

第6学年2組体育科学学習指導案

1 単元 ソフトバレーボール

2 目標

- ソフトバレーボールの行い方を理解するとともに、ボールを持たない時の動きを工夫したり、片手や両手を使って相手が捕りにくいボールを返球したりすることができるようにする。
- 自己やチームの特徴に応じた作戦や練習を選択するとともに、動き方の工夫を、動画や作戦ボード等で他者に伝えることができるようにする。
- ルールを守り、仲間の考えや取組を認めて練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗を受け入れたりできるようにする。

3 単元計画（8時間） 単元における自己選択・自己決定の場

段階	配時	学習活動	手立て																
見通す	1/8	<div>1 ソフトバレーボールについて知り、試しのゲームをする。<ul style="list-style-type: none">○ 試しのゲームをして、自分の課題を明確にし、目標を立てる。<ul style="list-style-type: none">・目標を達成するための単元計画を一緒に立てる。・評価の方法を説明し、学習の流れを確認する。</div> <div>ドリル</div> <table><tr><td></td><td>レシーブ</td><td>トス</td><td>アタック</td></tr><tr><td>初級</td><td>壁レシーブゲーム</td><td>リングゲーム</td><td>センターヒットゲーム</td></tr><tr><td>上級</td><td>ペアレシーブゲーム</td><td>トストスゲーム</td><td>ゾーンスナイパーゲーム</td></tr></table> <div>タスク</div> <table><tr><td>レシーブからトスの場面</td><td>トスからアタックの場面</td></tr><tr><td>パス&ゴーゲーム</td><td>トスアタックゲーム</td></tr></table>		レシーブ	トス	アタック	初級	壁レシーブゲーム	リングゲーム	センターヒットゲーム	上級	ペアレシーブゲーム	トストスゲーム	ゾーンスナイパーゲーム	レシーブからトスの場面	トスからアタックの場面	パス&ゴーゲーム	トスアタックゲーム	<div>○ ゲームを通して出た課題解決の方法を共通認識できるように、学習者用端末で、練習方法を提示する。（ICT）</div>
		レシーブ	トス	アタック															
初級	壁レシーブゲーム	リングゲーム	センターヒットゲーム																
上級	ペアレシーブゲーム	トストスゲーム	ゾーンスナイパーゲーム																
レシーブからトスの場面	トスからアタックの場面																		
パス&ゴーゲーム	トスアタックゲーム																		
行う	2/8 3/8	<div>2 レシーブ・トス・アタックのポイントを知り、実践する。<ul style="list-style-type: none">○ ポイントの解説とドリルの初級、タスクの場面を行う。○ ドリルの上級、タスクの場面を行う。<ul style="list-style-type: none">・毎時間ゲームを練習の後にいき、次時への自分たちの課題を見出し、振り返りカードを記入する。・作戦タイムを活用して、チームでの戦術を見直す。・ドリルやタスクを一通り行ったら、試しのゲームと同じルールでもう一度行う。</div>	<div>○ 基本動作を身につけることができるように、学習者用端末を使って、ポイント動画を見て、練習の中で意識させる。（ICT）</div>																
	4/8 5/8 6/8 (本時)	<div>3 自分たちの課題に応じて、ドリルやタスクを選択して、課題解決に取り組む。<ul style="list-style-type: none">○ 前時での振り返りで、課題から練習を選択しておく。</div> <div><練習（ドリル or タスク）><ul style="list-style-type: none">・個人の伸ばしたい技能や、欠けている技能を補える練習を選択して取り組む。</div> <div><ゲーム①></div> <div><練習（作戦 or ドリル or タスク）><ul style="list-style-type: none">・ゲーム①を通して、作戦のブラッシュアップや細かい確認を行い、ゲーム②に向けて練習を選択し、取り組む。</div> <div><ゲーム②></div> <div><振り返り・次時の練習決め><ul style="list-style-type: none">・振り返りカードを記入する。・本時での課題から、次時の練習を選択する。</div>	<div>○ 自分の成長に応じて練習ができるように、提示したドリル・タスク以外の練習を行うことを実態に応じて適宜認める。</div> <div>○ より細かい動きやボールを持っていないときの動きを意識することができるように、作戦タイムを設定する。</div> <div>○ 課題解決を視覚化できるように、ループリックを掲示し、自分の立ち位置をマグネットで移動する。</div>																
振り返る	7/8 8/8	<div>4 三国っ子6-2杯を行い、単元のまとめをする。<ul style="list-style-type: none">○ 学習の振り返りを行う。○ 試合終了後、チームでお互いの成長や良さを交流する。</div>	<div>○ チームでの一体感をもつことができるように、個人やチームの課題を再確認し、試合に生かすことを確認する。</div>																

