

## 令和5年度中学校教育研究会（秋の公開）保健体育科 授業の様子

単 元 名	クラスの願いを達成するためのネット型のゲームをつくろう		
授 業 学 級	3年B組 (40名)	授 業 者	堀口 はるか
研究アプローチ	I：教科・アプローチ		
教 科 の 学 び	ネット型、ゲームづくり、3つの視点、協働		

### 【本時の様子】

生徒たちは、「クラスの願いを達成するネット型のゲーム」をつくるために、ルールの軽微な修正を行いながら追究しました。

クラスの願いである「よりバレーボールに近づけること」を達成するためには、「ボール操作」「ボールを持たないときの動き」「意志決定」の3つの視点をより高度にする必要があることを学習した生徒たちは、意思決定の場面に着目してセッターがボールを持つ時間を制限すればよいのではないかと考えました。

セッターがボールを持ってよい時間を「3秒」とクラスで決めだし、各チームは3秒でトスをする練習を経て試合を行いました。チームによっては3秒未滿でスピーディーなプレーを行っているチームもありました。しかし、途中で「3秒持てるという余裕があった方が、みんなが落ち着いてプレーできそうだ。」と全体で共有したことで3年B組のルールは「セッターがボールを持つ時間は3秒以内」と決定しました。

今後は、自分たちで決め出したルールの中で技能を高め、つくったゲームがクラスの願いの達成につながるか、リーグ戦を行いながら検証していきます。果たして、3年B組特製のゲームは、ネット型を学習するにふさわしいゲームになるのか！？



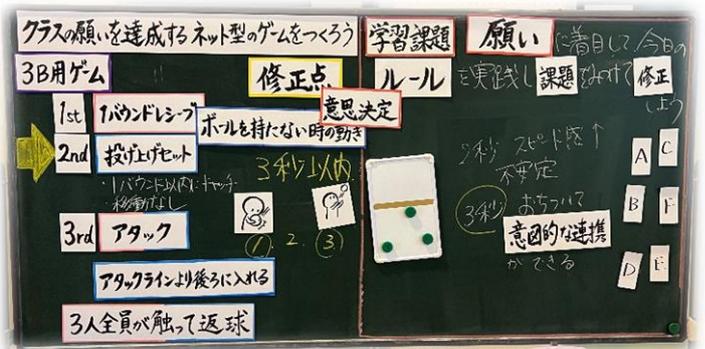
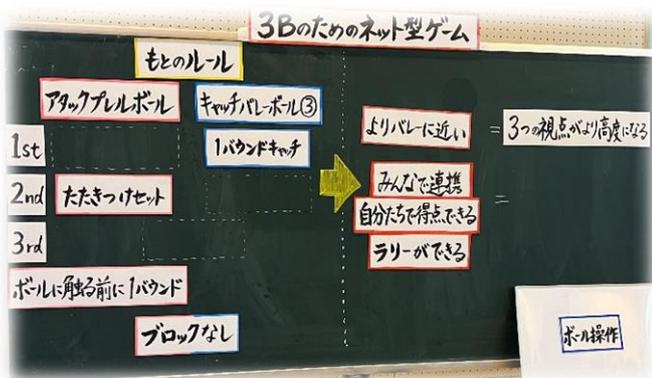
グループ追究の様子



試合の様子



全体追究の様子



本時の板書

## 【単元終末のM生の姿】

M生は、第1時に競技と同じルールでのバレーボールを経験した際に、「できる人ばかりがボールを触っていたので、みんなが触れるようにした方がいいと思った。」と振り返り、ゲームづくりを行う中で誰もがゲームに参加し貢献することに着目していました。

第8時(本時)、M生はセッターがボールを持ってよい時間について、ラリーの展開の速さを求めるのではなく、より確実に安定したプレーに近づけることに関わって以下のように記述しました。

セッターのキャッチは3秒以内の方がいいと思った。なぜなら、1,2,3,というリズムがあるとアタッカーは準備しやすいし、冷静にゲームができると思う。けれども実際は1,2くらいでボールをあげている人もいるので、3秒以内にしてすぐにあげてもいいし、余裕をもってもいいし、というふうにゲームの状況を見極めて、選択肢を判断することが楽しさにもつながると思った。

第12時(最終時)の終末、M生は、これまで学習してきたゲームづくりについて、完成したゲームを「技能の習得」と「クラスの願い」の視点から評価し、自分たちでつくり上げる過程を振り返りました。

◎技能(「ボール操作」「ボールを持たないときの動き」「意思決定」)の習得に関わって最初から難しいことをやるのではなく、簡単なゲームから始めることで、技能の成長に合わせたゲームをすることができた。また3人だったため、必ず誰か一人は、役割を果たさなくてはいけないので、ゲーム内でボールを持たないときの動きや、意思決定を積極的に実践することができたと思う。ルールを私たちに合わせて作ったので、毎回同じような進み方にならないことも技能を取得させることにつながったと思う。ゲーム中は、「次、私行きますー」と声を掛け合うことで意思決定やボールを持たないときの動きを上手にすることができた。また、ボール操作の面では、授業時間がそもそも長くたくさん練習できたのもあると思うけれど、自分たちで何の練習が必要かを考えて、練習をすることができたのが大きな要因だと感じる。またグループ内でコツを伝え合うことができたのもよかった。

◎ゲームづくりの学習を振り返って、これからの生活に活かせるようなことクラスみんなが楽しめるという視点は今後も大切だと思う。勝つことだけでなく、みんなで作る楽しさにちゃんと価値を見出すことができたので、学友会活動やクラス活動でも何に価値をおくかを大切にしていきたい。また、実際に経験を通して試行錯誤することはぴったりのものを見つけていくために必要だと思うので、他の授業でも活用したい。

M生のように、誰もがゲームに参加し貢献できるようにするために、多面・多角的な視点でルールを評価したり、友からさまざまな意見を聞き試行錯誤したりするといった考え方が、体育の場面に限らず重要であると実感した生徒が多く見られました。このような学びをした生徒が、今後の保健体育を含むすべての学習で、どのように課題を捉え解決していくかが楽しみです！