

キャッチバレーボール
～仲間を活かす動き～

授業者 附属池田小学校 宮本 直

1. 対象 附属池田小学校第4学年西組(33名)

2. 単元目標

・知識及び技能に関して

- ・両手でキャッチしたり,味方にパスしたり,相手コートに返したりすることができる。
- ・ボールを操作しやすいポジションに移動することができる。

・思考力,判断力,表現力等に関して

- ・味方や相手の動き方を考えた作戦を選んでいる。
- ・チームの状況を見て,チームの課題を仲間に伝えている。

・学びに向かう力,人間性等に関して

- ・運動に進んで取り組み,規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり,友達の考えを認めたり,場や用具の安全に気をつけたりすることができるようにする。

3. 指導に当たって

(1) 単元を通して育む「グローバル市民」と学習との関連

① 選択項目

「探究力のある人」…自らの問題として,身の回りから課題を見出し,その解決に向けて取り組み,振り返ることができる。

→個人の動きからチームの動きとなるような動きができる。

→全員が触れるようにすることで,次にどのような動きが考えられるかを自分たちでチームの作戦を生み出していく。

② 学習との関連

個人の動きからチームの動き,そしてチームの動きから個人の動きへとつながる探究力を高めることを意識する。また,ボールをキャッチしたり,投げたりする技能の向上を目指し,ポジショニングを考える力を身に付けさせたいと考える。周りの仲間がチームの課題を客観視することで,課題がより鮮明になり,どのように動いたらいいかを指示しやすくなると考える。チームメイトがアナリストの役割を担い,チームの課題を分析して探究力を養うことを目指す。プレーをしている人が気づかないことを周りから見ている仲間(アナリスト)からアドバイスすることで,動きにバリエーションが生まれることに注目した。単元を通じて,チームの課題を自分事として捉え,身の回りから課題を見出し,その解決に向けてみんなで取り組み,振り返る力を養います。ワンパターンの攻撃ではなく,サーブの落下位置を見極めてから,瞬時に違う攻め方を選択する判断力を高める姿を目指す。課題を解決し,自身の経験や仲間との対話を通して,自分の考えを再構築し,整理する力を育てたい。

(2) 教材観

ネット型ゲームは,規則を工夫したり作戦を選んだり,集団対集団で友達と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びに触れることができる運動である。また,各チームで単元を通して課題を見つけ,練習計画を立てたり実行したりする学習の流れはこれまでもあるが,パスやトス,アタックといった技能ができなければ楽しめないゲームでもある。そこで,チームの課題を自分事として捉え,身の回りから課題を見出し,その解決に向けてみんなで取り組み,振り返る力を養うために,見ている側もプレーしている側も分かりやすいルールでゲームを行う。

ワンバウンドを認めて守備を易しくし,より攻撃に目を向けやすくなったキャッチバレーボールを目指す。また,チームで複数の攻撃パターンを考え,試合を行う。本単元では,プレーする側の視点よりも,周りで試合を見ている側

に重点を置き、見る側がチームの動きを分析し、ポジショニングに着目して仲間の動きを見取り、分析する力を探究し、ゲームをより楽しめるようにする。

(3) 児童観

本学年の児童は、男子 16 人、女子 17 人、計 33 人で体育授業を行う。男女の仲は良く、多くの児童が男女の垣根を越えて話をしている。運動会の「棒引き」の競技では、児童同士で話し合い、作戦を考えることはできるが、様々なパターンを考え実行する点に少し弱さがある。ボール運動では、特定の児童が周りを活かすことなくプレーすることが見受けられる。体育の学習は好きだが、ボール運動を苦手とする児童がクラスの 3 分の 1 を占めている。苦手と感じる理由として、「自分の思うようにボールを動かせない」「ボールが当たると痛い怖い」「相手に妨害されるとどうすればよいか分からなくなる」「自分のミスがチームの迷惑になる」などが挙げられた。「チームワーク」の大切さは理解しているものの、具体的にどうすれば良いかを考えさせる必要がある。できる自分だけが活躍するのではなく、チームワークにおいて自分の役割を果たすことの重要性を再認識させたいと考える。チームの課題を各自が考え、チームで話し合い、練習を実行し、改善していく経験を積むことで、学習への意欲を高めていきたい。

