

1 単元名 ボール運動 ネット型 「ソフトバレーボール」～連携プレイでだまし合い！～

2 単元について

(1) 一般的特性

ソフトバレーボールは、ネットを挟んで仲間や相手と手を使ってボールをはじき、ラリーを続けたり、得点を競ったりして楽しむ、ネット型のボール運動である。攻守分離であるため、相手チームとの接触プレイがなく、安全にゲームができること、攻撃・防御の連携がわかりやすいということも特性といえる。また、自分達の陣地で作戦を立てて攻撃をすることができる運動である。

(2) 児童から見た特性

相手チームとの接触がないのでけがが少なく安全であること、他のボール運動と比べて誰でも比較的得点がしやすいことなどから、ボール運動に苦手意識をもっている児童でも親しみやすい運動である。レシーブ・トス・アタックという三段攻撃のラリーが続くと、楽しいと感じる運動である。ラリーを続けるためにチームの仲間で励まし合ったり、教え合ったり、また、作戦を考えて仲間と協力したりすることで、チームの仲間意識が生まれやすい。しかし、チームでボールをつなぐと楽しいが、技能が高い児童にボールが集中したり、ミスが直接失点につながるが多かったりすると楽しさが半減する運動でもある。

3 児童の実態

略

4 仮説への迫り方

各部会における仮説検証の手立て ※研究紀要 P5参照

(1) 指導観

ボール運動の学習では、相手の動きや味方の動きによって予測できない場面に何度も直面する。その中で、児童が習得した知識や技能を生かして、自分自身はもちろんのこと、仲間と協力して課題を解決していくことができるようにしたい。また、本単元では、「みんなでラリーをつなげよう」という学習ではなく、「ラリーを切る」ための「アタック」、アタックを防ぐための「ブロック」の魅力に気付き、結果としてノーブロックの状況をつくるためのだまし合いによる攻防が展開されるゲームを、主体的・対話的で深い学びを通して実現したい。そこで、以下の三つの手立てを講じていく。

一つ目は、学習カードを活用する。児童の戦術的な気付きや学んだこと、どのようなことを考えてゲームをしていたのかということは、教師の観察だけでは難しく、実態を把握することは容易ではないと考える。学習カードを活用することで、教師は児童の実態把握を、児童は学びの過程を振り返ったり、見通しをもって学習に臨んだりすることができるようにする。特に本単元においては、「ノーブロックの状況をつくるために自分が何をどうすればよいのか」という最大の課題を解決するために、獲得した知識を振り返ることができたり、自分はゲームの中で何をどうするのかと見通しをもてたりすることができるようなものにしていく必要がある。そこで、「ソフトバレーボール

の授業を楽しむためには、これから何がどのように上手になるとよいですか。」「作戦を成功させるためには何がどのように上手になるとよいですか。」などのように具体的な問いを立てていきたい。また、ゲーム状況場面を切り取った写真と思考を促すような吹き出しを用いて、前時の学習から挙げられた課題に対して本時でどうするのか見通しをもって学習に取り組めるようなものにしていきたい。

二つ目は、学習財を工夫する。バレーボールは自陣のコートでボールをつなぐ「連携プレイ」形式である。三段攻撃の中で児童はだれが、どこで、何をという状況判断が常に求められる。しかし、自陣のコートでボールを落とさずにはじいて、三段攻撃を完成させ、さらに作戦を実行することは難易度が高いと考える。そこで本単元では、下手投げからのサーブとトスアップへ至るまでのキャッチを認め、単元前半では、アタックとトスアップの技能習得に絞り容易に作戦の学習へ移行できるようにする。アタック局面に至るまでのボール操作を易しくすることで戦術的な課題に気付きやすい状況が生まれるのではないかと考える。その中で、児童は課題を解決するために作戦を考案・実行し、結果として「だまし合い」による攻防が展開されるゲームを目指したい。そのため、単元後半からブロックを導入することとし、アタックが決まりづらい状況をつくり、ノーブロックの状況をつくり出すための「だまし合い」の攻防を展開することとする。

三つ目は、学習過程を工夫する。ゲームを通して課題に直面し、ゲームに必要な技能に気付くことで、自ら解決する方法を選んだり、考えて練習したりしていくことが重要であると考え。練習したことを再びゲームで試し、また新たな課題に直面し、修正をしていく。このような気付きを通して、知識を身に付け、技能を向上させていくことが望ましいと考える。しかし、児童任せの学習過程では、何をしてもよいか理解できず活動が停滞することが予想される。そこで、単元前半ではめあてや課題に対応した練習内容や技能習得に関わる知識について、児童の気付きから教師がポイントを押さえて指導する。単元後半から終盤にかけて、児童がチームのめあてと作戦を決めて適切な作戦を選択又は考案、精選をして実践することができるようにする。その際には、作戦分析シートを用いて作戦の成功率や作戦が成功した時の状況を振り返ることができるようにする。そうすることで、1回目のゲームの課題が明確になり、チームの必要感に応じた作戦練習ができるのではないかと考える。

