

研究大会指導案（保健体育科） 令和4年10月14日（金） 1時間目

1. 単元構成・計画

教科名	保健体育科	学年	2 学年	時期	10～11月			
単元名	球技 ネット型 バレーボール							
目 標	知識及び技能(知) 【1】【2】	勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性、技術の名称や行い方などを理解できるようにする。						
	知識及び技能(技) 【1】【2】	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ようにする。(ネット型では、ボール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することができるようにする。)						
	思考力、判断力、表現力等 【1】【2】	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ようにする。						
	学びに向かう力、人間性等 【1】【2】【3】	フェアなプレイを守ろうとすること、仲間の学習を援助しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができるようにする。						
評 価	評価の観点	評価規準			評価材料			
	知識・技能(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について、言ったり書き出したりしている。			①各ステージ末・ 単元末のCBT ①授業内のCBT			
	知識・技能(知) 【2】	球技の各型の各種目において用いられる技術には名称があり、それらを身に付けるためのポイントがあることについて、学習した具体例を挙げている。						
	知識・技能(技) 【1】	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。			①観察 ①観察			
	知識・技能(技) 【2】	相手側のコート上の空いた場所にボールを返すことができる。			①授業内のCBT ①授業内のCBT ②観察 ②観察			
	思考・判断・表現 【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、仲間の課題や出来栄を伝えている。						
	思考・判断・表現 【2】	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。			①単元末のCBT ②観察			
	主体的に学習に取り組む態度 【1】	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。						
	主体的に学習に取り組む態度 【2】	練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助しようとしている。						
	主体的に学習に取り組む態度 【3】	健康・安全に留意している。						
指導計画					評価計画			
時数	指導内容				知	技	思	主
1	オリエンテーション・試しのゲーム				【1】 ①			【1】 【3】 ②
2	<u>【ステージ1：今ある力でバレーボールを楽しもう！】</u> 基本的な個人技能を身に付ける ・味方が操作しやすい位置にボールをつなぐ ・セッターへの返球やアタッカーへのトスの技能向上					【1】 ①		【1】 【3】 ②
3					【2】 ①	【1】 ①		
4(本)						【1】 ①	【1】 ①	
5					【1】 【2】 ①		【1】 ②	
6							【2】 ②	【2】 ②
7	<u>【ステージ2：『仲間と連携した三段攻撃』を中心に試合を楽しもう！】</u> 『仲間と連携した三段攻撃』に必要な個人技能やチーム内の役割を身に付ける ・相手側のコート上の空いた場所にボールを返す ・トスの工夫（セッターの位置、トスの高さや速さなど） ・アタックの工夫（アタッカーの位置、アタックの強弱やコースなど）					【2】 ①		
8					【2】 ①	【2】 ①		
9						【2】 ①	【1】 ①	
10					【1】 【2】 ①		【1】 ②	

11	【ステージ3：チームごとに作戦を工夫して『附属カップ』を楽しもう！】 単元のまとめとして、作戦（攻め方）を工夫して試合で試みる ・個人やチームのよさを生かした作戦（セッターの固定など） ・試合状況や対戦相手に応じた作戦（ブロックをかわすアタックの工夫など） ・2学年全学級総当たりリーグ戦の自主運営			(2) ②	(2) ②
12		総括的な評価			
13		(1) ②	(1) ②	(1) ①	(1) ②
14		(1) ②	(1) ②	(1) ①	(1) ②
15		(1) ②	(1) ②	(1) ①	(1) ②
16		(1) ②	(1) ②	(1) ①	(1) ②

※○主に評定に用いる評価 ●主に学習改善につなげる評価

2. 本単元におけるCBTの活用場面について

1	授業内で、前時の内容に関わるCBTを実施する。生徒の解答結果の状況に応じて、前時の内容の振り返りや補足の説明・実演を行う。（即時性・学習改善につなげる評価）
---	--

