

保健体育科学学習指導案

日 時 平成26年6月5日(木) 公開授業Ⅱ
学 級 岩手大学教育学部附属中学校
3年CD組(男子14名 女子24名)
会 場 体育館
授業者 加賀智子

1 単元名 球技 ネット型「バレーボール」

2 単元について

(1) 生徒観

対象の女子生徒は1年時にラリーを続けることをねらいとしたゲームを中心にネット型の授業に取り組んだ。バドミントンコートで1チーム3人、ネットの高さも1.55mのバドミントン用の高さであった。男子生徒は2年時に正式のコートで1チーム6人のゲームを行った経験を持っている。

事前のバレーボールに対する意識調査において、「バレーボールを行うことが好きか」尋ねたところ、「好き、どちらかというところが好き」と回答した生徒が8割を超えた。理由としては「ボールを追いかけるのが楽しい」、「チームでつないで点数を取るのが楽しい」とネット型の「楽しさ」を理解している生徒が多いことが分かった。しかし、「どちらかというところが好き」と回答した生徒と「好き」と回答できなかった生徒は「ボールが痛い」、「得意ではない」とまだまだネット型の楽しさを味わえないでいる様子もうかがえる。

今回の授業でできるようになりたい技能として、「好き、嫌い」に関わらず「スパイク」を挙げている。

また、対象の生徒は体育分野での男女共習の授業は初めてである。男女で体育を行うことに対しては、「互いによい刺激を受けられる」と関心は高い。

以上のことから、この関心の高さをそぐわずに、バレーボールの特性でもある「三段攻撃」が展開されるよう、実態に即したタスクゲームを組み入れていくことが必要と考える。

ところで、体育の授業において、自分やチームの動きを客観的に見ること、話し合いを行うことが「自分やチームの技能向上に効果的」と全生徒が回答している。本単元においても、これらの活動を単元を通して効率的に組み入れていきたいと考える。

(2) 教材観

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、スパイク、ブロック、レシーブなど、主に手や腕を用いてボールを打ち合い、得点を競い合うスポーツである。サービスやアタックを工夫して相手のミスを誘ったり、戦術を工夫して相手のミスを誘ったり、戦術を工夫して攻めたりして、いろいろなチームと勝敗を争うところ楽しさがある。

相手チームとの身体接触が少ないことから、年齢層も広く親しまれるスポーツでもある。また、相手チームにボールコントロールを邪魔されることもないため、チームの作戦が立てやすい。その反面、ボールをボレー(はじく)する感覚は普通の運動経験ではあまり体験することがなく、ボールコントロールに苦労することが多い。そのことで苦手意識を強くしてしまう傾向がある。

しかし、チームみんなで協力してボールをつなぐことやチームの作戦について話し合ったり、練習に励んだりすることで連帯感が深められる教材である。

対象の生徒は、3年生であること、1、2年生の時にバレーボールの特性に触れていることから、今回の単元では三段攻撃を用いたゲーム展開をより出現しやすくするために、コートやネットの高さ、ボールコントロールについての条件を工夫し、タスクゲームに取り組みせる。

相手からの返球に対するレシーブ、トス、アタックの流れをチーム内で創りあげていくために、チーム内で試行錯誤を繰り返させながらチームワークと仲間と連携した動きを高めさせていきたい。

(3) 学びの自覚化について

保健体育科における「学びの自覚化」とは、「動きの変容を自覚すること」ととらえる。「動きの変容を自覚する方法」は以下の3点とする。

- ① 動きがめざす動きと比べてどうなのか把握する
- ② 仲間とのコミュニケーションから動きを把握する
- ③ 動きの変容をことばで書き出す

「動きの変容の自覚」を促す手立ては以下の通りである。

- (1) 動きの比較
 - ①については、学習者が画像や映像で瞬時に自分やチームの動きを客観的に見ることで「動きの変容の自覚」を図る。
- (2) 仲間とのコミュニケーション
 - ②については、グループで動きの観察を行い、賞賛、よさを認め合う、教え合うことで「動きの変容の自覚」を図る。この「動きの変容の自覚」ができることで既習事項の「ポイント」をより自分がわかりやすい表現で伝えることが可能になってくる。この自分のわかりやすい表現が「コツ」にもつながってくる。
- (3) 学びの振り返り
 - ③については、単元を通して、授業の振り返りとして成果や課題を記入していくことで、その時間の学びを確認させるとともに、単元を通しての変容も自分で把握できるようにさせる。

- (1) 動きの比較

自分やチームの動きが三段攻撃で攻めるための動きになっているか iPad などを利用して客観的に自分やチームの動きを観察させる。
- (2) 他者との伝え合い

三段攻撃で攻めるための技術が身についているか、身につけるための練習ができているかをペアやチームで伝え合わせながら授業を進める。
- (3) 学びの振り返り

その時間の振り返りにより、自分やチームの学び（学んだこと、わからなかったこと、できたこと、できなかったこと）を把握し、次時のゲームにつなげる。教師側は、個々の学習状況を把握し、フィードバックする際の資料とする。

