

## 第5学年 体育科学習指導案

1 組 計 31人  
指導者 染谷 慎治

### 1 単元 みんなでつながろう！ソフトバレーボール（E ボール運動 イ ネット型）

#### 2 単元の目標

- ソフトバレーボールの行い方を知るとともに、自陣のコートから相手コートに向けサービスを打ち入れたり、味方が受けやすいようにボールをつなぎ、片手、両手で相手コートにボールを打ち返したりするなどのボール操作と、チームの作戦を基にボールの方向に体を向けて、素早く移動するなどのボールを持たないときの動きができるようにする。 【知識及び技能】
- 誰もが楽しくゲームに参加できるように、得点の仕方などのルールを工夫するとともに、自分や仲間が行っていた動き方の工夫を他者に伝えたり、自分やチームの課題解決のための練習方法や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、表現力等】
- ソフトバレーボールのゲームや練習に積極的に取り組むとともに、ルールやマナーを守り助け合いながら運動をしたり、仲間の考えや取組を認め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】

#### 3 単元で育成を目指す「未来の創り手に求められる資質・能力」

問題発見力	「誰もが楽しくゲームに参加できるようにするには。」や「相手のコートにボールを落とすには。」といった視点で、自分や仲間の考え及び動きを捉え、課題を見いだす力
表現力	ボールをつなぎときのこつやチームの課題解決のための作戦などについて、言葉や絵図、タブレットPC、動作などを使って、仲間や教師に理由を添えて伝える力
創造力	これまでに学習したボール運動と本単元で習得した知識及び技能を関連付けて、みんなが楽しむためのルール、チームの課題解決のための練習や作戦など、新しい考えを見いだしていこうとする力
協働力	仲間の考えや動きのよさを生かして学び合いや練習を行い、よりよいルールや作戦を考えたり、仲間と関わりながら練習やゲームを楽しんだりする力
振り返る力	単元導入で設定した「自分のめあて」にどれくらい近付けたかなどを視点に、学習活動を振り返ることで、自分の考えや動きの変容等に気付き、次の課題発見・解決につなげる力

#### 4 単元について

##### (1) 単元の位置とねらい

これまでに子供たちは、第4学年「みんなで楽しもう！プレルボール」や第5学年「みんなでつながろう！スーパープレルボール」の学習で、仲間とともに動きのこつを見付け、目指す動きを身に付けるために練習を繰り返し、いろいろな高さのボールをはじいたり打ちつけたりして、相手コートにボールを落とす楽しさを味わっている。また、みんなが楽しくゲームを行うために、得点の仕方やサービスする場所を選べるようにするなどのルールを工夫するよさも味わっている。さらに、「味方間でパスをつなぎ、相手コートにノーバウンドでボールを返してみたい。」、「チームで作戦を考えて、たくさん得点したい。」などの思いや願いをもっている。

そこで本単元では、まず、試しのゲームを基に目指す動きやみんなが楽しめるルールを考えるようにする。次に、味方が受けやすいパスやサーブの打ち方など、自分の目指す動きのこつを仲間と学び合いながら見付けるようにする。そして、個人やチームの課題を見付け、解決に向けて仲間と学び合いながら練習し、更に作戦を考えゲームに生かすようにすることで、仲間と力を合わせて競い合う楽しさを味わうことができるようにする。

この学習は、ボール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する「中学校第1学年及び第2学年：E 球技 イ ネット型」の学習へとつながっていく。

##### (2) 教材について

「ソフトバレーボール」は、ネットで区切られたコートの中でパスなどのボール操作と、ボールを操作しやすい場所や自陣に空いてる場所をつくらないように動くなどのボールを持たないときの動きによって攻防を組み立て、片手もしくは両手でボールを返球し、相手コートにボールを落とすことで得点する教材である。この教材は、得点につながる動きの習得に向けて、自己やチームの課題を見付けるなどの問題発見力、これまでに学習した知識や動きを基に、仲間と学び合いながらチームの課題に応じた練習の仕方や作戦等を見いだすなどの創造力を高めることが期待できる。また、チームの課題解決の際は、互いの動きのよさや課題を伝え合い、仲間と関わりながら練習することで表現力や協働力を高めることも期待できる。さらに、練習に粘り強く取り組んでいるなど、仲間の取組を認めるとともに記録や撮影など分担した役割を果たすことで、運動と多様に関わりながら、公正、協力、責任、参画、共生、及び健康・安全の態度を更に身に付けることもできる。

