

1 単元名 球技：ネット型(バレーボール)

2 単元の目標

- (1) 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに、基本的な技能や仲間と連携した動きで攻防を展開できるようにする。
イ ネット型では、ボールや用具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ができるようにする。
- (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。
- (3) 球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとする事、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする事、仲間の学習を援助しようとする事などや、健康・安全に気を配ることができるようにする。

3 運動の特性

バレーボールはネット型の種目で、ネットを境に相對したチームが、空中にあるボールをサービス、パス、トス、スパイク、ブロック、レシーブなどの技術を用いて、攻防を展開し、勝敗を競い合うところに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。集団の連携プレイが核となっているが、ボール、自分のチームの動き、相手チームの動きに絶えず対応しながら、自分のからだをどのように操作したらよいかを瞬時に決定し対応していくことで、緊張感を味わうことができるスポーツである。また、瞬時に適切な判断に対応した正確な動きができることが必要とされ、瞬発力や敏捷性などバランスのとれた体力づくりに適している。技能やゲームの様相に応じて、ルールやコート of 広さなどを工夫すれば、楽しむことができるスポーツなので、それぞれの段階に応じた課題を設定して練習することができる。

4 全体研究・教科研究との関わり

- (1) 本単元における「主体的な学び」の姿（ ）内は「主体的な学び」のプロセスモデルの学習過程
本単元では、「主体的な学び」のプロセスモデルを参考に、目指すゲームの様相を『あいた場所をめぐる攻防があるゲーム』として設定している。（目標設定）単元を通して基礎技能の定着を目指した活動が続けること、（方略計画）単元前半でボールを落とさずにラリーを続けることを意識させる活動を取り入れることで、（遂行・振り返り）目指すゲームの様相に迫っていきたい。本時の時案では、前時に考えた「ボールを落とさずにつなぐため(拾う・繋ぐ・返すをスムーズに行うため)に考えたチームの作戦」を実践していくなかで、よりよい学習方略を求めて、必要な修正を続けることができるようにしたい。（振り返り・方略調整）単元後半には、空いた場所にボールを返すこと（得点を奪う）を意識していくことで、目指すゲームの様相に近づいていけるようにしたい。（遂行・振り返り・方略調整）単元末には、自らの学びを振り返り、その成果と課題を次の単元に活用していくことを意識させていきたい。（全体の振り返り）

本時（7時間目）の活動に向けて、5時間目にiPadを活用し自分たちのゲーム（3対3）を撮影した。6時間目に撮影した「映像」や「作戦シート」を活用しながら「ボールを落とさずにつなぎ相手コートに返球するための作戦」を考えさせた。チームの立ち位置を考えることを基本として、さらにその理由をチームで考えさせた（理想の3段攻撃をイメージさせる）。本時（7時間目）では、6時間目に立てた作戦を実際に試していく中で、「有効な作戦であったか」、「修正が必要か」について振り返りながら活動を進めていく。最初の話合いでは「分析シート」を活用し（ボールがどこで落下しているか、第1触球者がどこで触っているかなど）、個人の意見を考える時間を設定してから、グループで考えを共有していく。2回目は1回目の話合いも踏まえ、「修正が必要か」の確認を行う。最後にOPPシートを活用して個人で振り返りを行う。

本校体育科では、『主体的に学び、獲得した力を発揮することができる体育学習の創造～「仲間と高め合える授業を目指して」～』を研究主題として設定している。1年次の研究では、授業のねらいや着目する視点についての設定を生徒に明確に示すことで、生徒は授業の中で何をどのように学ぶのか、何を目標として練習したり取り組んだりするのかをイメージし、主体的に活動に臨むことができた。また、評価する場面を明確にし、評価指標を作成することで、学習シートや観察での見取りをスムーズに行うことができたことが成果である。2年次の研究では、授業や単元計画のどの場面で生徒の「主体的な学び」が表出されるのか、またその生徒の「主体的な学び」を具体的な姿をもとにどのように評価していくのかについて研究を深めている。全体研究で示されている「主体的な学び」のプロセスモデルを単元構成や授業づくりに活用し、「主体的に学習に取り組む態度」の評価の枠組みを活かしながら評価規準、評価場面を設定して指導と評価のあり方について研究を進めていきたい。運動や体育が嫌いであったり苦手であったりしても、自分自身の体力の向上や健康の保持増進を意識でき、「体や心が育まれ、鍛えられ、成長している」ことが実感できるような保健体育の授業を目指していきたい。

