

中等教育研究開発室年報 第32号（2019年3月31日発行）別冊電子版
2018年度 授業実践事例

保健体育科 高等学校第I学年

バレーボール

授業者 山下 勝也

（教育研究大会 公開授業）

広島大学附属中・高等学校

高等学校 保健体育科(体育) 学習指導案

指導者 山下 勝也

日 時	平成30年10月13日(土) 第3限 11:40~12:30
場 所	バレーボールコート (雨天時は体育館)
学年・組	高等学校I年 男子 37人 (1~5組 各7人もしくは8人)
単 元	バレーボール
目 標	1. 空間にあるボールと自分の位置関係やネットと自分の位置関係、味方と自分の位置関係を考えてプレーすることを理解し、実践させる。 2. バレーボールにおける個人技能を理解し、習得させる。 3. バレーボールに興味をもち、その特性を理解し、「つなぐ」あるいは「ラリーを切る」という集団技能を発揮して楽しくゲームができるようにする。 4. 健康・安全に留意し、仲間と協力して主体的に学習する態度を身につけさせる。

指導計画 (全11時間)

第一次 オリエンテーション・実態把握 1時間

第二次 個人技能(パス・アタック)と集団技能(つなぐ・ラリーを切る)7時間 (本時 6/11)

第三次 ゲーム 3時間

授業について

バレーボールはボールが空間にある間、静止させることなく、お互いにボレー (Volley) し合う競技であり、ネット型スポーツ、集団スポーツであるバレーボールにはラリーを続ける楽しさとラリーを切る楽しさがある。ネットという障害物を越えて飛んできたボールを味方コートに落とさず、次のプレーが行いやすいように組み立て、相手コートに落とす一連の流れにはボールを安定させてつないで続ける楽しさとアタックをして得点を奪う楽しさが共存している。

ボール運動、球技において巧く「役割に応じたボール操作」をするためには、飛んでくるボールの軌跡や速さ等を認識してタイミングをあわせ、空間にあるそのボールに対してどのように身体を反応させていくのかという空間認識能力と身体操作が必要になる。つまり、空間にあるボールと自分の位置関係や味方との位置関係を認知、判断して行動することが味方や相手側のコートの狙った場所にボールをつないだり打ち返したりするためには不可欠な要素である。バレーボールはネットという障害物を越えて相手コートにいかにかにボールを運び、得点を奪うかということにおいてはネットとの位置関係、すなわちネットの高さやコートの大きさ、ネットとの距離感やボールの軌跡を考えた身体操作も課題となる。

さて、バレーボールのゲームを見てみると打点がネットより低い生徒やボールの落下点の判断が不得手な生徒はスパイクを打つことは敬遠し、後衛でレシーブをする役割になりがちである。これはポジションの役割に応じたものではなく、ボール操作能力に応じて後衛に下がってしまうのであり、「腕を強く振って、ネットより高い位置から相手側コートに打ち込む」というボール操作、すなわちスパイクがうまくできないために生まれてくる現象である場合が多い。したがって、打点がネットより高くなる生徒がアタッカーとして「ラリーを切る」楽しさを享受し、打点が低い生徒は「ラリーを続ける」楽しさにバレーボールの楽しさを見出さざるを得ないことになる。しかし、アタックする際にネットとの距離とアタックしたボールの軌跡や回転、打つコースを工夫すれば強いボールを相手コートに返球して攻撃することは可能になる。その際、いわゆるトスは高くする必要はない。すなわち、ボールの落下点を判断するのが不得手でも、打点がネットより低くてもネットから離れたところからやや上方向に打ち出しながらドライブ回転をかけ

て、さらに対角線のコースにアタックすることができれば「ラリーを切る」という楽しさを享受し、攻撃の役割を担うことができるのである。「役割に応じたボール操作」がいわゆる「ポジション」の役割としての捉えではなく、3回のボレーの役割としてのボール操作と共通理解して皆がゲームを楽しむことができる、ラリーを続ける、切るというバレーボールの楽しさを共有できる授業を展開していきたい。

題 目 誰もがアタックを打てるゲームをしよう

本時の目標

1. 打点の高さとネットの高さ及びネットとの距離感を判断材料に入れてボールの軌跡を考えたアタックを打つことができる。
2. 個人やグループの課題を分析し、課題解決に向けて工夫することができる。
3. チームで協力し、健康・安全に留意しながら主体的に活動することができる。

