

第4学年2組 体育科学習指導案

令和7年11月7日(金)

第4学年2組(21名)

場所 延岡市立南方小学校体育館

指導者 野中海仁

1 単元名 ネット型ゲーム(ソフトバレーボール)

2 単元の目標(第3学年及び第4学年の2学年分)

- (1) ネット型ゲームの楽しさや喜びに触れ、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動かすことによって、易しいゲームをすることができるようにする。(知識及び技能)
- (2) 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。(思考力,判断力,表現力等)
- (3) 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、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。(学びに向かう力,人間性等)

3 運動の一般的特性

中学年のゲームは、「ゴール型ゲーム」、「ネット型ゲーム」及び「ベースボール型ゲーム」で構成され、主として、規則を工夫したり作戦を選んだり、集団対集団で友達と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びに触れることができる運動である。

ネット型は、ネットで区切られたコートの中でボール操作とボールを持たない時の動きによって、攻防を組み立てたり、相手コートに向かって片手、両手もしくは用具を使ってボールを返球したりして、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。

ソフトバレーボールの運動特性として、①相手チームとの接触プレーがないため、ケガが少なく安全性が高いこと、②ルールを比較的容易に工夫することができるため、どの児童にも得点のチャンスが生まれ易いこと、③ボールが軽くて柔らかいため、ボールに対する恐怖心が小さくなること、などが挙げられる。そして何より、バレーボールはみんなで1つのボールをつないでいくことで成り立つスポーツである。これらの視点から授業づくりを行うことで、みんなでボールをつなぐ面白さやプレーの幅が増えることによる、協力して運動することの楽しさ等を感じることでできる運動である。

4 児童の実態

(1) 運動に触れる楽しさの体験状況

本学級の児童(21名)は、体を動かすことが好きな児童が多く、昼休みに週に1回は「みんなで遊ぶ日」を行い、ケイドロやドッジボール、Sケンなど様々な遊びに親しんで元気に遊ぶ姿が見られる。一方で「みんなで遊ぶ日」以外は教室で読書をしたり、イラストをしたりと室内で過ごすことを好む児童も一定数いる。

これまでの体育科の学習で、運動が得意な児童も苦手な児童も、体育の授業には意欲的に取り組むことができている。

(2) 「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」の習得状況

「知識及び技能」に関しては、第3学年でもソフトミニバレーを経験している。第3学年ではパスの仕方として、オーバーハンドパスとアンダーハンドパスのポイントを学習しているが、オーバーハンドパスを使用する児童は少なく、技能が身に付いていない部分も多いようである。また、返球することなどが難しい児童もおり、個人差が見られる状況である。

「思考力,判断力,表現力等」に関しては、マット運動の学習で、苦手な技のコツや上手に技を行うためのポイントを考える際に、班で動画を撮影し、自分たちの動きを確認しながら技を行うためのポイントについて話し合い、様々な技に挑戦することができた。水泳運動では、バディとアドバイスし合ったり、毎時間ふり返りカードで自己のふり返りや友達のよい所探しを積み重ねたりすることで、いろいろな浮き方や伸びの動きを身に付けることができた。4年生になり、「ゲーム」の領域を学習することが初めてである。また、3学年時、児童がソフトミニバレーの学習において、チームで目標を立てることはあったが、作戦を選ぶ機会はほとんどなかった。

「学びに向かう力,人間性等」に関しては、4年生になって、どの単元でもほとんどの児童が積極的に取り組むことができています。場や用具の準備、片付け等については、積極的に取り組む児童も多いが、人任せにってしまう児童もいる。3年生のソフトミニバレーの学習では、場の設定を教師が行い、児童は行っていなかったので、本単元では、安全な場の設定の仕方を確認し、安全に気を付けながら児童自身で場や用具の準備を行えるようにしたい。また、「勝敗を受け入れる」という点においても、負けた時に友達を非難したり、意欲が低下したりする姿が見られたので、「勝って驕らず負けて腐らず・ノーサイド」の精神を育てていく必要がある。

(3) 体力の状況

	男子					女子				
段階	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
人数	2人	1人	3人	3人	0人	3人	2人	4人	3人	0人
%	23%	11%	33%	33%	0%	25%	17%	33%	25%	0%

