

# 第6学年1組学習指導案

令和〇年〇月〇日 (△) 〇校時  
 児童 〇名 (男子〇名 女子〇名)  
 場所 〇〇  
 指導者 〇〇 名前

## 本単元を通して目指す資質・能力

6の1ソフトバレーボールの面白さを実感し、自分なりにその経験を語ることができる。

## 授業者の捉えた運動の特性

## 児童の実態

いかに相手コートにボールを落とすか、自分のコートに落とさせないかが楽しい運動

## 高学年の目指す姿

- ・視点を言いながら、自分なりの運動の楽しさを語ることができる。
- ・運動ごとの面白さの共通点を見出したり、違いを語ることができる。
- ・仲間との関わりや資料活用をしながら課題を解決できる。
- ・「する・見る・支える・知る」など運動と自分の関わり方が分かる。

運動への志向性	体育の学習が 好き・まあまあ好き 93%	休み時間な どの様子	・休み時間に運動に親しむ児童が多い(特に男子)。その一方で教室からなかなか出ない児童もいる。 ・学級でスポーツチャレンジに継続的に取り組んでいる。
これまでの体育の学び方	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の課題に応じたため立てることができる。</li> <li>・課題解決の方法として①学習カードの資料活用②友達に聞く③ICTの活用。</li> <li>・友達とのかかわりに有用感を感じている児童が89%いる。</li> </ul>		
単元の系統性(カリキュラムの構成)	<p>3年生 &gt;&gt; 4年生 &gt;&gt; 5年生 &gt;&gt; 6年生</p> <p>風船バレー &lt; 投げっこバレー &lt; キャッチバレー</p>		
特記事項(障害要因や技能の習得状況など、指導上参考になること)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「なかなか勝てない(33%)」「ボールがつかない(20%)」ことが理由でソフトバレーボールを楽しめずにいる児童がいる。</li> <li>・今回の学習で期待していることとして「得点をとりたい(94%)」「勝敗を競いあって楽しみたい(94%)」「チームが勝つための作戦を考えたい(63%)」を挙げている。</li> <li>・ほとんどの児童がアンダーサーブが打てる。</li> <li>・レシーブに関しては半数の児童がボール下に入って返すことができるが、数名の児童はボールが体に当たるのを目で追えていない。</li> </ul>		

## 1時目の工夫(問いの共有)

### 本単元で共有する問い

「いかに相手コートにボールを落とす? 自分のコートに落とさせない?」

### 1時目にすること

- 主運動につながる運動遊びの紹介
- 試しの運動  
(はじめのルールに基づいて)
- 「6の1ソフトバレーボール」の楽しいところは?  
→児童の意見から問いの共有

## 主運動につながる運動遊び

### ○アタックゲーム



### ○ストップ!ボール



他にも

- 円陣パス
- パスリレー
- ボール回し
- エアバレー

単元のはじめに児童に提示し、毎時間チームの状況に合わせてどんな運動遊びをするのか選ばせるようにする。

## 教材・教具の工夫



ネットの高さ(190cm)とボールの重さ(100g)には相関関係あり!!

## 単元の評価

- ・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、その技能を身につけている。  
【知識・技能】
- ・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、自分の考えを他者に伝えることができる。  
【思考・判断・表現】
- ・運動に積極的に取り組み、仲間と助け合って運動をしたり、仲間の考えや取り組みを認めたりすることができる。  
【主体的に学習に取り組む態度】

## 学習の道すじ

	1	2	3	4	5	6(本時)	7	
		主運動につながる運動遊び						
学習活動	オリエンテーション	ねらい1 6の1ソフトバレーボールのルールに慣れてゲームを楽しもう。			ねらい2 自分たちのチームの特徴を活かしながら、落とす・落とさないの攻防を楽しもう。			まとめ

## 本単元で児童の動きやふりかえりから共有したい視点

目線、体の向き、仲間との距離、パスの長さ、スピード、シンクロ

時間  
0

1. 準備・準備運動

グループごとに準備  
○準備ができたチームから主運動につながる運動遊びに取り組んでいく。

予想される児童の運動遊び

アタックゲーム



エアバレー



2. 主運動につながる運動遊び



主運動につながる運動遊びが終わったら「チームのみんなで決めたこと（作戦）」「出場順」「個人のめあて」の確認をさせる。

エンジンパス



・チームごとに主運動につながる運動遊びにチャレンジ。  
・何をするかは事前に、チームカードに書かせておく。

10  
まで

3. 号令・めあての確認



・子どもによる司会。  
・前時のふりかえりをもとに、1時間のクラス全体の課題を提示する。  
・電子黒板を使って課題を視覚化する。

チームの特徴をいかしていかに相手コートにボールを落とす？

4. 活動

準備・準備運動・チームの時間 (7分まで)	めあての確認 (3分)	ゲーム(30分)			かたづけ (目標3分)	ふりかえり (5分)
		8点マッチ	チームの時間 (4分)	8点マッチ		

ゲーム中の言葉かけ（特に観察の児童）とゲームの間のチーム内の話し合いに注目！！

かかわる



できる

・AコートのE児のポジショニングを気にしながら見ていく。  
・チーム内の連携やゲーム中のチーム内の言葉かけを見ていく。  
・自分たちのチームの特徴に目を向けながら言葉かけや動きを意識しているチームを価値づけていく（必要に応じて全体で共有）。

ふりかえりを通して児童がどんな見方・働き方を働かせて、自分自身のことを見つけているかチェックする。

◆評価規準

自分やチームの特徴に合わせて勝敗を競い合おうとしている【思考・判断・表現】(観察・学習カード)  
●自分たちのチームの特徴を意識できずにプレーしている。  
→ゲーム間の話し合いの時に、これまでの活動の動画やチームのみんなで決めたことを確認しながら、自分たちのチームと向き合わせる。

わかる



まず  
①チームでのふりかえり  
②個人でのふりかえりをする。そのうえで  
③本時の課題をもとに学級全体で本時の課題に対するふりかえりと④次時に向けてをする。

5. 片付け

ゲーム後チームの話し合いが終わったチームから片付けをする。

6. ふりかえり・号令



期待する児童のふりかえり

・自分たちのフォーメーションは2-2だったが、1-1-2だともっと攻撃の幅が広がりそう。  
・攻撃を組み立てるとき、チームのスピードを活かしてフェイントの種類を増やすことができた。  
・自分たちのチームは〇〇が特徴だと改めて気づくことができた。  
・チームの中で私の役割は〇〇だと思ったので、次に生かしたい。

40

45