

令和5年度 宮崎県小学校体育連盟 第2回理事会・専門部会 午後の部(14:00~16:00)

研修会の流れ

- (1) 14:00 学体研ポスターセッション(東臼杵地区:ZOOM)
(発表15分、質疑・応答15分)
- (2) 14:30 県の研究方針(県研究部長)
- (3) 14:35 串間地区の研究発表 (串間地区研究部長)
- (4) 14:40 休憩
- (5) 14:50 学体研究の指導案検討(90分)
司会:地区理事長 A グループ…『プレルボール』
司会:地区研究部長 B グループ…『ソフトバレーボール』
- (6) 15:50 報告
- (7) 16:00 閉会

1 宮崎県の研究主題（R5～7年度）

生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力の基礎を育む体育科学習
～児童一人一人の思考力・判断力・表現力等を養う授業の創造と展開～

2 主題の設定理由

(1) 新学習指導要領の趣旨

新学習指導要領の改訂では、「生きる力」について「①何を理解しているか、何ができるか（生きて働く『知識・技能』の習得）」、「②理解していること、できることをどう使うか（未知の状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力等」の育成）」、「③どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか（学びを人生や社会に生かそうとする「学びに向かう力・人間性等」の涵養）」の3つの柱に整理され、育成を目指す資質・能力を明確化した。

その中で、体育科の基本的な考え方としては、心と体を一体としてとらえ、生涯にわたって健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現する資質・能力を育成することを重視する観点から、運動や健康に関する課題を発見し、その解決を図る主体的・協働的な学習活動を通して、体育や保健の見方・考え方を働かせた「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3つの資質・能力を育成することを目標として示している。

その達成のために、学習過程については、これまでの自己の運動や健康についての課題の解決に向け、積極的・自主的・主体的に学習することや、仲間と対話し協力して課題を解決する学習等を引き続き重視するとともに、3つの資質・能力を確実に身につけるために、その関係性を重視した学習過程を工夫する必要があるとしている。

また、指導内容については、育成を目指す資質・能力の3つの柱に沿って示すこととし、体育及び保健において小学校、中学校、高等学校を通じて系統性がある指導ができるよう示す必要があるともしている。

さらには、運動やスポーツとの多様な関わり方を重視する観点から、体力や技能の程度、年齢や性別及び障がいの有無にも関わらず、運動やスポーツの多様な楽しみ方を共有し、卒業後も社会で実践することができるよう、共生の視点を重視して改善を図ることとしている。

(2) 宮崎県の児童生徒の実態

令和4年度の宮崎県体力・運動能力、生活習慣等調査では、前年度に比べて全ての校種の多くの学年で体力合計点が低下している。体力合計点は、令和元年度から連続して低下している。

県の課題である「握力」については、全ての校種において、ここ数年ほぼ横ばいの状況が続いているが、「シャトルラン」、「ボール投げ」は、年々低下している状況である。

また、全ての校種において、令和元年度の前後を境に「50M走」の低下が見られるが、「長座体前屈」は年々向上している結果となっている。

アンケートによる調査結果からは、全ての校種で外遊びや運動・スポーツを行う活動時間の減少とともに、スマートフォンやテレビ等の視聴時間といったスクリーンタイムの増加により、年々、身体活動が低下している状況が見られる。

本県児童生徒の体育授業の愛好度については、「大変好き」「好き」と回答した児童生徒の割合が、小学校で85.7%、中学校が92.0%、高等学校が91.6%となっており、体育授業が楽しい好きと感じる児童生徒が多い状況である。

(3) 宮崎県学校体育研究会が進める研究

本県では、小学校・中学校・高等学校・特別支援学校における12年間の体育科・保健体育科学習を通して、学習内容の確実な定着を目指し、校種の接続及び発達の段階に応じた指導方法・評価の工夫を行い、豊かなスポーツライフの実現に向けた児童・生徒を育てるための具体的な実践を行っている。

そこで、令和5～7年度は「ゲーム、ボール運動：ネット型」領域において研究を深め、小中高特による「つながりのある学習」の一層の充実を図ることを目指す。

『つながりのある学習』における、“つながり”は、単に教材や領域種目を揃えることによるつながりではなく、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の12年間を見通し、発達の段階に応じて系統化・明確化された学習内容を、「どのように学ばせるのか」について学校段階等間の接続の中で計画的、かつ継続的に行うことにより、学習内容の定着を図っていくことを目的としている。

(4) 研究を進めるにあたって

小中高特の「つながりのある学習」を展開する中で、体育科・保健体育科が育成を目指す3つの資質・能力を児童・生徒が身に付けるために、以下の基本方針により研究を進めることとする。

① 系統性を踏まえた指導内容の一層の充実、指導と評価の一体化

- ・ 発達の段階のまとまりを考慮し、各領域で身に付けさせたい具体的な内容の系統性を踏まえた指導内容の一層の充実を図る。
- ・ 指導の改善及び児童生徒の学習意欲の向上を図るとともに、個別最適な学びを実現するために、指導と評価の一体化を図る。

② 「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業づくり

- ・ 課題解決のための言語活動の充実や情報活用能力の育成、体験を伴う活動の充実などにより学習活動の質の向上を目指す。

③ 共生の視点に立った指導内容の充実

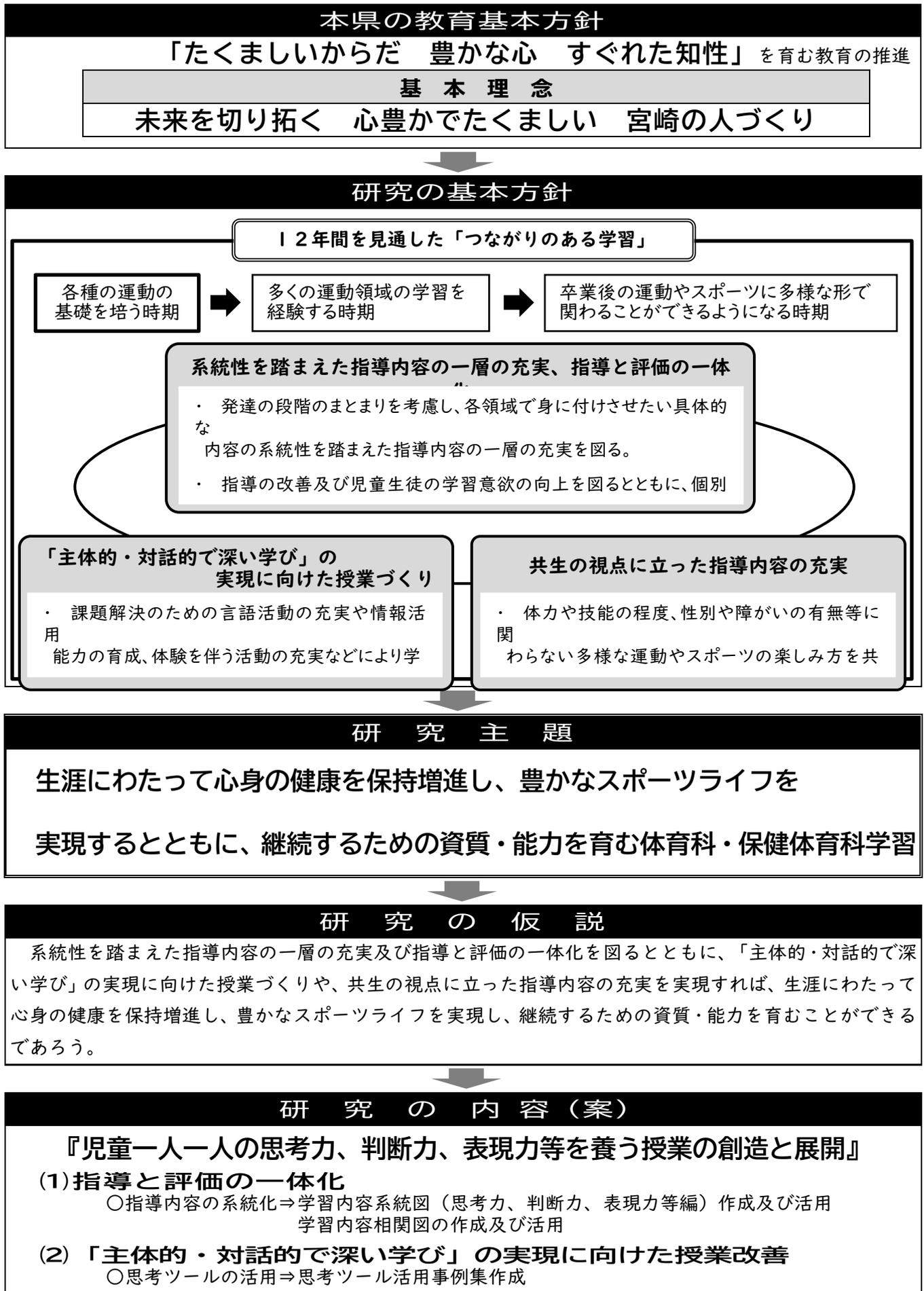
- ・ 体力や技能の程度、性別や障がいの有無に関わらない多様な運動やスポーツの楽しみ方を仲間と共有することができる指導内容の工夫を図る。

