

(仮説) **3年 「つないでアタック! プレルボール」(ゲーム ネット型ゲーム)**

指導内容を明確にし、教材や学習の過程を工夫すれば、自ら体育学習に取り組む子になるだろう。

中学年「ゲーム ネット型ゲーム」 プレルボール指導内容整理表

単 元 (学習指導要領)	1 時間ないし数時間 (学習指導要領解説)	具体的動き (具体的・事實的) (運動する際の「考え」を含む)	用いる用語 (名称、記号、擬音語を含む) 用いる学習形態【仲間との関わり】
<p>基本的なボール操作とボールを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。</p>	<p>・いろいろな高さのボールを片手や両手で打ちつけたりすること。</p>	<p>○ボールをプレルする際には、こぶしまたは片手打ち、両手打ちを用いて行うこと。 ○ボールの高さに応じて、片手と両手を使い分けること。 ○視線をボールから離さない。</p> <p>○両手または片手でアタッカーにプレルする。</p> <p>○腕を伸ばして、指を広げてキャッチする。</p> <p>○アタックを打つときは、肘を高く後ろに引き、バウンドしたボールの一番高い位置で、手の平と指全体を用いて力強く打つこと。</p>	<p>プレル</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・両手で構える。</li> <li>・手のひら全体を使ってはじく。</li> <li>・強く手のひらをボールに打ちつける。</li> <li>・こぶしをボールに打ちつける。</li> </ul> <p>トス</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・両手で床に打つ。</li> <li>・キャッチしやすい高さに投げる。</li> </ul> <p>キャッチ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・両手と胸で捕ろう。</li> <li>・ボールが取れる場所に動こう。</li> </ul> <p>アタック</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・肘を引いて高く手を上げる</li> <li>・手の平全体をボールに当てる。</li> </ul> <p>【2人組・グループ】</p>
	<p>・軽量のボールを片手、両手で自陣の味方にパスをすること。</p>	<p>○ボールをプレルするときは、ボールを片手または両手で操作することができるボールの正面に素早く移動すること。</p>	<p>・プレルする時は、片手と両手どちらが打ちやすいかな</p> <p>・自陣でワンバウンドした後のボールをプレルしやすい位置に移動しよう。</p> <p>・どこにプレルすると仲間は打ちやすいかな。</p> <p>【2人組・チーム対抗】</p>
	<p>・軽量のボールを片手、両手を使って相手コートに返すこと。</p>	<p>○弾むボールに合わせて片手または両手で床に打ちつけること。 ○相手コートに返球するために力強くボールをはじく、打ちつけること。</p>	<p>・どのくらいの高さのボールがアタックしやすいかな。</p> <p>・上手に返せるのは片手かな。両手かな。</p> <p>・両手で力強く床に打ちつけてみよう。</p>
	<p>・ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下地点やボールを操作しやすい位置に移動したりすること。</p>	<p>○体の向きは常ボールの方向に向けること。 ○視線はボールから離さないこと。 ○向かってくるボールの正面に移動すること。</p> <p>○アタックされたボールをプレルするために、ボールの落下点の後方やボールを操作しやすい正面の位置に移動すること。</p>	<p>・体をボールに向ける。</p> <p>・ボールを見る。</p> <p>・正面でボールをとらえられるよう動ける準備をする。</p>

