

指導と評価の計画（8時間） 学習課題「拾って、つないで、返そう」

時数 時間	1	2	3	4	5	6	7（本時）	8	
	メインゲーム①「ツーキャッチラリーゲーム」（落とさない）			メインゲーム②「ツーキャッチバレーゲーム」（落としたい or 落とさせない）					
2	1 集合、整列、健康観察								
10	2 準備運動 肩やもも、膝、足首等主に動かす部位をほぐす 3 基礎的な動き・感覚づくり ボールを投げ上げたり、はじいたりして、キャッチする	2 本時のめあての確認 「ボールを落とさないようにしよう」 3 準備運動、基礎的な動き・感覚づくり ボールを「拾う」「つなぐ」「返す」につながる運動を行う	2 本時のめあて「得点を取るための攻撃をしよう」（実態に応じて「得点を取るための攻撃を防ごう」を追加）を確認する。めあてを追加した後は、本時では得点を取るための攻撃を「しよう」か「防ごう」のどちらを目指すか、個で決め、教師と声に出して確認する 個で決めためあてや前時のチームの現状を踏まえ、役割を考える。それを基に個の頑張りたいことを考え、ワークシートに記入する → <b>自分で決める</b> 「得点を取るための攻撃の仕方」は、子どもの考えから相手コートへの返球の「方向」で整理し、そのための拾い方や投げ上げ方、はじき方などを提示する。その後、ゲーム様相により、「得点を取るための攻撃の防ぎ方」も必要に応じて整理していく 3 準備運動、基礎的な動き・感覚づくり			2 本時のめあての確認 3 準備運動、基礎的な動き・感覚づくり			
	4 チーム発表 各チームなるべく技能差が少なくなるように配慮し、チームを教師が決めておく	4 ラリーゲーム（第1・2触球者キャッチ有り） <b>ゲームでの教師支援（別紙「ゲーム様相と教師支援」参照）</b> ・はじめはボールを落とさないための技能を高めるとともに全員がラリーを続ける楽しさや喜びが味わえるよう「ツーキャッチラリーゲーム」を行う ・ボールの落下点に入り、味方にボールをつないで相手コートに片手や両手で安定して返すことのできるラリー（別紙のゲーム様相の段階2。5往復以上（30回以上）を目安）が全チームできたら、「ツーキャッチバレーゲーム」（得点の取り合い）へ移行する（4時限目を想定）	4 バレーゲーム（第1・2触球者キャッチ有り） <b>ゲームでの教師支援（別紙「ゲーム様相と教師支援」参照）</b> ・はじめに別々のチームと2試合行う。 ・試合後、子どもの実態に応じて、ゲームをしたり、話し合いをしたり、練習したりする時間を設ける ・最後に、先程対戦した2チームと再度対戦する ・バレーゲームに移行する際には、子どもの意識が「落とさない」から「落としたい」へ向かうように、問い掛けや学習展開を工夫する →「相手に拾われないように攻撃するにはどうしたらよいだろう」 →「そのためにはどのように攻撃したらいいだろう」 ・子どもに問い掛け、考えを引き出した後、「得点を取るための攻撃の仕方」を整理する。「手前に返す」「奥に返す」「右に返す」「左に返す」を想定し、試してみたい攻撃をチームで選べるようにする ・「バレーゲーム」移行後、はじめは「得点を取るための攻撃をしよう」をめあてとし、個の頑張りたいことを子どもが自分で決めていく ・時数が進むにつれ、チームが勝つために「得点を取るための攻撃の仕方」だけでなく、「得点を取るための攻撃の防ぎ方」での課題も出てくると考えられる。そこで、「攻撃」だけでなく、「防ぎ方」も含めて整理していく →「相手からのボールを落とさないようにするにはどうしたらよいだろう」 防ぎ方「ネット近くを固める」「返球したら拾うための形に素早く戻る」等			4 総当たり戦 全てのチームとゲームを行い、勝敗を競い合う。			
20	5 オリエンテーション ・ ツーキャッチラリーゲームのルールの確認 ・ 安全面の約束の確認 ・ 場の準備や片付けの仕方の確認	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">                 ・ 子どもの実態に応じて必要であれば練習を行う。必要がないと教師が判断した場合はゲームを続ける。