第２学年１組　保健体育科学習指導案

指導者　　高松市立庵治中学校　Ｔ１　池田　彰子

　Ｔ２　宮本　賢一

Ｔ３　山下　久一

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について理解している。  ボール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することができる。 | 攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫している。  自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。 | 練習やゲームに積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとすること、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとすること、仲間の学習を援助しようとすることなどをしたり、健康・安全に気を配ったりしている。 |

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。以上のことからも、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。

本単元で全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と考える。

(2)　生徒の実態

本学級の生徒は、男子１３名（特別支援学級２名含む）、女子１３名、計２６名である。ほとんどの生徒が

こども園、小学校、中学校と一緒に過ごしてきており、一学年一学級でもあるためお互いのことをよく知るなかまである。そのため男女の仲も良く、準備や片付けに協力して取り組んだり、励まし合って活動に取り組んだりできる。足に装具を着用している生徒と幼少期から過ごしてきているため、思いやりのある行動も自然にとることができる。

　保健体育の授業や体を動かすことが好きな生徒は多く、全員の生徒が体育の授業は「とても好き」か「好き」と答えている。しかし、運動経験の乏しい生徒が多く、球技が得意な生徒と不得意な生徒の差が大きく見られる。バレーボールの授業に対して、「ボールが怖い」、「失敗をするのが嫌」、「見るのは好きだが、下手だからやりたくない」といった考えをもつ生徒もおり、苦手意識があると考えられる。

(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に下表のようなゲームを単元の中心的ゲームとする。本単元では、ボールを持たない人がボールを持つ人の方向に向くように思考を焦点化し、より多く得点できるようにする。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の面白さが存在する。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 項目 | 工夫点 | 設定の理由 |
| チーム | ・男女計７(６)名の４チーム編成で行う。  ・ゲームは、４名で行う。  ・ローテーション制を採用する。 | ４人で行うことにより一人ひとり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、アンダーハンドサービス、またはサイドハンドサービスとする。  ・１打目はワンバウンド可とする。  ・２打目はキャッチトス可(キャッチ後の移動も可)とする。 | 攻撃要素の強いフローターサービスではなく、相手コートに確実に入れられるアンダーハンドサービスかサイドハンドサービスで開始する。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打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  ボール | ・バレーボールコートを使用する。  ・ネットの高さは２．０ｍとする。  ・レクリエーションバレーボールを使用する。 | 正式な競技のコートでゲームを行うが、出場する人数を４人とすることで、ボールに触ることの無い生徒をつくらず、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する。  　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。  　使用するボールについても、同様に考え、恐怖感が軽くなるようにレクリエーションバレーボールを使用する。 |

②　自己の課題を見つけ、チームに生かすために

課題に向き合わせたり、成長に気づかせたりするために、自己としっかり向き合う場を確保する。また、毎時間の学びを記録できるワークシートを作成し、学んだことや自己の考えが明確になるようにし、学習による変容を確認しやすくする。生徒の気づきを次時の学習課題に反映させるとともに、授業計画の見直しにつなげることができるようにする。

ゲームを通して学習を進めていく中で、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、各個人のワークシートを活用してチームミーティングに取り組ませる。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、効果的なＩＣＴ活用により全体で共有し、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。

(4)　学習指導計画（全１２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 | |
| 学習活動 | オリエンテーション | 基本技能の習得 | ドリル練習（パス、スパイク、サービス） | | | | | |
| 試しのゲーム | | 得点を多く取るには、  どう動けば良いのか | 得点を取られないようにするには、どう動けば良いのか | | まとめのゲーム |
| チームミーティング | | | | | |
| 評価 | 知・技  態 | 知・技 | 態 | 知・技  思・判・表  態 | | | 知・技  態 | |

５　本時について（９／１２時間）

(1)　本時の目標

○　自己やチームの課題を通して得点を取られない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

レクリエーションバレーボール、バレーボールコート、作戦ボード、デジタルタイマー、ワークシート

　プロジェクター、中学体育実技

(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　準備運動を行う。  (1) ランニング、準備運動、補強運動  (2) ドリル練習  　　　パス、スパイク、サービス  ２　本時の学習課題を把握する。  得点を取られないようにするには、どう守れば良いのか。  ◯◯◯  ◯◯◯◯◯  ３　得点を取られない守り方を考える。  (1) チームでミーティングを行い、守備のフォーメーションを考える。  (2) チームごとにコートに入って確認する。  ４　ゲーム練習を行う。   1. ゲーム①を行う。 2. チームミーティングを行う。   　・ゲームを振り返り、フォーメーションの見直しをする。   1. ゲーム②を行う。   ５　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。   　・今日の試合の振り返りを通してチームの課題を  解決できたか確認する。  ・次時に向けての課題を話し合う。  ・各チームの課題や振り返りを発表し合う。   1. 本時の学習を振り返る。   　・振り返りをワークシートに記入する。  　・振り返りを発表し合う。 | ○　全員で元気よくウォーミングアップできるよう呼びかけ、機敏な動きを心がけさせる。  ○　苦手意識のある生徒に積極的にアドバイスを行うとともに、チーム内でお互いに気づいたことを助言できるよう促す。  ○　今までのゲーム練習で得点される場面を映像で振り返り、本時の学習課題を確認する。    ○　得点を取られないためにはどのようなフォーメーションをとれば良いか考えさせる。  ○　コートを分割し、作戦ボードに記入させる。フォーメーションの名称も考えさせる。  主体的に学習に取り組む態度  ●　なかまと協力してゲームや話し合いに取り組もうとしている。　　　　［観察］  ○　ボールを持っていない人の中で得点を取られないような動きができている生徒を賞賛する。  ○　課題解決がうまく行えたチームを賞賛する。  ○　本時の学習課題を確認し、うまくできたこと、うまくできなかったことから、得点を取られないために大切な動きを考えさせる。  思考・判断・表現  ●　ゲームを通して得点を取られないためにどう動けば良いのか考えることができ、その解決策を具体的にまとめることができる。［ワークシート］  ○　ミーティングの効果が見られたチームを賞賛し、学び合いの大切さを実感させる。 |