また、主題を「生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現し、継続するための資質・能力を育む体育科・保健体育科学習」と設定し、体育や保健の見方・考え方を働かせて課題を発見し、その解決を図る主体的・協働的な学習活動を通して、「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」を育成することを目標とし、多角的な視点での研究を進めることとする。

(5) 研究の仮説

系統性を踏まえた指導内容の一層の充実及び指導と評価の一体化を図るとともに、「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業づくりや、共生の視点に立った指導内容の充実を実現すれば、生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現し、継続するための資質・能力を育むことができるであろう。

3 研究の概要（研究構想図）



研究内容及び研究の方向性と授業の視点(案)

☆ 研究内容

『児童・生徒一人一人の思考力、判断力、表現力等を養う授業の創造と展開』

(1) 指導と評価の一体化

- 指導内容の系統化⇒学習内容系統表(思考力、判断力、表現力等編)の作成及び活用
学習内容相関図の作成及び活用

(2) 「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善

- 思考ツールの活用⇒思考ツール活用事例集作成

| | 該当学年と主な活動内容 | ※(1)の内容 | ※(2)の内容 |
|--------|---|---|---|
| 小学校 | 【第3・4学年】(6/8時間目) ○ ネット型ゲーム (プレルポール) 【第5・6学年】(6/8時間目) ○ ネット型ゲーム (ソフトバレーボール) | ○ 学習内容系統図や学習内容相関図を活用して、児童の実態に応じた指導と適切な評価を行い、指導と評価の一体化を図る。 | ○ 学年段階に応じた思考ツールを用いて他者との対話や自己の考えを深めさせ、思考力、判断力・表現力等を養うことができるように指導の工夫を行う。 |
| 中学校 | 【第1学年】(8/13時間目) ○ ネット型 「バドミントン」 【第3学年】(8/8時間目) ○ 保健分野 「健康と環境」 | ○ 学習内容系統表と学習内容相関図を活用して指導内容と評価機会を適切に配置し、具体的な指導方法と評価方法を 実践することで指導と評価の一体化を図る。 | ○ 様々な思考ツールを用いて思考力、判断力、表現力等を十分に養うことができるように、 指導方法の工夫と教材・教具の工夫を行う。 |
| 高等学校 | 【第3学年】(/ 時間目) ○ ネット型 「バレーボール」 【第 学年】(/ 時間目) ○ ネット型 「バドミントン」 | ○ 学習内容系統図と学習内容相関図の作成・試行を繰り返して実態に応じた活動になるようにし指導と評価の一体化を図る。 | ○ ICT 機器と思考ツールを用いてゲーム等で思考力・判断力・表現力等を養えるよう 指導方法の工夫を行う。 |
| 特別支援学校 | 【中学部】(12/15時間目) ○ ネット型 「くろしおバレーボール」 【高等部】(13/15時間目) ○ ネット型 「バレーボール」 | ○ 学習内容系統表を基にした指導と評価の計画の作成を行い 指導と評価の一体化を図る。 | ○ 生徒の思考力・判断力・表現力をサポートするためのICT活用(個人やチームの課題解決のためのチェックリストを活用し、練習や試合に取り組む。) |

