

【運動分科会】 第4学年 体育科学習指導案

令和4年9月21日(水)
調布市立若葉小学校
第4学年1組35名

1. 領域名 ゲーム(ネット型ゲーム)(全8時間)

2. 単元名 ダブルスバレーボール

3. 単元の目標

知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力、人間性等
ネット型ゲーム(ダブルスバレーボール)の行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。	規則を工夫したり、役割分担をしたりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。	ネット型ゲーム(ダブルスバレーボール)に進んで取り組み、規則を守りだれとでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、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。

4. 単元の評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> 相手コートから飛んできたボールを操作して、相手コートに打ち返すことでゲームをすることができる。 飛んできたボールに合わせて操作しやすい位置に移動して、ゲームを進めることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 規則や練習方法を工夫している。 チームで役割分担を決めて実行できる。 課題の解決のために考えたことを友達に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ネット型ゲーム(ダブルスバレーボール)に進んで取り組もうとしている。 ゲームの規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている 安全に気を付け、用具などの準備・片付けを進んで行っている。 勝敗を受け入れようとしている。
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ①簡易化されたゲームの中で、キャッチ・パス等でボールを味方につなぎながら、相手コートに返している。 ②ボールを持たないとき、落下点を予想して、キャッチやアタックしやすい位置へ移動する動きを身に付けている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①チームの課題を見付け、チームにあった練習方法を選んでいる。 ②チームの特徴にあった役割分担をして、ゲームに取り入れている。 ③課題解決のために練習内容や言葉掛け等を考え、他者にわかりやすく伝えようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①仲間と協力しながら、ボールを使った練習やゲームに自分から取り組んでいる。 ②仲間のよい動きを認めたり、課題を解決するためのアドバイスをしたり、連携をとるための言葉掛けをしている。 ③場の設定や用具の片付けを進んで行い、自ら安全に気を配ろうとしている。 ④規則を守り、相手の気持ちを考えて勝敗を受け入れたりよい言葉掛けをしたりしている。

