

「わたしたちの体育」を利用した学習事例（第3学年）

三豊市立山本小学校 栗田 英欣

第3学年	単元名	フロアバレーボール
指導時間	8時間	児童書掲載ページP72～P77

【単元の目標】

- フロアバレーボールの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たない時の動きによって、ラリーの続く易しいゲームをすることができるようにする。
- 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友だちに伝えることができるようにする。
- フロアバレーボールに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友だちの考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

【学習活動 第1時～第10時】

第1時

① 学習の目標と進め方を知る。

○ 学習の目標と学習の進め方を説明する。

学習の目標

- ゲームの行い方を知り、ラリーをつづけたり、ボールをつないだりして、フロアバレーボールができるようにしよう。
- チームのか題を見つけ、ルールをくふうしたり、作戦をえらんだりして、自分で考えたことをつたえよう。
- 友だちの考えをみとめたり、勝はいを受け入れたりして、進んで運動しよう。

フロアバレーボールとは、ネットとゆかの間にボールを打ち合うことで転がし、エンドラインを「こえる」「こえさせない」を楽しむ運動です。



② 用具等の使い方について知る。

○ ボール投げゲームで使う用具等の使い方を説明する。

ボールのしょうかい

- ・やわらかいドッジボール
- ・ソフトバレーボール
- ・ゴムボール
- ・スポンジボール

③ きまり、学習の場、安全面について知る。

- 児童書P.72の「もともになるルール」や「ゲームの進め方」「ファウル」を確認する。
- ゲームの始め方や人数、得点の方法などを知る。守らなければならないことを確認する。
- 準備や片付けについて確認する。用具の正しい使い方などの安全管理を徹底する。

④ 「やってみよう」を行う。

- ボールを転がしたり、はじいたりしての的をねらう動きを身に付けることができるようにする。的をねらう人と守る人とに分かれて競ってもよい。(まど当てゲーム)
- 相手を意識してねらったところにボールをはじく動きやボールを操作できる位置に移動する動きを身に付けられるようにする。(シュートブロックゲーム)

やってみよう

まど当てゲーム

転がしたり、はじいたりして、まどをねらおう。

シュート・ブロックゲーム

相手にとられないように、コーンの間をねらおう。転がしても、はじいてもいいよ。

ボールの打ち方

両手

平手

こぶし

うで

⑤ 学習のまとめの仕方を知る。

○ 「学習のあしあと」の使い方を説明する。

学習のあしあと

- ラリーをつづけたり、ボールをつないだりして、フロアバレーボールができましたか。
- チームのか題を見つけたり、活動をくふうしたりして、自分で考えたことをつたえましたか。
- 友だちの考えをみとめたり、勝はいを受け入れたりして、進んで運動ができましたか。

よくできた ○

できた ○

がんばろう △

1				

第2～5時

- ① めあてを確認する。
- ② 準備運動「やってみよう」を行う。
- ③ 活動①を行う。
(第2～3時)

動きをタブレットで撮影して、自分や友だちの動きを確認する。
また、教師が良い動きをしている児童を撮影して全体に共有してもよい。

(第4～5時)

