

# 保健体育科の「深い学び」を実現する授業づくり

「何ができるようになるか」

保健体育科の育成すべき資質・能力

学びに向かう力、人間性等

生涯にわたって運動に親しみ、明るく豊かな生活を営む態度（体）

- ・運動の楽しさや喜びを味わい、自主的に学習活動に取り組む態度
- ・運動における競争や協働の場面を通して、多様性を認識し、公正に取り組む、互いに協力する、自己の責任を果たす、参画するなどの意欲をもつ
- ・スポーツとの多様な関わり方を場面に応じて選択し、実践することができる 等

健康の保持増進のための実践力を育成し、明るく豊かな生活を営む態度（保）

- ・自他の健康に関心をもつ
- ・自他の健康の保持増進のために主体的に取り組む 等

知識及び技能

運動の特性に応じた行い方や

一般原則などの知識（体）

- ・技術の名称や行い方の知識
- ・運動の特性や成り立ちの知識 等

各種の運動が有する特性や

魅力に応じた基本的な技能（体）

個人生活における健康、安全

についての科学的な知識や技能（保）

- ・現代的な健康課題とその予防に関する知識
- ・ストレス対処・応急手当に関する技能 等

思考力・判断力・表現力等

自己の課題に応じた運動の取組方を工夫できる思考力・判断力・表現力（体）

- ・自己の課題に応じた運動の行い方の改善すべきポイントを見付ける力
- ・状況に応じた自他の役割を見付ける力
- ・スポーツとの多様な関わり方を見付ける力 等

健康課題を把握し、適切な情報を選択、活用し、課題解決に適切な意思決定をする力（保）

- ・自他の健康課題を発見する力
- ・自他の健康の考えや解決策を表現する力 等

「何を学ぶか」

「どのように学ぶか」

**運動を通して**

（保健分野としては）日常生活を通して

**思いや願いを表現できる**

※思い：（例）思考（動きの工夫や作戦）、状況に応じた動きを選択する等

※願い：（例）速く走りたい・シュートを決めたい・うまく踊りたい等

技能の高まりを  
実感

新しい運動との  
出会い

楽しい！  
気持ちいい！

（ルール）

（道具）

主体  
（自己）

共同者  
（他者）

対象  
（運動）

保健体育科の本質

（分業）

## I 保健体育科が考える「見方・考え方」とそれらを働かせる問い

保健体育科の「見方・考え方」には、【体育の見方・考え方】と【保健の見方・考え方】の2つあるが、ここでは、本校体育科の考える【体育の見方・考え方】について述べる。現行の学習指導要領では、体育や保健の「見方・考え方」を働かせた学習過程を通して、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育成することが目標として掲げられた。また、その中で、体育の「見方・考え方」は以下のように示されている。

運動やスポーツを、その価値や特性に着目して、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点から捉え、自己の適性等に応じた「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方と関連付けること

本校保健体育科では、体育の「見方・考え方」を図1のように解釈し、整理して、本校研究主題に沿って研究を進めている。まず、運動やスポーツの価値と特性とは何かを明確に捉えた。ここでいう価値とは、運動やスポーツを実践する中で必然的に生じる「見方・考え方」(公正・協力・責任・共生等)である。これらは、生徒自身が、できる・できないのみで捉えることのある体育の学習を補い、全ての生徒が豊かなスポーツライフをイメージするために必要不可欠な「見方・考え方」である。このようなものを「価値的な見方・考え方」と定義した。例えば、球技の学習過程において、得点するためにはチームプレイが必要になってくるが、その目的を達成するためには、技能の習得だけでは有意義ではない。その根底に、「共に楽しもう」「自分の役割を果たそう」などの「価値的な見方・考え方」を働かせねばならない。「価値的な見方・考え方」は、主として生徒の心の側面に関わるものである。実は、このような「価値的な見方・考え方」を指導することは、これまでの体育の授業でも日常的に行われてきている。しかしながら、今後、どの単元のどのような場面で、どんな「価値的な見方・考え方」を働かせることができるのかを授業者が意図的にマネジメントしていくことが重要であると考えている。

また、運動やスポーツの特性とは、その種目のもつ、特有の技能やルール、魅力等である。このようなものを「特性的な見方・考え方」と定義した。「特性的な見方・考え方」は従来から、学習内容と直結するものとして授業の中軸を担ってきたものである。ただし、これらを教師が一方的に教え込むことが多すぎると、これもまた、できる・できないのみに陥りやすく、生徒の主体的な学びは生まれない。

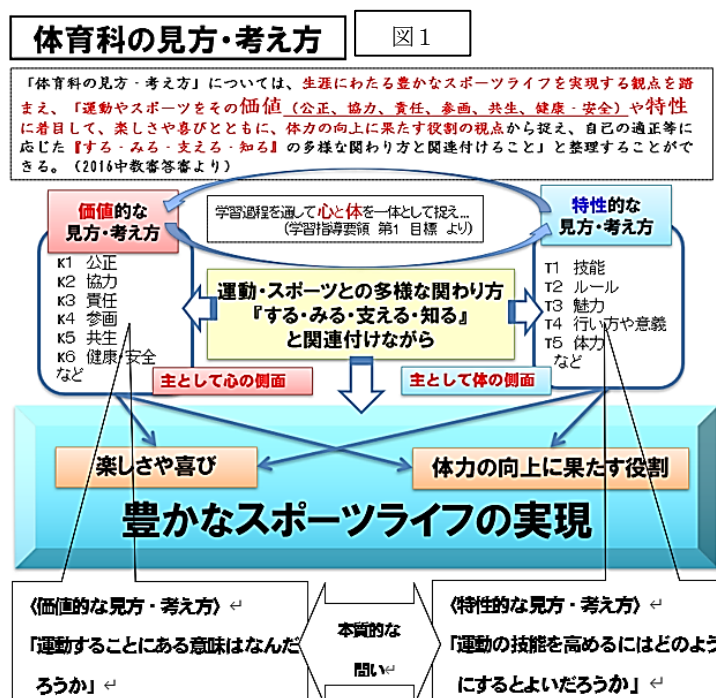
つまり、体育の「見方・考え方」を働かせる上で重要なことは、「価値的な見方・考え方」と「特性的な見方・考え方」を交互に働かせたり、関連付けたりしながら、スポーツや運動を実践していく単元を構成することである。そうすることで心と体を一体として捉える体育の授業がなされ、生徒をより「深い学び」へと導くことができると考える。

さて、生徒が主体的に「深い学び」へと向かうために、「問い」の重要性は言うまでもない。体育の「見方・考え方」

を働かせ「深い学び」へと向かう「問い」とは、どうあればよいのか、本年度は、次項に紹介する、

「球技/バスケットボール」「球技/バレーボール」の実践を中心に考察を深めてきた。例を挙げると

「相手のブロックを外して、スパイクを決めるにはどうすればよいのか」を中心としながら「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方と関連付けた各時間の「問い」を組み合わせることが、本質に迫る「問い」になるのではないかと考えている。これらは、生徒に「特性的な見方・考え方」と「価値的な見方・考え方」を働かせる。その学びをを深める学習を進めることで2つの「見方・考え方」が関わり合った「特性的で価値的な見方・考え方」に向かうものと考えている。



## Ⅱ－１ 実践事例

### １ 単元名

球技/バスケットボール（第２学年）

### ２ 本校の研究と本実践の関わり

#### （１）単元設定の趣旨

球技は、ゴール型、ネット型及びベースボール型などから構成され、個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団対集団、個人対個人で勝敗を競うことに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。バスケットボールはゴール型に位置付けられ、ドリブルやパスなどのボール操作で相手コートに侵入し、シュートを放ち、一定時間内に相手チームより多くの得点を競い合うゲームである。学習指導要領では「第１学年及び第２学年では、攻撃を重視し、空間に仲間と連携して走り込み、マークをかわしてゴール前での攻防を展開できるようにする。」と記載されており、ボール保持時及び非保持時のボール操作や空間への動き方を理解する必要がある。しかし、吉永(2009)はある授業を参観した際、「得意な子供たちがシュートを決め、その他の子供たちは、ただひたすらボールが移動する方向へ走るか、その場からほとんど動かずにゲーム終了の笛が鳴るのを待っているかのいずれかであった」と述べている。本校生徒においても例外ではなく、事前アンケートでは、約半数の生徒がバスケットボールに好意的な回答を示しておらず、「どこに動くときよいのか分からない」をその理由としている生徒も多い。また、松本(2020)はゴール型球技指導の難しさについて、学習者が実際に動こうとする際に何をしたらいいのかわからない状況を生み出す要因として「空間」を挙げている。味方、相手、ボール、ゴール、コートなどの複数のものが存在し、さらに攻守が流動的である中で、瞬時に適切なプレイを選択し動作に移さなくてはならない。これらのことが、プレイを選択・判断する困難さにつながっていると考えられる。そこで、本実践における第２学年では、「より有効な攻撃とは」を単元を貫く学習課題と設定し、各時間や生徒の実態に応じた「空間」の有効性や「状況判断」の基準について理解を深めながら学習を進めていく。

本校保健体育科では、保健体育科の「見方・考え方」には、「特性的な見方・考え方」と「価値的な見方・考え方」の側面があり、これは決して相反するものではなく、２つの軸が相互に関連し合って目指すべき姿である「豊かなスポーツライフの実現」に向かうと考えている。バスケットボールで例えるなら、「特性的な見方・考え方」とは、主に技能やルールに当たる、ドリブルやシュート、空間の使い方、トラベリングやダブルドリブル等である。一方で「価値的な見方・考え方」とは、バスケットボールをする上で必要な心情の側面である。公正に取り組む、互いに協力する、一人一人の違いを大切にするなどの意欲を指している。そこで、本単元では、一人一人に応じたバスケットボールの楽しみ方を探究していく活動を通して、「価値的な見方・考え方」を養いながら、バスケットボールの特性や魅力を獲得していく単元構成になるよう設定した。