4 主眼

自分やチームの特徴に応じた作戦や練習を選択する活動を通して、自分やチームのボールを持たない時の動き方の工夫をしたり、動画や作戦ボード等を活用して、自分の考えを伝え合ったりすることができるようにする。

5 本時過程 **自己選択・自己決定の場（つなぎタイム）**

段階	学習活動・予想される児童の反応	手立て（○）と評価（◇）	配時																														
導入	1 振り返りカードやルーブリックを見ながら、本時のめあてを確かめ、練習に取り組む。 自分たちの課題に応じて、ドリルやタスクを選択して、課題解決に取り組もう。	○ 個々やチームの課題に応じて練習を選択させるために、めあてと練習内容を交流する場を設定する。	2																														
展開	<div>○練習（ドリル or タスク）【内容選択】 ・個々やチームの課題に応じて練習を選択する。</div> <table><tr><td>根拠</td><td>レシーブがうまくなりたい</td><td>トスを思ったところにあげたい</td><td>アタックをしっかり打ちたい</td><td>レシーブからトスをつなげたい</td><td>トスからアタックで得点したい</td></tr><tr><td>内容</td><td>レシーブ練習</td><td>トス練習</td><td>アタック練習</td><td>レシーブ&トス</td><td>トス&アタック</td></tr><tr><td>初級</td><td>壁レシーブゲーム</td><td>リングゲーム</td><td>センターヒットゲーム</td><td>パス&ゴーゲーム</td><td>トスアタックゲーム</td></tr><tr><td>上級</td><td>ペアレシーブゲーム</td><td>トストスゲーム</td><td>ゾーンズナイパーゲーム</td><td colspan="2">タスク</td></tr><tr><td colspan="6">ドリル</td></tr></table> <div>【個別と協働の一体的充実】 ・課題が同じ、または違う友達と一緒に練習することで、ポイント動画を意識し合いながら、お互いの課題の克服に向けて取り組む。</div>	根拠	レシーブがうまくなりたい	トスを思ったところにあげたい	アタックをしっかり打ちたい	レシーブからトスをつなげたい	トスからアタックで得点したい	内容	レシーブ練習	トス練習	アタック練習	レシーブ&トス	トス&アタック	初級	壁レシーブゲーム	リングゲーム	センターヒットゲーム	パス&ゴーゲーム	トスアタックゲーム	上級	ペアレシーブゲーム	トストスゲーム	ゾーンズナイパーゲーム	タスク		ドリル							7
	根拠	レシーブがうまくなりたい	トスを思ったところにあげたい	アタックをしっかり打ちたい	レシーブからトスをつなげたい	トスからアタックで得点したい																											
	内容	レシーブ練習	トス練習	アタック練習	レシーブ&トス	トス&アタック																											
	初級	壁レシーブゲーム	リングゲーム	センターヒットゲーム	パス&ゴーゲーム	トスアタックゲーム																											
上級	ペアレシーブゲーム	トストスゲーム	ゾーンズナイパーゲーム	タスク																													
ドリル																																	
	2 自分たちの課題に応じて、課題解決に取り組むための練習とゲームに取り組む。 (1) 個人やチームの課題が解決できたか、ゲームで確かめる。 ・体の向きやボールを当てる位置を考えて、正確に返したいな。 ・トスからアタックにうまくつながらないな。		11																														
