

平成17年度  
東京都小学校体育研究会  
ボール運動領域部会

都小体研 研究主題

確かな力をはぐくむ体育学習

部会研究主題

チームの力の高め方を  
一人一人が築き上げていくボール運動の学習

学 習 指 導 案

# 第5学年 体育科学習指導案

日時：平成17年10月14日（金）

5校時（13：50～14：35）

場所：三鷹市立中原小学校 体育館

学級：第5学年1組 28名（男子16名 女子12名）

指導者：坂本 尚毅

## 1 単元名 ボール運動「ソフトバレーボール」

### 2 運動の特性

#### （1）一般的特性

- ①ボールが軟らかく、比較的易しい技能でボールの操作をして楽しめる運動である。
- ②ネットをはさんだ攻防でゲームを行うことや、得点ごとにプレーが止まることから、自分たちの作戦を何度も試すことができ、作戦を生かしやすい運動である。
- ③ポジションのローテーションがあり、様々な動きを経験できる運動である。
- ④学年の実態に応じてルールを工夫したり、作戦を立てたりしやすい運動である。
- ⑤ワンマンプレーが少なく、チーム全員でプレーする実感のある運動である。

#### （2）児童から見た特性

- ①チームでプレーする中で、ボールのつながりや作戦の成功、仲間とのかかわりの喜びを感じられる運動である。
- ②ボールの軟らかさや、ネットをはさんだ攻防により、安心して学習を進められる運動である。
- ③めあてに向かって、チームで協力し合って学習することの楽しさを味わいやすい運動である。

### 3 単元のねらい

#### 技能

- ・両手や片手でボールを相手コートに落としたり、状況に応じてボールを操作したりする。
- ・攻撃を組み立てたり、防御を工夫したりしながら連携プレーを生かしてゲームをする。
- ・ルールを理解し、審判をする。

#### 態度

- ・互いに協力し、役割を分担して安全に留意しながら学習をする。
- ・仲間とともにゲームの楽しさや喜びを共有する。
- ・勝敗に対して正しい態度をとる。

#### 学び方

- ・チームや個人の課題に応じためあてをもって学習を進め、その学習を振り返る。
- ・チームの力を高めるために、自分たちにあった作戦を工夫したり、パワーアップタイムの活動を工夫したりして、計画的に練習やゲームを行う。

### 4 児童の実態

#### （1）日常の様子から

地域のスポーツチームなどに入って日常的に活動している児童が少なく、ボール運動を行った時に、技能面でチームを引っ張れる児童は少ない。しかし、運動すること自体を好きな児童が多いため、苦手意識がある運動でも自分なりのめあてをもって活動できている。

