

## <アイデア>

高等学校 各年次 「E 球技」

中学校及び高等学校 体育「E 球技」において身に付けた資質・能力を、「E 球技」の他種目における資質・能力の習得の場面で活用・発揮することで、生徒自らが気づきを生かして課題を解決する学習活動を構想するためのアイデア

## <ねらい>

既習の知識や身に付けた技能を  
活用・発揮させて、学習課題を  
解決する授業を構想する。

## B6 高等学校保健体育科授業の充実（7/1，2）

2日目：これからの保健体育科の授業づくり②（実技・演習）

「知識や技能を“活用・  
発揮”させて学習課題を  
解決する授業」について、  
講座内の演習で、先生方  
に考えていただいたアイ  
ディアを紹介します。



## 知識や技能を“活用・発揮” させる授業の構想

- ・ 「**模擬授業**」の構想と提示を通して

- ・ 先生方に提示した  
スライドです。
- ・ 20分間の「模擬授業」を  
構想してもらいました。



知識や技能を“活用・発揮”させる授業づくり

## 演習

バスケットボール・バレーボール・  
バドミントン・卓球の中からグループ  
で一つを選択し、生徒が**既習の  
知識**や**身に付けた技能**を  
**活用・発揮**させて、**学習課題を  
解決**する授業を考えてみましょう。

既に習得している知識や技能を活用・発揮  
して、上記の種目についての学習課題を解  
決するような学習活動を取り入れた授業を  
構想してもらいました。





## 深く学ぶことができた状態・姿

- ・ (既存の) 知識同士が繋がった。
- ・ 既存の知識と新しい知識が繋がった。
- ・ もっている知識を使って、問題が  
解決できた。
- ・ もっている知識が、実生活において  
役に立った……など。

実際に模擬授業を体験した先生方から、このようなつぶやきがでる学習活動を目指していただきました。

あ、そうか！ なるほど！

だったら… やっぱり!!



# 模擬授業① ネット型 バレーボール

## 「三段攻撃」の有効性に気が付くための活動

本時の計画

単元名

球技(ネット型)バレーボール

(1) 本時のねらい

三段攻撃の有効性を理解することができる

(A:知識・技能 B:思考・判断・表現 C:主体的に学習に取り組む態度)

確かに我々は、単元終了後の生徒の姿として「三段攻撃ができるようになる」ことを求めますが、「なぜ三段がよいのか」「三段でなければどのような展開になるのか」、生徒はどのように思っているのか…という疑問からスタートしたアイデアです。

指導上の留意点(教師の支援)

評価の観点(方法)

① 生徒の出欠状況、体調などを確認する

目標

制限されたルールの中で攻撃しよう!!

展開  
30分

○簡易ゲーム①  
(5対5)

②ルールを確認する

- ・A、B 2チームに分ける
- ・返す回数を制限する
  - A 3回 - 1回 B (3分)
  - A 1回 - 3回 B (〃)
  - A 3回 - 2回 B (〃)
  - A 2回 - 3回 B (〃)
- ・サーブは手で投げ入れる
- ・ブロックはなし



# 模擬授業① ネット型 バレーボール

## 「三段攻撃」の有効性に気が付くための活動

①簡易ゲーム①  
(5対5)

②ルールを確認する

- ・A、B 2チームに分ける
- ・返す回数を制限する
  - A 3回 - 1回 B (3分)
  - A 1回 - 3回 B (ク)
  - A 3回 - 2回 B (ク)
  - A 2回 - 3回 B (ク)
- ・サーブは手で投げ入れる
- ・ブロックはなし

