

保健体育科学習指導案

平成23年2月4日金曜日2校時
中学部 紫ビブスのチーム
男子 3人 計 3人
場所 体育館
授業者 松岡 仁志(CT) 上温湯 晋(ST)
※CT:チーフティーチャー, ST:サブティーチャー

1 題材 「風船バレーボール」

2 題材について

(1) 題材設定の理由

〈生徒の実態〉

中学部の生徒たちは、これまでに運動会に向けての練習や水泳、グラウンドテニスの題材を通して、体づくり運動や簡単なスポーツの経験をしてきている。生徒たちは、運動に対する意欲も高く、積極的に取り組むとともに、運動技能も高まってきている。また、これまでの題材において、1対1での試合のおもしろさを味わったり、グループごとに移動、集合したり、友達と協力して用具の準備をしたりすることも定着してきている。しかし、自ら友達と協力してスポーツをしたり、休み時間において場を共有しながら同じ内容の遊びをしたりすることには、教師の支援を多く必要とする。これらは、友達と一緒にになって競技する経験が少ないことや楽しさを十分味わっていないことに加え、集団競技のルール理解、ゲームの状況判断に難しさがあることも要因としてあると考える。

〈題材の意義・価値〉

本題材「風船バレーボール」は、正式スポーツである「ふうせんバレーボール」のチーム人数やルールを生徒の実態に合わせて一部変更したものである。3人1チームで競技し、チーム全員が必ず一度は風船に触れてから返球するなどのルールがあり、一緒に競技する楽しさを味わったり、ルール理解、状況判断の力を身に付けたりすることをねらえる題材である。使用する風船は大きくて柔らかいので、当たっても痛みを感じるものが少なく、生徒たちが積極的に風船に向かいやすいものである。また、グラウンドテニスのボールに比べて、風船はゆっくり動くので、時間的余裕があり、ゲーム時の状況判断が比較的しやすく、生徒同士のパスがつながりやすい。さらに、風船は空中を移動しており、打つ際の適度な力加減と打つ方向といった調整力が必要とされるので、これまでの題材とは別の運動技能をねらうことができるものとする。

〈ねらい〉

そこで、本題材では、言葉掛けをしながら友達へパスしたり、ルールを理解したりして、チームで協力して競技することができるようにしたい。さらに、風船の動きをよく見て正確に移動したり、打ったりすることができるようにしたい。

〈指導観〉

具体的な手だてを、主体的な「学び」を構成する三要素「教材・教具、人、自分」の観点に照らし合わせ検討し、生徒の実態に応じて学びを実感できるように、実感ポイント(5(4)後述)において実践していく。

「教材・教具」については、チームごとに色分けされたビブスや対戦表を活用することで、チームメイトを意識して一緒に活動したり、ビブス番号でサーブの順番等のルールに見通しをもったりすることができるようにする。目当ての理解や学習活動への見通しにつながる「教材・教具」も分かりやすく、扱いやすいように工夫し、生徒が意欲的、主体的に活動することができるようにする。

「人」については、チームプレイが成立するように、生徒の実態を考慮して、チーム編成を行う。目当てに向けての活動機会を保障するとともに、教材・教具等の学習環境に関連させて、教師の立ち位置、チームを組み合わせる練習及び練習方法の工夫を行う。その際、教師からの支援とともに、友達の学び方を参考にしたり、協力して練習したりできる生徒同士の学び合いや協力体制が成立できるように配慮していく。

「自分」については、自分の目当てをよく確認するとともに、目当てに関連する活動に取り組む前に、目当てを強く意識することができるように言葉掛けや文字等の情報を提示するようにする。また、達成できたときには即時的に振り返られるように具体的な称賛の言葉掛けをするとともに、生徒の内面(感じ方)に共感できるように一人一人に応じた支援の仕方を工夫する。