男女問わず友達と上手にかかわれる児童が多く、日常の学習場面や体育学習においては、互いに教え合ったり励まし合ったりする姿が多く見られる。

# 5. 学習過程 ソフトバレーボール（45分×7時間）

時	知 る 段 階				築 き 上 げ る 段 階																											
	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時（本時）	第7時																									
学習内容・活動	オリエンテーション	チームのまとめDAY	ゲームの質DAY	学び方DAY	課題解決に向けての実践⇒活動の評価⇒新たな活動の計画 を繰り返す																											
	<p>学習の進め方を知り、学習に対する意欲をもたせる。</p> <p>①オリエンテーション漫画で単元のねらいや学習の進め方を知る。 ・ボール運動の学習とは ・一人一人のよさとは ・チームの力とは ②学習資料の使い方を知る。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px; width: fit-content;"> <p>マイカード ピンポイントカード チームカード 記録カード 練習カード</p> </div> <p>③用具準備や審判の仕方について知る。 ④準備運動をする。 ⑤試しのゲームをする。 ⑥学習の振り返りをする ・ピンポイントカードを参考に、マイカードを記入して自己評価する。 ⑦学習のまとめ・整理運動 ⑧用具の後始末をする。</p>	<p>新しい運動種目を学習するにあたって、必要な知識を身に付ける。チームの力を高める3要素についてしっかりと触れさせ、その後の学習に生かせるようにする。</p> <p>①用具の準備をする。 ②本時の学習内容を知る。 ・めあて、作戦、パワーアップタイムの確認をする。 ③準備運動をする ④パワーアップタイムの活動にチームごとに取り組む。 ⑤ゲーム（および審判）に取り組む。</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 10%;">Aコート</td> <td style="width: 10%;">PUT⇒</td> <td style="width: 15%;">ゲーム①⇒</td> <td style="width: 15%;">ゲーム②⇒</td> <td style="width: 15%;">ゲーム③</td> </tr> <tr> <td>Bコート</td> <td>PUT⇒</td> <td>ゲーム①⇒</td> <td>ゲーム②⇒</td> <td>ゲーム③</td> </tr> </table> <p>※各チーム一度は審判を行い、同時に他チームのゲームの様子を記録して、終了後に伝える。</p> <p>⑥整理運動を行う ⑦学習の振り返りをする。 ・記録カードを参考に、チームの学習がどうであったかを「まとめ」「ゲームの質」「学び方」をそれぞれ日替わりで振り返る。 ・ピンポイントカードを参考に、マイカードを記入して自己評価する。 ⑧学習のまとめを行う。 ⑨用具の後始末をする。</p>	Aコート	PUT⇒	ゲーム①⇒	ゲーム②⇒	ゲーム③	Bコート	PUT⇒	ゲーム①⇒	ゲーム②⇒	ゲーム③	<p>一人一人がチームの力を高めるために課題をもち、解決を図る。「実践・評価・計画」のサイクルを繰り返すことにより、課題解決ができた実感を重ねていく。</p> <p>①用具の準備をする。 ②本時の学習内容を知る。 ・めあて、作戦、パワーアップタイムの確認をする。 ③準備運動をする ④パワーアップタイムの活動、ゲーム（および審判）に取り組む。