

第3学年西組 体育科学習指導案

学習指導者 山本 健太

1 単元 「みんなでアタックチャンスをものにしろ! ~ゲーム(ネット型)~」

2 単元について

(1) 育成したい「思考力」と学びに熱中する子どもの姿

【育成したい「思考力」】

チームでアタックを決めて得点するために、役割ごとの自己の課題を捉え、状況に応じて攻撃のしかたを選んだり見いだしたりする力

得点できるさまざまな攻撃のしかたに興味をもち、過去の試合データを基に効果的な攻撃について話し合い、勝利を目指して何度も試行錯誤しながらゲームに生かしている。

【学びに熱中する子どもの姿】

本単元では、ソフトバレーボールを基にした3対3のキャッチバレーボールを行う。ラリーを断ち切って得点するためには、相手のいない空間を狙って、アタックする必要がある。その際、例えばセッターとして、「アタッカーが体勢を崩して狙った場所に打てなかったのは、トスを後ろから上げてしまっていたからだよ。」と役割ごとの自己の課題を捉える。そして、過去に得点できた、先にネット際に走り込んでおいてトスを上げることや、ボールを5回つないで確実にネット際まで来てからトスを上げるといった攻撃のしかたから、「相手のアタックを後ろの方でレシーブしたから、今回は5回で確実につないでいこう。」と選んだり、「速くセッターに返せなかったから、相手の守りが整ってしまっていたよ。ボールを弾いてより速くセッターに返そう。」等と攻撃のしかたを見いだしたりしていく。このように、レシーバー、セッター、アタッカーそれぞれの役割での自己の課題を捉え、状況に応じて攻撃を行っていくことで、チームでアタックを決めて得点することができるのである。

- | 基本的なルール |
|---|
| ・3対3(1チーム4人)。 |
| ・制限時間あり。 |
| ・相手のアタックはワンバウンドキャッチまでは可。 |
| ・得点したら両チームローテーションを行う。 |
| ・触球回数は制限なし。 |
| ・サーブは両手で投げ入れる。 |
| ・アタックがノーバウンドでラインを越えた場合は、相手に得点。 |
| ・アタックをキャッチできなかったり、味方どうしのパスを落球したりした場合には、相手に得点。 |

子どもたちは、「もっと得点できる攻撃のしかたはないかな。」と、興味をもって練習やゲームに臨むだろう。その際、相手のいない所に打つために、過去の試合における「得点」や「場所別アタック成功率」等のデータを基にして、「ネットの近くでアタックを打ったら相手が捕りにくいコースに打てるよ。」

「アタックを打つ人が誰か分からないようにする作戦はどうか。」「他にも作戦はないかな。聞いてみよう。」等と話し合う。このように、チームの仲間と協力して、効果的な攻め方を何度も試しながらゲームに生かそうとする子どもを育てたい。

(2) 二つの場を位置づけた単元構成について

事前の質問紙調査では35名全員が「難しいことにチャレンジしていきたい。」と回答している。また、前単元において、自分から挑戦する姿が見られた。そこで本単元では、常に難しい課題に挑戦できる場を設定する。まず単元前半では、「どうすれば確実にアタックを決めることができるのだろう。」という課題の解決に向かう。その際、試合データ等を基に、「正確につないで、ネットに近い所からアタックしたらよい。」と正確性に着目させる。ゲームを繰り返していくと、徐々に相手の守りの技能が高まり、アタックが決まりにくくなるため、子どもたちは、正確性に加えて「アタックまでのつなぎ方に秘密があるのではないか。」という新たな問題をもつことが考えられる。そこで、「レシーブからアタックを打つ体勢を速くつくれば、相手が守りにくくて得点できる。」と攻撃の速さに着目して解決する場を設定する。一方、技能が高く、単元の初めからボールを弾きたいと考えている子どもがいると想定される。その際は、単元後半にクラス全体の技能が高まり「キャッチしてから投げるより、ボールを弾いた方が速いよ。」という考えが広まった段階で、ボールを弾くことを練習やゲームの中で行っていくことで、目的をもって工夫し続けようとする意識を高めたい。

(3) 単元構成および学習意欲への働きかけ (総時数 11時間)

