

平成25年度体育授業モデル作成事業

小学校体育科授業実践事例  
(ソフトバレーボール・プレルボール)



群馬県教育委員会  
(健康体育課)

# 1 体育授業モデル作成事業の概要

## 体育授業モデル作成事業とは

体育授業好きな児童を育むために、群馬大学、群馬県教育委員会健康体育課、総合教育センター、群馬県小学校体育研究会等が連携して、小学校の体育授業モデルを作成する。平成25年度はこれまでに作成された体育授業モデルを活用した授業実践を行うことで体育授業モデルの普及と体育授業の充実に資する。

## 体育科授業の充実

## 教師の指導力の向上

### 研究成果のまとめ

体育授業モデルを活用した体育科授業の充実を図るための資料を作成・配付

### 公開授業の実施

- ・教諭の委員が所属する学校において授業を実践する。
- ・研究成果を県下に広めるため、授業を公開する。

### 授業研究会

公開授業をもとに、体育授業の充実のための方策を研究協議する。

## 体育授業モデル作成専門部会の開催

体育授業プログラムを活用した授業実践の在り方について検討

## 2 実践事例

### 実践事例 1

<参考資料>

- ①学習指導案
- ②学習カード等

期 日：平成25年10月15日（火）  
会 場：みどり市立笠懸東小学校  
単 元：ボール運動（プレルボール）  
学 年：5年男女  
授業者：泉田 晃秀 教諭

### 実践事例 2

<参考資料>

- ①学習指導案
- ②学習カード等

期 日：平成25年11月13日（水）  
会 場：渋川市立津久田小学校  
単 元：ボール運動（ソフトバレーボール）  
学 年：5年男女  
授業者：生形 学 教諭

#### 平成25年度授業協力校及び作成専門員

みどり市立笠懸東小学校                      泉田 晃秀 教諭

渋川市立津久田小学校                      生形 学 教諭

#### 平成25年度作成専門部会

鬼澤 陽子（群馬大学教育学部准教授）  
鶴見 純也（群馬県総合教育センター指導主事）  
中島 直人（群馬県小学校体育研究会会長）  
内藤 年伸（群馬県小学校体育研究会事務局長代理）  
田村 友子（中部教育事務所）  
藤倉 慶之（東部教育事務所）  
栗田 昌光（渋川市教育委員会）  
神山 亮一（みどり市教育委員会）  
橋 憲市（健康体育課）

[参考資料]

小学校におけるボール運動領域の体育授業プログラム

ーボールゲーム・鬼遊び、ネット型(ゲーム)、ベースボール型(ゲーム)ー

【群馬大学・群馬県教育委員会】(平成25年3月)

小学校学習指導要領解説体育編【文部科学省】(平成20年8月)

評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料(小学校体育)

【国立教育政策研究所 教育課程研究センター】(平成23年11月)

はばたく群馬の指導プラン【群馬県教育委員会】(平成24年3月)

# 体育科学習指導案

平成25年10月15日(火) 第5校時 第5学年2組 体育館 指導者 泉田 晃秀

## I 単元名 ボール運動(プレルボール)

## II 単元の考察

### 1 児童の実態(男子18名 女子13名 計31名)

本学級の児童はこれまでに、5年1学期に「ソフトバレーボール」を学習し、「チームに適したためあてをもち、ルールを工夫したり、簡単な作戦を立てたりして練習やゲームができる。」ことを目標に学習してきた。休み時間等には、校庭でドッチボールをしたり、鬼ごっこをしたり元気よく遊ぶ姿が見られた。また、週に一回の「みんな遊び」を設け全員が外で遊ぶことを行った。地域の少年野球チームやドッチボールクラブ・ミニバスケットボールクラブ・バドミントンクラブ・水泳等に所属して活動している児童も少人数ながら存在する。

これらのことから、本単元に関する児童の実態を以下のようにとらえた。

#### 【運動への関心・意欲・態度】

ボール運動の学習に積極的に取り組むとともに、友達と協力して用具の準備をしたり、安全に気を配って活動したりできるようになってきている。ネット型の球技においては、ほとんどの児童が高い関心をもって取り組むことができている。

#### 【運動についての思考・判断】

自分の課題に合った練習方法を選んだり、学習資料を活用して友達と教え合いながら学習したりできるようになってきている。また、ルールを選んで決めたり、チームの特徴にあった作戦を考えたりすることも徐々にできるようになっている。

#### 【運動の技能】

ボールを怖がらずにキャッチしたり、自分の思ったようにパスしたりできるようになってきている。また、ソフトバレーボールにおけるレシーブ・トス・アタックと基本的な技能はほとんどの児童が身に付けることができた。その一方で、三段攻撃等の集団技能については、苦手意識をもっている児童は多く存在している。また、チームの連係プレーによる攻撃が成り立つように素早く場所を移動することが困難な児童が若干名いる。

### 2 教材観

#### (1) 単元構想について

プレルボールは、ドイツで生まれたネット型のスポーツである。「プレル」とは、げんこつで地面に向けて「打ちつける」という意味である。低いネットで隔たられた2つのコートで、常にワンバウンドさせながらパスをしたり、相手コートに返球したりして、ラリーを続け、勝敗を競う。求められるスキルが容易であり、比較的すぐにゲームを楽しめることができる。

そのため、集団の技能レベルに合わせてルールを工夫したり、作戦を工夫したりしやすいスポーツでもある。よりよいゲーム展開になるように励ましあったりして、自己の目指す技能を達成することを楽しさや喜びを味わいながらできる運動である。

そこで、本単元を以下のように構想した。

学習活動	活動の価値
○単元の導入におけるオリエンテーションで、プレルボールの基本ルールを知	○学習への見通しをもったり、これまでのソフトバレーボールの学習を振り返ったりすることで、プ

るとともにチーム編成を行い、試しのドリルパスゲームに取り組む。	レルボールの特性を知るとともに基本的なドリルパスゲームができるようになる。
○各時間のはじめにプレルパスゲームや三角パスゲームを行う。 ○各時間の活動1においては、タスクゲームを行う。2～4時間目は2キャッチターゲットアタックゲーム、5～8時間目は1キャッチアタックゲームを行う。	○活動2のゲームにつながるような基本的な技能が身に付き、作戦も考えられるようになる。 ○各時間のめあてに沿って、自分の課題を見付けたり、自分の課題に合った練習の場や方法を選んだりして、技能を高めることができるようになる。 ○技能の向上に合わせてゲームを楽しめるようになる。
○各時間の活動2においては、メインゲームを行う。2～4時間目は2キャッチアタックプレルボール、5～8時間目は1キャッチアタックプレルボールを行う。各チームで作戦を工夫をし、より得点が取れるようチームで取り組む。	○技能の上達に応じたゲームを楽しめるようになる。 ○各時間ごとにルールや作戦についてねらいをもって取り組めるようになる。 ○チームで考えた作戦を実践したり、互いにアドバイスし合ったりして、チーム力の向上が実感できるようになる。

### Ⅲ 指導目標

プレルボールの基本的な技能をドリルゲームやタスクゲームを通して身に付け、メインゲームにおいて基本ルールを守り、チーム勝利のために作戦を考えることができる。チームごとに励まし合いながら自己の技能や連帯感の大切さを知り、楽しさや喜びを味わいながら取り組むことができる。

### Ⅳ 評価規準

<p>【運動への関心・意欲・態度】</p> <p>①個人、チーム練習で、プレルボールの楽しさや喜びに触れることができるよう、ドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームに進んで取り組もうとしている。</p> <p>②運動する場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。</p>
<p>【運動についての思考・判断】</p> <p>①ルールの工夫とチームの特徴に応じた作戦を考えようとしている。</p> <p>②課題の解決の仕方を知るとともに、自分の課題に合った練習の場や方法を選んでいる。</p>
<p>【運動の技能】</p> <p>①メインゲームの攻防の展開において、個人・チームの技能が身に付いている。</p> <p>②ボール操作とボールを持たないときの動きの技能が身に付いている。</p>

### Ⅴ 指導と評価の計画（全8時間）

過程	時	ねらい 学習活動	関心 意欲 態度	思考 ・ 判断	運動 の 技能	評価 方法
つ		<p>【ねらい】</p> <p>○プレルボールを知り、意欲的に参加できる。</p>				



	付けた技能を用いてゲームを楽しんだり、チームの特徴に応じた作戦で攻防を楽しんだりする。			
--	---	--	--	--

## VI 指導方針

### 【単元を通して】

- レクリエーションボールを使用し、児童が恐怖心なくプレルボールを行えるようにする。
- ウォーミングアップはチームごとにストレッチングやドリルゲームを行うよう促し、チームの連帯感を高めるとともに、ドリルゲームの時間を十分確保する。
- ストレッチングにおいては、主運動につながる手足首を重点的に行うよう指示し、怪我をさせないようにする。
- ドリルゲームにおいては、少人数で行わせることでボールを扱う回数を増やし、個人技能を上達できるようにする。
- 1チーム2グループとして親子チームを結成し、全4チームでゲームを行う。
- チームは、等質なグループとなるよう運動能力等を考慮して意図的に編制する。その際、得意な児童が苦手な児童に教えたり、苦手な児童が得意な児童の動きが観察できたりできるようチームを構成する。
- チーム内の児童一人一人に役割を決められるようにし、自分の特徴に合ったチームへの関わり方ができるようにする。
- 活動2のメインゲームのプレルボールゲームは、中学校とのつながりを考慮し、前衛のプレーヤーがアタックするようにする。その際、児童の実態に応じて、ネットの高さを調整するようにする。

### 【つかむ過程では】

- 単元の導入の際には、プレルボールの特性を伝えたり、ソフトバレーボールの学習を振り返るよう促したりして、学習への見通しをもてるようにする。また、試しのドリルパスゲームを行い、基本的な技能を経験できるようにするとともに、プレルボールへの意欲を高められるようにする。

### 【追求する過程では】

- 各時間ともタスクゲームを取り入れる。追求する過程の前半では、2キャッチターゲットアタックゲームを行う。追求する過程の後半では、1キャッチターゲットアタックゲームを行う。このことで、基本的な技能を段階的に身に付けられるようにしたり、タスクゲーム後にメインのプレルボールゲームで用いる作戦を作戦ボードを用いて考えたりできるようにする。
- メインゲームのプレルボールでは、チームの作戦が思い通りにできているか観察し、積極的に称賛していくことで、満足感を得られるようにして楽しくゲームができるようにする。
- タスクゲームやメインゲームにおいては、互いにアドバイスをしたり励ましたりするよう促し、楽しく活動できるようにする。
- 各時間の最後には、学習カードを用いてまとめができるようにする。
- メインゲームの結果は、リーグ戦対戦表に記録し、意欲的に活動ができるようにする。

## VII 本時の学習（4 / 8）

### 1 ねらい

自分のチームにあった攻撃の方法をタスクゲームや作戦タイムを通して身に付け、2キャッチアタックプレルボールを楽しむことができる。

## 2 資料

拡大掲示物・得点板（4脚）・ビブス（赤・青・オレンジ・黄）・ポール（8本）・ネット（4つ）・レクリエーションボール（20個）・コーン（16個）・スズランテープ・ホワイトボード（8枚）・ボードペン（8本）・学習カード・筆記用具・ホイッスル

## 3 展開

過程	学習活動 児童の意識	時間	指導上の留意点	評価項目 【観点】（評価方法）
導入	<p>1 めあてをつかむ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・今日も楽しく活動できるようにしっかり体操しよう。</li> <li>・みんなで声を掛け合って体操すると楽しいな。</li> </ul> <p><b>ドリルゲーム</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・キャッチしたら、すぐにプレルするといいいから、素早くやってみよう。（三角パスゲーム）</li> <li>・素早い攻撃ができるように、プレルするときの力加減を工夫するといいいな。（プレルパスゲーム）</li> <li>・友達がキャッチした位置によって、自分が少し動いてあげると素早い攻撃になるな。（プレルパスゲーム）</li> <li>・アタックまでを素早くできるようにチームで攻撃の仕方を工夫するぞ。</li> </ul>	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>○各チームごとに準備体操を行わせる。その際、主運動につながる手足首を重点的にほぐすよう指示する。</li> <li>○準備体操が終わったチームからドリルゲームに移行するよう促す。ドリルゲームの際には、前時までのみとりを生かして、一人一人に適した声かけを行い、技能の上達につながるようにする。</li> <li>○前時までの学習についてまとめた掲示物を用いて、前時までの学習を振り返れるようにし、「2キャッチプレルボールのよりよい攻撃の仕方を工夫しよう」という本時のめあてをつかめるようにする。</li> </ul>	
展開	<p>2 「2キャッチターゲットアタックボール」を行い、作戦を立てる。</p> <p><b>タスクゲーム</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールをキャッチしたら、すぐにセッターにプレルしよう。</li> <li>・アタッカーがアタックしやすいようプレルするぞ。</li> <li>・セッターがキャッチしたした場所に近づいて行けば、つよいアタックができるよ</li> </ul>	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>○本時のめあてである「よりよい攻撃のしかたのうち、キャッチとプレルがスムーズにできるようになること」を中心に観察し、よくできている児童やチームに積極的に称賛したり、必要に応じて説明したりするようにする。</li> <li>○キャッチやプレルとともに工夫した動き方ができている児童をみとり、動きのよさを称賛していくことで、周りの児</li> </ul>	

