

# 中学 1 年 2 組 保健体育科学習指導案

指導者 藤 田 壮 志

## 【本時で目指す子どもの姿】

得点するために空間をねらい、アタックのコースや仲間との動き方を工夫して攻撃を行う姿。

## 【具体的な手立て】

- ・単元の初めに攻撃（アタック）の技能に触れることで、攻撃への参加意欲を高める。
- ・毎時間ゲームを取り入れ、攻撃方法を分析する。その結果をもとに攻撃方法を考えさせ、練習する場面を毎時間設定する。

### 1 単元名 コートの空いた場所をめぐる攻防をしよう ～バレーボール～

#### 2 単元のねらい

攻撃（アタック）のために必要な技能に触れ、得点しやすい攻撃方法を考え、仲間と連動した動きで攻撃を行うことができる。

#### 3 授業の構想

(1) 1年生の最初の学習である陸上競技リレーの授業では、スピードを落とすことなくバトンをつなぎ、チームの目標タイムに近づけることをねらいとして行った。

テイクオーバーゾーンとバトンパスの時のスピードで記録が早くなるのがタイムを縮めるカギだと思いました。特にバトンパスでは走り出す目印（足長を何歩にするか）がポイントだと思うので、次はみんなで協力して取り組みたいです。（生徒A）

これは単元の最初に行った計測後のふりかえりである。小学校での学習からバトンパス場面において大切にしたい要素が生徒それぞれにあった。最初の計測を終えた後、生徒Aはバトンを受けるために適切な距離（足長）についてさらにポイントを絞って考えていることがうかがえ、次時以降の実践に生かそうとしていた。次時ではこのふりかえりを全体に示し、バトンパスにおける適切な距離を見つけることに焦点をあて、各チームで話し合った。この後の練習では足長を変えたり、バトンを受ける姿勢を考えたりするなど、チームごとにバトンパスを追求する姿が見られるようになった。

保健体育科の授業においては、試しに運動した後、運動をより良くしていくためのポイントを探る活動と、実際に動いてみる活動がくり返される。生徒が運動の特性や楽しさ、難しさに触れ、「やってみたい」と感じることであれば、より良くしていくための課題解決を自ずと追求する姿がみられると考える。

事前にバレーボールに関するアンケートを実施したところ、小学校を含む今までの授業の中で楽しかった種目について、約85%の生徒が「球技」と回答した。このうち「ゴール型」が好きと答えた生徒が最も多く、次いで「ネット型」「ベースボール型」の順であった。

バレーボールについて、「どんなところが楽しそうか」という質問に対しては「アタックが決まったとき」「ボールがつながって攻撃できたとき」「仲間と協力して攻めること」の順で回答が多かった。一方、「どんなところが難しそうか」という質問に対しての回答は「レシーブができない」「パスをつなぐこと」「相手コートにアタックすること」の順であった。

このアンケートの結果を踏まえ、アタックという得点につながる運動を単元の最初に経験することで、バレーボールの特性である「得点する」楽しさに触れさせたいと考えた。ゲームの

中で誰もが得点の機会があり、実際にねらったコースに打つことができれば「得点したい」という思いがより大きくなっていくであろう。また、ねらうコースや強弱をつけることの大切さに気づかせ、実際のゲームの中で得点する機会が増えることをできれば、チームとしての攻撃方法が増えていくであろう。加えて、小学校での球技の学習を思い出しながら確認し、空間を見つけて攻撃することや、仲間との動きの連携などについて考えながら学習を深めていきたいと考える。

(2) ネット型球技であるバレーボールは、ネットをはさんだ相手からのボールを捕球し、つなぎ、攻撃につなげることにおもしろさがある。誰もが攻撃（得点）できる可能性があることも特性と言える。ゴール型のバスケットボールやサッカーなどの空いたスペースに走り込み得点をねらうような動きはないが、アタックのコースやそれに対応する守備の動き方などにおいて空間認知能力がカギとなる競技でもある。しかし、ボールの動きや守備の形に合わせて瞬時に次の動作を決めることや、レシーブやトスなどのボール操作に抵抗を感じる生徒も少なくない。

本単元では軽量で弾みがあり、衝撃の少ないボールを使用し、簡易化したルールから始める。キャッチしてからのトスを認め、次につなぐ相手や場所を判断する時間を設けることで、抵抗感を減らし、意欲的にボールに関わることができるようにしたい。

第1次では、バレーボールの単元を始めるにあたり、誰もが得点できる可能性があることを認識させ、攻撃（アタック）のおもしろさに触れさせることから始めたい。攻撃のおもしろさに触れた生徒からは「得点したい」「ねらったコースに打ちたい」などの思いが出るであろう。この思いを出発点として以降の学習を進めていく。また、本単元では毎時間ゲームを取り入れる。これは「得点したい」と感じた生徒が、実際にゲームで試し、より良くするための動きを考え、実践するためである。加えて、生徒一人一人がもつネット型についての小学校での学習内容をふりかえり、球技（ネット型）の特性と言える「空間」を意識した攻防について考えさせたい。

