

# 1 学習指導の工夫とその効果および課題

## (1) 動きづくりサーキット

本研究では、小学校学習指導要領体育編の例示に示された内容や、「連係プレーによって攻撃する」という目指す姿の実現に向け、それに必要な基本的な動きを身に付けるための動きづくりサーキットを行った。動きづくりサーキットにおける学習活動の工夫とその効果及び課題について表1にまとめた。

表1 動きづくりサーキットにおける学習活動の工夫とその効果及び課題



学習活動	例示	工夫	効果	課題
[ひろう] アイス クリーム キャッチ	○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。	○はじめはキャッチしやすい易しいボールを投げるように指導した。 ○後半はボールを前後左右に投げ分けるよう指導した。	○相手コートからのボールに対して落下点に素早く入って触球しようとする意識が身に付いた。	○ボールが軽いとコートにはじかれてしまい素早く落下点に入ってもキャッチできないこともあった。 重みのあるボールを用いることも考えられる。
				
[ひろう] [つなぐ] ステージ パス	○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。 ○味方が受けやすいようにボールをつなぐこと。	○返球場所を視覚化して示すことでねらいやすくした。 ○ネットを高くし、滞空時間の長いボールを送るよう意識付けた。	○第一触球場面を想定して、ねらった方向へ易しい球を打ち返す動きが身に付いた。	○フープが小さくねらいづらいため、目標を大きくしてねらいやすくすることが必要である。
				

学習活動	例示	工夫	効果	課題
<p>[うつ] イルカ アタック</p>	<p>○相手コートにボールを打ち返すこと。</p>	<p>○アタックを打つ際の立ち位置や体の向き、肘の高さや手の使い方などを確認した。</p>	<p>○止まっているボールに対して力一杯打つ感覚を身に付けたことで、最終触球場面で自コート後方から相手コートへ打つ動きが身に付いた。</p>	<p>○小学生が扱うにはコーンバーが重かったため、両手でしっかりと支え、また、ペアが打った後にコーンバーを打った方向へ流すように指導する必要がある。</p>
				
<p>[うつ] 台上 アタック</p>	<p>○相手コートにボールを打ち返すこと。</p>	<p>○台上から比較的安定したトスが上がり、相手コートへ向かってアタックする練習を繰り返すことで実践的な感覚を身に付けた。</p>	<p>○止まっているボールから動くボールへと変わったため、はじめは手に当てるだけで精一杯の児童もいたが、相手コートへ打ち込む課題を明確にした運動が効果的であった。</p>	<p>○課題を明確にするため、目標物を置くこともよい方法なのではないかと考えられる。</p>
				

## (2) ドリルゲーム及びタスクゲーム

本研究で目指す「連係プレーによる攻撃」の実現に向け、動きづくりサーキットで身に付けた動きを土台とした、連係プレーを実現させるためのドリルゲームを行った。ドリルゲームの学習活動の工夫とその効果及び課題について表2にまとめた。

表2 ドリルゲームの学習活動の工夫とその効果及び課題


学習活動	工夫	効果	課題
<p>[ひろう] [つなぐ] ひろって キャッチ! ゲーム</p>	<p>○第一触球者は自コート前方に向けて触球することで得点化するルールとし、ゲーム感覚で児童が楽しんで活動することができるようにした。</p> 	<p>○触球者を固定してゲームを行うことで、役割行動を意識し、楽しみながら繰り返し練習することができた。</p> <p>○ボールをキャッチする役割の第二触球者は、ボールの方向へ体を向けることを意識できた。</p>	<p>○第一触球がコートの外へ出てしまった際、得点としなかったが、よりメインゲームに近づけるため得点とした。他チームとの衝突の危険が生じるため、コート間を広くすることが必要である。</p>
<p>[ひろう] [つなぐ] [うつ] つないで ドン! ゲーム</p>	<p>○サーブを安定させることでより多くの動きを繰り返すことができると考え、サーブを投げ入れる際に台の上から投げ入れるルールにした。</p> 	<p>○相手コートへ強く打ち落とそうとする姿から、コート内にコントロールして打つ様子に変化していった。</p> <p>○メインゲームで目指す動きが高得点となるルールのもと、楽しみながら繰り返すことができた。</p>	<p>○相手コートに打つ動きを身に付けた児童が、より得点しやすい球を打つ課題意識をもつことができるよう、コートの隅に目標物を設置することも必要である。</p>

### (3) タスクゲーム

本研究で目指す、「連係プレーによる攻撃」の実現に向け、動きづくりサーキットで身に付けた動きを土台とした、連係プレーを実現するためのタスクゲームを行った。タスクゲームの学習活動の工夫とその効果及び課題について表3にまとめた。

表3 タスクゲームの学習活動の工夫とその効果及び課題

学習活動	工夫	効果	課題
<p>[ひろう] [うつ] アタック ゲーム</p>	<p>○どのような球を打つとより得点しやすいか、またどのように守備隊形を組めば失点を防ぐことができるかを問いかけた。</p> <p>○課題を児童の関わり合いの中から解決することができるようにした。</p> 	<p>○守備者がいる状態でアタックすることができるため、相手コート状況を見ながらアタックする意識をもつことができた。</p> <p>○守備は、相手コートから打ち込まれたメインゲームに近いアタックレシーブをすることができた。</p> <p>○攻撃側の課題意識が得点に向けて相手コート内に打ち込むことに向いた。</p>	<p>○安全面の配慮として、守備側の準備ができるのを待ってから打つことを繰り返し指導する必要がある。</p>
<p>[ひろう] [うつ] スペース ドロップ ゲーム</p>	<p>○新聞紙で作ったボールを用いてボール操作の難しさを緩和し、キャッチ&amp;スローで行った。</p> <p>○相手コートへボールを落とすという課題に向け、どんな作戦でゲームを行うかを考えさせた。</p> <p>○教師が作戦例をいくつか示し、その中から選んだり組み合わせたりして行うことができるようにした。</p>	<p>○相手コートの空いた場所をねらったり、より得点につながりやすい作戦を立てたりすることができた。</p> 	<p>○「味方同士1回パスすることができる」というルールとメインゲームとの関連を児童に示すことで、より学びが深まると考える。</p>

