

第5学年 体育 学習指導案

令和4年6月15日(水) 第5校時
大田区立松仙小学校 5年4組 31名
授業者

校内研究のテーマ

友達と高め合う児童の育成

～できた・見方・伝え方の学習を通して～

1 単元名

ボール運動領域 ネット型「ソフトバレーボール」
～つないで・アタック！ソフトバレーボール～

2 単元の目標及び単元の評価規準

観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の目標	ソフトバレーボールの楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きで簡易化されたゲームを行うことができるようにする。	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とともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。	積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、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。
評価の視点を整理	<ul style="list-style-type: none"> ソフトバレーボールの行い方を理解している。(知識) ボールをキャッチしたり、相手が捕りにくいボールを返球したりすることができる。(技能) 	<ul style="list-style-type: none"> 誰もが楽しくゲームに参加できるように、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している。(思考・判断) 課題解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。(表現) 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。(愛好的態度) ゲームの勝敗を受け入れている。(公正・協力) 場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たしている。(責任・参画)(共生) 使用する用具の安全に気を配っている。(健康・安全)
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ① ネット型ゲームの行い方や動きのポイントについて、言ったり書いたりしている。(知識) ② 自陣のコートから相手コートに向けてサーブを投げ入れることができる。(技能) 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。(技能) 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。(技能) ⑤ 片手、両手を使って相手コートにボールを打ち返すことができる。(技能) 	<ul style="list-style-type: none"> ① 誰もが楽しくゲームに参加できるように、ルールを工夫している。(思考・判断) ② 自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだり、位置取りや効果的な攻め方を選んだりしている。(思考・判断) ③ 課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。(表現) 	<ul style="list-style-type: none"> ① 簡易化されたゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。(愛好的態度) ② ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。(共生) ③ ゲームを行う場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たしている。(責任・参画) ④ ゲームの勝敗を受け入れている。(公正・協力) ⑤ ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。(学習の調整) ⑥ ゲームや練習の際に、使用する用具などを片付けたり場の整備をしたりするとともに、用具の安全に気を配っている。(健康・安全)

☆主体的に学習に取り組む態度の⑤評価については、2学期以降のボール運動領域で行うものとする。

3 単元について

○単元観

本単元は、小学校学習指導要領（平成29年7月告示）体育〔第5学年及び第6学年〕のE「ボール運動」の、

- (1) ネット型では、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすること。
- (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とともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。
- (3) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすること。

を受けて設定した。

本単元では、第1時でキャッチやパス、サーブ、レシーブ、アタックの行い方、ルールを確かめ、試しのゲームに取り組む。第2時では、自己やチームの課題を挙げながら、誰もが楽しくゲームに参加できるようにルールの工夫を学級全体で話し合い、学級の実態に応じたルールの工夫をする。第3～4時では、手本動画(QRコード)を必要に応じて活用しながらボール操作の技能を向上させつつ、作戦カードや学習カードを基に、自己やチームの特徴に応じた作戦を選びながらゲームができるようにする。第5時では、これまでのゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりしたことを基に、自己やチームのさらなる改善点を見付け、よりよい作戦を選ぶことができるようにする。第6時では、第5時までの学習を生かし、ゲームに勝つための方法について考えたり、チームで伝え合ったりすることで、作戦や練習方法を選び、自己やチームの課題を解決することを目指す。

課題解決に向けて、手本の提示や作戦カード、振り返りカードについての工夫を特に行う。手本の提示については、キャッチやパス、サーブ、レシーブ、アタックの行い方をいつでも確認できるようにするために、手本動画にリンクするQRコードを児童に提示する。図だけでなく動画でも示すことで、運動の仕方をより理解できるようにする。作戦カードについては、いくつかの作戦からチームに合う作戦を選択し、動きを具体的にイメージできるようにする。さらに、チームの課題を把握することや解決するための方法を考えたり伝え合ったりすることができるようにする。振り返りカードについては、児童が自己の課題を把握することや解決するための方法を考えたりできるようにする。作戦カードや振り返りカードを基に、個人で考えた課題意識をチームや学級全体にも広げていくことで、意欲的に課題解決に向き合えるようにすることを目指す。

○運動の特性

【一般的特性】

- ・ ネットをはさんで2つのチームが相対し、ボールを打ち合い、得点を競う運動である。
- ・ バレーボールに比べ、ボールが軽く柔らかいため、サーブやレシーブがしやすい運動である。
- ・ 攻守分離型のため、攻防入り乱れることなく、意図したセットを経由した攻撃が実現されやすい運動である。
- ・ 相手の攻撃や守備などの動きに瞬時に対応することが必要とされるため、敏捷性や巧緻性を高めることができる運動である。

