

保健体育科 体育分野 学習指導案

谷 百合香 (授業者)

2

授業実践の記録と分析

体
育

1. 基本情報

- ・日時：2016（平成28）年6月17日（金） 第5校時（50分）
- ・場所：東京学芸大学附属世田谷中学校 体育館
- ・学年：第1学年 40名（男子20名，女子20名）

2. 単元名（題材名）

「ソフトバレーボール」（ネット型）

3. 単元について（題材について）

3.1 単元の特性（単元設定の理由）

(1) 教科から見た特性

「ネット際にボールを送り出し、いかに相手コートにボールを落とす、自分のコートにボールを落とさせない」を競争課題として、ネットを挟んでの攻防が繰り返される運動である。有効な攻撃を仕掛けるためには、ネット際へのボールの送り出しと高いボール上げと、相手コートに打ち込むまたは落とすことが必要であり、仲間との連携が求められる。守備側は相手の攻撃を弱めるために、コートにボールを落とさせない隊形の工夫やネット際での守備の工夫が求められる。仲間と連携して、いかに相手コートにボールを落とすか、落とさせないかの攻防や、ネットを挟んでの相手との駆け引きに面白さがある運動である。

(2) 汎用的スキルや態度・価値の育成の観点からみた特性

① 汎用的スキル

チームの仲間と協力して、課題を達成するために練習し、話し合いの中でよりよい作戦を出し合い共有することが必要である。課題を達成するためには、自分が今持っている力で仲間とコミュニケーションを取りながらゲームに参加し、自分の役割が分かり、ゲームの状況を判断し、ボールに対してどのように動けばよいのか考え、ゲーム中もゲーム後も自分自身の役割や技能を振り返ることが必要である。

② 態度・価値育成

主体的、積極的にチームの仲間と関わり、自分や他者の意見を互いに出し合い共有し、自分の役割を責任をもって果たしチームに貢献することが必要である。また、チーム以外の仲間に対しても感謝や敬意の気持ちを持って、公正・公平で安全に活動する姿勢が必要である。

3.2 単元の目標

(1) 各教科固有の単元目標

- ・自分の役割を理解し、チームに貢献できるよう仲間と協力して、安全に配慮しながら主体的に動くことができる。(関心・意欲・態度)
- ・課題に対して、ゲームにおける自分の役割を理解し、チームに貢献するための課題を見つけ、状況を判断しながらゲームに参加することができる。(思考・判断)
- ・課題に対して、自分の役割において必要な技能や知識を理解することができる。(知識・理解)
- ・課題に対して、必要な技能を身に付けてゲームに参加し、チームに貢献することができる。(技能)

(2) 汎用的スキルや態度・価値の観点からみた目標

①汎用的スキル

【問題解決力】

- ・「ネット際にボールを送り出し、いかに相手コートにボールを落とすか、自分のコートにボールを落とさせないか」という競争課題を解決しながらゲームに参加することができる。
- ・ゲーム中において、今持っている自分の力で、ゲームにおいてチームに貢献できることは何か考えることで自分の役割が分かり、攻撃や守備のポジションを判断し、ボールに対してどのように動けばよいのか考えることができる。

【協働する力】

- ・チームの仲間と協力して課題を達成するために練習し、話し合いの中でよりよい作戦を出し合うことができる。
- ・ゲーム中において、今持っている力でチームの中での自分の役割を果たし、チームに貢献しようとするすることができる。

【伝える力】

- ・チームにおいて、自分のアイデアや作戦を仲間と共有するために、伝えようとするすることができる。
- ・ゲーム中において、自分が何をしたいのか、相手に何をしたいのかコミュニケーションを取りながら、身体でも伝える・語ることができる。

【先を見通す力】

- ・ゲーム中において、リスクやチャンスを見通して動く、または動き出そうとすることができる。

【メタ認知】

- ・動画等によってゲームを振り返り、自分に必要な役割や技能を考え、次にどのようなことを意識したらよいか、考えることができる。
- ・ゲーム中において、自分が今何をすべきか認識することができる。

