

[単元を貫く問い] チームの連携プレイによってソフトバレーボールを楽しく行うにはどうすればいいだろう？

この単元と関連した領域の付いている力(◆)と内容(・)

[第1学年及び第2学年]

- ボール投げゲーム(ゲーム領域)
- ◆ボールを捕ったり止めたりする
- ◆ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースへの移動
- ◆ボール操作できる位置への移動

[第3学年及び第4学年]

- キャッチバレーボール
- ◆いろいろな高さのボールを片手、両手などではじいたり、打ちつけたりする
- ◆相手コートから返球されたボールの片手、両手での返球
- ◆ボールの落下点や操作しやすい位置への移動

本単元の目標

学びに向かう力、人間性等

運動に積極的に取り組み、ルールを守って助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、中間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。

単元終了時のめざす児童の姿

- ・集団対集団の攻防によって競争する楽しさや喜びを味わうことができる。
- ・ボール操作とボールを持たないときの動きを工夫することによってゲームを行うことができる。
- ・自己やチームの課題を見付け、その解決のための活動を工夫することができる。

知識及び技能

運動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、簡易化されたゲームをすることができる。

イ ネット型では、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。

思考力・判断力・表現力等

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。

見方・考え方を働かせている児童の姿

主体的・協働的な学習活動

チームの連携プレイによってゲームを展開する活動

基本的な技能や運動の特性などを理解し、ボールを操作する能力を高める活動

ボール操作と簡単な作戦によって集団対集団の攻防を展開する活動

**問い 【1時間】**  
単元ゴールの姿に向かうため、どんな学習をしていくとよいだろう？

- ICTを活用し、単元ゴールのイメージを持つとともに、試しのゲームを行い、見出した課題を基に学習計画を立てる。【主①・⑥】
- ◆どんなことができるようになればもっと楽しめるだろうか？

まずはラリーがしっかり続くようにしたいな。

最初のルール

- ・制限時間内に続いたラリーの数を競う
- ・人数：3対3
- ・制限時間：5分
- ・サーブ：サービスラインの後ろから。
- ・得点が入ったチームがサーブを行う。
- ・必ず3回目で返す。

**問い 【4時間】**  
ラリーを続けるためには、どうすればよいのだろうか？(ラリーゲーム)

- 体の向きとボール方向への移動に着目し、ボールに対する素早い反応や返球方向を意識した体の使い方についてチームで課題解決を図る。(2時間)【思①・主③】
- ◆ラリーをつなげるための動きとはどんな動きなのだろうか？

落ちてくるボールの下に入るとフワッと高く浮かせられるよ！

- 仲間のサポート方法やポジションにおける役割分担等を考察することを通し、チームの特色に応じた「ラリーを続けるための方法」を考える。【思②・主⑤】
- ◆どんな役割を決めておけばラリーがもっと続くのだろうか？

触る順番やキャッチのタイミングを工夫するとラリーが続くようになってきたよ。

- チームの課題を見出すとともに、場を選択・設定し、課題解決を図る。【思②・主②】
- ◆自分達のチームの課題や強みを生かすには？

私達のチームは・・・だから円陣ラリーで練習すると、もっとラリーが続くようになったね。

**問い 【4時間】**  
自分のチームの特色を生かした効果的な攻撃とは？

- 攻防を展開するゲームを通して、効果的な攻撃について知るとともに、自分たちのチームの課題や良さ等に配慮しながら次時の課題を設定する。【知①】
- ◆効果的な攻撃とはどんな攻撃なのだろうか？

アタックで終わるといいのかな？次の時間にはアタックを中心に練習してみよう。

- 自分のチームの課題を解決したり、良さを生かしたりするための場を選択・設定し、課題解決を図る。【思②・主⑤】(本時)
- ◆自分達ならではの効果的な攻撃とはどんな攻撃なのだろうか？

自分達のチームはラリーが上手だから、3回目をしっかりアタックして返すことを練習したよ。気持ち良く打てたな。

- 前時の課題やチームの良さを更に改善したり高めたりするための練習を、兄弟班で協力して行う。【思②】
- ◆自分達のチームに合った作戦や役割を工夫してゲームをするには？

