

第5学年体育科学学習指導案

1、単元名

スポーツ王はおれだ！～みんなが夢中になれるバレーをつくろう～〈高学年ボール運動：ネット型〉

2、単元の目標

(1) 体育科としての目標

○チームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲーム（キャッチバレー）をすることができる。

(2) 汎用的スキル

○自チーム・相手チーム（以下、メンバー）の運動技能や身体能力、体格などの「ちがいを」考慮しつつ、みんなが「ボールを落とすか・落とさせないか」という攻防に夢中になれるようにすることを目指して、ルールの変更をすることができる。（協働する力）

○「ボールを落とすか・落とさせないか」という攻防の面白さを味わうことを阻む要因や課題をメンバーみんなで考え、発見し、解決していくことで、みんなが夢中になってゲームをすることができる。（問題解決力）

(3) 態度・価値

○スポーツを行う際に上記のような「ちがいを」が顕在化しやすいことに気付くとともに、その「ちがいを」を優劣ではなく個性として受け入れ、認め合いながらルール修正をすることで、「ちがいを」超えて共感し合ったり、互いのよさを発見したりすることができる。（他者に対する受容・共感・敬意）

3、児童の実態

学級編成替えを行ったあとの子どもたちである。快活で明るく、自分の意見をはっきりと述べるのでできる児童がたくさんおり、比較的にぎやかなクラスである。社会科「工業化とわたしたち」では、「水俣病事件」を一つの視点として我が国の工業化の光と影に迫り、水俣病患者の思いや状況、当時の日本社会を取り巻く状況などといった事実を基に、どうすることがよいことなのか、真摯に向き合いながら思考をめぐらせ、対話を紡ぐ子どもたちの姿を垣間見ることができた。

他方、「スポーツ」という視点で本学級の子どもたちをみると、運動経験や技能の違いによる「優劣」を、意識的にも無意識的にも、感じつつプレイしていることが多いように感じられる。スポーツにおける「ちがいを」が、「個性」ではなく「優劣」という価値観として形成されている様子に危機感を覚えるのであり、単元設定の直接的な動因となっている。

4、単元について

①教科から見た特性

【学習指導要領高学年ボール運動 ネット型】に位置づく本単元では、ネット挟んだ相手との「ボールを落とすか・落とさせないか」を巡る攻防」というネット型の特性を味わえるように「キャッチバレー」という教材を選択した。ディグやレセプションの際にはじくのではなくキャッチをすることを認めることで、技能下位の児童も安心してプレイに参画することができるし、「3人での意図的な攻め・守り」による攻防が生まれやすい。そのため、「ボールを落とすために・落とさせないためにどうするか」に焦点化しやすく、そのことに関わる役割分担や、戦術的知識を基にした攻め方の工夫などといった思考や協働、問題解決学習が大いに期待できるだろう。

②汎用的スキルや態度・価値育成の観点から見た特性

「ボールを落とすか・落とさせないか」という攻防のおもしろさを、コートにいる全員が味わえるようにするにはどうするか。これが単元を貫く大きな問いである。そこで本単元では「ルールの修正」という視点をもたせる。つまり、メンバー同士で話し合いながら、「ボールを落とすか・落とさせないか」という攻防をみんなが味わえるルール・構造に修正するのである。そのためには「ボールを落とすか・落とさせないか」をめぐって攻防しているのだ、というゲーム理解に加え、①「自チームのよさや課題、特徴」を謙虚に受け止め、それを個性として理解すること ②他者や相手チームの要望や想いを受け止め、攻守両チームが一体となって「ボールを落とすか・落とさせないか」に夢中になる世界をつくろうとする姿勢が重要となる。これらは、「協働する力」「問題解決力」「他者に対する受容・共感・敬意」といったコンピテンシー育成に直接的に迫るものであり、単に「バレーボール」というコンテンツを超えた、まさにコンピテンシーベースの学力観に立脚するものであるといえるだろう。

5、単元計画と資質・能力を育成する主な手立て（全7時間 本時6／7時間）

	学習活動	関連する主な資質・能力	資質・能力を育成する主な手立て
第1次 (1時間)	・はじめのルールの確認・チーム編成・学習の進め方を知り、単元の見通しをもつ。	○先を見通す力	○教室でのオリエンテーション ○単元計画や目標の共有
第2次 (3時間)	・相手のコートにボールを落とすことができるようにするためにどうすればいいかを考える。	○批判的思考力 ○問題解決力 ○協力しあう心	○思考のベースとなる戦術的知識の必要感に応じた提供・共有 ○目指すべき運動イメージや戦術行動のモ

