

- 1 日時 平成16年9月10日(金) 5校時
- 2 学級 3年1・3組 女子(45名)
- 3 単元名 球技(バレーボール)

4 単元について

バレーボールは、個人的技能や集団的技能を発揮しながら攻防を繰り返し、得点や勝敗を競い合うところに楽しさを感じるスポーツである。また、練習を通して、ジャンプ力や敏捷性などの体力を高めることができる。さらに、自己の役割を自覚し、責任を果たしたり助け合ったりするなどの社会生活に必要な態度の育成にも役立つ。

授業で扱うときに大切にしたい特性は、ネットを挟んで攻防するために、相手に邪魔されることなく攻撃ができることから、チームとしての課題や作戦を立てやすいこと、また、それぞれのポジションでの役割が比較的是っきりしており、場面場面で誰が何をすべきかが分かりやすいことである。

従って、生徒は「個人の課題」や「チームの目標」を具体的に設定しやすい。また、ボールが落ちるたびにゲームや練習がストップするため、振り返り(形成的評価:自己評価・相互評価)もしやすい。

しかし、バレーボールの一番の特性であるボレー(ダイレクトプレーの連続)でのボールの扱いは、個人の技能としては非常に難しいため、技能の未熟な段階で一般的なレベルのゲームを行おうとすると、ボールがつかず、バレーボールの楽しさを味わうことができない。従って、授業では、生徒一人ひとりのもっている力でゲームが楽しめるようルールや場の工夫をする必要がある。また、ゲームでは勝ち負けよりもどのような工夫や作戦を立てて練習したか、どのような内容だったかという、プロセスを大切にすることが求められる。

5 生徒の実態

事前アンケートからみた実態としては、バレーボールが好き

とても好き

とても嫌い

4 — 3 — 2 — 1

39% 42% 16% 3% (1人)

で、好ましい気持ちを持っている生徒が約8割いるが、バレーを嫌いと感じている2割の生徒(特に、とても嫌いの1人)に十分に気を配りたい。

バレーボールが好きな理由は、「ゲームが楽しい、みんなで楽しめる、励まし合える、協力し合える、スパイクが面白い、ラリーが続いてハラハラする、声を出して元気にできる、みんなで盛り上がる」等で、バレーボールの特性を理解している生徒である。

逆に嫌いな理由は「苦手、上手くできない、ボールが痛い、ボールが続かない、みんなの足をひっぱる、やる気がない人がいるとおもしろくない」等で、ごく一部を除き、ほとんどが個人的技能の未熟な生徒である。

この実態から、技能の未熟な生徒でもバレーボールの楽しさを体感できるように、励ましやアドバイス等の暖かい雰囲気大切に、ルールを工夫して、自分の持っている力で練習やゲームが楽しめるようにする。また、明るく活発な生徒が多いので、ガッツポーズやハイタッチなどを勧め、苦手意識の強い生徒も盛り上がった雰囲気に巻き込んでいくようにさせたい。

学級の特徴は運動能力の高い生徒も多く、新体力テストでA判定の生徒が50%、B:24%、C:12%、D:12%、E:3%という結果であったが、反面、落ち着いてじっくり思考することが苦手な生徒がやや多いので、ローテーションやフォーメーションの自分の役割をしっかりと自覚できるようにさせたい。

(\*参考:バレーボール部員は、全体で1名)

6 単元の目標

- (1) チームにおける自己の役割を自覚して進んで取り組むとともに、健康・安全に留意しながら協力して練習やゲームができるようにする。(関心・意欲・態度)
- (2) チームの課題や自己の能力に適した課題の解決を目指して、ルールを工夫したり作戦を立てることができるようになる。(思考・判断)
- (3) 個人的技能や集団的技能を身につけるとともに、作戦を生かした攻防を展開してゲームができるようになる。(技能)
- (4) バレーボールの特性を理解し、競技や審判の仕方を理解できるようにする。(知識・理解)

