

益城町立益城中学校第2学年7組 保健体育科 学習構想案

日 時 令和4年11月18日（金）第2校時

場 所 御船町スポーツセンター

指導者 教諭 田代 洋輝

1 単元構想

単元名	E 球技 イ ネット型 バレーボール			
単元の目標	<p>(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。</p> <p>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をすることができるようにする。</p> <p>(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。</p> <p>(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などや、健康・安全に気を配ることができるようにする。</p>			
単元の評価規準	知識・技能		思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	知識	技能		
	<p>①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>②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、言ったり書き出したりしている。</p>	<p>①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。</p> <p>②相手側のコートの中空いた場所にボールを返すことができる。</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提示された動きのポイントやつまづきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。</p> <p>②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。</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練習や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込もうとしている。</p> <p>②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。</p>
単元終了時の生徒の姿（単元のゴールの姿・期待される姿）				
<p>仲間と協力して学習する中で、バレーボール（球技）に関する理解を深め、ラリーが続くことや空いた場所をめぐる攻防を展開する楽しさや喜びを味わい、日常生活でも球技をはじめスポーツに多様な関わり方をする生徒。</p>				
単元を通じた学習課題（単元の中心的な学習課題）		本単元で働かせる見方・考え方		
<p>ボール操作とボールをつなぐ動きを仲間と高めながらバレーボールを楽しむ。</p>		<p>バレーボール（球技）の勝敗を競う楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割に着目して、ボールを味方につないで空いた場所をめぐる攻防をする。ポイントや仲間の出来栄を見る、補助をしたり、仲間に助言したりして支える、バレーボールの特性や名称、ポイント等を知る、といった多様な関わり方と関連付けること。</p>		

指導計画と評価計画

	時	1	2	3	4	5 (本時)	6	7	8	9	10		
学 習 の 流 れ	0	健康観察・本時のめあての確認・準備運動・体力アップトレーニング											
	10	オリエンテーションⅠ ・バレーの特性 ・動画視聴(昨年度の様子) ・単元のゴール	スキルアップトレーニング (グループで練習) ・アンダーハンドパス ・オーバーハンドパス ・サービス			オリエンテーションⅡ ・単元のゴール、目標確認 ・動画視聴(ゲームの様子) ・視点の提示(チームで連携した攻防)	スキルアップトレーニング (グループで練習) ・アンダーハンドパス ・オーバーハンドパス ・サービス ・攻防						
	20	スキルチェック① ・アンダーハンドパス、オーバーハンドパス	簡易ゲーム ・ゲームのルールは工夫する ・間に作戦会議を行う <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> 【ポイント】 ボールを味方につなぐ </div>		スキルチェック② ・アンダーハンドパス、オーバーハンドパス	簡易ゲーム (ルール工夫)		試しのゲーム ・間に作戦会議を行う <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> 【ポイント】 空いた場所をめぐる攻防 </div>	簡易ゲーム ・ゲームのルールは工夫する ・間に作戦会議を行う <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> 【ポイント】 空いた場所をめぐる攻防 </div>			班対抗戦 ・正規のルールでゲームを行う ・間に作戦会議を行う	
	30	試しのゲーム											
	40	整理運動・学習の振り返り・次時の確認										単元のまとめ	
50													
評価 機会	知	②		①									
	技				①				②	③			
	思		①				②		③				
	態							②			①		
【評価方法】 知識 (学習カード) 技能 (観察) 思考・判断・表現 (学習カード・観察) 主体的に学習に取り組む態度 (学習カード・観察)													

