

教科名	科目名	単位数	授業形態	系統	履修年次
体育	スポーツⅡ（球技）	2	一斉	文系	2

教科書（発行所）	
教科書以外の教材	

目 標		1 球技の推進及び発展に向けた多様な関わり方を理解するとともに、技能を身に付ける。 2 球技における自他や社会の課題を発見し、思考し判断するとともに、他者に伝える力を養う。 3 球技の学習に主体的に取り組むとともに、公正、協力、責任、参画、共生などに対する意欲を高め、健康・安全を確保して、生涯を通してスポーツを継続するとともにスポーツの推進及び発展に寄与する態度を養う。		
	学期	学習事項	学習内容	考査等
学習計画	1学期	1 ゴール型球技への多様な関わり方 ○バスケットボール ○サッカー	1 ゴール型球技では、勝敗を競ったりチームや事故の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを深く味わい、状況に応じたボール操作と空間を埋めるなどの動きによって空間への侵入などから攻防を展開することができるようになる。 ボールの操作の動きでは、ドリブルやパス、ボールを保持したランニングなどによってボールを保持したり相手をかわしたりして攻防を展開する技能を中心に取り組む。ボールを持たないときの動きでは、パスを受けるために空間に走り込んだり仲間をサポートしたりする動きによって、組織的に攻防を展開する技能を中心に取り組む。	知識テスト・技能テスト
	2学期	2 ベースボール型球技への多様な関わり方 ○ソフトボール ○野球	2 ベースボール型球技では、勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを深く味わい、状況に応じたボールやバットの操作と状況に応じた守備などによって攻防を展開することができるようになる。 バット操作やボール操作では、バッティング、バントなどの技能を用いて、打ち返す方向をコントロールしてヒットをねらったり、仲間の進塁をサポートしたりして得点に繋げる攻撃と、フライやゴロに対する捕球動作と送球動作などの守備を中心に取り組む。ボールを持たないときの動きでは、攻撃では、離塁やタッチアップなどの技能を用いて次の塁をねらう動きによって進塁することを、守備では、打球に応じた守備位置の移動や仲間と連携して中継プレイやバックアップをするための動きに取り組む。	知識テスト・技能テスト
	3学期	3 ネット型球技への多様な関わり方 ○バレーボール ○卓球 ○テニス ○バドミントン 学習事項の1～3までのの中から1つ以上を選択して学ぶ。	3 ネット型球技では、勝敗を競ったりチームや事故の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを深く味わい、状況に応じたボール操作や安定した用具の操作と連携した動きによって空間を作り出すことなどの攻防を展開することができるようになる。 ボールや用具の操作では、サービス、レシーブ、スマッシュ、カットなどの技能を用いて、返球等の場所をコントロールしたり、緩急や前後の空間への返球、ボール等の回転の変化などによって相手の隙をついたり体勢を整えたりして攻防を展開する技能を中心に取り組む。ボールを持たないときの動きでは、空間を埋めたり仲間をサポートしたりする動きによって、仲間と連携して攻防を展開する技能を中心に取り組む。	知識テスト・技能テスト
授業の受け方・学習に向けてのアドバイス等		【確かな学力を身につけるためのアドバイス】 ・運動の楽しさを味わうために自ら進んで活動しよう。 ・自分自身や仲間の気持ちや体の状態に目を向け、問題点や解決方法を見つける努力をしよう。 ・体育にとっての「学力」は「基礎的な知識・技能のもとに意欲を持ってスポーツを実践する力」である。日頃のスポーツの実践に心がけよう。 【授業を受けるに当たって守ってほしい事項】 ・健康管理に留意すること。体調不良の人は授業前に担当者に申し出て指示を受けること。 ・授業はチャイムと同時に始まりますので、活動場所への移動は休み時間の内に完了すること。 ・タブレットの保管・運搬に気を付け、貴重品の管理もしっかりと行うこと。		

評価の観点	知識・技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
	・スポーツⅡを学習して高まる体力やその高め方、学習する運動に関する行いや学び方、安全確保の仕方やマナーなどを実践するための事項を理解できる。 ・スポーツⅡの多様な楽しさや喜びを深く味わうための技能を身に付けている。	・発見した動きの改善点や、効果的な改善策について、活動場面で判断し仲間に伝える力ができる。 ・体力や技能の程度、性別等の違いを超えて、仲間とともにスポーツⅡを楽しむための調整の仕方を見つけている。	ルールやマナーを大切にし、互いに助け合い高め合おうとする態度。また、安全に留意し、自己の役割を積極的に引き受け責任を果たしている。
評価の方法	①授業内容の技能習熟度テスト（個別）及びゲーム等での実践力（集団） ②各種目のルール等についてのテスト、配信課題等の記入内容からの理解度等		