運動に関する指導内容

【課題解決につながる学習内容】

ボールゲームや鬼遊びの簡単な遊び方を選ぶこと。

友達の良い動きを見つけたら、考えたりしたことなどを友達に伝えること。

【技能向上につながる学習内容】

ボールを持たないときの動き

ボールが飛んだり、転がったコースへの移動

ボールを操作できる位置への移動

ボールや用具の操作

ねらったところに緩やかにボールを転がす、投げてる、蹴る、的に当たる、得点する。

相手コートに緩やかにボールを投げたり止めたりする。

ボールゲームでは、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをすること。

【健康・安全の意識を高める学習内容】

ボールゲームや鬼遊びを行う際に、危険物がないか、安全にゲームができるかななどの場の安全に気を付けること

知識

技能

思考力
判断力
表現力等

学びに向かう
力・人間性等

小学校
第1・2学年

体力、健康・安全に関する指導内容

【公正・公平の態度を養う学習内容】

ボールゲームや鬼遊びの勝敗を受け入れること

ボールゲームや鬼遊びの際に、順番や規則を守り、たれとも仲良くすること

【協力の態度を養う学習内容】

ボールゲームや鬼遊びで使用する用具等の準備や片付けを、友達と一緒にすること

【主体性を養う学習内容】

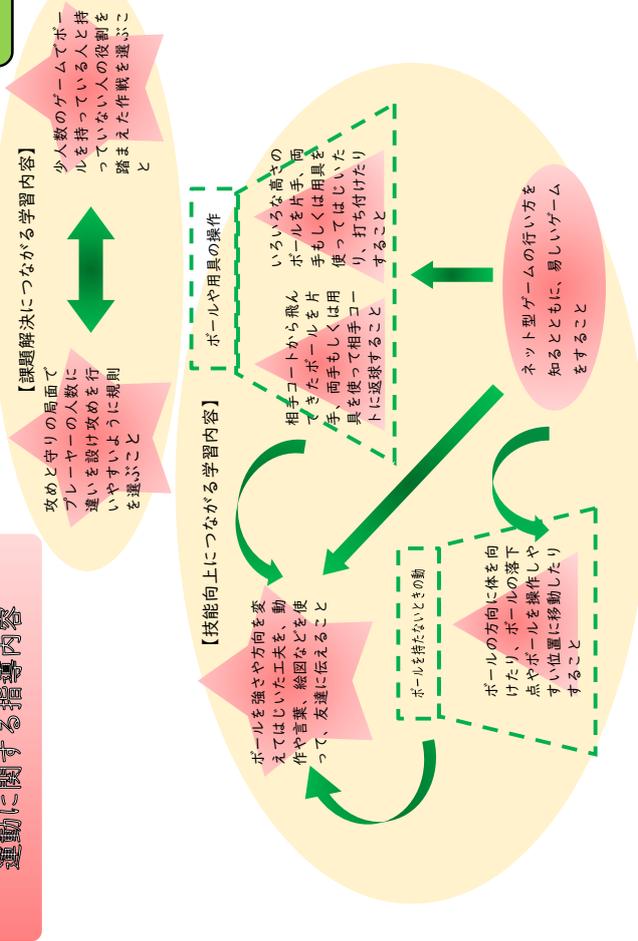
ボールゲームや鬼遊びに進んで取り組むこと

運動実践につながる態度に関する指導内容

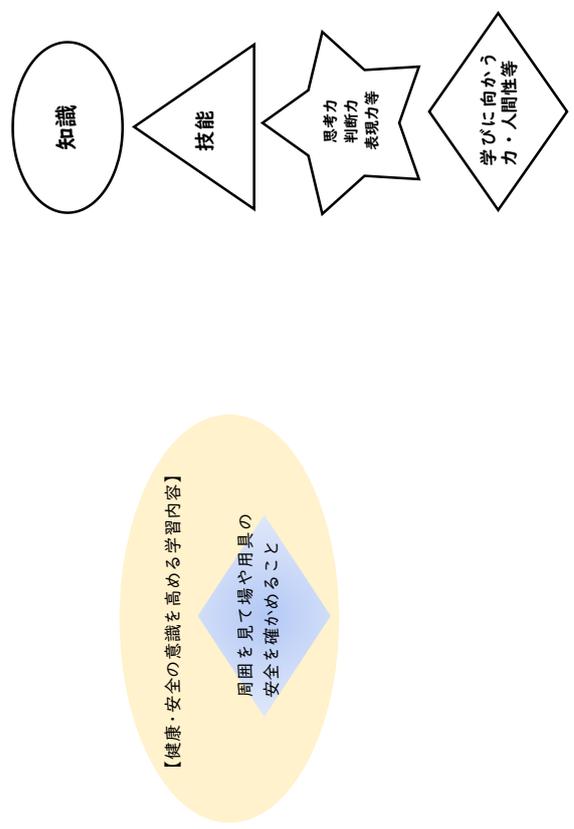
生涯スポーツの実践に関する指導内容

小学校
第3・4学年

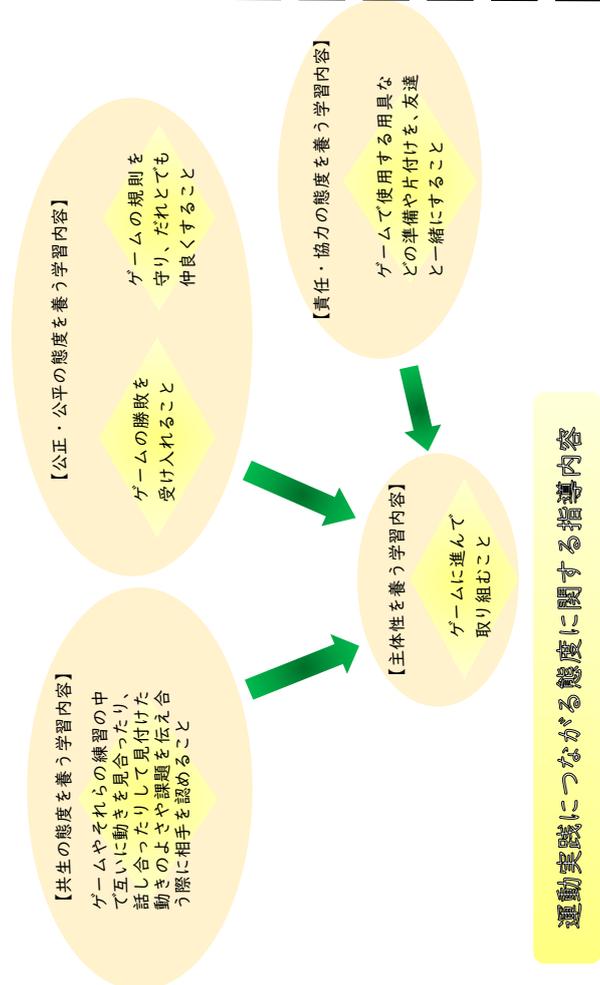
運動に関する指導内容



体力、健康・安全に関する指導内容



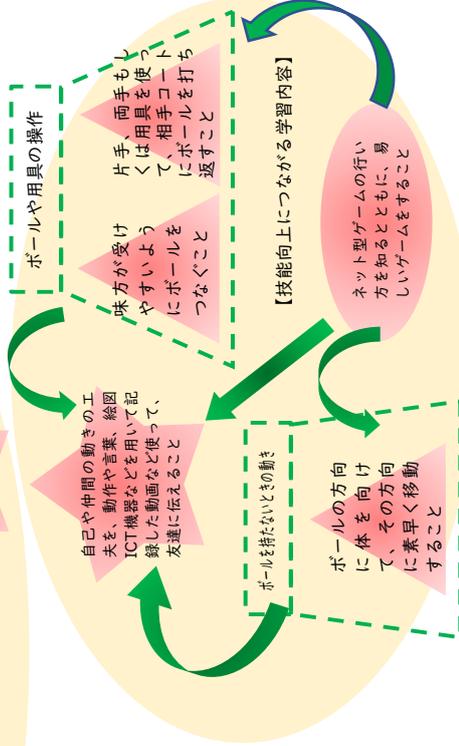
生涯スポーツの実践に関する指導内容



運動実践につながる態度に関する指導内容

運動に関する指導内容

【課題解決につながる学習内容】
 チームの特徴に応じた作戦を選び自分の役割を確認する。
 攻守に応じて動くことができる範囲を設定してプレイの制限をするなどのルールを選ぶこと。



【共生の態度を養う学習内容】
 ゲームやそれらの練習の中で互いに動きを見合ったり、話し合ったりして見付けた動きのよさや課題を伝え合う際に相手を確認すること

【公正・公平の態度を養う学習内容】
 ゲームの勝敗を受け入れること
 ルールやマナーを守り、仲間と助け合うこと

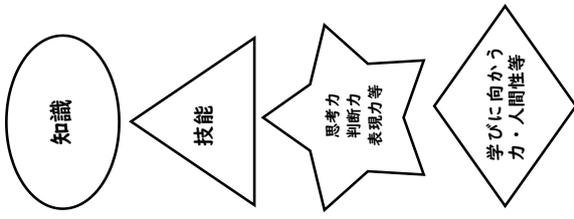
【主体性の態度を養う学習内容】
 ゲームや練習に積極的に取り組むこと

【責任・協力の態度を養う学習内容】
 ゲームで使用する用具などの準備や片付けなどで、分担された役割を果たすこと

運動実践につながる態度に関する指導内容

小学校
 第5・6学年

体力、健康・安全に関する指導内容



【健康・安全の意識を高める学習内容】

周囲を見て場や用具の安全を確認すること

生涯スポーツの実践に関する指導内容

ワークショップ型授業研究会について

小学校部会：プレルボール、ソフトバレーボール

1 日程 12:30～14:30 (120分)

| 時間 | 内容 | 授業者 | 助言者 |
|-----------------|--|-----|-----|
| 12:30～ | 10分 授業者反省（質疑応答含め各5分） ・吉井 湧人 教諭 ・黒原 麻由 教諭 | 着席 | 着席 |
| 12:40～ | 5分 ワークショップ型授業研究会の説明 | 着席 | 着席 |
| 12:45～ | 40分 ワークショップ 「ゲーム：プレルボール」 12:45～13:25 「ボール運動：ソフトバレーボール」 13:30～14:10 授業Ⅰ「第3・4学年：ゲーム：プレルボール」（吉井教諭） 1 指導と評価の一体化 ○ 学習内容系統表及び学習内容相関図の作成は適切で効果的な活用がなされていたか。 2 「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善 ○ 授業の目標を達成するために、効率的で効果的な思考ツールの活用ができていたか。 休憩 (5分) 40分 授業Ⅱ「第5・6学年ボール運動：ソフトバレーボール」（黒原教諭） 1 運動のポイントを意識した学習課題が設定されていたか。 2 技能の向上を図るための手立ては適切で効果的な活用がなされていたか。 | 周回 | 周回 |
| 14:10～ 14:30 | 20分 指導講評（2名） ・宮内 孝 教授 (10分) ・財津 吉正 指導主事 (10分) | 着席 | 着席 |

2 授業参観の視点

- 授業Ⅰ「第3・4学年：ゲーム：プレルボール」
- 学習内容系統表及び学習内容相関図の作成は適切で効果的な活用がなされていたか。
 - 授業の目標を達成するために、効率的で効果的な思考ツールの活用ができていたか。
- 授業Ⅱ「第5・6学年：ボール運動：ソフトバレーボール」
- 運動のポイントを意識した学習課題が設定されていたか。
 - 技能の向上を図るための手立ては適切で効果的な活用がなされていたか。

