

学校名： 延岡市立南方小学校

授業者： 田中大希

教材作成者： 田中大希

授業日時	令和7年11月7日(金)	教科・科目	体育科
学年・年次	第5学年	児童生徒数	28名
単元名	ネット型 ソフトバレーボール	本時／この内容を扱う全時数	5/7

授業のねらい（本時の授業を通じて児童生徒に何を身につけてほしいか、この後どんな学習につなげるために行うか）

ネット型は相手コートにボールを落として得点することを競う種目であり、この点がネット型の最大の楽しさである。得点を決めるためには、相手コートの空いているスペースを狙うことが重要となり、そのためには、相手コートにボールを打つ際に一度相手コートを確認しなければならず、ある程度のボール操作の技能が身に付いているとその余裕が生まれる。守備の際には、飛んできたボールを正確に処理し、味方につなげる技能が必要であり、守備の技能が上がることで簡易化されたゲームを楽しむことができる。

また、得点の可能性を広げるためにチームで戦術を立てることは非常に有効である。戦術は、自チームや相手チームの能力に合ったものを実行する必要がある、有効な戦術とそれを実行する技能が合わさると得点の可能性が高まる。さらに、戦術を実行するためにチームで工夫して練習することで、実行できる可能性がさらに高まる。そこで本単元の指導にあたっては、ボールを持たないときの動きや軽くて柔らかいボールを片手、両手を使って操作する技術を身に付け、チームに合った作戦を選びながら簡易化されたゲームを行うことができるようになることをねらいとする。

メインの課題（授業の柱となる、ジグソー活動で取り組む課題）

自分たちのチームが強くなるためには、どのような理由で、どのような作戦を選ぶのがよいだろうか。

児童生徒の既有知識・学習の予想（対象とする児童生徒が、授業前の段階で上記の課題に対してどの程度の答えを出すことができそうか。また、どの点で困難がありそうか。）

本学級は、昼休みにみんなでドッジボールを進んでするなど、ボール遊びに興味を持っている児童が多い。また、体育の授業に対する愛好度は高く、体力の必要性を感じている児童も多い。しかし、前学年までにネット型の経験がなく、ネット型の授業においては、ボール操作や相手との攻防に関して個人差が大きくなりやすいことが予想される。

【体力の状況】

段階	男子					女子				
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
人数	0人	4人	3人	5人	2人	1人	2人	7人	3人	0人
%	0	29%	21%	35%	15%	7%	15%	55%	23%	0

今年度の新体力テストは、男女総合で A・B 段階の児童が約 35%、C・D・E 段階の児童が約 75% という結果であった。A・B 段階の児童が少なく、全体的に運動能力が高いとはいえない。年度の当初の体育学習では、体の動かし方がわからない、うまく運動することができない等の理由から、学習意欲が低い児童が見られた。そこで、運動の仕方や運動中に意識するポイントを示すことで、技能習得の喜びや楽しさを体験できるようにしてきた。今後は、個人の目標を設定し、達成していく成就感を味わうことをできる場を設定し、体力向上につなげていきたい。

期待する解答の要素（本時の最後に児童生徒が上記の課題に答えるときに、話せるようになってほしいストーリー、答えに含まれてほしい要素。本時の学習内容の理解を評価するための規準）			
自分たちのチームの特長を理解、分析し、それをもとに作戦を選ぶことができる。 例：自分たちのチームは、ボールを強く打つことができるので、強い力で相手コートの中を狙う作戦にしよう。			
各エキスパート＜対象の児童生徒が授業の最後に期待する解答の要素を満たした解答を出すために、各エキスパートで抑えたいポイント、そのために扱う内容・活動を書いてください＞			
<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: middle;"> A：ボールの高さ B：狙う位置 C：返すボールの強さ </td> <td style="font-size: 3em; vertical-align: middle;">}</td> <td style="vertical-align: middle;"> 3つの作戦のメリット・デメリットを話し合い、ジグソー活動で班の作戦を選ぶ。 </td> </tr> </table>	A：ボールの高さ B：狙う位置 C：返すボールの強さ	}	3つの作戦のメリット・デメリットを話し合い、ジグソー活動で班の作戦を選ぶ。
A：ボールの高さ B：狙う位置 C：返すボールの強さ	}	3つの作戦のメリット・デメリットを話し合い、ジグソー活動で班の作戦を選ぶ。	
ジグソーでわかったことを踏まえて次に取り組む課題・学習内容			
チームの作戦を選んで練習をし、ゲームに生かす。			

