

2019

6年 ソフトバレーボール

松戸市立八ヶ崎小学校

ソフトバレーボールは・・・

攻撃と守備の連携がわかりやすく、手でボールをはじいて得点を競い合う運動である。また、自分たちの陣地で立てた作戦が相手に邪魔をされずに実行できる運動でもある。

児童から見ると・・・

- ・相手との接触がなく安全であるとともに行動判断が容易である。
- ・キャッチ トス アタックの3段攻撃やチームの作戦が成功すると楽しいと感ずることが出来る運動である。



親しみやすい

- ・得意な子ばかりが活躍したり、自分のミスが直接失点に繋がってしまうと楽しさが半減したりしてしまう運動である。



苦手意識に

繋がってしまう

学習カード

教材

学習過程

本校では・・・

☆ノーフロックの状況をつくるためのだまし合いによる攻防が展開されるゲームを主体的・対話的で深い学びを通して実現する。

## 《ルール》

☆ 始めから提示するルール ⇒ **シンプルなものにする**

- ・ 1チーム5人で、試合は3対3とする。
- ・ 1試合6分間とし、6分経過の時点で得点が多い方が勝ち。
- ・ 3分で1度選手交代をする。
- ・ 1回のラリーでボールに触れるのは1人1回までとする。
- ・ 守備側はノーバウンドでの補球とする。
- ・ トスはすべて投げ上げる。
- ・ サーブは、ネットから2m付近より相手を取りやすいように投げ入れる。
- ・ サーブによる得点はなし。
- ・ 得点が決まったら、1つ時計回りにローテーションをする。

★ 追加の可能性のあるルール

⇒ **児童の困り感・必要感に応じて、教師が提案・追加する。**

| 児童の困り感                              | 追加のルール                          | 個人やチームのメリット   |
|-------------------------------------|---------------------------------|---|
| ・ 相手の得点を防ぐためにキャッチだけでは限界がある。         | ・ フロックをしてもよい。                   | ・ アタックを防ぐことができるとともにフロックをかわすためにはどうしたらよいかという新たな課題が生まれることでよりゲームが楽しくなる。 |
| ・ フロックをだますために誰がアタックを打つかわからないようにしたい。 | ・ 1回のラリーでボールに触れる回数は1人1回でなくてもよい。 | ・ 「フロックを引きつける」という役割が生まれ、作戦の幅が広がる。                                   |
| ・ 攻撃のテンポを速くしてリズムよく攻撃したい。            | ・ 2秒以内に相手コートへ返球する。              | ・ 攻撃のテンポが速くなりリズムよく攻撃ができたリ、フロックをかわしたりすることができる。                       |

※ 単元の前半で安定した攻防ができるように、ルールを工夫し、単元後半で各チームの得意な攻撃を実践できるようにする。

## 《教具》

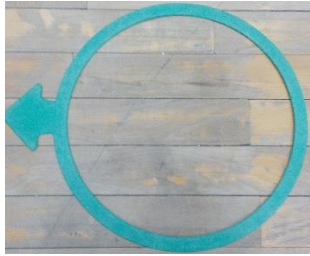
- ・ボール（当たっても痛くない・落下速度が遅い）



使用球  
モルテン KVN1000IT

アタッカーはトスを上げてほしい場所へ、セッターは上げる場所への目印となる

- ・ケンステッフ



- ・支柱



高さは、ともに 155cm と 180cm の間がなかったため、テープとひもを使って 165cm に高さ調節。180 cm から少しずつ下げていき全員が確実にアタックを打てるようにした。

## 《用具》

- ・カゴの中身



- ・クリアケース

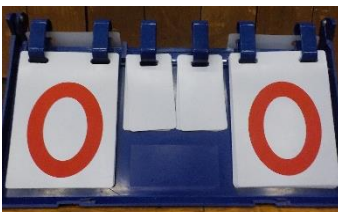
中身（作戦ボード 磁石 マーカー 筆記用具 電卓）



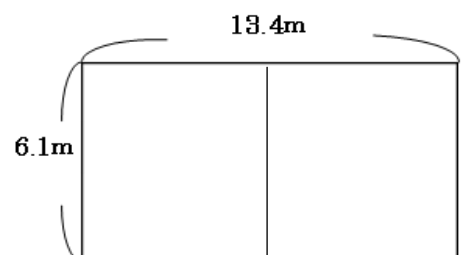
- ・ポケットファイル(作戦ファイル)  
(作戦カード、ルールカード、授業で掲示した写真等)



