

## Ⅷ. ネット型（平成24年度の取り組みより）

### Ⅷ-1. 小学校（眞榮里）

授業者：眞榮里耕太　学習者：小学校3部5年40名（男子20名・女子20名）

#### 1. 本単元の概要

学習指導要領の改訂によってゲーム・ボール運動領域が「種目ベース」から「型ベース」（ゲームの様相）へと変更した。これは、種目固有の技能だけではなく、攻守の特徴や「型」に共通する動きや技能を身につけさせるという視点からこの領域が整理されたといわれている。

ネット型は、ネットで区切られたコートの中で攻防を組み立て、一定の得点に達することを競い合うことを課題としたゲームである。その中でも1回で相手のコートに攻撃する攻守一体型のものと自陣の中で攻撃を組み立てる連携プレイ型に分けられる。どちらの場合でも、自陣を守りながら相手コートにボールを落とす、もしくは返球させないようにすることがゲームの課題になる。

子ども達の実態に合わせてバレーボールを教材化する。そこで、レシーブ技能の緩和（キャッチを認める）したり、サーブを両手で投げ入れたりすることにして、できるだけ意図的にゲームを進められるようにしていく。

今回は、授業を計画する上で、子どもたちに身につけさせたい技能をアタックと考えた。レシーブやトスといった技能は、ゲームの中で必要であるがそれだけでは十分ではない。なぜなら、子どもたちが、ボールゲームで楽しいと感じることは、攻撃して得点を得ることだと考えている。ゴール型であればシュートの場面であり、ネット型であればアタックの場面であり、ベースボール型であれば打撃の場面であろう。そこで、今回の授業は、落下してくるボールにタイミングを合わせてうつという他のものに比べて比較的技能の習得がしやすいアタックに絞った。また、ネット型では、ミスがそのまま得点につながる。相手のミスだけでも得点を重ねられるが、自分たちが攻撃することで得点させていきたい。

そこでゲームでは、レシーブやトスはボールを保持するキャッチを認め、ゲーム中の技能課題を易しくした。そのためチームで連携してプレーすることができると考えている。技能課題を易しくすることで、「誰が打つのか」「どこに打つのか」「どうやって守るのか」などの判断をする余裕ができると考えている。

#### 2. 活動計画（全8時間）

- |                          |        |
|--------------------------|--------|
| (1) アタックゲーム              | 20分×2回 |
| (2) アタックバレーボール・・ルール確認・試し | 1回     |
| ・・1次リーグ                  | 3回     |
| ・・2次リーグ                  | 3回     |

#### 3. 公開授業概要

授業では、セッターが上げるトスにタイミングを合わせて力一杯アタックをすることができていた。ボールをキャッチすることができるので攻撃することに集中でき、一人ひとりのアタックをする頻度を高くすることができた。

## VIII-2. 中学校(関野)

授業者：関野 智史 学習者：2年2組生徒（男子20名）

### 1. 本単元について

本単元では、一通りの技術からゲーム運営まで学習させた。最初の授業では、簡単なパスだけを指導し、すぐにゲームをさせ、その体験からどうしたらゲームがうまくいくのかを考えさせた。パス練習では、返球目標の明確化など実践的な練習となるように工夫した。ケガ防止のため、ブロックは禁止したが、上達とともにネットの高さを上げて、レシーブの簡易化の対応をした。リーグ戦においては、前試合での課題が解決されるようなチーム練習の時間を確保した。単元前半から中盤では2回目のプレーのみ、セッターがボールをキャッチすることを許容し、ラリー継続回数増加の手助けとした。

### 2. 一貫教育の指導理念との関連

#### ①自主的・主体的に学習に取り組む態度を育てる

個々の上達課題に応じて、その課題を解決できる方法を提示し、選択的・主体的に活動できるようにした。

#### ②児童・生徒が学び合う場面を設けて、協同的な学習を促す

チームを基本として、互いに教え合う場面を意図的に仕組み、協同的な学習場面を設定した。

#### ③文章などを読んだり書いたりする機会、調べたことや自分の考えをまとめて発表する機会などを設けて、表現力・思考力の育成をはかる。

チームの課題を解決するために、各自の考えなどを発表し、共有することを多くの場面で求めた。

#### ④学ぶ楽しみを大切に、意欲的に学習する姿勢を育てる

ラリーの継続を通して、ボールをつなぐ楽しさを体験し、意欲的に仲間とプレーできるようにした。

### 3. 単元計画と本時の指導

#### ■単元目標

1. 基本的な技能（パス・スパイク・サーブ）を習得する<技能>
2. 仲間と協力し、安全に留意しながら活動する意識を高める<態度>
3. バレーボールの基本的なルールやゲームの構造を理解する<知識、思考・判断>
4. ゲームの中で課題を見つけ、改善できる方策を考え、試みる<知識、思考・判断>

