

①

## ネット型キャッチバレーボール（4年生）

### 一人ひとりが考えて動ける体育授業



香川県高松市立太田南小学校

宮西 亮輔

②

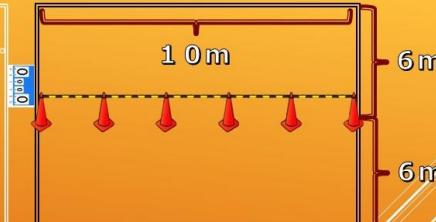
### 1. キャッチバレーボールのルールと環境設定（コートの広さ、ネットの高さなど）

#### (1) 基本のルール

（ルールはみんなで考えるので、途中でかわってもよい。）

- ・アタックはトスが下から上げたボールのとき打つことができる。
- ・ボールはキャッチしてOK。ただし、キャッチしたら動けない。
- ・ボールはワンバウンドまでキャッチOK。
- ・ボールはチーム内で何回まわしてもOK。
- ・ボールが2バウンド以上したとき、相手に得点が入る。
- ・サーブは相手と交代で行う。
- ・サーブはチーム内の交代で、相手のコートの真ん中にフワッと下から投げ入れる。
- ・アタックが決まった最初の点は5点で、赤白ぼうの色を変える。その後は1点。
- ・審判は、対戦チームどうしで行う。
- ・1試合の時間は2分×3チームの6分。（3対3のときは、3分×2チームの6分）
- ・「いきまーす」と言って相手が「はーい」と言ってから、サーブを行う。

#### (2) コートの広さ



##### コートについて

コートの広さ	縦12m×横10m
コートの数	3面
コーンの高さ	1mくらい
準備する用具	
・コーン	18個
・コーンバー	15本
・ボール	たくさん
・得点板	3個
・ボールかご	6個
・ビブス	6色（チームの数）
・ケンステップ	15個
・マーカーコーン	30個

③

### 2. 子どもの学びの過程と学習する内容

#### (1) 「2対2」で学習したこと（1時間目～4時間目）

- ① アタッカーとセッターの関係  
→①セッターはアタッカーより、前 ②右利きは右から、左利きは左からトスをセッターは上げる。
- ② アタッカーはコースに打つと決まりやすい  
→①「Vコース（端）」 ②「Hコース（真ん中）」
- ③ スムーズにアタックを打つためには、「役割」を決めることが必要  
→誰が「セッター」の役割なのか、「アタック」の役割なのか。
- ④ 決まりやすいアタックを打つためには、「確認」が必要  
→アタッカーが打ちやすいセッターの位置、トスの高さ。

#### (2) 「3対3」で学習すること（5時間目～10時間目）

- ① 1人守りが多くなったので、アタッカーはよりコースを狙わないと決まらない  
→③「0コース（奥）」 ④「Hコース（奥の端）」 ⑤「Mコース（前）」
- ② よりコースを狙ったアタックを打つためには、セッターとの話し合いが必要である  
→アタッカーがセッターにいて欲しい「場所」の確認、トスが狙うべき効果的なアタックのコースのアドバイス
- ③ 1人攻めが多くなったので、よりチーム内で「役割」を「確認」する必要がある  
→アタックを打つ順番、誰が「セッター」をするのか、3人目の人はどう動くのか
- ④ 攻めや守りにおいて、役割や攻めの順番、守りの場所を「確認」するためには、コート内外での「指示」が必要になる  
→攻守において「指示」することで動きが明確になると、「攻守の切り替え」が速くなり、動きがスムーズになる
- ⑤ 攻めや守りにおいて、試合中に状況を見て判断するのは「自分」であること  
→攻守での試合状況において判断するのは「自分」だが、チームのアドバイスがあるからこそ判断しやすくなる

次の動画では、「3対3」の4時間目をお見せします。

④

これからお見せする動画は、オレンジチームに教師が指導する前の試合の動画です。オレンジチームは前時のデータ表で、最下位でした。教師の中に「オレンジチームを見ないとな」という意識がありました。オレンジチームの課題はどこ、何にあるのかを考えながらご覧ください。

