

小学校第6学年 体育科 学習指導案

期 日 平成28年10月19日(水) 第2校時
場 所 荅北町立志岐小学校 体育館
指導者 教諭 石井 勇気

1 単元名

ネット型「ソフトバレーボール」

2 単元について

(1) 単元観

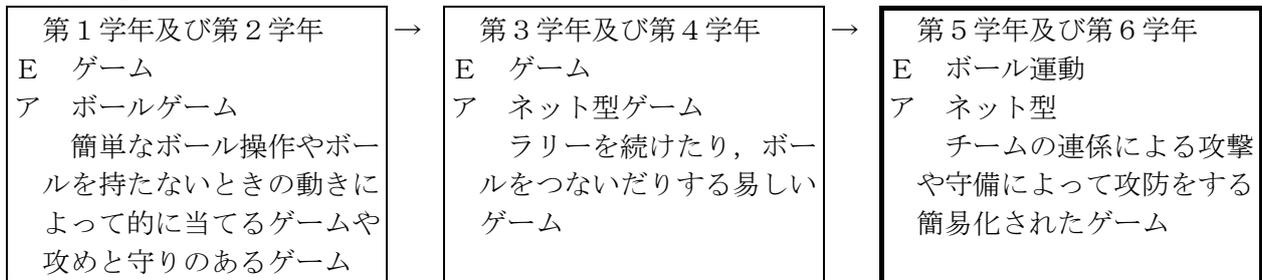
本単元は、小学校学習指導要領体育第5学年及び第6学年の目標(1)「活動を工夫して各種の運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにするとともに、その特性に応じた基本的な技能を身に付け、体力を高める」を受け、内容E(1)イ「ネット型では、簡易化されたゲームで、チームの連係による攻撃や守備によって攻防をすること」を学習する単元である。また、目標(2)「協力、公正などの態度を育てるとともに、健康・安全に留意し、自己の最善を尽くして運動をする態度を育てる」を受け、内容E(2)「活動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする」ことを学習する単元でもある。

ソフトバレーボールは、「仲間と協力しながら、ボールを落とさないように守ったり、レシーブ-トス-アタックのコンビネーションで攻めたりする」ゲームである(特性)。そのため、その特性を味わうために必要な個人技能と集団技能の習得が主な学習課題となる。

ソフトバレーボールは、ネットをはさんで攻防を展開するので身体接触が少ないこと、軽くて柔らかいボールを使用することから、運動することやボール運動を苦手としている児童も取り組みやすいゲームである。さらに、ゲームの形態が攻防分離型であることから、チームの作戦が立てやすく、そして実行しやすいゲームであり、本単元の学習は、チームの作戦を考えたり振り返ったりする話し合い活動が展開しやすく、言語活動の充実が期待できる。

また、目標(2)や内容E(2)を受けて学習する本単元において、ソフトバレーボールの学習を行うことは、「思いやる心」という資質・能力の獲得にもつながり、本校の教育目標や目指す児童像に示されている「豊かな心」を持った児童の育成につながるものであると捉える。

(2) 系統観



(3) 児童観 (男子12名 女子12名 計24名)

○ほとんどの児童が体育学習を好意的に捉えており、意欲的に学習に取り組む姿が多くみられる。1名が「苦手な種目が多い(水泳、マット運動など)」という理由から、体育学習を苦手と考えている。