#### ■単元計画

1：スキルテストと試しのゲーム	5：スパイク	9：ゲームの進め方/リーグ戦①
2：パス①<オーバー・アンダー>	6：サーブ	10：リーグ戦②
3：パス②<動きながらのパス>	7：三段攻撃（※本時）	11：リーグ戦③
4：サーブレシーブ	8：フォーメーション/ローテーション	12：スキルテスト/9人制ゲーム

### 4. 本時の指導

#### ■本時のねらい

- セッターを経由した三段攻撃につながるレシーブを習得する<技能>
- セッターのキャッチトスから力強いスパイクを打つ<技能>
- セッターがボールを追い、落とさず、ラリーを続けようとする意識を持つ<態度>
- ネット際等の安全に留意して活動する<態度>
- 仲間と協力し、ラリーが続くように努力し、工夫する。<知識、思考・判断>
- ゲームにおける必要な判断力をつける<知識、思考・判断>

### 5. 指導の結果と成果

以上のような経緯、内容で授業を構成し、実施した結果、ゲームを中心に据えながらも、それぞれの練習やチームとしての課題解決活動に対して、生徒は意欲的かつ積極的に取り組み、協働して学び合う授業が展開された。また、単元前後で明らかにラリーの継続回数は増え、同時に、ダイナミックなプレーも多く現れることとなった。

### Ⅷ-3. 高等学校(藤生)

授業者：藤生 栄一郎 学習者：2年生男子 41名（3組20名・4組21名）

指導時間数：週3時間 合計22時間

#### 1. 本単元について

小中学校での学習を踏まえ、「よりバレーボールのゲームらしいゲーム」を行えるようになることが、高校段階での最終目標であるが、同時に、生涯スポーツとしてのレクリエーション的な価値を理解し、将来的にも楽しむことのできる感覚作りも目標のひとつとなる。

昨今では、バレーボールの試合をTVなどで目にするのが以前よりも減ってきたため、バレーボールのゲーム構造やルールをはじめとする様々な知識、用語の理解などは、技術の習得と同様に大切となる。授業ではフォーメーションやシステムなどをわかりやすく理解させることが、バレーボールらしいゲームを行わせるためにはとても重要である。

バレーボールはその構造上「誰のミスで点を取られたか」が明確になると共に「ミスゲーム」という性格をもつため、下手をすると「責任のなすりあい」や「下手な者バッシング」という状況が起こりかねない。その意味では、ゲーム構造をしっかりと理解させ、チームワークやチーム力を高めることを意識させて授業を進めることが重要となる。

さらに、女子では全日本レベルでもラリーの継続が見られ楽しまれているが、男子では高さやパワーのバレーボールとなり、ラリーの継続が少ない「見ていて面白味に欠ける」バレーボールになってしまっている。一般に競技としてのバレーボールでは、いかに少ないラリーで決定数を上げるかが競技水準の尺度として評価されるが、単発のサーブやスパイクで決まってしまうようなゲームでは、ラリーの継続といったおもしろさは表れない。そこで授業では女子バレーで見られるような「ラリーの継続が増えること」をゲーム上達の尺度と考え、サーブやスパイクもそれなりの技術水準を高めつつ、しかもラリーの継続が見られるようなゲームが出来ることを目標とする。したがって、サーブやスパイクといった攻撃的な面だけでなく、レシーブなど攻撃を組み立てるための技術や戦術的な工夫の重要性を強調することになる。

#### 2. 単元計画について

- ・単元目標
  - ・基本的な技能の習得と発展的な技能や戦術の工夫
  - ・チームワークとメンバーシップ（リーダーシップ・フォロアーシップ）
  - ・バレーボールの理解（正式なルール、ゲーム構造、フォーメーション）
- ・単元計画
  - ・基本的な技能の習得  
（オーバーハンドパス、アンダーハンドパス、レシーブ、トス、スパイク、サーブ）
  - ・ゲーム構造の理解、フォーメーション  
（個人の守備範囲、チームとしての守備範囲、効果的な攻撃の組み立て方法）
  - ・チーム作り～リーグ戦  
（ゲーム構造から考える練習課題、簡単なゲーム分析、得・失点から考える課題）

#### 3. 公開授業概要

- ・チームごとの課題解決学習＝試合に向けて、最終確認と練習を行う。
- ・リーグ戦に向けた、最終段階としての練習ゲーム
  - \*テクニカルタイムアウトの採用により、強制的に作戦を考える時間を取る。
- ・まとめと反省＝リーグ戦に向けた最終確認、作戦会議。