

保健体育科学習指導案（細案）

平成19年2月2日（金）2校時
中学部 あんこチーム 男子3名 計3名
場 所 体 育 館
指導者 中村麻子(全体ST, グループCT)

1 題材名「風船バレーボールをしよう」

2 題材について

【生徒の実態】

本グループは、1～3年生各1名の3名で構成されている。生徒たちは、これまで朝の運動で走ったり跳んだりすることに加え、ボールを捕ったり投げたりする経験をしている。また、体育の授業では、本学部独自の競技である※¹グランドテニスや※²附養フットベースボールにおいて、ボールをラケットで打ったり、けったりする経験もしている。以上のようなことから、生徒たちは、ボール運動への興味・関心が高く、床を転がっているボールを打ったり、けったりする技能が高まってきており、数人のグループで活動する経験もしてきている。しかし、これまでは一対一で試合をすることがほとんどであり、友達へパスしたり、協力して試合に取り組んだりする集団的活動の経験はあまりない。「風船バレーボール」に関しては、1年生は経験はないが、2・3年生はこれまでの学習等での経験がある。1～3年生共に、ボールを打つことへの興味・関心は高く、大会を目指して意欲的に取り組むことができる生徒もいる。しかし、遠くに飛んだボールを追い掛けて打ったり、友達へパスしたりすることが難しい生徒もいる。これは、ボールを見てその方向に移動したり、友達のいる方向へ打つことができるように体の位置変換をしたり、コントロールして打ったりすることが難しいためだと思われる。また、ルールや自分の役割がまだよく分かっていなかったり、集団内での役割意識がまだ育っていないかと思われる。

【題材の意義・価値】

本題材で使用する風船は柔らかいため取り組みやすく、生徒たちは、興味・関心をもって取り組むことができる。また、動きがゆっくりであり、ある程度の大きさがあるため、運動が苦手な生徒も追い付いて打つことができ、運動が得意な生徒も苦手な生徒と一緒にプレーすることができる。さらに、「ふうせんバレーボール」は集団での競技であるため、声を掛け合ったり、パスしたりしながら協力してプレーすることができ、友達と一緒にプレーする楽しさも味わうことができる。加えて、空中を飛んでいるボールを打つ等の技能の向上も図ることができる。さらに、「ふうせんバレーボール」は、多くの人々に親しまれるレクリエーション活動として様々な場所で行われ、定期的に大会等も行われており、生活場面への広がりも期待できる。このような「ふうせんバレーボール」の特性を踏まえ、本学部では、生徒がより主体的に活動することができるように、「ふうせんバレーボール」のルールを基にした※³独自のルールを設定し、「風船バレーボール」として取り組んでいる。

【ねらい】

そこで、本題材では、ボールをよく見て素早く移動したり、打ったりすることができるようにしたい。また、言葉掛けをしながら友達へパスしたり、ルールを守ったりして、チームで協力してプレーすることができるようにしたい。

【指導観（具体的な手立て）】

具体的な手立ては、学習環境と教師の働き掛けを考え、生徒の実態に応じて実践していく。学習環境については、チームごとに色分けされたビブスを着用することで、生徒が集団活動に見通しをもち、友達と一緒に活動したり、ビブスの番号を手掛かりにサーブの順番等のルールに見通しをもったりすることができるようにする。その際は、生徒が※⁴「やりたい」「わかる」「できた」「できたと思う」ように設定する。教師の働き掛けについては、学習環境との関連を踏まえ、身体ガイダンス、モデリング、言葉掛け等をいくつか準備し、生徒の実態に応じてフェーディングを行いながら実施していく。その際は、生徒の※⁵「自発を促す」「実行を支える」「達成感を高める」ことができるようにする。題材の締めくくりには、風船バレーボール大会を設定し、大会に向けて意欲をもって活動に取り組んだり、活動の成果を発揮したり、達成感を味わったりする機会にすることができるようにする。授業準備から片付けまでの大まかな流れは他の題材とほぼ同じに設定し、生徒が見通しをもって主体的に学習に取り組むことができるようにする。安全面には十分配慮し、友達やコート of 支柱等につぶからないように言葉掛けをしたり、視界をふさぐ可能性のある帽子はかぶらないように指導したりする。