3 単元の指導目標及び評価規準

(1) 指導目標

- ・勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲーム展開ができるようにする。 【技能】
- ・自主的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする事、自己の責任を果たそうとすること、作戦などについての話し合いに貢献しようとする事などや、健康・安全を確保することができるようにする。 【態度】
- ・技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解し、自己の課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。 【知識、思考・判断】

(2) 評価規準

- ① バレーボールの楽しさや喜びを味わうことができるよう、フェアなプレイを大切にしようとする事、自己の責任を果たそうとすること、作戦などについての話し合いに貢献しようとする事などや、健康・安全を確保して、学習に自主的に取り組もうとしている。 【運動への関心・意欲・態度】
- ② 自己やチーム課題を把握し、その課題に応じた運動の取り組み方を工夫している。 【運動についての思考・判断】
- ③ 三段攻撃を用いたゲームを展開するための個人技能や仲間と連携した動きを身に付けている。 【運動の技能】
- ④ 技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法、試合の行い方を理解している。 【運動についての知識・理解】

4 単元の指導計画・評価計画

(1) 指導計画（16時間）

時数	学習内容	活動内容
1	○授業のねらいや約束，学習計画を理解すること。 ○基本的なボール操作のポイントを理解すること。 (知識)	■オリエンテーション ・バレーボールの授業のねらいや約束，学習計画やボール操作のポイントを理解する。

2	<p>○既習事項のパス（オーバーハンドパス）を行うこと。（技能）</p> <p>○学習に自主的に取り組もうとすること。（態度）</p>	<p>■ウォーミングアップ</p> <p>■対人パス</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャッチパス（キャッチして2秒間維持） ・直上からオーバーハンドパス ・ダイレクトパス <p>■扇形パス（1 on 2、3）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・セッター役に返球するようボールをコントロール（オーバーのみ） <p>■タスクゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バドミントンコート 2 on 2 ・オーバーハンドパス（キャッチあり）のみ ・相手チームの両手下手投げ入れでゲームスタート（バックコートに入らない場合はもう一度） ・パス3回目で相手コートの空いているところを狙って返球（相手コートのフロントコートに返球してしまったときは相手チームに1点） ・1回目の返球は自チームのフロントコートに <p>■振り返り</p>
3	<p>○既習事項のパス（アンダーハンドパス）を行うこと。（技能）</p> <p>○互いに助け合い教え合おうとすること。（態度）</p>	<p>■ウォーミングアップ</p> <p>■対人パス</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャッチ（手首で）パス（キャッチして2秒間維持） ・直上からアンダーハンドパス ・ダイレクトパス <p>■扇形パス（1 on 2、3）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・セッター役に返球するようボールをコントロール（アンダーのみ） <p>■タスクゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バドミントンコート 2 on 2 ・最初のレシーブは必ずアンダーハンドパス（キャッチあり） ・両手下手投げ入れでゲームスタート（バックコートに入らない場合はもう一度） ・パス3回目で相手コートの空いているところを狙って返球（相手コートのフロントコートに返球してしまったときは相手チームに1点） <p>■振り返り</p>
4	<p>○オーバーハンドパスとアンダーハンドパスの使い分けができること。（技能）</p>	<p>■ウォーミングアップ</p> <p>■対人パス</p> <ul style="list-style-type: none"> ・直上からパス ・ダイレクトパス <p>■扇形パス（1 on 2、3）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・セッター役に返球するようボールをコントロール <p>■タスクゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バドミントンコート 2 on 2 ・両手下手投げ入れでゲームスタート（バックコートに入らない場合はもう一度） ・パス3回目で相手コートの空いているところを狙って返球（相手コートのフロントコートに返球してしまったときは相手チームに1点） <p>■振り返り</p>

5	○スパイクの行い方を身につけること。(技能)	<ul style="list-style-type: none"> ■ウォーミングアップ ■スパイク練習(対人) <ul style="list-style-type: none"> ・腕の振り方・三步助走 ・打ちつけ ・投げ上げキャッチ・投げ上げスパイク ■スパイク練習(チーム) <ul style="list-style-type: none"> ・キャッチ・両手で返球・打つ
6 7 8 9 10 本時	○フェアなプレイを大切にし、自分の役割を果たすこと。作戦などの話合いに貢献すること。(態度) ○ポジションの役割に応じて、拾ったりつないだり打ち返すこと。(技能)	<ul style="list-style-type: none"> ■ウォーミングアップ ■チーム課題練習 ■ワンバンOKゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・正式コート 4on4(3on3) ・両手下手投げ入れでゲームスタート(バックコートに入らない場合はもう一度) ・最初のレシーブはワンバウンドレシーブ可 ・オーバーハンドパスはホールド可 ・スパイクでの得点は3点 ■振り返り
11 12 13 14 15	○話合いの場面で、合意を形成するための適切なかわり方を見付けること。(思考・判断) ○仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘すること。(思考・判断) ○ネット付近でボールの侵入を防ぐこと。(技能) ○ボールを相手側のコートの空いた場所やねらった場所に打ち返すこと。(技能) ○ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーすること。(技能)	<ul style="list-style-type: none"> ■ウォーミングアップ ■チーム練習 ■ゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・正式コート 6on6 ■チームで振り返り
16	リーグ戦 まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ■ウォーミングアップ ■ゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・正式なコートでのリーグ戦 ■学習のまとめ