【児童から見た特性】

- ・ ボールが軽く柔らかいので恐怖心がなく、苦手な児童でも取り組みやすい運動である。
- ・ ボール操作の制限を緩和することで、ラリーや得点がしやすく、楽しさを味わうことができる運動である。
- ・ 仲間と作戦を立てたり励まし合ったりすることで、友達と関わり合うことの楽しさを感じられる運動である。

○児童の実態

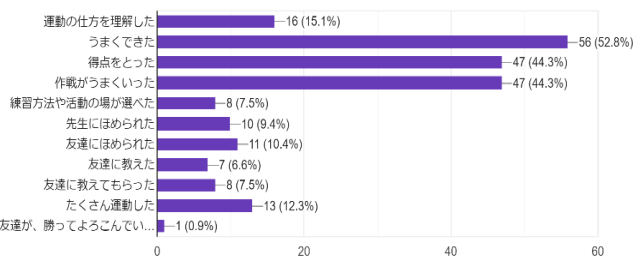
5年4組の児童は、男女の仲が良く、休み時間に校庭や屋上で鬼遊びをして仲よく遊ぶ姿がたくさん見られる。体育の学習を楽しみにしている児童も多く、運動に夢中になって取り組む姿が見られる。これまでの学習（陸上運動のリレー）では、チームで運動に取り組んだ。一生懸命に取り組もうとする意欲が見られる一方で、課題を意識して運動することやチームで伝え合い改善していく姿には今一步である。今回の単元で運動の行い方を理解し、児童が楽しみながら成長していけるような手立てをうつ。また、友達（チーム）に対してアドバイスをしている児童を教師が称賛することで、チーム内での伝え合いを意識させ、友達同士で高め合う学びを目指したい。

5年生の児童を対象とした事前アンケートの結果(5月初旬実施)は以下の通りである。

①ボールを使った授業で楽しいのはどんな時でしたか？

ボールを使った授業で楽しいのはどんな時でしたか？

106件の回答



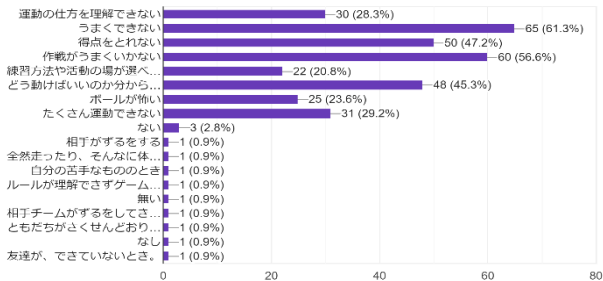
①の結果をみると、「うまくできた」、「得点をとった」、「作戦がうまくいった」と答えた割合が多い。このことから、ボール運動をうまくできたと感じるのは、得点をとれた時と、チームの課題に合った作戦を立て、得点や勝利につなげることができた時に多いことが分かる。

③の結果を見ると、運動を楽しむために大切なことは、「ポイントやコツをみつける」と答えた割合が68.3%と最も多い。このことから、児童が技能のポイントやコツを見付け、理解することにより、ボール運動の楽しさの1つである得点をとることにつながると考えられる。そのために、技能のポイントやコツを理解できる手立てが必要であると考えられる。

②ボールを使った授業で楽しくないのはどんな時でしたか？

ボールを使った授業で楽しくないのはどんな時でしたか？

106件の回答

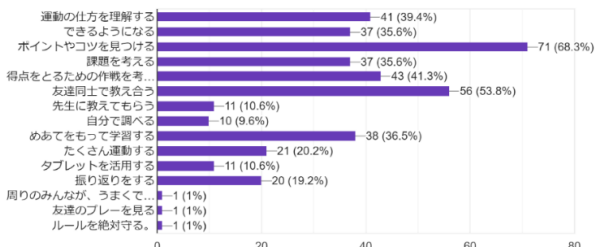


②の結果を見ると、「どう動けばいいのか分からない」と答える割合が45.3%と多い。このことから、様々な作戦や動き方が分かることにより、チームの課題に合った作戦を立てることにつながると考えられる。そのために、誰もがゲーム中での動き方が分かることができる手立てが必要であると考えられる。

