

## 1 単元名 ネット型ゲーム（プレルボール）

### 2 単元の目標

- (1) ネット型ゲーム（プレルボール）の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。  
(知識及び技能)
- (2) ネット型ゲーム（プレルボール）の規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達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)
- (3) ネット型ゲーム（プレルボール）に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。  
(学びに向かう力、人間性等)

### 3 運動の一般的特性

中学年のゲームは、「ゴール型ゲーム」、「ネット型ゲーム」及び「ベースボール型ゲーム」で構成され、主として規則を工夫しながら作戦を考えたり、集団対集団で友達と力を合わせて競い合ったりすることを通して、楽しさや喜びに触れることができる運動である。

低学年のゲームの学習を踏まえ、中学年では、ゲームの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって易しいゲームをすることができるようにし、高学年のボール運動の学習につなげていくことが求められる。

また、運動を楽しく行うために、自己の課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることなどをできるようにすることが大切である。

### 4 児童の実態

#### (1) 運動に触れる楽しさの体験状況

本学級の児童は、明るく素直で、昼休みには元気に外で遊ぶ様子が多く見られる。2年生では、ボールゲームで、的に向かってボールを投げる易しいゲームにも意欲的に取り組んでいた。3年生では、様々な簡易化されたボールゲームにも意欲的に取り組んでいた。3、4年生になってからも、初めて行う運動に取り組む際には、提示されたコツを意識して取り組もうとしている様子が見られる。スキルアップの練習を繰り返し行うことで、ボールを地面についたり、ねらったところに投げたりする技能が徐々に高まってきた。また、友達にアドバイスをしたり、友達の考えを認めたりするなど、協力しようとする姿勢が見られる。

#### (2) 「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」の習得状況

「知識及び技能」に関しては、3、4年生とも、2年生で、的に向かってボールを投げたり、手で打ったりするゲームを経験している。現在の4年生は、3年生で、ソフトバレーボールを簡易化したゲームを学習しており、円形になってパスをつなぐ経験をしている。そして今年度の1学期には、用具を操作する運動において、ボールをつく運動を経験しており、半分の児童がミスなくボールをつく

ことができた。

「思考力、判断力、表現力等」に関しては、友達とアドバイスし合う活動を積極的に行ってきたが、タグラグビーで作戦タイムを設けた際には、決まった児童が意見を出すにとどまってしまうたり、意見がまとまらなかったりすることがあった。そのため、話合いの進め方を指導したり、シンキングツールを用いたりして、話合いを活発にする必要がある。

「学びに向かう力、人間性等」に関しては、体育に進んで取り組んだり、規則を守り誰とでも仲良く運動したりする児童が多い。勝敗について不満を漏らすことも見られず、友達と協力して学習に取り組むことができる。また、準備や片付けについても、積極的に行い、安全に留意して取り組むことができている。

(3) 体力の状況 (3年生：3名 4年生：6名)

段階	男子					女子				
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
人数(3年生)	1	—	—	—	—	1	—	1	—	—
人数(4年生)	—	—	—	2	1	—	1	1	1	—
%	25%	—	—	50%	25%	20%	20%	40%	20%	—

体力テストにおいては、今年度の学級全体の総合評価の割合は、A・B段階の児童が33%、C段階の児童が22%、D・E段階の児童が44%という結果であった。D・E段階の児童は、授業では意欲的に取り組むが、日常的に運動に取り組んでいないこともあり、低い傾向にあると思われる。

ネット型ゲームの技能とも関わりある「反復横跳び」のTスコアは、3年生男子が49、女子が47、4年生男子が38、女子が44と課題が見られる。そのため、準備運動の時間に敏捷性を高める運動を取り入れることで、課題の解決を図っているところである。

5 学習を進めるにあたって

本単元の指導にあたっては、児童の実態をふまえ、床にバウンドしてもラリーを続けることができ、ネット型ゲームの楽しさを十分に味わうことのできるプレルボールを扱う。毎時間、児童の気付きから課題を確認し、それを意識した練習を行うといった課題解決型で学習を進める。課題を解決する活動の後には、全体で話し合い、チームで練習・ゲームをするようにする。そうすることで、動きのポイントを確実に指導し、チームでポイントを踏まえた話し合いができるようにする。

単元の初めのオリエンテーションでは、プレルボールのルール説明とともに、実際のゲームの映像を見せることで、プレルボールとはどのような運動で、どのようなことができるようになるばよいかのゴールイメージをもたせるようにしたい。また、児童同士が友好的に関わり合えるような話し合いの方法を示したり、シンキングツールを用いて話し合わせたりすることで、児童が協力して取り組めるようにしたい。チームは4人と5人(ゲームは3人)を基本とし、一人一役をもつことで一人一人がチームに貢献できるようにする。(キャプテン、タブレット係、用具準備係、得点板係)

単元前半(ねらい1)では、「ボール操作に慣れ、プレルボールに親しむ」というねらいのもと、「味方にパスする」や「相手コートに返球する」、「ボールに体を向ける」、「ボールを操作しやすい場所に移動する」などの技能に焦点化して学習を進める。毎時間、発見したコツを「プレルボールのコツ」としてフィッシュボーンの骨の部分に残していくようにする。



毎時間の発見をまとめたフィッシュボーンチャート

また、どの児童もゲームに参加し、ラリーを楽しめるようにするために、児童と話し合いながら



「2番目に触る人はボールをキャッチしてもよい」や「自陣全員がボールに触れてから返球する」などの規則を工夫して学習を進める。めあての解決につながりそうな児童の動きがあれば教師が撮影しておくことで、話し合いで動きのポイントに気付くことができるようにする。また、課題解決につながる話し合いができるように、話し合いの目的や進め方を示すとともに、話し合う視点を明確にしたり、作戦ボードを用いたりすることで、毎時間の課題を確実に解決できるようにしていきたい。

単元後半（ねらい2）では、「作戦を選んで、プレルボールを楽しむ」というねらいのもとに、身に付けた技能を使いながら、作戦に沿ったゲームができるようにする。作戦はクラゲチャートを用いてチームで選び、ゲームを行うことで、作戦が成功したときの達成感を味わわせたい。作戦は、ねらいで見つけたコツの中からチームに合った作戦を選ぶことができるようにする。ゲームでは、系の児童にタブレットで録画をさせる。振り返る際には、録画された自分たちの映像を客観的に見ることで、課題の発見や解決につなげたり、ボールを持っていない人の動きを確かめたり、運動のポイントや動きの高まりをより一層実感できるようにさせたい。さらに、学習カードでの振り返りにより、自分の課題やチームの課題を明確にもたせていくことで、次時以降、動きを獲得していこうという主体的な学びへのつながりも期待したい。

単元を通して、体育の見方・考え方を働かせる学習指導過程を工夫することにより、ボールを持っている時、持っていない時はどうすればよいかなどの知識を児童の気付きを基にしながら話し合いを進めさせる。また、身に付けたい動きを「する」だけでなく、「みる」（友達の動きを参考にする、動画で確認するなど）「支える」（アドバイスする、役割を果たす、応援するなど）「知る」（課題を解決する方法や取り組み方などを知る）の様々な関わり方を通して協働的に解決できるように指導をしていく。

単元の終わりには、プレルボール大会を実施して運動する楽しさや喜びを味わえるようにしたい。

授業前半では、ゲーム1の前にクラゲチャートを用いてチームで作戦を選び、チームで練習する時間を設ける。また、ゲーム1では、系の児童にタブレットで撮影をさせることで、授業後の児童の振り返りなどに活用できるようにする。

授業後半では、ゲーム1が上手くいったか、改善するところがないか振り返らせ、それをもとにゲーム2を行う。その後、タブレットで録画した映像などを用いながら、学習カードに振り返りを書かせるようにする。

本時は、初めの段階で、準備運動として主運動につながる運動を行わせることで、十分に動くよう体の準備をさせる。また、本時のめあてを提示し、考える視点を焦点化させて学習を進めていく。

なかの段階では、まずチームで作戦を選ぶ時間を設ける。話し合いを活発化させるために、クラゲチャートを用いる。クラゲチャートの頭の部分には「自分たちのチームの課題」を挙げ、足の部分には、それを解決するために必要な事柄を書き込むようにさせる。そうすることで、自分たちの課題に対して、解決するための作戦を選択しやすくさせる。クラゲチャートの足の部分に書き込む事柄は、前時まで課題解決してきたものから選ぶことができるようにする。さらに、チームで一番大切にしたいものを共通理解できるように、選んだ作戦から特に気を付けることに赤丸をさせる。さらに、作戦ボードを用いてそれぞれの動きを可視化できるようにすることで、動きのイメージが共有できるようにする。その後、その作戦に合わせた動きをチームで練習する時間を設けた後、ゲーム1を行うようにする。ゲーム1の後には、児童が撮影したゲームの様子などから作戦が上手くできたか、改善するところはないか振り返る時間を設け、ゲーム2につなげる。

まとめの段階では、本時で学んだことや考えたことなどを中心に振り返りシートに記入し、発表し合うことで本時の学びを確認するとともに次時への見通しをもたせるようにする。

カリキュラムマネジメントの視点から、これまで学んだ保健の学習「体の発育・発達」の学習と関連させて、一人一人の得意なことや苦手なことはそれぞれであり、それらを尊重し合うことが大切であるということを折に触れて指導していく。

道徳科においても、事前に「個性の伸長」を学習することによって、学習中における自己や他者との関わり方の工夫にもつなげ、体育科及び道徳科相互に学習効果が高まることを期待する。

## 6 単元の評価基準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
内容のまとめ(ごとの評価規準)	<p>次の運動の行い方を知っていると同時に、易しいゲームをしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ネット型ゲームでは、基本的なボール操作とボールを操作できる位置に体を移動する動きによって、易しいゲームをしている。</li> </ul>	<p>規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりしていると同時に、考えたことを友達に伝えている。</p>	<p>運動に進んで取り組もうとし、規則を守り誰とでも仲よく運動をしようとしていたり、勝敗を受け入れようとしていたり、友達の考えを認めようとしていたり、場や用具の安全に気を付けたりしている。</p>
単元の評価規準	<p>① プレルボールの行い方について、言ったり書いたりすることができる。</p> <p>② いろいろな高さのボールを両手もしくは片手を使って、はじいたり打ち付けたりすることができる。</p> <p>③ 相手コートから飛んできたボールを両手もしくは片手を使って相手コートに返球することができる。</p> <p>④ ボールの方向に体を向けたり、ボールの落下点やボールを操作しやすい位置に移動したりすることができる。</p>	<p>① 誰もが楽しくゲームに参加できるように、規則を選んでいる。</p> <p>② <u>チームに合った作戦を選んでいる。</u></p> <p>③ 課題解決のために自分が考えたことを友達に伝えている。</p>	<p>① ゲームに進んで取り組もうとしている。</p> <p>② 規則を守り、誰とでも仲良くしようとしている。</p> <p>③ 用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲームの勝敗を受け入れようとしている。</li> <li>・ 友達の考えを認めようとしている。</li> <li>・ 場や用具の安全を確かめている。</li> </ul> <p>(勝敗、責任・参画、健康・安全については、他のゲームの単元で重点的に指導を行う。)</p>

