

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、(フェアなプレイを守ろうとすること)、(作戦などについての話し合いに参加しようとする)、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする、(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。バレーボールとは、ネットをはさんで相対する2チームがサービス、パス、レシーブ、トス、スパイクといった技能を用いて攻防を展開し、得点を競い合う集団的スポーツである。相手コートに返すまでに3回のパスが認められ、より力強い強打を打ち返すなどの攻防の仕方を工夫し、相手チームと勝敗を競うところ楽しさがある。また、9人制バレーボールやソフトバレーボール、シットイングバレーなど、年齢や障害の有無を超えて、老若男女に親しまれる生涯スポーツである。

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7名、女子7名が運動部活動に加入している。運動クラブ活動に所属し、学校外で活動している生徒が女子2名いる。男女ともに部活動加入率は高く、運動に対して好意的にとらえている生徒が多い。1年生の頃にバレーボールの授業を経験し、事前アンケートによると、バレーボールが好きと答えた生徒は87%と8割を超えている。その理由として、「スパイクを決めるのが楽しい。」など、技能の達成感で喜びを感じる意見や、「みんなでつないで点を取ったときに嬉しい。」など、仲間と協力して取り組むことを楽しいと感じている意見が多く見られた。また、小学校から単学級で進級しており、男女の仲はとても良いが、相手を傷つける激しい発言が多く見られた。話し合い活動では、消極的な様子が見られ、発言者が固定される様子が見られた。技能面では不十分な点が多く、教具の工夫やルールの工夫を行いながら授業を進める必要があった。

(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、1年時に「バレーボール」を取り扱い、基本となるパス、レシーブ、トス、サーブ、片手スパイクを学習した。しかし、個人的技能の習得は不十分である。特に、ボール操作とサーブを苦手としている生徒が多い。また、レシーブを繋ぐことができるようにどのような準備をすればよいのかが理解できず、消極的になり動くことができない生徒も見られる。

「思考力、判断力、表現力等」においては、自分の動きを動画で確認して視覚的情報から思考したり、チームの課題となる技能を話し合わせ、課題解決になるように授業で学習した練習方法から選択させる活動を行った。デジタル学習カードを活用し、個人の意見を整理させることで、話し合いに意欲的に参加できる生徒が増えた。

「学びに向かう力、人間性等」においては、挨拶や返事、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。フェアプレイに関する学習を通して、チームの一員としての関わり方について考えることができた。

(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	4	2	1	0	2	5	3	0	1
割合(%)	0%	57%	28%	14%	0%	18%	45%	27%	0%	9%

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57%、女子63%、C段階の生徒が男子28%、女子27%、D・E段階の生徒が男子14%、女子9%であった。男子は、握力の項目だけ全国平均を下回った。女子は、上体起こしと長座体前屈の項目以外は全国平均を下回った。男女とも握力の項目は全国平均を下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、Microsoft社のPower Pointで作成したデジタル学習カードを活用し、授業を展開していく。体育分野におけるタブレットの活用は動きや技能の理解が深まることを助け、自己の課題が明確化することで、運動意欲の向上に繋がると考えられる。またデジタル学習カードに組み込まれた視聴覚教材(繰り返し視聴可能)を提示することで、説明が端的で分かりやすくなるメリットがある。そのことで運動に従事する機会や時間の増加(効率的)と動きや技能の習得(効果的)が期待され、習得した知識をもとに新たな課題の発見に繋げ、思考・判断・表現する活動へとスムーズに繋げていきたい。また、生涯スポーツとしても魅力あるバレーボールの特性を理解させ、「一人一人の違いを認める」といった視点からも授業を展開し、全員が同一空間で楽しむための方策を考える活動を通して、『共生』の意義や大切さを理解させたい。

