

# 6年 体育科学習指導案

授業者 河野 優人

## 1. 単元名 「攻防一体 360 ~C - スパイクボールへ~」 ( E ボール運動 イ ネット型 )

### 2. 単元の目標

○ゲームの運動目的に向かう中で、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、相手が捕りにくいボールをスパイクしたり、ボールを落とさないように動いたりする。 [知識及び技能]

○ゲームの勝利に向けて、自分やチームメートの動き方を考えたり、自分の役割を見つけたりするとともに、考えたことをチームメートに伝える。 [思考力、判断力、表現力等]

○自身の目指す動きを実現しようしたり、他者の考え方や動きを認めたりしながら運動に進んで取り組む。 [学びに向かう力、人間性等]

### 3. 子どもと教材

#### (1) 子どもについて

本学級の子どもは、個々に思いをもち、学級としての活動をつくりあげる経験をしてきた。5月に行った運動会では、最高学年として1から応援をつくりだす立場を担った。“情熱”という自分たちで設定したテーマの下、数名の応援団が休み時間を費やして応援の振付や言葉に思案してきた。そして、その振付や言葉が学級としての議論の場に持ち込まれた際、熱を帯びて思いを発する子どもが多くいた。さらに、下級生に向けた振付動画の撮影の際には、応援団以外に撮影に臨む子どももいた。このように、少しずつ学級内での“情熱”的な伝播を感じられるようになっていった。そうして始まっていた下級生への応援指導では、どの子も担当した学級での練習において、力強く応援の振付を指南する姿が見られた。グラウンドで行った学級応援練習の際、偶然居合わせた下級生から、自然と応援の声が発されたのは、“情熱”が学級の垣根を越え、さらに伝播した1つのあらわれであろう。迎えた運動会当日、自分たちの学年種目「綱引き」において、応援席にいる下級生に働きかけ、応援の声を力にしようとしたのは、これまでの“情熱”的な伝播に実感があったからかもしれない。

こうした経験が自信となったのか、その後の学級での活動において、新たな挑戦に向かう姿が見られている。1年生との相棒活動では、家庭科や3年間に及ぶキャンプ(4~6年生の集団宿泊行事)の経験をもとに、作ったおにぎりを公園で食べる「おにぎりピクニック」を企画した。前例のないこの活動をつくる中で、ある子は炊飯手順を事細かに整理して共有を図ったり、ある子はお米が炊けるまでの間、相棒と楽しめる「bingo大会」を構想したりと、緻密な計画性が感じられた。こうした姿に触発されたからか、多くの子どもが「好きなおにぎりの具材はなに?」「エプロンとか三角巾忘れないようにね!」と自ら相棒に働きかけ、自分なりに活動を成功させようと行動する姿があった。当日においても、共有された計画に則ろうと相棒と見通しを確認したり、持ち場で率先して活動に向かっていける子どもの姿が多く見られた。公園からの帰路、達成感を滲ませながら1年生の手を引く彼らの姿は、まさに最高学年たる姿だと感じられた。また、総合的な学習の時間「つどい」では「6年1組らしさ」を全校に発信する活動として、通例化してきた「劇」ではなく「ディベート」をテーマとして選定した。恐らく、これまでの個々の思いをもとに重ねてきた話し合いや、その末につくりあげてきた活動における達成感が、学級に根付いているのだろう。併せてこれまでの学校生活で、個々の発信を受け止める学級風土の醸成がなされ、そこに子どもにとっての手応えがあるのだと考えられる。最高学年としてこれまで取り組んできた活動における達成感や手応えをもとに、台本のない新たな活動に踏み込む彼らの一歩は、今後の活動に向けたより一層の自信となっていくものであり、ひいては発信を受けて今後自分たちの「つどい」をつくっていく下級生にとって、大きな意味をもたらすだろう。運動会や相棒活動を通して、個々の思いを集団としての活動に昇華する経験をしてきた彼らが、「つどい」に向けた新たな挑戦においても力強く「6年1組らしさ」を発信していく姿を切に願う。