次	主な子どもの意識	学習意欲への働きかけ
第一次	<p>①</p> <p>キャッチバレーボールをやってみよう</p> <p>相手コートに返せば得点になるんだね。</p> <p>アタックした時に点が入ることが多いね。 ボールを弾きたい。</p> <p>アタックを決めて、たくさん点を取りたいな。</p>	<p>①～⑪ 各チームの課題に応じた練習を、チームごとに選択できるような場と教具を準備しておく【チーム練習の選択：関動機との一致】。</p>
第二次	<p>②③④</p> <p>ファーストリーグをしよう</p> <p>アタックが決まらないときがあるね。</p> <p>どうすればアタックを確実に決めることができるのだろう。</p> <p>アタックを決めるための秘密を見つけよう</p> <p>これまでの試合を振り返ってみよう。</p> <p>試合のデータを見ると、ネットの近くでアタックした時によく決まっているよ。 前の試合の動画を見ると、アタックが決まっているチームは、打つ前に相手の位置を見ているよ。</p> <p>ネットの近くからだ、相手のいない所を狙いやすいね。 相手の位置を見たら、相手のいない所を狙いやすいね。</p> <p>ネットに近い所から、相手のいない所を狙って打つことがアタックを決める秘密だね。</p>	<p>②～⑪ ヒーローインタビューによって発言しやすい雰囲気をつくることで、Q-Uの結果から、クラスの友達から認められていないと感じている子どもや、人前で発言しにくいと感じている子どもが、チームでよい動きができたことを実感できるようにし、自己の課題解決に生かせるようにする【ヒーローインタビュー：注探求心の喚起・関動機との一致】。</p>
第二次	<p>⑤⑥⑦</p> <p>アタックの秘密を生かしてセカンドリーグで戦おう</p> <p>ネットに近い所で、正確につなげるようになったね。</p> <p>相手の守りがうまくなって、守る体勢が整ってきたから、アタックが決まらないことが増えてきたよ。</p> <p>アタックを打つまでの動きに秘密があるのではないかな。</p>	<p>④⑦⑧⑪ チームでボールをつなぐことによって、アタックが決まったチームを、MVT (Most Valuable Team) として選出し、動画等で紹介する【MVTの選出：満外発的な報酬・関親しみやすさ】。</p>
第二次	<p>⑧本時 (8/11)</p> <p>アタックを打つまでの動きの秘密を見つけよう</p> <p>キャッチからアタックまでの時間が短いと、相手が守りの体勢が整っていないから、守りにくそうだよ。</p> <p>トスを上げる場所に移動するまで時間がかかっている。 レシーバーがキャッチしなかったときに、じっとしているだけになっている。 ボールをつなぐのに時間がかかってしまっている。</p> <p>セッターは、ネットの近くに素早く走りたいね。 レシーバーは素早くセッターに返せるようにしたいね。 レシーブしなかったときは、セッターやアタッカーの位置に走り込んだらいいね。</p> <p>それぞれの役割の動きを素早くできるように、もっと練習したい。 ボールを弾いたら、もっと速くトスを上げることができるよ。</p>	<p>⑤～⑪ 場面別作戦シートで「レシーバーからセッター」「セッターからアタッカー」「アタッカー」の場面に分け、役割ごとの動きについて話し合わせることで、役割を理解しやすくする【場面別作戦シート：関親しみやすさ】。</p>
第二次	<p>⑨⑩⑪</p> <p>ファイナルリーグに向けて、チームに必要な練習をしよう。</p> <p>アタックの秘密を生かしてファイナルリーグで戦おう</p> <p>アタックが決まって勝ったよ。 アタックが決まらず負けたよ。</p> <p>これからも、みんなで協力するゲームをもっとやってみたい。</p>	<p>評価規準 (第2次)</p> <p>状況に応じて、役割に応じた攻撃のしかたを選んだり見いだしたりしている。</p>