単元前半では、前年度の学習をもとに、「基礎的な技能等を身に付ける」ことをねらいとし、既習事項を含めた知識及び技能の習得を図る。その際、視聴覚教材を組み込んだデジタル学習カードを用いた学習を取り入れることで、効率的な技能習得を図りながら、消極的になりがちな生徒も自分の責任を果たそうとする姿が現れやすいようにした。また、単元に入る前に事前アンケート(①昨年のバレーボールの学習において互いを認め合って活動できたと感じたのはどんなときでしたか。②感じるができなかったのはどんなときでしたか。)を行い、体育理論「運動やスポーツの効果」の指導の際に、共生の視点を知識として学ばせたい。

単元後半では、「身に付けた技能等を生かしてゲームを楽しむ」ことをねらいとし、習得不十分な技能を補うための練習方法の選択や、試合動画を参考にしながら作戦や戦術を選ぶことに取り組んでいきたい。その際、自チームの課題に応じた練習方法が選べるよう、スキルアップテキスト(動画)を活用するなどして、デジタル学習カードの良さを生かしたい。また、体力や技能の程度、性別等の違いを超えて、全員がゲームを楽しめるようにするための方策を考え、単元終盤のリーグ戦が競争性を失うことなく実践でき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「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ゲームを行う方法を見付け、仲間に伝えること。」と設定した。

導入段階では、目標を提示した後、4時間目に学習している「一人一人の違いを認める『共生』」についての汎用的な価値や意義を再確認する。汎用的な知識から具体的な知識へと強調することで、自分たちの体力や技能に応じたより具体的なルールを設定を通して、ゲームの充実を図らせる意欲付けとしたい。

展開段階では、経験の差や性差を超越するようなルールの在り方を協議し、実際のゲームを通して実践・評価・改善といったPDCAサイクルを回しながら活動を進めたい。ルール考案の活動は、単元前半から活用する『アダプトシート』を参考に、使用するサービスや返球の方法などを選ぶことで、自分たちにあったルールを決めさせたい。その際の留意点として、『共生』と『競争性』のバランスを鑑み、どちらか一方に偏りが生じないようなアドバイスをを行う。

終末段階では、本時のゲームの際のルールの設定が適切であったか、グループ内で協議し、全体で共有し振り返らせたい。また、本時で学習した『共生』の態度や行動は、スポーツをする上で大切な価値や意義があり、生涯にわたるスポーツライフを実現するためにも必要不可欠な要素であること抑え、単元終盤のリーグ戦へと繋げたい。

6 単元の評価規準 (●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	
全ての単元の評価規準	<p>○知識</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。 ● 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ていることについて、言ったり書き出したりしている。 <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"> 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。 ● 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ことなることについて、学習した具体例を挙げている。 	<p>○技能</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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。 ● 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。 ● 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。 ● 相手側のコートの空いた場所にボールを返すことができる。 ● 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ができる。 ● 相手の打球に備えた準備姿勢をとることができる。 ● 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。 ● 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。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。 ● 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。 ● 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。 ● 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。 ● 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。 ● 仲間と話し合う場面で、提示された参加の仕方に当てはめ、チームへの関わり方を見付けている。 ● 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。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 球技の学習に積極的に取り組もうとしている。 ● 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。 ● 作戦などについての話合いに参加しようとしている。 ● 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。 ● 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。 ● 分担した役割を果たそうとしている。 ● 健康・安全に留意している。
	<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>③ 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。</p>	<p>① 相手側のコートの空いた場所にボールを返すことができる。</p> <p>② 相手の打球に備えた準備姿勢をとることができる。</p> <p>③ 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。</p>	<p>① 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。</p> <p>② 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。</p> <p>③ 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ゲームを行う方法を見付け、仲間に伝えている。</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 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。</p> <p>③ 健康・安全に留意している。</p>