#### （２）生徒の実態

本学級の生徒は、体育の授業に対して意欲的に活動する生徒が多く、与えられた課題に対して解決していこうとする姿がよく見られる。第１学年では、全４時間の小単元でバスケットボールを行い、ハーフコートの3on3を経験してきた。ダブルドリブルやトラベリング、ファウル等の基本となるルールを理解し、攻守の切り替え場面が無い3on3で実践を積んだものの、個人の技能で突破を図ることが多く、仲間と連携して空間を作る動きはほとんど見られなかった。今年度、バスケットボールについての事前アンケートでは、苦手意識をもつ生徒が約半数いた。その理由には「ボールをもっても相手にとられそうで怖い」「どこに動くときよいかわからない」等のボール保持時と非保持時の自分がすべき行動が明確でないことに難しさを感じている。一方で、「パスが繋がるのが楽しい」「シュートを打つ、決めると気持ちいい」「友達と作戦を考えるのが楽しい」等、プラスに捉えている生徒も多くいる。そこで本単元では、ボール保持時とボール非保持時に行う具体的な行動を整理しながら、学習を進めていく。また、生徒の探究テーマを「自分がバスケットボールを楽しむためには」と題し、探究活動を設定していく。苦手意識をもつ生徒も「自分」が楽し

めるための方法を追究していくことで、自己の成長を肯定的に受け止め、バスケットボールがもつ面白さに触れながら活動できると考える。この学習を通して、生徒が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ことに楽しさや喜びを味わうだけでなく、自己の適性等に応じた多様な関わり方を見いだすことができるようになる姿を願っている。

### (3) 指導の構え

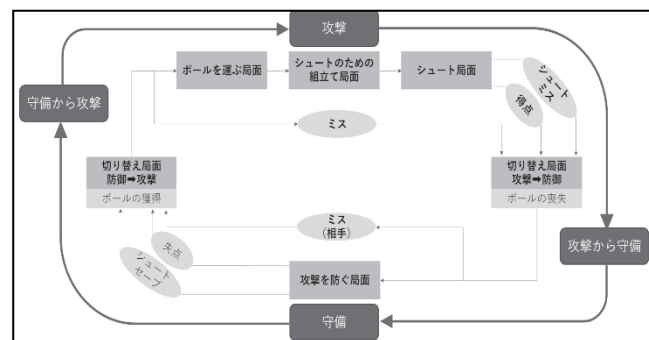
#### ① 個の探究がチームの課題解決へと変容していく単元構成

単元を通して「自分がバスケットボールを楽しむためには」という探究テーマを設定する。最初は「シュートを決める」「パスをつなぐ」等の個々の理解から始まる生徒が多い。ゲームを重ねバスケットボールの戦術の特性について課題を感じ始めると、「自分のもっている力でチームに貢献するには何ができるだろうか」と意識の変容を期待できる。自分ができることについてのスタートラインは違うが、一人一人の「やってみたい」「これはできた」を積み重ねていく単元構成とすることで、運動有能感を高めながら学習を進めていく。学習の中で、生徒は、ゲームを行う度にチームの新たな課題に直面するだろう。そこで、本単元では「自分がバスケットボールを楽しむためには」という個々が探究してきた内容から「チームのために自分にできることは何か」へと課題の融合と変容をねらう。そのためには「パスをつなぐ」という一面的な見方から、どんな場面で、なんのためにパスをつなぐのかという具体的な行動目標についての気付きを促しながら活動を行いたい。本単元を通して、個の学びがチームの成長へとつながっていくことを十分に実感させ、一人一人の違いを認め合いながら、仲間の存在を大切にできる関係性の構築を期待したい。

#### ② プレイの選択・判断を促す揭示

ゴール型球技の特性として、土井(1996)の「ボールゲームの局面構造とそれぞれの局面に要求される技能」をもとに中学校の発達段階を考慮し簡易化した局面構造を提示する。図1にあるように、ボールゲームは4つの局面によって使用する技能や動き方、立ち位置等が変化する。

本単元におけるゲームの局面構造は攻撃、攻撃から守備、守備、守備から攻撃のサイクルになると考えられる。中でも、攻撃時には、「ボールを運ぶ局面」「シュートのための組み立て局面」「シュート局面」とさらに細分化して考えることができる。生徒が「どこに動いていいかわからない」状況が、一体いつの場面で起こるか自ら判断することができれば、やるべき行動が明確になる。



＜図1 ボールゲームの局面構造＞

#### ③ 俯瞰映像を活用した自己分析スライドの作成

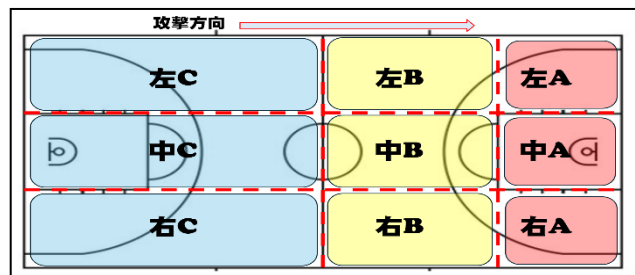
俯瞰映像を見ることの有効性は言うまでもない。吉田(2021)は、「俯瞰映像を見ることで、適切な状況把握ができ、行動改善につながる」と述べている。また、小泉(2023)らは俯瞰映像の効果について「個人の空間の使い方の高まり」「周りを見る必要性」「攻守の切り替え」等に効果があると述べており、ゲームの局面構造と合わせることで、より適切な状況判断を行うことにつながると考える。単元で3回位置付けた分析やレポート作成の時間では、自分のよかったプレイや課題となるプレイの映像をトリミングし蓄積していく。個人技能の高まりを期待できるほか、自身でより適切な空間を見つけることができるだろう。また、そのスライドはチームで1つのシートを使用することで、チームの仲間が、どんなプレイに課題を感じているか、どんなプレイを望んでいるかを瞬時に共有でき、チームとしての高まりも期待できるだろう。生徒は、個々の学びが、いつしかチームとしての高まりや一体感に変容していく過程に、バスケットボールの魅力を感じるだろう。

#### ③ 有効なゾーンを示すコートの分割と分析

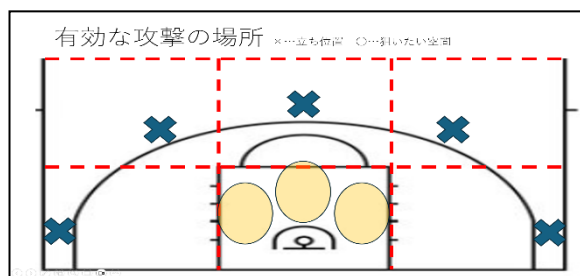
生徒が難しさを感じる要因の一つに「どこに動くとういかわからない」がある。そこで、コートを図2のように分類した。攻撃の際の第一優先は、制限区域内である



それに対応した、成功・失敗の主な要因の例を示すことで、数値から読み取れる一般的な事象と自らが体験した運動時の感覚とを融合させた見解をチームとして示すことができると思う。このような分析によって得られた結果が、一人一人の生徒のさらなる主体性の高まりを生み出すことが期待される。



ていた場合は、右Aもしくは左Aである。右A左Aとも狙えない場合は、Bゾーンとなる訳である。また、図3にあるように、有効な攻撃場所の場所を示す。5時間目の分析の時間には、中学生の全国大会の映像を視聴する。選手がどこのゾーンの取り合いをしているかは一目瞭然であり、主にどこに位置しているか理解できる。中央Aでフリーになるためにはどういう動きをチームで連携すればよいか考えるための手立てになると考える。



④ 「空間」についての課題発見を促す「ゾーン心電図」

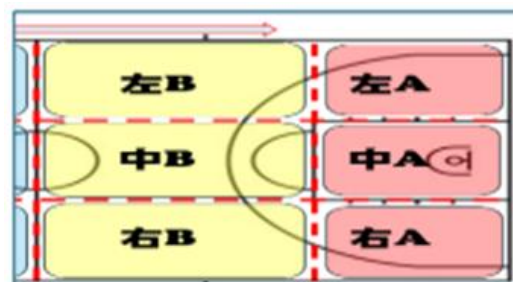
ある程度チーム課題への意識が高まってくると、「守り方」や「空間」への侵入についての課題に到達するだろう。しかしながら、「空間」は俯瞰映像や分析することなしには理解しがたいものである。そこで具体的に、いつ、どのように、どのくらい、「空間」に侵入したかが分かるように、「ゾーン心電図」(図4)を導入する。

「ゾーン心電図」とは、図2で示したコート内の各ゾーン間においてどのようにボールが運ばれたかを記録するシートである。どこからどこへのパスが多いのか、Aゾーンへ侵入するためのパスやドリブル、各ゾーンからのシュートの回数はどうかを数値で集計することで、チームの特徴や課題に気付くことができる。また、ボールの動きをゾーンで示したものであることから、「空間」に対する生徒の認識がさらに高まることを期待できる。さらに図5のように、ゾーン間でのパスの回数、ミス数と

[illegible]

<各ゾーン間へのパス成功例・失敗例>	
→ AA	○ よりシュート成功率の高い空間を狙っている。
	x シュートを考えずにパスをしている。 味方がAゾーンでフリーになれていない。
→ BA	○ 相手の隙をついて空間を狙ったパスができています。
	x 空間を狙ったがパスの精度が低かった。 Aゾーンでフリーではない味方にパスをしてしまった。
→ BB	○ シュートを打てる空間を伺っている。 Aゾーンから相手DFを引き出そうとしている。
	x 相手がいるところにパスを出してしまった。
→ AB	○ 相手の状況を見て空間への攻め直しを考えている。
	x ピボットを使ったボールキープができていない。

