

## 第6学年 体育科学習指導案

ろ組 男子17名 女子19名 計36名  
指 導 者 當 房 省 吾

### 1 単 元 友達を生かすソフトバレーボール

#### 2 単元について

##### (1) 単元の位置とねらい

この期の子どもたちは、「ぼくたちのプレルボール」の学習を通して、楽しくゲームができるルールや簡単な作戦を工夫しながら、ボールの落下点に入り、片手や両手でボールをはじいてパスしたり、相手を取りにくいところに返球したりする動きを身に付けている。そして、「みんなでつないで相手より多く得点したい」などの思いや願いをもっている。

そこで、ここではボールの落下点を予測し素早く動き、ボールを受ける・打撃する動きや打ちやすい場所に向けてパスする動きを身に付ける。また、動きの課題を解決するために、みんなが楽しめるルールやチームの特徴に合わせて作戦を工夫したりして、友達と協力しながら連係して得点を競うネット型の楽しさを味わわせようとするものである。

この学習で経験した、ボールの落下点を予測し素早く移動する動きや打ちやすい場所に向けてパスする動きは、第6学年の「友達を生かすサッカー」でのボールの来るタイミングに合わせて進む方向を意識し、半身になってボールを受ける動きへと発展する。さらに中学校第1学年「バレーボール」でのボールを受ける前の準備姿勢やインパクトなど体全体を使っての受ける・打つ動きへと発展し、空いた場所をめぐる友達と連係しながら攻防するネット型の楽しさを深めていく。

##### (2) 指導の基本的な立場

「ソフトバレーボール」のおもしろさは、相手の打撃に合わせてボールを落とさないように動いたり、ボールをつなぎながら相手コートをねらって攻撃したりする攻防にある。さらに、軽く柔らかいボールを使用してボールを受けやすくすることで、ラリーが生まれやすくなり、ボールをつないで競い合う楽しさをより味わうことができる。

第6学年の「友達を生かすソフトバレーボール」は、ボールの落下点を予測して素早く動き、ボールを受ける・打撃する動きや相手が打ちやすい場所に向けてパスする動きを身に付ける学習である。その際、ラリーが続きやすいルール・コートや個々の特徴を生かしたポジションなどの作戦を工夫しながら全員がゲームを楽しめるようにする。

このソフトバレーボールのおもしろさを味わわせるために、まず、簡易化したルールを基にしたゲームの仕組みを理解させ、動きのイメージをもたせる。そして、試しのゲームで自分やチームの課題をつかみ、「アタックをより多く決めて勝ちたい」という願いをもたせることが大切である。また、動きのイメージを意識しながら個の技能を高めるために、明確な観点を基に動きを観察・分析し合う活動やコツを伝え合ったり、できるコツを選んだりする活動を位置付ける。さらに、主運動につながる体の部位の動き感覚づくりやドリルゲーム、戦術理解や役割行動を向上させるタスクゲームを位置付ける。

そこで、学習の展開としては、まず、絵図資料などから主運動の仕組みを理解させ、**体の動かし方の順番などを基に、実際に体を動かしながら目指す状態をイメージさせる**。そして試しのゲームを行い、自分やチームの課題をつかませる。また、単元を通して、準備運動段階でゲームに必要な動きの感覚づくりやドリルゲームを行い、手首の返しや前傾姿勢、体重移動などを体験させる。単元の前半は、効果的なアタックにつなげるための素早いパスやアタックの動きを課題として重点化する。その際、動くイメージを追加・修正して技能を高めさせるために、チーム全員で力の伝わり具合や位置などの観点を基に動きを観察・分析し、改善点や見つけたコツを体の動きが伝わる表現で伝え合わせる。さらに、動くイメージを明確にするために、振り返りの際、動きの高まりとその要因を明確にした振り返りをさせる。単元の後半は、レシーブやパスなどのボール操作や連係に必要な役割の動きについて課題を重点化したり、「得点2倍プレイヤー」や「ブロックマン1人」な

どのルールを選択させたり、自分たちのチームに合った作戦を工夫させたりしていきたい。最後に、大会を行い、動きの高まりやルール・作戦による楽しさの深まりを価値付けていきたい。