題材の締めくくりには、風船バレーボール大会を設定する。この大会に向けて意欲をもって活動に取り組んだり、チーム活動の成果を発揮したり、友達と一緒に達成感を味わったりすることで、実感した学びをゲームの中でも発揮することができるようにする。さらに、授業準備から片付けまでの大まかな流れは、他の題材とほぼ同じに設定し、生徒が見通しをもって主体的に学習に取り組むことができるようにする。特に、安全面には十分配慮し、生徒が一定の距離感を保て

るように教師がその場に立つことで、友達やコートの支柱等に接触しないように配慮する。

〈展望〉

このような活動を通して、生徒たちは、風船（ふうせん）バレーボールという競技に対する興味・関心をより高めるようになると思う。また、空中を飛んでいるボールを打つ等の技能が高まり、他の運動へもひろがっていくようになると思う。さらに、集団活動の楽しさを味わったり、協力する態度を育てたりすることもできると考える。そのことが、休み時間の活動や余暇活動、体を動かす習慣や友達と協力して活動する態度にひろがっていくものと思う。

- (2) 実態 ※ 本授業では、分科会において学びを実感する生徒の姿を協議するために、紫ビブスのチームの生徒に絞って実態を記す。他の生徒については、個人目標一覧を参照のこと。

観点 生徒	本題材や運動に対する 関心・意欲・態度	本題材に関する技能	ゲームやルールに関する 思考・判断	対人関係やゲーム時の 他者理解
Aさん 紫ビブス1	日曜参観や交流会において、ふうせんバレーボールの経験がある。あきらめが早いところもあるが、勝りたい思いは強く意欲的に取り組むことができる。	コート内を素早く移動して風船を受けたり、パスしたりすることができる。2回連続して打つことがあるが、友達へ正確にパスしようとすることができる。	チーム全員が打ってから相手コートに打ち返すことを理解している。得点や失点の意味もよく理解し、審判の笛の合図を手掛かりに、競技することができる。	友達と一緒に遊ぶことはほとんど見られないが、自分のかいた絵を積極的に見せたりしてかわる様子がえられる。風船バレーボールのゲーム中は、友達のミスに少し怒る様子が見られるが、自分から風船に素早く移動し、友達にパスを打つことができる。
Bさん 紫ビブス2	ボール運動に限らず、体を動かすことに意欲的である。昨年度、風船バレーボールの経験があり、風船を打つことにはとても意欲的である。	風船から視線が外れることがあるが、自分から風船に移動し、打つことができる。飛んできた風船をすぐに相手コートに戻したり、コート下に打ち下ろしたりすることもあるが、上に打つこともできる。	チーム全員が風船に触る（打つ）ルールはよく分かっているが、ゲームの最初と最後にあいさつをすることや相手に風船を打ち返すことはよく理解している。	自分から「遊ぼう。」と話し掛け、積極的に友達や教師とかかわることができる。風船バレーボールのゲーム中は、友達にパスをすることはほとんど見られないが、友達からのパスを待ち、風船を打ち返すことができる。
Cさん 紫ビブス3	日曜参観や交流会において、ふうせんバレーボールの経験がある。自分から風船に向かうことはほとんどないが、風船や友達の動きをよく見ている。	風船をよく注視している。自分から風船の近くに移動して打つことはできないが、飛んできた風船に対して手を上げて打つことができる。	チーム全員が風船に触る（打つ）ルールはよく分かっているが、自分のところに飛んできた風船を打つことは分かっている。	遊びたいときに、絵カード等を自分から教師に提示し、要求することができる。教師に抱きつくなどスキンシップが好きである。風船バレーボールのゲーム中は、自分から風船に移動して打つことはないが、友達や風船をよく注視していたり、周囲の言葉掛けを受けて打ったりしている。