【展望】

このような活動を通して、生徒たちは、風船（ふうせん）バレーボールという競技に対する興味・関心を更に高め、積極的に取り組むことができるようになっていくようになる。また、空中を飛んでいるボールを打つ等の技能が高まり、他のボール運動へも広がっていくようになる。さらに、集団活動の楽しさを味わったり、協力する態度を育てたりすることもできると考える。そのことが、休み時間の活動や余暇活動、体を動かす習慣や友達と協力して活動する態度につながっていくものと考えている。

3 指導目標

(1) 全体目標

- ボールをよく見て素早く移動したり，打ったりすることができるようにする。
- 言葉掛けをしながら友達へパスしたり，ルールを守ったりして，チームで協力してプレーすることができるようにする。

(2) 個人目標

氏 名	課 題	本題材に関するよさやもてる力	目 標
Aさん	- ボールの動きを見ていないことがある。 - ボールが遠くへ飛んでしまうと追うのをあきらめてしまう。 - 友達へパスすることが難しい。 - ルール理解，意識が難しい。	【技能】 - ボールを打つことができる。 【集団活動，対人関係】 - 教師と一緒に活動する機会の多い友達とは積極的にかわり合って活動することができる。 - 教師の簡単な言葉掛けで行動調整することができる。 【支援に関すること】 - 教師の身体ガイダンスや言葉掛けを実践しようとすることができる。	○ 教師の言葉掛けを手掛かりにボールをよく見て，走り寄ってからパスすることができるようにする。 ○ 教師の言葉掛けを手掛かりに友達へパスしたり，ルールを守って活動したりすることができるようにする。
Bさん	- ボールを追うことに夢中になり，友達へ強いパスをしてしまう。 - トスを上げる際にアタックラインを意識することが難しい。 - キャプテンの役割意識がまだ薄い。 - 教師にパスを回すことが多い。	【技能】 - 友達の位置を意識してパスをしたり，サーブやアタックを打ったりすることができる。 【集団活動，対人関係】 - 友達を励ましたり，フォローしたりすることができる。 - ルールをほぼ理解することができる。 【支援に関すること】 - 文字カードを見て，自分でルールを確認することができる。 - 教師の言葉掛けやモデリングを実践することができる。	○ 友達が打ちやすいようにパスやトスを行うことができるようにする。 ○ 友達へ順番にパスを回したり，サーブの順番を伝えたりすることができるようにする。
Cさん	- ボールの動きを見ていないことがある。 - ボールが遠くへ飛んでしまうと追うのをあきらめてしまう。 - アタックを打つ際にアタックラインを守ることが難しい。 - ルールを守る意識が薄い。 - サーブの順番やパスの順番等の理解がまだ難しい。	【技能】 - ボールを適度な力で打ったり，サーブやアタックを打ったりすることができる。 - 余暇活動でのふうせんバレーボールの経験が豊富で，他球技の経験もある。 【集団活動，対人関係】 - 大勢での活動が好き。 - 教師のモデリングや言葉掛けでルールを守ろうとすることができる。 【支援に関すること】 - 教師のモデリングや言葉掛けを実践しようすることができる。	○ 教師や友達の言葉掛けを手掛かりにボールに走り寄ってから友達にパスしたり，アタックを打ったりすることができるようにする。 ○ 教師や友達の言葉掛けを手掛かりにルールを守って活動することができるようにする。

