

1 単元名 ボール運動（ネット型） 「キャッチアタックバレー」

2 単元について

(1) 一般的特性

【機能的特性】

- ・コート上でネットを挟んで相対し、体や用具を操作しボールを空いている場所に返球し、一定の得点に早く到達することを競い合うところに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

【構造的特性】

- ・相手コートに相対し、サービス、パス、返球のボール操作と、ボールの落下点やボール操作がしやすい空間に走り込む動きで構成される運動である。

【効果的特性】

- ・相手の打球に応じた動きが必要とされるため、敏捷性や巧緻性を高めることができる運動である。

(2) 児童からみた特性

- 柔らかいボールを使用することや相手チームとの接触がないことで、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。
- みんなで声を掛け合いながらボールをつなぎ、相手コートに返したり、レシーブ、キャッチパス、キャッチトス、アタックという4段攻撃の攻防が続いたりすると楽しい運動である。
- 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、チームの一体感が生まれやすい運動である。
- プレイに切れ目があり、その間にチーム内でコミュニケーションをとることができる運動である。

【関心・意欲を低下させる阻害原因として考えられること】

- ▲ 思ったようにボールを操作できないとつまらなさを感じる運動である。
- ▲ ボールの動きを予測したり、相手の動きに合わせた動きをしたりできないと、レシーブやキャッチパス、キャッチトス、アタックができずに楽しめない運動である。
- ▲ 技能が高い児童にボールが集中することのある運動である。
- ▲ ミスが直接得点につながるために、楽しさが半減してしまう運動である。

(3) 児童の実態（男子11名、女子12名、合計23名）

診断的授業評価（未実施1名）

項目名	Mean（単元前）	評価
たのしむ（情意目標）	13.951	5
学び方（思考・判断）	12.180	5
できる（運動目標）	12.588	5
まもる（社会的行動目標）	14.499	5
合計得点	53.218	5

※心理的充足：3 時間外練習：2 授業前の気持ち：3

栗源小独自アンケート（未実施1名）

項目	1 肯定	2 やや肯定	3 やや否定	4 否定
① 体を動かすこと	16	5	1	0
② 体育でできなかったことができるようになったこと	17	5	0	0
③ 運動のポイントやコツを意識	16	6	0	0
④ 運動の仕方を工夫	12	6	3	1

⑤ たずねたり、教え合ったりしている	14	6	2	0
⑥ ⑤は楽しいか	12	9	0	1
⑦ めあてをもって取り組んでいる	12	5	2	3
⑧ 難しい技に挑戦	18	1	3	0
⑨ きまりやルールを守って運動	22	0	0	0
⑩ 準備や後片付けを進んで行っている	17	5	0	0
⑪ 安全に気を付けて運動	17	4	1	0
⑫ 体育は好きか	18	3	1	0
⑬ ソフトバレーボールは好きか	18	4	0	0
⑭ ソフトバレーボールの学習で心配なこと	・手の負担、友達に当たらないか心配、突き指 ・ボールを拾えるか、ラリーが続くか、パスが回せるか ・ルールを覚えられるか、反則しないか ・人と人がぶつからないか ・サービスが入るか ・ミスをしないうか			
⑮ ソフトバレーボールの学習で楽しみなこと、頑張りたいこと	・試合 ・味方との連携 ・アタック			

運動技能調査（未実施2名）

項目	10回～8回	7回～5回	4回～0回
オーバーハンドパス連続	0	6	15
アンダーハンドパス	6	10	5
アタック	8	10	3
サービス	2	13	6
アタックに対して体を向けることができたか	できた 7 できなかった 15	※位置を変えられた子は無し。	

診断的授業評価の結果から、「たのしむ・学び方・できる・まもる」の項目で5評価であった。しかし、「心理的充足・時間外練習・授業前の気持ち」の項目で数値が低かった。

栗源小独自アンケートでは、「運動の仕方を工夫している（4名）」「めあてをもって取り組んでいる（5名）」「難しい技に挑戦している（3名）」「たずねあったり、教え合ったりしている（2名）」の項目に否定的な結果が多かった。またソフトバレーボールの学習を行うにあたり、怪我の不安、技能面の不安があげられた。

運動技能調査では、アンダーハンドパス、アタックは5回以上できた子が76%、85%であった。それに比べると、オーバーハンドパスは、28%と数値が低かった。また、サービスは、8回以上できた数値が9%であったことや意識調査からも難しさを抱いていることがわかった。

