

第6学年 ボール運動
(ネット型：ソフトバレーボール)

1 単元構想

単元名	ボール運動（ネット型：ソフトバレーボール）		
単元の目標	<p>(1)ソフトバレーボール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ができるようにする。</p> <p>(2)ソフトバレーボールの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。</p> <p>(3)ソフトバレーボール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。</p>		
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
	<p>① 自己の力に応じたネット型ゲームの行い方について言ったり書いたりしている。</p> <p>② 攻撃を行うためのボール操作の技能を身に付け、簡易化されたゲームをすることができる。</p> <p>③ チームの作戦に基づいたボールを持たないときの動き等によって、簡易化されたゲームをすることができる。</p>	<p>① 誰もが楽しくゲームに参加できるようなルールを選んでいる。</p> <p>② 自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。</p> <p>③ 自己や仲間の課題解決のために考えたことを他者に伝えている。</p>	<p>① 運動に積極的に取り組み、ルールやマナーを守り助け合って運動をしようとしている。</p> <p>② 勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたりしようとしている。</p> <p>③ 分担された役割を果たそうとしている。</p> <p>④ 場や用具の安全に気を付けている。</p>
単元終了時の児童の姿（単元のゴールの姿・期待される姿）			
ボール操作やボールを持たないときの基本的技能を習得し、仲間と作戦を共有しながらゲームを楽しむ児童。			
単元を通した学習課題		本単元で働かせる見方・考え方	
仲間とパスをつないで、ラリーが続く楽しさを感じるにはどうしたらよいか考えよう。		ボール操作やボールを持たないときの動きを「する」、友達やチーム全体の動きなどを「見る」、ゲームを楽しむために友達と協力したりして「支える」、いろいろな攻撃や守備の仕方などを「知る」といった運動の多様な関わり方で、ネット型ゲームの喜びや楽しさを味わうこと。	

指導計画と評価計画（7時間取扱い 本時4 / 7）

過程	時間	学習内容・学習活動
一	1	<p>【学習内容】</p> <p>○自己の力に応じたネット型ゲームの行い方について言ったり、書いたりすること。（知①）</p> <p>【学習活動】</p> <p>○オリエンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習内容の確認 ・安全の約束の確認，場や用具の準備や片づけの仕方の確認 ・ソフトバレーボールのルールの確認
二	2	<p>【学習内容】</p> <p>○攻撃を行うためのボール操作の技能を身に付け，簡易化されたゲームをすること。（知②）</p> <p>○誰もが楽しくゲームに参加できるようなルールを選ぶこと。（思①）</p> <p>○自己や仲間の課題解決のために考えたことを他者に伝えること。（思③）</p> <p>○運動に積極的に取り組み，ルールやマナーを守り助け合って運動をすること。（態①）</p> <p>【学習活動】</p> <p>○アタックを打つ場所やどこをねらって打つかを考えて，試合を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリルゲーム（サーブゲーム・アタックゲーム） ・タスクゲーム（オールキャッチバレー） ・メインゲーム <p>〔※ここでいう「アタック」とは，自陣でつなげたボールの最終局面で，相手コート内の空いている場所に，ボールを打ち込むまたは落とすことをいう。〕</p>
三	4	<p>【学習内容】</p> <p>○チームの作戦に基づいたボールを持たないときの動き等によって，簡易化されたゲームをすること。（知③）</p> <p>○自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶこと。（思②）</p> <p>○自己や仲間の課題解決のために考えたことを他者に伝えること。（思③）</p> <p>○勝敗を受け入れたり，仲間の考えや取組を認めたりしようとする事。（態②）</p> <p>○場や用具の安全に気を付けている。（態④）</p> <p>【学習活動】</p> <p>○アタックを打ちやすくするために，1人目・2人目の動きやボールの上げ方を考えて，試合を行う。（※本時の学習例記載）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリルゲーム（トスゲーム・アタックゲーム） ・タスクゲーム（1人目・2人目はキャッチ） ・メインゲーム <p>○アタックにつなげるためのポジションについて考えて，試合を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリルゲーム（トスゲーム・アタックゲーム） ・タスクゲーム（1人目・2人目はキャッチ） ・メインゲーム <p>○ソフトバレーボール大会を楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームの作戦を実践しながら試合を行う。 ・学習を振り返り，身に付いた力を話し合う。

