

検査Ⅲ 保 健 体 育

(解答上の注意) 解答は、すべて解答用紙に記入すること。

- 1 次の文は、『高等学校学習指導要領』(平成 30 年告示)「第 2 章 各学科に共通する各教科 第 6 節 保健体育」の一部を抜粋したものである。文中の (①) ～ (⑤) に入る語句を答えなさい。

「第 2 款 各科目 第 1 体育 2 内容」

E 球 技

球技について、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

- (1) 次の運動について、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味わい、(①) などの名称や行い方、(②) の高め方、(③) の方法、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開すること。
- (2) 生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し、(④)、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えること。
- (3) 球技に主体的に取り組むとともに、(⑤) なプレイを大切にしようとする、合意形成に貢献しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする、互いに助け合い高め合おうとすることなどや、健康・安全を確保すること。

- 2 次の文は、『高等学校学習指導要領』(平成 30 年告示)「第 2 章 各学科に共通する各教科 第 6 節 保健体育」の一部を抜粋したものである。文中の (①) ～ (⑥) に入る語句を答えなさい。

「第 2 款 各科目 第 2 保健」

1 目 標

保健の見方・考え方を働かせ、合理的、計画的な解決に向けた学習過程を通して、生涯を通じて人々が自らの (①) や (②) を適切に管理し、改善していくための資質・能力を次のとおり育成する。

- (1) 個人及び (③) における健康・安全について理解を深めるとともに、(④) を身に付けるようにする。
- (2) 健康についての (⑤) や社会の課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて思考し判断するとともに、目的や状況に応じて (⑥) に伝える力を養う。

検査Ⅲ 保 健 体 育

- 3 次の文は、『高等学校学習指導要領（平成 30 年告示）解説 保健体育編 体育編』（平成 30 年 7 月）「第 1 部 保健体育編 第 3 章 各科目にわたる指導計画の作成と内容の取扱い」の一部を抜粋したものである。文中の（ ① ）～（ ⑤ ）に入る語句を答えなさい。

「第 2 節 内容の取扱いに当たっての配慮事項 3 運動の多様な楽しみ方」

生涯にわたって豊かな（ ① ）を実現する資質・能力の育成に向けては、体力や技能の程度、性別や（ ② ）の有無等にかかわらず、運動やスポーツとの多様な関わり方を状況に応じて選択し、卒業後も継続して実践することができるようにすることが重要である。

体力や技能の程度及び性別の違い等にかかわらず、仲間とともに学ぶ体験は、生涯にわたる豊かな（ ① ）の実現に向けた重要な学習の機会であることから、原則として（ ③ ）で学習を行うことが求められる。その際、心身ともに発達が著しい時期であることを踏まえ、運動種目によっては（ ④ ）やグループの編成時に配慮したり、健康・安全に関する指導の充実を図ったりするなど、（ ⑤ ）の工夫を図ることが大切である。

- 4 次の文は、『薬物乱用防止教室マニュアル -令和 5 年度改訂-』（公益財団法人 日本学校保健会）の一部を抜粋したものである。以下の文章を読み各問いに答えなさい。

薬物乱用は、人の健康や命に関わるだけでなく、社会の秩序や安全をも脅かす深刻な現代的課題となっている。（ ① ）、身体的に大きな変化の起こる高校生の時期の薬物乱用は、健全な（ ② ）・発達を阻害するだけでなく、人格の形成や（ ③ ）能力にも影響を与える。

令和 4 年の高校生の覚醒剤事犯検挙人員は 12 人であり、第三次覚醒剤乱用期のピーク時に当たる平成 9 年の 219 人から経年的に明らかな減少が認められている。しかし、高校生の大麻事犯検挙人員については令和 4 年で 150 人と増加傾向であり、（ ④ ）を中心に乱用されている状況がうかがわれる。また、向精神薬などの処方薬、（ ⑤ ）、危険ドラッグなど、乱用される薬物が（ ⑥ ）しており、（ ④ ）への広がりが見受けられる。高校生の喫煙、飲酒は、未だ多くの地域や学校で、解決すべき喫緊の課題となっているが、たばこ、アルコールはシンナーなどの有機溶剤や大麻、覚醒剤などの薬物乱用への入門薬物（（ ⑦ ））とも言われており、喫煙、飲酒及び薬物乱用防止は、高等学校における重要な教育課題の一つとなっている。

- (1)（ ① ）～（ ⑦ ）に入る適切な語句を答えなさい。

- (2) 薬物乱用防止教育を行う上で、大切にすべき点は何か、あなたの考えを答えなさい。

検査Ⅲ 保 健 体 育

- 5 次の文中の（ ① ）～（ ⑨ ）に入る適切な語句をア～ケから選び、記号で答えなさい。

球技などの「ボールはどこにあって、相手選手はどこにいるか」といった（ ① ）の認識には（ ② ）がかかわっている。「自分はコートはどこにいて、味方や相手との位置関係はどうか」といった（ ③ ）的な認識には（ ④ ）がかかわっている。また、「相手は過去にどのようなパターンの動きをしていたか」といった（ ⑤ ）の処理には（ ⑥ ）がかかわっている。それらの情報は（ ⑦ ）の（ ⑧ ）で「どの技術を選択しようか、どの戦術を適用しようか」というように総合的に判断され、同じく（ ⑦ ）の運動中枢で動きがプログラミングされ、実行に移される。

