

第5学年 体育科 学習構想案

日 時 令和3年6月28日(月) 第5校時

場 所 荒尾市立中央小学校体育館

指導者 教諭 龍 寛喜

1 単元構想

単元名	みんなで1, 2, 3! ワンキャッチバレーボール		
単元の目標	(1)ワンキャッチバレーボールのゲームの行い方を理解するとともに、個人やチームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームを行うことができるようにする。 (2)ワンキャッチバレーボールのルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。 (3)ワンキャッチバレーボールに積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、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する。		
単元の評価規準	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	① ネット型のゲームの行い方について言ったり書いたりしている。 ② 攻撃を行うためのボール操作の技能を身につけ、簡易化されたゲームをすることができる。 ③ チームの作戦に基づいたボールを持たないときの動き等によって、簡易化されたゲームをすることができる。	① 三回で相手に返すために、ボールをもらう人はどこに動けばいいのか考えたことを伝えている。 ② チームの特徴に応じて作戦を選んだり、選んだ作戦を仲間に伝えたりしている。	① ルールやマナーを守り、仲間を応援したり助け合おうとしたりしている。 ② 勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたりしようとしている。 ③ ゲームを行う場の設定や用具の片付けなどで、自分の役割を果たしたり、用具の安全に気を配ったりしている。
単元終了時の児童の姿(単元のゴールの姿・期待される姿)			
チームの仲間と声をかけ励まし合い、ボール操作の技能を身につけ、ネット型のゲームに積極的に取り組み、運動を楽しむ児童。			
単元を通した学習課題(単元の中心的な学習課題)		本単元で働かせる見方・考え方	
みんながワンキャッチバレーボールを楽しめるようになるためにどうしたらよいか考えよう。		ボール操作やボールを持たないときの動きを「する」、仲間の動きを「見る」、仲間と協力したり、声をかけ合ったりして「支える」、ゲームの行い方や攻撃の仕方を「知る」といった運動の多様な関わり方でネット型ゲームの喜びや楽しさを味わうこと。	
指導計画と評価計画(9時間取扱い 本時4/8)			
過程	時間	学習活動(「問い」を設定しても可)	評価の観点等 ★は記録に残す評価の場面で「具体的評価規準」
一	2	○オリエンテーション ・学習内容の確認 ・場作りの仕方の確認 ・チーム分け ・ルールの確認 ・ドリルゲームの確認 ・試しのゲーム	【知①】(観察・学習カード) 【態③】(観察・学習カード)
二	3	○ラリーをつなげ、相手コートに3回で返すために、ボールを持っていない人はどこにいるとよいのだろうか。 ・準備運動 ・ドリルゲーム(円陣ラリー、対面ラリー、サーブゲーム1) ・タスクゲーム(オールキャッチバレー3対3) ・メインゲーム3対3	【態①】(観察・学習カード) ★【思①】(観察・学習カード) ○2番目にボールを受ける人がどこにいるとよいかを、自分で考えたり、チームの人の考えを聞いたりして試している。 ★【知②】(観察) ○ボールを持っていない時に、ボールを受けることができる位置に動くことができる。
	2	○自分やチームの特徴に応じた作戦を選び、攻撃するためのボールをつなぐ動きができるようになる。 ・準備運動 ・ドリルゲーム(円陣ラリー、サーブゲーム2) ・タスクゲーム(ツーキャッチバレー3対3) ・メインゲーム3対3	★【思②】(観察・学習カード) ○自分やチームの特徴に応じて、作戦を選び試している。 ★【知③】(観察) ○作戦に応じた攻撃をするためのボールをつなぐ動きができる。
三	1	○仲間と協力してワンキャッチバレー大会を楽しもう。 ・準備運動 ・メインゲーム3対3(他クラスとのリーグ戦)	【態②】(観察・学習カード)