	<p>うになるな。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アタックするときには、レシーバーがいなくてねらったり、強弱をつけたりすると効果的だな。</li> <li>・レシーバーがキャッチした場所を見て、セッターもアタッカーも位置を変えるといいな。</li> <li>・攻撃のいい方法が見つかったから、チームのみんなにも分かってもらってほしいな。</li> </ul>		<p>童にも広げていくようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○2キャッチターゲットアタックゲームを行った後にチームごとに作戦を立てる時間を設ける。その際、各チームに合った作戦を立てられるよう、みとりを基に助言していく。</li> <li>○作戦を立てる際には、作戦ボードを用意しておき、作戦の内容や動きを視覚的にとらえられるようにする。</li> </ul>	
3	<p>「2キャッチアタックプレルボール」を行う。</p> <p><b>メインゲーム</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームで立てた作戦がうまくいっているみたいだ。この作戦は使えるぞ。</li> <li>・ちょっとミスしてしまったけど、チームの仲間が励ましてくれて勇気がわいてきたよ。</li> <li>・先生も自分たちの攻撃の工夫をほめてくれたぞ。</li> <li>・相手のチームもうまくなっていて、すぐには決まらなくなってきたな。もっと工夫が必要だな。</li> </ul>	1 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ゲームをする際には、前半と後半に分け、ハーフタイムでは作戦の確認等ができる時間を設けるようにする。</li> <li>○ゲームで活動できる時間を多く確保するため、セルフジャッジで行うようにする。</li> <li>○ワンプレーごとにハイタッチ等、互いに励まし合うよう促し、うまくいっても、いかなくても楽しく活動できる環境を整える。</li> <li>○作戦が生きているプレーを積極的に称賛し、達成感を高められるようにする。</li> </ul>	<p>○自分の課題を見付け、それに合った練習を工夫している。</p> <p><b>【思考・判断】</b> (児童観察)</p>
終末	<p>4 本時をふり返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・キャッチした後に素早くプレルするようにしたら、攻撃がうまくできたよ。この方法を続けていこう。</li> <li>・アタックするときには、相手の位置を見てしないと決まりにくいよ。アタックする場所や強さも工夫していけるといいよ。</li> <li>・Aくんが言っていたような</li> </ul>	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームごとに学習カードを用い、本時の反省を記する。その際、充実感が得られるようゲームの様子でのよさや取り組みのよさを認めていく。</li> <li>○学習カードに記入したことを発表するよう促し、本時のめあてが達成できたか次時のめあてにつながることを確認できるようにする。</li> <li>○次時からは「1キャッチアタ</li> </ul>	

<p>工夫も確かにいいな。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・次からは、1 キャッチになるのか。難しそうだけど、楽しみだな。</li></ul>	<p>ックプレルボール」を行うことを告げ、学習の見通しをもてるようにする。</p>	
--	---	--

## まとめ

### 1. ネット型の授業づくりにあたって

今回、ネット型の授業を計画するにあたり、すべての児童にプレルボールの楽しさを味わわせるためにどのような単元計画が適しているのかを考え、本校の体育科年間計画の5学年において、ソフトバレーボールの後にこの単元を構成した。高学年としての資質や能力を身につけさせ、6学年のソフトバレーボールにつなげるために「ネットの高さ」「前衛でのアタック」と評価規準を明確にしてから授業を開始した。単元計画では、体育授業プログラムにある段階的・継続的に基本練習やドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームを本学級の児童の実態に合わせて一部内容を変更したゲームとして取り入れた。個人技能の向上としてのドリルゲーム、チーム技能の向上としての「タスクゲーム」、そして、その成果を確認するメインゲームと個の技能から集団としての技能の習得を段階的に行えるように計画を立て授業実践を行った。

### 2. 授業研究会より

#### (1) 教師の相互作用について

##### 【先生はほめたり、励ましたりする活動を積極的に行っていた】

- ・ドリルゲーム、タスクゲームの時、「ナイスアタック」など声かけをしていた。
- ・1つのグループごとに声をかけていてよかった。
- ・低位の児童への声かけもしていた。
- ・子どもの動きが目立っていたので教師は目立たなかったが、励ましたり声をかけたり積極的に行っていた。
- ・声かけ、的確な助言、人柄が伝わる。
- ドリルゲーム、タスクゲームの時だけでなく、メインゲームの時にも積極的に声かけをする  
とよい。
- 苦手な児童を把握しているので、すかさずアドバイスできるとよい。
- もっと大げさにほめてもよいだろう。

##### 【先生は、心を込めて児童にかかわっていた】

- ・ドリルゲームで失敗した時、「いいんだよOK!」とタッチしながらいっていた。
- ・児童の気持ちを盛り上げる声かけができていた。
- ・和やかな雰囲気、熱心な伝え方ができていた。
- ・児童との程よい距離感。近すぎず遠すぎずよかった。
- ・ボールを使うので声が通りにくいはずなのによく届いていた。
- ・大切なことは動きを止めて指示していた。

##### 【先生は、適切な助言を積極的に与えていた】

- ・ドリルゲーム、タスクゲームの時、うまくアタックが入らなかった時、グループに「今のどうしたらよい?」と児童に考えさせていた。
- ・子どもはやる気がとてもあった。
- ・クレームや味方を責める言葉がなかった。

- 攻撃のポイントをここで示すべきではないか。

## (2) 学習環境

### 【学習成果を生み出すような運動（教材、場づくり、学習課題）が用意されていた】

- ・運動量が確保されていた。
- ・簡易コートでの作成がよかった。
- ・前回までに学習していたソフトバレーボールが生きていた。
- ・バドミントンの支柱は社会体育と別のものがあるとよい。（うれしい）
- ・コートでのアルファベット掲示がよかった。
- ・得点板を児童の手作りで工夫していた。
- ・一人一人が活躍できる場が設けられていた。
- ・練習コート、メインコートの工夫がされていた。
- ・ゲームにつながるドリルゲーム、タスクゲームであった。
- ラリーを続けられる技能を身に付けられるゲームを取り入れてもよいだろう。
- 弟チームがやっているのを兄チームに見せてもよかった。
- 高学年で中学校につなげるために120cmの高さにした。弟チームはもう少し低くてもよかったのではないだろうか。

### 【学習資料（学習ノート、学習カード）が有効に用意されていた】

- ・ホワイトボードが有効的だった。
- ・作戦ボードの活用はよかった。
- ・視点が（例）トス…方向、高さであったが、意識付けにはよい。
- ・学習カードがあるがゆえのしぼりが見られた。カードへの記入の時間が長かった。
- 視点が細かすぎる。
- 振り返れる場所においておく。
- ワークシートの簡略化。
- ワークシートに考案者や作戦ネーミングを考えさせる。
- 本時は見取りのみでもよいのではないか。
- 評価をどうするか。
- 学習カードのねらいが難しい。（体育指導苦手な人には）
- 今までの作戦が提示してあり、そこから選べるとよい。1から考えなくてもよい。振り返りやすくわかりやすい。
- 攻撃、守備のどちらも考えさせていた。話し合わせるポイントが絞り切れていない。
- 作戦タイムが少し短い気がした。十分とれていない。

### 【楽しく学習できるような教材、場づくり、学習課題が用意されていた】

- ・子どもの動きはよかった。
- ・流れをよく理解して動いていた。
- ・今までの積み重ねが効果的だった。

- ・紙ベースの作戦カードがあってもよかった。
- ・場、用具等十分そろっていた。
- ・かけ声、合い言葉。
- ・痛くないボールを準備できてよい。
- 女子の児童のアタック数を確保するため、ルールの工夫（女子は2点など）をしてもよいだろう。

### （3）意欲的学習

#### 【子どもが、意欲的に学習に取り組んでいた】

- ・児童がてきぱき移動していてよかった。
- ・教師の雰囲気づくりがよかった。信頼関係ができていた。
- ・意欲的。子どもたちで指示を出し合う。

#### 【子どもの笑顔や拍手、歓声などが見られた】

- ・教師も1つのチームの歓声のよさをほめていたのがよかった。
- ルールとして、レシーブした子は打つべきか。2番手の子の意欲はどうか。
- 作戦が成功した時の称賛なども入るとよい。

### （4）授業の勢い

#### 【授業の場面展開が、スムーズに行われていた】

- ・展開はスムーズであった。
- ・子どもが分かっている。
- ・指示がよく通る。
- ・始まりが分からなかった。そういう学習形態がある。勉強になった。
- ・意欲付けにつながる。
- ・早めに集まって準備、アップ、あいさつができていた。
- 開始のタイミングが分からなかった。
- チャイムが鳴ったらすぐ集合して進めるべきではなかったか。

#### 【移動や待機の場面が少なかった】

- ・短時間でポイントを伝え、子どもたちはよく動いていた。
- ・待機が少ない。運動量確保ができていた。
- ・ローテーションも子どもたちがスムーズに行っていた。
- ・県の体育授業プログラムにおいて、児童の役割として班長、副班長…の分担がありよかった。
- 作戦について、チームに合った作戦の組立て方、相手の動きを見て作戦を考えるというのはとても難しいのだと思う。
- 基本的な攻め方、守り方は教えるべきではないか。

#### 【授業の約束事が、守られていた】

- ・ゲームのルールなども適切で、児童がみんなでやれるようになっていた。
- ・ある程度ローテーション等のルールは身に付いていた。(基本的な約束)
- ・動きを理解していた。
- ・プレルボールを浸透させた先生の指導がよかった。
- ・あいさつがよかった。
- アタックする子とレシーブする子との関わりのルールがまちまちだった。
- ネット(スズランテープ)に体がふれたりさわったりしまった時のルールは?さわらない方がよいのではないか。
- 全員参加…レシーブ、トス、アタックはみな別の子だとよいのではないか。

## (5) 効果的学習

### 【子どもが何を学習し何を身に付けようとしているのかがよくわかる授業であった】

- ・アタック…前にフェイントや後ろへ強く等、攻撃を工夫していた。
- もう少し児童間で話し合う姿をより高めていくとよいだろう。
- 作戦の振り返りは必要。
- 話し合いは教師主体であったことから、児童主体になるとよい。
- よりよい「攻撃」の工夫…守り方の工夫に意識が向いていた傾向にあった。
- めあてはよりよい攻撃ができるようにであったが、守備の意識があった。(もっと攻撃に意識を)
- 守備にウェイトがあった。

### 【子ども同士が、積極的に教え合っていた】

- ・声をよく掛け合い、チームがまとまっていた。
- ゲームを見る児童を1人つけるとよい。その人がアドバイスするとよりよいだろう。
- 作戦タイムが短い。
- 対案:スタンダードな攻撃パターンを示す。

### 【子どもの上達していく姿が見られた】

- ・ドリルゲームの積み重ねで技能が身に付いている。
- ドリルゲーム、タスクゲームを得点化する。
- 評価はタスクゲームでとってみてもよかったかもしれない。
- 1単位時間だと分かりづらいが、はじめから上達していた。
- めあてに準じているか。
- 作戦が生きていたか。ワークシートで守備はいらなかった。
- ワークシートの分量が多い。

## (6) その他の観点

### 【ボール】

- ・いろいろな大きさのボールを試してもよいだろう。

- ・チーム編成。編成の仕方。

### 3. 児童の変容（授業終了後のアンケート等から）

体育プログラムを参考に授業展開を行ったことで、「ドリルゲーム」「タスクゲーム」「メインゲーム」と毎時間の流れが固定され、児童たちも自主的に活動に取り組めた。

「ドリルゲーム」「タスクゲーム」を繰り返し行えたことで、技能の習得に有効的であった。また、チーム編成を固定したことで、話し合いも徐々に増え、「チームのめあて」を考え出すこともできた。この結果から、教師からの指導ではなく、児童主体での授業展開ができ、積極的に取り組むことができる児童が増えていった。

メインゲームに勝ちたいという欲求からチームそれぞれで勝つための手段を懸命に考えることができた。

プレルボールのルールは、初めは戸惑う児童が多く見られたが、簡略化されたゲームなので2時間目には、誰もが理解することができた。

チームの練習やゲームでは、役割を決めて行うことで徐々に「話し合い」「アドバイス」「はげまし」など積極的に行う児童が増えていった。単元後半では、自然に「ドンマイ」「ごめん」とチームとしてまとまっていった。このように最後に児童全員がプレルボールを通して、運動の楽しさが味わうことができた。

毎時間の学習後に行った児童の自己評価の結果、学習を進めることで各項目の数値が高くなった（図1、表1）。また、本単元の学習前、学習後のアンケートにおいては、学習前から高い数値を示していたところであるが、学習を進めることでさらに得点が高くなった（表2）。このことから、今回の体育授業プログラムを活用しての学習により、児童生徒の技能を身に付けられただけでなく、関心・意欲・態度や思考・判断の学習としての成果を得ることができた。

