

体育科学習指導案

日時 平成28年7月25（月）1校時

児童 6年生

授業者

場所

1 単元名 「キャッチバレーボール～Ver.2～」

2 単元について

(1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領解説体育編における「Eボール運動（ネット型）」に位置付けられている単元であり、主に3つのねらいがある。1つ目は運動の楽しさや喜びに触れながら、簡易化されたゲームを通して、チームの連係による攻撃や守備によって攻防する技能を身に付けること。2つ目は、運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようになること。3つ目は、ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようになることである。

本単元で取り上げる「キャッチバレーボール～Ver.2～」は、アタックをする（相手コートにボールを打ち返す）、レシーブをする（落下地点に移動し、ボールを上げる）、トスをする（アタックをしやすいボールを上げる）、サーブをする（相手コートにボールを打ち入れる）などのボール操作、ボールの方向に体を向けて、どんなボールにも対応できるように準備することや、アタックをしやすい位置に移動するなどのボールを持たない時の動き（技能）、みんなが楽しめるルールを考えることや、チームの特徴に応じた攻め方を知り、よりよい攻撃をチームで考え組み立てること（思考・判断）、ルールを守って運動をする、互いの声のかけ方（態度）など、上記の3つのねらいの達成に迫ることができる内容によって構成される運動であり、子供が主体的に活動に取り組むことが十分に期待できるものである。

(2) 児童観

省 略

3 単元目標

「キャッチバレーボール～Ver.2～」のルールや作戦を工夫したり、チーム内で役割を分担したりしながらゲームを行い、チームの連携プレーによる攻撃をしたり守備をしたりしていくことを通して、必要な技能を身に付けたり、「キャッチバレーボール～Ver.2～」の楽しさを味わったりすることができる。

4 評価規準及び道徳的学び

運動や健康・安全への 関心・意欲・態度	運動や健康・安全への 思考・判断	運動の技能	道徳的学び
ア ルールやマナーを守って、安全にゲームをしようとする。	ア ゲームの行い方やルールがわかり、みんなが楽しめるゲームになるルールを選んでいる。	ア ゲームに必要なボール操作（アタック、トス、レシーブ、サーブ）を身に付けることができる。	B 友情，信頼 みんなが楽しめるように自分のチームに合った作戦を立てたり、友達と協力し助け合いながら練習やゲームを行ったりする。
イ 用具の準備や片付け、ゲームの審判など、分担した役割を果たそうとする。	イ 得点に結びつく攻め方がわかる。	イ ゲームに必要なボールを持たない時の動き（アタックに繋がる動き）を身に付けることができる。	
ウ 励ましやアドバイスの声をかけ合い助け合って活動しようとする。	ウ 自分のチームの特徴に応じた攻め方や守り方がわかり、作戦を立てている。		