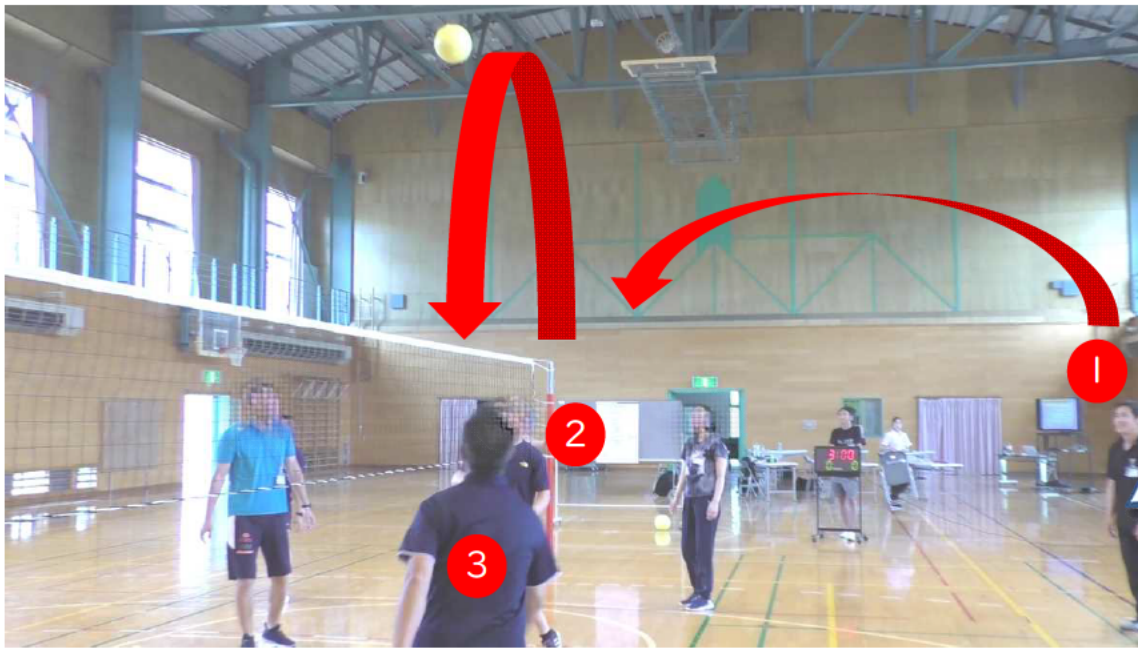
問い

[観察]

- ・3分間の簡易ゲームで、片方のチームがボールにタッチできる回数を制限してみました。それ以外のルールは、上に示したとおりです。
- ・このことで、どのようなゲーム展開になるのでしょうか？三段攻撃の有効性や、バレーボールの楽しさを理解することができるのでしょうか。







- ・ ネット手前のチームが、**ボールタッチ3回**のチーム、ネット奥のチームが、**ボールタッチ1回**のチームです。
- ・ 手前チームは、与えられた条件どおり、3回で相手コートに打ち込みました。



- ・ 支柱の陰に隠れている先生がレシーブしました。しかし、正確なアンダーハンドレシーブができず、ボールがコート外に飛んでいってしまいます。
- ・ うまく1回で返せたとしても、結局相手の得点になることが何回も続きました。



タッチの回数が3回のチームと1回のチームの対戦結果から分かったことです。

12:00 ~ 14:20 / 1班

14:35 ~ 14:55 2班

15:10 ~ 15:30 3班

3回 A 9-1 B 1回

1回 A 2-4 B 3回

3回

はじめに...