人に見てもらおうと自分たちでは気づかないことも教えてもらえたね。次の時間は最後だから、チームワークを高めてがんばろう。

- 「ソフトバレーボール大会」を開催し、身につけた力を発揮し合い、共有する。【知②・主④】
- ◆ゴールの姿にどれだけ近づけることができたのだろうか？

みんなで協力して動きを工夫すると楽しくソフトバレーボールができたよ。

チームによってそれぞれ課題が違っているから自分達で練習を考えると効果的だね。

する：積極的に試しのゲームに取り組んでいる。

見る：ソフトバレーボールのイメージを持ち、見本のゲームを見ている。

支える：ゴールの姿と現在の自分たちを比較しながら課題を見つけ、伝えている。

知る：ソフトバレーボールの試合の行い方やルールを理解しようとしている。

する：ラリーが続くことに喜びを感じている。

見る：自己やチームの課題を見つけるために仲間の動きを観察している。

見る：MVPを探しながら活動している。

支える：課題を解決するための方法を考え、伝えている。

支える：チームや兄弟班で応援したり、声をかけたりしている。

知る：より良い動き方や課題解決に向けた練習方法を選択しようとしている。

する：チームの特性や作戦を生かすために、意図的・計画的な動きで自分の役割を果たしている。

見る：勝敗にこだわることなく仲間の動きや考え方の良さを認めている。

見る：明確な根拠を持ってMVPを選んでいる。

支える：チームの特徴に応じた課題や強みを仲間に伝えている。

支える：自分のチーム以外にもアドバイスや称賛を送っている。

知る：チームの特徴を確認しながら、課題解決に向け思考している。

この単元からつながっている領域の付きたい力(◆)と内容(・)

[中学校第1学年及び第2学年]

- ◆積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとする
- こと、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする
- こと、仲間の学習を援助しようとする
- ことなどや、健康・安全に気を配ること。
- ◆攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。
- ◆勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに、基本的な技能や仲間と連携した動きで、ゲームを展開すること。

評価規準

知識・技能

- ①ソフトバレーボールの行い方について、言ったり書いたりしている。
- ②ボールの方向に体を向けて、その方向に動くとともに、片手もしくは両手で相手コートや味方にボールを返球することができる。

思考・判断・表現

- ①だれもが楽しくゲームに参加できるように、プレイの制限や使用するボールなどのルールを選んでいる。
- ②自己のチームの特徴に応じた簡単なきまりを設定し、役割を確認している。
- ③課題を発見し、自己の考えたことを他者に伝えている。

主体的に学習に取り組む態度

- ①ゲームに積極的に取り組むとともに、学習に見通しを持つようとしている。
- ②ルールやマナーを守り、仲間と協力して活動しようとしている。
- ③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。
- ④ゲームの勝敗を受け入れようとしている。
- 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、仲間の考えや取り組みを認めようとしている。
- 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。

児童の実態と指導観

本学級の児童は昨年度の「体力・運動能力・食に関するアンケート」において「体育の授業が楽しいですか」「体を動かすのが好きですか」の項目において95%の児童が肯定的な回答をしており、運動に対する意欲が高い。令和3年度の体力・運動能力調査の結果はA児童1名、B児童8名、C児童4名、D児童4名、E児童2名という結果であった。男女別に見ると女子はA～Eと能力差が大きく、男子はB～Dと中間層が多い様となっている。本単元に関わり、第4学年のキャッチバレーボールでは、ボールをキャッチすることで仲間が受けやすい場所へ受けやすいタイミングで配球することを学習している。また、第5学年のフラッグフットボールでは作戦を選んだり、実行したりすることで一人一人に役割を持たせることを学習し、その能力を使いながらのハードコートバスケットボールを経験している。作戦を使うために思考したり、試したりすることへの意欲は高いが、いざゲームになると能力の高い児童のワンマンプレーになってしまうことが多く、組織的な動きをすることが難しいことが多かった。これらのことを受け、本単元ではゲームに参加する児童の数を3人とし、必ず3回で相手コートへ返球することを基本ルールとすることで役割を持って運動する機会を多く設け、組織的なプレーの必然性を高める。また、ICTを活用し、自分たちの動きを認識しやすくすることで、動き方や技術への思考や比較が容易に行えるようにする。そして、ユニット2からは「今日のMVP」を選ぶ活動を通して児童に体育科における見方・考え方を働かせている姿を意識させ、本校の研究主題に迫りたい。

