

第2学年2組 保健体育科学習指導案

指導者 高松市立一宮中学校 大荒 恵太

1 単元名 球技「ネット型（バレーボール）」

2 単元でめざす生徒の姿

ボールを打ったり受けたりした後にボールや相手に正対する動きを高め、より多く得点をとるために現時点での自己やチームの課題を考え、チームで協力して解決策を見いだそうとしている。そして、攻撃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つながる攻撃を展開することができる。

3 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
○バレーボールの特性や成り立ち、技術の名称や行い方、その運動に関連して高まる体力などを理解することができる。 ○攻防を展開するためのボールの操作とボールを持たない人がボールを持つ人の方向に向くなどの動きによって空いた場所をめぐる動きができる。	○攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を考えることができる。 ○自己やチームの課題や取り組み方、考えをなかまにわかりやすく伝えることができる。	○バレーボールのルールやマナーを守り、積極的に練習やゲームに取り組もうとしている。 ○作戦などの話し合い活動に積極的に参加しようとしている。 ○個々の能力や男女差の違いに応じたプレイを認めようとする、なかまの学習を援助しようとするなどを実践している。

4 単元について

(1) 単元の考察

ネット型とは、コート上でネットを挟んで相対し、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。その中でもバレーボールは、スパイクやブロックで得点を取るのはもちろんのこと、相手からの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られる。学習指導要領においては、第1学年及び第2学年のネット型では、ボールや用具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なることがねらいとされている。また、相手チームとの直接的な接触が少ないため、年齢や性別を越えて、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。以上のことから、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の一つであると考えられる。

本単元ですべての生徒に味わわせたい面白さは、守備から攻撃につなげ、より多くの得点を決めることである。そして、その学習プロセスを通して、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力が育まれるようにする。そのために、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つくり、ペアや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。特に、ボールを打ったり受けたりした後にボールや相手に正対する動きを考えさせ、ボールが移動しているときの味方と相手の位置を瞬時に捉えることの重要性や、それぞれの場面でどのような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付かせる。また、どうすればより多くの得点につながるのかという問いを設定し、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人がボールを持つ人の方向に向くなどの動きに着目させていく。本単元を通して、ネット型におけるボールが移動しているときの味方と相手の位置の認識及びボールを持たない人がボールを持つ人の方向に向くなどの動き、自己やチームの課題分析とその解決方法の視点を獲得し、自他の運動課題に対して主体的に追求することができるようになることを考える。

(2) 生徒の実態

本学級の生徒は、非常に明るく、男女の仲も良く活発に活動する集団である。その活発さを生かして授業には、互いに励まし合ったり、協力して準備や片付けに取り組んだり、前向きな行動が多く見られる。前向きに取り組む生徒が多い。そのような生徒たちなので、男女共習もスムーズに行えている。しかし、運動技能については、得意な生徒と、苦手な生徒がはっきり分かれている。本学年の生徒は、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3回つないで相手コートに返すことを目標としたラリーゲームは、既に行っている。単元を終えてボール操作の基本的な技能やボールを落とさないために素早く落下地点に入る動きは、一定度高めることができたと感じている。

また、前回の単元前にアンケート調査（104名回答）を行ったところ、下記のような結果であった。

	質問内容	はい	いいえ
1	体育の学習は好きですか	88%	12%
2	バレーボールの学習は好きですか	52%	48%

体育が好きと答えた生徒に対して、バレーボールの学習が他の運動と比べ、その割合が低いことが分かる。主な理由には、「上手く打てない」「ボールが回ってこない」「ミスが点につながる」などの理由があった。ネット型のボール運動は、経験が浅いことから、多くの生徒がバレーボールに対して苦手意識を持っていると考えられる。

(3) 3つの“対話”の実現に向けて

① バレーボールの魅力を追及して、生徒に味わわせるために

バレーボールの授業において全ての生徒が、ゲームに参加して、バレーボールの魅力にせまられるよう下表のようなルールのゲームを単元の中心的ゲームとする。本単元では、より多く得点をするために攻撃に移るためのボールを持たない人がボールを持つ人の方向に向くなどの動きに生徒の思考が焦点化するようにし、いかにして得点を決めることができるかに夢中になれるようにする。そこに、ネット型特有のネットを挟んで空いた場所をめぐる攻防に面白さが存在する。