○ボール運動の学習は「チームで協力し合うのが楽しい」などの理由から体育学習の中でも特に好意的にとらえている。

○ソフトバレーボールの学習を5年時に経験済みであるため、基本的な技能の習得や大まかなルールの理解はある程度できている。

○体力総合判定結果でA又はBの児童が5割程度いて全体的に、体力・運動能力の高い集団である。しかし、Eの児童が1名いて個人差が大きい。

○普段の体育学習で、ペアやグループによる教え合い活動などを取り入れている。しかし、積極的に教え合う子とそうでない子の差は大きい。

体育の授業に関する意識調査結果

○体育の授業は好きですか
「とても好き」「好き」……23名
「あまり好きではない」……1名

体力・運動能力調査結果

○総合判定結果
A……5名、B……8名
C……8名、D……2名
E……1名

(4) 指導観

<p>学びを引き出す 学習活動を生む 「問い」の工夫 (言語活動の充実)</p>	<p>① 仲間を理解し、仲間と協力しなければ解決（達成）できない学習課題を設定することによって、資質・能力「思いやる心」を働かせながら活動する協働的な学習を展開させる。</p>
<p>学びを振り返る 思考過程の可視化と 学びの振り返り</p>	<p>② 設定したり選択したりした活動（ルールや作戦）の理由について記入するワークシートを使用し、グループ内の考えを共有化したり、考えの変容が見取れるように可視化する。</p> <p>③ 振り返りの場面において、学習課題に対する振り返りだけでなく、学習活動に対する振り返りも行うことで、資質・能力「思いやる心」を意識した学習活動につなげる。</p>
<p>学びを支える 学びのUD化とICTの 活用及び支持的風土</p>	<p>④ 体力・運動能力や運動の技能、資質・能力「思いやる心」において多様なメンバーで編成したグループが協力し合い協働的に学習を進めることができるよう、日常的に、児童同士のダイバーシティ（多様性）を認め合う学級集団の育成に努める。</p>

◇その他の留意事項

○グループ学習では、一人一人の役割を明確にすることで教え合いがしやすい環境を整える。また、応援や励まし、互いを認め合う声かけなど、「思いやる心」を持って活動しなければならないことを意識させるようにする。

○体力・運動能力に関して児童間の差が大きく、ソフトバレーボールの技能の差に関しても同様であることから、グループ編成や活動内容には工夫が必要である。特に、基本技能の習得のための場の工夫と時間の確保は重要である。

◇インクルーシブ教育の視点から

【基礎的環境整備】

○一人一人が単元を見通しながら学習を進めることができるように、学習の流れを掲示する。

○チームや個の伸びが明確に分かるように、スキルアップゲームを得点化する。

【合理的配慮】特別支援学級に在籍する児童が2名（男子2名）いるので、次の点に留意する。

○集中して話を聞くことが難しく、活動前に、次にしなければならないことを理解しているかを確認する。

○相手の気持ちを考えていない言葉づかいや行動が見られるので、随時、相手の気持ちを想像させ、どのような言動をするとよいのかを考えさせるようにする。

3 単元の目標と評価規準（参考：国立教育政策研究所作成「評価規準の設定例」）

単元の目標	(1) 簡易化されたソフトバレーボールのゲームで、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ができる。 (2) 練習やゲームに進んで取り組み、ルールを守り助け合って活動したり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。 (3) ルールを工夫したり、自分の特徴に応じた作戦を立てたりすることができる。		
	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
	①集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、ソフトバレーボールの練習やゲームに進んで取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、友だちと助け合って練習やゲームをしようとしている。 ③用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ④運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。	①ソフトバレーボールのゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うためのルールを選んでいく。 ②チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。	①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をするための動きができていく。

4 指導・評価の計画（8時間取扱い 本時7/8）

次	時	主な学習活動	評価	研究の視点
一	1	オリエンテーション ○グループ編成 ○学習計画について ○ゲームのルールについて ○活動のマナーについて ○ウォーミングアップタイム	【関心・意欲・態度】 ③：観察	【学びを引き出す】 ①学習課題に対する理解 【学びを支える】 ④多様性のあるメンバーで構成したグループ編成
	2	○スキルアップゲーム	【関心・意欲・態度】 ④：観察	
二	3	スキルアップゲーム タスクゲーム	【技能】 ①：観察	【学びを振り返る】 ②活動（作戦等）の設定や選択に対する理由の意識化 ③学習課題と学習活動に対する振り返りの設定
	4		【技能】 ①：観察	
三	5	スキルアップゲーム フレンドリーマッチ テストマッチ	【関心・意欲・態度】 ①：観察	
	6		【思考・判断】 ①：観察，ワークシート	
	7		【思考・判断】 ②：観察，ワークシート	
四	8	まとめのゲーム	【関心・意欲・態度】 ②：観察 【技能】 ①：観察	