3 指導目標

(1) 全体目標

- ルールを理解し，チームで競技をすることができるようにする。
- 風船の近くに移動し，打つことができるようにする。

(2) 個人目標

生徒	個 人 目 標
Aさん 紫ビブス 1	○ 友達の名前を呼んで，打ちやすいパスをしたり，全員が打った後に，ラインの後ろからアタックしたりすることができるようにする。 ○ 相手のアタックを受けたり，離れた場所にある風船に移動して打ったりすることができるようにする。
Bさん 紫ビブス 2	○ 友達からのパスを受けたり，打つ方向に体を向けて友達にパスしたりすることができるようにする。 ○ 教師の支援を手掛かりに，風船の位置と打つ場所を考えて，適切な高さで風船を上を打つことができるようにする。
Cさん 紫ビブス 3	○ 友達からのパスを受けたり，打つ方向に向いて友達にパスしたりすることができるようにする。 ○ 教師の支援を手掛かりに，手を上に上げて風船を打つことができるようにする。

4 指導計画（総時数27時間）

前題材「グランドテニス(ネット型競技)」では、主に床を転がるボールを1対1でラケットを使って打つという目と手の協応運動の技能を高めてきた。そこで本題材は、その技能を活用し、地面(2次元)のボールの動きを空中(3次元)のボールの動きに変えてより高次の運動技能の獲得につなげていくことを意図して設定したものである。また、本題材で習得した空中を動くボールを打つ運動技能は、あらゆる球技にひろがっていくことを意図している。さらに、本題材では、3人1チームの集団でのネット型競技であるために、他者を意識した複雑な状況判断の機会を設定できるので、日常生活における他者意識、役割意識、友達へのかかわりの高まりも期待できる。このことを踏まえ、以下の指導計画を作成した。

次	主な学習内容	時数	習得－活用を踏まえたつながりについて
一	1 風船バレーボールについて知ったり、思い出したりする。 自分のチーム等について知る。	1.0	○ 一次では、風船バレーボールへの関心を高めたり、活動内容について想起したりできるように、VTRで確認したり、経験した生徒がモデルを示したりして、昨年度の活動とのつながりがもてるようにする。また、これまでの題材での集団行動と同様に同色のビブスを着用して活動することで、仲間を意識した学習のつながりがもてるようにする。
二	2 風船バレーボールの基礎練習をする。 (1) 風船を上高く打つ。 (2) 飛んでくる風船を打つ。 (3) 風船を友達にパスする。 (4) サーブを打つ。	9.0	○ 二次では、本題材に関する運動技能を中心にした基礎練習を主なねらいとして実践的なゲーム形式も含めて習得できるようにする。ゲームの際は、教師がサポーターとしてチームに参加し、支援をしながら、練習で習得したことを実際のゲームの中でも活用できるようにする。
三	3 風船バレーボールのチーム練習をする。 (1) 風船を遠近、左右に打つ。 (2) 飛んでいる風船に移動して打つ。 (3) 全員にパス回しをする。 (4) 友達を呼んで(向いて)パスをする。 (5) パスをつなげて、アタックを打つ。	12.0 本時 (12/ 12)	○ 三次では、二次で習得した運動技能を集団競技の中で活用できるようなチーム練習を主なねらいとして取り組むようにする。勝敗を意識した戦術練習をしていきながら、ルール理解も図っていくようにする。 教師の支援は徐々に少なくしていき、生徒自身でゲームを行っていくことを原則とするが、チームの実態によっては、すべての生徒が競技する機会を保障できるように、教師がチームのサポートメンバーとして参加する。
四	4 ゲーム練習をする。 (1) ゲームをする。 (2) 得点をつけたり、勝敗を書いたりする。	1.5	○ 四次では、前次までに習得してきた運動やチームプレイの技能を生徒主体で活用する場として取り組めるようにする。また、生徒によっては審判や得点係に取り組み、運営に携わることができるようにする。
五	5 風船バレーボール大会をする。	3.5	○ 五次では、前次までに習得したものを総活用するとともに、成果の発表の場として設定する。

