

高等学校第3学年 E 球技 イ ネット型 「バレーボール」 福岡県立三潴高等学校

単元目標

知識及び技能	自己やチームの課題を解決する活動を通して、課題解決の方法や競技会の仕方などを理解するとともに、状況や作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開することができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	自己やチームの課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	一人一人の違いに応じたプレイを大切にしようとするとともに、互いに助け合い高め合おうとすることができるようにする。

※共：男女共修

	①	② ③ ④	⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩	⑪ ⑫ ⑬ ⑭	評価規準
ねらい	オリエンテーションを通して、学習の進め方を知るとともに、課題を発見することができる。	バレーボールの基礎技能（ボールを操作する技能やボールを持たないときの動き等）を高めることができる。	身に付けた技能を活かして、ゲームにおけるチームの課題を解決することができる。	これまでの学習を生かし、ルールを工夫してゲームを楽しむことができる。	<p>【知識・技能】</p> <p>①自己やチームの課題に応じた練習方法が理解できる。</p> <p>②仲間と連動して相手ボールの侵入を防いだり、相手コートに打ち返したりすることができる。</p> <p>③チームの作戦に応じた守備位置から、拾ったりつないだり打ち返したりすることができる。</p>
導入	出席確認／準備運動／本時学習のめあての確認をする。				
展開	<p>これまでのバレーボールの学習を想起し、自分が得意な動きや苦手な動きについて考える。</p> <p>動画を視聴し、バレーボールに必要な機能（ボールを操作する技能、ボールをつなぐ（相手コートにアタックする等）ための、ボールを持たないときの動きについて知る。</p>	<p>練習を通して、バレーボールの基礎技能（ボールを操作する技能やボールを持たないときの動き等）を高める</p> <p>共：生徒個々の技能に合わせたボール操作の提示</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>一度キャッチしてから次の動き（味方につなぐ、相手に返す等）を行う。</li> <li>サーブは自分に合った場所から行う。</li> </ul> <p>チームの技能に合わせたボール操作の提示</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>複数回（3回以上）つないで返球する。</li> </ul>	<p>これまでの練習で身に付けた技能を活かして、ゲームにおけるチームの課題を解決する。</p> <p>共：攻防を楽しむ（ボールを落とさず相手コートに返球する）ための工夫の提示</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自チームのセンターに経験者を置く</li> <li>スパイクのブロックは、特定の生徒（経験者等）がスパイクする場合のみと決める</li> <li>ローテーションはしなくてもよい</li> <li>返球までのつなぐ回数を設定してよい（3回以上つないでもよい）</li> <li>相手のポジションに応じてポジションを適宜変更してよい。</li> </ul>	<p>これまでの学習を活かし、対戦チーム間でルールを工夫しゲームを楽しむことができる。</p> <p>共：両チームがゲームを楽しむための工夫（ルール設定の視点）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>サーブはどこから行うか。</li> <li>返球回数は何回にするか。（設定するか）</li> <li>スパイクやブロックの可否</li> <li>ローテーションの有無</li> </ul>	<p>【思考・判断・表現】</p> <p>①練習やゲームを通して、自己やチームの動きを分析し、よい点や修正点を指摘できる。</p> <p>②チームの作戦に応じて、自己の役割を提案することができる。</p> <p>③学習の成果を踏まえ、自己に適した「する、みる、支える、知る」などの運動を生涯にわたって楽しむための関わり方を見つけることができる。</p>
終末	単元全体の学習の流れを知り、今後の学習に見通しをもつ。	本時学習を振り返り、次時学習の見通しをもつ。		単元の振り返りを行う。	<p>【主体的に学習に取り組む態度】</p> <p>①一人一人の違いに応じたプレイを大切にすることができる。</p> <p>②作戦などを話し合う場面で、合意形成に貢献することができる。</p> <p>③危険を予測しながら回避行動をとるなど、健康・安全を確保することができる。</p>

知識・技能	①							③	②	総括評価
思・判・表			①	①			②	②	③	
主		③	①		①	②				

## 実践事例

### チーム全員が夢中になって活動するための工夫

高等学校第3学年 E 球技 イ ネット型「バレーボール」

福岡県立三潴高等学校

#### 1 単元の目標

- 自己やチームの課題を解決する活動を通して、課題解決の方法や競技会の仕方などを理解するとともに、状況や作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開することができるようにする。【知識及び技能】
- 自己やチームの課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。【思考力、判断力、表現力等】
- 一人一人の違いに応じたプレイを大切にしようとするとともに、互いに助け合い高め合おうとすることができるようにする。【主体的に学習に取り組む態度】