5 単元の指導計画

時	主な学習活動	活動内容	教師の働きかけ	評価
1	○本単元で「キャッチバレーボール」をより発展的に学んでいくことを知る。 試しのゲーム ○「キャッチバレーボール～Ver. 2～」を行う。 ○「キャッチバレーボール～Ver. 2～」を楽しくしていくために大切なことを考える。 ○サーブやサーブレシーブを中心としたゲームを行う。	今持っている力で 行うゲーム	□運動する場の安全、片付け、準備などに関して、約束事としてしっかり守るべき事項を伝える。 □以前、取り組んだ「キャッチバレーボール」に追加・変更されたルールを伝え、2回、試しのゲームを行う場を設定する。 □ルールや必要な技能について話し合う場を設定する。	関ア イ
2	○必要だと思った技能を高めるための活動を行う。 課題を解決するための活動（試し） ○各々の活動のルールを確認する。 ○実際に各々の活動を行う。 ○どんな活動が自分やチームにとって必要か考える。		□前時に整理したものをもとに課題となる点を明確にし、課題解決に繋がる活動内容を図式化して提示する。 □「アタックを決めること」を課題とし、課題と向き合う場を設ける。 □ルールの確認や次回に行う活動を選択させる時間を設定する。	関イ ウ 思ア
3	選択した活動にチャレンジ ○「アタックで得点を決める」ことができるように活動を選択し、実際に行う。 高まった力でゲームにチャレンジ ○ゲームのルールを守り、アタックによる得点をできるだけ多く目指す。 ○1時間を振り返り、「アタックで得点を決める」ために「味方との繋ぎをよりよくする」ことができたかどうか自分なりの考えを発表したり、記述したりする。	課題を解決するための活動	□前時までの学びの「共創～いい動き～」を振り返り、活動時に動き方を意識できるようにする。 □「アタックを決めるために味方との繋ぎをよりよくすること」を課題とし、課題と向き合う場を設ける。 □交流時に出された意見を可視化し、自覚できるように「共創～いい動き～」としてまとめていく。 □ルールの確認や次回に行う活動を選択させる時間を設定する。	思イ 思ア
4 5 6 本 時	選択した（工夫した）活動にチャレンジ ○「味方との繋ぎをよりよくする」ことができるように活動を選択し、実際に行う。 高まった力でゲームにチャレンジ ○ゲームのルールを守り、アタックによる得点をできるだけ多く目指す。 ○1時間を振り返り、「アタックで得点を決める」ために「味方との繋ぎをよりよくする」ことができたかどうか自分なりの考えを発表したり、記述したりする。		高まった力で 行うゲーム	□「アタックを決めるために味方の繋ぎをよりよくすること」を課題とし、課題と向き合う場を設ける。 □活動中は、即時フィードバック（肯定的・矯正的）を心がけ、動きの自覚化を促す。 □交流時に出された意見を可視化し、自覚できるように「共創～いい動き～」としてまとめていく。 □次回に行う活動を選択したり、工夫したりする時間を設定する。
7	学んできたことを生かすゲームにチャレンジ ○ゲームの中で意識する動き方を確認し、ゲームに向けた準備を行う。 ○学びを生かし、味方との繋ぎをよりよくしながらアタックで攻撃することを目指しゲームを行う。	□単元を通した学びの成果を伝え、子供のがんばりを価値付ける。 □「キャッチバレーボール～Ver. 2～」で学んだ事を整理する。		技ア イ 思ウ

6 小中連携の視点

	小学6年生	中学3年生
目指す子供の姿	・キャッチバレーボールで「アタックで得点を決める」ために、仲間とかかわり合いながら、「攻撃の仕方」を学び、チームの連係による攻撃や守備によって攻防し、何度もチャレンジしながら自己（チーム）の高まりを感じキャッチバレーボールの魅力を実感する姿。	・集団競技に必要なルールやマナーを守り、友情を深めたり、連帯感を高めたりするなど、生涯にわたって運動を継続するための要素を理解して取り組もうとする姿。 ・バレーボールを継続して楽しむために自己や仲間の動作分析を行い、技術的な課題や有効な練習方法の選択についてアドバイスし合い、共に高め合おうとする姿。
手立ての視点	・「キャッチバレーボール～Ver. 2～」を提供する。 ・「味方の繋ぎをよりよくしていくこと」に課題を焦点化し、図式化したカードを用いながら、その課題を解決するための活動内容を選択させる。 ・学びを生かすためにゲームの場を設定する。また、視点を明確にしたカード（発表・記述）を用意し、課題に正対した振り返りができるようにする。	・理想の技能と自己の技能の差異に気付かせ、課題解決に向けて発見的に学習が進めることができるような発問の工夫。 ・ICTを用いた技能の客観的な分析。

