

# 第四学年菊組 体育科学習指導案

指導者 境 竜馬

## 単 元 キャッチバレーボール

### 指導観

- 本学級の子供たちは、これまでに、相手コートから来たボールを転がして味方につないだり、打ちつけて相手に返球したりして、相手チームと競い合う楽しさに触れることができるようになっている。しかし、自分やチームの友達がボール操作を行いやすいように、味方の動きに合わせて移動したり、パスしたりするまでには至っていない。そこで、友達と力を合わせて競い合うための規則を工夫したり、簡単な作戦を選んだりすることができるようになるこの期に本単元を取り上げる。そして、ボールを落とさずにつなぎ、相手コートへ返球するために、規則や簡単な作戦などを工夫したゲームに挑戦し、チームで動きを高めながら、友達と力を合わせて競い合うゲームの楽しさに触れることができるようにする。このことは、他者と共に運動を楽しむ子供を育てる上からも意義深い。
- 本単元に関しては、第3学年で、ボールを転がして味方につなぎ、ボールを打ちつけて返球し、得点することで相手チームと競い合う楽しさをフロアボールで学習してきた。本単元では、これらの上に立って、飛んできたボールをキャッチしたり、味方にボールをつないだり、はじいて返したりするボール操作とボール操作しやすい位置に移動して攻めたり、守ったりする身体操作をチームで高め、力を合わせて競い合う楽しさに触れることができるようにする。このことは、第6学年での、味方が受けやすいパスをし、相手が捕りにくいボールを返球する連携プレイにより、仲間と力を合わせて競い合う楽しさを味わうソフトバレーボールの学習へと発展していく。
- 本単元の指導に当たっては、運動目的を達成するための規則を工夫したり、作戦を選択したりしながら、ボールをつないで相手コートへ返すチームの動きを身に付け、友達と力を合わせて競い合うゲームの楽しさに触れることができるようにする。特に本時指導に当たっては、まず、導入段階では、前時学習を振り返り、本時できるようになりたいことから「強いボールを返して得点したい」というめあてをもつことができるようにする。次に、展開段階では、ゲームに挑戦し、チームで強いボールを相手コートへ返す動きを身に付けることができるようにする。最後に、終末段階では、強いボールを返すためのコツを振り返り、伸びを実感することができるようにする。

### 目標

- 1 体をボールの方向に向けて、ボールの落下点や操作しやすい位置に移動し、片手、両手を使って飛んできたボールをパスしてつなぎ、相手コートへ返球し、ラリーの続く易しいゲームを楽しむことができるようにする。
- 2 友達と力を合わせて運動目的を達成するための規則を工夫したり、よりよいつなぎ方にするための簡単な作戦を選んだり、動きのよさや課題について、図や言葉、実際の動き等で伝え合ったりすることができるようにする。
- 3 進んでゲームに取り組み、規則を守り誰とでも力を合わせて運動したり、どのような内容・結果でも勝敗を受け入れたり、チームの友達と動きを見合う際に考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりする態度を育てる。

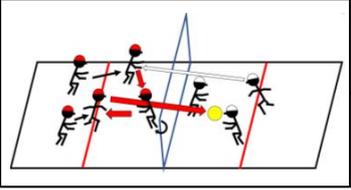
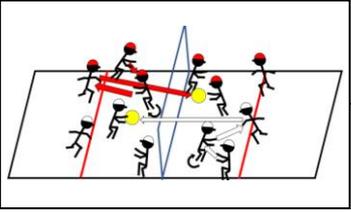
### 計画（8時間）

- 1 試しのキャッチバレーボールに挑戦させ、運動目的をもたせる。————— 1
- 2 規則を変えたキャッチバレーボールに挑戦させ、必要な動きを身に付けさせる。————— 5  
(1) チームでつないで返す動きについて--③本時 3/3 (2) 状況に応じた役割での運動について---②
- 3 キャッチバレーボール大会に挑戦させ、身に付けた動きを実感させる。————— 2

