

# 体育科学習指導案

日時 平成28年5月16(月) 5校時

児童 6年生

授業者

場所

## 1 単元名 「キャッチバレーボール」

## 2 単元について

### (1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領解説体育編における「Eボール運動(ネット型)」に位置付けられている単元であり、主に3つのねらいがある。1つ目は運動の楽しさや喜びに触れながら、簡易化されたゲームを通して、チームの連係による攻撃や守備によって攻防する技能を身に付けること。2つ目は、運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、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なること。3つ目は、ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようになることである。

本単元で取り上げる「キャッチバレーボール」は、アタックをする(ジャンプして相手コートにボールを返す)、パスをする(味方が受けやすいようにボールを繋ぐ)、サーブを相手コートに入れるなどのボール操作、ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動するなどのボールを持たない時の動き(技能)、みんなにとって楽しめるルールを考えることや、チームの特徴に応じた攻め方を知り、よりよい攻撃の仕方をチームの作戦として立てること(思考・判断)、ルールを守って運動をする、互いの声のかけ方(態度)など、上記の3つのねらいの達成に迫ることができる内容によって構成される運動であり、子供が主体的に活動に取り組むことが十分に期待できるものである。

### (2) 児童観

# 省略

## 3 単元目標

「キャッチバレーボール」のルールや作戦を工夫したり、チーム内で役割を分担したりしながらゲームを行い、チームの連携プレーによる攻撃をしたり守備をしたりしていくことを通して、必要な技能を身に付けたり、「キャッチバレーボール」の楽しさを味わったりすることができる。

## 4 評価規準及び道徳的学び

運動や健康・安全への 関心・意欲・態度	運動や健康・安全への 思考・判断	運動の技能	道徳的学び
ア ルールやマナーを守って、安全にゲームをしようとする。 イ 用具の準備や片付け、ゲームの審判など、分担した役割を果たそうとする。 ウ 励ましやアドバイスの声をかけ合い、助け合って練習やゲームに取り組もうとする。	ア ゲームの行い方やルールがわかり、みんなが楽しめるゲームになるルールを選んでいる。 イ 得点に結びつく攻め方がわかる。 ウ 自分のチームの特徴に応じた攻め方や守り方がわかり、作戦を立てている。	ア ゲームに必要なボール操作(アタック、パス、キャッチ、サーブ)を身に付けることができる。 イ ゲームに必要なボールを持たない時の動き(アタックチャンスに繋がる動き)を身に付けることができる。	2-(3)信頼友情 みんなが楽しめるように自分のチームに合った作戦を立てたり、友達と協力し助け合いながら練習やゲームを行ったりする。