1 状況的興味の喚起・維持を促すために【運動との出合いの工夫】

【子供達の実態、今持っている力】

ネット型の運動の面白さは「相手とのラリーを打ち切ること」にあると考える。ただし、これらの面白さを味わうためには、ある程度の運動経験が必要となる。本学級の子供は、中学年段階でのネット型の運動経験が乏しいことが事実としてあったことから、小学校5・6年の2年間の単元配当を弾力的に扱い、ネット型は6年生で2度扱えるように単元を配当した。

子供は、5月に行ったネット型の単元で、「キャッチバレーボール」を経験している。チームの中で2回キャッチができるというルールのもと行ったため、攻撃を組み立て易く、「どのようになればアタックが打てるようになるか」を考えながら、相手とのラリーを打ち切るアタックを身に付けていくことができるようになっていった。また、アタックが打てたとしても、相手にキャッチされてしまうので「ラリーが続いてしまう」状況が生まれ、チームで協力しながら攻撃の仕方を工夫し得点を決めようとする子供が増えていき、「キャッチバレーボール」の魅力を感じられるようになっていった。事後アンケートでは、「楽しかった」と答える子供が100%、「またやりたい」と答える子供が90%と高い数値を示し、魅力を実感していた子供が多かったと言える。また、事後アンケートの「得意だ」という項目では、「そう思う」子供が31%、「どちらかというそう思う」子供が59%、「どちらかというと思わない」子供が10%いるということがわかった。

【本単元で目指す姿に繋がる運動との出合い】

本単元では、子供の「またやりたい」という思いから出発する。ただし、ボール操作の特徴でもある「ボールをボレーすること」にも目を向けながら、できることを増やしていき、自分たちの力で「キャッチバレーボール」の世界を広げていくことができた実感できるようにルールを工夫し「キャッチバレーボール～Ver.2～」を提供することとする。自分たちで身に付けてきた現段階の力を確認した上で、今回提供する運動のルールを説明する。その際、パワーポイントを用いて、子供が経験してきた「キャッチバレーボール」と比較して違いが理解しやすいようにしていく。そうすることで、「今は、アタックができるようになったけど、〇〇の技も必要だ。」「このように動くことができれば、楽しくできそうだ。」という見通しを持つことができると考える。アタックをする魅力を感じている実態を生かし、そのアタックに繋げるためのレシーブの技能を高めて、「相手とのラリーを打ち切るためにアタックをできるようにする」、そのために「アタックまでの、味方との繋ぎをよりよくしていく」という思考を促しながら、運動に進んで取り組もうとする姿を引き出していく。

①学習課題となる主運動に進んで取り組もうとする子供

キャッチバレーボール はじめのルール

- ① 4-4でゲームを行う。
- ② 床にボールが落ちたら得点。
- ③ ラインの外はアウト（緑ライン）。
- ④ 全員がすべてのポジションができるように順番にローテーションをする。
- ⑤ キャッチをしたら、1歩しか動けない。
- ⑥ キャッチした後は、1秒しか持てない。
- ⑦ サーブ、前に出てもよい。
- ⑧ キャッチは2回までとする。
最後は打ち返すことに挑戦する。
- ⑨ ネット近くでアタックができたなら、
体育帽子を裏返す。

キャッチバレーボール～Ver.2～ はじめのルール

- ① 4-4でゲームを行う。
- ② 床にボールが落ちたら得点。
- ③ サーブレシーブはボレーでボールを上げることとする。
※サーブレシーブはワンバウンドをしてもよいこととする。
- ④ ラインの外はアウト（緑ライン）。
- ⑤ サーブは全員ができるように順番にローテーションをして行う。
- ⑥ キャッチをしたら、1歩しか動けない。
- ⑦ キャッチした後は、1秒しか持てない。
- ⑧ サーブ、前に出てもよい（下から打つ）。
- ⑨ キャッチは2回までとする（サーブレシーブ以外）。
最後は打ち返すことに挑戦する。
- ⑩ 味方との繋ぎをよくしてアタックで打ち返すことができたなら、体育帽子を裏返す。