(3) 子供の実態（調査人数：30人 調査日：令和3年7月15日）

項目	回答（数字は人数）		
1 ネット型ゲームへの興味・関心	好き(25) どちらかといえば好き(3) どちらかといえば嫌い(2)		
理由	・体を動かすことが好き(11) ・楽しい(7) ・仲間と協力することが楽しい(6) ・上手にできる(3) ・イメージトレーニングができる(1)		
	・ボールを打つことが苦手(2) ・相手コートに返せない(1) ・ボールがこわい(1) ・すぐ点をとられる(1)		
2 楽しむための工夫（複数回答）	・ルールを工夫する(18) ・試合をする(18) ・タブレットで動きを見る(15) ・学び合いをする(10) ・大会を開く(8) ・練習をする(4)		
3 できるようになりたいこと（複数回答）	・パス(14) ・アタック(10) ・相手コートにノーバウンドで打ち返す(9) ・サーブ(7) ・ねらったところに打つ(1) ・レシーブ(1) ・下に落とさない(1) ・高いジャンプ(1)		
4 サーブの技能	相手コートの狙ったところ(2)	相手コートに届く(19)	自分のコート(9)
5 パスの技能（アンダー）	ねらったところに	◎…(6)	○…(14) △…(10)
6 パスの技能（オーバー）	ねらったところに	◎…(5)	○…(18) △…(7)
7 落下点への動き	◎…(15)	○…(14)	△…(1)

本学級の子供は、体を動かすことや仲間と協力して運動することが好きなどの理由から、多くの子供がネット型ゲームへの興味・関心が高い。一方で、技能的な理由から興味・関心が低い子供もいる。また、楽しむためには、「ルールを工夫する」や「タブレットPCで動きを見る」など、これまでの学習で、「みんなが楽しむためには」といった視点や技能を高める方法なども身に付けてきている。サーブやパスの技能については、これまでプレルボールの経験しかなく、ねらったところにサーブやパスをできる子供は少ない。

5 指導に当たって

(1) 「必要性」を実感する教師の手立て

単元導入の「自分のめあて」づくりタイムでは、試しのゲームを行い、子供一人一人が思いや願いをもち、単元の自分の目標となる「自分のめあて」を立てるようにする。そして、振り返りの際にタブレットPC等で撮影した自分の動きやゲームの様子を視聴することで、現時点での自分やチームの姿と目指す姿との違いを基に、課題を見付け、解決に向けて次時の学習の必要性を実感し、毎時間の「自分のめあて」を立てることができるようにする。

(2) 「自律性」を実感する教師の手立て

単元の「自分のめあて」追究タイムでは、ティーボールやプレルボールで用いた学習の進め方や動きの絵図、作戦図等を基に、これまでの学習の進め方や課題解決の方法を振り返ることで、「自分のめあて」に向けて、ソフトバレーボールの学習をどのように進めていけばよいか考えることができるようにする。

(3) 「関係性」を実感する教師の手立て

交流タイムでは、パスやサーブなど個人の技能を高める際は、一人一人が課題に応じた場で練習する。また、パスのつなぎ方やボールが飛んできた方向による動き方などの戦術を確認する際は、チームで行うなど交流の形態を工夫していく。交流の際は、仲間とともに動きながら学び合いを行うことで、タブレットPCで撮影してもらった自分の動きを客観的に確認し、課題を見付け、解決の方法を考えることができるようにする。

(4) 「有用性」を実感する教師の手立て

「自分のめあて」振り返りタイムでは、ゲームの動画を見たり、チームの仲間同士でよい動きを伝え合ったりするようにして、自分の考え動きの変容を客観的に捉えられるようにする。また、「分かったことやできるようになったことは何か。」や「楽しかったことは何か。」、「自分のめあてにどれくらい近付けたか。」など、視点を明確にして振り返るようにすることで、本時の学びの価値を見だし、有用性を実感することができるようにする。

6 指導・評価計画 (全8時間)

