

- 1 日時 令和5年10月6日(金) 6校時(14:00~14:45)
- 2 場所 長浜小学校 体育館
- 3 単元名 ふらばーるバレーボール(ボール運動領域 ネット型)
- 4 授業づくりに関する考え方

(1) 子どもの実態と教材の特性

子どもの実態	<p>○ 本学級の児童の新体力テストの記録は、全国平均程度である。ボール運動を好む傾向にあるが、休み時間などを利用して外に出て身体を動かす児童は多くない。またソフトバレーボールの経験が少ないことから、技能面に自信がなく、ルールを知らない児童もいる。事前のアンケート調査【9/4(月)実施】より、児童はバレーボールのパスが繋がらないことや、どこにとぶか分からないことに最も難しさを感じていることが分かった。(知識及び技能)</p> <p>○ 遊びの場面で、全員が楽しめるルールを考えたり、マット運動の技を上手くするにはどうすればよいかなどを話し合ったりする場面を適宜取り入れてきた。それぞれの課題解決に向けた話合いを通して、できる喜びや運動の楽しさを感じてきている。 (思考力・判断力・表現力)</p> <p>○ どの活動にも意欲的に取り組んでいる。運動会の種目練習から、勝つためには、「する」だけでなく、「見る・支える・知る」の重要性にも気付くことができおり、運動を様々な角度から楽しむことができるようになってきている。 (学びに向かう力、人間性等)</p>	教材の特性	<p>バレーボールの本質的な面白さは協力してラリーを“つなげて たちきること”と考える。仲間とともにボールをつなげていく中で一体感を得ることができ、そのつなげていくことを土台にしてラリーをたちきることで、喜びを分かち合うことができる。そのためには、どんなに難しいボールや強いアタックでも、チームで協力してボールをつないでいくことが重要である。ボールの落下点に素早く入り、ラリーをつなげることが必要である。</p> <p>今回扱う「ふらばーるバレーボール」は、ソフトバレーボールよりも軽いボールでボールスピードが遅いため、落下点が判断しやすく、苦手な子どもでも取り組みやすい。また、ワンバウンドしてからプレイが始まることから、一回の攻防では点がなかなか決まらず、ラリーが続きやすい。さらに、ボールが変形型のため、ボールの跳ねる方向の予測がつかず、チームでの作戦や相談が必要となる。ボール操作が得意な児童だけが優位とは限らず、誰もが楽しむことができる教材である。</p>
--------	---	-------	---