「○○の知

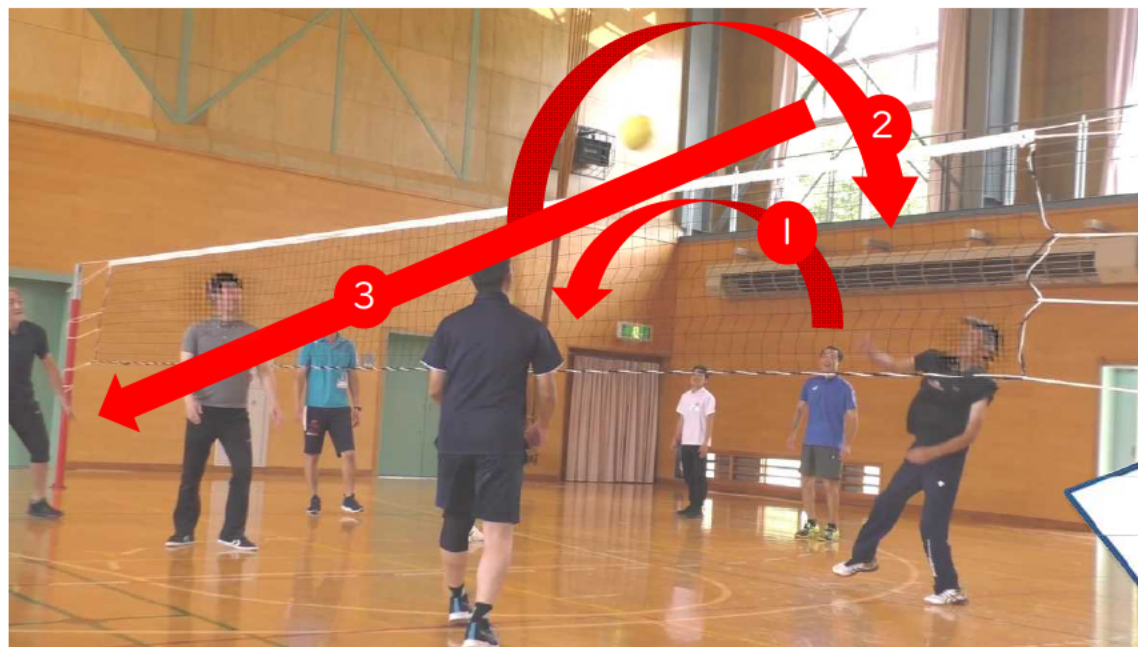
させて△

いう学習

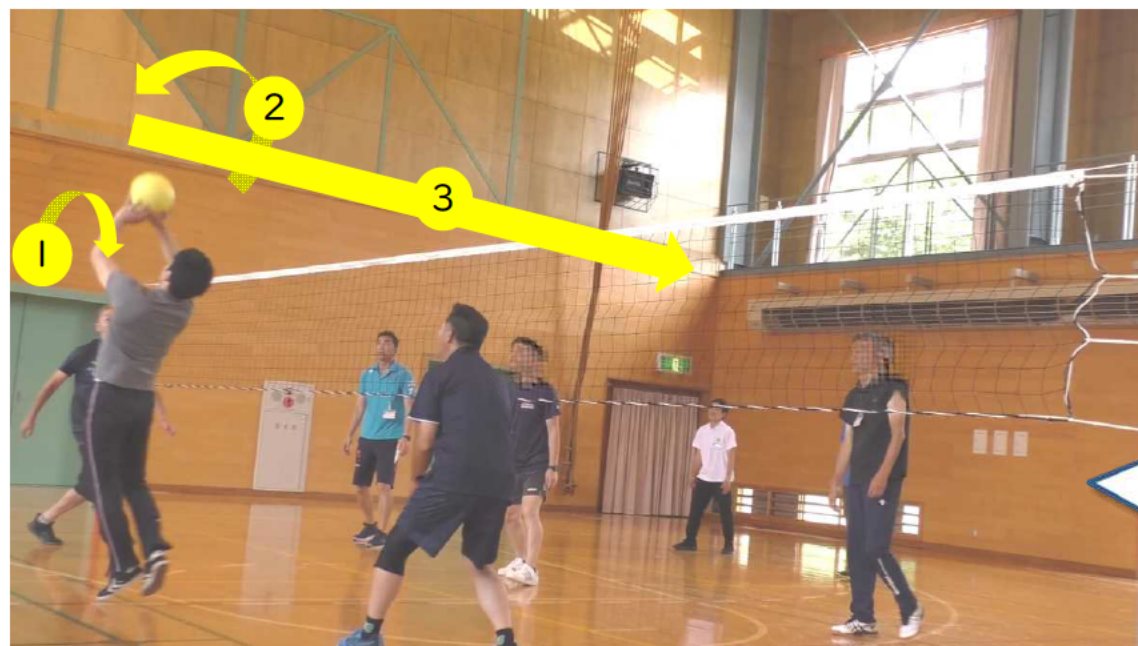
ねらいと1

この2ゲームからは

- ①どちらの試合も、ボールタッチ3回のチームが勝っていること
- ②ボールタッチ3回のチームが自滅しない限り、ボールタッチ1回のチームに点数は入らないこと
- ③（特に第1ゲームが顕著だが）ワンサイドゲームであることが分かりました。



- ・両チームともボールタッチ3回までとし、スパイクで攻撃を終えることを意識します。そのために、スパイクでの得点を「2点」として簡易ゲームを行いました。
- ・ネット手前のチームがサーブし、赤①レシーブ②トス、③スパイクで返しました。



- ・赤③のスパイクを、黄①がレシーブしました。そして②トス、③スパイクという「ラリー」が何回も見られました。



ボールタッチの回数を正規のルールで行ったゲームの結果から分かったことです。



- ・「拾う・つなぐ・打つ」という一連の流れで攻撃を組み立てるとい、ネット型球技の特性が現れるようになりました。
- ・このゲームの得点は、7-6、3分間の合計点数は13点でしたが、スパイクの得点を2点としているため、実際は4-4の同点、合計得点は8点でした。このことから、三段攻撃を意識することでワンサイドゲームにならず、相手コート of 空いた場所を巡る「攻防」ができていくということが出来ます。