- ・得点板



## 《コート》



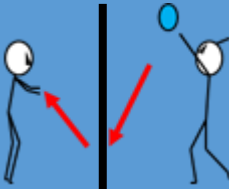
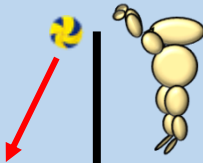

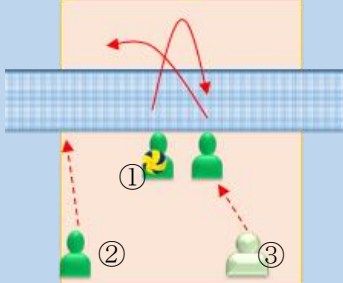
指導計画 「ソフトバレーボール」(9時間)

| 時間  | 1 (はじめ)  | 2  | 3 | 4 | 5 (なか)   | 6                                      | 7 | 8 (本時) | 9 (おわり) |
|---|--|--|---|---|--|--|---|--------|---------|
|   | 知識の獲得・技能向上   |  |   |   |  | 自分たちの考えた得意な作戦やチームの特徴に合った作戦を考案・精選し実行する。 |   |        |         |
| 0<br>6<br>9<br>16<br>32<br>38<br>45   | <b>オリエンテーション</b><br>・単元を通した学習のねらい<br>・ゲームの行い方の説明<br>・学習のルール<br>・用器具の扱いについて<br>・試しのゲーム<br>・課題をつかむ(チームの課題) | ・あいさつ ・用具の準備 ・ウォーミングアップ<br>・健康観察 ・課題確認 ・作戦確認(ゲームで試す作戦を選ぶ。) ※6時間目以降 |   |   |  |  |   |        |         |
| <b>ゲーム1<br/>第1次リーグ戦</b>   |  |  |   |   | <b>ゲーム1<br/>第2次リーグ戦</b>  |  |   |        |         |
| <課題解決学習><br>教師が動き方のポイントを押さえて指導する。<br><予想される課題><br>つなぐ トス アタック<br><予想される練習><br>ジャンプキャッチからの投げ入れ<br>スタンディングジャンプからのアタック |  |  |   |   | <課題解決学習><br>教師が示した練習方法の中から解決方法を児童が選択又は考案できるようにする。<br><予想される課題><br>ノーブロックの状況をつくる。<br>チームの特徴に応じた作戦を見つけて実行する。<br><予想される練習><br>ノーブロックを想定した練習<br>チームやペアチームと作戦練習 |  |   |        |         |
| <b>ゲーム2<br/>第1次リーグ戦</b>   |  |  |   |   | <b>ゲーム2<br/>第2次リーグ戦</b>  |  |   |        |         |
| ・反省(学習カード記述) ※単元のはじめ(1時間目)、なか(6時間目)、おわり(9時間目)については記述内容の変容を見取るため記述時間を5分とし、それ以外は3分とする。<br>・まとめ ・片付け ・クールダウン ・あいさつ     |  |  |   |   |  |  |   |        |         |

## 体育の学力（評価規準）

|               |               |   |
|---------------|---------------|---|
| 知識・技能         | ボール操作         | <p>①味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。</p> <p>②片手、両手を使って、相手コートにボールを打ち返すことができる。</p> <p>③ボールを上げたい方向に体の向きを変え、トスを投げ上げることができる。</p>  |
|               | ボールを持たないときの動き | <p>④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ができる。</p>  |
| 思考・判断・表現      |               | <p>①攻守に応じて動くことができる範囲を設けてフレイの制限をするなどのルールを選んでいる。</p> <p>②チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認している。</p> <p>③自己や仲間が行っていた動き方の工夫を、動作や言葉、絵図、ICT 機器を用いて記録した動画などを使って、他者に伝えている。</p>   |
| 主体的に学習に取り組む態度 |               | <p>①簡易化されたゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。</p> <p>②ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。</p> <p>③ゲームを行う場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たそうとしている。</p> <p>④ゲームの勝敗を受け入れようとしている。</p> <p>⑤ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。</p> <p>⑥ゲームや練習の際に、使用する用具などを片付けたり、場の整備をしたりするとともに、用具の安全に気を配っている。</p> |