評価規準		【知識・技能】		【思考・判断・表現】		【主体的に学習に取り組む態度】		
		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。	① 触球数による得点の仕方やキャッチ有り、苦手な人達からサービスを打つなど、みんなが楽しめるルールを考え、体育ノートに書いたり、発表したりしている。	② 動きの絵図と自分の動きを比べることで課題を見付け、解決の方法を選んでいる。	② 簡易化されたソフトバレーボールのゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。	③ 自分たちで考えたルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。	③ 追突・交流タイムの時に、仲間の考えや取組を認めようとしている。	
		② 自陣のコートから相手コートに向けサービスを打ち入れることができる。	③ ゲームなどで得点された時の状況から、チームの課題を見付け、解決するために練習方法や作戦を選んでいる。	③ 見方が受けやすいパスの仕方など、自分や仲間が行った動きの工夫を、チームの仲間や教師に伝えたり、体育ノートに書いたりしている。				
		③ 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。						
		④ 味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。						
		⑤ 片手、両手で相手コートにボールを打ち返すことができる。						
時間	1	2	3	4	5	6	7 (本時)	8
過程	つかむ・見通す			挑戦する1		挑戦する2		確かめる
単元学習課題	みんなでソフトバレーボールを楽しむために、誰もが楽しめるルールやマナーを考えたり、相手コートにボールを落とす動きのこつや作戦を見付けたりしよう。							
学習課題	試しのゲームをして、単元の「自分のめあて」を立てよう。	どのようなルールにすれば、みんなが楽しめるだろうか。	サーブやパス、アタック、ボールを持たないときの動きには、どのようなこつがあるだろうか。	自分の課題にあった場で練習しよう。	チームの課題に応じて、作戦を立てよう。	チームの課題に際して、練習を繰り返したり、作戦を直したりしよう。	大会で自分の動きの変容を確かめよう。	
主な学習活動	1 のびのびタイム	1 のびのびタイム	1 のびのびタイム	1 のびのびタイム	1 のびのびタイム	1 のびのびタイム	1 のびのびタイム	1 のびのびタイム
	【のびのびタイム1：ソフトバレーボールに必要な技能を高める時間】 ○サーブゾーン      ○パスゾーン      ○アタックゾーン      ○キャッチゾーン (落下点への動き)						【のびのびタイム2】 チームの課題に応じて練習する時間	
学びの価値を見いだす子供の反応	2 本時の学習課題設定	2 学習課題の設定	2 学習課題の設定	2 学習課題の設定	2 学習課題の設定	2 学習課題の設定	2 学習課題の設定	2 学習課題の設定
	3 試しのゲーム	3 「自分のめあて」づくりタイム	3 「自分のめあて」づくりタイム	3 「自分のめあて」づくりタイム	3 「自分のめあて」追究タイム(学び合い1)	3 「チームの作戦」づくりタイム(学び合い1)	3 「チームのめあて」づくりタイム(学び合い1)	3 チームでの作戦交流タイム
教師の手立て重点項目	4 単元の「自分のめあて」づくり	4 「自分のめあて」追究タイム(ゲーム1)	4 「自分のめあて」追究タイム(学び合い1)	4 「自分のめあて」追究タイム(学び合い1)	4 ゲーム1	4 「チームの作戦」追求タイム(ゲーム1)	4 「チームのめあて」追究タイム(ゲーム1)	4 ソフトバレーボール大会
	5 「自分のめあて」追究タイム	5 交流タイム(学び合い1)	5 交流タイム(学び合い2)	5 交流タイム(学び合い2)	5 「自分のめあて」追究タイム(学び合い2)	5 「チームでの作戦」交流タイム(学び合い2)	5 チームでの交流タイム(学び合い2)	5 単元の振り返り
評価の重点	6 単元の学習課題設定	6 ゲーム2	6 ゲーム1	6 ゲーム1	6 ゲーム2	6 ゲーム2	6 ゲーム2	
	7 整理運動	7 整理運動	7 整理運動	7 整理運動	7 整理運動	7 整理運動	7 整理運動	
知・技	8 振り返りタイム	8 振り返りタイム	8 振り返りタイム	8 振り返りタイム	8 振り返りタイム	8 振り返りタイム	8 振り返りタイム	
		①		②		④⑤		②③④⑤
思考・表現		①		④		②		③
		①		②		③		①

7 本 時 (7/8)