単元の序盤
今持っている力で言うゲーム

Ⅱ 個人的興味の出現を促すために
【自己(チーム)の課題を解決するための活動を選択させる】

本単元では、「サーブ」「レシーブ」「トス(パス)」「アタック」の技能を身に付けることに繋がる活動内容を提示し選択させる。できるだけ「キャッチバレーボール～Ver. 2～」のゲームを意識できるように、ネットを挟んで行うものを用意し、図式化することで、一つ一つの活動が自己(チーム)の課題解決に適したものかどうか判断しやすいうようにしていく。また、課題解決に向けて、選んだ活動の内容を工夫していく姿も容認しながら、自己(チーム)の課題を見付けていく姿を引き出していく。

Ⅱ-(2) 内的活動の高まりを促すための工夫
【課題意識の共有化を図る場の設定】

本単元を通した課題意識は「アタックを決めるために味方との繋がりをよりよくすること」である。アタックをするまでに、レシーブやトスをどのようにするのかボール操作にかかわる課題はもちろん、味方のレシーブが乱れた時にどのようにカバーをして繋ぐのか、トスを上げる人の動き、アタックを打つ人の動きなど、ボール持たない時の動きについて、「どのような動きが大切になるのか」を問い、課題を共有しながら、解決に繋がる思考を言語化し、活動を選び直したり、課題解決を目指してゲームに挑戦したりする姿を引き出していく。

② 運動の特性に応じた学習課題に気づき、その解決を目指す子供

Ⅲ 発達した個人的興味の出現を促すために
【学んだ事を生かせる場(ゲーム)の設定】

「キャッチバレーボール～Ver. 2～」にもう一度取り組む場を設定する。そうすることで、手立てⅡ-(2)で焦点化された課題意識(ボール操作、ボールを持たない時の動き)を持ち、学んだ事を生かしながら運動に取り組めるようになることを考える。本単元では、時間制限を設け、その中でどれだけ点数を決められるかというゲームにする。また、点数だけでは「アタックを決めるために味方との繋がりをよりよくすること」ができたかどうかを実感しにくいことから、「アタックができた」時に、体育帽子を裏返すようにする。そうすることで、チームの中にアタックができた人がいるということを自覚しやすい状況を生み出すことができ、子供自身で、アタックを決めるために味方との繋がりをよりよくする動きが高められたことに気付くことができる場にしていく。

Ⅲ-(2) 内的活動の高まりを促すための工夫
【よりよい動きの自覚化を図り、新たな課題と向き合う場の設定】

本単元では、本時を振り返る際、単元の大きな課題となる「アタックを決めるために味方との繋がりをよりよくすること」に振り返る視点をおいた振り返りカードを用意する。さらに、Ⅱ・Ⅲ-(1)やⅡ-(2)の場面で、課題解決のために必要になる動きを言語化し、「共創～いい動き～」(※「きょうそう」という学年スローガンに付ける。)と名付けて整理、蓄積していく。その蓄積された言葉を意識しながら、本時の活動を振り返ることができるようにしていく。また、振り返る際は、チーム内で1人1人が自己評価を発表し(個)、チームの仲間同士でよりよい動きを認め合うことを通して(チーム)、よりよい動きの自覚化を図り、「キャッチバレーボール～Ver. 2～」の魅力を実感していく姿を引き出していく。

「キャッチバレーボール～Ver. 2～」に魅力を感じている子供は、よりよい動きを考えていくと同時に課題点にも目を向ける。そこで、「次の時間はどんな活動をするか」と問う。そうすることで、手立てⅣの『活動を選択する』場に繋がり、自己(チーム)の課題をもう一度考えるきっかけとなり、新たな課題と向き合うこととなる。新たな課題と向き合うことで活動の工夫や動きの変容が見られるようになり、学びを繰り返しながら、より深く運動の魅力を実感できるようにしていく。