(2)本單元における「主体的に学習に取り組む態度」の評価

全体総論で示された、『主体的に学習に取り組む態度』の評価の枠組みに基づき評価規準を設定した。球技の単元全体における「主体的に学習に取り組む態度」の目標「球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、作戦などについての話合いに参加しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする、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。」のなかから、本単元では「作戦などについての話合いに参加しようとする」、「一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする」、「仲間の学習を援助しようとする」について取り扱うこととしている。本時案では「作戦などについての話合いに参加しようとする」について評価を行う。ボールを落とさずにつなぐため(拾う・繋ぐ・返すをスムーズに行うため)に考えたチームの作戦を実行し、その成果と課題を振り返り、よりよい学習方略を求めて、必要な修正を続けようとする姿を話合いの参加する様子から観察すること、学習カードへの記述の様子から評価できるようにしたい。課題に対する評価指標を「粘り強く学習に取り組む」側面と「自己調整しながら学ぶ」側面について設定し、それぞれの側面に関わる学習状況について学習シートに記述させる。

5 第1学年及び第2学年「球技」の全ての「単元の評価規準」

知識・技能		思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>○知識</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。 学校で行う球技は近代になって開発され、今日では、オリンピック・パラリンピック競技大会においても主要な競技として行われていることについて、言ったり書き出したりしている。 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。 対戦相手との競争において、技能の程度に応じた作戦や戦術を選ぶことが有効であることについて、学習した具体例を挙げている。 球技は、それぞれの型や運動種目によって主として高まる体力要素が異なることについて、学習した具体例を挙げている。 	<p>○技能</p> <ul style="list-style-type: none"> ボールの中心付近を捉えてサーブを打つことができる。 ボールを返す方向に腕の面を向けて打つことができる。 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。 相手側のコートの上の空いた場所にボールを返すことができる。 テイクバックをとって肩より高い位置からボールを打ち込むことができる。 相手の打球に備えた準備姿勢をとることができる。 プレイを開始するときは、各ポジションの定位置に戻ることができる。 ボールを打ったり受けたりした後、ボールや相手に正対することができる。 <p>※ゴール型、ベースボール型は省略</p>	<ul style="list-style-type: none"> 提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。 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。 学習した安全上の留意点を、他の学習場面に当てはめ、仲間に伝えている。 練習やゲームの場面で、最善を尽くす、フェアなプレイなどのよい取り組みを見付け、理由を添えて他者に伝えている。 仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた活動の仕方を見付けている。 仲間と話し合う場面で、提示された参加の仕方に当てはめ、チームへの関わり方を見付けている。 体力や技能の程度、性別等の違いを踏まえて、仲間とともに楽しむための練習やゲームを行う方法を見付け、仲間に伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> 球技の学習に積極的に取り組もうとしている。 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。 作戦などについての話合いに参加しようとしている。 一人一人の違いに応じた課題や挑戦及び修正などを認めようしようとしている。 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。 健康・安全に留意している。

6 第2学年「球技」(ネット型：バレーボール)の「単元の評価規準」

知識・技能		思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>○知識</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>○技能</p> <p>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。</p> <p>②相手側のコートに空いた場所にボールを返すことができる。</p> <p>③ボールを打ったり受けたりした後、ボールや相手に正対することができる。</p>	<p>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、仲間の課題や出来映えを伝えている。</p> <p>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。</p>	<p>①作戦などについての話合いに参加しようとしている。</p> <p>②一人一人の違いに応じた課題や挑戦及び修正などを認めようとしている。</p> <p>③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。</p> <p>●健康・安全に留意している。 (評価対象とせずに指導)</p>

