

第6学年3組 体育科学習指導案

公開授業Ⅰ 場所 附小体育館 指導者 西 沙織

1 単元名 つなぐ ねらう スペースバレー (ボール運動 ネット型)

ネット型（連携プレイ型）は、仲間とボールをつなぎ、相手コートにボールを落とすことがたのしいゲームである。一方で、ボールの動きが止まることはないため、ボール操作やボールを持たないときの位置取りの素早い判断が必要になってくる。それにより、判断が間に合わず、意図がないままとりあえずボールに触る子どもが出てきてしまう。

本学級の子どもたちは、ゴール型の学習において守備者がいないところにいる仲間にパスをしたり、仲間からボールを受けやすい位置に移動したりすることのよさに気付いてきた。生涯スポーツとして親しまれることが多いネット型のゲームだからこそ、自コートで連携してボールをつなぎ、相手コートへ強いボールを返球するたのしさを味わってほしい。のために、一人一人が各触球者の役割を理解した上で、自らの動きを判断し動こうとしてほしいと願う。

そこで本実践では、スペースが生まれやすい状況になる「スペースバレー」を行う。ゲームをたのしむ中で子どもたちは「空いているスペースに相手チームが取れないような強いボールを返球して得点したい」という思いをもつだろう。得点を決めるために自陣で仲間とどのようにパスをつなぐとよいのかを考える中で、身体の使い方に着目してボール操作を試行錯誤したり、空間的な見方を働かせながらボールを持たないときの位置取りについて試行錯誤したりしていくことで、連携の動きについて追求していく姿を目指す。

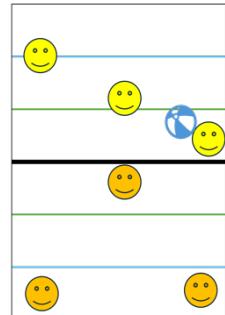
2 単元について

(1) 本単元は、ソフトバレーを簡易化したゲームを行う中で、仲間が受けやすいようにボールをつなぎ、相手が受けにくいボールを相手のコートへ返球したりするボール操作や、作戦に基づいた位置取りをしたり、ボールを操作しやすい位置へ素早く移動したり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、どこに動いてボールを受けるかを判断する力を養い、運動するたのしさを味わうことでもねらう。

このゲームでは、第一触球者は相手コートから返球されたボールをワンバウンドしてから弾き、第二触球者はキャッチして第三触球者に投げてパスをし、第三触球者は空中で弾いて相手コートへ返球することとしている。第一触球者はワンバウンドで弾いてパスとすることで、ボールを受ける子どもは余裕をもってボールの落下地点や自分が受けるかを判断し、ボールを操作しやすい位置へ移動することができるようとした。また、コート後方でボールを待つ方が対応しやすいため、空いているスペースが生まれやすい。

第二触球者はボールをキャッチして投げることで、より確実に相手コートへの返球につながるようにした。このような状況の中で、どのように体を使うとより強い返球ができるか、どこに動くと得点につながるかなどを試行錯誤していくことをねらう。

(2) 子どもたちは中学年においてワンバウンドバレーに取り組んでいる。縦長のコートを使用し2人で3回触球して返球することで、ボールを前方へつなぐとその後の攻撃がしやすうこと、パスした後にコート前方に動くことを学習してきた。本単元は得点を取るためにどう動くかというボールを持たない動きについても学習していく。この学習は中学校で仲間が操作しやすい位置への



〈人数など〉

- ・1チーム6人
- ・3対3 前後半(3分×2セット)
- ・バドミントンコート、ネット 155cm
- ・トリムバレーボール

〈ルール〉

- ・サーブは下から打つ
- ・相手コートからのボールを3回で返す
- ・1回目ははじく(ワンバウンド可)
- ・2回目ははじいて相手コートへ返球する
- ・3回目ははじいて相手コートへ返球する
- ・1人2回の触球を認める(連続は×)