3 本時の学習指導

(1) 目標

レシーバー、セッター、アタッカーの役割ごとに自己の課題を捉え、状況に応じて攻撃のしかたを選んだり見いだしたりすることができる。

(2) 学習指導過程

学 習 活 動	子 ども の 意 識
<p>・学習前の子どもの課題意識</p> <p>1 学習課題を確認する。</p>	<p>ネットの近くでアタックを打ってもうまく守られて決まらないことが増えたね。もっと点が取れる攻撃のしかたを見つけたい。</p> <p>アタックまでの、レシーバーやセッターのつなぎ方に秘密があるかもしれないよ。</p>
<p>アタックを打つまでの動きの秘密を見つけよう</p>	
<p>2 試しのゲーム1を行う。</p> <p>3 効果的な攻撃のしかたについて話し合う。</p> <p>【MVTの選出：満外発的な報酬・関親しみやすさ】</p> <p>【場面別作戦シート：関親しみやすさ】</p>	<p>きちんとキャッチして、セッターにすぐに返せた時はアタックが決まったよ。</p> <p>ネットから離れたところからトスを上げたら、アタックが打ちにくそうだ。</p> <p>アタックを打つ前に守りが整っていると、空いている所を狙いにくいな。</p> <p>アタックを決めて得点するために、チームで話し合いたいな。</p> <p>アタックが決まっているチームはアタックまでの動きが速いね。</p> <p>速い攻撃をしたら、相手の守りがそろそろ前にアタックを打つことができるんだね。役割ごとにどういう動きをしたらいいのかな。</p> <p>レシーバーはキャッチしたら、素早くセッターにボールを上げてつなぐよ。</p> <p>セッターはレシーブしている間にネットの近くに素早く走り込むよ。</p> <p>アタッカーは、セッターの近くに移動して、相手の位置を先に見ておくよ。</p> <p>速く攻めるために、必要な練習をしてみよう。</p>
<p>4 ゲームを振り返り、チームに必要な練習をする。</p> <p>【チーム練習の選択：関動機との一致】</p> <p>5 試しのゲーム2を行い、振り返りをする。</p> <p>【ヒーローインタビュー：注探求心の喚起・関動機との一致】</p>	<p>レシーバーがじっとしている。</p> <p>トスを誰に上げるか迷っている。</p> <p>キャッチからトスまでの練習。</p> <p>トスからアタックまでの練習。</p> <p>練習したように速く攻撃すれば試合で点が取れそうだよ。</p> <p>セッターにつなぐまでに時間がかかった。</p> <p>トスからアタックまでの時間が長いよ。</p> <p>同じ所に打っていたら決まらないな。</p> <p>セッターの位置を見て、速く返そう。</p> <p>トスを、速く低く上げよう。</p> <p>先に相手を見て、空いた場所に打とう。</p> <p>どうしてAさんはアタックを決めることができたのかな。</p> <p>Bさんがキャッチしている間に、Cさんが急いでトスを上げて来てくれたから、相手が守る体勢になる前にアタックできたよ。</p> <p>次の試合では、もっと速い攻撃で点を取りたいな。</p> <p>もっと練習したい。</p> <p>ボールを弾いたらもっと速くできそうだよ。</p>

提案授業Ⅱ指導案 二日目

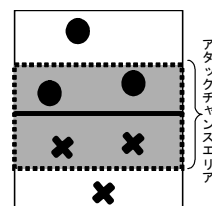
(3) 本時の詳細

前時までの子どもの意識 学習活動 1

子どもたちはセカンドリーグを終え、正確にアタッカーまでつなげるようになってきている。しかし、守りの技能が高まってきたことで、正確にネットの近くまでボールを運んで攻撃をしているにもかかわらず、攻撃が決まらない場合があった。本時は、前時に設定した学習課題を確認し、設定の経緯を振り返りながら、学習の見通しをもたせるようにする。

学習活動 2

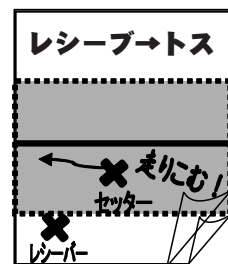
右図のようなコートで試しのゲーム 1 を行う。その際、「アタックチャンスエリア」から攻撃が成功したかどうかを記録シートを用いて記録させておく。ゲームの様相はタブレットを使って撮影させておく。



