

保健体育科学習指導案

日 時 令和5年10月20日(金) 授業会場 体育館
 授業学級 3年B組(40名) 授業者 堀口 はるか
 研究者 堀口 はるか 渡部 颯治 渡辺 南都 青木 孝文

1 保健体育科の研究テーマ

運動についての課題を合理的に解決する力を高める学習の在り方

2 単元名・学年 「クラスの願いを達成するネット型のゲームをつくろう」・3年

3 単元の目標 ※〔 〕内は、中学校学習指導要領との関連を指している

- (1) 勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解するとともに、役割に応じたボール操作と連携した動きによって空いた場所をめぐる攻防を展開することができるようにする。〔E(1)イ〕
- (2) 攻防などの自己やチームの課題を発見し、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。〔E(2)〕
- (3) 自主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、作戦などについての話し合い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、互いに助け合い教え合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。〔E(3)〕
- (4) **運動が有する特性や魅力に応じて、自主的にその楽しさや喜びを味わおうとすることができる。【ウ 自分のよさや可能性を認識し、その力をさらに伸ばしたり、社会に生かそうとしたりする力】**

4 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	ウ 自分のよさや可能性を認識し、その力をさらに伸ばしたり、社会に生かそうとしたりする力
知 技術の名称や行い方、運動観察の方法などについて、学習した具体例を挙げている。 技 ボールを相手コート①の空いた場所や狙った場所に打ち返すことができる。 技 役割に応じて捨った②りつないだり打ち返したりすることができる。	思 自己や仲間の戦術的な①課題や課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考えを伝えている。 思 体力や技能の程度、性別などの違いに配慮して、仲間とともに球技を楽しむための活動の方法や修正の仕方を工夫している。	態 球技に自主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、作戦などについての話し合い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、互いに助け合い教え合おうとすることなどをしたり、健康・安全を確保したりしている。	新 球技が有する特性や魅力を味わうためのルールを創造しようとする、とすることができる。

5 保健体育科として、全校研究テーマに迫るための重点1の手立て

- ・ ネット型のゲームにおいてルールによって必要な技能が変化することを理解し、ネット型の特性や魅力を味わうための生徒の願いを基に、ネット型のゲームを友と協働して実践・修正しながらつくる展開を位置付ける。(単元)
- ・ クラスの願いを達成するネット型のゲームをつくる場面で、クラスの願いに着目して、考えたルールを実践し課題点を見付けて修正することを通して、仲間とともに球技を楽しむための運動の行い方を工夫する活動を位置付ける。(本時)

6 単元に寄せた教材化

(1) 単元を貫く問い（単元の学習問題）や単元展開（単元のデザイン）について

本単元では、ネット型の単元において、そのスポーツの特性や魅力を多くの仲間と味わいたいという生徒の願いの実現に向けて、ルールを工夫を考へていく単元を構想する。学習指導要領において、球技は平成20年の改訂から従前の競技名で示していた内容がその特性や魅力に応じて型表記で示されるようになった。しかし、高等学校ではネット型としながらも、バレーボールなど競技のルールをそのまま行う授業が多く、「簡易化された教材」を扱う中学校とは大きな乖離がある。本校保健体育科は、その差を埋めるためにどうすればよいか、生徒たちが教師と共に解決策を考へることに意義があると考えた。また、この視点を単元に取り入れることで、新たな価値を創造できる資質・能力の育成につながると考えた。そこで、本単元では、単元の目標を「クラスの願いを達成するネット型のゲームをつくろう」と設定した。そうすることで、目標の実現のために、生徒は既習の経験を基に、より運動の特性や魅力を味わえる形にルールを工夫し、ゲームを発展させていくと考えた。

単元の前半では、ルールづくりを視点として既習のネット型の学びを振り返る。ここでは、生徒は、ルールが、「仲間と連携する」「誰もが参加する」「役割行動を行いやすい」などネット型の特性を味わいつつ協働的な学びができるように工夫されていたことやルールが変化することで、必要な技能レベルが変化することに気付き、身に付けるべき技能が明確になっていくと考えた。単元の中盤、終末では単元の目標に向かい、必要な技能の習得を行ったり、どのようにルールを工夫すればよいか検討し、実践・修正したりする活動を位置付ける。生徒は、教師が紹介する「キャッチバレーボール」を基にして、友と話し合い、実践しながら願いの実現に向けてルールを工夫していくと考えた。このように単元を展開することで、運動の特性や魅力を味わえるようにルールを創造しようとする生徒、運動についての課題を合理的に解決することができる生徒を育むことができると考えた。