ボールのつなぎ方等のボール操作や定位置に戻るなどのボールを持たない動きにつながっていく。

- (3) 本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 相手コートから投げられたボールの落下地点へ移動して捕球できる子が34名いる。
 - ② アタックのような、ネットの向こうから力強いボールを打つことができる子が32名いる。
 - ③ 他のチームの試合の様子を観察し自分たちの動きと比較することで、自分のチームに生かそうとする子どもが多く見られる。

3 単元の目標

- (1) 仲間が受けやすいようにボールをつないだり、ボールを弾いてコートに返球したり、ボールを操作しやすい位置に移動したりすることができる。
- (2) 自陣でボールをつないで相手コートに返球することについて、自己やチームの特徴に応じた作戦を考え、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、規則を守って運動し、勝敗を受け入れたり友達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	評価規準・評価方法等
1 ・ 2	1 ゲームに親しみ難しさやたのしさなどを共有し、学習の見通しをもつ。	<ul style="list-style-type: none">○ ゲームに親しませた上で、子どもたちと一緒にルールの調整を行うことで、主体的に学習に取り組むことができるようとする。○ このゲームのたのしさや難しさ、身に付きそうな力を子どもたちに語らせ、共有することで、学びの方向付けを行っていく。○ 学習支援アプリ上になりたい自分の姿を記入させ、今の姿と比較することで、見通しをもち学習に取り組ませる。	<p>【主】ルールを守り、ゲームをたのしもうとしている。(観察)</p>
3 ・ 7	2 得点をするための連携の動きやボールや仲間の動きに応じた位置へ移動する動きを追求していく。	<ul style="list-style-type: none">○ 体育日記の記述等から困り事を取り上げ、動画で確認したりコート図で整理したりしながら、自分の動きを振り返らせることで、自分事となる課題を設定していく。○ 特に本時では、第三触球者の位置を比較することでボールを待つ位置の違いに気付かせる。(本時5/7)○ コートに2mごとに線を引いておくことで、子どもたちが位置について具体的なイメージをもち話し合うことができるようとする。また、コート図や動画なども必要に応じて活用させる。○ アプリ上になりたい姿や、それに対する考えを修正、更新することで、自分の考えの変容を振り返ることができるようとする。また、体育日記にはその日に試した動きや考えたことを振り返らせたり、新たな困り事等も記入させたりすることにより、次時の学習に生かしていく。	<p>【思】ボールの位置や空いているスペースという視点をもとにどう動くといいか作戦を考え、伝えようとしている。(観察・体育日記)</p> <p>【技】仲間がボール操作しやすい位置にボールをつないだり、ボールを操作しやすい位置に移動したりすることができる。(観察)</p> <p>【主】仲間の考えを認めながら、積極的にゲームをたのしもうとしている。(観察)</p>

5 本時の学習

(1) 目標

第二触球者がネット近くにいない時、第三触球者がどう動きアタックを打つかを試す活動を通して、トスに合わせて動くことで得点につながることを理解し、ゲームに生かすことができる。

(2) 展開

時間	学習活動	学習する子どもの思い・姿
10	1 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"> ○ 相手のアタックが凄すぎて、1が頑張っても真ん中くらいまでしかボールを送れないこともあります。 ○ 2が青のラインの時、ボールを見ていると前がどこかわからなくなって、コートから外れて失点してしまう。 ○ 僕は、2が前に投げてもらって、その間に前に行く。そしたら、ボールもコートも自分の前だし、おへそも前だから打ちやすい。 ○ 僕は2が上に投げてもらって、自分が2の近くに移動して打つのを試してみようと思ってる。
10	2 グループで話し合いながら、試しの場で試す。	<ul style="list-style-type: none"> ○ コートの真ん中の線にいるようにして、2の人が投げた瞬間に前に動くようにする？ ○ 2の近くから打つ時は、ちょっと後ろにいるから、2は投げたら横によけて。 ○ 2の時、3がネットの近くに来るまで待っていたけど、後ろから来るならそんなに待たなくていいかも。 ○ 2の人のボールの高さがちょうどいい感じだった。
7	3 全体で共有する	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2と3が遠すぎてもうまくいかないから、少し2に近めの後ろにいて、それから動くと良さそう。 ○ うまくいく時は、ボールもネットもずっと見えている時じゃないかな。はじめからアタックが打ちやすい場所にいたら、ボール見るとネットが見えないし、ネットを見るとボールが見えない。
10	4 試合をする。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 1でボール触った人は3することもできるね。りくとくんは1だとしてもそのあと少し前に出ておかないと。 ○ 投げたボールに3が来るから、逆に2はどこに投げてもいいってことだよね。2の人はフェイントできるかもしれない。
8	5 工夫した動きについてチームや全体で共有し、本時の学習を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 私はコートのギリギリでボールが来るのを待っていたから、少し後ろで待つことにしました。前よりも良くなつた感じで、ボールがふわっとじゃなくてビュンって感じで行くことが何回かありました。 ○ 3がボールに合わせるからリズムが良くなつて、アタックも鋭くなりました。 ○ 2の人がこっちと見せかけて反対側に投げていたから、アタックを受けるのが難しくなつて、1が変な方向に行つてしましました。