	パス数		ミス数		パス総数	
→ AA						
→ BA					シュート数	
→ BB						
→ AB					シュート成功数	
ドリブル B~A						
	前半	後半	前半	後半	前半	後半



＜図5 分析結果集計表等＞

### 3 単元構造図 全体計画（全14時間計画）

単元の目標	知識及び技能		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。 ア ゴール型では、ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防をすること。													＜深い学びが実現している姿＞ 本単元で目指す深い学びを、自身がバスケットボールを楽しむための探究過程において、「する・見る・支える・知る」それぞれの関わり方と関連付けて技能を習得し、仲間と連携してゴールを目指したり、防いだりすることに喜びを感じ、今後の学習や日常に生かそうとしている姿。			
	思考力、判断力、表現力等		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。																
	学びに向かう力、人間性等		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合いに参加しようとする事、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとしている。																
	時	1	2	3	4（教室）	5	6	7（教室）	8	9	10（教室）	11	12(本時)	13	14（教室）			授業づくりのポイント	
課題学習の流れ		単元の見通し	現状把握と課題設定		探究テーマ設定		個人探究活動		課題見直し		個人探究→チーム		課題見直し		個人探究⇄チーム探究		レポート作成	・コートゾーン毎に分類し、攻撃の際の第一優先が、制限区域内である中央Aのゾーンとする。ゾーンを攻撃の優先順位の目安とし有効な攻撃の場所を示すことで、どこに動くときよいかの理解が深まるようにする。 ・本単元におけるゲームの局面構造は攻撃、攻撃から守備、守備、守備から攻撃のサイクルになると考えられる。中でも、攻撃時には、「ボールを運ぶ局面」「シュートのための組み立て局面」「シュート局面」とさらに細分化して考えることができるようにする。生徒が「どこに動いていいか分からない」状況が、いつの場面で起こるか自ら判断することができれば、やるべき行動が明確になる。 ・単元で3度位置付けた分析やレポート作成の時間では、自分のよかったプレイや課題となるプレイの映像をトリミングし蓄積していく。個人技能の高まりを期待できるほか、自身でより適切な空間を見つけることができる手立てとする。また、そのスライドをチームで1シートを使用することで、チームの仲間が、どんなプレイに課題を感じているか、どんなプレイをしたいと思っているかを瞬時に共有でき、チームとしての意識と動きの高まりが生まれるようにする。	
学習内容		試しのゲーム・基礎技能			分析の仕方		個に応じたスキルアップ		振り返り		個の特性を生かしたチーム戦術		空間の使い方		目的をもった攻め方・守り方		振り返り		
学習の流れ		⑩	単元計画の確認	パワーアップタイム ・ドリブル・パス・シュート		試合の振り返り		パワーアップタイム ・ドリブル・パス・シュート		探究活動の振り返り		パワーアップタイム ・ドリブル・パス・シュート		探究活動の振り返り		パワーアップタイム ・ドリブル・パス・シュート 学習内容の確認 探究活移動に応じた練習をしよう			レポートの書き方 ・個人の変容 ・動画分析
				学習内容の確認 バスケ特有の技能を試そう			学習内容の確認 探究活移動に応じた練習をしよう			学習内容の確認 探究活移動に応じた練習をしよう			ゲーム（前半） 4対4						
	②⑩			基礎技能の確認	基礎練習 チーム練習 ・ピボット ・ジャブステップ ・トリプルスレッド ・アウトナンバーゲーム		探究テーマ設定	探究活動 ・個人練習 ・チーム練習		探究課題の再設定	探究活動 ・個人練習 ・チーム練習		空間の 空け方 使い方	探究活動 ・作戦タイム ・チーム練習		価値的な学びの共有 ・協力 ・共生			
	③⑩	チーム課題の確認 「有効な攻撃とは」				チーム課題の確認 「有効な攻撃に対する守り方とは」			チーム課題の確認 「空間の使い方とは」		仮説についての検討	ゲーム(後半) 4対4							
	④⑩	試しのゲーム	ゲーム 4対4		探究活動の計画	ゲーム 4対4		調べ学習	ゲーム 4対4			ゲーム(後半) 4対4		発表会 ・グループ間共有					
	⑤⑩		振り返り・片付け																
評価機会		1	2	3	4	5	6	7 8		9	10	11	12	13	14	評価方法			
	知		①			②			②			②			①	学習カード、観察			
	技			①			②			③			③			観察、動画			
	思				①			②					②	③	②	学習カード、観察			
	態	①				①				②						観察、学習カード			
単元の評価規準	知	①球技には、 集団対集団、 個人対個人で攻防を展開し、 勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があることを言ったり書き出ししたりしている。 ②対戦相手との競争において、 技能の程度に応じた作戦や戦術を選ぶことが有効であることを具体例を挙げながら学習している。																	
	技	①パスやドリブルなどでボールをキープすることができる。 ②ボールを持っている相手をマークすることができる。 ③得点しやすい空間にいる味方にパスを出したり、 ゴール方向に守備者がいない状況でシュートをすることができる。																	
	思	①提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、 仲間の課題や出来映えについて伝えている。 ②提提供された練習方法から、 自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。 ③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。																	
	態	①球技の学習に積極的に取り組もうとしている。 ②マナーを守ったり相手の健闘を認めたりしてフェアなプレイを守ろうとしている。																	

## 4 成果と課題

### (1) 成果

#### 視点1「深い学び」を実現する単元構成

##### ① 学習評価を通して主体性の高まりが見られた生徒A

教師が「どのような力が身に付いたか」という観点から学習成果を捉えるには、生徒自身が「どのような動きがよいのか」「どう改善するとよりよくなるのか」を的確に捉えることが必須であり、真正な評価と言える。本単元のルーブリックでは「より適切な状況判断でパスやドリブルなどでボールをキープすること」と設定し、周りの状況を把握し実践することを評価規準とした。

Aさんは「課題となる動き」について、ドリブルをした際にボールを奪われた場面を選んだことをきっかけに、状況に応じたボールキープの方法を選択できるようになった。

##### 【Aさん：第5時の振り返り】

自分がボールを持っている状態（トリプルスレッド）だったところからドリブルしようとしてボールを地面に落としたら下からすくいあげられるようにしてボールが取られてしまった。相手が自分に近い場合は、ドリブルではなくパスを出したほうが有効だ。有効な手段をその場で瞬時に考えられていない。ナイスチャレンジではある（自分自身普通はドリブルをなかなかしないため）。

振り返りと映像はクラウドで共有されるため、生徒の思いを教師も仲間も知ることでき、次の時間にそれぞれが行うべきことが明確になった。チームの仲間は「そういうときは俺がサポートにいくね」「相手が来ていたら声をかけるね」等、その生徒を支える視点が生まれ、個人技能の高まりがチームとしての高まりにつながった。この振り返りをきっかけにAさんは状況判断について理解を深めていく。

##### 【Aさん：第7時の振り返り】

ピボットをずいぶん長い間行い、より相手ゴールに近い〇〇君にパスをすることができた。後ろに回すこともできたが、この試合で得点がありませんでした。考えると、とにかく攻める選択をしたのはあながち間違いではなさそうだ。ただ、相手にボールをパスした後すぐに取られてしまったので、後ろに回しても良かったのかもしれない。

##### 【Aさん：第9時の振り返り】

ピボットしている期間が比較的短い中で〇〇君にパスができた。以前は長い間ボールを持っていたので相手が比較的集まりやすかったが、この局面では判断が早かったので相手が分散された状態でパスでき、より味方がボールを使いやすい状態にすることができた。

##### 【Aさん：第11時の振り返り】

自分には珍しく、後方に一度ボールを戻している。私がピボットをしてどこに出すか困っていると、〇〇さんがパスしやすい場所に移動してくれた。〇〇さんの周辺に相手はいなかった。パスの安全性という点では、この局面が一番良かったように思う。

ルーブリックにある「より適切な状況判断が～」について、自分にできることを考えながら認識を広げることができた。チームの仲間は、パスを受けやすい「後方」やチャンスにつながる「前方」「両サイドに広がる」等、様々なシーンを想定して話し合う姿も見られた。

このように、クラウドを用いて思いやプレイ映像を共有することで、より効率的・効果的に各々の立場で学習を評価することが可能となった。また、生徒が選んだ映像はルーブリックで視点が共有されているため、教師が行う学習評価とのズレを抑え、正確な評価材料としても活用することができた。

##### ② 役割を認識し個人探究テーマを変容させた生徒B

全体計画の4・7・10 時間目は、教室で行う体育理論の時間とした。一授業内では、できることに限りがあること、俯瞰映像を用いたメタ認知的学習が学習効果を更に高めることからこの時間を設定した。主な内容は、「個人探究テーマの設定」や「見直し」「分析」等とした。Bさんは、4 時間目の個人テーマ設定で「パスをつなげてシュートを決めることで楽しむことができる」と探究テーマを設定していた。しかし、試合ではボールを受けて、パスをするという単純な動作が対相手となると、難しいことに気付き、ピボットの有効性に着目した。Bさんは、ピボットの有効性について「どんな攻撃をしようか、味方と相手の動きを見ながら判断できる時間を作ることができる」と考え、よりチームがシュートにつながれるための自分の役割について考えていた。また、

10 時間目の探究テーマでは「シュート」という文言が消えている。これは、自分に可能なチームに貢献できることの理解を深め、役割について正確に認識することができたと言える。

【Bさんのテーマ：あなたがバスケットボールを楽しむためには】

4時間目 ①	・パスをつなげて、シュートを決める こと	抽象的な 個人技能
7時間目 ②	・ピポットをして有効なパスにする ・確実にシュートする	状況判断が 伴う個人技能
10時間目 ③	・ピポットをして上手くパスをする ・パスカットをして相手からボールを 奪う ・的確な位置に移動する	状況判断 守備  空間認識