## 5 単元の指導計画

時	主な学習活動	活動内容	教師の働きかけ	評価
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>○「キャッチバレーボール」とはどんな運動か映像を通して知る。</li> <li>○単元で「キャッチバレーボール」を学んでいくことを知る。</li> </ul> <p><b>試しのゲーム</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ゲームのルールを知る。</li> <li>○実際にゲームを行う。</li> <li>○「キャッチバレーボール」を楽しくしていくために大切なことを考える。</li> </ul>	キャッチバレーボールを知る	<ul style="list-style-type: none"> <li>□運動する場の安全、片付け、準備などに関して、約束事としてしっかり守るべき事項を伝える。</li> <li>□最低限のルールを伝え、2回、試しのゲームを行う場を設定する。</li> <li>□ゲームに進んで取り組み、友達と仲よく運動している姿を価値付ける。</li> <li>□ルールや必要な技能について話し合う場を設定する。</li> </ul>	関アイ
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>○必要だと思った技能を高めるための活動を行う。</li> </ul> <p><b>課題を解決するための活動（試し）</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○各々の活動のルールを確認する。</li> <li>○実際に各々の活動を行う。</li> <li>○どんな活動が自分やチームにとって必要か考える。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>□前時に整理したものをもとに課題となる点を明確にし、課題解決に繋がる活動内容を図式化して提示する。</li> <li>□「得点を決めること」を課題とし、その課題と向き合う場を設定する。</li> <li>□ルールの確認や次回に行う活動を選択させる時間を設定する。</li> </ul>	関イウ 思ア
3	<p><b>選択した活動にチャレンジ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○「得点を決める」ことができるように活動を選択し、実際に行う。</li> <li>○どうしたら得点できるか考える。</li> </ul> <p><b>今持っている力でゲームにチャレンジ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ゲームのルールを守り、できるだけ多くの得点を目指す。</li> <li>○1時間を振り返り、「得点を決める」ために動くことができたかどうか自分なりの考えを発表する。</li> </ul>	課題を解決するための活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>□前時までの学びの「共創～いい動き～」を振り返り、活動時に動き方を意識できるようにする。</li> <li>□「得点を決めること」を課題とし、課題と向き合う場を設ける。</li> <li>□交流時に出された意見を可視化し、自覚できるように「共創～いい動き～」としてまとめていく。</li> <li>□ルールの確認や次回に行う活動を選択させる時間を設定する。</li> </ul>	思イ 思ア
4 5 本時 6	<p><b>選択した（工夫した）活動にチャレンジ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○「得点を決める」ことができるように活動を選択し、実際に行う。</li> <li>・2回目にキャッチした人以外は、アタックの準備をしよう。</li> <li>・相手からボールが来ても、すぐに動けるようにしましょう。</li> <li>・3回目はキャッチしないで直接打ち返そう。</li> <li>○どうしたら得点できるか考える。</li> <li>・ブロックを引き寄せる。</li> <li>・アタックの人は2人で準備する。</li> <li>・ブロックした後、すぐにボールを見付けて、体を向けよう。</li> </ul> <p><b>今持っている力でゲームにチャレンジ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ゲームのルールを守り、できるだけ多くの得点を目指す。</li> <li>○1時間を振り返り、「得点を決める」ために動くことができたかどうか自分なりの考えを発表する。</li> </ul>		今持っている力で行うゲーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>□前時までの学びの「共創～いい動き～」を振り返り、活動時に動き方を意識できるようにする。</li> <li>□「得点を決めること」を課題とし、課題と向き合う場を設ける。</li> <li>□自己（チーム）の課題を解決するための活動や今持っている力で行うゲームの時間では即時フィードバック（肯定的・矯正的）を心がけ、動きの自覚化を促す。</li> <li>□交流時に出された意見を可視化し、自覚できるように「共創～いい動き～」としてまとめていく。</li> <li>□得点を決めるために必要な動き方を確認し、自分が「アタックをすること」ができたか振り返る。</li> <li>□次回に行う活動を選択したり、工夫したりする時間を設定する。</li> </ul>
7	<p><b>学んできたことを生かすゲームにチャレンジ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ゲームの中で意識する動き方を確認し、ゲームに向けた準備を行う。</li> <li>○学びを生かし、「得点を決める」ための動きを意識してゲームを行う。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>□単元を通じた学びの成果を伝え、子供のがんばりを価値付ける。</li> <li>□「キャッチバレーボール」で学んだ事に加え、もっとやりたかったという思いを引き出し、整理する。</li> </ul>	技アイ 思ウ

## 6 小中連携の視点

	小学6年生	中学3年生
目指す子供の姿	<ul style="list-style-type: none"> <li>・キャッチバレーボールで「得点を決める」ために、仲間とかかわり合いながら、「攻撃の仕方」を学び、チームの連係による攻撃や守備によって攻防し、何度もチャレンジしながら自己（チーム）の高まりを感じキャッチバレーボールの魅力を実感する姿。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・集団競技に必要なルールやマナーを守り、友情を深めたり、連帯感を高めたりするなど、生涯にわたって運動を継続するための要素を理解して取り組もうとする姿。</li> <li>・バレーボールを継続して楽しむために自己や仲間の動作分析を行い、技術的な課題や有効な練習方法の選択についてアドバイスし合い、共に高め合おうとする姿。</li> </ul>
手立ての視点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・キャッチバレーボールを提供する。</li> <li>・「得点を決めること」に課題を焦点化し、図式化したカードを用いながら、その課題を解決するための活動内容を選択させる。</li> <li>・学びを生かすためにもゲームの場を設定し課題と正対した振り返りを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・理想の技能と自己の技能の差異に気付かせ、課題解決に向けて発見的に学習が進めることができるような発問の工夫。</li> <li>・ICTを用いた技能の客観的な分析。</li> </ul>