【本時の目標】 チームの特徴に応じた課題を見出し、課題解決するための場を設定したり、選んだりすることができる。(7/9)

【本時における見方・考え方】 チームの特徴を確認し、課題解決に向け思考・表現している。

**ルール**  
**固定ルール**  
 ・時間/5分  
 ・人数/3対3  
 ・必ず3回目で返球  
**6年1組ルール**  
 ・サーブ/ 打つ・投げ入れ  
 ・キャッチ/ なし・1回  
 赤チームは2回でもよい  
 ・ボール/ 50g・100g  
 ・3回で返せない時→相手に1点

**心を一つに1・2・3! ソフトバレーボール**

**問題** 効果的な攻撃とはどんな攻撃なのだろうか。

**めあて**  
 「3回目の返し方」「役割の明確化」の視点を持ち、自分のチームならではの**効果的な攻撃**について考えよう。

**赤チーム**  
 コントロールの良さを生かす  
 1人目⇒真上に高く  
 2人目⇒キャッチ  
 3人目⇒スペースをねらう

**青チーム**  
 どこに飛んでいくかわからない  
 1人目⇒キャッチ  
 2人目⇒ネットの近くで  
 3人目⇒アタック

**黄チーム**  
 3回でなかなか返せない  
 ~落としそうな場面でキャッチ  
 ネットの近くに投げる

**白チーム**  
 3人目はアタック  
 1人目⇒とにかく拾う  
 2人目⇒キャッチ

☆今日のMVP☆  
 チームの課題を解決するためによく働いている(頭・行動・伸び・声)

効果的な攻撃とは・・・  
 ・アタックで終わる  
 ・人のいない所へ返球  
 ・役割をはっきり→ミスしない  
 それぞれのチームによって違う

◎主体的・対話的で深い学びの実現に向けた学習過程の工夫  
 児童が個人やチームで自分達の能力に合わせた課題を設定し、練習や場について、対話を通して課題解決を図ろうとすることで、よりよい動きや技能向上へ向かって協力しながら意欲的に取り組めるようにする。  
 ◎教科の見方・考え方を働かせて課題解決させる手立て  
 本時では「スペース」「役割」をキーワードに、よりよい連携プレーについて思考していく。その過程で、まずは自分たちの伸ばしたい技能を明確にさせることで、「解決の見通しを持つ(知る)」の働きが活性化されるよう仕組む。また、チームで自分たちの動きをICTを活用しながら振り返ったり、兄弟班でアドバイスをし合う活動を通して「助言・提案を行う(支える)」を働かせ、互いの意見を比較したり統合したりしながら、チームの特色に応じた効果的な攻撃について試行錯誤させるようにする。



- 体操
- 慣れの運動(壁当てサーブ・円陣ラリー・Vの字ラリー・トス&アタック・ボンパゲームから選択)
- 問題設定とめあての共有  
 T 前回からラリーゲームでなく攻防のゲームに変更になったね。前回見えた課題は?  
 C 返球しても拾われてしまう。  
 C あせて返そうとしてしまい失敗が多くなった。  
 C サーブが拾えない。  
 T どんなことを意識してプレイすると得点が重ねられるかな?  
 C アタックを練習するといい。  
 C とりにくい所や人のいない所に返球すればいい。  
 C 作戦をしっかり考え、自分達のミスが減らすといい。  
 T ということは「3回目の返し方(アタックで終わる・スペースをついた攻撃)」や「役割の明確化」という視点で練習すると、もっと楽しく攻撃が出来そうということですね。  
 T 前時には自分たちのチームの良さや課題についても考えていましたね、今日はそれらのことを「スペースをついた攻撃」「役割の明確化」によって解決したり、高めたりしていきましょう。

