

令和7年度 第75次印旛地区教育研究集会

体育分科会 第三部会提案資料

資料編



【目次】

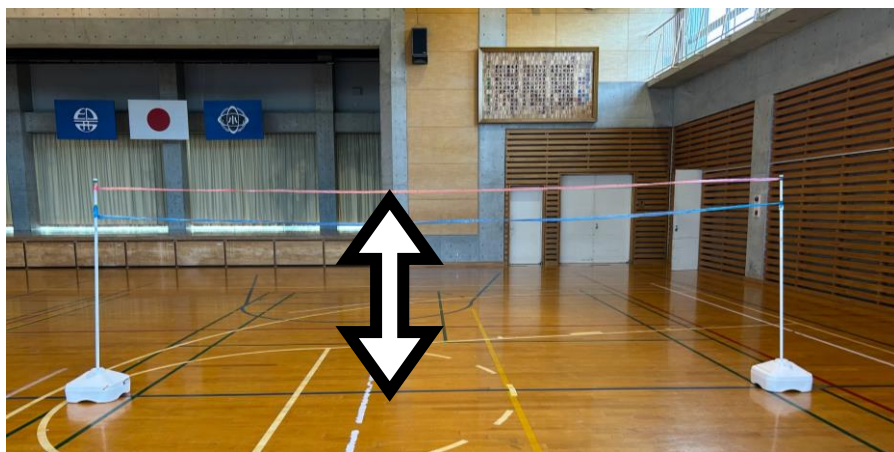
1. 学習で用いた教具
2. 場の設定
3. ドリルゲーム・タスクゲーム・メインゲームについて
4. メインゲームで使用する作戦
5. ゲームのルール
6. 学習カード
7. 診断的・総括的授業評価
8. 児童の感想
9. 学習指導案

1. 学習で用いた用具



ボールはミニソフトバレーボールを使用した。やわらかいボールを使用することで、キャッチをする際の抵抗感をなくした。またバレーボールよりも大きいため、アタックする際手に当たりやすく、本実践を行うにあたり適していた。

2. 場の設定



ネットの高さ 約 170 cm

支柱はのぼり用のポールと注水台を使用

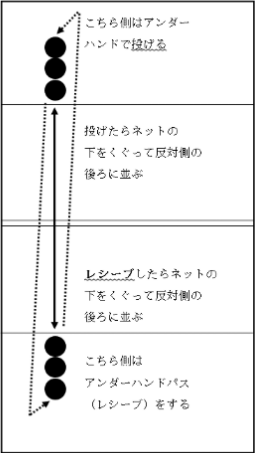
ネットの代わりに2色（赤・青）のスズランテープを使用

赤のスズランテープの下に青のスズランテープをつけることでボールがネットを超えたかどうかを判断しやすくした。

コートはバドミントンのコートを使用し、3面作った

3. ドリルゲーム・タスクゲーム・メインゲームについて

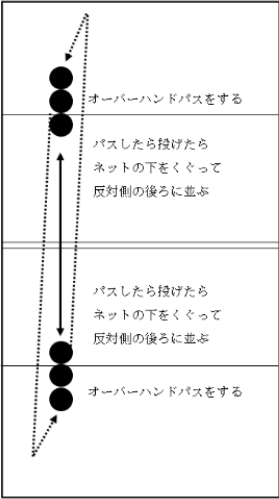
アンダーハンドパスゲーム



片側に並んでいる人達（図の上）はアンダーハンドでネットの向こう側に並んでいる人たちに投げる
投げ入れたら反対側のコートに移動する。
反対側に並んでいる人達（図の下）は
投げ入れられたボールをアンダーハンドパス（レシーブ）で返す
アンダーハンドパスをしたら反対側のコートへ

1分間で何回アンダーハンドパスができたか数える

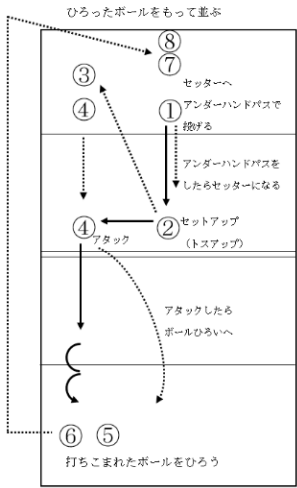
オーバーハンドパスゲーム



反対側のコートへオーバーハンドパスをする
オーバーハンドパスをしたら反対側のコートへ

1分間で何回オーバーハンドパスができたか数える

アタックゲーム



①→⑧の順番に移動していく

①のアンダーハンドパスで投げる人はセッターの人の額の所に投げる

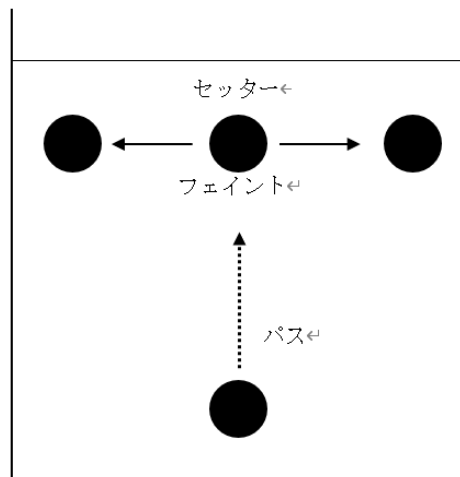
②セッターアップの人は④の人がアタックしやすいようにネットから少し離れた所に高くトスする