また、このような単元や単元展開を設定することで、「課題発見力・計画力」「主体性・実行力」「発信力・傾聴力」などといった力を育むことができると考えた。

(2) 本単元で育成を目指す「新たな価値を創造できる資質・能力」と「あさひのプロジェクト」とのかかわりについて

本単元では、【ウ 自分のよさや可能性を認識し、その力をさらに伸ばしたり、社会に生かそうとしたりする力】の育成を目指す。この資質・能力は、主にデザイン思考のステップ3, 4において活用されると考へる。実社会においては、健康的な生活を送るためにスポーツを利用する機会が多い。「あさひのプロジェクト」においても、「#スポーツ」「#教育」「#イベント運営」に関わるチームで、小学生が楽しめるスポーツづくり等に取り組んでおり、そのスポーツがもつ特性や魅力と実施する人の年齢や技能を考へて、ゲームやルールを工夫する活動が行われている。その際に、運動の特性や魅力を理解することや、自らの意思を伝えたり仲間の意見を聞き入れたりすることを通して、仲間の感情に配慮して話し合うことが大切である。このような一連の過程を、保健体育の学習に位置付けることが、「あさひのプロジェクト」においても有効であると考えた。

表1 「あさひのプロジェクト」において「新たな価値を創造できる資質・能力」が活用されている例

活動に関係するハッシュタグ	【ウ 自分のよさや可能性を認識し、その力をさらに伸ばしたり、社会に生かそうとしたりする力】が活用されている場面の例
#スポーツ #教育	運動の特性や魅力を分析し、それを味わうことができるように、運動を行う人の立場を考へて運動のルールや内容を検討し修正・改善している
#情報発信 #イベント運営	自らの意思を伝えたり、仲間の意見を聞き入れたりすることを通して、仲間の感情に配慮して話し合おうとしている

7 単元展開 クラスの願いを達成するために、ルールを工夫し自分たちに合ったゲームをつくりあげる学習 全12時間扱い 本時は第8時

【単元終末の振り返り場面における生徒の記述の例】

- ・ゲームをつくと聞いたときは、どのようにルールを工夫すればよいか分からなかったけれど、クラスの「よりバレーボールに近いゲームがしたい」という願いの実現するために、アタックやレシーブのルールを工夫したことで、先生に提示されたゲームをするだけでなく、運動が得意な人も苦手な人も一緒に楽しめる3年B組専用のゲームになったと思います。単元を通してアタックの技能が上達し、試合で空いた場所を狙って攻撃できるようになったことがとても嬉しいです。みんなの技能がさらに上達すると、本格的なバレーボールに近いゲームができると思いました。

段階	◆ <u>ねらい</u> ○「評定に用いる評価」 ●「学習改善につなげる評価」 教師の指導・支援	評価の 観点	時間
導入	<p>◆<u>単元の目標を据え、見通しをもつ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・正規のルールに近いバレーボールや、これまでに行ったネット型ゲーム（アタックプレルボール）を行い、ルールの意図を確認する。 例：アタックプレルボールのルール…正規のルールのバレーボールに比べて、全員がプレイに参加することができる。意思決定の契機が明確で、思考のプロセスが簡易化されている。（参加人数、触球回数、技能） ・球技・ネット型の運動の特性を理解し、その特性を味わえる学習を行うことを確認する。 ・「クラスの願いを達成するネット型のゲームをつくろう」という単元の目標を確認し、単元の見通しをもつ。 	<p>●知 ●思^① ●態</p>	1
展	<p>◆<u>「キャッチバレーボール」を行い、ルールと必要な技能の変化に着目し、技能を身に付ける</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャッチバレーボール①～③（※別紙）を行い、ルールの変化に伴って必要な技能がどのように変化するのか確認し、整理する。 ・ゲームを行う上で必要な技能を確認し、練習を行う。 例：安定したキャッチの仕方、仲間が打ちやすいセットの仕方、アタックの打ち方等 ・自己や仲間の技能に関わる運動課題を見付け、課題解決に有効な練習方法を選択するよう促す。 ・一人一人の違いに応じたプレイを大切にしながら、互いに助け合ったり教え合ったりするよう促す。 	<p>○知 ●技^① ○思^① ○態</p>	2 5 6
開	<p>◆<u>「キャッチバレーボール」のルールを検討・修正し「クラスの願いを達成するネット型のゲーム」をつくる</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ネット型のゲームにおける生徒の願い（行いたいプレイ・ゲームをつくるうえで大切にしたいこと）を共有し、ゲームづくりの基本指針を決める。そして、その場面を現れやすくするためにはどのようなルールが必要か検討する。 ・使用する用具、人数、競技のルールに分けて考えていく。 例：ネットの高さ、アタックヒットの有無、1stレシーブの行い方、セットの行い方、ブロックの有無など ・意見が出たルールについてゲームを通して実践し、生徒が評価・修正を行うように促す。 ・既習の「ボール操作」「ボールを持たないときの動き」「意思決定」の視点から、易しい、難しいなど決め出したルールの評価を行う。 ・「クラスの願いを達成する」ルールになっているかを確認する。修正が必要な際には修正点とその理由を具体的に挙げ、話し合いをしながらルールを変更するように促す。 ・話し合う際に、自らの意思を伝えたり、仲間の意見を聞き入れたりする際に、相手の感情に配慮して伝え方や聞き方を工夫するように促す。 	<p>○知 ●技^② ●思^② ○態 ○新</p>	7 5 9
	<p>本時案参照</p>	<p>○思^②</p>	8
終末	<p>◆<u>ゲームを行い、決め出したルールから身に付けた力について振り返る</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・まとめのリーグ戦を行い、生徒の願いが達成されたかを確認する。 ・生徒の願いに基づいてルールを検討・修正してきた学習について、身に付けたことや考えたことは何か、という視点で振り返るように促す。 	<p>○知 ○思^{①②} ○態 ○新</p>	10 5 12