7 指導と評価の計画（7時間）

時間	1	2	3	4	5	6 (本時)	7
指導内容	知 ①知識 (プレルボールのルール)	③技能 (返球する動き)	②技能 (味方にパスする)	④技能 (ボールを持っていない時の動き)			
	思				①思考・判断 (簡単な規則の選択)	②思考・判断 (チームに合った作戦の選択)	③表現 (友達に伝える力)
	態	③責任・参画 (準備や片付け)		①愛好的 (積極的な取組)			②共生 (友達を認める)
学習過程	10分 1 準備運動 2 プレルボールの説明(動画視聴)	〈ねらい①〉 ボール操作に慣れ、プレルボールに親しむ。			〈ねらい②〉 作戦を選んで、プレルボールを楽しむ。		
	15分 3 学習の進め方の確認 ○ 学習の約束 ○ ルールの確認 ○ 振り返りの仕方 ○ 毎時間取り組む運動の練習(ドリルゲーム) ○ 試しのゲーム	3 本時の学習内容の確認 「アタックを打つためには、どうすればよいだろうか。」 4 課題解決の運動 ○ 様々な返球の仕方(グー・パー・片手・両手)を試し、どの打ち方がよいか見付ける。	3 本時の学習内容の確認 「パスをつなげるためには、どうすればよいだろうか。」 4 課題解決の運動 ○ 様々なパスの仕方(グー・パー・片手・両手)を試し、どの打ち方がよいか見付ける。	3 本時の学習内容の確認 「パスやアタックをしやすくするには、3人がどこに動けばよいだろうか。」 4 課題解決の運動 ○ ボールを持っていない時はどのように動けばよいか見付ける。	3 本時の学習内容の確認 「みんなが楽しめるには、どんなルールにすればよいだろうか。」 4 基本の運動 ○ チームで練習 5 ゲーム1	3 本時の学習内容の確認 「チームに合った作戦を選んでプレイしよう。」 4 基本の運動 ○ チームで練習 5 ゲーム1	3 本時の学習内容の確認 4 ゲーム ・ 工夫した作戦の表現 5 本時のまとめ(学習カード記入、振り返り、成果の確認、単元のまとめ) 6 片付け・挨拶
	15分	5 ゲーム ・ パスの回数を競う ・ 易しいルールのゲームをする	5 ゲーム ・ ラリー対決をする ・ 易しいルールのゲームをする	5 ゲーム ・ 易しいルールのゲームをする	6 ゲームの振り返り 7 ゲーム2	6 ゲームの振り返り 7 ゲーム2	
	5分	本時のまとめ(学習カード記入、振り返り、成果及び次時の課題の確認、次時の見通し)片付け・挨拶					
評価の観点	知 【観察・カード】		③技能 【観察】	②技能 【観察・動画】	④技能 【動画】		
	思				①思考・判断 【観察・カード】	②思考・判断 【観察・カード】	③表現 【観察・カード】
	態	③責任・参画 【観察・カード】		①愛好的 【観察】			②公正・協力 【観察】
準備物	ボール・支柱・すずらんテープ・三角コーン・作戦ボード・タブレット・プロジェクター・ホワイトボード・タイマー						
カリ・マネ	保健領域：体の発育・発達 道徳科：個性の伸長						

つながりのある学習  
(小学校)

## 8 本時の学習（6/7時間）


### (1) 本時の目標

- シンキングツールを使いながら仲間と話し合う活動を通して、チームに合った作戦を選ぶことができるようにする。（思考力、判断力、表現力等）

### (2) 本時の評価項目

- チームに合った作戦を選んでいる。（思考・判断・表現）

## 9 学習指導過程

段階	学習内容及び学習活動	指導上の留意点	○：評価項目 (評価方法) 【Aの例】	「努力を要する」 状況と判断される 児童への手立て
はじめ 10	1 準備運動・挨拶を行う。 2 ドリルゲームを行う。 ・パス、キャッチゲーム ・プレララー 3 前時の振り返りと本時の学習課題を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 継続しているドリルゲームを行うことで、基礎的な動きの定着を図ることができるようにする。</li> <li>○ 話し合いを焦点化できるようにするために、前時までに学習したコツを振り返る時間を設ける。</li> </ul>		
チームに合った作戦を選んでプレイしよう。				
なか 30	4 作戦を選び、練習する。  5 ゲーム1をする。 ・4分×2試合 (4人チームと5人チームに分かれる。チームで前半チームと後半チームを作る。) ・1試合で試合に出る児童(3人)は変えない。試合に出ない児童(各チーム1人、2人)はタブレット系や得点係をする。 ・2試合目は試合に出なかった児童が優先的に試合に出る。  【ルール】 ・コート内には3人。 ・1人1回ボールを触り、3回で相手コートに返す(三段攻撃)。 ・1人目: キャッチせず、パスされたボールをプレル(もしくはパー、片手、両手)で、自陣でバウンドさせて2人目にパスする。 ・2人目: キャッチし、バウンドさせてパス。 ・3人目: キャッチせず、パスされたボールをプレル(もしくはパー、片手、両手)で、自陣でバウンドさせて相手コートに返球する。  【得点】 ・得点×得点者数=合計点	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ クラゲチャートに作戦を提示し、そこから作戦を選べるようにすることで、話し合いが活発になるようにする。</li> <li>○ クラゲチャートの頭の部分には、得点するための自分たちのチームの課題を書くようにし、足の部分には、それを解決するために必要なことを選択することができるようにする。そうすることで、各チームがどんなことを考えてプレイしているのかを可視化し、その作戦が実態に合っているか把握できるようにする。</li> <li>○ チームの課題が出ない時には、教師がゲームの動画を見せたり、今までの学習の中でうまくいかなかったことの中から選べるようにしておいたりすることで、児童が課題を見出すことができるようにする。</li> <li>○ 学習のつながりがもてるように、選択する作戦は、前時までに課題解決を図ってきた内容から選ぶことができるようにする。</li> <li>○ 選んだ作戦の中でも特に大切にしたいものに赤丸を付けるようにすることで、チームで特に頑張りたいことを共通理解できるようにする。</li> <li>○ 全員が得点する必要性が出るよう、「得点者数×得点=合計点」とし、全員が得点する必要性のあるルールにすることで、得点できない友達へのアドバイスやチームとしての課題を捉えられるようにする。</li> <li>○ 作戦板でそれぞれの動きを確認する時間を設けることで、動きのイメージがもてるようにする。</li> <li>○ ゲームに参加していない児童はタブレット係とし、ゲームの様</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ チームに合った作戦を選んでいる。(観察・カード) 【チームの実態に合った作戦を選んでいる。】</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 作戦が適切でない場合は、作戦を修正するよう助言する。</li> <li>○ 作戦に応じて動くことができない児童に対しては、個別に支援する。</li> </ul>

	<p>6 ゲーム1を振り返る。</p> <p>7 ゲーム2をする。 ・4分×2試合</p>	<p>子を撮影することで、作戦がうまくできたか振り返ることができるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 適宜、チームの作戦に沿った動きをしている・しようとしている児童を称賛することで、意欲をもって取り組めるようにする。</li> <li>○ 判定（セルフジャッジ）に従うことやフェアプレーの大切さについて指導することで、楽しく取り組めるようにする。</li> <li>○ ゲーム1を振り返り、作戦がうまくいったか、違う作戦にした方がよいか話し合う時間を設けることで、チームに合った作戦をより精選できるようにする。</li> </ul>		
<p>まとめ 5</p>	<p>8 本時のまとめをする</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 学習カードに自分のチームに合う作戦を選ぶことができたか反省を書き込む。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 本時のめあてが達成できたか振り返らせることで、課題を見出したり、次時につなげたりできるようにする。</li> </ul>		

※ 使用するクラゲチャート







令和5年10月27日(金)  
 第1学年1組32名  
 場所 串間市民総合体育館  
 指導者 尾崎 城夫

つながりのある学習  
 (中学校)

1 単元名 球技(ネット型 バドミントン)

2 単元の見込み

- (1) 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性や成り立ち、技能の名称や行い方、(その運動に関して高まる体力など)を理解するとともに、基本的な技能や(仲間と連携した動き)でゲームを展開することができるようにする。  
 イ ネット型では、ボールや用具の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ができるようにする。(知識及び技能)
- (2) 攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに自己や仲間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)
- (3) 球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを認めようとする(仲間の学習を援助しようとする)ことなど)や、健康・安全に気を配ることができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

3 運動の一般的特性

球技は、ゴール型、ネット型及びベースボール型などから構成され、個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団対集団、個人対個人で勝敗を競うことに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。また、ネット型とは、コート上でネットを挟んで対峙し、身体や用具を操作してボールを空いている場所に返球し、一定の得点に早く到達することを競い合うゲームである。小学校では、「ゲーム」と「ボール運動」で簡易化されたゲームでルールを工夫したり、チームの特徴に応じた作戦を立てたりして攻防を展開できるようにすることをねらいとした学習に取り組んでいる。中学校では、これらの学習を受けて、基本的な技能や仲間と連携した動きを発展させて、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開できるようになることが求められる。

4 生徒の実態

- (1) 運動に触れる楽しさの体験状況  
 本学級の生徒は男子14名、女子9名が運動部活動に加入している。男女とも部活動加入率が高く、運動に対して好意的にとらえている生徒が多い。小学校では、近隣小学校同士の交流学习があるものの、そのほとんどが小規模校であり、入学当初は話し合い活動や集団で活動する場面で消極的な様子が見られた。用具の扱い方ができるようになるための工夫をすることが必要であった。
- (2) 「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」の習得状況  
 「知識及び技能」に関しては、「体づくり運動」の単元において、運動の意義や運動の行い方、体の動きを高める方法について学習した。「水泳」の単元では、さまざまな泳法の名称や特性、水中での体の使い方について学習した。「体育理論」では、運動やスポーツの必要性和楽しさ、多様な関わり方、多様な楽しみ方について学習した。「技能」に関しては、バレーボールなどのボール運動(ネット型)として、ネットを挟んだプレルボールを行うなど、運動経験は多くはない。また、用具を使っての運動を経験していない生徒が多い。  
 「思考力、判断力、表現力等」に関しては、「水泳」の単元において、バディ活動で互いの泳ぎ方を見て感想やアドバイスを伝える対話的な活動を行った。また、タブレットで泳ぎを動画撮影することで、自己やバディの泳ぎを振り返り、改善についてのポイントを発見することや、改善に向けた話し合いを行う場面を設定した。「体育理論」では、習得した知識を活用して、自分が考えたことを、言語や記述を通して他者に伝える活動を行った。  
 「学びに向かう力、人間性等」に関しては、あいさつや返事、整理整頓などの基本的な学習態度を確立し、ルールやマナーを守ること、分担した役割を果たすことについて学習した。また、「水泳」の単元では、水泳の事故防止に関する心得や健康・安全に気を配るなどについて学習した。

(3) 体力の状況

(本学級生徒の新体力テスト総合評価別人数)