【コート図】

学習活動 3

試しのゲーム 1 でアタックチャンスエリアから打っているにもかかわらず攻撃が決まらない場合があることを確認した後、どうすれば攻撃を決めることができるかを発表させる。すると、「守りが戻る前に攻撃したらよい。」「相手をだましてアタックすればよい。」等の意見が出されるであろう。その際、セカンドリーグでMVTに選出されているチームのアタック成功場面と失敗場面を動画で比較させる【MVTの選出】。そうすることで、攻撃を決めるためには、アタックまでの動きの改善が必要であることに気付かせる。その後、アタッカー以外の役割に着目して効果的な攻撃のしかたについて話し合わせるようにする。その際、「レシーブからトスまでの場面」「トスからアタックまでの場面」の二つの場面に分けて、さまざまな状況を想定して書き込むことができる作戦シートを用いながら、レシーバー、セッター、アタッカーのそれぞれの役割ごとの動きについて話し合っていく。また、シートを透明にしておくことで、最後に重ねて一連の動きとして見るようにする【場面別作戦シート】。「攻撃の速さ」を話し合いの軸にしながら、役割ごとに分類して板書していく。そうすることで、アタックまでに全員が役割を果たしながら速くつなぐ攻撃を行うことが、アタックを打って得点するために必要であることを理解できるようにする。



【場面別作戦シート】

学習活動 4

試しのゲーム 1 での総アタック数を振り返り、同じ時間内でアタックできている回数を増やせば、得点が増えることに気付かせた後、試しのゲーム 1 の動画等を基に、チームの課題を分析させた上で、必要な練習を選択させる【チーム練習の選択】。練習中は、単に速い攻撃をしてミスが増えているチームには「速い攻撃」の前提として「正確な攻撃」があることを想起させる。同時に、正確で速い攻撃をしているチームを称賛することで、効果的な攻撃のしかたを共通理解させるようにする。

学習活動 5

試しのゲーム 2 では、話し合ったことを基に、試合の状況に応じて、自分に必要な攻撃のしかたを選んだり、見いだしたりしながらゲームを行う。試合後は、アタックが決まったチームの動画を見せてゲームの振り返りを行う。その際、アタックを決めた子どもにヒーローインタビューをし、「どうしてアタックを決めることができたのですか。」と問うことで、アタックに至るまでにチームでボールをつないだ動きのよさを表出させる【ヒーローインタビュー】。それらを生かしながら本時を振り返り、「速くつなぐと点が入ったから、次の試合でやってみたい。」「もっと点を取る秘密を見つけない。」という考えをワークシートに表出させ、次時の課題設定を行う。

(4) 総括的評価

キャッチバレーボールにおける役割ごとの自己の課題を捉え、それを解決するために必要な攻撃のしかたを選んだり、見いだしたりしている。

<例>僕はトスを上げるまでに時間がかかっているよ。〇〇さんがキャッチしている間に、先にネット際へ走り込んでトスを速く上げられるようにしよう。【方法：様相，発言，ワークシート】

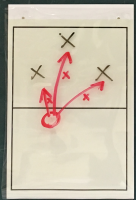
○ 板書計画

・前時までの子どもの意識

2nd リーグを終えて...

アタッカー が アタックを打つまでの動き

相手のいないところに **レシーバー** と **セッター** アタックしたいけれど...



バランスよく守られていたら打つところがない...

試合の結果を集計する表。総得点、失点、総アタック数、アタック成功数を記録させておく。

① アタックを打つまでの動きのひみつを見つけよう

レシーバー → (はやく) セッター → (はやく) アタッカー

アタックが決まりやすい！
バランスがくずれる。あいているところ(増)

練習試合得点表

	前半	後半	合計
1. フルタイア			
2. ミラクルホワイトタイガース			
3. スーパーイエローレネード			
4. ファイヤーレッド			
5. 最強オレンジ			
6. ももたろう			
7. パーフルナイト			
8. グリーンアリゲーター			

レシーバー

- すぐにセッターにわたす。
- ボールが来る前にセッターがだれかを考えておく

セッター

- なるべくはやくパスをあげる。
- レシーブしている間にネットの近くに走りこんでおく。
- 2回目でアタックする。

アタッカー

- アタックチャンスエリアで相手の動きを見て打つところを覚えておく