2 単元における系統及び生徒の実態

学習指導要領における該当箇所(内容, 指導事項等)		
中学校学習指導要領 体育分野 第1学年及び第2学年 E 球技 球技について, 次の事項を身に付けることができるよう指導する。 (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, 基本的な技術や仲間と関連した動きでゲームを展開すること。 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をすること。 (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。 (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など, 一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとするなど, 仲間の学習を援助しようとするなど, 健康・安全に気を配ること。		
運動の価値		
球技(ネット型)は, 個人やチームの能力に応じた作戦を立て, 集団対集団で勝敗を競う楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。 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狙いとした学習に取り組んでいる。 本単元では, 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が展開できるようにする。		
本単元における系統		
<pre> graph TD A[小学校第5学年及び第6学年 E ボール運動 ネット型] --> B[中学校 第1学年 E 球技 ネット型 バレーボール] B --> C[中学校 第2学年 E 球技 ネット型 バレーボール] </pre>		
生徒の実態(単元の目標につながる学びの実態)		
■本単元を学習するにあたって身に付けておくべき基礎・基本の定着状況		
調査内容	概ね6～8割	十分8割～
① アンダーハンドパスの方法を理解している。	14	14
② オーバーハンドパスの方法を理解している。	17	13
③ アンダーハンドパスができる。	13	14
④ オーバーハンドパスができる。	13	9
⑤ 味方が操作しやすい位置にボールを繋ぐことができる。	16	4
⑥ 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。	16	8
■本単元の学習に関する意識の状況		
調査内容	概ね6～8割	十分8割～
① 保健体育の授業で, 意欲的に学習に取り組もうとしている。	9	22
② 課題を解決するために仲間と協力して考えながら解決しようとしている。	15	17
③ 考えたことを話し合いで仲間に伝えたり, アドバイスしたりしている。	11	12
■考察 (資質・能力に関して) 技能の状況に関しては, 基本となるアンダーハンドパスとオーバーハンドパスが安定してできるように, 時間を十分に確保する必要がある。体育の授業に意欲的に取り組む生徒は多く, 自己の課題を考えながら工夫して練習をし, 振り返りで次時の目標を前向きに立てる生徒も増えてきた。しかし, 自分の考えを仲間に活発に伝える場面が少なく, アドバイスすることに消極的な生徒が多い。 (学びに関して) 主体的・対話的で深い学びの視点から, 学びの状況を見ると, 意欲的に粘り強く活動をしようとする生徒は多い。仲間と考えを交流したり, アドバイスしたりすることに課題があることから, 課題の解決の場を工夫するとともに, 考えを交流させるように単元計画の工夫が必要である。毎時間のめあてを意識しながら取り組み, 達成できるよう, 1時間の授業の流れを工夫することも必要である。		

3 指導に当たっての留意点

- 単元終了時の生徒の姿や単元を通じた学習課題をオリエンテーションで共有し, 学習を進めることで生徒の主体的な学習につなげる。
- 毎時間スキルアップトレーニングの時間をとることにより, ボール操作の基礎的技術の習熟を図る。
- グループで場面を設定した課題の練習を行うことにより, ボール操作, ボールを持たないときの動きを高められるようにする。その際, タブレットを活用して視覚的に動きを認識させることにより仲間との話し合いを活性化させる。
- アドバイスの視点を明確にし, 共有することで, より具体的な声かけがしやすいようにする。
- 授業の途中や振り返りの場面で, 良い動きをしていた生徒やグループの動画を紹介する時間を設けるようにする。