	<div>(2) ゲームで課題を明らかにし、作戦タイムを経て、練習（ドリル or タスク）を選択する。【内容選択】 ・個々やチームの課題に応じて練習を選択する。</div> <table><tr><td>根拠</td><td>レシーブがうまくなりたい</td><td>トスを思ったところにあげたい</td><td>アタックをしっかり打ちたい</td><td>レシーブからトスをつなげたい</td><td>トスからアタックで得点したい</td></tr><tr><td>内容</td><td>レシーブ練習</td><td>トス練習</td><td>アタック練習</td><td>レシーブ&トス</td><td>トス&アタック</td></tr><tr><td>初級</td><td>壁レシーブゲーム</td><td>リングゲーム</td><td>センターヒットゲーム</td><td>パス&ゴーゲーム</td><td>トスアタックゲーム</td></tr><tr><td>上級</td><td>ペアレシーブゲーム</td><td>トストスゲーム</td><td>ゾーンズナイパーゲーム</td><td colspan="2">タスク</td></tr><tr><td colspan="6">ドリル</td></tr></table> <div>【個別と協働の一体的充実】 ・課題が同じ、または違う友達と一緒に練習することで、ゲームでの課題や試合の場面のつながりを意識して、取り組む。</div>	根拠	レシーブがうまくなりたい	トスを思ったところにあげたい	アタックをしっかり打ちたい	レシーブからトスをつなげたい	トスからアタックで得点したい	内容	レシーブ練習	トス練習	アタック練習	レシーブ&トス	トス&アタック	初級	壁レシーブゲーム	リングゲーム	センターヒットゲーム	パス&ゴーゲーム	トスアタックゲーム	上級	ペアレシーブゲーム	トストスゲーム	ゾーンズナイパーゲーム	タスク		ドリル						○ 課題解決に向けた動きを試合の中で確かめるために、どの練習が適切なのかタブレットを活用して話し合う場を設定する。（ICT） ◇ ボールを持たない時の動きを工夫して、自分の考えをチームで伝え合うことができる。 【思・判・表】	7
根拠	レシーブがうまくなりたい	トスを思ったところにあげたい	アタックをしっかり打ちたい	レシーブからトスをつなげたい	トスからアタックで得点したい																												
内容	レシーブ練習	トス練習	アタック練習	レシーブ&トス	トス&アタック																												
初級	壁レシーブゲーム	リングゲーム	センターヒットゲーム	パス&ゴーゲーム	トスアタックゲーム																												
上級	ペアレシーブゲーム	トストスゲーム	ゾーンズナイパーゲーム	タスク																													
ドリル																																	
	(3) 個人やチームの課題が解決できたか、ゲームで確かめる。		11																														
終末	3 個々やチームの課題に対してどのように課題解決をしていたのか、ルーブリックを活用しながら全体交流を行う。 ・レシーブレベルをあげるために、壁レシーブゲームに取り組みました。ゲームで味方に正確にレシーブを返せたから、レベル2に動かしました。		2																														
	ボールを持っていないときは、相手をよく見て、ボールの軌道を予測して動く。																																
	4 振り返りカードの記入を行い、次時の三国っ子 6-2 杯に向けての準備を行う。 ・ゲームで自分はアタックの打ち分けができなかった。だから、三国っ子 6-2 杯では、相手の位置をみて、ボールを打ち分けられるようにしたいな。	○ ゲームを通して、基本動作の習熟を明らかにさせるために、自分の立ち位置の変化をマグネットで移動する場を設定する。 ○ 三国っ子 6-2 杯への意欲を高めることができるようにするために、大会に向けた自分の思いを伝え合う場を設定する。	5																														