</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 5%; writing-mode: vertical-rl;">A I T S</td> <td style="width: 15%;">PUT ①</td> <td style="width: 15%;">ゲーム ①</td> <td style="width: 15%;">PUT ②</td> <td style="width: 15%;">ゲーム ②</td> <td style="width: 15%;">ゲーム ③</td> </tr> <tr> <td style="writing-mode: vertical-rl;">B I T S</td> <td>PUT ①</td> <td>ゲーム ①</td> <td>PUT ②</td> <td>ゲーム ②</td> <td>ゲーム ③</td> </tr> <tr> <td style="writing-mode: vertical-rl;">C I T S</td> <td>PUT ①</td> <td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td> <td>PUT ②</td> <td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td> <td style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></td> </tr> </table> <p>※各チーム一度は審判を行い、同時に他チームのゲームの様子を記録して、終了後に伝える。ゲームを2回、パワーアップタイムを2回行う。 ⑤整理運動をする。 ⑥学習の振り返りをする。 ・チームの学習がどうであったか、チームの力は高まったかを「まとめ」「ゲームの質」「学び方」について振り返る。 ・ピンポイントカードを参考に、チームへの自分の貢献度についてマイカードで自己評価する。 ⑦学習のまとめ・整理運動を行う。 ⑧用具の後始末をする。</p>			A I T S	PUT ①	ゲーム ①	PUT ②	ゲーム ②	ゲーム ③	B I T S	PUT ①	ゲーム ①	PUT ②	ゲーム ②	ゲーム ③	C I T S	PUT ①		PUT ②	
Aコート	PUT⇒	ゲーム①⇒	ゲーム②⇒	ゲーム③																												
Bコート	PUT⇒	ゲーム①⇒	ゲーム②⇒	ゲーム③																												
A I T S	PUT ①	ゲーム ①	PUT ②	ゲーム ②	ゲーム ③																											
B I T S	PUT ①	ゲーム ①	PUT ②	ゲーム ②	ゲーム ③																											
C I T S	PUT ①		PUT ②																													
教師の支援	<p>○事前にチームのまとめを意識したチーム編成を教師が行う。 ○チーム内で友達一人につき一人の児童が見られるように役割を決めておき、ピンポイントカードで活動を客観的に振り返ることができるようにする。 ○カードの記述に関しては肯定的な助言をし、次時のめあてをもったり、自信を深めたりしやすいようにする。</p>	<p>○その日に重点的に高めるチームの力の項目について、どの学習場面でも意識できるように助言する。 ・「チームのまとめDAY」では、声のかけ合い、励まし合い、円陣、ハイタッチなどを意識させる。 ・「ゲームの質DAY」では、PUTの充実や、技能ポイントを具体的に示すことでゲームの質向上を図る。 ・「学び方DAY」では、作戦を立てやすいように人形を使ったり、チームのめあてを全体に提示することで意識づけを図ったりする。 ○PUTやゲームでは、チームとしてのよさ、個々のよさについて助言をし、チームの力を高めることにつなげられるようにする。 ○学習のまとめでは、学習全体のめあてを意識した活動や振り返りを行っているチームを賞賛する。</p>	<p>○2回のパワーアップタイムが有効に活用できるように、事前の計画や実際の場面で助言を行う。 ○チームの課題をもち、それを意識しながら活動に取り組めるように、学習のはじめに掲示資料としてその時間のチームのめあてを提示する。 ○学習のまとめでは、チームの課題を意識した活動や振り返りを行っているチームを賞賛する。特に課題解決ができたかどうかについては詳しくふれ、その実感を高めることができるようにする。</p>																													

