

保健体育科学習指導案

日 時 令和3年11月16日(火) 6限
対 象 者 第3学年3・7組 32名
場 所 加治木高校 体育館
指 導 者 蒲牟田 卓

1 単 元 球技

2 項 目 バスケットボール

3 単元目標

- (1) 勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、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するとともに、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開することができる。【知識及び技能】
- (2) 攻防などの自己やチームの課題を発見し、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。【思考力・判断力・表現力等】
- (3) 自主的に取り組むとともに、フェアプレイを大切に、作戦などについての話し合いに貢献しようとする、互いに助け合い教え合おうとすることができる。【主体的に学習に取り組む態度】

4 単元について

(1) 教材観

安定したボール操作と空間を作り出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ことが目標となる。

(2) 指導観

ドリブル・シュート・パスなどの個人的技能を高めさせるとともに、仲間と協力して練習やゲームをとおして集団的技能を高める中で、チームワークやスポーツマンシップを養い、互いに協力し合う態度を身につけさせたい。

5 生徒の実態

(1) アンケートによる実態（バスケットボール選択者 31 名に実施）

ア あなたは、体育の授業が好きですか。

| | |
|-----------|-----|
| 好き | 61% |
| 嫌い | 0% |
| 種目によっては好き | 35% |
| どちらとも言えない | 3% |

イ あなたは、バスケットボールが好きですか。

| | |
|-----------|-----|
| 好き | 87% |
| 嫌い | 0% |
| どちらとも言えない | 13% |

ウ バスケットボールを行う際に「楽しい」と思うときはどのような時ですか。(自由回答)

| | |
|-------------------------------|-----|
| <u>シュートが決まった時</u> | 46% |
| <u>パス・連携がうまくいった</u> | 27% |
| 盛り上がり | 12% |
| その他 (ゲーム・DF やパスカット・ドリブル) | |

エ バスケットボールをする際に、「苦手だ」「難しい」と思うときはどのような時ですか。(自由回答)

| | |
|-------------------------------|-----|
| <u>パスが上手く回せないとき</u> | 36% |
| <u>仲間との連携が難しい</u> | 33% |
| ゲーム中のシュートが入らない | 15% |
| DF が難しい | 10% |
| ドリブル | 5% |

オ あなたが、今後バスケットボールの授業で身につけたい技能を教えてください。(自由回答)

| | |
|-----------------------------------|-----|
| <u>シュート (レイアップが7割)</u> | 51% |
| <u>パスワーク, 連携, スクリーン</u> | 31% |
| 両手でのドリブル | 10% |
| DF | 7% |

(2) 考察

この集団は、体育に対する意欲・関心が高く、体育が好き・種目によっては好きと答える生徒が9割を超える。バスケットボールの授業においては積極的に参加する生徒が多い。一方、技能の個人差が大きいため難易度の高い学習内容になると手が止まってしまう生徒もいる。しかし、理解をしようとお互いに教え合ったり、方法を考えたりする姿が自然と見て取れる

バスケットボールを行う際に「楽しい」と思うときは「シュートが決まったとき」に加え「パス・連携がうまくいった」という意見が多い。また「苦手だ」「難しい」ときは、「パスが上手く回せない」「仲間との連携が難しい」という意見が多数あった。バスケットボールの授業で身につけたい技能は、「レイアップシュート」と答える生徒が多く、「チームでのパスワーク, 連携, スクリーン」と回答する生徒も複数いた。

このことから、基本的技能, 特にシュート技能の向上とチームのパスワークの向上を課題としていることがうかがえる。したがって個人の基本的技能を向上させるとともに、パスワークや連携, スクリーンを意識した3X3 や試しのゲームを行っていくなかで、チームの課題を生徒自らが見出し、リーグ戦に向けてチームで課題練習を計画的・自発的に行えるような意欲・態度を育てたい。