（4）指導観

○ わかるための工夫

理解を深められるようにするために、準備運動やタスクゲーム、メインゲームの方法など、事前に撮影したモデル動画を活用する。

○ かかわるための工夫

仲間に自分の意見を伝えることが苦手な児童も自分の意見を伝えられるようにするために、ゲーム動画をタブレット端末ですぐに確認し、仲間や自分の動きを客観的に捉えることができるようにする。

かかわりあいの質が高まるようにするために、作戦ボードを使用する。

○ できるための工夫

＜ゲームで活用するための個人スキル向上＞

準備運動で手作りボールを使用したコーディネーショントレーニングを取り入れる。

ドリル運動で個人スキルを高める。

①体の向きを変えること②位置を変えること③アタックを打つことなど、実態調査から児童ができないこと、できるようになりたいことをゲームの中でできるようにするためのタスクゲーム

を取り入れる。

○ チャレンジするための工夫

柔らかく、操作性も高いトリムボールを使用し、心理的不安を排除する。

試合のモデル動画を常時視聴できるようにする。

〈ルールへの工夫〉

ミスが直接点につながらないように、サービスを複数回打てるようにする。

ラリーにチーム全員がかかわることで、1点を得ることにする。

3 単元の目標

- キャッチアタックバレーの行い方を理解するとともに、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。(知識及び技能)

- キャッチアタックバレーの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ようにする。(思考力、判断力、表現力等)

- キャッチアタックバレーに積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、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。(学びに向かう力、人間性等)

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
① ネット型の簡易化されたゲームの行い方について言ったり、書いたりしている。 ② 軽くて柔らかいボールを片手、両手もしくは用具を使って操作することができる。 ③ チームの作戦に基づいた位置取りをするなどのボールを持たないときの動きができる。	① 誰もが楽しくゲームに参加できるように、プレイヤーの人数、コート広さ、プレイの制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。 ② 自己やチームの特徴を確認して作戦を選んでいる。 ③ 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。	① ネット型の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。

5 指導と評価の計画

時間	1	2	3	4	5	6	7 (本時)	8	9	
0	オリエン テーシ ョン ・学習の 見通し をもつ ・安全の 約束の 確認 ・ルール の確認 ・試しの ゲーム をする。	安全な場の準備→整列・安全・健康観察→準備運動→ドリル運動								
		本時のねらい（学習課題）の確認								
		準備運 動の確 認 ・手作りボール ・1人→2人	タスクゲーム						栗っ子 カップ を開催 しよう。	
			ボールに 体に向け て、ボー ルをつな ごう。 ・ラリー ゲーム (兄弟チ ーム) ① 投げ入れ サーブ ② レシーブ ③ レシーブ ④ レシーブ (返球)	ボールの動きに合 わせて動こう。 ・トスアタックゲ ーム ① パス ② キャッチトス ③ アタック ④ レシーブ	相手が取れないようなアタ ックをしよう。 ・キャッチトスアタックゲ ーム ① 投げ入れサーブ ② レシーブ ③ キャッチパス ④ キャッチトス ⑤ アタック					
45		メインゲーム								
		4段攻撃 ① レシーブ ② キャッチパス ③ キャッチトス ④ アタック				作戦 ↓ ゲーム ↓ 作戦 ↓ ゲーム				
		振り返り→整理運動→整列・健康観察→片付け								
知・技	① 観察・カード			位置取り	③ 観察・ICT	操作		② 観察		
思			③ 観察			① 観察・カード	② カード・ICT		② カード・ICT	
態	⑥ 観察	① 観察	③ 観察	② 観察			⑤ 観察		④ 観察	

6 本時の指導 (7 / 9)