	・セッターやアタック・ブロック・スペースなどについて知る。		デリング ○チームの課題を発見するためのリフレクションタイム
第3次 (3時間)	・メンバーみんなが攻防の面白さを十分に味わうことができるように、ルール修正を行う。 ・ボールを落とさせないようにするためにどうすればいいかを考える。	○協働する力 ○他者に対する受容・共感・敬意 ○問題解決力	○ルール修正のための「相談会」 ○修正ルールの適切さを検証するリフレクションタイム ○違いが「優劣」ではないこと、それらを「よさ」として認め合い、6人全員が夢中になれることを授業の目標として共有

7、本時の学習指導

(1) 本時のねらい

- ・ゲームに関わるみんなが攻防の面白さを十分に味わうことができるようするために、自チームと相手チームとで相談し、「ルール修正」を行い、ゲームを楽しむことができる。
- ・相手からのボールがどこに来そうかを予測したり、ポジショニングを工夫したりして、「落とさせない」ようにする。

(2) 本時の展開

時間	○学習活動 ・ 予想される児童の反応	◇資質・能力を育成する主な手立て ◆評価
導入 5分	○準備運動（言うこと一緒ゲーム・爆弾ゲーム）をする。 ○対戦チームを決める。 ・どこと対戦することになるかな？	◇対戦チームをあらかじめ決めておくのではなく、くじ引きで決めることで、お互いのチームの特徴を伝えたり、それらを受け入れたりする必要感をもたせる。 (他者に対する受容・共感・敬意)
	「落とすか・落とさせないか」に夢中になれるルールを自分たちでつくろう！	
展開 30分	○ゲーム①の相談会 ・僕たちのチームは背の小さいメンバーが多いから、ネットを下げたほしいんだけど。 ・こっちのチームには、強いスパイクを打てる子がいるから、点数が入りすぎそうだね。 ○ゲーム①【前半4分・後半4分】 ・相手がスパイクを打ってきそうなところを予測しよう。 ・僕が後方をカバーするから、2人で前を守ってね。 ○チームタイム ・ネットをさげてもらってもやっぱりブロックができないね。 ・4人入るよりも、コートを狭くしてもらった方がいいのかな？ ・相手ボールになったら自分のポジションにすぐにつこう。 ○ゲーム②の相談会 ・僕たちのチームは背が低い子が多くて、ネットを下げてもブロックができないんだよね。 ・だったら、お互い「ブロックなし」でやってみることにしようよ。 ○ゲーム②【前半4分・後半4分】 ・ボールを落とさないように、空いてるスペースを埋めよう！ ・できるだけ相手コートの奥にサーブをするといいかもね。 ・空いているスペースを見つけて、そこにスパイクをするようにしようよ！	◇「自チームの特徴」や「修正したいルール」を的確に伝えることができてきている児童やチームを積極的に称賛する。(伝える力) ◇異なる立場の意見を聞き入れ、自チーム・相手チームのみんなが夢中になれるゲームをつくるためにどうしたらいいかを考えさせる。その際、話し合いがしやすくなるように「ルール修正の視点」をいくつか例示しておく(協働する力) ◇チームでの話し合いに積極的に介入し、課題発見・解決の見通しを持たせる(問題解決力)。 ◇ゲーム①の内容を受けて、ゲーム②で再びルール修正してもよいことにする。そうすることで、ゲームの質の高まりや変容、話し合いの成果を実感させる。(協働する力) ◆相手からのボールがどこに来そうかを予測したり、ポジショニングを工夫したりして、「落とさせない」ようにしている。【観察】
結末 10分	○リフレクションタイム ・ルールを修正した2回目のゲームは、ハラハラドキドキしておもしろかったね。 ・お互いにブロックしないのがちょうどよかった。 ○本時の学習をまとめ、次時への見通しをもつ	◆ゲームに関わるみんなが攻防の面白さを味わうことができるようするために、「ルール修正」を行い、ゲームを楽しむことができる【観察・学習感想】(ノート)

●記録映像 有、1場面(体育館にて授業場面の全景を撮影)