本時の学習と前後のつながり

時間	学習活動及び学習内容	評価規準・評価方法
1	<ul style="list-style-type: none"> 本単元で学習するソフトバレーボールについて知るとともに、単元全体の見通しをもつ。 アンダーハンドパスやオーバーハンドパス、スパイクといった基本的なボール操作に挑戦する。 試しのゲームを行う。 → チームのこうげきの課題、特長を確認する。 用具の準備、片付けの仕方を知り、実践する。 	【知識・技能】 ソフトバレーのルールや、プレイの名称を理解することができる。（観察） 【主体的に学習に取り組む態度】 用具の準備、片付けに進んで取り組もうとしている。（観察）
2	<ul style="list-style-type: none"> アンダーハンドパスやオーバーハンドパス、スパイクといった基本的なボール操作の練習をする。 ルールが簡易化されたゲームをする。 自分のプレイのよい点や課題を見つけ、技能向上のために練習する。 	【主体的に学習に取り組む態度】 仲間の考えや取組を認めようとしている。（観察）
3	<ul style="list-style-type: none"> 知識構成型ジグソー法を用いた協調学習授業を通して、ボール操作やボールを持たないときの動きの技術を身に付ける。 ルールが簡易化されたゲームをする。 → チームのこうげきの課題、特長を確認する。 	【思考・判断・表現】 ボール操作やボールを持たないときの動きについて話し合い、考え、実践することができる。（観察、ワークシート）
4	<ul style="list-style-type: none"> アンダーハンドパスやオーバーハンドパス、スパイクといった基本的なボール操作の練習をする。 ABCのエキスパート活動を行い、3つのポイントのよさや課題を実際に動きながら考える。 	【知識・技能】 アンダーハンドパスやオーバーハンドパス、スパイクといった基本的なボール操作ができる。（観察） 【思考・判断・表現】 3つの作戦のメリット・デメリットについて話し合い、考えることができる。（観察、ワークシート）
5 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> ジグソー活動を通して3つの作戦について知り、チームに必要なまたは実行できそうな作戦を考える。 選んだ作戦を練習し、動きのイメージをつかむ。 選んだ作戦をゲームの中で実行し、よい点や課題点を見付ける。 見つけたよい点や課題点を基に再びゲームを行う。 	【思考・判断・表現】 チームの能力に応じた作戦を、根拠をもって考えることができる。（観察、ワークシート）

6	<ul style="list-style-type: none"> アンダーハンドパスやオーバーハンドパス、スパイクといった基本的なボール操作の練習をする。 前時で考えた作戦に加え、新たにポジショニングや守りの要素を含めた作戦を考える。 ゲームの中で作戦を実行し、よい点や課題点を見つけ、さらに上手になるための話合いや練習をし、再びゲームを行う。 	<p>【知識・技能】</p> <p>得点を取るために位置取りを工夫したり狙ったところにボールを打ったりすることができる。(観察)</p> <p>【思考・判断・表現】</p> <p>チームの課題を見つけ、技能の向上のために練習の仕方を工夫している。(観察)</p>
7	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム ⇨ 振り返りを繰り返しながら全てのチームと対戦する。 単元を通しての自分の成長を振り返り、成長を感じる。 	<p>【知識・技能】</p> <p>相手が取りにくいボールを打ったり、相手に得点を取られないように動いたりすることができる。(観察)</p>

上記の一連の学習で目指すゴール

- ソフトバレーボールの行い方を理解するとともに、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相手を取りにくいボールを返球したりするなどして、簡易化されたゲームをすることができるようにする。(知識及び技能)
- 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、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ことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)
- ソフトバレーボールに積極的に取り組み、ルールを守り合って運動したり、仲間の考えや取組を認めたりすることができる。(学びに向かう力、人間性等)