5 本時の学習（22.0／27.0）

(1) 全体目標

ゲームにおいてパスをつないだり、アタックをしたりするといった自分の役割を理解するとともに得点を意識して、チームで協力して参加することができる。

(2) 全体目標に対する評価

評価の観点	評価規準
関心・意欲・態度	○ 風船を見たり、自分から打ったりしようとしている。 ○ 目当てボードを読んだり(見たり),指差しをしたりしようとしている。 ○ 得点板を見たり、触れたりしようとしている。
思考・判断	○ 飛んでいる風船を見たり、名前を呼ばれたりして、自分の出番が分かり、打とうとすることができる。
技能	○ 飛んでいる風船を高く、遠くに打つ(パス、アタック)ことができる。
知識・理解	○ 自分の打つ順番が分かっている。 ○ ゲームの状況や審判の笛の合図で、得点がどのチームに入ったが分かる。

(3) 個人目標

生徒	個人目標
Aさん 紫ビブス1	サーブを受けたり、Bさんのアタックが相手コートに入らないときに、相手コートに打ち返したりすることができる。【思・判】【技】【知・理】
Bさん 紫ビブス2	風船を見て、Cさんや教師からのパスを待ち、風船を打つ位置を考えてアタックすることができる。【関・意・態】【思・判】【技】
Cさん 紫ビブス3	風船を見て、Aさんや教師からのパスを受けて、Bさんの方向へパスすることができる。【関・意・態】【技】【知・理】

(4) 指導及び支援に当たって

前時までに、生徒たちは全員にパスが回りやすいように打ち方を考えて打ったり、相手コートへ打ち返す場所やタイミングを考えて打ったりする活動を通して、集団で競技する意識が高まり、集団を意識した動きがみられるようになってきた。

学習活動の概要と授業環境の工夫

本時では、生徒一人一人の目当てについて文字または絵を使って、分かりやすく提示したり、確認したりすることで、集団競技の力(チームプレイの成功)が勝敗につながっていくことの理解を深めることができるようにする。得点時や必要に応じて目当てを振り返るようにし、達成感とともに、できたときの感覚や手段を実感することができるようにする。風船バレーボール大会の話題にも触れ、勝利に向けて意欲的に活動に参加することができるようにする。

学びの三要素について、以下の具体的な手だてを工夫していく。

教材・教具とのかかわりについて

目当てを意識して活動することができるように、生徒一人一人の目当てボードを掲示し、確認するようにする。得点したときのチームや自分の動きと得点との結び付きを考えることができるように、生徒が見やすく、扱いやすい場所に得点板を設置し、得点ごとに自分たちの得点板を見たり、めくったりすることができるようにする。

人（友達や教師）とのかかわりについて

友達を意識して競技するように、個人用の目当てボードをチーム全体で確認し、友達と自分の役割を知ったり、明確にしたりするようにする。他者意識や他者評価ができるように、振り返り等で友達のよかったところや意見を取り入れるようにする。目当ての振り返りをする機会が十分に設定できるように、教師は競技中に生徒同士のパスをつないだり、目当てボードを見るように言葉掛けをしたりする。また、生徒が動きを習得できるように、教師はモデルを示したり、身体ガイダンスの支援を行ったりする。生徒がそれぞれの役割を実行し、得点されたときや戸惑っているときなどに、目当てを意識したり、即時的に振り返ったりできるように、教師は目当てボードを確認するようにしたり、生徒の感じ方を言語化したりする支援を行う。