また、下線部の内容は、ただの個人技能ではなく、ゴール型で重要となる、「より有効な空間の認識」について実践しようとする意識の高まりが感じられる。Bさんの振り返りスライドでは、状況判断に関わるもの、空間認識に関わるものがそれぞれ自分の体験をもとに述べてあった。



<解説> 良いと思った動き⑤  
人がいない空間を意識して、ボールを持ったときに、ドリブルすることができた。今までの私は、近くにいる仲間にパスすることしかできなかったが、このときは即座にパス、ドリブル、シュートのどれをするというかを判断することができていた。

< 状況判断に関わる振り返り >



<解説> 良いと思った動き③  
〇〇が誰にボールを渡すか迷っているとき、さり気なく人がいない空間に行くことができた。私は最初、△△にマークされていた。だから素早く移動するのではなく、相手に見つからないようにするのもいいと思った。私たちの班は、攻めすぎて相手に取られていたので、B〜B、B〜など下げたり、横に投げたりしようとチーム内で決めていた。こういうときに役立つのだと思った。

< 空間認識に関わる振り返り >

このように、俯瞰映像から自分のよい動きや課題となる動きを蓄積し分析することによって、適切な状況判断や空間認識への理解を深めることができた。また映像のトリミングを通して、ループリックに明記された内容と比較し、課題解決に向けて主体的に活動する姿が見られた。

視点2「見方・考え方」を働かせる問い

○ 仲間と連携し中A空間へ侵入できたチーム白

このチームの攻撃パターンは、技能が高い一人の生徒が中心になり、ドリブルでAゾーンまで運ぶ「速攻中心」であった。しかし、シュート成功率やパス回数の低さから、「もっとゆっくりパスを回して攻めることはできないだろうか」とチーム課題を設定し、空間の使い方について考えるようになった。生徒は、試合で得た感覚とともに、空間の有効な使い方について解決しようと試みるが、具体的な方法についての共通理解が図られないでいた。そこで、教師から「数値から分かるチームの特徴は？」と問いを投げかけることによって、課題解決に向けてチーム内で新たに活路を見い出すことができた。

	パス数	ミス数	パス総数
AA	1	2	13
BA	2	2	
BB	2	0	3
AB	2	1	
ドリブル B〜A	4	0	0
中A 侵入数 AO	1	0	1
	前半	後半	前半

チャンスとなる空間へのパスにミスが多いのは、相手にマークされているからか。

シュートが決まらないのは、中Aへ侵入しきれていないからかもしれない。

Aゾーンにいる相手の守りを引き出すことが必要！

< 数値から読み取れる課題 >

教師の問いを受け、チーム白は中Aを空けるために、B空間の使い方に着目した。Aへの侵入が成功した後、B空間でサポートし、相手の守りを中Aから引き出そうという作戦を考え、試合に臨んだ。その結果、下の表のように、AA間のパスが3回、BB間が8回、AB間が2回と数値的に変化が見られた。

	パス数	ミス数	パス総数
AA	3	1	16
BA	1	1	
BB	8	1	5
AB	2	0	
ドリブル B〜A	6	0	9
中A 侵入数 AO	2	2	
	前半	後半	前半

< 作戦を実行した際のゾーン心電図 >

単元後のレポートでは「有効な攻撃とは」という問いに対して、チーム白全員が、空間の空け方と使い方について述べており、単元前に生徒たちが抱えていた「どこに動くとよいか分からない」という難しさを自らの力で



解決に向けて実践することができたと言える。

チームの特徴や課題について、教師の問いはもちろんだが、生徒がチームの攻め方や守り方に疑問をもった時に、それを解決できる資料や根拠となる映像、自分たちが体験した実際の感覚等をもとに、課題解決に向かわせるための教師の支援の在り方こそが、主体的に関わろうとする生徒育成につながることを改めて実感した。

## 5 課題

・今回は全てオールコートゲームで実施した。単元前半部は、速攻中心の攻め方が多く、空間をあけて使うという、戦術的な中A空間の活用はあまり見られなかった。空間認知を促すための教材やルールには工夫の余地がある。オールコートで試合をすることで、スポーツ種目に近づけられる一方で、学習させたい内容に到達するまでに時間を要する。そのため、何を学ばせたいのかを教師が明確にもち、ルールや教材の設定を行っていかねばならないと改めて考えた。

## 参考文献

- (1) 吉永武史「学習内容の転移を企図するボール game の教材配列」(大修館書店 2009)
- (2) 松本真「ゴール型球技指導での『空間』について考える - 『空間』を指導する際の難しさ・誤解の要因を探る - 」(埼玉大学紀要教育学部 2020)
- (3) 土井秀和「ボール運動のゲーム学習の進め方『教師のための運動学;運動指導の実践理論』」(1996)
- (4) 吉田雄大「サッカーの状況把握に対する選手目線映像と空撮映像との比較」(日本体育・スポーツ・健康学会予稿集 (2021))
- (5) 小泉岳央「中学校体育授業における俯瞰映像を用いたゴール型球技の一事例 - バスケットボールに着目して - 」(千葉大学教育学部紀要, 2023)
- ・富山大学人間発達科学部附属中学校「主体性の高まりをめざして-課題学習で学校をつくる- (富山大学出版会 2009)
- ・田村学「学習評価」(東洋館出版 2021)
- ・田村学「深い学び」(東洋館出版 2018)

- ・文部科学省「中学校学習指導要領 (平成29年告示) 解説 保健体育編」(東洋館出版社 2018)
- ・文部科学省国立教育政策研究所「指導と評価の一体化のための学習評価に関する参考資料」(東洋館出版社 2020)
- ・鬼塚陽子ら「バスケットボールの攻撃映像を用いた戦術状況判断テスト作成の試み」(体育科教育学研究, 2004)
- ・庭木守彦ら「体育授業における教授学的研究〜バスケットボールを教材として〜」(熊本大学教育実践研究, 1990)
- ・佐々木直基「視覚的フィードバックが運動スキル獲得に与える影響」(びわこ成蹊大学研究紀要, 2010)
- ・清水安夫ら「運動スキル促進要因としての認知的能力の探索的研究 - バスケットボール授業のビデオ介入による検討 - 」(神奈川体育学会 体育研究 2010)
- ・小野雄大ら「中学校の体育授業における学習者の学習観および学習方略の関連に関する研究」(体育学研究 2018)
- ・角田祐生「ゴール前空間に走り込む動きができる球技: ゴール型『バスケットボール』の授業 - 動くべき位置を可視化した『スリーサークルボール』の発展型ゲームを通して - 」(神奈川県立体育センター 2017)
- ・岡田和雄ら「絵で見るバスケットボール指導のポイント」(あゆみ出版 1992)
- ・高田彬成, 森良一, 細越淳二「これからの体育科教育はどうあるべきか」(東洋館出版 2023)
- ・梅澤秋久「体育における『学び合い』の理論と実践」(大修館書店 2016)
- ・鈴木直樹, 藤本拓矢ら「体育授業の一人一台端末活用 アイディア 60」(明治図書 2022)
- ・奈須正裕, 伏木久始ら「『個別最適な学び』と『協働的な学び』の一体的な充実を目指して」(北大路書房 2023)

(授業者: 松田 匠)

## Ⅱ－２ 実践事例

### １ 単元名

球技/バレーボール（ホールディング・バレーボール）  
(第1学年)

### ２ 本校の研究と本実践の関わり

#### (1) 単元設定の趣旨

球技は、ゴール型、ネット型及びベースボール型などから構成され、個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団対集団、個人対個人で勝敗を競うことに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。学習指導要領では、ネット型の技能において、「第1及び第2学年においては、ラリーを続けることを重視し、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展開できるようにする」とある。ここには、バレーボールの本質的な面白さが表現されている。すなわち、バレーボールの本質的な面白さには「ラリーが続く面白さ」という側面と、「（ラリーを断ち切るための）ネット際の攻防の面白さ」という側面がある。バレーボールのもつ本質的な面白さを味わうために、授業者はこれまでバレーボールの学習を進める際、1・2年生ではラリーを重視した学習を多く実施してきた。そこでは、ラリーを続けようと技能の向上を目指したり、仲間同士声を掛け合ったりしながら、バレーボールを楽しもうとする姿があった。しかしながら、公式に近いルール中では、ゲーム中に求められる「ボール操作の技能」が難しいと感じる生徒も多かった。限られた時間で、ネット型の面白さのもう一方である「ネット際の攻防の面白さ」につながる学習は、必然的にラリー重視の学習の後の学年で行うことになり、個人技能の習得の差は、学習の達成度や本質に触れられたかということに、直結してしまうことがあった。

そこで本単元では、ホールディング・バレーボールを教材として扱うこととした。ホールディング・バレーボールは、トス及びレシーブ時のホールディングを許容することで、ネット際で展開されるバレーボール独自の戦術的な攻防が楽しみやすい点が特徴である。これにより、ボール操作の技能的な難易度を軽減し、

より多くの生徒が「ネット際の攻防の面白さ」を味わえる学習を目指す。また、攻撃や防御を生み出す連携プレーを支える「役割」「動き方」等を考え、動きで表現できるよう指導支援をしていく。

本校保健体育科では、保健体育科の「見方・考え方」には、「特性的な見方・考え方」と「価値的な見方・考え方」の側面があり、これらが相互に計画的かつ補完し合いながら学習が進められることで、目指すべき姿である「豊かなスポーツライフの実現」に向かうと考えている。バレーボールで例えるなら、「特性的な見方・考え方」とは、主に技能やルールに当たる、パスやスパイク、空間の使い方、戦術等である。一方で「価値的な見方・考え方」とは、バレーボールをする上で必要な心の側面である。公正に取り組む、互いに協力する、一人一人の違いを大切にするなどの意欲を指している。そこで、本単元では、戦術的な学習を中核に置きながらも、「触れられなければブロックする意味はないのか」「全員がバレーボールの面白さに触れられているだろうか」といった、「価値的な見方・考え方」についての深まりを促す発問を行いながらバレーボールの特性に触れながら、価値を感じることができるようしていく。そのような、特性的と価値的の2つの見方・考え方を働かせることを仕組める点もホールディング・バレーボールを教材として選んだ理由でもあり、生徒に指導していきたい点である。