<p>[ひろう] [つなぐ] [うつ] 課題発見 確認ゲーム</p>	<p>○ためしのゲームやメインゲームを含めて毎時間ゲームを行った。</p> <p>○課題意識をもってゲームやサーキットに取り組むことができるようにした。</p>	<p>○ゲームをすることで新たな課題を発見したり、ドリルゲーム、タスクゲームにおいて児童が感じている課題を確認したりすることができた。</p> 	<p>○チームや個人の課題を再発見したり、振り返ったりすることができるような時間を確保する必要がある。</p>
--	--	--	---

#### (4) その他

##### ア やってみよう体操

毎時間の授業のはじめに準備運動として「やってみよう体操」を行った。リズムカルな音楽に合わせて、児童が楽しく準備運動に取り組めるようにした。また動的な動きを多く取り入れ、体の末端から中心に向けて動かしていくような工夫を行った。

児童はやってみよう体操を通して、授業に向けて前向きな気持ちをつくることができ、効果的であったと考える。

また、準備運動の一環として毎時間「めんこ打ち」を行った。めんこ打ちをすることで肘を高くすること、利き腕と反対側の足を出して、体幹の捻りを使って腕を振ることができるようになった。また、より強く叩きつけて地面に置かれためんこを返すという課題意識をもって学習できたため、楽しんで準備運動をすることができた。

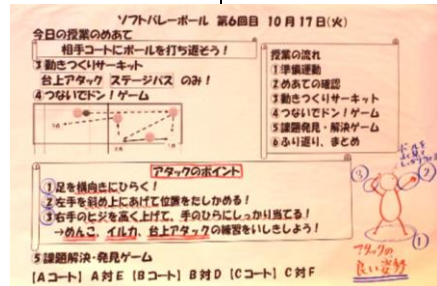



(5) 教材・教具について

本研究で扱った教材・教具についての工夫とその効果及び課題について表4にまとめた。

表4 教材・教具についての工夫とその効果及び課題

教材・教具	工夫	効果	課題
学習カード	<ul style="list-style-type: none"> <li>○毎時間の授業のはじめに、児童が本時のねらいを確認できるようにした。</li> <li>○カードの中に授業中で気が付いたことや感じたことなどを記録する欄を意識的に作り、振り返りができるようにした。</li> <li>○学習の振り返りの欄には、学習活動や内容に合わせて項目を絞り、自分の課題や課題解決の方法について考えさせた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○授業のポイントを理解し、意識して取り組むことができた。</li> <li>○自身の課題や課題解決の方法について考えることができた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○記入する欄が多くなってしまい、授業時間内に書き終わらないことがあった。授業時間内に書き終わるよう内容を精選することが必要である。</li> </ul>
掲示物	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ホワイトボードに本時のねらいや流れを掲示し、児童が見通しをもって学習することができるようにした。</li> <li>○授業終了後に児童とともに確認した授業内容をまとめ、プラベニヤに貼り付けたものを壁際に掲示した。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○授業の振り返りをしたり、動きのポイントを確認したりすることができた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○本研究で使用したプラベニヤは軽くて持ち運びに便利だが、強度が弱く自立するものを選んだほうが良い。</li> </ul>
アタック棒	<ul style="list-style-type: none"> <li>○コーンバーを持つ児童に対して、コーンバーの先を体に付けないこと、そしてボールを打った後、ボールの動きに逆らわずにコーンバーを横へ流すことを指導した。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ボールが止まっているため、しっかりとボールを手に当てて打つ感覚が身に付いた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○コーンバーは、小学生が持つには重く安全面での配慮が必要である。</li> </ul>



補助支柱	<p>○バドミントンの支柱に補助支柱を取り付け、ネットの高さを180cmに設定し行った。</p>	<p>○強く打ちおろす感覚ではなく、正確に相手コートへ打つ意識をもつことができた。</p>	<p>○安全のためしっかりと固定して使用する必要がある。</p>
作戦ボード	<p>○B 5サイズのマグネットボードとマグネットを、各チームにいつでも使用できるようかごに入れて配付した。</p> <p>○ゲームの前の話し合いや振り返り、作戦会議などに適宜活用した。</p> <p>○各チームに作戦ボードを用意することで、一人一人の考えを共有しやすくなった。</p>	<p>○試合やゲームの中で、児童が作戦を立て、チームで共有しやすくなった。</p>	

## 2 授業全体を振り返って

検証授業から得られたデータを基に、本研究以外に授業全体で分かったことを振り返る。

### (1) ソフトバレーボールの授業について

ア キャッチバレーボールまたはソフトバレーボールは好きですか

図1は単元の事前アンケートの「キャッチバレーボールは好きですか」及び事後アンケートの「ソフトバレーボールは好きですか」について、「好き」「やや好き」「やや嫌い」「嫌い」から当てはまるものを1つ選んだ結果の人数の変容を示したものである。事前アンケートから事後アンケートで「好き」が8人（32%）から17人（65%）と9人増加した。