段階	男子					女子				
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
人数(人)	0	2	7	6	3	4	1	5	3	1
割合(%)	0%	11%	39%	33%	17%	29%	7%	36%	21%	7%

今年度の「新体力テスト」の結果から、A・B段階の生徒が男子11%、女子36%、C段階の生徒が男子39%、女子36%、D・E段階の生徒が男子50%、女子28%であった。男子は、ハンドボール投げの項目以外は全国平均を下回った。女子は、反復横跳び、ハンドボール投げの項目以外の項目において全国平均を下回っていることが明らかになった。男女ともハンドボール投げの項目は全国平均を上回っていることが明らかになった。

## 5 学習を進めるにあたって

本単元では、「思考力、判断力、表現力等」を育成するための方法として思考ツールを活用し、授業を展開していきたい。思考ツールとは、自分の考えを作り出すことを助けてくれる道具である。その種類には、「比較する」「分類する」「関係付ける」など、さまざまなパターンを図で表現することができる。生徒一人一人の考えを図にすることによって思考力を養うことができ、その図をもとに仲間と話し合うことで表現力も養うことができる。また、話し合った結果から仲間との関わり方を見付けるなどの判断力も付けることができる。思考ツールの活用を継続して行うことで、思考・判断・表現の活動が効率的に行われるようになり、時間を掛けずとも思考・判断・表現ができるようになることが考えられる。本単元では思考ツールを毎時間活用し、思考・判断・表現する時間の確保と運動量を確保することをバランスよく、かつスムーズに展開したい。

単元前半では、技能の習得を目指しながら、健康・安全に関する知識の定着を図ったり、役割分担を効率よく取り組んだりすることをねらいとする。さらに、5時間目に「ゲームを楽しく安全に行うために大切なこと」について全員で思考する時間を設定し、「目指すべき姿（フェアなプレイ）」を明確化することで、5時間目以降のシングルスゲームに取り組ませたい。また、「思考ツール」の活用においては、運動の特性や基礎的な知識・技能の習得の際に「ベン図」、「コートチャート」、「データチャート」等を用いて、技能の目的や意義を分類させたり、整理させたりして知識と技能の一体化を図りたい。

単元後半は、仲間と協力し、粘り強く課題に向き合う力を身に付けることをねらいとする。5時間目に明確化した「目指すべき姿（フェアなプレイ）」を目指した学習を展開することで「公正・公平な態度」の定着につなげたい。また、「思考ツール」の活用については、4人一組のグループ編成をし、「データチャート」を使って自分や仲間の試合から成果と課題を発見できるようにしたい。また、自身の課題をグループ内で発見やアドバイスにつなげたり、個人目標を立てたり、グループ相互で情報共有するために「情報分析チャート」を用いて次回の課題を生徒自身に考えさせたい。

単元の終わりには、団体戦を行い、学習の成果を発揮できる機会をつくりたい。その際、これまでの学習を生かしてゲームを楽しみ、積極的に取り組む姿をゴールとしていきたい。

単元を通して、本学年は第一学年であるということ考慮し、課題を発見することや、課題に対して粘り強く探求していく力や、体力や技能の程度、性別や障がいの有無等にかかわらず多様な楽しみ方を共有することができるよう共生の視点を重視し、「公正・公平な態度」を身に付けさせることを優先したい。第一学年で運動に関する課題を発見し、反復して課題を追求する姿勢を身に付けさせた後に、第二学年で合理的に課題を解決する学習内容ができるであろうと考える。よって、本単元では、バドミントンにおける基礎的な知識・技能の定着、思考力・判断力・表現力等の育成はもちろん、学びに向かう力、人間性等の育成を図るための基礎となるようにしていきたい。

そこで、本時の学習にあたっては、目標を「練習やゲームの場面で、最善を尽くす、フェアなプレイなどのよい取組を見付け、理由を添えて他者に伝えること。」と設定した。

導入段階では、目標を提示した後、前時までに記録した「記録表」について振り返りを行う。その際、これまでのゲームのなかで、各個人が印象に残った「フェアなプレイ」について発表することで、「フェアなプレイ」の共有と、「フェアなプレイ」がプレイだけではなく、プレイ以外にもあることを理解させたい。その後、振り返りをもとに、自分が本時で目指す「フェアなプレイ」について目標設定をしたい。グループで目標を確認し合うことで、仲間が何を目標としているのかということ共有することになる。その視点をもって仲間のゲームを観察したり、応援したりすることで、具体的なアドバイスやよい取組を見付けることができるのではないかと考える。

展開段階では、自分のコートを狭くすることができるハンディキャップゲームを行う。その際、Aがプレイヤー、Bがサポーター、Cがサポーター兼審判、Dが記録係、という役割を設定する。グループ全員の試合が終わるごとに、4名がコート中央に集まり試合反省を3分間行う。B・CはAに対してグッドプレイを伝えたり、課題を伝えたり、撮った動画を再生し、よい取組の場面をAに見せたりする。その際Aは課題の把握に努める。時間がきたらローテーションをし、この活動を繰り返していく。その後、自己の目標を踏まえて、ゲームを繰り返していきながら「フェアなプレイ」が多く表出できるようにゲームに取り組ませる。

終末段階では、振り返りを代表1名に全体の場で述べてもらい、その出た言葉から授業のまとめを行い、今回の活動について振り返らせたい。

カリキュラム・マネジメントの視点として「体育理論」との関連を図った指導を充実させる観点から、「体育理論」におけるスポーツの楽しさや必要性、「する」「見る」「支える」「知る」の関わり方などの内容との関連を図り、教科等横断的な学びが実現できるよう指導を進めていきたい。

6 単元の評価基準 (●第1学年 ・第2学年 ◎第1・2学年共通)

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度	
全ての単元の評価基準	<p>○ 知識</p> <p>◎ 球技には、集団対集団、個人対個人で攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があることについて、言ったり書き出したりしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 学校で行う球技は近代になって開発され、今日では、オリンピック・パラリンピック競技大会においても主要な競技として行われることについて、言ったり書き出したりしている。 </li></ul> <p>◎ 球技の各型の各種目において用いられる技術には名称があり、それらを身に付けるためのポイントがあることについて、学習した具体例を挙げている。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 対戦相手との競争において、技能の程度に応じた作戦や戦術を選ぶことが有効であることについて学習した具体例を挙げている。</li> <li>・ 球技は、それぞれの型や運動種目によって主として高まる体力要素が異なることについて、学習した具体例を挙げている。</li> </ul>	<p>○ 技能</p> <p>【ボールや用具の操作】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● サービスでは、ボールやラケットの中心付近で捉えることができる。</li> <li>● ボールを返す方向にラケット面を向けて打つことができる。</li> <li>・ 味方が操作しやすい位置にボールをつなぐことができる。</li> <li>● 相手側のコートの空いた場所にボールを返すこと。</li> <li>・ テイクバックをとって肩より高い位置からボールを打ち込むこと。</li> </ul> <p>【定位置に戻るなどの動き】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 相手の打球に備えた準備姿勢をとることができる。</li> <li>● プレイを開始するときは、各ポジションの定位置に戻ることができる。</li> <li>・ ボールを打ったり受けたりした後、ボールや相手に正対することができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来栄を伝えている。</li> <li>・ 提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。</li> <li>・ 学習した安全上の留意点を、他の学習場面に当てはめ、仲間に伝えている。</li> <li>● 練習やゲームの場面で、最善を尽くす、フェアなプレイなどのよい取組を見付け、理由を添えて他者に伝えている。</li> <li>・ 仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた活動の仕方を見付けている。</li> <li>・ 仲間と話し合う場面で、提示された参加の仕方に応じて、チームへの関わり方を見付けている。</li> <li>・ 体力や技能の程度、性別等の違いを踏まえて、仲間とともに楽しむための練習やゲームを行う方法を見付け、仲間に伝えている。</li> </ul>	<p>◎ 球技の学習に積極的に取り組もうとしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● マナーを守ったり相手の健闘を認めたりして、フェアなプレイを守ろうとしている。</li> <li>・ 作戦などについての話し合いに参加しようとしている。</li> <li>・ 一人一人の違いに応じた課題や挑戦及び修正などを認めようとしている。</li> <li>・ 練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助しようとしている。</li> </ul> <p>◎ 健康・安全に留意している。</p>
単元の評価基準	<p>① 球技には、集団対集団、個人対個人で攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があることについて、言ったり書き出したりしている。</p> <p>② 球技の各型の各種目において用いられる技術には名称があり、それらを身に付けるためのポイントがあることについて、学習した具体例を挙げている。</p>	<p>【ボールや用具の操作】</p> <p>① サービスでは、ボールやラケットの中心付近で捉えることができる。</p> <p>② ボールを返す方向にラケット面を向けて打つことができる。</p> <p>③ 相手側のコートの空いた場所にボールを返すこと。</p> <p>【定位置に戻るなどの動き】</p> <p>④ プレイを開始するときは、各ポジションの定位置に戻ることができる。</p>	<p>① 提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来栄を伝えている。</p> <p>② 練習やゲームの場面で、最善を尽くす、フェアなプレイなどのよい取組を見付け、理由を添えて他者に伝えている。</p>	<p>① 球技の学習に積極的に取り組もうとしている。</p> <p>② マナーを守ったり相手の健闘を認めたりして、フェアなプレイを守ろうとしている。</p> <p>③ 健康・安全に留意している。</p>

つなぐりのある学習  
(中学校)

7 指導と評価の計画（11時間）

時間		1	2	3	4	5
指導内容	知	①特性や成り立ち	②技術の名称と身に付けるためのポイント	②技術の名称と身に付けるためのポイント		
	技		①サービスはラケットの中心	②返す方向にラケット面を向けて打つ		
	思・判・表				①仲間の課題や出来映えを伝えている【技能向上】	
	学・人	③健康・安全に留意する【健康・安全】				②フェアなプレイを守ろうとする【公正・公平】
学習活動	0分	オリエンテーション・学習の約束・学習の進め方	1 ランニング・ストレッチ 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認	1 ランニング・ストレッチ 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認	1 ランニング・ストレッチ 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認	1 ランニング・ストレッチ 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認
	10分	ねらい1 基礎的な技能等を身に付けよう				
	20分	1 ネット型の特性について理解する。	4 サービスのポイントを確認し、動きが身に付くように取り組む。 ※ 練習の進め方について確認する。	4 サービスのスキルテストを行う。	4 課題や出来映えを伝え方について学習する。 ・ 動きのポイントの整理 ・ 見つけ方・伝え方	4 練習やゲームの場面での「グッドプレイ」について学習する。
	30分	2 学習活動の際に、ケガ無く安全に行えるようにするための健康・安全に関する約束事について考える。  ・グループ編成 ・コート準備 ・スキルアップトレーニング	・ ロングサービス ・ ショートサービス ・ タブレットを利用し動きの記録をとる	5 ストロークのポイントを確認し、動きが身に付くように取り組む。 ※ 練習の進め方について確認する。	5 伝え合う場面を設定し、課題の修正に取り組む。	5 シングルスゲームの進め方について確認をする。
	40分	3 本時の振り返り・次時の確認	5 本時の振り返り・次時の確認	6 本時の振り返り・次時の確認	※ ハーフコートでラリー	6 シングルスゲームを行う。(サイドエリアをなくす)
	50分				6 本時の振り返り・次時の確認	7 本時の振り返り・次時の確認
評価	知	①	②	②		
	技			①	②	
	思・判・表				①	
	態度	③				②
準備物	筆記用具 ワークシート タブレット	筆記用具 ワークシート タブレット	筆記用具 ワークシート タブレット	筆記用具 ワークシート タブレット	筆記用具 ワークシート タブレット	筆記用具 ワークシート タブレット
カリマネ	体育理論	スポーツの始まりと発展				スポーツへの多様な楽しみ方(クラスマッチ)
	保健					
	道徳	仏の銀蔵 遵法精神			みんなで成功させよう 集団生活の充実	