## 7 本時の学習 (6/7時)

### (1) 本時のねらい

(技能) 攻撃を組み立てたり、防御を工夫したりしながら連携プレーを生かしてゲームをする。

(態度) 互いに協力し、役割を分担して安全に学習を進めるとともに、勝敗に対して公正な態度をとる。

(学び方) チームの力を高めるためのめあてをもち、チームの課題に応じて計画的に練習やゲームを行うとともに、学習の振り返りを行う。

### (2) 本時の展開

主な学習内容・活動		○教師の支援 ☆評価																					
1 用具の準備をする。 2 本時の学習内容を確認する。 3 チームごとに準備運動をする。 4 チームごとに、パワーアップタイムとゲームに取り組む。 ○各コートでの組み合わせ		○安全に気をつけて準備をさせ、早く終了したチームは作戦の確認をする。 ○チームのめあてを意識して学習を進められるように掲示資料を用意する ○運動の特性にあった準備運動ができるように助言する。 ○めあてや作戦にあったPUTの活動ができるように助言する。 ○コート間の動きや、チームの役割が分かりやすい掲示資料を用意する ○チームのめあてにそった活動をしているチームを賞賛する。 ○チームの作戦を意識したり、運動の特性にふれるプレーをしたりしているチームを賞賛する。 ○チーム固有の支援																					
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Aコート(入り口側)</th> <th>Bコート(中央)</th> <th>Cコート(舞台側)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PUT① (白・黄)</td> <td>PUT① (紫・青)</td> <td>PUT① (黒・赤)</td> </tr> <tr> <td>ゲーム① (赤・青) 審判：黄</td> <td>ゲーム① (白・紫) 審判：黒</td> <td></td> </tr> <tr> <td>PUT② (白・黄)</td> <td>PUT② (紫・青)</td> <td>PUT② (黒・赤)</td> </tr> <tr> <td>ゲーム② (青・黄) 審判：紫</td> <td>ゲーム② (黒・白) 審判：赤</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ゲーム③ (黒・黄) 審判：青</td> <td>ゲーム③ (紫・赤) 審判：白</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			Aコート(入り口側)	Bコート(中央)	Cコート(舞台側)	PUT① (白・黄)	PUT① (紫・青)	PUT① (黒・赤)	ゲーム① (赤・青) 審判：黄	ゲーム① (白・紫) 審判：黒		PUT② (白・黄)	PUT② (紫・青)	PUT② (黒・赤)	ゲーム② (青・黄) 審判：紫	ゲーム② (黒・白) 審判：赤		ゲーム③ (黒・黄) 審判：青	ゲーム③ (紫・赤) 審判：白				
Aコート(入り口側)	Bコート(中央)	Cコート(舞台側)																					
PUT① (白・黄)	PUT① (紫・青)	PUT① (黒・赤)																					
ゲーム① (赤・青) 審判：黄	ゲーム① (白・紫) 審判：黒																						
PUT② (白・黄)	PUT② (紫・青)	PUT② (黒・赤)																					
ゲーム② (青・黄) 審判：紫	ゲーム② (黒・白) 審判：赤																						
ゲーム③ (黒・黄) 審判：青	ゲーム③ (紫・赤) 審判：白																						
○各チームのめあてと作戦		<table border="1"> <thead> <tr> <th>チーム</th> <th>めあて</th> <th>作戦</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>赤</td> <td>デコポコず</td> <td>大きな声を出す ムダな動きをなくす</td> </tr> <tr> <td>青</td> <td>Blue Win's</td> <td>仲間を信じる パレーらしいパレーをする</td> </tr> <tr> <td>黄</td> <td>全勝！イエローズ</td> <td>最後まで大きな声を出す</td> </tr> <tr> <td>白</td> <td>FC武勇伝</td> <td>作戦が生きるようにPUTを活用</td> </tr> <tr> <td>黒</td> <td>ヨーグルズ</td> <td>パレーらしいパレーをする</td> </tr> <tr> <td>紫</td> <td>スーパースターズ</td> <td>レシーブ・トスをしっかりやる</td> </tr> </tbody> </table>	チーム	めあて	作戦	赤	デコポコず	大きな声を出す ムダな動きをなくす	青	Blue Win's	仲間を信じる パレーらしいパレーをする	黄	全勝！イエローズ	最後まで大きな声を出す	白	FC武勇伝	作戦が生きるようにPUTを活用	黒	ヨーグルズ	パレーらしいパレーをする	紫	スーパースターズ	レシーブ・トスをしっかりやる
チーム	めあて		作戦																				
赤	デコポコず	大きな声を出す ムダな動きをなくす																					
青	Blue Win's	仲間を信じる パレーらしいパレーをする																					
黄	全勝！イエローズ	最後まで大きな声を出す																					
白	FC武勇伝	作戦が生きるようにPUTを活用																					
黒	ヨーグルズ	パレーらしいパレーをする																					
紫	スーパースターズ	レシーブ・トスをしっかりやる																					