(1) 目標

- ◎ 自己やチームの特徴を確認して作戦を選ぶ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

過程	時配	学習内容と学習活動	指導 (○)・評価 (☆)	用具・資料
はじめ	2 10	1 集合、挨拶、健康観察をする。 2 準備体操、ドリル運動を行う。 ドリル運動：・板アンダー ・コーンキャッチ ・布アタック ・手作りボールアタック ・円陣パス ・サービス	○ 児童の健康状態を把握する。 ○ 見学者がいる場合には、状況により指示を出す。 ○ 準備体操を丁寧に行わせ、けがの防止につなげる。 ○ ボール操作のポイントについて声を掛け、一つ一つの動きをしっかりと行えるようにする。	ICT機器 手作りボール CDプレイヤー コーン 粘土板 ケンステップ トリムボール 掲示物
なか	2 9 17	3 本時のねらいを確認する。 チームの良さを生かした作戦を選び、アタックを決めよう！ 4 タスクゲームを行う 【キャッチトスアタックゲーム】 (1) 動き、ルールの確認 (2) キャッチトスアタックゲームを行う。 ○ 相手を取りづらい場所を狙ってアタックをする。 【ゲームの進め方】 ① ボールを投げ入れる。 ② 1人目：レシーブ (ワンバウンド可) ③ 2人目：キャッチパス ④ 3人目：キャッチトス ⑤ 4人目：アタック 【ルール】 ・ 8本アタックを打ち、何本成功したかで得点を決める。 ・ 4段攻撃になるようにし、1人1回はボールに触れる。 ・ 3段攻撃も認める。 ・ アタックはローテーションで行う。 ・ 1本毎に攻守交替。 5 メインゲームを行う。 ○ 作戦を練る。	○ 前時の学習を振り返り、本時のねらいを全体で確認する。 ○ どのようにアタックすればよいか考えながらプレイするように言葉掛けをする。 ○ タスクゲーム中に、チーム内で互いに声を掛け、作戦を練りながら行うようにする。 ○ チームの良さに気付けるように言葉掛けをする。 ○ 友達の気付きを大切に、チームでより良い動きを考えられるよう言葉掛けをする。 ○ ラリーが続かないチームには、レシーブを上上げるよう伝える。 ○ セッターのトスがうまくいかないチームには、人にではなく、真上に上げるよう声を掛ける。また、セッターの位置について言葉掛けをする。 ○ タスクゲームでの反省に作戦ボードを活用し、ゲームの中での動きを確認したり、攻守の作戦を練ったりできるようにする。 ☆ 自己やチームの特徴を確認して作戦を選んでいる。 【思・判・表】 (観察・学習カード・ICT機器) 作戦の選べないチームには、前時の試合動画を確認したり、タスクゲームで成功したりしたことを想起するように伝える。	掲示物 学習カード 得点版 トリムボール ICT 機器 タイマー 作戦ボード (ICT 機器)

なか		○ゲームを行う。 【第一試合】3分 A① VS B① C① VS D① E・Fは審判・動画撮影 【ルール】 ・ローテーションしなくてもよい。 ・4段攻撃になるようにし、1人1回はボールに触れる。→1点 ・3段攻撃も認める。 ・サーブは、1本ずつ交互に打つ。サーブはローテーションする。	○ ミスした児童へ、肯定的な言葉掛けができていない児童を賞賛する。 ☆ 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。 【態度】(観察・ICT機器) 仲間の意見や取組を否定的に捉えてしまう児童には、肯定的な見方・考え方の視点がもてるよう掲示物を用意しておく。	得点版 トリムボール ICT 機器 タイマー 掲示物
		○作戦を練る。	○ 自チームの試合動画を視聴し、チームの良さを確認し、次の試合に向けて作戦を立てられるようにする。	作戦ボード (ICT 機器)
		○ゲームを行う。 【第二試合】3分 A② VS E① C② VS F① B・Dは審判・動画撮影 ○作戦を練る。	○ タスクゲームで、確認した戦術を生かせるよう言葉掛けをする。 ○ 審判や動画撮影を通して、他チームの良さに気づき、自チームの作戦に生かすよう伝える。	得点版 トリムボール ICT 機器 タイマー
		○ゲームを行う。 【第三試合】3分 B② VS E② D② VS F② A・Cは審判・動画撮影	○ 他チームのプレイに対して、賞賛の声を掛けていない児童を大いに褒め、賞賛の輪が広がるよう声を掛ける。	得点版 トリムボール ICT 機器 タイマー
まとめ	5	6 本時のまとめをする。 ・本時の活動を振り返る。 ・整理運動をする。 ・健康観察、整列、挨拶をする。 ・後片付けをする。	○ 学習カードの観点に従って自己評価するよう助言する。 ○ 仲間の良い動きや声掛けを発表するよう言葉掛けをする。 ○ 使った部位をゆっくりほぐすようにする。また、けががないかも確認する。 ○ 健康観察を行い、次時の学習を確認する。 ○ 協力して安全に片付けをするよう伝える。	ICT 機器 学習カード

7 場の設定

