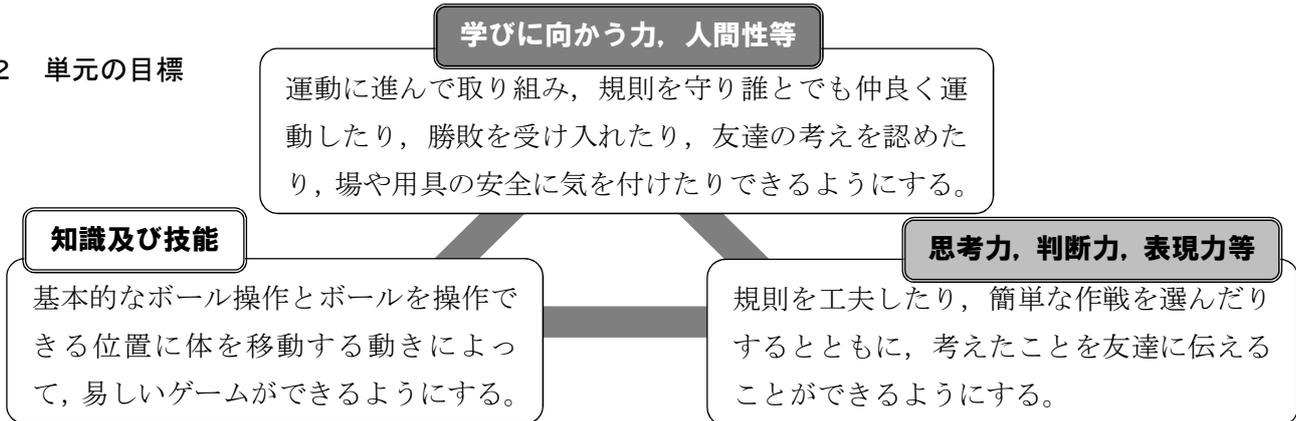


単元名 ネット型ゲーム「プレルボール」

1 運動の特性

<p>〔一般的特性〕</p> <p>ボールを打ちつける、捕るといったボール操作や、ボールの落下点やボールを操作しやすい場所への移動等が求められる運動である。</p>	<p>〔児童から見た特性〕</p> <p>初めて経験するスポーツである。パス回しやラリーの継続も比較的容易であり、どの児童も運動の楽しさや喜びを味わうことができる。</p>
--	--

2 単元の目標



3 評価規準

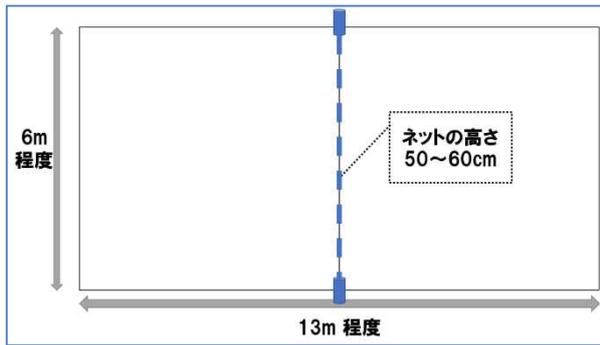
観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
学習活動における 具体的評価規準	<p>①いろいろな高さのボールを両手ではじいたり打ったりして、相手コートに返球する行い方を理解するとともに、行うことができる。</p> <p>②ボールの方向に体を向けたり、ボールを操作しやすい位置に移動したりする行い方を理解するとともに、行うことができる。</p>	<p>①自チームの課題解決のために考えたことを友達に伝えている。</p> <p>②自チームの特性にあった作戦を選んでいる。</p>	<p>①練習やゲームに進んで取り組みようとしている。</p> <p>②友達の考えを認めようとしている。</p> <p>③場の設定や用具の安全に気を配っている。</p>

4 指導計画と評価の例

		1	2	3	4	5	6	7
		場の準備 ・ 準備運動 ・ 主運動につながる運動 ・ ねらいの確認						
評価	10	オリエンテーション ・学習の見通しをもつ ・グルーピング等 ・試しのゲームを通して、課題を把握する	ねらい① ・ボール操作のポイントがわかる。 ・個人やチームの特性を知る。		ねらい② ・ボールを持たない時の動きのポイントがわかる。 ・個人やチームの特性を活かしてゲームをする。		ねらい③ ・チームで作戦を実行する ----- まとめ	
	20							
	30							
	40							
		整理運動 ・ 学習のまとめ ・ 次時の確認 ・ 用具の片付け						
	知			①		②		
	思			①			②	
	主	③		①		②		