自分とのかかわりについて

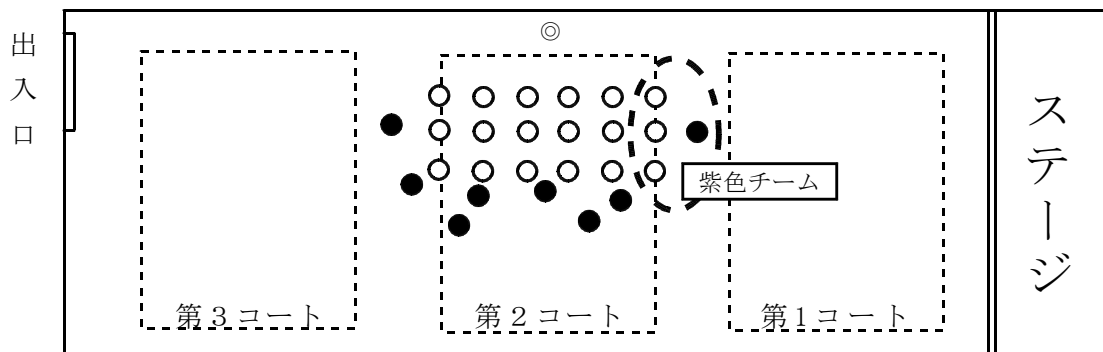
得点と自分の動きや役割との結び付きを意識できるように、目当てボードや教師の支援を手掛かりに、得点直後、自分の動きや役割を振り返るようにする。ゲーム終了直後にも目当てボードを確認し、友達の意見(他者評価)を参考にしながら評価シールをはることで、自己評価ができるようにする。

(4) 実際 ※ ゴシック文字は、実感ポイントに関する活動

過程	主な学習活動	指導及び支援の手だて	資料・準備
向かう (10)	1 始まりのあいさつをする。 2 目当てや活動内容の確認をする。 みんなでパスをつないで、アタックを打とう。 3 準備運動をする。	めあてを実感 本チームはCTから距離が最も遠い場所に整列している。目当てボードやCTの声や動きに集中(聞いたり、見たり)できるように言葉掛け等の支援をする。 (教材・教具)(人)(自分)	目当てボード(全体)
かかわる ① 習得型 (15)	4 練習をする。 (1) チームに分かれる。 (2) 自分の目当てを考えたり、確認したりする。 (3) チーム練習をする。	学び方を実感 パスをつないだり、アタックをしたりするという自分の役割が友達の役割とつながっていることを意識したり、理解したりすることができるように、個人別の目当てボードを準備し、友達や教師と確認するようにする。目当てを実感できるように、練習中は見える位置に掲示し、その都度確認するようにする。適切なパスやアタックを実感できるように、STが指差しや身体ガイダンスの支援を行う。適切なパスやアタックの実感がより深められるように、支援は徐々に減らしていき、生徒の主体的な向上とともに、称賛の言葉掛けを中心とした支援に変えていく。 (教材・教具)(人)(自分)	目当てボード(個人)
かかわる ② 活用型 (15)	5 ゲームをする。 (1) ラインに並び、礼をする。 (2) キャプテンがサーブ権のじゃんけんをする。 (3) 笛の合図でゲームを始める。 得点に応じて、チーム代表が得点板を操作する。 (4) 笛の合図でゲームを終わる。 (5) ラインに並んで礼をして握手をする。 (6) 各コートで、自分の目当てを確認する。	学び方を実感 学んだことを実感 目当てへのかかわりの機会が十分に経験できるように、STが補助的なサポートメンバーとして加わり、パスの支援を行うようにする。目当ての達成感が味わえるように、得点時や相手コートに風船が返ったときに、STが称賛の言葉掛けを行うようにする。得点の際、一人一人の役割の実行が得点につながったことを意識できるように、生徒自身が得点ボードをめくったり、確認したりするとともに、STが点数につながったチームプレイを具体的に説明するようにする。ゲーム中であれば、風船への意識が途切れないように、簡単な支援にとどめる。また、活用場であることから生徒の主体的な活動を重視し、練習時よりも支援を必要最小限にとどめる。 終了後は、達成感や自信が高められるように、教師や友達の意見や称賛を聞いたり、発表をしたり、シールを張ったりするようにする。(教材・教具)(人)(自分)	目当てボード(個人) 得点板
見つめる (10)	6 整理運動する。 7 目当ての振り返りをする。 8 終わりのあいさつをする。	学んだことを実感 自分のできたことや友達のできたことを確認したり、自信を高めたりするように、発表をしたり、友達の発表を聞いたりするように支援する。 (人)(自)	目当てボード(全体)

