

**C-1 指導案**

- (1) 題材名 卓球 (本時 2次7/9 ※本時は2時間続き授業の2時間目)  
 (2) ねらい  
 相互評価から自己の課題に気づき、その解決のための手段、練習方法等を見つけることができる  
 (3) 準備 卓球台・ネット ボール ラケット デジタイマー  
 相互評価表 気づき・課題解決用紙 星取り表  
 (4) 展開

注：・は全体に対する支援や一般的な支援  
 ☆は努力を要すると判断される状況の生徒への支援  
 ○はねらいを達成したと判断される状況の生徒への支援

段 階	学 習 活 動 ◇予想される生徒の思考の流れ	教師の指導・支援 評価場面・評価の方法
導 入 5分	①準備運動 6班編制で班単位で行う。  ②集合、挨拶・学習目標、学習内容および学習の進め方の確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日頃運動不足のため怪我しやすい状況にあることを、卓球の運動特性から多い負傷部位とともに伝え、入念に取り組ませる。</li> <li>・本時のねらいを明確に伝える。</li> </ul>
展 開 43分	③ストローク (スマッシュ) 練習 ラリーを続け、リズムに合わせて強く打ち込む練習をする。  ④簡易ゲーム <ゲーム形式・方法> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ダブルス</li> <li>・1ゲーム2分の時間制</li> <li>・得点はラリーポイント制</li> <li>・勝ち上がり負けさがり制</li> <li>*勝敗により台を換えていく。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・星取り表の記入</li> </ul> ⑤星取り表の確認および分析 ペアの勝ち数、グループの勝ち数を集計、分析する ⑥相互評価 (自己評価も含む) <ul style="list-style-type: none"> <li>・各班評価表ボードをもとに行う。</li> <li>・グループの勝ち総数を増やすための作戦を立てる。(ペアの入れ替えも含む)</li> <li>◇失敗ばかりで迷惑をかけた</li> <li>◇「A」評価が少ない</li> <li>◇相方のミスが多く負けてばかりでつまらない。違う人とコンビを組みたい。</li> <li>◇コンビが良く勝ち数も多く楽しかった</li> <li>◇グループの勝ち数を増やすためにペアの組み合わせを工夫したい</li> </ul> ⑦「気づき&課題解決」用紙の記入 <ul style="list-style-type: none"> <li>・相互評価をもとに自己の課題とその解決手段・方法についてまとめる。</li> <li>・各グループ1名発表する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆うまくできない生徒には個人指導する。</li> <li>・試合順番を待つペアが審判 (主審、副審、線審等) を正しくしているかに目を配り、必要に応じて指導する。</li> <li>・ゲームの様子からタイミングを見計らって攻防の方法について一斉指導する。</li> <li>☆負け続けるペアには原因を問いかけ、アドバイスする。</li> <li>・試合終了後すぐにホワイトボードに記入させる。</li> </ul> <p>学習活動⑥⑦から</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>相互評価から自己の課題に気づき、その解決のための手段、練習方法等を見つけることができる                      (思考・判断)</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>☆振り返りがうまくできないペア、グループに具体策を示すなど次時への意欲化へと結びつく助言をする。</li> <li>○グループ内のコーチとして機能できると「よりすばらしい」ということを示唆する。</li> <li>・批判や責任転嫁の場とならないように注意する。</li> <li>・本時の重点活動により、しっかりと取り組み、まとめるよう指導する。</li> </ul>
まとめ 2分	⑧本時のまとめおよび次時に向けて	<ul style="list-style-type: none"> <li>・次時への意欲化を図り、ねらいを明確に伝える。</li> </ul>