- ④ うまくいったことや課題について、チームや全体で伝え合う。
- ⑤ 共有したポイントを意識してもう一度活動①を行う。
- ⑥ 本時のまとめをする。

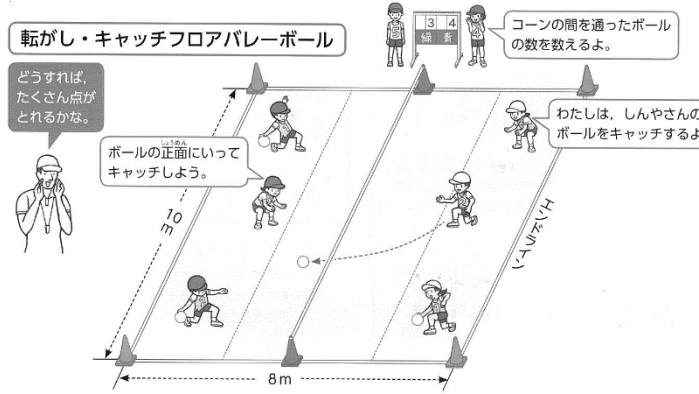
第6～8時

- ① めあてを確認する。

- 本時のめあてを意識し、見通しをもって学習に取り組むことができるようにする。

かんたんなゲームをしよう

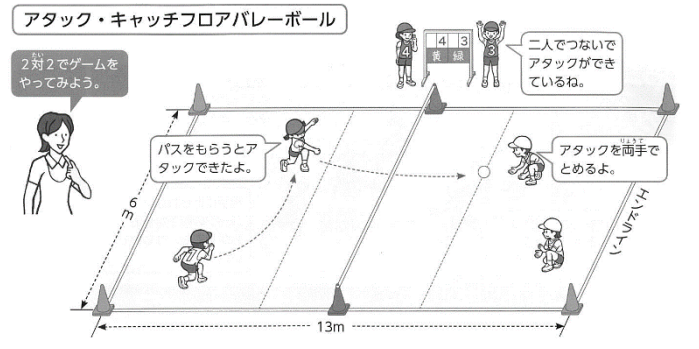
- フロアバレーボールに必要な動きを身に付けることができるようにする。(毎時間継続することで身に付けさせるようにする。)
- 児童書 (P. 73、74) を参考に「ゲームの仕方」を確認してからゲームを行う。
- ボールを選択して活動する。(はじきやすいもの、恐怖心が少ないもの。)
- 「やってみよう」で身に付けた動きを生かし、2つのゲームを行う。ここではフロアバレーボールの楽しさや喜びに触れ、活動②につながる動きを身に付けさせる。



ゲームの仕方

- ① ボールは1チーム2こ、時間は5分。
- ② 相手のエンドラインをねらってボールを転がす。転がってきたボールはキャッチする。
- ③ エンドラインをこえたボールは、守っている人がとりに行く。
- ④ エンドラインをこえた回数がとく点となる。

ゲーム	学習の始め	→	学習の終わり
とく点			
勝はい ○×			
相手			



ゲームの仕方

- ① ボールは1こ、時間は5分。
- ② エンドラインの外がわからサーブする。
※転がしてもよい。
- ③ 相手のエンドラインをねらってボールを打つ。
※転がってきたボールはキャッチしてもよい。
- ④ エンドラインをこえた回数がとく点となる。

ゲーム	学習の始め	→	学習の終わり
とく点			
勝はい ○×			
相手			

- 児童書 (P. 73、74) に気付いたことを記入し伝え合う。
- 必要に応じて練習をする時間を設け、チームの課題を解決していけるようにする。
- 得点が入る動きのポイントを出し合い、全体で共有する。
- ICT 機器を活用して、身に付けさせたい動きをしている児童を撮影し、全員で共有する。(ボールを持たない時にもボールの方向に体を向けているなど)
- ポイントを意識しながら、活動できるように助言する。
「ボールを持っていない時でもボールの動きを見て体の方向を変えられるといいね。」
- 学習活動のまとめをし、次時の意欲喚起につなげる。

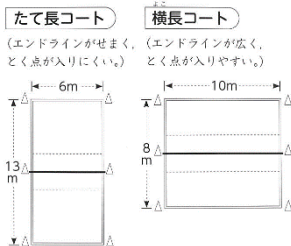
ルールをくふうしたり、作せんをえらんだりして、ゲームをしよう

- ② 準備運動「やってみよう」を行う。
- ③ 活動②を行う。

※ 場や用具、ルール工夫については、指導書 P. 128 を参考にする。

- フロアバレーボールに必要な動きを毎時間繰り返し、技能の習得に努める。
- 児童書 (P. 75、76) を参考に、ルールを工夫したり、作戦を選んだりして、ゲームをすることができるようにする

コートのしょうかい



ルールのくふう

- 相手のアタックをブロックしてもよい。
※ブロックする人はアタックできない。
- 転がってきたボールをキャッチしてもよい。
- つなぐことができる回数を決める (3回・4回)。
- サーブは転がしてもよい。

サーブの仕方

- 相手チームと交ごに打つ。
- ネットにふれて入ると、やり直す。
- 2回つづけてしっばいすると、相手チームのとく点になる。
- ボールの近く足をふみ出して、ボールをよく見ながら打つ。



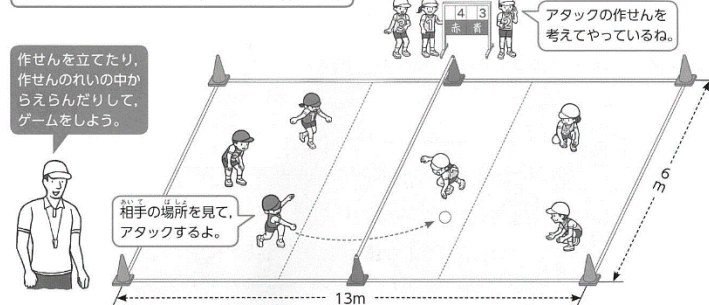
ゲームの仕方

- ① ボールは1こ、時間は5分。
- ② 相手チームとルールのかくにんをする。
- ③ エンドラインの後ろからサーブをする。
- ④ 相手のエンドラインをねらってボールを打つ。
- ⑤ エンドラインをこえた回数がとく点となる。