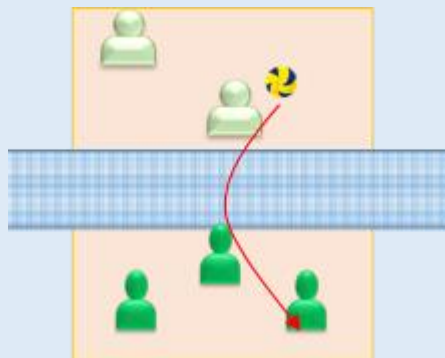
# 課題解決のために必要と予想される練習方法

|   |                                  |  |
|---|----------------------------------|--|
| ① | <p><b>ボールのたたきつけ</b></p>          | <p>立った姿勢で、自分が投げ上げたボールを力強く床にたたきつけるように打つ。力強くアタックする技能を身に付けることを目的とする。</p>    |
| ② | <p><b>ジャンプキャッチからの投げ入れ</b></p>    | <p>セッターからのトスをジャンプして一番高いところでキャッチし、一度着地をしたらすぐにジャンプをして、ネット上から投げ入れる。最高到達点でボールをアタックする感覚を身に付けることを目的とする。</p>             |
| ③ | <p><b>スタンディングジャンプからのアタック</b></p> | <p>助走をとらずに、その場でジャンプをしてアタックする。1人がトスを上げて、もう一人がアタックをする。これをローテーションする。ジャンプしてアタックをする技能を身に付けることを目的とする。</p>              |
| ④ | <p><b>フェイントゲーム</b></p>           | <p>逆Vの字でコートに入り、1球目を①に返球する。(②か③にパスをすると見せかけて①にパスをする場合もある) すぐに、後衛の②か③のどちらかが前に出てきてトスを上げる。もう一人は、上がってきたトスをアタックする。</p>  |

⑤

## アタックゲーム


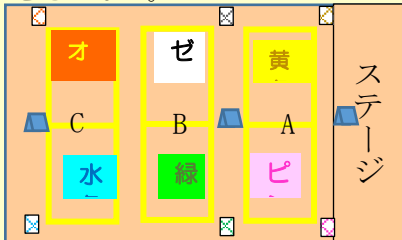
アタックを打つ場所はセンターに限定。攻守分離形式で、2分間で攻守を交代する。トスの高さは、50 cmか2 m。どちらのトスが打ちやすいのか。また、どちらのトスが効果的なのかを知るために行う。アタックを拾った場面を想定させるためにボールを投げ入れる場所を決める。テンポの良い素早い攻撃をする。

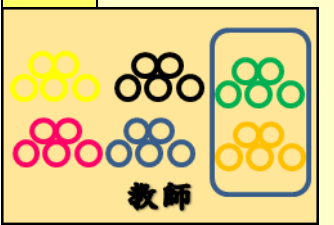




# 展開1 (1時間目 オリエンテーション)

- ・「これならできそう」「やってみたい」と有能感をもって学習に取り組むことができるようにする。※教材との出会いが大切
- ・単元を通してのねらいを伝え、学習のめあてをもたせるようなものにする。
- ・用器具の扱い方について指導する。
- ・ソフトバレーボールにおけるルールを指導する。※複雑すぎないように

| 時配 | 過程  | ・学習内容と活動 ○指導と支援  |
|----|---|--|
| 20 | あいさつ<br>(整列)  | <p>○大きな声で元気の良い挨拶で学習が始められるように伝える。</p> <p>○整列，集合場所，並び方，服装，持ち物の置き場所について確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ビブスはズボンにしまう。</li> <li>・紅白帽は後ろ向きにする。</li> <li>・ミサンガやピンを外す。</li> </ul>   |
|    |  <p>教師</p> |  |
|    | オリエンテーション   | <p>①単元を通じた学習の課題を知る。</p> <p>②学習の内容やねらい，進め方を知る。</p> <p>③モデルとなる映像（ゲームの様子）を観て，ゴールイメージをつかむ。</p>   |
|    | 課題確認  | <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>ソフトバレーボールの授業を楽しむためにはどんなことが上手になるとよいだろうか。</p> </div>  |
|    | ゲームのルール確認   | <p>○ゲームを通してチームの課題を見付けることを伝える。</p> <p>○試しのゲームはペアチームと2試合行うことを説明する。</p> <p>○ゲームのルールについて以下の内容を説明する。</p> <p>○打たれたらノーバウンドでボールを捕球し，すぐにセッターに返球するテンポの良いゲーム展開を目指し，キャッチの時間ができるだけ短くなることでより本物のゲームに近づくことを伝える。</p> <p>○サーブを投げ入れるときは「行くよ！」と声をかける約束を共通理解する。</p> <p>○ボールを相手コートに渡すときは，安全面からネットの下を転がすことを指導する。</p> <p>○ブロックについては，質問があったら答えるが，原則，本時はブロックをさせない。</p> |
|    |   |   |