5 指導の工夫

[場の工夫]



※バドミントンコートとほぼ同じ

[用具の工夫]

<ボール>

ゴム製ソフトバレーボード、ソフトドッジボールなどの柔らかく弾性があるもの

<ネット・支柱>

バレーボール用のもの(ゴムでも代用可)
支柱は三角コーンや自作の物でも代用可

<その他>

得点板・ゼッケン・記録用机等

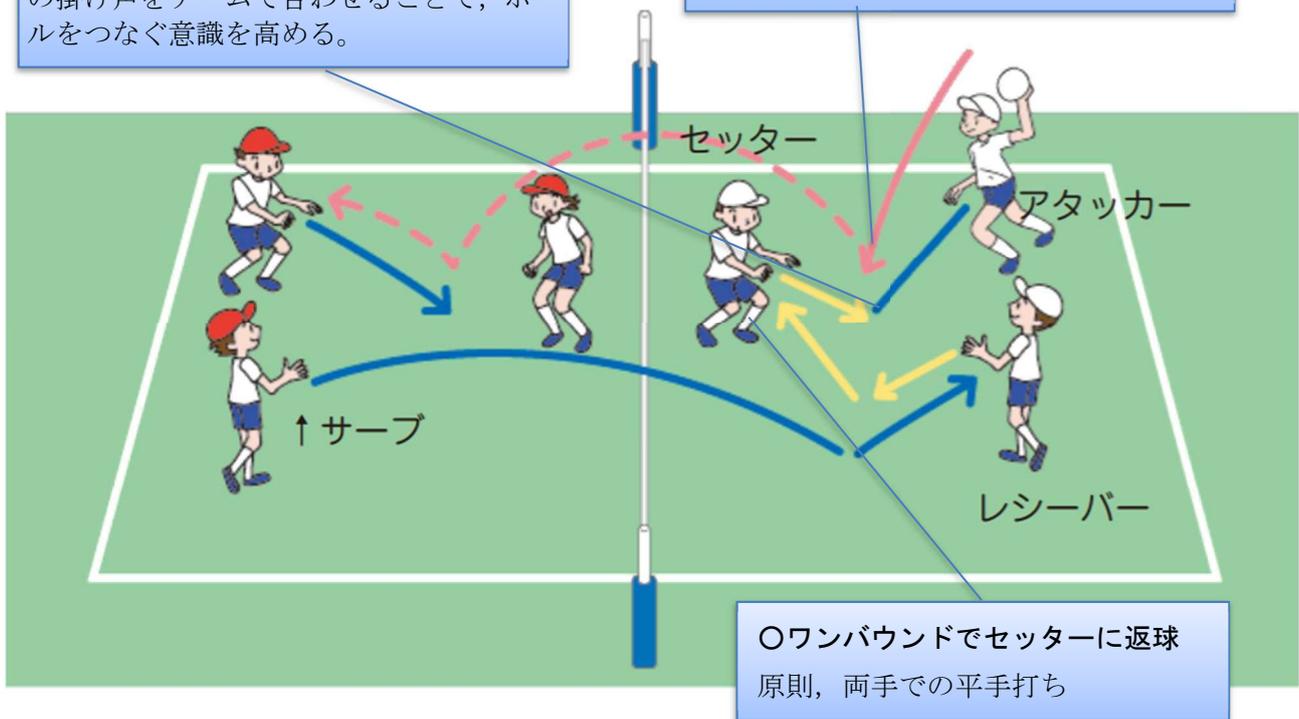
6 技能のポイント

○合言葉

「プレールプレールキャッチーシュート」の掛け声をチームで合わせることで、ボールをつなぐ意識を高める。

○シュート（ボールを投げて打ち付ける）

打ち付ける強さや場所を調節して、ネットぎわやラインぎわなど空いている場所をねらうとよい。



[運動の苦手な児童・配慮が必要な児童への手立て]

- ・いろいろな高さのボールを両手で打ちつけることが苦手な児童には、飛んできたボールをキャッチして打つことを認めるなど配慮する。
- ・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が苦手な児童には、プレイできるバウンド数を多くしたり、飛んできたボールをキャッチしてラリーを継続したりするなどの配慮をする。