4 指導計画（総時間数15.5時間）

		活 動 内 容					
時	(時間)	10	20	30	40	50	60
1 (1.5)		オリエンテーション 活動内容の紹介（知る，思い出す），チーム編成発表（チームメイトを知る）					
2 (1.5)		グループごとの活動					
3 (1.5)		準備運動 ほか	ランニング	① 下から打つ ② 上から打つ ③ 移動して打つ ④ サーブを打つ ⑤ アタックを打つ	優しく，強く 友達の方へ 相手コートへ	ゲーム まとめ 振り返り	後 片 付 け
4 (1.5)							
5 (1.5)							
6 (1.5)							
7 (1.5)							
8 (1.5)		風 船 バ レ ー ボ ー ル 大 会					
9 (1.5)		振 り 返 り (V T R)					

5 本時の実際（6.0／15.5）

(1) 全体目標

- 友達や教師の言葉掛けを手掛かりに，順番にパスしたり，アタックを打ったりすることができる。
- ルールカードや教師の言葉掛けを手掛かりに，ルールを守って楽しく活動することができる。

(2) 個人目標

氏 名	個 人 目 標
Aさん	○ 教師の言葉掛けを手掛かりに，パスすることができる。 ○ 友達の言葉掛けを手掛かりに，サーブの順番を守ってプレーすることができる。
Bさん	○ 事前の確認と友達の位置をよく見ることで，友達へパスすることができる。 ○ ルールカードを自分で確認してルールを守ったり，友達にサーブの順番を教えたりすることができる。
Cさん	○ 教師の言葉掛けを手掛かりに次の友達へパスしたり，友達の言葉掛けを手掛かりにアタックを打ったりすることができる。 ○ 友達や教師の言葉掛けを手掛かりに，サーブの順番やアタックラインを守ってプレーすることができる。

(3) 指導及び支援の手立て

本時は，本題材の中盤であり，生徒たちが試合を経験し，チームプレーやルールに見通しをもち始めた段階である。生徒たちは前時まで，風船バレーボールのVTRや写真，教師のプレーを見ることで，風船バレーボールについて知ったり，思い出したりしている。また，風船を触ったり，自由に打ったりすることで風船に慣れ，風船バレーボールへの意欲も高まってきている。さらに，チームで円になってパス回しをしたり，遠くへ飛んだボールを追い掛けて打ったりすることで，友達にパスをすることやボールに走り寄って打つことができつつある生徒もいる。加えて，試合を経験し，試合の流れやルールに見通しをもちつつある。しかし，順番にパスすることが難しかったり，友達のいない方へボールを打ったりする姿が見られる。これは，パスする相手に見通しをもていなかったり，友達の位置やボールの動きをよく見ていなかったりするためだと思われる。また，サーブの順番がまだよく分かっていなかったり，サーブやアタックの際にラインを踏んでしまったりする姿が見られる。これは，ルールを理解できていなかったり，ルールを忘れてしまったりしているためだと思われる。

そこで，本時では，生徒が友達や教師の言葉掛けを手掛かりに，順番にパスしたり，アタックを打ったりすることができたり，ルールカードや教師の言葉掛けを手掛かりに，ルールを守って楽しく活動することができたりするように，次に示すように学習環境と教師の働き掛けを工夫する。