本時の学習活動のデザイン

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・B・Cの例】
前時	<ul style="list-style-type: none"> エキスパートグループに分かれて3つの作戦を知り、その作戦のメリット・デメリットをグループで確認する。 A：ボールの高さ B：ねらう位置 C：返すボールの強さ 	<ul style="list-style-type: none"> 自分が知り得たポイントはどのような動き、意識をするものなのかグループで確認させることで、具体的な動きが理解できるようにする。 	
導入 5分	<ul style="list-style-type: none"> 1 本時学習の見通しをもつ。 ○ 本時学習の流れを説明する。 ○ 本時のめあて 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分たちが強くなるための、作戦を選ぶことを確認する。 	
自分たちのチームが強くなるためには、どのような理由で、どのような作戦を選ぶのがよいだろうか。			
展開 35分	<ul style="list-style-type: none"> 2 エキスパート班に分かれて、メリット・デメリットの確認をする。(3分) A：ボールの高さ B：ねらう位置 C：返すボールの強さ 3 ジグソー活動(12分) ○ ABCのポイントを伝え合う。 ○ 3つのポイントを自分たちのチームをあてはめながら、作戦を選ぶ。 ○ 作戦が決まったら、練習をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ エキスパートの班で一度、確認する時間を作ることで、チームに戻った時に、ABCそれぞれのメリット・デメリットを具体的に説明できるようにする。 ○ なぜその作戦にしたのか、理由も含めて考えさせることで、チームの課題を基に作戦が選べるようにする。 ○ チームに分かれて練習させることで、練習の仕方に工夫ができるようにする。 ○ 練習時間を設定することで、運動量を確保する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ チームの能力にあった作戦を、根拠と共に考えることができる。(観察、ワークシート)

	<p>4 練習試合をする。(5分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 4分×1ゲーム ○ 練習試合の中で作戦を試す。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>ゲームルール(実態に応じて変更)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○1試合4分 ○サーブは下から投げ入れる。 ○キャッチ、ワンバウンドは1回まで。 </div> <p>5 自分たちのチームの作戦を振り返る。(3分)</p> <p>6 練習試合を行う。(5分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 4分×1ゲーム <p>7 クロストーク(7分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 各チームの作戦の良かった点や課題を全体で共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 練習試合でつかんだイメージや課題を基にゲームを行うことで、より作戦が実行しやすくなるようにする。 ○ ゲームの中で作戦を実行させることで動きのイメージをつかませるとともに、次への課題を見つけさせる。 ○ 自分たちの作戦を一度振り返ることで、選んだ作戦のよさや課題に気付けるようにする。 ○ 各チームの作戦を共有することで、次回作戦を立てるときに、参考にできるようにする。 	<p>【Aの例】</p> <p>チームの能力にあった作戦を選び、状況に応じて修正することができる。</p> <p>【Bの例】</p> <p>チームの能力にあった作戦を、選ぶことができる。</p> <p>【Cの例】</p> <p>知り得た作戦の中から、実行する作戦を選んでいる。</p>
ま と め 5 分	<p>8 本時の学習を振り返る。</p> <p>9 片付けを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 選んだ作戦が、自分たちのチームを強くするものだったかを振り返らせることで、次への課題を明らかにできるようにする。 	

グループの人数や組み方
<p>エキスパートは、A(3人×3) B(3人×3) C(3人×3)</p> <p>ジグソー(チームの人数)は、3人×5チーム、4人×3チーム。</p>