練習の内容については以下を例とする                  ○ 練習例「ねらってアタック」  <b>全体支援</b>                  ・ ボールが返せない→手のひら全体を使って、ボールをよく見て打つように声を掛ける  <b>個別支援</b>                  ・ 相手コートにねらって返せない→ネットとの距離を近づけたり遠ざけたりして、打ちやすい所を探すように声を掛ける                  ○ 練習例「もぐりこみキャッチ」                  ・ ボールがキャッチできない  <b>全体支援</b>                  →ボールの落下点に素早く入るように声を掛ける  <b>個別支援</b>                  →キャッチはできなくてもボールを触るよう声を掛ける                  ○ 練習例「三角ラリーゲーム」                  ・ ボールがつながらない  <b>全体支援</b>                  →味方が捕りやすいボールの高さはどのくらいがよいか考えるように声を掛ける  <b>個別支援</b>                  →ネットの高さと同じくらいにボールを上げるように声を掛ける                  →味方同士の距離を近づけるように声を掛ける             </div>							
30	6 試しのゲーム ・ 「ツーキャッチラリーゲーム」を行う	<b>全体支援</b> →ボールの落下点に素早く入るように声を掛ける <b>個別支援</b> →キャッチはできなくてもボールを触るよう声を掛ける ○ 練習例「三角ラリーゲーム」 ・ ボールがつながらない <b>全体支援</b> →味方が捕りやすいボールの高さはどのくらいがよいか考えるように声を掛ける <b>個別支援</b> →ネットの高さと同じくらいにボールを上げるように声を掛ける →味方同士の距離を近づけるように声を掛ける			<b>全体支援</b> ・ チームの振り向きシートを活用し、チームの実態を把握できるようにする。シートを活用するかどうかは、チームの実態や子どもの思いに応じて決められるようにする。 ・ 必要に応じて練習を行う。練習が必要でない場合は話し合いをしたり、兄弟チーム同士でゲームを行ったりする→ <b>自分で決める</b> ・ チームごとにコートの使用を時間で区切り、使えるときには練習かゲームを行う。使えないときには、他チームの練習の手伝いをしたり、チーム内で話し合いをしたり、コート外の安全な場所で練習したりする ・ ホワイトボードと磁石を用いた作戦板を用意し、チームの作戦とともに、そのために個がどのような動きや役割を担ったらよいかということ話し合えるようにする  <b>個別支援</b> ・ チームのことを考えた練習ができていない→チームの現状を考え、どの技能を高めたなら勝てるようになるのかを考えるように声を掛ける ・ ただ漠然とゲームばかりをしている→「何をできるようにするためにゲームをしている？」と問い掛ける  <b>全体支援</b> ・ チームのことを考えた練習ができていない→チームの現状を考え、どの技能を高めたなら勝てるようになるのかを考えるように声を掛ける ・ ただ漠然とゲームばかりをしている→「何をできるようにするためにゲームをしている？」と問い掛ける  <b>個別支援</b> ・ どの練習方法にしたらよいか分からない→チーム内での役割を確かめ、その役割に応じた練習や話し合い、ゲームでの実践など、子どもが選べるようにする ・ 自分の役割を決められない→作戦を再確認させ、自分ができること、あるいはしたいことは何かを問う。 ・ 練習でなかなかうまくならない→チーム内でペアやチームを組み、助言し合ったり、一緒に練習したりできるようにする。				
40	7 本時のまとめ ・ 試しのゲームで感じたことを発表する	5 本時のまとめ・振り返り 「拾う」「つなぐ」「返す」の中から、本時に担う役割が多かったものを想起しながら振り返る。バレーゲームへの移行後は役割の振り返りに加え、次時のめあて（得点を取るための攻撃をしようor防ごう）を考えながら、次時に頑張りたいことをワークシートにまとめる			5 単元のまとめ・振り返り				
45									
評価の 重点	知	(動きの観察)	(動きの観察)	(動きの観察)	(動きの観察)		(動きの観察)	(動きの観察)	
	思			(活動の様子)		(行動の観察・発言)			
	態	(活動の様子、行動の観察)						(行動の観察・発言)	
<b>単元末に期待される具体的な子どもの姿</b> チームの友達や相手チームと協力し合って、ラリーを長く続けることができた。ツーキャッチラリーゲームを続けていくと、ボールを捕ったり、投げ上げたり、相手コートの狙ったところにはじいたりすることが上手になった。チームの友達と話し合って、ラリーを長く続けるにはどうしたらよいかを考えて試すことができた。ツーキャッチバレーゲームでは得点を取るものが難しかったけれど、チームで話し合って、攻め方を選び、その通りに得点できたときはうれしかった。相手も守ることが上手になって、得点を取り合った結果、ラリーが長く続いて楽しかった。									

ゲーム様相と教師支援

「ゲームで学習させたい基本的なボール操作とボールを持たないときの動き」