体力テストの総合評価の割合は、男女総合で A・B 段階が約38%、C 段階が約33%、D・E 段階が約9%という結果であった。男女ともに E 段階の児童は、0名だが、A 段階から D 段階まで、広く分布している状況である。C・D 段階の児童に対しては、スキルアップの時間では段階に合ったレベルのドリルを準備したり児童が自分たちで考えたり、仲間となって学び合う場面を作ったり、共生の視点を意識した授業実践をしたりすることで、できるようになる達成感や友達と協力する楽しさなどを味わう様子が見られた。A・B 段階の児童に対しては、ドリルをチームで行う際にアドバイスをしたりする姿を称賛したり、発展技に挑戦する機会を作ったりすることで、更なる体力向上に励もうとする姿が見られた。

これらの指導・支援を通して、学級全体で「みんなが楽しい体育」の授業を作っていきたい。

5 学習を進めるにあたって

そこで、本単元の指導に当たっては、児童の実態から、基本的なボール操作やボール操作できる位置に動いたりするなどの必要な技能を高めるためのスキルアップの時間を、毎時間、導入場面で設定する。具体的には、オーバーハンドパスやアンダーハンドパスの基礎練習のスキルアップでは、時数を重ねるにつれてレベルを上げるだけでなく、自分たちに必要なレベルのドリルを自身で選んで行えるような仕組みを作る。また、児童全員が主体的に授業に取り組むことができるように、児童一人一人が問いをもち続けられるよう工夫を行う。具体的には、毎時間ふり返りの時間を確保し、そのふり返りで出た児童の課題・問いを、次時の授業で扱いながら問いとして設定する単元構成を行っていく。ふり返り際には、つみかさねワークシートを活用しながら教師が与えた視点について児童がふり返りをしたり、自分や班の課題や良かったプレーなどのふり返りをしたりすることで、児童一人一人が問いをもち続けられるようにしたい。また、ふり返りで出た問いを解決するための、話し合いの時間も毎時間設定することで、自分たちで課題に応じた簡単な作戦を選んだり、規則を工夫したり、仲間となって学び合ったりすることのよさを感じさせたい。そのために、作戦ボードを使

ったり、ふり返りワークシートを確認したり、ICT を活用したりすることで、「すること」だけでなく「見ること」の視点も踏まえた、話し合いを深めるための手立てとする。共生の視点としては、「みんなが楽しい体育」の土台チェックシートを活用する。単元前に教師が、学級の実態や教師自身が意識する必要があるものを明確にして、授業を実践していくことや、単元途中と単元後に、チェックシートを教師自身が活用し授業の改善につなげていく。また、児童から出た前向きな声掛けを言葉集めとして毎時間称賛し単元を通して掲示していくことで、みんなが楽しい雰囲気の良い授業にしていく。

単元のはじめのオリエンテーションでは、安全な場の設定の仕方・ソフトバレーボールというスポーツの紹介・簡単なルール説明・試しのゲーム・ふり返りを行う。ソフトバレーボールの紹介の際には、実際に映像を見せて子ども達全員がイメージをもてるようにする。ふり返りでは、「分かったこと」に加え、ソフトバレーボールの授業を学習する上で、「みんなで考えていきたいこと」や「もっとできるようになりたいこと」、「単元を通してみんなが目指すソフトバレーの姿」について書かせることで、次時へとつなげていく。

単元前半では、ソフトバレーボールを行うために必要な「みんなでボールを落とさずにつないでいくためのポイント」について考えていく。まずは、風船を使ってパス回しをした後に、ソフトビニールバレーボールを使ってのパス回しを行う。その中で、ボール操作の技能向上の必要性に気づき意識して班で取り組んだり、パスをつなぐためのコツ（ボール操作しない人の動き）を考えたり、必要な規則や簡単な作戦を選んだりたりしながら易しいゲームをすることができるようになる。

単元後半では、点をとるために必要な「相手コートにボールを落とすためのポイント」について考えていく。つないでいくためのポイントを踏まえて落とすためのポイントを逆転的に思考したり、班の仲間や学級全体で話し合ったり、必要な規則や簡単な作戦を選んだりしていく。

単元の終わりには、1時間目に児童が目指す姿として設定した「○○な4の2バレーマッチ」を行って、本時までの学習を生かし、ボールをつないだり、相手コートに落としたりしながら、勝敗を受け入れ、ソフトバレーボールの楽しさや面白さを感じられることができるようにする。

本時の流れとして、はじめの段階では、班で選んだドリルゲームを行い、ボール操作の技能を高めるためのスキルアップトレーニングを行う。毎時間スキルアップトレーニングを取り入れることで、児童が自分たちでスムーズに活動できるようにしておく。その後、前時の児童のつみかさねワークシートに書かれてあったふり返りを紹介することで、今児童が抱えている状況を共有し、本時のめあてへとつなげていく。