※表記上の「知」…知識・技能，「思」…思考・判断・表現，「態」…主体的に学習に取り組む態度

時間	指導のポイント	評価の観点等 ★…記録に残す評価の場面で 「具体的評価規準」
1	<p>○ オリエンテーション</p> <p>安全に配慮した準備・片付けやソフトバレーボールのルールについて、児童がいつでも確認できるように掲示しておきましょう。</p> 	<p>★【知①】（観察・学習シート）</p> <p>○ ゲームの行い方について友達と話したり、学習シートに書いたりしている。</p>
2	<p>○ 攻撃の仕方を考える。</p> <p>自陣コートの前方や後方、中央などいろんな場所からアタックを打つ経験をさせ、攻撃しやすい場所を児童同士で確認できるようにしましょう。</p> 	<p>【思③】（観察・学習シート）</p> <p>【知②】（観察）</p>
3	<p>○ 得点しやすい攻撃をするためのポイントを見つける。</p> <p>試合の経験から攻撃に困ったり、失点につながったりした場面を想起させ、どこをねらったらよいか伝え合う時間を設定しましょう。</p> 	<p>【態①】（観察）</p> <p>★【知②】（観察）</p> <p>○ ねらったところにボールを返球したり、攻撃につながるトスを上げたりしている。</p>
4	<p>○ 1人目・2人目の動きやボールの上げ方を考える。</p> <p>アタックを打ちやすくするための動きやボールの上げ方について、学習シートや作戦ボードで考えを共有し、実践しやすくしましょう。</p> 	<p>★【思③】（観察・学習シート）</p> <p>○ アタックを打ちやすくするための、1人目・2人目の動きやボールの上げ方を見付けたり、伝えたりしている。</p>
5	<p>○ ポジションについて考える。</p> <p>攻撃につなぐための準備や意図を伝え合う時間を設定し、より考えが深まるようにしましょう。</p> 	<p>★【思②】（観察・学習シート）</p> <p>○ チームの特徴に応じて、ポジション取りを見付けたり、伝えたりしている。</p> <p>【態④】（観察）</p>
6	<p>○ 全員が得点できる方法を考える。</p> <p>全員が得点できたらボーナス得点を獲得できる等のルールの工夫をしましょう。</p> 	<p>【思①】（観察・学習シート）</p> <p>★【態②】（観察）</p> <p>○ メインゲームの勝敗を受け入れようとしている。</p>
7	<p>○ ソフトバレーボール大会を楽しむ。</p> <p>導入時と比べ、ラリーが続いたり、味方同士のパスにつながったりしたことを紹介し、成長を実感できるようにしましょう。</p> 	<p>★【知③】（観察）</p> <p>○ チームの作戦を意識しながら、移動したり、トスやアタックを打ったりしている。</p> <p>【態③】（観察）</p>