以上のような手立てを講じて、主体的・対話的で深い学びの実現を目指したい。

(2) ゲームのルール

① 始めから提示するルール

- ・ 1 チーム 5 人で、試合は 3 対 3 とする。
- ・ 1 試合 6 分間とし、6 分経過の時点で得点が多い方が勝ち。
- ・ 3 分で 1 度選手交代をする。
- ・ 1 回のラリーでボールに触れるのは 1 人 1 回までとする。
- ・ 守備側はノーバウンドで捕球とする。
- ・ トスはすべて投げ上げる。
- ・ サーブは、ネットから 2 m 付近より相手を取りやすいように投げ入れる。
- ・ サーブによる得点はなし。
- ・ 得点が決まったら、1 つ時計回りにローテーションをする。

② 追加の可能性のあるルール

- ・ 2 秒以内に相手コートへボールを返球しなければいけない。

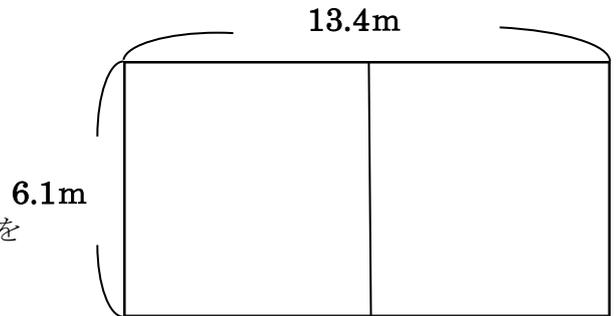
- ・ 1回のラリーでボールに触れる回数は1人1回でなくてもよい。
- ・ ブロックをしてもよい。

<使用器具>

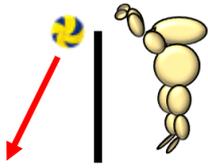
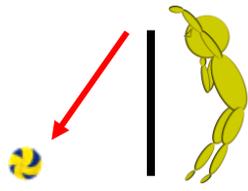
- ・ バドミントンコートを使用 (13.4 m × 6.1 m)
- ・ 支柱はバドミントン用埋め込み式1セット
可動式2組を使用。

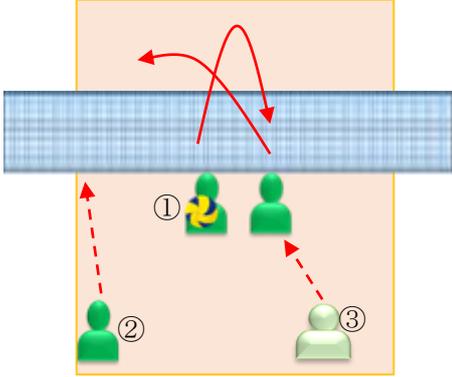
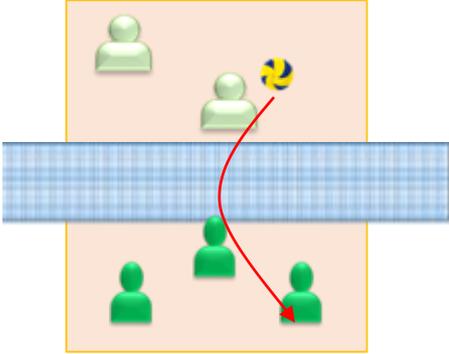
※高さは、ともに155cmと180cmの間がなかったため、テープとひもを使って165cmに高さ調節。180cmから少しずつ下げていき全員が確実にアタックを打てるよう165cmとした。

- ・ 使用球 : molten KVN100IT
- ・ 得点板



(3) 課題解決のために必要とされる練習方法

①	ボールのたたきつけ	<p>立った姿勢で、自分が投げ上げたボールを力強く床にたたきつけるように打つ。力強くアタックする技能を身に付けることを目的とする。</p> 
②	ジャンプキャッチからの投げ入れ	<p>セッターからのトスをジャンプして一番高いところでキャッチし、一度着地をしたらすぐにジャンプをして、ネット上から投げ入れる。最高到達点でボールをアタックする感覚を身に付けることを目的とする。</p> 
③	スタンディングジャンプからのアタック	<p>助走をとらずに、その場でジャンプをしてアタックする。1人がトスを上げて、もう一人がアタックをする。これをローテーションする。ジャンプしてアタックをする技能を身に付けることを目的とする。</p> 