7 単元の評価規準と評価計画・指導計画（15時間扱い 本時：7/15H）

<p style="text-align: center;">評 価 規 準</p> <p style="text-align: center;">学 習 内 容</p> <p>0分 → 50分</p>			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	
			<p>バレーボールの特性に関心を持ち、楽しさや喜びが味わえるように進んで取り組もうとする。</p> <p>また、チームにおける自己の役割を自覚して、その責任を果たし、互いに協力して練習やゲームをしようとする。ともに、勝敗に対して公正な態度をとろうとする。</p> <p>さらに、練習場などの安全を確かめ、健康・安全に留意して練習やゲームをしようとする。</p>	<p>チームの課題や自己の能力に適した課題の解決を目指して、ルールを工夫したり作戦を立てたりして練習の仕方やゲームの仕方を工夫している。</p>	<p>個人的技能、集団的スキルを身に付け、作戦を生かした攻防を展開してゲームができる。</p>	<p>バレーボールの特性や学び方、技術の構造、合理的な練習の仕方を理解するとともにルールや審判の方法を理解し、知識を身につけている。</p>	
時	ねらい1 (今もっている力で運動を楽しむ)	ねらい2 (高まったかに応じて新しい工夫を加えて運動を楽しむ)					
1	オリエンテーション	試しのゲーム	○			○	
2	簡易ゲーム		パスの復習	○		○	
3			スパイクの復習	○		○	
4			ローテーション・フォーメーション	○			○
5				○			○
6			ウォーミングアップ	チーム毎課題解決学習①	○	○	
7		②	○	○			
8		③	○	○			
9		④	○	○			
10		⑤	○	○			
11	チーム練習	ルールを工夫したゲーム	○		○	○	
12	チーム練習	リーグ戦	○		○	○	
13	チーム練習	(共通のルール)	○		○	○	
14	学 年 バ レ ー ボ ー ル 大 会		○		○		
15			○		○		

\* 参考 1年生：12H扱い、主な学習内容（パス、パスゲーム）  
 2年生：14H扱い、主な学習内容（スパイク、三段攻撃、固定ポジションで簡易ルールでのゲーム）

## 8 本時の学習指導

### (1) 目 標

- ① チームで協力し、楽しさや喜びが味わえるような練習やゲームができるようにする。(関心・意欲・態度)
- ② チームの課題解決を目指して、ローテーションやフォーメーションの工夫、練習の工夫ができるようにする。(思考・判断)

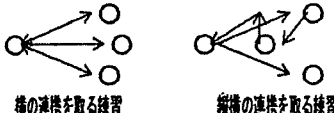
### (2) 指導の構想

- ① ウォーミングアップは、共通メニューの他に、スポーツテストの結果から各自の体力を高めるトレーニングを加えて行う。
- ② 生徒のもっている力でゲームが楽しめるよう、ルールや場の工夫を次のようにした。  
ア、ボールは、公認球、軽量球、レクリエーション球の3種類を各自(チーム)で選択させる。  
イ、ネットの高さは205CMとし、スパイクがしやすいようにする。  
ウ、練習の場を確保するため、コートとコート間に、簡易ネットを作る。
- ③ 役割分担を自覚させるためにビブスを着用させる。レフトのプレイヤー：黄色、センターのプレイヤー：ピンク、ライトのプレイヤー：緑。
- ④ チーム毎の練習では、固定のポジションでチャンスボールから三段攻撃ができつつある今のレベルから、さらに進んだ段階での攻防を行わせるために、既存のルールからはずれることを可として、ローテーションを工夫させ、それぞれの場面にに応じてフォーメーションを工夫させる(7人のチームは7人でローテーションする)。  
予想される活動は、  
ア、レシーブフォーメーションからの三段攻撃  
イ、サーブ時のフォーメーションからの三段攻撃  
ウ、アタックレシーブフォーメーションからの三段攻撃
- ⑤ ゲームは、チームの課題解決に応じてルールを工夫し、課題が解決された場合には得点が多く入るようにする。チーム毎にルールが違って試合進行には支障がないので、かまわないこととする。  
例) ア、チャンスボールからの三段攻撃が目標のチーム  
      チャンスボールからゲームを開始し、スパイクが決まったら2点とする。  
      イ、サーブ時のフォーメーションからの三段攻撃が目標のチーム  
      ゆるいサーブからゲームを開始し、スパイクが決まったら2点とする。  
      ウ、アタックレシーブフォーメーションからの三段攻撃が目標のチーム  
      ブロックが決まったら3点、アタックをレシーブした後得点したら2点とする。  
      なお、単元の後半のリーグ戦は、共通のルールで試合をすることとし、ゆるいサーブからプレーして触球回数のみ緩和した正規のルールに近いルールで試合をさせたい。
- ⑥ チーム練習カードには、練習内容等を例示し、生徒に考えるヒントを与える。また、Plan→Do→See→Plan・・・と活用できるよう、実態に応じて計画は随時変更させる。
- ⑦ タイマーを用い、生徒が時間の目安を持って活動できるようにさせる。
- ⑧ 励ましや賞賛の声が出て、明るい雰囲気の中で活動できるようにさせる。