また、運動に熟練すると「体が覚えた」と表現されるように、しだいに無意識に体が動くようになる。これは（ ⑨ ）によって自動的な運動プログラムが形成されることによるものである。

ア	記憶	イ	小脳	ウ	空間	エ	前頭前野	オ	頭頂葉
カ	側頭葉	キ	視覚	ク	前頭葉	ケ	後頭葉		

- 6 「スポーツ施設におけるネーミングライツ」とは何か説明しなさい。

- 7 次の各問いに答えなさい。

- （1）柔道における進退動作について、次の文中の（ ① ）～（ ③ ）に入る適切な語句を答えなさい。（①と②は順不同）

柔道は動きながら技をかけたり、相手の技を防いだりするので、自分の姿勢を安定させながら移動することが大切です。この進退動作の基本の歩き方として「（ ① ）」「（ ② ）」があります。その際「（ ③ ）」を用いることで姿勢を安定させます。

- （2）剣道の基本の打突（一本打ち）を4つ答えなさい。

- （3）着衣泳の指導上の留意点について、次の文中の（ ① ）～（ ③ ）に入る適切な語句を答えなさい。

はじめは、泳法などは自由とし、どのように浮いたり泳いだりするのが合理的であるかを体験させます。次に、平泳ぎ、（ ① ）、エレメンタリーバックストローク（（ ② ）での平泳ぎ）などを用いてできるだけ（ ③ ）を利用してゆっくりと泳がせます。

検査Ⅲ 保 健 体 育

8 次の各問いに答えなさい。

- (1) ソフトテニスのルールについて、次の文中の (①) ～ (③) に入る適切な数字の組み合わせをア～エから選び、記号で答えなさい。

ファイナルゲームでは、相手と (①) ポイントごとにサービスのチェンジを行う。サイドのチェンジは、始めの (②) ポイントが終わった後で行い、その後は (③) ポイント終わるごとに行う。

ア	① 4	② 4	③ 6	イ	① 2	② 4	③ 4
ウ	① 4	② 2	③ 6	エ	① 2	② 2	③ 4

- (2) バドミントンのルールについて、次の文中の (①) ～ (③) に入る適切な数字の組み合わせをア～エから選び、記号で答えなさい。

スコアが (①) 点オールになった場合には、その後最初に2点リードしたサイドがそのゲームでの勝者となる。

スコアが (②) 点オールになった場合には、(③) 点目を得点したサイドがそのゲームの勝者となる。

ア	① 14	② 20	③ 21	イ	① 10	② 14	③ 15
ウ	① 20	② 29	③ 30	エ	① 10	② 20	③ 21

- (3) バスケットボールのルールについて、次の文中の () に入る適切な語句を答えなさい。

ショットクロック終了間際にショットがなされ、そのボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った時、ボールが () 場合、バイオレーションになる。

- (4) ソフトボールのルールについて、次の文中の () に入る適切な語句を答えなさい。

走者は、投球が () 前に塁から離れたとき、アウトになる。

記号	保	番号	
----	---	----	--

検査Ⅲ 保健体育解答例

1

①	技術	②	体力
③	課題解決	④	合理的
⑤	フェア		

各2点 10点

2

①	健康	②	環境
③	社会生活	④	技能
⑤	自他	⑥	他者

各1点 6点

3

①	スポーツライフ	②	障害
③	男女共習	④	ペア
⑤	指導方法		

各2点 10点

4

(1)	①	精神的	②	発育
	③	社会適応	④	若者
	⑤	市販薬	⑥	多様化
	⑦	ゲートウェイドラッグ		
(2)	(例) 薬物に関する知識をより詳しく学び、正しい科学的認識に立った判断能力を身に付けさせること。			

(1) 各1点 7点 (2) 3点 10点

記号	保	番号	
----	---	----	--

検査Ⅲ 保健体育解答例

5

①	キ	②	ケ	③	ウ
④	オ	⑤	ア	⑥	カ
⑦	ク	⑧	エ	⑨	イ

各1点 9点

6

(例) スポーツ施設の名称に、社名や商品名などの愛称を付けることができる権利（命名権）のこと。
--

3点

7

(1)	①	継ぎ足	②	歩み足
	③	すり足		
(2)	面（打ち） 小手（打ち） 胴（打ち） 突き			
(3)	①	横泳ぎ	②	仰向き（仰向け）
	③	浮力		

(1) 各1点 (2) 完答2点 (3) 各1点 8点

8

(1)	エ	(2)	ウ
(3)	リングに当たらなかった		
(4)	投手の手から離れる		

各1点 4点