

保健体育科学習指導案

指導者 小 田 啓 史

日 時 平成27年11月21日（土） 第3校時（13:15～14:05）
年 組 中学校第3学年2組（男子20名，女子20名）
場 所 中学校 体育館
単 元 球技「ネット型」バレーボールーゲーム分析からチーム課題と解決方法を探るー

単元について

本単元で扱うバレーボールは、ネットを挟んで対したチーム同士が、ボールを打つ、はじくといったボール操作を行いながら、ボールを相手チームのコートに返球し合い、一定の得点に早く到達することを競い合うスポーツである。ゲームのおもしろさは、チームが連係して、ボールを「返せるかー返せないか」の攻防にあり、協働性を培うのに適した教材である。しかし、ボールの接触についてはボレーであるため、ボール操作が大変難しくバレーボールの特性や攻防のおもしろさを感じさせることは容易ではない。生徒にバレーボールのおもしろさを触れさせるためには、ゲームで要求されるボール操作を段階的に高めていくことはもちろんのこと、意図的な連係を生み出す役割行動（ミスのカバーする動き、ポジションにおける各々の役割遂行等）をできるようにする必要がある。これらの学習課題を解決する球技指導の流れとして、課題把握、練習、ゲーム、振り返りの指導過程を設定する場合が多い。この指導過程の中で、筆者はゲーム後に行うチーム毎の振り返りの場面に改善すべき課題があると考える。振り返りの場面では、チームのメンバーが多様な意見を出し合い、チームの課題を明確にし、共有し、解決方法を探るため行われる。多様性や協働性といった資質・能力を培う重要な活動場面となり得るのである。しかし、実際には、ゲームを振り返る視点は個々の生徒によって様々であり、何が成果で何が課題かを共有するのは難しいのが現状である。また、ゲーム後に十分な振り返りの時間がとれないことも多い。このように、適切な振り返りができない場合、次時の導入で前時の学習を想起させ、課題を確認するところから授業が始まるため、ゲーム後に振り返りの時間を十分確保できないことが繰り返されるのである。近年、日本女子バレーボール代表監督の眞鍋氏のように、iPadを使って選手に指示するシーンを見かけるようになった。技術革新によって、リアルタイムにデータを集計、可視化が可能になってきている。授業レベルでもICTを活用することで、ゲームを経験して感じた反省点に加えて、ゲーム記録を客観的なデータとして活用できるようになれば、生徒が共通の視点をもってゲームの振り返りができるようになることが期待できる。このような協働性やデータを活用して課題を明らかにし、解決していく資質・能力を培うことは、これからのグローバル時代を生きる生徒にとって必要な要素と考える。

本学級の生徒は、第1学年から男女共習で保健体育の授業を受けている。男女が同じグループになっても、それぞれ担当した役割を果たし、準備や片付けなどを協力して行うことができる。しかし、自分やチームの課題に対してチームメイトに助言を求めたり、適切な助言を率直に伝えたりするかかわり合うことは十分できているとはいえない。「ネット型」球技の既習事項としては、中学校第1学年、第2学年にそれぞれ8時間ずつバレーボールの授業（バドミントンコートを使った3対3のゲーム）を経験している。第1学年では、サービスや返球されたボールをキャッチすることを認め、コート内の3人が必ずボールに触るルールとした。そのため、生徒にとってボール操作が容易となり、三段攻撃をねらったボールのつなぎ方を理解し、チーム内での役割を意識した動きがある程度できるようになった。第2学年では、キャッチをなくしたルールに変更することで、生徒にパスの技術習得の必然性を自覚させ、オーバーハンドパスやアンダーハンドパスの技術習得に力を入れた学習を行った。しかし、思うようなボールのつなぎができず、相手コートに返球できない、ラリーが続かないなどのゲームが多くみられた。オーバーハンドパスやアンダーハンドパスの技術をある程度習得してはいるものの、刻々と変化するゲーム状況の中で仲間と連係した動きや役割に応じた安定したボール操作を十分身に付けたとはいえない。