実践のまとめ

単元名 ゲーム ネット型ゲーム プレールボール「つないでアタック！プレールボール」

① 単元のコアな動き

アタックされたボールをプレールするために、ボールの落下点の後方やボールを操作しやすい正面の位置に移動すること。

② 単元構成（45分×9回）（○知識・技能 ◎思考・判断・表現 ●主体的に学習に取り組む態度）

	1	2	3	4	5	⑥	7	8	9
0	・学習の進め方の確認	<b>習得する</b> ドリルゲーム		<b>習得する</b> ドリルゲーム		<b>習得する</b> ドリルゲーム			
15	・円陣を決める	・1対1プレール ・2人組キャッチアタック		・2人組キャッチアタック ・トライアングルパス		・トライアングルパスゲーム ・キャッチアタックゲーム			
30	・試しのメインゲーム <b>試す</b> プレールボールを楽しむためには、どんなことを学習していけばよいだろう。	<b>つかむ</b> タスクゲーム ① ○うまくプレールするためにはボールの正面に移動する。		タスクゲーム① ○ラリーを続けるためには、レシーバーの正面にアタックする。	メインゲーム <b>コアとなる発問</b> アタックされたボールを上手にプレールするためにはどうすればよいだろう。	タスクゲーム② ○アタックされたボールを上手にプレールするために、ボールの落下点の後方やボールを操作しやすい正面の位置に移動することを見つけている。		<b>共有する</b> ・チームの考えをクラス全体で共有する。	
45	<b>習得する</b> ドリルゲーム ・1対1 ・2人組キャッチアタック	○ボールの芯をとらえる。		◎アタックされたボールをプレールするために、どこにいればよいかを見つけている。 ・課題について個々の考えを学習カードに書く。		<b>調整する</b> ・チームの友達に自分の位置を記録してもらったカードを見て、ふり返る。		<b>活かす</b> ・コアとなる動きを活かすとともに、得点を取るために作戦を考える。	
	●チームで協力していくための約束を確認する。 ●○基本的なルールを確認し、試しのゲームを行う。	●ルールを確認して友達と協力してタスクゲームを行おうとする。 ◎ボールの落下点やボールの操作しやすい位置を見つけている。 ○ボールの落下点やボールが操作しやすい位置に素早く移動することができる。 ○ボールの方向に体を向ける。 ◎ラリーを続けるためには、レシーバーの正面にアタックすることを見つけている。 ○ラリーを続けるためには、レシーバーの正面にアタックすることができる。				○「打つ」「捕る」動きが安定してできる。 ●ルールを守り、友達と協力してメインゲームを行おうとする。 ◎○アタックされたボールをプレールするために、ボールの落下点の後方やボールを操作しやすい正面の位置に移動することを見つけ、友達に伝えている。 ●自分の動きの記録からプレールする時の動きの考えを修正しようとしている。			

### ③ 教材の工夫

- ・自陣で1回バウンドしたボールをプレル（片手打ち・両手打ち）して1回バウンドさせながらつなげ、3回目でキャッチしたボールをアタックでネットを挟んだ相手コートに返球する。
- ・全員にチャンスを与えるため、返球するまでに1人2回以上ボールに触れてはいけない。
- ・得点が入るごとにローテーションをし、全員が各ポジションを行う。（記録係はレシーバーの位置とボールのバウンドした位置をカードに書く）

#### ○メインゲーム

- ・3対3でオールコートゲームを行い、味方3人でボールをつなぎ、「プレル」「プレル」「キャッチ」までできたら1点、さらにアタックで相手チームに返球できたら1点入り、その点数を競う。

##### 【主なルール】

- ・5点先取制。
- ・「プレル」「プレル」「キャッチアタック」という掛け声をかけるようにする。
- ・得点したチームがサーブを行う。サーブでの得点あり。
- ・レシーブは、自陣コートに1回バウンドしたボールをプレルする。
- ・アタッカーは、プレルされたボールを一度キャッチする。キャッチしたボールをアタックし、自陣でワンバウンドさせてから相手コートに返球する。
- ・アタッカーは、キャッチしてから3秒以内で相手コートに返球する。
- ・レシーブ（プレル）→プレル→キャッチアタックの攻撃で返球する。
- ・コートには3人入り、得点が入るごとにポジションをローテーションする。