項目	工夫点	設定の理由
チーム	・男女計5（4）名の6チームで行う ・ゲームは、3名で行う ・ローテーション制を採用する	3名で行うことにより一人一人のボールに触る回数が増える。また、男女共習のため、相手に応じた適切な技術選択も効果的な攻撃に必要な要素であることを学ぶことができる。
攻撃	・サーブは、両手で下手投げとする ・1人目はワンバウンド可とする ・2人目はキャッチトス可（キャッチ後の移動も可）とする	通常のサーブではなく、両手で下手投げのサーブで開始する。生徒の思考を「ボールを持たないときの動き」に焦点化し、1・2人目に対しての動きを簡易化して、ボールを確実につなぎ得点を決めることができるよう、ボールを持たないときの動きを理解する。
コート	・バドミントンコート（ダブルス）を使用する ・ネットの高さは、1.8Mとする	正式な競技のコートでゲームを行うと、出場する人数が増え、ボールに触ることの無い生徒が増えてくるためコートの大きさを小さくし、1回でも多くボールに触る機会を増やすことができるようにした。 また、ネットの高さを低くすることにより、女子生徒や苦手な生徒にもスパイクを打つ機会を増やしたいと考え設定した。

② 自分の課題を見つけ、チームに生かすために

ゲームを通して行く中で生徒が疑問に感じる「どうやったら得点できるのか?」「相手の攻撃を防ぐには、どうしたらいいのか?」から、チームの課題を認識できるようにするために、下記のような客観的なデータや映像映像等を使用する。これらは、主にチームミーティング時に活用されるが、もっとも回避したいと考えている運動技能の高い生徒の知識や感覚だけでチームの話し合いが行われ、課題が導き出されるのではなく、チームで困っている課題をチームだけで解決させるのではなく全体で共有し、技能差や男女差に関わらず全ての生徒が課題への気づきや解決の道筋を考えることができるようにつなげたい。さらに、客観的な資料を使用することが、チームで対等に考えを伝えることができると考える。

活用する資料	内 容
映像データ (コートの上部)	前回のゲームが、コート上部から撮影されている。実際の自分たちの動きがどうだったのかを振り返ることができる。さらに、映像データのスピードを遅くすることで、チームの動きを振り返りやすくする。
攻撃・守備データ	攻撃では、「スパイク回数」「セッターゾーン返球数」が記録されているデータを活用し、守備では「相手チームのスパイク軌跡図」を活用することで、チームの課題がどこにあるのかを数値から見出すことができる。

(4) 学習指導計画（全14時間）

【第2学年：バレーボール（本単元）】

単元を貫く問い 「どうすればより多くの得点につながるのか」						
時	1	2	3・4・5・⑥・7	8・9・10	11・12・13	14
学習活動	・オリエンテーション ・単元の見通し ・パスラリーゲーム	・基本技術の習得 ・試みのゲーム ・ゲーム運営やデータ分析の仕方等	・課題分析① ・たくさん得点を取るためには?	・課題分析② ・得点を取られないためには?	・課題分析③ ・守備から攻撃につなげるには?	・クラスマッチ ・単元のまとめ ・大会運営を支えるために
備考	パスドリル → チーム別課題練習 → ゲーム →					

5 本時について（6／14時間）

(1) 本時の目標

- 自己やチームの課題を通してたくさん点を取るための動きを考えることができる。
- 自己やチームの課題解決に向けて、なかまと協力してゲームやミーティングに取り組むことができる。

(2) 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、振り返りワークシート

(3) 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）

学習内容及び活動	指導上の留意点及び評価
1 準備運動・補助運動を行う。	
2 本時の学習課題を把握する。	○ 前時の学習を振り返り、分析カードや試合結果から本時の学習課題を提示する。
たくさん得点を取るためには、どうしたらよいのか。	
3 たくさん点を取るための動きを考える (1) 試合に向けたチームミーティングを行う。 ・今日のゲームで心掛けることを共有する。	○ たくさん得点を取るためにはチームの中でどのような動きが一人一人必要か考えさせる。
4 チーム別課題練習	○ 前時得点の少なかったチームには、個別指導に入り、得点を増やせるように助言する。
5 ゲームを行う。 (1) ゲーム①を行う。	○ 安全面に配慮するためにボールが隣から来たらプレーを中断し、ノーカウントとするように指示する。
(2) チームミーティングを行う。 ・各チームでゲームを振り返って、課題を確認し解決に向けた方法を考える。	○ セルフジャッジのため、お互いを尊重し合うように指示する。
(3) ゲーム②を行う。	主体的に学習に取り組む態度 ● たくさん得点を取るために、なかまと協力して、ミーティングやゲームに積極的に取り組もうとしている。 [観察]
6 本時のまとめを行う。 (1) まとめのチームミーティングを行う。 ・今日のゲームやチーム内での振り返りを通してチームの課題を解決できたかを確認する。 ・次時に向けての課題を話し合う。	○ ボールを持っていない人の動きの中で得点につながるような動きができている生徒を取り上げ称賛する。
(2) 個人で今日の学習を振り返る。	○ 課題練習に応じて成功したチームや生徒を取り上げ称賛する。
	思考・判断・表現 ● ゲームを通して、得点を取るための動きが上手く出来ない理由を見つけだし、その改善策を具体的に考えることができる。 [ワークシート]
	○ ミーティングの効果が見られたチームを取り上げ、学び合いの大切さを実感させる。