2 単元における系統等

学習指導要領における該当箇所(内容, 指導事項等)
小学校学習指導要領 第5学年及び第6学年 [知識及び技能] (イ) ネット型のボール運動の楽しさや喜びを味わい, 個人と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。 [思考力, 判断力, 表現力等] (ア) ルールを工夫すること, (イ) 自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶこと, (ウ) 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ること。 [学びに向かう力, 人間性等] 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。
運動の価値
ソフトバレーボールは, ボールが軽く柔らかいため, 恐怖心なく簡単に操作ができるとともに, ボール操作に大きな個人差を生まず楽しむことができる。また, 攻防がネットで分かれているため, 思考した攻め方や作戦が実現しやすく, 思考した内容を確認, 成功を実感するのに適した運動である。
本単元における系統
(※下記の動きや技能を習得する過程で, 児童の実態に応じて運動の特性に触れ, 楽しさや喜びを味わわせる。) <div style="text-align: center;"> <p>【第3学年及び第4学年】 ゲーム (イ ネット型ゲーム)</p> <p>〈ボール操作〉 ○いろいろな高さのボールを片手, 両手もしくは用具を使ってはじいたり, 打ちつけたりすること。 ○相手コートから飛んできたボールを片手, 両手もしくは用具を使って相手コートに返球すること。 〈ボールを持たないときの動き〉 ○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。</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>ボール運動 (イ ネット型)</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="text-align: center;">【第5学年】</p> <p>〈ボール操作〉 ○自陣のコート(中央付近)から相手コートに向けサービスを打ち入れること。 ○味方が受けやすいようにボールをつなぐこと。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="text-align: center;">【第6学年】</p> <p>〈ボール操作〉 ○片手, 両手を使って, 相手コートにボールを打ち返すこと。 ○相手コートの空いた場所へボールを返球すること。 〈ボールを持たないときの動き〉 ○ボールの方向に体を向けて, その方向に素早く移動すること。</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60%;"> <p style="text-align: center;">中学校【第1学年及び第2学年】 球技 (イ ネット型)</p> <p>〈ボール操作〉 ○サービスでは, ボールやラケットの中心付近で捉えること。 ○味方が操作しやすい位置にボールを返すこと。 ○テイクバックをとって肩より高い位置からボールを打ち込むこと。 〈ボールを持たないときの動き〉 ○相手の打球に備えた準備姿勢をとること。 ○プレイを開始するときは, 各ポジションの定位置に戻ることに。 ○ボールを打ったり受けたりした後, ボールや相手に正対すること。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 35%;"> <p style="text-align: center;">中学校【第1学年及び第2学年】 体育理論</p> <p>〈運動やスポーツの多様性〉 ○運動やスポーツの必要性と楽しさ ○運動やスポーツへの多様な関わり方 ○運動やスポーツの多様な楽しみ方</p> </div> </div>

3 指導に当たっての留意点

- 試しのゲームを行い、サーブやアタックが入らない、パスが繋がらない等の課題を出し合い、単元を通して「仲間とパスがつながり、ラリーを続けるためにはどうすればよいか」という問いを持たせる。

ラリーが続くようになったら楽しそう！でも、どうやったらサーブやアタックが入るようになるかな？仲間とパスがつながるかな？



- ラリーが続くゲームにするために、児童にルールや場を工夫させる。決まった内容は掲示し、児童が選んで練習できるようにする。（例：一回だけキャッチできるようにする。ネットを高くする。サーブのやり直しを認める等）
- 単元を通してドリルゲームを設定し、技能を高める。サーブでボールのどこを叩くか、レシーブの面の形等について、適宜考えさせる場面を作る。6年生での学習を見越して、ボールの種類を選べるようにする。（ビーチボールもしくはソフトバレーボール）

サーブゲームで、ボールの中央を叩くとサーブが入るようになった！トスゲームで、両腕をまっすぐ伸ばして平らな面を作ったら上げたいところに上げられるようになった！



- タスクゲームのルールは、児童に考えさせたい場面を焦点化して、メインゲームより易しいものにする。（例：キャッチを認める。ワンバウンドを認める。）
- メインゲームでは、ゲームのないチームに記録を取らせる。（例：攻撃が成功した人・場所・落球した場所等）記録をもとに課題を発見し、課題解決に向けた方策を話し合う視点を持たせる。



自分たちのチームは、ネットから遠いときにアタックが入ってないみたいだね。だから、なるべく中央にトスを上げるように心がけよう！

- メインゲームの様子を動画で撮影し、次時の導入で提示することで、課題をつかみやすくする。その場合、動画は短くし、一時停止等で動きを考えやすくする。
- 学習シートは、絵や言葉で表現できるように工夫する。学習シートは、作戦会議で考えを表現するツールとして使用させる。（例：予めコートは記入しておき、人やボールの動きだけを絵や言葉で表現する等）

<運動が苦手な児童や意欲的でない児童等への配慮の例>

- 落下地点を予測するのが苦手な児童には、チーム内で「〇〇さん、前！」「私が行く！」等の声かけの約束を決めさせることで、助け合いながらプレーできるようにする。

仲間が声をかけてくれるから、どうやって動けばいいかわかる！次は、自分から動いてみよう！



- ボールを手だけでレシーブしようとする児童には、返球したい相手におへそを見せるイメージを持たせ、ドリル練習の中で個別に指導していく。
- 仲間のミス为非難してしまう児童に対しては、単元を通して集めた「励まし言葉」を確認し合う時間を設定する。温かい言葉かけができた時には、認めたり称賛したりするようにする。