自分たちで学習準備や片付けができるようにするための学習環境作りをする。

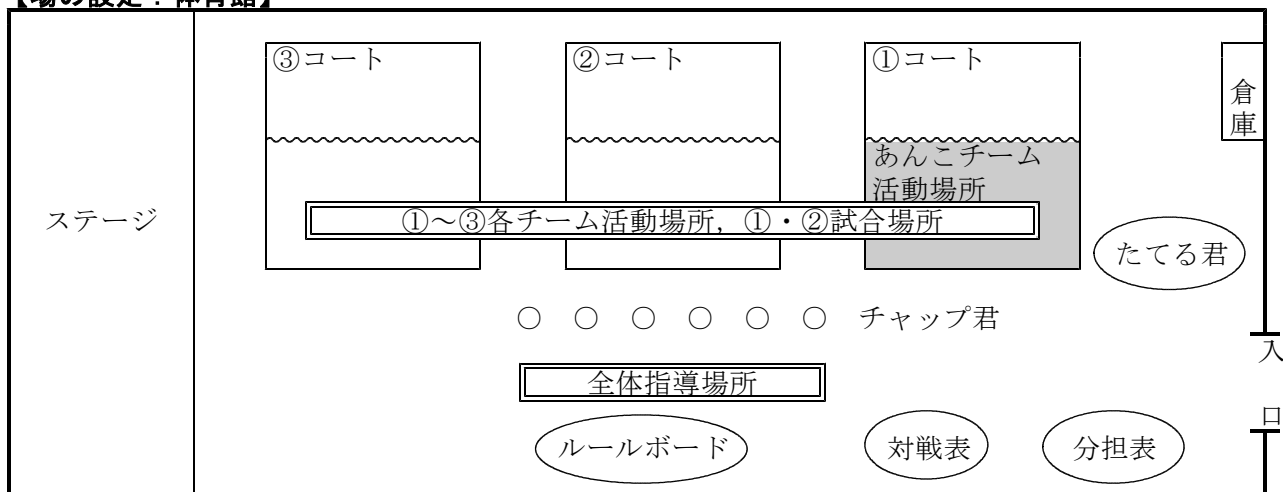
まず，教室前の廊下にチームごとに色分けされた「ビブス」を入れた「ビブス入れ」を置き，自分でビブスを着けて体育館に行くことができるようにする。次に，体育館には写真入りの「授業準備分

担表」を掲示し、自分が何を準備するのかが分かるようにする。コート of 支柱は生徒が取りやすいように倉庫から出し、「たてる君」に入れて所定の位置に準備しておく。また、安全面には十分配慮し、生徒にけががないように必要な場面では支援を行う。授業後の片付けは、準備時と同じ物を片付けるようにし、見通しをもって取り組むことができるようにする。

名称・写真	使用方法	意 図	※四視点	備 考
 「ビブス」	チームごとに色分けし、番号を考慮して着用。	- 所属チーム - 整列の順番 - プレーの順番 - パス相手への見通し	- やりたい - わかる - できる	- ビブス入れ、チャップ君、コート表示と同色。 - 教室前の廊下で着用。
 「ビブス入れ」	チームごとに色分けし、教室前の廊下に教師が準備。	- 所属チーム - 準備・後片付けへの見通し	- わかる - できる	- ビブス、チャップ君、コート表示と同色。 - 教室前の廊下に教師が準備。 - 軽量。
 「授業準備分担表」	- 体育館に掲示し、生徒が準備物を確認する際に使用。 - 片付けの際も掲示する。	準備・後片付けへの見通し	- やりたい - わかる - できる - できたと思う	- 実物と写真でマッチング。 - 毎回同じ場所に掲示。
 「たてる君」	コートの支柱を立てる。	- 準備・後片付けへの見通し - 安全への配慮	- わかる - できる	- コートの支柱は教師が準備。 - 毎回同じ場所に設置。

※ 全体研究基調 p. 13参照。生徒によって働きは異なる。

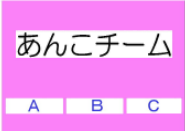
【場の設定：体育館】



支援の道具を活用し、整列や移動場所に見通しをもち、主体的に活動できる環境作りをする。

学習の始まりには、ウォーキング→ランニング→ウォーキングの順に「体育CD」を流し、いつからどれくらい歩いたり、走ったりするのかに見通しをもつことができるようにする。このときの曲は、年間または題材を通して同じ曲を使用する。ウォーキングとランニングが終わったら、自分のグループの整列位置を示した「チャップ君」を目印に集合・整列することができるようにする。「チャップ君」は、各グループのビブスと同色にし、整列位置や所属チームが分かるようにする。準備運動で整列位置を移動する場合は、教師が「チャップ君」を移動させる。各コートには、ビブスと同色の「チームカード」や「コート番号札」を掲示し、自分のグループの活動場所や試合場所が分かるようにする。試合の際は、「対戦表」を掲示し、対戦チームや試合場所が分かるようにする。

