもよい

・ゲーム②は、各チームの1試合目の振り返りをもとにボールをつなげる動きを意識させて試合を行うことができるようにする。



学習カード・筆記用具

2分 4. 整理運動をする

5分 5. 学習の振り返りを行い、次時へつなげる

◎ボールをつなげる動き方について、ボールの落下地点に動いたり、ボールを高く上げたりして、ボールをつないでいる。  
〈観察・学習カード〉

○簡単なストレッチ運動を行うようにする。

○めあてについての振り返りを行うことで、次時へつながるようにする。

・ボールをつなげるための工夫や本時の困りを出し合うことで、次時に向けて意欲が高まるようにする。

