

6 単元計画

	1	2	3	4	⑤	6	7	8	
	<p>挑戦課題 チームで、いかに落とさないで、組</p>		<p>み立てて相手コートに落とすことができるかどうか。</p>						
	<p>1 映像を見て、挑戦課題を共有する。 2 キャッチバレーボールのルールを確認する。</p>		<p>問い どうすれば落とさないで、</p>		<p>相手コートに落とすことができるかな？</p>				
	<p>【はじめのルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> バトミントンのコートを使用。 5人1チーム（コート内には4人） 3回で返す。ただし、ブロックしたときには1回で返してもよい。 ボールは、キャッチしてもよい。ただし、歩いてはいけない。3回目だけはじいて返す。 ネットにさわったら、相手の得点。 ブロックした後3回ボールにさわることができる。 サーブは投げ入れてもよい。 		<p>【学習の流れ】</p> <ol style="list-style-type: none"> 前時までの活動を振り返って ゲーム①をする。（時間内に何度もゲームをする。） チームで課題に対して話し合 ゲーム②をする。（時間内に何度もゲームをする。） まとめをする。 振り返りをする。 		<p>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？</p>				
学習の展開と学習活動	<p>3 ゲーム①をする。</p>		<p>「問い」を確認する。 度もゲームをする。 ったり練習をしたりする。 度もゲームをする。）</p>						
	<p>【ゲームの仕組み方】 各コートに2チームずつ入る。勝ったら上位コートへ。負けたら下位コートへ移動する。</p>		<p>【ルールの変更】</p> <ul style="list-style-type: none"> 2アタックの解禁 10点マッチ 総当たり戦 						
	<p>4 工夫できそうなことを共有する。 5 問いを共有する。</p>		<p>落とさない→ブロッカー（タイミング レシーバー（ポジショニング） 組み立てる→セッター（ポジショニング・チーム内の役割分担） 落とす→アタッカー（打つ位置・ねらう方向）</p>		<p>落とさない→ブロッカー（タイミング、人数、ポジショニング） レシーバー（ポジショニング、キャッチしてからのスピード） 組み立てる→セッター（ポジショニング、チーム内の役割分担、トスのあげ方・方向） セッター以外（動き出すタイミング、フェイント、フォロー） 落とす→アタッカー（人数、打つ位置、ねらう方向、スピード）</p>				
	<p>【追究のための手がかり】</p> <ul style="list-style-type: none"> 声かけ 		<ul style="list-style-type: none"> 役割分担 		<ul style="list-style-type: none"> 位置 		<ul style="list-style-type: none"> タイミング 		<ul style="list-style-type: none"> スピード
学びの姿	<ul style="list-style-type: none"> セッター、ブロッカー、レシーバー、アタッカーの役割を考え、チーム内でポジショニングや連携の 		<p>仕方を試行錯誤する。</p>		<ul style="list-style-type: none"> ブロッカーがいない方へトスをして落とそうとしたり、相手チームが守っている位置を見て前後左右にボールを落とそうとしたりするなど攻撃の仕方を試行錯誤する。 ブロックを外すために、トスを上げる「スピード」やアタッカーの走りこむ「タイミング」を試行錯誤する。 				
支援 主な教師の	<ul style="list-style-type: none"> チーム内でセッターを決めて役割分担を確認しゲームを行うことで、バレーボールのおもしろさを味わうようにする。 ネットの高さを全員がアタックを打ったりブロックをしたりできる高さにして、ネット際の攻防のおとができるようにする。 単元の前半は5点マッチのゲームを設定し、繰り返しゲームを行うことで、ゲームの行い方に早く慣うようにする。また、少ない点で勝敗が決まるため、1本1本を大切にプレイすることができるようにする。 		<p>わうことができるよ もしろさを味わうこ れることができるよ</p>		<ul style="list-style-type: none"> 「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。 「2回までキャッチしてもよい」というルールにし、組み立てるための技能を易しくすることで、連携するよさを全員が味わうことができるようにする。 				
計画 評価	ア・サ		イ・カ・キ・シ		ウ・カ・キ・シ				