⑤

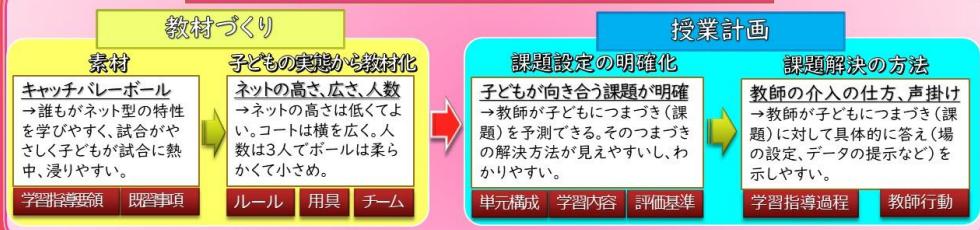
### 3. 教師の意図的なしきけがあるからこそ、一人ひとりが考えて動ける

～4年生 ネット型キャッチバレーボールVer.～

教師が設定した単元を貫く学習内容

◇ アタック決定率を上げ、攻守の切り替えのよさを実感し、試合でのパフォーマンスを上げる。

教師が具体的に考える、ネット型の試合の「理想の形」



このように、教師が意図的に授業を仕組んでいくと…

## 一人ひとりが考えて動ける体育授業

⑦

順位が上位のチーム

「指示」を出すだけで、攻めても守りもスムーズになって、動きやすかった。これを続けたら試合に勝てるな。

順位が中位のチーム

橙チームの変化がすごい。あんなに変わるんだ…。自分たちのチームも変わらなければいけない。

順位が下位のチーム

「指示」で攻めも守りも動きがスムーズになってアタックは決めれるし、守れる。これをやれば、勝てる!

### 学習内容

「指示」をすることで、攻めでも守りでも場所の「確認」がしやすい。そして、攻めでも守りでも動きがスムーズになってアタックも決めやすいし、守りでボールが取りやすくなる。

どこが勝ってもおかしくない!少しの油断で順位が入れ替わるぞ!

まだ何か勝つために必要なことがあるはずだ。次の授業で見つけよう。

- 試合を回りながら、チームごとによいところ、また、どんな課題があるのかを見ることで具体的なアドバイスは何かを考える。
- 次につながるような課題は何かを考える。

- 試合の結果をもとにしながら、試合でのパフォーマンスが上がったことを価値づける。
- 子どもの言葉で今日学んだことを教師がつなげ、価値づけ、学習内容に迫る。

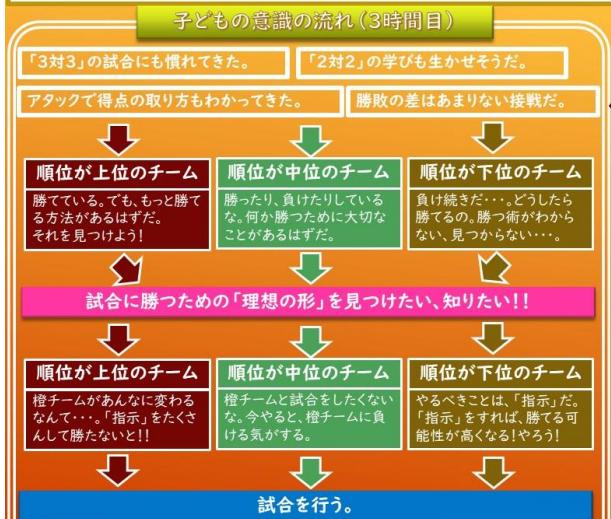
- 試合の結果を示すことで、次への意欲や課題をもてるようにする。
- 試合のデータ表を作成し、自チームの状況を客観的に把握できるようにする。
- 次時の学習内容に迫ることができるような動画を作成する。