③ボール運動でより楽しむために大切なことは何ですか？

ボール運動でより楽しむために大切なことは何ですか？

104件の回答



①の結果を見ると、「友達に教えた」と答えた割合が6.6%、「友達に教えてもらった」と答えた割合が7.5%と、友達と教え合うことに楽しさを感じている児童が少ないことが分かる。一方で、③の結果を見ると、運動を楽しむために「友達同士で教え合う」ことが大切と答えた割合は53.8%と、友達と教え合うことが楽しむために大切と感じている児童が多くいることが分かる。したがって、友達同士で教え、高め合う手立てが必要であると考えられる。この手立てをとることにより、児童がボール運動を楽しむことができ、友達と高め合う児童の育成の研究テーマに迫ることにつながると考える。

課題解決の視点

- ① 児童が「できた」と感じることをするための工夫
- ② 自他の運動の見方を知るための工夫
- ③ 友達と運動の様子を伝え合うための工夫



○テーマに迫る手立て

<p>児童が「できた」と感じることをするための工夫</p>	<p>単元の導入</p> <ul style="list-style-type: none"> ・知る学習段階（第1・2時）では、試しのゲームを取り入れ、学習課題を明確にする。さらに、経験の差を補うために、キャッチ・パス・レシーブ・アタック・サーブなどのバレーボールの動きをじっくりと経験できる機会を確保する。動きを十分に経験することで第3時以降の課題解決につながるようにする。 <p>準備（補助）運動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・運動で使う体の部位の意識や安全面の意識を高めるために、主運動（キャッチ・パス・レシーブ・アタック・サーブ）につながる補助運動を行う。補助運動を行うことでゲーム外でも主要な動きを経験させることができるようにする。 <p>教師の言葉がけ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・効果的な練習や動きに気付かせるために、指導者が目指す動きが見られたときに称賛し意識付けを図る。
<p>自他の運動の見方を知るための工夫</p>	<p>手本の提示</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手本を示すことで、児童がポイントを理解し、できた姿を明確にする。QRコードを読み取っていつでも見られるようにすることで児童が必要だと感じるときに見返すことができるようにする。 <p>ゲームに参加しない人</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームの中で1人ゲームに参加しない児童を設定することで、運動の様子を客観的に見てチームへのアドバイスできるようにする。 <p>振り返りの設定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームごとに話し合いをする時間や個人の振り返りカードを記入する時間を設定する。そうすることで、仲間や自己の課題を捉え、次の時間の課題や作戦に生かせるようにする。
<p>友達と運動の様子を伝え合うための工夫</p>	<p>作戦カード</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームにおいて具体的な攻撃・守りの例を示し、児童が作戦を選択できるようにする。得点につながる動きやボールをつなぐための具体的なイメージをもち、ゲームに生かせるようにする。 <p>ゲームに参加する人数</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームごとによさを認め互いに励ましたり、チームの動きを工夫したり、運動量を確保したりするために、コートに入る人数を4人、コートに入らない人数を1人にした。どちらかのチームが得点したら、一人ずつ交代をする。 <p>作戦・練習タイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・めあてを達成するために、作戦・練習タイム①は、どのような作戦を考えていて、一人一人がどんな動きをするのかを確認し、話し合ったり練習したりする。また、作戦・練習タイム②は、ゲーム①を受けて、チームや個人の課題を作戦や個人のめあてとのよさや改善点を話し合ったり、その話し合いを受けて練習したりして課題解決につながるようにする。