#### 2 共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

##### (1) 生徒個々の技能を高める工夫

バレーボールにおける生徒の技能を高める場面では、技能差が大きい実態にある生徒に対し、自分に適したボール操作やボールを持たないときの動きや、その技能を活かしてゲームを行うことができるように、以下を提示するとともに個別に助言を行った。

【自分に適したボール操作やボールを持たないときの動きを高める工夫】

- ①技能の差がある生徒同士をペアにし、対人パス・円陣パス・2対2や3対3のミニゲームなどフォームやボールの落下地点に入る動きの手本やアドバイスがすぐに確認できるようにする。
- ②ICT 機器を活用し、生徒が自分で動きを確認できるようにする。



経験者が正確なトスを上げることでスパイクの技能が高まり、空間を狙って打つことができるようになった。  
また、上達に合わせて、ブロックを練習し、ローテーションの工夫で思い切りスパイクを打つことができるようになった。



技能の差がある生徒同士をペアにし、自分に適したボール操作やボールを持たないときの動き、フォーム、ボールの落下地点に入る動きの手本やアドバイスをすることで、積極的に活動することができるようになった。

## (2) 生徒全員がゲームを楽しむための工夫

単元の終盤では、生徒がこれまでの学びを活かし、全員でゲームを楽しむことができるように、ゲームの行い方を次のように工夫した

### ①ルール設定の工夫

今までサーブプレシーブができない生徒たちが、「3回で相手コートに返すルール」を「何回でも良い」ルールに変更し、積極的にゲームに参加できるようにした。また、サーブはどこからでも打てるようにした。

### ②チーム間による合意決定の工夫

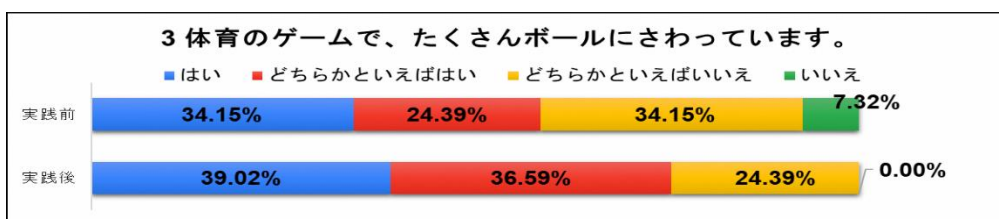
ゲームを始める前に、相手のポジションを見て、ローテーションをどこから始めるか、ポジションをどうするか、話し合いをさせて実施した。

## 3 成果と課題

### (1) 成果

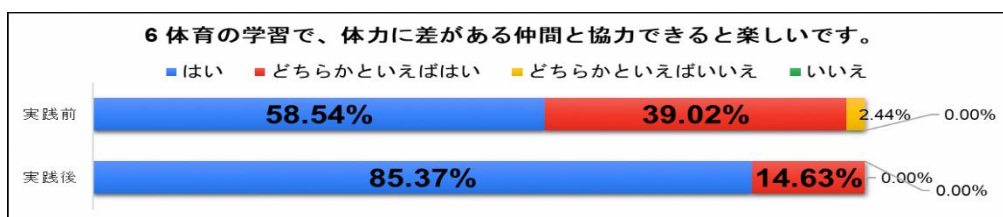
- 個人の技能が大きく向上しなくても、ルールを工夫することで技能の差を埋めることができ、多くの生徒が夢中になって活動できるようになった。

特に苦手な生徒が積極的に活動できるようにルールの工夫をすると、ゲームの中でボールを触ろうとする気持ちが高まり、ボールがつながりゲームが盛り上がった。



また、基本的なバレーボールのルールにとらわれず、生徒の実態に合わせルールを緩和させることで、生徒全員の運動量が増加した。ゲームにおける勝敗を楽しむという視点においても、拮抗する場面がゲームの中で増え、生徒全員が楽しむことができた。

技能を高めるには時間がかかるが、それだけに終始せず、技能を高めつつルールの工夫をすることで、生徒全員が今ある技能でゲームを楽しむことができた。



### (2) 課題

来年度は、経験者がいない種目やバスケットボールやサッカーなど、男女の技能差や体力差が大きく共習をしにくい種目において、ルールをどのように工夫すれば楽しく活動できるか考えていきたい。また、単元計画を体育科で共有し、練習の工夫の仕方を協議していき、多くのアイデアを出し合って授業を進めていきたい。