

研究大会指導案（保健体育科） 令和5年10月12日（木）6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」 ～ひろえ！つなげ！きめろアタック！～						
目 標	知識及び技能(知)	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等を理解できる。					
	知識及び技能(技)	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。（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。）					
	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	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ことや、健康・安全に気を配ることができる。					
評 価	評価の観点	評価規準		評価材料			
	知識及び技能(知)	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】		①各ステージ末・単元末における CBT・スライド ①授業内における CBT			
		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。【2】					
	知識及び技能(技)	ボールの落下点を予測し素早く移動することができる。【1】		①観察・スライド ①観察・スライド			
		味方が操作しやすい位置にボールつなぐことができる。【2】					
		相手コートの中空いた場所にボールを返すことができる。【3】					
	思考・判断・表現	提示された動きのポイントやつまづきの事例を参考に、仲間の課題や出来栄を伝えている。【1】		①授業内における CBT・スライド ①授業内における CBT・スライド ②観察 ②観察			
		自己の振り返りや仲間からのアドバイスを受けて、現状を把握した上で課題を見付けたり目標設定したりしている。【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。【3】					
	主体的に学習に取り組む態度	一人一人の違いに応じた課題や挑戦、相手の健闘を認めたり、マナーを守ったり、フェアプレイをしようとしている。【1】		①単元末における CBT ②観察			
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。【2】							
健康・安全に留意している。【3】							
指導と評価の計画					評価計画		
時数	ねらい・学習活動等			知	技	思	主
				※思【2】①については毎時間			
1	オリエンテーション・試しのゲーム			[1] ①			[1] [3] ②
2	【ステージ1：今ある力でバレーボールを楽しもう！】				[1] [2] ①		[1] [3] ②
3	◎基本的な個人技能を身に付ける ・「ひろう」：レシーブ 相手のサーブやアタックに対し、ボールの落下点を予測し素早く移動してひろう			[2] ①	[1] [2] ①		
4 (本時)	・「つなぐ」：トス セッターへの返球やアタッカーへのトス等、味方が操作しやすい位置へつなぐ				[1] [2] ①	[1] ①	
5	・「きめる」：アタック 相手側コートの中空いた場所にボールを返してきめる			[1] [2] ①		[1] ②	

6				[3] ②	[2] ②
7	【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！】 ◎『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		[3] ●		[1] [3] ②
8	・「ひろう」：レシーブ ポジションの工夫やコミュニケーションの強化	[2] ●	[3] ①		
9	・「つなぐ」：トス トスの工夫（セッターの位置，トスの高さや速さなど）		[3] ①	[1] ●	
10	・「きめる」：アタック 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）	[1] [2] ①		[1] ②	
11 16	【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を工夫して試合で試みる			[3] ②	[2] ②
	・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（会場設営，審判，応援など）	[1] [2] ①	[1] [2] [3] ①	[1] [3] ① ②	[1] [2] [3] 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. 指導計画における学習履歴を利活用した活動について

1	知識及び技能(技)／思考力・判断力・表現力 授業内で，前時の内容に関わるC B T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)
2	知識及び技能(技)／思考力・判断力・表現力 単元を通して扱うワークシートをGoogleスライドで作成する。(ワークシートの構成としては，表紙・単元目標と評価規準・毎時の学習記録・単元の自己評価とする。)また，Googleクラスルームにおいて課題として提示し，同時にルーブリックも示すことで，生徒がいつでも評価規準を確認しながら単元の学習を進めることを可能にする。生徒は毎時間，①チーム・個人の目標設定と振り返り，②技能の自己評価，③動画の貼り付けの3点の学習履歴を提出することとし，教師は授業中の活動と学習履歴となるワークシート(Googleスライド)の提出物から様子を見取り，形成的評価(フィードバック)を繰り返す。形成的評価は具体的に，ルーブリックをもとにした3段階評価と限定公開のコメントとし，生徒の学習改善へのアプローチを施していく。

3. 本時案

(1) 本時のねらい	
知識及び技能(技)	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。【2】
思考力・判断力・表現力等 ※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ている。【1】 自己の振り返りや仲間からのアドバイスを受けて、現状を把握した上で課題を見付けたり目標設定したりしている。【2】

※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 ※思【2】①については毎時間	
2	知【2】について一斉指導 ↓	技【1】【2】①に関わる観察 →生徒の習得状況を把握 →学習改善につなげる		主【1】【3】②に関わる観察評価
3	知【2】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 →	技【1】【2】①に関わる観察評価 ↓		
4 (本)		技【1】【2】①に関わる観察評価 ←	思【1】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	知【1】【2】①に関わるCBT評価		思【1】②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。	思【1】①：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. 前時までの見取りによる[技能]、本時導入のCBTやスライドの実態把握による[思考・判断・表現]において、学習改善が必要である生徒へ働きかける。	技【1】【2】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の可能性有 (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。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。	技【1】【2】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。	思【2】①：スライド

(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)	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 	
		<ul style="list-style-type: none"> ・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。 	
思考・判断・表現 【2】 ※前時学習内容	C (手だて)	<ul style="list-style-type: none"> ・自己やチームの課題そのものに気付いていないことや、課題に気付いていても課題解決に向けて軌道修正が必要な場合が起こり得るため、スライド等の学習履歴を利活用することで、適切なタイミングで適切なアプローチを行う。 	
		<ul style="list-style-type: none"> ・学級全体の傾向を踏まえ、必要に応じて補足の説明・実演を行う。 	
(4) 主に評定に用いる評価と改善の手だて			
知識及び技能(技) 【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)
	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。	<ul style="list-style-type: none"> ・素早いチャッキ&リリース ・アンダーハンドパス ・オーバーハンドパス
	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。	<ul style="list-style-type: none"> ・頭上に落ちてくるように山なりで返球
	C (手だて)	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 	<ul style="list-style-type: none"> ・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
知識及び技能(技) 【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。	<ul style="list-style-type: none"> ・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
	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。	<ul style="list-style-type: none"> ・頭上に落ちてくるような山なりのトス
	C (手だて)	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールの落下地点に入れない ・肘が伸びきった状態