②態度・価値

【他者に対する受容・共感・敬意】

- ・個々に持っている力を認め合い、作戦やアイデアや意見を出し合い共有することや、仲間同士で良いプレーは褒め合い、上手く行かなかったときにはフォローし合うことができる。
- ・チーム外の仲間にも感謝と敬意を持ってゲームに臨むことができる。

【協力し合う心】

- ・主体的、積極的に活動やチームの仲間と関わり、係分担などの自分の役割を果たすことでチームに貢献することができる。

【正しくあろうとする心】

- ・ルールを守り、公正・公平な態度でゲームに臨み、勝敗ばかりにこだわって自分の感情に流されずに仲間を認めていく気持ちが必要である。

3.3 生徒の実態

動くことは好きな生徒が多く、休み時間は外に出て遊ぶ姿が見られるが、運動は苦手な生徒が多いようである。体育の授業では仲間と関わりながら練習等を行うことができるが、一部の生徒は自分のペースで行動する場面や、活動の切り替えが遅い場面が見られる。

課題に対して、チームの仲間と話し合っている様子は見られるが、効率のよい練習方法を考えたり、作戦等のアイデアを出し合う場面に関してはノリが先行してしまい、思考・判断力の高さは一部の生徒にはあまり見られない。勝敗にこだわることで、仲間に対して厳しい言葉が出てしまう場面も見られ、個々を尊重する力が弱いようにも感じられる。

1学期最初の単元が運動会のリレー走であり、その8人1組のリレー走のチームを4人1組の2チーム

に分け姉弟チームとしてバレーボールのチームにしているのが、コミュニケーションは大分とれるようになってきたようである。

3.4 教材観

本単元は、ネット型の中でもより仲間との連携が必要な種目であると考えられる。競争課題である「ボールをネット際に送り出し、いかに相手コートにボールを落とすか、落とさせないか」を達成するためには、ネット際での強弱のある攻撃が有効であるため、ネット際までボールを送り出し安定したセットアップによって、攻撃が成功する。この送り出しやセットアップ、攻撃の中には必ず仲間との連携が必要となる。技能が未熟な段階では、この連携なしに攻撃が行われる可能性が高い（一発返し）が、技能や思考力の高まりとともに、連携の必要性も高まると予想される。

教材の工夫としては、ソフトバレーボールを取り入れることで、ボールに対する恐怖心を失くすことや、バドミントンコートでの3対3のゲームを行うので、ボールに全く関われない生徒がいないようにすること、単元途中には生徒自身が納得のいくようにルールを改善して行く予定である。

中学校に入学して初めてのボールゲームがネット型のソフトバレーボールであることは、協力的態度がまだ培われていない生徒にとっては難しい単元ではあるが、協力する必要性をより学ぶことのできる種目であると考えられる。

3.5 指導上の工夫（アクティブ・ラーニング活用方法も含む）

①パフォーマンス評価【汎用的スキル】

評価方法の工夫として、パフォーマンス評価を取り入れ、競争課題にたいして、「どのように参加」＝チームへの貢献（競争課題に対するチームの課題への個々の貢献）を学習成果として見とる。

一つ目は学習カードによって、1人1人が何を課題として、自分の今持っている力でどのようにチームに貢献しようと考えているのか生徒の思考を見とる。また、競争課題に対してチームの立てた作戦を見とる。二つ目は、タブレット端末によって撮影した動画によって、チームの作戦や個人の課題がどのように達成され、チームに貢献できた（貢献しようとした）のか見とる。この二つの方法により、ゲームパフォーマンスと思考の一致を学習成果として見とり個人のチームへの貢献を成果として評価していく。また、ゲームの中の生徒の動きの変容を観察することも必要である。