また、「やや嫌い」が2

人から0人となり、26人すべての児童がソフトバレーボールに対して肯定的な回答をした。

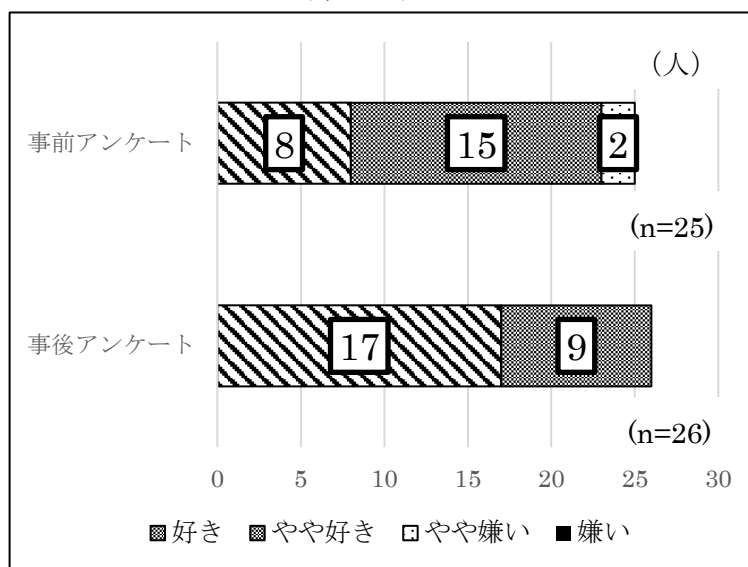


図1 「キャッチバレーボールまたはソフトバレーボールは好きですか」の回答

#### <考察>

事後アンケートの結果から、本研究で行った10時間の授業は、児童にとってソフトバレーボールを好きと感じられる授業であったようだ。理由として「はじいたりキャッチしたりするのが楽しいから」「アタックが決められるようになったから」「最初のころは全然続かなかったラリーが続くようになったから」「はじめて試合をした時よりも上手になったのを実感したから」「声をかけ合って点を入れたときにチームのみんなとよろこべたから」などを挙げている。

これは、動きづくりサーキットや、ドリルゲーム、タスクゲームを通して、本研究で目指す「連係プレーにより攻撃」ができるようになり、ネット型：ソフトバレーボールの特性である「連係プレーによって攻防をする」に触れる楽しさが味わえる活動であったことが、授業に対する捉え方を肯定的なものにしたと考えられる。



イ キャッチバレーボールまたはソフトバレーボールをするのは得意ですか

図2は単元の事前アンケートの「キャッチバレーボールをするのは得意ですか」または事後アンケートの「ソフトバレーボールをするのは得意ですか」について、「得意」「やや得意」「やや苦手」「苦手」から当てはまるものを1つ選んだ結果の人数の変容を示したものである。

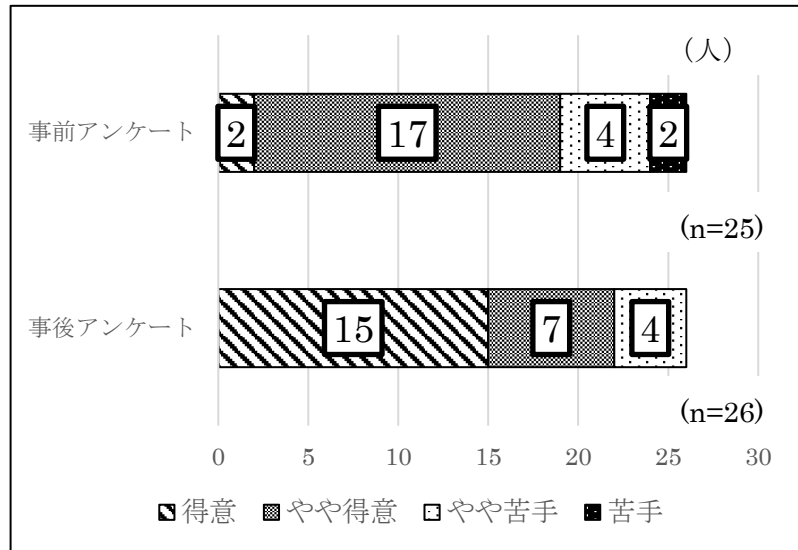


図2 「キャッチバレーボールまたはソフトバレーボールをするのは得意ですか」の回答

事前アンケートから事後アンケートで、「得意」が2人（8％）から

15人（58％）と13人増加した。また、「やや苦手」「苦手」と否定的な回答をした児童は6人（24％）から4人（15％）に減少した。

<考察>

事後アンケートの結果から、多くの児童はソフトバレーボールが得意であると感じている。

図2で否定的な回答をした児童は4名であった。しかし、この4名は事後アンケートの中で「上手になった」「好きになった」「相手コートのスペースをねらってアタックすることができた」「みんなで練習しているうちにはじくことができるようになった」「自分が打ち返したときに点が入ったのが楽しかった」の記述をしているため、上達を実感しているものと考えられる。

ウ ソフトバレーボールをするのが上手になったと思いますか

図3は事後アンケートの「ソフトバレーボールをするのが上手になったと思いますか」について、「思う」「やや思う」「あまり思わない」「思わない」から当てはまるものを1つ選んだ結果の人数を示したものである。