(4) 指導観

ネット型ゲームではパスやラリーが続かないことが考えられるため、本単元ではアナリストの役割を持つ児童を配置し、チーム全体を把握し、良かった点と改善点を仲間に伝える役割を担わせる。全体でゲーム理解を共有し、効果的な動きを意識させる授業展開を図る。周囲の仲間がチームの課題を客観視することで、課題がより鮮明になり、動きの指示がしやすくなるを考える。チームメイトがアナリストとしてチームの課題を分析し、探究力を養うことを目指す。プレー中に気づかないことを観戦する仲間（アナリスト）からのアドバイスを通じて動きのバリエーションが生まれる点に注目する。課題を見つけ、自分たちに合った動き方を見出し、バリエーションを持たせるために緻密に動きを確認し、話し合いを充実させる。

一つの攻め方だけでは勝てないことを理解し、複数の攻撃パターンを考えることで、相手の動きに応じて柔軟に対応できる力を育てる。ボールを持たないときの動きについても重点的に考え、ボードを使って計画を立てる。また、攻守一体型ではなく、野球のような表裏の攻守を取り入れ、自分たちが考えた攻撃でどのように得点が取れたかを学習することを目指す。

4. 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・両手でキャッチしたり、味方にパスしたり、相手コートに返したりすることができる。 ・ボールを操作しやすいポジションに移動することができる。	・規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりすることができる。 ・味方が受けやすいようにボールをつなぐことについて考えたことを他者に伝えている。	・運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気をつけたりすることができるようにする。

5. 単元の指導計画(全6時間)

時間	学習内容	主な評価規準	評価の観点			評価方法
			知技	思考	態度	
1	ゲームの楽しさに気づき、ルールを理解できるようにする。	ゲームの楽しさに気づき、ルールを理解できるようにする。	●		●	観察 学習記録
2	表裏の攻撃パターンを試してみる。(ブロックなしの場合)	仲間のアドバイスからチームの作戦に機能している。		●	○	観察 学習記録
3	表裏の攻撃パターンを探究する。 (ブロックありの場合)	仲間からのアドバイスがチームの作戦に機能し、臨機応変に対応できいる。		●	○	観察 学習記録
4 【本時】	自分たちが決めた攻撃で得点を取る。(ブロックあり)	アドバイスを共有し、ゲームに活かすことができる。	●	●	○	観察 学習記録
5	自分たちに合った攻撃で試合をする。	ボールの動きから自分の動きを判断して動くことができる。	●	●	○	観察 学習記録
6	自分たちのできる攻撃で試合をする。	ボールの動きと仲間の動きから自ら判断して位置取りができる。	●	●	○	観察 学習記録

●・・・形成的評価(指導に活かす評価)

○・・・総括的評価(記録に残す評価)

