

### 第3学年4・5組（男子） 保健体育科学習指導案

令和5年9月22日（金） 第5時限（体育館）

指導者 浅野 慶二

#### 1 単元 球技 ネット型（バレーボール）

#### 2 単元のもつ魅力について

バレーボールは、コート上でネットを挟んで相対し、集団対集団で攻防を展開したり、チームの特徴や対戦相手に応じて戦術を立てたりして、勝敗を競い合うところに楽しさを味わうことができる運動である。

第1学年及び第2学年ではラリーを続けることを重視し、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楽しみ、第3学年では、ポジションの役割に応じたボール操作によって、仲間と連携して、空いた場所をめぐる攻防を楽しむことができるようにする。

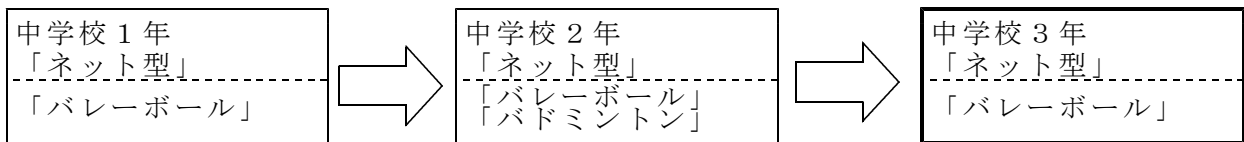
ネットによって相手チームと分けられているので、個人技能の高まりや攻撃方法についての理解が進むにつれて、考えた攻撃が実現しやすく、チームでプレイを振り返り、仲間と連携した戦術を考えたり、取り組んだりすることができる。

#### 3 取り上げる単元について

##### (1) 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
<ul style="list-style-type: none"> <li>バレーボールについて、技術の名称や行い方、運動観察の方法を理解している。</li> <li>役割に応じたボール操作によって連携した攻撃を組み立て、空いた場所をめぐる攻防をすることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>チームの戦術や練習方法を考えている。</li> <li>戦術に応じた自己の課題について考えている。</li> <li>自分の考えたことを他者に伝えている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>バレーボールの学習に主体的に取り組もうとしている。</li> <li>作戦や練習方法についての話合いに貢献しようとしている。</li> <li>互いに助け合い教え合おうとしている。</li> <li>安全に気を配ろうとしている。</li> </ul>

##### (2) 関連する単元



##### (3) 単元と生徒の関係

バレーボールは、瞬時にボールを弾くボール操作が要求されるため、ボール操作が苦手な生徒は消極的になりやすい。また、一部の生徒がボール操作の技能を高めても、チームとしてパスをつなぐ方法や攻撃の仕方を理解できていなければ、得点することが難しい種目でもある。

そのため、第1・2学年では、表1のようにボールをキャッチできるキャッチバレーボールに取り組むことで、段階的に動きを身に付けたり、学習内容を理解したりできるようにして、バレーボールの楽しさに触れた。

第3学年では、ボールをキャッチすることなく、役割に応じたボール操作によって仲間と連携した攻撃を組み立て、空いた場所をめぐる攻防をすることを目標とし、ボールに触れるときだけでなく、連携プレイのために必要な位置に動くことを学ばせた。しかし、ボール操作が苦手な生徒や戦術が理解できていない生徒は、自分のミスでチームに迷惑を掛けないかと、挑戦することを諦めてしまうことが考えられる。

そこで、単元中盤以降は、次ページ表2の個別支援のためのルールを取り入れる。そうすることで、ボール操作の巧拙に関わらず、誰もがゲームに自主的に参加することにつながることを期待できる。また、新しい攻撃の仕方に目が向き、チームの戦術

学年	キャッチプレイヤー	各学年におけるキャッチバレーバレーボールの学習内容
1	第1触球者	第2触球者の位置取り 第3触球者へのパスの軌跡
2	第2触球者	相手コートから返球されたボールのつなぎ方 第3触球者の空いた場所への返球の仕方

表1 第1・2学年におけるルールの工夫と学習内容

を考えることにもつながるため、そのような場面で教師が支援することで、チームの戦術を実行するために必要な動き（自己の課題）を考慮することができるようにしていきたい。そして、仲間と連携した攻撃を組み立てられるように、互いに助け合い、教え合おうとする姿を引き出し、目標に迫ることができるようにしたい。