## 模擬授業② ゴール型 バスケットボール

### 「相手ゴール前に侵入する動き」に気が付くための活動

ゴール型の運動種目では、仲間と連携した動きによってゴール前に空間を作り出して、ゴール前へと侵入する攻防を重視したゲーム展開が求められています。

学習活動	指導上の留意点（教師の支援）	評価の観点（方法）
球技（ゴール型 バスケットボール） の復習の確認	相手の目標 相手の守備をひき、ゴール下に侵入する動きができるようになる	

その感覚をつかむために、OFがDFよりも1名多い状態（オーバーナンバー）を意図的につくって行う活動が一般的ですが、空間を作り出すためや侵入するために必要な動きを本当に理解していないと、人数の少ないDFにも守られてしまいます。今回は、ラグビーの授業において一通りの知識や技能を習得したと仮定し、その次のバスケットボールでそれらを活用・発揮することで、ゴール型の種目に共通する考え方に気が付くことができるような授業を構想していただきました。





## 模擬授業② ゴール型 バスケットボール

### 「相手ゴール前に侵入する動き」に気が付くための活動

「ボール保持者が相手コートに侵入するには？」という問いを立て、チームごとに作戦を考えて実践します。ラグビーのルールを取り入れた簡易ゲームを行うことで、既習事項を想起しやすいように工夫されています。



どのような展開になったのでしょうか。実際に見てみましょう。

2対2の侵入ゲーム (SP)