なかの段階では、前時に各班で出していた班の課題をもとに、自分たちの班の課題を解決して、仲間とボールをつないだり、相手コートに落としたりするために必要な作戦を考え、選ばせる。その際、作戦ボードを使って話し合うことで、自分達の動きが視覚化されイメージがもちやすいようにしたり、今まで積み重ねてきたつみかさねワークシートをタブレットで確認したりすることで、作戦を選ぶ際の手助けとしたい。ゲーム時には、外から見の人を設定することで、ゲーム後のふり返りの気づきの視点を増やしたい。試合後は、班の作戦が上手かったか、どうすれば上手いかわを班でふり返らせ、全体で各班の意見を共有することで、考えを深めたり、作戦を進化させたりして、最後の試合（3分間程度）へ臨むことができるようにしたい。

おわりの段階では、本時のまとめを行い、各班で自分たちの選んだ作戦がどうだったかをふり返らせ、単元最後の授業へとつなげていきたい。

4 単元の評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
内容のまとまりごとの評価規準	ソフトバレーボールの行い方を知っているとともに、易しいゲームをしている。 ・ネット型ゲームでは、基本的なボール操作とボールを持たない時の動きによって、易しいゲームをしている。	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えている。	運動に進んで取り組もうとし、規則を守り誰とも仲良く運動をしようとしていたり、勝敗を受け入れようとしていたり、友達の考えを認めようとしていたり、場や用具の安全に気を付けたりしている。
単元の評価規準	①ソフトバレーボールの行い方について理解し、言ったり書いたりしている。(知識) ②ボールを両手もしくは片手を使ってはじいたり打ち付けたり、相手コートに打ち返すなどのボール操作ができる。(技能) ③ ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下点やボール操作しやすい位置に移動したりすることができる。(技能)	①誰もが楽しくゲームに参加できるように、規則を選んでいる。(思考・判断) ②ゲームの型に応じ、班の課題解決に向けた作戦を選んでいる。(思考・判断) ③課題解決のために自分が考えたことを友達に伝えている。(表現)	①ゲームに進んで取り組もうとしている。(愛好的態度) ②規則を守り、誰とも仲よくしようとしている。(公正・協力) ③用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。(責任・参画) ・友達の考えや良さを認めようとしている。(共生) ・場や用具の安全を確かめている。(健康・安全) ④ゲームの勝敗を受け入れることができている。

5 指導と評価の計画（7時間）

時間		1	2	3	4	5	6(本時)	7	
指導内容	知	①知識 (ソフトバレーボールのルール)	②技能 (ボール操作)	③技能 (ボールをもたないときの動き)					
	思				①思考・判断 (簡単な規則の選択)	②思考・判断 (班の課題)	②思考・判断 (班の課題解決に向けたゲームの型に応じた作戦の選択)	③表現 (友達に伝える力)	
	態	①愛好的 (積極的な取組)	③責任・参画 (準備や片付け)			④共生 (勝敗を受け入れる)		②公正・協力 (規則の尊重)	
学習過程	8分	(オリエンテーション)	1 準備運動、集合、整列、挨拶 2 ドリルゲーム(オーバーパス5回・アンダーパス5回・ランダム5回など)						1 準備 2 ドリル
	15分	1 準備運動 2 ソフトバレーボールの説明 3 学習の進め方の確認 ○ 学習の約束 4 場の設定 5 基本的なボール操作の練習 6 試しのゲーム (何タッチでも)	3 本時の学習内容 確認「ボールをつなぐための、ボール操作のポイントは?」 4 課題解決のための運動 ・班で 5 ポイントの話合い	3 本時の学習内容 確認 「ボールをつなぐための、ボールを持つ人と持たない人の動きのポイントは?」 4 課題解決のための運動 ・班で 5 ポイントの話合い	3 本時の学習内容 確認 「ボールをつなぐためには、どんな作戦が有効か?」 4 つないでバレー② (3タッチ・キャッチ1回・ワンバウンド有)	3 本時の学習内容 確認 「ボールを落とすためのポイントと自分たちの班の課題は?」 4 つないで落としてバレー① (3タッチ・キャッチ1回のみ・ワンバウンド有)	3 本時の学習内容 確認「自分たちの班の課題を解決して、班を強くするにはどんな作戦が有効だろうか?」 4 作戦の話合い 5 つないで落としてバレー② (3タッチ・ワンバウンド1回のみ・キャッチ1回のみ)	3 本時の学習内容確認 4 作戦の確認・各班での練習 5 ゲーム ・工夫した作戦の表現 6 本時のまとめ (学習カード記入、振り返り、成果の確認、単元のまとめ) 7 片付け・挨拶	
	15分	キャッチなし・バウンドなし)	6 落とさずに何回できるかな? ・班対班で(タッチ無 限・ワンバウンド有)	6 つないでバレー① ・班対班で (3タッチ・キャッチ無 限・ワンバウンド有)	6 つないでバレー② ・班対班	6 つないで落としてバレー① ・班対班	6 ゲームの振り返り・作戦再考 7 つないで落としてバレー②		
	7分	本時のまとめ(学習カード記入、振り返り、成果及び次時の課題の確認)片付け・挨拶							
評価の観点	知	①知識 【カード】		②技能 【観察】	③技能 【観察】				
	思				①思考・判断 【カード】	②思考・判断 【カード】	②思考・判断 【発言・観察・カード】	③表現 【カード】	
	態	①愛好 【観察】	③責任・参画 【観察・カード】			④共生 【カード】		②規則の尊重 【観察・カード】	
準備物	ボール・支柱・すずらんテープ・ネット・マーカー・作戦ボード・タイマー・ホワイトボード・タブレット・フラフープ								
カリ・マネ	保健領域:体の発達・発育 道徳科:個性の伸長 学活:男女の協力								