#### (2) 生徒の実態

本学級の生徒は、体育の授業に対して意欲的に活動する生徒が多く、与えられた課題に対して解決しようとする姿がよく見られる。9月に実施した現代的リズムのダンスの学習では、男女関係なく共に教え合い、話合いながらステップを身に付けたり、作品を作ったりすることができている。また、球技においては、6月に全8時間の単元でバスケットボールを行い、ハーフコートの3on3を経験してきた。ダブルドリブルやトラベリング、ファウル等の基本となるルールを理解し、攻守の切り替え場面が無い3on3で実践を積んだものの、個人の技能で突破を図ることが多く、仲間

と連携して空間を作る動きはあまり見られなかった。

今回のホールディング・バレーボールの学習を通して、生徒はネット際の攻防を学習の中心に据えて取り組むことになる。そこでは、「自分自身がスパイクを決めること」「仲間がスパイクを決めるために連携して動くこと」「自分自身がブロックをすること」「仲間のブロックと連携して守ること」等、自分自身の課題やチームの課題とが融合していくことになる。

本学習を通して、バレーボールの本質的な面白さに触れながら、自他の課題に寄り添い合いながら運動・スポーツのよさを味わってほしいと願う。

### (3) 指導の構え

#### ①生徒が主体的に戦術学習に取り組むためのゲーム中心

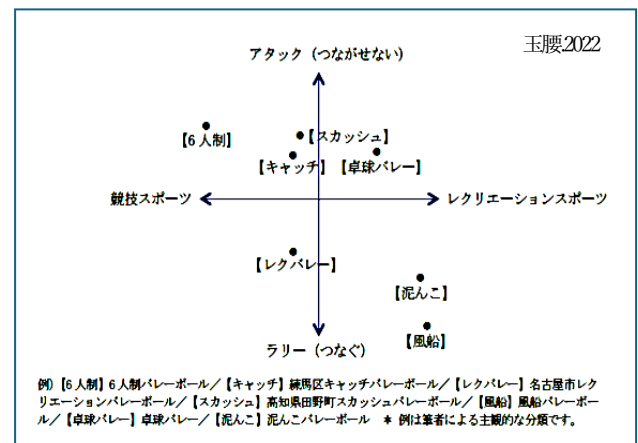
##### の単元構想

単元を通して生徒が課題意識や必要感がもてるよう、ゲームを中心に学習を進める単元構成を設定する。ゲームを振り返りながら、学習課題やチーム・個人の課題を生徒が主体的に設定できるように学習を進める。ゲームの中で、様々な課題が生まれるが、「スパイクを決めたい」という一面的な見方から、どんな場面で、どこから、どんな速さで打つことが自分たちにとって有効なのかといった、具体的な行動目標についての気付きを促しながら

ら活動を行いたい。また、学習のゴールとして、クラス対抗のクラスマッチを設定している。生徒に学習の成果を発揮する場を保障することで、学習の必要感や達成感を高めていきたい。

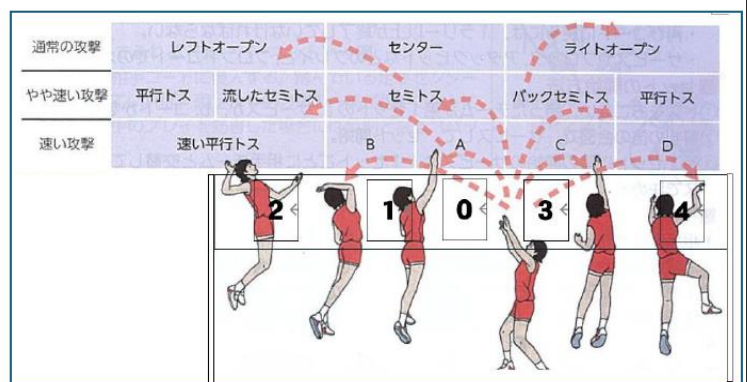
#### ②導入の工夫

単元の導入では、体育理論とも関連させながら、多様なバレーボールの形態について知るところから始めていきたい。その中で、多様なバレーボールに共通する本質的な面白さを想像させる。生徒は、「ラリーがつながり、仲間と喜び合える」「スパイクが決まって気持ちがいい」「ブロックも面白そうだ」といった反応を見せるであろう。そのような、本質的な面白さを味わうことが目的であり、そのためのホールディング・バレーボールである



#### ホールディング・バレーボールのルールと様相

- ・サービスは、得点をしたチームによる投げ入れ
- ・一人一回までしか触球できない
- ・ホールディング（持つこと）は持ち変えない。
- ・レシーブは「い〜ち」の時間で行い、徐々に時間を短くしていこう
- ・トスは「いち」の時間で行うようにする。
- ・得点は次の時に1点入る。
- 3回で相手チームに返せないとき  
相手チームの外に出たとき  
相手チームから帰ってきたボールをノーバウンドで取れないとき
- ・得点が入ったらポジションをかわる（ローテーション）相手に3回連続ポイントを取られたときも、ローテーションする。
- ・審判はセルフジャッジで行う。



ことを学習のベースに置きたい。6人制バレーボールの下位教材としてだけでなく、ホールディング・バレーボールで学べることを、楽しめることを行いながら、バレーボールの本質的な面白さに迫っていけるようにしていく。

### ③多様な課題発見を促すゲーム分析の導入

ホールディングを許容することにより、ボール操作の難易度が軽減され、生徒はネット際の攻防に集中しやすくなる。そこで、自分たちのゲームの様相、特に「スパイク（誰・どこ）」と「ブロック（いたか・外したか）」についてのデータを収集する。これらのデータは、自分たちの考えた戦術の有効性を振り返ったり、チームの特徴を捉えたり、新たな戦術を考えるための材料となる。

また、これらのデータは自分たちの攻撃についてのデータであるが、相手のチームのデータを読み取りたいという願いが生まれた場合、それらは相手への対策（防御の戦術）にも活用できる可能性をもたせている。単元中は、攻撃に重きを置いていくが、単元の終了時には、クラスマッチに向けて、活用したいと考える生徒が生まれてくるかもしれない。それは、データバレーボール、アナリストといった新たなスポーツへの見方・考え方への発展のきっかけとなろう。

### ④分析結果・俯瞰映像をもとに戦術のブラッシュアップ タイム

分析や俯瞰映像撮影を行い、戦術を【考え→実践→修正（ブラッシュアップ）】するというサイクルをもたせる。また、修正する際には、戦術シートに気付きや変更点を上書きしていき、思考の変容がわかるようにする。そうすることで、戦術への理解が深まり、動きの高まりにつながると考える。また、分析結果や動画を見返すことで、個人やチームの課題への気付きにもなる。戦術実施は、サーブ時に限定されるため、意図的なセットからの攻撃による自他役割や目的を明確にすることができる。と考える。

### ⑤価値的な見方・考え方に関連した意図的発問やルールの設定

授業において、生徒の実質的なゲーム参加を保障すること、また「できる・できない」「成功・失敗」といったことのみで、運動やスポーツを捉えないようにすることは、バレーボールの授業に関わらず、学校体育において最も重要な事項であると考えている。例えば、本単元は「一人一回の触球」「3回で返球」といったことをルールに盛り込んだ。一人の触球数の制限を排除すれば、生徒にゲームの自由性を与え、プレーの可能性を広げられると思われるが、ゲームの初歩的段階にある生徒にとってはむしろゲームの複雑さが増幅され、ゲームイメージを薄めるという難点が生まれる可能性もある。また、3球で返球するという条件により、スパイクを打つ機会や人は設定しやすくなる。全ての生徒が個人やチームの課題に取り組めることは、個別最適で協働的な学びにも大きく影響する。さらに、価値的な見方・考え方について「ボールに触れられなければブロックする意味はないのか」「全員がバレーボールの面白さに触れられているだろうか」といった意図的発問をすることで、ボールをもたない時の貢献や共生の視点をもったスポーツとの関わりについての気付きも促していきたい。

### 3 「見方・考え方」を働かせ、「深い学び」を実現する授業づくり

#### (1) 深い学びが実現している状態

学習指導要領解説では、保健体育の見方・考え方について「運動やスポーツを、その価値や特性に着目して、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点で捉え、自己の適性等に応じた『する・みる・支える・知る』の多様な関わりと関連付けること。」と記述されている。そこで本単元で目指す「深い学び」が実現している姿を以下のように捉える。

本単元で目指す深い学びを、ネット際の攻防に関わる戦術の探究過程において、「する・みる・支える・知る」のそれぞれの関わり方と関連付けて技能を習得し、仲間と連携しスパイクの成功を目指したり、防いだりすることに喜びを感じ、今後の学習や日常に生かそうとしている姿。