単元の序盤

**I 状況的興味の喚起・維持を促すために【運動との出会いの工夫】**

子供にとって意味のある運動を考えていくことを大切にする。ネット型の運動の面白さは「ラリーを中断させること」にあると考える。本単元では、「キャッチバレーボール」を扱い、『ラリーが続かないように、よりよい攻撃を組み立てることができる』ようにし、アタックを決める面白さを味わわせたい。東京都練馬区で行われている「キャッチバレーボール」の大会映像を用い、チームでたくさん動きながら、得点を決めていく様子を見せることで、「これならできそう。」「やってみよう。」という思いを引き出ししていく。さらに、得点を決めようと動いても相手に「キャッチ」されることで「ラリーが続いてしまう」状況を生み出し、どのように動けば得点が決まるのかという思考を促しながら、運動に進んで取り組もうとする姿を引き出ししていく。

**①学習課題となる主運動に進んで取り組もうとする子供**

単元の中盤

**II 個人的興味の出現を促すために**

【自己（チーム）の課題を解決するための活動を選択させる】

本単元では、「サーブ」「キャッチ」「アタック」「パス」の技能を身に付けることに繋がる活動内容を提示し選択させる。できるだけ「キャッチバレーボール」のゲームを意識できるように、ネットを挟んで行うものを用意し、図式化することで、一つ一つの活動が自己（チーム）の課題解決に適したものかどうか判断しやすいようにしていく。また、課題解決に向けて、選んだ活動の内容を工夫していく姿も容認しながら、自己（チーム）の課題を見つけていく姿を引き出ししていく。

**II-(2) 内的活動の高まりを促すための工夫**

【課題意識の共有化を図る場の設定】

本単元を通した課題意識は「ラリーを中断させる攻撃（得点を決める動き）」である。始めは、活動を選び、ボール操作技能の獲得を目指していきださるが、相手がいる、ブロックにあたり、キャッチされたりして得点が決まらない場合がでてくるのが想定させる。その時に、「どのような動きが大切になるのか」を問い、ボール操作に限らず、ボールを持たない時の動きに関わった課題を言語化しながら共有し、活動を選び直したり、課題解決を目指してゲームに挑戦したりする姿を引き出ししていく。

**②運動の特性に応じた学習課題に気づき、その解決を目指す子供**

**III 発達した個人的興味の出現を促すために**

【学んだ事を生かせる場（ゲーム）の設定】

「キャッチバレーボール」にもう一度取り組む場を設定する。そうすることで、手立て **II-(2)** で焦点化された課題意識（ボール操作、ボールを持たない時の動き）を持ち、学んだ事を生かしながら運動に取り組めるようになる。本単元では、時間制限を設け、その中でどれだけ点数を決められるかというゲームにする。また、点数だけでは「ラリーを中断させる攻撃」ができたかどうかを実感しにくいので、「アタックをした」後、体育帽子を裏返すようにし、「よりよい動き」を自覚しやすい状況をつくりだしていく。

**III-(2) 内的活動の高まりを促すための工夫**

【学びを振り返り、よりよい動きの自覚化を図る場の設定】

本単元では、本時を振り返る際、単元の大きな課題となる「ラリーを中断させる攻撃」「アタック」を振り返る視点におき、それらを振り返りやすいように振り返りカードを用意する。さらに、**II・III-(1)** や **II-(2)** の場面で言語化している言葉を「共創～いい動き～」と名付けて整理し、蓄積していく。そうすることで、言語化された言葉を意識するようになる。また、振り返る際は、チーム内で自己評価を交流し、チームの仲間同士でよりよい動きを認め合うことを通して、よりよい動きの自覚化を図り、キャッチバレーボールの魅力を実感していく姿を引き出ししていく。

**③運動の魅力を実感できる子供**

**III-(1) 内的活動の高まりを促すための工夫**  
【活動時における即時フィードバック】

自己（チーム）の課題を解決するための活動では子供が手立て **II** で意識している課題に立ち返る瞬間を作り出せるよう教師は課題に正対した即時フィードバックを繰り返し、よりよい動きの価値付けや修正する必要がある動きに対して支援する。