7 指導と評価の計画(11時間) ※視聴覚教材(デジタル)の活用場面

時間		1	2	3	4	5
指導内容	知	①球技の特性	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		②技術の名称と身に付けるためのポイント
	技		②準備態勢をとる	③ボールや相手に正対する		①空いた場所に落とす
	思・判・表					
	学・人	③健康・安全に留意する【健康・安全】			②一人一人の違いを認める【共生】	
学習活動	0分	1 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・準備運動 2 めあての確認 3 スキルアップトレーニング	1 ランニング・準備運動 2 めあての確認 3 スキルアップトレーニング	1 ランニング・準備運動 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・準備運動 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	2 パレーボールの成り立ちやルールについて既習事項を確認する。 3 昨年度の学習を振り返ってアンケートを行う。 ・互いを認め合って活動できたと感じたときはどんなときでしたか。 ・感じるできなかったのはどんなときでしたか。 4 パレーボールの特性について考える。 5 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。	4 ボールに応じた適切なパスを練習する。 ・アンダーハンドパス ・オーバーハンドパス ※ 視聴覚教材の活用 5 試しのゲームを行う	4 3つのサーブの方法を確認する。 ・アンダーハンドサーブ ・サイドハンドサーブ ・フローターサーブ ※ 視聴覚教材の活用 5 サーブレシーブの基本的なポイントを確認し、トスに繋がるレシーブの方法を考え、練習に取り組む。 ・入射角と反射角 ※ 視聴覚教材の活用	4 体育理論で学習した「社会性」を振り返る。 5 ルールの設定を行う。 ・アダプテッドシートの説明 ・個人思考 ・チームで話し合い 6 ゲームを行う ・ルールの設定 ※ 生徒主導 ① ボール ② ネットの高さ、広さ ③ 人数 ④ サービス順番、方法 ⑤ ポジション ⑥ 触球回数 ⑦ セカンドボール	4 ラストボールや攻撃に役立つ打ち方について確認する。 ・片手アタック ・プッシュ ※ 視聴覚教材の活用 5 ラストボール(攻撃)の狙い所について予測を立て、練習に取り組む。 ※ 視聴覚教材の活用
	30分	6 グループ編成および班の約束事を決める。	6 本時の振り返り 次時の確認	6 ゲームを行う。 ・ルールの設定 ※ 教師主導 ① ボール ② ネットの高さ、広さ ③ 人数 ④ サービス順番、方法 ⑤ ポジション ⑥ 触球回数 ⑦ セカンドボール	7 ゲームのルールが適切であるか、チームで話し合いを行う。 8 ゲームを行う。	6 ゲームを行う(撮影) ・ルールの設定 ※ 教師主導 ① ボール ② ネットの高さ、広さ ③ 人数 ④ サービス順番、方法 ⑤ ポジション ⑥ 触球回数 ⑦ セカンドボール
	40分	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	9 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
50分						
評価	知	①学習カード	(②)学習カード	(②)学習カード		②学習カード
	技			②観察	④観察	
	思・判・表					
	学・人		④観察			③観察
準備物		タブレット	タブレット	タブレット	タブレット	タブレット
カリマネ	体育理論	運動やスポーツの安全な行い方			運動やスポーツの効果	
	保健	傷害の発生要因				
	道徳				ハイタッチがくれたもの リスペクト アザース	

