

単元名 ネット型ゲーム「キャッチバレーボール」

1 運動の特性

〔一般的特性〕
操作しやすいボールを使い，ラリーしたり得点を競い合ったりすることが楽しい運動である。

〔児童から見た特性〕
ボール操作の制限を緩和することで，ラリーをしたり得点したりして楽しめる運動である。

2 単元の目標

学びに向かう力，人間性等

運動に進んで取り組み，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，友達の考えを認めたり，場や用具の安全に気をつけたりすることができるようにする。

知識及び技能

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ができるようにする。

思考力，判断力，表現力等

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ようにする。

3 評価規準

観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
学習活動における 具体的評価規準	① ルールやパスの仕方を理解しているとともにそれらを行うことができる。 ② 落下点に入ってボールを捕球したり，味方が操作しやすい位置にパスする行い方を理解しているとともにそれらを行うことができる。 ③ ボールを持たないときに体をボールに向けることができる。	① 全員が楽しくゲームを行うことができるようにゲームの規則を選んでいる。 ② 自分のチームに合った簡単な作戦を考えている。	① 友達と協力して，安全に用具の準備や片付けをしている。 ② 規則を守ってゲームに進んで取り組んだり，ゲームの勝敗の結果を受け入れようとしていたりしている。

4 指導計画と評価の例

		1	2	3	4	5	6	7	8
		場の準備・準備運動・ねらいの確認							
10 20 30 40	オリエンテーション	ねらい① ・自分たちに合った易しいルールや場を考えてゲームをする。 ・ボール操作の仕方を理解する。	ねらい② ・自分のチームに合った簡単な作戦を工夫してゲームをする。					キャッチバレーボール大会 ----- まとめ	
	・学習の見通しをもつ。 ・グルーピング等 ・試しのゲームをして課題をつかむ。								
		整理運動・学習のまとめ・次時の確認・用具の片付け							
評価	知	①	②				①	③	
	思			①		②			②
	主	①			②		②		①

5 指導の工夫

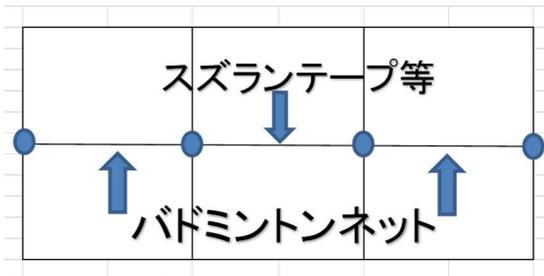
[場の工夫]

○コート

- ・バドミントンのものを使用する。(縦12～16m, 横5～8m程度)

○練習用のコート

- ・真ん中にもスズランテープ等でもう一つ作成する。



[用具の工夫]

○支柱

- ・バドミントンの支柱がない場合は高跳びの支柱で代用することもできる。

○ボール

- ・ビーチボール30g, 50g, 100g
- ・柔らかい素材のバレーボールなど

○ネットの高さは

- ・140cm～180cmまでの間がよい。

【ルールの例】

人数

3～4人対3～4人

サービス

- ・点数を入れたチームが行う。

場所

①どこからでもよい。②場所を決める。

入れ方

- ①下から山なりに投げ入れる。
- ②上から投げ入れる。
- ③手で弾いて打つなど。

返球までの回数

- ①3～5回程度。
- ②一人で続けて触れてよいのは○回まで。
- ③サービスを直接返すのはダメ。(もしくは良い。)
- ④全員が触れてから。

レシーブ

- ①全員がキャッチして良い。
- ②キャッチが続かない時はワンバウンド OK。

アタック

- ①あり→※ジャンプしてのアタックはあり or なし
- ②なし→最後の人は山なりで打ち返す or キャッチした後に投げ入れる。

ローテーション

する or しない

6 技能のポイント

【サービス】

- 1, ボールを両手で持つ。
- 2, 下から山なりにネットを越えるように投げ入れる。

【キャッチ】

- ・ボールが落ちてくる真下に素早く移動してキャッチする。

【トス・アタック】

- 1, ボールを上上げる人は両手でネットの高さよりものやや高く上げる。
- 2, アタックをする人は自分の頭よりも高い位置で山なりにボールを打つようにする。

【ボールを持たないときの動き】

- ・ボールがある方に常にへそを向けて、いつボールが来てもいいように準備する。

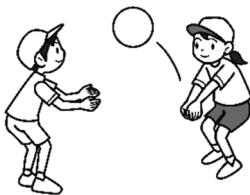
【慣れの運動の例】

○直上トス



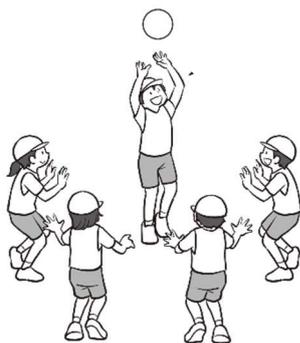
- ボールは手の平か手首付近でレシーブして真上に上げる。
- 上げる高さ 2 m くらい。