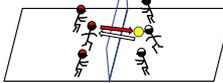
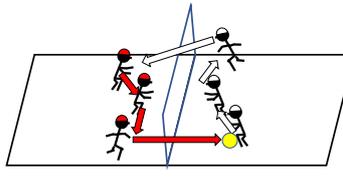
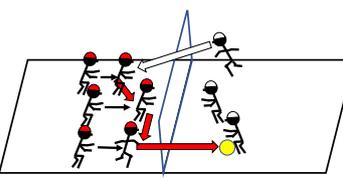
- 主眼** 1 落下点に入って捕球し、こちらを向いた前方の味方へパスし、受けた後、はじく味方の方を向き、山なりの緩いボールを上げ、はじいて強いボールを相手コートへ返す動きでゲームを楽しむことができるようにする。
- 2 3人目が強いボールをはじいて返すためのチームでのつなぎ方に着目し、1人目や2人目のパスの仕方を考えながらチームで練習を進め、動きのコツについて動作や言葉、絵図などで伝え合うことができるようにする。

**準備** ネット（180cm）、ソフトバレーボール（50g）、グリッドライン、ビブス、得点板、モニター、作戦ボード

過程

段階	学習活動と予想される子供の反応	教師の具体的な支援
導入	<p>1 強いボールで得点したいという願いから、本時学習で身に付ける、強いボールを相手コートに返すめあてについて話し合う。</p>	<p>○ 強いボールを返して得点したいという意欲をもたせるために、前時の映像を視聴する活動を設定する。</p>
展開	<p>アタックボーナス得点ゲーム</p> <p>横グリッドゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>強いボールを返せばもっと得点できそう。</li> <li>強いボールを返すにはどのように動くときよいか。</li> </ul> <p>チームでボールをつなぎ、強いボールをはじいて相手コートへ返し、たくさん得点することができるようになる。</p>	<p>【付加した規則（コート・得点の変更）】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>コートを横グリッドで分けた前方にパス役の人を必ず配置し、その人を経由して返さないといけない。</li> <li>得点は3点入る。</li> <li>残りの2人は、自由に動ける。</li> </ul>
展開	<p>2 横グリッドゲームに挑戦し、ボールを強くはじいて相手コートへ強いボールを返すチームの動きを身に付ける。</p> <p>(1) ゲームⅠに挑戦し、強いボールを返すための2人目の動き方についての見通しをもつ。</p>	<p>○ 1人目や2人目のパスの仕方に着目させるために、3人目が上手くはじくことができた場合とはじくことができなかった場合の動きの違いを比較する活動を設定する。</p>
展開	 <p>相手コートへ強いボールを返すには、チームでどのようにつないでいくときよいのだろう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2人目が前方からふわっとしたボールをパスすると、3人目は強くはじくことができそう。</li> <li>1人目は、捕球したら前方の味方へつなぐときよさそう。</li> </ul>	<p>○ 動きのコツを共有させるために、体の向き、ボールのつなぎ方を矢印で描き表す作戦ボードを用意する。</p>
展開	<p>(2) チームで練習し、強いボールを返すための2人目の動きを身に付ける。</p>  <p>2人目が前からふわっとしたボールを上げると強いボールを返すことができるかな。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>前から投げられたふわっとしたボールは、はじきやすい。</li> <li>1人目は、前方の味方にパスし、2人目は、パスを受ける味方からパスする味方へ体の向きを変えないといけない。</li> </ul>	<p>○ 高めた動きと得点を関連させながら動きの高まりを実感させるために、動きを発揮する場としてゲームⅡを設定する。</p>
展開	<p>(3) ゲームⅡに挑戦し、身に付けた動きによって得点することができる楽しさを味わう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>前からふわっとしたボールを投げてもらって強いボールをはじくことができ、得点することができた。</li> <li>誰が1人目になるかで、つなぎ方を考えないといけない。</li> </ul>	<p>○ 動きを知識として定着させるために、動きのコツについて問う。</p>
終末	<p>3 強いボールを返すコツを振り返り、動きの高まりを実感する。</p> <p>○ 全体で学習内容を振り返り、本時学習のまとめをする。</p> <p>1人目は前方の味方へパスし、2人目は体の向きを変え、ふわっとしたボールを上げると、強くはじくことができる。</p> <p>○ 個人の振り返りを交流し、全体で学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>友達とどんな時に強いボールを返せているか確かめた。</li> </ul>	<p>○ 効果的な学び方を振り返らせるために、どのように動くときよいかを問う。</p>