子どもの意識を教師の学ばせたい学習内容にすり合わせながら、近づけていく。

教師の意図的なしきけがあるからこそ、一人ひとりが考えて動ける

⑥

### 4. 一人ひとりが考えて動けるための1時間の学習指導計画・授業構想



### 教師の意識、支援

- 子どもは「3対3」の試合に慣れ、安心して漫っており、試合の勝敗に意識が向かっている。
- 勝っていない、チームとして機能していないチームは橙チームだ。

- 子どもは試合の勝つための「理想の形」を知りたいと考え始めている。
- 1位の赤チームを6位の橙チームに教師が介入することで子どもが見る視点が明確になりやすい。
- 子どもは試合に勝つための「理想の形」を知らない。教師が模範を示す必要がある。

- 橙チームを中心に指導を行い、できること、挑戦していたことを価値づけて、チームとしての理想の形を実感させる。

⑧

### 5. 反省点・改善点

なんて、えらそうなことを言っていますが…。

指導者の先生から本単元後半の授業のご指導(現職教育)

- △ 教師が授業の中で「何を」根拠に子どもに指導しているかがわからず。  
子どもはこの授業で「何を」学ぶかがわかつていなかった。  
→データ表にある「アタック決定率」を軸に、「アタック決定率を上げるためにどうするの?」と子どもに問いかけていかなければいけない。
- △ 「アタック決定率を上げるために、教師はドリルゲームで子どもにアタックに浸る時間を意図的に設けていたのか。  
→アタックのドリルゲームの時間は設けてはいたが、十分にアタックに浸る時間を設定していなかった。設定していれば、もっと子どもは安心してアタックを打って、決めることができ、守備やチームの話し合いの部分に焦点化できた。
- △ 単元構成に問題があった。意図的に「アタックに浸る」ような単元構成を組むべきであった。  
→1時間アタックに浸り、2・3時間目は試合。4時間目はアタックにもう一度浸り、5・6時間目は試合…というような流れを意図的に教師が組むことで、多様なアタックを打つことができ、試合がもっと活性化したのではないか。

- 教材によって、単元を貫く「学習内容」を明確にし、どのように子どもに学ばせていくのかという道筋をつける。
- 子どもの課題を見通し、課題解決の場をどう設定し、どのように子どもに気づかせ、広げていくのかということを順序立てる。
- 授業を省察し、指導していただき、見直し、修正していく。この作業を繰り返していく。

9

## 6. おわりに

よい教材を探し出し、授業を行い、子どもにすり合わせていきながら…

- 課題を持った授業実践を積みながら、「授業の中身=教師の意図的な指導」の部分を追究していく。
  - 自分の授業実践の動画を取りながら、蓄積していく。その授業実践の動画を見ながら、みんなで「授業の中身」について議論を重ねる。
  - 「よい体育授業」とは何かを考え、問いかけ、ご指導いただきながら自分なりの論を構築していく。
  - ◎ 自分の授業実践を考えていった過程、きっかけなどを積極的に公開し、幅広くご意見をいただく。

長い時間、ご清聴ありがとうございました。

たくさんのご忌憚のないご意見、よろしくお願ひします。

✉ryousuke19841006@yahoo.co.jp

10

7. 添付資料

キャッチバレー ボール データ表(9/8)

5種合	1位	2位	3位	4位	5位	6位
チーム	赤	桃	青	緑	白	橙
勝 扉	<b>4勝1分</b>	<b>4勝1敗</b>	2勝3敗	2勝3敗	1勝3敗1分	1勝4敗
7着	65回	54回	60回	64回	<b>67回</b>	54回
8着	① 2回 38回	① 2回 26回	② 2回 32回	① 2回 30回	③ 2回 35回	② 1回 32回
9着	<b>46回</b>	36回	33回	30回	40回	37回
10着	① 2回 29回	① 2回 17回	④ 2回 16回	② 2回 20回	④ 2回 24回	① 2回 22回
11着					21回	19回
12着					19回	11回
13着						
14着	<b>71%6</b>	<b>67%</b>	<b>73%</b>	<b>47%</b>	<b>60%</b>	<b>37%</b>
得 点	<b>172点</b>	155点	157点	129点	143点	119点
	① 2回 95点	① 2回 77点	① 2回 76点	① 2回 75点	① 2回 84点	② 1回 65点
	② 1回 79点	② 1回 76点	② 1回 75点	② 1回 85点	② 1回 78点	③ 1回 63点
	③ 1回 34.4点	③ 1回 31点	③ 1回 31.4点	③ 1回 25.8点	③ 1回 28.6点	③ 1回 23.8点
順位のつけられた一勝	(1勝もつづき)引き分けは3勝とされ一勝得点アワード2回					