中 学 年
ゲ ー ム

単 元 名 : ネット型ゲーム「プレルボール」

目 標 : 学習の仕方がわかり、試しのゲームを通して、課題を把握することができるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	<p>1 オリエンテーションをする。</p> <p>学習の進め方を知る</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習の流れを知る。 ・用具や場の準備の仕方を覚える。 ・安全に学習するための約束を理解する。 ・チーム編成 ・メインゲームのルールを知る。 ・作戦ボードの使い方を知る。 <p>学習のねらいを確認する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プレルボールを通して、チームで楽しく課題を解決する。 	<p>○学習の流れや場の設定がわかる資料を用意し、理解を助ける。</p> <p>○チームは、チーム内異質、チーム間等質で編成する。</p>	<p>学習の道すじ (拡大図)</p> <p>学習の場・説明用コート図 (拡大図)</p> <p>作戦ボード</p>
10	<p>2 学習のねらいを確認する。</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">試しのゲームを通して、個人やチームの課題を把握しよう。</p>		
	<p>3 準備運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・肩甲骨，腕，足首等よく使う部位を意識する。 	<p>○教師が演示しながら進める。</p>	
	<p>4 ミーティングをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・簡単にポジションを決める。 		<p>作戦ボード</p> <p>ボールペン</p>
20	<p>5 試しのゲーム (メインゲーム) をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人とチームの課題を把握する。 ・メインゲームのルールを確認する。 <p style="text-align: right;">※付録ページ参照</p>	<p>○ルールの確認ができるよう声かけをする。(ジャッジ，得点の判定等)</p>	<p>ボール</p> <p>ネット/支柱</p> <p>ゼッケン</p> <p>得点板</p>
40	<p>6 学習のまとめ，整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習課題を見付ける。 ・ルール上の不明な点を確認する。 ・次回の予告をする。 ・整理運動 (ストレッチ) をする。 ・片づけを行う。 	<p>○次時の見通しをもつ。</p> <p>☆場の設定や用具の安全に気を配っている。</p> <p>【主体的に学習に取り組む態度】</p>	

中 学 年
ゲ ー ム

単 元 名 : ネット型ゲーム「プレルボール」

目 標 : ゲームに進んで取り組み, 基本的なボール操作ができるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7
-------	---	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	<p>1 準備・準備運動をする。</p> <p>2 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ボール操作のポイントを理解し, ゲームに進んで取り組み。 </div>		学習の道すじ (拡大図)
3	<p>3 ボール慣れの運動をする。</p> 	<p>○合い言葉「プレル・プレル・キャッチ・シュート」を紹介する。</p> <p>○上手な児童に実演させ, 児童の言葉で各技能のポイントを発表させる。</p>	
10	<p>4 メインゲーム (前半) をする。</p> <p>・リーグ戦(1/3)を行う。</p>	<p>○めあてに関するポイントについてフィードバックする。</p>	作戦ボード 得点板
20	<p>5 ミーティング・チーム練習をする。</p> <p>・作戦について話し合う。</p> <p>・ゲームを通して把握した課題についてチームで練習する。</p>	<p>☆課題解決のために考えたことを友達に伝えている。</p> <p style="text-align: right;">【思考・判断・表現】</p>	
30	<p>6 メインゲーム (後半) をする。</p> <p>・4と同じ相手と再戦する。</p>	<p>☆ゲームに進んで取り組みようとしている。</p> <p style="text-align: right;">【主体的に学習に取り組む態度】</p>	
40	<p>7 学習のまとめ, 整理運動をする。</p> <p>・学習課題を見付ける。</p> <p>・次回の予告をする。</p> <p>・整理運動 (ストレッチ) を行う。</p>	<p>○ボール操作について, どこが伸びたかを評価する。</p> <p>○個人とチームの特徴をつかめたことを確認する。</p>	