6	7	8(本時)	9	10	11
②技術の名称と身に付けるためのポイント	②技術の名称と身に付けるためのポイント				
③定位置に戻る	④コートの中を空いた場所にボールを返す				
		②最善を尽くす、フェアなプレイなどのよい取組を見付け、理由を添えて他者に伝えること。【公正・公平】			
			①積極的に取り組もうとする【愛好的態度】		
1 ランニング・ストレッチ 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認	1 ランニング・ストレッチ 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認	1 ランニング・ストレッチ 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認	1 ランニング・ストレッチ 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認	1 ランニング・ストレッチ 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認	1 ランニング・ストレッチ 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認
ねらい1 基礎的な技能等を身に付けよう			ねらい2 身に付けた技能等を生かしてゲームを楽しもう		
4 定位置に戻る動きについて学習する。 ・動き方”	4 コートの空いた場所にボールを返す動きについて学習する。 ・動き方	4 今日目指す「フェアなプレイ」の設定を行う。	4 団体戦の行い方を理解する。	4 団体戦の行い方を理解する。	4 団体戦の行い方を理解する。
5 定位置に戻る動きの練習に取り組む。 (シャトル出し3人、返球者1人) ・タブレットを利用し動きの記録をとる。	5 コートの空いた場所にボールを返す動きの練習に取り組む。 ・タブレットを利用し動きの記録をとる。	5 シングルスゲーム(ハンディキャップゲーム)を行う。	5 団体戦を行う。	5 団体戦を行う。	5 団体戦を行う。
6 シングルスゲームを行う。(フロントエリアをなくす)	6 シングルスゲームを行う。(バックエリアをなくす)	6 グループで振り返りを行い、仲間のフェアなプレイを褒め合う。	6 本時の振り返り・次時の確認	6 本時の振り返り・次時の確認	6 本時の振り返り・単元のまとめ
7 本時の振り返り・次時の確認	7 本時の振り返り・次時の確認	7 本時の振り返り・次時の確認	6 本時の振り返り・次時の確認	6 本時の振り返り・次時の確認	6 本時の振り返り・単元のまとめ
②					
	③		④		
		②			総括的な評価
				①	
筆記用具 ワークシート タブレット	筆記用具 ワークシート タブレット	筆記用具 ワークシート タブレット	筆記用具 ワークシート タブレット	筆記用具 ワークシート タブレット	筆記用具 ワークシート タブレット
		スポーツへの多様な楽しみ方			
			夢をあきらめない強い意志		

## 8 本時の学習（8 / 11）

### （1） 本時の目標

- ① 最善を尽くす、フェアなプレイなどのよい取組を見付け、理由を添えて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）

### （2） 本時の学習評価

- 最善を尽くす、フェアなプレイなどのよい取組を見付け、理由を添えて他者に伝えている。  
（思考・判断・表現）

## 9 学習指導過程

段階	学習内容及び学習活動	指導上の留意点	○：評価項目 (評価方法) 【Aの例】	「努力を要する状況」と判断される生徒への手立て
はじめ	1 あいさつ・健康観察を行う。 2 ランニング・ストレッチ・スキルアップトレーニングを行う。 3 本時のめあてについて確認する。	○ 安全に運動できるように健康状態を確認する。 ○ 既習事項を確認しながら行うよう助言する。 ○ 学習意欲を高めるために、本時の学習がこれまで学習してきた成果であることを強調する。		
	仲間のフェアなプレイをほめよう			
なか	4 これまでの記録表を活用して「これまでのフェアなプレイ」について振り返り、今日目指す「フェアなプレイ」の設定を行う。 (1) 記録表を見返しながら、フェアなプレイについて意見を出し合う。 (2) これまでの自分の評価を見返しながら、今日の目標について設定する。 (3) 設定した目標をグループ内で共有する。 5 シングルスゲーム（ハンディキャップゲーム）を行う。 ① プレイヤー ② サポーター ③ サポーター兼審判 ④ 記録係 6 グループで振り返りを行い、仲間のフェアなプレイを褒め合う。	○ 具体的な知識と汎用的な知識を往還するために、最善を尽くすことやフェアなプレイに取り組むことは、ゲームを楽しむためであるという目的を強調する。 ○ 最善を尽くすことや、フェアなプレイを身に付けさせるために、プレイ時とプレイ以外のそれぞれで目標を設定するように指示する。 ○ 全員が楽しめるようなルールになるように工夫するよう指示する。 ○ ゲームなどがスムーズに進むように、役割を確認しながらゲームに取り組むように指示する。 ○ 理由をより具体的にさせるために、特に印象に残ったプレイについて意見を共有し合うように指示する。	○ 最善を尽くす、フェアなプレイなどのよい取組を見付け、理由を添えて他者に伝えている。（タブレット） 【Aの例】 最善を尽くす、フェアなプレイなどのよい取組を見付け、場面や状況などのより具体的な理由を添えて他者に伝えている。	○ これまで学習してきたグッドプレイヤーの理由を列挙したカードなどを参考にさせる。
まとめ	7 片付け・本時の振り返りを行う。	○ 今後のゲームやスポーツをする際にみんなで楽しむことができるように、本時に褒めもらったことや仲間の良かったことを今後に生かすように伝える。		
	自分が「最善を尽くす、フェアなプレイなどのよい取組を見付け、理由を添えて他者に伝えること」ができたか振り返り、今後に生かしたいことを考える。			



令和5年10月27日(金) 3校時  
第3学年 普通科 34(名)  
場 所 宮崎県立福島高等学校 体育館  
指 導 者 教諭 松 崎 勇 人

## 1 単元名 球技(ネット型:バレーボール)

### 2 単元の目標

- (1) 次の運動について、勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、技術などの名称や行い方、(体力の高め方)、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況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。

ネット型では、状況に応じたボール操作や安定した用具の操作と連携した動きによって空間を作り出すなどの攻防をすることができるようにする。

(知識及び技能)

- (2) 生涯にわたって運動を豊かに継続するための(チームや自己の課題を発見し)、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)

- (3) 球技に主体的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする、(合意形成に貢献しようとする)、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする、(互いに助け合い高め合おうとする)などや、健康・安全を確保することができるようにする。

(学びに向かう力、人間性等)

### 3 運動の一般的特性

球技は、ゴール型、ネット型及びベースボール型などから構成され、個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団対集団、個人対個人で勝敗を競うことに喜びを味わうことのできる運動である。

入学年次の次の年次(その次の年次)以降の球技では、多様な楽しさや喜びを味わい、技術の名称や行い方などを理解するとともに、仲間と連携しゲームを展開すること、生涯にわたって運動を豊かに継続するための課題に取り組み、考えたことを他者に伝えること及び球技に主体的に取り組むとともに、公正、協力、責任、参画、共生などの意欲を育み、健康・安全を確保できるようにする。

なお、球技の多様な楽しさを味わうこととは、勝敗を競ったりすることを通して得られる楽しさや喜びに加えて、体力や技能の程度等にかかわらず、「する、みる、支える、知る」などのスポーツの多様な楽しさや喜びを味わうことである。

指導に際しては、「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」の内容をバランスよく学習させ、自己に適したスポーツとの多様な関わり方を考える機会を充実することで、生涯にわたる豊かなスポーツライフの実現を目指すことが大切である。

## 4 生徒の実態

### (1) 運動に触れる楽しさの体験状況

バレーボール部に所属している生徒はおらず、経験者については2名である。また、運動部に所属している生徒は8名いるため、授業に対して意欲的に取り組む生徒が多い。しかし、事前の調査結果から、基礎技術が身に付いていないと感じている生徒が多く、ボールを持たないときの動きが分からないという生徒も多かった。ゲームのルールに関しては、入学年次やその次の年次で行った、授業などを通してある程度理解している。

### (2) 「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」の習得状況

「知識及び技能」に関しては、1・2年次で、全員がバレーボールの授業を履修している。そのため基本動作や基本的な技術を習得できている生徒は多くいるが、仲間と連携した動きが苦手である。

「思考力、表現力、表現力等」に関しては、技能習得の個人差を踏まえながら、得意な生徒が中心となり、課題解決に向けて練習方法を考案し、取り組んでいる。

「学びに向かう力、人間性等」に関しては、球技に主体的に取り組むとともに、体力や技能の程度、一人一人の違いを認めながら、学習課題の解決に向けて仲間の学習を援助することが出来るようにすることが課題である。

### (3) 体力の状況

	男子				
段階	A	B	C	D	E
人数	3	4	7	4	2
%	15%	20%	35%	20%	10%
	女子				
段階	A	B	C	D	E
人数	0	3	6	5	0
%	0%	22%	43%	35%	0%

今年度の新体力テストのバレーボール選択生の総合評価の割合は、A 評価の生徒が8.8%、B 段階の生徒が20.6%、C 段階の生徒が38.2%、D 段階の生徒が26.5%、E 段階の生徒が5.9%という結果であった。新体力テストの結果の種目別で見ると、握力、シャトルラン、長座体前屈に課題があることが分かった。

## 5 学習を進めるにあたって

本単元では、健康の保持増進や体力の基礎要素やその高め方及び運動する意欲の向上を図る学習内容となっている。はじめに1,2学年で学んだことの学び直しをしながら、審判の仕方や運営方法などの知識を入れ込むことで最後のリーグ戦では生徒自身で審判、運営をしていきたい。その中で思考ツールを用いて、チームや自己の課題を発見し、課題解決をしていくことを学ぶには最適な領域だと考える。単元の前半は思考ツールを使用しながら、個人スキルの学び直しを行う。単元後半は、チームでの思考ツール作成を行い、チーム練習を行う。そのような練習を行っていきながら、思考ツールをチームや自己の課題解決のために利用していきたい。様々な思考ツールの活用方法が考えられるが、運動量を確保することを念頭に置きながら単元を進めていきたい。