手立て **III** で行うゲームでは課題意識を焦点化してから取り組むゲームになるため、子供の動きに変容が見られるはずであり、その変容を見逃さず即時フィードバックを与えていくことを大切にす。この手立てを繰り返していき、教師が言語化したものが課題解決への糸口になり、よりよい動き方を考えていくきっかけになるようにしていく。

そうすることで、課題を確かめ合ったり、自分たちに必要な動きに気付いたりできるようにしてい、自己やチームの動き方を自覚しながら「よりよい動き」を目指す姿を引き出ししていく。

**III-(3) 内的活動の高まりを促すための工夫**  
【新たな課題と向き合う場の設定】

学びを振り返った後、「次の時間はどの活動をする？」と問う。そうすることで、手立て **II** の『活動を選択する』点に繋がり、自己（チーム）の課題を考えるきっかけとなり、新たな課題と向き合うこととなる。新たな課題と向き合うことで活動の工夫や動きの変容が見られるようになり、学びを繰り返しながら、より深く運動の魅力を実感できるようにしていく。

自己（チーム）の課題を解決するための活動

今持っている力でいうゲーム

終盤

8 本時について（5/7時間目）

(1) 研究とのかかわり

手立てⅡでは、前時に自己（チーム）の課題を解決するための活動を選んだり、工夫したりしている。本時では、手立てⅡ-（2）において「アタックチャンスの動きは身に付いてきたけど、得点が決まらない場面」を想定し、課題を解決するための活動をした後に、もう一度「アタック（得点）を決めるために必要な動きは何か」を問い、活動中に意識するべきことを共有できるようにする。そうすることで、活動内容の意味や活動を選んだ意図がより明確となり、もう一度活動を選択し直したり、ゲームに繋がる活動をしたりしながら目指す子供の姿②に迫っていく。

目指す子供の姿②を引き出した後、手立てⅢでは、学びを生かすことができるようゲームの場を設定する。時間制限を設け、得点を記録していくことで学びを生かすことができているか自覚できるようにしていく。また、点数に限らず、「アタックができた」時、体育帽子を裏返すようにし、課題解決に向けた動きができていたことを実感しやすい状況をつくりだしていく。ゲーム中、「わかった」「できた」ということを自覚していくことが重要になるため、手立てⅢ-（1）を講じ、手立てⅡ-（2）で明確にした課題意識をもとにした即時フィードバックを繰り返しながら、よりよい動きを自覚できるようにしていく。さらに、手立てⅢ-（2）で、自分自身の動きはどうだったのか、今までの学びの蓄積をもとにして振り返る時間を設ける。その際、振り返るための視点を明確にした「振り返りカード」を準備し、課題に正対した自己評価ができるようにしていく。さらに、チーム内で自己評価を交流し合い、チームの仲間同士で向上した点について話をし合える場にし、目指す姿③「運動の魅力を実感できる姿」に迫っていくこととする。本時の最後の場面では手立てⅢ-（3）を講じ、本時の学習で終わりではなく、次の活動に繋げ、学び続ける姿を引き出せるようにしていく。

(2) 本時の目標

- ・得点を決めるために、アタックがしやすい場所を考えて移動するなど、アタックチャンスを作り出す動きを工夫している（思考判断）。
- ・アタックがしやすいようにパスを繋いだり、落下点に体を移動させたりしながら、ネットの近くでボールを受け取り、アタックすることができる（技能）。