6 単元計画及び評価規準

| 時間 | 学習項目 | 学習活動における具体的評価規準 | | | |
|---|--|---|--|--|--|
| | | ①主体的に 学習に取り組む態度 | ②思考力 判断力・表現力等 | ③知識及び技能 | |
| 学習Ⅰ (1時間) | <ul style="list-style-type: none"> ○ オリエンテーション ○ ルール理解 ○ グループ分け | <ul style="list-style-type: none"> ・授業を進め方について理解しようとする。 | | | <ul style="list-style-type: none"> ・ルールや道具について理解しようとする。 |
| 学習Ⅱ (2時間) 【実態把握 及び個人的 技能向上】 | <ul style="list-style-type: none"> ○ レディネスゲーム ○ シュート練習 (ジャンプシュート、レイアップシュート、フリースロー) ○ 1対1 ○ 2対1 ○ 2対2 | <ul style="list-style-type: none"> ・仲間と協力し、励まし合いながら練習やゲームをしようとする。 ・バスケットボールの特性に関心を持ち、楽しさや喜びを味わえるよう、進んで取り組もうとする。 | <ul style="list-style-type: none"> ・チームや自己の設定した課題を解決するための練習の仕方を工夫したりすることができる。 | <ul style="list-style-type: none"> ・基本的な技能を用い、ゲームを行う。 a 味方にパスを送ることができる。(ポ) b ボールをコントロールして運ぶことができる。(ポ) c 相手陣地に素早く移動することができる。 d シュートしたりパスを受けたりするためにスペース移動することができる。 e 守備をすることができる。 | <ul style="list-style-type: none"> ・基本的技能のポイントを理解することができる。 |
| 学習Ⅲ (4時間) 【個人的 及び集団的 技能の向上】 | <ul style="list-style-type: none"> ○ シュート練習 (ジャンプシュート、レイアップシュート、フリースロー) ○ 3x3 理解 ○ 試しのゲーム <div style="display: inline-block; vertical-align: middle; margin-left: 10px;">} 本時</div> | <ul style="list-style-type: none"> ・仲間と協力し、励まし合いながら練習やゲームをしようとする。 ・バスケットの特性に関心を持ち、楽しさや喜びを味わえるよう、進んで取り組もうとする。 | <ul style="list-style-type: none"> ・チームや自己の設定した課題を解決するための練習の仕方を工夫したりすることができる。 | <ul style="list-style-type: none"> ・基本的な技能を用い、ゲームを行う a ボールをコントロールして運ぶことができる。(ポ) b 味方と相手の動きを見ながらボールをキープすることができる。(ポ) c 相手陣地に素早く移動することができる。 d シュートしたりパスを受けたりするためにスペース移動することができる。 e 守備をすることができる。 | <ul style="list-style-type: none"> ・基本的技能のポイントを理解することができる。 f ルールを理解し、公正な判断を行うことができる。 g 課題の設定の仕方を理解している。 |
| 学習Ⅳ (8時間) 【習得した 技能をゲー ムで活用】 | <ul style="list-style-type: none"> ○ チーム課題練習 ○ 審判法の理解 ○ リーグ戦 ○ チーム反省(チーム日誌) ○ 評価 | <ul style="list-style-type: none"> ・仲間と協力し、励まし合いながら練習やゲームをしようとする。 ・バスケットの特性に関心を持ち、楽しさや喜びを味わえるよう、進んで取り組もうとする。 | <ul style="list-style-type: none"> ・チームや自己の設定した課題を解決するための練習の仕方を工夫したりすることができる。 ・ゲームの結果から作戦を工夫して次のゲームに生かそうとすることができる。 | <ul style="list-style-type: none"> ・基本的な技能を用い、ゲームを行う。 ・練習で習得した技能を活用しゲームを行う。 | <ul style="list-style-type: none"> ・ルールを理解し、公正な判断を行うことができる。 ・リーグ戦の結果から、チームの課題を見つけることができる。 |