エキスパート活動の内容

⇒ 攻撃の方法に絞って、エキスパート活動を行う。

A: ボールの高さ		
作戦	メリット	デメリット
高く返す	・高いので取りにくい。 ・ネットに当たりにくい。	・コートから出る可能性がある。
低く返す	・相手の反応がおそくなる。	・ネットに当たる。
B: ねらう位置		
作戦	メリット	デメリット
真ん中をねらう	・ミスが減る。(オーバー)	・相手が取りやすい。
はしをねらう	・相手が取りにくい。	・コートから出る可能性がある。
C: 返すボールの強さ		
作戦	メリット	デメリット
強く返す	・相手が取りにくい。	・ミスが多くなる。(オーバーミス)
弱く返す	・ミスが減る。	・相手が取りやすい。
↓		
<p>ジグソー活動の際に、その3つの攻撃方法についてメリット、デメリットをもとにチームの特長に応じて選ぶ。</p>		

【めあて】 自分たちのチームが強くなるためには、どのような理由で、どのような作戦を選ぶのがよいだろうか。

自分たちのチームのこうげきのよい点・課題（前回までをふり返って）

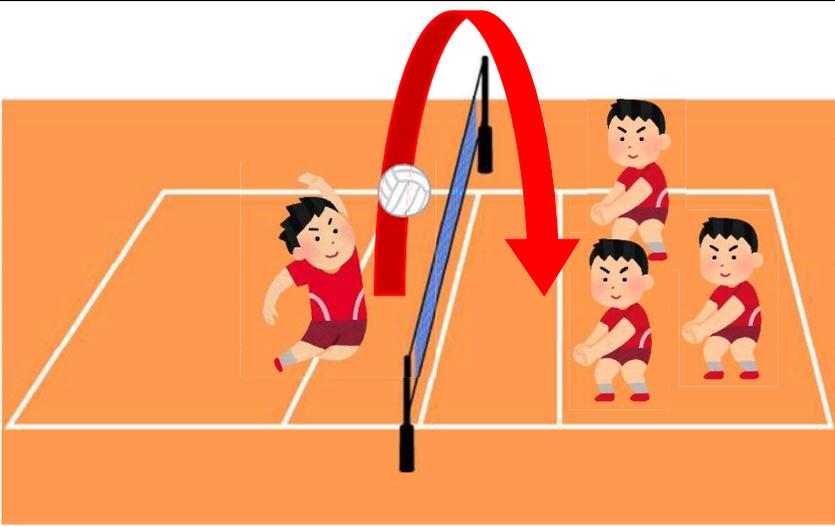
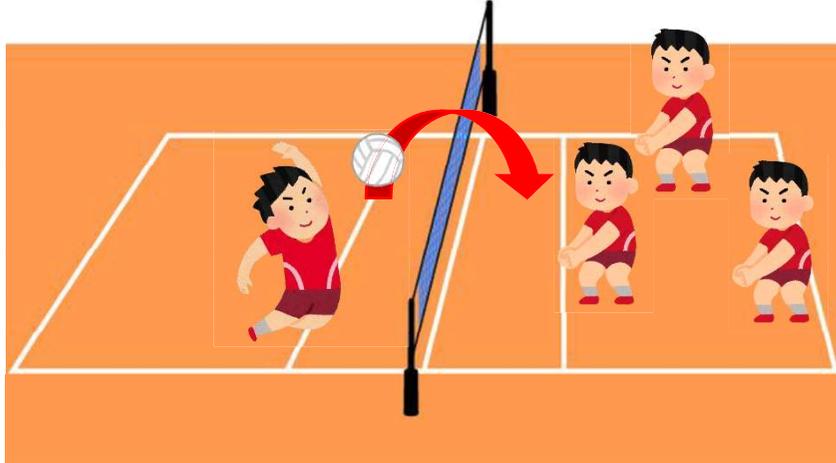
こうげきの <u>よい点</u>	
こうげき <u>課題</u>	