(3) 単元計画

ア 研究の視点及び手立て		イ 評価基準													
<table border="1"> <thead> <tr> <th>教材とつながる</th> <th>仲間とつながる</th> <th>自分とつながる</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>① 全ての子どもが意欲的にボール運動に親しむために、易しい運動となるようにする。また、教材の本質的な面白さに気付かせ、できる楽しさや喜びにつなげる。</td> <td>② 支持的風土を高めるための言語モデルを子どもとともに作っていく、仲間との対話の必要感やつながりを感じさせる工夫をする。</td> <td>③ 自分自身やチームの学びの成果や課題を振り返る場を整えることで、学びの自信を深め、次の学習への意欲につなげる。</td> </tr> </tbody> </table>		教材とつながる	仲間とつながる	自分とつながる	① 全ての子どもが意欲的にボール運動に親しむために、易しい運動となるようにする。また、教材の本質的な面白さに気付かせ、できる楽しさや喜びにつなげる。	② 支持的風土を高めるための言語モデルを子どもとともに作っていく、仲間との対話の必要感やつながりを感じさせる工夫をする。	③ 自分自身やチームの学びの成果や課題を振り返る場を整えることで、学びの自信を深め、次の学習への意欲につなげる。	<table border="1"> <thead> <tr> <th>知識・技能</th> <th>思考・判断・表現</th> <th>主体的に学習に取り組む</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ア ふらばーるバレーボールの行い方を理解している。 イ ボール操作やボールを持たない時の動きによって、味方が受けやすいようにボールをつないだり、相手コートにボールを打ち返したりすることができるようにする</td> <td>ア 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立てたりしている。 イ 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ている。</td> <td>ア 運動に積極的に取り組んでいる。 イ ルールやマナーを守り、仲間と助け合っている。 ウ 仲間の考えや取組を認めようとしている。 エ 分担された役割を果たそうとしている。</td> </tr> </tbody> </table>		知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む	ア ふらばーるバレーボールの行い方を理解している。 イ ボール操作やボールを持たない時の動きによって、味方が受けやすいようにボールをつないだり、相手コートにボールを打ち返したりすることができるようにする	ア 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立てたりしている。 イ 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ている。	ア 運動に積極的に取り組んでいる。 イ ルールやマナーを守り、仲間と助け合っている。 ウ 仲間の考えや取組を認めようとしている。 エ 分担された役割を果たそうとしている。
教材とつながる	仲間とつながる	自分とつながる													
① 全ての子どもが意欲的にボール運動に親しむために、易しい運動となるようにする。また、教材の本質的な面白さに気付かせ、できる楽しさや喜びにつなげる。	② 支持的風土を高めるための言語モデルを子どもとともに作っていく、仲間との対話の必要感やつながりを感じさせる工夫をする。	③ 自分自身やチームの学びの成果や課題を振り返る場を整えることで、学びの自信を深め、次の学習への意欲につなげる。													
知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む													
ア ふらばーるバレーボールの行い方を理解している。 イ ボール操作やボールを持たない時の動きによって、味方が受けやすいようにボールをつないだり、相手コートにボールを打ち返したりすることができるようにする	ア 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立てたりしている。 イ 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ている。	ア 運動に積極的に取り組んでいる。 イ ルールやマナーを守り、仲間と助け合っている。 ウ 仲間の考えや取組を認めようとしている。 エ 分担された役割を果たそうとしている。													
ウ 単元における指導と評価の計画															
時	1	2	3	4	5(本時)	6	7	8							
学習の流れ	ふらばーるボールバレーについて知ろう。 ○ 試しのゲームを通して、自分たちの課題を見つける。【視点①】	基本的なボールの触れ方や動きを知ろう。 ○ 基本的なボール操作やルール等を確かめる。【視点①】		相手コートに返すための“つなげる”バレーをしよう。 ○ チームごとに作戦を考えながら実行し、チーム技能を高めたり、チームに合った作戦を練習したりする。【視点②③】	“つなげる”バレーからアタックを決めよう ○ ネットの近くにボールを集め、意図的な戦術を考えさせる。【視点②】	長浜小トーナメント大会をしよう。 ○ チームの作戦を決め、意図的な攻防ができるようにする。【視点②③】	もっと楽しむためのバレーをつくろう。 ○ ▲▲との交流を目的に、みんなが楽しめるルールづくりをし、試しのゲームを行う。【視点②】 ※ 関連教科 学活	長浜小リーグを開催しよう。 ○ チームの作戦を決め、意図的な攻防ができるようにする。【視点②】							
主な評価	知	ア(様態)	ア、イ(様態)	ア、イ(様態)	イ(様態)	イ(様態)	イ(様態)								
	思		ア、イ(様態、ノート)	ア、イ(様態、ノート)	ア、イ(様態、ノート)	ア、イ(様態、ノート)	ア、イ(様態、ノート)								
	態	ア(様態)	ア(様態)	ア(様態)				イ、ウ、エ(様態、ノート)							

(2) 単元構成

ア 単元目標

- ボール操作やボールを持たない時の動きによって、チームの連携プレイによるゲームを行うことができるようにする。(知識及び技能)
- ルールを工夫したり、チームの特徴に応じた作戦を立てたりするとともに、自分や仲間の考えを伝え合うことができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)
- 運動に進んで取り組み、ルール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、友達の考えを認めたりすることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

