

令和6年2月16日(金)  
調布市立若葉小学校  
第6学年2組33名

1. 領域名 ボール運動（ネット型）（全6時間）

2. 単元名 ソフトバレーボール

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
運動の楽しさや喜びを味わい、個人やチームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームをする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や練習方法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。	運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、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。

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	①簡易化されたゲームで攻防するためのボール操作やボールを持たないときの動きを身に付けている。	①チームにあった練習方法を選んだり、作戦を立てたりしている。 ②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ようとしている。	①運動の楽しさを味わうために進んで取り組もうとしている。 ②ゲーム練習の中でルールやマナーを守り、仲間の考えや取組を認めている。 ③ゲーム練習の際に、場の設定や用具の片付けをするとともに、用具の安全に気を配ろうとしている。
学習活動に即した評価規準	①簡易化されたゲームの中で、レシーブ・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ボールをキャッチする、落下点や打ちやすい位置へ移動してボールをはじく、相手のコートに打ち返す等の動きを身に付けている。 ③ボールを持たないときの動きを身に付けている。	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課題解決のために取り組んだ練習内容や、その効果について他者に伝えようとしている。 ③チームの特徴に合った作戦を選び、進んで練習やゲームに取り入れている。	①仲間と協力しながら、ボール運動の練習やゲームに取り組んでいる。 ②仲間の良い動きを認めたり、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き、自ら安全に気を配ろうとしている。