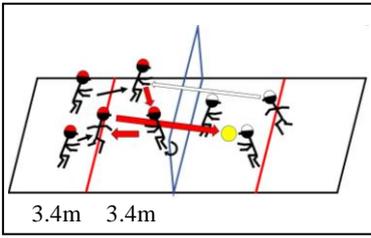
単元の構成

配時	学習活動と予想される子供の反応	教師の具体的な支援																																			
45	<p>1 試しのキャッチバレーボールに挑戦し、全員が活躍しながら、たくさん点を取ってゲームを楽しみたいというめあてを話し合う。</p> <div data-bbox="225 353 580 510"> <p>試しのゲーム</p>  <p>ネット 180cm ボール 50g</p> </div> <div data-bbox="225 517 580 725"> <p>触った回数を記録</p> <p>ゲームの記録「たれが何回さわったか」</p> <table border="1" data-bbox="256 591 549 719"> <tr> <td></td> <td colspan="3">赤</td> <td colspan="3">青</td> </tr> <tr> <td>前半</td> <td colspan="3">チーム</td> <td colspan="3">チーム</td> </tr> <tr> <td>名前</td> <td>Aさん</td> <td>Bさん</td> <td>Cさん</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>数える</td> <td>正</td> <td>正正</td> <td>正正</td> <td>正</td> <td>正</td> <td>正</td> </tr> <tr> <td>回数</td> <td>5</td> <td>13</td> <td>4</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> </div> <div data-bbox="619 360 1011 510"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・たくさん得点したい。</li> <li>・勝ちたい。</li> <li>・ボールが繋がらないな。</li> </ul> </div> <div data-bbox="619 517 1011 725"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・他の友達面白くなかったらうな。(Bさん)</li> <li>・あまりボールに触れないし、ミスするのが怖い。(Cさん)</li> <li>・もっとみんなが楽しいキャッチバレーにしたい。(Aさん)</li> </ul> </div> <div data-bbox="225 741 1011 824"> <p>全員が活躍して、たくさん得点できるようなキャッチバレーボールにしたい。</p> </div>		赤			青			前半	チーム			チーム			名前	Aさん	Bさん	Cさん				数える	正	正正	正正	正	正	正	回数	5	13	4				<p>○ みんなが活躍できるようにする規則をつくる必要感をもたせるために、ボールを触った人の記録を示す。</p> <div data-bbox="1034 450 1437 763" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【初めの規則】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・1コート3人。</li> <li>・3回までに相手コートへ返す。</li> <li>・1人目、2人目はキャッチ、3人目は、はじいて返す。</li> <li>・サーブは下から投げ入れる。</li> <li>・先に12点取った方が勝ち。</li> </ul> </div>
	赤			青																																	
前半	チーム			チーム																																	
名前	Aさん	Bさん	Cさん																																		
数える	正	正正	正正	正	正	正																															
回数	5	13	4																																		
45	<p>2 規則を変えたキャッチバレーボールに挑戦し、つなぎ方や返し方に関わる動きを身に付ける。</p> <p>○ “パス” ボーナスポイントゲームに挑戦し、飛んできたボールを捕球してつなぎ、返したボールがネットを越すための動きを身に付ける。</p> <div data-bbox="225 1010 580 1070"> <p>試しのゲーム (前時)</p> </div> <div data-bbox="225 1077 580 1301">  </div> <div data-bbox="619 1010 1011 1301"> <p>つないで、返したい。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・低く構えると落下点に入ることができ、捕球し、つなぐこともできそう。</li> <li>・面を広くしてはじくとネットを越えて返せそう。</li> </ul> </div> <div data-bbox="225 1317 1011 1458"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・落下点に入って捕球する動きができた。</li> <li>・手の平や腕の広い面にボールを当てるようにはじいて、ネットを越すことができた。</li> </ul> </div>	<p>○ チームでつないで返す動きに慣れさせるために、チームで繰り返し練習する場を設定する。</p> <div data-bbox="1034 1055 1437 1368" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【付加した規則 (得点の変更)】</p> <p>ボールをつないだ人数によって得点が増える (パスボーナス)。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・2人→2点</li> <li>・3人→3点</li> </ul> <p>※ 以下、ボーナス点の大きさは子供と話し合って決める。</p> </div>																																			
45	<p>○ “アタック” ボーナスポイントゲームに挑戦し、ボールをつないで、相手コート内へ正確に返す動きを身に付ける。</p> <div data-bbox="225 1563 580 1653"> <p>“パス” ボーナスポイントゲーム (前時)</p> </div> <div data-bbox="225 1675 580 1899">  </div> <div data-bbox="619 1563 1011 1899"> <p>確実に相手コート内へボールを返して得点したい。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手コートへ返すために、ネットへ近い位置へ移動した方がよい。</li> <li>・はじく人に近づいてパスしよう。</li> </ul> </div> <div data-bbox="225 1921 1011 2056"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ネット近くへ移動し、ふわっとしたボールを投げてパスする動きができた。</li> <li>・ネット近くからボールをはじいて、相手コート内へ返せた。</li> </ul> </div>	<p>○ 相手コート内へ正確に返すことに課題意識をもたせるために、前時の姿を映像で振り返る活動を設定する。</p> <div data-bbox="1034 1653 1437 1966" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【付加した規則 (得点の変更)】</p> <p>3人つないで返したボールの結果によって得点が増える (アタックボーナス)。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ネットを越えさせる →1点</li> <li>・相手がキャッチ →2点</li> <li>・相手コート内へ落とす→4点</li> </ul> </div>																																			