イ 本単元で身に付けさせたい力の系統表

学年 観点	低学年 ＜ココロバレー＞	中学年 ＜キャッチバレーボール＞	高学年 ＜ふらばーるバレーボール＞
能 知 識 及 び 技	ゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって易しいゲームをすることができる。	ゲーム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操作できる位置に体を移動する動きによって、易しいゲームをすることができる。	バレーボールの楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たない時の動きによって、チームの連携プレイによる簡易化されたゲームをすることができる。
力 断 思 等 力 考 、 表 現 判	簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができる。	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、考えたことを友達に伝えることができる。	ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じて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。
性 う 学 等 力 び に 人 向 間 か	進んで取り組み、ルール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、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。	進んで取り組み、ルール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、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。	積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取り組みを認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。

ウ 本単元を通して育てたい子ども像(ゴールイメージ)及び教師の願い

「分かる」「できる」喜びを感じ、仲間とともに運動を楽しむ笑顔あふれる子ども  
ふらばーるバレーボールを通して、ラリーをつなげるための技能・たちきるための技能を習得し、「分かる」「できる」喜びを味わわせたい。また、バレーボールの本質的な面白さを感じながら、運動を楽しませたい。

5 本時の指導（5／8）

(1) 目標

- ボール操作とボールを持たない時の動きを意識して味方が受けやすいようにボールをつないだり、相手コートにボールを打ち返したりすることができるようにする。  
(知識及び技能)
- 自己や仲間の考えたことを伝え合い、チームの特性に応じた作戦やルールを決めることができる。  
(思考力、判断力、表現力等)

(2) 準備物

- 教師 ふらばーボール、ビブス、ワークシート
- 子ども 筆記用具、ワークシート

(3) 展開

学習活動	時間	教師の働き掛けと子どもの意識の流れ	<input type="checkbox"/> 指導上の留意点 <input checked="" type="checkbox"/> 苦手な子ども・意欲的でない子どもへの支援・配慮 <input checked="" type="checkbox"/> 評価基準（方法）【観点】
1 準備運動をする。	8	<input type="checkbox"/> 準備運動をしよう。 ・円アンダーパス ・円オーバーパス	<input type="checkbox"/> 準備運動の際にBGMをかけ、運動に前向きに取り組むようにさせる。 <input checked="" type="checkbox"/> 失敗した時の声掛けを必ず行うようにし、支持的風土を高める。
2 本時の課題を知る。		<input type="checkbox"/> 今日のめあてを確認しよう。 ・この前はトスのあげ方が課題だったな。 ・味方が受けやすいようにボールをつなぐことができるようになってきたな。	
“つなげる” バレーからアタックを決めよう			
3 試合形式で練習をする。(試しのゲーム) 2分	15	<input type="checkbox"/> これまでの学習を生かし、チームで作戦を立てよう。 <input type="checkbox"/> 作戦通りに動くことができるように練習しよう。 ・ネットの近くの人にボールを返せるようになるよう。 ・アタックは相手の足元を狙おう。 ・トスの仕方を工夫しよう。	<input type="checkbox"/> ラリーが途切れるごとに必ずチームで集まり、その時の動きについて確認し合うようにする。 <input type="checkbox"/> 試合をしないチームは試合をするチームを観戦し、作戦や動きについてアドバイスをする。 <input checked="" type="checkbox"/> 自己やチームの特徴を考え、考えたことを仲間に伝えることができる。 (様態、ノート) 【思・判・表】 <input checked="" type="checkbox"/> 「する・見る・支える・知る」の役割を明確にし、運動を多様に楽しめるようにする。 <input checked="" type="checkbox"/> チームの作戦を理解し、味方が受けやすいようにボールをつないだり、相手コートにボールを打ち返したりすることができる。 (様態) 【知・技】
4 試合をする。(競技) 支える(審判) 見る、知る(観戦、アドバイス) 2分	15	<input type="checkbox"/> 練習したことを生かして、試合をしよう。 ・早く落下点に入ろう。 ・練習したことを生かそう。 ・審判や声掛けもちゃんとしよう。 ・勝てるといいな。	
5 振り返りをする。	7	<input type="checkbox"/> 今日の学習を振り返ろう。 ・どうすればよりうまくなれるかな。 ・ネット際で正確にあげるといいな。 ・次からのバレー楽しみだな。	<input type="checkbox"/> 自己やチームの活動を振り返り、次時からのリーグ戦に意欲を持たせられるようにする。