指導にあたっては、本単元を貫く問いを「自コートにボールを落とさず、相手コートに効果的にボールを落とすにはどうすればよいか」と設定し、自主的、協働的に課題解決する場を設定したい。単元の前半では、*知識構成型ジグソー法を取り入れた学習（以下、ジグソー学習）を取り入れる。ジグソー学習では、試しのゲームを通じて明らかになった攻防における課題に対して、チーム内でエキスパート活動やジグソー活動を仕組むことで、ボール操作やボールを持たない時の動きの技術ポイントや課題解決に向けた練習方法を理解できるようにする。また、ゲームと振り返りの場面で、タブレット端末を利用したゲーム記録を分析する活動を設定する。具体的には、リーグ戦を実施しながら、タブレット端末を利用してラリー数、アタック出現数、サーブレシーブ返球率などのゲーム記録をつけ、数値の集計、グラフ化を即時に行い、視覚的に傾向を把握できるようにする。また、xSync のソフトを利用して、対戦したチームのゲーム記録を共有し合い、自チームの記録と比較できるようにする。ゲームの振り返りをと通じて、チーム課題を把握できるようにするとともに、課題解決の練習方法や戦術を共有して授業を終え、次時の授業開始ではチーム練習を自主的に行うことができるようにしたい。「ボール操作」の習得においては、単元を通してスキルアップドリル（直上パス、三角パス、サーブレシーブ等）を行っていく。

*知識構成型ジグソー法とは、あるテーマについて複数の視点で書かれた資料をグループに分かれて読み、自分なりに納得できた範囲で説明を作って交換し、交換した知識を統合してテーマ全体の理解を構築したり、チームに関連する課題を解いたりする活動を通して学ぶ、協調的な学習方法の一つである。

指導目標

1. 役割に応じたボール操作や連係した動きを発揮することによって、空いた場所をめぐる攻防を展開できるようにする。【技能】
2. バレーボールに自主的に取り組むとともに、お互いに助け合い教え合ったり、役割分担を協力して行ったりできるようにする。【態度】
3. ゲームの中で発揮される技術、戦術を理解し、自己やチームの課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。【知識、思考・判断】

指導計画 全15時間（本時 第三次 第3時）

| | | |
|-----|-------------------------|------|
| 第一次 | オリエンテーションと試しのゲーム | 3 時間 |
| 第二次 | 個人技能の向上（ジグソー学習） | 6 時間 |
| 第三次 | ゲーム記録の分析とチーム課題解決 | 4 時間 |
| 第四次 | クライマックスイベント（クラスマッチ）とまとめ | 2 時間 |

本時の目標

- ・チーム会議において、作戦などについての話し合いに貢献しようとする。
- ・ゲーム記録の分析を通して、技術的な課題や有効な練習方法を考える。

「グローバル時代をきりひらく資質・能力」の視点

今、スポーツ界ではデータ分析、解析を担当するアナリストの重要性が増している。一例として、日本女子バレーボール代表監督の眞鍋氏が、iPadを使って選手に指示するシーンが自明の理である。技術革新によって、リアルタイムにデータを収集、分析、可視化が可能となり、即時に強みや弱みを発見し、相手チームに勝つために、改善策を立て実行できるようになったからである。データを活用する利点は、チームや個々の課題が数字や映像で出てくるため、自己分析がしやすい、改善効果が確認しやすい、成長・進歩が実感しやすい、次の目標設定を数値化できる等の点にある。この利点を活かした授業として、ゲーム後に行うチーム毎の振り返りの場面に着目する。この場面では、チームのメンバーが多様な意見を出し合い、チームの課題を明確にし、共有し、解決方法を探るため行われる。多様性や協働性といった資質・能力を培う重要な活動場面となり得ると考えた。

準備物

キッズバレーボール5号球(20個)、ビブス4色(10枚×4)、コート2面(支柱及びネット)、得点板(2台)、電子ホイッスル(2個)、タブレット端末4台、学習ノート、プロジェクター、教師用パソコン他