「思う」「やや思う」と回答した児童は25人（96%）で、「あまり思わない」と否定的な回答をした児童は1人（4%）という結果であった。

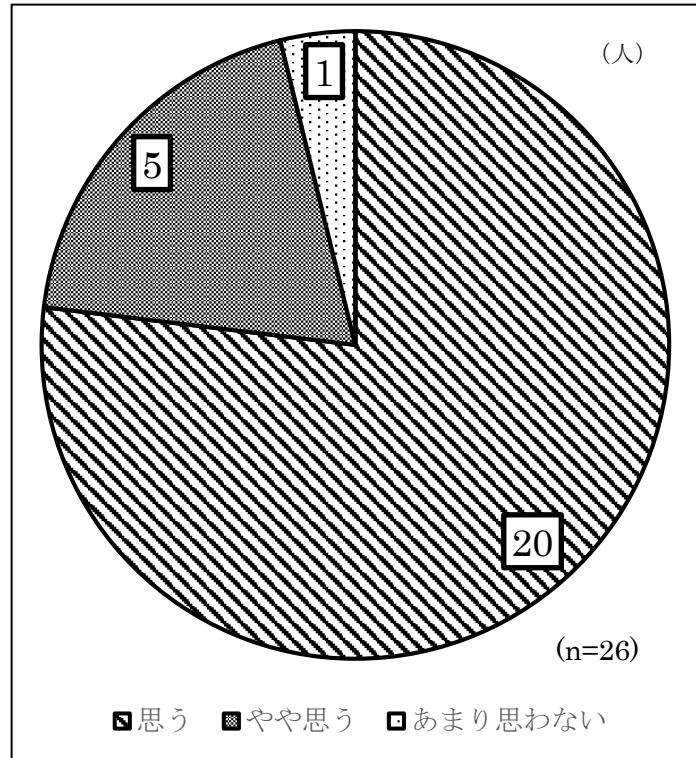


図3 「ソフトバレーボールをするのが上手になったと思いますか」の回答

#### <考察>

アンケートの結果から、多くの児童はソフトバレーボールをするのが上手になったと実感している。事後アンケートにも、「アタックゲームをしてアタックが強く打てるようになった」「ゲームでボールの落下点に素早く入ってボールをたくさんキャッチできるようになった」「つないでドン！ゲームをして、アタックやひろうのがうまくなった」など、各触球場面で自身の技能の高まりを感じている記述があった。

また、「あまり思わない」と否定的な回答をした1人は事後アンケートに「相手コートにボールを打ち返すことができた」「自分の役割を考えながらプレーすることができた」と回答しており、授業の映像からもアタックを成功させる様子が確認できた。しかし、「思った方向へボールをはじくことができなかった」「ボールを高くはじくことができなかった」とも回答しており、第一触球[ひろう]場面における課題から上達を実感することができなかったと考えられる。児童一人一人の課題意識を拾い上げ、個に応じた適切な支援を充実させることが大切であると考えられる。

エ 相手コートへアタックするとき、やみくもに打つのではなく、より得点しやすいような球を打つ意識をもつことができましたか

図4は事後アンケートの「相手コートへアタックするとき、やみくもに打つのではなく、より得点しやすいような球を打つ意識をもつことができましたか」について、「できた」「少しできた」「少しできなかった」「できなかった」から当てはまるものを1つ選んだ結果の人数を示したものである。

「できた」「少しできた」と回答した児童は22人（85%）で、「あまり思わない」と否定的な回答をした児童は4人（15%）という結果であった。

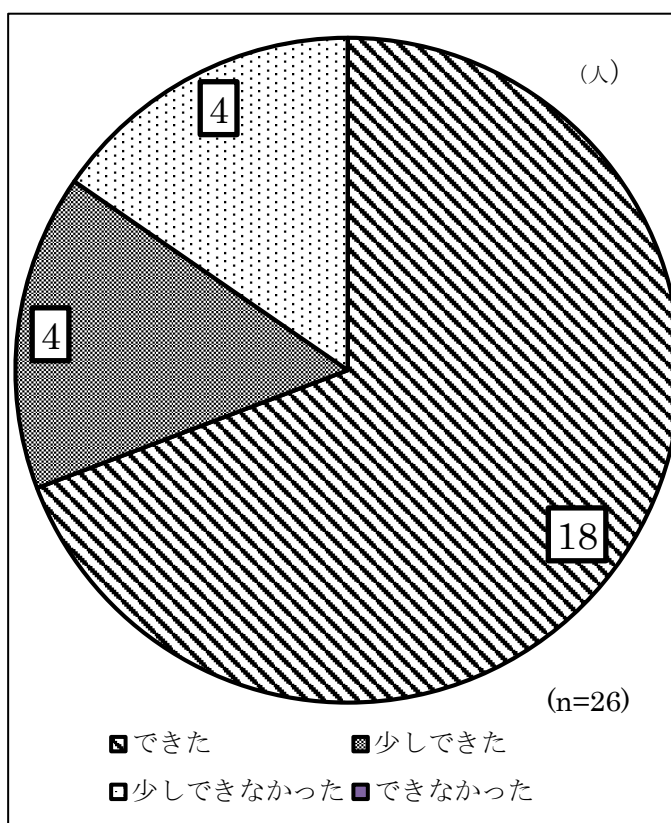


図4 「相手コートへアタックするとき、やみくもに打つのではなく、より得点しやすいような球を打つ意識をもつことができましたか」の回答

#### <考察>

アンケートの結果から、多くの児童は最終触球〔うつ〕場面でやみくもに打つのではなく、より得点しやすい球を打つ意識をもつことができたと感じている。事後アンケートにも、「てきがない場所に打つようにした」「相手コートのすきまや、相手が後ろにいる時には前の方へ打つようにした」「コートの空いた場所をねらった」といった記述があったことから、空いた空間をねらうことに特化したタスクゲーム（スペースドロップゲーム）を通して、空いたスペースをねらう意識をもつことができたと考えられる。

また、「あまり思わない」と否定的な回答をした4人のうち3人の児童は「ソフトバレーボールをするのは得意ですか」という問いに対して「やや苦手」と否定的な回答をしている。しかし、4名とも「相手コートにボールを打ち返すことができた」と回答しており、相手コートに打ち返すという役割を理解して打ち返すことはできたと考えられる。ソフトバレーボールを苦手と感じている児童に対しても、得点になりやすいように攻撃する楽しさを伝えられるような支援を充実させていく事が大切であると考えられる。