5 学習活動の計画

	1	2	3	4	5	6	7 (本時)	8
0	準備・健康観察・準備運動等							
10	オリエンテーション	スキルアップ ゲームの 行い方	スキルアップゲーム	スキルアップゲーム				まとめの ゲーム
20	ウォーミング アップタイム		※評価セッション	フレンドリーマッチ				
30	試しの ゲーム		タスクゲーム ※評価セッション2	※評価セッション1 テストマッチ ※評価セッション2				
40	整理運動・まとめ・片付け等							
45								

6 本時の学習

(1) 目標

チームの特徴に合った作戦（自分の役割）を立てることができる（思考・判断）。

(2) 展開

過程	学 習 活 動	指導上の留意点及び評価	備考
導入 10分	1 健康観察，準備運動を行う。 2 スキルアップゲームを行う。 ○レシーブゲーム，ボイスゲーム アタックゲーム	○朝の健康観察の結果を考慮して健康観察を実施する。 ○楽しく活動することを大切にする。 毎時間継続して実施することで，技能の伸びを体感させる。	ボール ビブス コーン
展開 30分	3 本時の目標と学習課題を確認する。 [学習目標] チームの特徴に合った作戦（自分の役割）を立てることができる。 [学習課題] チーム：選択したルールを理解して実行しよう。 個人：作戦が成功するための自分の役割を理解して実行しよう。	○目標や学習課題だけでなく，学習計画や学習展開を掲示し，児童が学習に見通しを持って取り組むことができるようにする。	ワークシート 掲示板
	4 フレンドリーマッチを行う。 (1) 作戦の練習（2分 - 2分） 対戦 A 1 vs A 2 B 1 vs B 2 C 1 vs C 2 (2) 評価セッション1（2分） 内容・ルールを理解しているか ・作戦（自分の役割）を理解しているか 【言語活動】（設定の意図） 選択したルールや設定した作戦をチーム全員が理解してゲームに臨むことができているか，確認し合う。	徹底指導 （ポイント） 学習課題の確認とフレンドリーマッチの活動を通して，選択したルールや設定した作戦（自分の役割）を理解させる。 ○フレンドリーマッチやテストマッチを行う目的を十分に理解させ（フレンドリーマッチでは勝敗が目的ではなく，ルールや作戦の理解が目的であること，テストマッチではフレンドリーマッチの成果を試すこと），ゲームを実施するようにする。 ○評価セッションでは，何を評価するのかを明確にして話し合うようにする。	タイマー
	5 テストマッチを行う。 (1) 作戦の実行（4分 - 4分 - 4分） 対戦 A vs C（Bが審判） A vs B（Cが審判） B vs C（Aが審判） (2) 評価セッション2（5分） 【言語活動】（設定の意図） 本時の作戦はチームの特徴に合ったものになっていたか，評価し合い，その結果を踏まえ，次時の作戦を設定する。	能動型学習 （ポイント） テストマッチのゲームを自主運営で行い，児童の主体性や責任感，協力する態度を育てる。 評価：思考・判断（観察，ワークシート） B基準 チームの特徴に合った作戦（自分の役割）を立てている。 A基準 B基準に加え，立てている作戦が自分の役割によってチームの機能を高めるものとなっている。 〈B基準に達していない児童への手立て〉 ○作戦設定の意図を理解させ，自分のできることを，しなければならないことを整理させる。	タイマー 得点版
整理 5分	6 まとめを行う。 (1) 学習の振り返り (2) 整理運動，片付けを行う。	【視点2】学びの振り返り 振り返りでは，学習課題に対する振り返りと学習活動に対する振り返りを行う。 ○片付けは役割分担等，協力して行うようにする。	ワークシート