本单元「C - スパイクボール」は、2対2で行うネット型のボール運動である。どの子にとっても出場機会およびボールに触れる機会が多分にあるため、個の動きや連動した動きについての気付きが豊富に生まれるだろう。個々に思いや考えをもち、その練り合いや実現に時間を費やしてきた彼らにとって、この出会いは更なる協同の経験となるはずだ。また、ゲームを行っていく過程で時には思うように点が取れなかったり、失点を重ねたりすることもあるだろう。個の力だけで打開することが難しい運動であるために、チームメートといかに共有を図りながら動きをつくっていくか、思案する姿を期待したい。そうして協同的に運動に向かっていく経験は、個々の思いや考えをもつ力、またそれらを発信する姿勢に磨きをかけるものになるはずだ。磨かれた「個」が学級に還るとき、最高学年としての集大成となる「6年1組らしさ」は、力強さを帶びた唯一無二のものになっていく信じている。

## (2) 教材について

### ○ ゲームの出場者と試合時間・場の設定 ○

- ・1チームの人数は4～5人であり、前後半の交代制とする。
- ・1ゲームは8分間（前半：3分、共有：2分、後半：3分）とする。また、前半と後半の中にそれぞれ1分間のインターバルを含む。
- ・ボールは「ソフトフォームボール」を使用する。
- ・ネットは「スパイクボール」のものを使用する。

図1 大まかなルール



<b>【ネット】</b>
直径：約 90 cm
高さ：約 20 cm
<b>【ボール】</b>
直径：約 18 cm
質量：約 130g

図1-1 使用する教具とその詳細

本单元で扱う「C - スパイクボール」は、円形の置き型ネットにボールをバウンドさせて打ち合うネット型のボール運動である。「相手に捕られないようにボールを返球すること、ボールを落とさないように捕球すること」を運動目的として、自らやチームの動きを思考する子どもの姿を支えていきたい。

アメリカ発祥のレジャースポーツである「スパイクボール」は本来、手のひらほどの大きさ（直径：約 10 cm）のボールを打ち合う中で、3球以内にネットにボールを打ち込んで（スパイクして）返球するスポーツである。しかし、子どもにとってこの動きは難易度が高く、意図した動きを実現できない可能性が高い。そこで、使用するボールはソフトフォームボール（直径：約 18 cm）とし、子どもがスパイクする方向や強弱に思考を巡らせるようにしたい。またこのボールは適度な重みもあることから、どれだけ強くスパイクしてもボールが飛びづらく、どの子にとっても取り組みやすい運動の様相を呈するだろう。さらに、ボールを打つ動きは相手への返球の際のスパイクのみとし、相手からのスパイクはキャッチ、味方への送球は投げ渡す動き（トス）を可能とする。これにより、子どもはどのように打てば相手が捕りにくくスパイクを打てるか、どう動けば相手からのスパイクを落とさずに捕れるかといった連動を意識した動きに目を向けて、チームメートと共有を図っていきだろう。

上述した点に加え、スパイクボールの特筆すべき点は、360°をフィールドとして使えるところにある。従来のネット型の運動では、ネットで隔てられたコートで、いかにしてボールを落とすか、または落とさせないかに思考を巡らせる。しかし、スパイクボールでは360°がコートとなるために、子どもはどこからどこにスパイクを打つか、どこで相手の返球を受けるかと、攻守におけるボールを持たないときの動きに自ずと目を向けるはずである。思うように得点できないときや、失点が重なったときなどに、こうしたボールを持たないときの動きに打開策を見出す姿を期待したい。また、相手からの返球をキャッチした子どもがとれる動きは、キャッチした場所から味方へトスする動きのみとする。これにより、トスする子どもが相手のスペースを狙った方向や強弱を指示したり、スパイクする子どもが自分の打ちやすいトスを要求したりと、攻撃における発信が活性化するだろう。一方で守備においても、2人の位置取りが重要なものとなる。スパイクを打った直後から守備に局面が転換するために、子どもは守備を意識しながら攻撃を行ったり、守備における役割分担をしたりするだろう。こうして攻防一体のゲームを展開する中で、互いの考え方の発信が、攻守で欠かせないものであることに気付くはずだ。さらに、360°のフィールドという一見難しさを覚えるようなゲームでも、協同することで目指す動きを明確にしたり、その実現に向けて動きをつくったりしていけることに目を向けてほしい。こうした過程を経て、自他の動きに目を向けながら運動目的に向かっていく姿を期待する。

こうして協同的に動きをつくることに目が向くと、子どもは共有のとれた動きにおもしろさを感じていくだろう。その姿を支えるものとして、チーム内練習の設定はもとより、ゲーム内においても共有を図れるインターバルの設定は欠かせないはずだ。スパイクする子どもは動きに制限がないために、トスする味方の位置に応じて自分のスパイク位置を決めることができる。この環境下であれば、ゲーム外で共有した動きを実際のゲームの場でも試行しやすくなるため、協同的に動きをつくる必要感や、意図した動きを実現できたときの実感が得やすくなるだろう。気付きを即時共有し、再度同じメンバーでゲームに向かえる場を保障することは、そうした子どもの姿を支えるものになるはずだ。