図1 時間ごとの自己評価

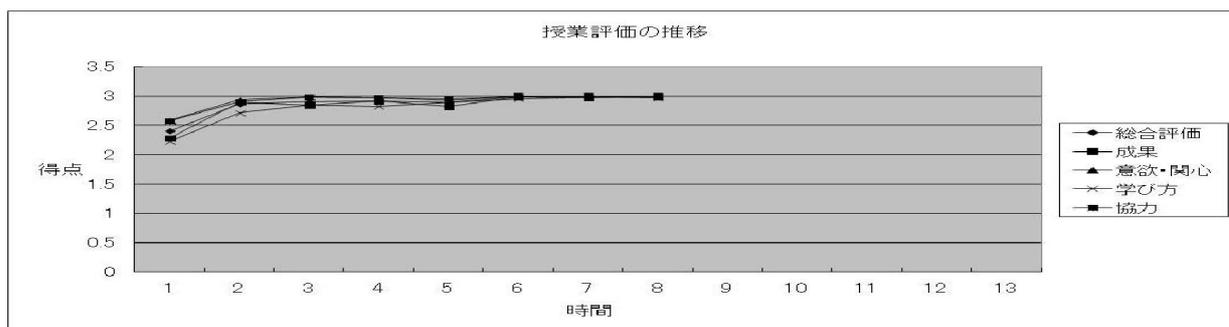


表1 時間ごとの自己評価

	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目
総合評価	2.40	2.86	2.90	2.92	2.89	2.98	2.99	2.99
成果	2.28	2.89	2.84	2.91	2.82	2.98	2.97	2.99
意欲・関心	2.59	2.94	2.98	2.97	2.92	3.00	3.00	2.98
学び方	2.23	2.71	2.84	2.82	2.89	2.95	2.98	2.97
協力	2.58	2.90	2.98	2.97	2.95	3.00	3.00	3.00

表2 ボールプログラム授業 事前・事後アンケートの結果

次元	時間	事前		事後	
	項目	得点	評価	得点	評価
たのしむ	Q11 明るい雰囲気	2.516	4	2.806	5
	Q7 楽しく勉強	2.903	5	2.968	5
	Q2 心理的充足	2.839	5	2.968	5
	Q13 丈夫な体	2.774	4	2.806	4
	Q17 精いっぱい運動	2.871	5	2.968	5
	次元の評価	13.903	5	14.516	5
できる	Q9 運動の有能感	2.065	4	2.065	4
	Q19 できる自信	2.613	5	2.677	5
	Q15 いろんな運動の上達	2.774	5	2.935	5
	Q10 自発的運動	2.419	4	2.581	5
	Q6 授業前の気持ち	2.613	5	2.677	5
	次元の評価	12.484	5	12.935	5
まもる	Q4 自分勝手	2.903	5	3.000	5
	Q20 ルールを守る	3.000	5	3.000	5
	Q1 先生の話聞く	3.000	5	3.000	5
	Q18 約束ごとをまもる	2.871	5	3.000	5
	Q14 勝つための手段	2.774	3	2.935	5
	次元の評価	14.548	5	14.935	5
まなぶ	Q3 工夫して勉強	2.387	5	2.742	5
	Q5 めあてを持つ	2.516	5	2.935	5
	Q8 他人を参考	2.613	4	2.903	5
	Q12 時間外練習	2.065	3	2.065	3
	Q16 友人・先生の励まし	2.742	5	2.968	5
	次元の評価	12.323	5	13.613	5
総合評価	(総平均)	53.258	5	56.000	5

#### 4. 成果と課題

(成果)

- ・コートを全部で4面作れたことによってチーム人数を少人数にでき、運動量の確保ができた。
- ・チーム毎の動きを見ることができ、その場での児童の称賛がよくできた。また、低位の児童への声掛けもよくできた。
- ・教師の話が多くならず、児童の活動がたくさんでき技能向上によかった。
- ・男女仲良く協力でき、タスクゲームでは熱心に練習ができて児童同士の話し合いが積極的に行われた。また、メインゲームにおいては、うまくいった時やミスした時など「よしよし!」「ドンマイ!」とたくさんの声掛けが出てよかった。

- ・ドリルゲームやタスクゲームでは、考える力を養うために教師がすぐに答えやアドバイスを  
するのではなく、児童同士での話し合いから方法が出るようにしたことによって技能の向上だけで  
なく学び合いの場にもなってよかった。
- ・作戦を立てる中で、ホワイトボードを使用したことが、チームでの共通理解として有効であっ  
た。
- ・レクリエーションボールを使用したことによって、ボールを怖がらずに楽しく運動ができた。

(課題)

- メインゲームの時に審判がいないことで、少し困惑する姿が見られたことから、「ジャッジマン」  
として審判をする児童がいても良かった。
- ドリルゲームでは、少し単調な練習になり、技能が高まればそれ相応の練習が必要になること  
から、もっと具体的に個人に必要な練習方法の提供や話し合いが必要であった。
- メインゲームでの作戦では、時間が短くチームでのまとまった話があまりできなかった。その  
結果、めあてを追求することも薄れてしまった。
- メインゲームにおいても教師の称賛を積極的に行うべきであった。
- 本時のめあてとして「攻撃」を主に考えていくことが「守備」の話が増えてしまった。
- 攻撃パターンを何通りか掲示しておくといよい。

5. 授業の様子

# 1. ドリルゲーム

56 プレル教材07

**プレルパスゲーム**

ねらい	プレルの仕方がわかり、友達とパスゲームができる。
時間	3分間
準備	レクリエーションボール、ビブス、簡易ネット

バドミントンコートを使用します。

自分のコートにワンバウンドしてからプレルするんだ!

プレルしやすいところに返してね。

ネットはバドミントン用でも、ゴムひも等自作でもよい。高さは50cm程度(児童の実態に応じて変更可)。

\* ネットの高さが高くなると、ラリーが続きます。ネットの高さが低くなると、やや難易度が上がり、得点が入りやすくなります。

やり方

- ① チーム内で2人1組のペアをつくり、ネット越しに向き合う。
- ② 自分のコートにワンバウンドしてネットを越すように、両手を使ってボールをプレルする(床にたたきつける)。  
\* 相手がプレルしやすいように、相手の胸のあたりに届くようにプレルする。
- ③ 相手がプレルしたボールを、自分のコートにワンバウンドさせてからプレルする。
- ④ 30秒間で何回パスができるか記録をとる。  
\* 失敗しても記録は0回にしないで、加算していく。  
\* 最初は、時間や回数にこだわらず、個人技能の習得を重視する。

## ◎授業の様子◎



○しっかりボールを見て、下に打つことを指示し、徐々に相手に渡せるようにしていきました。



○他にもプレルの練習で円陣プレルパスをドリルに加えて、打つ姿勢とボールコントロールの学習を行いました。



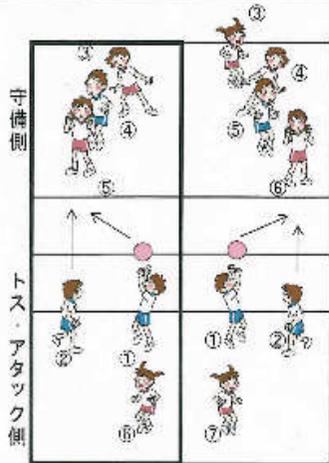
○プレルしない児童の構えも棒立ちではなく、腰を落とす配慮も必要でありました。

# 2. トス・アタックゲーム

3456ソフトバレー

## トス・アタック練習

ねらい	トスされたボールを相手コートに返球することができる。
時間	2分間×2セット
準備	バドミントンコート、ソフトバレーボール、ビブス



やり方	① チームでバドミントンコートの縦半分に3対3に分かれる。図のように番号をつけておくとローテーションがしやすい。人数が多い場合には、守備側の人数を多くする。
	② 図①が顔の前から投げ上げたボールを②が相手コートにアタックする。
	③ アタックの方法は、メインゲームと同様とする。
	④ 守備の最前列の人がキャッチしたら、ローテーションをする。
	⑤ 2分間くり返し行い、時間になったら役割を交代してもう一度行う。

※中学年のアタック

単元前半：両手での投げ入れ  
単元後半：両手（片手でもよい）

※高学年のアタック

単元前半：ジャンプなし・片手  
単元後半：ジャンプあり・片手

## ◎授業の様子◎



○トスは下にたたきつけて行い、アタッカーは、しっかり打ち込む練習をしました。トスの高さを合わせるのがポイント！



○勢いのあまりネットに触れる児童もいました。練習からルール設定の共通理解が必要になりました。



○徐々に慣れていき、各チームでトス・アタックの工夫を意欲的に行い、楽しくできました。

### 3. あいさつ・めあての確認



○トス・アタックゲーム終了後挨拶をしました。  
○前回の振り返りと本時のねらいを話した後に、  
タスクゲームでの練習方法を各チームで話し合いました。  
○みんな大好きなプレールボール！聞く姿勢にも現れていました。



○今までどのような攻撃の仕方があったのかを話し合っているチームがありました。  
○攻撃方法を何通りか考え、どの練習をするのか話し合っていました。  
○各チーム毎にどうしたら点数が入るのか、そして勝てるのか懸命に話し合っていました。



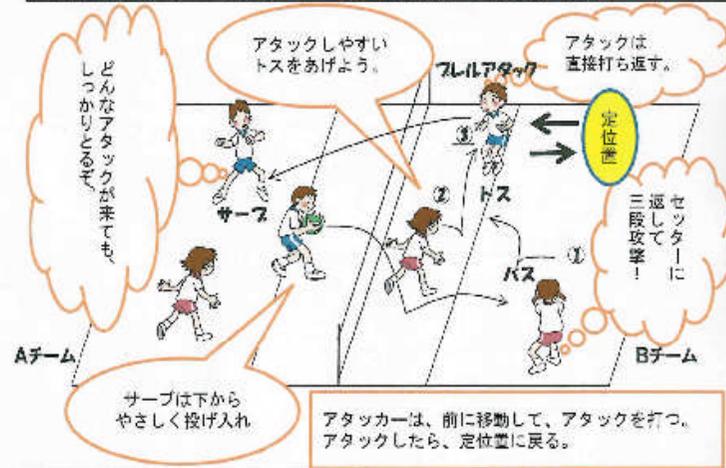
○攻撃方法が決まった班は、練習の流れをマグネットを使用し、シュミレーションしていました。  
○メインゲームにつながるように本番を想定してローテーションの順番やトスの高さ・アタックの場所など念入りに話し合っていました。  
○まさにみんなが監督・選手として輝いてました。

# 4. タスクゲーム

58 プレール教材

## 2 キャッチアタックプレールボール

ねらい	守備や攻撃を工夫して、得点をとることができる。
時間	10分
準備	レクリエーションボール、得点板、ピプス、作戦ボード



- やり方
- ① 1チーム3～6人。コート内は3人。コートの外は、審判や得点付け、応援等をしながら後半に備える。
  - ② 1人1回ボールを触り、3回で相手コートに返す。上図①→②→③の順にパスをつなぐ。③にサーブが入れば、③→②→①の順。
  - ③ 図①と②は、ボールをキャッチして、パスをする。③は、②からのトスをキャッチせずに相手コートにアタックする。アタックは、ネットの上から相手コートに直接打ち込む。
  - ④ Bチームの攻撃をAチームがブレルでセッターに返せなかったらBチームの得点。攻撃のミスは守備の得点。BチームのアタックをAチームがブレルパスできたらAチームが攻撃。
  - ⑤ サーブは、前の線から相手コートにやさしく投げ入れる。
  - ⑥ どちらかに得点が入ったら両チームともにローテーション。
  - ⑦ 試合時間は、前後半各5分（前後半の間に作戦タイム）。

## ◎授業の様子◎



○各チームで考えた攻撃練習を児童同士で確認しながら行っていました。アタックは前衛で行いました。



○徐々に慣れてきたチームは、ジャンピングアタックをして、バレーボールの要素も児童の工夫から生まれてきました。



○ゲーム中みんなで励ましながら行い、チームの絆も深まっています。

○アタッカーが両サイド！キャプテンの指示で右へ・・・。

# 5. メインゲーム①

## ◎ゲーム前半◎



○各チームで考えた攻撃練習を児童同士で確認しながら行っていました。アタックは前衛で行いました。



○徐々に慣れてきたチームは、ジャンピングアタックをして、バレーボールの要素も児童の工夫から生まれてきました。

## ◎作戦タイム◎



○各チームで考えた攻撃練習を児童同士で確認しながら行っていました。アタックは前衛で行いました。



○副キャプテンが司会となり、前半のゲームから攻撃方法の改善・修正を行い、後半のゲームへとつなげていきました。

# 6. メインゲーム②

## ◎ゲーム後半◎



○さあ後半戦！作戦を立て直した結果を  
実践に生かせるか！  
始まり！始まり！



○トスされたボールが思うようにいかなくとも、声掛けしてボールの下に移動しようとしています。



○最後は、礼儀正しく各チームが「礼」で終わりました。ゲームセット！どっちが勝ったのかな！？

## ◎対戦表◎

2キャッチアタックフレルボール対戦表

	ダイナマイト ボンバーズ	ブルーハワイ	イエロース ター☆	オレンジス ターズ	結果
兄	ダイナマイト ボンバーズ	13-6 ○	スコ→		
	ブルーハワイ	6-13 x			
	イエロース ター☆			13-9 x	
	オレンジス ターズ		スコ→	13-9 ○	
弟	ダイナマイト ボンバーズ	4-10 x	スコ→		
	ブルーハワイ	10-4 ○			
	イエロース ター☆			5-13 x	
	オレンジス ターズ		スコ→	13-5 ○	