#### ○タスクゲーム①

- ・3対3の兄弟チームでオールコートのラリーゲームを行い、ボールをつなげる回数を伸ばす。

##### 【主なルール】

- ・ゲーム時間は、3分-話し合い-3分で行う。
- ・時間以内であれば、失敗したあとも何度も繰り返し記録に挑戦してよいこととする。
- ・主なルールはメインゲームと同じである。
- ・レシーブ（プレル）→プレル→キャッチアタックのつなぎを繰り返し、4段攻撃で相手チームに返す。
- ・アタッカーは、レシーバーが取りやすいボールを返球すること。
- ・相手チームを兄弟チームとし、2チームで協力してラリーを続けた回数をクラス全体で競う。
- ・コートには3人入り、チームでポジションを入れ替えながらプレーする。

#### ○タスクゲーム②

- ・兄弟チームでレシーブの技能を高める。攻守固定して兄弟チームにアタックを連続して打ってもらい、繰り返しレシーブ（プレル）する。

##### 【主なルール】

- ・攻守固定して行う。（3分間、兄弟チームがアタックしたボールをレシーブ（プレル）する。→3分間、相手コートにアタックを打つ）
- ・プレル→プレル→キャッチまでできたら1点とする。
- ・攻撃側は順番にアタックをする。
- ・守備側は1分ごとにローテーションする。

○ドリルゲーム

① 1対1プレルゲーム

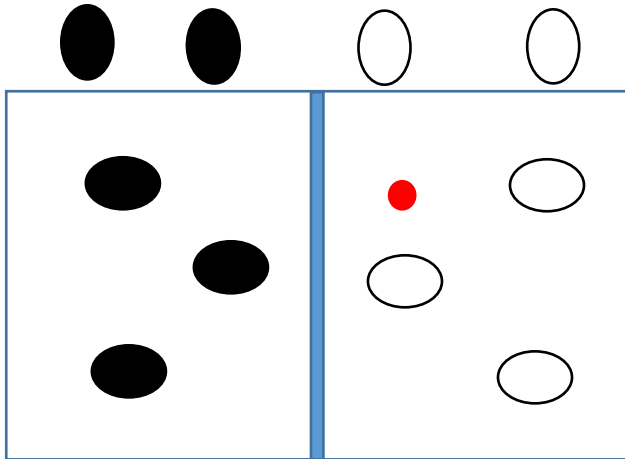
・2人で向かい合い、プレルを繰り返し、30秒間でラリーが続けられた回数を競う。

② トライアングルパスゲーム

・3人組で三角形を作り、30秒間でボールをつないでパスの回数を競う。

③ 2人組キャッチアタック

・2人組でネットを挟んだ相手コートにボールを上げ、もう一人がキャッチをし、アタックを繰り返す。1分間で相手コートに返球できた回数を競う。



【メインゲーム】

「プレル」「プレル」「キャッチ」までできたら1点、さらにアタックで相手チームに返球できたら1点入り、その点数を競う。

【タスクゲーム①】

・「プレル」「プレル」「キャッチ」のラリーを兄弟チームで行う。

【タスクゲーム②】

・兄弟チームでレシーブの技能を高める。  
・攻守固定して兄弟チームにアタックを連続して打つてもらい、繰り返しレシーブ（プレル）する。

④ 児童の技能、主体的な取り組み、思考・判断の変容

〈技能面〉ペアの組み合わせは同一とする。

① ワンバウンドアタックの飛距離

記録	2 m	3 m	4 m	5 m	6 m	7 m	8 m	9 m	
実施前	5 人	8 人	3 人	5 人					
実施後		4 人	3 人	7 人	3 人	1 人	2 人	1 人	

② 2人組でラリーできた本数（30秒）

記録	2 回	3 回	4 回	5 回	6 回	7 回	8 回	9 回	10 回以上
実施前	1 組	0 組	1 組	1 組	2 組	0 組	1 組	1 組	4 組
実施後			1 組		1 組	1 組			7 組