(4) 本時の研究の視点

- ドリルや試合のルールは、ふらばーバレーの特性を生かした有効なものとなっていたか。  
【教材とつながる】 【仲間とつながる】
- 自己やチームの活動を振り返ることで学びを深め、次時への学習意欲につなげることができているか。  
【自分とつながる】

(5) 子どもの自己評価

子どもの自己評価として以下のアンケートを実施する。個別指導に生かしたり、授業改善に生かしたりできるようにする。

今日の体育の授業はどうでしたか。

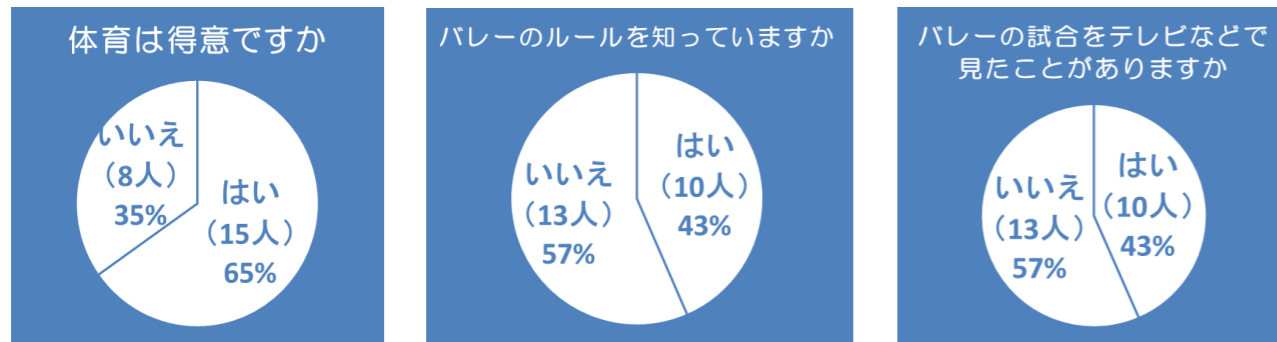
- 1 心かく心にのこることや、感動することがありましたか。 (はい・どちらともいえない・いいえ)
- 2 今までできなかったこと(運動やコツ)が できるようになりましたか。 (はい・どちらともいえない・いいえ)
- 3 「あっ、わかった!」とか「あっ、そうか」と思ったことがありましたか。 (はい・どちらともいえない・いいえ)
- 4 せいっぱい、全力をつくして運動することができましたか。 (はい・どちらともいえない・いいえ)
- 5 楽しかったですか。 (はい・どちらともいえない・いいえ)
- 6 自分から進んで学習することができましたか。 (はい・どちらともいえない・いいえ)
- 7 自分のめあてにむかって、何回も練習できましたか。 (はい・どちらともいえない・いいえ)
- 8 友達と協力して、なかよく学習できましたか。 (はい・どちらともいえない・いいえ)
- 9 友達とおたがいに教えたり、助けたりしましたか。 (はい・どちらともいえない・いいえ)