(3) 本時の展開

○児童の主な学習活動	□教師の働きかけ・留意点 ■自己肯定感	評価 △個に応じた指導 (△発展的 ▲補充的)
○学習の流れを確認する。 ・挨拶、用具の準備、安全の確認	□学習の流れを板書し、1時間の見通しを持たせる。	
<b>アタックチャンスを作り出し、たくさんアタック（得点）しよう！</b>		
○課題解決を目指した活動（NSUT）を行う。 「前よりたくさんアタックが決まったよ。」 「サーブのボールをキャッチする練習をしよう。」 「パスを素早く回して相手を惑わせたいな。」 ○課題解決を目指した活動（HCG）を行う。 ・ハーフコートゲームで自己（チーム）の課題解決を目指す。 ・円陣を組んで、チームみんなでゲームに向かい、挨拶をしてからゲームに臨む。 ・アタックチャンスを作り出す動きをする。 「素早くボールが運べるようになった。」 「アタックまで行けるけど、なかなか決まらなかった。」	□アタック、パス、キャッチ、サーブの運動機会を保障しながら、自己（チーム）の課題に向き合い、前時に選択した活動に取り組む場を設定する。Ⅱ □アタックなど、いい動きを価値付けし、よりよい動きを意識できるように即時的にフィードバックしていく。Ⅱ-（1） □チームの課題解決に向けた時間になるよう課題意識を「アタックチャンス」に焦点化させる。 □本時の課題に結びつくシーンを提示し、本時の課題を明確にする。	△周りに目を向けさせ、肯定的に言葉かけができるように促す。 ▲活動中、動き方がわからず困っている児童には、矯正的に言葉かけを行う。また、少しでもよくなった動きを価値付けする。
<b>アタックチャンスが作れても、得点にならない！？</b>		
○本時の課題について全体で交流をする。 「アタックチャンスでも、相手コートを狙いやすい場所じゃない。」 「相手のブロックが邪魔だから、ブロックされないようにアタックチャンスを作りたいんだけど」 ○チームで話し合い、もう一度課題解決を目指した活動（HCG or NSUT）を行い、課題解決の方法を探る。 ・ハーフコートゲームかNSUTか課題解決に適した形を選ぶ。 「ブロックに入るときは、フェイントを使ってみよう。」 「2回目キャッチの際は、相手を惑わすパスができるといいね。」 「キャッチを正確にすることが得点につながるんだね。」 ○キャッチバレーボール（ゲーム）を行う。 ・挨拶をする。 ・円陣を組んで、チームみんなでゲームに向かう。 「正面、ネットの近く、素早く、フェイント」 「いま、相手のいないところを狙えたね。」 ○本時の学習を振り返る。 ・ゲームをした後に、すぐに切り替えて振り返りカードを用意する。 ・自己評価をチームのみんなに話す。	□課題解決に向けて、全体で交流する時間を設け、「アタック（得点）を決めるために必要な動きは何か」と問い、解決に向けた見通しになるように、子供から出てきた言葉をキーワードで整理する。Ⅱ-（2） □子供が考えた課題解決に向けた動き、または、学んだことを生かせるようにゲームの場を設定する。Ⅱ（Ⅲ） □ゲームに参加している児童に対しては、よい動きを価値付けしながら、「得点を決めるための動き」ができていくかどうか即時フィードバックしていく。また、態度面におけるよきも価値付けしていく。Ⅲ-（1） ■ゲームの中で変容が見られた点、特に「アタックチャンスに繋がる動き」「得点を決める動き」について、即時フィードバックを行い、自己やチームのよりよい動きを自覚できるようにする。Ⅲ-（1） □振り返りカードを基に、自己評価をする場を設定する。Ⅲ-（2） ■よりよい動きを蓄積していた言葉をもとに、よい動きができていた児童を全体の場で価値付ける。 □みんなで蓄積しているよりよい動きを確認し合って、次の時間も意欲をもって取り組めるよう声をかける。 □次の時間に向けて、チームでどんな活動が必要になるか問い、その根拠も話し合う場を設ける。Ⅲ-（3）	【思考判断～交流観察、発言】 △よりよい動きの説明をしてもらい、知識をより確かなものにする。 ▲可視化した学びの蓄積をもとに、どんな動きをすればよりよくなるのか意識できるように確認する。  【技能～ゲーム様相観察】 ▲△ゲーム中、肯定的・矯正的に即時フィードバックをできるだけ多く与えていく。そうすることで、一人ではなく、数多くの子供がよりよい動きについて、ゲームをしながらでも意識できるようにしていく。
アタックをしやすい場所に移したり、相手のいないところを狙えるよう正確にパスしたりすることが大切だね。 ○次の時間の活動内容を考え、自己（チーム）の課題を見つめ直す。 ・自分のチームに必要な活動は・・・ ○整理運動をする。		