1分間で何回アタックができたか数える

4. メインゲームで使用する作戦

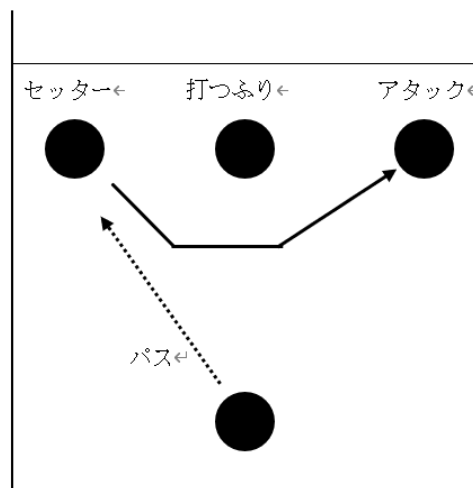
【フェイント作戦】

- ①キャッチした人はセッターにパス
- ②セッターは左右どちらかにトスを上げるふり（フェイント）をする
- ③セッターはフェイント後、逆側の人にトスアップ
- ④トスアップされた人がアタック



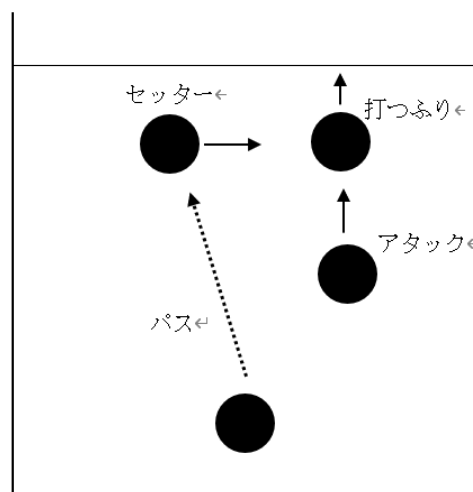
【時間差作戦】

- ①キャッチした人はセッターにパス
- ②セッターは近い側の人にトスを上げるように見せかける
- ③近い側的人是は打つふりをする
- ④セッターは離れた側の人にトスアップ
- ⑤トスアップされた離れた側の人アタック



【バックアタック作戦】

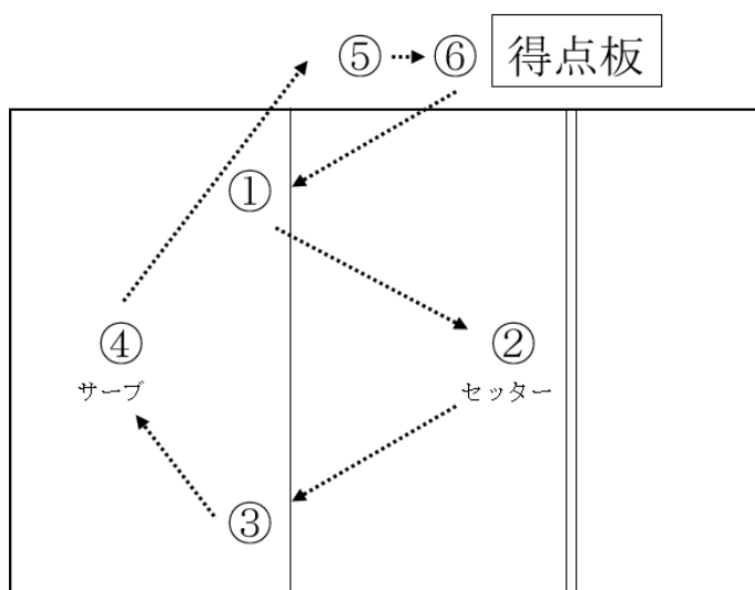
- ①キャッチした人はセッターにパス
- ②セッターは前の人にトスを上げるふりをする
- ③前の人打つふりをして、はけたら後ろの人にトスアップ
- ④後ろの人がアタック



5. ゲームのルール

- ・始めと終わりにエンドラインに並びあいさつをする。
- ・試合は4人対4人で行う。
- ・ゲームはサーブごとに「いくよ」「いいよ」の声かけをして始める。
- ・サーブの時はサーブを打つ人以外全員床に手をつけ、こしを落としてかまえる。
- ・サーブはサーバーラインから相手がとりやすいボールを投げ入れる。
- ・サーブは1回ずつ交代する。
- ・自分のチームのサーブになったらローテーションする。
- ・サーブやアタックされたボールはキャッチ（1バウンドまでOK）し、セッターの額をねらってパスをする。
- ・セッターはパスされたボールをキャッチして、オーバーハンドパスで、アタッカーにセットアップする。（アンダーハンドパスもOKだが、なるべくオーバーハンドパスでできるようにする）
- ・アタッカーはセットアップ（トス）されたボールを相手コートにアタックする。
- ・アタックされたボールが相手コートに入り2バウンド以上したら攻撃側の得点。
- ・3回のプレー（パスーセットアップーアタック）で相手コートにボールが返らなかったら相手の得点。
- ・ボールがネットを越えなかった場合やラインオーバーは、相手の得点。