関わり方	具体的な知識や言動 等
<u>する</u>	<b>【ボール保持者】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールの落下点に素早く移動し、両手で確実にキャッチすること。</li> <li>・味方が操作しやすい位置にボールをつなぐこと。</li> <li>・テイクバックをとって、肩より高い位置からボールを打ち込むこと。</li> </ul>
	<b>【ボール非保持者】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スパイクを成功させるために、仲間と連携して動くこと。</li> <li>・相手の打球に備えた準備姿勢や位置取りをすること。</li> <li>・相手のスパイクのタイミングに合わせて、ブロックを行うこと。</li> </ul>
<u>みる</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・俯瞰映像や分析結果を見て、動き方や判断について、仲間に助言をすること。</li> <li>・スパイクを打つ場所やトスの速さが適切かどうかを見ること。</li> <li>・俯瞰映像や分析結果から自分の動きのよい点や改善点を見付けること。</li> </ul>
<u>支える</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・仲間の挑戦や失敗を肯定的に受け止め、一人一人の違いを認められる励ましや賞賛の声かけができること。</li> <li>・自他の課題について一緒に解決していこうとすること。</li> <li>・互いの有利や不利に関係なく、事実にも忠実にプレイヤー同士で公正なセルフジャッジを行うこと。</li> </ul>
<u>知る</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ホールディング・バレーボールのルールを理解し、セルフジャッジやデータ収集などができること。</li> <li>・多様なバレーボールの在り方、本質的な面白さについて理解すること。</li> <li>・バレーボールにおける有効な攻守の戦術について理解すること。</li> </ul>

<本単元で設定した「する・みる・支える・知る」の視点>

### 3 全体計画

単元 の 目 標	知識及び技能	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。														＜深い学びが実現している姿＞ 本単元で目指す深い学びは、ネット際の攻防において、「する・見る・支える・知る」それぞれの関わり方と関連付けて技能を習得し、仲間と連携してスパイクの成功を目指したり、防いだりすること		
	思考力、判断力、表現力等	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開いた場所をめぐる攻防をすること。														「知る」それぞれの関わり方と関連付けて技能を習得し、仲間と連携してスパイクの成功を目指したり、防いだりすること		
	学びに向かう力、人間性等	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。														に喜びを感じ、今後の学習や日常に生かそうとしている姿。		
		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している。																
学 習 の 流 れ	時	1	2	3	4	5	6	7	8(教室)	9	10	11(教室)	12(本時)	13	14	特活	授業づくりのポイント	
	課題学習の流れ	どのように攻めればスパイクが打てるだろうか							どのように攻めればス、相手のブロックを外してスパイクが打てるだろうか							レポート作成	クラスマッチ	・導入では、多様なバレーボールの在り方を知り、バレーボールの特性やその本質的な面白さを意識できるようにする。 ・ホールディングバレーを採用することで、ネット際の攻防（攻撃の戦術と防衛の戦術）に、注しやすき環境を設ける。また、必要な技能も創出されるため、技能や体力の差が少なくなる。 ・攻撃のバリエーションを増やそうとする手立てとして、ネットに0～4の場所割を提示する。これにより、誰が・どこで・いつ（クイック・オアブン）行つかという戦術を立てやすくなるようにする。
	学習内容	オリエンテーション	オリエンテーション	試みのゲーム	攻め方	ゲーム	守り方	ゲーム	ネット際の攻防				ゲーム				・導入では、多様なバレーボールの在り方を知り、バレーボールの特性やその本質的な面白さを意識できるようにする。 ・ホールディングバレーを採用することで、ネット際の攻防（攻撃の戦術と防衛の戦術）に、注しやすき環境を設ける。また、必要な技能も創出されるため、技能や体力の差が少なくなる。 ・攻撃のバリエーションを増やそうとする手立てとして、ネットに0～4の場所割を提示する。これにより、誰が・どこで・いつ（クイック・オアブン）行つかという戦術を立てやすくなるようにする。	
学 習 の 流 れ																		
評 価 機 会		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		評価方法	
	知			①					②			②			①		学習カード、観察	
	技		①			①		②			①			②		観察、動画		
	思				①		③		②		③		①		①	学習カード、観察		
	感	①				①		②		②						観察、学習カード		
	知																	
	技																	
	思																	
	感																	
	単元 の 評 価 規 準		①球技には、集団対集団、個人対個人で攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があることを言ったり書き出したりしている。 ②対戦相手との競争において、技能の程度に応じた作戦や戦術を選ぶことが有効であることを具体例を挙げながら学習している。 ③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。 ④テイクバックをとって肩より高い位置からボールを打ち込むことができる。 ⑤相手の打球に備えた準備姿勢をとることができる。 ⑥提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や成果について伝えている。 ⑦提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。 ⑧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。 ⑨バレーボールの学習に積極的に取り組もうとしている。 ⑩コーチをふたり相手の課題を認めたりしてフェアなプレイを促そうとしている。															

## 4 成果と課題

### (1) 成果

視点1「深い学び」を実現する単元構成と、

視点2「見方考え方」を働かせる「問い」

前述した深い学びを実現する体育学習を進めるためには、授業者による学びのマネジメントが必要不可欠である。それは、生徒が主体的に学びを進める中で、何に課題意識をもち、何を必要とするかを想定し、深い学びへと伴走するものであり、かつ、時には軌道修正を行うことであると考えている。そこで、本紀要では、単元構成の工夫や、構成上に組み込んだ「問い」との関連に触れて、成果をまとめていきたい。

導入の段階 ～多様なバレーボールの存在を知り、  
バレーボールの面白さを考える～

バレーボールの本質的な面白さについての理解を深め、学びの方向性を全体で共通理解した。授業では、自分たちの知っているバレーボール、いわゆる6人制のバレーボールをイメージする生徒が多い。また、オリンピックに代表されるような卓越した勝利を求めるバレーボールをイメージする生徒が多かった。そこで、日本全国にある様々なバレーボールを紹介した。例えばビーチバレーボールやキャッチバレーボールなどである。さらに、障害のある人のために開発されたシッティングバレーなども紹介した。

その上で、「どのバレーボールにも共通する面白さとは一体どのようなことか」という問いを投げかけバレーボールに取り組む目的や全体で味わいたい魅力に

ついて話し合った。

バレーボールの面白さには、互いにラリーを繋ぐことの面白さとアタックによってそれを断ち切る面白さの2つがある(左下図)。生徒は、そのことに気づき、それらを味わってみたいという共通の願いをもつことができた。また、バレーボール特有の形としてネットを介して攻防することに注目する。生徒はさまざまなバレーボールの映像を見ながらネット際での攻防に興味をもった。

このような話し合いをしながら生徒が主体的に課題の方向性を決め解決に向かえるような導入を行った。

#### 導入の話し合いより

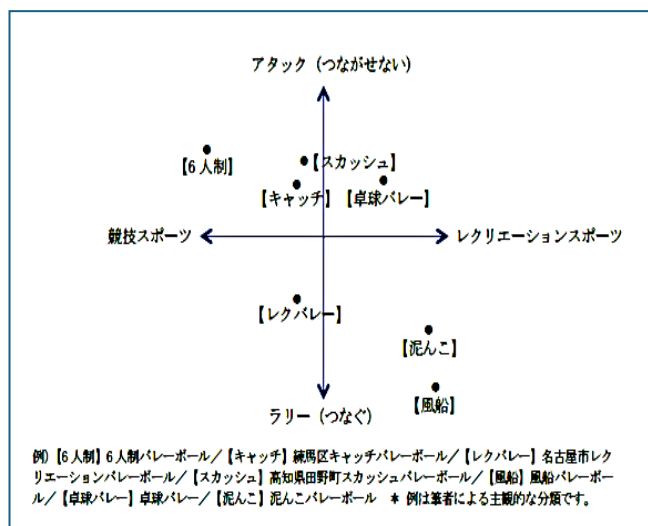
- T バレーボールの面白さとはどんなことだろうか。
- C1 仲間とボールをつなぐと楽しい。
- C2 やっぱ、スパイクがズバッと決まると面白い。
- C3 でも、ブロックでバチッと止めるのもいい。
- T 様々なバレーボールがあるよね、全てに当てはまる要素は何かな。
- C4 ネットでしょう。やっぱり。  
(そりゃそうだ多数)
- T うん。やっぱりこのネット際にたくさん魅力がありそうだね。

単元を通して、ゲーム中心に学習を進めていくが、本単元で必要になる個人技能においては、ボールをホールディングすること、両手で押し出すようにパスをすること、スパイクを打つこと、ブロックをすることが挙げられる。ホールディングとパスについては比較的容易であり、スパイクの練習から重点的にかつ継続的に行うことで、早い段階から、ゲームの中でスパイクを活用し、ネット際の攻防へ意識とそこへの対応の必要感を生み出すことができる。すなわちホールディングを許容することによる利点はそこにあり、ネット際の攻防を楽しむための技術的なゆとりができることである。

#### 単元序盤①

～ゲームの中での気づきを課題へとつなげる～

第3時間目より初めてのゲームが行われているがこの時の感想は以下のようなものがある。ここからも分かる



ように生徒はすでにスパイクを打つためにはセッターにあたる人のトスの精度が重要であることや、スパイクを防ぐためのブロックの必要性に気付き始めている。

ゲーム性は理解できたが、スパイクがうまくいかなかった。特に仲間（セッター等パスする人）との連携が難しく感じたので、そこをどうするか考えたい。

スパイクの場面で、どうブロックすればよいのかがわからなかった。

仲間の位置を確認して、仲間が打ちやすい高さやタイミングを意識してトスを上げることでスパイクを打ちやすくなることが分かった。

#### 第3時 振り返りの場面より

- C 先生、ブロックはしてもいいですか。
- T もちろん、していいです。なぜそう思ったの。
- C スパイクを打たれたら、ほぼ決まっちゃうので面白くないから。
- T スパイクが決まりやすいと面白いんじゃないの。
- C 決まるか決まらないかのやり合いが面白いというか。五分五分の状況がないと楽しめないです。
- T そうか。じゃあ、次回からブロックも一度みんなで練習してみようね。

このような生徒の思考の流れに沿いながら、意図的に発問や切り返しを行っていく。ブロックをしたいという生徒らへ「スパイクが決まりやすいと、面白いのではないか」と切り返すことで、ネット際の攻防の面白さを実感し、生徒は、よりよいスパイクやそれを防ぐブロックの必要性に気付き、学習の方向性を定めていった。これを機に学習はよりネット際の攻防について強く意識されるようになり、より正確なスパイク打つためのセッターとの連携や相手をスパイクにブロックを当てることが生徒の具体的な課題となっていく。