中 学 年
ゲ ー ム

単 元 名 : ネット型ゲーム「プレルボール」

目 標 : ボールを持たない時の動きがわかるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7
-------	---	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	1 準備・準備運動・ボール慣れの運動をする。		ボール
5	2 学習のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> ボールを持たない時の動きのポイントを理解する。 </div>		学習の道すじ (拡大図)
		○ボールの方向に体を向ける, ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に移動することに気付かせる。	コート図 (拡大図)
10	3 メインゲーム (前半) をする。 ・リーグ戦(2/3)を行う。	○めあてに関するポイントについてフィードバックする。 ☆ボールの方向に体を向けたり, ボールを操作しやすい位置に移動したりする行い方を理解するとともに, 行うことができる。	ネット・支柱 作戦ボード ゼッケン 得点板
20	4 ミーティング・チーム練習をする。 ・作戦について話し合う。 ・ゲームを通して把握した課題についてチームで練習する。	【知識・理解】 ☆ゲームや練習の中で互いに動きを見合ったり, 話し合ったりして見つけた動きのよさや課題を伝え合う際に, 友達の考えを認めようとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】	
30	5 メインゲーム (後半) をする。 ・4と同じ相手と再戦する。		
40	6 学習のまとめ, 整理運動をする。 ・学習課題を見付ける。 ・次回の予告をする。 ・整理運動 (ストレッチ) を行う。	○ボールを持たない時の動きについて, どこが伸びたかを評価する。 ○個人とチームの特性を活かしているチームを紹介する。	

中 学 年
ゲ ー ム

単 元 名 : ネット型ゲーム「プレルボール」

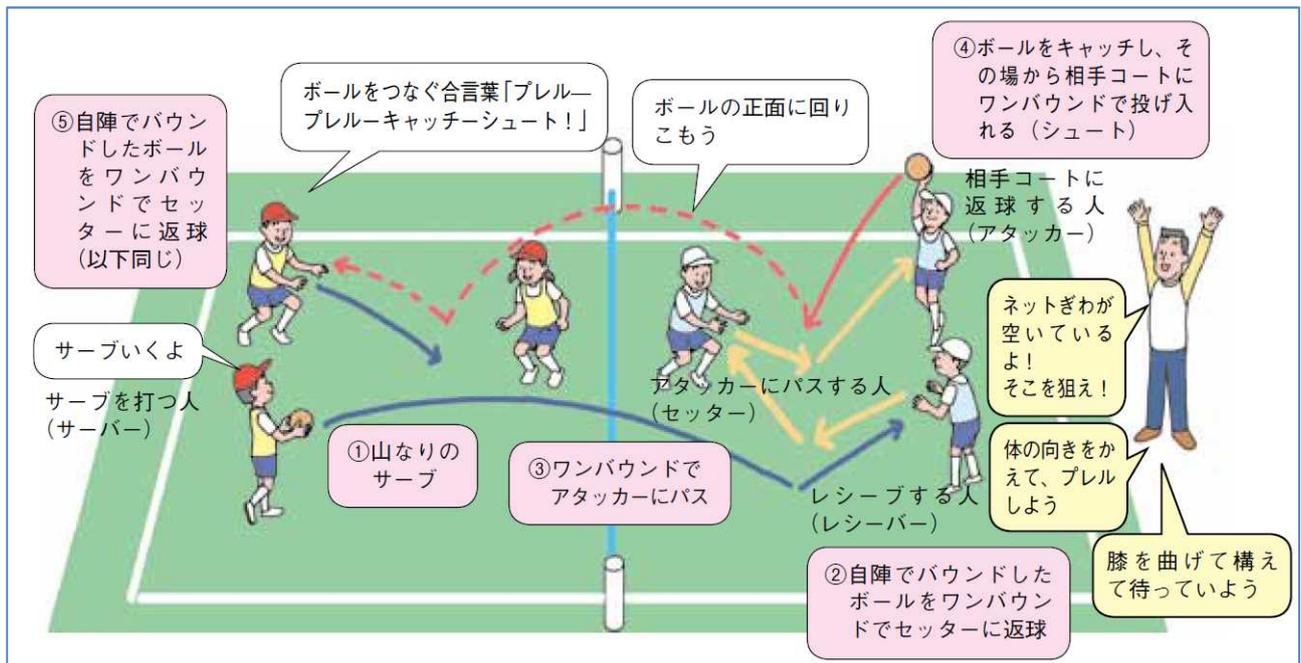
目 標 : チームで力を合わせ、ゲームで作戦を実行することができるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7
-------	---	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	1 準備・準備運動・ボール慣れの運動をする。 2 学習のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> チームで力を合わせ、ゲームで作戦を実行しよう。 </div>		ボール 学習の道すじ (拡大図)
5	3 メインゲーム (前半) をする。 ・リーグ戦(3/3)を行う。	○めあてに関するポイントについてフィードバックする。	
15	4 ミーティング・チーム練習をする。 ・作戦について話し合う。 ・ゲームを通して把握した課題についてチームで練習する。		ネット・支柱 作戦ボード 得点板 ゼッケン
25	5 メインゲーム (後半) をする。 ・4と同じ相手と再戦する。	☆自チームの特性にあった作戦を選んでいる。 【思考・判断・表現】	
35	6 学習のまとめ、整理運動をする。 ・表彰を行う。 ・総括をする。 ・整理運動 (ストレッチ) をする。 ・片付けを行う。	○リーグ戦全体を振り返り、各チームにコメントする。 ○単元全体を振り返り、成果を中心に話をする。また、身に付けた力をソフトバレーボールにつなげていくよう伝える。	