## 5. 調査研究

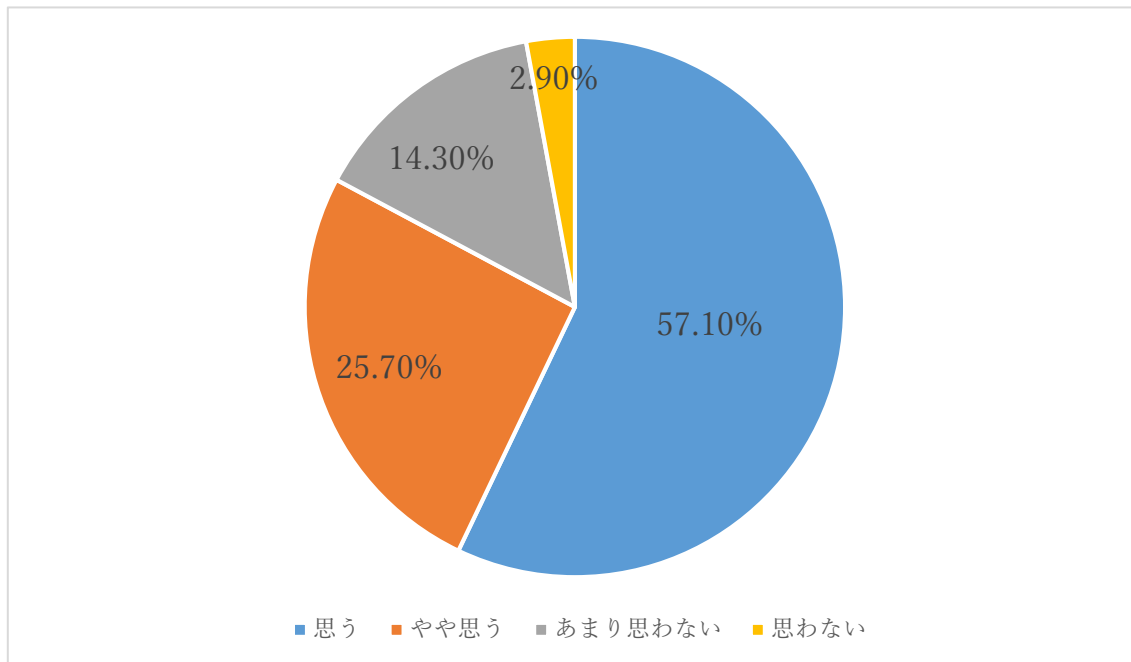
### (1) 意識調査・分析・考察

#### 【意識調査】

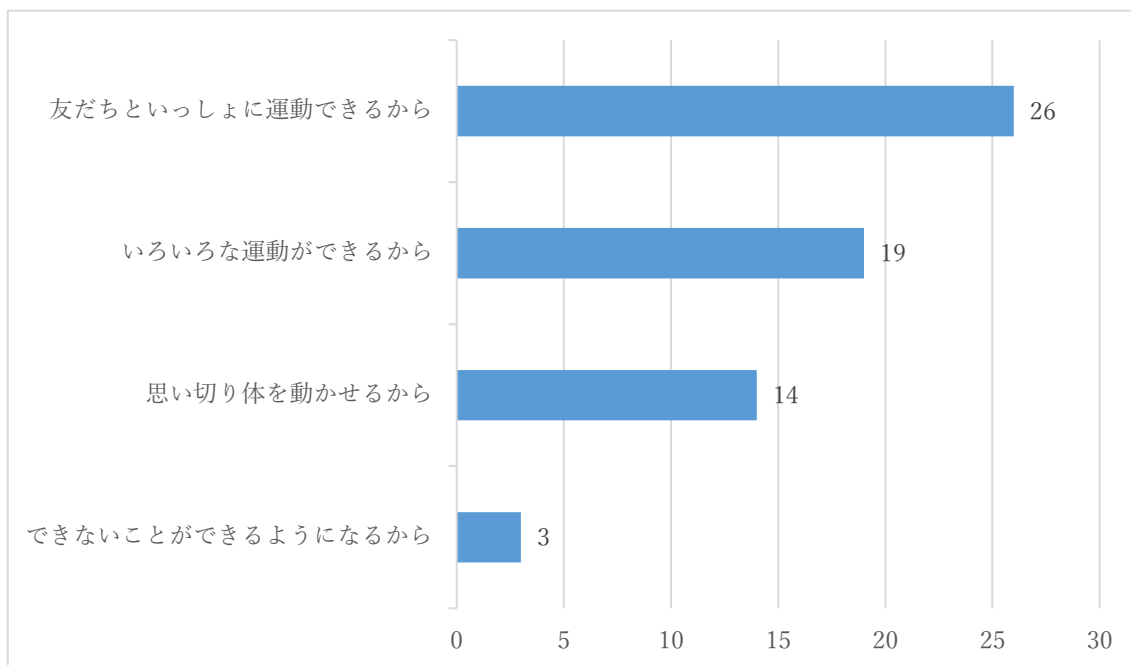
調査方法：質問紙調査      調査対象：第6学年2組 33人

実施時期：令和5年11月28日