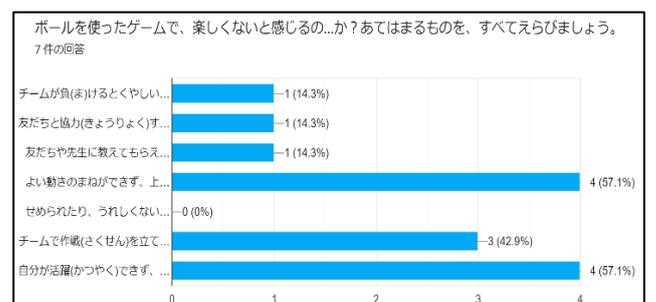
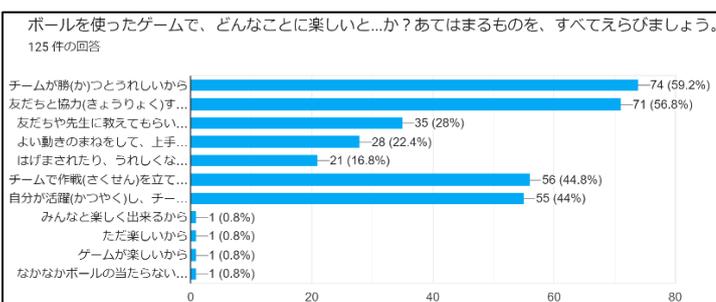
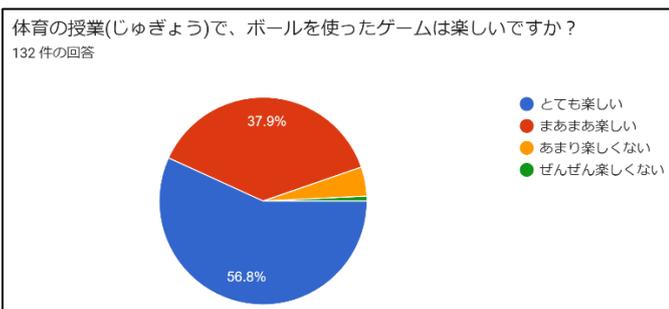
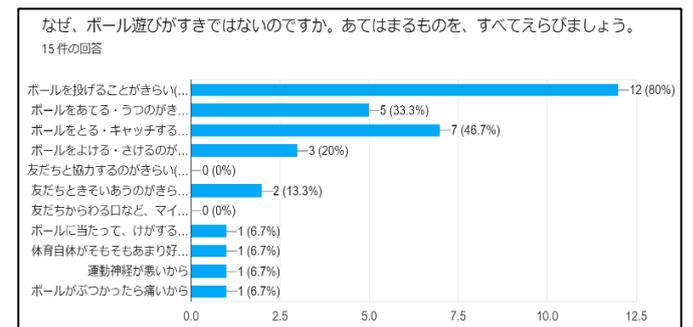
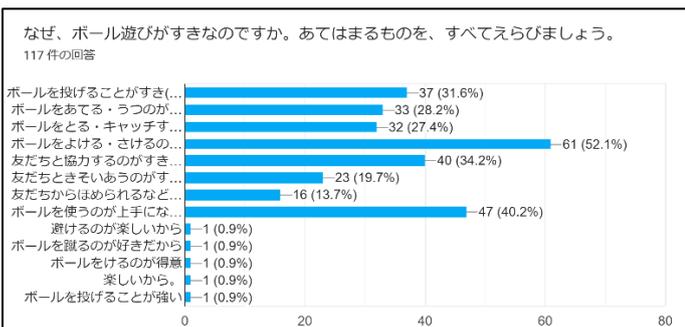
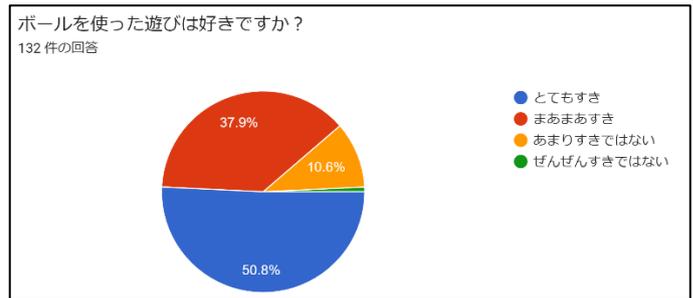
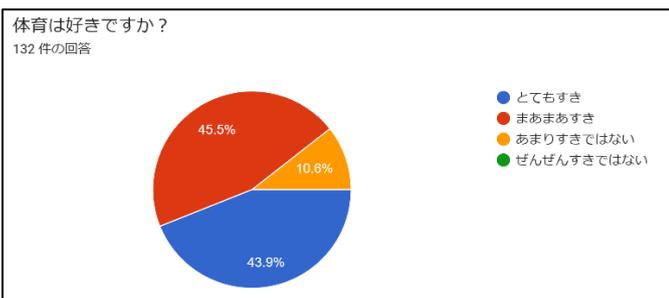
5. 調査研究

(1) 児童の実態

3年生の時からプレルボールやスリーチャンスボール、タグラグビーなどのボールを使ったゲームの際にチームカードを利用して、チームのよさや友達のよいプレーに目を向けるように取り組んできた。「ドンマイ」「ナイス」などの声掛けも自然に出せる。反面、チームで役割分担をして、それを実行するための連携プレーなどは、「自分がやりたい」が優先でうまくできなかった。

持ち上がり学級である程度友達についても分かっている関係の中、本單元では、チームで話し合い、チームとしてキャッチバレーが上達するための練習方法やみんなが楽しく参加するためにはどうすればよいかを考えさせていく。その中で、一人一人の技能の習得だけでなく、友達と連携し、声を掛け合い、認め合ってプレーする楽しさを思う存分味わわせたい。

(2) 質問紙調査と考察



9割の児童が「体育が好き」「ボール遊びが好き」と好意的であるが、残り1割が投げたりキャッチしたりすることに苦手意識をもっていることが分かった。ただ、好きだと答えた児童も、ドッジボールなどでよけることが好きで、キャッチやパス等でボールをつなげることに魅力を感じる児童が少ないため、その