④	フェイントゲーム	<p>逆Vの字でコートに入り，1球目を①に返球する（②か③にパスをすると見せかけて①にパスをする場合もある）。すぐに，後衛の②か③のどちらかが前に出てきてトスを上げる。もう一人は，上がったトスをアタックする。</p> 
⑤	アタックゲーム	<p>アタックを打つ場所はセンターに限定。攻守分離形式で，2分間で攻守を交代する。トスの高さは，50 cmか2 m。どちらのトスが打ちやすいのか。また，どちらのトスが効果的なのかを知るために行う。アタックを拾った場面を想定させるためにボールを投げ入れる場所を決める。テンポのよい素早い攻撃をする。</p> 

5 単元の目標

知識 及び技能	ゲームの行い方を理解し，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。
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	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ようにする。

6 体育の学力

		体 育 の 学 力	
知識・技能	ボール 操作	①味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。 ②片手, 両手を使って, 相手コートにボールを打ち返すことができる。 ③ボールを上げたい方向に体の向きを変え, トスを投げ上げることができる。	
	ボールを持 たないとき の動き	④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ができる。	
思考・判断・表現	①攻守に応じて動くことができる範囲を設けてプレイの制限をするなどのルールを選んでいる。 ②チームの特徴に応じた作戦を選び, 自己の役割を確認している。 ③自己や仲間が行っていた動き方の工夫を, 動作や言葉, 絵図, ICT 機器を用いて記録した動画などを使って, 他者に伝えている。		
主体的に学習に 取り組む態度	①簡易化された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, 仲間と助け合おうとしている。 ③ゲームを行う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, 仲間の考えや取組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。		

7 指導計画 ボール運動 (ソフトバレーボール) 9時間 (8/9)

時間	1 (はじめ)	2	3	4	5 (なか)	6	7	8 (本時)	9 (おわり)			
	知識の獲得・技能向上					自分たちの考えた得意な作戦やチームの特徴に合った作戦を考案・精選し実行する。						
0	オリエンテーション ・単元を通した学習のねらい ・ゲームの行い方の説明 ・学習のルール ・用器具の扱いについて ・試しのゲーム ・課題をつかむ (チームの課題)	・あいさつ			・用具の準備		・ウォーミングアップ					
8		・健康観察			・課題確認		・作戦確認 (ゲームで試す作戦を選ぶ。) ※6時間目以降					
11		ゲーム① 第1次リーグ戦				ゲーム① 第2次リーグ戦						
17		<課題解決学習> 教師が動き方のポイントを押さえて指導する。 <予想される課題> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">つなぐ トス アタック</div> <予想される練習> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">ジャンプキャッチからの投げ入れ スタンディング ジャンプからのアタック 一歩助走からのアタック</div>				<課題解決学習> 教師が示した練習方法の中から解決方法を児童が選択又は考案できるようにする。 <予想される課題> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">ノーブロックの状況をつくる。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">チームの特徴に応じた作戦を見付けて実行する。</div> <予想される練習> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">ノーブロックを想定した練習</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">チームやペアチームと作戦練習</div>						
32		ゲーム② 第1次リーグ戦				ゲーム② 第2次リーグ戦						
38	・反省(学習カード記述) ※単元のはじめ (1時間目), なか (5時間目), おわり (9時間目) については記述内容の変容を見取るため記述時間を5分とし, それ以外は3分とする。 ・まとめ ・片付け ・クールダウン ・あいさつ											
45												
評価	知識・技能	①つなぐ	→	②打つ	→	③トス	→	④動き	→			
	思考・判断・表現	①ルールを選ぶ	→	②作戦を選ぶ	→	③よさを伝える	→	④よさを伝える	→			
	主体的に学習に取り組む態度	③役割	→	①積極的に取り組む	→	④勝敗を受け入れる	→	⑥片付けや整備, 安全	→	②ルールやマナー, 助け合い	→	⑤考えや取組を認める

8 児童への安全・安心な活動のための指導事項と八ヶ崎小のフェアプレー8か条

児童への安全・安心な活動のための指導事項	「八ヶ崎小のフェアプレー8か条」
①課題解決学習の際には、チームごとの運動する場所やチーム内での役割分担を確認，指導する。	◎仲間が失敗したら励まし，積極的に応援します。
②得点板，学習カード，ボールは決められた場所に置くよう指導する。	◎運動のルールやマナーを守ります。 ◎用具の準備や後片付けを自分から進んでやります。
③ゲームの際には，お互いに声をかけ合い，児童同士の衝突がないように配慮する。	◎用具や場所の安全を確かめて運動します。
④怪我人や体調不良者等がいる場合は，保護者や養護教諭等とも連携しながら，本人の様子により可能な範囲で，見合う，教え合う，励まし合う場面で参加できるよう配慮する。	◎集合や移動を素早くします。 ◎審判や係などの役割を自分からやります。 ◎勝敗の結果を受け入れます。
⑤ボールをキャッチするときは，腕ではなく，手のひらを開いてキャッチするように指導する。	◎最後まで全力でプレーします。