6 単元の評価規準（第2学年 ○第3学年 ◎第2・3学年共通）

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的	
内容のまとめ、この評価規準	<p><b>【知識】</b></p> <p>◎球技では、各型の各種目の局面ごとに技術や戦術、作戦の名称があり、それぞれの技術、戦術、作戦には、攻防の向上につながる重要な動きのポイントや安全で合理的、計画的な練習の方法があることについて、言ったり書き出したりしている。</p> <p>・球技の型や種目によって必要な体力要素があり、その型や種目の技能に関連させながら体力を高めることができることについて、言ったり書き出したりしている。</p> <p>○課題解決の方法には、チームや自己に応じた目標の設定、目標を達成するための課題の設定、課題解決のための練習法などの選択と実践、ゲームなどを通じた学習成果の確認、新たな目標の設定といった過程があることについて、言ったり書き出したりしている。</p> <p>○競技会で、ゲームのルール、運営の仕方や役割に応じた行動の仕方、全員が楽しむためのルール等の調整の仕方などがあることについて、学習した具体例を挙げている。</p>	<p><b>【技能】</b></p> <p>・サーブでは、ボールに変化をつけて打つことができる。</p> <p>・ボールを相手側のコートの守備のない空間に緩急や高低などの変化をつけて打ち返すことができる。</p> <p>◎ボールに回転をかけて打ち出した後、回転に合わせて返球したりすることができる。</p> <p>・変化のあるサーブに対応して、面を合わせてレシーブすることができる。</p> <p>○移動を伴うつなぎのボールに対応して、攻撃につなげるための次のプレイをしやすい高さや位置にトスを上げることができる。</p> <p>・仲間と連動してネット付近でボールの侵入を防いだり、打ち返したりすることができる。</p> <p>・ボールをコントロールして、ネットより高い位置から相手側のコートに打ち込むことができる。</p> <p>・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> <p>○ラリーの中で、相手の攻撃や味方の移動で生じる空間をカバーして、守備のバランスを維持する動きをすることができる。</p> <p>・相手の攻撃の変化に応じて、仲間とタイミングを合わせて守備位置を移動することができる。</p> <p>○仲間と連携した攻撃の際に、ポジションに応じて相手を引き付ける動きをすることができる。</p>	<p>○選択した運動について、チームや自己の動きを分析して、良い点や修正点を指摘している。</p> <p>・課題解決の過程を踏まえて、チームや自己の新たな課題を発見している。</p> <p>○チームや自己の課題を解決するための練習の計画を立てている。</p> <p>・練習やゲームの場面で、チームや自己の危険を回避するための活動の仕方を提案している。</p> <p>○練習やゲームを行う場面で、チームや自己の活動を振り返り、よりよいマナーや行為について提案している。</p> <p>・チームでの学習で、状況に応じてチームや自己の役割を提案している。</p> <p>・チームでの話し合いの場面で、合意を形成するための調整の仕方を見付けている。</p> <p>◎体力や技能の程度、性別等の違いを超えて、仲間とともに球技を楽しむための調整の仕方を見付けている。</p> <p>◎球技の学習成果を踏まえて、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付けている。</p>	<p>○球技の学習に主体的に取り組もうとしている。</p> <p>○フェアなプレイを大切にしようとしている。</p> <p>・作戦などを話し合う場面で、合意形成に貢献しようとしている。</p> <p>◎一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとしている。</p> <p>・仲間の課題を指摘するなど、互いに助け合い高め合おうとしている。</p> <p>・危険の予測をしながら回避行動をとるなど、健康・安全を確保している。</p>
単元の評価規準	<p>①球技では、各型の各種目の局面ごとに技術や戦術、作戦の名称があり、それぞれの技術、戦術、作戦には、攻防の向上につながる重要な動きのポイントや安全で合理的、計画的な練習の方法があることについて、言ったり書き出したりしている。</p> <p>②課題解決の方法には、チームや自己に応じた目標の設定、目標を達成するための課題の設定、課題解決のための練習法などの選択と実践、ゲームなどを通じた学習成果の確認、新たな目標の設定といった過程があることについて、言ったり書き出したりしている。</p> <p>③競技会で、ゲームのルール、運営の仕方や役割に応じた行動の仕方、全員が楽しむためのルール等の調整の仕方などがあることについて、学習した具体例を挙げている。</p>	<p>①ボールに回転をかけて打ち出した後、回転に合わせて返球したりすることができる。</p> <p>②移動を伴うつなぎのボールに対応して、攻撃につなげるための次のプレイをしやすい高さや位置にトスを上げることができる。</p> <p>③ラリーの中で、相手の攻撃や味方の移動で生じる空間をカバーして、守備のバランスを維持する動きをすることができる。</p> <p>④仲間と連携した攻撃の際に、ポジションに応じて相手を引き付ける動きをすることができる。</p>	<p>①選択した運動について、チームや自己の動きを分析して、良い点や修正点を指摘している。</p> <p>②チームや自己の課題を解決するための練習の計画を立てている。</p> <p>③練習やゲームを行う場面で、チームや自己の活動を振り返り、よりよいマナーや行為について提案している。</p> <p>④体力や技能の程度、性別等の違いを超えて、仲間とともに球技を楽しむための調整の仕方を見付けている。</p> <p>⑤球技の学習成果を踏まえて、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付けている。</p>	<p>①球技の学習に主体的に取り組もうとしている。</p> <p>②フェアなプレイを大切にしようとしている。</p> <p>③一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとしている。</p>

つながりのある学習  
(高等学校)

7 単元の指導と評価の計画 (22 時間)

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
指導内容		① ①		③ ②		② ①	① ③ ②		① ④				
学習過程	オリエンテーション	集合、あいさつ、健康観察、本時のめあての確認											
学習過程	健康・安全の知識の確認	【学び直し①】 ・サーブ ・アンダーハンドパス ・オーバーハンドパス	【学び直し②】 ・サーブ ・トス ・スパイク	チーム編成  ボール操作	チーム練習 【イメージマップ】を活用し練習方法を考え、練習する								前時の振り返り(イメージマップを用いた練習の選択)
	準備運動	技能分析のためのゲーム① (ソフトバレー)	技能分析のためのゲーム② (バレー) 審判	思考ツール説明・作成 (個人で作成)	チームの課題解決のためのゲーム								(課題に沿った練習)  ゲーム
	簡易ゲーム 簡易ゲーム (ソフトバレー)	思考ツール説明・作成 (個人での作成)	思考ツール説明・作成 (個人での作成)	思考ツールの作成 (チームで作成)									チーム振り返り (コンセプトマップ)
	評価の機会			③	①	②	①	①	②	①		③	②
カリ・マネ	体育理論	スポーツにおける技術と戦術	スポーツにおける技術と戦術										
保健 他教科	運動と健康						運動と健康						



## 8 本時の学習 (12/22 時間)

### (1) 本時の目標

- 選択した運動について、チームや自己の動きを分析して、良い点や修正点を指摘することができるようにする。

(思考力、判断力、表現力等)

### (2) 本時の評価項目

- 選択した運動について、チームや自己の動きを分析して、良い点や修正点を指摘している。

(思考・判断・表現)

## 9 学習指導過程

段階	時間	学習内容及び 学習活動	指導上の留意点	○:評価の項目 (評価方法)【Aの例】	「努力を要する」状況と判断 される生徒への手立て
はじめ	5分	1 用具や場の準備 2 集合、整列、挨拶 3 健康観察 4 準備運動			
なか	35分	5 本時のねらいの確認			
		チームや自己の動きを分析して、良い点や修正点を指摘できるようになろう!!			
		6 チーム練習 ・前回の試合の動画、 思考ツールを活用 (前回使用したイメージマップ)	・各チームで試合に向けたトレーニングを考案または選択して行う。		
		7 ゲーム ・ゲーム(5分×2)	・ICTを活用し、基本動作や空間の活用の仕方等の動画を撮影させる。		
		8 チーム振り返り ・思考ツール (コンセプトマップ) ・発表 (良かった点・修正点)	・撮影した動画を活用し、チーム内で振り返りをさせる。 ・チームで振り返り思考ツールを作成させる。	○チームや自己の動きを分析して、良い点や修正点を指摘している。 【Aの例】 チームや自己の動きを分析して、良い点、修正点について具体例を示して分かりやすく指摘している。	○チームや自己の反省点の例などを挙げ自ら考えさせる。 【Cへの対応】
まとめ	5分	9 本時のまとめ  10 次時の確認  11 整理運動、片付け	・課題解決の過程を通して、分析した内容の振り返りを行う。  ・次時の課題解決に向けての意欲向上を図る。		



日時 令和5年10月27日(金) 第3校時  
対象 高等部16名(3年8名,2年5名,1年3名)  
場所 県立日南くろしお支援学校 体育館  
指導者 長友 啓輔(T1)、金丸 琴未(T2)  
横山 大樹(T3)

## 1 単元名 球技 ネット型「バレーボール」

### 2 単元の目標

- (1) バレーボールの楽しさや喜びを味わい、その特性に応じた技能の理解を深めるとともに、目的に応じた技能を身に付け、ゲームを行うことができる。(知識及び技能)
- (2) バレーボールについて自己やチームの課題を発見し、その解決のための方法を仲間と考えながら、工夫したことを他者に伝えることができる。(思考力、判断力、表現力等)
- (3) きまりやルール、マナーなどを守りながら、仲間と協力したりする経験を通して、見通しをもって自主的に運動をすることができる。(学びに向かう力、人間性等)

### 3 運動の一般的特性

本単元は、「特別支援学校 学習指導要領 知的障害者教科等編(高等部) 保健体育 球技」を取り上げている。球技は、個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団対集団、個人対個人で勝敗を競うことに楽しさや喜びを味わうことのできる運動であり、ゴール型、ネット型、ベースボール型で構成される。ネット型は、コート上でネットをはさんで相対し、体や用具を操作してボールを空いている場所に返球し、一定の得点に早く到達することを競い合うことに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。また、相手の打球に応じた動きが必要とされるため、敏捷性や巧緻性を高めることができる運動でもある。球技の学習指導については、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに、基本的なボールや用具等の操作と仲間と連携した動きで攻防を展開できるようにすることが求められる。

### 4 生徒の実態

#### (1) 運動に触れる楽しさの体験状況

本校は知肢併置の小学部、中学部、高等部からなる特別支援学校であり、高等部には40名の生徒が在籍している。高等部では単元ごとに実態に合わせたグループを編成し、保健体育の授業を実施している。学級や学年の枠にとらわれず、互いが考えたり、話し合ったりすることで生徒同士の交流が深まり、協力して授業に参加することができている。

本グループは高等部3年生8名、2年生5名、1年生3名で構成されている。全員、知的障がいのある生徒が在籍しているが、その中には中学校時代に不登校傾向のある生徒、情緒面が不安定な生徒、肥満体型の生徒など、実態は様々である。また、将来の社会生活において体力が必要であることは分かっているが、運動をする機会が学校だけという生徒がほとんどである。

本グループのバレーボールの単元に関するアンケートでは、「バレーボールは楽しいと思いますか?」という問いに対して80%の生徒が「楽しい」と答え、バレーボールに関心が高く、運動に対して意欲的な生徒が多い。

また、「バレーボールがテレビで放送されるのを見たことがありますか？」の問いに対して「はい」と答えた人が54.1%と、「する」だけでなく「見る」というスポーツの関わり方を楽しんでいる生徒も多い。