技能を身に付け、チームで楽しめるような工夫が必要になると考えた。

ボールゲームの授業で楽しさを感じられるのは、ゲームに勝つためにチームで役割分担をして、友達と協力をしながら練習をすることであると考えます。楽しさを感じにくい児童にも、よい動きを身に付けて自分が活躍してチームの役に立つ経験を積めるような場面を生み出していけるようにしたい。「これからの授業で大切にしたい時間」という質問には、6割の児童が「ゲームの時間」を大切と考えている一方で、「役割分担をする時間」「役割分担をもとに練習する時間」も大切だとする意見も多かった。一方で、「よさを伝え合う時間」「ふりかえりの時間」についてはあまり重要視されていなかったため、それらのよさが効果的に伝わるような工夫が必要だと感じた。

6. 基礎研究

(1) 運動の特性

<構造的特性>

キャッチバレーボールは、ソフトバレーボールを基にした易しいゲームである。一般的なソフトバレーボールの場合、手でボールを打つ、レシーブ・パスなどの技能によってゲームが左右されることが多い。一方、キャッチバレーボールは、ボールをキャッチして味方にパスをしたり相手コートに返したりすることができるため、ボール操作の難しさを軽減し、自分たちの考えた攻め方や役割分担を生かしやすい運動である。

<機能的特性>

ボールに対する恐怖心がある児童や技能的に苦手意識をもっている児童でも、柔らかいボールを使用したり規則を工夫したりすることで、ラリーを続けていくことを楽しめる運動である。

ネットによってコートが分かれ、攻撃と防御との入り交じりがないため、自分たちの考えた攻め方や役割分担を考えながら取り組むことが楽しい運動である。

<効果的的特性>

ボールに対応した動きを身に付けることで、落下点や打ちやすい位置へ移動する動きや巧緻性・敏捷性を身に付けることができる運動である。

みんなが楽しめるゲームになるように規則を考えたり、攻め方を身に付けたりすることで、協力したり励まし合ったりする態度を養うことのできる運動である。

勝敗を受け入れフェアプレーなどの経験を通して、公正・公平に行動しようとする心情と態度を養うことのできる運動である。

(2) 運動の系統性

<p>低 学 年</p>	<p>《ボールゲーム》</p> <p>ボールゲームでは、その行い方を知るとともに、簡単なボール操作と簡単な攻めや守りの動きなどのボールを持たないときの動きによって、コート内で攻守入り交じって、的やゴールに向かってボールを投げたり蹴ったりする簡単な規則で行われる易しいゲーム（ネット型ゲームに発展）、攻めと守りを交代しながら、ボールを手などで打ったり、蹴ったりする簡単な規則で行われる易しいゲーム（ベースボール型に発展）などをすること。</p> <p>[例示]</p> <p>○的当てゲーム ○シュートゲーム ○相手コートにボールを投げ入れるゲーム</p> <p>○攻めがボールを手などで打ったり蹴ったりして行うゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ねらったところに緩やかにボールを転がしたり、投げたり、蹴ったりして、的に当てたり得点したりすること。 ・相手コートに緩やかにボールを投げ入れたり、捕まったりすること。 ・ボールを捕ったり止めたりすること。 ・ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ること。 ・ボールを操作できる位置に動くこと。
<p>中 学 年</p>	<p>《ネット型ゲーム》</p> <p>ネット型ゲームでは、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動するなどのボールを持たないときの動きによって、軽量のボールを片手、両手もしくは用具を使って、自陣の味方にパスをしたり、相手コートに返球したり、弾むボールを床や地面に打ちつけて相手コートに返球したりして、ラリーの続く易しいゲームをすること。</p> <p>[例示]</p> <p>○ソフトバレーボールを基にした易しいゲーム ○プレルボールを基にした易しいゲーム</p> <p>○バドミントンやテニスを基にした易しいゲーム</p> <p>○天大中小など、子どもの遊びを基にした易しいゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・いろいろな高さのボールを片手、両手もしくは用具を使ってはじいたり、打ちつけたりすること。 ・相手コートから飛んできたボールを片手、両手もしくは用具を使って相手コートに返球すること。 ・ボールの方向に体を向けたりボールの落下点やボールを操作しやすい位置に移動したりすること。
<p>高 学 年</p>	<p>《ネット型》</p> <p>ネット型では、その行い方を理解するとともに、ボール操作とチームの作戦に基づいた位置取りをするなどのボールを持たないときの動きによって、軽くて柔らかいボールを片手、両手もしくは用具を使って操作したり相手が捕りにくいボールを返球したりするチームの連携プレーによる簡易化されたゲームや、自陣から相手コートに向かって相手が捕りにくいボールを返球する手や用具などを使った簡易化されたゲームをすること。</p> <p>○ソフトバレーボールやプレルボールを基にした簡易化されたゲーム</p> <p>○バドミントンやテニスを基にした簡易化されたゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自陣のコート（中央付近）から相手コートに向けサービスを打ち入れること。 ・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。 ・味方が受けやすいようにボールをつなぐこと。 ・片手、両手もしくは用具を使って、相手コートにボールを打ち返すこと。

