

第2学年1・2組男子保健体育科学習指導案

指導者 さぬき市立志度中学校
教諭 夏田 英司

1 日 時 平成29年11月9日(木)

2 単元名 球技「ネット型(バレーボール)」

3 単元について

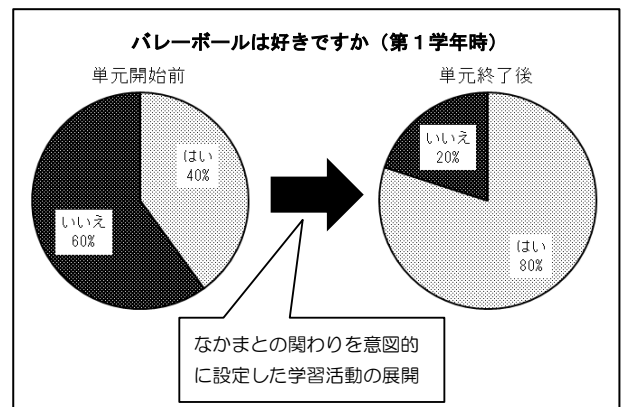
(1) 球技は、ゴール型、ネット型及びベースボール型などから構成され、個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団対集団、個人対個人で勝敗を競うことに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。ネット型とは、コート上でネットをはさんで相対し、身体や用具を操作してボールを空いている場所に返球し、一定の得点に早く到達することを競い合うゲームである。

バレーボールは、ネットをはさんで相対する2チームが、サービス、パス、トス、アタック、ブロック、レシーブなどを用いてボールを打ち合い、得点を競い合う運動である。また、スパイクやブロックで得点をとるのはもちろんのこと、相手からきたボールをコントロールして相手コートに返すことができたり、相手と白熱したラリーが続いたりするところに魅力や楽しさがあると考ええる。学習指導要領では、第1学年及び第2学年において、「ボールの操作と定位置に戻るなどの動きによって空いた場所をめぐる攻防を展開できるようにする」ことをねらいとしている。また、ネットがあることにより、相手チームとの直接的な接触が少ない。そのため、年齢や性別に関係なく、誰もが楽しめるスポーツとして多くの人に親しまれていることから、子どもたちが生涯を通じて楽しめるスポーツへと結びつく可能性が高い教材である。

バレーボールの魅力や楽しさを追求するためには、なかまと連携したり、作戦を共有したりすることが必要であるため、練習やゲームを通して、個人技能や集団的技能を高めることができるとともに、なかまの学習を援助しようとしたり、お互いにアドバイスしようとしたりすることができるようにもなると考える。

(2) 本学年の生徒は第1学年時にネット型(バレーボール)を既習している。第1学年時では、オーバーハンドパスとアンダーハンドパスのボール操作を学習し、ボールをつなぐことを目標としたラリーゲームを行っている。単元を終えて、ボール操作の基本的な技能と、ボールを落とさないために素早く落下点に入る動きや、ボールがつながりやすくするために高く上げる等の技能や動きはある程度高めることができた。また、第1学年授業前の「バレーボールは好き」という問いに対して、「はい」と答えた生徒は、全体の40%であったが、終了時の学習カードの感想から、「バレーボールは楽しい」「バレーボールが好きになった」などの肯定的な意見が全体の80%になった。また、「話し合いによって自分の課題が解決できた」などの意見も多くあった。チームで話し合う活動を意図的に設定したことにより、自分の課題解決にはグループでの意見交換が大切であることに気付くことができた。

本学級の生徒(男子39名)は、運動能力の個人差は大きく、人間関係づくりが苦手な生徒も数名いるが、全体的に明るく積極的に保健体育の授業に取り組む生徒が多い。これまでの保健体育学習を通して、自分の意見を伝えたり、なかまの意見を聞いた