オ チームで協力して攻撃できるようになったと感じましたか

図5は事後アンケートの「チームで協力して攻撃できるようになったと感じましたか」について、「感じた」「やや感じた」「あまり感じなかった」「感じなかった」から当てはまるものを1つ選んだ結果の人数を示したものである。

「感じた」「やや感じた」と回答した児童は24人（92%）で、「あまり感じなかった」と否定的な回答をした児童は1人（4%）という結果であった。また、1人はアンケートに未記入であった。

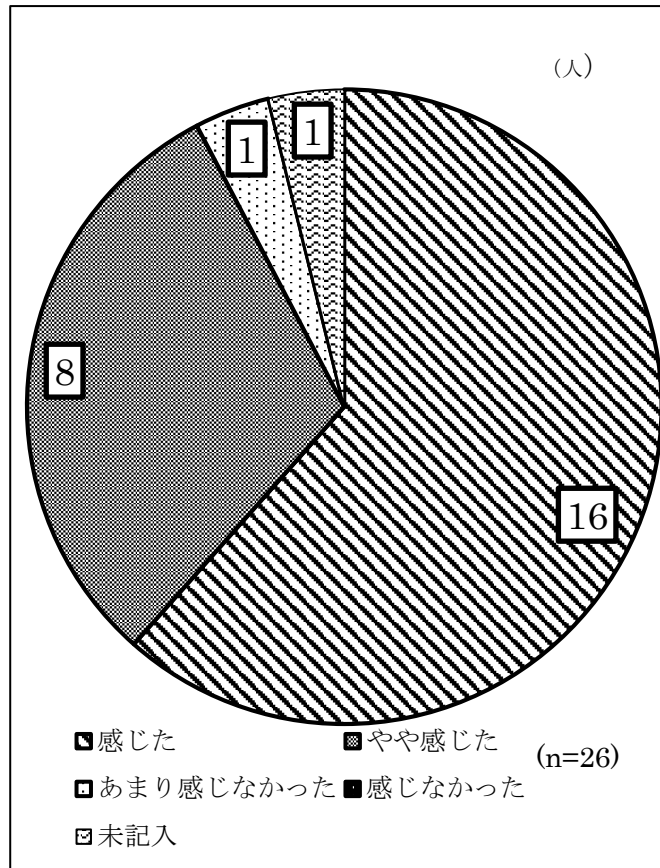


図5 「チームで協力して攻撃できるようになったと感じましたか」の回答

<考察>

アンケートの結果から、ほとんどの児童はチームで協力して攻撃することができるようになったと感じている。これは各触球の役割行動を明確にし、相手コートへ返すためにコート内の全員が触球をするというルール工夫を行うことで、全員が主体的に学習に参加することができたからであると考えられる。事後アンケートにも、その理由として「ギリギリ落ちる前に、チームで声かけをしながらキャッチすることができたから」「ラリーが何回も続いた後に、みんなで協力して点を入れることができたから」「何回もチームでつないでやっと点をとることができたから」といった記述があった。

また「あまり感じなかった」と否定的な回答をした児童は、事後アンケートに「みんなと楽しい練習をして、ひろうことができなかつたけど笑って練習できて楽しかった」「チームのみんなが『〇〇はアタックがすごく上手だからアタックして』と言ってくれてすごく嬉しくていい気持ちになった」と記述していることから、関係して攻撃したという実感はなくとも、チームのみんなと協力して攻撃している様子を読み取ることができた。

カ 授業の前と比べて、ソフトバレーボールをするのが好きになりましたか

図6は事後アンケートの「授業の前と比べて、ソフトバレーボールをするのが好きになりましたか」について、「好きになった」「少し好きになった」「少し嫌いになった」「嫌いになった」から当てはまるものを1つ選んだ結果の人数を示したものである。

26名の児童全員が「好きになった」「少し好きになった」と回答し、否定的な回答した児童は0人という結果であった。

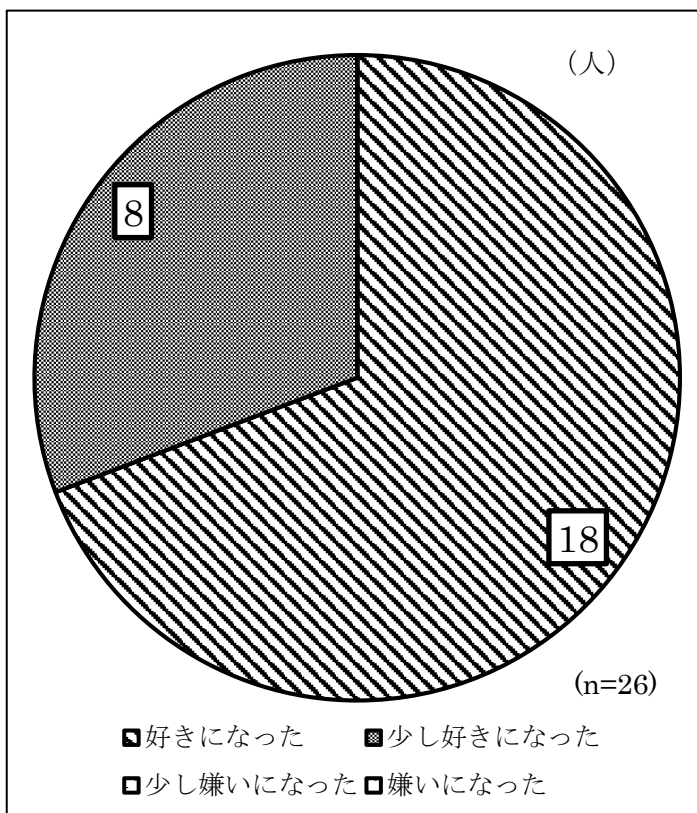


図6 「授業の前と比べて、ソフトバレーボールをするのが好きになりましたか」の回答

<考察>

アンケートの結果から児童全員が授業前と比較して「ソフトバレーボールを好きになった」と回答している。その理由として、「アタックを前よりも強く打つことができるようになったから」「ひろうのが上手にできて、チームに貢献できたことがうれしかったから」「みんなで協力して勝つことができたから」「チームで助け合って上手にはじくことができるようになったから」「点が取れると楽しいし、みんながボールに触れられたから楽しかった」といった記述があった。

