



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」

1 単元の見どころ

- 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。  
【学びに向かう力、人間性等】

2 共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

(1) 生徒個々の技能を身に付ける工夫

バレーボールにおける生徒の技能を身に付ける場面では、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身に付ける工夫】

- 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形成の工夫

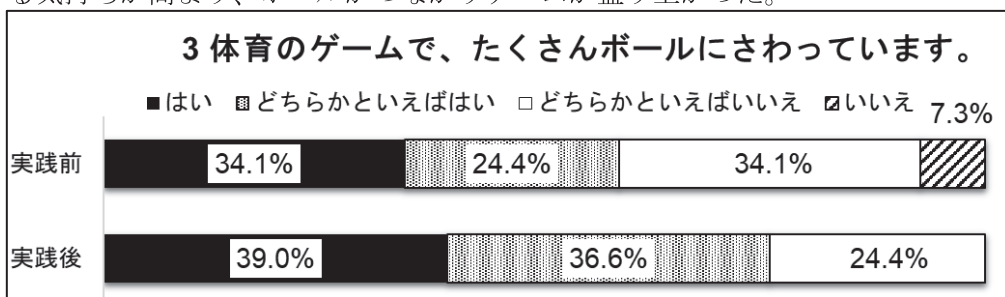
ゲームを始める前に、相手のポジションを見て、ローテーションをどこから始めるか、ポジションをどうするか、話し合いをさせて実施した。

3 成果と課題

(1) 成果

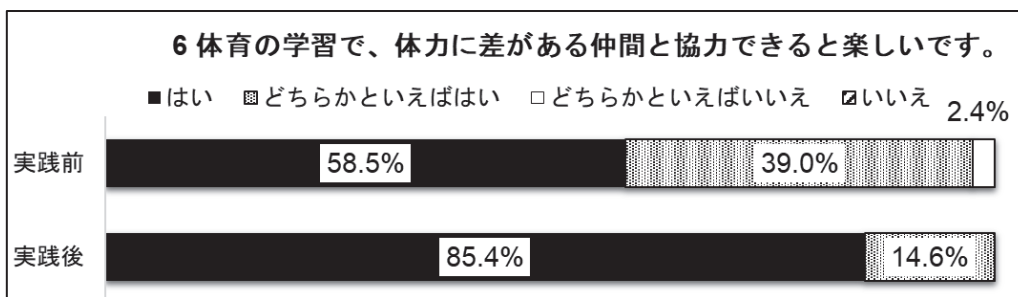
- 個人の技能が大きく向上しなくても、ルールを工夫することで技能の差を埋めることができ、多くの生徒が夢中になって活動することができた。