ブロックゲーム(キャッチあり)



フロアバレーボール(アタック作せん)



ゲーム	学習の始め	→	学習の終わり
とく点			
勝はい、 ○×			
相手			

- 作戦を立てさせたり、作戦の例 (P. 76) の中から選んだりしてゲームを行うようにさせる。
- ホワイトボード、ワークシート、ICT 機器などを活用して、作戦を図や絵で表させることで、いつでも見返したり、作戦の修正をすぐに行ったりできるようにする。
- チーム内で攻守の役割を決めて、作戦の動きを練習させてから、ゲームを行うようにする。
- ※ ボールを片手、両手を使ってはじいたり、打ちついたりすることが苦手な児童には、転がってきたボールをキャッチして打つことを認める。また、ボールを操作しやすい位置への移動が苦手な児童には、コートの後方に構えて、ボールの動きを見て動くように助言する。
- うまくいったことや課題について児童書 (P. 75~76) に記入してチームで伝え合う。
- 簡単な作戦を考えたり、選んだりする。
- 決めた作戦を練習する時間を設けることにより、チームの課題を解決できるようにする。

- ④ うまくいったことや課題についてチームで話し合い、簡単な作戦を選ぶ。

⑤ 作戦を意識して、再度ゲームを行う。	○ 作戦がうまくいっているチームを賞賛する。 ○ タブレットを活用してゲームの様子を撮影して作戦がうまくいっている様子を全体で共有できるようにする。 ※ つまずいているチームへの言葉かけは、指導 P. 130 を参考にする。
⑥ 本時のまとめをする。	○ 「学習のあしあと」を参考に単元を振り返り、個人・チームの伸びや頑張りを賞賛する。 ※ 単元初めの児童の様子を撮影しておき、単元終わりの様子と見比べることで個人・チームの伸びを全員で確認しながら評価することができる。

【評価の観点】

知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> ・フロアバレーボールを基にした易しいゲームの行い方を知っている。 ・基本的なボール操作とボールを持たない時の動きをすることができる。 ・ラリーの続く易しいゲームをすることができる。
思考力、判断力、表現力等	<ul style="list-style-type: none"> ・規則を工夫している。 ・ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んでいる。 ・課題の解決のために考えたことを友だちに伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> ・易しいゲームに進んで取り組もうとしている。 ・規則を守り、誰とでも仲よく運動しようとしている。 ・勝敗を受け入れようとしている。 ・友だちの考えを認めようとしている。 ・場や用具の安全に気を付けている。

【学習を通しての児童の反応、児童の感想】

児童の反応	<ul style="list-style-type: none"> ・「やってみよう」の活動では、的に当てる、コーンの間を通すというシンプルなゲームなのでどの子も楽しみながら活動することができ、フロアバレーボールに必要なねらったところに「はじく」、「転がす」技術を身に付けられていた。 ・作戦を考えたり選んだりする時間には、タブレット上で図にかきこみながら話し合いをさせることで、様々な作戦が作られた。また、作戦例を改良していく姿も見られた。 ・苦手な児童もいたが、役割を分けてゲームをすることで、チームの役に立つことができたと実感できる児童もいた。
児童の感想	<ul style="list-style-type: none"> ・アタックをして得点を決めたときはとても気持ち良かった。 ・〇〇さんがネットの近くからアタックを何度も決めていたので真似をして得点を決めることができた。 ・相手のいないところにアタックを打つと得点を取ることができるので、相手の動きをよく見てアタックをするとよいと思った。 ・チームで考えた作戦が成功したのでうれしかった。

【「わたしたちの体育」を活用した学習について】

教師用指導書 P124～125の「展開例」を参考に本単元の学習展開を考えるとともに、児童書 P73の「やってみよう」を毎時間継続して行うことで、フロアバレーボールに必要な技能を少しずつ高めることができた。また、タブレット上に作戦例を載せて、それを参考にさせながら作戦を考えさせることで、多様な考えが生まれ話し合いが活発になった。

今回は、得点を取る（アタックを決める）ことの楽しさをメインに展開したが、ラリーが続く楽しさをメインに考えても子どもの技能を高めることにつながると考えられる。