

# 1/2 附属中 佐賀大会

## 1 自評

・生涯スポーツ → 豊かな人生

・探究 → 習得 → 活用

見方・考え方を働かせるための手立て

① 導入 探究 知識整理

ゴールの姿

② 確認タイム

選択

落とす・落とさせない

③ タブレットでの振り返り

→ Teamsでフィードバック

④ 場の  
球

人数

6人 ← 1年時3人(高利)

教具

ボール 160g  
軽量

キック  
しやすさ



・評価規準「楽しめているか」

やる気スイッチ Teamsでの確認

①



全カ  
楽しい  
進んで

テラフ  
① 18人 → 26人  
② 17人 → 22人  
③ 19人 → 26人

声 → Nice playにつながる

ゲーム① < ゲーム② 盛り上がり

話し合っでの言葉かけの価値付け  
課題解決につながった。

・ICTの利活用



# 2 協議・質疑

(手立て)

・單元構成 課題を解決するためには

も、と面白くするため  
技能の高まり

練習・話し合い

必要感の大切

→ 話し合い

・ 動画 → 共有

・ 活動中で価値付け

4.5時間目

生徒からの要望で

・ オリエンテーション

ゴールの姿

ラリー

いっぱい?  
技能を  
発揮

相手コートに 落とす ・ 落とさせない

空いているところ

まるごと攻防を楽しむ

↑  
公式ルールにとらわれない

70Dの  
動画  
他7D  
パワポ



・ キャッチバレーについて

（いつはじくのみ バレーになるのみ）

→ 易しい関係 子 密 運

↓  
3年間のカリキュラム 3段階 攻けき

・ 落とす・落とさせない = アンケート  
では見取れない

観  
点

↓  
記述で

質を重視

・ 体力をどう向上していくか

18分

・ ケルーピョク