

第5学年東組 体育科学習指導案

「みんなでつないで キャッチアタックバレーボール」

～ボール運動「ネット型」～

学習指導者 山口 誉之

1 学級（34名）の実態

（１）方法の習得を目指す自己調整力に関する実態

〔諦めずに試行錯誤する力〕

質問紙調査によると、体育科の授業で「失敗しても途中で投げださず何度も取り組んでいる」と答えた子供は32名、「失敗したときに、他のやり方はないかなと考えている」と答えた子供は30名であった。実際の授業では、ほとんどの子供がうまくいかなかったこととその理由は何か考えようとしているが、それを改善しようと工夫したり、粘り強く取り組んだりする姿はあまり見られない。

（２）教科に関する学級の実態

教科に関する質問紙調査の結果、「中学年で経験したキャッチバレーボールは楽しかったか」という問いに対して「楽しくなかった」と答えた子供は11名いた。楽しさを見いだせなかった理由としては、「ボールが打てない」「どう動けばよいかわからない」という回答が多かった。また、「キャッチバレーボールで得点するためにどのような攻撃が有効か」という問いに対して、チームでの連携を必要とする回答をした子供は4名であり、チームスポーツで作戦を立てて勝利を目指す意識のある子供は少ない。

習得を目指す「諦めずに試行錯誤する方法」

チームで話し合い、うまくいきそうな作戦から試す

2 本単元で目指す『多様な他者と共に、自ら学びを進める子供』の姿

本単元では、キャッチと一度のパウンドを取り入れたキャッチバレーボールを行い、得点することを目指してチームで作戦を選択したり、自分がすべきことを判断して動いたりすることで、チームでボールをつなぎ、仲間とゲームの楽しさや喜びを共有する。

単元の初めに、ネットの高さを低く設定してボールを上からはじく楽しさを感じた子供たちは、もっとアタックを決めて得点したいと目標を設定する。その後、アタックを打つ前提である「ネットに近いところで打つ」「トスを上げる人がアタックする人より前にいる」という技能を身に付けると、「ゲームの中でアタックを試してみたい」と思いを高めるだろう。そこで、一度目の対抗戦を行う。すると、子供たちはしっかりと作戦を立ててもう一度対抗戦をしたいと思いを高めていく。作戦を見付けると、最後の対抗戦で勝つためには、自分たちのチームに合った作戦を見付けるとよいのではないかと再度目標を設定し、全員で最後の対抗戦に向けての時間の使い方を決めていく。そして、最初の対抗戦を終えた後、得点するための作戦として挙げられたものを全て経験した子供たちは、その中からゲームでうまくいきそうなものを選び、試すことでチームに合った作戦を見付ける。例えば、「今まで端に打つと何度も得点に結びついたよ。だから『はしギリ作戦』を試してみよう」「5回中3回成功したよ。強いアタックが苦手な私でもうまくいったよ」「この作戦は対抗戦でも使えそうだね」などと、作戦の成功回数やゲーム中の様子を振り返りながらより得点できる作戦を選んでいく。振り返り場面においては、チームで試した作戦の中からうまくいった作戦や仲間の動きについて話し合う。そうすることで、うまくいきそうな作戦から試すことで、より得点できる作戦が見付かるという方法のよさを捉えると共に、チームとしての成長を実感する。このような学習を経験した子供たちは、今後のベースボール型やゴール型の学習でも、複数の作戦を試しながらチームに合った作戦を選び、粘り強く問題解決しようとしていくだろう。