○1チーム6～7人編成の兄弟チームとして分かれました。兄チーム対兄チーム、弟チーム対弟チームというように活動できる時間と運動量の確保を考慮した対戦表にしました。結果報告は、みんな楽しみにしていました！児童の意欲向上にはもってこい！

# 7. 本時の振り返り

## ◎めあての発表◎



◎本時のめあてが達成できたか、考えられたかを各チーム毎に集まり話し合いの場を設けました。

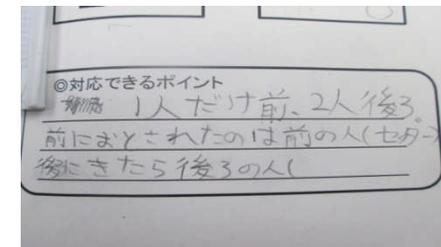
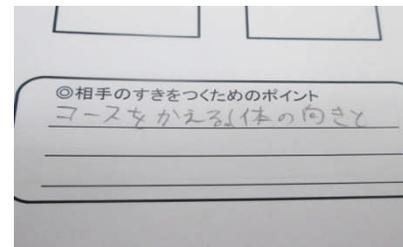
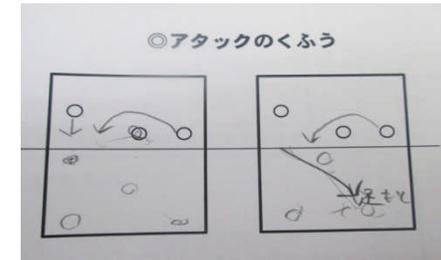
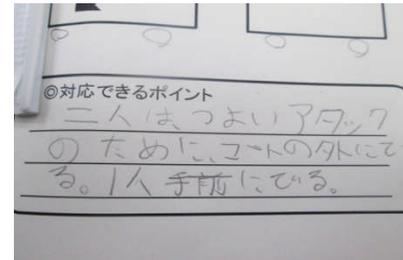


◎各チームのキャプテンが発表し、チーム情報の交流をすることで、全体の質を上げていきました。



◎説明発表の際、言葉だけでなく、ホワイトボードを使用して、視覚からも情報を得て、より理解を深められました。

## ◎ワークシート◎



## ◎あいさつ◎



◎各チームで考えた攻撃練習を見童同士で確認しながら行っていました。アタックは前衛で行いました。

# 8. 教材・教具

## ◎ネット・得点板◎



○簡易ネットと得点板・得点カードを児童が自ら作りました。そのことで、大切に扱うようになりました。

## ◎チームファイル・ゼッケン◎



○各チーム名をつけたファイルや番号を固定したゼッケンを用いたことによってチームの士気が高まり、役割分担やゲーム中のマークの話にも利用できました。

## ◎対戦表・ドリルゲーム用コーン◎



○対戦表は、児童が見やすいところに拡大して掲示しました。ドリルゲームの練習ではコーンの高さがちょうどよかった。

## ◎作戦ボード・ボール◎



○視覚の面から自由に考えさせ、コートを書いたり、言葉を書いたりとチーム毎の工夫も読み取れました。レクリエーションボールを使用し、安全に取り組みました。

# 9. 体育プログラム

## ◎教師説明◎

### 「ブレルパスゲーム」の説明

#### 1. 準備

- レクリエーションボール（ソフトバレーボール）
- バドミントンコート、支柱、ネット、ピブス、簡易ネット

#### 2. 「ブレルパスゲーム」の進め方

- ①これからブレルパスゲームを始めます。  
2人組になり、簡易ネットを挟んで、向かい合います。
- ②まず、1人がボールを両手でブレルし、自分のコートでワンバウンドさせてから相手コートに戻します。  
ネットを越すようにブレルしましょう。
- ③ベアの方は、素早くボールの正面に入って、自分のコートにワンバウンドしたボールをブレルし、相手に返します。
- ④笛の合図があるまで、2人組で交互にブレルパスをしましょう。
- ⑤相手がブレルしやすいところにブレルすることで、パスが続きやすくなります。
- ⑥それでは、始めましょう。

☆ブレルパスゲームが終わったらアタック練習を行います。

- ①2人組になり、簡易ネットを挟んで、向かい合います。
- ②最初にアタックをする人は、打つ手の反対の手にボールを持って軽くトスし、そのボールを打ちます。自分のコートでワンバウンドさせずに、相手コートに直接返します。
- ③ベアの方は、自分のコートにワンバウンドしてからとりましょう。
- ④1人5回ずつ行います。5回アタックをしたら交代しましょう。

### 「2キャッチアタックブレルボール」の説明

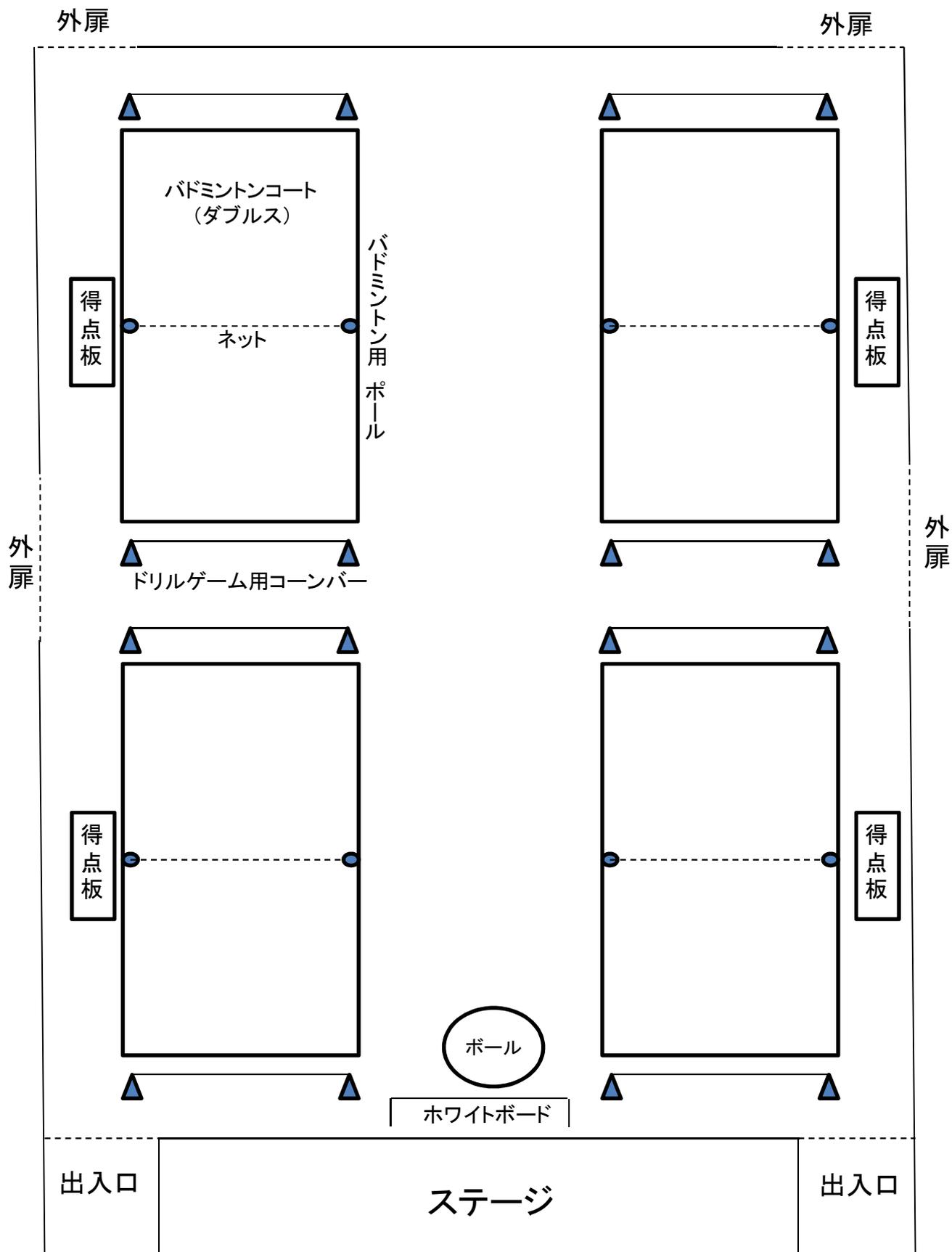
#### 1. 準備

- レクリエーションボール（ソフトバレーボール）等
- バドミントンコート、支柱、ネット、得点板、作戦ボード

#### 2. 「2キャッチアタックブレルボール」の進め方

- ①これから2キャッチアタックブレルボールを始めます。  
(対戦相手を確認する。)
- ②時間内にどれだけ点数がとれるかを競います。
- ③前半と後半の間に作戦タイムをとります。攻撃や守備の仕方など、できるだけ多く得点できるようにチームで話し合しましょう。
- ④まず、ネットを挟んでチームごとに分かれてください。試合が始まる前は、ネットを挟んで整列し、あいさつをします。
- ⑤コート内でプレイするのは3人です。それ以外の人は、コートの外で得点や応援をしながら待っててください。
- ⑥ポジションは、前に1人、後ろに2人で三角形を作ってください。後ろの人が、レシーブとシュートをする役割、前の人がパスを出す役割です。三段攻撃で相手にシュートします。
- ⑦・まず、守備側のサーブから始めます。サーブは、後ろの人がブレルしやすいように投げ入れます。  
・サーブを受ける人は、ワンバウンドでキャッチし、前の人にブレルします。  
・前の方は、そのボールをキャッチし、もう1人の後ろの人にワンバウンドでトスをします。  
・トスを受けた人は、キャッチせずに相手コートにアタックします。アタックする時は、定位置より前に移動して、ネットの上から相手コートに直接打ちます。アタックしたら必ず定位置に戻りましょう。
- ⑧例えば、BチームのアタックをAチームがワンバウンドでキャッチできなかったらBチームの得点になります。攻撃のミスは守備の得点です。BチームのアタックをAチームがキャッチできたら、今度はAチームが攻撃になります。
- ⑨どちらかに得点が入ったら両チームともローテーションをして、得点をとったチームの前の人のサーブで試合を再開します。
- ⑩それでは、始めます。

# 5年 ネット型 会場図(体育館)



☆プレルボール☆

\_\_\_\_月 \_\_\_\_日 \_\_\_\_曜日

# ダイナマイトボンバーズ

めあて

名前	ゼッケン 番号	係	パスゲーム			アタック
			体の向き	足の動き	バウンドの 高さ	打ちこめる
	11	キャプテン				
	7	副 キャプテン				
	4	ゼッケン				
	3	ゼッケン				
	5	用具				
	2	用具				
	9	用具				
	10	はげまし				

<係の活動>

※できる:◎、まあまあできる○、まだまだ△

○キャプテン:試合前後の整列・あいさつ

○副キャプテン:じゃんけん、作戦タイムの司会

○ゼッケン:ゼッケンの準備、片付け

○用具:使う用具(ボール・コーン)などの準備、片付け、管理

○はげまし:エール、チームを盛り上げる

チームのガッツパワー

☆プレルボール☆

\_\_\_\_月 \_\_\_\_日 \_\_\_\_曜日

# ブルーハワイ

めあて **アタックしやすいトスをあげることができる。**

名前	ゼッケン 番号	係	パスゲーム		トス		アタック
			体の向き	足の動き	方向	高さ	打ちこめる

※できる:◎、まあまあできる○、まだまだ△

◎アタックしやすいトスをあげるための必要条件！！

# ブルーハワイ

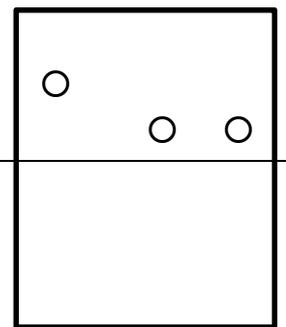
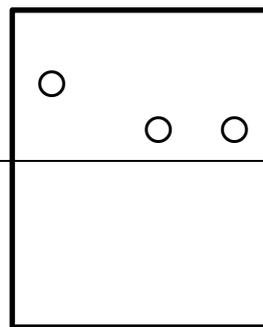
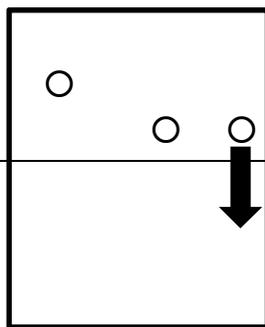
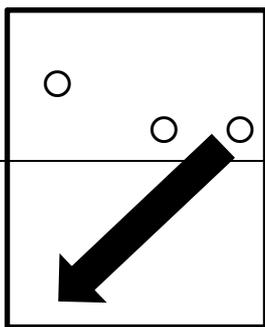
めあて **よりよい「こうげき」の仕方をくふうしよう。**