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p>15</p>   | <p>準備</p> <p>ウォーミングアップ（ボール慣れの運動含む）</p> <p>健康観察</p> <p>試しのゲーム①</p> <p>チームでの確認</p> <p>集合の隊形</p> | <p>○コート設営のイメージをつかませるために、1時間目については、教師がある程度準備しておき、掲示物を見せて、だれが何をもち、どこに片付けるのかという役割分担を決める。一度、自分の担当の道具のそばに移動し、用具の確認をするよう伝える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・用具の準備を行う。</li> </ul> <p>○必要な部位をほぐすとともに心肺機能を高めることができるよう教師主導で行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ソフトバレーボールで特に使う部位（手の指、手首、肩、足首、アキレス腱など）を十分ほぐす。</li> </ul> <p><b>ボール慣れの運動（課題解決のために必要と予想される練習方法から）</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①ボールのたたきつけ</li> <li>②ジャンプキャッチからの投げ入れ</li> <li>③スタンディングジャンプからのアタック</li> </ol> <p>○気分が悪くなったり、けがをしたりしていないか確認する。</p> <p>○本時の課題を提示し、ゲームを通してチームの課題を見付けることを伝える。個人の課題ではなく、チームとしてどのような課題があるのかを考えさせるために、声や気合いなどの態度面ではなく、技能面での課題をチームで見付けられるよう支援する。</p> <p>○各チームのホームコートに移動し、試合に出るメンバーの確認をするように指示をする。</p> <p>&lt;ゲームを始める前と終わったときのルール&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ハーフラインに全員並ぶ</li> <li>・笛の合図で「お願いします！」相手と握手</li> <li>・コート内で円陣を組んで気合を入れる。チームごとのファイトコール</li> <li>・2分が経過したときに笛の合図でメンバー入れ替え</li> <li>・ゲーム終了の笛で全員がハーフラインに並び「ありがとうございました」</li> </ul> |
|  | <p>チームで話し合いがしやすい集合隊形にする。ペアチームで縦に並ぶ。</p>   |  |
| <p>ルール確認</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールで困ったチームとして上手くいったことといかなかったことを共有する。</li> </ul>       |  |

|        |   |   |
|--------|---|---|
| 10     | 試しのゲーム②   |   |
|        | 振り返り  | ○水分補給と休憩をしながら、次のゲームに向けての確認をさせるために、話し合いの手順に沿って話を進めるように指示する。                                |
|        | ① チームでの話し合い   | ○攻撃に関して、何がどのようにうまくいったのか、うまくいったときはどんな状況だったのかということを書き具体的に書くことができるよう支援して回る。                  |
|        | ② 個人で学習カードに記入   | ○チームの課題について、話し合ったことを発表できるように、チームごとに指名をする。   |
|        | ③ 学習のまとめ(成果と課題)   | ○各自が見付けた課題を全体で共有しあうとともに、ゲームで勝つためにはたくさん得点をとる必要があることに気付き、攻撃に対する課題意識をもつことができるよう、発問の仕方に気を付ける。 |
|        | ④ 発表をする   |   |
|        | 片付け   | ○安全に留意させ、役割分担をして素早く片付けるよう声をかける。   |
| クールダウン | ○怪我の有無を確認するとともに使った部位を中心にほぐすよう指導する。<br>① 伸び ② 肩回し ③ 手首足首 ④ 深呼吸 |   |
| あいさつ   | ○毎時間、元気よく挨拶をして終わることができるよう伝える。                                 |   |