名称・写真	使用方法	意 図	※四視点	備 考
 「体育CD (BGM)」	ウォーキング、ランニングの場面でそれぞれ違う曲を流す。	歩、走の行動調整 - 開始と終了	- やりたい - わかる - できる - できたと思う	- 活動に応じた固定曲。 - 生徒が親しみやすい曲。 - テンポや曲想に配慮。

 「チャップ君」	集合、整列の際に各チームの列の先頭に置く。	整列場所、所属チームへの見通し	- わかる - できる	- 強度の高い紙皿にチームごとに色を塗り製作。 - ビブス、ビブス入れ、コート表示と同色。 - 軽量、安価、安全。
 「チームカード」	各コートの生徒から見えやすい位置に掲示。	練習場所への見通し	- わかる - できる	- ビブス、ビブス入れ、チャップ君、コート表示と同色。 - チーム名も記載。
 「コート番号札」	各コートの生徒から見えやすい位置に掲示。	試合場所への見通し	- わかる - できる	対戦表とマッチング。
 「対戦表」	体育館に掲示し、生徒が対戦チームや試合場所を確認する際に使用。	対戦チーム、試合場所への見通し	- やりたい - わかる - できる - できたと思う	チームカード、コート番号札とマッチング。

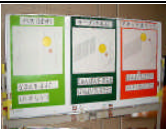
※ 全体研究基調 p. 13参照。生徒によって働きは異なる。

ボールをパスしたり、追い掛けて打ったりすることができるようにするための学習環境と教師の働き掛けを工夫する。

グループ練習では、遠くに飛んだボールを追い掛けて取ったり、打ったりする活動や「走るよ」の言葉掛けをすることで、ボールを追い掛けて打つことができるようにする。試合においては、パスをする順番を固定し、誰にパスをするのかということに見通しがもちやすいようにする。パスは、①生徒B、②生徒C、③CT、④生徒Aの順に回し、⑤生徒Bがトスを上げ、⑥生徒Cがアタックを打つようにする。パスを回す際は、友達のいる方向へパスすることができるように a. 友達のいる方向へ体を向ける身体ガイダンスを行う。 b. 「○○君へパスだよ」の言葉掛けをする。というように働き掛けのフェイディングを行う。

ルールを守って主体的に活動できるようにするために支援の道具を活用し、教師の働き掛けを工夫する。

全体での活動の際には、ポイントを強調した絵とルール内容がかかれた「ルールボード」を提示し、ルールを守るためにはどうしたらよいのかが分かるようにする。グループ活動や試合の際には、「ルールカード」をコートの支柱に掛けておき、必要なときに自分でルールを確認することができるようにする。カードでのルール確認が難しい生徒には、 a. ラインの後ろまで下がるなどの身体ガイダンスを行う。 b. モデリングを示す。 c. ルールカードを提示してルールを確認する。 d. 「ルールカードを見てみようか」「ラインは？」等の言葉掛けを行う。というように働き掛けのフェイディングを行ったり、ルールを守ることができた際に十分称賛したりして、ルールを守ることができるようにする。

名称・写真	使用方法	意 図	※四視点	備 考
 「ルールボード」	全員でのルール確認の際に提示。	- ルールへの見通し - 視覚優位の生徒への配慮	- わかる - できる	絵と文字で示す。
 「ルールカード」	グループ練習や試合時のルール確認の際に使用。	- ルールへの見通し - 視覚優位の生徒への配慮	- わかる - できる	- 絵と文字で示す。 - 生徒が必要なときに見るようにコートの支柱に掛けておく。