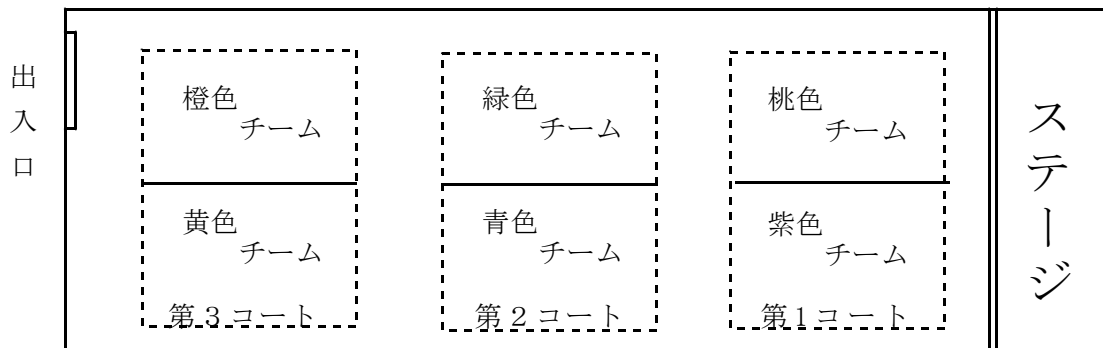
具体的な指導及び支援		
A ビブス1	B ビブス2	C ビブス3
CTや目当てボードを見たり、文字を読んだりするように言葉掛けをする。「サーブをCさんへパスしよう。」「みんなが打ったらアタックしよう。」「Bくんのアタックが届かなかったら、アタックしよう。」と確認する。	目当てを意識することができるよう、CTを見るように言葉掛けをしたり、「パスを待ってアタックしよう。」と言葉掛けをしたりする。	目当てを意識することができるよう、CTを見るように言葉掛けをしたり、「Bさんにパスしよう。」と言葉掛けをしたりする。
自分の目当て(役割)とともに、Bさん、Cさんの目当て(役割)も目当てボードで確認できるようにする。 練習時には、コート内の様々な場所へのサーブをCさんにパスする練習を行う。判断に迷っているときは、「Aさんだよ。」の言葉掛けを行う。できたときには、「AさんからCさんへのパスが高く上がって打ちやすかったよ。」等の具体的な内容で称賛の言葉掛けをする。必要に応じて目当てボードを読んで確認するようにする。	Cさんのパスをアタックすることを目当てボードで確認できるようにする。 練習時には、自分の打つタイミングが分かるように、アタックできるように「待って」「アタック!」の言葉掛けを行う。できたときには「できた。」と称賛の言葉掛けを行う。必要に応じて目当てボードを見て確認するようにする。	AさんからBさんにパスすることを、目当てボードで確認できるようにする。 練習時には、パスを受けたり、打ったりしやすいように、友達の方向を向くように身体的ガイダンスをしたり、「Cさんだよ。」と名前を呼んだりする。できたときには、「できた。」という称賛の言葉掛けとサインでの表示をする。必要に応じて目当てボードを見て確認するようにする。
得点時には、得点板をめくるとともに、「レシーブとCさんへのパスが打ちやすいところに飛んでよかった。」と得点と自分の行動がつながるように言葉掛けをする。相手コートに風船が返ったときにも同様に具体的な称賛ができるようにする。 ゲーム終了時に、自分と友達の頑張ったことを発表し、目当てボードにシールをはって自己評価や他者評価ができるようにする。	AさんからCさんへのパスをBさんが打とうとする際には、Cさんへパスがつながるように、「Cさんへパスだよ。」と言葉掛けをする。 得点時には、得点板を見るとともに「パスを待ってアタックができてよかったよ。」と得点と自分の行動がつながるように言葉掛けをする。相手コートに風船が返ったときにも同様に具体的な称賛をする。 ゲーム終了時に、教師や友達の発表を参考にし、目当てボードにシールをはって自己評価できるようにする。	AさんからCさんへのパスをBさんが打った際には、Cさんへパスがつながるように、STがCさんへパスしたり、言葉掛けをしたりする。 得点時には、得点板を見るとともに「Bさんの近くにパスができてよかったよ。」と得点と自分の行動がつながるように言葉掛けをする。相手コートに風船が返ったときにも同様に具体的な称賛をする。 ゲーム終了時に、教師や友達の発表を参考にし、目当てボードにシールを張って自己評価できるようにする。
STまたはCTが目当ての自己評価を発表するための、挙手をするように言葉掛けをする。	Aさんの発表を聞くように言葉掛けをするとともに、Bさんのアタックできたことへの称賛の言葉掛けをする。	Aさんの発表を聞くように言葉掛けをするとともに、Cさんがパスをできたことについて目当てボード(個人)を提示することで称賛を行う。