4 単元の指導と評価の計画（全6時間）

時間	1	2	3	4（本時）	5	6
学習段階	知る		つかむ		深める	
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ソフトバレーボールの行い方を知る。㊦ ルールやマナーを守り、積極的に運動している。㊧ 	<ul style="list-style-type: none"> 自陣のコートから相手コートに向けてサーブを投げ入れることができる。㊦ 誰もが楽しくゲームに参加できるようにルールの工夫などを行っている。㊧ 	<ul style="list-style-type: none"> ボールの方向に体に向けて素早く移動することができる。㊦ ゲームの勝敗を受け入れようとする。㊧ 使用する用具の安全に気を配ろうとする。㊧ 	<ul style="list-style-type: none"> 味方が受け安いうようにボールをつなぐことができる。㊦ 自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。㊧ 	<ul style="list-style-type: none"> 自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。㊧ 	<ul style="list-style-type: none"> チームの作戦を生かしてキャッチやパスでボールをつなぎ、相手コートにボールを打ち返して得点につなげる。㊦ 課題解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝える。㊧
学習活動	1 めあての確認 2 場・用具の準備					
	ソフトバレーボールの行い方を知ろう。	楽しめるルールを工夫しよう。	勝つための方法を考えよう。	作戦を生かしてゲームをしよう。	作戦を生かしてゲームをしよう。	作戦を生かしてゲームをしよう。
	3 準備運動・補助運動（キャッチ・パス・レシーブ・アタック・サーブから選ぶ。）					
	4 ボールのキャッチ・パス・アタック・サーブを試してみる。 5 安全面やはじめのルールの確認をする。 6 試しのゲーム 7 チームで課題を話し合う。	4 課題を解決するための練習方法を確かめる。 5 チーム練習・作戦タイム 6 試しのゲーム 7 課題把握・ルールの確認	4 課題把握・作戦・練習タイム① 5 ゲーム① 6 作戦タイム・練習タイム② 7 ゲーム①	4 課題把握・作戦・練習タイム① 5 ゲーム① 6 作戦タイム・練習タイム② 7 ゲーム①	4 課題把握・作戦・練習タイム① 5 ゲーム① 6 アドバイスタ イム 7 作戦・練習タイム	4 課題把握・作戦・練習タイム① 5 ゲーム① 6 作戦タイム・練習タイム② 7 ゲーム①
				※ リーグ 戦		※ 対抗戦
8 整理運動 9 振り返り（クラス全体・個人） 10 片付け						
評価の重点	知	① 学習カード	② 運動の様子	③ 運動の様子	④ 運動の様子	⑤ 運動の様子
	思		① 学習カード		② 学習カード	② 運動の様子 学習カード
	態	①② 運動の様子		④⑥ 運動の様子		③ 児童の様子

※太枠は「記録に残す評価」、その他は「指導に生かす評価」とする。

5 本時の活動計画（4/6）

(1) 本時の目標

- ・【知識及び技能】味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。
- ◎【思考力、判断力、表現力等】自己やチームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認している。
- ・【主体的に学習に取り組む態度】ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。

(2) 本時の展開

○児童の主な学習活動 ・予想される児童の思いや考え	*教師の指導・支援 ☆評価規準（評価方法）【観点】
<p>○めあて、学習の流れの確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>め 作戦を生かして、ゲームをしよう。</p> </div> <p>○場・用具の準備 ・ボール・ネット・得点板</p> <p>○準備運動・補助運動 ・主運動につながるレシーブやトスの動きを取り入れる。</p>	<p>*前時までに出てきた作戦を確認し、本時の学習に役立てられるようにする。</p> <p>*自分のチームの特徴に応じて作戦を立てるように伝える。</p> <p>*安全に気を付けて、協力して取り組んでいる児童を称賛する。</p> <p>*運動で使う体の部位を意識できるように声をかける。</p>
<p>【作戦タイム①】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時を振り返り、作戦を確認する。 ・チームの課題に適した作戦を選び、チームカードに記録する。 <p>C: 誰がアタックするか分からないように B 作戦にしよう。</p> <p>C: 空いているところを狙われないように前後 2 人ずつの E 作戦にしよう。</p> <p>【ゲーム①】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦を生かしながらゲームをする。 <p>【課題把握・作戦・練習タイム②】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・試合内容を振り返り、作戦を考える。 ・次回のチームのめあてを立てる。 <p>C: パスが続かないから 1 回目はキャッチにしてみよう。</p> <p>C: 相手の方を向いてトスをしたらアタックで打ちやすいボールになるよ。</p> <p>【ゲーム②】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦・練習タイム②を生かしながらゲームをする。 	<p>*前時の試合の振り返りをもとに、本時までにはあらかじめ作戦や練習の内容を決めるよう声をかけておく。</p> <p>*【作戦タイム】では、負けが続いているチームの話し合いに積極的に入り、作戦を生かすためにどうすればよいのかを共に考える。</p> <p>*【ゲーム】では、作戦を効果的に使えているチームへの称賛を積極的に行う。さらに、良い動きやプラスの声掛けができていることを称賛したり、作戦が正しく機能しているか指導したりする。</p> <p>☆自己やチームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認している。（思・判・表②）【観察・カード分析】</p>
<p>○整理運動</p> <p>○まとめ・振り返り</p> <p>C: 今回の試合では、パスが上手につながった。練習の成果が見られた。パスをつなぐために、パスをする相手の方を向いてボールをパスしたことで上手くいった。</p> <p>C: アタックまでなかなか続かない。キャッチやレシーブの練習をしてつなげるようにしていこう。</p> <p>○片付け</p> <ul style="list-style-type: none"> ・安全に気を付けて片付けをする。 	<p>*使った部位を意識してほぐすように声をかける。</p> <p>*全体で振り返り、その後個人の振り返りにまとめる。</p> <p>*協力して素早く安全に片付けられるように声をかける。</p>