③ 運動の魅力を実感できる子供

Ⅱ・Ⅲ-(1) 内的活動の高まりを促すための工夫
【活動時における即時フィードバック】

自己(チーム)の課題を解決するための活動では子供が手立てⅡで意識している課題に立ち返る瞬間を作り出せるよう教師は課題に正対した即時フィードバックを繰り返す、よい動きの価値付けや修正する必要がある動きに対して支援する。

手立てⅢで行うゲームは課題意識を焦点化してから取り組むゲームになるため、子供の動きに変容が見られるはずであり、その変容を見逃さず即時フィードバックを与えていくことを大切にする。この手立てを繰り返していくことで、教師のフィードバックで与えている言葉が課題解決への糸口になり、よりよい動き方を考えていくきっかけになるようにしていく。特に、課題解決への糸口とするためには、自分(チーム)は、「○○ができていない」と自覚できる言葉かけを大切にしている。

そうすることで、乗り越えるべき壁を自分(チーム)なりに自覚し、その壁をなんとか乗り越えるために活動を工夫したり、チームで協力したりしながら、「よりよい動き」を目指す姿を引き出していく。

8 本時について（6/7時間目）

(1) 研究とのかかわり

手立てⅢでは、前時に自己（チーム）の課題を解決するための活動を選んだり、工夫したりしている。本時では、手立てⅡ-（2）において「アタックはできているのに、得点が決まらない場面」を想定し、課題を解決するための活動をした後に、もう一度「アタックを決めるために必要な動きは何か」を問い、活動中に意識すべきことを共有できるようにする。そうすることで、活動を選んだ根拠がより明確となり、もう一度活動を選択し直したり、ゲームに繋がる活動をしたりしながら、目指す子供の姿②に迫っていく。

目指す子供の姿②を引き出した後、手立てⅢでは、学びを生かすことができるよう時間制限を設け、得点を記録していくゲームの場を設定する。さらに、点数に限らず、「アタックができた」時、体育帽子を裏返すようにし、課題解決に向けた動きができていたことを実感しやすい状況をつくりだしていく。ゲーム中、「わかった」「できた」「できていない」ということを自覚していくことが重要になるため、手立てⅢ-（1）を講じ、手立てⅡ-（2）で明確にした課題意識をもとにした即時フィードバックを繰り返しながら、よりよい動きを意識し、自覚できるようにしていく。

ゲーム後は手立てⅢ-（2）を講じ、「味方の繋がりがよりよくなって、アタックを決めること」を振り返る視点にした「振り返りカード」を準備し、課題に正対した自己評価ができるようにしていく。その後、チーム内で自己評価を交流し合い、チームの仲間同士で向上した点について話し合える場にしていき、まだ、課題が残る点については、次時の活動に生かせるようにし、目指す姿③「運動の魅力を実感できる姿」に迫っていくこととする。

(2) 本時の目標

- ・アタックを決めるために、チームの特徴に応じた活動を選択したり、作戦を立てたりしている（思考判断）。
- ・アタックを決めるために、相手コートに打ち返すことができる（技能）。