2 単元における系統及び児童の実態

学習指導要領における該当箇所(内容, 指導事項等)				
小学校指導要領第5学年及び第6学年 [知識及び技能] (ア) ネット型では、個人やチームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームをすること。 [思考力, 判断力, 表現力等] (イ) 自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶこと。(ウ) 課題解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。 [学びに向かう力, 人間性等] 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすること。				
運動の価値				
ワンキョッチバレーボールで扱うボールは、軽くて柔らかいため恐怖心なく簡単に操作できるとともに、ボール操作に大きな個人差が生まれず楽しむことができる。また、二回目のタッチの部分にワンキョッチを入れることで、ラリーをつなぎやすく楽しさと、作戦につながる思考がしやすくなる。さらに、攻防がネットで分かれているとともに、ワンブレイの間に時間が生まれ、ポジションを整えられるので、思考した攻め方や作戦が実現しやすく、思考した内容を確認、成功を実感するのに適した運動である。				
本単元における系統				
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 第3学年及び第4学年 ゲーム(ア ネット型ゲーム キャッチバレーボール) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 第5学年及び第6学年 ボール運動(ア ネット型 みんなで1, 2, 3!ワンキョッチバレーボール) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 第5学年及び第6学年 ボール運動(ア ゴール型 タグラグビー) </div> </div> <div style="margin-top: 10px; text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 中学1・2年 ボール運動(ア ネット型) </div> </div>				
児童の実態(単元の目標につながる学びの実態) 29人(男子12人、女子17人)				
■本単元を学習するにあたって身に付けておくべき基礎・基本の定着状況 (人)				
調査内容	概ね(6割~8割程度)	十分(8割以上)		
相手コートに向けてサービスを打ち入れることができる。	6	7		
ゲーム中にボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動することができる。	9	6		
見方が受けやすいようにレシーブやトスができる。	6	0		
■本単元の学習に関する意識の状況 (人)				
調査内容	とても	まあまあ	あまり	ほとんど
進んでボール運動の学習に取り組んでいますか。	1 6	6	6	1
友達の良い動きを見つけたり、考えたことを伝えたりしていますか。	1 3	1 0	5	1
同じチームの人と協力して学習に取り組んでいますか。	2 2	7	0	0
■考察 (資質・能力に関して) 下からボールをはじくことができる児童が多いが、相手コートの中に入れることができずに左右に曲がってってしまう。手の平全体でボールの真ん中をたたき指導が必要である。ボールの落下点に移動することはできる児童が多いが、移動速度が遅く、落下に間に合わなかったり、間に合っているが、十分な態勢を整えていなかったりする児童もいた。トスやレシーブは多くの児童ができておらず、また、初めてネット型の学習をするので、ボールに触らせる時間をできるだけ多く取り入れる必要がある。 (学びに関して) 主体的・対話的で深い学びの視点から学びの状況を見ると、進んでボール運動の学習に参加している児童が多いが、その割合に比べると友達の動きを見て考えたことを伝えることがあまりできていない。対話や交流の仕方を学ばせるとともに、対話の場面を多く設定し、自分の思いが伝わった喜びを実感させる学習が必要である。				

3 指導に当たっての留意点(「校内研修の取組の視点」等から指導上の留意点等について明記)

- (視点1: 学習過程の工夫)
 - ・児童の実態を把握し、単元を構成する。今回の実態調査から、ボール操作に課題があるため、単元前半では、ボール操作にかかるドリルゲームの時間を多く取り入れるようにする。
 - ・クラスマッチを設定することで、目的をもって意欲的に学習に参加できるようにする。
 - ・試しのゲームを十分にさせることで、ゲームを楽しむためにどんな技能が上達するとよいのか考えやすいようにし、単元を通した学習課題を設定できるようにする。
- (視点2: 学習活動の工夫)
 - ・ネットの高さを160センチメートルと高くすることで、ラリーが継続しやすいようにし、学習内容の習得がしやすいようにする。
 - ・タスクゲーム(課題を解決するための簡易化されたゲーム)では、役割をはっきりさせたり、記録の児童には、どこから何を見るのかを指導したりするなど、学び方の指導をしておく。
 - ・3コート作り、それぞれのハーフコートホームコートとすることで、活動しやすくするとともに、運動量の確保に努める。
- その他
 - ・単元を通して、「みんなで1, 2, 3」を合言葉に、励ましの言葉や、助言を称賛するとともに、出てきた言葉を掲示し、協力し合う雰囲気を作るようにする。
 - ・1チームの人数は5人とし、ゲーム中のプレイヤーの数を3人にし、全員がボールに触れるようにする。
 - ・授業の振り返りシートは、年間通して同じような形式にし、書くことに慣れさせるとともに、書くことへの抵抗を和らげるようにする。
 - ・ボール操作(サーブ、レシーブ)については、ドリルゲーム(技能を習得するためのゲーム)を中心に指導していく。その中で出てきたポイントを共有するとともに掲示し、ドリルゲーム中に教師自らが積極的に言葉かけをしていく。

4 本時の学習

(1) 目標

3 回目の人がボールを打ちやすいようにするために、2 番目の人はどこからボールを上げるとよいのか伝えたり、試したりしている。(思考、判断、表現力)