## (2) 「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」の習得状況

「知識及び技能」に関しては、昨年度もバレーボールの単元を行っており、バレーボールの基礎的な技術や名称、ルールについて学習を行っている。しかし、ゲームになるとなかなかボールに触れることができない、ボールを上手くコントロールできない、ボールを顔だけで追ってしまい落下地点に入ることができないなど基本的な技能については個人差が大きい。その為、ゲームの中にサーブを入れてしまうと、サーブのみでゲームが終わってしまうことがある。

「思考力、判断力、表現力等」に関しては、ペア活動やグループ活動を積極的に取り入れ、自分や仲間を考えを伝えたり、話し合ったりする機会を設定している。話し合い活動を重ねていくことで少しずつ仲間へ伝える姿が見られるようになってきた生徒はでてきたが、グループ編成を学年問わずに行っている為、3年生中心に話し合い活動が進むことが多い。しかし、ほとんどの生徒が、個別に簡単な質問や選択をさせると、言葉や頷き等で表現することはできる。

「学びに向かう力、人間性等」に関しては、ここ数年感染症対策のため、人との関わりが制限されていたこともあり、一人で行う活動、一定の距離をとる活動が多く、互いに協力する場面が少なかった。徐々に緩和され、集団での活動を通して、準備や片付けに互いに協力し合って取り組む生徒や、昼休みに集まってバレーボールを楽しむ生徒が増えてきた。

## 5 学習を進めるにあたって

本単元の計画にあたっては、本校独自の技能段階表や思考力・判断力・表現力等の学習内容系統表を活用しながら授業の構成を組み立てた。技能段階表や思考力・判断力・表現力等の学習内容系統表に関しては、特別支援学校学習指導要領を参考に作成したもので、各段階ごとに発達段階に応じた技能や思考力・判断力・表現力が分類されているものである。特別支援学校には、障がい種や運動における経験から、知識や技能、思考力・判断力・表現力などの習得状況に大きな凹凸が見られる生徒が多く見られる。その中で、生徒一人一人の実態に応じて、学習内容の設定やゲームにおけるルールの簡易化、教材の工夫を行いながら、運動の楽しさややりがいに触れさせることで、現在及び卒業後の生活を明るく豊かにするスポーツライフの実現に向けて指導していく必要がある。

今回は、球技の「バレーボール」を取り上げる。バレーボールは、集団対集団で行うスポーツであり、個人の技能に合わせて、仲間と作戦を考えたり、ミスをしてしまった友達を励ましたりするなどコミュニケーション能力も必要となる。その為、仲間を意識したパスのスキルを習得し、ポジショニング等の作戦を仲間と考えながら実践するゲームで、勝敗を競い合う楽しさや作戦が成功した時の大きな喜びを味わうことができると考える。その為、自己やチームの課題を発見し、解決方法を他者と協力しながら思考したり、表現したりすることが求められる。また、バレーボールは様々な種類があり、地域スポーツとしても積極的に取り入れられていることが多い。そのような中、バレーボールの楽しさを十分に味わうことができ、生徒たちの卒業後の豊かなスポーツライフに繋げていけるようにしていく必要があると考える。

そこで本単元にあたっては、自己や仲間の課題を共に発見し、練習方法や作戦等を選択し組み立て、生徒同士で教え合い、支え合いながら課題解決に向かうことができるように授業を展開していきたい。

しかし、本校の生徒の実態としては、自己やチームの課題発見に関しては、これまで練習してきた

項目を基に自分で見付けることは難しく、課題発見のためのポイントや練習方法の選択肢をイラストや動画を付け加えながら示すなどの支援が必要である。また、話し合いの場面に関しては消極的になり、自ら考えたことや工夫したことなどを仲間に伝えることが苦手な生徒や、伝え方が分からない生徒が見られる。そのような実態の中で、生徒たちが自ら考え、選択したり、他者に伝える手掛かりとなるように、ICTの活用やチェックリストの活用を行いながら、思考力・判断力・表現力をサポートして、集団での話し合いが活発になるように指導・支援していきたいと考える。単元後半のミニゲームに関しては、生徒の実態に応じて、「コート内の人数を減らす」、「ボールをキャッチしてもよい」、「ネットの高さ」などのルールを簡易化して行う。こうすることで、「仲間とボールを繋ぐこと」や「ラリーが続くこと」、「仲間と協力して得点を入れること」への楽しさや喜びを感じることができるようしていきたい。また、ミニゲームを行うごとにルールを追加したり、難易度をあげるように単元を進めていくが、そのルールに対して生徒たちがどのような工夫をし、作戦を立ててプレイをするのかは、生徒たち自身に任せ、生徒たちが主体的に取り組むことができるようにしていきたい。

そこで、本時の指導においては、はじめにウォーミングアップとして、バレーボールのサーブからスパイクまでの一連の流れをイメージしながら行うものと、ボールを取るとき、持たないときの動きを獲得できるものの2種類のウォーミングアップを行う。このウォーミングアップを通して、基本的技能のアンダーハンドやオーバーハンドのフォームの確認等やバレーボールに必要なつなぐことへの意識づけやスキルの獲得を目指しながら、柔軟性や俊敏性・判断力の向上につなげることができるようにする。展開ではまず3対3のミニゲーム①を行う。ミニゲーム①に関しては、前時のミニゲームのルールで行う。このミニゲーム①では、前時の振り返りや、ルールの定着を図る。また同じルールにすることで、前時のミニゲームと作戦を変更してみたりなど、生徒たち自身で考える機会を設定している。そのミニゲーム①の後に、今日の課題として、新しいルールの提示を行う。新しいルールの為、一度で理解をすることが難しい生徒もいることが予想されるが、動画等で成功例や失敗例を見せながら説明を行うなど、視覚的に示したり、チーム付きの職員がポイントを個別に伝えるなどの支援を行う。今日の課題を提示後は、作戦会議をチームごとに行い、ミニゲーム②に取り組む。ミニゲーム①と②に関しては、1チームを8人組で形成している為、ゲームを前半、後半に分けて行う。仲間がゲームをしているときにコート外に出ているメンバーに関しては、点数板やラインズマン、応援といった「スポーツを支える」視点でミニゲームに関わるようにしていく。また新しいルールが追加されたことで、生徒たちがそのルールをどのように考え、判断し、プレイ等で表現しているか、ミニゲーム①と②での変容を客観的に評価できるように、タブレットで撮影を行う。まとめでは、次時のゲームに向けた作戦やポイント等を、振り返りシートを活用しながら、チーム内で共有する時間とする。またチームで話した内容や本時の活動についての意見をチームの代表に述べてもらうようにし、他者の意見を尊重し認め合う態度を育てることができるようしていきたい。

## 6 単元の評価規準

### ○ 単元の評価規準（単元の評価規準：特別支援学校学習指導要領より）

	段階	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	I 段階	○球技の楽しさや喜びを味わい、その特性に応じた技能を理解するとともに技能を身に付け、簡易化されたゲームを行うことができる。	○球技についての自他の課題を発見し、その解決のための方策を工夫したり、仲間と考えたりしたことを他者に伝えることができる。	○球技の多様な経験を通して、きまりやルール、マナーを守り、仲間と協力したり、場や用具の安全を確保したりし、自主的に運動をすることができる。
	II 段階	○球技の楽しさや喜びを深く味わい、その特性に応じた技能の理解を深めるとともに、目的に応じた技能を身に付け、ゲームを行うことができる。	○球技についての自他の課題を発見し、よりよい解決のために仲間と思考し判断したことを、目的や状況に応じて他者に伝えることができる。	○球技の多様な経験を通して、きまりやルール、マナーを守り、自己の役割を果たし仲間と協力したり、場や用具の安全を確保したりし、見通しをもって自主的に運動することができる。

### ○ 学習活動に即した評価規準

	段階	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	I 段階	①バレーボールの基本的技能ポイントについて、学習した具体例を選択肢から選んで挙げている。 ②山なりにボールをはじいて、味方にパスをだすことができる。 ③片手、両手を使って、相手コートにボールをはじいて返すことができる。	①仲間の良かった点と課題を発見し、提示された動きのポイントから選び、伝えることができる。 ②自分とチームの課題に応じた練習方法を選ぶことができる。 ③仲間と話し合う場面で、自分の考えや意見を使えることができる。	①バレーボールの学習に積極的に取り組もうとしている。 ②マナーやきまりを守りフェアなプレイを心がけようとしている。
	II 段階	①技能のポイントについて、学習した具体例を基に挙げている。 ②味方が操作しやすい位置にボールを繋げることができる。 ③相手コートの空いた場所にボールを返すことができる。	①自分や仲間の動きを見て、良い点や改善点を仲間に伝えることができる。 ②チームの作戦や課題解決に向けてより良い練習を選び、伝えることができる。 ③仲間と話し合う場面で、自分の考えや意見を伝え、チームへの関わり方を見付けることができる。	①バレーボールの学習に見通しをもって積極的に取り組もうとしている。 ②マナーを守ったり、言葉掛けや拍手などで相手の健闘を認めたりして、フェアなプレイを心がけようとしている。

※（思考・判断・表現：「学習内容系統表 Ver.くろしお」より）

7 単元の学習計画及び評価計画

時間	1	2	3	4	5	6
指導内容		①基本的技能	①中間の課題を伝える	①基本的技能	①中間の課題を伝える	①基本的技能
主 思						
主	①積極的取り組み					①積極的取り組み
0	1 オリエンテーション ・歴史 ・ルールや特性 ・授業のながれ	1 準備運動 ウォーミングアップ	1 準備運動 ウォーミングアップ	1 準備運動 ウォーミングアップ	1 準備運動 ウォーミングアップ	1 準備運動 ウォーミングアップ
10		2 基本的技能 ○オーバーハンドパス ・フォームの確認 ・ポイントの確認	2 基本的技能 ○オーバーハンドパス ・フォームの確認 ・ポイントの確認	2 タスクゲーム ○コントロールドパス	2 基本的技能 ○アンダーハンドパス ・フォームの確認 ・ポイントの確認	2 タスクゲーム ○コントロールドパス
20	2 コートづくり ・ネットの高さ ・コートの広さ ・支柱の扱い方	3 ポイントに応じた練習 ・捉える位置 ・手の形	3 グループ学習 ○課題発見 ○練習選択	3 基本的技能 ○アンダーハンドパス ・フォームの確認 ・ポイントの確認	3 グループ学習 ○課題発見 ○練習選択	3 パスの確認練習 ○アンダーハンドパス ○オーバーハンドパス
30		4 タスクゲーム ○コントロールドゲーム	4 課題解決練習	4 ポイントに応じた練習 ・正面 ・肘（はじく箇所） ・膝	4 課題解決練習	4 ミニゲーム ○パスゲーム ・2対2 ・キャッチ有
40	3 ウォーミングアップ の確認					
50	4 アンケート	5 まとめ ○学習カード	5 まとめ ○学習カード	5 まとめ ○学習カード	5 まとめ ○学習カード	5 まとめ ○学習カード
知	学習カード	観察	観察	観察	観察	観察、映像(タブレット)
思			学習カード、観察		学習カード、観察	
主	観察					観察
準備物	・ホワイトボード ・テレビ	・タブレット端末 ・テレビ ・ポイント版 ・ホイッスル	・学習カード ・ビブス ・学習カード ・カラーマーカー	・ホワイトボード ・ホワイボード ・バレーボール ・ネット		
保健分野		「けがや疾病の予防」「ストレスへの対処」				
体育理論		「スポーツの意義」				
自立活動		「人間関係の形成」「コミュニケーション」				