3 ワークショップの進め方

※授業開始前に付箋紙を配付する。

○付箋紙へ授業参観の視点で記入をする。（主観を避け、事実を客観的に表現する。）

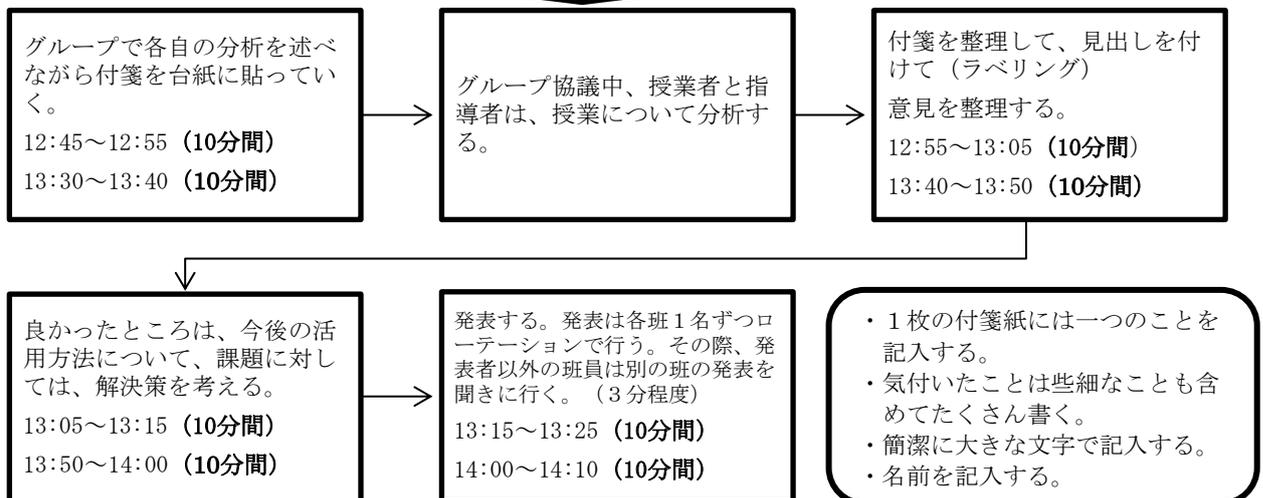
【青色の付箋紙】・・・『児童の良いところ』『教師の良いところ』

【赤色の付箋紙】・・・『児童の改善点』『教師の改善点』

【黄色の付箋紙】・・・『質問したい点』『疑問点』

- ① 授業参観時に、模造紙（学習指導過程拡大）に黄色の付箋紙を貼り付ける。
- ② 研究部で、付箋を整理し、授業研究会までに内容を授業者に伝える。
- ③ 授業者は、その質問に沿って、応答する。

※ ワークショップ時に新たな質問点・疑問点が生じた場合は、黄色の付箋紙を活用する。



1 単元名 ネット型ゲーム（プレルボール）

2 単元の目標（第4学年）

- (1) ネット型ゲーム（プレルボール）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。
(知識及び技能)
- (2) ネット型ゲーム（プレルボール）の規則を工夫したり、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) ネット型ゲーム（プレルボール）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ことができるようにする。
(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ながら作戦を考えたり、集団対集団で友達と力を合わせて競い合ったりすることを通して、楽しさや喜びに触れることができる運動である。

低学年のゲームの学習を踏まえ、中学年では、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し、高学年のボール運動の学習につなげていくことが求められる。

また、運動を楽しく行うために、自己の課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、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などをできるようにすることが大切である。

4 児童の実態

(1) 運動に触れる楽しさの体験状況

本学級は、明るく素直で、昼休みには元気に外で遊ぶ児童が多く見られる。2年生では、ボールゲームで、的に向かってボールを投げる易しいゲームにも意欲的に取り組んでいた。3年生では、様々な簡易化されたボールゲームにも意欲的に取り組んでいた。3・4年生になってからも、初めて行う運動に取り組む際には、提示されたコツを意識して取り組もうとしている様子が見られる。スキルアップの練習を繰り返し行うことで、技能が徐々に高まってきた。また、友達にアドバイスをしたり、友達の考えを認めたりするなど、協力する姿勢が見られる。

(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、3、4年生とも、2年生で、的に向かってボールを投げたり、手で打ったりするゲームを経験している。現在の4年生は、3年生で、ソフトバレーボールを簡易化したゲームを学習しており、円形になってパスをつなぐゲームを経験している。そして今年度の1学期には、体づくり運動として、ボールをつく運動をしており、半分の児童がミスなくボールをつくことができた。

「思考力、判断力、表現力等」に関しては、友達とアドバイスをし合う活動を積極的に行ってきたが、タグラグビーで作戦タイムを設けた際には、決まった児童が意見を出すにとどまったり、意見がまとまらなかったりすることがあった。このことから、話合いの進め方を指導したり、思考ツールを用いたりすることで、話合いがしやすい工夫をする必要がある。

「学びに向かう力、人間性等」に関しては、体育に進んで取り組んだり、規則を守り誰とでも仲良く運動したりする児童が多い。勝敗について不満を漏らすことも見られず、友達と協力して学習に取り組むことができる。また、準備や片付けについても、積極的に行い、安全に留意して取り組むことができている。

(3) 体力の状況

| 段階 | 男子 | | | | | 女子 | | | | |
|----|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|
| | A | B | C | D | E | A | B | C | D | E |
| 人数 | 人 | 人 | 人 | 人 | 人 | 人 | 人 | 人 | 人 | 人 |
| % | % | % | % | % | % | % | % | % | % | % |

体力テストにおいては、今年度の学級全体の総合評価の割合は、A・B段階の児童が%、C段階の児童が%、D・E段階の児童が%という結果であった。

5 学習を進めるにあたって

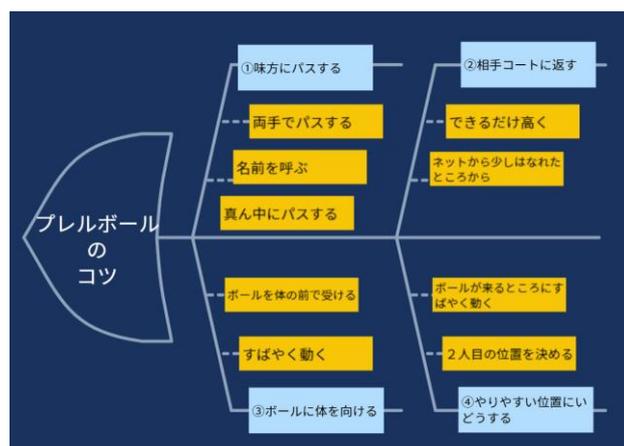
本単元の指導にあたっては、児童の実態をふまえ、床にバウンドしてもラリーを続けることができ、ネット型ゲームの楽しさを十分に味わうことのできるプレルボールを扱う。毎時間、児童の気付きから課題を確認し、それを意識した練習を行うといった課題解決型で学習を進める。課題を解決する活動の後には、全体で話合い、その後チームで練習・ゲームをするようにする。そうすることで、動きのポイントを確実に指導し、チームでポイントを踏まえた話合いができるようにする。

単元の初めのオリエンテーションでは、プレルボールのルールの説明とともに、実際のゲームの映像を見せることで、プレルボールとはどんな運動で、どんなことができるようになればよいかのゴールイメージをもたせるようにしたい。また、児童同士が友好的に関わり合えるような話合いの方法を示したり、シンキングツールを用いて話し合わせたりすることで、児童が協力して取り組めるようにしたい。チームは4人と5人（ゲームは3人）を基本とし、一人一役を持つことで一人一人がチームに貢献できるようにする。（キャプテン、タブレット係、用具準備係、得点板係）

単元前半（ねらい1）では、「ボール操作に慣れ、プレルボールに親しむ」というねらいのもと、「味方にパスする」「相手コートに返球する」「ボールに体を向ける」「ボールを操作しやすい場所に移動する」などの技能に焦点化して学習を進める。毎時間、発見したコツを「プレルボールのコツ」としてフィッシュボーンチャートの骨の部分に残していくようにする。

また、どの児童もゲームに参加し、ラリーを楽しめるようにするために、児童と話合いながら「2番目に触る人はボールをキャッチしてもよい。」「自陣全員がボールに触れてから返球する。」などの規則を工夫して学習を進める。また、課題解決につながる話合いができるように、話合いの目的や進め方を示すとともに、話し合う視点を明確にしたり、作戦ボードを用いたりすることで、毎時間の課題を確実に解決できるようにしていきたい。

授業前半では、用具準備からめあての確認までの流れを決めておき、チームごとに取り組みせて



毎時間の発見をまとめたフィッシュボーンチャート

いく。課題解決の運動では、めあての解決につながりそうな児童の動きがあれば教師が撮影しておくことで、話し合いで動きのポイントに気付くことができるようにする。その発見したポイントを意識してチームで練習を行う。