タッチして侵入を防ぐ

エリアはバドミントンコートサイズ

**攻撃**

- 前へのパスはNG (横や後ろはOK)
- ドリブルはなし (歩数制限なし)
- ボール保持者が侵入してクリア

**守備**

タッチしてボールコート外クリア

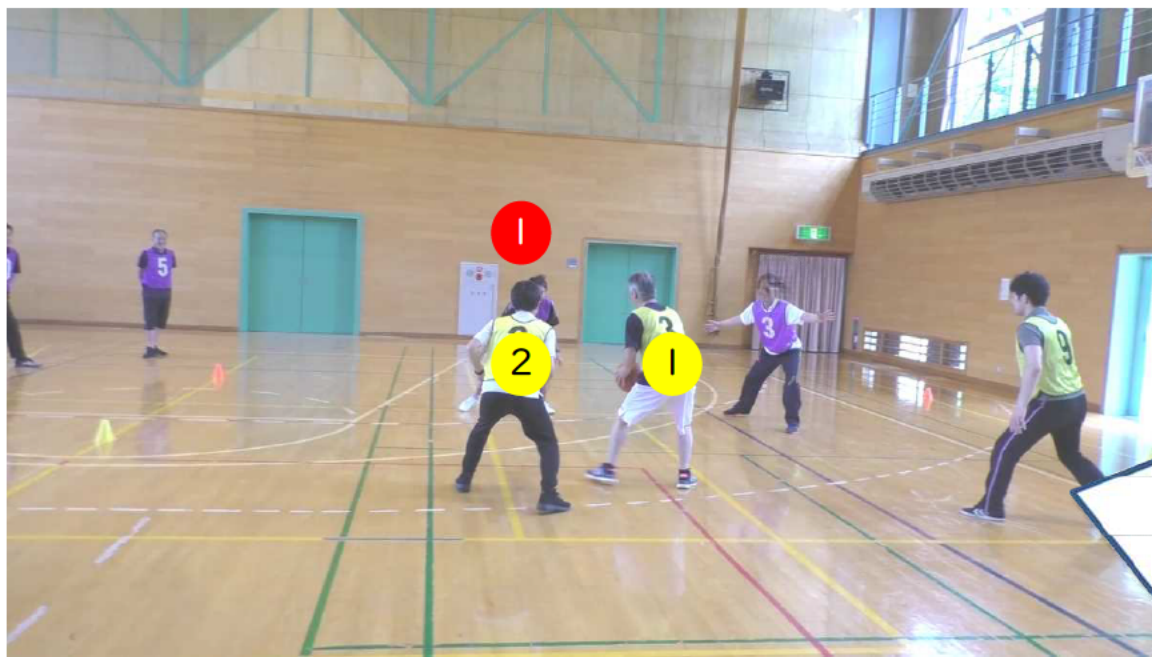
(問い) ボール保持者が相手コートに侵入するには？

観察

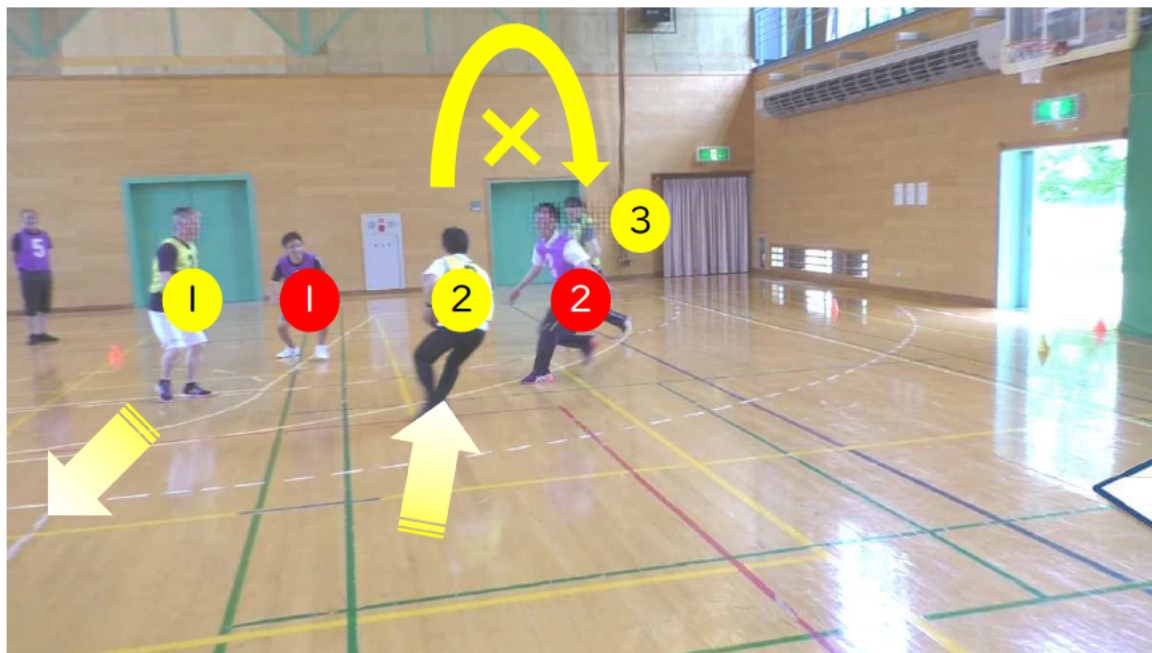
相手の動きをみれば、侵入する動きがわかる (A 知識 技能)

3対2の侵入ゲーム (SP)

