

第6学年体育科「キャッチバレーボール」

対象：第6学年1組30名

1 単元名「キャッチバレーボール」

2 単元の目標

知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力、人間性等
- サーブ、レシーブ、アタック、パス（トス）などの基本的な動きを身に付け、チームの中でボールをつないでゲームができる。 - チームの連携プレーで相手チームが捕りにくいようなボールを打てるように、適切な場所に素早く移動することができる。	- 自分に合っためあてをもち、練習の仕方を選択する。 - チームのよさや特徴を見付け、それを生かした作戦を立てたり、チームに合った練習を工夫したりする。	- キャッチバレーボールの楽しさを味わいながら運動へ積極的に取り組み、ルールやマナーを守り助け合って運動をしようとしている。 - 互いに励まし合ったり、協力し合ったりしながら練習やゲームをする。

3 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①サーブ、レシーブ、アタック、パス（トス）の基本的な技能を身に付け、チームでボールをつないでゲームができる。 ②チームの連携プレーで相手のいないところや相手が捕れないようなところにボールを返せるように、適切な場所に素早く動くことができる。	①教師や友達からの言葉掛けや学習資料を基に、自分に合っためあてをもって練習している。 ②自分のチームの特徴を生かしながらめあてや作戦を立て、それらに合った練習の方法を考えることができる。	①友達の動きを認め、励まし合ったり、協力し合ったりしながら運動しようとしている。 ②ルールやマナーを守り、安全に気を付けながら運動しようとしている。

4 運動の特性

キャッチバレーボールは、ネットを挟んだチームが、パスやスパイク、レシーブなどを使ってボールをネット越しに打ち返し、相手チームのミスを誘って得点することが楽しい運動である。また、キャッチバレーボールは バレーボールの硬さとスピードに対する子どもの恐怖感を解消した種目で、男女差個人差の少ない 運動といえる。

5 児童の実態

事前のアンケートで、本学級の約7割の児童は、運動することは大切、好きだと回答している。一方で、運動に対する苦手意識があり、休み時間に運動することを避ける児童や、特定の運動だけを行う児童もいる。これまでの体育の授業では、活動のルールが守れなかったり、勝ち負けにこだわり過ぎてしまい、ミスをした友達を強い口調で叱責してしまったりする児童がいた。一学期に行ったりレールの学習では、チーム編成などに不満を訴える児童や、走ることが苦手な児童に対して心ない言葉を言ってしまう児童もいたため、子供同士が話し合う場面を設けたり教師が個別に声をかけたりした。本学級では、日常的にソフトバレーボールやキャッチバレーボールを行っている児童はほとんどいない。五年生でソフトバレーボールの学習を4時間行っているが、バレーボールの楽しさを十分に味わっている児童は少ないと考えられる。そこで、本単元では、全ての児童がキャッチバレーボールの楽しさを味わいながら、活動の方法や作戦などを工夫し、基本的な技能を身に付けられるようにしたい。

6 目指す児童像と本時の手立て

「 運動やスポーツに親しむ子 」

本時の具体的な手だて	期待される児童の姿
下赤塚小学校の教員によるアタックやパスの模範実技をする。	自分もアタックしてみたいと意欲をもつ姿
よかった言葉がけを子供同士が振り返り、紹介し合う中で、教師が価値付ける。	「ナイス」「大丈夫」など温かい言葉で励まし合い、積極的に運動に参加しようとする姿
児童の実態に合わせたルールでミニゲームを行う。	技能に自信がない児童も積極的にミニゲームに参加しようとする姿