### (3) 具体の判断規準

	A 「十分満足できる」	B 「おおむね満足できる」	C 「努力を要する生徒」への支援
関心・意欲・態度	チームメイトのもっている力を発揮させるよう励ましながら練習やゲームを進め、皆が楽しめるよう声を出し進んで取り組む。	チームで協力し、練習やゲームを楽しもうとする。	失敗してもチームメイトが励ましたり、カバーできるようにし、肯定的な人間関係になるよう支援する。
思考・判断	チームの課題解決に向け、ローテーションやフォーメーションについて工夫する。よりレベルの高い活動をめざし、練習の仕方を工夫したり指示を出しチームメイトをリードしている。	チームの課題解決を意識し、工夫したローテーションやフォーメーションにおいて、自分の動きを理解している。	ローテーションやフォーメーションで、自分の動きが分かるように作戦ボードで支援する。繰り返し練習するよう支援する。

(4) 本時の展開

階	学習内容	学習活動	形態	○個への配慮●教師の支援※評価	資料等
導入 15分	1. 準備	1. 用具の準備とビブスを着用する。	個別	● 正しい運動を行うよう支援する。  ○ 各自の技能に適したボールを使用させる。	黒板 ビブス タイマー ネットの高さは205CM 簡易ネット 公認球 28個 軽量球 23個 レクリエーション球 12個
	2. ウォーミングアップ	2. 各自でウォーミングアップを行う。 (1) ジョギング (2) 徒手体操 (3) 柔軟運動 (4) サーキットトレーニング (5) パス練習 ① 直上パス ② 対人パス、 ③ 4人組でのパス  ④ 2対2のミニゲーム形式 (6) スパイク練習			
	3. 挨拶	3. 集合整列し、挨拶をする。	一斉	● フォーメーションを工夫し、盛り上がった試合を目指すことを理解させる。	
	4. 本時の目標確認	4. 本時の目標を確認する。	一斉		
ねらい1 工夫したローテーションに応じて、チームの作戦に応じた攻防を練習しよう。					
展開 30分	5. チーム毎の練習	5. チームの目標に応じた練習 (1) コートを使った練習(予想される内容) ① レーブフォーメーションからの三段攻撃 ② サブ時のフォーメーションからの三段攻撃 ③ 7ツクルレブフォーメーションからの三段攻撃  (2) コート外の練習(予想される内容) ① スパイク練習 ② トス練習 ③ パス、カバーリング練習	グループ	※「関心・意欲・態度」：練習やゲームを楽しもうとしているか。 Cの生徒：チームが励ましたりカバーできるよう支援する。 ※「思考判断」：理解しているか。 Cの生徒：作戦ボードで支援する。失敗したところをもう一度練習させる。 ● チームに貢献できることをねらいとして、個人的技能を練習させる。	作戦ボード
	ねらい2 工夫したルールでゲームを楽しもう。				
30分	6. ゲーム	6. 工夫したルールでゲームを行う。 予想されるルール (1) スパイクが決まったら2点 (2) ブロックが決まったら3点 (3) 1チームで4回以上プレーしても良い 4回以内でプレーする 5回以内でプレーする (4) サブをせずに自陣からプレー開始 サブをゆるく入れてプレー開始	グループ	※「関心・意欲・態度」：ゲームを楽しもうとしているか。 Cの生徒には、チームメイトが励ましたりカバーできるよう支援する。	
終末 5分	7. 整理運動	7. 一斉に整理運動を行う。	一斉	● 次時の目標と活動内容が適切でない場合は、変更するよう支援する。  ● 生徒が成就感を持つよう、本時のまとめを行う。	
	8. 学習のまとめ	8. 本時のまとめを行う。 (1) チームでミーティングを行う。 ① 本時の活動に対する評価 ② 次時の目標と活動内容の設定 (2) 本時を振り返る。	一斉		
	9. 挨拶	9. 挨拶をする。	一斉		