7 本時の実際

(1) 指導区分 7/15

(2) 本時の目標

ア 3×3 バスケットの特性に関心を持ち、楽しさや喜びを味わえるよう、進んで取り組もうとする。

イ チームや個人の能力に応じて基本的技能を向上し、練習やゲームの仕方を工夫することができる。

ウ シュートをしたりパスを受けたりするために、スペース移動することが出来る。

(3) 学習過程

| 課程 | 時間 | 学習内容 | 学習活動 | 指導上の留意点及び【評価内容】 | 形態 |
|----|-----|--|---|--|----|
| 導入 | (5) | <p>1 準備</p> <p>2 あいさつ</p> <p>3 準備運動 補強運動</p> <p>4 本時の学習内容の確認</p> | <ul style="list-style-type: none"> 用具を準備する。 集合、整列、あいさつ、出欠確認、健康観察をする。 準備運動を行う。 メリハリをつけて、筋力トレーニングや有酸素運動ができるようになる。 本時の学習内容を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Daily</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3分セルフ ・レイアップシュート(10本) ・フリースロー(3本) </div> <ul style="list-style-type: none"> ・3×3 について ・試しのゲーム | <ul style="list-style-type: none"> コート2面、ボール、タイマーを準備させる。 大きな声であいさつをさせる。 リーダーに健康観察の報告をさせる。 見学者には指示をする。 (大きな声を出して)体操をさせる。 補強運動を楽しく全体で行えるように、言葉掛けを行う。 生徒が本時の学習内容を確認できるようにモニターを用い、説明する。 | 一斉 |

| | | | | | |
|-----|------|---|---|--|--------|
| 展開 | (35) | 5 ウォーミングアップ【個人的技能】 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 3分間各自シュート練習，レイアップシュート，フリースローを行う。 ・ 各シュートが終わったら，個人カードに成功回数と自己評価を記入する。 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 苦手なシュートを継続して練習させる。前回のシュート数を超えられるように意識させる。 ・ 回数や自己評価を記入させ，前回との比較等をさせる。【②】 | 個人・チーム |
| | | 6 3×3について ① ルール等説明 ② チームトーク ③ 試しのゲーム【集団的技能】 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 3×3の試合映像を見る。また，実際の様子を見ることでイメージを膨らますことができる。 ・ 基本的ルールを知る。 ・ 攻防に向けたチームの作戦を考える。 ・ 4コートで行う。 1試合5分 → 振り返りの繰り返し | <ul style="list-style-type: none"> ・ 生徒がイメージや理解を高めやすいように，映像を準備するとともに，実際の様子を見せる。 ・ 最初からルールを説明せず，生徒が映像を見ながら考察する時間を与える。 ・ チームで共有・発表しやすいように，学習ボードを準備する。【①②】 ・ 安全面に配慮する。不必要なボールや道具に注意する。 ・ 3x3に応じた技能の確認をする 【③-a, b, d】 | |
| まとめ | (5) | 8 片付け 9 集合整列 10 本時のまとめ 11 次回の予告 12 あいさつ | <ul style="list-style-type: none"> ・ 協力して片づけをする。 ・ 集合，整列をする。 ・ 整理運動を行う。 ・ 本時の振り返りをする。 ・ チーム毎によかった点を発表する。 ・ 次回の予告を聞く。 ・ 大きな声であいさつをする。 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 全員で行わせる。 ・ チームごとに整列し，体調不要等のチェックを行う。 ・ 取り組み態度などを簡潔にまとめる。 ・ 個人反省はカードに記入させ，次時までに提出させる。 ・ 次回の流れを説明する。 ・ 大きな声であいさつさせる。 | 一斉 |

(4) 本時の評価

- ア 3×3バスケの特性に関心を持ち，楽しさや喜びを味わえるよう，進んで取り組もうとできたか。
- イ チームや個人の能力に応じて基本的技能を向上し，練習やゲームの仕方を工夫することができたか。
- ウ シュートをしたりパスを受けたりするために，スペース移動することができたか。