【試合でのローテーションについて】



- 【ローテーションについて】
- ・①→⑥の順でローテーション
 - ・⑥の人は得点係をつとめる

6. 学習カード

キャッチアタックバレーボール 学習カード 1 時間目 日にち /

チーム名

学習のめあて

記録

アンダーハンドパス	オーバーハンドパス	アタック

今日の満足度 理由

/100

今日の振り返り

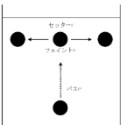
キャッチアタックバレーボール 学習カード 2 時間目 日にち /

学習のめあて

記録

作戦名：フェイント作戦

アンダーハンドパス	
オーバーハンドパス	
アタック	



今日の満足度 理由

/100

今日の振り返り

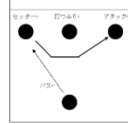
キャッチアタックバレーボール 学習カード 3 時間目 日にち /

学習のめあて

記録

作戦名：時間差作戦

アンダーハンドパス	
オーバーハンドパス	
アタック	



今日の満足度 理由

/100

今日の振り返り

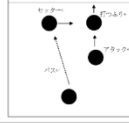
キャッチアタックバレーボール 学習カード 4 時間目 日にち /

学習のめあて

記録

作戦名：バックアタック作戦

アンダーハンドパス	
オーバーハンドパス	
アタック	



今日の満足度 理由

/100

今日の振り返り

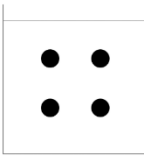
キャッチアタックバレーボール 学習カード 5 時間目 日にち /

学習のめあて

試合

記録

アンダーハンドパス	対戦相手	
オーバーハンドパス	作戦	フェイント・時間差・バックアタック
アタック	理由	
	結果	対



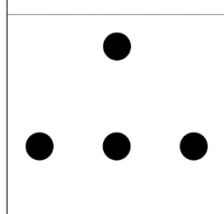
今日の満足度 理由

/100

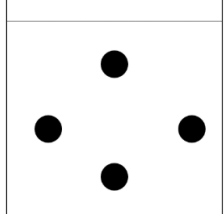
今日の振り返り

5～8 時間目は同じカード
5 時間目以降はどの作戦を選択し、なぜ選択したかの理由をチームごとに自分たちで入力させた。また、守備隊形についてもどのような配置にするか考え、自分たちの守備隊形に合わせ●を動かすようにさせた。

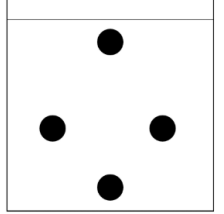
対戦相手	もやし団子
作戦	フェイント・時間差・バックアタック
理由	相手を惑わして一番アタックが気持ちよく打てると思ったから。
結果	もやし団子 7 対 9 チーズズー



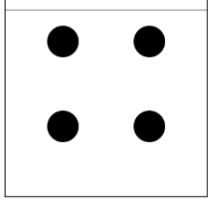
対戦相手	しゅうごっチーム
作戦	フェイント・時間差・バックアタック
理由	フェイントも時間差もどちらもやりました。どちらも打つ人が上手でした。
結果	6 対 10



対戦相手	たまごサンドイッチ
作戦	フェイント・時間差・バックアタック
理由	作戦はいつもどおりで、守備体型は前ひし形を取りやすかったからひし形をちょっと伸ばした感じにしました。
結果	1 0 対 6