本時のチーム毎の活動内容（予定）

	プレーボール時のポジション	目 標	練習（コート利用）	練習（コート外）	試合のルール
A コート	1 班 	① チャンスボールから三段攻撃ができるゲーム	① レーブフォーメーションからの三段攻撃	① スパイク練習 ② トス練習 ③ パス、カバーリング練習	① スパイクが決まったら2点 ④ サービスをせずに自陣からプレー開始
	5 班 	③ アタックレブフォーメーションから三段攻撃ができるゲーム	③ アタックレブフォーメーションからの三段攻撃	① スパイク練習 ② トス練習 ③ パス、カバーリング練習	① スパイクが決まったら2点 ② ブロックが決まったら3点 ③ 1チームで4回以内でプレーする ④ サービスをせずに自陣からプレー開始
	6 班 	③ アタックレブフォーメーションから三段攻撃ができるゲーム	③ アタックレブフォーメーションからの三段攻撃	① スパイク練習 ② トス練習 ③ パス、カバーリング練習	② ブロックが決まったら3点 ③ 1チームで5回以内でプレーする ④ サービスをせずに自陣からプレー開始
B コート	2 班 	② サービス時のフォーメーションからポジションチェンジをして三段攻撃ができるゲーム	② サービス時のフォーメーションからの三段攻撃	① スパイク練習 ② トス練習	① スパイクが決まったら2点 ③ 1チームで5回以内でプレーする ④ ゆるくサービスを打ってプレー開始
	3 班 	① チャンスボールから三段攻撃ができるゲーム	① レーブフォーメーションからの三段攻撃	① スパイク練習 ③ パス、カバーリング練習	① スパイクが決まったら2点 ③ 1チームで5回以内でプレーする ④ サービスをせずに自陣からプレー開始
	4 班 	② サービス時のフォーメーションからポジションチェンジをして三段攻撃ができるゲーム	② サービス時のフォーメーションからの三段攻撃	① スパイク練習 ③ パス、カバーリング練習	① スパイクが決まったら2点 ② ブロックが決まったら3点 ③ 1チームで5回以内でプレーする ④ ゆるくサービスを打ってプレー開始

記入の仕方と記入例

<目標の例>

- ① チャンスボールから三段攻撃ができるゲーム
- ② サービス時のフォーメーションからポジションチェンジをして三段攻撃ができるゲーム
- ③ アタックレブフォーメーションから三段攻撃ができるゲーム
- ④ その他

<コートを使った練習の例>

- ① レーブフォーメーションからの三段攻撃
- ② サービス時のフォーメーションからの三段攻撃
- ③ アタックレブフォーメーションからの三段攻撃
- ④ その他

<コート外の練習の例>

- ① スパイク練習
- ② トス練習
- ③ パス、カバーリング練習
- ④ その他

<工夫したルールの例>

- ① スパイクが決まったら2点
- ② ブロックが決まったら3点
- ③ 1チームで( )以上プレーしても良い
- ④ サービスをせずに自陣からプレー開始
- ⑤ その他