(1) 目 標

チームの課題解決のために、練習方法や作戦を選ぶことができるようにする。

(2) 展 開  教師の言葉掛け  子供の反応  評価項目

過程 (分)	主な学習活動と予想される子供の反応	主 な 教 師 の 手 立 て	
つかむ・見通す (10)	<p>1 準備運動・のびのびタイム 2 本時の学習課題の設定</p> <p>チームの課題を解決するために、練習したり、作戦を見直したりしよう。</p> <p>3 「チームのめあて」づくりタイム (学び合い1)</p> <p>最初にレシーブする人のところにフォローに行く作戦うまくいかなかったね。どうしてかな。</p> <p>レシーブが低かったから、周りの仲間が誰も追いつけなかったね。</p> <p>作戦がうまくいくように、相手から来たボールを高く上げる練習をしよう。</p> <p>私達のチームの課題は、ツーがつながらないことだね。</p> <p>最初にはじいた人の周りに誰もいないからだね。</p> <p>〇〇チームのように、ボールが飛んできた方向に、みんなで動く作戦にしよう。</p>	<p>㊦ のびのびタイムでは、チームの課題に応じて、ネット型ゲームに関連した基本的なボール操作や、ボールを操作しやすい位置に移動するなどのボールを持たないときの動きを高めるようにする。</p> <p>㊧ 「チームの課題」を視点に、これまでのゲームを振り返り、解決するには課題に応じた練習方法や作戦を選ぶことが必要だということに気付くようにする。</p>	必要性
挑戦する (25)	<p>4 「チームのめあて」追究タイム (ゲーム1)</p> <p>練習したことや作戦がうまくいくのか、ゲーム1で試してみよう。</p> <p>5 チームでの交流タイム (学び合い2)</p> <p>前よりみんな高くレシーブできるようになってきたね。</p> <p>そうだね。でも、ゲーム1では、相手からのボールを直接返そうとして、自分のコートに落として得点されることが多かったね。</p> <p>作戦を進化させて、飛んできた場所によってパスの相手を決めよう。</p> <p>ボールが飛んできたところにみんなで動いたけど、ツーがつながらないときがあったね。</p> <p>そうだね。ねらったところにパスができていないからだね。</p> <p>ゲーム2に向けて、ねらったところにパスする練習をしよう。</p>	<p>㊨ チームでの学び合いの際は、パスの仕方やサーブの打ち方、守るときの広がり方、味方との間隔、ボールへの体の向き方、ボール操作しやすい位置など、各チームの課題に応じた多様な考えを試すことができるように、チームごとに動きながら学び合いを行うようにする。また、作戦を動作や言葉、絵図、タブレット PC などを使って仲間に自分の考えを伝えることで、チーム内で作戦を共有できるようにする。</p>	関 係 性
確 か め る (10)	<p>6 ゲーム2 7 整理運動 8 本時の振り返り</p> <p>チームの課題を基に練習したり、作戦を選んだりすることで、課題を解決することができる。</p> <p>ボールを上高くレシーブすると、落ちてくるまでに時間があって、味方が受けやすいことが分かり、パスする相手を決める作戦も考えることができました。ですが、まだ完璧に高く上げられないので、次の時間の「のびのびタイム」では、高く上げる練習をしたいです。</p> <p>ツーがつながらないという課題を基に、「みんなでフォロー作戦」を考えました。最初にはじいた人のところに味方が集まることで、これまでよりツーがつながりました。ねらったところにパスすることがチームの新たな課題です。</p>	<p>◆ チームの課題を基に、解決するための練習方法や作戦に気付くことができたか。 【思考・判断・表現：発言、行動観察】</p> <p>㊩ チームの課題を基に練習を選んだり、作戦を意識して仲間にアドバイスをしたりしている子供を称賛することで、学び合いのよさを実感できるようにする。</p>	有 用 性
		<p>㊪ 振り返りの際は、「分かったこと」や「できるようになったこと」、「単元の自分のめあてにどれだけ近付くことができたか」などの視点で振り返り、理由も付け加えて発表するようにする。その際、「チームの課題を基に練習方法を選んでいたね。」、「仲間のよい考えを参考に作戦を考えていたね。」など、教師が価値付けすることで、本時の学びのよさを自覚し、これからの学習に生かすことができるようにする。</p> <p>㊫ 「うまくいかなかったこと」なども視点に振り返ることで、新たな課題に気づき、次時の学習の必要性を高めることができるようにする。</p>	必 要 性

## 第5学年体育科 授業デザインシート（単元）

### 1 単元 みんなでつながろう！ソフトバレーボール

#### 2 本単元の授業デザイン

本単元で育成を目指す資質・能力と特に関わりのある学習活動において、以下のような手立てを行い、その有効性を検証しながら授業をデザインすることにした。

〈「必要性」を実感する教師の手立て〉	
①	試しのゲームを行い、思いや願いをもつことで「自分のめあて」を立てられるようにする。
③ ⑦	目指す自分の姿と今の自分の姿を客観的に捉え、「自分のめあて」を基に振り返ることで、課題を修正したり、新たに設定したりするようにする。その際、タブレットPCで撮影した動画等を基に振り返るようにすることで、より正確に今の自分の動きを捉えることができるようにする。また、課題を見付ける際は、必要に応じて学び合いを行い、自分に合った課題を設定・修正できるようにする。



予想される子供の反応	授業での子供の反応	今後の手立て
① ボールにたくさん触って、相手チームに勝ちたいな。 チームの仲間と協力して、楽しくゲームをしたいな。		
③ 「自分のめあて」に向かって、パスやサーブのこつを見付けたいな。		
④ パスやサーブのこつは分かった。 次は飛んできたボールに応じた動きを調べたいな。		
⑤ こつは分かったけど、まだできていないから、こつを身に付けるために、個人やチームで練習したいな。		
⑥ ○○を解決するために、チームで作戦を選んで練習したいな。		
⑦ ○○を解決するために、チームで練習したり、作戦を考えたりしたいな。		