7 具体的な指導内容と「単元の評価規準」

知識及び技能		思考力, 判断力, 表現力等	学びに向かう力, 人間性等
知識	技能		
<p>ネット型球技は, コート上でネットを挟んで相対し, 身体や用具を操作してボールを空いている場所に返球し, 一定の得点に早く到達することを競い合うことが楽しい運動であること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>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。</p> <p>ボール操作には, サービスやパス(レシーブ), スパイクする技術の名称があること。それらを身に付けるポイントがあること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>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。</p>	<p>味方が操作しやすい位置にボールをつなぐこと。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>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。</p> <p>相手側のコートの空いた場所にボールを返すこと。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>②相手側のコートの空いた場所にボールを返すことができる。</p> <p>ボールを打ったり受けたりした後, ボールや相手に正対すること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>③ボールを打ったり受けたりした後, ボールや相手に正対することができる。</p>	<p>成功例, つまづき例などの事例や, サービス, パス, スパイクのポイントを提示し, 仲間の動きと比較し, 伝えること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>①提示された動きのポイントやつまづきの事例を参考に, 仲間の課題や出来映えを伝えている。</p> <p>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ぶこと。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>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。</p>	<p>自己の課題の解決に向けた練習方法や作戦について話し合う場面で, 自らの考えを述べるなど積極的に話合いに参加すること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>①作戦などについての話合いに参加しようとしている。</p> <p>体力や技能の程度, 性別や障害の有無等に応じて, 自己の状況に合った実現可能な課題の設定や挑戦を認めたり, 練習の仕方やゲームの修正を認めたりすること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>②一人一人の違いに応じた課題や挑戦及び修正などを認めようとしている。</p> <p>仲間の学習を援助することは, 自己の能力を高めたり仲間との連帯感を高めて気持ちよく活動したりすることにつながるという目的に適した仲間との関わり方があること。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>③練習の補助をしたり仲間へ助言したりして, 仲間の学習を援助しようとしている。</p>

8 「球技」(ゴール型：バスケットボール) 第2学年における指導と評価の計画

単元の目標	知識及び技能	次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに、基本的な技能や仲間と連携した動きで攻防を展開できるようにする。イ ネット型では、ボールや用具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ができるようにする。												
	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ようにする。												
	学びに向かう力、人間性等	球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする、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。												
時													授業づくりのポイント	
学習の流れ	0	健康観察・ウォーミングアップ・本時のねらいの確認											<ul style="list-style-type: none"> ・目指すゲームの様相を『あいた場所をめぐる攻防があるゲーム』に設定する。 ・毎時間のねらいを伝え、生徒に目標を設定させる。 ・プレイヤーの人数、コート広さ、プレイ上の制限を工夫したゲームを取り入れる。 ・練習やゲームの場面で、アドバイスし合うことを意識させ、学習の振り返りに活かす。 	
	10	オリエンテーション	ボール操作		ボール操作の反復練習						リーグ戦	リーグ戦		
	20		課題練習											
	45	ボール慣れ	簡易ゲームⅠ 2対2		簡易ゲームⅡ 3対3		簡易ゲームⅢ 4対4		まとめ					
	50		学習の振り返り・次時の確認											
評価機会		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	評価方法
	知	①			②							総括的な評価	総括的な評価	学習カード
	技			①		③				②				観察、スキルテスト
	思						②		①					学習カード、観察
態	●	②					①			③	観察、学習カード			
単元の評価規準	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。 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。												
	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。 ②相手側のコートの空いた場所にボールを返すことができる。 ③ボールを打ったり受けたりした後、ボールや相手に正対することができる。												
	思	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、仲間の課題や出来映えを伝えている。 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。												
	態	①作戦などについての話し合いに参加しようとしている。 ②一人一人の違いに応じた課題や挑戦及び修正などを認めようとしている。③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。												

