

湯前町立湯前中学校第2学年 保健体育科 学習指導案

期 日 平成27年12月11日(金) 第5校時
 場 所 湯前町立湯前中学校 体育館
 指導者 教諭 久間 章弘

1 単元名
 球技「バスケットボール」

2 単元について

(1) 単元観

本単元は、学習指導要領保健体育の以下の項目に基づくものである。

E 球技
(1) 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームが展開できるようにする。
(2) 球技に自主的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする、自己の責任を果たそうとする、作戦などについての話し合いに貢献しようとするなどや、健康・安全を確保することができるようにする。
(3) 技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解し、自己の課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。

バスケットボールは、相対する2チームが1つのボールを媒介にして、個人的・集団的技能による攻防を展開し、限られた時間内に相手ゴールに多くシュートを決めることによって、勝敗を競うスポーツである。チームでは、シュート、パス、ドリブルなどの技能を連続して使うこと、そして速い展開の中で攻防が行われることから、それらの技能をどう使うか、正確かつ迅速な判断が求められる。その中で個人やチームの力によってシュートを決めることに楽しさや喜びを感じることができる運動である。また、相手の動きを読んでプレイするという駆け引きも楽しさの一つである。しかし、シュート、パス、ドリブルなどの基本技能の習得には個人差があり、ゲームをするとき、技能の高い生徒や能力の高い生徒がボールを支配してしまう場面が多くみられる。したがって、生徒全員がバスケットボールの特性(楽しさ)に触れるための活動の工夫やゲームのルール工夫が必要となる学習である。

(2) 系統観

小学校 第5学年及び第6学年	中学校 第1学年及び第2学年	中学校 第3学年	高等学校 入学年次
E ボール運動 ア ゴール型 ボール操作やボールを受けるための動きによって攻防する、簡易化されたゲーム	E 球技 ア ゴール型 ボール操作と空間に走り込むなどの動きによって、ゴール前での攻防を展開する種目	E 球技 ア ゴール型 安定したボール操作と空間を作りだすなどの動きによって、ゴール前への侵入などから攻防を展開する種目	E ボール運動 ア ゴール型 状況に応じたボール操作と空間を埋めるなどの連携した動きによって空間への侵入などから攻防を展開する種目

(3) 生徒観 (男子14名、女子12名 計26名)

◇事前調査 (6月実施) より

①体力テストの結果と運動習慣、運動に対する意識調査の結果について

体力テストの結果		運動やスポーツをすること「よくしている」の回答率(%)	運動やスポーツをすること「好き」の回答率(%)	運動やスポーツをすること「得意」の回答率(%)
上位群	A 男1名 女2名	100	91.7	33.3
	B 男2名 女7名			
下位群	C 男7名 女1名	92.3	85.7	35.7
	D 男4名 女2名			

②体育学習に関する意識調査の結果について

	肯定的な回答率 (%)					情意目標因子（「体を動かすと気持ちが良い」等の項目）、運動目標因子（「進んで運動する」等の項目）、社会的行動目標因子（「約束を守る」等の項目）は、全体的に肯定的な意識が高い。しかし、認識目標因子（「めあてをもって運動する」等の項目）は全体的に肯定的な意識が低く、加えて、体力別間に大きな差がある。体力下位群の肯定的な意識の低さが顕著である。
	合計	性別		体力別		
		男	女	上位群	下位群	
情意目標因子	89.1	90.5	87.5	91.7	86.9	
認識目標因子	67.3	64.3	70.8	77.1	58.9	
運動目標因子	78.2	83.3	72.2	77.8	78.6	
社会的行動目標因子	79.8	76.2	84.0	82.6	77.4	

③「関係形成」に関する意識調査の結果について

* 互恵懸念因子と個人志向因子では「いいえ」の回答を肯定的な回答とする。	肯定的な回答率 (数値は%)					協同効用因子（協同の良さや大切さ等の項目）の結果から、子どもたちは協同することの有用性を感じている。しかし、互恵懸念因子（「運動が得意な人は協同する必要がない」等の項目）や個人志向因子（「一人の方がやりやすい」等の項目）では、肯定的な回答率が低く、協同に関する間違ったとらえ方や消極的なとらえ方をしている割合が高い。特に、男子そして体力下位群にその傾向が強い。
	合計	性別		体力別		
		男	女	上位群	下位群	
協同効用因子	93.6	93.7	93.5	95.4	92.1	
互恵懸念因子	50.8	42.9	60.0	51.7	50.0	
個人志向因子	53.2	47.6	59.7	61.1	46.4	