(6) 基本的なルール

- ★ 1チームは6人(5人)。コート内に3人入る。(ローテーションあり)
- ★ 相手コートから返ってきたボールは、必ずワンバウンドした後にキャッチする。(ボールは3回以内に返球する。)
- ★ キャッチをしたあとは、ボールを持って自由に動いてトスをあげることができる。
- ★ サーブはコート内のどこからでも行ってよい。(投げ入れても構わない。)
- ◎ コート内の人数を少なくすることで、全員がゲームに参加しやすくする。
- ◎ コート外の児童に審判や観戦(アドバイス)をさせることで、競技以外の面からも運動に親しめるようにする。



【参考資料】 事前アンケート結果 9/1(金)実施 6年2組 23名



Q バレーはどんなことが楽しそうだと思いますか (記述)

- ・ みんなで楽しそうにしているところ・協力するところ (6)
- ・ アタック (6)
- ・ ボールを打つこと (3)
- ・ サーブ (2)
- ・ ボールを落とさずにつなげること (1)
- ・ 点をいれること (1) / 足が使える (1) / ブロック (1)
- ・ なし (2)

Q バレーはどんなことが不安ですか (記述)

- ・ けがをすること・顔に当たること (13)
- ・ 難しそう (2)
- ・ 位置、ネットタッチ (1)
- ・ 飛び込みレシーブ (1)
- ・ 身長が足りない (1)
- ・ できなかつたら責められそう (1)
- ・ なし (4)

## ワンバウンドふらば〜るバレーボール

### ★『ワンバウンドふらば〜るバレーボール』とは…

- おむすび型の変形ボールを使用するバレーボール。
- 覚えやすいルールで、誰でもすぐに参加できる。
- ボールの球速が遅く、突き指の心配やボールに恐怖心がない。
- ボールの飛ぶ方向性に意外性があり、予測がつけにくく面白い。
- 既存の用具の活用で、簡単に競技を始めることができる。



#### 【用具とコート】

- ① ボール：ふらば〜る (直径43cmの大きい方：(財)日本レクリエーション協会)
- ② コート：6.10m×13.40m (バドミントンダブルス用コート/ファミリーバドミントンとも同様)
- ③ ネット：ソフトバレーボール用ネット (またはバドミントン用ネット)、高さは2.0m
- ④ マーカーアンテナ：正式な大会では必要

#### 【チームの人数】

- ① 1 チーム6名以上〜8名以下で構成し、参加者全員をローテーションの対象とする。
- ② コート内の競技者は5名とし、5人对5人でプレーする。

#### 【ゲームの進め方】

- ① 3セットマッチとし、2セット先取したチームを勝者とする。
  - ② ラリーポイント制で15点を先取したチームが、そのセットの勝者とする。ジュースはなし。
- ※ 基本ルールは上記の通りだが、大会によっては制限時間を設ける場合もある。(例：1セット10分など)

#### 【サービス権及びコートの選択権】

- ① 試合開始前の主将による「ジャンケン」により、サービス権かコートを選択する。
- ② 第2セットはコートチェンジし、サービス権は第1セットにサービス権を行使しなかったチームが得る。
- ③ 第3セットは再び主将の「ジャンケン」によって、サービス権かコートを選択し、いずれかのチームが8点を先取した時にコートチェンジを行う。

#### 【サービス開始時の選手の位置 (ポジション)】

- ① サービス時、各チームの選手は、サービスラインの前に2人 (前列)、サービスラインの後に3人 (後列)、コート内の規定の位置にいないといけない。
- ② その時、センターライン・サービスライン・サイドライン・エンドラインを踏んでいてはならない。
- ③ サービスが行われた後は、各選手はどこに動いても良い。
- ④ サービス権を得たチームは、時計回りにひとつずつ移動 (ローテーション) する。
- ⑤ 選手の位置はセット毎に変更ができる。

#### 【サービス】

- ① サービスは、後列中央の選手が行う。
- ② サービスは、前足をコート中央のハーフラインを踏んで行う。(後足については特に定めはない)
- ③ サービスライン及びエンドラインを踏んでならない。