

第3学年3組 体育科学習指導案

第2校時 場所 附属小体育館 指導者 是住 直人

1 単元名 アタックフロアバレー（ボール運動 ネット型ゲーム）

高学年でネット型（連携プレイ型）のゲームをすると、触球回数に制限がないルールでは相手コートから来たボールをそのまま返球することに終始してしまう子どもの姿を見ることがある。これは自陣でパスをつないで攻撃を組み立ててよりよく返球するよりも、どんな形であってもとりあえず相手コートに返球することの方がよいと感じているからだと考えられる。仲間と連携してプレイすることは、中学年のネット型ゲームで学習してきているはずだが、仲間と連携して攻撃するよさまでは、感じる事ができていないのではないだろうか。

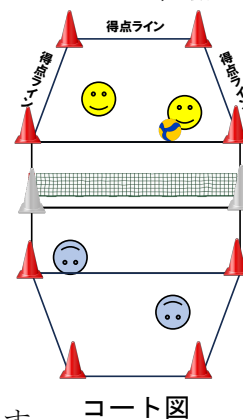
本学級の子どもに目を向けてみると、自分が捕球したボールを自分で相手コートに投げ込むといったネット型ゲームにつながるボールゲームには親しんできているが、仲間の場所や仲間へのパスの強さを考えてプレイするようなゲームには始めて出合う。そのような子どもたちに、ネット型ゲームで相手とのラリーをたのしみ、仲間とパスをつないで返球する経験をしながら、仲間とパスの連携することの面白さやよさを感じてほしいと願う。

そこで本実践では、「アタックフロアバレー」を行う。相手とのラリーをたのしむ中で、相手から打ち込まれたボールを受け止めたり弾いたりしながら、自陣で仲間とどのようにパスをつなぐのかを試行錯誤していこう。パスの質やボールを持っていないときにどこに動くかよいかなどの視点を基に動きを更新していくことで、よりよい動きを追求していくことができる。

2 単元について

- (1) 本単元は、連携プレイのネット型ゲームに親しむ中で、ボールを片手や両手で自陣の味方にパスしたり、相手コートに返球したりする「ボール操作」や相手コートに返球しやすい場所に移動する「ボールを持たないときの動き」を身に付けることをねらいとしている。また、仲間とパスをつないで攻撃を組み立てたり、仲間と連携して守ったりすることの面白さやよさを感じ、協力して運動をすることのたのしさを味わうこともねらいとしている。

この「アタックフロアバレー」は、2人対2人で行うネット型ゲームである。このゲームは、床を転がるボールを弾き合いラリーを行う。3年生にとって、空中にあるボールを操作することは容易ではない。そのため、床を転がるボールを弾くようにし、触球に関する技能を發揮する負担を少なくすることで、仲間とボールをつないで返球するたのしさを味わうことができるようにした。また、得点ライン（サイドライン2辺とコートエンド1辺）を台形にする。得点となるラインを台形にすることで、自陣のコート後方からアタックをするよりも、コート前方までボールをつないで攻撃をした方が得点になりやすいという状況を生み出すようにした。さらに、コートを手形にする



コート図

- (2) 子どもたちは、低学年時に、相手コートにボールを投げ入れるネット型ゲームにつながるボールゲームに親しむ中で、相手とラリーを続けるたのしさを感じている。中学年では、仲間と自陣でパスをつないで連携しながら、相手コートへ返球するゲームに親しむことがで

【用具】

- ・ ボールはソフトバレーボールを使用する。

【ルール】

- ・ 1チーム3人。コートに入るのは2人。
- ・ 1試合2分。
- ・ 「いくよー」と声をかけて両手で転がしてゲームを始める（サーブ。）サーブには、回転をかけたり、バウンドさせたりしてはいけない。
- ・ 3回で相手コートに返球する。
- ・ 返球はネット（ゴム紐）の下を通すようにし、上を通したり、ネットに当たったりした場合は、相手の得点となる。
- ・ 得点ライン（サイドライン2辺とコートエンド1辺）を通過した場合に得点となる。

きるようにする。そして、高学年ではチームで連携し、相手の守備の位置に応じて攻撃を組み立て、自分たちのチームに合ったよりよい返球の仕方を試行錯誤できるような学習に発展していく。

(3) 単元に関する子どもたちの実態は次の通りである。(調査人数36人)