○体育館配置図		<table border="1"> <thead> <tr> <th>チーム</th> <th>チームへの支援</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>赤</td> <td>ボールをつなぐ意識が高まってきている。チームの3名はまとまりを比較的意識した学習を進めているので、ボールをつなぐためのPUTの活動や、あとの2名にチームへの貢献が実感できるように励ましていく。</td> </tr> <tr> <td>青</td> <td>14番の児童を中心によくまとまっている。PUTの活動はよくやっているが、その内容とゲーム内容とがつながっていない部分があるので、PUTでやったことを生かすように助言する。</td> </tr> <tr> <td>黄</td> <td>ゲーム中の声かけが充実するように励ましていく。特定の児童のサーブだけで点数が入っていく傾向があるので、ボールをつなぎ、3回で返せるようにPUTから支援していく。</td> </tr> <tr> <td>白</td> <td>ボールを拾いにくい時は、「OK!」という声が出るが、それ以外での声かけが少ないため、場面に応じた声をかけ合うことでゲームの様相が変わっていくことを実感できるように支援していく。</td> </tr> <tr> <td>黒</td> <td>体育学習におけるまとまりのよさをようやく実感し始めたところである。キャプテンを中心に自分達でPUTの活動を考え、ねらいからそれずに学習を進められるようになってきた。伸びていることをいろいろな場面で一人一人が実感できるようにPUTから支援していく。</td> </tr> <tr> <td>紫</td> <td>キャプテンの技能が高く、うまく周りをまとめながら進めている。他の児童がそこで安心してしまい、ゲームでも任せきりになる場面が見られる。一人一人のよさがあり、それぞれがチームで生きるように励ましていく。</td> </tr> </tbody> </table>	チーム	チームへの支援	赤	ボールをつなぐ意識が高まってきている。チームの3名はまとまりを比較的意識した学習を進めているので、ボールをつなぐためのPUTの活動や、あとの2名にチームへの貢献が実感できるように励ましていく。	青	14番の児童を中心によくまとまっている。PUTの活動はよくやっているが、その内容とゲーム内容とがつながっていない部分があるので、PUTでやったことを生かすように助言する。	黄	ゲーム中の声かけが充実するように励ましていく。特定の児童のサーブだけで点数が入っていく傾向があるので、ボールをつなぎ、3回で返せるようにPUTから支援していく。	白	ボールを拾いにくい時は、「OK!」という声が出るが、それ以外での声かけが少ないため、場面に応じた声をかけ合うことでゲームの様相が変わっていくことを実感できるように支援していく。	黒	体育学習におけるまとまりのよさをようやく実感し始めたところである。キャプテンを中心に自分達でPUTの活動を考え、ねらいからそれずに学習を進められるようになってきた。伸びていることをいろいろな場面で一人一人が実感できるようにPUTから支援していく。	紫	キャプテンの技能が高く、うまく周りをまとめながら進めている。他の児童がそこで安心してしまい、ゲームでも任せきりになる場面が見られる。一人一人のよさがあり、それぞれがチームで生きるように励ましていく。							
チーム	チームへの支援																						
赤	ボールをつなぐ意識が高まってきている。チームの3名はまとまりを比較的意識した学習を進めているので、ボールをつなぐためのPUTの活動や、あとの2名にチームへの貢献が実感できるように励ましていく。																						
青	14番の児童を中心によくまとまっている。PUTの活動はよくやっているが、その内容とゲーム内容とがつながっていない部分があるので、PUTでやったことを生かすように助言する。																						
黄	ゲーム中の声かけが充実するように励ましていく。特定の児童のサーブだけで点数が入っていく傾向があるので、ボールをつなぎ、3回で返せるようにPUTから支援していく。																						
白	ボールを拾いにくい時は、「OK!」という声が出るが、それ以外での声かけが少ないため、場面に応じた声をかけ合うことでゲームの様相が変わっていくことを実感できるように支援していく。																						
黒	体育学習におけるまとまりのよさをようやく実感し始めたところである。キャプテンを中心に自分達でPUTの活動を考え、ねらいからそれずに学習を進められるようになってきた。伸びていることをいろいろな場面で一人一人が実感できるようにPUTから支援していく。																						
紫	キャプテンの技能が高く、うまく周りをまとめながら進めている。他の児童がそこで安心してしまい、ゲームでも任せきりになる場面が見られる。一人一人のよさがあり、それぞれがチームで生きるように励ましていく。																						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>黄</th> <th>青</th> <th>赤</th> <th rowspan="2">舞台</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th>白</th> <th>紫</th> <th>黒</th> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Aコート Bコート Cコート</p> ※チーム色は、そのチームのPUT活動場所を表す		黄	青	赤	舞台				白	紫	黒		☆チームの連携を生かしてゲームをしているか。 ☆チームでゲームの楽しさや喜びを共感しながら、学習を進めているか。 ☆作戦を意識した活動をしているか。 ○個々がチームの力を高めるための貢献をしているかを意識させる。 ☆資料を生かしてゲームを振り返り、チームの課題を明確にしているか。 ○チームへの貢献が顕著に見られたり、チームの力を高めることができたいたりした児童やチームを紹介する。										
黄	青	赤	舞台																				
白	紫	黒																					
5 整理運動をする。 6 学習の振り返りをする。 7 学習のまとめをする。 8 用具の後始末をする。																							

### (3) 評価

(技能) 攻撃を組み立てたり、防御を工夫したりしながら連携プレーを生かしたゲームができたか。

(態度) 互いに協力し、役割を分担して安全に学習を進め、勝敗に対して公正な態度をとることができたか。

(学び方) チームの力を高めるためのめあてをもち、チームの課題に応じて計画的に練習やゲームを行うとともに、学習を振り返り、次時への課題がつかめたか。