この学習を通して、課題を基に友達と動きを観察・分析したり、チームの特長を生かした作戦などを工夫したりすることで、動きを高め合うことができる。また、全員がゲームを楽しみながら動きの高まりを実感し、ネット型やその他の運動との関わりを一層深めることができる。

**(3) 子どもの実態（調査人数は36名、調査結果は主な項のみ表掲）**

① ソフトバレーボールに対する興味・関心

好き	33名	○ボールをうまく扱えることができる (9名) ○得点できたときの喜び (5名) ○練習してできるようになる喜び (4名) ○コツが分かるとおもしろい (3名) ○多くの人と協力できる (3名) ○勝敗を競うのがおもしろい (2名) ○作戦を考えるのがおもしろい (2名) ○ボール遊びが好き (2名) ○習い事としている (1名) ○試合に勝ったときの喜び (1名) ○集中できる (1名) ○体を動かすのが好き (1名)
嫌い	3名	○ボールをうまく扱えない (2名) ○自分にボールが回ってこない (1名)

② 学習のめあてについて（複数回答）

○アタックやパスのコツを見つける (17名) ○しっかりと打つアタックを身につける (9名) ○たくさん得点できるようにする (3名) ○友達の動きをよく見る (3名) ○アドバイスをし合い、動きを工夫する (3名) ○みんなが得点できるようにする (3名) ○みんながボールに触れるようにする (2名)
---

③ よりおもしろいゲームをするために必要な動き

○強いアタック (12名) ○人のいないところに打つ (3名) ○ネットに近付いて打つ (1名) ○ブロック (6名) ○パス (4名) ○レシーブ (3名) ○フェイント (1名) ○予測して動く (1名)
---

④ 動きのコツについて（複数回答）

アタック	パス	レシーブ	その他
○相手のいないところに打つ (3名) ○高くジャンプする (3名) ○ネットに近いところで打つ (1名) ○タイミングを合わせる (1名) ○高い位置でボールを捉える (1名) ○手首を曲げる (1名)	○打ちやすいボールを送る (1名) ○相手との距離を考える (1名) ○山なりのボールを送る (1名) ○相手の方に体を向ける (1名) ○山なりパスにする (1名) ○目線を上にする (1名)	○姿勢を低くする (1名) ○足や膝を曲げる (1名) ○手を合わせて手首で打つ (1名) ○ボールを真っ直ぐ上に上げる (1名) ○ボールの中心を捉える (1名) ○両手を広げる (1名)	○ボールをよく見る (3名) ○すばやく動く (1名) ○相手に応じる (1名) ○分からない (9名)

⑤ 技能について

	ボールを高い位置で捉えて打つ	しっかりと手に当たって打つ	ボールの飛ぶ方に動いて捕球する	相手に山なりのボールを送る	ボールを正面で受けて、山なりのレシーブをする
できる	14名	15名	36名	30名	12名
できない	22名	21名	0名	6名	24名

本学級の子どもたちは、①の興味・関心については、「得点できるとうれしい」「練習してできると楽しい」などの理由で、達成感や爽快感を感じ、ソフトバレーボールに感心をもっている子どもが多い。反面、「ボールの扱い方が分からない」「ボールが回ってこない」という理由で嫌いと答えている子どももいる。ボールを扱う動きのコツが分からなかったり、上手な子どもだけで進むゲームの経験があったりしたのではないかと考える。

②の学習のめあてについては、「たくさん得点を取る」「アドバイスをし合い、コツを見つける」などのめあてを立てたいと考えている子どもが多い。友達と共に学び合いながら自分の課題を解決し、技能の向上を目指し、得点につなげていきたいという思いが強いのではないかと考える。

③のゲームに必要な動きについては、アタックやパス、レシーブなどが必要だと理解はしているものの、例えば、どのようなアタックが必要かまでは捉えきれていない。動くイメージが曖昧なために、「どのように動けばいいか」まで捉えきれていないと考える。

④動きのコツについては、ボールを捉える位置やタイミング、力を入れる場所や加減などについて答えられている子どもが少ない。できている動きとなぜできたかという要因とを明確な観点で結びつけながらコツを見つけることができていると考える。

