

# 中学校第1学年 保健体育科 学習指導案

期 日 平成21年11月4日(水)第5校時

場 所 山都町立蘇陽中学校 体育館

指導者 教諭 東 克彦

## 1 単元名

「バスケットボール」(球技)

## 2 単元について

### (1) 運動の特性

相対する2チームが、コート内で一つのボールを奪い合い、攻撃と防御に分かれ、一定時間内で、得点を競い合うことを楽しむ運動である。

### (2) 本単元の系統は次のとおりである。

学年	小学1・2年	小学3・4年	小学5・6年	中学1・2年	中学3年
領域	ゲーム	ゲーム	ボール運動	球技	球技
内容種目	ボールゲーム シュートゲーム 鬼ごっこ	ゴール型 ポートボール 易しいハンドボール	ゴール型 簡易バスケットボール 簡易ハンドボール	ゴール型 バスケットボール ハンドボール サッカー	ゴール型 バスケットボール ハンドボール サッカー

### (3) 本単元に係る生徒の実態は次のとおりである。(男子14人, 女子13人, 計27人)

#### ○実態調査の結果

バスケットボールは好きですか?

大好き11人(41%) 好き5人(18%) どちらともいえない9人(33%)

嫌い2人(7%) 大嫌い0人(0%)

- ・試合をするのが楽しいから好き。
- ・シュートが決まったとき楽しいから好き。
- ・みんなで協力しながらできるから好き。
- ・あまりしたことがないので、どちらとも言えない。
- ・ルールが分かりにくくて、難しいから嫌い。
- ・ドリブルが苦手だから嫌い。

#### ○学び方に関する実態

- ・学習カードを活用し、学習課題や自分のめあてを持つことは経験している。
- ・互いに教え合い、励まし合いながら学習を進めることができる。
- ・毎時間、生徒による自己評価は行っている。

#### ○技能に関する実態

- ・小学校6年生でバスケットボールの学習を経験している。
- ・小学校時のミニバスケットボール部加入者は、9人である。
- ・「パス」「ドリブル」「シュート」の用語は全生徒が知っている。「マーク」「速攻」「カットイン」等の用語を知っている生徒は約半数である。

#### ○体力テストからの実態

- ・総合的には、全国平均と同じレベルにある。
- ・要素別には、女子の瞬発力が優れている。男子の持久力及び女子の筋力が劣っている。

#### ○運動に対する思いや願いの実態

- ・いろんな動きや技術が上手になりたい。
- ・練習をして試合をしたい。
- ・小学校よりリングが高いので、シュートが入らないかもしれない。

(4) 指導にあたっては、次の点に留意する。

- 第1時オリエンテーションで、学習のねらいを明確に示し、生徒に見通しを持たせるとともに、個人やチームの目標を設定させる。
- スキルウォームアップでは、以下に示す3点の基礎技能の習得を目指す。
  - ・シュート
  - ・基本的なパス・キャッチ（チェスト&バウンド、オーバーヘッド&アンダーハンド等）
  - ・ボールキープ（ピボット）
- 学習1でのタスクゲームでは、以下に示す戦術を学習課題とする。
  - ①カットインプレー
  - ②スクリーンプレー
  - ③ポストプレー
- 学び方（安全面、新ルール、マナー等）については、毎時間のはじめに知らせ徹底を図る。
- 毎時間の学習のまとめでは、できるようになった生徒を紹介し、動きのポイントの確認を行う。また、課題に応じて練習を工夫していたチームを紹介し、思考・判断の評価を行う。
- 学習班（チーム）の編成は、男女混合の5グループをつくる（5人組3班、6人組2班）。
- 生徒同士、チーム内での教え合い活動が充実するように、動きのヒント、作戦のヒントとなる言葉を整理し、発見ボードにまとめていく。
- 本学習では、指導と評価の一体化を図るために次の評価活動を行う。
  - ・診断的評価：事前のアンケートにより生徒一人一人の実態を把握し、事後のアンケートで変容を評価する。
  - ・形成的評価：学習シートを活用し、毎時間の自己評価・相互評価が的確に行えるように、評価の観点を明確に示す。