対戦相手	チームナギニーズ
作戦	フェイント・時間差・バックアタック
理由	チームの中で一番やりやすいし、相手を騙しやすいから
結果	7 対 13



7. 診断的・総括的授業評価

		単元前		単元後		記録の伸び	t 検定	有意差
項目名		平均 (Mean)	評価	平均 (Mean)	評価	単元前ー単元後		
Q1	楽しく勉強	2.68	4	2.74	5	0.06	0.072	n. s
Q2	明るい雰囲気	2.57	5	2.71	5	0.14	0.000	***
Q3	丈夫な体	2.79	4	2.81	4	0.02	0.309	n. s
Q4	精一杯の運動	2.69	5	2.80	5	0.11	0.002	**
Q5	心理的充足	2.61	3	2.71	4	0.1	0.008	**
たのしむ (情意目標)		13.35	4	13.76	5	0.41	0.01	**
Q6	工夫して勉強	2.58	5	2.64	5	0.06	0.044	*
Q7	他人を参考	2.58	4	2.68	5	0.1	0.015	*
Q8	めあてを持つ	2.47	5	2.53	5	0.06	0.065	n. s
Q9	時間外練習	1.84	3	1.97	3	0.13	0.000	***
Q10	友人・先生の励まし	2.70	5	2.77	5	0.07	0.024	*
学び方 (思考・判断)		12.17	5	12.58	5	0.41	0.006	**
Q11	運動の有能感	2.36	5	2.45	5	0.09	0.023	*
Q12	できる自信	1.90	1	2.16	3	0.26	0.000	***
Q13	自発的運動	2.52	5	2.59	5	0.07	0.013	*
Q14	授業前の気持ち	2.44	4	2.58	5	0.14	0.002	**
Q15	いろいろの運動の上達	2.64	5	2.72	5	0.08	0.034	*
できる (運動目標)		11.87	4	12.53	5	0.66	0.008	**
Q16	自分勝手	2.76	5	2.81	5	0.05	0.025	**
Q17	約束ごとを守る	2.89	5	2.94	5	0.05	0.017	**
Q18	先生の話聞く	2.87	5	2.92	5	0.05	0.025	**
Q19	ルールを守る	2.94	5	2.96	5	0.02	0.090	n. s
Q20	勝つための手段	2.72	3	2.81	3	0.09	0.011	*
まもる (社会的行動目標)		14.18	5	14.44	5	0.26	0.003	**
総合評価		51.56	5	53.32	5	1.76	0.000	***

***:p<0.001、**: $0.01<p<0.05$ 、*: $0.05<p<0.1$ 、n. s 有意差なし
評価は、5段階に換算した評定

8. 児童の感想

(上位児童)

今日の満足度	理由
100 / 100	最後の授業はとても楽しくできました。試合で勝つこともできたし、作戦もうまくはまって良かったです。攻撃も守備もうまくできて良かったです。13点も取れて満足しています。自分的にもうまくなったと思うし、今日がキャッチアタックボールの中で一番楽しかったです・いにはの小学校ではもうできないと思うけど、機会があったらまたやってみたいです。

今日の満足度	理由
100 / 100	全部成長した感じがするし、前までカクカクしてた動きがスムーズになって、すごく楽しかった。ラリーが続いてスピード感のある展開になっていたから楽しかった。

今日の満足度	理由
98 / 100	今回の試合は今までで一番よい試合でした。チームでローテーションも素早く行う事ができ、気持ちよくアタックもできていたので98点です。あとの2点は今後さらにどのように成長していけるかということで2点だけ減点しておきました。(体育全体で)

(中位児童)

今日の満足度	理由
90／100	一番最後のキャッチアタックボールは今日で一番楽しかったです。一番最初と比べると、トスのタイミングがわからなかったり、ルールがいまいちわかんなくて、オドオドしていたり、ローテーションがわかってなくて、試合する時間が短くなることがあったけど、練習を積み重ねていくことに上達したなと思います。特に上達したのは、トスでタイミングがつかめるようになったのでうまく挙げれることができるようになったと思います。今日の試合は、負けてしまったけれど、とてもたのしかったです。

今日の満足度	理由
100 / 100	授業全体を通していろいろなことができるようになったりうまくなったりして、本当に楽しかったから。他にも試合にもほぼ全勝できたし、みんな上手だったから。

今日の満足度	理由
90／100	・今日はバレーでの作戦がうまくいった。最後に先生が1時間目より、アンダー、オーバー、アタックが上達していると言ってくれてうれしかった。

今日の満足度	理由
90／100	アタックや打つフリがうまくできました。あまり試合には勝てなかったけど、最初と比べたら、アタックの命中率が高くなりました。

今日の満足度	理由
100／100	昨日は、全員そろわなかったけれど、最後の時間全員そろってフェイントと時間差を合体させた作戦で上手くできたし1から7時間目までより今日の時間が一番楽しめたので満点にしました。

(下位児童)

今日の満足度	理由
100／100	最初は結構下手だったけど8時間やって自分が満足できるくらいはできるようになったかなと思ったので100点にしました。

今日の満足度	理由
100／100	・気持ちよくアタックを打てて試合がすごくたのしかったから。

今日の満足度	理由
100 / 100	昨日と同じでセッターの固定でやりやすかったしチームのみんなと協力して勝つことができたので嬉しかったです。最後のバレーボール楽しかったです。

9. 学習指導案

体育科学習指導案

1 単元名 キャッチアタックバレーボール

2 単元について

(1) 一般的特性

- ・ネットをはさんだ対陣型ゲームである。ネット越しにボールをはじき合ったり、打ち合ったりして、得点を競い合って楽しむゲームである。

(2) 児童から見た特性

- ・対陣型でゲームが行われるので、相手に邪魔されずにプレーできる。
- ・経験差から生じる個人差がさほど大きくない。
- ・ルールや作戦を考えることが楽しく、そのルールや作戦がゲームで生かされると喜びを感じる。
- ・ゲーム中にボールに多く触れることができたり、ゲームで得点できたりすると充実感が増す。
- ・友達に励まされたり、ほめられたりすると喜びを感じ、楽しさが増す。