6(本時)	7	8	9	10	11
	③作戦や戦術の選択				
③練習やゲームを行う方法を考える		①課題に応じた練習方法の選択			
			①積極的に取り組む		
1 ランニング・準備運動 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・準備運動 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・準備運動 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・準備運動 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・準備運動 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・準備運動 2 スキルアップトレーニング 3 めあての確認
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 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ゲームのルールを考える。 5 ゲームを行う ・ルールの設定 ※ 生徒主導 ① ボール ② ネットの高さ、広さ ③ 人数 ④ サービス順番、方法 ⑤ ポジション ⑥ 触球回数 ⑦ セカンドボール 6 ゲームのルールが適切であるか確認し、新たにオリジナルルールを考える。 7 ゲームを行う。	4 映像をもとにチームの監督として、必要な作戦・戦術を考える。 ・前時までの試合動画を材料とし、1プレー動画になるようトリミングを行い、分析資料の作成を行う。 ※ 視聴覚教材の活用 5 ゲームを行う ・ルールの設定 ※ 生徒主導 ① ボール ② ネットの高さ、広さ ③ 人数 ④ サービス順番、方法 ⑤ ポジション ⑥ 触球回数 ⑦ セカンドボール	4 前時に作成した分析資料をもとに、チーム内で共有し、チームの課題に応じた練習方法を選択する。 ・練習メニュー一覧を活用する。 ※ 視聴覚教材の活用 5 各チームで選択した練習を行う。 ※ 視聴覚教材の活用 6 ゲームを行う ・ルールの設定 ※ 生徒主導 ① ボール ② ネットの高さ、広さ ③ 人数 ④ サービス順番、方法 ⑤ ポジション ⑥ 触球回数 ⑦ セカンドボール	4 リーグ戦の行い方を理解する。 5 リーグ戦を行う。 ・ルールの設定 ※ 生徒主導 ① ボール ② ネットの高さ、広さ ③ 人数 ④ サービス順番、方法 ⑤ ポジション ⑥ 触球回数 ⑦ セカンドボール	4 リーグ戦を行う。 ・ルールの設定 ※ 生徒主導 ① ボール ② ネットの高さ、広さ ③ 人数 ④ サービス順番、方法 ⑤ ポジション ⑥ 触球回数 ⑦ セカンドボール	4 リーグ戦を行う。 ・ルールの設定 ※ 生徒主導 ① ボール ② ネットの高さ、広さ ③ 人数 ④ サービス順番、方法 ⑤ ポジション ⑥ 触球回数 ⑦ セカンドボール 5 本時の振り返り単元のまとめ
	③学習カード		①観察		
③観察・学習カード		①学習カード		①観察	
タブレット	タブレット	タブレット	タブレット	タブレット	
	運動やスポーツの学び方				

8 本時の学習 (6/11)

(1) 本時の目標

- ① 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ゲームを行う方法を見付け、仲間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

- 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ゲームを行う方法を見付け、仲間に伝えている。

(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 挨拶・健康観察を行う。	○ 安全に行うことができるように健康状態を確認する。		
	2 準備運動、スキルアップトレーニングを行う。 ・対面パス、円陣パス	○ 既習事項を確認し、自チームの技能レベルを再度確認するように指示する。		
	3 本時のめあてを確認する。	仲間とともにゲームを楽しむためのルールを考えよう		
なか	4 第4時に行ったルール下のゲームの反省を共有する。 ・全員が楽しめるルールであるか ・競争性が保たれているか	○ 技能レベルに適したルールの設定であったか、または、競争性のあるゲームになっていたかをもとに話し合いができるように指示する。		
	5 今日のゲームを行う際のルールを考え、ゲーム①を行う。 ・サービス方法 ・セカンドボール ・返球方法 ・パスの回数	○ 具体的な知識と汎用的な知識を往還させ、一人一人の違いを認めることの大切さを確認させる。 ○ 経験の差、性差によってルールを変える考え方は「共生」の視点からは望ましくないことを抑え、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。 ○ 競争性を失わないように留意する。	○ 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。 (観察・学習カード) 【 体力や技能の程度、性別等の違いに配慮して、仲間とともに楽しむための練習や競争を行う方法を新たに考え出し、仲間に伝えている。】	○ 仲間とともに楽しむための練習や競争を行う方法を例示し、例示から選んだ方法を試させる。
	6 ゲーム①を終えて、ルールが適切であるか確認し、新たにオリジナルルールを考える。	○ 実践を通して、ルールの再設定を行うことで、新たなルールの考案や次のステップに向けた意欲付けを行う。 ○ チーム全員が楽しめているか、競争性が保たれているのかを再度確認して話し合いを行わせる。		
	7 ゲーム②を行う。			
まとめ	8 グループで振り返りを行い、ルールの設定が適切であったか確認する。	○ ルール設定の理由をより具体的にさせ、他者意識をもって意見を共有できるように指示する。		
	9 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仲間とともに楽しむために必要な「共生」の視点を理解し、今後に生かすように伝える。		
「一人一人の違いを大切にしようとする共生の態度やその価値や意義を理解し、自らの意思として行動化すること」が大切である。				