個別支援のためのルール	個別支援のためのルールの効果
ボールをキャッチできる「キャッチプレイヤー」	キャッチプレイヤーとなることで、ボール操作の不安がある生徒も、動きに挑戦することができる。
「守備範囲の縮小」	ボールを落とされても失点しない範囲を設けて守備範囲を縮小し、その範囲にレシーブが苦手な生徒を配置することで、第1触球者になる不安を取り除き、第2または第3触球者の動きに集中して挑戦することができる。

表2 授業で採用する個別支援のためのルールと効果

#### 4 単元の評価計画と指導計画（12時間完了）

㊦…知識・技能      ㊧…思考・判断・表現      ㊨…主体的に学習に取り組む態度

#### 【この単元で行うゲームの基本的なルール】

人数：4対4（1チーム6人）      ネット：高さ210cm

コート：バドミントンコート拡大      触球回数：3回以内

段階	時数	観点	評価規準とその方法	主な学習活動	
導入	4	1 ㊦	○ バレーボールの学習に自主的に取り組もうとしている。 【動きの観察】	1 ゲームⅠに取り組み、この単元での目標を知る。 ゲームⅠ：キャッチ不可	
		1 ㊧	○ チームや自己の課題を把握するには、動きについての評価活動や動画を視聴する方法があることについて理解している。 【発言内容・ワークシート】	2 ゲームⅡ・Ⅲに取り組み、ボールのつなぎ方（既習事項）やチームや自己の課題を把握する方法を確認する。 ゲームⅡ：第1触球者キャッチ可 ゲームⅢ：第2触球者キャッチ可	
		2 ㊨	○ ボールをキャッチしないでつなぎ、相手コートに返球するために必要な動きを考えている。 【発言内容・ワークシート】	3 ゲームⅠに取り組み、ボールをキャッチしないでつなぎ、相手コートに返球するために必要な動きを考える。	
展開	5 (2/3) 本時	ゲームⅣ ・ 原則、キャッチ不可 ・ キャッチなしでの返球による得点は3点、それ以外の得点は1点。 ・ 個別支援のためのルール（①キャッチプレイヤー ②守備範囲の縮小）			
		1 ㊦	○ ゲームⅣのルールを理解している。【ワークシート・動きの観察】	4 ゲームⅣのルールを理解する。	
		3 ㊦	○ 攻防におけるチームの戦術や練習方法を考えて、仲間に伝えている。【発言内容・ワークシート】	5 ゲームⅣで役割に応じたボール操作によって仲間と連携した攻撃を組み立て、空いた場所にボールを返球する。	
		㊦	○ 戦術に応じた自己の課題について考えている。 【発言内容・ワークシート】		
		㊦	○ 戦術や練習方法についての話合いに貢献しようとしている。ゲームや練習時に、互いに助け合い教え合おうとしている。【動きの観察】		
1 ㊦	○ ボールに触れるときだけでなく、連携プレイのために必要な位置に動くことができる。【動きの観察】				
まとめ	3	1 ㊦	○ 連携プレイのために必要な動きやボール操作をすることができる。 【動きの観察】	6 ゲームⅣでリーグ戦を行い、役割に応じたボール操作によって仲間と連携した攻撃を組み立て、空いた場所にボールを返球する。	
		2	総括的な評価 単元内で設定した評価規準に基づく全ての評価の最終確認の機会とする。 例えば指導した内容の評価で「努力を要する」状況（C）と判断された生徒に個別に指導を行うなどの手だてを講じ、単元の進捗とともに、その生徒の学習状況の変化を最終確認する。【ワークシート・動きの観察】		

単元末に期待される具体的な生徒の姿

ゲームⅣにおいて、キャッチプレイヤーや守備範囲の縮小といった個別支援のためのルールを利用して、ボール操作が苦手な子もゲームに貢献できるようになってきた。そして、仲間からパスの仕方を教えてもらい、ボールをキャッチしないでつなごうとするようになってきた。おとりを利用して攻撃をするといったチームの戦術に対して、セッターがうまくトスアップできるように、個別支援のためのルールであるキャッチプレイヤーを利用して、トスアップの感覚をつかむようになってきた。その後、ボールをキャッチしないでトスアップして、おとりをうまく利用して攻撃ができる場面が増えてきた。次は、もっとおとりを利用して攻撃できるようにしたい。