、指導前

キャッチバレーボール データ表(9/13)

4位		5位		6位	
順位	1位	2位	3位	4位	5位
チーム	白	橙	青	桃	緑
勝敗	勝 3敗	1分	3勝 1敗	2勝 2敗	1勝 2敗 1分
アツク	46回	42回	44回	61回	53回
試合	① 23回 ② 23回	① 22回 ② 20回	① 19回 ② 25回	① 22回 ② 29回	① 26回 ② 27回 ③ 21回 ④ 20回
万能	37回	30回	25回	36回	35回
強打	① 19回 ② 18回	① 15回 ② 15回	① 11回 ② 14回	① 14回 ② 22回	① 20回 ② 15回 ③ 16回 ④ 8回
アツク 決定戦	80%	71%	57%	59%	66%
得点	141点	120点	107点	125点	124点
1点	① 70点 ② 71点	① 61点 ② 59点	① 51点 ② 56点	① 56点 ② 69点	① 65点 ② 58点
10点	35.2点	30点	26.8点	31.2点	31点
失点	99点	121点	133点	137点	130点
					125点

指導後→

11

○ まちゅーばーぐるの練習をする時で、自分がいたいことを思ってこと。なんでもうきうき

キャッチボールでは「あきらめずにがんばる」  
ということが大切だと思いました。(○)

台形ゴーハンドボルト同じで  
「リズムよくスムーズ」は試合に合うと。  
たくさんとく点が入り試合に勝つことができます。(○)

【まちゅーばーぐる大切を言葉】

かくにん・ほしたん・協力・  
あきらめない・ねらう・ねらう…  
だいたいチームへおせわになりました  
ありがとうございました(また試合しようね)  
いろいろ学べました。  
キャッチボール 楽しかった(○)

△キセキチャーボールの授業を通して、自分が気づいたこと、感じたこと、学んだことを書きましょう。

じゅぎうを通して、スポーリはせん  
ぱんを使って、自分ではんてん  
うけねばりけんりくを。(赤)

トスはマッターバーレルの授業を通して、自分が気づいたこと、感じたこと、学んだことをまとめました。

トスは位置取り高さなどに気をつけました。

アタックはせいひない場所 やエコースコース、エコースコース、Dコースに守りました。

守りは せいしょは こんなふうだったけど、今は こんなふうに守りができました。場所は、アタックがたくさんありました。どれかやりました。ほんたうをやくして、やくして、守りをしました。

さいごにでも下しかねたのです。これをドキドキしました。

さいしょに2階建てだとおもひたが、ここで2階建てだとおもひました。それは危険です。

またおもしろいです。何かおもしろいです。

まきとリーボーの作業を通して、自分がいたいところ、感じたところなどを書き

仲間とのきずながひかれた

一枚目のたの言葉

うつところかられかれちがう

友達のことが分らぬようになた。わざわざ

が生まれた。

?なぜ? 30%の会、全部かいた?

うつかられることは、何かこうしてつかつね  
という気持ちがおおおさくな、たから。

(笑) うつかられることは、何かこうしてつかつね

仲間とは?

いっしょに協力したり助け合、たりきずなや強い心で結ばれた

強い絆のようならむの?

きゅうり(ハーブホール)の授業を通して、自分が気づいたこと、感じたこと、学んだことを書きましょ。

いつも負けていたのに今日はとてもくやしきくてやういで

すむと楽しくないときもあたし楽しいときもありました。

べんばれてないかなと思いまよ。同じひとしごとかに勝負負けたて面白に

こうやがありませんでした。あれこそチームワークかなと思いまよ。