

実践校 高松市立一宮中学校

単元名 第2学年 球技「ネット型（バレーボール）」

1 単元でめざす生徒の姿

ボールを打ったり受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。

2 3つの“対話”の実現に向けて

① バレーボールの魅力を追求して、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	<ul style="list-style-type: none"> ・チーム編成は、男女混合4～5名。 ・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。
ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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資料映像等を使用する。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。

3 学習指導計画（全 14 時間）

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 ・単元の見直し ・パスラリーゲーム	基本技能の習得 ・試合のゲーム ・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 →					

4 研究授業について（本時 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得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 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。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0; text-align: center;"> たくさん得点を取るためには、どうしたらよいのか。 </div>	○ 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。
3 たくさん得点を取るための動きを考える ・ 試合に向けたチームミーティングを行い、今日のゲームで心掛けることを共有する。 4 チーム別課題練習 5 ゲームを行う。 (1) ゲーム①を行う。 (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。 (3) ゲーム②を行う。 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。 (2) 個人で今日の学習を振り返る。	○ 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。 ○ 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。 ○ 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。 ○ 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。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">主体的に学習に取り組む態度</div> ● 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。 <div style="text-align: right;">[観察]</div> ○ 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。 ○ 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。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">思考・判断・表現</div> ● 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たし、その改善策を具体的に考えることができる。 <div style="text-align: right;">[ワークシート]</div> ○ 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。

5 本時で使用したワークシート

バレーボール ゲーム記録表

11 月 15 日 (金) 第 6 時 (5) 班

○第1試合 VS (6) 班 得点: (13) 対 (14)

メンバー	レシーブ (セッターゾーンに返ったら○、それ以外は✓)	記録	スパイク (得点につながったら○、つながらなかったら✓)	記録
福寿明	✓✓○○○○	4/6	○✓○✓✓○	3/6
中村	✓○○○○	4/5	○○✓○	3/6
奈良	✓○○✓	2/4	✓✓○	1/3
河合	✓○○○	3/4	✓○✓○	2/4
佐藤	✓○○○✓	3/5	○✓✓○	2/5
		16/24		13/23

○第2試合 VS (6) 班 得点: (17) 対 (10)

メンバー	レシーブ (セッターゾーンに返ったら○、それ以外は✓)	記録	スパイク (得点につながったら○、つながらなかったら✓)	記録
福寿明	○ ○ ○ ○ ○	5/6	✓ ○ ○ ○ ○ ○	5/6
中村	✓ ○ ○ ✓ ○ ✓	3/6	✓ ○ ○ ○	3/4
奈良	○ ○ ✓	2/3	✓ ○ ○ ○	3/4
河合	○ ✓ ○ ○	3/5	○ ✓ ○ ○	3/5
佐藤	○ ○ ✓ ○ ○	2/5	✓ ○ ○ ○ ○	3/5
		15/24		17/24

☆チーム別課題練習がゲームで生かされたかどうか?

(良かった点、反省点)

× プロップのタイミングにスパイクがストロークが、決まらない

× サインを出さず、見ただけ

○ スピードは上げられた

(修正点)

・ スローステップを減らす

・ スピードを上げる

☆チームの重点課題 (改善策) は?

アタックに付いて、対策は実行できなかった

(ボールを打った、なにより端をぬく、セッターを、フェイントを)

「課題別練習」 11 月 15 日 (金) 第 (6) 時 (5) 班

(前時のチームの課題)

・ スピードを上げ、アタックに付いて決まらなかった

1) 河 (福) 中

2) 福 (中) 佐

3) 中 (佐) 奈

4) 佐 (奈) 河

5) 奈 (河) 福

サイン

スパイク

トス

レシーブ

(練習内容)

・ サインを出して、二人同時に前へ、セッターは端からトスを上げる。

・ 二人の対応、主にレシーブの練習

6 研究協議会について

【授業討議会】

- ネットの高さ、ボールの種類、ルール工夫などによってすべての子どもたちが親しみやすいように変化させていた。
- スパイク・セッター返球率をデータ化することで課題に気づくことができていた。
- 生徒が「僕、〇〇だった。」など自分の反省点に気づくことができていた。
- 女子に対して男子が的確にアドバイスをしていた。
- ▲ 周囲のできる人からアドバイスはあったが、自ら気づき自らの課題に生かせてはいなかった。
- ▲ ゲーム内容を振り返るデータがあればチームミーティングが活発になる。
- ▲ 自己との対話は少なかった。
- ▲ 話し合いがあまり続かない。（話す生徒と聞く生徒が固定されている。）

○…良かった点 ▲…今後の課題



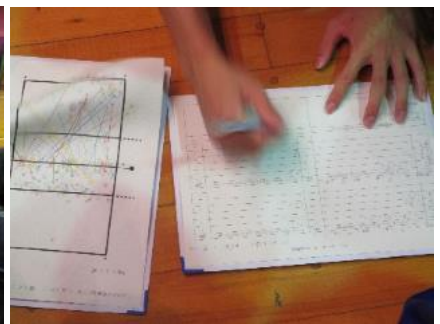
教材との“対話”

ゲームのルールを簡易化し、教具を工夫することで、運動の苦手な生徒も意欲的にゲームに参加することができた。



他者との“対話”

データをもとに話し合いが行われるため、運動の苦手な生徒も積極的に話し合いに参加することができた。



自己との“対話”

どこにスパイクを打った時が得点につながっているのか、レシーブがどの程度セッターにつながっているのか等の記録をとり、自チームの課題を発見することができた。

【指導・助言】 淀谷 茂（高松市教育委員会保健体育課指導主事）

- ・ この授業にいたるまでに、時間を費やし考えてきたあとが見える。男女の意見交流がよくできている。日頃の積み重ねが大切。日頃から意見を言い合える生活があることが分かる。
- ・ 先生のコーディネーター的役割がよく、提案性のある授業であった。運動量の確保をしつつ、ミーティングの時間もとれていたのがよかった。また、ミーティングと試合がつながっていた。ゲーム終了後に相手チームと対話する時間を取ることはとても有意義である。
- ・ 攻撃に特化していたが、相手がいるので、守備について意見がでるものである。守備と攻撃は表裏一体であり、相手の位置関係から、自チームの位置関係を考えるものである。
- ・ 攻撃を深める中で、いろいろな案がでている。セッターゾーンにボールを返すところに戻ってみてはどうか。
- ・ 生徒が授業を楽しみ、好きだと思えば、いろいろなことにチャレンジする。生徒の終了後のつぶやきを聞いていると、ずっと本時ゲームについて反省をしていた。良い授業であった。
- ・ 男女共習で能力の差があるにも関わらず、よく生徒の特性を捉えた授業作りができていた。