7 単元の概要と児童の反応

時間	ねらい	○主な学習活動	児童の振り返り
1時	キャッチバレーボールの楽しさを味わい、学習への意欲を高める。	○パスの練習をする。 ○トスされたボールをアタックする。 ○ルールを確認し、簡単なミニゲームを行う。 ○学習の振り返りをする。	キャッチバレーボールの楽しさとは、皆で協力してチームプレイがより良くできるようになり、勝ったときにみんなで「やったあ！」と共感して楽しくなること。
2時	試しのゲームを通して、チームとしての課題をみつけたり、ルールの工夫を考えたりする。	○パスの練習をする。 ○トスされたボールをアタックする。 ○試しのゲームを通してチームの課題を見つける。 ○学習の振り返りをする。	チーム全体でパスを早くして、相手を混乱させて得点が入りやすいようにする。ボールをキャッチするときに、ノーバンで取りに行こうとするのではなく、ワンバンさせて安全に取りに行く。ボールをパスする人の名前を呼んでパスをして、素早くパスをしても、誰にパスをしたかがすぐに分かるから反応ができるようにする。
3時	試しのゲームを通して、チームの課題を解決するために自分がどのように動き方を工夫するか考える。	○パスの練習をする。 ○トスされたボールをアタックする。 ○試しのゲームを通して個人の課題を見つける。 ○ルールの工夫について考える。 ○学習の振り返りをする。	誰かが来たボールをキャッチしたら他の人がネットの前まで行って、素早くパスをして早く大量の得点を入れられるようにしたい。声掛けをして素早くパスをしても誰にパスをしたかがすぐに分かる。
4時	ゲームの仕方を理解し、リーグ戦を行い、チームや自己の課題を意識しながら動きを工夫する。	○パスの練習をする。 ○トスされたボールをアタックする。 ○チームごとに作戦を工夫してリーグ戦を行う。 ○学習の振り返りをする。	名前を言って素早くパスをまわして相手のミスを誘うようにした。相手のAチームが、毎回声掛けなどをしていてよかったと思います。
5時			チームの全員が声掛けをしたりキャッチをしたりアタックをしたので、全員で良いプレーができたと思う。
6時	チームの作戦を振り返りながらチームや自己の課題を意識しながら動きを工夫する。	○パスの練習をする。 ○トスされたボールをアタックする。 ○これまでのリーグ戦を振り返り、作戦を考え、話し合う。 ○チームごとに作戦を工夫してリーグ戦を行う。 ○学習の振り返りをする。	最初のバトルでいい経験をしてから、相手の技を真似したり、動きが早くなったりしたので、相手を混乱させたり、チームの勝利へ導けたと思います。そして、Sさんの線ギリギリを狙うシュートをうまく真似することができたので、とっても良い試合ができたと思います。

8 本時案（6時間扱いの1時間目）

（1）本時のねらい

- ・簡易化されたキャッチバレーボールの行い方やルールを理解できる。（知識及び技能）
 - ・パスの出し方やもらい方の工夫を考えることができる。（思考力、判断力、表現力）
- ◎パスを繋いだり、簡単なゲームを行ったりすることを通してキャッチバレーボールの楽しさを味わい、これからの学習への意欲を高めることができる。（学びに向かう力、人間性等）

