

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、アタックという3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13名、女子11名、合計24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）	14.00	5
学び方（思考・判断）	13.08	5
できる（運動目標）	12.46	5
まもる（社会的行動目標）	14.04	5
合計得点	53.58	5

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	7	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	2	0

③ 運動のポイントやコツを意識	14	8	2	0
④ 運動の仕方を工夫	11	10	3	0
⑤ 友達に動きについて質問する	13	7	4	0
⑥ 友達に動きについて伝える	14	7	3	0
⑦ ⑤⑥は好きか	14	7	3	0
⑧ めあてをもって取り組んでいる	16	6	2	0
⑨ 難しい技に挑戦	11	8	3	2
⑩ 準備や後片付けを進んで行っている	19	4	1	0
⑪ 安全に気を付けて運動	22	2	0	0
⑫ 体育は好きか	16	7	1	0
⑬ ソフトバレーボールは好きか	13	7	3	1
⑭ ソフトバレーボールの学習で心配なこと	・けがが心配、失敗しないか心配 ・ボールを拾えるか、パスが回せるか ・人と人がぶつからないか ・ボールがあげられるか ・サーブが心配			
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	・サーブ、レシーブ、トスを頑張りたい ・チームで言葉掛けをしたい ・フェアプレーをしたい ・相手にうまくトスを渡したい ・アタックをしたい			

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（3名）」「友達に運動のコツをたずねている（4名）」「難しい技に挑戦している（5名）」「ソフトバレーボールは好き（4名）」の項目に否定的な結果が多かった。

（4）指導観

○ 運動の技能差を補うため工夫（教材づくりの視点）

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。キャッチマンは相手にボールを返すことはできないこととし、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（授業設計の視点）

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（教授行為の視点）

試合と試合の間に、チームで練習できる時間を設け、ワークシートや作戦ボードを用いて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、予め用意した動きから選択し、練習を行う。また、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 単元の目標

- 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。 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 味方が受けやすいようにボールをつなぐことができる。	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。 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。 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ろうとしている。

5 指導と評価の計画

時間	1	2	3	4	5	6 本時	7	8	9
0	オリエンテーション	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							
	・学習内容の確認 ・安全の約束の確認 ・チーム分け ・ルールの確認	ゲームを通して課題を見つけよう 個人めあての設定 メインゲーム ゲーム→練習→ゲーム 振り返り 共有 整理運動 健康観察	ゲームを通して出てきた課題から、ルールを作ろう。 課題を出す ・個人で ・チームで 全体で共有 新しいルールを決定	ゲームをして、チームに必要な練習をしよう。 選択：ドリル運動2種目 メインゲーム 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	味方が受けやすいようにボールをつないで、攻防の面白さを味わおう。 メインゲーム1 選択：チームに必要な練習 メインゲーム2				栗っ子カップを開催しよう。
4 5									
知・技		① 観察・カード		② 観察・ICT	操作		位置取り	③ 観察	
思			① 観察・カード		② 観察・ICT	③ 観察・カード			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（6／9）

（1）目標

- ◎ 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、他者に伝えることができるようにする。

（思考力、判断力、表現力等）

（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	3	1 集合、挨拶、健康観察、準備運動をする。	○ 児童の健康状態を把握する。 ○ 準備運動を丁寧に行わせ、けがの防止につなげる。	CDプレーヤー
	2	2 本時のねらいと、練習したいドリル運動を確認する。	○ 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。	モニター
	6	3 自分で必要なドリル運動を2種目行う。 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	○ ボールを受ける姿勢のポイントを確認する。 ○ 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。	板 コーン ハチマキ 手作りボール
なか	8	4 メインゲーム1を行う 【ゲームの進め方】 【教材づくり】 【ルール】 ・ボールが相手のコートに落ちたら得点できる。 ・ボールは4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が、相手コートには返せない。 【予想される追加ルール】 ・ローテーション。 ・4段攻撃による加点 ・1人1回はボールに触れる。 ・チームの課題を確認する。 ・ゲームを行う。 【第一試合】6分 A① VS B① C① VS D① E① VS F① セルフ審判で行う。	○ 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。 ○ 体育ファイルで、前時のチーム課題を確認するよう伝える。 ○ 作戦が選べていないチームには、前時のゲームで成功した動きを想起するよう助言する。 ○ 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。 ○ 味方が受けやすいパスはどの高さ、速さだったかを全体に伝える。	得点板 トリムボール ICT機器 タイマー 作戦ボード
	8	5 チームで相談し、チームのめあてを達成するために必要な練習を行う。 【予想される児童の練習】 ・相手が取りづらい場所を狙ってアタックをしよう。（アタック	☆ 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ようとしている。 【思・判・表】 （観察・学習カード・ICT機器）	作戦ボード 掲示物

		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)	考えが伝えられない児童には、作戦ボードを操作し、試合中の自分の動きを友達に伝えるよう助言する。 ○ 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助言する。 【教授行為】 ○ 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助言をする。 ○ ミスをした児童へ、肯定的な言葉掛けができていた児童を称賛する。	作戦ボード 得点板 トリムボール ICT 機器 タイマー
まとめ	10	7 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る。 ・整理運動をする。 ・整列、健康観察、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。 ○ 仲間の良い動きや言葉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伝える。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。	学習カード

7 場の設定