付録

メインゲームのルール



(出典：文部科学省「学校体育実技指導資料第8集 ゲーム及びボール運動」)

【基本のルール】

- ・人数は3人対3人
- ・ワンプレイごとにポジションをローテーション
- ・1人1回のプレイとし、3回で相手コートに返球
- ・基本のポジションは、前方に1人(セッター)、後方に2人(レシーバー、アタッカー)
- ・相手からの返球や味方からのパスは、必ず自陣でワンバウンドさせる。また、ボールは床に打ち付ける。
- ・アタッカーは、ボールをキャッチし自陣にワンバウンドして相手コートへ投げ入れること(シュート)とする。その際、アタッカーはボールをキャッチした場所から動くことはできない。
- ・サーブは相手が捕りやすい易しいボールを上から投げることとする。
- ・一定の時間内に多く得点したチームの勝ちとする。

<導入時のルールの例>

- ・ダイレクトパスが困難な場合は、ボールを一度キャッチすることを認める。

<発展的なルールの例>

- ・セッターからのパスが安定し、かつ、アタッカーのボールへの動き出し等が十分身に付いている場合、セッターのパスからダイレクトに相手コートにシュート(アタック)するようにしてもよい。

【作戦ボード（カード）例】

チーム名（ ）

月 日（対戦相手： ）

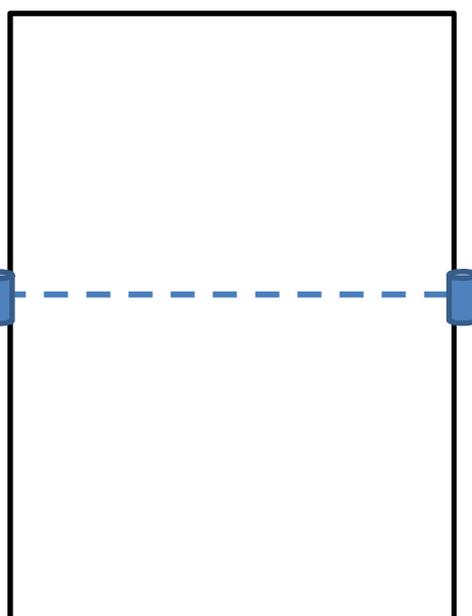
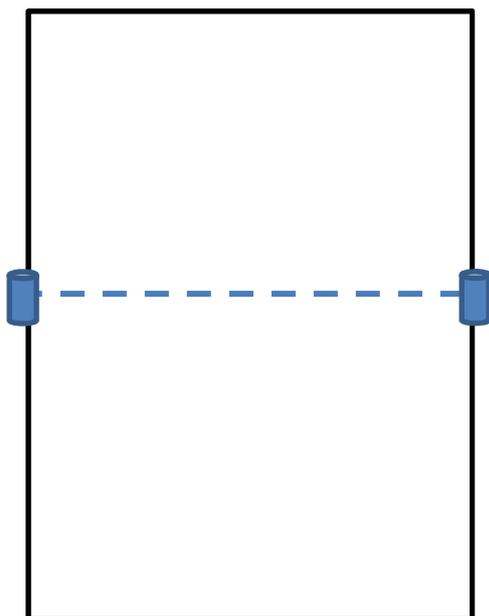
今日のめあて

チームの作戦メモ

.....

.....

.....



（参考：群馬県教育委員会「平成 26 年度体育授業モデル作成事業—小学校体育科授業実践事例」）