3. 本時案（4／16）

(1) 本時の目標				
知識及び技能(技) 【1】	セッターへの返球やアタッカーへのトスにおいて、ボールを受けた味方が次のプレイをしやすい位置にボールをつなぐことができるようにする。			
思考・判断・表現 【1】 ※前時学習内容	セッターへの返球やアタッカーへのトスにおける動きのポイントやつまづきについて、仲間の課題や出来栄を伝えることができるようにする。			
※ステージ1における指導計画・評価計画の具体イメージ				
時数	指導計画・評価計画			主体的に学習に取り組む態度
	知識	技能	思考・判断・表現	
2	知【2】について指導 ↓	①技【1】に関わる観察 →生徒の運動状況を把握 →学習改善につなげる ↓		②主【1】【3】に関わる観察評価
3	①知【2】に関わるCBT実施 →生徒の理解度を把握 →学習改善につなげる →	①技【1】に関わる観察評価 ↓		
4 (本)		①技【1】に関わる観察評価 ←	①思【1】に関わるCBT実施 →生徒の理解度を把握 →学習改善につなげる ↓	
5	①知【1】【2】に関わるCBT評価		②思【1】に関わる観察評価	
(2) 学習の展開				
学習活動		教師の働きかけ		指導上の留意点 ●・○評価の方法
1. 前時学習内容の復習（CBT） 【個別最適な学び】の場面		1. 生徒の解答結果の状況を把握し、補足の説明・実演などを行う。		①授業内のCBT
2. W-UP (1)チーム毎に体操 (2)各自のペースで3分間走		2. チーム内のコミュニケーションを積極的にとるよう促す。		
本時の課題：味方がトスやアタックをしやすい位置にボールをつなごう				
3. チーム課題練習 (1)円陣トス&キャッチ (2)トス&アタック		3. 前時までの[技能]の見取りや、本時導入のCBT[思考・判断・表現]の実態把握より、学習改善が必要である生徒へ働きかける。		①観察

4. リーグ戦 (1)生徒による自主運営 (2)ルール等は状況を見て変更有 (3)作戦タイムは試合状況を見て変更有	4. チーム内の『3ボイス』を積極的に促す。 優れた技能には承認の声かけを、課題のある技能には具体的な改善点を即時に伝える。運営時、学習改善が必要である生徒と共に、仲間の課題や出来栄を観る。	①観察
5. 振り返り 自己評価やチーム内での相互評価[認め合い]をもとにしながら振り返る。	5. 必要に応じて、優れた技能の生徒を紹介したり、課題のある技能を教師が実演し改善点を考えさせたりする。	

(3) 主に学習改善につなげる評価と改善の手だて

思考・判断・表現 【1】 ※前時学習内容	C (手だて)	・提示された動きのポイントやつまずきのVTRクリップ集を参照するよう促し、必要に応じて補足の説明・実演を行う。 ・知識の習得状況を確認し、具体的な知識と汎用的な知識を結びつける指導を行うとともに、チーム課題練習などの中で指導を行う。
		・実施者全体の正答率を踏まえ、学級全体に対する補足の説明・実演を行う。

(4) 主に評定に用いる評価と改善の手だて

知識・技能(技) 【1】 【セッターへの返球】	実現状況	判断の目安	具体例(特徴的な動き)
	知識・技能(技) 【1】 【アタッカーへのトス】	A	ボールを受けたセッターがトスをあげやすいように、素早いキャッチ&リリースで、セッターの頭上に落ちてくるように山なりで返球している。
B		ボールを受けたセッターがトスをあげやすいように、セッターの頭上に落ちてくるように山なりで返球している。	・頭上に落ちてくるように山なりで返球
C (手だて)		・セッターへ返球するが、返球スピードが速かったり、返球が高かったり低かったりしている。 ・セッターに返球できない。	・山なりではなく直線的な返球 ・頭上や腰あたりへの返球 ・後衛に返球してしまう
知識・技能(技) 【1】 【アタッカーへのトス】	実現状況	判断の目安	具体例(特徴的な動き)
	A	ボールを受けたアタッカーがアタックをしやすいように、ボールの落下地点に入り、肘や膝などを使って、アタッカーの頭上に落ちてくるように山なりのトスをあげている。	・高さやタイミングを調整できる ・肘や膝を使っている ・オーバーハンドパス
知識・技能(技) 【1】 【アタッカーへのトス】	B	ボールを受けたアタッカーがアタックをしやすいように、ボールの落下地点に入り、アタッカーの頭上に落ちてくるように山なりのトスをあげている。	・頭上に落ちてくるような山なりのトス
	C (手だて)	・トスをあげるが、狙ったところにあがらない。 ・トスをあげられない。	・ボールの落下地点に入れない。 ・肘が伸びきった状態