- ・ ボールを捕ること
- ・ ボールを投げ上げること
- ・ いろいろな高さのボールを片手や両手を使ってはじいて、相手のコートへ返球すること
- ・ ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に移動したりすること

4年生ネット型ゲーム(簡単ソフトバレーボール)	段階	ゲーム様相	予想される子どもの状態	それに対する教師支援 (子: 個別チーム支援、個: 個別個人支援)
	3	<p>相手コートの狙った場所へボールを返せる (チームで狙った場所へ返球できている)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 相手から狙った場所に返球され、得点される</li> <li>・ 狙った場所に返せるが、相手に拾われる</li> <li>・ 兄弟チームで力量の差が出てきて、チームのラリーの回数が増えなかったり、ゲームで勝てなかったりする</li> </ul>	<p>子: 「相手に得点されるのはなぜかな?」と問い、原因を考えるよう促す。その上で・・・ 「相手に得点されないためにはどうしたらよいか?」と問い、確実に拾うことができるように、自陣コートの配置を考える、素早く守備の形に戻るようになるといった考えを引き出す</p> <p>子: 話合いや試す時間を設定し、チームで考えたことを試せるようにする</p> <p>子: 自チームと上手なチームを比べ、よい部分(動きやボール操作)を取り入れて、まねしてみるように声を掛ける</p> <p>子: 相手からの狙った返球を捕り、得点を防ぐことができるときは、「なぜ得点を防げたのかな?」と問い、チームの現状を言語化させることで、同じ守り方を継続できるようにする</p> <p>子: 「狙った場所へ返しても、得点できないのはなぜかな?」と問い、原因を考えるよう促す。その上で・・・ 「得点できるようにするにはどうしたらよいか?」と問い、相手がいらないところを狙って返す、相手を惑わせたり、だましたりする動き(フェイント)をするといった考えを引き出す</p> <p>子: 話合いや試す時間を設定し、チームで考えたことを試せるようにする</p> <p>子: 自チームと上手なチームを比べ、よい部分(動きやボール操作)を取り入れて、まねしてみるように声を掛ける</p> <p>子: 相手に拾われず、得点できたときは、「なぜ得点できたのかな?」と問い、チームの現状を言語化させることで、同じ攻め方を継続できるようにする</p> <p>子: 「チームのラリーの回数が増えないのはなぜかな?」「ゲームで勝てないのはなぜかな?」と問い、前後半で出場するメンバー構成に目を向けさせることで、どの組合せ、役割でも、安定してプレーができるようにする</p>
	2	<p>相手コートへボールを返せる (基本的なボール操作とボールを持たないときの動きの定着が見られ、チームでボールをつないで相手コートへの返球ができるが、狙った場所へ返球できていない)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 相手コートからのボールの方向に素早く移動して捕れない</li> <li>・ 味方に合わせたボール(味方がボール操作しやすい方向と高さ)でつなげない</li> <li>・ ボールをはじいて、相手コートの狙った場所に返せない</li> </ul>	<p>子: 「なぜ相手からのボールがキャッチできていないのかな?」と問う。原因が特定できていない場合は、チームの現状と原因を教師が伝える。その上で・・・ 「最初は誰が捕るのかな?」(ボールを拾いに行く子どもを考える) 「誰がどのボールを捕りに行くのかな?」(チームでボールを捕る場所をどう区切るかを考える) 「ボールは何人で拾うとよいか?」(拾う役割を何人で行うかを考える) 「味方同士がぶつからないようにしたり、誰がボールを拾うか分かったりするためにどうしたらよいか?」(チームで瞬時に役割を明確にする方法(声掛け等)を考える) から選んで子どもに問う</p> <p>子: 話合いや試す時間を設定し、チームで考えたことを試せるようにする</p> <p>個: 「ボールを返した後は、次はどうしたらよいか?」と攻守の切り替えに目を向けさせる</p> <p>個: 自分と上手な子どもを比べ、よい部分(動きやボール操作)を取り入れて、まねしてみるように声を掛ける</p> <p>子: 「なぜ味方に合わせたボールでつなげていないのかな?」と問う。原因が特定できていない場合は、チームの現状と原因を教師が伝える。その上で・・・ 「ボールを最初に拾った子以外は何をしたらよいか?」