〈人権教育の視点〉

本学習では、活動における仲間との様々なふれあいの中で自己を肯定的に受け止めるとともに、自分と他者との違いに気付き、相手の立場を思いやり、互いに認め合い、励まし合う豊かな心の育成や仲間づくりを大切にする。

〈思考力、判断力、表現力の育成に関する視点〉

本学習では、思考力、判断力、表現力が育成された生徒の姿としては、「戦術を意識したゲームの成立」を考える。「戦術を意識したゲームの成立」を判断する客観的指標の一つとして、ゲームでのシュートの本数と成功率の記録の伸びを評価する。

〈熊本型授業の具体的展開に関する視点〉

本学習では、「徹底指導」を学習指導要領に示された基礎的・基本的な知識・技能を確実に習得させる指導ととらえ、「能動型学習」は既習の知識や技能を活用して、創意工夫して学習課題の解決に主体的に取り組む学習ととらえる。

3 単元の目標と評価規準

単元の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・練習やゲームを通して個人技能やチームの戦術を高めることができる。</li> <li>・ルールやマナーを守り、安全に留意しながら、お互いに協力してバスケットボールを楽しむことができる。</li> <li>・自分やチームの力に応じた課題を設定し、課題解決の仕方を工夫することができる。</li> <li>・バスケットボールの技術の名称や行い方を知ることができる。</li> </ul>
運動や健康・安全への関心・意欲・態度	<ul style="list-style-type: none"> <li>○場の安全に気を配ることができる。</li> <li>○仲間と協力して練習やゲームに進んで取り組むことができる。</li> </ul>
運動や健康・安全への思考・判断	<ul style="list-style-type: none"> <li>○自分やチームの課題に応じた練習の方法を選ぼうとする。</li> <li>○自分やチームの課題に応じた作戦を考えようとする。</li> </ul>
運動の技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>○シュート、パス、ピボット等の個人技能を身に付けることができる。</li> <li>○パスを回し、ゴール付近でのシュートを意識したゲームができる。</li> </ul>
運動についての知識・理解	<ul style="list-style-type: none"> <li>○バスケットボールの技術や運動の行い方を理解する。</li> </ul>

4 指導・評価の計画（10時間取扱い）

次	時	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点	評価項目（方法）
1	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学習のねらいや進め方を決める。</li> <li>○はじめのゲームのルールやマナーを決める。</li> <li>○試しのゲーム（3 on 3）を行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・生徒と一緒に学習計画を立て、主体的な学習活動ができるようにする。</li> <li>・みんなが楽しめるはじめのゲームのルールづくりを行う。</li> </ul>	<p>【関心・意欲・態度】</p> <p>進んで運動に取り組もうとする。（観察，シート）</p>
2	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>○集合，あいさつ，学習の進め方の確認。</li> <li>○協力して準備をする。</li> <li>○準備運動の後，スキルウォームアップを行い，基礎・基本となる個人技能を高める。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本時の学習の見通しを持たせ，安全に進めていくための約束を確認する。</li> <li>・素早く，協力して行うよう助言する。</li> <li>・ケガをしやすい部分を十分にやっているか観察する。</li> <li>・主運動の技能習得につながるような運動を取り入れる。</li> </ul>	<p>【関心・意欲・態度】</p> <p>役割を果たし，友達と協力しながら取り組もうとする。（観察，シート）</p>
2	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学習 1 の活動をする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・タスクゲームを通して，戦術を身に付ける。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教え合い活動が充実するように，動きを見る視点を明確にする。</li> <li>・よい生徒の動きを積極的に紹介する。</li> </ul>	<p>【思考・判断】</p> <p>自分やチームの課題に応じた作戦を工夫し，友達と教え合いながら課題解決に取り組んでいる。（観察，シート）</p>
本時	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>○学習 2 の活動をする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・3 on 3 で，チームの作戦を工夫してゲームを行う。</li> <li>・5 対 5 で，チームの作戦を工夫してゲームを行う。</li> </ul> </li> </ul>	<p>【学習課題】</p> <p>第2時：カットインプレー  第3時：カットインプレー  第4時：スクリーンプレー  <b>第5時：ポストプレー</b>  第6時：ポストプレー  第7時：チームの作戦  第8時：チームの作戦  第9時：チームの作戦  第10時：チームの作戦</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教え合い活動が具体的な言葉で行われるように，発見ボードに動きのヒントとなる言葉を整理しておく。</li> <li>・教え合いがスムーズにいくように観察し，助言する。</li> </ul>	<p>【技能】</p> <p>パス等の個人技能を身に付け，ゴール付近でのシュートを意識したゲームができる。（観察，シート）</p>
3	9 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>○場づくりをする。</li> <li>○準備運動等をする。</li> <li>○まとめのゲームをする。</li> <li>○学習を振り返る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・友達の伸びやよさに気付かせるような発問を行う。</li> <li>・自己の学習を振り返り，友達との教え合いが有効であったか確認させる。</li> </ul>	<p>【思考・判断，知識・理解】</p> <p>バスケットボールの動きのポイント，戦術に気付くことができた。（観察，シート）</p>