アンケートの記述から、単元始めと比較して自身の技能の上達を実感したり、チームの仲間と同じ課題意識をもって活動したりすることを通して楽しく学習することができたため、全員がソフトバレーボールをするのが好きになったと考えられる。

キ 授業のはじめの試合と比べて、最後の試合の方が楽しいと感じましたか

図7は事後アンケートの「授業のはじめの試合と比べて、最後の試合の方が楽しいと感じましたか」について、「感じた」「やや感じた」「あまり感じなかった」「感じなかった」から当てはまるものを1つ選んだ結果の人数を示したものである。

「感じた」「やや感じた」と回答した児童は23人（88％）で、「あまり感じなかった」「感じなかった」と否定的な回答をした児童は2人（8％）という結果であった。また、1人はアンケート未記入であった。

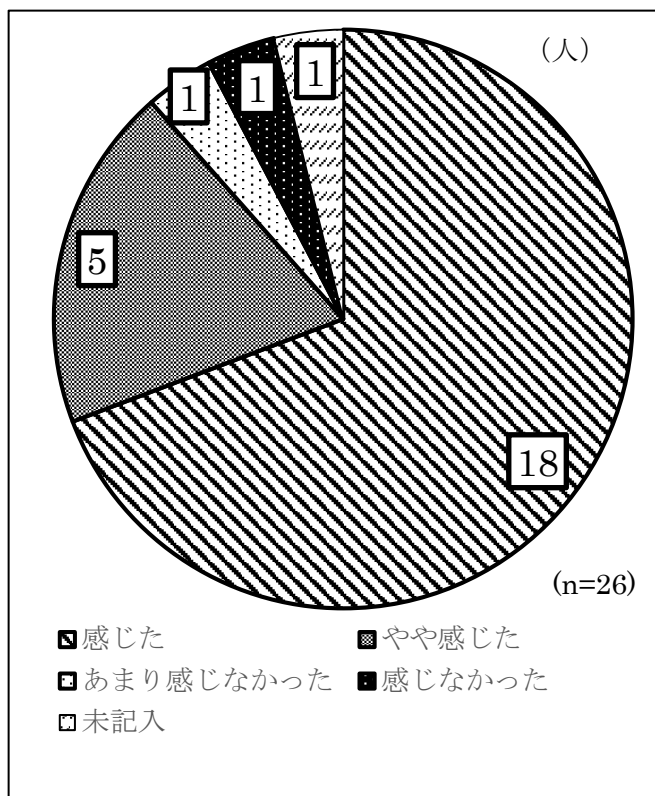


図7 「授業のはじめの試合と比べて、最後の試合の方が楽しいと感じましたか」の回答

#### <考察>

アンケートの結果から、ほとんどの児童は、授業のはじめと比較して最後の試合の方が楽しいと感じている。これは一人一人が役割を理解して行動し、チームの一員として関係することができたからであると考えられる。

事後アンケートにも、「最初は全然続かなかったラリーが、最後にはいっぱい続いたから楽しかった」「アタックが決められるようになって、ちゃんと試合ができるようになったから」「はじめて試合をやった時よりも上手になったと思うから」「たくさん声かけをして、協力しやすくなったから」といった記述があった。

また、「あまり感じなかった」「感じなかった」と否定的な回答をした2人のうち、A児は「最後の試合で結果がついてこなかったから」と回答しているが、授業全体を振り返って「とても楽しかった」と回答している。

またB児は、第7回目、第9回目、第10回目（第8回目は欠席）の授業の学習カードにおいて、「相手コートにボールを打ち返すことができなかった」と回答している。映像を振り返るとB児は比較的運動が得意で、ゲーム中に第一触球〔ひろう〕場面で触球することがほとんどであった。そのため最終触球〔うつ〕場面でアタックをすることがほとんどない状況であった。しかし、事後アンケートには「ラリーが続いて点をとれた時はすごく達成感があって楽しかった」と記述している。今後は全員が様々な触球場面を楽しむことができるような指導の工夫をしていく事が重要であると考えられる。

# ソフトバレーボール 学習カード(第2回目)



1 今日の授業のめあて

ルールやマナーを守り  
友達と助け合って練習をしよう!

2 動きづくりサーキット

サーキット名	記録
イルカアタック	上手にできた あと一歩
アイスクリームキャッチ	回
ステージパス	回

3 今日のゲームの結果 (3分マッチ×2試合)

相手チーム名	結果
1試合目	対 勝ち・負け
試合をふり返って (自分の良かったところや課題など)	
2試合目	対 勝ち・負け
試合をふり返って (自分の良かったところや課題など)	

4 今日の授業のふりかえり

ふりかえること	できた	ややできた	ややできなかった	できなかった
ソフトバレーボールに進んで取り組むことができた	4	3	2	1
ルールやマナーを守り、友達と助け合って楽しく活動できた	4	3	2	1
準備や片付けで、自分の仕事を責任もってできた	4	3	2	1
今の自分の課題がわかった (前回と同じでもよいです)	4	3	2	1

次はこんなところを工夫したい!