時間	7	8	9	10	11	12	13 (10/27) 本時
技	②操作しやすいボール	②操作しやすいボール	②操作しやすいボール	②操作しやすいボール	③相手コートへの返球	③相手コートへの返球	
指導							③自分の考えや意見
内容				②課題解決	②課題解決		②フェアプレイ
0	1 準備運動 ウォーミングアップ	1 準備運動 ウォーミングアップ	1 準備運動 ウォーミングアップ	1 準備運動 ウォーミングアップ	1 準備運動 ウォーミングアップ	1 準備運動 ウォーミングアップ	1 準備運動 ウォーミングアップ
10	2 つなぐ練習 ○円陣パス	2 ドリルゲーム ○円陣パス	2 ドリルゲーム ○円陣パス	2 ドリルゲーム ○円陣パス	2 ルールの確認	2 ルールの確認	2 ルールの確認
20	3 思考タイム ○成功例・失敗例 ・つなぐポイント	3 つなぐ練習 ○コントロールゲーム ・はじく強さ ・体の向き ・ゴールに入れる ○ラリーゲーム	3 つなぐ練習 ○チーム練習 ・円陣パス ・コントロールゲーム ・ラリーゲーム	3 つなぐ練習 ○チーム練習 ・円陣パス ・コントロールゲーム ・ラリーゲーム	3 ミニゲーム① ○3対3 ・何回でも可 ・キャッチ有 ・バウンド有	3 ミニゲーム① ○3対3 ・前時のルール	3 ミニゲーム① ○3対3 ・前時のルール
30	4 つなぐ練習 ○円陣パス	4 ネットを挟んで ・山なり ・バウンド有 ・キャッチ有	4 ミニゲーム ○3対3 ・何回でも可 ・キャッチ有 ・バウンド有	4 ミニゲーム ○3対3 ・何回でも可 ・キャッチ有 ・バウンド有	4 今日の課題 ・追加ルール ・作戦会議	4 今日の課題 ・追加ルール ・作戦会議	4 今日の課題 ・追加ルール ・作戦会議
40					5 ミニゲーム② ○3対3 ・ルールを追加	5 ミニゲーム② ○3対3 ・ルールを追加	5 ミニゲーム② ○3対3 ・ルールを追加
50	5 まとめ ○学習カード	4 まとめ ○学習カード	5 まとめ ○学習カード	5 まとめ ○学習カード	6 まとめ ○学習カード	6 まとめ ○学習カード	6 まとめ ○学習カード
知	観察、学習カード	観察、学習カード	観察、映像(タブレット)	観察、映像(タブレット)	学習カード、観察	学習カード、観察	
思			学習カード、映像(タブレット)	学習カード、映像(タブレット)			学習カード、映像(タブレット)
主					観察	観察	観察
準備物		タブレット端末・テレビ・ビブス・学習カード	ホワイトボード・ホワイトボード	カラーマーカー	バレーボール	ネット	得点版・ホイッスル
保健分野	「けがや疾病の予防」「ストレスへの対処」						
体育理論	「運動やスポーツの多様性」「効果と学び方」						
自立活動	「人間関係の形成」「コミュニケーション」						



時間		14	15
指導内容	知	①基本的技能	
	思	③自分の考えや意見	
学習の流れ	主		②フェアプレイ
	0	1 準備運動 ウォーミングアップ	1 準備運動 ウォーミングアップ
	10	2 ドリルゲーム ○円陣パス	2 くろしおリーグ ・ルールの確認 ・実戦形式
	20	3 くろしおリーグ 戦に向けて ・ルールの決定 ・ルールの確認	
	30		
	40	4 チーム練習 ○話し合い ・チェックリスト	3 単元の振り返り ・チームの反省 ・個人の反省
	50	5 まとめ ○学習カード	4 まとめ ○学習カード
	評価	知	学習カード、観察
思		学習カード、観察	
主			観察
準備物		・タブレット端末 ・ホワイトボード ・カラーマーカー	・ピブス ・学習カード ・ネット ・バレーボール ・得点版 ・テレビ
	保健分野	「けがや疾病の予防」「ストレスへの対処」	
	体育理論	「運動の多様性」	
自立活動	「人間関係の形成」「コミュニケーション」		

## 8 本時の学習（13/15）

### （1） 本時の目標

A Bグループ・・・仲間と話し合う場面で、自分の考えや意見を伝え、チームへの関わり方を見付けることができる。

C Dグループ・・・仲間と話し合う場面で、自分の考えや意見を伝えることができる。

（思考力、判断力、表現力等）

A Bグループ・・・マナーを守ったり、言葉掛けや拍手などで相手の健闘を認めたりして、フェアなプレイを心がけようとするができる。

C Dグループ・・・マナーやきまりを守りフェアなプレイを心がけようとするができる。

（学びに向かう力、人間性等）

### （2） 本時の評価項目

A Bグループ・・・仲間と話し合う場面で、自分の考えや意見を伝え、チームへの関わり方を見付けることができたか。

C Dグループ・・・仲間と話し合う場面で、自分の考えや意見を伝えることができたか。

（思考・判断・表現）

A Bグループ・・・マナーを守ったり、言葉掛けや拍手などで相手の健闘を認めたりして、フェアなプレイを心がけようとすることができたか。

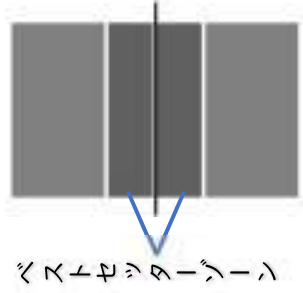
C Dグループ・・・マナーやきまりを守りフェアなプレイを心がけようとすることができたか。

（主体的に学習に取り組む態度）

9 学習指導過程

時間	学習内容及び学習活動	グループ別学習活動及び指導上の留意点		資料・準備
		A B	C D	
1分	1 整列・挨拶	・副キャプテンが声掛けをして、チーム毎に整列するように促す。 号令に合わせて姿勢を正し、全員で始まりの挨拶をする。 ・語先後礼を意識するよう言葉掛けをする。		・ホワイトボード ・学習カード ・タブレット ・テレビ
2分	2 本時の学習内容と目標 本時の流れ ①ウォーミングアップ ②ミニゲーム ③今日の課題 ④ミニゲーム ⑤振り返り	・前時の学習を生徒に思い出させ、発言をさせることで、想起できるようにする。(T1) ・ボードに提示した学習の流れと、本時の目標を見ながら、確認する。(T1) ・発言や思い出すことが難しい生徒には、前時の内容や学習カード等を示す。(T2、T3) 本時の目標:○課題に応じた作戦をチームみんなで、考えよう!表現しよう! ・イラストや簡単な言葉も示して、全員が目標を認識できるようにする。 ・注意がそれないように、様子を見ながら言葉掛けを行う。(T2、T3)		
5分	3 ウォーミングアップ	ウォーミングアップ「We are 日本代表」 ・意欲を高めて、ウォーミングアップできるように、全員で円陣を掛けて行う。 ・サーブ→レシーブ→スト→スパイクの一連の流れをイメージをしながら行う。(2分間) ・ボールを持たないときの動きや声掛けを目的にしたウォーミングアップをチームごとに行う。(3分間) ・ボールは、かごの中に自分で戻すように、言葉掛けを行い、けが防止を徹底する。(T1～T3) ・ウォーミングアップ中は音楽を流し、音楽の切り替えて、ウォーミングアップの内容も変更する。		・タブレット ・端末 ・テレビ ・カラマーカー ・ボール

3分	4 ルールの確認 作戦会議	<p>前時のルールを確認後、ポジション等の作戦会議を行う</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チーム編成、ポジションニングをチームで話し合い、決める。</li> <li>・話し合いはキャプテンがまとめるように伝える。</li> <li>・ポジションニングは学習したことある選択肢の中から選択できるようにする。</li> <li>・前時のミニゲームの動画を見せながら、視覚的に前時のルールを思い出すことができるようにする。</li> <li>・考えや意見を伝えやすいように、話し合いのポイント、個別に簡単な言葉で伝える。(T2、T3)</li> <li>・友達の意見を尊重するような言葉掛けを行う。(T1)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレット端末</li> <li>・学習カード</li> <li>・テレビ</li> </ul>
9分	5 ミニゲーム① ①前半4分 ②入れ替え1分 ③後半4分	<p>3対3の前半後半のミニゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームに出していないメンバーは、自分の役割に応じて、ゲームを支える。</li> <li>・一定期間(3~5点)、ローテーションが行われない場合は、コート外のメンバーを入れるために、ローテーションを行うように言葉掛けを行う。(T1)</li> <li>・応援をするメンバーが、仲間のプレーに応じて言葉を掛けやすいように、言葉掛け一覧表を使用させる。</li> </ul> <p>【ルール】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 3回以内で相手に返球すること。</li> <li>② 赤のビブスを着ていない人は、キャッチをしてもよい。 (ただしキャッチをしたらその場からはじいてパスをしたり返球すること)</li> <li>③ サーブはコート中央から、優しく下から投げ入れる。</li> <li>④ 同じ人が連続して、ボールを触ってはいけない。</li> <li>⑤ ローテーション有(サーブ権が移った時)</li> <li>⑥ 3回で相手に返球することができたら1点追加。(ラリー中は継続して追加される。)</li> </ol> <p>※⑥は前時の追加ルール</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボール</li> <li>・得点版</li> <li>・ビブス</li> <li>・線審フラッグ</li> <li>・言葉掛け一覧表</li> </ul>

8分	6 今日の課題 ○ 作戦会議	<p>【今日の課題】</p> <p>ベストセッターゾーンから、2球目のパスを出し、3球目で相手コートに返球することができたら、2点追加。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・動画を見せ、追加されるプレーとそうでないプレーを見せ、全員がルールを理解しやすいようにする。</li> <li>・課題に対して、メンバーやポジション等の作戦をチームで話し合う。</li> <li>・話し合いはキャプテンがまとめるように、伝える。</li> <li>・考えや意見を伝えやすいように、話し合いのポイントを、個別に簡単な言葉で伝える。(T2、T3)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレット端末</li> <li>・チェックボード</li> </ul>
15分	7 ミニゲーム② ①前半6分 ②入れ替え1分 ③後半6分 ④結果2分	<p>3対3の前半後半のミニゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームに出していないメンバーは、自分の役割に応じて、ゲームを支える。</li> <li>・一定期間(3~5点)、ローテーションが行われない場合は、コート外のメンバーを入れるために、ローテーションを行うように言葉掛けを行う。(T1)</li> <li>・応援をするメンバーが、仲間のプレーに応じて言葉を掛けやすいように、言葉掛け一覧表を使用させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボール</li> <li>・得点版</li> <li>・ビブス</li> <li>・線審フラッグ</li> <li>・言葉掛け一覧表</li> </ul>
	<p>【ルール】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 3回以内で相手に返球すること。</li> <li>② 赤のビブスを着ていない人は、キャッチをしてもよい。 (ただしキャッチをしたらその場からはじいてパスをしたり返球すること)</li> <li>③ サーブはコート中央から、優しく下から投げ入れる。</li> <li>④ 同じ人が連続して、ボールを触ってはいけない。</li> <li>⑤ ローテーション有(サーブ権が移った時)</li> <li>⑥ 3回で相手に返球することができたら1点追加。(ラリー中は継続して追加される。)</li> <li>⑦ ベストセッターゾーンから2回目のパス(トス)を出し、3回目で相手に返球することができたら2点追加する。(ラリー中は継続して追加される。)</li> </ol>		