名前	ゼッケン 番号	係	パスゲーム		トス		アタック
			かまえ	足の動き	方向	高さ	打ちこめる

※できる:◎、まあまあできる○、まだまだ△

## ◎アタックされる時のポジション

## ◎アタックのくふう



◎対応できるポイント

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

◎相手のすきをつくためのポイント

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# 体育科学習指導案

平成25年11月13日(水) 第5校時(14:05～14:50)

澁川市立津久田小学校5年松組 於：体育館

指導者 生形 学

## 授業の視点

体育授業プログラムに基づき、ポジションに合わせたゲーム中の動き方を明確にしたドリルゲームやタスクゲームを取り入れたことは、ゲーム中の三段攻撃習得のために有効であったか。

### 1 単元名 ソフトバレーボール (ボール運動)

### 2 単元の考察

#### (1) 児童の実態

本学級の児童は、男子13名、女子12名、計25名が在籍している。男子は、少年野球やサッカーのチームに参加している児童を中心に、体育の授業や休み時間の運動に活発に取り組み、集団で運動に親しむ姿が日々観察できる。女子も、集団的スポーツを楽しむ傾向にあるが、全体的には室内遊びを好む傾向が強い。

#### <関心・意欲・態度>

男子は運動能力も高く、運動への興味関心が高い児童が多い。しかし、運動が得意である児童と、得意でない児童の差が大きく、男子の中で2つのグループに分かれる傾向にある。

女子は運動のやり方が分からない、苦手であるという意識などから積極的に体を動かそうとする児童は少ない。しかし、休み時間など男子と一緒にボール遊びをしたり、体育の授業でも積極的に体を動かしたりする姿が見られるようになってきた。

#### <技能>

ボール運動に関しては、5年1学期にベースボール型として、ティーボールを経験している。インニング終了の仕方を工夫し、攻守交代がくり返し行えるように簡略化されたゲームを行い、止まったボールや易しく投げられたボールを打つことや、攻撃や隊形をとった守備を学んできた。

また、今年度の6月にPTA親子行事としてビーチボールを使用した簡易的なバレーボールを経験している。その時には、円陣パスにおいて片手でボールをはじいたり、アンダーハンドでボールを打ったりする様子が見られた。しかし、オーバーハンドなどアタックにつながるトスなどの技能が見られることは少なかった。また、ネット型ゲームとして、4年生の段階でプレルボールを行い、ごく軽量のボールを片手や両手ではじいて自陣の味方にパスしたり相手コートに返したりして、ラリーを続けて易しいゲームを行うことを学んできた。

#### <思考・判断>

ベースボール型(ティーボール)では、チームの特徴に応じた作戦や練習をどのようにゲームに生かすかという話し合い活動を取り入れたが、活発な意見交換がなされなかった。児童からは、作戦や練習をどのように考えたり行ったりすればよいのか悩んでいる様子が多く見られた。話し合い活動をスムーズに行えるように、また作戦や練習が考えやすいように、めあてを確認したり掲示物や作戦ボード、学習カードを用意したりして、活発な話し合い活動を行える工夫が必要であると感じた。

また、個人的技能を高めるための運動を取り入れたが楽しさの追求になってしまい、何を目的として行っている運動かまでは考えることができなかった。

#### (2) 教材観

本単元は、学習指導要領「体育 第5学年及び第6学年 内容 Eボール運動 ネット型」にあたるものである。

ボール運動は、ルールや作戦を工夫して、集団対集団の攻防によって競争することに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。また、仲間と協力し、役割を分担して練習やゲームに取り組み、型ごとの特性や魅力に応じた技能を身に付けたり、ルールや学習の場、チームの特徴に応じた作戦を工夫したりすることが学習の中心である。さらに、ルールやマナーを守り、仲間とのゲームの楽しさや喜びを共有することができるようにすることも重要である。

その中で、ネット型に類するソフトバレーボールは、ネットで仕切られたコートの中で攻防を組み立て、一定の得点に早く達することを競い合うことに楽しさがある運動である。

コートがネットで区切られており、攻守がはっきりと分かれているため、連係プレーによる攻撃や相手に合わせた守備など、自分たちで立てた作戦をゲームに反映させやすく、成功体験による運動の楽しさや喜びを味わいやすい。また、ゴール型の運動のように、相手チームとの接触がある上、攻守の切り替えが多い運動に比べると、運動が苦手な児童も安心して積極的に運動に参加できる。

さらに、軽くて柔らかい、操作しやすいボールを用いることで、ボールに対する恐怖心を軽減し、どの児童も安心して取り組むことができるとともに、用具や運動の場、ルールを工夫することで、ボールに触れる機会が多くなり、どの児童も運動の楽しさや喜びを得ることができる。

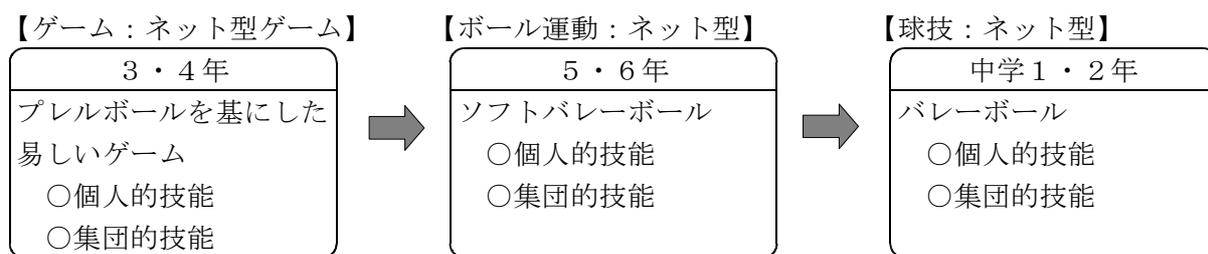
ソフトバレーボールは、チームでパスをつなぎ合って攻防を繰り返す運動であるため、うまくボールをつなぐためには、個人の技能の向上と同時に集団としての技能の高まりが重要である。

個人の技能としては、味方が受けやすいようにボールをつなぐこと、相手がとりにくいようなボールを打ち返すことなどのボール操作、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などのボールを持たないときの動きを、ボールがつながりやすい状況の中で身に付けていく必要がある。

集団としては、ソフトバレーボールの特性上、ミスがそのまま相手の得点につながるが多いため、仲間へのサポートや励ましの声をかけ合ったり、チーム内の役割を意識して運動したり、お互いの特徴を生かした攻撃や守備の作戦を話し合ったりしながら、チームワークを高めていくことが大切である。

このように、ソフトバレーボールは、児童一人一人の技能の向上を目指すとともにチームの連係による攻撃や守備によって攻防をする楽しさ、自分たちのチームの特徴や相手に応じた作戦を考えることの楽しさを味わったり、仲間と協力し合い、助け合いながら運動することで、集団での達成感を味わったりすることができる教材である。

### (3) 教材の系統



### 3 指導目標

- ・運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。(態度)
- ・ルールを工夫したり、自分のチームの特性に応じた作戦や練習をゲームに生かしたりすることができるようにする。(思考・判断)
- ・簡易化されたゲームで、チームの連係による攻撃や守備によって、攻防をすることができるようにする。(技能)

### 4 指導方針

- ※ ★は「はばたく群馬の指導プラン」に関連した内容
- ◆は「体育授業プログラム」に関連した内容

- 第5学年では、簡易化されたルールの中でパスを使ってボールをつなぎ、ラリーを楽しむことを中心に行う。ネット型のボール運動の楽しさや喜びを味わうことができるように、簡易化したルールでボール操作に抵抗なく取り組めるゲーム運びに指導の重点を置く。また、チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立て、チームの連係による攻撃や守備によって、攻防する楽しさを味わえるようにすることに指導の重点を置く。
- 各チームは、1チーム4人（1チームのみ5人）、計6チームとし、グループ間は均等になるよう編成する。【★】
- 各時間のメインゲームでは、バドミントンコートを使用し、コート内には3人が入る。また、得点するごとに時計回りでローテーションすることとする。【◆】
- ネットの高さは児童の実態に応じて155cm～180cmとし、児童の技能の高まりに応じて変えていくことができるようにするが、「ラリーのつながりやすさ」に留意して教師が指示する。
- ゲームの行い方は、一定の得点に早く達したチームの勝ちという方法ではなく、一定時間内（1ゲーム8分程度）に多く得点したチームの勝ちという時間制にすることで、複数同時に行われるゲームの進行具合に左右されることなく学習を進められるようにする。【◆】
- サーブミスやサービスエースばかりで得点が入り、ラリーが続かないといったことがないように、サーブは自陣のサービスラインから山なりで投げ入れることとする。また、児童の実態に応じては、コート内のどこからでも下手で投げ入れてよいこととする。
- ゲーム中のボール操作については、児童の実態に応じて1回もしくは2回のキャッチを認めることで、ボールを落とさずにラリーを続け、攻撃につなげる楽しさを味わえるようにする。【◆】
- ドリルゲームとタスクゲームを組み合わせることで、個人的技能や集団的技能を効果的に習得できるようにする。【◆★】
- ゲームを行う際には、ゲーム間での話合いの時間を設けることで、作戦の確認や変更について話し合ったり、個人やチームの課題などを確認したりできるようにする。
- 作戦について話し合う際には、作戦カードや作戦ボードを利用することで、話合いをスムーズに行うことができるようにするとともに、作戦の内容を視覚的に捉えられるようにする。【★】
- キャプテンや用具係、ビブス係などの役割を一人に一つ決めることで、その役割に責任を持って取り組むことができるようにするとともに、仲間と協力して学習を進められるようにする。【★】
- 失敗やミスがあったときに、「ドンマイ！」「次がんばろう！」などの励まし合う声かけが児童に見られたときには積極的に称賛していくことで、互いに励まし合い、協力し合える雰囲気づくりを行う。
- ゲームの始めや終わりではしっかりとあいさつすることや、ゲーム中は互いにルールを守るということを徹底させることで、全員が楽しく、気持ちよく運動ができるようにする。

## 5 評価規準及び指導計画（全8時間予定）

評価規準	運動への 関心・意欲・態度	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ゲームに進んで取り組もうとする。</li> <li>②ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。</li> <li>③用具の準備や片付けで分担された役割を果たし、場の危険物を取り除いたり場を整備したりするとともに、用具の安全に気を配っている。</li> </ul>
	運動についての	<ul style="list-style-type: none"> <li>①楽しいゲームの行い方を知り、プレーヤーの数、コート広さ、プレー上の制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。</li> </ul>

思考・判断	②チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。
運動の技能	①簡易化されたゲームにおいて、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。 ②簡易化されたゲームにおいて、味方が受けやすいようにボールをつないだり、相手コートにボールを打ち返したりできる。

時間	主な内容	伸ばしたい資質・能力		主な学習活動	関	思	技
		技能	関・意・態、思・判				
第1時	ゲームの基本的なルールを知りボールをはじく、高く上げるなどの基本的な動きに慣れる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボールをはじいたり、高く上げたりして、相手につなぐ動き</li> <li>攻撃のトスからアタック、守備のレシーブの技能</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>授業の約束、マナーの確認</li> <li>基本的なルールを理解</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボールをはじいたり、高く上げたりして、相手につなぐ動きや攻撃のトスからアタック、守備のレシーブの動きに慣れる。</li> </ul>	③		
第2時	基本的な個人の技能を高め、みんなが楽しめるようなルールやチームの練習方法を考える。	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボールをはじいたり、高く上げたりして、相手につなぐ動きの向上</li> <li>守備のレシーブから攻撃のトス、アタックの三段攻撃をする技能</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ドリルゲームのやり方、ルールを理解</li> <li>協力し合い取り組むこと</li> <li>ドリルゲームで身に付けた技能を生かすこと</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>基本的な個人の技能を高めるためのゲームを行う。</li> <li>ゲームの進め方を知り、全員が楽しめるようなルールや練習などについて考える。</li> <li>チームで協力し合って練習やゲームに取り組む。</li> </ul>	①		
第3～4時	チームの特徴を生かして簡単な作戦を考える。	<ul style="list-style-type: none"> <li>相手コートのねらったところに返球すること</li> <li>ボールをはじいたり、高く上げたりして、相手につな</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>チームの特徴を意識しながら簡単な作戦を考えて活動すること</li> <li>めあてに向けて、全員で協力し合い</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>チームの特徴を生かした簡単な作戦を考えて活動する。</li> <li>チームで作戦を考えて、楽しくゲームをする。</li> </ul>	②		

		ぐ動きの向上 ・守備のレシーブから攻撃のトス、アタックの三段攻撃をする技能	ゲームを行うこと	・めあてに向けて、協力し合ってゲームをする。	②		
第5 8時 (本時は7時間目)	個人やチームのめあてを意識して、チームで工夫した練習やゲームをする。	・人のいないところをねらって返球すること ・ボールをはじいたり、高く上げたりして、相手につなぐ動きの向上 ・アタックする技能 ・三段攻撃の技能	・チームの特徴にあった攻撃を知るとともに、簡単な作戦を立てること	・めあてを意識してチームで練習やゲームをする。	①	①	②
							②