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。

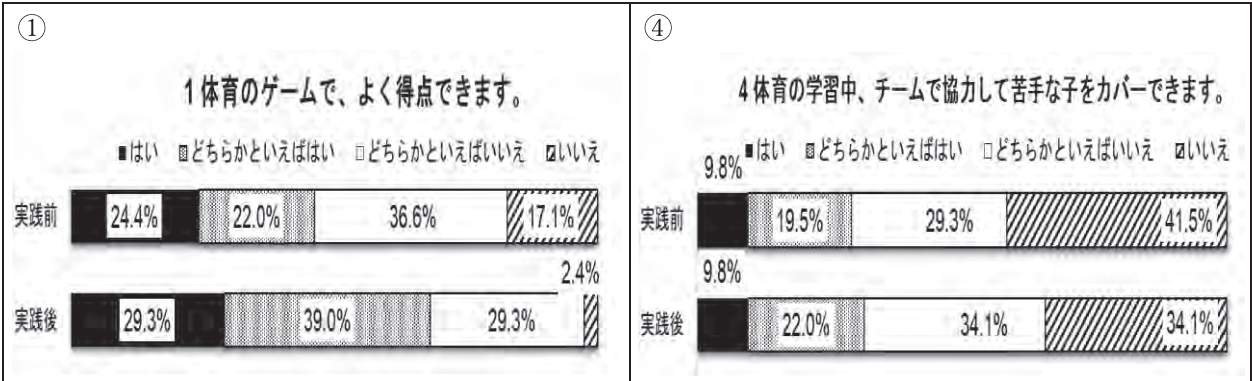


(2) 課題

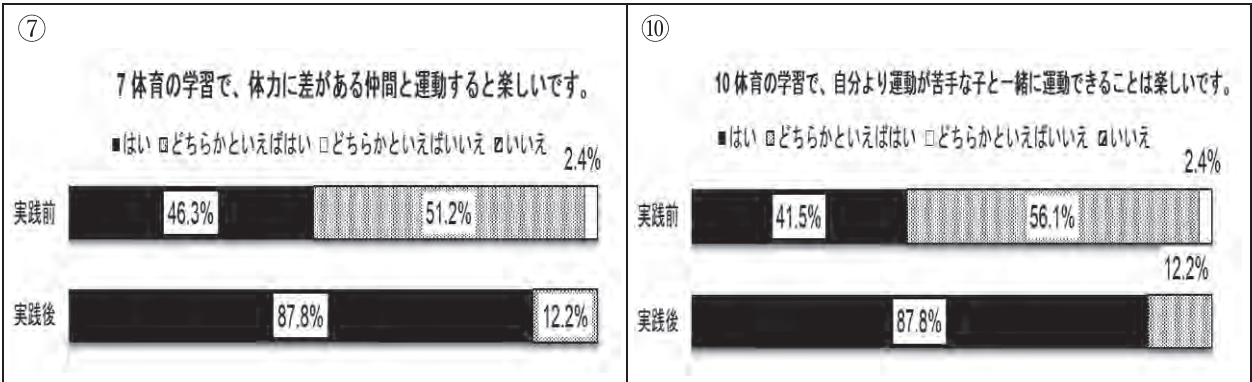
- 来年度は、経験者がいない種目やバスケットボールやサッカーなど、男女の技能差や体力差が大きく共習をしにくい種目において、ルールをどのように工夫すれば楽しく活動できるか考えていきたい。また、単元計画を体育科で共有し、練習の工夫の仕方を協議していき、多くのアイデアを出し合って授業を進めていきたい。

【児童生徒の変容】

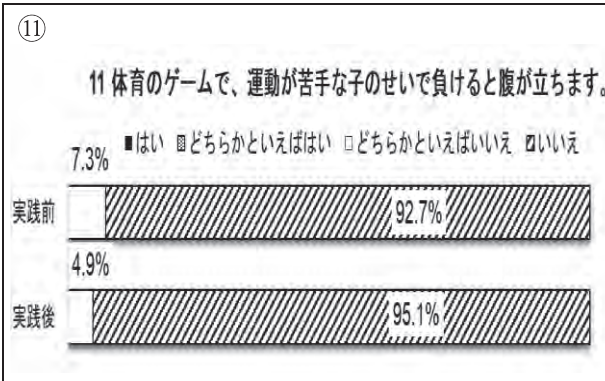
〔Ⅰ リーダーシップ〕



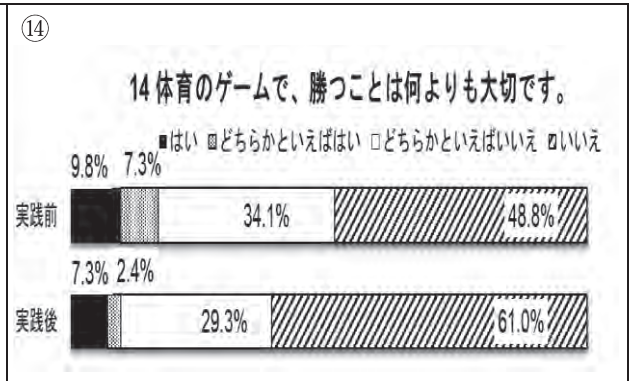
〔Ⅱ ちがいの受容〕



〔Ⅳ 失敗への排斥〕



〔Ⅴ 過度な勝利志向〕



〔Ⅴ 過度な勝利志向〕