②自己評価表と観察【態度・価値】

体育理論で取り入れた学級オリジナル自己評価表によって生徒が自己評価を行うとともに、教師の観察によって生徒の授業に臨む姿勢や活動の変容を見とっていく。

3.6 単元の評価計画（評価規準・基準，評価方法）

| 評価規準 | | 評価方法 |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ・安全に配慮しながら自ら積極的に、仲間と協力し、他者を尊重しながら公正な態度で活動することができる。(関心・意欲・態度) ・ゲームにおいて、ゲームの状況を判断しながら参加し、チームに貢献することができる。(思考・判断) ・今持っている力で、自分の役割を果たし、チームに貢献することができる。(技能) ・チームの中での自分の役割を理解することができる。(知識・理解) | | <ul style="list-style-type: none"> ・観察法 ・学習カード ・タブレット端末（映像） |
| A（十分到達） | B（おおむね到達） | C（努力を要する） |
| <ul style="list-style-type: none"> ・安全に配慮し、自ら積極的に仲間と関わり、協力し、相手を尊重しながら活動することができる。(関心・意欲・態度) ・ゲームの状況を判断してゲームに参加し、チームに貢献することができる。(思考・判断) ・今持っている力でゲームに参加し、自分の役割を果たし、チームに貢献することができる。(技能) ・チームの中で自分の役割を理解することができる。(知識・理解) | <ul style="list-style-type: none"> ・安全に配慮し、仲間と協力しながら活動することができる。(関心・意欲・態度) ・ゲームの状況を考えながらゲームに参加している。(思考・判断) ・今持っている力でゲームに参加し、自分の役割を果たそうとしている。(技能) ・チームの中で自分の役割は何か理解しようとしている。(知識・理解) | <ul style="list-style-type: none"> ・安全への配慮や公正な態度、仲間との協力なしに活動している。(関心・意欲・態度) ・ゲームに参加しているが、ゲームの状況を考えようとしていない。(思考・判断) ・ゲームに参加しているが動こうとしない。(技能) ・チームの中で自分の役割を理解していない。(知識・理解) |

4. 本時

4.1 本時の目標

- ・自分の役割を理解し、チームに貢献できるように仲間と協力して、安全に配慮しながら主体的に動くことができる。(関心・意欲・態度)
- ・課題に対して、ゲームにおける自分の役割を理解し、チームに貢献するための課題を見つけ、状況を判断しながらゲームに参加することができる。(思考・判断)
- ・課題に対して、自分の役割において必要な技能や知識を理解することができる。(知識・理解)
- ・課題に対して、必要な技能を身に付けてゲームに参加し、チームに貢献することができる。(技能)

4.2 評価規準

- ・自分の役割を理解しようとし、仲間と協力して、安全に配慮しながら主体的に動くことができる。(関心・意欲・態度)
- ・課題に対して、ゲームにおける自分の役割を理解し、課題を見つけ、状況を判断しながらゲームに参加することができる。(思考・判断)
- ・課題に対して、必要な技能や知識を理解することができる。(知識・理解)
- ・課題に対して、必要な技能を身に付けてゲームに参加し、チームに貢献することができる。(技能)

4.3 前時までの学習者

運動が得意ではない生徒が多数いるが、チームの仲間とコミュニケーションを取りながらゲームやミーティングを進めている様子が見られる。ゲームは、キャッチを入れるタイミングはネット際ということに気付いてはいるが、サーブも全てキャッチしてしまう生徒が多い。特に、運動が苦手な女子にキャッチさせて男子がパスでつなぐ場面が多いが、男子がキャッチしてしまうと女子がパスでつなげない場合や、スパイクを打てない場面が見られる。競争課題に迫る作戦に関しては、ゲームにおけるトス上げ役やアタッカー役といった役割分担を男女や背の高さで分けるといった作戦が、学習カードに見られている。また、攻撃時のアタッカーのおとり作戦や守備時のブロックする時にコースを限定するといった、言葉が一部の男子生徒から出始めている。しかし、作戦や目指しているプレーは具体的でレベルが高いが、技能が身につけていない生徒も特に女子に多々見られるため、成功する場面が少ないといったゲームの様相である。

