

第6学年2組 体育科学習指導案

指導者 古賀 晃

単元 「ラリーのどきどきを味わおう！3対3バレーボール」

本単元の目標

- ◎ 個の技能を高める、チームに応じた作戦を見いだすという課題解決に向けて、状況に応じたボール操作やチームに応じた作戦を高めながら自分とネット型ゲームとの関わり方を見いだすことができる。

本単元の考え方

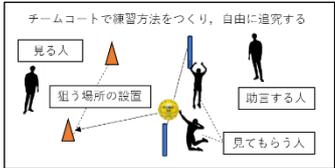
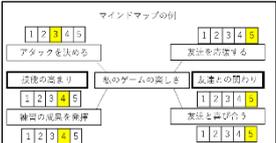
- 本単元では、「ゲームを楽しむために、個の技能を高めたい、チームに応じた作戦を見付けたい」という目的に応じて必要な知識や技能を高めながら、楽しくゲームするための「適切なタイミングでの助言や支援、応援」、「ネットの高さやボールの選択」、「ルールを選択やチームの約束を守る」といったネット型ゲームとの関わり方を見いだすことをねらいとしている。具体的には、①個やチームで課題解決方法を選択し、課題解決した成果をゲームで発揮すること、②自分や他者の課題解決のために、助言し合ったり、支え合ったりして活動すること、③学習を振り返り、次の課題や解決方法を見いだすことなどである。このことは、主体的に課題解決する過程を通して、この先の運動との関わり方を見いだす上でも価値がある。
- 本学級の子供たちは、ゲーム領域において多く得点するためにチームに応じた作戦を考えたり、用具を選択したりすることが大切であることを学んでいる。一方で、適切なボール操作といった個の技能を高めることや個の特徴を理解した上で作戦を立てることは十分にできていない。そこで、集団で行うゲーム領域で個の課題解決も行うことができるようにしていきたい。このことは、自己やチームの課題を発見し、合理的に解決していくという中学校の学習へと発展していく。
- 本単元の導入段階では、試しのゲームの中で必要な技能を考えることができるようにする。そのために、モデル動画の視聴、試しのゲーム、モデルと自分を比較する活動を繰り返し行う。展開段階では個やチームの課題解決が主体的にできるようにする。そのために、モデル動画の配信を行い、適切な練習方法や動きのポイントを捉えた上で、展開後半では、個で解決したい課題を解決するために、練習の場を工夫して「つくる」活動や友達と評価し合う「支える」活動を位置付ける。最後に終末段階では、自分とネット型ゲームとの関わり方とできるようになったことを関連付けて振り返る活動を行うことで自分なりのバレーボールの楽しさを見いだすことができるようにする。

学びの文脈

《主に学問的・文化的側面》

多く得点したいという願いを実現するために、チームの課題だけでなく、適切なボール操作といった個の技能も高めるといった文脈をつくっていく。

単元計画（全9時間）

単元における活動・内容・手立て	
1	試しのゲームを行い、モデル動画との比較から教材の楽しさや必要な技能について話し合う。2 ○ ゲームのルールやゲームがもつ楽しさ、楽しさを味わうために必要な技能について捉えること ※ モデル動画視聴、試しのゲーム、自分とモデルの比較活動を繰り返し設定する。
ゲームをさらに楽しむために必要な技能の高め方について考えよう。	
2	技能を高めるための方法を話し合い、個やチームの課題を解決しながらゲームを行う。6 (1) 技能の高め方を話し合い、ゲームを行う。③ ○ 技能の高め方や必要な動きのポイントについて捉えること ※ 技能の高め方と動きのポイントについての解説動画を Google slide を使って全員に配信する。
ゲームをさらに楽しむために、個やチームの課題を解決して、自分のゲームの楽しさを高めよう。	
(2)	個やチームに応じた課題を解決し、成果を発揮しながらゲームを行う。③ 3/3 本時 ○ 個やチームに応じた練習の場をつくりながら、課題解決すること 
※ 練習の場をつくるための必要な用具の準備、チームコートの設定と相互に評価し合う時間の設定	
3	自分のゲームの楽しさを追究、実感するためにクラスマッチを行う。1 ○ 見いだした自分と3対3バレーボールとの関わり方と学習成果を関連付け、ゲームの楽しさを見いだすこと ※ 自分のゲームの楽しさの広がりや高まりを可視化することができるマインドマップを活用する。
	