りすることは、自分の技能を高めるために重要なことだと理解しているが、実際にはうまくできていない。

- (3) 本単元では、ゲームを中心とした単元構成を行い、その中での成功や失敗について振り返る場面を適宜つくり、チームで話し合ったり、ゲームを分析したりしながら学習を進めていく。単元全体を通して、ボールを持たないときの動きを考えさせ、ボールが移動している時の味方と相手の位置を瞬時に捉えることの重要性や、それぞれの場面でいずれのパスを選択することが有効なのか、その判断の重要性を気づかせる。また、「より多く得点を取るために、ボールを持たない時にどのように動けばよいのか」というどこまでも追求できる問い（単元を貫く問い）を設定し、相手の打球に備えた準備姿勢や空いている場所へのカバーの動きから、攻撃に移るためのボールを持たないときの動きに着目させて単元を展開していく。そして、相手コートの空いている場所をねらうためには、チーム全体での思考の共有が必要であることにも気付かせる。

チームは、前半3人、後半3人の技能習熟度の異なる6人で構成する。ゲームの中から課題を見付けることを授業の中心とし、ゲーム→チームミーティング→ゲームという流れで行う。ゲームの中でゲーム映像の記録や、試合中の気付き等を記録し、それらをもとに課題解決方法を考えたり、チームで作戦を考えたりできるようにし、活発な話し合い活動につながるようにする。また、チームミーティングを通して、生徒自身が課題を発見し、チームで検討、共有、改善できるように毎時間ゲーム前にチームノートとホワイトボードにチーム課題を記入させる。

つまり本単元では、チームミーティングを通して、個人やチームでの話し合いで気付いた課題をチームの中で検討、共有、改善する流れとする。課題解決方法を考えたり、ボールがないときの動きを工夫したりして、チームで作戦を考えたりという話し合い活動が活性化していくように指導する。

4 単元の目標

- ルールやマナーを守り、互いの健康・安全に留意し、チームのなかまと伝え合う活動をしなが、対戦ゲームや課題練習に積極的に取り組むことができる。
- 個人やチームの特性を生かして、作戦を立てたり助言し合ったりして、練習を工夫することができる。
- 空いた場所をめぐる攻防を展開するために、役割に応じたボール操作や、ボールを持たないときの動きができる。
- ネット型の特性やバレーボールの成り立ち、技術の名称や行い方を理解することができる。

5 単元の評価規準

運動への 関心・意欲・態度	運動についての 思考・判断	運動の技能	運動についての 知識・理解
○ バレーボールのルールやマナーを守り、積極的に取り組もうとしている。 ○ 自分の責任を果たそうとしている。 ○ 作戦など話し合い活動に積極的に参加しようとしている。 ○ 健康安全に留意している。	○ なかまに対して、技術的な課題やチームの課題を指摘することができる。 ○ グループ活動を通して、課題を解決するための適切な練習方法の選択ができている。	○ 基本的なボール操作と、相手からのボールに対して定位置に戻ったり、次の攻撃に備えたりするなどの動きができる。	○ 技能を身に付けるためのポイントを理解している。 ○ バレーボールの特性について説明することができる。

6 学習指導計画（全 12 時間）

第 2 学年（12 時間）

単元を貫く問い		
「より多く得点を取るために、ボールを持たない時にどのように動けばよいのか？」		
時	学習計画	
1	オリエンテーション ・ ネット型について（特性、単元の見通し等） ・ パスラリーゲーム	
2	＜ドリルⅠ＞ ○ 対人パス ・ オーバーハンドパス ・ アンダーハンドパス	試しのリーグ戦
3		試しのリーグ戦を分析する 「相手からの攻撃をひろうには？」
4		
5		リーグ戦Ⅰ
6	＜ドリルⅡ＞ ① 対人パス ② 三段攻撃ドリル	「相手の攻撃にどう備えるか？」
7		リーグ戦Ⅰを分析する 「守備から攻撃につなげるには？」
⑧		リーグ戦Ⅱ
9		「レシーブの後、どう動くか？」
10	チーム課題練習	リーグ戦Ⅱを分析する 「相手の守備を崩す攻撃とは？」
11		クラスマッチ
12		

第 1 学年（6 時間）

ラリーを続けるためには
どうすればよいのか？

基本技能の習得

- ・ アンダーハンドパス
- ・ オーバーハンドパス

パスラリーゲーム

【第 2 学年ゲームルール】

- ・ 1 チーム 6 名
（前半 3 名、後半 3 名）
- ・ コート…バドミントンコート
- ・ ボール…教材用バレーボール
- ・ 時間制…3 分×2
- ・ ネット高…2 m
- ・ サーブは投げ入れとする。
- ・ ローテーションはなし。