⑤の技能については、上方からのゆるやかなボールに対して体を向けたり、ボールの来る方に動き出したりする動きはできている。一方で、ボールを正面や高い位置で打ったり、ボールの中心を捉えて受けたりする動きやそれに向かう動き出しができない子どもが多い。ボールの来る方向を予

測したり、体の部位をどのようなタイミングでどのように動かせばいいか捉えきれていなかったりすると考える。

#### (4) 指導上の留意点

- ア 「つかむ・見通す」段階では、まずゲームの仕組みや目指す動きのイメージをもたせるために、ボールのつながり方や体を動かす順番などの観点を基に、ビデオや絵図などを用いて実際に自分の体を動かしながら構造的に分析させる。次に、自分やチームの課題を見付けるために、分析して理解した動きと自分の動きを比較させながら試しのゲームを行わせる。
- イ 「挑戦する・工夫する」段階では、感覚づくりの運動やドリルゲームを位置付けて、アタック、パス、レシーブに必要な感覚や部位の動きを高めさせる。また、ネット近くにパスしてアタックするタスクゲームを位置付けて、パスやアタックの動きを高めさせる。さらに、動くイメージを追加・修正できるようにするために、例えば、アタックでは、手からボールへの力の伝わり具合やボールを捉える位置、アタックが成功しやすい位置などの観点を基に、勢いのあるアタックとそうでないアタックを比較し、見つけたコツをリズムを表す言葉や擬態語、動作化などで表現しながら伝え合わせる場を設定する。
- ウ 「生かす」段階では、動くイメージをより明確にさせるために、振り返りの際、「どんな練習やアドバイスから、どんなことに気づき、どんな動きになったのか」を明確にした振り返りをさせる。また、毎時間の振り返りで見つけたコツやよい動きなどを模造紙にまとめて掲示し、次時の学習の際、コツを選んで練習できるようにする。

### 3 目標

- (1) 「みんなでつないで得点したい」「たくさん点を取りたい」などの願いをもって、友達と学び合い、励まし合いながら粘り強く練習やゲームをすることができる。
- (2) 自分やチームの課題を解決するために、位置やタイミング、動きの順番などの観点を基に相互に動きを観察・分析し合い、ボール操作や連係に必要な動きのコツを見つけたり、得点するための作戦を工夫したりすることができる。
- (3) 山なりのレシーブ、相手の方を向いたパス、タイミングを合わせたアタック、状況に合わせた素早い動き出しができるようになる。

### 4 指導計画(全9時間)

時間	1・2	3・4 (本時)・5・6	7・8	9
過程	つかむ・見通す	つかむ・見通す・挑戦する・工夫する		生かす
課題の追究過程	<p>試しのゲームをして、みんなが楽しめるソフトバレーボールの学習計画を立てよう。</p> <p>動きの理解 ・アタック、パス、レシーブ ・相手コートに落とすか落とされぬかを競うなど 動きの自己認識 ・打つ、受ける等 ・素早い判断など</p> <p>必要な動き ・瞬発力、筋力、巧み性など</p> <p>課題の把握 ・ボールを落とさずに返せるか ・組み立てられるか ・場所を考えて打ちこめるか</p>	<p>みんなが楽しめるソフトバレーボールをしよう。</p> <p>【感覚づくり】 ビート板レシーブ、タッチコーン など</p> <p>グループで協力して、動きを高める練習の仕方を工夫しよう。</p> <p>より多く得点するための作戦を工夫しよう</p> <p>【ドリルゲーム】 2人(3人)アタック、2人レシーブ【タスクゲーム】 落としこレシーブゲーム</p> <p>【ルールの工夫】 ・リバウンドしてからレシーブ ・2回目はキャッチ可(2秒以内コンパス) ・3回目まで返す(片手)</p> <p>【動くイメージを基にした学び合い】 ・コツの伝え合い 比較・関係対 ・腕の力の伝わり具合 ・動き出しのタイミングなど</p> <p>【作戦の工夫】 ・三角形の位置 ・直線守備隊形 ・奥へのアタック ・フェイント攻撃</p>	<p>学んだことを生かしてソフトバレーボール大会をしよう。</p> <p>ソフトバレーボールのおもしろさを味わい、動きがでる喜びを感じて運動へ挑戦し続ける姿</p>	
楽しさの深まり	ソフトバレーボールの動きが分かる楽しさ	腕をまっすぐ伸ばし膝を使つてレシーブするなど動きの楽しさ	友達と学び合い、励まし合って課題を解決していく楽しさ	喜ぶみんなが上手になった高まりを実感する楽しさ