(3) 本時の展開

○児童の主な学習活動	□教師の働きかけ・留意点 ■自己肯定感	評価 個に応じた指導 (△発展的 ▲補充的)
○学習の流れを確認する。 ・挨拶、用具の準備、安全の確認	□学習の流れを板書し、1時間の見通しを持たせる。	
味方の繋がりをよりよくして、アタックを決めるぞ！		
○課題解決を目指した活動を行う。 「サーブを正確にできるようにしてきた。」 「レシーブは膝を使って、ボールを上へ上げよう。」 「すぐにカバーできるようなボールに体を向けよう。」 ・ハーフコートゲームで自己（チーム）の課題解決を目指す。 ・円陣を組んで、チームみんなでゲームに向かい、挨拶をしてからゲームに臨む。 ・アタックに繋がる動きを意識する。 「レシーブをしっかり上げてアタックができたぞ。」 「キャッチする場所をネット近くにして、アタックまで行けたぞ。」	□アタック、レシーブ、トス、サーブの運動機会を保障しながら、自己（チーム）の課題に向き合い、前時に選択した活動に取り組む場を設定する。Ⅱ □アタックに繋がるいい動きを価値付けし、よりよい動きを意識させる。Ⅱ-（1） □チームの課題解決に向けた時間になるよう課題意識を「アタックを決めるために必要な動き」に焦点化させる。 □本時の課題に結びつく場面を提示し、本時の課題を明確にする。	△周りに目を向けさせ、肯定的に言葉かけができるように促す。 ▲活動中、動き方がわからず困っている児童には、矯正的に言葉かけを行う。また、少しでもよくなった動きを価値付ける。
アタックはできているのに、アタックが決まらない！？		
○本時の課題について全体で交流する。 「相手が捕りやすいアタックになっている。」 「トスが低くて、返すだけになってしまっている。」 ○チームで課題解決の方法を探る。 ・課題解決を目指した活動をしたり作戦会議をしたりする。 「トスを確実に上げて、アタックをしっかり打つ練習をしよう。」 「キャッチする人の姿勢決めて、その人が打つレシーブしよう。」 「レシーブでボールが上がった後、すばやくアタックの準備をしよう。」 ○キャッチバレーボール（ゲーム）を行う。 ・挨拶をする。 ・円陣を組んで、チームみんなでゲームに向かう。 「ネット近く、上に、体の向き、打って返す」 「レシーブからアタックまでいい流れだった。」 ○本時の学習を振り返る。 ・ゲームをした後に、すぐに切り替えて振り返りカードを用意する。 ・自己評価をチームのみんなに話す。	□課題解決に向けて、全体で交流する時間を設け、アタックの打ち方やアタックまでの繋ぎ方について話し合い、解決に向けた見通しになるように、子供から出てきた言葉をキーワードで整理する。Ⅱ-（2） □子供が考えた課題解決に向けた動き、または、学んだことを生かせるようにゲームの場を設定する。Ⅱ（Ⅲ） □ゲームに参加している児童に対しては、よい動きを価値付けしながら、「アタックを決めるために必要な動き」ができていのかどうか即時フィードバックしていく。また、態度面におけるよさも価値付けしていく。Ⅲ-（1） ■ゲームの中で変容が見られた点、特に「アタックを決めるための動き」について、即時フィードバックを行い、自己やチームのよりよい動きや課題となる動きを自覚できるようにする。Ⅲ-（1） □振り返りカードを基に、自己評価をする場を設定する。Ⅲ-（2） ■蓄積していた言葉をもとに、よい動きができていた児童を全体の場で価値付ける。	【思考判断～チーム交流観察、発言】 △アタックの打ち方に目を向けさせ、アタックがより決まりやすい方法を引き出す。 ▲可視化した学びの蓄積をもとに、どんな動きをすればよりよくなるのか意識できるように確認する。 【技能～ゲーム様相観察】 ▲△ゲーム中、できるだけ多く肯定的・矯正的に即時フィードバックを与えていく。そうすることで、一人ではなく、数多くの子供がよりよい動きについて、ゲームをしながらも意識できるようにしていく。
打ちやすい高さにボールをトスできるようにすること。 相手が捕りにくいボールを打ち返すようにすること。		
○次の時間の活動内容を考え、自己（チーム）の課題を見つめ直す。 ・次の時間が最後だから、チームでしっかり動きを確認してから、ゲームに臨もう。 ○整理運動をする。	□みんなで蓄積しているよりよい動きを確認し合って、次の時間も意欲を持って取り組めるよう声をかける。 □次の時間に向けて、チームでどんな活動が必要になるのかを問い、その根拠を明確にした話し合いの場を設ける。Ⅲ-（2）	