仲間に励まされると、「次は頑張ろう！」という気持ちが湧いてくるな！僕も友達を励ます言葉をかけよう！

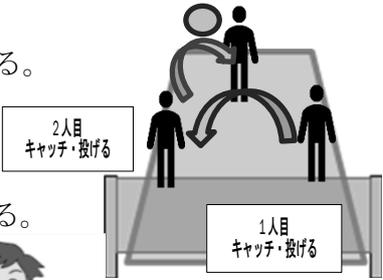


4 本時の学習例

(1) 目標 アタックが打ちやすいように、仲間の動きやボールの上げ方に着目して作戦を選ぼうとしている。

(2) 展開

過程	時間	学習活動 (◇予想される児童の発言)
導入	10分	<p>1 課題をつかむ。</p> <p>① 場の準備と準備運動をする。 ◇ 手首と足首を入念に動かしておこう。</p> <p>② ドリルゲームをする。(トスゲーム・アタックゲーム) ◇ トスがつながるように声をかけたり、少し高く上げたりしよう。 ◇ アタックが入るように、ボールの中心部分を打つようにしよう。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【めあて】 アタックを打ちやすくするために、つなぎ方を考えよう。</p> </div> <p>③ 攻撃しやすくするために、1人目・2人目の動きに問いを持つ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【学習課題】 アタックを打ちやすくするためには、どう動いたり、どんなボールを上げたりするとよいだろうか。</p> </div>
展開	27分	<p>2 課題の解決に向けて活動する。</p> <p>① 考えを学習シートに記入する。 ◇ 2人目のトスが低くてアタックが打ちにくかったから、ボールを少し高く上げるようにしよう。</p> <p>② チームで作戦を共有する。 ◇ ネットに近すぎたり、遠すぎたりするとアタックが打ちづらいから、2人目は中央にトスを上げるようにしよう。</p> <p>③ タスクゲームを行う。 ◇ 立てた作戦を試してみよう。 ◇ 上手くいかないところがあるな。</p> <p>④ チームで作戦を修正する。 ◇ 1人目のトスの上げ方も大切だね。1人目・2人目は前の方でトスを上げると、落ち着いてアタックが打てるよ。</p> <p>⑤ メインゲームを行う。 ◇ 前よりアタックが打ちやすくなった。 ◇ 1人目・2人目がどう動けばよいかわかった。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【期待される学びの姿】 1人目・2人目の動きやボールの上げ方に着目して、仲間に動きを声や体を使って表現している。</p> </div>
終末	8分	<p>3 めあてに対する振り返りをする。</p> <p>① 今日の学習を振り返る。 ◇ 1人目と2人目の動き方が変わったから、アタックが打ちやすくなった。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【まとめ】 1人目や2人目がコート前方でトスを上げると、3人目はアタックが打ちやすくなることがわかった。</p> </div> <p>② 整理運動と場の片付けをする。 ◇ 手首や足首をよく使ったから、よくほぐしておこう。 ◇ 2人組で支柱を運ぼう。</p>