※ 全体研究基調 p. 13参照。生徒によって働きは異なる。

(4) 実際

過程	主な学習活動	指導及び支援の手立て
		Aさん
導入 (5分)	○ 授業開始前	・ 教室前の廊下でチームごとに色分けされたビブスちまきを着ける。(キャプテン：生徒B, アタッカ ・ 全員で準備をすることで、自分たちのことは自分する。
	1 ウォーキング, ランニングをする。 2 はじまりのあいさつをする。 3 準備運動をする。	・ ウォーキング→ランニング→ウォーキングの順番りするのか見通しをもつことができるようにする。 ・ 当番グループのしたい生徒があいさつをするよう ・ 体操と肩周り中心のストレッチを行い, 体ほぐし
	4 全体で本時の活動内容とルールを確認する。	※ 準備と1～3は本来体育館での活動だが, 本日は ・ 本時の活動内容を順番に文字カードで提示する。 ・ ルールカードを提示し, ポイントを指し示したり,
展開 (20分)	5 グループに分かれて活動をする。 6 試合をする。 ～ 試合の流れ ～ ① ラインに並んで礼をする。 ② キャプテン同士でサーブ権のじゃんけんをする。 ③ 笛の合図で試合開始。 ④ 笛の合図で試合終了。 ⑤ ラインに並んで礼をする ⑥ 握手をする。 ※ 試合のない2チームは, 得点係, 計時係, 応援を行う。主審は教師が行う。	・ 遠くに飛んだボールを追い掛けて打つ活動に取り ・ ①生徒B ②生徒C ③CT ④生徒A…の順番 ・ 試合をする (本日は二試合行う予定)。 ・ キャプテン生徒Bを中心に対戦表で対戦相手とコ ○ パスする。 ① 友達のいる方へ体に向ける (身体ガイダンス)。ボールが高く上がったとき, 危険のない範囲で肩の辺りに触れて行う。 パスするときに友達の方へ体が向くようになってきたら, ② 「○○君へパスだよ」と言葉掛けをする。
終末 (7分)	7 全体で本時の学習を振り返る。 8 整理運動をする。 9 おわりのあいさつをする。	・ 生徒が友達へパスすることができたり, ルールをったり, 達成感を味わったりすることができるよう ・ 全員で本日の試合結果を発表し, お互いの健闘をできるようにする。 ・ 整理運動をし, 運動後の体ほぐしをすることがで ・ 当番グループのしたい生徒があいさつをするよう
(8分)	○ 授業終了後	※ 片付けは, 本来授業終了後に行うが, 本日は授業 ・ 全員で片付けをすることで, 自分たちの使った物きるようにする。

(回は個人目標の手立て)		資料・準備
Bさん	Cさん	
を着ける。キャプテンは、胸にキャプテンマーク（テープ）を付け、アタッカーははー：生徒C） たちでする習慣を身に付けたり、友達と協力して活動したりすることができるように で行う。それぞれで違う曲を流し、生徒たちがいつからどれぐらい歩いたり、走った にし、学習の始まりを意識付けることができるようにする。 ができるようにする。 時間の関係で中庭で行う。よって、4～9と片付けが本日の授業参観の内容となる。 みんなで読んだりすることでルールを確認する。 組む。 でパス回しの活動をする。 ート番号を確認し、自分たちで移動することができるようにする。 ○ 友達へパスする。 ① 「〇〇君にパスだよ」と言葉掛けをする（直接的な言葉掛け）。 ② 「次は？」と言葉掛けをする（間接的な言葉掛け）。 言葉掛けがなくてもパスできるようになってきたら、 ③ 試合前にパスの順番を確認する。 ○ 友達へパスする。 ① 友達のいる方へ体を向ける（身体ガイダンス）。ボールが高く上がったとき、危険のない範囲で肩の辺りに触れて行う。 パスするときに友達の方へ体が向くようになってきたら、 ② 「〇〇君へパスだよ」と言葉掛けをする。 ③ 教師が言葉掛けする回数を徐々に減らしていき、友達からの言葉掛けに移行していく。 ○ アタックを打つ。 ① 「アタックだよ」と言葉掛けをする。 ② 教師が言葉掛けをする回数を徐々に減らしていき、友達からの言葉掛けに移行していく。 ○ ルールを守る。 ① ルールカードを提示して一緒に確認する。 ② ルールカードを自分で確認できるように「ルールカードを見ようか」と言葉掛けをする。 ○ サーブの順番を守る。 ① 「次のサーブはC君だよ」と言葉掛けをする、 2回目以降は、 ② 友達からの言葉掛けにし、必要などきに教師が言葉掛けする。 ○ 友達にサーブの順番を教える。 ① 「次は〇番（ビブスの番号）の人だよ」と言葉掛けをする。 ② 「次は誰かな？さっきは〇〇君だったよね」と言葉掛けをする。 ○ アタックラインを守る。 ① 「そこで打つよ」「もっと前（後）だよ」と言葉掛けをする。 ② 教師が言葉掛けする回数を徐々に減らしていき、友達からの言葉掛けに移行していく。 守ることができたりしたときは、その都度十分に称賛し、^{*6}運動感覚での変形統合を図にする。 たたえあったり、頑張りを認め合ったりし、達成感や次の試合への意欲をもつことができるようにする。 にし、学習の終わりを意識付けることができるようにする。 参観の内容に加える。 は自分たちで片付ける習慣を身に付けたり、友達と協力して活動したりすることがで		・ビブス ・キャプテンマーク ・はちまき ・CD ・CDデッキ ・チャップ君 ・ルールボード ・支柱 ・ネット ・風船 ・対戦表 ・コート番号札 ・チームカード ・ルールカード ・分担表