○対人パス



- 何回連続で落とさずにラリーが続いたのかを数える。
- 同じ人が連続で 2 回触らないようにする。

○円陣パス



- 何回連続で落とさずにラリーが続いたのかを数える。
- 同じ人が連続で2回触らないようにする。
- 円の中心に1人立ち、ラリーを続けやすくしても良い。

【タスクゲームの例】

①パスラリーゲーム



- アタックはしないで、山なりのパスラリーを続ける。
- 4回以内に相手コートに返せるようにする。
- サービスは下から投げ入れるようにする。

②サービスレシーブ



※片方のチームが相手コートにボールを投げ入れ、もう片方がレシーブをして相手コートに返す。

〔運動の苦手な児童・配慮の必要な児童への手立て〕

【いろいろな高さのボールを片手、もしくは両手で打つことが苦手な児童】

飛んできたボールをキャッチして打つことを認めるようにするとよい。

【ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に移動したりすることが苦手な児童】

飛んできたボールをキャッチしてラリーを継続できるようにするとよい。

中 学 年
ゲ ー ム

単 元 名 : ネット型ゲーム「キャッチバレーボール」

目 標 : 学習の流れやルールを理解し、楽しくゲームをすることができるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7	8
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	1 オリエンテーションをする。 ・学習の進め方を知る。 ・学習カードの使い方を知る。 ・安全面で気をつけることを知る。 ・チーム編成をする。 ・ゲームのルールを知る。	○学習の流れがわかる掲示物を準備して、児童が理解できるようにする。 ○チームは技能面を考慮して、バランスよく編成する。	学習の流れ 用具配置図 学習カード
15	2 学習のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> キャッチバレーボールのルールや練習の仕方を理解しよう。 </div>		
	3 準備運動をする。 ・手首足首、腕や肩回しをして、よく使う部分を意識する。 ・チーム内でパスをすることで、ボールに慣れる。 ①直上トス (1分) ②対人パス (2分)	○ボールの扱いは片手でも両手でもよい。	ソフトバレーボール
	4 ミーティングをする。 ・守る場所などの簡単な話し合いをする。	○作戦ボードを準備し、児童に操作させながら、各ポジションの位置と役割について考えさせる。	作戦ボード
25	5 試しのゲームをする。 (1試合5分程度) (4対4のゲーム) ・個人とチームの課題を把握する。 ・ゲームのルールを確認する。	○ゲームに出ないチームや児童は得点係や審判を行う。 ☆ルールやパスの仕方を理解している。【知識・技能】	得点板 ネット 支柱
40	6 学習のまとめ、整理運動をする。 ・チームでの課題を話し合う。 ・学習カードを記入する。 ・よりよいルールを話し合う。 ・整理運動をする。 ・片付けをする。	○チーム内でよくできたことを話し合わせる。 ○ルール上の課題を話し合わせる。 ☆友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。【主体的に学習に取り組む態度】	学習カード

中 学 年
ゲ ー ム

単 元 名 : ネット型ゲーム「キャッチバレーボール」

目 標 : ボールの操作の技能を高め、楽しくゲームをすることができるようにする。

道 ず じ	1	2	3	4	5	6	7	8
-------	---	---	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	1 準備・準備運動をする。 2 学習のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ボールの操作の仕方を理解し、簡単なルールで楽しくゲームをしよう。</div>	○学習の流れがわかる掲示物を準備して、児童が理解できるようにする。	学習の流れ 用具配置図 学習カード
5	3 慣れの運動をする。 ①対人パス (2分) ②円陣パス (2分)		ソフトバレーボール ネット 支柱
10	4 タスクゲームをする。(どちらか1つ) ・パスラリーゲーム ・サーブスレーブ	○パスラリーゲームかサーブスレーブのどちらかを1つ選択する。	
20	5 ミーティングをする。 ・簡単な作戦を考える。	○作戦ボードを準備し、児童に操作させながら、各ポジションの位置と役割について考えさせる。	作戦ボード
	6 メインゲームをする。 (1試合5分程度) (4対4のゲーム)	○ゲームに出ないチームや児童は得点係や審判を行う。 ○試合と試合の間に作戦タイムを設けるようにする。 ☆落下点に入ってボールを捕球したり、味方が操作しやすい位置にパスをしたりすることができる。 【知識・技能】	得点板
40	7 学習のまとめ、整理運動をする。 ・チームでの課題を話し合う。 ・学習カードを記入する。 ・よりよいルールを話し合う。 ・整理運動をする。 ・片付けをする。	○チーム内でよくできたことを話し合わせる。 ○ルール上の課題を話し合わせる。	学習カード