## 6 本時の展開 (7/8)

### (1) ねらい

○三段攻撃における役割を理解し、できるようにする。(技能)

○ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。

(関心・意欲・態度)

○チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。

(思考・判断)

(2) 準備 ボール、ネット(3つ)、得点板(3)、ビブス(赤・青・黄)、ポール(4本)、デジタルタイマー、学習カード、作戦ボード、筆記用具

### (3) 展開

学習活動 予想される児童の反応	時間	指導上の留意点及び支援・評価 (◎努力を要する児童への支援 ◇評価)
・集合、整列、あいさつ 1 準備運動・ランニング(2周) 対面パスゲームをする。 【ドリルゲーム①】 <div style="border: 2px dashed black; background-color: yellow; padding: 5px; margin: 5px 0;">             パスの仕方や素早く動いてボールの正面や真下に入る感覚を身に付ける。           </div> ・なるべく早くボールの落ちてくるところへ移動したほうがいい。 ・ふんわりと高いボールを次の人にパ	7分	○各チームごとに整列し、元気に授業開始のあいさつをする。 ○各チームごとに協力し合って、準備運動が進められるように声をかける。 ○安全にランニングできるようにする。 ○ランニングが終わったチームからドリルゲームに移行するよう促す。前時までのみとりを生かして、一人一人に適した声かけを行い、技能の上達につながるようにする。 ○チームで二人組をつくり、対面パスゲームをする。 ○ボールをふんわり投げ上げて、ボールがきたら、両手でボールをはじいてパスをする。 ○アンダーハンドパスを5回行ったら、投げる役とレ

<p>スできると続けることができそう だ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パスする場合は、腕だけでなく膝や腰の動きにも注意する必要がある。</li> </ul>	<p>シーブ役を交代して同じように5回行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○オーバーハンドパスも同じように行い、これを5分間くり返す。</li> <li>○上手にパスができる児童の動作を手本にして、相手がとりやすいボールをパスするときの体の使い方に気を付けさせる。(腕の動きだけでなく膝も使う。)</li> <li>○額の前ではじいたり、下から上にはじいたりする。</li> <li>○腕の動きだけでなく、膝を柔らかく使いながらボールを相手にパスできるとよい。</li> <li>○掲示物を用意して、前時までの学習を振り返ることができるようにするとともに、ドリルゲーム①での児童の動きを紹介することで、攻撃へつなげるパスの仕方について着目できるようにする。</li> <li>◎ボールをはじくことが難しい場合はキャッチして、その場から投げ上げてパスをしてもよい。</li> </ul>
<p>2 本時の課題を確認する。</p>	
<p>[学習課題] 連係プレーを意識して、三段攻撃ができるようになろう</p>	
<p>3 トス・アタック練習をする。 【ドリルゲーム②】</p> <p>トスされたボールを相手コートに返球しよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アタックする場合は、素早く上げられたボールの少し後ろからジャンプすると強くアタックできそうだ。</li> <li>・1, 2, アタックのタイミングでアタックすると上手に打てそうだ。</li> </ul>	<p>7分</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○チームでバドミントンコートの縦半分 nett に分かれてドリルゲームを行う。</li> <li>○1分30秒で攻撃と守備を交代する。</li> <li>○額の前から高く上げられたボールを相手コートにアタックする。</li> <li>○片手でアタックする。ジャンプして行ってもよい。</li> <li>○守備側がボールをキャッチしたら、ローテーションする。</li> <li>○攻撃のトスからアタック、守備のレシーブ(キャッチ)までをくり返し練習する。</li> <li>○手のひらの中心を使って、ボールの中央より少し上側をたたくようにする。その時、ひじを高く上げるようにする。</li> <li>◎ジャンプしないで、両手もしくは片手で相手コートに返してもよい。</li> </ul>
<p>4 セットプレーゲームをする。 【タスクゲーム】</p> <p>連係プレーを意識して、三段攻撃をしよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・声を出して、誰がボールをとるのかも確認しながらやったほうがいいね。</li> </ul>	<p>8分</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○レシーブから三段攻撃への動き方を確認させる。</li> <li>○3対3にて、2分間で攻撃と守備を交代する。</li> <li>○攻撃は、守備側から投げ入れられたボールをレシーブ→トス(キャッチ→投げ上げ)→アタック(片手)で相手コートに返球する。</li> <li>○守備は、レシーブをする人がアンダーハンドで受けて、トスをする人がキャッチするところまでとする。</li> <li>○守備側がキャッチしたらローテーションをして役割を交代する。</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>・早めに腰を落として移動できるようにしておいたほうがいいね。</li> <li>・失敗しても声をかけ合ってよい雰囲気ゲームができるようにしよう。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>○守備側の手前のラインから攻撃側の後衛にボールを投げ入れることとする。</li> <li>○誰がボールをレシーブして、トスをしてアタックするのかを声をかけ合いながらプレーするとよい。</li> <li>◎レシーブ、トス、アタックがうまくできない場合は、キャッチや両手で返してよいことにする。</li> </ul>
<p><b>5 ジャンプアタックゲームをする。</b> <b>【メインゲーム】</b></p> <p style="border: 2px dashed black; background-color: yellow; padding: 5px; text-align: center;">ラリーを続け、ゲームを楽しもう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・みんなで声をかけ合いながら、失敗しても励まし合ってゲームをしよう。</li> <li>・1人1回プレーして、3回で返球できるようにしよう。</li> <li>・トスからアタックでは、ねらったところに打てるようにしよう。</li> </ul>	18分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○1ゲーム前半4分、後半4分とする。</li> <li>○ゲームはセルフジャッジで行う。</li> <li>○ハーフタイムにはチームの作戦を確認する。</li> <li>○ミスなどにより、プレーが切れるごとにローテーションをする。</li> <li>○手前のラインから相手コートに投げ入れる（得点したチームがサーブする）。</li> <li>○ボールに触れる回数は1人1回、チームで3回とする。</li> <li>○得点は、相手コートに返せなかったら守備側に1点入る。</li> <li>○相手コートからきたボールは、レシーブ（アンダーハンドパス）、トス、アタック（片手・ジャンプあり）で返球する。</li> <li>○みんなで声をかけ合い、試合に出ている人だけでなくチーム全体でゲームに参加する雰囲気をつくる。</li> <li>◎失敗を恐れずに積極的に動けるように励ましや賛辞の言葉かけをする。</li> <li>◎レシーブ、トスとツーキャッチすることもできる。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px; text-align: center;"> <p>◇三段攻撃における役割を理解し、できるようになる。（観察）【技能】</p> </div>
<p><b>6 本時の振り返りをする。</b></p>	5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○友達のよいところが伝えやすい和やかな雰囲気をづくり、本時のめあてが達成できたか確認させる。</li> <li>○学習カードを用いて、チームごとに本時の振り返りを行うよう促す。その際に、充実感が得られるようゲームでのよさや取組のよさを認める。</li> <li>○学習カードに記入したことを発表するよう促し、本時の課題が達成できたかを全員で共有させる。</li> <li>○次時への課題を確認して、学習の見通しを持たせる。</li> </ul>

## まとめ

### 1 ネット型の授業づくりにあたって

ボール運動は、「ゴール型」、「ネット型」、「ベースボール型」で内容を構成している。これらの運動は、ルールや作戦を工夫して、集団対集団の攻防によって競争することを楽しみや喜びを味わうことができる運動である。

ボール運動の学習指導では、お互いに協力し、役割を分担して練習を行い、型に応じた技能を身に付けてゲームをしたり、ルールや学習の場を工夫したりすることが学習の中心となる。また、ルールやマナーを守り、仲間とゲームの楽しさや喜びを共有することができるようにすることが大切である。

高学年のボール運動「ネット型」は、ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て、一定の得点に早く達することを競い合うことを課題としたゲームである。

なお、技能は「ボール操作」及び「ボールを持たないときの動き」で構成され、「ボール操作」はサーブ・パス・返球など、攻防のためにボールを制御する技能である。「ボールを持たないときの動き」は、空間・ボールの落下点・目標に走り込む、味方をサポートするなど、ボール操作に至るための動きや守備にかかわる動きに関する技能である。

今回ネット型の授業を計画するにあたり、すべての児童にソフトバレーボールの楽しさを味わわせるためにどのような単元計画が適しているかを考えた。そこで単元計画には体育授業プログラムにあるドリルゲーム・タスクゲーム・メインゲームをもとに本学級の児童の実態に合わせて変更したゲームを取り入れることとした。

それぞれのゲームは、①主として個人的技能(基本的な技能)の習得や習熟を目的とした記録達成ゲームであり直接対戦する相手のいないドリルゲーム、②個人及び集団の技術的、戦術的能力(仲間と連携した動き)の育成を目的とし、課題の明確なタスクゲーム(対戦相手がいるゲームであり、特に習得すべき課題が明確でその課題が頻繁に学習できるように人数やコートのミニ化を図ったり、ルールの条件を変えたりするゲーム)、③児童の能力レベルにあった(やさしい)ボール運動のゲームで単元のメインになる教材のメインゲームである。これらのゲームを毎時間、練習に取り入れ授業実践を行った。

## 2 授業研究会より

### (1) 教師の相互作用について

#### 【先生はほめたり、励ましたりする活動を積極的に行っていたか】

- ・よく動き回りながら子どもとかかわりながら、声かけをしっかりと行っていた。(写真①)
- ・子どもとの関係が良好であった。
- ・常に声かけをしていてよかった。
- 苦手な子に積極的にほめる、みんなの前でほめてあげるなどを意識する必要がある。
- アドバイスをするにも、子どもの様子を見るにもコートが広すぎるので、技能のポイントを全体で助言し、手本を示してから活動することも考えられる。



(写真①)

#### 【先生は、心を込めて児童にかかわっていたか】

- ・普段からの信頼関係ができていた。
- ・笑顔でかかわっていたのがよかった。
- ・子どもたちへの声かけがやさしく和やかな雰囲気だった。
- 低位のグループへのかかわりをもう少しした方がいい。作戦、反省がなかなか書けていなかった。

### 【先生は、適切な助言を積極的に与えていたか】

- ・ドリルゲームの際、ひざを曲げるなどの確な指導ができていた。
  - ※やさしく曲げるという表現では児童には伝わりづらい。
- ・技能面でのアドバイスをしながら、各コートへとよく動いていた。
- ・すぐ声かけをするのではなく見守っている様子が見られた。
- 振り返りの場面や作戦タイムでは具体的なアドバイスがもう少しあるとよいのではないか。
- リーダーに対して、全体を盛り上げるアドバイスが必要であった。

### (2) 学習環境

#### 【学習成果を生み出すような運動（教材、場づくり、学習課題）が用意されていたか】

- ・壁の掲示資料が効果的で、振り返り、ねらいが分かりやすかった。(写真②)
- ・ボールやネット、コート板（作戦板）が工夫してよかった。
- ・体育館に三面のコートを作り、子どもたちがたくさんボールにさわることができる機会があつてよかった。
- ・ラミネートでコート図を作成し、おはじきを人として使うことで人の動きの確認ができてよい。
- ・ネットが簡易性のゴムで作られていたため、無駄なスペースを使わず、スムーズに準備できる。
- ネットの方がよいのではないか。(ボールが上を通過したかがわかりづらい)
- 掲示物を子どもが見る場面がなかった。



(写真②)

#### 【学習資料（学習ノート、学習カード）が有効に用意されていたか】

- ・ワークシートがチームで1枚というのがよかった。
- ・先生のコメントがたくさん書いてあり、子どものやる気、技能向上に役立つのではないか。
- ・リーグ表(写真③)…ボール競技は勝つことに楽しみがあるので励みになる。
- グループ活動するとき、個々の目標はどうすればよいか。
  - カードにスペースを空けておくとよいのでは。
- 作戦については少し考えてもよい。確認程度でもよかった。
- 学習カードにたくさん書いてあるグループと何も書いていないグループがあつた。
- 話合いのポイントをどう提示するか。



(写真③)

#### 【楽しく学習できるような教材、場づくり、学習課題が用意されていたか】

- ・段階を追って用意されておりよかった。
- ・レクリエーションボールはやりやすそうだった。
  - アタックするにはよい。(写真④)
- ・体育倉庫をはじめ整理整頓がよくできていてよかった。
- ・1チームの人数が多すぎず、必ずボールをさわることができる状態があつてよかった。
- 試合の中で身に付けた技能を使わせたい。



(写真④)

- キャッチ→キャッチ→アタックでなくてもレシーブなどを練習したので、それをゲームで生かせるとよい。

### (3) 意欲的学習

#### 【子どもが、意欲的に学習に取り組んでいたか】

- ・子どもの様子は非常に素直で、大変よく活動できていた。
- ・意欲的に取り組んでいた。
- ・男女問わず協力していた。
- ・班ごとの話し合いで作戦ボードを使って全員の児童が活動できていた。(写真⑤)
- ・友達への思いやりの行動が見られてよかった。
- 意欲の個人差があった。→チーム編成の工夫が必要である。
- 試合でよく盛り上がるチームがあった。全体の前でほめてもよかった。



(写真⑤)