(2) 展開

過程	時間	学習活動 (◇予想される児童の発言)	指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図、内容、方法等)
導入	7分	<p>1 課題をつかむ。</p> <p>① 準備運動をする。 ◇ しっかり伸ばしましょう。</p> <p>② ドリルゲームをする。 (円陣レシーブゲーム、サーブゲーム1) ◇ 今日は15点とぞ!</p> <p>③ 前時でうまくいかなかった動画を見て、どうすればよいのか問いを持つ。 ◇ 今日は、2番目にボールを受ける人はどこからどんなボールを上げるとよいか考えよう。</p>	<p>○今日使う部分を考えさせながら準備運動を行う。</p> <p>○ボール操作の基礎基本の定着を図る。</p> <p>○児童の振り返りを読み上げ、課題を共有する。</p>
<p>【めあて】アタックにつなげるために、2番目の人はボールをどこからあげたらよいのだろう。</p>			
展開	30分	<p>2 課題解決に向けて活動する。</p> <p>① 2番目の人がどこに動くときよいのか、予想する。 ◇ ネットの近くにいるといいんじゃないかな。</p> <p>② タスクゲーム(3対1)をする。 ◇ ここから投げよ。 ◇ こっちから投げてみて。</p> <p>③ 全体で共有する。 ◇ 前のゾーンのところから上げられると打ちやすかったよ。</p> <p>【期待される学びの姿】 2番目の児童の動きに着目して、どこからあげたらいいか、自分の意見を伝えたり相手の言うことを聞いたりしながら、3番目の人の前の方からあげたらよいことに気づいている。</p>	<p>○タスクゲームに入る前に、動き方の確認をする。</p> <p>○試してみて、チームの仲間と話したり、修正したりして自分たちの考えを決める。</p> <p>○タスクをしていないチームは、チーム練習で、トス、アタックの練習をする。</p> <p>○全体の共有の場では、確認のため、できていた班を紹介し、実際にコート上で2番目の人の位置を確認する。</p>
<p>【まとめ】レッドゾーンのアタックする人の前の方から上げるとよい。</p>			
		<p>3 メインゲーム(3対3)をする。 ◇ 2番目の人の位置を考えてメインゲームをするぞ。</p>	<p>○2番目の人の位置ができているか、「ネットの前」「前の方」と声をかけながら、できている児童は称賛していく。</p>
終末	8分	<p>3 めあてに対する振り返りをする。</p> <p>① 今日の学習を振り返る。 ◇ 始めは、2番目の人はどこからあげればいいのか分からなかったけれど、聞き手側からあげればよかったことが分かりました。次の時間は、このことができるように、練習していきたいです。</p>	<p>○学習カードをもとに振り返りを行う。</p> <p>○自分の考えを試したり、チームで話し合ったりして修正することができたか。友達のよい言動を認め合えるようにする。</p>

【場の設定（例）】

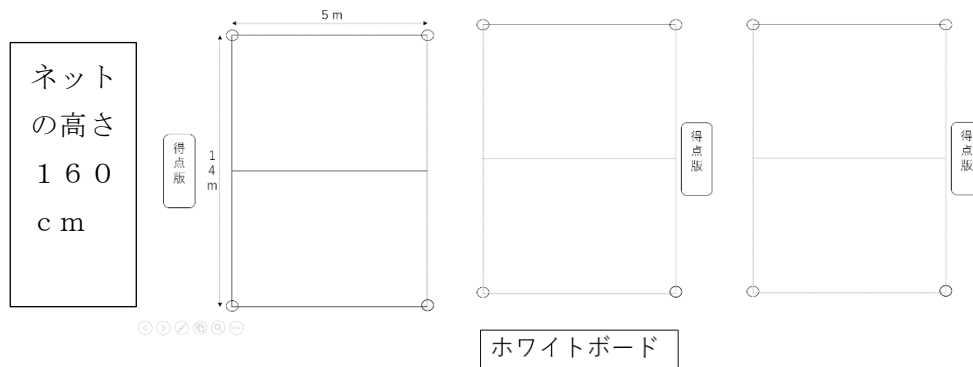
みんなでトライ！「タグラグビー」

つかむ ドリルゲーム 円陣レシーブ サーブゲーム 1

めあて 相手コートに3回で返すために2番目に受ける人はどんなところにいるとよいのだろう。

視点 2人目の人の位置

タスクゲーム（オールキャッチバレー 3対3）



【ICT活用計画】

電子黒板による場の設定や練習方法、技のポイントなどの提示

- ・単元の1時間目には、ネット型の運動のイメージを持たせるために、電子黒板でネット型のゲームの動画を視聴させるようにする。
- ・4時間目と6時間目には、課題意識を持たせ、イメージを共有するために、その日の授業前までに課題の場面の映像を見せるようにする。
- ・単元後半では、チームの特徴に応じた作戦を立て、動画撮影し、自分たちの動きを客観的に見て、どう動くのか修正できるようにする。

※その他 課題解決を図る情報収集計画、検証結果やパフォーマンスの記録計画など（シーンに応じて活用計画を立てる）

【見方・考え方を働かせて、終末や次時以降の学習に生かす計画】

味方・考え方を働かせ、単元の終末で次の単元に取り組んだり、次時以降の学習に生かしたりする。

- 例1：単元の終末に「ワンキャッチバレーボール大会」を設定し、学習の成果を発揮できるようにする。
- 例2：協力して得点をとる喜びを味わわせることで、今後の体育学習においても何事も力を合わせて、前向きに取り組む態度を養っていけるようにする。
- 例3：ボールを持たないときの動きを生かし、「E ボール運動（ア ゴール型）」において、ボール保持者がパスをつなぎやすい位置取りやパスの仕方の学習等と関連付けて指導する。