5 今日の一言(次につなげるように、新しく気づいたことや分かったこと、こまったことなどを書いてみよう!)

# ソフトバレーボール 学習カード(第1回目)



1 今日の授業のめあて

ルールやマナーを守り  
友達と助け合って練習をしよう!

2 オリエンテーション

ME

チーム:

色:

番号:

3 動きづくりサーキット

うごき	サーキット名	動きのポイントME
ひろう	アイスクリームキャッチ1	
うつ	イルカアタック	
つなぐ	ステージパス	

4 今日のゲームの結果 (9分マッチ)

1試合目	相手チーム名	結果
		対 勝ち・負け
試合をふり返って (自分の良かったところや課題など)		

ふりかえること

ふりかえること	できた	ややできた	ややできなかった	できなかった
ソフトバレーボールに進んで取り組むことができた	4	3	2	1
ルールやマナーを守り、友達と助け合って楽しく活動できた	4	3	2	1
準備や片付けで、自分の仕事を責任もってできた	4	3	2	1
今の自分の課題がわかった	4	3	2	1

次はこんなところを工夫したい!

5 今日の授業のふりかえり

6 今日の一言(次につなげるように、新しく気づいたことや分かったこと、こまったことなどを書いてみよう!)

# ソフトバレーボール 学習カード(第4回目)



## 名前

1 今日の授業のめあて

味方が受けやすいように  
ボールをはじめ、チームでつなごう。

2 ひろってキャッチ！ゲーム

チームの得点	点

ゲームのふり廻り

### 授業の流れ

- ①準備運動
- ②めあての確認
- ③動きづくりキャッチ
- ④ひろってキャッチ！ゲーム
- ⑤ゲーム
- ⑥ふり廻り、まとめ

3 今日のゲームの結果

相手チーム名	結果

1 試合目      対      で      勝ち・引き分け・負け

ふりかえること	できた	ややできた	ややできなかった	できなかった
ソフトバレーボールに進んで取り組むことができた	4	3	2	1
ルールやマナーを守り、友達と助け合って楽しく活動できた	4	3	2	1
味方が受けやすいようにボールをはじめくことができた	4	3	2	1
今の自分の課題がわかった(前回と同じでもよいです)	4	3	2	1

次はこんなところを工夫したい！

4 今日の授業のふりかえり

5 今日の一言(次につなげるように、新しく気づいたことや分かったこと、こまったことなどを書いておこう！)

○はじき方のポイント

- 課題発見ゲームをふり廻って
- 新しく感じた、個人やチームの課題 など…

# ソフトバレーボール 学習カード(第3回目)



## 名前

1 今日の授業のめあて

進んでソフトバレーボールに取り組み  
個人やチームの課題を見つめよう！

2 課題発見ゲーム

結果

対      で      勝ち・負け

3 ゲームのふり廻り

自分

チーム

4 動きづくりキャッチ

アイスクリームキャッチ
イルカアタック
ステージパス

ふりかえること	できた	ややできた	ややできなかった	できなかった
ソフトバレーボールに進んで取り組むことができた	4	3	2	1
ルールやマナーを守り、友達と助け合って楽しく活動できた	4	3	2	1
自分自身の今の課題が分かった	4	3	2	1
チームの課題がわかった	4	3	2	1

次はこんなところを工夫したい！

5 今日の授業のふりかえり

6 今日の一言(次につなげるように、新しく気づいたことや分かったこと、こまったことなどを書いておこう！)



# ソフトバレーボール 学習カード(第6回目)

## 名前

# ソフトバレーボール 学習カード(第5回目)

## 名前

**授業の流れ**  
**①めあての確認** **②準備運動**  
**③動きづくりサーキット** **④つないでドン!ゲーム**  
**⑤課題発見ゲーム** **⑥ふり返し、まとめ**

**授業の流れ**  
**①めあての確認**  
**②準備運動**  
**③動きづくりサーキット**  
**④ひらいてキャッチゲーム**  
**⑤課題発見・確認ゲーム**  
**⑥ふり返し、まとめ**

1 今日の授業のめあて  
**相手コートにボールを打ち返そう!**

1 今日の授業のめあて  
**ボールの方向に体を向けて  
その方向に素早く移動しよう。**

2 つないでドン!ゲーム

チームの得点 点

3 課題発見・確認ゲーム

相手チーム	結果
1 試合目	対 勝ち・引き分け・負け
ふり返し	

2 ひらいてキャッチゲーム

チームの得点 点

ゲームのふり返し(チームとして、個人として)

3 課題発見・確認ゲーム

相手チーム	結果
1 試合目	対 勝ち・引き分け・負け
ふり返し	

ふりかえること

できた	ややできた	ややできなかった	できなかった
ソフトバレーボールに進んで取り組むことができた	4	3	2
ルールやマナーを守り友達と助け合って楽しく活動できた	4	3	2
相手コートにボールを打ち返すことができた	4	3	2
ボールの方向に体を向けることができた	4	3	2
ボールの方向に素早く移動することができた	4	3	2
今の自分の課題がわかった(前回と同じでもよいです)	4	3	2

ふりかえること

できた	ややできた	ややできなかった	できなかった
ソフトバレーボールに進んで取り組むことができた	4	3	2
ルールやマナーを守り、友達と助け合って楽しく活動できた	4	3	2
ボールの方向に体を向けることができた	4	3	2
ボールの方向に素早く移動することができた	4	3	2
今の自分の課題がわかった(前回と同じでもよいです)	4	3	2

4 今日の授業のふりかえり  
 5 今日の一言(新しく気づいた課題や、上手にできた事を書いてみよう!)

4 今日の授業のふりかえり  
 5 今日の一言(新しく気づいたことや分かったこと、こまったことなどを書いてみよう!)