#### 1 体育の授業は楽しいと思いますか。

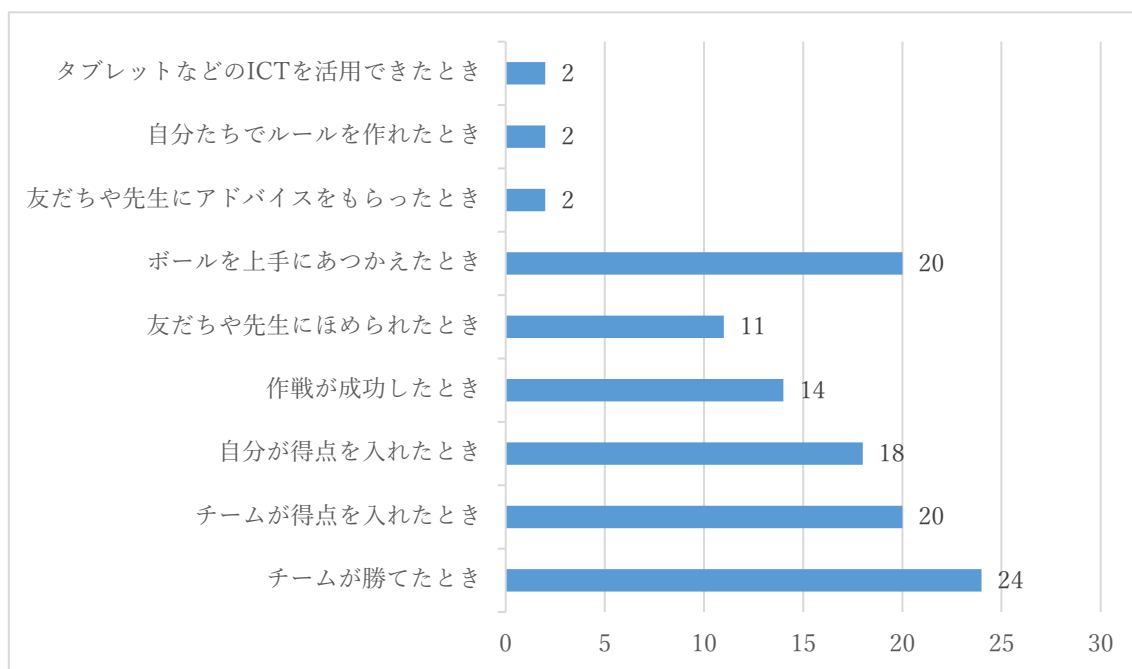


#### 2 ボール運動のどんなことが楽しいと思いますか。当てはまるものすべて選びましょう。



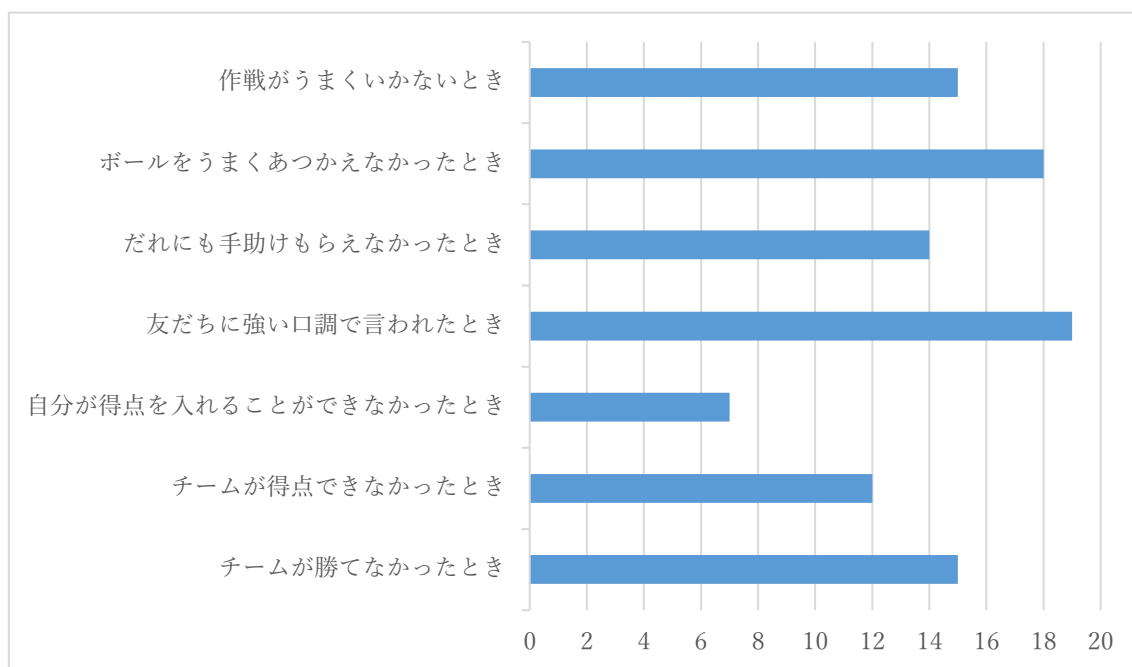
(人)

3 どんなときに体育の授業が楽しくなりますか。当てはまるものすべて選びましょう。



(人)