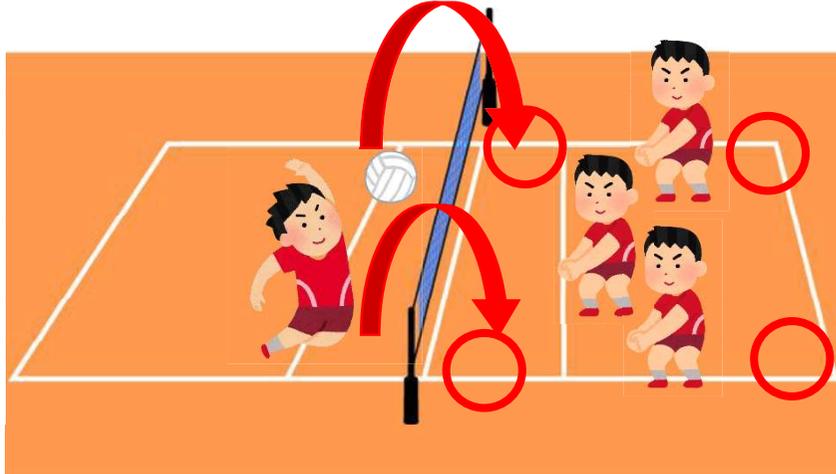
エキスパートの作戦をもとに、チームの作戦を考え合おう!!

<h1>作戦</h1>
その作戦にした根きよ・理由は??

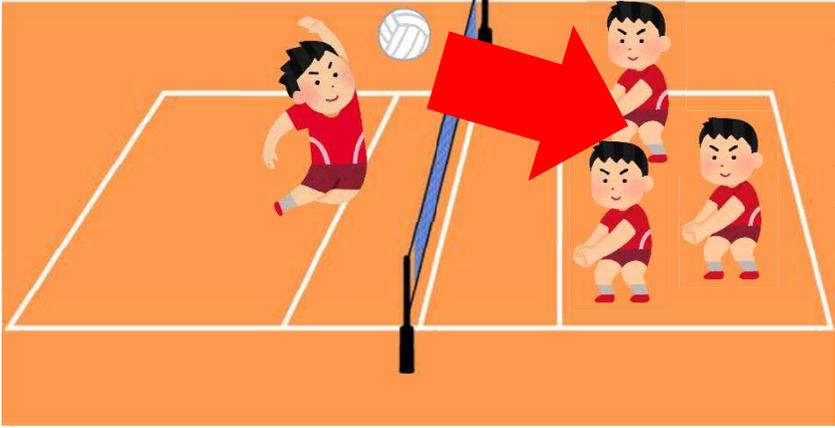
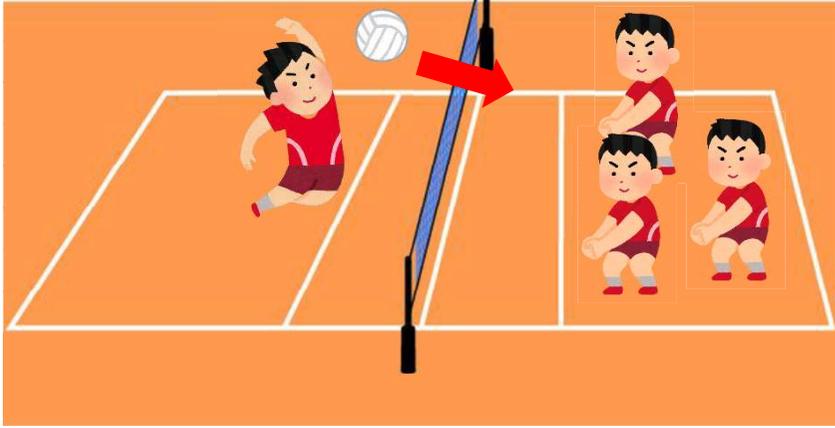
作戦 A 【相手チームに返すボールの高さ】 ← 高く返すときと低く返すときのプラス面・マイナス面を考えよう!!

高く返す		低く返す	
			
プラス面	マイナス面	プラス面	マイナス面

作戦 B【ねらう位置】 ← 真ん中をねらうときと、はじをねらうときのプラス面・マイナス面を考えよう!!

コートの真ん中をねらう		コートのはじをねらう	
			
プラス面	マイナス面	プラス面	マイナス面

作戦 C【返すボールの強さ】 ← 強く返すときと弱く返すときのプラス面・マイナス面を考えよう!!

強く返す		弱く返す	
			
プラス面	マイナス面	プラス面	マイナス面