(5) 評価

① 全体目標の評価

- 友達や教師の言葉掛けを手掛かりに、順番にパスしたり、アタックを打ったりすることができたか。
- ルールカードや教師の言葉掛けを手掛かりに、ルールを守って楽しく活動することができたか。

② 個人目標の評価

氏 名	個人目標の評価	具体的な手立ての評価
Aさん	○ 教師の言葉掛けを手掛かりに、パスすることができたか。	・ 友達のいる方へ体を向けたり、「○○君へパスだよ」と言葉掛けしたりすることができたか。
	○ 友達の言葉掛けを手掛かりに、サーブの順番を守ってプレーすることができたか。	・ 「次のサーブはA君だよ」と言葉掛けしたり、友達からの言葉掛けに移行して必要なときに教師が言葉掛けしたりすることができたか。
Bさん	○ 事前の確認と友達の位置をよく見ることで、友達にパスすることができたか。	・ 「○○君へパスだよ」、「次は？」と言葉掛けしたり、試合前にパスの順番を確認したりすることができたか。
	○ ルールカードを自分で確認してルールを守ったり、友達にサーブの順番を教えたりすることができたか。	・ ルールカードを提示して一緒に確認したり、「ルールカードを見てみようか」と言葉掛けしたりすることができたか。
Cさん	○ 教師の言葉掛けを手掛かりに次の友達にパスしたり、友達の言葉掛けを手掛かりにアタックを打ったりすることができたか。	・ 友達のいる方へ体を向けたり、「○○君へパスだよ」と言葉掛けしたり、教師が言葉掛けする回数を徐々に減らして友達からの言葉掛けに移行したりすることができたか。
	○ 友達や教師の言葉掛けを手掛かりに、サーブの順番やアタックラインを守ってプレーすることができたか。	・ 「アタックだよ」と言葉掛けしたり、教師が言葉掛けする回数を徐々に減らして友達からの言葉掛けに移行したりすることができたか。
		・ 「次のサーブはC君だよ」と言葉掛けしたり、友達からの言葉掛けに移行して必要なときに教師が言葉掛けしたりすることができたか。
		・ 「そこで打つよ」「もっと前(後)だよ」と言葉掛けしたり、教師が言葉掛けする回数を徐々に減らして友達からの言葉掛けに移行したりすることができたか。