5 本時の指導

(1) 目標

戦術に応じた自己の課題についての成果や改善点に対する自分の考えをまとめることができるようにする。

(思考・判断・表現)

(2) 準備

バレーボール、バドミントンネット、バドミントン支柱、支柱カバー、ホワイトボード、指導者用タブレット、学習者用タブレット

(3) 指導過程

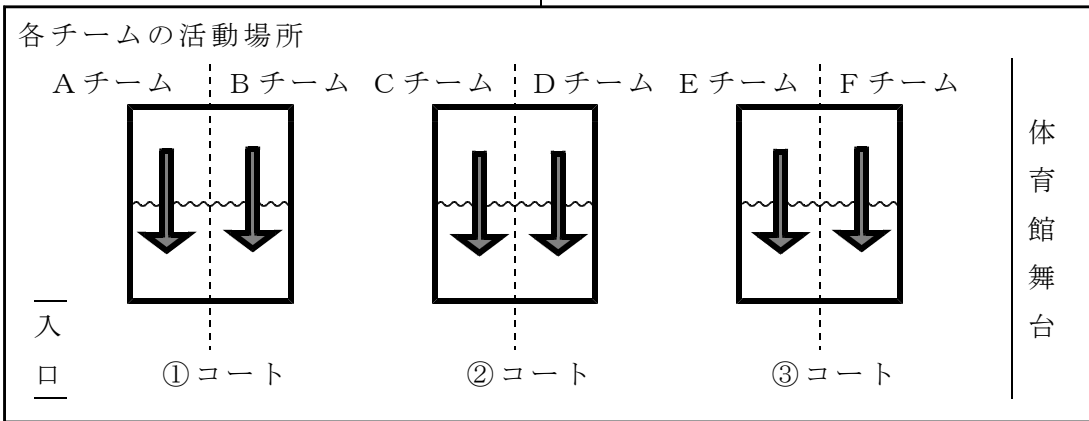
時間	学習活動と予想される生徒の様子	指導上の留意点
1分	1 集合、整列する。	○ チームごとに素早く整列させ、健康観察をする。
2分	2 準備運動を行う。	○ 準備運動の様子から、けがや体調不良の生徒がいないか、健康観察をする。
(1分)	(1) ランニングをする。	○ 手首・肩・膝を中心に行わせる。
(1分)	(2) ストレッチをする。	
4分	3 基礎的な動きづくり・ボール操作練習を行う。	○ ボール操作でなく、ボールを持たないときの動きができていないかを中心にして声を掛ける。
(2分)	(1) 扇形パスをする。	
(2分)	(2) 円陣移動パスをする。	
5分	4 本時のめあてを知り、前時の学習の振り返りから学習に見通しをもつ。	○ 前時までの課題を改善できている生徒を中心に、称賛の声を掛ける。 ○ 前時の記入内容から、チームの戦術に対する自己の課題を確認させ、学習に見通しをもたせる。
<p>本時のめあて：戦術に応じた自己の課題についての成果や改善点に対する自分の考えをまとめよう。</p>		
<p>予想されるチームの戦術（☆）と個々の課題（・）の例</p> <p>☆ 相手の守備が整う前にクイックで攻める。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ アタッカーは素早くネット際のセッターの近くに移動する。</li> </ul> <p>☆ クイックでおとりに飛ばせてタイミングをずらして攻める。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ボールを操作しない人が素早くネット方向に移動する。</li> <li>・ アタッカーはおとりと同じところに走り込まないように動く。</li> </ul> <p>☆ アタッカーが2か所に移動することでコートを広く使って攻める。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ アタッカーは仲間と同じところに走り込まないように動く。</li> <li>・ セッターは走り込んでくる仲間を確認してからトスを上げる。</li> </ul> <p>☆ バックトスでコートを広く使って攻める。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ アタッカーはセッターの後ろに走りこむように動く。</li> <li>・ セッターはバックトスでも正確にトスを上げる。</li> </ul>		