**めあて**  
 「3回目の返し方」や「役割の明確化」の視点を持ち、自分のチームならではの**効果的な攻撃**について考えよう。

T それでは前時に見出した自分のチームの良さや改善点、どちらをどうやって改善するのかを話し合い、書き出してみましょう。  
 C 僕はコントロールが良い人が多いから、レシーブの人とはとにかく高く真上にあげることで、2人目が打ちやすくなるね。  
 C 打ちやすいところにトスをあげるようにすると正確にスペースをねらうことができそうだよ。  
 C 強いボールが来ると取れないことが多いから、必ず1人目がキャッチをしよう。  
 C アタックを打ちたいね。ボールをつないで、最後にアタックをする練習をしよう。  
 T 書いたものを発表しよう。  
 T 今日の MVP はチームの課題を解決するためによく働いていることがよく表れている人ですね。

- 課題解決に向けた運動  
 T では課題を意識しながらそれぞれの場所で練習に取り組みましょう。

**課題解決練習1**

- 課題解決に向けたアドバイス交換  
 T 各チームやってみてどうだったか、まずは各チームで振り返りましょう。  
 C やっぱり1人目がキャッチするより2人目がキャッチした方が打ち返しやすくないかな。  
 C ラリーゲームの時と同じで役割をはっきりさせるとミスが減ったね。  
 T 兄弟班の人からもアドバイスをもらいましょう。  
 C 前回よりも返すのが難しくなっていたよ。今日のやり方は君たちのチームに合っているよ。  
 C アタックを打つことも大切だけど、コントロールを意識しないとアウトになるよ。スペースをめがけてアタックしてみたら?

- 試しのゲーム1
- 試しのゲーム2  
 T 兄弟班から1回目と比較して感じた変化について聞いてみましょう。  
 C さっきより取りにくい所にアタックがきたよ。2番目の人がいい所にトスしてたからかな。  
 C ジャンプしてアタックされるととれないよ。うまくなってるね。

この部分が本時における見方・考え方を働かせている場面

- 成長と新たな課題の発見  
 T 今日の学習でチームにどんな変容が見られましたか?  
 C 役割をはっきりすることで3回目までを思い通りにできたよ。  
 C 役割を決めておくと、どのポジションに行ってもやることははっきり分かるから思い切って動けたよ。  
 C みんなで考えてやってみるって楽しいな。チームワークが高まったよ。  
 T 効果的な攻撃ってどんな攻撃なのかな?  
 C スペースへの返球  
 C アタックを打つ  
 C 役割を決めて計画的に  
 C ミスなく守ること  
 T それぞれのチームによって違うんだね。  
 T 各班の今日の MVP を話し合いましょう。  
 T 今日の振り返りを記入し、次の時間の課題を考えましょう。

<本時で目指す児童の姿>  
 自分のチームの課題を解決したり、良さを生かしたりするための場を対話を通して選択・設定し、課題解決を図ろうとしている姿。

〔指導上の留意点〕  
 ・MVPを事前に意識させることで本時における見方・考え方を働かせている姿を児童と共有する。  
 ・これまでの練習方法や練習の意図を掲示しておくことや、チームの長所短所を全員が見えるようにすることによって、活動に明確な意図を持たせる。

〔指導上の留意点〕  
 ・柔軟にICTを活用させることで自分たちの動き方や役割を視覚的に捉えさせたり、プレイを客観視させ、イメージと実際の動きを比較させたりする。(撮影による比較・作戦ボードとして等)

〔指導上の留意点〕  
 ・自分達の主観的な振り返りと、兄弟班からの客観的意見をもとに、試しのゲーム2に向けて役割や作戦に修正をかけられるようにする。

〔指導上の留意点〕  
 ・本時における見方・考え方の表れている姿をフィードバックすることにより価値付けを行う。  
 ・児童が次時に向けて考えていることを基に次の課題設定を行う。

自己のチームの特徴に応じた簡単なきまりを設定し、役割を確認しながら活動している。[思・判・表](行動・振り返り)