中 学 年
ゲ ー ム

単 元 名 : ネット型ゲーム「キャッチバレーボール」

目 標 : 自分のチームに合った作戦を考えることができるようにする。

道 ず じ	1	2	3	4	5	6	7	8
-------	---	---	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	<p>1 準備・準備運動をする。</p> <p>2 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>自分のチームに合った作戦を考えてゲームをしよう。</p> </div>	<p>○学習の流れがわかる掲示物を準備して、児童が理解できるようにする。</p>	<p>学習の流れ 用具配置図 学習カード</p>
10	<p>3 慣れの運動をする。</p> <p>①対人パス (2分)</p> <p>②円陣パス (2分)</p> <p>4 タスクゲームをする。(どちらか1つ)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パスラリーゲーム ・サービスレシーブ 	<p>○パスラリーゲームかサービスレシーブのどちらかを1つ選択する。</p>	<p>ソフトバレーボール ネット 支柱</p>
25	<p>5 ミーティングをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・簡単な作戦を考える。 <p>6 メインゲームをする。 (1試合5分程度) (4対4のゲーム)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人とチームの課題を把握する。 ・追加・修正したルールを確認する。 	<p>○作戦ボードを準備し、児童に操作させながら、各ポジションの位置と役割について考えさせる。</p> <p>○ゲームに出ないチームや児童は得点係や審判を行う。</p> <p>☆自分のチームに合った簡単な作戦を考えている。</p> <p style="text-align: center;">【思考・判断・表現】</p>	<p>作戦ボード</p> <p>得点板</p>
40	<p>7 学習のまとめ、整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームでの課題を話し合う。 ・学習カードを記入する。 ・よりよいルールを話し合う。 ・整理運動をする。 ・片付けをする。 	<p>○チーム内でよくできたことを話し合わせる。</p> <p>○ルール上の課題を話し合わせる。</p>	<p>学習カード</p>

中 学 年
ゲ ー ム

単 元 名 : ネット型ゲーム「キャッチバレーボール」

目 標 : 身につけた力を生かして、楽しくゲームをすることができるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6	7	8
-------	---	---	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援 (○) 評価 (☆)	用具・資料
0	<p>1 準備・準備運動をする。</p> <p>2 学習のねらいを確認する。</p>	<p>○学習の流れがわかる掲示物を準備して、児童が理解できるようにする。</p>	<p>学習の流れ 用具配置図 学習カード</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>チームの作戦を生かしてゲームをしよう。</p> </div>			
5	<p>3 ミーティング・タスクゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・試合に向けた作戦を話し合う。 ・自分のチームの課題に合わせた練習をする。 	<p>○作戦ボードを準備し、児童に操作させながら、各ポジションの位置と役割について考えさせる。</p>	<p>ソフトバレーボール 作戦ボード</p>
15	<p>4 メインゲームをする。</p> <p style="text-align: center;">(1試合6分程度)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人とチームの課題を把握する。 ・ゲームのルールを確認する。 	<p>○ゲームに出ないチームや児童は得点係や審判を行う。</p> <p>☆自分のチームに合った簡単な作戦を考えている。</p> <p style="text-align: center;">【思考・判断・表現】</p>	<p>得点板 ネット 支柱 ビブス</p>
40	<p>5 大会の表彰をする。</p> <p>6 学習のまとめ、整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームでの課題を話し合う。 ・学習カードを記入する。 ・整理運動をする。 ・片付けをする。 	<p>○大会の優勝チームを全体で称賛できるようにする。</p> <p>○チーム内でよくできたことを話し合わせる。</p> <p>☆友達と協力して安全に用具の準備や片付けをしている。</p> <p style="text-align: center;">【主体的に学習に取り組む態度】</p>	<p>学習カード</p>

キャッチボール学習カード

年 組 番 名前

日にち	今日のめあて	今日の満足度(点)	理由
例	味方につきりボールを渡せるようにする。	80点	味方にパスすることができたけど、取りにくいところに投げってしまったから。
/			
/			
/			
/			
/			
/			

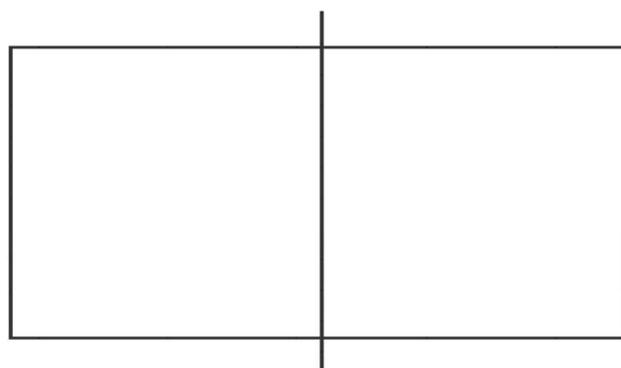
キャッチボール

チーム名

月 日

チームのめあて

作戦



ゲームの結果	対戦相手
—	
—	

チームの友達のよかったところ