【出典】 小学校学習指導要領解説-体育編-

<p>《易しいゲーム》</p> <p>児童の発達の段階を踏まえて、基本的なボール操作を行い、プレイヤーの人数（プレイヤーの人数を少なくしたり、攻める側のプレイヤーの人数が守る側のプレイヤーの人数を上回るようにしたりすること）、コート広さ（奥行きや横幅など）、ネットの高さ、塁間の距離、プレー上の緩和や制限（攻める側のプレー空間、触球方法の緩和や守る側のプレー空間、身体接触の回避、触球方法の制限など）、ボールその他の運動用具や設備などを修正し、児童に取り組みやすいように工夫したゲームをいう。</p>	<p>《簡易化されたゲーム》</p> <p>ルールや形式が一般化されたゲームを、児童の発達の段階を踏まえ、実態に応じたボール操作で行うことができ、プレイヤーの人数（プレイヤーの人数を少なくしたり、攻撃側のプレイヤーの人数が守備側のプレイヤーの人数を上回るようにしたりすること）、コート広さ（奥行きや横幅など）、ネットの高さ、塁間の距離、プレー上の制限（攻撃や守備のプレー空間、触球方法など）、ボールその他の運動用具や設備などを修正し、児童が取り組みやすいように工夫したゲームをいう。</p>
--	---

【参考】文部科学省 学校体育実技指導集資料第8集「ゲーム及びボール運動」

7. 研究主題に迫るための具体的な手だて

【高め合いの手だて】

①少人数でのゲーム(ダブルスパレーボール)

質問紙から、「技能が上達したい」「チームの役に立ちたい」と考える児童がたくさんいることが分かった。技能が上達する一番の近道は、たくさんボールに触れ、仲間と関わりながらゲームをたくさん行うことである。そこで、バレーボールの最小人数である2人対2人のダブルスでゲームを行うこととした。バトミントンコート縦に半分に分け、6コートを作り、2人×2人の6コートでゲームをすると、運動量が多くなり必ずボールに触れなければならない状況になる。そのことで、自分の役割が明確化され、役割分担をしようとコミュニケーションも活発化されることから、技能の高まりが実感できるようになると考えた。1チームは2～3人でローテーションしながらゲームを行う。

②指導の重点化

指導と評価の一体化のために、評価規準に基づいて、その時間に何を指導してどう評価をするのかを明確化した。一単位時間の中で、全ての内容を指導することはできないし、すべての評価の見取りをすることもできない。そこで、その時間に教師が何を指導して何を見取るかを明確にして、時間ごとに何を高めていくかを定めることはとても重要になる。そこで、評価規準に番号を振り、指導の評価の計画にその番号を振り分け、その授業時間の中で何を指導し評価するのかを明示した。単元を通して力を付け成長できるように指導内容の精選をしていきたい。

【認め合いの手だて】

③言葉掛けの共有化のためのタブレット活用

児童の自己肯定感を高めるため、練習やゲームを通して、友達から掛けられて嬉しかった言葉を集め、タブレットを活用して共有できるようにする。「励ましの言葉」や「技能的なアドバイス」だけでなく、「準備や片付けの言葉」「話合いの言葉」も加えるようにする。タブレットを使うのはふりかえりの時間だけでなく、ゲームとゲームの間の共有の時間にも行い、よい言葉をたくさん集められるようにする。ふりかえりの時間には、他のチームの言葉も参照できるようにして、学級全体で共有化していく。タブレットは、全員が持っても活用しきれないため、チームで1～2台持っていくようにする。