エリアはバレーボールコートの半分

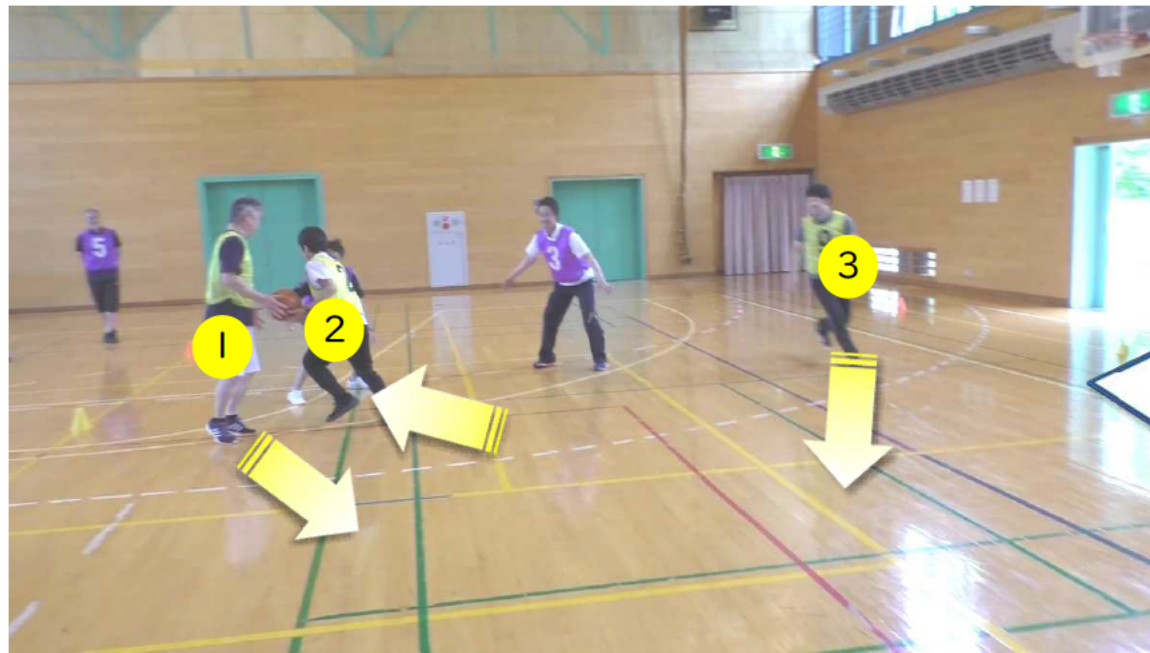


- ・ OF…3人, DF…2人として, 制限されたコートの中で, ボール保持者がDFを突破するというゲームです。
- ・ 黄①がボールを保持していますが, 赤①に対してアタックしています。
- ・ 黄②も赤①の視野内にいるので, 赤①は「1人で2人」守ることができている状態です。



- ・ 黄①からパスを受けた黄②はDFの間にアタックしていますが, 黄③は自分より前にいるのでパスは出せず, 黄①はバックステップしているため, こちらにもパスは出せません。