9 時案（7/12時間目）

(1) 日時 令和3年10月11日(月) 5校時（14:00～14:50）

(2) 場所 山梨大学教育学部附属中学校 体育館

(3) 目標

・作戦などについての話し合いに参加しようとしている。【主体的に学習に取り組む態度】

(4) 本時の評価規準

・作戦などについての話し合いに参加しようとしている。【主体的に学習に取り組む態度】

(5) 展開

	学習内容と学習活動	教師の指導・支援
はじめ5分	<p>○ウォーミングアップ</p> <p>○整列，挨拶，出席及び健康状態の確認</p> <p>○本時のねらいの確認</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>ねらい：ボールを落とさずにつなぐため(拾う・繋ぐ・返すをスムーズに行うため)に考えたチームの作戦を実行し，その成果を振り返ろう。</p> </div>	<p>○本時の学習について，ホワイトボードを活用しながら説明を行う</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【意識したい動きのポイント】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールに対する準備姿勢をとる ・素早くボールの落下地点に入る ・アンダーハンドパス，オーバーハンドパスのポイント確認 </div>
なか40分	<p>○アンダーハンドパス・オーバーハンドパス（30秒×3人×2回）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3人1組で行う ・パス，キャッチ，プレイの役割分担で行う ・アンダーハンドパス，オーバーハンドパスそれぞれ行う <p>○チームラリー（3分間×2回）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームでレシーバー，セッター，アタッカーをローテーションしながら行う ・チームで協力しラリーが続くように取り組む <p>○3対3（5分→5分作戦タイム→5分→3分作戦タイム→5分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・時計回りでローテーションしながらゲームを進める（ワンプレイごと） ・ゲームはコート中央からアンダースローで投げ入れて始める（サーブは両チーム交互に） <p>※活動の詳細は別ページに掲載</p>	<p>○それぞれのパスのポイントや準備姿勢，素早くボールの落下地点を予測して動くようにアドバイスを行う</p> <p>○動きのポイントを意識しながらプレーできるようにアドバイスを行う</p> <p>○グループでの学習がスムーズに進むように，アドバイスや作戦タイムの視点を設定する</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【評価】①，②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦などについての話し合いに参加しようとしている。 <p style="text-align: center;">（観察・学習カード）</p> </div>
まとめ5分	<p>○用具の片づけ</p> <p>○本時の反省を記入</p> <p>○本時のまとめをし，次時の学習内容を知る</p>	<p>○成果と課題を学習カードに記入できるように指導する。</p> <p>○授業を振り返っての評価と次時の確認を行う。</p>

10 課題に対する評価指標(身に付けさせたい資質・能力を可視化する手立て・規準)

【主体的に学習に取り組む態度】

- ・作戦などについての話し合いに参加しようとしている。

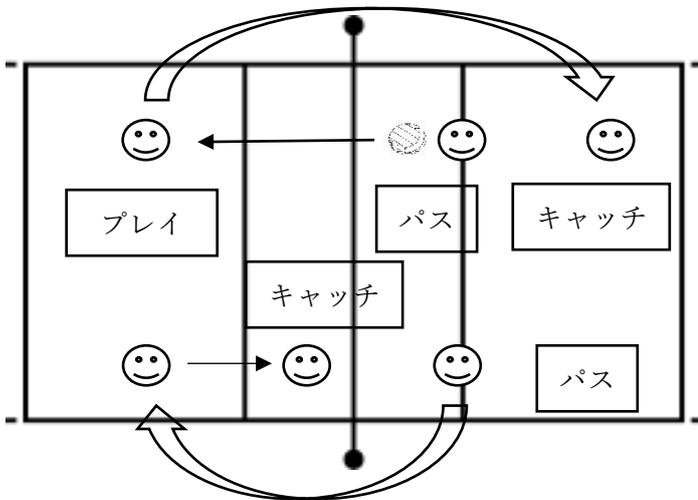
(観察・学習カード) 振り返り・方略調整

実現状況	判断の目安	想定される様相
「十分満足できる」状況 (A)	○教師が指導した動きのポイントを参考に、チームの作戦や戦術などの学習課題の解決に向けて話し合いに参加し、その内容を具体的に伝えたり記入したりしている。	・①, ②の視点で学習の実現の程度について質的な高まりや深まりをもっていることが見とれる姿。
「おおむね満足できる」状況 (B)	○教師が指導した動きのポイントを参考に、チームの作戦や戦術などの学習課題の解決に向けて話し合いに参加し、その内容を伝えたり記入したりしている。	①ボールを落とさずにつなぐため(拾う・繋ぐ・返すをスムーズに行うため)に考えたチームの作戦を実行し、学習方略の成果と課題をよりの確にとらえようとしたり、よりよい学習方略を求めて必要な修正を続けようとして話し合いに参加したりする様子が見られたり、カードに記入したりしている。(粘り強さ) ②学習方略をモニタリングし、その成果や課題を挙げ、必要に応じて学習方略を修正するために話し合いに参加する様子が見られたり、カードに記入したりしている。(自己調整)
「努力を要する」状況 (C)	○教師が指導した動きのポイントの理解が不十分で、チームの作戦や戦術などの学習課題の解決に向けて話し合いに参加し、その内容を伝えたり記入したりしていない。	①, ②の視点に対して、話し合いに参加したり、その内容を記入したりしていない。 ※グループごとに指導する中で、教師がつなぎ役になるようなアドバイスをするなどして、学習を支援する。 ・生徒の振り返りに対してフィードバックを行う。 ・他の生徒の振り返りや方略調整について紹介する。