授業後半では、課題解決の運動で発見したポイントを意識してゲームを行う。ゲームでは、係の児童にタブレットで録画をさせる。振り返る際には、録画された自分たちの映像を客観的に見ること、課題の発見や解決が効果的に行われたり、ボールを持っていない人の動きを確かめたり、運動のポイントや動きの高まりをより一層実感しやすくしたりさせたい。さらに、学習カードでの振り返りにより、自分の課題やチームの課題が明確化されていくことで、次時以降、動きを獲得していこうという主体的な学びへのつながりも期待したい。

単元後半（ねらい2）では、「作戦を選んで、プレルボールを楽しむ」というねらいのもとに、身に付けた技能を使いながら、作戦に沿ったゲームができるようにする。作戦はクラゲチャートを用いてチームで選び、ゲームを行うことで、作戦が成功したときの達成感を感じさせたい。作戦は、ねらいで見つけたコツの中からチームに合った作戦を選ぶことができるようにする。

授業前半では、用具準備からめあての確認までの流れを決めておき、チームごとに取り組みさせていく。1時間の中でゲームは2回行う。ゲーム1の前にチームで作戦を選び、チームで練習する時間を設ける。ゲーム1では、係の児童にタブレットを固定して撮影をさせることで、授業後の児童の振り返りなどに活用できるようにする。

授業後半では、ゲーム1が上手くいったか、改善するところがないか振り返らせ、それをもとにゲーム2を行う。その後、タブレットで録画した映像などを用いながら、学習カードに振り返りを書く。

単元を通して、体育の見方・考え方を働かせる学習指導過程を工夫することにより、ボールを持っている時、持っていない時はどうすればよいかなどの知識を児童の気付きを基にしながら話し合いを進める。また、身に付けたい動きを「する」だけでなく、「みる」（友達の動きを参考にする、動画で確認するなど）「支える」（アドバイスする、役割を果たす、応援するなど）「知る」（課題を解決する方法や取り組み方などを知る）の様々な関わり方を通して協働的に解決できるように指導をしていく。

単元の終わりには、プレルボール大会を実施して、運動する楽しさや喜びを味わえるようにしたい。

本時においては、まず準備運動として主運動につながる運動を行うことで、体を温め、十分に動かせる体の準備をさせる。次に、本時のめあてを提示し、考える視点を焦点化させて学習を進めていく。まず、チームで作戦を選ぶ時間を設ける。話し合いが活発化させるために、クラゲチャートを用いる。クラゲチャートの頭の部分には「自分たちのチームの課題」を挙げ、足の部分には、それを解決するために必要な事柄を書き込むようにさせる。そうすることで、自分たちの課題に対して、解決するための作戦を選択しやすくさせる。クラゲチャートの足の部分に書き込む事柄は、前時までに課題解決してきたものから選ぶことができるようにする。さらに、チームで一番大切にしたいものを共通理解できるように、選んだ作戦から特に気を付けることを赤丸をさせる。また、作戦ボードを用いてそれぞれの動きを可視化できるようにすることで、動きのイメージが共有できるようにさせる。その後、その作戦に合わせた動きをチームで練習する時間を設け、ゲーム1を行う。

ゲーム1の後には、児童が撮影したゲームの様子などから作戦が上手くできたか、改善するところはないか振り返る時間を設け、ゲーム2につなげる。終末の振り返りでは、本時で学んだことや考えたことなどを中心に振り返りシートに記入し、発表し合うことで本時の学びを確認するとともに次時への見通しをもたせるようにする。

カリキュラムマネジメントの視点から、これまで学んだ保健の学習「体の発育・発達」の学習と関連させて、一人一人の得意なことや苦手なことはそれぞれであり、それらを尊重し合うことが大切であるということを折に触れて指導していく。

道徳科においても、「個性の伸長」などについての学習とつなげることで、自己や他者との関わり

方の工夫にもつながり、体育科及び道徳科相互に学習効果が高まることを期待する。

6 単元の評価基準

| | 知識・技能 | 思考・判断・表現 | 主体的に学習に取り組む態度 |
|----------------|--|---|---|
| 内容のまとめりごとの評価基準 | 次の運動の行い方を知っていると同時に、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しているとともに、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、規則を守り誰とでも仲よ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。 |
| 単元の評価基準 | ① プレールボールの行い方について、言ったり書いたりすることができる。 ② いろいろな高さの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することができる。 ③ 相手コートから飛んできたボールを両手もしくは片手を使って相手コートに返球することができる。 ④ 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ができる。 | 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。 ② チームの課題にあった作戦を選んでいる。 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。 | ① ゲームに進んで取り組もうとしている。 ② 規則を守り、誰とでも仲良くしようとしている。 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。 ・ ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ・ 友達の考えを認めようとしている。 ・ 場や用具の安全を確かめている。 (勝敗、責任・参画、健康・安全については、他のゲームの単元で重点的に指導を行う。) |

7 指導と評価の計画（8時間）

| 時間 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6（本時） | 7 |
|-------|--|--|---|---|---|---|---|
| 指導内容 | 知 ①知識 (プレルボールのルール) | ③技能 (返球する動き) | ②技能 (味方にパスする) | ④技能 (ボールを持っていない時の動き) | | | |
| | 思 | | | | ①思考・判断 (簡単な規則の選択) | ②思考・判断 (チームの課題に合った作戦の選択) | ③表現 (友達に伝える力) |
| | 態 | ③責任・参画 (準備や片付け) | | ①愛好的 (積極的な取組) | | | ②共生 (友達を認める) |
| 学習過程 | 10分 (オリエンテーション) 1 準備運動 2 プレルボールの説明(動画視聴) | 〈ねらい①〉 ボール操作に慣れ、プレルボールに親しむ。 1 準備運動、集合、整列、挨拶 2 ドリルゲーム | | | 〈ねらい②〉 作戦を選んで、プレルボールを楽しむ。 1 準備運動、集合、整列、挨拶 2 ドリルゲーム | | |
| | 15分 3 学習の進め方の確認 ○ 学習の約束 ○ ルールの確認 ○ 振り返りの仕方 ○ 毎時間取り組む運動の練習(ドリルゲーム) ○ 試しのゲーム | 3 本時の学習内容の確認 「どのようにすれば、アタックしやすいだろうか。」 4 課題解決の運動 ○ 様々なパスの仕方(グー・パー・片手・両手)を試し、どの打ち方がよいか見付ける。 | 3 本時の学習内容の確認 「どのようにすれば、パスがよくつながるだろうか。」 4 課題解決の運動 ○ 様々な返球の仕方(グー・パー・片手・両手)を試し、どの打ち方がよいか見付ける。 | 3 本時の学習内容の確認 「3人がどこに動けば、ボールが扱いやすいだろうか。」 4 課題解決の運動 ○ ボールを持っていない時はどのように動けばよいか見付ける。 | 3 本時の学習内容の確認 「どんなルールにすれば、みんなが楽しめるだろうか。」 4 基本の運動 ○ チームで練習 5 ゲーム1 | 3 本時の学習内容の確認 「チームに合った作戦を選んでプレイしよう。」 4 基本の運動 ○ チームで練習 5 ゲーム1 | 3 本時の学習内容の確認 4 ゲーム ・ 工夫した作戦の表現 5 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) 6 片付け・挨拶 |
| | 15分 | 5 プレルを使ったゲーム ・ パスの回数を競う ・ 易しいルールのゲームをする | 5 プレルを使ったゲーム ・ ラリー対決をする ・ 易しいルールのゲームをする | 5 プレルを使ったゲーム ・ 易しいルールのゲームをする | 6 ゲームの振り返り 7 ゲーム2 | 6 ゲームの振り返り 7 ゲーム2 | |
| | 5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 【観察・カード】 | | ②技能 【観察】 | ③技能 【観察・動画】 | ④技能 【動画】 | | |
| | 思 | | | | ①思考・判断 【観察・カード】 | ②思考・判断 【観察・カード】 | ③表現 【観察・カード】 |
| | 態 | ③責任・参画 【観察・カード】 | | ①愛好的 【観察】 | | | ②公正・協力 【観察】 |
| 準備物 | ボール・支柱・すずらんテープ・三角コーン・作戦ボード・タブレット・プロジェクター・ホワイトボード・タイマー | | | | | | |
| カリ・マネ | 保健領域：体の発育・発達 道徳科：個性の伸長 | | | | | | |

8 本時の学習（6/7時間）

(1) 本時の目標

- 思考ツールを使いながら仲間と話し合う活動を通して、得点するための作戦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) 本時の評価項目