（2）本時の展開

	○学習活動 ・予想される児童の反応	□指導上の留意点 ☆期待する児童の姿 評価【評価方法】
導 入	○学習内容を確認する。 ・今日からキャッチバレーボールを行う。あまりやったことがないから自信がない。 ○レシーブ、アタックの模範実技を見学する。 ・アタックを自分もやってみたい。 ・うまくできるか自信がない。 ・ドッジボールが得意だからきっとキャッチはできる。	□事前に行ったアンケート結果を紹介することで、活動への関心をもてるようにする。 □下赤塚小学校の教員の模範実技を見ることで、自分もやってみたいという気持ちが高まるようにする。
安全な学習の進め方を知り、キャッチバレーボールの楽しさを見つけよう		
展 開	○準備運動をする。 ○場の準備をする。 ○五角形になり、パスの練習をする。 ・ボールをキャッチすることに慣れてきた。 ○トスされたボールをアタックする。 ・アタックを上手にできると気持ちがいい。	□使う部位を意識させながら準備運動に取り組めるよう声掛けをする。 □安全に準備ができるよう準備の仕方を説明する。 □5人組で五角形をつくり、パスを出し合うことでボールに触る感覚や、パスを繋ぐ楽しさを味わえるようにする。 □5人組でトス、アタック、キャッチを順番で練習することで、全員がミニゲームに必要な最低限の技を経験できるようにする。
<手だて> 児童の実態に合わせたルールでミニゲームを行う。		
	○ルールを確認し、簡単なミニゲームを行う。 ・アタックをキャッチするのは思ったよりも難しい。 ・アタックをきめるには、トスの出し方が大切だ。	□ルールを事前に大まかに説明しておくことで、ゲームの説明時間を短縮する。 ☆技能に自信がない児童も積極的にミニゲームに参加しようとする。
ま と め	○片付けをする。 ○整理運動をする。 ○学習の振り返りをする。 ・最初は上手にアタックが打てなくて難しかったが、アタックがきまると楽しかった。次の体育の授業が楽しみだ。	□安全に協力して片付けるよう声掛けをする。 □使った部位をほぐすように声掛けをする。 主①振り返りの記述から、キャッチバレーボールの楽しさを味わっていたか評価する。【行動観察・記録分析・発言分析】 □B基準に達していない児童に対しては、個別に声をかけたり、子供同士の話し合いの場を設定したりしながら、次時の学習活動を工夫する。

9 成果と課題

成果

- 教師の模本実技による導入は、児童の意欲を高めることに有効である。
- 児童の実態に合わせてルールや用具を工夫することは、多くの児童の学習意欲を高めることにつながる。学習意欲が高まったことで、休み時間にも準備や練習する児童の姿が見られた。
- 教師の積極的でポジティブな言葉かけは、児童も前向きな言葉をかけるようになる。
- 教師の意図的な言葉かけによって、児童同士の言葉掛けや動き方に工夫が生まれた。
- スプレッドシートによる「振り返りの見える化」により、即時お互いの考えを知ることができた。特に、友達のよかったところの共有は、動き方を工夫する点において有効だった。

課題

- ▲単元の途中でバレーボールのルールに近づけることが難しかった。来年度、中学校での「バレーボール」への接続は十分と言えない可能性がある。→学校で組織的に教育計画をたてる必要がある。
- ▲アタックをする児童に偏りが出てしまった。アタックが得意な児童にアタックさせるという作戦になってしまうことがあった。
- ▲勝ち負けにこだわってしまい、いじけてしまう児童がいた。結果的に全てのチームがリーグ戦では1勝することができた。全勝のチームはなかった。感情をコントロールする自制心を育成する必要がある。
- ▲本単元の学習を他の単元にどのように生かしていくか不明瞭

10 講師の先生から

○ボール運動系

ネット型ゲームとして、ソフトバレーボール、ブレルボールなどがある。
自分たちのコートでどう動くか、ボールを持たないときの動きを学ぶ。

○ゲーム領域とボール運動領域

易しい・・・ゲームをしながら学ぶ（児童の実態に合ったゲーム）第4学年まで
簡易化・・・バレーボールをやさしくしたもの第5学年から
児童が取り組み（学習課題を追求）やすいように工夫したゲーム

- 触れたい楽しさとは
 - ・攻防＝ラリーが続くか（ルール等の簡易化）
 - ・集団対集団＝肯定的な関わり（協力、公平、責任、参画）
 - ・作戦＝スペースの奪い合い（効果的な攻めとは）
→勝ち負け（学びのために必要）どちらも経験
負けが続いていたなら教員がいかに学べたか、価値付ける必要がある。

○良い教材 6つの基本的視点「より学びやすい」

学習課題の明確化、技能の習得が容易、かかわりの活性化
全員に学習機会の保障、発達の段階の適合性、特性に応じた楽しさ

○学習カード （子供）思考を理解する（教師）実態を把握する。

○第一時のありかた

1時間目の授業は運動との「よい出会い」が大切になる。
1時間目と最後の時間の説明は長くてよい。2時間目から短縮していく。
教員の授業時間の声かけは大切。（助言、励まし）