技能面では、①からアタックの技能が向上したことが分かる。実施前は、ボールの芯をとらえることができずに苦戦したり、腕のふり幅が少なく飛距離が伸びなかったりすることが多かった。しかしドリルゲームの2人組キャッチアタックや、兄弟チームで行ったキャッチアタックゲームを通して、アタックのポイントを確認したり、動きを確認し合ったりすることを通して、腕のふり幅が大きくなりアタックの飛距離が伸びることにつながった児童も多い。

また、②からボールをプレルする技能が向上したことが分かる。実施前は、ボールを操作しやすい位置に移動することができない児童や、プレルする力が弱く相手につなげることができない児童が多かったが、実施後は体をボールの正面の位置に移動したり、相手がいる方に向かってタイミングよくボールを床に打ちつけることができるようになり、技能が向上した児童が多かった。

〈主体的に取り組む面〉

単元前と比べ、動きについて自分の考えをもち、カードに記入できる児童が増えた。また、児童に学習の見通しをもたせたことで、自分の考えを試し、確認したり修正したりすることに自ら取り組む児童が増えた。また、コアとなる発問に対して、友達の考えを聞いたり、自分の動きの記録をもとにボールが弾んだところに移動してプレルすればよいことに気付いたりして、単元の終盤までに半数ほどの児童が当初の考えを修正したり追加したりしていた。

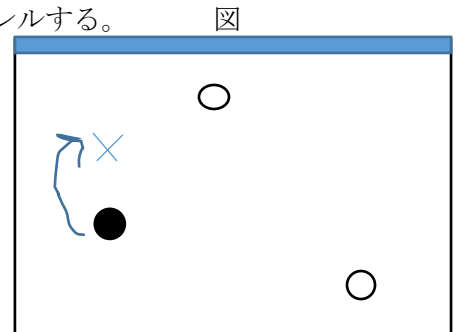
〈思考・判断面〉

【児童の学習カードに書かれた内容】

アタックされたボールを上手にプレルするためにはどうすればよいだろう。

- ・ボールがバウンドしそうな位置へ動くとき上手にプレルすることができると思う。
- ・はずんだ位置の近くまで動いてプレルするとうまくできる。ボールが落ちた方へ行く。
- ・ボールの位置と相手の位置をよく見てプレルする。
- ・次にプレルする人の方に向けてわたせるように、回ってからプレルする。

上記のように、ボールの落下点に移動してプレルすると上手にプレルできると気付いた児童がいた。ほかにも、次に誰にプレルするのかを考えて、ボールをプレルできる位置に動いたり、相手とボールの位置を考えて動いたりしようとしている児童もいた。



⑤ 重点に対する成果と課題

- 学習の調整の実践
- 指導内容整理表の見直し

(成果)

- 学習カードに自分の考えや振り返りを書く時間をとったりチームでの話し合いを行ったりしたことで、考えを試し修正していく課題解決のプロセスを学ばせることができた。
- 指導内容整理表の中の「用いる用語」の整理を行い、動きについての声掛けに注意して指導した。「手の平全体で」「肘を高く引いて」「強く打ちつけて」「ボールを見て」という言葉を教師が多用することで、児童のアタックやプレルの技能を向上させることができた。

(課題)

- 3年生の発達段階において、友達の動きの記録を取る方法として、ワークシートに書き込むことは困難であることが実践の中でわかり、タブレットでの動画撮影に切り替えた。すると、自分の動きの記録（映像）を客観的に見る活動には意欲的に取り組んでいたが、映像をもとに動きの考えを修正することができた児童は4、5名であった。学習の調整の具体的な方法を再検討する必要がある。また、タブレットの撮影は、一斉で行うよりも必要な児童（チーム）が必要なタイミングで使用する方が効率的であり、一人一人の主体的な学びにつながると考える。
- 指導内容整理表の「用いる用語」の中で、「プレルしやすい位置に移動しよう」など、教師が教えることでコアな発問のヒントになってしまう言葉は削除する必要がある。指導内容整理表をわかりやすくまとめ直し、教える内容と教えずに児童に考えさせる内容を把握できるようにする。