◇「球技（バスケットボール）」や体育学習における学び合いについて

本学級の生徒26名は、バスケットボールに関して、クラブチームや総合型地域スポーツクラブでの専門的な経験がなく、体育学習時の経験のみである。中学1年時では、パスの技能やゴール下のシュート、レイアップシュートなどの個人技能を中心に学んでいる。そして、生徒たちのバスケットボールに関する意識調査結果は右表のとおりである。

質問内容	肯定的な回答率(%)
バスケットボールは好き	24/26 92%
バスケットボールは得意	12/26 46%
バスケットボールの授業は楽しみ	24/26 92%
バスケットボールが上手になりたい	25/26 96%

また、体育学習では、男女混合のグループ学習の形態で学習する機会が多く、仲間同士で協力し、教え合ったり、アドバイスし合ったりすることができる。

(4) 指導観

◇子どもたちに「運動の特性（楽しさ）」を味わわせるための視点から

今回の学習で味わわせたいバスケットボールの特性（楽しさ）は、「仲間との連携プレイから生まれるシュート」である。その特性（楽しさ）を味わうために、課題解決活動やゲームの中で、攻撃の数的優位の場面を設定するなど、活動を工夫したい。また、バスケットボールを「得意」と感じている生徒が少ない。「自分はできる」という自己肯定感が低く、自己の技能に自信が持てない現状がうかがえる。技能習得のための時間を十分に確保したり、実技本やICT機器を活用するなどの活動を工夫したりしたい。さらに、生徒一人一人に対して、積極的・肯定的な評価や言葉かけを行い、生徒たちの自己肯定感を高めていくようにしたい。

◇子どもたちの「関係形成」を育むための視点から

男女混合のグループでゲームをすると、運動能力や技能の高い男子がボールを支配してしまう場面が多くなり、能力の差が如実に現れやすい。グループによる学び合いでは、チームの一員としての役割や集団的技能だけに目を向けるのではなく、グループの仲間一人一人の個人的技能、思考力・判断力を高めるための学習も行いたい。また、「どのようにすればみんなが運動や活動をよりよくできるようになるか」という視点で自己の課題を考えさせたい。

グループでの学び合いの場を積極的に設定し、仲間とのかかわり合いを深め、協力して教え合うことにより、自己理解や他者理解、仲間や相手を尊重すること、協力することなどの大切さを味わわせたい。また、今回の学習で味わわせたいバスケットボールの特性(仲間との連携プレイから生まれるシュート)を通して、仲間と協同することの意義や楽しさを感じさせたい。

◇熊本県立教育センターの研究の視点「協働・協調的な学びを充実するため3つの視点」から

【視点1】学びを引き出す 豊かなかかわり合いのある 言語活動	【視点2】学びを振り返る 思考過程の可視化と 学びの振り返り	【視点3】学びを支える 学びのUD化と 効果的なICTの活用
<p>○単元を貫く学習課題の設定 関係形成を育みながら運動の特性(楽しさ)を味わう「単元を貫く学習課題」を設定する。</p> <p>○活動目標の明示 生徒が活動に見通しを持って取り組むことができるように、活動目標を明示する。</p>	<p>○「振り返り」の設定 作戦や学習課題について話し合う「振り返り」を設定する。</p> <p>○ワークシートの工夫 学習カードやホワイトボードを活用し、学習過程や学習時の個人またはチームの思考を可視化、共有化できるようにする。</p>	<p>○ルールの簡易化 みんなが楽しむことができるように、生徒の実態を考慮した簡易化ルールでゲームを行う。</p> <p>○PCやタブレットPCの活用 オリエンテーションで学習過程や学習課題を理解するためにPCを活用したり、タブレットPCを使って活動やゲームの様子を録画して、技能習得や作戦づくりに役立てたりする。</p>

◇インクルーシブ教育の視点から

【基礎的環境整備】

- ・一人一人が学習に見通しを持てるように、単元計画を掲示したり、毎時間の学習過程(シラバス)を授業のはじめに提示したりする。
- ・技能を視覚的にとらえ、実践につなげられるよう電子黒板などのICT機器を用いる。
- ・指示がすべての生徒に対して明確に伝わるよう、生徒の活動中はワイヤレスマイクを用いる。