## 4 本 時 (4/9)

### (1) 目 標

「強く勢いのあるボールを打ち返して攻撃をしたい」という思いをもち、友達と協力しながら、アタックにつながるための動きやアタックする位置などを工夫して挑戦し、ネットに近い位置から、頭のななめ上でボールを捉えたアタックをすることができる。

### (2) 本時の展開にあたって

勢いのあるアタックのコツに気付かせるために、アタック成功時とアタック失敗時の動きを、力の伝わり具合やボールを捉える位置、アタックが成功しやすいポジショニングなどの観点を基に比較させ、ボールを捉える位置やポジションと勢いのあるアタックが成功した理由などを関係づけて話し合い、コツを伝え合わせる。

### (3) 実 際

過程	主 な 学 習 活 動	時間	教師の具体的な働きかけ
つ か む ・ 見 通 す	1 準備運動と感覚づくりの運動をする。 ○体をほぐし高める附属体操 ○ビート板レシーブ(肘を真っ直ぐ伸ばして受ける感覚) ○ドリルゲーム ②人アタック(肘と手首を使って振り抜く感覚)	(分)	○ 体をほぐしたり、肘を真っ直ぐ伸ばしてボールを受ける感覚をつかめる運動をしたりする。 ○ 勢いのあるアタックのコツに気付かせるために、ボールを捉える位置とボールの勢いを比較させる。その際、力の伝わり具合が違う理由を明確にするために、打つ瞬間の体勢に着目させる発問を行う。 ○ 見つけたコツを生かして動くイメージを追加・修正していくために、攻撃では「勢いのあるアタック」、防御では「確実なレシーブ」に課題を焦点化したゲームを行う。
	2 タスクゲームを行う。 ○落としっこレシーブゲーム ・1人目はワンバウンドレシーブ ・2人目がキャッチ成功-防御成功 ・2人目がキャッチできず-防御失敗	15	
挑 戦 ・ 工 夫 す る	3 学習課題をつかみ、本時のめあてについて話し合う。 ゲームの中で強く勢いのあるアタックをするためには、どんな動きのコツがあるだろうか。	11	○ 全員が課題意識をもつことができるようにするために、前時でのアタック場面と目指すアタックの勢いを比較し、「勢いのあるアタック」に焦点化する。 ○ 勢いのあるアタックやそれにつながる動き、位置取りなどを記録させるために、アタック成功数やアタックを打った場所、そのときのアタックの勢いを記録できるワークシートを用意する。
	4 ゲームⅠに挑戦する。 ○メインゲーム 【ルール】 ・カバウグしてからレシーブ ・2回目はキャッチ可(2秒以内) ・3回目で返す(片手)		
生 か す	5 振り返り・ミニ練習 ネットの位置 アタックがうまくいかなかった場所は、ネットから遠い場所だな。 アタックがうまくいった場所はネットに近いね。 ネットから近いと高い位置から打ち込むことができるね。	11	○ よいアタックになった根拠に気付かせるために、アタック成功時と失敗時の動きを比較させ、①打つタイミングや打った場所と②アタックの動きとを関係付けて考えさせる。 ○ コツへの気づきが少ない子どもには、動きを見せながら説明させたり、友達の助言を動きと一緒に補足させたりする。 ○ 動くイメージを追加・修正していくために、振り返りの際、学習の前と後の動きのイメージを比較させながら、動きがよくなった根拠を「どんな練習やアドバイスから、どんなことに気づき、どんな動きになったか」という観点で振り返らせる。
	6 ゲームⅡに挑戦する。 ○メインゲーム	8	
	7 学習課題に対する考えを話し合う。 8 整理運動をする。 9 本時の学習を振り返り、次時の学習について話し合う。	8	