・仕方ないので、上がってきた黄①にパスします。黄③も上がってきたのでパスはつながりますが、結局「突破」する方向にアタックしている人は、誰もいません。

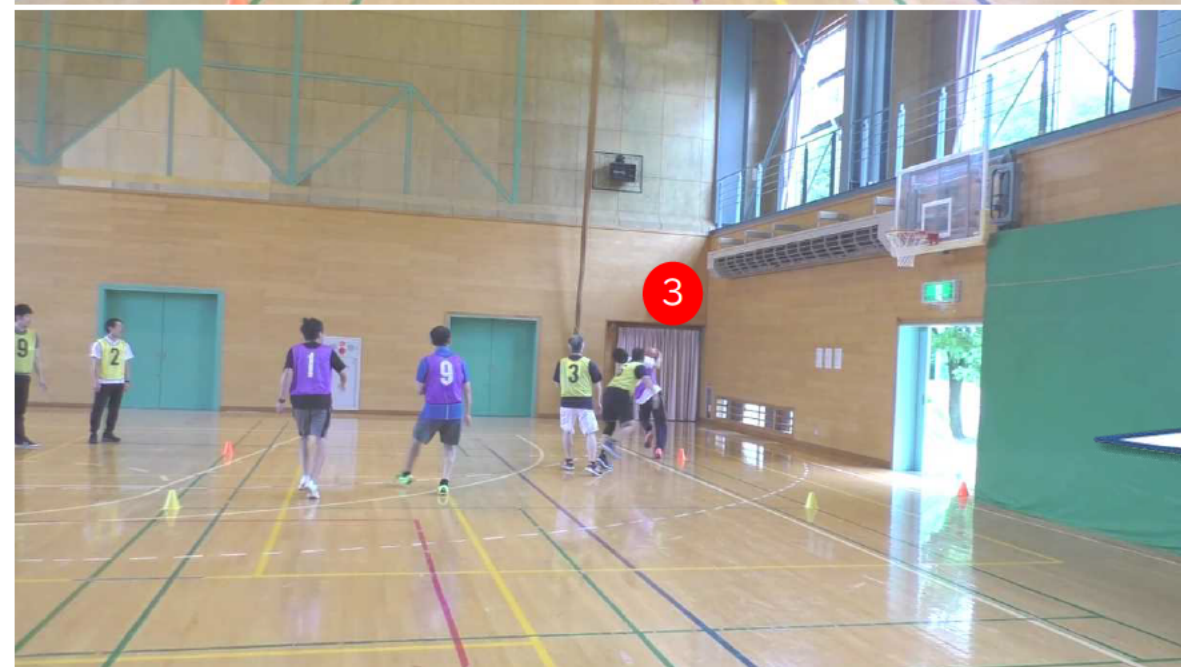


・とうとう諦めてしまいました。



- ・別の班のチャレンジです。赤②が、ボールを保持してDFの間をアタックしています。うまく両方のDFを引き付けていますね。

- ・赤③は矢印のように突破できそうです。

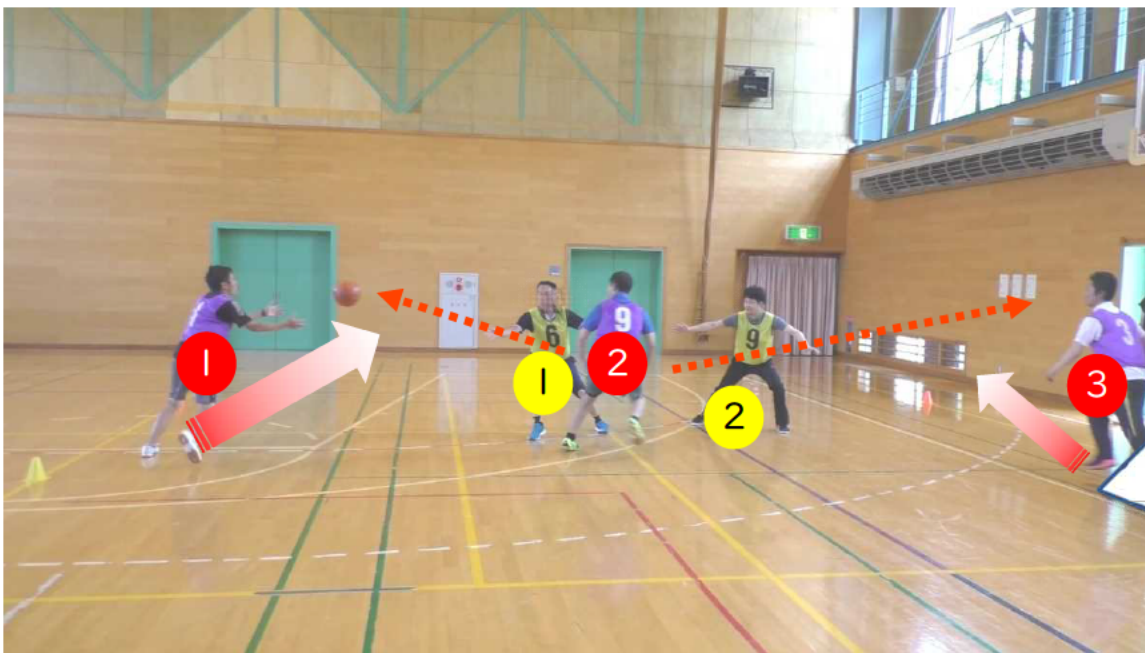


- ・うまく突破できました。

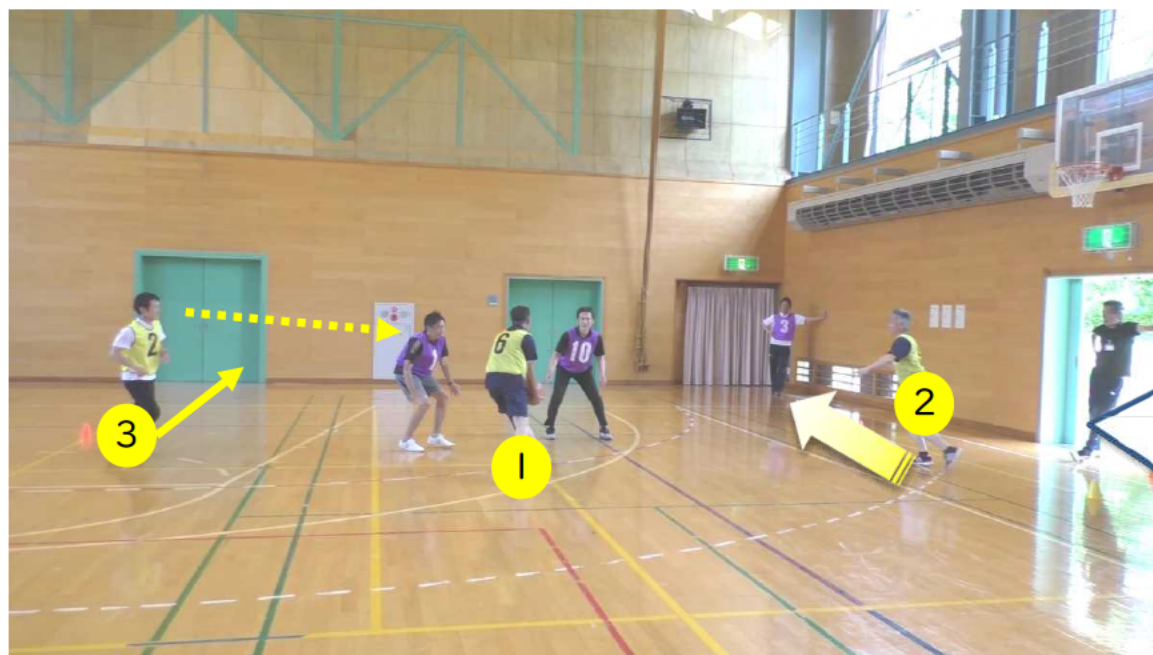




- ・赤①は赤②にパスを出した後、矢印の方向に走り抜けます。
- ・赤②は赤①の背後を通過して、DFの間にアタックします。
- ・赤③は「フレーム外」に位置しています。