本時の評価規準（観点／方法）

1. 打点の高さとネットの高さ及びネットとの距離感を判断材料に入れてボールの軌跡を考えたアタックを打つことができる。（運動の技能／活動観察）
2. 「つなぐ」あるいは「ラリーを切る」という集団技能を発揮して楽しくゲームをするために必要なチームの課題を共有し、課題解決に向けて工夫することができる。

（思考・判断／活動観察）

本時の学習指導過程

学習内容	学習活動	指導上の留意点
<導入> 出欠点呼 課題の提示 準備運動	<ul style="list-style-type: none"> ・出席確認及び学習内容の確認 ・対面パス、後ろ向きパス ・一列パス 	<ul style="list-style-type: none"> ・課題の確認ができているか ・軌跡、高低を意識したパス ・カバーとフォロー、声、体勢
<展開> アタック ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・ネットとの距離を変えたトスに対してスタンディングアタックを打つ ①3m ラインよりネットに近いトス ②3m ラインよりネットに遠いトス ・投げ入れサービスから始める ・上記①②どちらのトスを打ちたいかによってビブスの色分け 	<ul style="list-style-type: none"> ・打点の高さとネットの高さや距離を考慮して身体操作しているか ・ボールの回転や軌跡を考慮してアタックしているか ・積極的にアタックで返球しようとしているか ・ボールを安定させてアタックにつなげるようにしているか
<まとめ>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習の確認と次時の予告 ・整理運動・片づけ・コート整備 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の目標を達成できたか ・課題解決のための工夫はできたか
準備物:バレーボール・ビブス・ラインカー		

実践上の留意点

1. 授業説明

生徒がバレーボールのゲームをする際に、ネットに近い場所からアタックをすることが多く、またそのアタックがネットにかかったり、相手コートに入らなかったりと失敗も多い。失敗の大きな要因として身長差があり、身長が低くネット上に手が届かない生徒は、ボールを拾うことやラリーをつなぐことからしか楽しみを享受することができない。そのような生徒が、打点がネットより低くてもネットから離れたところからやや上方向に打ち出しながらドライブ回転をかけることで「ラリーを切る」楽しさを享受できるよう、今回の授業を行った。

単元の4時間目までに、2メートルの高さのネットでは多くの生徒がアタックをすることができた。5時間目と6時間目では、ネットの高さを変えてアタックを試みた。7時間目では、チーム内でトスからアタックをし、生徒同士が相互にアドバイスをした。8時間目となる本授業では、ネットの高さを2.2メートルに設定し、鋭角に相手コートにスパイクを打ち込むだけでなく、強いボールを相手コートに返球することを攻撃とみなした。

2. 研究協議より

ゲームを運営する中で特別なルールを採用していたが、具体的なルールの例とその目的は何かという質問に対して、授業者からは失敗を恐れてチャレンジしないことを避けるために、返球までにワンバウンドさせても良い、ホールディングの反則を取らない等のルールを採用していると回答があった。また、特別ルールを採用することで授業者が意図する活動を強く意識させることができるため、生徒が教え合ったり試行錯誤したりする機会を増やすことにつながり、同時に、ネットの高さなどの場の設定についても、生徒の課題に合わせて変化させているという回答もあった。一方で、参観者の中には、教員が生徒の現状より1段階レベルの高い課題を与え、生徒の実践や課題解決を促す協働学習を実施しているという意見があった。

最後に、広島県教育委員会事務局教育部豊かな心育成課学校体育係の前田哲志先生からは、教員の役割は「教える」だけでなく「導く」という捉え方もできるので、生徒が自身の学習や課題に集中して取り組むことができるような設定が重要であり、生徒の考えることが多くなり過ぎると関心を削ぐ危険性があるとの提言をいただいた。一方で、広島大学大学院教育学研究科教授の沖原謙先生からは、本時の内容に関して、バレーボールのアタックはネット際でジャンプして打たなくてはいけないといった固定概念を打破するためには想像力が必要であり、既存の方法にとらわれることなくことなく柔軟な発想をすることによって、新たな教材や教具を生み出せるのではないかとという提案をいただいた。