# ソフトバレーボール 学習カード(第8回目)



## 名前

### 授業の流れ

- ①めあての確認
- ②準備運動
- ③アタックゲーム
- ④スペースドロップゲーム
- ⑤課題発見・確認ゲーム
- ⑥ふり返り、まとめ

1 今日の授業のめあて

チームにあった作戦を立てよう!

- 今日の作戦例**
- ①忍者作戦
  - ②近距離作戦
  - ③遠距離作戦
  - ④カード作戦
  - ⑤クラクラ作戦
  - ⑥ネバネバ作戦

チームの作戦は名付けて...

作戦の説明(この作戦にした訳はなんだろう?)

\_\_\_\_\_作戦!!!!!!

2 スペースドロップゲーム

ゲームをして気づいたこと・考えたこと

ふりかえること	できた	ややできた	ややできなかつた	できなかつた
ソフトバレーボールに進んで取り組むことができた	4	3	2	1
ルールやマナーを守り、友達と助け合って楽しく活動できた	4	3	2	1
ボールの方向に体を向けることができた	4	3	2	1
ボールの方向にすばやく移動することができた	4	3	2	1
自分のチームにあった作戦を考えることができた	4	3	2	1
相手コートにボールを打ち返すことができた	4	3	2	1
今の自分の課題がわかった(前回と同じでもよいです)	4	3	2	1

3 今日の授業のふりかえり

4 今日の一言(新しく気づいたことや分かったこと、こまごまことを書いておこう!)

# ソフトバレーボール 学習カード(第7回目)



## 名前

### 授業の流れ

- ①めあての確認
- ②準備運動
- ③台上アタック
- ④つないでドン!ゲーム
- ⑤アタックゲーム
- ⑥課題発見ゲーム
- ⑦ふり返り、まとめ

1 今日の授業のめあて

相手コートにボールを打ち返そう!

2 つないでドン!ゲーム

チームの得点

点

3 アタックゲーム

1 試合目	攻め	対	で	勝ち・引き分け・負け
2 試合目	守り	対	で	勝ち・引き分け・負け

4 課題発見・確認ゲーム

1 試合目	相手チーム	対	で	結果
ふり返り		対	で	勝ち・引き分け・負け

ふりかえること	できた	ややできた	ややできなかつた	できなかつた
ソフトバレーボールに進んで取り組むことができた	4	3	2	1
ルールやマナーを守り、友達と助け合って楽しく活動できた	4	3	2	1
相手コートにボールを打ち返すことができた	4	3	2	1
ボールの方向に体を向けることができた	4	3	2	1
ボールの方向にすばやく移動することができた	4	3	2	1
今の自分の課題がわかった(前回と同じでもよいです)	4	3	2	1

5 今日の授業のふりかえり

6 今日の一言(新しく気づいた課題や、上手にできた事を書いておこう!)

# ソフトバレーボール 学習カード(第10回目)

# ソフトバレーボール 学習カード(第9回目)

## 名前

## 名前

### 授業の流れ

### 授業の流れ

- ① 準備運動
- ② めあての確認
- ③ チーム練習
- ④ ソフトバレーボール大会
- ⑤ ふり返り、まとめ

- ① 準備運動
- ② めあての確認
- ③ チーム練習
- ④ ソフトバレーボール大会
- ⑤ ふり返り、まとめ

1 今日の授業のめあて

1 今日の授業のめあて

### 練習の成果を出し切って

### 練習の成果を出し切って

### ソフトバレーボールを楽しもう!

### ソフトバレーボールを楽しもう!

2 チーム練習(練習の種類はプリントを見てね)

2 チーム練習(練習の種類はプリントを見てね)

チームで取り組んだ練習	
その練習にした理由	

チームで取り組んだ練習	
その練習にした理由	

3 学級ソフトバレーボール大会

3 学級ソフトバレーボール大会

1 試合目	対	で	勝ち・引き分け・負け
2 試合目	対	で	勝ち・引き分け・負け
3 試合目	対	で	勝ち・引き分け・負け
4 試合目	対	で	勝ち・引き分け・負け
5 試合目	対	で	勝ち・引き分け・負け

1 試合目	対	で	勝ち・引き分け・負け
2 試合目	対	で	勝ち・引き分け・負け
3 試合目	対	で	勝ち・引き分け・負け
4 試合目	対	で	勝ち・引き分け・負け
5 試合目	対	で	勝ち・引き分け・負け

ふりかえること	できた	ややできた	ややできなかった	できなかった
ソフトバレーボールに進んで取り組むことができた	4	3	2	1
ルールやマナーを守り、友達と助け合って楽しく活動できた	4	3	2	1
相手コートにボールを打ち返すことができた	4	3	2	1
ボールの方向へ体を向けることができた	4	3	2	1
ボールの方向へ素早く移動することができた	4	3	2	1
味方が受けやすいようにボールをつなぐことができた	4	3	2	1
今の自分の課題がわかった(前回と同じでもよいです)	4	3	2	1

ふりかえること	できた	ややできた	ややできなかった	できなかった
ソフトバレーボールに進んで取り組むことができた	4	3	2	1
ルールやマナーを守り、友達と助け合って楽しく活動できた	4	3	2	1
相手コートにボールを打ち返すことができた	4	3	2	1
ボールの方向へ体を向けることができた	4	3	2	1
ボールの方向へ素早く移動することができた	4	3	2	1
味方が受けやすいようにボールをつなぐことができた	4	3	2	1
今の自分の課題がわかった(前回と同じでもよいです)	4	3	2	1

4 今日の授業のふりかえり

4 今日の授業のふりかえり

5 今日の一言(新しく気づいた課題や、上手にできた事を書いておこう!)

5 今日の一言(新しく気づいた課題や、上手にできた事を書いておこう!)