6分	8 振り返りを行う。	<p>本時の目標についての振り返りをチーム毎に行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時の目標に対しての評価を、学習カードを使用しながら3段階評価の中から選択させる。感想も記入し、チーム内で共有する。</li> <li>・全員が振り返り項目を、視覚的に確認できるように、前方のスライドで提示をする。</li> <li>・自由記入が難しい生徒については、感想を選択肢の中から選ぶことができるようにする。</li> <li>・他者の意見や考えを尊重できるような言葉掛けを行う。(T2、T3)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カード</li> <li>・タブレット</li> <li>・端末</li> <li>・テレビ</li> </ul>
1分	9 挨拶をする	<p>日直の号令に合わせて姿勢を正し、全員で終わりのあいさつをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・語先後礼を意識するよう言葉掛けをする。(T1)</li> </ul>	

10 本単元に関する生徒の実態及び本時の目標

[評価基準]◎・・・よくできた ○・・・できた △・・・もう少し

	氏名	単元に関する生徒の実態	本時の目標	評価項目	評価
A	A (女) 1年	好んで運動することは少ないが、保体の授業には意欲的に取り組むことができる。内容が噛み合わないときもたまにあるが、自分の意見を誰にでもしっかり伝えることができる。	仲間と話し合う場面で、仲間や教師の言葉掛けを聞きながら、自分の考えや意見を伝えることができる。	仲間と話し合う場面で、仲間や教師の言葉掛けを聞きながら、自分の考えや意見を伝えることができたか。	
			マナーやきまりを守りフェアなプレイを心がけようとする事ができる。	マナーやきまりを守りフェアなプレイを心がけようとする事ができたか。	
	B (男) 2年	運動が好きで、積極的に授業に取り組む。明確な指示や確認が必要。自分から意見を述べることは少ないが、促されれば友達に意見を伝えることができる。	仲間と話し合ったことを、プレイの中で表現することができる。	仲間と話し合ったことを、プレイの中で表現することができたか。	
			仲間が良いプレイや、ミスをしてしまったときに、言葉掛けや拍手をすることができる。	仲間が良いプレイや、ミスをしてしまったときに、言葉掛けや拍手をすることができたか。	
	C (男) 2年	球技が非常に得意で、バレーボールの授業に意欲的に取り組む。語彙力が少ないため、相手に上手に伝えることは難しいが、自分なりに伝えることはできる。明確な視点やポイントを提示していないと、思考することは難しい。	仲間と話し合ったことを、仲間や教師の言葉掛けを聞きながら、プレイの中で表現することができる。	仲間と話し合ったことを、仲間や教師の言葉掛けを聞きながら、プレイの中で表現することができたか。	
			ミニゲームや練習時に挨拶をしっかりすることができる。	ミニゲームや練習時に挨拶をしっかりすることができたか。	
	D (男) 2年	体の動かし方に不器用さはあるが、運動は好きである。教師からの助言等はなかなか受け入れることができない。特定の人とのみコミュニケーションを取り、自分から表現することは少ない。	仲間と話し合ったことを、プレイの中で表現することができる。	仲間と話し合ったことを、プレイの中で表現することができたか。	
			マナーやきまりを守りフェアなプレイを心がけようとする事ができる。	マナーやきまりを守りフェアなプレイを心がけようとする事ができたか。	

E (女) 3年	運動が好きで、積極的に取り組むことができる。しかし、苦手さは抱えている為、自信をもって活動することができない。誰とでも協力したり、コミュニケーションをとりながら、活動に取り組むことができる。	仲間と話し合う場面で、自分の考えや意見を伝えることができる。	仲間と話し合う場面で、自分の考えや意見を伝えることができたか。	
		仲間が良いプレイや、ミスをしてしまったときに、言葉掛けや拍手をすることができる。	仲間が良いプレイや、ミスをしてしまったときに、言葉掛けや拍手をすることができるか。	
F (女) 3年	体を動かすことは得意ではないが、非常に意欲を高く持ちながら、授業に参加することができる。自分で考えることは難しいが、選択肢があれば、考えて選択し、伝えることができる。	仲間と話し合ったことを、仲間や教師の言葉掛けを聞きながら、プレイの中で表現することができる。	仲間と話し合ったことを、仲間や教師の言葉掛けを聞きながら、プレイの中で表現することができたか。	
		ミニゲームや練習時に挨拶をしっかりとすることができる。	ミニゲームや練習時に挨拶をしっかりとすることができたか。	
G (男) 3年	運動はあまり好きな方ではないが、真面目に授業に取り組むことができる。友達とのコミュニケーションが苦手であり、自分から考えや意見を伝えることが難しい。求められると一言程度で伝えることができる。	仲間と話し合う場面で、仲間や教師の言葉掛けを聞きながら、自分の意見や考えを伝えることができる。	仲間と話し合う場面で、仲間や教師の言葉掛けを聞きながら、自分の意見や考えを伝えることができたか。	
		ミニゲームや練習時に挨拶をしっかりとすることができる。	ミニゲームや練習時に挨拶をしっかりとすることができたか。	
B (女) 3年	運動が好きで、積極的に取り組むことができる。自分の言葉で表現することに苦手さを感じているが、明確にポイントを提示することや場面に応じて助言や確認を行えば、言葉で伝えることができる。	仲間と話し合う場面で、自分の考えや意見を伝えることができる。	仲間と話し合う場面で、自分の考えや意見を伝えることができたか。	
		仲間が良いプレイや、ミスをしてしまったときに、言葉掛けや拍手をすることができる。	仲間が良いプレイや、ミスをしてしまったときに、言葉掛けや拍手をすることができるか。	
C (女) 1年	運動や体育の授業に関して、苦手意識をもっているため、積極性は低い。集団の中で、自分の	仲間の考えや意見を受け入れながら、自分の考えや意見を伝えることができる。	仲間の考えや意見を受け入れながら、自分の考えや意見を伝えることができたか。	



		意見を他者に伝えることに抵抗を示すが、課題に対して思考して、自分の考えをもつことができる。	仲間が良いプレイや、ミスをしてしまったときに、言葉掛けや拍手をすることができる。	仲間が良いプレイや、ミスをしてしまったときに、言葉掛けや拍手をすることができるか。	
J (女) 2年		好んで運動することはないが、器用で様々な運動に取り組むことができる。意見を求められたときは、自分から表現することは少ないが、誰とでもコミュニケーションをとることができる。	仲間の考えや意見を受け入れながら、作戦や練習方法を提案することができる。	仲間の考えや意見を受け入れながら、作戦や練習方法を提案することができるか。	
			仲間が良いプレイや、ミスをしてしまったときに、言葉掛けや拍手をすることができる。	仲間が良いプレイや、ミスをしてしまったときに、言葉掛けや拍手をすることができるか。	
K (男) 2年		体の動かし方に不器用さはあるが、運動は好きで積極的に取り組む。他者とコミュニケーションをとることや、自分の意見を発語として他者に伝えることがとても苦手であるが、自分なりの考えをもつことはできる。	仲間の考えや意見を受け入れながら、教師や友達の支援を受けて、自分の考えや意見を伝えることができる。	仲間の考えや意見を受け入れながら、教師や友達の支援を受けて、自分の考えや意見を伝えることができるか。	
			仲間が良いプレイや、ミスをしてしまったときに、言葉掛けや拍手をすることができる。	仲間が良いプレイや、ミスをしてしまったときに、言葉掛けや拍手をすることができるか。	
L (男) 3年		運動に苦手さを感じてはいるが、積極的に取り組むことができる。自信がないため、ミスをしてしまったときに、落ち込むこともあるが、友達に自分の意見をはっきり伝えることや、活動の中で友達を励ますことができる。	リーダーシップをとりながら、仲間との話し合いをまとめることができる。	リーダーシップをとりながら、話し合いをまとめることができるか。	
			仲間が良いプレイや、ミスをしてしまったときに、言葉掛けや拍手をすることができる。	仲間が良いプレイや、ミスをしてしまったときに、言葉掛けや拍手をすることができるか。	
D (男) 1年		運動が好きで、積極的に取り組むことができる。慣れた特定の人とのコミュニケーションが基本であり、集団の中では消極的になる。しかし、技能は一番高く、考えもしっかりもつことができているため、発言等を求める際は教師や友達からの支援が必要。	仲間の考えや意見を受け入れながら、教師や友達の支援を受けて、自分の考えや意見を伝えることができる。	仲間の考えや意見を受け入れながら、教師や友達の支援を受けて、自分の考えや意見を伝えることができるか。	
			仲間を意識した、言葉掛けやプレイをすることができる。	仲間を意識した、言葉掛けやプレイをすることができるか。	

N (男) 3年	体を動かすことは好きで、家庭でも自主的に運動をしている。しかし、集団での活動に苦手さを感じており、混ざって活動することが難しい。また、生活リズムの関係で欠席が多い。	仲間の考えや意見を受け入れながら、自分の考えや意見を伝えることができる。	仲間の考えや意見を受け入れながら、自分の考えや意見を伝えることができたか。	
		仲間を意識した、言葉掛けやプレイをすることができた。	仲間を意識した、言葉掛けやプレイをすることができたか。	
O (男) 3年	運動が得意で、様々な運動に意欲的に取り組むことができる。自分の事ばかりで、相手のことを思いやった行動をとることが難しい。みんなの意見をまとめることは難しいが、リーダーシップはある。	リーダーシップをとりながら、話し合いをまとめることができる。	リーダーシップをとりながら、話し合いをまとめることができたか。	
		仲間を意識した、言葉掛けやプレイをすることができた。	仲間を意識した、言葉掛けやプレイをすることができたか。	
P (男) 3年	体力の低下がみられるが、運動が得意で、様々な運動に意欲的に取り組むことができる。周囲に気を配りながら活動することができる。集団の中でも積極的に意見を伝えることができる。	リーダーシップをとりながら、話し合いをまとめることができる。	リーダーシップをとりながら、話し合いをまとめることができたか。	
		敵味方関係なく、友達のプレイに対して、賞賛や励ましの拍手や言葉を掛けることができる。	敵味方関係なく、友達のプレイに対して、賞賛や励ましの拍手や言葉を掛けることができたか。	

※A・・・「技能」1段階、「思考力、判断力、表現力」1段階

B・・・「技能」2段階、「思考力、判断力、表現力」1段階

C・・・「技能」1段階、「思考力、判断力、表現力」2段階

D・・・「技能」2段階、「思考力、判断力、表現力」2段階