4 どんなときに体育の授業が楽しくないと思いますか。当てはまるものすべて選びましょう。



(人)

1の質問から、体育の授業に対して、肯定的に捉えている児童が8割程度が多い。一方で、「あまり思わない、思わない」と回答した児童は1割程度いる。これらの児童は、4の質問において、ボールの操作に関する回答をしていた。また、体育の授業に対して肯定的に捉えている児童においても、ボール操作に関する回答をしている人数が多い。このことから、ある程度ボールを投げることが得意な児童は体育の授業を楽しんでいるが、ボール操作に自信がない児童は体育の授業自体が楽しくないと感じていることが考えられる。

2の質問から、友達といっしょに運動できることに魅力を感じている児童が多い。

3の質問において、30人はチームに関する回答をしていた。そこから友達と一緒に協力して運動することに、体育の魅力を感じていることが考えられる。

4の質問から、「友だちに強い口調で言われたとき」がもっとも多く、体育の授業における他者からの

厳しい言葉掛けを気にしている児童が多い。

以上のことから、技能をしっかりと定着させながら、上手く友達と関わり合える機会を設けることで、児童が安心して運動に取り組むことができると考える。

## (2) 児童の実態

本学級の児童の7割程度は、体育の授業について前向きに感じている様子である。しかし、すべての児童ではない。男子は総じて積極的に取り組むが、女子の中には、運動に対して後ろ向きな児童も2割程度いる。そうした児童の中には、他児童と比べて試技の回数が明らかに少なく、時間が過ぎるのを待つ児童がおり、あきらめずに粘り強く取り組むことに課題があると考ええる。

普段の教室での授業におけるグループ活動では、男女関係なく思いを伝え合っている姿が見られる。しかし、体育の授業で本単元のような各チームで課題を見付けたり、練習方法を選択したりする経験を積んできていない。ハンドテニスの学習の際、グループ活動では、話し合いをしているものの言葉が具体的ではなかったり、男子と女子の関わり合いが希薄であったりした。そこで、技能を着実に身に付けられるような活動を取り入れ、仲間と協力する楽しさや喜びを味わわせながら、児童が安心して粘り強く取り組めるようにして取り組んでいきたい。ドリルゲームやメインゲームを通して、チームの課題を一人一人が考え、チームで話し合い、練習を実行し、改善していくというPDCAサイクルの経験を積むことで学習への意欲を高めていきたい。

## 6. 基礎研究

### (1) 運動の特性

#### <構造的特性>

- ・2つのチームがネットを挟んだコートで相手チームとボールを打ち合い、集団対集団で得点を競い合う運動である。
- ・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が、ボールをはじく動きがあるため思い通りにコントロールすることが難しい運動である。

#### <機能的特性>

- ・ネットによってコートが分かれ、相手との入り交じりがないため、自分たちの作戦通りに攻め方を考えながら取り組むことが楽しい運動である。
- ・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、軽く柔らかいボールを使用したり、ルールを工夫したりすることで精一杯運動することができ、楽しめる運動である。
- ・手でボールを打ち、レシーブ・パス等で味方につなぎながら相手コートに返し、ラリーを続けていくと楽しい運動である。

#### <効果的的特性>

- ・ソフトバレーボールのゲームを通して、打つ・キャッチする・落下点や打ちやすい位置へ移動する動きなどの巧緻性・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ルールを考えたり、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) 系統性