1.1 授業に関わる補足資料

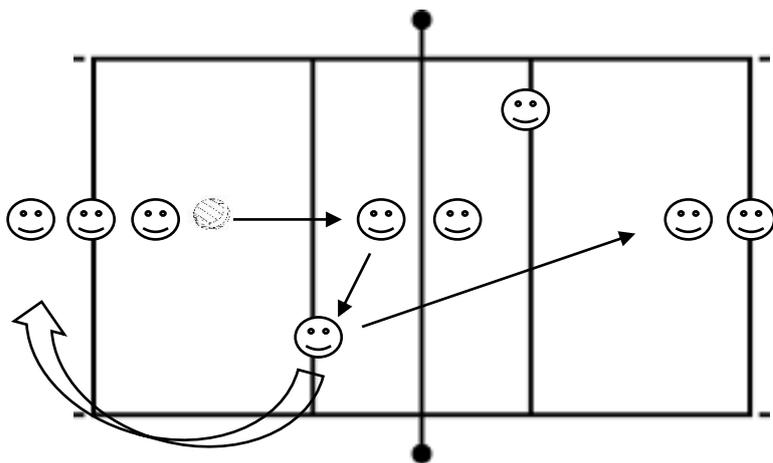
○アンダーハンドパス・オーバーハンドパス

※コートはバドミントンコートを使用



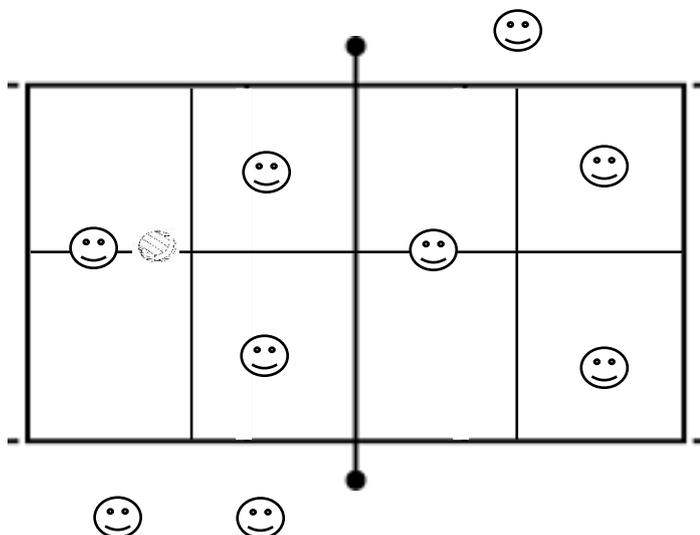
- ・ 3人1組で行う
- ・ パス、キャッチ、プレイの役割を交代で行う
- ・ 1セット1分で何回落とさずにキャッチに成功したか数える
- ・ アンダーハンドパス、オーバーハンドパスそれぞれ1人1回行う
- ・ 図の上がオーバーハンドパス、下がアンダーハンドパスの進め方

○チームラリー



- ・ チームでレシーバー、セッター、アタッカーをローテーションしながら行う
- ・ 時間で相手コートに返す役割(アタッカー)の位置を左右入れ替えて行う
- ・ チームで協力しラリーが何回続くか数える
- ・ 3分間を2回行う

○3対3のゲーム



- ・ 時計回りでローテーションしながらゲームを進める (ワンプレーごと)
- ・ ゲームはコート中央からアンダースローで投げ入れて始める (サーブは両チーム交互に)
- ・ 第1 or 2触球者はキャッチも可能
- ・ 全員が触って3回で返球する
- ・ 第3触球者はトスアタックで返球する
- ・ 通常の得点と三段攻撃成功時 (第1 or 2触球者がキャッチでない場合) に得点を加算する

○話し合い活動について

1回目（5分）

- ①作戦を実行してその成果や課題について個人の考えをもつ。
- ②個人の考えを基にファシリテーターが話し合いを進める（必ず全員に発言させる）。
- ③作戦続行 or 修正，微調整が必要か考えをまとめる。

2回目（3分）

作戦続行 or 微調整が必要か考えをまとめる。

○個人での振り返り

OPPシートに今日の目標に対する振り返りを記入させる。

視点→・作戦を実行した後の自分の考え

- ・チームで行った話し合い後の考え（変化した？そのまま？）
- ・最初の作戦と比べて変化があったか，なかったか（理由は？）

※具体的に記入しよう！

※作戦を考える際に、「キャッチすれば良い」や「技能が足りない」などといった考えだけで終わることがないように「三段攻撃を目指す」ための作戦を考えるように意識的に指導を行った。