6 本時の学習（6／7時間）

(1) 本時の目標

- 班で話し合っ、ゲームの型に応じ、班の課題解決に向けた作戦やポイントを選ぶことができるようにする。（思考力、判断力、表現力等）

(2) 本時の評価規準

- ゲームの型に応じ、班の課題解決に向けた作戦やポイントを選んでいる。（思考・判断・表現）

7 学習指導過程

段階	学習内容及び学習活動	指導上の留意点	○:評価項目 (評価方法) 【Aの例】	「努力を要する」状況と判断される児童への手立て
はじめ ⑩	1 準備運動・挨拶を行う。(3分) 2 ドリルゲームを行う。(3分) ・チームで選んだドリル 3 めあての確認(3分)	○ ドリルゲームを行うことで、基本的なボール操作のスキルを高めることができるようにする。 ○ 前時のふり返りをタブレットで確認することで、自分たちの班の課題をつかみ、本時のめあての必要性を感じることができるようにする。		
自分たちの班の課題を解決して、班を強くするにはどんな作戦が有効だろう？				
なか ⑩	4 作戦の思考・選択と確認・各班での練習を行う。(8分) ・個人思考・班思考 ・各班での練習 5 つないで落としてバレー②を行う。(3～4分×2試合)+1分 ・1班3人 or 4 人だが、試合は3:3で行う。ローテーションで回していく。 ・3タッチ・ワンバウンド1回のみ・キャッチ1回のみ 6 ゲームのふり返り・作戦を共有して再度選ぶ。(8分) ・班でのふり返り・全体共有 ・各班での作戦再選択 7 つないで落としてバレー②を行う。(3分×1試合)+1分	○ 本時まで学習してきたポイントや作戦を提示することで、作戦を選ぶ際の考える手助けとなるようにする。 ○ ゲームの型・ルールの確認をする。 ○ 個人思考の時間を確保することで、班での話し合いに自分の考えをもって臨めるようにする。 ○ 自分達の班の課題解決につながる作戦やポイントがない時には、自分たちで考えていいことを伝えておく。 ○ 作戦ボードを使用することで、自分たちの作戦を視覚化できるようにする。 ○ 選んだ作戦を教師に伝えた班から、作戦実行のための練習する時間を設ける。 ○ 試合では、プレーを外から見の人を作ることで、ゲームのふり返りをする際に気付きの視点が增えるようにする。 ○ 作戦が上手かったかを確認したり、他班の作戦を共有したりすることで、次の試合に向けて、再度作戦を選択し、意識を高めて取り組むことができるようにする。	○ ゲームの型に応じ、班の課題解決に向けた作戦を思考し選んでいる。 (観察・カード) 【ゲームの型に応じ、班の課題解決に向けた作戦を思考し根拠をもって選んでいる。】	○ 話し合いに意欲的に参加できていない児童には、個別に声掛けをする。

おわり ⑤	8 本時のまとめをする。(3分) ・学習カード(タブレット) 9 本時のふり返しをする。 (2分)	○ 本時でできるようになったこと、自分や班のふり返し、友達の上手いと感じたプレーについて紹介する。		
----------	------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------	--	--