学校種		小学校		
発達の段階		各種の運動の基礎を培う時期		多くの領域の学習を経験する時期
		第1学年・第2学年	第3学年・第4学年	第5学年・第6学年
領域(領域の内容)		ゲーム(ボールゲーム)	ゲーム(ネット型ゲーム)	ボール運動(ネット型)
技 能	内容	ボールゲームでは、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって動きによって、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームをすること。	ネット型ゲームでは、ラリーを続けたら、ボールをつないだりして「易しいゲーム」をすること。	ネット型では、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。
	解説	<p>ボールゲームとは、簡単なボール操作の「ボール遊び」と簡単な規則で行われる「ボール投げゲーム」、「ボール蹴りゲーム」のことを指す。</p> <p>(ア) 物やマークなどの的に向かってボールを投げたり蹴ったりする目的のボール遊びで、個人対個人、集団対集団で競争するゲームをすること。</p> <p>(イ) 攻めと守りを交代しながらボールを投げたり蹴ったりするゲーム(攻守交代のベースボール型ゲームに発展)をすること。</p> <p>〈ボール遊びの例示〉</p> <p>【1・2年】</p> <p>○いろいろなボールを投げたり、ついたり、捕ったりしながら行う的当て遊びやキャッチボール</p> <p>〈ボール投げゲームの例示〉</p> <p>【1年】</p> <p>○ボールを転がしたり、投げたりする目的の当てゲーム</p> <p>【2年】</p> <p>○的当てゲームの発展したシュートゲーム</p> <p>〈ボール蹴りゲームの例示〉</p> <p>【1年】</p> <p>○ボールを蹴って行う的当てゲーム</p> <p>【2年】</p> <p>○的当てゲームの発展したシュートゲーム</p> <p>○ボールを蹴って行うベースボール</p>	<p>ネット型ゲームにおける「易しいゲーム」とは、操作しやすいボールを用いたり、ボール操作についての制限を緩和したり、人数やコートを制限したりすることを通して、チームでボールをつなぎながら攻撃や守備ができやすくなるようにしたゲームのことを指す。</p> <p>(ア) 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をしたり相手コートに戻したりして、ラリーの続くゲームをすること。また、弾むボールを床や地面に打ちつけて相手コートに戻し、ラリーの続くゲームをすること。</p> <p>(イ) 自陣から相手コートに向かって、相手が捕りにくいようなボールを返すゲームをすること。</p> <p>〈ネット型ゲームの例示〉</p> <p>【3年】</p> <p>○ブレルボールを基にした易しいゲーム</p> <p>【4年】</p> <p>○ソフトバレーボールを基にした易しいゲーム</p>	<p>ネット型における「簡易化されたゲーム」とは、操作しやすいボールを用いたり、ボール操作についての制限を緩和したり、人数やコートを制限したりすることを通して、連係プレーによる攻撃やそれに対応する守備がしやすくなるように簡易化されたゲームのことを指す。</p> <p>(ア) 軽くてやわらかいボールを片手や両手で操作したり、チームの連係プレーによる攻撃が成り立つようにすばやく場所を移動したりして、ネットをはさんだゲームができるようにすること。</p> <p>(イ) ボール操作についての制限を緩和したボールがつながりやすい状況の中で、相手が捕りにくいようなボールを打ち返すことができるようにすること。</p> <p>〈ネット型の例示〉</p> <p>【5年】</p> <p>○ソフトバレーボール</p> <p>・キャッチ・トス・アタックでつなげるゲーム</p> <p>【6年】</p> <p>○ソフトボール</p> <p>・レシーブ、トス、アタックでつなげるゲーム</p>
	例示	<p>ボールや用具の操作</p> <p>〈ボール遊びの例示〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・大小、弾む・弾まないなど、いろいろなボールで、つく、転がす、投げる、当てる、捕る、蹴る、止めるなどの簡単なボール操作をすること。</li> </ul> <p>〈ボール蹴りゲームの例示〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ねらったところに緩やかにボールを投げたり、転がしたり、蹴ったりすること。</li> <li>・ボールを捕ったり止めたりすること。</li> </ul>	<p>〔例示〕</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・いろいろな高さのボールを片手又は両手ではじく、打ちつけるなどして、相手のコートに返球すること。</li> </ul>	<p>〔例示〕</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自陣のコート(中央付近)から相手コートにサービスを打ち入れること。</li> <li>・味方が受けやすいようにボールをつなぐこと。</li> <li>・相手コートにボールを打ち返すこと。</li> </ul>
		<p>ボールを持たない動き</p> <p>〈ボール蹴りゲームの例示〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールを操作できる位置に動くこと。</li> <li>・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。</li> </ul>	<p>〔例示〕</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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体を移動したりすること。</li> </ul>	<p>〔例示〕</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> </ul>