4.4 本時の学習活動と教材

ソフトバレーボール

4.5 準備物

ソフトバレーボール、支柱、ネット、ホワイトボード、タイマー、ゼッケン、筆記用具、タブレット端末、作戦ボード、LAN、PC

4.6 本時の学習指導計画（7時間目／9時間）

| 主な学習活動 | 指導上の留意点 |
|--|--|
| 1. チャイムランニング 2. コート準備 3. 体操・ストレッチ、ウォーミングアップ 4. W-u pゲーム ・いじわるパスゲーム「境界線を挟んでいかに相手側コートにボールを落とすか」 ・パスつなぎゲーム「いかにペアでパスをつなぐか」 5. 集合 ・授業の流れを確認する ・競争課題を確認する 「いかにボールをネット際に送り出し、相手コートにボールを落とすか、自分のコートにボールを落とさせないか」 ・ルールの確認 6. チームミーティング ・前時に出した個人やチームの作戦を確認する。 ・動画を確認し、課題を振り返る。 | <ul style="list-style-type: none"> ・安全面に配慮して、チーム全員で協力してコートづくりをするように声かけをする。 ・体操・ストレッチはトレーナーを中心に身体の部位を意識しながら行うように伝える。 ・W-up（いじわる）ゲームは、いかに相手コートに落とすか落とさせないか考えながら、フットワークを使って動くように伝える。 ・W-up（パス）ゲームは、どうしたらボールを落とさずにつなぐか考えながら、フットワークよく動くように伝える。 ・ボールの高さに対して、アンダーハンドパスとオーバーハンドパスの判断をするよう声かけし、片手でもボールを上へ上げるように伝える。 ・競争課題を確認するとともに、クラスの活動を振り返って課題を提示する。 ・クラスルールを確認する。 ・チームミーティングでは、個人の課題とチームの課題をしっかりと振り返り、何をすべきか確認するように促す。 ・動画の振り返りでは、具体的に自分たちのプレーを振り返ることができるように声かけする。 |
| 7. チーム外対戦 3対3 ・①ゲーム 1班対3班 2班対5班 審判4班 ・2分×4回（10分） 4人のうち1人が撮影者 結果を審判が報告する 8. 集合（2分） ルール等で確認した方がよいことを共有する。 9. チームミーティングとチーム練習（8分） リーダーを中心にミーティングを行う。 コーチを中心にチーム練習を行う。 10. チーム外対戦 3対3 ・2分×4回（10分） ・②ゲーム 1班対2班 3班対4班 審判5班4人のうち1人が撮影者 結果を審判が報告する | <ul style="list-style-type: none"> ・チームの作戦実行や個人のよいプレーへの声かけをする。 ・競争課題を達成しようとしているチームへの声かけをする。 ・タブレット端末で撮影する時は、課題を達成しようとした場面や作戦が成功した場面を判断して教員のPCに送るように伝える。 ・撮影方向は、自分たちの課題や作戦が実行できたかが、分かりやすい場所から撮影するように促す。 ・ミーティングでは、具体的にチームの作戦や課題について考えられているかどうか確認する。 ・チーム練習はコーチを中心に、課題を解決するための練習になっているか声かけする。 ・ミーティングが滞っているチームへ声かけをする。 ・課題に迫ることができていないチームへ声かけする。 |
| 11. 集合（3分） ・チームに貢献しようとしたか、貢献できたか確認する。 12. チームミーティング（5分） ・ゲームを振り返り、チームの課題・作戦を考える。 | <ul style="list-style-type: none"> ・動画を観ながらゲームを振り返り、今日のチームの課題を明確にするように伝える。 ・個人の課題を明確にするために、ゲーム時の動きについて互いにアドバイスし合うように伝える。 ・チームの課題についてしっかりと振り返ることができているチームに意見を求める。 |