#### 【子どもの笑顔や拍手、歓声などが見られたか】

- ・成功した時の笑顔がよかった。
- ・失敗した時の声かけ（チームメイト）もできていた。
- ・応援する場面もみられた。
- ・「ナイス」「惜しい」など感情豊かに活動できていた。
- ・どの子どもも楽しそうに運動していてよかった。
- ラリーが続く試合の方が盛り上がる。
- メインゲームになると励ましの声が少なくなっていた。
- 励ましの言葉が掲示されていたが、自分たちで「ほめ言葉」、「はげまし言葉」を考えさせるともっと声が出るのではないかと。

#### 【子どもが、自ら進んで学習していたか】

- ・日頃からの取組（プログラム）があり、進んで行えていた。
- ・簡易化された説明で子どもが動いていた。
- ・きちんと返事やあいさつができ、学習習慣ができていた。
- 課題解決に向けた練習もあってよかった。
- 守り方にも意識をもたせた方がよい。

### (4) 授業の勢い

#### 【授業の場面展開が、スムーズに行われていたか】

- ・タイマーを使って時間を区切り、素早く動いていた。
- ・話を聞く、運動、作戦など盛りだくさんでもスムーズに授業が流れていた。プログラムのよさだと思う。(写真⑥)
- ・次に何をすることが児童がよく分かっていた。積み重ねが見られた。
- ・待ち時間もなく、指導者がきばきと指示すること



(写真⑥)

で子どもたちがスムーズに動いていた。

- ・子どもたちが単元全体の見通し、本時の見通しをもっており、活動がスムーズに行われた。
- 児童が進んで行えていたので、集める時間を減らして運動量を増やしていてもよかった。
- 上手なチームを紹介する時間があってもよかった。

#### 【移動や待機の場面が少なかったか】

- ・場の設定がコンパクトになっているので、教師の思いを伝えやすい。
- ・タイマーの活用がよかった。(タイマーが鳴ってもオンプレー中は止めない)
- ・掲示物を上手に活用し、児童がスムーズに動いていた。
- 見学児童への対応はどうだったか。作戦タイムの時は積極的に活躍した。
- 集合→活動→集合→活動→集合…前半部分はグループに任せてもよいのではないか。
- 集合する場面をもう少し削減してもよかった。

#### 【授業の約束事が、守られていたか】

- ・ボールの取扱いがしっかりとできていた。
- ・片付け等も手分けして行っていた。
- ・準備がしっかりできていて、勢いのある授業だった。  
(写真⑦)
- ・教師の話がよく聞けていた。
- ・単元計画を提示したことにより、子どもも見通しがもてていた。
- 集合する場合など座らないでチームごとに集まる方法でもよかった。



(写真⑦)

### (5) 効果的学習

#### 【子どもが何を学習し何を身に付けようとしているのかがよくわかる授業であったか】

- ・対面パス、上手だった。パスの基本がドリルゲームを使ってできていた。
- ・タスクゲーム、メインゲームの動きがしっかりと理解できていた。
- ・学習カードに書く過程を取り入れたことはよかった。
- 三段攻撃を意識して行えていたが、ねらいでもある「素早く」が少し足りないところもあった。(キャッチにより考えてしまう時間があった)
- 課題「素早く」の手立てはあったか？  
→子どもは「点をとりたい」。声かけをもっとしたり、仕掛けの工夫が必要であった。
- 上位の子への手立て→リーダー役がリードするとゲームとして成立する。
- レシーブ、トスに挑戦したいというメリットを発展としてどうもたせるか。
- ノーキャッチで加点(+2~3点など)をいれるなど、チャレンジ的な要素もあるといえるのではないか。
- 役割を決めて、動きを決めておく。(タスクから取り入れる)
- チームの特徴に合った攻撃とは？(相手チームに対してか、自チームのよさなのか)
- キャッチだとドッジボールのようになってしまうので、キャッチすると動けないようにするなどの制限を付け足すとよい。
- 三段攻撃について子どもに思考させるとよかった。

#### 【子ども同士が、積極的に教え合っていた】

- ・できる子が教えている場面も見られた。
- ・子ども同士よく声を掛け合っていてよかった。
- ・見学の子への声かけがあってよかった。(思いやりのある行動)
- 教え合いは難しいのではと感じた。
- 最後のまとめは、グループの中心がリードして、グループでのものではなく思えた。
- 本時までの振り返りをすぐに行えるとよかった。

#### 【子どもの上達していく姿が見られた】

- ・前時に比べると発表から分かるように上達していた。
- ・ゲームとしても2回目の方が盛り上がりすぎてよかった。
- ・7時間目で慣れて流れはスムーズだった。上位を認められる場面があればよかった。
- 本時のみで判断するのは難しいが、技能がよく身に付いているようだった。

### (6) その他の観点

#### 【見学者について】

- ・全員が役割を果たすことで、全員の運動量が確保でき、参加することができていて大変よかった。
- 見学者をどう授業に参加させるか。最後によいところを発表させる、作戦タイムに発言させるなどがあってもいいか。

## 3 児童の変容

体育授業プログラムを活用し、授業実践を行うことで、今まで体育の授業にあまり積極的に取り組んでいなかった児童が生き生きと授業に参加できるようになった。

授業が進むにつれ、ゲーム形式などではあまりボールに積極的にかかわっていたいなかった児童が、ドリルゲームやタスクゲームをくり返し練習していく中で、友達のアドバイスを受けながら楽しそうにソフトバレーボールをしている姿が多く見られるようになった。

また、授業を進めていく上で、メインゲームにおいて勝敗に固執するあまり失敗してしまった児童を責めてしまい、チームの雰囲気が悪くなったり、練習などが上手いかなかったりしたときもあった。しかし、これらのこともこの体育授業プログラムによる授業を進めていくうちに自然とチームワークがよくなり、単元の後半には自分たちで励まし合いながらメインゲームに取り組む姿が多く見られるようになってきた。やはり、ドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームと段階的に練習に取り組み、ソフトバレーボールに自信を持って取り組めるようになったことが要因であると考えられる。

また、授業を通して学級の雰囲気が明るくなり体育の授業への取組も全体的に積極的になった。さらに、学級経営にもよい影響を及ぼすこともできた。

本単元の学習にあたり、毎時間の学習後に児童の自己評価を行った。その結果を見ると、学習を進めるにつれ各項目の数値が高くなり、ほとんどの項目において1時間目と比べ8時間目は高い数値を示した(図1、表1)。また、本単元の学習前、学習後のアンケートにおいては、学習後の得点が高くなった(表2)。このことから、今回の体育授業プログラムを活用した学習を行うことで、児童生徒の技能の向上だけでなく、関心・意欲・態度や思考・判断の学習としての成果を得ることができた。

図1 時間ごとの自己評価

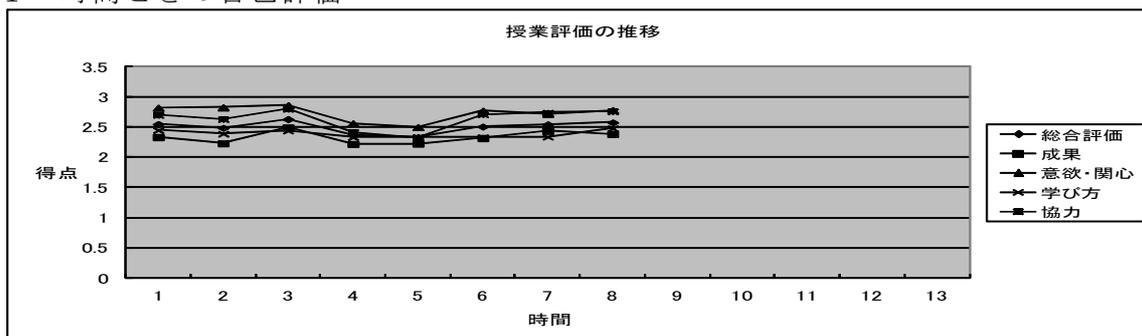


表1 時間ごとの自己評価

	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目
総合評価	2.55	2.49	2.63	2.37	2.33	2.51	2.55	2.58
成果	2.33	2.23	2.49	2.22	2.23	2.32	2.44	2.39
意欲・関心	2.82	2.83	2.86	2.56	2.50	2.77	2.72	2.78
学び方	2.45	2.39	2.44	2.33	2.34	2.33	2.34	2.48
協力	2.70	2.63	2.80	2.42	2.32	2.71	2.74	2.76

表2 ボールプログラム授業 事前・事後アンケートの結果

次元	時間	事前		事後	
	項目	得点	評価	得点	評価
たのしむ	Q11 明るい雰囲気	2.480	4	2.458	4
	Q7 楽しく勉強	2.760	5	2.708	4
	Q2 心理的充足	2.560	3	2.625	3
	Q13 丈夫な体	2.400	1	2.625	3
	Q17 精いっぱい運動	2.720	5	2.875	5
	次元の評価	12.920	3	13.292	4
できる	Q9 運動の有能感	2.000	3	1.958	3
	Q19 できる自信	2.160	3	2.375	4
	Q15 いろんな運動の上達	2.640	5	2.708	5
	Q10 自発的運動	2.160	3	2.542	5
	Q6 授業前の気持ち	2.480	4	2.583	5
	次元の評価	11.440	3	12.167	5
まもる	Q4 自分勝手	2.440	3	2.625	5
	Q20 ルールを守る	2.960	5	2.875	4
	Q1 先生の話聞く	2.920	5	2.917	5
	Q18 約束ごとをまもる	2.720	4	2.833	5
	Q14 勝つための手段	2.640	2	2.667	2
	次元の評価	13.680	4	13.917	5
まなぶ	Q3 工夫して勉強	2.160	3	2.250	4
	Q5 めあてを持つ	2.320	5	2.542	5
	Q8 他人を参考	2.360	2	2.542	3
	Q12 時間外練習	1.480	1	1.667	2
	Q16 友人・先生の励まし	2.520	5	2.542	5
	次元の評価	10.840	3	11.542	4
総合評価	(総平均)	48.880	4	50.917	5

4 授業終了後の児童の感想など

3時間目の学習カード

ソフトバレーボール 学習カード③ 10月 30日(水)

チーム名 **レッド H・K・M・T**

チームの目標 **チームワークを大切にしよう!!**

めあて **ねらった所に返球し、タスクゲームで練習したことをメインゲームに生かそう**

メンバー	係	ビブス色・番号	自己評価				
			蹴りできた	強打できた	打つ	トス/リ	安全面
	キャプテン	赤 1	◎	◎	◎	○	○
	副キャプテン	赤 2	◎	◎	○	○	◎
	ゼッケン	赤 4	◎	◎	◎	○	◎
	用具	赤 3	◎	◎	○	○	◎
	用具						

攻撃面の作戦・工夫

トスする人が来たその逆方向にアタックする人が来て高いボールを上げよう!

守備面の作戦・工夫

準備は人団

課題や感想  
(やりかたのこつや よい所も書こう)

タスクゲームがしっかりできて良かったです! 前のチームが練習したことをよく覚えてきたのでよかったです。よく書いています。good

今日のめあてにたいして、どうだったかも書いてください。次もがんばって下さいね。

6時間目の学習カード

ソフトバレーボール 学習カード⑥ 11月 11日(日)

チーム名 **ミスター**

チームの目標 **協力し合って楽しくやろう!!**

めあて **一人一人が動きを考え、メインゲームですばやい三段攻撃を成功させよう**

メンバー	係	ビブス色・番号	自己評価				
			蹴りできた	強打できた	打つ	トス/リ	安全面
	キャプテン	青 5	◎	◎	◎	◎	◎
	副キャプテン	青 6	○	○	○	○	○
	ビブス	青 8	◎	◎	◎	◎	◎
	用具	青 7					
	用具						

攻撃面の作戦・工夫

good

守備面の作戦・工夫

課題や感想  
(やりかたのこつや よい所も書こう)

前半は勝ったけど後半は勝たなかったから、みんなを励まして、次は最初から最後まで気を抜かず、がんばりたいです。good

前回は声をかけあてばやい三人攻撃ができてよかった。今日は声をかけてあげて、いけると思います。攻め、守備と作戦が考えられているので、この調子で続けていこう。

5 成果と課題

(成果)

- ・壁に資料を掲示したことにより振り返り、ねらいが分かりやすかった。
- ・体育館に三面のコートを作ったことで、子どもたちがたくさんボールにさわることが生まれた。
- ・ラミネートでコート図を作成し、おはじきを人として使うことで人の動きの確認ができてよい。
- ・ネットが簡易性のゴムで作られていたため、無駄なスペースを使わず、スムーズに準備できた。
- ・ワークシートがチームで1枚というのがよかった。先生のコメントがたくさん書いてあり、子どものやる気、技能向上につながった。
- ・段階を追って学習課題が用意されておりよかった。
- ・1チームの人数が多すぎず運動量も十分確保できた。
- ・男女問わず協力でき、班ごとの話し合いで作戦ボードを使って全員の児童が活動できていた。また、レクリエーションボールボールを使ったためにこわがらずにキャッチできた。
- ・友達への思いやりの行動もよく見られ失敗した時の声かけ(チームメイト)もできていた。
- ・日頃からの取組(プログラム)があり、進んで行えていた。どの子どもも楽しく運動に取り組めた。
- ・きちんと返事やあいさつができ、学習習慣が身に付いた。
- ・話を聞く、運動、作戦など盛りだくさんでも授業をスムーズに行うことができた。体育授