## 展開2 (2~5時間目)

| 時配 | 過程  | ・学習内容と活動 ○指導と支援  |
|----|---|--|
| 7  | あいさつ<br><br>学習の場の準備<br><br>ウォーミングアップ<br>・ストレッチ<br>・ボール慣れの運動<br><br>健康観察 | ○大きな声で元気のよい挨拶で学習が始められるように伝える。<br><br>○素早く安全に気を付けて準備ができるように、役割分担を決めておく。<br><br><b>ボール慣れの運動</b><br>(課題解決のために必要と予想される練習方法から)<br><b>①ボールのたたきつけ</b><br><b>②ジャンプキャッチからの投げ入れ</b><br><b>③スタンディングジャンプからのアタック</b>  |
| 30 | 課題確認<br>・学習カードを持って集合する  | ・学習カードに記述した前時の課題とそれに対する教師のコメントを読んで見通しをもってからゲームに臨む。<br>○何人かを指名して、ゲームで何を意識させるのかを発表させ、本時のめあてを再確認する。<br>・学習カードのコメントの返事を読んでから各コートへ行く。<br>＜2時間目＞<br>床にたたきつけるような強いアタックを打つにはどうしたらよいだろうか。<br>＜3時間目＞<br>強いアタックを打つためにはトスを上げる場所や高さをどのように工夫したらよいだろうか。<br>＜4時間目＞<br>リズムよくボールをつないでアタックを決めるにはどうしたらよいだろうか。<br>＜5時間目＞<br>ノーブロックの状況をつくるにはどうしたらよいだろうか。 |
|    | 作戦会議  | ○時間が1分と短いので、簡単な確認でよいことを伝える。  |
|    | ゲーム①  | ○良いプレーがあったときには、全員に聞こえるように大きな声で褒めて、何が良かったのかを具体的に知らせることで、全体に共有する。<br>○素早く行動してたくさん動けるよう声をかけて回る。   |

|   |   |  |
|---|---|--|
| 8 | <p>課題解決学習</p> <p>①集合し教師の話<br/>を聞く。</p> <p>②チームで話し合<br/>いをする。</p> <p>③集合しチームご<br/>との課題を確認<br/>する。</p> <p>④課題を解決する<br/>ための練習をす<br/>る。</p> <p>ゲーム②</p> <p>振り返り</p> <p>①チームでの話<br/>し合い</p> <p>②個人で学習カ<br/>ードに記入</p> <p>③学習のまとめ<br/>(成果と課題)</p> <p>④発表をする</p> <p>片付け</p> <p>クールダウン</p> <p>あいさつ</p> | <p>○ゲームの前に確認した状況があったのかどうか、また、そのような時にど<br/>うしたのかを話し合う。また、新たに明らかになった課題についても時間<br/>があれば話し合うよう伝える。</p> <p>○話し合いが停滞しているチームに対しては、課題を確認させるために教師が<br/>主導でうまくいったことと、うまくいかなかったことを確認し合うよう伝<br/>える。</p> <p>○子供たちの課題に応じて教師が練習メニューを紹介する。<br/>(課題解決のために必要と予想される練習方法から)</p> <p>〈2時間目〉</p> <p>①ボールのたたきつけ</p> <p>②ジャンプキャッチからの投げ入れ</p> <p>③スタンディングジャンプからのアタック</p> <p>〈3時間目〉</p> <p>③スタンディングジャンプからのアタック</p> <p>〈4時間目〉</p> <p>③スタンディングジャンプからのアタック</p> <p>④フェイントゲーム</p> <p>〈5時間目〉</p> <p>⑤アタックゲーム</p> <p>○良いプレーや練習でやったことを生かしていたチームは大きさに褒めて、<br/>全体に共有する。また、他のチームにも真似をさせるために、みんなで喜<br/>んでいるチームを称賛する。</p> <p>○学習カードの項目に沿ってまずはチームで反省を行い、同じことを記入す<br/>るように伝える。最後の個人の課題は、チームの課題を克服するために自<br/>分がどうなればよいのかということ自分で考えて書くように伝える。</p> <p>○「何が、どのように」と、具体的に書くことができるよう声をかけて回る。</p> <p>○本時のめあてに対して、他のチームがどのように振り返りをしているのか<br/>をよく聞くように伝える。また、新たな課題にも気付くことができるよう<br/>にするために、チームごとの課題を学級全体で共有し合う場を設ける。</p> <p>○安全に留意させ、役割分担をして素早く片付けるよう声をかける。</p> <p>○怪我の有無を確認するとともに使った部位を中心にほぐすよう指導する。</p> <p>① 伸び ② 肩回し ③ 手首足首 ④ 深呼吸</p> <p>○毎時間、元気よく挨拶をして終わることができるよう伝える。</p> |
|---|---|--|