第2次では、チーム内で攻撃方法を増やすことをねらいとして進めていきたい。アタックが決まりやすいコースや打ち方に着目させ、攻撃方法をチームで考え、課題別の練習を行いゲームにいかすように提案する。しかし、瞬時の判断や動きが必要なバレーボールは、自らの動きをゲーム中に客観的に見ることは難しい。したがって、ゲームでは攻撃の内容をデータにすることを提案し学習を深めていく。アタックできた回数、得点になった成功数などを兄弟チームによる客観的なデータを読み取ることで、攻撃の方法を増やすきっかけとしたい。また、攻撃の様子をコート図に示したり、撮影したりすることで、攻撃に至るまでの仲間との連動にも目を向けさせたい。

こうした「基礎技能の獲得→試しのゲーム→より良くするための思考→練習」という流れは本校保健体育科が大切にしている、「試行」と「批評」がくり返し行われる場面でもある。試行と批評がくり返される中で、コースの打ち分けや、トスを上げる高さや方向などについて生徒から様々な願いが出るであろう。その願いに対する改善策を考えるため、生徒には多くの練習方法を提示し、自分たちに合った練習内容を選択できるようにすることも必要と考える。そして、試行錯誤の流れの中で生徒から出されるふりかえりをもとに、次時以降の学習のねらいを整理し焦点化していきたい。

第3次では、今までの学習内容をふりかえり、ゲームをより多く取り入れる。得点するための方法や作戦について、ゲーム内で実践させたい。仲間と立てた作戦の成否や、相手がどう反応するのかを確かめることで、さらに攻防が高度になっていくことを期待したい。

#### 4 展開計画（全10時間 本時 6/10）

次	時	主な学習と具体的な学習・内容	◇追究する子どもの姿
1	1 2 3	○バレーボールの授業の進め方やルール，単元のねらいについて考える。 ・バレーボールの特性について考える。 ・アタック技能を身につける ・試しのゲームをする	◇アタックを決めるための打ち方について考える。
2	4 5 ⑥ 7	○チームの攻撃方法を考える。 ○チームごとに練習を行う。 ○チームで考えた攻撃方法をゲーム内で実践する。 ・得点のための方法（ねらうコースやスピード）について，チーム内で増やす。  ・チームにあった練習内容を考える。 ・兄弟チームの攻撃の様子をコート図や動画で撮影することでデータにしていく。 ・データをもとに得点を決めるための攻撃方法を考える。 ・データをもとにチームの練習内容を考える。	◇得点するための方法を考え，ゲームに生かす。  ◇攻撃データを検証し，どのように攻撃するのかを話し合う。（作戦を立てる）
3	8 9 10	○学習の内容をふりかえり，攻防にねらいをもってゲームを行う。（リーグ戦） ・チームで立てた作戦をもとに試合を行う。 ・仲間の動きの方や，技術的な向上に目を向け，ふり返りを行う。	

#### 5 本時の学習

##### (1) ねらい

攻撃データをもとに，攻撃の方法（アタックコースや連動した動き）について具体的に考え，ゲームで実践することができる。

##### (2) 展開

学習場面と子どもの取り組み	教師の支援と願い・評価
1. 前回のふりかえりをもとに，本時での目標を確認する。	・他者のふりかえりを聞くことで，本時の目標につなげる。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;">                     攻撃データをもとに，得点しやすい攻撃方法を考え，ゲームで実践してみよう！                 </div>	
2. 前時のふり返りや，攻撃データをもとに攻撃方法を増やすための話し合いを行う ・兄弟チームと一緒に攻撃の方法について話し合う。またポイントについて確認する。	・前時のふりかえりや攻撃データをもとに，どのように得点していくのかを確認させる。 ・どんな攻撃をしたいのか，コート図に示すよう声かけを行う。

3. チームごとに課題練習を行う。
- ・スパイクの強さやコースを変えてみよう
  - ・フェイントとなる動きを入れてみよう

予想される練習

- ・サーブを確実に捕球する練習
- ・打ちやすい高さを考えたスパイク練習
- ・スパイクコースを打ち分ける練習

3. 練習内容をいかし、ゲームを行う。
- ・兄弟チームは攻撃データを取りながら試合を見る。
  - ・練習内容を生かしたゲームを行う。

4. ふりかえりを行う。
- ・ゲームでのデータをもとに、自チームの課題や次時の練習方法について考える。

・今までの学習内容からチーム課題に応じた練習を選択させる。

・動きのポイントや練習の意図を確認しながら攻撃方法を増やすよう提案する。

・実際に他チームとゲームを行い、作戦にさらに修正を加えるよう声かけを行う。

・データや得点できた攻撃を思い出させ、決まりやすいコースや攻撃パターンに目を向けるよう声かけを行う。

・ふりかえりをもとに、次時のチーム目標を考えさせる。

評価の観点（思考・判断）

攻撃データやふり返りをもとに、得点しやすい攻撃を考えることができる。

【評価方法 ふりかえり・観察】