(第2・3触球者に誰がなるか判断する) 「三人目がボールをはじいて返しやすくするために、二人目は、どこから(方向)どのような(高さ)ボールを出すとよいか?」(第2触球者の立ち位置とどんなボールを投げ上げるかを考える) 「三人目はどこから(方向)どんな(高さ)ボールを投げてもらおうと返しやすいか?」(第3触球者の視点から、第2触球者の立ち位置とどんなボールを投げ上げるかを考える) から選んで子どもに問う</p> <p>子: 話合いや試す時間を設定し、チームで考えたことを試せるようにする</p> <p>個: 「味方がボール操作しやすいボールは、どんなボールかな?」と、「山なりのボール」のよさを考えられるように声を掛け、味方がボール操作しやすい高さを常に意識できるようにする</p> <p>個: 自分と上手な子どもを比べ、よい部分(動きやボール操作)を取り入れて、まねしてみるように声を掛ける</p> <p>子: 「なぜ相手コートの狙った場所に返せていないのかな?」と問う。原因が特定できていない場合は、チームの現状と原因を教師が伝える。その上で・・・ 「三人目はどこからボールをはじくと、返しやすいか?」(第3触球者の立ち位置を考える) 「三人目は、どこに体を向けてボールをはじくと返しやすいか?」(第3触球者の体の向きを考える) 「三人目が相手コートに体を向けてボールをはじくためには、二人目はどこからパスをすればよいか?」(第3触球者がボール操作しやすくなるために、第2触球者の立ち位置を考える) 「三人目が狙った場所へボールを返しやすくするために、どんな(高さ)ボールを投げてもらおうとよいか?」(第3触球者がボール操作しやすくなるために、第2触球者の投げ上げるボールを考える) から選んで子どもに問う</p> <p>子: 話合いや試す時間を設定し、チームで考えたことを試せるようにする</p> <p>子: 「コートの奥」「手前」「右」「左」等、相手コートのどこを狙うかチーム内で確認し合うように声を掛ける</p> <p>個: 「確実にボールを返すためには、まずどこをねらうとよいか?」と問い、最初はコートの中央をねらって返すように声を掛ける。確実にコートの中央へボールを返せるようになったら、チームの作戦に沿ってボールを返すように声を掛ける</p> <p>個: 自分と上手な子を比べ、よい部分(動きやボール操作)を取り入れて、まねしてみるように声を掛ける</p>
	1	<p>相手コートへボールを返せない (基本的なボール操作とボールを持たないときの動きの未定着により相手コートへ返球できない)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ボールが捕れない</li> <li>・ ボールを投げ上げられない</li> <li>・ ボールをはじいて相手コートに返せない</li> <li>・ ボールの方向に体を向けられない</li> <li>・ ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に移動できない</li> </ul>	<p>個: 「まずは両方の手のひらで触ってみよう」と声を掛ける</p> <p>個: 両方の手のひらで触れるようになったら「胸のあたりでボールをキャッチしてみよう」と声を掛ける</p> <p>個: 教師が投げ上げ方の見本を示しながら、「へその前から、下から上にボールを投げってみよう」と声を掛ける</p> <p>個: 下から上にボールを投げることで「山なりのボール(味方が準備ができる時間ができ、安定したプレーにつながる)」となり、次にボールを触る味方がボール操作しやすいことを伝え、常に「山なりのボール」を意識できるようにする</p> <p>子: 「ボールを持っている味方との距離を短くしてみよう」と声を掛ける</p> <p>個: 教師がはじき方の見本を示しながら、「両手を使って、頭の上でボールをはじいてみよう」と声を掛ける</p> <p>個: 腕を思い切り振るのではなく、「手のひらで軽く押すようにしてみよう」と声を掛ける</p> <p>個: 両手ではじけるようになったら、「片手でもはじいてみよう」と声を掛ける</p> <p>個: 「へそがネットを向くようにしてボールをはじいてみよう」と声を掛ける</p> <p>個: 「まずはボールを自分で追ってみよう」と声を掛ける</p> <p>個: ボールを目で追えるようになったら、「目とへそでボールを追ってみよう」と声を掛ける</p> <p>個: 「まずはボールを両方の手のひらで触れるところへ動いてみよう」と声を掛ける</p> <p>個: 両方の手のひらで触れるようになったら「へそや胸の前で、両方の手のひらで触れるところへ動いてみよう」と声を掛ける</p> <p>個: 教師が構え方の見本を示しながら、「ボールの落下点へすぐに動けるように、軽く膝を曲げて構えよう」と声を掛ける</p>