④役割分担等の共有化のためのタブレット活用

話し合いをする共有の時間に、タブレットを活用する。コート図の上で人を動かしたり、よい役割分担を残しておけるようにしたりすることで、配置や役割分担の指示が出しやすくなる。また、考えた役割分担は残しておけるようになるため、見返したり比較したりすることもしやすくなる。

【協力し合いの手だて】

⑤兄弟チームの設定

少人数でのゲームをすることのデメリットとして、協力し合うことの難しさがある。コミュニケーションが上手くいっているうちは良いが、トラブルが起きると固定化されやすい。また、ボールゲームに対して苦手意識のある児童にとっては、少人数で必ずボールに触らなければならぬチームの設定ではプレッシャーを受けやすくなるため、意欲が高まりづらくなる。そこで、同色のゼッケンをつけ隣同士で戦うチームは兄弟チームとし、練習でアドバイスをし合ったり、人間関係のトラブルを共に解決したり、時には兄弟チーム内でチーム替えを行ったりすることができるようにした。

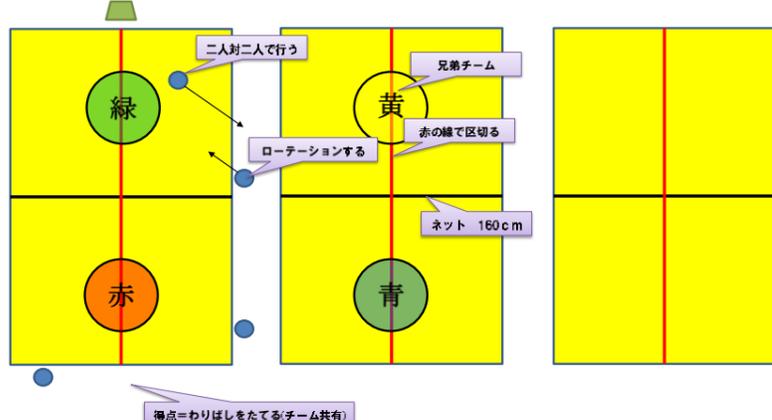
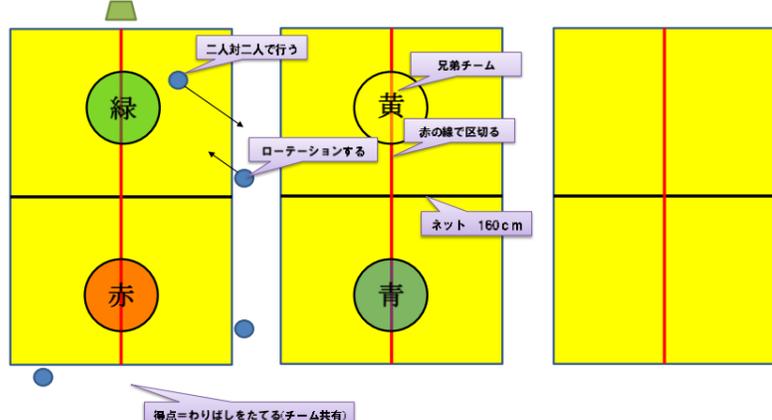
得点も、兄弟チームで同一加点方式とする。そうすることで、勝つために協力して高め合える、ローテーションがしやすい、最終的な得点が最後まで分からないためモチベーションが下がらない等のメリットがあると考えた。

【その他の手だて】

⑥音楽を活用することによる効果的な時間運用

準備運動に合わせて、他の活動の時間にも音楽を流すことによって、指示をすることなく児童が自分で動いたり、時間経過を把握したりできるようにしていく。たとえば、ゲームの時間の前半部と後半部で音楽を変えることで、すばやくゲームを始められ、残りの時間を意識してゲームを組み立てられるようになる。準備や片付けなども時間を意識して行うことができるため、より活動時間を確保できると考えた。