45  
本時

○ 横グリッドゲームに挑戦し、強いボールを相手コートへ返すための動きを身に付ける。

“アタック” ボーナスポイントゲーム  
(前時)



より得点するために、強いボールを返すことができるようになりたい。

- ・ 3人目がはじきやすいのは、どのようなパスか。
- ・ 1人目、2人目はどのような動きでつないでいくか。

- ・ コート前方にいる味方へパスし、受ける味方は後方に体を向けてパスを受けることができる。
- ・ 力強くはじいて強いボールを相手コートへ返すために、前方からふわっとしたボールを上げることができる。

○ チームのつなぎ方を共有させるために、作戦ボードにボールのつなぎ方を矢印で書き表す場を設定する。

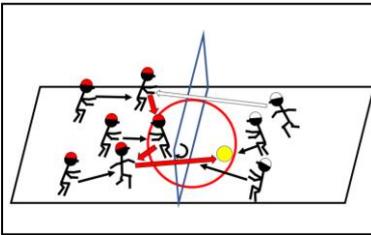
【付加した規則 (コート・得点の変更)】

- ・ コートを横グリッドで分けた前方にパス役の人を必ず配置し、その人を経由して相手コートへ返さないといけない。
- ・ 得点は3点入る。
- ・ 残りの2人は、自由に動ける。

45

○ パスゾーンゲームに挑戦し、相手からのボールに合わせて自分の役割を判断してボールをつないで返す動きを身に付ける。

横グリッドゲーム (前時)



いろいろな役割でゲームを楽しみたい。

- ・ 1人目が誰になるかで残りの2人の役割も決まる。
- ・ 全員が役割とその動き方を分かっておかないといけない。

- ・ コート前方に移動し、体を味方の方へ向け、パスを受ける。
- ・ はじく味方の方へ体を向け、ふわっとしたボールをパスすることができる。

○ 役割や動き方を把握させるために、撮りためているこれまでの作戦ボードの動き図を振り返る場を設定する。

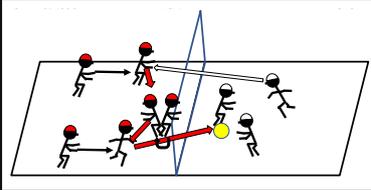
【付加した規則 (コート・得点の変更)】

- 各コートに半円上のパスゾーンがあり、その半円に入った人につないでボールを返すことができるとボーナス点をもたらえる。

45

○ グリッドなしゲームに挑戦し、パスされたボールをはじきやすくするための移動の動きを身に付ける。

パスゾーンゲーム (前時)



グリッドの制限がなくても、チームでつないで得点したい。

- それぞれの役割や位置はどうなるかを考えながら運動しないとつないで返せない。

- 1人目が捕球する間に、お互いの位置関係から役割を決め、その役割に応じた動きを行うことができる。

○ 連携できている動きを把握させるために、手本となるチームをモデルにして示す場を設定する。

90

3 キャッチバレーボール大会で身に付けた動きを実感する。

【キャッチバレーボール大会】※ 総当たり戦

【第1時目のゲームでの動き】

- ・ 限られた人による運動の様子

【第7・8時目のゲームでの動き】

- ・ みんなで運動を楽しむ様子

チームでボールをつなぎ、返すことができるようになった。

全員が活躍し、たくさんつないで得点し、キャッチバレーボールを楽しむことができた。

○ チームの動きの高まりを実感させるために、第1時と第7・8時の映像を比べる時間を設定する。