(3) 児童の実態

※省略

(4) 教師の指導観

児童の実態調査から、児童の多くがバレーボールの楽しさだと感じている「アタックを打つこと」に主眼を置き指導にあたる。気持ちの良いアタックを打つためには、アタック、レシーブ、トスのボールを操作する技能やアタックに至るまでの作戦を理解し、ボールを持たない時の動きも身に付けさせる必要がある。そこで、ドリルゲームや作戦を浸透させるためのタスクゲームやメインゲームのルールを工夫することで、これらの知識や技能を身に付けさせ、バレーボールの楽しさを味わわせたい。

まず、ドリルゲームで「アンダーハンドパスゲーム」「オーバーハンドパスゲーム」「アタックゲーム」の3つの技能習得に特化して学習を進める。ドリルゲームでは、3つの技能に特化した運動を得点化することにより、記録の伸びが明確になり、児童の意欲を持続させながら技能習得を目指す。

単元の前半では、作戦を浸透させるためのタスクゲームを実施する。こちらが提示した作戦を使用して、メインゲームのルールでゲームを行う。タスクゲームでは、使用する作戦を制限することで何度も繰り返し同じ動きをさせて、作戦の理解を目指す。単元の後半では、これまで学習した作戦の中から自分たちのチームにあった作戦を選択し、メインゲームを行う。ゲームは4対4だが、ローテーション形式にすることで、すべての児童がいろいろなポジションを経験でき、児童一人一人が知識や技能の高まりを実感できると考える。また、毎時間作戦タイムを2回取り入れることで、チーム内での話し合いの時間を確保し、仲間意識の向上やアドバイスしやすい環境を作れるようにしたい。

用具については、ミニソフトバレーボールを使用した。やわらかいボールを使用することで、キャッチをする際の抵抗感をなくした。またバレーボールよりも大きいため、アタックする際に手に当たりやすく、気持ち良くアタックが打てる。コートについては、バドミントンのコートを使用し、3面作った縦13m×横6mのコートとする。正規のコートよりも狭くすることで、守備範囲が狭くなり、ボールをキャッチしやすくなる。また、多くの児童が同時に練習やゲームに取り組めるようになり、十分な運動量を確保することができる。ネットの高さを170cmにし、支柱にはのぼり用のポールと注水台を使用することで、簡易的なネットを作ることとする。ネットの代わりに2色（赤・青）のスズランテープを使用することで、ボールがネットを超えたかどうかを判断しやすくした。

3 単元の目標

○ネット型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、その技能を身に付け、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をすることができるようにする。

【知識及び技能】

○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。

【思考力・判断力・表現力等】

○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、仲間の考えや取り組みを認めたり、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。

【学びに向かう力、人間性等】

4 単元の評価基準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①キャッチアタックバレーボールの行い方を理解することができる。 ②軽くて柔らかいボールを片手、両手で操作することができる。 ③チームの作戦に基づいた位置取りをするなどボールを持たないときの動きができる。	①自己やチームの特徴を確認して作戦を選んでいる。 ②味方が受けやすいようにボールをつなぐことについて考えたことを他者に伝えている。	①ゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、仲間と助け合って運動をしようとしている。 ③ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ④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、仲間の考えや取り組みを認めようとしている。 ⑤場や用具の安全を確かめて、学習に取り組もうとしている。

5 指導と評価計画

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
0	学習の見通しをもつ。 準備や運動の仕方を 知る。	1. 集合・あいさつ 2. ドリルゲーム ①アンダーハンドパスゲーム 練習1分 ゲーム1分 ②オーバーハンドパスゲーム 練習1分 ゲーム1分 ③アタックゲーム 練習1分 ゲーム1分×2回 3. めあての確認 4. 作戦タイム						
10	ドリルゲームの仕方を 知る。	5. タスクゲーム（前半） ・作戦を浸透させるためのゲームを行う。 5. メインゲーム（前半） ・自分たちに合った作戦を選択してゲームを行う。						
20	試しのゲームを行う。	6. 作戦タイム②						
30		7. タスクゲーム（後半） ・作戦を浸透させるためのゲームを行う。 7. メインゲーム（後半） ・自分たちに合った作戦を選択してゲームを行う。						
40								
45	8. 振り返り・本時のまとめ・片付け							
知		① (観察)		② (観察・学習記録)	③ (観察・学習記録)			
思				② (観察・学習記録)			① (観察・学習記録)	
態	⑤ (観察)		② (観察)		① (観察)	④ (観察)		③ (観察)