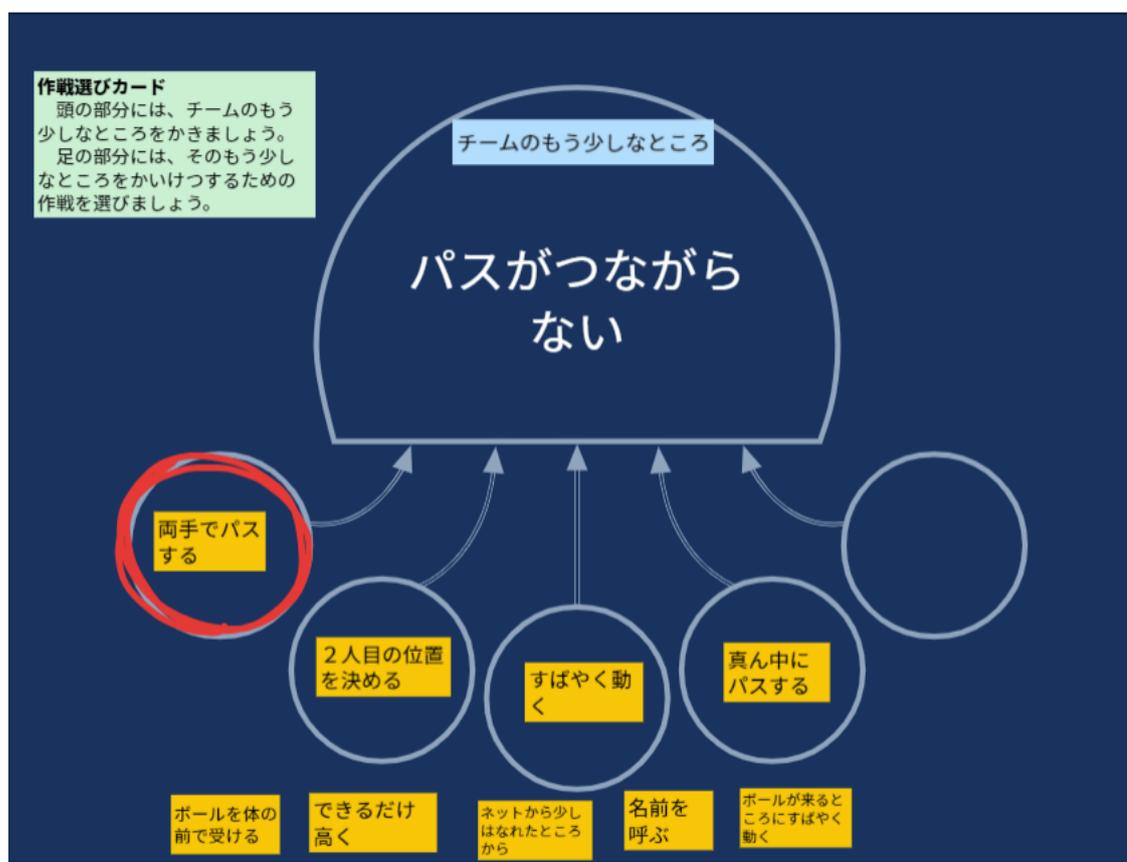
- 得点するための作戦を選んでいる。（思考・判断・表現）

9 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 | <ol style="list-style-type: none"> 準備運動・挨拶を行う。 ドリルゲームを行う。 <ul style="list-style-type: none"> ・パス、キャッチゲーム ・プレルラリー 前時の振り返りと本時の学習課題を確認する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 継続しているドリルゲームを行うことで、基礎的な動きの定着を図ることができるようにする。 ○ 話し合いを焦点化できるようにするために、前時までに学習した観点を振り返る時間を設ける。 | | |
| 得点できる作戦を選んでプレイしよう。 | | | | |
| なか 30 | <ol style="list-style-type: none"> 作戦を選び、練習する。  ゲーム1をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・4分×2試合 (4人チームと5人チームに分かれる。チームで前半チームと後半チームを作る。) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コート内には3人。 ・1人1回ボールを触り、3回で相手コートに返す(三段攻撃)。 ・サーブ: 相手コートに投げ入れる。 ・レシーバー: キャッチせずに、プレルでセッターにパス。 ・セッター: キャッチできる。 ・プレル(シュート): ボールをキャッチせずに、相手コートに打つ。 <p>【得点】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・得点者数×得点=合計点 </div> | <ul style="list-style-type: none"> ○ クラゲチャートに作戦を提示し、そこから作戦を選べるようにすることで、話し合いが活発になるようにする。 ○ クラゲチャートの頭の部分には、得点するための自分たちのチームの課題を書けるようにし、足の部分にはそれを解決するために必要なことを選択することができるようにする。そうすることで、そのチームがどんなことを考えてプレイしているのかを可視化し、その作戦が実態に合っているか把握できるようにする。 ○ チームの課題が出ない時には、教師がゲームの動画を見せたり、今までの学習の中でうまくいかなかったことの中から選べるようにしておいたりすることで、児童が課題を見出すことができるようにする。 ○ 学習のつながりがもてるように、選択する作戦は、前時までに課題解決を図ってきた内容から選ぶことができるようにする。 ○ 選んだ作戦の中でも特に大切にしたいものに○を付けるようにすることで、チームで特に頑張りたいことを共通理解できるようにする。 ○ 全員が得点する必要性が出るよう、「得点者数×得点=合計点」とする。 ○ 全員が得点する必要性のあるルールにすることで、得点できない友達へのアドバイスやチームとしての課題をとらえられるようにする。 ○ 作戦板でそれぞれの動きを確認する時間を設けることで、動きのイメージがもてるようにする。 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 得点するための作戦を選んでいる。(観察・カード) 【チームの実態に合った作戦を選んでいる。】 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 作戦が適切でない場合は、作戦を修正できるよう助言する。 ○ 作戦に応じて動くことができない児童に対しては、個別に支援する。 |
| | <ol style="list-style-type: none"> ゲーム1を振り返る。 ゲーム2をする。 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 全員が得点する必要性が出るよう、「得点者数×得点=合計点」とする。 ○ 全員が得点する必要性のあるルールにすることで、得点できない友達へのアドバイスやチームとしての課題をとらえられるようにする。 ○ 作戦板でそれぞれの動きを確認する時間を設けることで、動きのイメージがもてるようにする。 | | |

| | | | | |
|----------|--|---|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> ○ ゲームに参加していない児童はタブレット係とし、ゲームの様子を撮影することで、作戦がうまくできたか振り返ることができるようにする。 ○ 適宜、チームの作戦をしている・しようとしている動きを称賛し、できていることを意識づけることで、意欲をもって取り組めるようにする。 ○ 判定（セルフジャッジ）に従うことやフェアプレーの大切さについて指導することで、楽しく取り組めるようにする。 ○ ゲーム1を振り返り、作戦がうまくいったか、違う作戦にした方がよいか話し合う時間を設けることで、チームに合った作戦をより精選できるようにする。 | | |
| まとめ 5 | <p>8 本時のまとめをする</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 学習カードに自分のチームに合う作戦を選ぶことができたか反省を書き込む。 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 本時のめあてが達成できたか振り返らせることで、課題を見出したり、次時につなげたりできるようにする。 | | |

※ 使用するクラゲチャート



※ プレールボールのルールについて

- 【ルール】
 - ・コート内には3人。
 - ・1人1回ボールを触り、3回で相手コートに返す(三段攻撃)。
 - ・サーブ：
自陣のコートにバウンドさせる。
相手コート内でバウンドしなければならない。
 - ・1人1回ずつ触ってから返球する。
 - ・パスを回している途中、コートの外でバウンドしたらミス。(コート内でバウンドしたものを外で打つのは可)
 - ・サーブ・アタックがノーバウンドでコートの外に出たら相手側の得点
- 【得点】
 - ・得点者数×得点=合計点

○ 第1時 (プレールボールのルールを知る)

第2時 (打球する動き)

- 【ルール】
 - ・1人目：キャッチし、バウンドさせてパス。
 - ・2人目：キャッチし、バウンドさせてパス。
 - ・3人目：キャッチせず、パスされたボールをプレール(もしくはパー、片手、両手)で、自陣でバウンドさせて相手コートに返球する。