8 本時案

(1) 単元名・学年 「クラスの願いを達成するネット型のゲームをつくろう」・3年

(2) 主眼

クラスの願いを達成するネット型のゲームをつくる場面で、クラスの願いに着目して、考えたルールを実践し課題点を見付けて修正することを通して、仲間とともに球技を楽しむための運動の行い方を工夫することができる。(思考力、判断力、表現力等)

(3) 本時の位置 (全12時間中 第8時)

前時：ネット型のゲームを行う上でのクラスの願いや目指す姿を決め出し、ゲームづくりの基本指針を決めた。

次時：さらにルールについて検討・修正を行い、共通理解を図ったうえで、全員が納得できるルールを決め出していく。

(4) 展開

段階	活動	予想される生徒の反応	教師の指導・助言	時間
単元の目標：クラスの願いを達成するネット型のゲームをつくろう。				
導入	1. 学習課題を確認し、学習課題を据える。	<p>ア ネット型の特性である「連携」を大切にしたいという願いがあった。</p> <p>イ 連携の楽しさを味わえるゲームにするため、ワンバウンドキャッチで安定したボールをつなごう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 前時の学習を振り返り、ゲームづくりの基本指針を生徒と共に共有する。 ア、イのような反応から、学習課題を据える。 	10分
		学習課題：クラスの願いに着目して、考えたルールを実践し課題点を見付けて修正しよう。		
展開	2. クラスの願いに着目して、考えたルールを実践し、課題点を見付けて修正する。	<p>ウ 次の人がプレイしやすいように、ふわっとしたボールでつなぐことを意識しよう。</p> <p>エ キャッチは「ボール操作」が簡単で落ち着いてプレイできるので、安定してラリーが続くようになってきた。</p> <p>オ みんなの技能が高まってきたので、キャッチでボールをつなぐのは簡単すぎると思った。</p> <p>カ 1st レシーブはキャッチではなく、アタックプレルボールのようにワンバウンドでレシーブしたら、連携のハラハラ感が生まれて面白くなりそうだ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 前時に考えたルールを共有する。工夫した意図を明確にして伝え合うように促す。 ゲームを行い、工夫したルールを実践する。 課題点・修正点をチームごと考え、全体で共有する。その際、理由を具体的に示すよう促す。 修正方法を共有したら、再度ゲームを行い、有効性を確かめるように促す。 	25分
展開	3. ゲームの様子を振り返る。	<p>キ 修正したルールでもう一度ゲームをやってみよう。</p> <p>ク キャッチではなくレシーブにしたことで「ボール操作」は難しくなったけれど、アタックプレルボールで経験していたので難しすぎると感じるほどではなかった。</p> <p>ケ 1st レシーブをワンバウンドでレシーブにしたら、カバーリングの動きが増えた。「意思決定」をする場面が増えたことで、よりコミュニケーションや連携の大切さを感じられて楽しかった。このルールは、難易度を考慮しても、私たちの願いである「連携」の楽しさを味わうことができるルールだと思う。</p> <p>コ 前衛の時にブロックができたならもっと難しくしてハラハラする試合になるのではないか。でもブロックをつけると、コートを守る人が2人だけになってしまうから、人数を増やしたい。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ゲームづくりの指針となる生徒の願いに即したルールになったかという点について振り返るように促す。 これまでに学習してきた「ボール操作」「ボールを持たないときの動き」「意思決定」の三つの視点に着目してルールを評価するよう促す。 記入が進まない生徒には、ルールの変化によってゲームがどう発展したかを考えるよう促す。 	5分
終末	4. ルールの内容を修正・改善する見通しをもつ。	<p>サ 1st レシーブについては今日決めたルールでよさそうだ。次の時間はブロックの有無に関わって、ゲームへの参加人数について考えたい。そして3B専用のルールを決定したい。</p>	<ul style="list-style-type: none"> サのような反応を全体で共有し、ルールを修正・改善する見通しを確認し、共有する。 次時の見通しをもつように促す。 	10分