学習の展開

| 学習活動と内容 | 指導上の留意点(◆ 評価) |
|---|--|
| <p>0. ランニング, 準備, 各自ボール慣れ <input type="checkbox"/> ゼッケンの着用や各自のボール操作の課題に取り組む。</p> <p>1. ウォームアップ <input type="checkbox"/> 予備的運動とスキルアップドリルを行う。 ・ レシーブの動き, アタック助走 ・ 円陣パス, 直上パス</p> <p>2. チーム会議 <input type="checkbox"/> チームのめあてと練習方法を確認する。</p> <p><input type="checkbox"/> 個人のめあてを設定する。</p> <p>3. チーム練習 <input type="checkbox"/> チームの課題解決に向けて練習する。</p> <p>4. リーグ戦(メインゲーム) <input type="checkbox"/> 8分ゲーム(15点先取)を2セット行う。</p> <p><input type="checkbox"/> 各自が担当する審判, 記録, 得点等の役割を果たす。</p> <p>5. チーム会議 <input type="checkbox"/> 試合結果とゲーム記録を分析し, 改善すべき課題と解決方法を探る。 ・ 自チームの記録と相手チーム記録の比較 ・ 過去のゲーム機路との比較</p> <p><input type="checkbox"/> 次時の練習方法を決める。</p> <p>6. 全体会議 <input type="checkbox"/> 本時の学習の成果を確認し, 次時の見通しをもつ。</p> <p>7. 本時の振り返りと片付け <input type="checkbox"/> 安全に留意して用具の片付けを行う。 <input type="checkbox"/> 学習ノートに本時の気づきを記入し, 次時の学習に生かす。</p> | <p>○「安全に, 迅速に」を意識してできるよう声かけを行う。</p> <p>○主運動の動きや技術につながる意義のある運動であることを事前に伝えておき, ポイントを意識して取り組むことができるようにする。</p> <p>○効率よく練習ができるよう, 前時の記録と練習方法の資料を準備しておく。練習の動き方については, 作戦ボードで確認できるようにする。</p> <p>○チーム練習の中で, 自分が意識することを学習ノートに記入させておく。</p> <p>○効率的, 協働的な練習になっているか, 生徒の変容が見られるかを巡視しながら確認する。課題と練習の意図を見取りながら, よいプレイを積極的に評価する。</p> <p>○指導的評価を行い, 即時フィードバック情報を伝えることで, プレイ中の判断や動き方の修正を促す。</p> <p>○巡視しながら役割を確実に遂行しているかを確認する。</p> <p>◆ゲーム記録の分析についての話合いに貢献しようとしているか。【関心・意欲・態度】</p> <p>・グラフを見て記録が示す意味について考えるよう促す。また, 課題のある生徒に質問するようリーダーに働きかける。</p> <p>◆課題解決のための有効な練習方法を資料から選択しているか。【思考・判断】</p> <p>・課題と解決する練習方法がずれている場合, 他によりよい方法はないのかを問いかけるようにする。</p> <p>○ゲーム記録をもとに, 成果があったのは何がよかったかを問うふり返りの場を設定する。</p> <p>○巡視しながら, 用具の片付けを確認する。</p> <p>○学習ノートに今日の自分のめあてに対して気づきを書くよう指示する。</p> |

資料

バレーボールメインゲームのルール(5対5)

【基本情報】

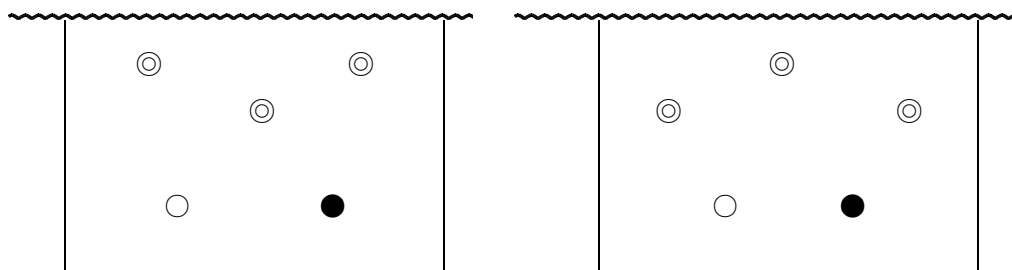
- 1班10人 Aチーム5人 Bチーム5人
- コート内の人数は5人とする。(欠席がある場合は、チーム内で補充)
- コート：バレーボールのコート(黄色のライン)：縦が短い。
- ボールは、ミカサ FIVB公認キッズバレーボール5号(スマイルバレー キッズ用 SKV5)を使用

【勝敗の決定の仕方】

- 1セット15点先取 2セット実施 2セットとった班が勝ち。
セットが1対1の場合は2セットの合計得失点の多い方が勝ち。

【試合の進行】

- サービスはフリーボールで試合を始める。
(フリーボール：ボールを両手で下から投げ入れること)
(サービスはコート内ならどこからでもよい)
- サービスはアンダーハンドサービスかサイドハンドサービスを行う。
- サービスは後衛の右(下図●)の位置の選手が行う。
- ラリーに勝ったチームが1点。レシーブ側のチームがラリーに勝った場合、得点とサービス権を得る。その際、図のように時計回りに1つずつ位置(ポジション)を移動する。
- 前衛(◎)3人、後衛(○ ●)2人とする。前衛のポジションにいる選手のみアタックを打つことができる。



- 必ず3回以内に相手コートに返球する。
- ネットに触れてはいけない。
- 2回連続ボールに触れてはいけない。ただし、ブロックは除く。