《導入・終末時》



○ : 生徒 ◎ : CT ● : ST

《展開時》



(7) 教材・教具

チーム表 ばいきんまん 教師 1 2 3 A B C	ビブス	学習ボード 体育 1 あいさつ 2 先生の話 3 準備運動 4 ...
自分のチームと番号、友達が分かるようにするもの。	色と数字を手掛かりにして、自分のチームや順番が分かるようにするもの。	学習の流れに見通しをもつことができるようにするもの。
目当てボード(全体) 月 日 曜日 今日のめあて みんなでパスをつないで、アタックを打とう。	目当てボード板(個人) Bさんのめあて Cさんのパスを待つ アタックする シールド	得点板 7
ルールなどを確認することができるよう、文字と絵で提示したもの。	個人の目当てを視覚的に確認し、振り返りができるようにしたもの。個々の具体的な学び方について示すもの。	チームの得点を自分たちでめくっていくことで、得点の意識を高めていくもの。

(8) 評価

① 全体目標に関する評価

ゲームにおいてパスをつないだり、アタックをしたりするといった自分の役割を理解するとともに得点を意識して、チームで協力して参加することができたか。

② 個人目標に関する評価

生徒	個人目標に対する評価	評価	具体的な手だての評価	評価
Aさん 紫ビブス 1	サーブを受けたり、Bさんのアタックが相手コートに入らないときに、相手コートに打ち返すことができたか。 【思・判】【技】【知・理】		・ チームでの役割を知ったり、意識したりするために、目当てボード(友達のものも含めて)を読んで確認することが適切であったか。 ・ 練習やゲーム時にその都度目当てボードを確認することが有効であったか。 ・ 目当てを実行する機会を確保するために、教師がメンバーとして入り、パスをつなぐ役割が有効であったか。	
Bさん 紫ビブス 2	風船を見て、Cさんや教師からのパスを待ち、風船を打つ位置を考えてアタックができたか。 【関・意・態】【思・判】【技】		・ チームでの役割を知るために、目当てボードの内容が適切(分かりやすい)であったか。 ・ パス、アタックの連続した練習内容や回数が有効であったか。	
Cさん 紫ビブス 3	風船を見て、Aさんや教師からのパスを受けて、Bさんの方向へパスすることができたか。 【関・意・態】【技】【知・理】		・ チームでの役割を知るために、目当てボードの内容が適切(分かりやすい)であったか。 ・ パス、アタックの連続した練習内容や回数が有効であったか。	

◎：十分達成できた ○：ほぼ達成できた △：達成できなかった