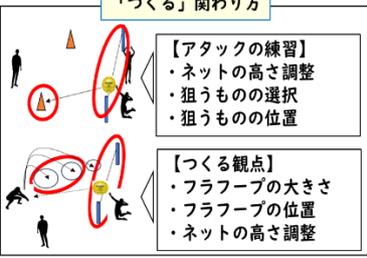
本単元における体育の見方・考え方

3対3バレーボールを、運動がもつ楽しさや喜び、技能的構造、課題解決の仕方といった観点から捉え、多様な関わり方の中で特に、練習やゲームを「する」・友達と教え合ったり、評価し合ったりして「支える」・練習の場やルールを「つくる」といった多様な関わり方と関連付け、自分に合った運動の楽しさを見いだすこと

本時の目標

○ 自分が解決したい課題を解決するために、練習の場をつくったり、友達と評価し合ったりといった解決方法を思考して、課題解決しながら自分とネット型ゲームとの関わり方を見いだすことができる。

本時の学習過程（8／9時）

学習活動・内容・予想される子供の反応	手立て
<p>1 自分が解決したい課題の解決方法について話し合う。</p> <p>○ 自分が解決したい課題についての解決方法について捉え、活動の見通しをもつこと</p> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ 私はレシーブが遠くに返球することがまだできないことが課題だな。 ・ この前レシーブの動きを見たけど、遠くに返すときに腕を振りすぎだと思うよ。腕の振りを小さくして、フラフープの場で練習してみるといいよ。 ・ その後にできるようになったことを基に作戦を考えて行こうね。 </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>ゲームをさらに楽しむために、自分が解決したい課題を使うものや練習する場を工夫し、友達と話し合いながら解決しよう。</p> </div>	<p>※ 自分の課題解決方法の見通しをもつことができるように、全体、チーム、同じ課題をもつペアと解決方法について用具を使ったり、動いたりしながら話し合う時間を設ける。</p>
<p>2 自分の解決したい課題を解決しながら、ゲームを行う。</p> <p>(1) 解決方法（練習の場をつくること、友達と評価し合うこと）を工夫しながら自分が解決したい課題解決を目指して活動した上でゲームを行う。</p> <p>○ ゲームを行うことを通して、自分の課題が解決できたか捉えること</p> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ 私がレシーブを返せるところを考えて作戦を考えてくれたおかげで、私がレシーブしても得点されなくなったよ。嬉しかった。 ・ そうだね。次はもっと正確に返せるともっと楽しくなりそうだね。 </div>	<p>※ 課題が解決できたか捉えることができるように、ゲームの中で見てほしいことをチーム内で共有し、評価し合う活動を設定する。</p>
<p style="text-align: center;">展開段階の課題解決場面において</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="text-align: center; background-color: #f0f0f0;">「支える」関わり方</p>  <p>友達の動きを見ながら、課題を解決できているか助言、評価すること</p> <p>ゲーム中に練習した成果を発揮できているか助言、評価すること</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="text-align: center; background-color: #f0f0f0;">「つくる」関わり方</p>  <p>【アタックの練習】 ・ ネットの高さ調整 ・ 狙うもの選択 ・ 狙うもの位置</p> <p>【つくる観点】 ・ フラフープの大きさ ・ フラフープの位置 ・ ネットの高さ調整</p> </div> </div>	<p style="text-align: center; background-color: #ffff00;">運動（ネット型ゲーム）との関わり方を見いだす</p> <div style="text-align: center;"> <p>練習の場を「つくる」</p>  <p>練習やゲームの中で友達と「関わる」</p>  </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px; text-align: center;"> <p>「つくる」「支える」関わり方も含めて運動との関わり方を考える。</p> </div>
<p>(2) 解決していない課題や新たな課題の解決を目指して活動し、ゲームを行う。</p> <p>○ ゲームを通して、自分の課題解決の成果を捉えること</p> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ レシーブをネット近くに正確に返すことができる本数が増えたね。 ・ だから、アタックで得点できる機会が増えたよね。 </div>	<p>※ 成果に気付けるように、ゲーム後すぐに話し合いながら振り返る時間を設定する。</p>
<p>3 本時の学びをマインドマップに加え、自分なりの楽しさについて話し合う。</p> <p>○ 自分なりの楽しさを実感した上で、多様な楽しさがあることに気付くこと</p> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ 私はレシーブができるようになったことで友達とそのボールを決めてくれたらすごく嬉しいと気付きました。つなぐという楽しさが深まりました。 </div>	<p>※ 自分なりの楽しさの変容や深まりに気付けるように、マインドマップを使用する。</p>

【本時求める子供の姿】

☆ ネット型ゲームは得点が入ることでゲームが止まるので、そこで話し合いができます。レシーブが上達したことも嬉しかったけど、ゲーム中の話し合いで評価しあうことも私のネット型ゲームの楽しさと思いました。