

7 本時案（5時）

本時の目標		チームで「役割分担」，「位置」，「タイミング」，「スピード」を工夫して，組み立てて相手コートに落とすことができる。	
学習活動		教師の支援と評価（◎）	
1 前時までの活動を振り返って「問い」を確認する。 問い どう組み立てれば，相手コートに落とすことができるかな？ ブロックをかわして相手コートに落とすにはどうしていく？ 2 ゲーム①をする。（時間内に何度もゲームをする。） （チームのめあてと意識の流れの例） Aチームの例 アタッカーの人数を増やして落とそう。 Bチームの例 ブロックを外すために，キャッチしてからアタックまでのスピードを上げよう。 Cチームの例 ブロックを外すために，コートを見立てて落とせるようにしよう。 3 他のチームと課題を共有し，課題に対して話し合ったり練習をしたりする。 走りこむ人数を増やしたけど，トスがゆっくりだと誰が打つかばれるな。 動き出すタイミングを速めると，もっと攻撃のスピードが上がると思う。 ネットの横の端はあまりブロックがつかないもっと広く使おう。 4 ゲーム②をする。（時間内に何度もゲームをする。） トスのスピードを速くして相手に読まれないようにしよう。 次はタイミングを速めるだけでなく，アタッカーの人数も増やしたら，よいフェイントになりそう。 端を攻めていると，真ん中が空いてきたから，ここも使おう。 5 まとめをする。 トスからアタックまでのスピードを上げれば落とすことができた。次回はもっとチームでタイミングを合わせられるように練習をしたい。 一つ前の動作から，次の動き出しを始めれば，スピードが上がったよ。次は人数を増やせばブロックも外せそう。 攻撃に参加する人数が多いほど，攻撃のバリエーションが増えた。次は〇〇チームみたいに，落としやすいようにスピードをあげてみた。 6 振り返りをする。		○ 前時の振り返りから見付けた，ブロックを外したり相手に拾われたりしないような，攻め方の工夫を確認することで，「組み立てて落とす」ことのチームの課題を話し合い，めあてをもつことができるようにする。 ○ チームのめあてに向かって動きが変わっているチームをその瞬間に称揚し，価値づけることで工夫の仕方を広げることができるようにする。 ○ アタッカーが固定されているチームには，攻撃のときにもチームの全員に役割があることを確認し，より多様な落とし方を意識することができるようにする。 ○ 「スピード」には，打つボールの「スピード」，球離れの「スピード」，走りこむ「スピード」など，様々な捉え方があることを共有し，より多様な落とし方を意識できるようにする。 ◎ ブロックやレシーブの役割分担，ポジショニングを考えたり，トスをあげるスピードを変えたりするなど，作戦の工夫をしている。（思考力，判断力，表現力等） ○ めあてが変化しにくいチームには，前時の様子や振り返りをもとに，一緒にチームのめあてをつかむことで，ふさわしいめあてをもつことができるようにする。 ○ 組み立てて落とすためのプレーができていないチームには，上手くブロックを外しているチームの動きを見せることでブロックの外し方を知ることができるようにする。 ◎ 役割分担や位置などを手がかりにしながら，チームで「組み立てて落とす」際の役割を果たすことができる。（知識及び技能） ○ スピードについていけない児童には，動き出しのタイミングを試合や練習時に一緒に確認することで，チーム内の友達と連携してプレーすることができるようにする。 ○ 本時のゲームで上手くいったことや，いかなかったことをまとめることで，次時のチームのめあてにつなげることができるようにする。	