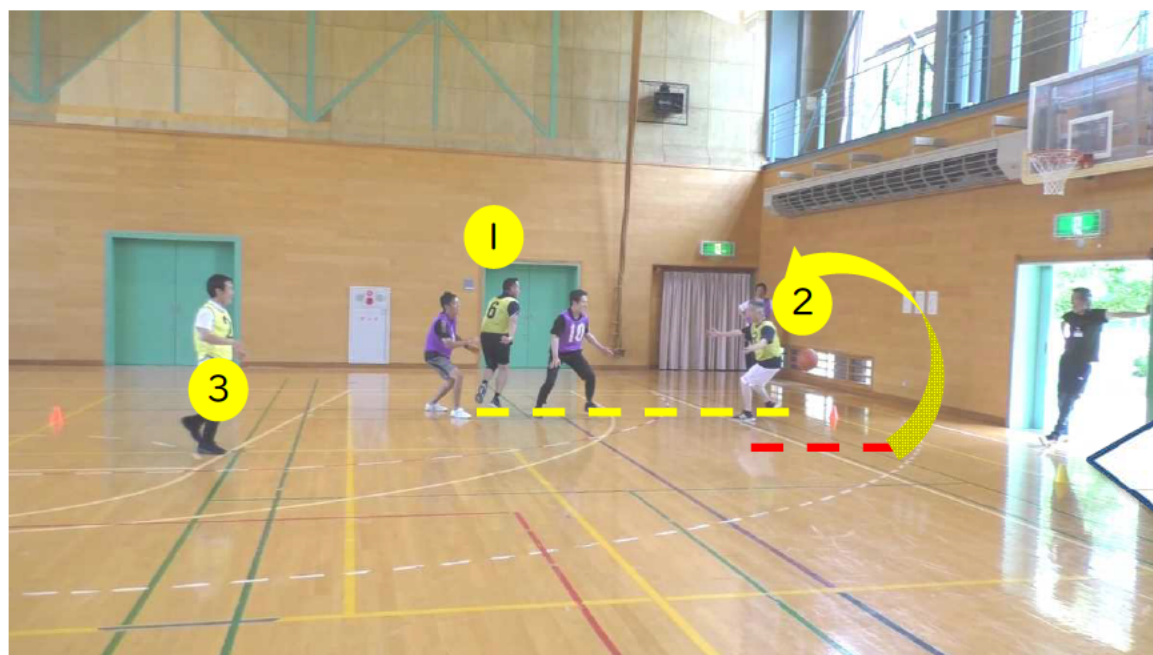
- ・黄①が引き付けられてきたので、赤②は赤①にパスを出しました。そのまま突破できました。
- ・赤③の目の前も空いています。どちらにパスが出されても突破できそうですね。



・ 2回目のチャレンジです。

黄①がDFの間にアタックしているのので、②・③の目の前は空いています。

・ 黄③の視線は破線方向ですので、実線方向を向いていればベストですね。



・ 黄①は黄②へパスしました。しかし、黄②がスタートするタイミングが若干早かったのので、パスが後ろに逸れてしまっています。惜しい!!

・ 赤破線の位置でパスを受けられるよう、タイミングを調節すればバッチリですね。



既習事項を活用・発揮して、本時の学習課題を解決するための簡易ゲームの振り返りです。



- ・ DFの間にアタックすること、アタック時のスピードについて触れ、ゴール型の種目に共通した考え方として再構築できるように説明しています。またこの時は「ラグビー」の動きで簡易ゲームを行っていますが、徐々に「バスケットボールの要素」（ドリブルで移動する、前にパスしてもよい、ゴールはリングなど）を加えることで、生徒は知識・技能のつながりに気付くことができるのではないかと考えます。

## 受講者の振り返りから抜粋

- ・ 種目の関連に気付かせる工夫や、知識を生かした攻防などを楽しむことができた。
- ・ 生徒の中で、知識・技能が様々なところでつながっていくように「意図的な仕掛け」をしていきたい。
- ・ （知識や技能を）「関連させてつなげていく」という発想が足りなかったと感じる。