## 7. 研究主題に迫るための具体的な手だて

### 【「わかる」ための手だて】 作戦の例示（6つくらい）・選択

児童自ら作戦を立てることは難しい。そこで、作戦の例示集を提示し、その中から自分のチームに合ったものを選ばせることにした。また、苦手な児童にとっても、例示集があることで自身の役割や動き方がはっきりし、安心して動けることにつながると考えた。

### 【「かかわる」ための手だて】 児童が前向きに運動に取り組める言葉掛け

ゲームの中で出た「ナイス」や「大丈夫！」など、児童が言われて嬉しかった言葉や励まし、行動などを担任が見取り全体へ広める。またそれらを、励まし・技能的などのジャンルに分けていくことで、理解がより深まることにつながると考えた。さらにその言葉を「HOT ワード」として書き、視覚的にも認知させる。言語活動の充実を図ることが、友達同士の教え合いや認め合いをより活発にし、失敗を恐れることなく、かかわり合いが広がっていくことにつながると考えた。また、その言葉を掲示物として体育館に貼るとともに、各チームのタブレットへ送り、試合中も簡単に確認できるようにする。

### 【「はい、できた」のための手だて】

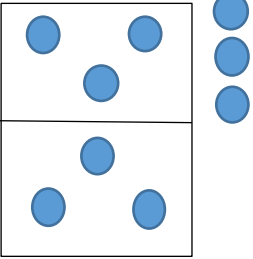
#### ① 全員で達成ゲーム

授業の中で、チームだけでなく、全員で1つの目標に向かって運動する時間の設定を行う。2～3時間継続して同じゲームに取り組むことで、前時よりも回数が上がるように取り組む意欲をもたせる。メインゲームでは上手いかないチームも、全員での取組で目標を達成することが、1時間の授業の中で「みんなでできた」という達成感を得ることにつながると考えた。

#### ② 攻撃チェック表

攻撃チェック表を使い、チームの攻撃のつながりを確認させる。キャッチ・トス・アタック（返球と得点を含む）の三段攻撃を順番にチェックしていき、一番ミスが多い部分を課題ととらええさせる。チームの練習を経て、×チェックだった部分が○チェックに変わることで課題達成が可視化され、チーム全員の達成感につながると考えた。

8. 指導と評価の計画

時間	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時(本時)	第6時	
学習活動	1 あいさつ 2 本時の学習の確認 3 準備運動(わかばスタートアップ)・慣れの運動						
	<p>&lt;オリエンテーション&gt;</p> <p>4 単元のねらいや学習の進め方を知る。</p> <p>5 場の準備</p> <p>6 ドリルゲーム(達成ゲーム) 「円陣パス」 「サーブキャッチゲーム」</p> <p>7 試しのゲーム ・ゲームの行い方を知る。</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>はじめのルール</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールにさわるのは1回の攻撃で1人1回。</li> <li>・必ず3回攻撃で返す。</li> <li>・コート内は3人。1点入るごとにローテーション。</li> <li>・1人目, ボールをキャッチ。</li> <li>・サーブは下から打つ。</li> </ul> <p>2回目は, 下から投げ入れる。</p> </div> <p>8 場の片付け</p> <p>9 ふり返り(言葉集め)</p> <p>10 整理運動 11 整列・あいさつ</p>	<p>4 場の準備</p> <p>5 ドリルゲーム(達成ゲーム) 「サーブキャッチゲーム」 「アタックキャッチゲーム」 「フォーメーションアタック」</p> <p>6 メインゲーム①(5分) ※第3時から攻撃チェック表を使用 ・ローテーションの確認 ・キャッチ→はじく→相手のコートへという攻撃の基本を確認</p> <p>7 チームタイム ・チームの課題の確認 ・課題に合わせた練習をする</p> <p>8 メインゲーム②(5分)</p> <p>9 場の片付け</p> <p>10 ふり返り(言葉集め)</p> <p>11 整理運動</p> <p>12 整列・あいさつ</p>	<p>4 場の準備</p> <p>5 メインゲーム①(5分) ・HOTワードを確認し, 活用しながらゲームを行う。</p> <p>6 チームタイム② ・ゲームで実行する作戦について話し合う。 ・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つくか考える。 ・チームの連携をとるために, どのような声掛けをしたら良いか話し合う。</p> <p>7 メインゲーム②(5分)</p> <p>8 場の片付け</p> <p>9 ふり返り(言葉集め)</p> <p>10 整理運動</p> <p>11 整列・あいさつ</p>				
	知識・技能	①		②			③
	思考・判断・表現		①		②	③	③
主体的に学習に取り組む態度	③	①	②	③	②		