【合理的配慮】

(省略)

3 単元の目標と評価規準

単元の目標	<p>○安定したボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防を展開する。</p> <p>○球技に自主的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする こと、分担した役割を果たそうとすること、作戦などについて話し合いに 参加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。</p> <p>○技術の名称や行い方、関連して高まる体力などを理解し、課題に応じた運 動の取り組み方を工夫できるようにする。</p>								
評価規準	<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="225 1442 523 1592">関心・意欲・態度</td> <td data-bbox="523 1442 1461 1592"> <p>①球技の学習に積極的に取り組もうとしている。</p> <p>②分担した役割を果たそうとしている。</p> <p>③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> <p>④フェアなプレイを守ろうとしている。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="225 1592 523 1711">思考・判断</td> <td data-bbox="523 1592 1461 1711"> <p>①ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるため の運動の行い方のポイントを見つけている。</p> <p>②自己やチームの課題を見つけている。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="225 1711 523 1816">技能</td> <td data-bbox="523 1711 1461 1816"> <p>①ゴール前での攻防を展開するためのボール操作ができる。</p> <p>②ゴール前での攻防を展開するために、空間に走り込むなどの動きがで きる。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="225 1816 523 1888">知識・理解</td> <td data-bbox="523 1816 1461 1888"> <p>①技術の名称について、学習した具体例を挙げている。</p> <p>②試合の行い方について、学習した具体例を挙げている。</p> </td> </tr> </tbody> </table>	関心・意欲・態度	<p>①球技の学習に積極的に取り組もうとしている。</p> <p>②分担した役割を果たそうとしている。</p> <p>③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> <p>④フェアなプレイを守ろうとしている。</p>	思考・判断	<p>①ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるため の運動の行い方のポイントを見つけている。</p> <p>②自己やチームの課題を見つけている。</p>	技能	<p>①ゴール前での攻防を展開するためのボール操作ができる。</p> <p>②ゴール前での攻防を展開するために、空間に走り込むなどの動きがで きる。</p>	知識・理解	<p>①技術の名称について、学習した具体例を挙げている。</p> <p>②試合の行い方について、学習した具体例を挙げている。</p>
関心・意欲・態度	<p>①球技の学習に積極的に取り組もうとしている。</p> <p>②分担した役割を果たそうとしている。</p> <p>③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> <p>④フェアなプレイを守ろうとしている。</p>								
思考・判断	<p>①ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるため の運動の行い方のポイントを見つけている。</p> <p>②自己やチームの課題を見つけている。</p>								
技能	<p>①ゴール前での攻防を展開するためのボール操作ができる。</p> <p>②ゴール前での攻防を展開するために、空間に走り込むなどの動きがで きる。</p>								
知識・理解	<p>①技術の名称について、学習した具体例を挙げている。</p> <p>②試合の行い方について、学習した具体例を挙げている。</p>								

4 指導・評価の計画

次時	主な学習活動	指導上の留意点		評価の観点（評価方法） B基準
		「運動特性」「関係形成」の観点から	協働・協調的な学習のための3つの視点	
1	1 オリエンテーション 学習の進め方や単元の流れ、バスケットボールのルールを確認する。	【関係形成】 男女混合の班編成	【視点2】 思考過程の可視化	知識・理解①（学習カード） バスケットボールの特性やねらい、学習の進め方を理解することができる。
2	2 基本技能の習得 基本的シュートの技能を習得する。	【特性】 基本技能の習得		技能①（観察） ゴール下のセットシュート、レイアップシュートが正確にできる。
	3 タスクゲーム シュートの技能を生かしたタスクゲームを行う。			関心・意欲・態度①（観察） 積極的にシュートを打とうとしている。
	4 タスクゲーム ボールを持たないときの合理的な動き方を考える。	【特性】 空間を意識した動き	【視点3】 ICT活用	思考・判断①（学習カード） ボールを持たないときにどのように動けばよいか、ポイントを見つけている。
3	5 タスクゲーム ボールを持たないときの基本的な動きを身に付ける。	【特性】 空間を意識した動き	【視点1】 言語活動 【視点3】 ICT活用	技能②（観察） ボールを持たないときに、空間に走り込む動きができる。
	6 試しのゲーム 試しのゲームのやり方・目的を確認する。		【視点3】 学びのUD化	知識・理解②（学習カード） 試しのゲームの基本的ルールを理解している。
	7 試しのゲーム 自己やチームの課題を意識してゲームを行う。		【視点1】 言語活動	思考・判断②（学習カード） 自己の課題やチームの課題を意識してプレイしている。
3	8 試しのゲーム チーム内の役割を明確にしたゲームを行う。	【関係形成】 自己の役割 話し合い活動	【視点1】 言語活動	関心・意欲・態度②（学習カード） チーム内での自己の役割を果たそうとしている。
	9 試しのゲーム 作戦を決め、それを生かしたゲームを行う。	【関係形成】 作戦を生かした攻防 話し合い活動	【視点1】 言語活動 【視点2】 学びの振り返り	関心・意欲・態度③（学習カード） チームの作戦を話し合うことができる。
4	10 まとめのゲーム まとめのゲームを行う。	【関係形成】 フェアプレイ		関心・意欲・態度④（観察） フェアプレイでゲームを楽しむことができる。