業プログラムのよさだと思う。

- ・片付け等も手分けして行うことができた。
- ・単元計画を提示し、子どもも見通しがもてたため、動きに無駄が無く、素早く動くことができた。
- ・学習カードに書く過程を取り入れたことはよかった。
- ・上手な子が教えている場面も見られ、子ども同士よく声を掛け合えるようになった。

(課題)

- 苦手な児童を積極的にほめる、みんなの前でほめてあげるといった場面がもっと必要である。
- 振り返りの場面や作戦タイムの時などの具体的なアドバイスがもう少しあるとよい。
- リーダーに対して、全体を盛り上げるアドバイスが必要であった。
- 低位のグループへのかかわりをもう少しすすべべきであった。作戦、反省がなかなか書けていなかったグループもあった。
- 簡易的なネットのよさもあるがボールが上を通過したかがわかりづらいという難点もあった。
- グループでの活動となるため個々の目標はどう見取るかが課題である。カードに個人の記入スペースを空けておくとよかった。
- 作戦については各グループの特色を出して考えてもよかった。
- レシーブなどを練習したので、その技術を試合で生かすための工夫が必要であった。
- 学習意欲の個人差があるため、チーム編成の工夫が必要である。
- ゲームになると励ましの声が少なくなってしまった。
- もっと声がでてよかった。掲示の言葉はよかったが自分たちのほめ言葉、はげまし言葉を考えさせるとよかった。
- 児童が進んで行えていたので、集める時間をもっと減らしてもよかった。
- 上手なチームを紹介する時間があってもよかった。
- 三段攻撃を意識して行えていたが、ねらいでもある「素早く」が少し足りないところもあった。課題であった「素早く」の手立ては少し足りなかった。  
→子どもは「点をとりたい」。声かけをもっとしたり、仕掛けの工夫が必要である。
- ノーキャッチで加点(+2~3点など)をいれるなど、チャレンジ要素が必要であった。
- チームの特徴に合った攻撃を各チームごとに考えさせる必要があった。
- 三段攻撃のよさについて子どもに思考させる場面が必要であった。

### 授業準備



授業の開始前、ゴムとりボンでできた簡易ネットやボールをみんなで協力して用意しました。コートはシングルのバドミントンコートをつくりました。2面しかなかったコートの中にラインテープを貼り、もう一つコートをつくりました。

一人一人が進んで準備に取りかかり、すばやく用意することができました。

### 授業導入



今日の授業の予定(ドリル・タスク・メインゲームの内容)や、めあてを発表しました。めあては『今まで練習したプレーを生かして、メインゲームで三段攻撃を成功させよう』でした。話をしっかり聞いて、集中していました。

## グループ別準備体操



コートの手面に1グループずつ入り、大きなかけ声で準備体操をしました。『1, 2, 3, 4』と元気よく体操しています。

体操が終わったら、班ごとに体育館内を2周走りました。チームでまとまり、一生懸命走っていました。

## ドリルゲーム①(対面パスゲーム)



①チーム内で2人1組のペアを作り、向かい合って行う。

②向かい合ったまま、いろいろな方法でパスをする。

(1)ノーバウンド→アンダーハンドパスを1人5回(レシーブ練習)行う。

(2)下から投げ上げて、額の前でキャッチ、額の前からそのまま相手にトス。

③これを交互に5分間繰り返す。

パスの仕方や素早く動いてボールの正面、真下に入る感覚を身に付けることをねらいとして行いました。授業当初に比べると、上手になりました。でも、オーバーハンドパスは難しいようで、なかなかねらった所へふわりとパスできる人は少なかったかな。

## ドリルゲーム②(トス・アタックゲーム)



- ① チームでバドミントンコートの縦半分に3対1に分かれる。番号順にローテーションを行う。
- ② 額の前から投げ上げられたボールをアタッカーが相手コートにアタックする。
- ③ アタックの方法は、両手もしくは片手で行う。
- ④ 守備の人はできるだけノーバウンドキャッチし、ローテーションする。
- ⑤ 1分30秒間繰り返し行い、時間になったら左右コートを入れ替えてもう一度行う。

アタックも上手に打てるようになりました。ネットに手が当たらないように注意して行います。レシーブする人も、腰を落としてボールをキャッチしようとしていました。

## タスクゲーム(セットプレーゲーム)



- ① 3対3で行う。
- ② 攻撃側は、レシーブが上げたボールをトス(キャッチ→投げ上げ)とし、アタックで相手コートに返球します。
- ③ 守備は、レシーブ(アンダーハンドパス)、トスのキャッチまでとする。

- ④ 2分間で攻撃と守備を交代する。
- ⑤ キャッチのルールは、メインゲームと同様に行う。
- ⑥ ワンプレーごとにローテーションをし、役割を交代する。
- ⑦ 守備2分間、攻撃2分間で行う。

相手チームのキャッチする人をめがけて、攻撃側はアタックします。守備側は、各チームともキャッチする機会が多くありましたが、上手にアンダーハンドレシーブをして、トスのキャッチにつなげていたチームもありました。みんな、元気よく声を出して行っていました。

### メインゲーム(ジャンプアタックゲーム)



ゲームの様子



作戦タイム



- ① バドミントンコートを使用する。
- ② ゲームに出場するのは3人とする。
- ③ ミスなどにより、プレーが切れるごとにローテーションをする。
- ④ ボールに触れる回数は1人1回、チームで3回とする。
- ⑤ サーブは打たずに手前のラインから相手コートの方後ろの人に投げ入れる。(得点したチームがサーブをする。)
- ⑥ 得点は、相手コートに返せなかったら守備側に1点入る。
- ⑦ 相手コートからきたボールは、レシーブ、トス、アタックで返球する。
- ⑧ 1ゲーム前半4分、後半4分とする。

レシーブではキャッチが多く見られたが、アンダーハンドレシーブに挑戦していたチームもありました。作戦タイムでは、見学者も参加し作戦ボードを利用して考えていました。

## 授業の振り返り



授業の振り返りでは、各班で話し合った今日の授業の課題や反省をキャプテンが発表しました。

『今日の試合は、点差があまりなく楽しくできたのでよかった。』や『全員がうまくできたのでよかった。』、『いつもよりすごくおもしろかった。』等の発表が各班からありました。

7 学習カード

ソフトバレーボール 学習カード①

月 日 ( )

チーム名	
チームの目標	

めあて **学習の約束・マナーについて理解して、パスやトス、アタックのしかたを身につけよう。**

メンバー	係	ピブス色・番号	自己評価				
			自分で評価しよう(よくできた◎・できた○・もう少し△)				
			楽しくできた	協力できた	打つ	トス/パス	安全面
	キャプテン						
	副キャプテン						
	ゼッケン						
	用具						
	用具						
攻撃面の作戦・工夫			守備面の作戦・工夫				
<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 150px; margin: 0 auto;"></div>			<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 150px; margin: 0 auto;"></div>				
<b>課題や感想</b> <small>(やりかたのこつや よい所も書こう)</small>							

# ソフトバレーボール 学習カード②

月 日 ( )

チーム名	
チームの目標	

**めあて パスやトス、アタックのしかたを身につけよう。ラリーを続け、ゲームを楽しもう**

メンバー	係	ピプス色・番号	自己評価				
			自分で評価しよう(よくできた◎・できた○・もう少し△)				
			楽しくできた	協力できた	打つ	トス/パス	安全面
	キャプテン						
	副キャプテン						
	ゼッケン						
	用具						
	用具						
攻撃面の作戦・工夫			守備面の作戦・工夫				
<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 150px; margin: 0 auto; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: 50%; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%); border-top: 1px dashed black;"></div> </div>			<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 150px; margin: 0 auto; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: 50%; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%); border-top: 1px dashed black;"></div> </div>				
<b>課題や感想</b> <small>(やりかたのこつや よい所も書こう)</small>							

# ソフトバレーボール 学習カード③

月 日 ( )

チーム名	
チームの目標	

**めあて** **ねらった所に返球し、タスクゲームで練習したことをメインゲームに生かそう**

メンバー	係	ビブス色・番号	自己評価				
			自分で評価しよう(よくできた◎・できた○・もう少し△)				
			楽んできた	協力できた	打つ	トス/ス	安全面
	キャプテン						
	副キャプテン						
	ゼツケン						
	用具						
	用具						
攻撃面の作戦・工夫			守備面の作戦・工夫				
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: 50%; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%); border-top: 1px dashed black;"></div> </div>			<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: 50%; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%); border-top: 1px dashed black;"></div> </div>				
<b>課題や感想</b> <small>(やりかたのこつや よい所も書こう)</small>							

ソフトバレーボール 学習カード④

月 日 ( )

チーム名

チームの目標


**めあて コートのねらった所に返球し、タスクゲームで練習したことをメインゲームに生かそう**

メンバー	係	ビブス色・番号	自己評価				
			自分で評価しよう(よくできた◎・できた○・もう少し△)				
			蹴りできた	協力できた	打つ	トス/ス	安全面
	キャプテン						
	副キャプテン						
	ビブス						
	用具						
	用具						
攻撃面の作戦・工夫			守備面の作戦・工夫				
<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 150px; margin: auto; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: 50%; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%); border-top: 1px dashed black;"></div> </div>			<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 150px; margin: auto; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: 50%; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%); border-top: 1px dashed black;"></div> </div>				
課題や感想							
(やりかたのこつや よい所も書こう)							

# ソフトバレーボール 学習カード⑤

月 日 ( )

チーム名

チームの目標


めあて **人のいない所をねらって返球しよう。すばやく三段攻撃ができるようにしよう**

メンバー	係	ピブス色・番号	自己評価				
			自分で評価しよう(よくできた◎・できた○・もう少し△)				
			楽しくできた	協力できた	打つ	トス/パス	安全面
	キャプテン						
	副キャプテン						
	ピブス						
	用具						
	用具						
攻撃面の作戦・工夫			守備面の作戦・工夫				
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: 50%; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%); border-top: 1px dashed black; width: 50%;"></div> </div>			<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: 50%; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%); border-top: 1px dashed black; width: 50%;"></div> </div>				
<b>課題や感想</b> (やりかたのこつや よい所も書こう)							

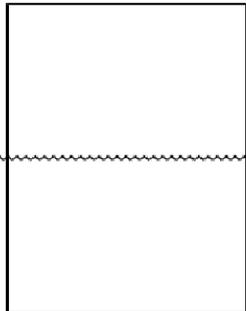
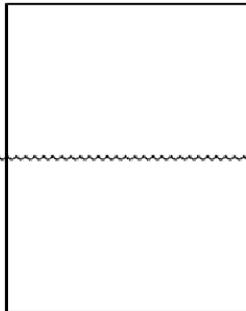
# ソフトバレーボール 学習カード⑥

月 日 ( )

チーム名	
チームの目標	

**めあて 一人一人が動き方を考え、メインゲームですばやい三段攻撃を成功させよう**

メンバー	係	ビブス色・番号	自己評価				
			自分で評価しよう(よくできた◎・できた○・もう少し△)				
			楽しくできた	協力できた	打つ	トスパス	安全面
	キャプテン						
	副キャプテン						
	ビブス						
	用具						
	用具						

攻撃面の作戦・工夫	守備面の作戦・工夫
	

<b>課題や感想</b> (やりかたのこつや よい所も書こう)	
---------------------------------------	--

# ソフトバレーボール 学習カード⑦

月 日 ( )

チーム名

チームの目標

めあて **連携プレーを意識して、すばやい三段攻撃を成功させよう**

メンバー	係	ビブス色・番号	自己評価				
			自分で評価しよう(よくできた◎・できた○・もう少し△)				
			楽しくできた	協力できた	打つ	トス/ス	安全面
	キャプテン						
	副キャプテン						
	ビブス						
	用具						
	用具						

攻撃面の作戦・工夫	守備面の作戦・工夫

<b>課題や感想</b> (やりかたのこつや よい所も書こう)	
---------------------------------------	--

# ソフトバレーボール 学習カード⑧

月 日 ( )

チーム名	
チームの目標	

めあて **今まで練習したプレーを生かして、メインゲームで三段攻撃を成功させよう**

メンバー	係	ピブス色・番号	自己評価					
			自分で評価しよう(よくできた◎・できた○・もう少し△)					
			楽しくできた	協力できた	打つ	トス/ス	安全面	
	キャプテン							
	副キャプテン							
	ピブス							
	用具							
	用具							

攻撃面の作戦・工夫 <div style="border: 1px solid black; width: 80%; margin: 10px auto; height: 150px; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: 50%; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%); border-top: 1px dashed black; width: 80%;"></div> </div>	守備面の作戦・工夫 <div style="border: 1px solid black; width: 80%; margin: 10px auto; height: 150px; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: 50%; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%); border-top: 1px dashed black; width: 80%;"></div> </div>
---	---

<b>課題や感想</b> (やりかたのこつや よい所も書こう)	
---------------------------------------	--