3 単元計画と単元構成の工夫（本時 7/9）

次	学習の流れ	単元構成の工夫
一	① キャッチアタックバレーボールをしてみよう ネットを低くした簡易ゲームを行い、ボールを上からはじいて得点する楽しさを全員が味わう。また、アタックまで繋げやすくするために、ワンバウンドやキャッチを可能にするなど、ボール操作が苦手な子供も積極的に参加できるようルールを簡易化し、もっとアタックを決めて得点したいという意欲を高める。	【達成意欲を高める目標共有の工夫】①④ ①時間目には、全員が上からボールを打ってアタックする楽しさを味わえるようにすることで、「アタックで得点できるようになる」と目標を設定する。④時間目には、最初の対抗戦での気付きや思いから、「チームに合った作戦を見付けて、最後の対抗戦で勝とう」という目標を設定し、対抗戦までの学習計画を全員で話し合う。
	②③ アタックを打ちやすくするにはどうしたらよいだろう アタックが打ちやすいと感じた場面から「アタックを打つ人の位置」「トスを上げる人の位置」「トスの高さ」について考える。兄弟チーム同士で練習をしながら成功体験を重ねる中で、相手チームとの試合でアタックを試したいという思いを高める。	
	④ 練習したアタックを使って対抗戦をしよう（附坂リーグ①） アタックを意識して対抗戦を行う。対抗戦をする中での「作戦を立てて戦っているチームがあった」という気付きや「作戦を考えて次は勝ちたい」という思いから最後の対抗戦までの計画を話し合う。	
二	⑤ いろいろな作戦を考えて経験してみよう 対抗戦中の得点パターンを基にチームで考えた作戦を全体で共有し、全ての作戦を経験していく。その後、チームで相談しながら「チャレンジボード」に取り組みやすい順に並べる。	また、単元を通して全6チームを紅と白3チームずつの兄弟チームと設定し、対抗戦を行う。対抗戦では紅白それぞれの合計得点で競い合うことで、仲間のために最後まで諦めずにプレーしたり、兄弟チームの作戦がうまくいくようアドバイスし合ったりできるようにする。
三	⑥⑦ チームに合った作戦を見付けよう 「チャレンジボード」を基にチームでうまくいきそうな作戦から試し、成功回数を記録する。成功回数が多く、より得点できる作戦がチームに合っている作戦であることを共有し、対抗戦で使う作戦を選択していく。	【子供自ら選択して、学びを進める場】⑧⑨ 単元を通して見付けた作戦や作戦に繋がる動きを補助黒板の「上達への極意」に蓄積し、全体で共有していくことで、チームで作戦を選ぶ際や練習に取り組む際の手掛かりにできるようにする。また、チームに合った作戦を見付ける際には、チームごとに複数の作戦が選択できる「チャレンジボード」を準備することで、うまくいきそうな作戦から選んで試していけるようにする。
	⑧ 状況に応じて作戦を使い分けよう 兄弟チーム同士で、相手の動きや場面に応じて作戦を選択しながら戦う練習を行う。	
	⑨ 最後の対抗戦をしよう（附坂リーグ②） 選択した作戦を基に、相手や場面に応じて作戦を選びながらゲームをする。単元を振り返り、自分やチームの成長を実感すると共に、今後のボール運動での学び方にも生かしたいと思いを高める。	

4 方法の習得の段階に合わせた手立て 【チャレンジボード】⑥～⑨

認知段階⑥	想起段階⑦～⑨
より得点できる作戦を見付けるために、いろいろな作戦を試していく際、「チームで話し合い、うまくいきそうな作戦から試し、チームに合った作戦を見付ける」という方法を教示する。ゲームや練習に取り組む前には、チームで試したい作戦を話し合い、動きを確認する時間を設定する。その際、自分たちで複数の作戦を考えて準備しておくことで、相手に対策された場合にも対応できることを共有し、複数の作戦を試していくことの必要感をもたせる。そして、方法を使ったことで、チームに合った作戦が複数見付かるというよさを全体に広める。	作戦を選択する際には、「チームに合った作戦を見付けるにはどうしたらよかったかな」と問いかけ、方法を想起できるようにする。また、これまで試してきた作戦の足跡を残している「チャレンジボード」を常に確認できるようにしておくことで想起を促す。ゲームの合間や休憩時間にもチームで話し合う姿を価値付けることで、常に得点に繋がる作戦を見付けるために試行錯誤していけるようにする。

5 本時の学習

目 標	チームで話し合い、これまでに試した作戦の中から、得点に結び付きそうな作戦を複数選び、何度も試す中で、より得点できる作戦を見付けることができる。
--------	---