## 展開3 (6時間目～9時間目)

| 時配 | 過程  | ・学習内容と活動      ○指導と支援   |
|----|---|--|
| 7  | あいさつ<br><br>学習の場の準備<br><br>ウォーミングアップ<br>・ストレッチ<br>・ボール慣れの運動<br><br>健康観察 | ○大きな声で元気のよい挨拶で学習が始められるように伝える。<br><br>・素早く安全に気を付けて準備ができるように、役割分担を決めておく。<br><br>・ストレッチ(使う部位を中心に)<br><br>○顔色を観る。季節によっては水分補給をするよう声をかける。  |
| 30 | 課題確認<br>・学習カードを持って集合する。<br>・学習カードを持って集合する。<br><br>作戦会議<br><br>ゲーム①      | ○前回の授業での課題を確認する。<br>・新たなルールの確認<br>○何人かを指名して、ゲームで何を意識するのかを発表させ、本時のめあてを再確認する。<br>・学習カードのコメントの返事を読んでから各コートへ行く。<br>＜6時間目＞<br>ノーブロックの状況をつくってたくさんアタックを決めるにはどうしたらよいだろうか。<br>＜7時間目＞<br>チームの得意な作戦でアタックを決めるにはどうしたらよいだろうか。<br>＜8時間目＞<br>チームの特徴に合った作戦はどのような作戦だろうか。<br>＜9時間目＞<br>チームの特徴に合った作戦でたくさんアタックを決めるにはどうしたらよいだろうか。<br><br>○時間が1分と短いので、簡単な確認でよいことを伝える。<br><br>○良いプレーがあったときには、全員に聞こえるように大きな声で褒めて、何が良かったのかを具体的に知らせることで、全体に共有する。<br>○素早く行動してたくさん動けるよう声をかけて回る。 |

|   |  |
|---|--|
| <p>課題解決学習</p> <p>①チームで話し合いをする。</p> <p>②集合しチームごとの課題を確認する。</p> <p>③チームごとに練習をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・課題を解決するための練習方法を自分たちで選ぶ。</li> <li>・ペアチームと協力して課題解決ができるようにする。</li> </ul> <p>ゲーム②</p> <p>8 振り返り</p> <p>①チームでの話し合い</p> <p>②個人で学習カードに記入</p> <p>③学習のまとめ (成果と課題)</p> <p>④発表をする</p> <p>片付け</p> <p>クールダウン</p> <p>あいさつ</p> | <p>○ゲームの前に確認した状況があったのかどうか、また、そのような時にどうしたのかを話し合う。また、新たに明らかになった課題についても時間があれば話し合うよう伝える。</p> <p>○話し合いが停滞しているチームに対しては、課題を確認させるために教師が主導でうまくいったことと、うまくいかなかったことを確認し合うよう伝える。</p> <p>○良いプレーや練習でやったことを生かしていたチームは大げさに褒めて、全体に共有する。また、他のチームにも真似をさせるために、みんなで喜んでいるチームを称賛する。</p> <p>○学習カードの項目に沿ってまずはチームで反省を行い、同じことを記入するように伝える。最後の個人の課題は、チームの課題を克服するために自分がどうなればよいのかということ自分で考えて書くように伝える。</p> <p>○「何が、どのように」と、具体的に書くことができるよう声をかけて回る。</p> <p>○本時のめあてに対して、他のチームがどのように振り返りをしているのかをよく聞くように伝える。また、新たな課題にも気付くことができるようにするために、チームごとの課題を学級全体で共有し合う場を設ける。</p> <p>○安全に留意させ、役割分担をして素早く片付けさせる。</p> <p>○怪我の有無を確認するとともに使った部位を中心にほぐすよう指導する。</p> <p>① 伸び ② 肩回し ③ 手首足首 ④ 深呼吸</p> <p>○毎時間、元気よく挨拶をして終わることができるよう伝える</p> |
|---|--|