#### 単元序盤②

～価値的で特性的な見方・考え方へ向かう問い～

第6・7時では、ブロックが学習の焦点となった。生徒は、ブロックの有用性を感じながらも、新たな課題に気付く。それは、身長の高い生徒のブロックは、

手のひら程度しかネットから出ず、ブロックの上からスパイクを打たれることがあったことに起因する。

今日（第5時）の授業で、思っていたよりもブロックは難しいと分かりました。スパイクする人の前には立つことができたけど、スパイクしたボールが自分の上っている手よりも高かったりすると、なかなかブロックできませんでした。

このような問題は、対戦型の種目であれば必ず生まれることである。意図的なプレーをすれば、効果がないと感じる場面も増える。効果がないのであれば、やらない方がよいのではないかと考える生徒もいる。このような場面を捉えさせることは、生徒にプレーの必要性やチームワークの意味を考えさせるよい機会となる。

#### 第5時 導入の場面より

- T ボールに触れなかったら、ブロックをする意味はないのだろうか。
- C1 ブロックの上から打たれる時があって、その時は正直意味ないかなと思ってしまいます。
- T 他のみんなはどうですか。
- C2 スパイクを打つときブロックが前にいるだけで、ちょっと嫌かな。打ちにくい。
- T ボールに触らなくてもですか
- C2 もちろん、そうです。それにスパイクを打つコースも狭くなるので。
- T なるほど。他にありますか。
- C3 守る側にも言えて、スパイクのコースが狭くなるってことは、守備位置を決めやすい、守りやすくなるということもあると思う。

直接、得点に結びつかないプレーでも、チームメイトとの連携のもとになって、貢献していることに気付く。また、目に見えないところで、相手のプレーにも作用していることにも気付く。

これらは、プレーの必要性を理解する「特性的な見方・考え方」や協働や共生といった「価値的な見方・考え方」を働かせながら、学習を深めていくために有用な場面である。

また、第8時では、ゲーム分析の結果から多くのチー



ムで、スパイク決定率に偏りが生まれ、決定率の高い人にボールを集めれば効果的に点に結びつくという考えに傾倒していく様子が見られた。確かに、スポーツにおいて、ポジションや役割分担を決め、効率的に点を奪おうとすることは自然の行為である。しかしながら、学校体育の現生徒の段階で安易にそれを認めてしまうことは、大切な学びの機会を失うことにもなると考えている。

## 第8時 チーム内での話合いより

C スパイクは全員が打たなければいけないですか。

T なんで？

C チーム内で、決まりやすい人がたくさん打てばいいという意見と、みんなが打った方がいいという意見があつて。

T みんなで打った方がいゝ理由はどんなことかな

C やっぱりみんなで楽しみたいから、みんながスパイクに挑戦した方がいかなって。

T 他にも理由はないの？チームの誰もがスパイクを打てるチームには、どんなよさがあるか。ちょっとみんなで考えてみてほしいな。

～中略～

C 相手にしたら、誰でも打ってくるチームって嫌ですよね。ブロックしにくい。

生徒は、スパイクを全員がチャレンジすることが、協働や参画「価値的な見方・考え方」につながると考えている。それは、とても大切なことであるが、チームの誰もがスパイクを打てるチームのよさに目を向けさせたい。それは、学習課題と直結している。すなわち、全員がスパイクを打てることは、相手のブロックを外すためにはとても大事なプレイであり、「特性的な見方・考え方」を働かせて、バレーボールに取り組むことにつながる。


「特性的な見方・考え方」と「価値的な見方・考え方」は、全く別のものではなく、互いの見方・考え方を関連させるような発問をすることで、2つの見方・考え方がつながり合い、バレーボールの本質的な面白さに向い、深い学びへとつなげるものとなる。そこで身に付けた見方・考え方は、他の単元・種目において

も生かすことができる汎用的なものである。

單元中盤 ～主体的に試行錯誤する工夫～

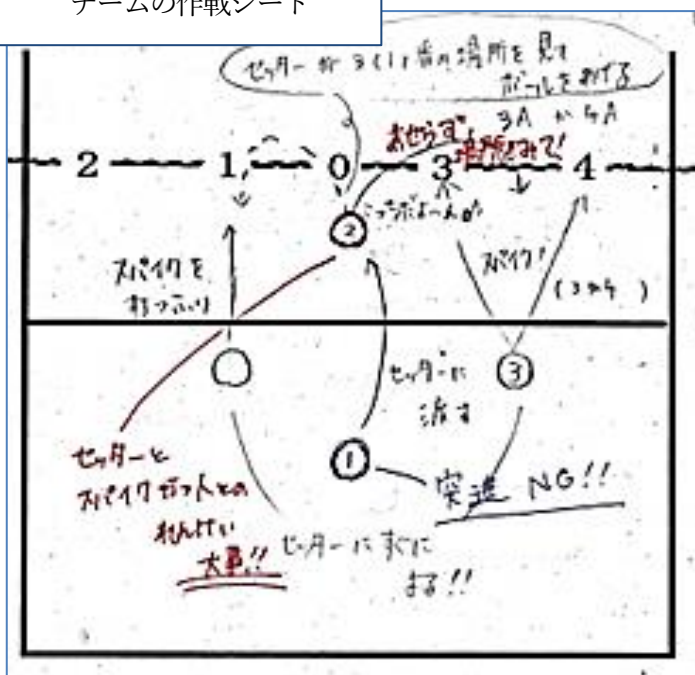
単元の中盤では教室での分析、作戦の話合いと体育館でのゲームの実践を交互に行うことで、自分たちのゲームが客観的にどのように作戦実行されているか確認しながら学習を進めた。その際、体育館のゲームではサーブの前にハドル（短い作戦タイム）を取り入れた。これにより、相手のサーブをレシーブしてからスパイクを打つまでの連携を高め、戦術の再現性を高めることができた。さらに、ゲーム後には直前までのゲームのデータからその日のゲームを振り返る（ブラッシュアップタイム）。ブラッシュアップタイムでは、自分や自分たちの課題に対し、ゲームを振り返り、話し合いながら気付いたことを作戦シートに上書きしていく。毎時間、違う色で上書きしていくことで、生徒の思考の流れや課題に感じていることを教師が把握しやすくなる。

この作戦を立てる上で重要視しているのが俯瞰映像とゲームデータの分析である。それについては、次項で詳しく述べる。



ブラッシュアップタイムの様子

## チームの作戦シート





単元中盤から終盤

～「みる」を高める アナリスト的視点の育成～

先述したように、本単元の深い学びの実現を目指す姿として、以下の様にしている。

本単元で目指す深い学びを、ネット際の攻防に関わる戦術の探究過程において、「する・みる・支える・知る」のそれぞれの関わり方と関連付けて技能を習得し、仲間と連携しスパイクの成功を目指したり、防いだりすることに喜びを感じ、今後の学習や日常に生かそうとしている姿。

ここにおいて、最も肝要となってくることは「みる」という関わりであると考えている。体のどこを見るのか、運動のどの局面を見るのか、ボール保持者を見るのか、非保持者を見るのか、何のために見るのか。「みる」視点を高めることは、運動やスポーツへの関わりを深め、楽しみ方を広げる上で、重要な要素であるからである。

そこで、本単元では、近年発展しているデータバレーボールを参考にしながら、データをもとに作戦を立てたり、振り返ったりするアナリスト的な「みる」を高めようと考えた。ゲーム中は、データ収集担当が、下図の様な項目を、クロムブックに直接入力し、迅速に活用できるようにしている。

入力画面		分析回					
		C	D	E	F	G	H
		【班】	【回】	【作戦】	【スパイカー】	【スパイク場所】	【ブロック】
		班番号	記録回数を 入力	作戦番号	スパイカーの ゼッケン番号	0～4	(1)ブロック (2)中道半端 ブロック (3)正面完璧 ブロック
							【結果】 (1)スパイク決定 (2)レシーブされた (3)ブロックされた (4)コンピミス (5)スパイクミス
1	【分析回】						
2	分析する授業 の回数						
3							
4							
5							
6							
7	1	3	1	2	⑤	1	1
8	1	3	2	2	⑤	0	0
9	1	3	3	1	③	0	1
10	1	3	4	1	④	4	1
11	1	3	5	1	③	1	1
12	1	3	6	2	③	3	2
13	1	3	7	3	①	1	2
14	1	3	8				
15	1	3	9				
16	1	3	10				
17	1	3	11				
18	1	3	12				

★実際にデータ分析をしてみよう！★

集計結果から分析！

選手別の決定数や打数を確認

それぞれの作戦の特徴を確認

どの作戦の時に一番得点できているか

どの作戦が一番使っているか

場所別のアタックを確認

←作戦別アタッカー打数

入力したデータをもとに  
自チームの攻撃を  
分析してみよう！

データを活用するよさを知る

収集したデータを有効に活用し、また、生徒が必要感をもって取り組めるための動機付けとして、外部からオンラインで講師を招いて活用方法やメリットについて指導していただく機会を設けた。

生徒は、データから見える自分たちのバレーボールの状況を客観的に捉え、かつ、俯瞰映像を見返しながら、自分たちにあった作戦や必要な練習方法について調べ始める。

これを機に、より個別最適で協働的な学びへと向かうことになる。単元構成の意図としては、共通の学習内容・学習課題は変わらないが、その解決に向けてのプロセスはそれぞれの個人やチームに委ねられる比率が徐々に多くなるように設定している。