6. 本時の展開

(1) 本時の目標

・作戦に応じて動くことができる。

(2) 本時の評価規準

【知識・技能】

・ゲームの中でボールの落下点を予測して移動しキャッチしたり、トスやアタックのしやすい位置に移動したりすることができる。

【思考力・判断力・表現力等】

・チームの課題に合ったアドバイスができたり、チームで簡単な作戦を話し合ったりすることができる。

【学びに向かう力・人間性】

・友達と声を掛け合って積極的に運動に参加したり、ゲームの勝敗をお互いに認めたりすることができる。

(3) 本時の学習とグローバル市民コモン・ルーブリックとの関連

①項目

探究力のある人

②内容

これまでの経験や学んだこと、試みの視点などから目標を持ち、その達成に向けて自主的に粘り強く取り組むことができる。

(4) 展開

学習過程	学習活動および内容	指導上の留意点	評価の観点・方法
導入 5分	1 集合・挨拶	・服装, ゼッケンの確認をする。	
	自分の学習課題をもって楽しく運動しよう。		
展開 3分 2分	2 準備運動 課題別練習	・基本的なボール操作を中心に行い, 苦手な児童には個別指導する。 ・チームの課題に合った練習の場を選んで練習するように言葉掛けをする。	(ア)① ワークシート
	3 ゲーム① (5分×2回 10分) 表・裏	・味方が受けやすいようにボールを繋いでいたり, 仲間からボールを受け取ることができる場所に動いたりしている児童に声を掛ける。 ・各チームの特徴や課題を見つけながら, 周るようにする。 ・コート外のメンバーには, 個人の学習課題やチームの特徴など, 思考を促す言葉掛けを行うようにする。 ・ゲーム理解について, 全体で共有すべき点がある際は共有する。	
	4 作戦タイム(5分)		
	5 ゲーム②((5分×2回 10分) 表・裏		
6 振り返り(チェック・アクション)(5分)			
まとめ 8分	7 学習のまとめ(全体)(5分)	・本時の学習でできるようになったことを振り返り, 次回できるようにしたいことをチームで考えられるように言葉掛けをする。	
	8 かたづけ		

(5) 規則

- ・チーム編成: 1 チーム5人～6人。男女混合の等質になるようにする(コートには, 交代しながら3人が入る)。
- ・勝敗: 1 ゲーム表裏の攻撃で何点入るかを競う。
- ・サーブ: 両手で下からの投げ入れで行う。1回のみやり直し可。
- ・キャッチ: ボールはキャッチしてもよい。ただし, キャッチ後は, その場で下から投げる。
- ・ボールタッチ: 3回。
- ・得点: 自チームのコートに落ちたら相手チームに1点入る。

【場の設定】

- ・コートは縦10m, 横5m程度(バドミントンコート)
- ・ネットは, 160～170cm程度

【用具】

- ・ボール: ビニール製ソフトバレーボール 50g。
- ・ネットは, 150～160cm程度
- ・得点板
- ・ビブス(各班5枚)

7. 参考文献

- ・みんなの体育「学研」

8. 資料:池田地区「グローバル市民」コモンループリック

項目	高等学校	中学校	小学校	
			高学年	低学年
主体的な人	これまでの経験や学んだこと, 新たな試みの視点 などから目標を持ち, その達成に向けて 自主的に粘り強く, 創造的に 取り組むことができる。	これまでの経験や学んだこと, 試みの視点 などから目標を持ち, その達成に向けて 自主的に粘り強く 取り組むことができる。	これまでの経験や学んだこと, 試みの視点 などから目標を持ち, その達成に向けて 自主的に 取り組むことができる。	これまでの経験や学んだことから 目標 を持ち, その達成に向けて 進んで 取り組むことができる。
つながりのある人	これまでの経験や知識を関連づけて 創造的に 物事を考え, 周りの人たちや異なる文化圏の人たち との協働を 構想・実践 することができる。	これまでの経験や知識を関連づけて物事を考え, 地域社会 の人たちとの協働を 構想・実践 することができる。	これまでの経験や知識を関連づけて物事を考え, 学校 の人たちと協力して 取り組む ことができる。	これまでの経験や知識をもとに物事を考え, 学級 の人たちと力を合わせて 取り組む ことができる。
探究力のある人	自らの問題として, 身近なコミュニティ や 世界の出来事 から課題を見出し, その解決に向けて取り組み, 振り返り ながら, 創造的に 追究することができる。	自らの問題として, 身近なコミュニティ から課題を見出し, その解決に向けて取り組み, 振り返り ながら 追究 することができる。	自らの問題として, 身の回り から課題を見出し, その解決に向けて取り組み, 振り返り ることができる。	自らの問題として, 身の回り の課題に気づき, その解決に向けて取り組むことができる。
寛容な人	他者の意見や考え方に対して 共感と傾聴 の姿勢で接し, 多様性を尊重 しながら 相互理解 を深めることができる。	他者の意見や考えに対して 共感 の姿勢で接し, 多様性を受け入れ相互理解 を進めることができる。	他者の意見や考えに対して 共感の姿勢 で接し, 相互理解 を進めることができる。	他者の意見や考えに対して 共感の姿勢 で接することができる。

自らの問題として, **身の回り**から課題を見出し, その解決に向けて取り組み, **振り返り**ることができる。