9. 本時の学習（5/6時間目）

①本時のねらい

- ・チームの課題解決にむけた練習方法を選び、ゲームに生かそうとすることができる。
- ・仲間の考えや取り組みを認め、アドバイスをしたり、連携を取るための言葉掛けをしたりすることができる。

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に、めあてや流れを確認する。									
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <b>チームに必要な練習を行い、試合にいかそう</b> </div>											
3 準備運動(わかばスタートアップ)・ボール慣れの運動 4 場の準備		○怪我防止につなげるためゲームでよく使う部分を中心に準備運動を行う。 ○授業内での安全の確認を行う。									
5 メインゲーム①(5分)		○チーム全員が課題を把握して、練習に取り組めるようにチームカードの確認を促す。  ○クラス全体から前向きな言葉が出るようにHOTワードの活用を促す。  ○前時までにはチームで練習したことを意識してゲームに参加できるように、声を掛ける。									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;">1</td> <td style="width: 20%;">2</td> <td style="width: 20%;">3</td> </tr> <tr> <td>ゲーム1</td> <td>赤 対 緑</td> <td>水 対 黄</td> <td>橙 対 青</td> </tr> </table>					1	2	3	ゲーム1	赤 対 緑	水 対 黄	橙 対 青
	1			2	3						
ゲーム1	赤 対 緑	水 対 黄	橙 対 青								
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">                     ゲームのルール                      ①3人対3人。(チームは4～5人。ローテーション)                      ②時間制。(1ゲーム5分)                      ③サーブから始める。(下から)                      ④3タッチ(1人1回まで)                      ⑤キャッチあり。(1回目のみ)                 </div>											
6 チームタイム <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームで実行する作戦について話し合う。</li> <li>・チームの課題を話し合い、それを解決するために練習する。</li> </ul>		☆チームの課題に合った練習方法を選んだり、練習したりしている。 【思・判・表】(様子)									
7 メインゲーム②(5分)		○前時からのつながりを意識させるために良い動きを全体で共有させる。  ☆仲間の良い動きを認めたり、アドバイスしたりして、連携をとるための言葉掛けをしている。 【主】(様子・学習カード)									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 20%;">1</td> <td style="width: 20%;">2</td> <td style="width: 20%;">3</td> </tr> <tr> <td>ゲーム2</td> <td>赤 対 黄</td> <td>緑 対 青</td> <td>水 対 橙</td> </tr> </table>					1	2	3	ゲーム2	赤 対 黄	緑 対 青	水 対 橙
	1	2	3								
ゲーム2	赤 対 黄	緑 対 青	水 対 橙								
8 場の片付け		○チームタイムでめあてに沿った話し合いができるように、直前にチームでの練習が生かされたかを問い掛ける。									
9 振り返り		○次時に向けて前向き言葉が出てくるように、今日のゲームでの具体的な場面から振り返りをさせる。									
10 整理運動											
11 整列・あいさつ											