- ① すべての子どもが、平面にあるボールを弾いて、相手コートに打ち込むことができる。さらに、強くボールを弾くことができる子どもも10名ほどいる。
- ② すべての子どもが転がってくるボールを移動して止めることができる。しかし、転がってくるボールを止めずに弾いてパスをすることに難しさを感じている子どもも数名いる。

3 単元の目標

- (1) ボールを片手や両手で自陣の味方にパスしたり、相手コートに返球したりするボール操作やボールを受けたり、ボールを操作しやすい位置に移動するボールを持たないときの動きができる。
- (2) みんながたのしめるように規則を工夫したり、仲間が返球しやすいようになるためのパスの場所を見付けたりして、考えたことを友達に伝えることができる。
- (3) 運動に進んで取り組み、規則を守って誰とでも仲良く運動したり、仲間の考えを認めたりしてゲームをたのしもうとしている。

4 指導計画（7時間取り扱い）

時	学習活動	指導上の留意点	評価基準・評価方法等
1 ・ 2	1 学習の見通しをもち、今の自分たちに合うように場やルールを調整する。	<ul style="list-style-type: none"> ○ ゲームに十分親しませ、単元で身に付きそうな力や課題となりそうなことを言語化させ、子どもたちが見通しをもって学習を進めることができるようにする。 ○ ルール上の困り事を全体で共有し、調整しながらゲームをすることで主体的に学習に取り組むことができるようにする。 	<p>【思】ゲームをたのしむために、規則を工夫したり、調整したりすることができる。(観察・記述)</p> <p>【主】規則を守ってゲームをたのしもうとしている。(観察・記述)</p>
3 ・ 4	2 アタックやパスの際のボールの打ち方を追求する。	<ul style="list-style-type: none"> ○ ボールの打ち方に関する困り事を見取り、モデリングをさせたり、体の向きや手の形に着目させたりしてボールの打ち方を試行錯誤できるようにする。 ○ パスの練習をすることができる場を設定し、個に応じた技能を高めることができるようにする。 	<p>【技】相手コートから来たボールを片手や両手で弾いて味方にパスすることができる。(観察)</p> <p>【主】運動に進んで取り組み、仲間の考えを認めゲームをたのしもうとしている。(観察・記述)</p>
5 ・ 6 ・ 7	3 仲間とボールをつなぐ際のよりよいパスの仕方について明らかにしていく。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 体育日記などから困り事を見取り、うまく返球できない状況やモデルとなる状況を示し、課題を設定していく。 ○ パスを前の方につなぐという空間的な見方やアタックの人が打ちやすいようにやさしいパスをするなどの関係的な見方を価値付け視点として試行錯誤できるようにする。(本時 5/7) 	<p>【思】課題を解決するために考えたことを友達に伝えることができる。(観察・記述)</p> <p>【技】ボールを受けやすい位置や相手コートに返球しやすい位置に移動することができる。(観察)</p>

5 本時の学習

(1) 目標

第2触球者がどこにパスをするとアタックがしやすいのかを試す活動を通して、自陣でのよりよいパスのつなぎ方の工夫を見付け、その連携のよさを伝えることができる。

(2) 展開

時間	学習活動	子どもの思い・姿
5	1 準備運動をして、チーム内でゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 両手パスして、仲間が打ちやすいようにしよう。 ○ 相手がいないところをねらって打とう。 ○ ぎりぎりにパスをするといいね。
10	2 本時の課題を把握し、試してみたい動きを考える。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 私は線のぎりぎりにパスをした方がいいと思いました。ぎりぎりから打つと、速いボールがいくので相手が守りにくいからです。 ○ ぎりぎりにパスしようとしたら、2で相手のコートにいつっちゃうことがあったよ。 ○ 私はぎりぎりだけど、右側のぎりぎりからアタックしたら得点になりました。
15	3 試しの場で試す。 (1) 試合の中で動きを試す。 (2分×3試合)	<ul style="list-style-type: none"> ○ やっぱりぎりぎりすぎるのは失敗しそう。 ○ 前にパスを出しすぎると、相手のコートに行くこともあるから、斜め前くらいがいいんじゃない？ ○ 真ん中から打つと、右も左もねらえるね。 ○ 右の方にパスをして、相手コートの左側をねらうと相手があまりいないことが多いよ。 ○ ぎりぎりにパスをしてくれても、2の人がやさしくパスしてくれないと、アタックが打ちにくいよ。 ○ 2の人って、パスをする場所とかパスをする強さとかを考えるとうまくいきそうだ。 ○ 1の人もやさしくパスしてくれないと、2の人だけで、やさしくパスするのは難しいよ。
	(2) 全体で共有する	<ul style="list-style-type: none"> ○ ネットに近過ぎない真ん中から打つとよかったです。右も左もねらえて打ちやすかったからです。 ○ 体を少し斜めにしてパスをしたら、前に行き過ぎなくていいパスができました。
10	4 試合をする。 (2分×3試合)	<ul style="list-style-type: none"> ○ アタックをする人がネットに近くなり過ぎないように、ちょっとだけ前にパスするようにしよう。 ○ パスが前に行き過ぎないように、気をつけよう。
5	5 学習の振り返りをする。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 線のぎりぎりにも、いろいろな場所があることがわかりました。横から打つ作戦も今度試してみたいです。 ○ 今まで、どこにパスをするとかあんまり考えたことがなかったけど、最後のアタックで打ちやすいように1の時も考えてパスをしたいと思います。