5分 5 チームの戦術に応じた練習を行う。

予想される生徒の様子

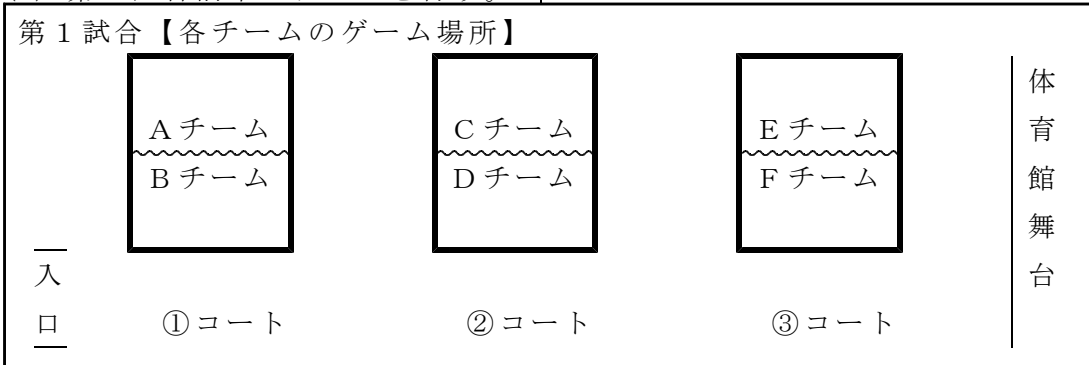
- ・ ボールの動きを見たり、声を掛け合ったりして、誰が第2触球者になるとよいのかを確認してから動き出して連携が取れるように練習している。
- ・ どこに走り込んだのかがセッターに伝わるように、チームで合図を決めて練習している。

- チームの戦術と自己の課題を簡潔にまとめさせたものを、ロイノート・スクールの提出箱に提出させることで教師が把握する。
- チームの戦術を確認しながら、ボール操作とボールを持たないときの動きができていないかを、仲間同士で伝え合わせる。
- コート内にボールが落ちていてけがすることがないように、1回ごとにボールを取りに行くように声を掛ける。
- 戦術が理解できていない仲間には、実際に動きながらどのような動きができるかよいかを伝えるように指示する。



20分 6 ゲームⅣを行う。

(4分) (1) 第1試合前半のゲームを行う。



ゲームⅣのルール等

- コートは、バドミントンコート拡大
- 人数は、4人対4人
- サーブは、下手で投げ入れる。
- 3回触球で相手コートの床にダイレクトで決めることができれば、得点を3点とする。(ただし、キャッチプレイヤーがキャッチした場合を除く)
- それ以外の得点は、すべて1点とする。※ 事前に、ボールをキャッチすることを認められた「キャッチプレイヤー」を決めておき、ゼッケンを脱がせる。
- ※ 「守備範囲の縮小」ルールを採用する場合は、その範囲にカラーコーンを立てて、試合前に相手チームに伝える。
- ネットの高さは210cm
- 触球回数は3回以内

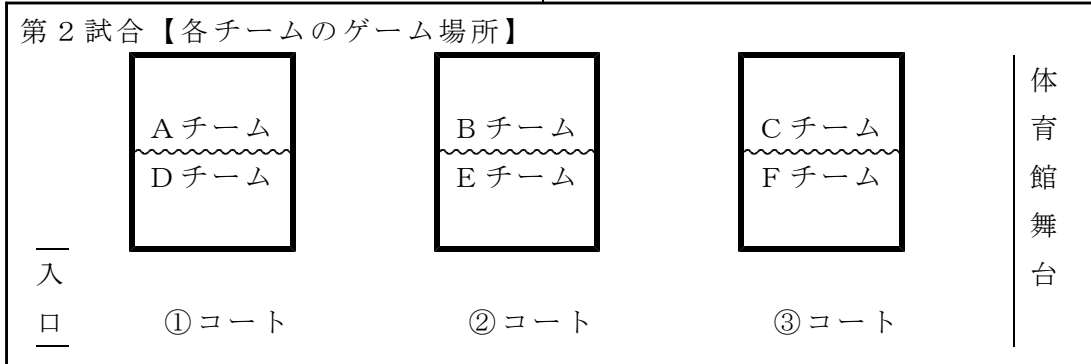
(5分)