#### 〈「関係性」を実感する教師の手立て〉

② ⑦	視点を明確にして学び合いを行うとともに、タブレットPC等を用い、子供の思考を可視化する。
--------	--



予想される子供の反応	授業での子供の反応	今後の手立て
② みんなが楽しめるルールを学び合いで見付けるぞ。		
③④ サーブやパスのこつを見付けるために、仲間と学び合うぞ。 仲間が絵図を使ってこつを説明してくれたから、分かりやすかった。		
⑤ 仲間に撮ってもらった自分のパスの動きを見ることで、課題を見付けられたぞ。		
⑥ ゲームの動画を見ることで、チームの課題が見付かったぞ。解決するには、○○チームの作戦が参考になるな。		
⑦ この動画を見ると○○が課題だね。解決するためには、こうしたらどう（作戦図を示しながら）。		

〈「有用性」を実感する教師の手立て〉

- ③ ⑧ 体育ノートを活用し，自分の考えや動きの変容等を客観的に捉え，自分の成長を実感することで，本時・本単元の学習に意味を見いだすようにする。また，タブレット PC で撮影した動画を蓄積しておくことで，正確に自分の変容を捉えられるようにする。



予想される子供の反応	授業での子供の反応	今後の手立て
③ 手や足，顔を〇〇すると，うまくパスできたり，サーブが打てたりするな。		
④ ボールが〇〇に飛んだら，〇〇な動きがいいな。		
⑤ こつを見つけて練習することで，前よりうまくパスやサーブができたな。		
⑥ チームの課題を基に，作戦を選んで練習したから，ボールがつながるようになってきたな。		
⑦ チームの課題を基に，作戦を選んだり，練習したりしたから，ボールがつながるようになってきたな。		
⑧ こつを見付けたり，作戦を選んだりしたから，最初のゲームよりボールがつながるようになったな。		

単元の自分のめあて ( ) は，チーム

I.T (A) みんなにパスをまわせるようになりたい。そして，サーブをできるようにしたい。	NS (A) チームの仲間にパスをつなげてシュートができるようになろう。	NR (A) みんなで楽しくパスをつないで点数を一杯入れよう。
M.R (A) みんなでパスをまわして，高く打ったり，きれいにサーブを打ったりして，相手チームに勝って，最後は優勝したい。	M.S (A) チームで協力して，パスをつなげて得点をとりたい。サーブが遠くまで飛ばせるようになりたい。	S.M (B) ボールが飛んできたときにびびらずにボールを打つ，もしくはパスする。
S.S (B) みんなで練習してしっかりと教え合っていきたい。	T.H (A) 味方との連携を強めて，パスをつなげながら点を取りたい。	HN (B) グループの人と協力して，パスをつなぎ楽しく頑張ろう。
W.K (B) サーブが上手に打てるようにし，チームで協力してたくさん点数を取りたい。	Y.H (C) みんなで協力してパスをつないだり，サーブをできるようになったりしよう。	T.H (C) 1回もボールを落とさずにチームのみんなとパスをつなげるようにしたい。
NS (C) パスをなるべくたくさんくなくように練習を頑張ろう。	N.Y (C) 協力してパスを回したい。	K.R (C) チームで協力して点を取ろう。
UH (D) チームのみんなで協力して，たくさん点数をとろう。	K.T (D) パスをつなげてみんなで協力して，強いサーブを打ちたい。	S.R (D) みんなでパスをつないで，楽しくバレーをしよう。
M.M (D) チームで協力して，楽しくソフトバレーボールを頑張ろう。	M.A (D) パスをつないでみんなにボールがいくようにしたい。	O.T (E) たくさんパスを回して点を入れたい。
K.T (E) サーブ，パスなどをきれいにできるようにしよう。	K.A (E) ボールの中心に行き，友達とたくさん点をとる。	S.Y (E) みんなで協力してサーブができるようになるよう。
N.Y (E) みんなでパスができるようになって，アタックできるようにしたい。	A.A (F) チームで協力してシュートを打とう！！	UM (F) 全員がサーブできるようにしよう。みんなで協力しながら頑張ろう。
K.H (F) みんなで協力してパスをつないで点を取ろう。	H.H (F) みんなでパスができるようになったり，サーブで1点入れたりとできるようにしたいです！	MM (F) チームでパスを回せるようになりたい。