7 本時の学習

(1) 本時の目標

- 積極的にゲームに参加し、なかまと協力してバレーボールの学習に取り組むことができる。
- 自己やチームの課題から得点につなげるためのボールを持たない動きを考えることができる。

(2) 本時の評価

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断
○ 積極的にゲームに参加し、なかまの動きにアドバイスしようとしている。 A の例 常に話し合いの場面では、意見を発表するなど、チームの活動に貢献している。 C の例とその改善の手立て 練習やゲーム、話し合いに消極的な生徒には、ゲームの中で意図的に賞賛したりする場を設定する。	○ 得点につなげるためにボールを持たない人の動きを考えることができる。 A の例 得点につなげるため、ボールを持たない人の効果的な動きを的確に指摘している。 C の例とその改善の手立て 課題を見付けることができない生徒には、映像を見る時の具体的な視点をアドバイスする。

(3) 準備物

バレーボール、バドミントンネット、バドミントン支柱、作戦ボード、タイマー、得点板、ノート、筆記用具、タブレット端末

(4) 学習指導過程

(○配慮事項 ●おおむね満足できると判断できる状況 [] 評価方法)

学 習 活 動	指導上の留意点
1 基本練習を行う。 ① アンダーハンドパス ② オーバーハンドパス ③ 三段攻撃ドリル 2 本時の学習課題を把握する。	○ 落下点に上手く入れない生徒に対しては、準備姿勢を確実にを行うように助言する。 ○ ねらった方向にパスできない場合は、返球したい方へ体の向きを向けるように助言する。 ○ 前時までの学習を振り返り、分析カードや試合結果から本時の学習課題を提示する。
得点につなげるには、レシーブの後、どのように動けばよいだろうか。	
3 対戦ゲーム①を行う。 ・ ゲーム①でのチームの課題を確認する。 【対戦時間】 3分 【対戦人数】 3対3 【対戦相手】 A 対 B C 対 D E 対 F 4分間のゲームを各チーム1・2の順で行う。兄弟チームの中で記録者、得点板、などの役割に分かれ、兄弟チームのゲームを分析し、なかまの動きについてアドバイスし合う。 4 チームミーティングを行う。 ・ 各班で前半の対戦ゲームを振り返って、話し合い活動を行い、チームの課題解決に向けた適切な活動の仕方を決定する。	○ 前時の活動を振り返らせ、チームの課題を決定させる。 ○ 攻撃につなげるためにはどのような動きが必要か考えさせる。 ○ チームで連携するためには、ボールを持たない生徒が積極的に声をかけることが大切であることを伝える。 ○ 試合後の分析がしやすいようにタブレット係にコート全体が映るように撮影させる。 ○ 話し合いが明確になるように映像でボールを持たない人の動きに着目させる。
【レシーブの後の動き（例）】 ・ ボール操作をしない人は、トスを上げるポジションに移動する。または、アタックの打てる準備をする。 ・ ボール操作をする人は、レシーブの後アタックの打てる準備をするか、ブロックカバーに入る。	運動についての思考・判断 ● 得点につなげるためにボールを持たない人の動きを考えることができる。 [観察・ワークシート] ○ 対戦ゲーム②でチームで意識して取り組むことを明確にするために、作戦ボードに解決策を記入させる。
5 対戦ゲーム②を行う。 【対戦相手】 A 対 C B 対 E D 対 F ※ゲームの行い方はゲーム①と同じ 6 本時のまとめをする。	運動への関心・意欲・態度 ● 積極的にゲームに参加し、なかまの動きにアドバイスしようとしている。 [観察] ○ 上手くアドバイスできていない生徒に対しては、教師とともにしてほしいことをなかまから聞き出しその援助について考えながらゲームに取り組ませる。 ○ 次の動きに備えさせるために、常にボールに正対するように助言する。 ○ ボールを持たない人の効果的な動きができている生徒を取り上げ称賛する。 ○ チームミーティングで考えたことを実践して気が付いたことをノートに記入するように促す。