(2) 第1試合後半のゲームを行う。

(6分)

(3) 第2試合前半のゲームを行う。

- ゲームに出場していない生徒は、評価カードを活用するか、タブレットで動画撮影をするか、どちらかでゲーム分析に取り組みさせる。
- 試合の前後半で必ず1回は出場するように声を掛ける。
- 第2試合のコートに素早く移動させ、時間があれば、次のゲームで戦術を成功させるための改善点を確認させる。



(5分)

(4) 第2試合後半のゲームを行う。

8分

7 ゲームを振り返り、成果と課題等について、自分の考えをまとめる。

(3分)

(1) チームの戦術についての成果と課題を出し合い、ゲームの振り返りを行う。

(5分)

(2) 自己の課題についての成果と課題に対する自分の考えをまとめる。

- 振り返りが進まないチームには、動画を見たり、評価カードを見たりすることも有効であることを伝える。
- 自分の考えをまとめることができない生徒は、どのようなプレイをすることで貢献できたかを考えさせる。
- 自分の考えをまとめることができた生徒から、ロイロノート・スクールの提出箱に提出させる。

**評価事項**

戦術に応じた自己の課題を設定してゲームに取り組み、ゲームの様子や分析から成果や改善点に対する自分の考えをまとめている。(思考・判断・表現)

□…成果や改善点を見付けたり、理由について考えたりできない場合は、チーム練習で意識していた内容やゲーム中の具体的な場面を一緒に確認しながら、自己の成果や改善点を振り返らせる。

☆…チームの戦術を実行するためには、自分がどのように動くかだけでなく、仲間がどのように動くかや、どのような声を掛け合うかについて、自分の考えをまとめさせる。

本時の終わりに期待される具体的な生徒の姿・考え

チームの戦術を事前に確認して、チーム練習で実際に動きながら確認したことで、ゲームの中でも自分の役割を理解して動くことができた。うまくいかなかった場面については、ゲーム中やゲーム後に「ボールを取りに行く人が『オーライ』と声を掛けると、その動きがおとりになって走り込むプレイをしやすくなる」と伝えて、実際に次のゲームで、連携した攻撃がしやすくなった。セッターの役割になる人をキャッチマンにしたことで、連携した攻撃がしやすかったが、次回はキャッチマンがいなくても連携できるように、ボールの動きを予測して動くことで、素早くボールのコースや落下地点に入ることができるようになりたい。

3分 8 本時のまとめを行う。

○ 連携が上手にとれていたチームや成果や改善点について、理由を含めて考えをまとめることができていた生徒を教師が指名して、全体で発表させる。

○ 連携ができていたチームを紹介して、称賛する。

1分 9 後片付けをする。

○ 支柱を持ち運ぶときは、必ず2人組で運ぶように指示して、安全かつ迅速に片付けをさせる。

1分 10 整理運動をする。

○ 痛めた部位がないかを確認させながら、各自で必要な場所をストレッチさせる。

## 6 板書計画等

### 第3学年 バレーボール（第7時）

#### 本時のめあて

「戦術に応じた自己の課題についての成果や改善点に対して自分の考えをまとめよう」

- ① 自分のチームは、どんな戦術で攻めるかを確認しよう。
- ② チームの戦術を実行するために、自分自身に必要な動き（自己の課題）を考えて、ロイロノートで提出しよう。
- ③ チーム練習やゲームに取り組む中で、自己の課題について、どんな成果があったか、どんな改善点が生じたかを振り返り、自分の考えをまとめよう。

※ 振り返りの場面だけで考えることは、非常に難しいです。ゲーム中に仲間とよいプレイを伝え合ったり、改善点を伝え合ったりすることを大切にしましょう。

#### 板書計画



ロイロノートの共有ノート

第7時

『戦術に応じた自己の課題についての成果や改善点に対して、自分の考えをまとめよう』  
(思考・判断・表現)

【『戦術を実行するために必要な動き（自己の課題）』を考えよう】

【『戦術に応じた自己の課題』についての成果や改善点に対する自分の考えを書き出そう】

【成果】

【改善点】

ロイロノートの学習カード