力強いアタックを打つために、レシーブでネット近くにボールを送ろうとする子どもたちですが、ネットから離れてしまうこともあります。本時では力強いアタックを打つことができる時と打ちづらい時の動きの違いを比較する中で第三触球者がボールを待つ場所に着目し、空間的な見方を働かせながら連携の動きについて試行錯誤していく姿を目指します。

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・教具・評価）

- 「自分は打ちやすい位置にいたけど2がネット近くではなくて相手コートに返りにくい」という前時の振り返りを共有する。その際、なぜかを問うたり試技で状況を確認したりすることで自分の経験と重ねて考えることができるようになる。さらに、コート図で第二触球者と第三触球者の位置を整理していくことで、空間的に見ることができるようになる。
- 「2と3が離れすぎている」や「打ちたい場所より後ろで待つとよさそう」という意見が出た上で、自分たちが待つ位置はどこだったかを問い合わせ、以下の課題を設定する。

3になる人（第三触球者）はどこにいて、どう動くとよいだろう。

- 試しの場へ移行する前に、チーム内で動きを振り返り、今までどのような意図でその場所で待っていたかを語り合う場を設け、互いの思いに合う動きの見通しをもつことができるようになる。
- 第三触球者が第二触球者に対して「ここでアタックを打ちたいからここに出て」という発言をした場合は、意図を問うことで、第二触球者は人ではなく空間にボールを投げることを自覚させ、空間的な見方が働いていることを価値付けていく。
- 試しの場の後はアタックがうまくいった場合と打ちにくい場合を共有し、それぞれの動きをコート図に整理し可視化していく。そうすることで、空間的な見方で両方を比較することができるようになる。
- なぜうまくいったのか、打ちにくかったのかを問い合わせ、言語化させていく中で、アタックが打ちやすい条件である、ネットもボールも見える場所にいるということを明らかにしていく。
- 試合の中では子どもたちの様子を見取り、声かけを行っていく。子どもの状態に応じて、アタックの打ち方についてや第二触球者のパスの仕方についてもフィードバックを行っていく。そうすることで、体の使い方やボールのつなぎ方についても関連付けて考えることができるようになる。
- 全体で共有する際には、コート図に第三触球者の立ち位置や動き、第二触球者からのボールの動きを整理していく。また、第三触球者の待つ位置を変更することで第二触球者のボールを送る場所が人から空間に変化したことや、アタックの打ち方の変化について発言していたチームを取り上げることで、それぞれの動きが関連付いている事を共有する。
- 新たに視点となったボールを待つ位置や、ボールを送る方向等の視点を基に自分たちの動きを振り返らせることで、自分やチームの変容を自覚し、次時に取り組みたい動きの見通しをもったり、今日のゲームの中で新たに課題と感じたことを共有したりすることができるようになる。

【教具】

- タブレット端末
- コート図

【評価】

ボールを待つ位置について仲間と話し合い、仲間が投げたボールに対して落下地点を判断し、素早く移動しようとしている。

（観察・発言・記述）