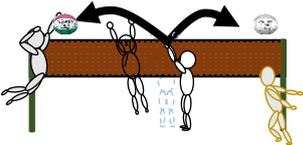
9 本時の指導

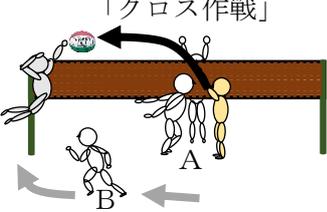
(1) 本時の目標 (8 / 9)

- ・ 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ができるようにする。 (知識及び技能)
- ・ 自己や仲間が行っていた動き方の工夫を，動作や言葉，絵図，ICT 機器を用いて記録した動画などを使って，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)
- ・ 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，仲間の考えや取組を認める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	過程	学習内容と活動	○指導と支援 ◇評価 (体育の学力)	備考
8	あいさつ 準備	・ 場作りや用具の準備を行う。	○場の安全を確認するよう指導する。	支柱 ネット
	ウォーミングアップ	・ 使う部位をほぐす。 ・ ボール慣れの運動をする。 各チーム，6 - 3，4の課題解決のために予想される練習方法①～③までを選択して行う。	○必要な部位をほぐすとともに心肺機能を高めるために教師主導で行う。 ○チームごとの課題に合った運動を正しく行えるよう声かけを行う。	ボール
	健康観察	・ 学習カードを持って集合し，健康観察をする。	○顔色や服装の確認を行う。	掲示物
30	課題確認	チームの特徴に合った作戦はどのような作戦だろうか。	○前回の授業での課題が確認できるように，よく書けていた学習カードを	学習カード

	<p>課題解決 学習</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・学習カードに記述した前時の自分の課題とそれに対する教師のコメントを読んで見直しをもってからゲームに臨む。 ・作戦会議（1分程度） ・チームごとにペアチームと相談して、実戦形式の練習を行うのか、チームで練習方法を考えて時間で区切ってコートを譲り合うのか決めてから練習を行う。 <p>ゲーム②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦会議（1分程度） <p style="text-align: center;">＜予想される作戦＞</p> <p style="text-align: center;">↑ 「人」 ↑ 「ボール」</p> <p style="text-align: center;">「両サイドへの平行トス作戦」</p> 	<p>拡大コピーして紹介する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○前回の学習でノーブロックをつくり出すことに有効だった作戦を紹介する。 ○チーム内での役割分担を明確にしながら、試合に取り組むよう伝える。 ○自分の役割に応じた動きができている児童をほめる。 ○チームごとに集まり、ゲーム①において作戦がどのくらいうまくいったのか成功率を計算し、確認し合うよう伝える。 ○お互いがうまくなるための時間なので、よかったところや悪かったところはその都度伝えるように指示を出す。うまくだませる作戦を協力して考えることができるよう支援していく。 ◇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、仲間の考えや取組を認めようとしている。（主体的に学習に取り組む態度） <p>「努力を要する児童への指導」</p> <ul style="list-style-type: none"> ○話し合いの仕方シートを見ながら話し合いができるようにしたり、掲示物で動きのポイントを確認したりすることができるようにする。 <p style="text-align: center;">「両サイドへの平行トス作戦」</p> <ol style="list-style-type: none"> ①ブロックが真ん中にいる場合、セッターは真ん中から両サイドへ低くて速い平行トスを上げる。 ②アタッカーはレフトかライトからアタックを打つ。 	
--	--------------------	--	--	--

	<p>7 反省 まとめ 片付け クールダウン あいさつ</p>	<p>「クロス作戦」 </p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カード記述（3分間） ・めあてに対しての振り返りをする。 ・協力をして後片付けをする。 ・使った部位をほぐす。 	<p>「クロス作戦」</p> <ol style="list-style-type: none"> ①Aはセッターに寄っていき、アタックを打つと見せかける。 ②BはAがセッターに寄ったと同時にサイドへ移動してアタックを打つ。 <p>◇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ができる。 (知識・技能)</p> <p>「努力を要する児童への指導」</p> <p>○うまく動くことのできる児童と比較してどこが違うか考えたり、掲示物で動きのポイントを確認したりすることができるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童が発言を行う際、他の児童の意見を受けて発言できるように支援する。 (言語活動) 	<p>学習カード</p>
--	---	---	--	--------------