○ 第3時 (味方にパスをする)

～第4時 (ボールを持っていないときの動き)

- 【ルール】
 - ・1人目：キャッチし、バウンドさせてパス。
 - ・2人目：キャッチせず、パスされたボールをプレール(もしくはパー、片手、両手)で、自陣でバウンドさせてパスする。
 - ・3人目：キャッチせず、パスされたボールをプレール(もしくはパー、片手、両手)で、自陣でバウンドさせて相手コートに返球する。

※ 第5時について(簡単な規則の選択)

- ・コートの広さを広くする、狭くする
 - ・ボールを選択できるようにする
 - ・ネットの高さを高くする、低くする
- など、児童に選択できるようにする。

1 単元名 ボール運動(ソフトバレーボール)

2 単元の目標(第5学年)

- (1) ネット型のボール運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、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。

(知識及び技能)

- (2) 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、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)

- (3) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、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。

(学びに向かう力、人間性等)

3 運動の一般的特性

高学年のボール運動は、「ゴール型」、「ネット型」及び「ベースボール型」で構成され、ルールや作戦を工夫したり、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

低学年と中学年のゲームの学習を踏まえ、高学年では、集団対集団の攻防によって競争する楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができるようにし、中学校の球技の学習につなげていくことが求められる。

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(男子3名、女子5名)は、昼休みに鬼ごっこや野球などの遊びを行う姿が見られる。一方で、ドッジボールなどのボールを使った運動は、あまり好まない傾向が見られる。

これまでの体育科での学習を通しては、「体づくり運動」や「水泳」などの内容において、教師や友達の動きを見て、自分の課題に気付き、その解決方法について考える機会が増えてきている。

しかし、「ゴール型」や「ネット型」、「ベースボール型」など、チームで活動することが基本となる運動については、競い合う経験が十分にできていない。

- (2) 「知識及び運動」、「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

「知識及び運動」に関しては、中学年までの間に、ネット型ゲームの学習を通して、ボールの返球や、ボールを持たないときの動きなどを学習してきている。しかし、ボールを相手コートにうまく返球したり、操作しやすい位置に移動したりすることなどの技能については十分に身につけていない。

「思考力、判断力、表現力等」に関しては、課題を解決するために、マトリックスなどの思考ツールを活用して自分のチームの課題を考える活動をしたり、考えたことを友達に伝えたりする活動をしてきた。しかし、規則を工夫したり、簡単な作戦を選んだりすることはあまり経験していない。

「学びに向かう力、人間性等」に関しては、ルールを守って助け合って運動をする姿がよくみられる。しかし、体づくり運動等には積極的に取り組む児童が多い反面、ボール運動系の学習では運動への積極性に個人差が見られる。

(3) 体力の状況

| | 男子 | | | | | 女子 | | | | |
|----|----|---|---|---|---|----|---|---|---|---|
| 段階 | A | B | C | D | E | A | B | C | D | E |
| 人数 | 人 | 人 | 人 | 人 | 人 | 人 | 人 | 人 | 人 | 人 |
| % | % | % | % | % | % | % | % | % | % | % |

体力テストにおいては、今年度の学級全体の総合評価の割合は、A・B段階は〇〇%、C段階が〇〇%、DE段階が〇〇%という結果であった。

5 学習を進めるに当たって

本単元では、ソフトバレーボールのルールを簡易化したゲームを段階的に行う中で、味方が受けやすいようにボールをつなぐ楽しさや、相手コートに返球して点を取る喜びなどを味わわせたい。また、自分のチームの課題から作戦や練習を考えたり、仲間と話し合ったりしながら、自分のチームの技能が向上した喜びやチームワークのよさなども感じ取らせていきたい。

単元を構成するにあたっては、基本的な動きとして、アタック、レシーブ、トスの仕方や、ボール方向への素早い移動の技能を習得させたい。そのために、1時間ごとにルールを工夫し、段階的に技能を習得できるようにしたい。

本単元の指導にあたっては、レシーブやトスのコントロールがうまくいかず、ラリーが続かなかったり、ボールに合わせて移動できなかったり、狙った場所にアタックができなかったりする状況が考えられる。そこで、本単元ではボールの操作がうまくいなくてもラリーが続けやすいルール作りを念頭において、段階的に技能を習得できるようにする。

単元初めのオリエンテーションでは、ソフトバレーボールのルール説明とともに、「実際のゲームやマナーを守り仲間と助け合うこと」「勝敗を受け入れること」などの、学びに向かう力、人間性を押さえることで、仲間を認め合いながら学習を進めることができるようにしたい。チームは4人(ゲームは3人)を基本とし、一人一人が責任をもって積極的に取り組めるようにする。また、オリエンテーションではボール操作の練習を串間市の運動アイデア集から選択して行わせ、色々な練習の方法に触れさせるようにしたい。また、試しのゲームの中で、うまくパスが回らないことや、ラリーが続かないことなどに対して課題意識をもたせるようにし、単元の学習全般を通して、課題解決を図れるよう進めていく。

単元前半(ねらい1)では、「アタック、パス、レシーブなどの基本的な技能を高める」というねらいのもと、「相手コートへ返球する」「味方が受けやすいようにボールをつなぐ」「ボール方向への素早い移動をする」などの技能習得に焦点をあて学習を進める。「1番目と2番目に触る児童はキャッチしてもよい」「1番目に触る児童はキャッチしてもよい」「1番目に触る児童はワンバウンドしてもよい」「2番目に触る児童はキャッチしてもよい」などのルールを取り入れ、焦点化して技能が習得できるようにする。また、課題解決につながる話し合いができるように、話し合いの進め方や目的を示すとともに、話し合う視点を明確にすることで、毎時間の課題を確実に解決できるようにしていきたい。

単元後半(ねらい2)では、「作戦を考えてソフトバレーボールの大会をしよう」というねらいのもと、身に付けた技能を使いながら、チームの作戦に応じてゲームができるようにする。自分のチームの課題を見つけ、それに合った練習や作戦を考え、仲間と協力する楽しさ、できるようになった喜びなどを感じさせたい。

単元を通して、自分のチームの課題を解決するために、ゲームの中で友達の動きを見たり、声掛け

を行ったり、動画を視聴したりするなどして、チームの課題に気づき、そのためにどうすればよいか考え、ゲームに生かすことができるようにする。

本時においては、まず準備運動として主運動につながる運動を行う。自分のチームの課題に応じて「運動アイデア集」から練習を選び、技能の向上を図る。次に、本時のめあてを提示し、考える視点を焦点化させて学習を進めていく。本時の課題についてチームで話し合い、どんな位置にいるとつながることができるかを考えさせる。考えたことをもとにチームで練習を行い、立ち位置を意識しながら取り組めるようにする。ゲーム1はルールを工夫して行う。1番目の人はワンバウンドでレシーブをしてもよいこととし、加えてトスが苦手な児童はキャッチをすることも選択可能とする。これによって、ボール操作の技能がうまくいなくても、立ち位置を意識すればつながるようにし、本時の課題解決へとつなげる。ゲーム1の後には、めあての達成につながる動きについて話し合う。教師が撮影した動画を見たり、作戦ボードで立ち位置について確認したりしながら、適した位置に動いていたかを話し合う。話し合いでの課題をゲーム2につなげるようにする。本時のまとめでは、ゲーム全体を振り返り、ボールをつなぐための立ち位置について理解が深まるように発表や発言をもとにまとめさせる。最後に、本時の振り返りを行い、自分の動きに良かった点や今後の課題について記述させる。

6 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 |
|------------|--|---|--|
| 内容のまとめりごとの | 次の運動の行い方を理解しているとともに、その技能を身に付け、簡易化されたゲームをしている。 ・ネット型では、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している。 | ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりしているとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。 | 運動に積極的に取り組もうとし、ルールを守り助け合って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、仲間の考えや取組を認めようとしていたり、場や用具の安全に気を配ったりしている。 |
| 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、言ったり、書いたりしている。 ② 味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。 ③ 片手、両手を使っての相手コートへの返球をすることができる。 ④ ボールの方向に体を向けることとボール方向への素早い移動することができる。 | ① 誰もが楽しくゲームに参加できるように、プレイヤーの人数、コートの広さ、プレイの制限、得点の仕方などのルールを工夫している。 ② 自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。 ③ 課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。 | ① ネット型の簡易化されたゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。 ② ゲームを行う場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たそうとしている。 ③ ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。 ・ ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。 ・ 勝敗を受け入れようとしている。 ・ ゲームや練習の際に、使用する用具などを片付けたり場の整備をしたりするとともに、用具の安全に気を配っている。 (規則、勝敗、健康・安全については、他のゲームの単元で重点的に指導を行う。) |