(2) 評価計画

	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
1				
2 3			○味方が操作しやすい位置にボールをつなぐことができる。	○技術の名称やポイントの具体例を挙げている。
4	○互いに助け合い教え合おうとしている。			
5	○学習に自主的に取り組もうとしている。			○関連して高まる体力について言ったり書き出したりしている。
6 7 8 9 10 本時	○フェアなプレイを大切にし、自分の役割を果たそうとしている。 ○チームの課題の解決などに向けて、話合いに貢献しようとしている。		○ネット付近でボールを打ち返すことができる。 ○ポジションの役割に応じて、拾ったりつないだり打ち返すことができる。	○運動観察の方法について分かったことを言ったり書き出したりしている。

11 12 13 14 15		○話合いの場面で、合意を形成するための適切なかわり方を見付けている。 ○仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘している。	○ネット付近でボールの侵入を防ぐことができる。 ○ボールを相手側のコートに空いた場所やねらった場所に打ち返すことができる。 ○ラリーの中で、味方の動きに合わせてコート上の空いている場所をカバーすることができる。	○技術の名称やポイントの具体例を挙げている。 ○ゲームのルールや運営の仕方について言ったり書き出したりしている。
16		○球技を継続して楽しむための自己に適したかわり方を見付けている。	○役割に応じたボール操作や仲間と連携した動きができる。	

5 本時について（10/16時間）

（1）主 題 球技～「ネット型」バレーボール

（2）指導目標

チームの課題の解決などに向けて、話合いに貢献しようとすることができる。（態度）

（3）評価規準

ポジションの役割に応じて、拾ったりつないだり打ち返すことができる。【運動の技能】

（4）指導の構想

前時のゲームから三段攻撃をするためのチームの課題を練習し、その練習を生かしてゲームを行わせていく。チームの課題にはもちろん個人技能も含まれる。

ゲーム時には、そのチームのゲームの様相が把握できるように、iPadでの撮影とゲーム記録を行わせる。その映像とゲーム記録をもとに振り返りを行い、次時のチーム課題を把握させる。

① 導入について

本時の学習内容を全員にしっかり把握させ、ねらいを明確にし、スムーズに授業が行えるようにする。

② 本時の展開場面について

チームごとの活動で準備運動からチーム練習まで行わせていく。チーム練習では練習内容の意図をしっかりと考えながら行わせる。

ゲームでは練習したポイントを意識してゲームに取り組ませる。ゲーム時にはそのチームのゲームの様相が把握できるように、他チームでiPadの撮影とゲーム記録を行わせる。

③ まとめについて

ゲームの様相とゲーム記録から、本時の成果と課題をチームで確認させ、次時のねらいを明確にさせる。

(5) 本時の展開

段階	学習活動および学習内容	時間 (分)	■「学びの自覚化」とのかかわり
導入	1 本時の流れの確認 2 課題把握 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 話合いに貢献しよう </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ポジションの役割に応じたボール操作をしよう </div>	5	
展開	学習内容 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 相互の信頼関係を深めるために、相手の感情に配慮しながら発言したり、提案者の発言に同意したりして話合いを進めること </div> 3 チームの課題練習 ① 三段練習 ② パス練習 ③ スパイク練習 4 ワンバンOKゲーム <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ・ゲームチーム ・ジャッジチーム・審判、線審 ・iPadチーム・iPad撮影、「ゲーム記録」シート記入 </div> —技能（ボール操作）のポイント— レシーブ…「ハイ」か「オッケー」と伝えてからレシーブする など ト ス…レシーバーがレシーブする前に自分の位置を「声」で教える （ハイ、こっち） など スパイク…セッターに自分が「レフト」か「ライト」か声をかける など	35 (40)	■ゲームのiPad撮影や「ゲーム記録シート」への記入により、ゲーム情報を収集する。
終結	5 学習の振り返り <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ・映像と「ゲーム記録シート」から、成果と課題を把握し、次時の練習やゲームのねらいを考える。 </div> 6 整理運動 7 あいさつ	10 (50)	■ゲームの映像と「ゲーム記録シート」から本時の成果と課題を把握する。