5 1 単位時間ごとのねらいと主な指導内容

時間	ねらい	主な指導内容
1	学習の流れやきまり、用具の使い方や学習カードの書き方、メインゲームのルールを知る。	・授業の流れを確認する。 ・用具の設置位置を確認する。 ・準備や片付けを安全に行えるように指導する。 ・ドリルゲームのやり方を理解させる。 ・メインゲームの進め方を理解させる。 ・学習カードの使い方を確認し、書かせる。
2	アタックを打つための作戦・守備隊形を知り、タスクゲームの中で実践する。	・ドリルゲームの進め方を理解させる。 ・守備隊形の説明をする。 ・攻撃面での作戦を教え、試させる。
3		・前時とは違う作戦を教え、タスクゲームの中で試させる。
4		・前時とは違う作戦を教え、タスクゲームの中で試させる。 ・自分たちなりの作戦を考えさせ、試させる。
5	これまで学習してきたことをもとに、自分たちのチームに合った作戦を選択し、メインゲームの中で実践する。	・タスクゲームを通して行ってきた作戦を選択し、メインゲームで試させる。
6		・前時に出た課題を確認し、自分たちに合った作戦を試させる。 ・自分たちが使える作戦を取捨選択させる。
7		・相手チームの守備隊形やメンバーを見て、自分たちの作戦を考えさせ、試させる。 ・作戦タイムを有効活用させるために、試合を撮影した動画を見させる。 ・複数の作戦の中から自分たちに合った作戦を試させる。
8		・今まで実行してきた作戦を生かしメインゲームを行わせる。 ・単元全体を振り返り、できるようになったことや、今後の目標について話し合わせる。

6 本時の指導（1／8）

（1）本時の目標

- ・場や用具の安全を確かめて、学習に取り組むことができるようにする。

【学びに向かう力、人間性等】

（2）展開

時配	学習内容と学習活動	指導・支援 ○評価※特別な配慮	用具・資料
1	1 集合・整列・あいさつをする。	・全員の顔色や表情を見て、健康観察をする。	
2	2 準備運動をする。	・手首や肩甲骨周りなど使う部位を中心に行わせる。	
2	3 本時の課題を確認する。		
4	4 学習の見通しをもつ。	・作戦を使って、気持ちよくアタックを打つことを目標に学習していくことを伝える。	
5	5 安全な準備や運動の仕方を知る。	・分担を明確にして、それぞれの分担の準備の仕方を知らせる。 ・提示資料を通して、安全な用具の使い方を確認する。	学習カード
1 2	6 ドリルゲームの仕方を知る。 ①アンダーハンドパスゲーム 練習1分ーゲーム1分 ②オーバーハンドパスゲーム 練習1分ーゲーム1分 ③アタックゲーム 練習1分ーゲーム1分×2回	・演示を通して、基本のドリルゲームの行い方を確認する。 ・できた回数を数えさせる。	提示資料 支柱 ネット ボール
1 4	7 試しのゲームを行う。 ・4対4で5分のゲームを2回行う。 ・ルールやマナーを守ってプレーする。	・チーム内での役割を決める。 ・基本のキャッチアタックバレーボールのルールを確認する。 ・攻撃時のチームの動きに注目させる。 ○場や用具の安全を確かめて、学習に取り組もうとしている。【主体的に学習に取り組む態度】（観察）	
5	8 学習を振り返り、片付けをする。 ・学習カードに感想や反省を書く。 ・片付けの仕方を知り、後片付けを行う。	・うまくいったこととうまくいかなかったことを書くようにする。 ・本時のめあてが達成できたか振り返らせ、次時への目標をもたせる。 ・分担を明確にし、安全に気をつけながら後片付けをさせる。	学習カード

本時の指導（2／8）

（1）本時の目標

- ・キャッチアタックバレーボールの行い方を理解できるようにする。【知識及び技能】
- ・場や用具の安全を確かめて、学習に取り組むことができるようにする。

【学びに向かう力、人間性等】

（2）展開

時配	学習内容と学習活動	指導・支援 ○評価※特別な配慮	用具・資料
1 10 5 4 8 4 8	1 集合・整列・あいさつをする。 2 ドリルゲームを行う。 ①アンダーハンドパスゲーム 練習1分ーゲーム1分 ②オーバーハンドパスゲーム 練習1分ーゲーム1分 ③アタックゲーム 練習1分ーゲーム1分×2回 3 本時の課題の確認をする。 ・ゲームのルールを確認する。 ・本時のゲームで使用する作戦を確認する。 4 作戦タイム ・本時ゲームで使用する作戦を、チーム内で共有する。 ・ハーフコートで作戦の動きを確認する。 5 タスクゲーム（前半） ・キャッチアタックバレーボールの前半を行う。 ・4対4で5分のゲームをする。 ・ルールやマナーを守ってプレーする。 ・動き方や作戦等を教え合いながらゲームをする。 6 作戦タイム ・前半の反省や新たな作戦について話し合う。 ・修正点を中心にハーフコートで動きの確認を行う。 7 タスクゲーム（後半） ・4対4で5分のゲームをする。 ・ルールやマナーを守ってプレーする。 ・動き方や作戦等を教え合いながらゲームをする。	・全員の顔色や表情を見て、健康観察をする。 ・技能ポイントを意識しながら行わせる。 ・みんなで声を出して回数を数えたり、教え合ったりできるようにする。 ・できた回数を記録する。 ・本時で使用できる作戦を知らせる。 ・ローテーションの仕方を知らせる。 ・必ず最初の攻撃は、今回知った作戦を使うことを確認する。 ・ハーフコートで動きを確認させる。 ・コート外のメンバーには、チームメイトの動きをよく見て、作戦について考えられるよう、思考を促す言葉かけを行うようにする。 ・ゲーム理解について、全体で共有すべき点がある際は共有する。 ・前半で学習した作戦を踏まえて、新しい作戦について話し合い、実際に動きを行ってみる。 ・コート外のメンバーには、チームメイトの動きをよく見て、作戦について考えられるよう、思考を促す言葉かけを行うようにする。 ○キャッチアタックバレーボールの行い方を理解できる。【知識及び技能】（観察）	支柱 ネット ボール 学習 カード 提示資料 学習 カード