4 本時の学習（5／10時間）

(1) 目標

得点に結びつけるために、チームの課題に気づき、課題解決を目指した作戦を考える。（思考・判断・表現）

(2) 展開

過程	時間	学習活動 (◇予想される生徒の発言)	指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図、内容、方法等)
導入	8分	1 課題をつかむ (1) 健康観察 (2) 前時の学習の確認と本時の学習の流れ確認 【めあて】課題解決を目指した作戦を考えることができる。 (3) 準備運動・体力アップトレーニング	○健康状態を十分把握する。 ○これまでの学習を振り返りながら、本単元の見通しを持たせる。 ○バレーで高まる体力を理解し、自ら考案した種目を行うことで、体育理論との関連を図る。
展開	32分	2 オリエンテーションII (1) 単元のゴール、個人目標の確認 【学習課題】 得点に結びつける攻防を展開するために、チームでの連携で足りていないところ、必要なことは何だろうか。それぞれの役割について考えよう。 (2) 課題解決を目指したチームミーティング ◇サーブで相手がいない位置をねらおう ◇大きな声で、声をかけ合おう ◇安定したトスを上げよう ◇相手の正面には返球しない ◇味方のカバーをする 【期待される学びの姿】 動画の分析、これまでの学習を振り返りながら、得点に結びつける攻防について意見を出し合い、作戦を考えていく姿 (3) 試しのゲームを行う ・実態に応じてルールや場の工夫をする ・5分×2セット ・セット間で、ミーティング内容の確認をする	○単元のゴールの姿がイメージできるように、ゴールまでの目標を二分化して提示する。 ○「味方につなぐ」ことから「チームでの連携」に視点を切り替えていくことに注目させる。 ○これまで撮影した動画を見せることで、技能のポイントの確認や上達が実感できるようにする。 ○分析した個人のWSを持ち寄り、互いの考えを伝え合いながら現段階でのチームの作戦を立てさせる。 ○「ボール操作」だけでなく「ボールを持たないとき」の動きにも注目させ、シートに書き込ませる。 【具体的評価規準】【思②】 得点に結びつける攻防の分析やこれまでの学習から、チームでの連携について話し合い、チームの課題解決を目指した作戦と振り返りを書き出している。（シート・学習カード） 【到達していない生徒への手立て】 ○これまでのゲームで自分がどんなボール操作や動きをしていたのか、動画を見ながら確認する。 ○うまくいったことや改善点を出し合うことで、自分たちの作戦が深まるようにし、次時以降も見直しを行わせていく。 ○見る人は動画を適宜撮影し、それぞれがゲームに参加できるようにする。
終末	10分	3 めあてに対する振り返りをする。 (1) 今日の学習のまとめをする 【まとめ】得点に結びつける攻防には、空いた場所を狙ったりカバーしたりするなどの作戦が立てられる。 (2) 学習の振り返りを行う ・WSに本時の振り返りと自分の単元の目標を記入する (3) あいさつをする	○連携が上手くいったチームに、作戦を紹介させる。 ○グループの作戦と実際の動きについて振り返らせ、次時の課題が見通せるようにする。 ○生徒の体調を確認し、安全に留意させる。

5 板書計画

単元のゴール チームで連携してゲームができる！

めあて ⑤課題解決を目指した作戦を考えることができる。

課題 得点に結びつく攻防に必要なことは？
まだ足りていないところは？

※オーバーハンドパス
お手本図

※アンダーハンドパス
お手本図

振り返り 作戦を意識した
ゲームをしてみたの感想

学習の流れ

- 1 めあて・学習内容の確認
- 2 準備体操・体力アップトレーニング
- 3 オリエンテーションⅡ
- 4 チームミーティング
- 5 ゲーム
- 6 振り返り

【 】班 作戦シート	
攻撃	防御

6 場の設定

ホワイトボード

スクリーン

バドミントン
コート6面設置

7 ICTの活用計画

例：オリエンテーションプレゼンの提示，ICTを活用して動きの確認，まとめ等の考えの共有等

オリエンテーションで単元のゴールや基本技能のお手本動画などを提示し，全体で確認ができるようにする。

グループでお互いに，タブレットで撮影し，ボール操作や動きを確認しながら技能の習得と作戦会議に役立てる。

作戦会議のシートを拡大提示し，課題解決に向けた考えを全体で共有できるようにする。

8 見方・考え方を働かせて，終末や次時以降の学習に生かす計画

条件を変えた簡易ゲームや終末に行うリーグ戦で，ラリーが続くことや空いた場所をめぐる攻防を展開して楽しむ。チームでの作戦会議や練習を通して，仲間と協力して課題を解決することの楽しさや喜びを味わいながら，日常生活でも球技をはじめスポーツに多様な関わり方ができるようにしたい。