8. 指導と評価の計画

		1	2	3	4	5 (本時)	6	7	8																																	
学習内容・活動	○学習内容の確認 ・本時の学習内容を知る。 ○場の準備 ○準備運動 (若葉小学校オリジナル) → ボールを使った慣れの運動		・めあてを確認する。 ※健康観察をする																																							
	○オリエンテーション ゲームの進め方の確認をする。 ○場の準備のやり方 ○個人・ペア練習 「ボールに慣れよう・キヤッチ」 「ボールをつなげ！」 ○試しのゲーム ・ゲームのやり方を見る ・仮のチームをつくり、試しのゲームをする。	○チーム練習 ・チームでの練習の仕方を知る。 「パス&ゴーゲーム」 「サーブキャッチゲーム」 「トスアタックキャッチゲーム」 ○共有の時間 ・どのような課題があり、どのような練習をするのか全体で共有する。	○チーム打ち合わせ(確認・役割分担など) ・チームの課題を確認して、役割分担をする。 【ゲームタイム】…相手チームをかえずに1時間に2ゲームを行う ○チームごと整列・礼、円陣を組んで〔アイ言葉〕 ○メインゲーム1〔7分〕 第1回 第2回 第3回 第4回 第5回	<table border="1"> <tr><td>緑</td><td>黄</td><td>紫</td></tr> <tr><td>赤</td><td>青</td><td>橙</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>緑</td><td>赤</td><td>橙</td></tr> <tr><td>青</td><td>紫</td><td>黄</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>緑</td><td>青</td><td>黄</td></tr> <tr><td>紫</td><td>橙</td><td>赤</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>黄</td><td>赤</td><td>緑</td></tr> <tr><td>紫</td><td>青</td><td>橙</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>赤</td><td>紫</td><td>緑</td></tr> <tr><td>橙</td><td>青</td><td>黄</td></tr> </table>	緑	黄	紫	赤	青	橙	緑	赤	橙	青	紫	黄	緑	青	黄	紫	橙	赤	黄	赤	緑	紫	青	橙	赤	紫	緑	橙	青	黄	○共有の時間【兄弟チームで集まり話し合いをする】 ・うまくいった動き。 ・役割分担は有効であったか。 ・どんな練習が効果的か。 ・練習を通してレベルUPしたいこと。 など ・図を使った動き方の確認(タブレットの活用) ○チームタイム【チームで役割分担をして練習をする】 ・どのような課題があり、どんな練習をしたらよいか話し合う。 ・どのような動きをして、守ったり、攻撃したりすると得点に結び付くか話し合う。 《コート図》 	相手チームをかえて1時間に3ゲーム行う。 ○円陣〔アイ言葉〕 ※チームごとの整列・礼は省略する。 ○メインゲーム1〔7分〕 希望をとり、もう一度対戦したいチーム同士で戦う。 ○メインゲーム2〔7分〕 希望をとり、もう一度対戦したいチーム同士で戦う。 ○メインゲーム3〔7分〕 ・順位決定戦 <table border="1"> <tr><td>5, 6位</td><td>3, 4位</td><td>1, 2位</td></tr> <tr><td>決定戦</td><td>決定戦</td><td>決定戦</td></tr> </table>	5, 6位	3, 4位	1, 2位	決定戦	決定戦	決定戦
	緑	黄	紫																																							
赤	青	橙																																								
緑	赤	橙																																								
青	紫	黄																																								
緑	青	黄																																								
紫	橙	赤																																								
黄	赤	緑																																								
紫	青	橙																																								
赤	紫	緑																																								
橙	青	黄																																								
5, 6位	3, 4位	1, 2位																																								
決定戦	決定戦	決定戦																																								
はじめのルール ○二人対二人でゲームをする。 ○サーブは、相手にとりやすいように山なりで投げ入れる ○ボールはキャッチできる。キャッチしたら歩けない。 ○キャッチ→味方にパス・投げ上げる→アタックとなるように、かならず二人がボールをさわり3回で相手にかえす。 ○得点が入るたびにローテーションする。	○チームタイム ・チームの課題に合わせた練習をする。 ○兄弟チームによるゲームの練習 ・ローテーションの仕方の確認 ・キャッチ→はじく→相手のコートへ という攻撃の基本の練習。 ・サーブ練習 ・ポジションの確認 ○チームでの振り返り ・チームの課題について話し合い、次時でどのような練習に取りみたいか考える。	○共有の時間【兄弟チームで集まり話し合いをする】 ・うまくいった動き。 ・役割分担は有効であったか。 ・どんな練習が効果的か。 ・練習を通してレベルUPしたいこと。 など ・図を使った動き方の確認(タブレットの活用) ○チームタイム【チームで役割分担をして練習をする】 ・どのような課題があり、どんな練習をしたらよいか話し合う。 ・どのような動きをして、守ったり、攻撃したりすると得点に結び付くか話し合う。 《コート図》 	はじめのルール (続き) ○打ち入れたボールが相手コート内に入らなかったり、自分のコートに打ち入れられたボールを3回で打ち返すことができなかつたら、相手チームに得点が入る。 ○得点が入ったら、わりばしを入れ物に入れる。(最後に集計) ○安全のため、ネットにさわったり相手コートに入ったりしない。																																							
○場の片付け	○全体での振り返り ・話し合ったことを全体で共有する。	○振り返り ・個人の振り返り ・チーム力UPにつながる言葉がけの共有 (タブレットの活用) ・各チームで行った練習や考えた動きがどのようにゲームに生かすことができたか全体で共有する。																																								
○整理運動 ○全体のまとめ																																										
重点	知識・技能			① 観察・学習カード		② 観察・学習カード		① 観察	② 観察																																	
	思考・判断・表現				① 観察・学習カード		② 観察・学習カード	③ 観察・学習カード																																		
	学びに向かう 人間性	③ 観察	①・③ 観察・学習カード	④ 観察	② 観察・学習カード		② 観察・学習カード		① 観察・学習カード																																	