7 指導と評価の計画（8時間）

| 指導内容 | 知 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6（本時） | 7 | 8 |
|------|-----|--|--|---|---|--|---|---|--|
| 知 | | ①知識 （ソフトバレーボールのルールを知る） | ③技能 （相手コートへ返球する） | ②技能 （味方が受けやすいようにボールをつなぐ） | ④技能 （ボールの方向へ体を向ける・素早い移動） | | | | |
| 思 | | | | | | ①思考・判断 （規則を考えている） | ③表現 （他者に伝える） | ②思考・判断 （作戦を考えている） | |
| 態 | | | | | | ②公正・協力（分担された役割を果たす） | | ③責任・参画 （仲間を認める） | ①愛好的 （積極的に取り組む） |
| 学習過程 | 10分 | ねらい1 ソフトバレーボールの基本的な技能を高めよう。 | | | | | | ねらい2 作戦を考えてソフトバレーボールの大会をしよう。 | |
| | | 1 準備、整列、挨拶、準備運動 | 1 準備、整列、挨拶、準備運動 2 主運動につながる運動（運動アイデア集より選択） | | | | | | |
| | 5分 | 2 単元の学習内容を確認 ○ 動画視聴 ○ ルール ○ 約束 ○ チーム ○ 主運動につながる運動 | 3 本時の学習内容を確認 「どのようにアタックをすればよいのだろうか。」 | 3 本時の学習内容を確認 「どのようにトスをすればよいのだろうか。」 | 3 本時の学習内容を確認 「どのようにレシーブをすればよいのだろうか。」 | 3 本時の学習内容を確認 「みんなが楽しめるルールを考えよう。」 | 3 本時の学習内容を確認 「ボールをつなぐ立ち位置を考え、ゲームをしよう。」 | 3 本時の学習内容を確認 「これまで学習してきたことを生かしてチームで作戦をたててプレイしよう。」 | 3 本時の学習内容を確認 「チームで考えた作戦に沿ってソフトバレーボール大会を楽しもう。」 |
| | 20分 | ○ ボール操作の練習 3 試しのゲーム | 4 チームでの話し合い 5 本時の学習を身に付けるための練習 ○ アタック的当て | 4 チームでの話し合い 5 本時の学習を身に付けるための練習 ○ 対面トス | 4 チームでの話し合い 5 本時の学習を身に付けるための練習 ○ レシーブ練習 | 4 チームでの話し合い・点数 5 本時の学習内容を身に付けるための練習 | 4 チームでの話し合い 5 本時の学習内容を身に付けるための練習 ○ 3段攻撃練習 | 4 作戦を選んで、動きの練習をする。 5 ソフトバレーボールゲーム1 ○ ゲームの振り返り | 4 ソフトバレーボール大会 ○ チーム練習 ○ 1試合 6分×2 ○ 反省、作戦タイム ○ 1試合 6分×2 |
| | 10分 | ○ 片付け、まとめ、振り返り ○ 次時の予告 | | | | | | | |
| 知 | | ①知識 【観察】 | ③技能 【観察・ワークシート】 | ③技能 【観察・ワークシート】 | ②技能 【観察・ワークシート】 | | | | |
| 思 | | | | | | ①思考・判断 【観察・ワークシート】 | ③表現 【観察・ワークシート】 | ②思考・判断 【観察・ワークシート】 | 総合的な評価 |

| | | | | | | | |
|-----------|--|--|--|--|------------|--|------------|
| 態 | | | | | ②公正・協力【観察】 | | ③責任・参画【観察】 |
| 準備物 | ボール、支柱、ネット、コーン、プロジェクター、得点版、タブレット | | | | | | |
| カリ・マ ネ | 保健療育：けがの防止（第5学年）、心の健康（第5学年）、病気の予防（第6学年） 道徳科：「あきらめない心」「相手を理解する心」 | | | | | | |

8 本時の学習（6/8時間）

（1）本時の目標

- 課題を解決するために自分や仲間の考えを伝えあい、ゲームを組み立てることができるようになる。

（思考力、判断力、表現力等）

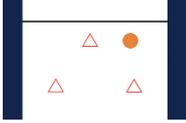
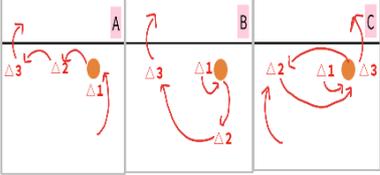
（2）本時の評価項目

- 課題を解決するために自分や仲間の考えを伝えあい、ゲームを組み立てている。

（思考・判断・表現）

9 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 状況への手立て |
|--------------|---|---|---------------------------|---------------------------------|
| (10分) はじめ | 1 用具の準備、集合、挨拶 2 主運動につながる準備運動(7分) ・チームで練習 (運動アイデア集から選択) | ・準備運動では、主運動の動きにつながるような動きを取り入れる。 ・個人・チームの課題解決のために練習方法を選択できるように、練習方法を提示する。 | | |

| | | | | |
|-------------|---|---|--|---|
| なか (29分) | 3 本時のねらいの確認 (2分) | | | |
| | ボールをつなぐ立ち位置を考え、ゲームをしよう。 | | | |
| | <p>4 チームで話し合う。(5分)</p>   | <ul style="list-style-type: none"> ・ 前回の振り返りで出た課題(ボールがつながらないでゲームが続かない)ことを動画で確認する。 ・ つなぐための立ち位置を考えるために、誰がサーブを取るべきか、どのようにつなぐべきか A パターン、B パターン、C パターンの中でどれが良いと思うか話し合わせる。 ・ 学級全体で意見を共有する。 | | |
| | <p>5 本時の学習内容に沿った練習 (5分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 3対1での攻撃練習(パスサーブ→レシーブ→トス→アタック) ・ サーブはネット際に落とすなど本時の課題に沿っての練習 <ul style="list-style-type: none"> ○ 下からサーブ ○ 正面でレシーブ(ワンバウンドあり) ○ ネット際でトス ○ 狙ってアタックを打つ | <ul style="list-style-type: none"> ・ 話し合いで出てきた良い立ち位置に動いているか確認させる目的で、良い動きがあれば称賛する。 | | |
| | <p>6 簡単なゲーム1 (6分間)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 人数は3人 ・ 1番目はワンバウンドあり | <ul style="list-style-type: none"> ・ ゲームの振り返りの際に立ち位置を確認するために、動画をコート前方からワンサーブごとに撮影する。 ・ 立ち位置を確認するために、動画を視聴したり、作戦ボードのマグネットを動かしたりしながら、立ち位置が良かったか振り返る。 ・ 次のゲームにつなげるために、改善点を出させる。 ・ 課題を解決するために、コート上でボールを回しながら確認する。 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 課題を解決するために自分や仲間の考えを伝えあい、ゲームを組み立てている。(観察・作戦ボード) 【自己や仲間の考えたことを他者に具体的に伝えている。】 | <p>ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に移動することが難しい児童へは、動きやすいように腰を低くして待つことを指導したり、ワンバウンドやキャッチをしてパスを返したりしても良いことを伝える。</p> |
| まとめ (6分) | 9 本時のまとめ (3分) | <ul style="list-style-type: none"> ・ 本時の授業を振り返ることで、ボールをつなぐための立ち位置について理解が深まるように、発表の場を設ける。 | | |
| | <p>ボールをつないで楽しいゲームにするためには、 レシーバーは コートの中央に位置取り、取ったボールをセッターにかえす セッターは、レシーバーからボールを受け取り、アタッカーの方にあげる アタッカーは、セッターと逆の方向に動いて相手コートに返す</p> | | | |
| | 10 振り返り (2分) | <ul style="list-style-type: none"> ・ 個人やチームの動きがどうだったか振り返るために、ワークシートに記入する時間を設ける。 | | |
| | 11 次時の見通し・片付け・挨拶 (1分) | | | |