

1 単元名 ボール運動（ネット型） 「キャッチマンバレー」

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。

(3) 児童の実態（男子13名、女子12名、合計25名）

診断的授業評価

項目名	Mean（単元前）	評価
たのしむ（情意目標）	13.600	5
学び方（思考・判断）	12.000	5
できる（運動目標）	12.000	5
まもる（社会的行動目標）	14.120	5
合計得点	51.172	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

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	3	6	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	13	9	2	1
③ 運動のポイントやコツを意識	16	6	2	1
④ 運動の仕方を工夫	14	6	3	2
⑤ 友達に動きについて質問する	14	6	4	1
⑥ 友達に動きについて伝える	12	5	6	2
⑦ ⑤⑥は好きか	12	5	6	2
⑧ めあてをもって取り組んでいる	12	6	5	2
⑨ 難しい技に挑戦	14	4	5	2
⑩ 準備や後片付けを進んで行っている	16	7	2	0
⑪ 安全に気を付けて運動	18	6	1	0

⑫ 体育は好きか	17	4	1	0
⑬ ソフトバレーボールは好きか	13	7	3	2
⑭ ソフトバレーボールの学習で心配なこと	・友達に当たらないか心配、けがが心配 ・ボールを拾えるか、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 ・ボールがあげられるか ・チームでもめないか、けんかをしないか不安			
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	・思い切り体を動かしたい ・協力すること ・得点したい ・仲良く活動したい			

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・他人を参考・授業前の気持ち・勝つための手段」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（5名）」「友達に運動のコツをたずねている（8名）」「難しい技に挑戦している（7名）」「ソフトバレーボールは好き（5名）」の項目に否定的な結果が多かった。

(4) 指導観

○ 運動技能の高低差を補うため工夫

試合の中で「キャッチマン」を一人決め、ボールを掴んでよいというルールを設ける。キャッチマンは、レシーブやトスの代わりにボールをキャッチすることができ、キャッチマンを誰にし、どのタイミングでキャッチするかなど、試合の作戦を立てる上で中心になるようにする。

○ 全員が楽しんで学習するための工夫

児童から出た反省や困ったことなどを全体に共有する時間を設け、試合のルールを見直し、新たなルールを作れるようにする。

○ チームに必要な練習を行うための工夫

授業の前半に2試合行い、試合の反省から、チームに必要な練習を決めることができるようにする。練習方法については、チームが考えた練習を自由に行わせるが、思いつかないチームには、助言をする。

3 単元目標

○ キャッチマン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)

○ キャッチマン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)

○ キャッチマン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 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。	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考えている。	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 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。	② 自己やチームの特徴を確認して作戦や練習を選んでいる。	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 味方が受けやすいようにボールをつなぐことがで		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

きる。	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。	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 本時	6	7	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 ・チーム 分け ・ルール の確認 ・試しの ゲーム			安全な場の準備→整列・安全・健康観察→準備運動					
		本時のねらい（学習課題）の確認							
		ゲームを通 して課題を 見つけよう	ゲームを通 して出てき た課題か ら、ルール を作ろう。	ゲームをして、チ ームに必要な練習 をしよう。	みんなが攻防の面白さを味わう ことができるようにルール修正 を行いながら、ゲームをしよう。				栗っ子 カッ プを 開 催 し よ う。
		個人めあての 設定	個人めあての設定						
		メインゲーム ゲーム→ 振り返り →ゲーム	課題を出す ・個人で ・チームで	メインゲーム ゲーム→課題(作戦)→ゲーム					
		振り返り 共有 整理運動 健康観察	全体で共有 新しいルー ルを決定	選択：チームに必要な練習 振り返り→共有→整理運動→ 整列・健康観察→片付け					
4 5									
知・技		① 観察・カード		操作	→	位置取り	→	③ 観察	② 観察・ICT
思			① 観察・カード		② 観察・ICT	① 観察・カード	③ カード・ICT		② カード・ICT
態	⑥ 観察	① 観察		② 観察	⑤ 観察			③ 観察	④ 観察

6 本時の指導（5／9）

（1）目標

◎ 自己やチームの特徴を確認して作戦や練習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ようとしている。

（主体的に学びに向かう力、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	5	1 集合、挨拶、準備体操、健康観察をする。準備をする	○ 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。	
なか	2	2 本時のねらいを確認する。	○ 前時の学習を振り返り、本時のねらいを全体で確認する。	掲示物
		ゲームをして、チームに必要な練習をしよう。		
	5 14	3 学習のねらいをもとに、個人のめあてを設定し、共有する。 4 メインゲームを行う 【ゲームの進め方】 【ルール】 ・ボールが相手のコートに落ちたら得点 ・ボールは3回以内で相手に返す。 ・サーブは、1本ずつ交互に打つ。 ・キャッチマンはボールをキャッチできる。 【予想される追加ルール】 ・ローテーション。 ・4段攻撃や3段攻撃による加点 ・1人1回はボールに触れる。 ・ローテーション。 ・ボールの変更。	○ アンケート機能を使い、個々のめあてをスクリーンに映し、共有をする。 ○ 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。 作戦が選べないチームには、前時の試合動画を確認したり、ゲームで成功したりしたことを想起するように伝える。	タブレット端末 CDプレーヤー
		○課題を確認する。 ○ゲームを行う。 【第一試合】 5分 A① VS B① C① VS D① E① VS F① セルフ審判で行う。 ○課題を確認する。 ○ゲームを行う。 【第二試合】 5分 E① VS D① A① VS F① C① VS B① セルフ審判で行う。	☆ ゲーム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 得点版 トリムボール ICT 機器 タイマー 作戦ボード
	10	5 めあてを達成するために必要な活動を相談し練習する。 【予想される児童の練習】 ○相手が取りづらい場所を狙って	○ 必要な練習が見つからないチームには、キャッチマンをどこに配置するか相談するよう言葉掛けをする。 ○ ボール操作のポイントについて言葉	掲示物

		アタックをしよう。(アタック練習) ○パスをつないで失点しないようにパス練習をしよう。(円陣パス) ○相手にボールを返すときは、ネットの近くまでボールを運ぼう。(レシーブ練習)	掛けをし、一つ一つの動きをしっかりと行えるようにする。 ○ 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。 ☆ 自己やチームの特徴を確認して作戦や練習を選んでいる。 【思・判・表】 (観察・学習カード・ICT機器)	
まとめ	9	6 本時のまとめをする。 ・本時の活動を振り返り、ゲームや練習についての感想を伝え合う。 ・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。 ○ 他チームのプレイに対して、称賛の声を掛けている児童を大いに褒め、称賛の輪が広がるよう声を掛ける。 ○ ゲームを行ってみて良かったところだけでなく、できなかったことや困ったことなど、感想を伝え合う。 ○ 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。	タブレット 端末 学習カード