5 言語活動と熊本型授業の関連

次	時	言語活動とその留意点	熊本型授業（能動型学習・徹底指導）
1	1	○言語活動① 学習のねらいにせまる学習計画づくりの場面で、自分の考えを明確に伝えること、友達の考えを理解することで、お互いの考えを高めさせる。 【話す・聞く】	[能動型学習] 運動に対する生徒の思いや願いを学習計画づくりに生かすことで、単元を通じてより主体的な学習活動ができるようにする。 [徹底指導] 基礎的・基本的事項 ・用具の準備や片付けの役割を果たすこと。 ・記録や審判の役割を果たすこと。
2	2 3 4 5 6 7 8 9 10	○言語活動② 学習2の場面で、学習課題の戦術を生かしたチームの作戦を話し合うことで、ゲームを工夫させる。 【話す・聞く】 ・第2時：カットインプレー ・第3時：カットインプレー ・第4時：スクリーンプレー ・第5時：ポストプレー ・第6時：ポストプレー ・第7時：チームの作戦 ・第8時：チームの作戦 ・第9時：チームの作戦 ・第10時：チームの作戦  ○言語活動③ 学習のまとめの場面で、友達のよさやがんばりを認め合うことで、豊かなかわりを持たせる。【話す・聞く】  ○言語活動④ 学習シートに、自分や友達の動きを具体的に振り返らせることで、動きのポイントを次の授業につなげさせる。 【書く】	[能動型学習] それまでに身に付けた知識や技能を活用して、自分やチームの課題に応じた練習の場や段階で、課題解決に向けてより主体的な学習活動ができるようにする。 [徹底指導] 基礎的・基本的事項 ○授業のはじめ【学び方】 ・進んで運動に取り組むこと。 ・約束を守り、協力して取り組むこと。 ・分担された役割を果たすこと。 ・作戦タイムに積極的に参加すること。 ・自分やチームの課題に応じた練習に取り組むこと。 ○授業のなか【課題形成】 ・身に付けさせたい戦術 第2時：カットインプレー 第3時：カットインプレー 第4時：スクリーンプレー 第5時：ポストプレー 第6時：ポストプレー 第7時：チームの作戦 第8時：チームの作戦 第9時：チームの作戦 第10時：チームの作戦 ○授業のなか【課題解決】 ・動きや戦術を身に付けるための練習や方法。 ・動きや戦術を身に付けているかどうかの評価。 ○授業のまとめ【課題達成】 ・動きや戦術のポイントのまとめ。 ・よい学び方の評価。
3	9 10	○言語活動⑤ 学習の振り返りで、自分の技能、チームの戦術の伸びを分析・評価し、分かったこととできたことを整理し、単元での学び方について自己評価をさせる。 【書く】	[能動型学習] それまでに身に付けた知識や技能と、課題解決に向けた学び方を振り返ることで、次の単元でもより主体的な学習活動ができるようにする。 [徹底指導] 基礎的・基本的事項 ・学習への意欲を振り返らせること。 ・役割分担への責任感を振り返らせること。 ・話し合いへの参加を振り返らせること。 ・自分が身に付けた技能を振り返らせること。 ・チームの作戦の工夫を振り返らせること。