5	7 学習の振り返り ・学習カードに感想や反省を書く。 ・片付けの仕方を知り、後片付けを行う。	・うまくいったこととうまくいかなかったことを書くようにする。 ・本時のめあてが達成できたか振り返らせ、次時への目標をもたせる。 ・分担を明確にし、安全に気をつけながら後片付けをさせる。 ○場や用具の安全を確かめて、学習に取り組もうとしている。【主体的に学習に取り組む態度】（観察）	学習カード
---	--	---	-------

本時の指導（3／8）

（1）本時の目標

- ・ルールやマナーを守り、仲間と助け合って運動できるようにする。

【学びに向かう力、人間性等】

（2）展開

時配	学習内容と学習活動	指導・支援 ○評価※特別な配慮	用具・資料
1 10 5 4 8 4 8	1 集合・整列・あいさつをする。 2 ドリルゲームを行う。 ①アンダーハンドパスゲーム 練習1分ーゲーム1分 ②オーバーハンドパスゲーム 練習1分ーゲーム1分 ③アタックゲーム 練習1分ーゲーム1分×2回 3 本時の課題の確認をする。 ・ゲームのルールを確認する。 ・本時のゲームで使用する作戦を確認する。 4 作戦タイム ・本時ゲームで使用する作戦を、チーム内で共有する。 ・ハーフコートで作戦の動きを確認する。 5 タスクゲーム（前半） ・キャッチアタックバレーボールの前半を行う。 ・4対4で5分のゲームをする。 ・ルールやマナーを守ってプレーする。 ・動き方や作戦等を教え合いながらゲームをする。 6 作戦タイム ・前半の反省や新たな作戦について話し合う。 ・修正点を中心にハーフコートで動きの確認を行う。 7 タスクゲーム（後半） ・4対4で5分のゲームをする。	・全員の顔色や表情を見て、健康観察をする。 ・技能ポイントを意識しながら行わせる。 ・みんなで声を出して回数を数えたり、教え合ったりできるようにする。 ・できた回数を記録する。 ・本時で利用できる作戦を知らせる。 ・必ず最初の攻撃は、今回知った作戦を使うことを確認する。 ・ハーフコートで動きを確認させる。 ・コート外のメンバーには、チームメイトの動きをよく見て、作戦について考えられるよう、思考を促す言葉かけを行うようにする。 ・ゲーム理解について、全体で共有すべき点がある際は共有する。 ・前半で学習した作戦を踏まえて、新しい作戦について話し合い、実際に動きを行ってみる。 ・コート外のメンバーには、チームメイトの動きをよく見て、作戦について考えられるよう、思考を促す言葉かけを行うようにする。 ○ルールやマナーを守り、仲間と助け合って運動をしようとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】（観察）	支柱 ネット ボール 学習 カード 提示資料 学習 カード

5	・ルールやマナーを守ってプレーする。 ・動き方や作戦等を教え合いながらゲームをする。 8 学習の振り返り ・学習カードに感想や反省を書く。 ・片付けの仕方を知り、後片付けを行う。	・うまくいったこととうまくいかなかったことを書くようにする。 ・本時のめあてが達成できたか振り返らせ、次時への目標をもたせる。 ・分担を明確にし、安全に気をつけながら後片付けをさせる。	学習カード
---	--	--	-------

本時の指導（４／８）

（１）本時の目標

- ・軽くて柔らかいボールを片手、両手で操作することができるようにする。 【知識及び技能】
- ・味方が受けやすいようにボールをつなぐことについて考えたことを他者に伝えることができるようにする。 【思考力、判断力、表現力等】