1チーム4人～5人という少人数で、互いの動きを見たり共有を図ったりする過程において、本学級における子どもの、個々に思いや考えをもったり、それらを発信したりしていくよさを發揮する機会が十分にあるはずだ。そして、そのような機会が彼らの更なる成長につながると信じている。そうした願いを込めて、従来のスパイクボールを「C-スパイクボール」として本単元の教材に選定した。

#### 4. 本単元における『その子らしく学ぶ』

「C-スパイクボール」に出会った子どもは、初めて見る円形ネットに新鮮さを覚えるだろう。併せて、ソフトフォームボールの適度な重さや大きさによって、ネットにボールを打ち込むおもしろさを感じていくはずだ。そして様々な打ち方を試し始める中で、ある子は思いきりボールを打ち込み、どれだけボールを飛ばせるか仲間と競ったり、またある子はボールに回転をかけられるよう手の返し方を変え、そのボールの軌道を楽しんだりするだろう。強く打ち込んでもさほどボールは遠くに飛ばず、また特異な回転も生み出しつづくことから、ボールを捕ろうとする子どもは落下地点を予測しながら、床に落とさずに捕球することにもおもしろさを感じられると考える。そのような過程を経て「ボールを床に落とすか、落とさせないか」という運動目的に自然と目が向いていくことを期待する。

この運動をチームスポーツとして教師から位置付けられると、子どもは勝利を意識し、チーム内でスパイクやキャッチの練習に意欲を高めていくだろう。そこで、トスする子どもがスパイクを打つ子どもに対して、スパイクするネット上の場所や、その際の強弱を指定する「スパイクコール練習」を取り入れる。的当てゲームにも似たこの練習によって、子どもは狙い通りにスパイクを打つためにはトスが重要であることに気付くはずだ。また、ネットに対してどこにスパイクを打てば、意図した方向にボールが飛んでいくか、感じ取っていけるだろう。こうして、単元序盤に個では動きが成り立たないこと、チームメートとの共有により、意図した動きの実現が可能であることに目が向くことは、その後のゲームの勝利に向けてチームで動きをつくっていく際の足掛かりとなっていくと考える。

チーム間ゲームに合うと、子どものスパイクやキャッチの動きにおける試行錯誤が加速していくだろう。しかし、当初は互いに動きが少なく、スペースが生まれにくいために、ボールが床に落ちず思うように得点できないことが続くだろう。こうした中、教師からゲームの様相を俯瞰して見られるような動画を提示したり、作戦盤を用いてゲームに出ている子どもの位置取りを整理したりする。トスする子どもは動けないものの、スパイクを打つ子どもは、返球したい方向に応じて動くことができるため、こうした教師のかかわりによって、子どもがボールを持たないときの動きに、得点の糸口を見出していくことを期待する。併せて守備においても360°のフィールドを1人で守るには限度があるために、役割分担をしたり、守備の位置取りを意識した攻撃の展開に目を向けたりしていくはずだ。

このように、子どもは自他の動きに目を向けながら、協同的に運動に向かっていくだろう。そうして得点をしたり、失点を防いだりして得られる成功体験や、その過程において得られた自信や手応えが、その後の個々に思いや考えを発する際の支えとなっていくと願っている。

#### 5. 単元構想（全6時間扱い／本時は第⑤時）

＜教師の投げかけ＞ 子どもの表れ 最終時における子どもの表れ

① <いろいろなスパイク、キャッチをやってみよう>

- ・思い切り打つと気持ちがいいな。今度は回転もかけてみようかな
- ・ボールがそんなに遠くにいかないから、キャッチは簡単だな

○教師の働きかけ

○子どもがこのゲームの主たる動きであるスパイクやキャッチに親しめるよう、チーム数分のネット、ボールを用意する。

< 試しのゲームをやってみよう >

<ul style="list-style-type: none"> <li>・低く打てば得点できそう。フェイントも使えるな</li> <li>・低いボールは捕のが難しいけど、警戒していれば捕れるぞ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・思ったより得点ができないな</li> <li>・相手を越えられるくらい思いつきりスパイクしてみよう</li> <li>・ギリギリで捕れてうれしいな</li> </ul>
--	--