9. 本時の学習（5／8時間目）

①本時のねらい

- ボールを持たないときの動きを意識して動くことができるようにする。
- チームでの役割分担や練習を通してうまく守ったり攻めたりすることができるようにする。

②展開

学習内容・活動				○支援	☆評価
1 整列・あいさつ 2 本時の学習の確認				○児童が見通しをもって活動に参加できるよう、めあてや流れを確認する。	
ボールを持っていないときの動きを考えて、うまく守ったりせめたりしよう					
3 準備運動・ボール操作の運動 ・チームで準備運動をする。				○怪我の防止のためゲームでよく使う部分を中心に準備運動を行う。	
4 場や用具の準備				○音楽に合わせて運動を行う，準備運動以降，基本的に音楽に合わせて動けるようにする。	
5 メインゲーム 1				○安全に行えるようにするため，役割を明確にする。	
	1	2	3	☆ボールを持たない時，事前に決めた通りに動くことができたか。	
ゲーム 1	緑－紫	青－橙	黄－赤	【知・技】（観察・ワークシート）	
6 共有の時間 ・タブレットをもって集まり話し合う。 ・よい言葉を集める。 ・動き方などの役割分担をする。 ・どんな練習をすればよいか考える。				○ゲーム後，よい動きをしている人を取り上げて，全員で見る時間を設けてもいい。	
7 チーム練習 ・チームの課題に合わせて，練習を選んだり工夫したりして協力して練習する。				○タブレットを適切に活用できるように声を掛ける。	
8 メインゲーム 2 ※メインゲーム 1 と同じチームとゲームをする。				○負けているチームを中心に支援をして回る。	
9 整理運動				○課題にあった練習をしているチームを取り上げ，称賛したり紹介したりする。	
10 用具の片付け				☆練習を活かして，役割分担に基づいて守ったり攻めたりすることができたか。	
11 振り返り ・チームでの話合い ・今日の MVP を決める。 ・全体で共有				【知・技】（観察・ワークシート）	
12 整列・あいさつ				○片付けが終わり次第，チームで集まりふりかえりの時間をとる。	
				○色々な言葉掛けが出てくるよう，これまでに出ていない言葉などを振り返ることができるようにする。	



準備運動・ボール操作の運動



メインゲーム



共有の時間