分析シート

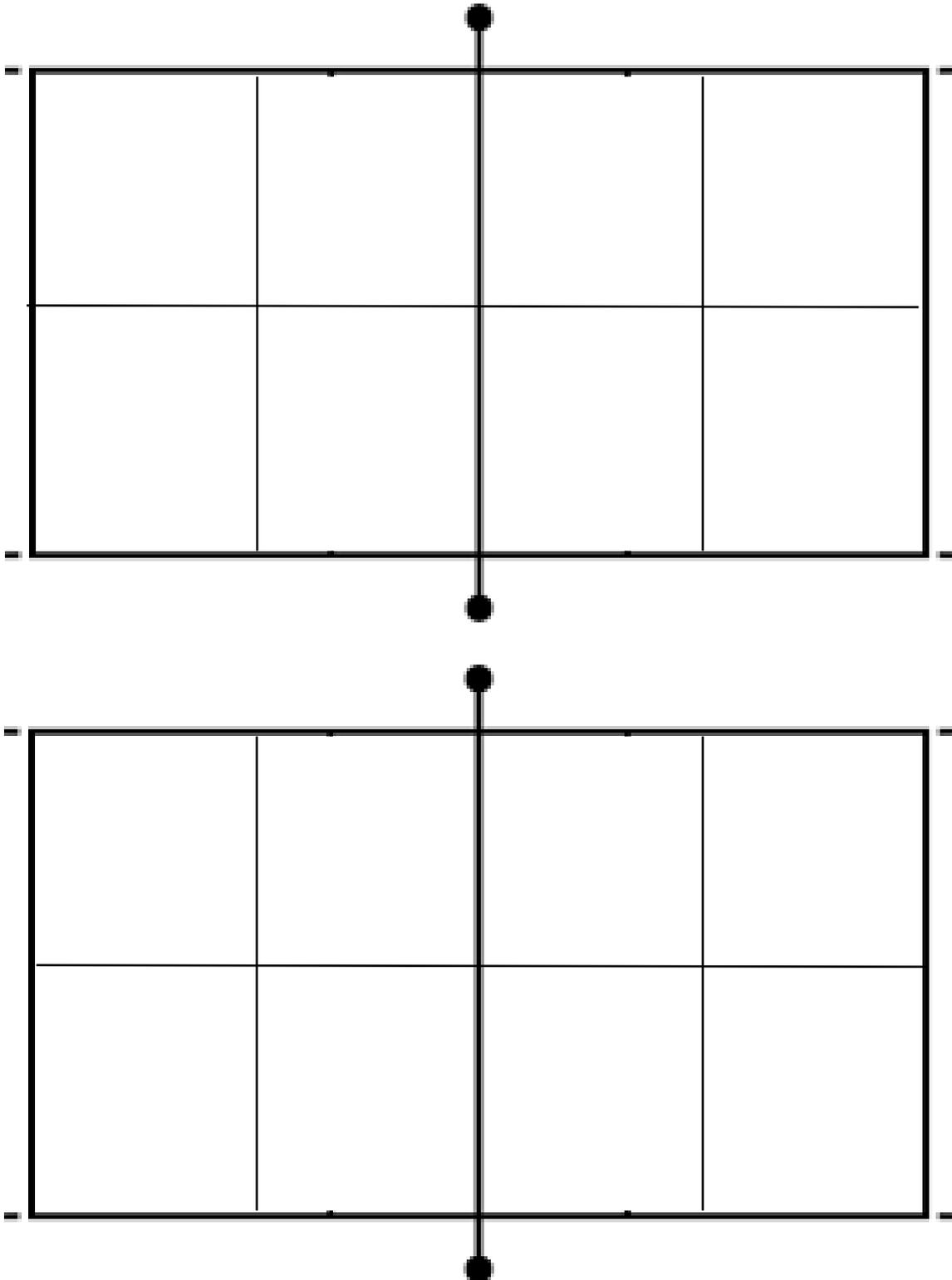
() 班 メンバー ()