データと俯瞰映像を活用する生徒

## 単元の終末 ～真剣に学びを試す場の設定～

単元の終末には、クラスマッチを実施した。ここでのねらいは、戦術的理解の深まりと広がりである。これまで学びを共にしてきたクラスメイトではなく、初めて対戦する相手を前に、これまでの学びを相手にどのように生かすのか。また、自分たちでは考えつかなかった戦術などとも出会うことができる。それは、スポーツの醍醐味であり、そこで得た学びは、他種目でも応用できる汎用的な力となる。

さらに、生徒自身によるスポーツイベントの企画・運営により、選手・応援・審判・運営等の様々な立場でホールディング・バレーボールに関わることができる。それはまさに「する・みる・支える・知る」を通した学びを深める重要な機会である。



今回、違うクラスの人達とバレーボールで対戦して、今まで見たことのない作戦やアタックの強い人がいて、すごくやりづらいと思うこともあり、それにすぐに対応するということの大切さが今回バレーボールをやって初めてわかりました。

やったことがなかった他の組の全力を知ることができました。クラスマッチをやっていく中で、初めて他の組と試合をしましたが、その時に自分たちとはまた違う見たことないような攻撃をしていたり、自分には思いつかないような作戦を企てて実行していたりと初めて見る他の組のバレーから学ぶことが多かったです。

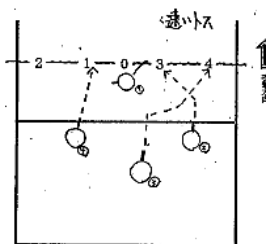
体育とは少しそれるが、応援が活発に行われたり、スポーツマンシップを大切にプレーを行っている人が多かった（というより、抗議や執着をしている人が少なかった）から、良い雰囲気でもベストパフォーマンスで臨めたのだと思う。

今日のクラスマッチを通して、2人がスパイクする構えをするのはとても有効だなという事を改めて強く実感した。他クラスとの試合をするとどっちが打ってくるのかわからないほどスパイクする2人の動きが丁寧で、ブロックする自分としてはトスを上げるまでどっちが打つか分からず、ブロックが中途半端になってしまうことがあった。攻撃のときはすごく意識していたけど守備のときはあまり意識していなくて自分たちの作戦を相手の混乱につながっているのではないかなと考えた。

## 単元のまとめ ～学びを確認しアウトプットする～

単元のまとめとして、戦術的知識テストを行った。ここでは、これでの学習を振り返り整理する。ここで生徒に問うことは、スパイクを打つ人の動きだけでなく、チーム全体として、作戦のためにどのように連携して動くべきかである。

(図) \*作図してください。



(ポイント)

- ①の人のポイント 体の向きが大切! トスをあげる前はスパイクの逆を向いて回転したり、後方向きのままトスをあげることで3人の動きがブロックする人により影響を及ぼすことができる。また、トスをあげた後にブロックする人が低いボールがあることが大切。
- ②の人のポイント 1-2-7で攻撃できるように②の場所を入替えることが大切。②はレフト打つので②の体の向きに合わせてブロックを飛ばそうとするため、より打つ(3)のパスが空きやすくなりスパイクも決まりやすくなる。
- ③の人のポイント レフトスパイクができないとしても3人ともスパイクの構えをすること。スパイクの姿勢からブロックのフォローにうつることでより次の攻撃へとつながる。
- ④の人のポイント スパイクの姿勢を保つことが重要。また、そのスパイクをするタイミングを②に合わせることで②の1-ブロックにつながる。

(ポイント)

①の人のポイント

- ・②がシザーを右腕に動き出し、4の位置でパスかく3の待つ。
- ・シザー1の位置にあずきおきかけて、3の位置に素早いパスを出す。

②の人のポイント

- ・①がパスを受け取る後に、少し進んで走り込む。
- ・後者の素早いパスに合わせて、素早く走り回り、スパイクを打つ。

③の人のポイント

- ・落ちついてシザーし、正確に素早くパスを出す。
- ・パスを出した後、すぐに1の位置に走り、フェイントしに行く。

④の人のポイント

- ・①がパスを受け取る前に動き出して、②の位置に向かう。
- ・スパイクを打つときと同じ動きで、フェイントが台詞のように、また、ランニングミスでパスが来た場合は、正確に打つ。

## <引用・参考文献>

- ・富山大学人間発達科学部附属中学校「主体性の高まりをめざして-課題学習で学校をつくる-」（富山大学出版会 2009）
- ・田村学「学習評価」（東洋館出版 2021）
- ・田村学「深い学び」（東洋館出版 2018）
- ・文部科学省「中学校学習指導要領（平成29年告示）解説 保健体育編」（東洋館出版社 2018）
- ・文部科学省国立教育政策研究所「指導と評価の一体化のための学習評価に関する参考資料」（東洋館出版社 2020）
- ・梅澤秋久 著「体育における「学び合い」の理論と実践」（大修館書店 2016）

（授業者：鵜飼 雅信）

また、一人一人に問うことで、学びをアウトプットする機会を保障し、次年度のバレーボールの学習や他の種目で学びの活用や個別指導の在り方等への活用することもできると考えている。

## (2) 課題

- ・本単元は、ホールディング・バレーボールを採用し、技能的なハードルを下げ、ネット際の攻防を重視して学習を進めた。そのため、ドリル練習は、主にスパイクとブロックの練習を実施したが、学習が進むにつれ、より連携を重視したドリル練習を積み重ねることが、よい動きの高まりにつながると考えられる。
- ・生徒の中には、ホールディングとキャッチの区別がうまくできず、今後、アンダーハンドパスやオーバーハンドパスへと移行していくための予備練習になっていない様子も見られた。
- ・本学習を今後に生かすには、段階的に「はじくパス」を導入し、コートの高さ、ネットの高さを検討しなければならないが、先を見据えた系統的な指導がさらに必要となる。そうでなければ、せっかくの戦術的な学びが、新しい学習内容とつながりをもたず、学習に連続性が生まれにくくなってしまふことが懸念される。



## 保健体育科研究のまとめ

### 1 保健体育科が考える「見方・考え方」について

本校保健体育科では、運動やスポーツの価値と特性とは何かについて明確に捉えるために、「価値的な見方・考え方」と「特性的な見方・考え方」に整理して研究を進めた。これらは双方が決して分離して存在するものではなく、授業内、単元、年間単位で交互に働かせたり、関連付けたりしながら学習を進めていくことが有効だと考える。その種目の持つ特有の技能や戦術は「特性的な見方・考え方」とし、生徒が解決すべき課題として授業の中軸を担ってきた。一方で「価値的な見方・考え方」は保健体育固有の「心と体を一体として捉え、豊かなスポーツライフの実現（一部省略）」に向けて欠かせない心の側面であるにも関わらず、単元でどのように位置付けることが資質・能力の習得に向けて有効に働くかは明確になっていないのが現状であった。そこで、本校保健体育科では、前副題の「教科の本質」で培った問いや課題の重要性を踏まえ、保健体育授業において「価値的な見方・考え方」と「特性的な見方・考え方」がどのように関連付けられるかについて研究を進めることとした。

### 2 「見方・考え方」における成果と課題

### 3 5年間の研究のまとめ

「価値的な見方・考え方」と「特性的な見方・考え方」について、教師が発する問いから、生徒がどのように捉え、何を学ぶかについて研究を進めてきた。この双方は、運動やスポーツの特性を考えた際に独立しているものではなく、関連し合いながら生徒の学びとなっていくものであることが分かった。一つの事象に対する問いに対し、「もっと〇〇できるようになりたい」と個人課題を解決しようとするならば、技能の高まりという「特性的な見方・考え方」のみならず、「自主的な態度」という「価値的な見方・考え方」への発展につながる。その課題に対し、共同者がいるとするならば、（バスケットボールで言えばボール保持者と非保持者、器械運動で言えば試技する者とそれを補助する者）「協力」「共生」等の視点を経て技術の習得に向かうことができる。運動やスポーツの特性に応じた技能の高まりは、達成感や喜びにつながる。その過程で仲間との関わりを通して、公正、協力、責任、参画等の価値を感じることが保健体育科の目指す本質的な学びにつながるだろう。今後は、対象の運動課題に向かう生徒に「価値・特性」の双方を構造的に関連付けさせられる問いについて研究していくことが、生徒の更なる主体性の高まりにつながると考えている。

内容	成 果	課 題
球技/タグラグビー	学習課題に公正・共生についての内容を生徒の振り返りから設定。チーム貢献という視点から、自分の役割と「価値的な見方・考え方」を関連付ける。	「価値的な見方・考え方」を働かせるための教師の問いが単元終盤になってしまい、学びに生かすには不十分であった。単元中程に設定することで、自己の変容をより実感できる。
体育理論/スポーツの多様性・社会性・文化的意義	学習課題や生徒の思考の流れに合わせた体験的な学習や探究の時間を計画的に設けることが個の高まりにつながる。	体育理論を、実技と関連付けながら計画することで、ねらいとする「見方・考え方」の更なる高まりを目指すことができる。
体づくり運動/連鎖交互跳び	「みる」視点を高めるための体育理論の時間を計画に組み込むことによって、「する、知る」へ効果的に転移した。	価値項目によっては、教材に合わせて、達成しにくい内容もある。個人種目の際の、意図的な関わらせ方や問いを考える必要がある。
器械運動/マット運動	「する・みる・支える・知る」のそれぞれの項目について、具体的な知識や行動を整理することで、指導効果が高まる。	4つの視点をもとに多様な関わり方を考えられたからといって、技能が高まる保証はない。高まりの実感や達成感をもたせることで「価値的な見方・考え方」が深まる。
球技/ バスケットボール	「する・みる・支える・知る」についてのルーブリック作成、映像の蓄積と振り返りをチーム共有することが有効。	価値的な学びを感じている生徒と、それに至っていない生徒が交流し気付きを促すための教師の問いや単元構成の工夫が必要。