過程	時間	指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図, 内容, 方法等)
導入	10分	<ul style="list-style-type: none"> ○ 場や用具の安全に留意させながら場の準備を行う。 ○ 手首や足首を十分動かし, ケガを予防する。 ○ 【トスゲーム】 2分 <ul style="list-style-type: none"> ・ チームで円を作り, ボールを落とさないようにトスを上げ続ける。連続で上げた数が点数となる。 ○ 【アタックゲーム】 2分 <ul style="list-style-type: none"> ・ 仲間にボールを投げ上げてもらいアタックを打つ。相手コートに入れば1点とし, 合計の数が点数となる。 ○ ドリルゲームの点数を記録し, 伸びを実感させる。 ○ 前時のメインゲームの動画を提示し, 1人目・2人目の動きやボールの上げ方に着目させる。
展開	27分	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習シートに考えた動きやボールの上げ方について線や言葉を使って記入させる。 ○ 作戦ボードを使用して仲間と作戦を共有させる。 ○ 【タスクゲーム】 <ul style="list-style-type: none"> ・ 1人目・2人目はボールをキャッチし, 投げ上げてよいものとする。3人目はアタックを打ち, つなぎ方に焦点を当てさせる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>○Aチームはアタックがよく打っているね。1人目と2人目の動きやボールの上げ方に着目して見てみよう。ヒントがあるかもしれないよ。</p> </div> <div style="text-align: right; margin: 10px 0;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ チームで作戦を修正させ, メインゲームで実践させる。 ○ ゲームをしないチームにゲームの記録を取らせる。成功場面や課題を伝え合うことで, 課題解決の視点を明確にする手立てとする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>【具体的評価規準】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ アタックが打ちやすくなるような1人目・2人目の動きやボールの上げ方について, 声や体を使って表現している。 <p>(評価方法: 観察, 学習シート)</p> </div> <p>【到達していない児童への手立て】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ どんなボールが打ちやすいか動画を用いて捉えさせ, 動きやボールの上げ方を確認させる。
終末	8分	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習シートをもとに振り返りを行う。 ○ 今日の学習でどんな力が付いたかを考えさせることで, 知識と技能の高まりを確認させる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>前時と比べて, たくさんアタックを打てるようになって, ラリーが続くようになったね1人目と2人目の動き方やボールの上げ方がよくわかった証拠だね。次の時間には, 新しい課題が解決できるように考えていきましょう。</p> </div> <div style="text-align: right; margin: 10px 0;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 新たな課題を出し合い, 次時の学習課題につながるようにする。 ○ 仲間と協力して, 安全面に配慮しながら片付けさせる。

5 場の設定(例)

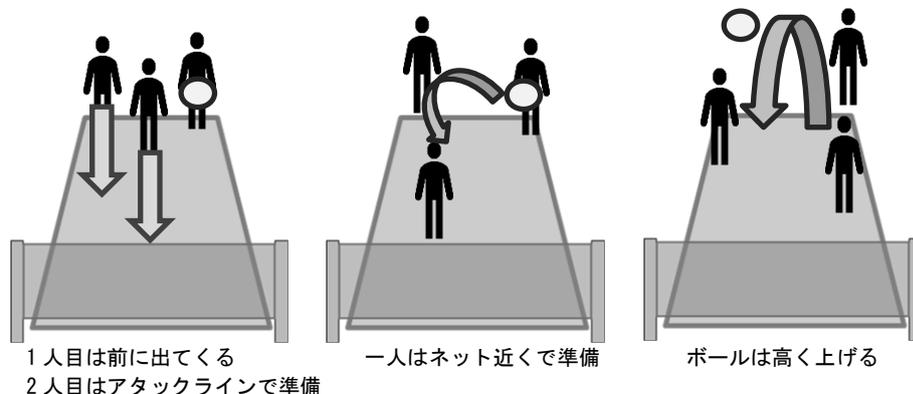
ボールをつないでラリーを楽しもう！「ソフトバレーボール」

つかむ ドリルゲーム トスサーブ アタックゲーム

めあて アタックを打ちやすくするために、つなぎ方を考えよう。

まとめ 1人目や2人目がコート前方でトスを上げると、3人目はアタックが打ちやすい。

視点 1人目や2人目の動き、ボールの上げ方



課題

作戦がうまくいかなかった。1人目がくずれてしまう。ポジションが大事

6 ICT活用計画

電子黒板による場の設定や練習方法、技のポイントなどの提示

例：前時のメインゲームを動画等で提示する。成功例と課題例を両方提示することで、課題に迫る動きのイメージを共有する。

例：運動観察グループに動画撮影用のタブレット端末で試合を撮影させ、試合後に動画を確認することで、課題解決に向けた話し合いができるようにする。

7 見方・考え方を働かせて、終末や次時以降の学習に生かす計画

見方・考え方を働かせ、単元の終末で次の学習に取り組んだり、次時以降の学習に生かしたりする。

例1：単元の終末に「ソフトバレーボール大会」を設定し、学習の成果を発揮できるようにする。

例2：ボールを持たないときの動きを生かし、「E ボール運動（ア ゴール型）」において、ボール保持者がパスをつなぎやすい位置取りやパスの仕方等の学習と関連付けて指導する。