学習活動と手立て		主な子供の意識	
見 通 し	1 学習課題を設定する。	前の時間は、チームで得点できそうな作戦から試していったよ。 奥ギリ作戦の成功回数が多かったけど、最後の対抗戦に向けてもっと得点できる作戦を見付けよう。 はしギリ作戦は効果的だった。しかし、限界アタック作戦もうまくいきそうだから迷うな。 チームに合った作戦を見付けよう	
	2 チームで話し合って選んだ作戦を試す。 【チャレンジボード】	どの作戦から試すかチームで話し合って決めるよ。 チャレンジボードの上のうまくいきそうな順に試していこう。次は神速作戦とフェイント作戦だ。 前回2回しか試せなかった奥ギリ作戦とうまくいきそうな限界アタック作戦をやってみたらどうかな。	
行 動	(1) 試しのゲーム①	まずは試しのゲーム①で、どの作戦が得点しやすいか試してみよう。 素早くボールを回すと相手にブロックされないから成功したよ。 相手のいないところは奥が多いから、奥ギリ作戦は全部得点に繋がったね。	
	(2) 思考タイム	思いっきり打つふりをして前に落とすのは2回しか成功しなかったよ。 次は、限界アタック作戦でいこう。思いっきり打つと取りにくいはずだ。 どの作戦がよく得点できたかな。データを見てみよう。	
	(3) 試しのゲーム②	神速作戦は4回中3回成功したから対抗戦で使えそうだよ。 次はフェイント作戦に加えて、奥ギリ作戦を試そうよ。 どちらの作戦も5回中2回成功したよ。一人一人得意な作戦がありそうだよ。 打つ人によって変えながら、引き続きこの2つの作戦を試していこうよ。	
		選び直した作戦をゲーム②で試してみよう。 フェイント作戦は相手が前にいたら難しいけど、そんなときは奥ギリ作戦を使えばいいと思うよ。 背が高いAさんの時はブロックに引っかからないから奥ギリ作戦がいいんじゃないかな。	
		相手の動きに応じて作戦を切り替えると得点に繋がるから、この2つの作戦はセットで使おう。 限界アタック作戦はブロックに当たっても思いっきり打てばそのままアウトになるから使えそうだよ。	
振 り 返 り	3 学習を振り返り、次時の課題を見いだす。	速攻作戦が何度も成功したから対抗戦で使おう。フェイント作戦と奥ギリ作戦は相手の動きに合わせて使っていけそうだよ。 Aさんが打つときは奥ギリ作戦で、それ以外の人打つ時は全力アタック作戦を使うようにしたら僕たちのチームは得点できるんじゃないかな。 次回は対抗戦までの最後の時間だ。対抗戦に向けて作戦の中での役割を確認したり、兄弟チームで実践的な練習をしたりしながら最後の調整をしていく時間にしよう。	

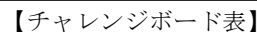
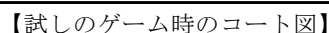
評 価	複数の作戦の中から、チームで取り組みやすいものを試しながらチームに合った作戦を選び、得点に結び付きそうな作戦を見付けることができている。 【方法：発言、様相、記述】
--------	--

～見通し～ 学習活動 1

本時の課題を設定する際には、前時の終わりにチームの振り返りが出てきた次にしたいことをテレビモニターに写す。そうすることで、子供たちの「いろいろ試したらうまくいく作戦が見付かった」「もっと点が取れる作戦を見付けたい」などの思いを想起させ、本時も「チームに合った作戦を見付けよう」という課題を設定できるようにする。



4 コートのうちの2 コートを紅の3 チーム、2 コートを白の3 チームが使用する。試しのゲーム①では、攻撃のみを行うチームと守備のみを行うチームがあり、各チーム2 試合分攻撃することができる。攻撃するチームは3 分間攻撃し続ける中で、「チャレンジボード」の上位にある作戦から試し、成功回数を記録していく。3 チームのうち2 チームは攻撃、1 チームはメンバーを半分に分けて守備をしている。試しのゲーム①後の思考タイムでは、作戦の成功回数から、レジェンド作戦を決定したり、チームに合った作戦を選び直したり、次に試す作戦やその動きを話し合ったりする。その際、教師は「チャレンジボード」のうまくいきそうな作戦を見ながら話し合うチームを価値付け、方法が試しのゲーム②を行い、何度も作戦を試すことで、より得点ようにする。



- 4 -