5 学習活動の計画

学習課題	みんなでバスケットボールを楽しむために必要なことを身に付けよう。									
	特性を理解しよう	みんなで基本技能を身に付けよう	みんなでシュートをねらおう	みんなで動き方を工夫しよう	連携プレイで攻撃しよう	ゲームで力を試そう	みんなで課題を解決しよう	一人一人の役割を明確にしよう	みんなが活躍できる作戦をつくろう	フェアプレイでゲームしよう
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	準備・出欠確認・健康観察・準備運動等									
10	スキルウォームアップ									
20	オリエンテーション	スキルアップトレーニング① (個人的技能を中心に)				スキルアップトレーニング② (集団的技能を中心に)				まとめのゲーム
30		タスクゲーム				試しのゲーム				
40										
50	整理運動・まとめ・片付け等									

6 本時の学習（9時間目／10時間）

(1) 目標

チームの作戦について、積極的に意見を出し合う。（関心・意欲・態度）

(2) 展開

過程	時間	学 習 活 動	指導上の留意点及び評価	備 考
導入 11分	5分	1 ランニング・体操・ 体力を高める運動・ 健康観察を行う。	・健康観察及び欠席者、見学者を確認することにより、事故防止や安全への意識を高めさせる。	デジタルタイ マー
	6分	2 スキルウォームア ップを行う。 ○パス ○シュート ○ドリブルシュート ○速攻	徹底指導 （ポイント） ・バスケットボールの特性を活かしたウォームアップを提示し、シュートとドリブルシュートは、活動内容をグループ毎に選ばせて協力して行わせる。	
展開 33分	3分	3 本時のめあてを確認する。	・電子黒板でめあてをはっきり提示し、意識付けさせる。	電子黒板 学習カード
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> 学習課題 「みんなが活躍できる作戦」をみんなで作ろう </div>			
	3分	4 チームの作戦を考 える。	能動型学習 （ポイント） ・前時に確認したチーム内での役割と関連させ、作戦を立てるための話し合い活動を活性化させる。	学習カード
	6分	5 スキルアップトレ ーニングで3人での 連係プレイを練習す る。	能動型学習 （ポイント） ・集団的技能の向上（オフェンス）を目指し、ディフェンス無しでの攻撃の練習を繰り返させる。 ・ドリブルは1回までに制限する。 ・自分の役割を意識したプレイをさせる。	デジタルタイ マー
21分	6 試しのゲームを行 う。 ○オールコートで3対 3のゲーム(9分) ○作戦の確認・修正 (3分) ○オールコートで3対 3のゲーム(9分)	能動型学習 （ポイント） ・作戦を生かした攻防を展開するよう声かけする。 ・3人のうち1人は攻撃のみの選手を指定し、攻撃時は3対2になるようにする。 ・他チームへのアドバイス、意見交換をさせる。	デジタルタイ マー	
		評価：評価の観点（評価の方法） B基準 ：チームの作戦の話し合いに積極的に参加しようとしている。 A基準 ：チームの作戦の話し合いで積極的に自分の意見を発言しようとしている。 〈B基準に達していない生徒への手立て〉 ○チームの作戦の例をアドバイスする。 ○チームの作戦のために、一生懸命プレイするよう促す。		
整理 6分	6分	7 本時を振り返り、 次時へとつなげる。 ○自己評価 ○チームに関する評価 の発表	・自分の意見を出して作戦について話し合うことができたか自己評価させる。 ・チームの作戦がうまく機能したか、チームで話し合いをさせる。	学習カード