前時では、「ネットのぎりぎりでアタック打つと得点が決まりやすい」ということに納得した子どもたち。しかし、ぎりぎりの場所の捉え方には、ずれがあります。そこで本時では、どこにパスをするとより打ちやすいのかを試行錯誤する中で、よりよいパスのつなぎ方の工夫を探求していきます。

主体的・対話的で深い学びを生み出す教師の支援（発問・指示，教材・教具，評価）

- これまでに学習してきたことや本時の学習の中で試してみたいと思っていたことを実際にゲームの中で試してみる時間を設定することで、必要感のある技能を高めることができるようにするとともに学習の意欲を喚起することができるようにする。

【教材・教具】

- 体育日記の「線ぎりぎりまでパスをすると、うまくいった」という経験を発表させ、どこにパスを出すのかコート図で示す。その際、「ぎりぎりすぎるとうまくいかない」、「違う場所からでも得点が決まる場所がある」などの発言を取り上げ、コート図に整理することでパスを出す場所のずれを顕在化させる。そのずれを見取り、以下の課題を立ち上げていくようにする。

- 学びの足跡
- タブレット端末
- コート図

2の人（第2触球者）はどこにパスをするといいのだろう。

- 「どこにパスをするとアタックが打ちやすそうか」を全体で出し合った後、個人でどのパスを試してみたいかを選択し、チームで共有する時間を設定するようにする。このように試しの場に移行する前に、試してみたい動きを語る場を設定することで、実際に試してみたい動きを意識して試すことができるようにする。
- 子どもたちの試したいという思いが高まっている状態を見取り、他チームとゲームをしながら動きを試すことができる場を設定する。どこにパスをするとよいのかという視点を持ち、実際のゲームで動きを試すことで、よいアタックをするためには、パスをする場所だけではなく、パスの力加減やパスを出す方向なども関連していることに気付けるようにする。
- 試しの場で活動している子どもたちの動きを見取り、「どうしてそこにパスをしたのか」、「どこにパスをしたいと思っていたのか」を問うことで、子どもたちのパスに対する意図を顕在化させるようにする。また、コート外の子どもの「見ていて気付いたこと」や「自分だったらこうしたい」という思いも聞き取りながら価値付けていくようにする。
- 全体で共有する際は、その場所にパスをすることのよさを語るができるように、必要に応じて「そこにパスをするとどうしてよいのか」と問い返しをする。また、ねらったところへパスをするための体の使い方やアタックをする人が打ちやすいパスの力加減などについての発言があった場合は、価値付けながら、その後のゲームで試すことができるようにする。
- ゲーム中は、それぞれのコートの様子を見取り、ねらってパスをしようとしている様子やパスの力加減を工夫している動きを見取り価値付けていく。
- 本時の学習で、動きが改善されたチームを取り上げ、パスを出す場所やパスの力加減、パスの方向を工夫することのよさに立ち止まらせることで、振り返りに生かせるようにする。また、子どもたちの発言を見取り「2の人がねらったところにパスをするためには、1の人のパスも大切になってくる」など、第1触球者から第3触球者までのパスのつながりを意識した発言も価値付け、今後の学習につなげることができるようにする。

【評価】

自陣でのパスのつなぎ方の工夫を見付け、その連携のよさを伝えることができる。（観察・記述）