相手チームからの返球の位置を記録

①自分たちのチームの立っている位置 → △で記入

②自分たちのチームの第1触球者がボールに触れた位置 → ×

③ボールが直接コートに落ちた位置 → ○ 1人触って落下① 2人触って落下②



作戦シート

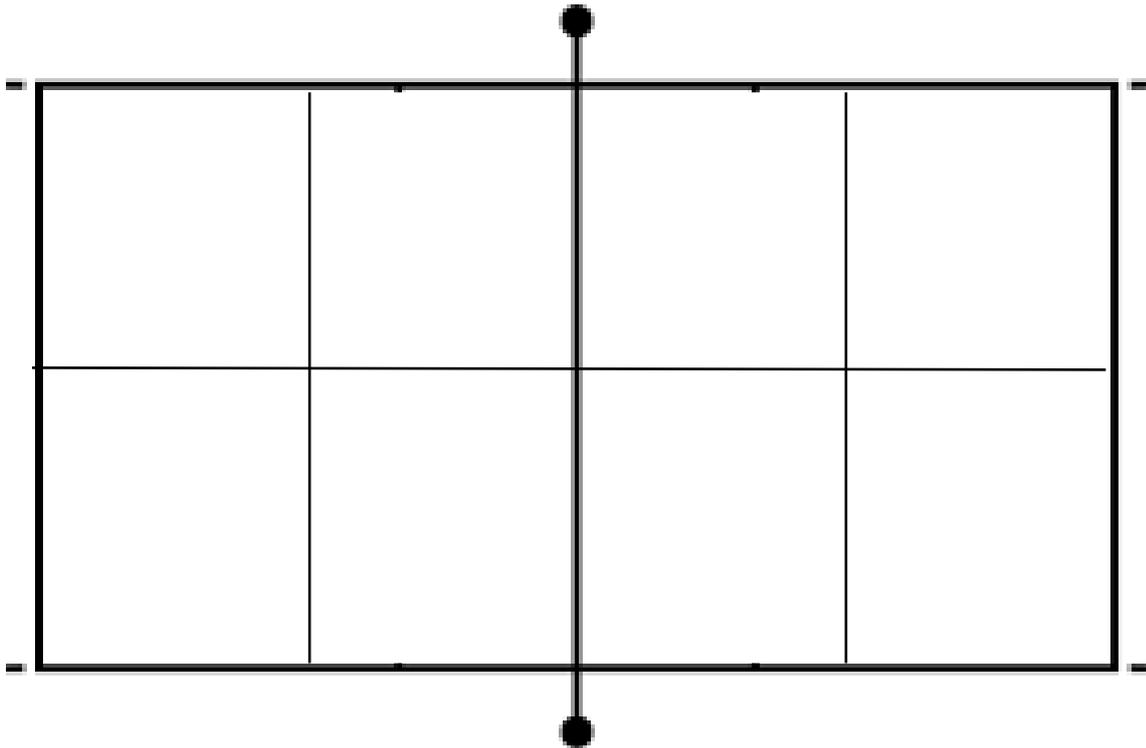
() 班 メンバー ()

相手チームからの返球の位置を記録

①自分たちのチームの立っている位置 → △で記入

②自分たちのチームの第1触球者がボールに触れた位置 → ×

③ボールが直接コートに落ちた位置 → ○ 1人触って落下① 2人触って落下②



☆この立ち位置にした理由☆ (ボールを落とさずつなぎ相手コートに返球するために)

12 参考・引用文献

- ・岩田 靖 体育科教育, 大修館書店 「教具・遊具」の工夫と開発 2014年 4月
- ・大後戸 一樹 体育科教育, 大修館書店 子供を揺さぶる発問 2012年 12月
- ・奈須 正裕 体育科教育, 大修館書店 知識基盤社会における学習観の転換 2017年 4月
- ・奈須 正裕 東洋館出版社 「見方・考え方」を軸とした授業改善 2017年
- ・松尾 知明 学事出版「未来を拓く資質・能力と新しい教育課程 求められる学びの
カリキュラム・マネジメント」 2016年 12月
- ・堀 哲夫 東洋館出版社 「一枚ポートフォリオ評価OPPA」 2013年
- ・文部科学省「中学校学習指導要領」 日本文教出版(2008)
- ・文部科学省「中学校学習指導要領解説 保健体育科編」 日本文教出版(2008)
- ・文部科学省「中学校学習指導要領解説 保健体育科編」 日本文教出版(2017)
- ・山梨大学教育学部附属中学校 2018・19年 3月 研究紀要
- ・国立教育政策研究所「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料 中学校保健体育
東洋館出版社 (2020)