② < スパイクコール練習をしよう >

<ul style="list-style-type: none"> <li>・手の使い方だけでスパイクする方向が変えられるんだな</li> <li>・ネットのここに打てば、あっちにボールが跳ね返るんだな</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールを思ったところにスパイクできないな</li> <li>・打ちやすいところにトスしてあげるよ。どのあたりがいい？</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手がいない方に打てれば得点できそう。ゲームで試したいな</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・トスの方向や仕方で、スパイクの打ちやすさが変わるんだね</li> </ul>

③ < 自分たちのチームにできる点の取り方を考えよう >

<ul style="list-style-type: none"> <li>・ぼくのこのへんにトスをちょうだい。それなら打ちやすいかも</li> <li>・スパイクを打ちたいから相手のスパイクはできるだけ捕ってね</li> <li>・フェイントと打つ方向を変える打ち方で得点できたぞ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・正面でトスしてもらえば、狙ったところに打ちやすいな</li> <li>・私がこっち半分を守るから、S男はそっちの半分を守ってね</li> <li>・役割分担があまりできなかつたら守り方を変えよう</li> </ul>
---	--

④ < ゲームを振り返ってチーム練習とチーム内ゲームをしよう >

<ul style="list-style-type: none"> <li>・いろいろな打ち方ができるようになったけど失点が多いな</li> <li>・ぼくが遠くのボールを捕るから、R男は低いボールを捕って</li> <li>・一人で勝つことは難しいから、チームで約束事を決めておこう</li> <li>・打ち方や打つ場所で相手を惑わすことが、得点するために有効だな</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・打つたらすぐに守備をしよう</li> <li>・動画で見ると、スパイクする方向に相手がいるから、打つ方向を考えよう</li> </ul>
---	--

⑤(本時) < チーム練習を生かしてチーム間ゲームをしよう >

<ul style="list-style-type: none"> <li>・捕るボールを分担したら、失点を減らすことができたぞ</li> <li>・Y子のトスが打ちやすかった！相手のいない方をうまく狙えた</li> <li>・うまくいった動き方を、他のチーム相手にもやってみたい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・やっぱり攻撃の後、すぐに守備を意識しないと失点しちゃうな</li> <li>・相手に先読みされないように、動いてから打つと点を取りやすい</li> <li>・攻撃も守備も、2人が連携をとるとうまくいくことが多いぞ</li> </ul>
--	---

⑥ < C - スパイクボール大会をやろう >

<ul style="list-style-type: none"> <li>・前回と同じように、ぼくが遠くのボールを捕るよ。低いボールは任せたからね！</li> <li>・優しくトスしてもらえば、打つ直前に打ち方を変えられるぞ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・お互に声をかけ合って守る位置を確認し合おう。そうしないとスペースが生まれちゃうよ</li> <li>・攻撃の時は練習を意識して、声かけなしでどんどん攻めよう</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・少しずつチームで点を取ったり、失点を防いだりすることができるようになった。それぞれ打ちやすいトスがあるから共有が大切</li> <li>・お互いに声をかけ合って、スペースをつくらないことが守備では大切だと分かった。初めてやる運動だったけれど楽しかった</li> </ul>	

○子どもが、ゲームの様相をつかみ、動きを思考しやすくなるよう、ルールや場の設定を示したプリントを配付する。

○子どもがトスの有効性、スパイクの再現性に気付けるよう、第②時は「スパイクコール練習」を設定する。

○チーム内で動きの確認をしたり、連動した動きを試したりできるよう、第③時と第⑤時は2ゲームの間にチームの時間を設定する。

○子どもがスペースの活用方法を吟味できるよう、ゲームごと録画をし、子どもが見られるようにするとともに、作戦盤を配付し、いつでも使えるようにする。

○A男が協同的に動きをつくりしていくことに意義を見出せるよう、全体共有の場で、スパイクを打ちやすいトスや、失点を防ぐ守備の位置取りなどの、ゲームでの勝利に不可欠なチームプレーを取り上げる。

○チームとしての連動した動きの引き出しを増やすことができるよう、第④時はチームの時間を設定する。

○チーム内練習において、様々な動きを試せるよう、意図が感じられる連動したプレーをまとめた動画を提示する。

○A男がチームメートとともに、意図した動きの実現に向かえるよう、得点や失点を防ぐなどの明確な結果だけでなく、動きそのものの称揚をする。

○自身の動きの高まりや広がりを実感できるよう、最終時では単元を通して振り返るよう声かけをする。