（２）展開

時配	学習内容と学習活動	指導・支援 ○評価※特別な配慮	用具・資料
1 10 5 4 8 4	1 集合・整列・あいさつをする。 2 ドリルゲームを行う。 ①アンダーハンドパスゲーム 練習1分ーゲーム1分 ②オーバーハンドパスゲーム 練習1分ーゲーム1分 ③アタックゲーム 練習1分ーゲーム1分×2回 3 本時の課題の確認をする。 ・ゲームのルールを確認する。 ・本時のゲームで使用する作戦を確認する。 4 作戦タイム ・本時ゲームで使用する作戦を、チーム内で共有する。 ・ハーフコートで作戦の動きを確認する。 5 タスクゲーム（前半） ・キャッチアタックバレーボールの前半を行う。 ・4対4で5分のゲームをする。 ・ルールやマナーを守ってプレーする。 ・動き方や作戦等を教え合いながらゲームをする。 6 作戦タイム ・前半の反省や新たな作戦について話し合う。 ・修正点を中心にハーフコートで動きの確認を行う。	・全員の顔色や表情を見て、健康観察をする。 ・技能ポイントを意識しながら行わせる。 ・みんなで声を出して回数を数えたり、教え合ったりできるようにする。 ・できた回数を記録する。 ・本時で利用できる作戦を知らせる。 ・必ず最初の攻撃は、今回知った作戦を使うことを確認する。 ・ハーフコートで動きを確認させる。 ・コート外のメンバーには、チームメイトの動きをよく見て、作戦について考えられるよう、思考を促す言葉かけを行うようにする。 ・ゲーム理解について、全体で共有すべき点がある際は共有する。 ・前半で学習した作戦を踏まえて、新しい作戦について話し合い、実際に動きを行ってみる。 ○味方が受けやすいようにボールをつなぐことについて考えたことを他者に伝えてることができる。 【思考・判断・表現】（観察・学習記録） ・コート外のメンバーには、チームメイトの動きをよく見て、作戦について考えられるよう、思考を促す言葉かけを行うようにする。 ○軽くて柔らかいボールを片手、両手で操作することができる。 【知識・技能】（観察・学習記録）	支柱 ネット ボール 学習 カード 提示資料 学習 カード

8	7 タスクゲーム（後半） ・ 4対4で5分のゲームをする。 ・ ルールやマナーを守ってプレーする。 ・ 動き方や作戦等を教え合いながらゲームをする。		
5	8 学習の振り返り ・ 学習カードに感想や反省を書く。 ・ 片付けの仕方を知り、後片付けを行う。	・ うまくいったこととうまういかなかったことを書くようにする。 ・ 本時のめあてが達成できたか振り返らせ、次時への目標をもたせる。 ・ 分担を明確にし、安全に気をつけながら後片付けをさせる。 ○味方が受けやすいようにボールをつなぐことについて考えたことを他者に伝えることができる。 【思考・判断・表現】（観察・学習記録）	学習カード

本時の指導（５～８／８）

（１）本時の目標

- ・チームの作戦に基づいた位置取りをするなどボールを持たないときの動きができるようになる。【知識及び技能】
- ・ゲームや練習に積極的に取り組むことができるようにする。

【学びに向かう力、人間性等】

（２）展開

時配	学習内容と学習活動	指導・支援 ○評価※特別な配慮	用具・資料
1	1 集合・整列・あいさつをする。	・全員の顔色や表情を見て、健康観察をする。	
10	2 ドリルゲームを行う。 ①アンダーハンドパスゲーム 練習1分—ゲーム1分 ②オーバーハンドパスゲーム 練習1分—ゲーム1分 ③アタックゲーム 練習1分—ゲーム1分×2回	・技能ポイントを意識しながら行わせる。 ・みんなで声を出して回数を数えたり、教え合ったりできるようにする。 ・できた回数を記録する。	支柱 ネット ボール 学習 カード
3	3 本時の課題の確認をする。 ・ゲームのルールを確認する。 ・本時のゲームで使用する作戦を確認する。	・今まで学習で見つけてきたポイントを振り返る。 ・今まで学習してきた作戦を確認する。 ・今まで学習してきた作戦の中から、自分たちのチームにあった作戦を選べるようにする。 ・ハーフコートで動きを確認させる。	提示資料
5	4 作戦タイム ・ゲームで使用する作戦を選び、チーム内で共有する。 ・ハーフコートで作戦の動きを確認する。		
8	5 メインゲーム（前半） ・キャッチアタックバレーボールの前半を行う。 ・4対4で5分のゲームをする。 ・ルールやマナーを守ってプレーする。 ・動き方や作戦等を教え合いながらゲームをする。	・コート外のメンバーには、チームメイトの動きをよく見て、作戦について考えられるよう、思考を促す言葉かけを行うようにする。 ○ゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】（観察）	
5	6 作戦タイム ・前半の反省や新たな作戦について話し合う。 ・修正点を中心にハーフコートで動きの確認を行う。	・ゲーム理解について、全体で共有すべき点がある際は共有する。	学習 カード

8	7 メインゲーム（後半） ・ 4対4で5分のゲームをする。 ・ ルールやマナーを守ってプレーする。 ・ 動き方や作戦等を教え合いながらゲームをする。	・ 前半の反省を生かし、後半に使う作戦について話し合い、実際に動きを行ってみる。 ○チームの作戦に基づいた位置取りをするなどボールを持たないときの動きができる。 【知識・技能】（観察・学習記録） ・ コート外のメンバーには、チームメイトの動きをよく見て、作戦について考えられるよう、思考を促す言葉かけを行うようにする。	
5	8 学習の振り返り ・ 学習カードに感想や反省を書く。 ・ 片付けの仕方を知り、後片付けを行う。	・ うまくいったこととうまくいかなかったことを書くようにする。 ・ 本時のめあてが達成できたか振り返らせ、次時への目標をもたせる。 ・ 分担を明確にし、安全に気をつけながら後片付けをさせる。	学習カード