※ ◎：達成できた。 ○：大体達成できた。 △：あまり達成できなかった。

6 用語の解説（2 題材について）

※1 **グランドテニス**：コート内で、床を転がるボールをラケットで打ち合う本校で開発した競技。

※2 **附養フットベースボール**：フットベースボールを基に、本学部生徒の実態に合わせてルールを改定した競技。

※3 「風船バレーボール」のルール

- パス回しや自分の役割に見通しをもちやすくしたり、運動量や安全性の確保を図ったりするために、1チーム3名とする（教師を含めると4～5名）。
- 教師は、生徒がより主体的に活動することができるように支援しながら、チームの一員として参加する。チームの実態に応じて、パス以外にもトスを上げる場合もある。
- 見通しをもちやすくするために、アタッカーは基本的に固定とする。チームの実態や生徒の希望に応じて、試合ごとに変える場合もある。アタッカーは、分かりやすいようにはちまきを着ける。
- 全員タッチ制とし、同一生徒のタッチは2回までとする。基本的に連続タッチは認めないが、生徒の実態や学習の進ちょく状況に応じて臨機応変に対応する。
- 生徒の体力に応じた活動ができるようにするために、試合時間は1試合5分とする。

※4 **学習環境の四視点**：全体研究基調 p. 14参照。

※5 **働き掛けの三視点**：全体研究基調 p. 14参照。

※6 **運動感覚での変形統合**：中学部研究 p. 64参照。

鹿児島版 ふうせんバレーボールのルール（一部抜粋）

第1章 ふうせんバレーボールの基本的ルール

1. ふうせんバレーボールは、ネットによって分けられたコート（バドミントンコート）上で、各6名からなる二つのチームによって行われる。
2. 試合の目標は、ボールを規則にしたがってネットを越して返球し、相手コートに落とすこと、および味方コートに落とさないようにすることである。
3. ボールは、ゼッケン番号の若い順に行われるサービスによって、イン・プレーの状態におかれる。サービスはネットに触れずネットを越えて相手コートに打ち込む。
4. チームは、相手コートに返球するために10回プレーすることが許される。ただし、返球するためには6名すべての競技者が1回はボールに触れなければならない。また、規定打数（10回）の間に1人の競技者が2回まで（ただし続けてプレーすることはできない）ボールに触れることができる。
5. ラリーは、ボールがコートに落ちるかアウトになるか、あるいは正しく返球できなくなるまで続けられる。
6. サーブ権の有無にかかわらず得点が与えられ（ラリーポイント制）、サーブレシーブ側のチームがラリーに勝った場合、得点1とサービス権が与えられる。
7. チームは、次のいずれかの場合勝者となる。
 - 1) 2点差をつけて15点先取したチーム。14対14、15対15の同点になった場合は2ポイントするまで続行される。ただし16対16になった場合は17点目を先取したチームを勝者とする。
 - 2) ゲーム開始後20分経過した時点で得点の多いチーム。ただし同点の場合はいずれかのチームが1点先取するまで続行される。なお、リーグ戦の場合、20分経過した時点で同点の場合は引き分けとする。

第2章 施設と用具

1. コートとネット（高さ1.55m）はバドミントン用のものを使用し、ネットから2.5mのラインをサービス（アタック）ラインとする。ライン（4cm）の幅はコートに含まれる。
2. ボールは鈴入りの直径40cmのゴムふうせんを使用する。

第3章 チーム

1. 競技者はハンディプレーヤー（障害のある競技者：以下HP）3名とアドバンテージプレーヤー（障害のない競技者：以下AP）3名の計6名で構成され、他の交替競技者をおくことができる。交替競技者の人数制限はない。
2. 競技者6名のハンディレベル（別記）の基本的な組み合わせは、{1, 2, 3, 4, 4, 4}であるが、障害のレベルの高い（数字の小さい）競技者はレベルの低い（数字の大きい）競技者に代って出場することができる。チームのハンディレベルの合計数は18以内とする。APが3名を越えて出場することはできない。
3. 審判に対して質問し、説明を求めることができるのはキャプテンのみである。