6 本時の学習

(1) 目標

- ・ポストプレーを使ってボールを運び、ゴール付近からシュートを打つことができる。
- ・戦術を生かした作戦を工夫することができる。
- ・役割を果たし、友達と教え合いながら学習を進めることができる。

(2) 展開

過程	学習活動【学習形態】	徹底能動	主な発問・指示等	教師の指導及び評価	備考
導入 12分	1 集合、あいさつ。 学習の進め方を確認する。【一斉】	徹底	T 役割を果たして学習を進めましょう。	○役割に責任を持ち、友達と協力して学習することを意識させる。	学習計画表 発見ボード ヒブス ボール 得点板 デジタルタイマー 学習シート
	2 準備運動、スキルウォームアップをする。 【一斉・グループ】	徹底	T ケガをしないように十分に行いましょう。 T 移動は駆け足で行いましょう。	○しっかり行われているか観察し、助言する。 ○バスケットボールの技能習得につながるような運動を取り入れていく。	
展開 30分	3 [学習1] タスクゲームを通して、戦術を身に付ける。 【一斉・グループ】	徹底	T 相手のディフェンスをくずして、ゴール付近までボールを運ぶ動き方を考えてみよう。 C 速くパスを回す。 C ドリブルで引きつける。 等	○基礎・基本となる「捕りやすいパス」「かまえてシュート」を意識させる。 ○具体的なアドバイスが行われているグループを評価し紹介する。 ○教え合いの手本（具体的なアドバイスをする）となるよう、教師が積極的に声を出す。 ○どの生徒の動きを取り上げるか観察を十分に行う。	※教え合いの視点として、ポストプレーの動きのポイントを、具体的に（体の向き、動きだしのタイミング等）考えさせ、言葉で表現する。
	4 [学習2] 3on3で、チームの作戦を工夫してゲームを行う。 【グループ】 ①作戦タイム（1分） ②ゲーム1（3分） ③作戦タイム（1分） ④ゲーム2（3分） ⑤作戦タイム（2分） ⑥ゲーム3（3分）	能動	T チームの作戦を考えさせる。 T 作戦がうまく行われていない場合は、動きのポイントを再確認する。 T ゲームに出ない人で、きまった役割を行っていきこう。 C 役割分担をしながら、ゲームを行う。 C 作戦タイムで、課題を修正する。	○チームの課題に応じた作戦になっているか確認する。 ○話合いに積極的に参加するよう声をかける。 ○教え合いが具体的になるように、ゲームに出ない生徒に見る視点を与える。  ※教え合いの視点として、ゲーム言葉（ボールを持たない人の動きを表現する言葉、ボールをつなぐための言葉、プレーの判断のヒントになるような言葉）を明確にさせる。	

<p>終末 8分</p>	<p>5 学習のまとめをする。</p> <p>6 整理運動をする。</p> <p>7 後片付けをする。</p>	<p>徹底</p>	<p>T 友達のアドバイスでよかったことを紹介しよう。</p> <p>T 今日授業でできるようになったことを紹介しよう。</p> <p>T ケガの確認を行う。</p> <p>T 全員で協力して、素早く行いましょう。</p>	<p>評価</p> <p>B：ポストプレーを意識しながら、ボールを運ぶことができる。</p> <p>【観察, シート】</p> <p>A：ポストプレーを身に付けながらボールを運び、ゴール付近からシュートを打つことができる。</p> <p>【観察, シート】</p> <p>評価</p> <p>B：友達に声をかけることができる。【発表, シート】</p> <p>A：友達に具体的なアドバイスをすることができる。</p> <p>【発表, シート】</p> <p>○戦術ができるようになったチームを紹介し、動きのポイントを再確認する。</p> <p>※友達のよさやがんばりをみんなで認め合えるようにする。</p> <p>○最後まで、協力して安全に行われているか観察し、助言する。</p>
------------------	---	-----------	---	--