**第３学年　保健体育科学習指導案**

　　 平成 ２８年１０月２８日 金曜日４校時

　　　　 第３学年普通科（男子１７名　女子６名　計２３名）

場　所　飯野高等学校体育館

指導者　 教　諭　　大　江　一　成

１　単元名　球技「ゴール型」（バスケットボール）

２　単元の目標　（第２学年及び第３学年の第３学年分）　　\*( )は入学年次の次の年次

　（１）バスケットボールについて、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、作戦や状況に応じた技能や仲間と連携した動きを高めてゲーム展開できるようにする。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　(技　能)

　　　・ゴール型では、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ことができる。

　（２）バスケットボールに主体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）、（役割を積極的に引

き受け自己の責任を果たそうとすること）、合意形成に貢献しようとすることなどや、（健康・安全を確保すること）

ができるようにする。　　　　　 　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　（態　度）

　（３）技術などの名称や行い方、（体力の高め方）、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解しチームや自己の課題に応

じた運動を継続するための取り組み方を工夫できるようにする。　　　　　　　　　　　　　　（知識、思考・判断）

３　運動の一般的特性

　　　学習指導要領では、「ドリブルやパスなどのボール操作で相手コートに侵入し、シュートやトライなどをして、一定時間内に相手チームより多くの得点を競い合うゲームである」と示されている。

　　　特に、バスケットボールは、集団対集散がボールを媒介にして、個人的技能や集団的技能による攻防を繰り返し、

互いに相手のゴールにシュートを決めることによって勝敗を競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。

４ 生徒の実態

　（１）運動の特性に触れる楽しさ体験状況

　　　バスケットボール部に所属している生徒もしくは経験者は、２３名中男子５名、女子２名である。１年次から継続して

バスケットボールの授業を受けている生徒は、男子６名、女子３名で、２年次から継続してバスケットボールの授業を受けている生徒は、男子３名、女子３名である。また、運動部に加入している生徒は１４名、文化部に所属している生徒は９名である。全体的に意欲的に運動に取り組む生徒が多く、授業も活気がある。生徒一人一人の興味・関心は高く、バスケットボール部に所属している生徒を中心とし、チーム内で互いに教え合うなど、協力しながら楽しんで学習に取り組んでいる。

　（２）知識、思考・判断に関する学習体験状況

　　　教師主導による授業の展開から生徒主体型の学習形態へと段階に応じて取り組んでいる。「KO・E・TAカー

ド」の技能習得への評価を受け、技能習熟への練習方法や技能のポイントについて経験者が中心となって課題解決を図る活動に力を入れて取り組んでいる。

　（３）技能（運動）の習得状況

　 高校でバスケットボール部に所属している生徒は男子５名、女子２名である。２年次にバスケットボールの授業を選択履修している生徒は２７名中１５名おり、個人差はあるが各チームに基本的動作を習得出来ている生徒が数名いる。入学年次までに習得すべき技能についてはウォーミングアップで練習する機会を取り入れ、生徒全員で「安定したボール操作」と「空間への侵入」の技能を身に付けようとしている。「空間を埋めるなどの連携した動き」を苦手とする生徒が多く、特に女子はスクリーンプレイで味方が侵入する空間を作り出す動きをするためにゴール付近に空間を作ることをイメージすることが課題である。

（４）体力の状況（判定→段階）

　　　バスケットボール選択者の新体力テストの結果は以下の通りである。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ａ判定 | | Ｂ判定 | | Ｃ判定 | | Ｄ判定 | | Ｅ判定 | |
| 43％（１０人） | | 30％（７人） | | 17％（４人） | | 5％（１人） | | 5％（１人） | |
| 男子 | 女子 | 男子 | 女子 | 男子 | 女子 | 男子 | 女子 | 男子 | 女子 |
| ８人 | ２人 | ５人 | ２人 | ２人 | ２人 | １人 | ０人 | １人 | ０人 |

　　　 Ａ・Ｂの生徒は全体の７３％おり、全体の７割近くの生徒が運動に対しての意欲が高く、技能習得の早い

生徒が多い。しかし、Ｃ～Ｅの生徒もおり、学習活動の際には活動の様子を見ながら適宜アドバイスや指　　導、練習内容の工夫や、意欲的に取り組めるよう声かけを行ったり、個人カードで生徒の状況を把握できるようにしていきたい。本学年は体育の授業で種目の特性に応じたウォーミングアップやサーキットトレーニ

ングを定期的に行っており、内容について今後とも協議していきたい。

（５）生徒の運動に対する思いや願い

　　　本校で実施したアンケートによると「あなたは、運動・スポーツが好きですか」という問いかけに対して

男女２３名中１６名の生徒が「好き」、６名の生徒が「どちらでもない」と答えた。また、「どのような場面で、楽しいと感じるか」の問いに対しては、「仲間とプレイするのが楽しい」や「技能が上達するのが楽しい」の答えが多く、個人的なことよりもチームとしての楽しさや喜びを味わいたいと思う生徒が多いようである。技能の習得に対しても意欲的で個人的技能や集団的技能をゲームで活かしていきたいと思う生徒が多い状況である。

　　　バスケットボールの授業以外で経験した生徒が男女２３名中８名である。また、「あなたが、高校でバスケットボールの学習をするにあたって、どんな授業をしたいですか」の問いに対して、「シュートを決めたい」、「仲間とバスケットボールを楽しみたい」、「技能を高め、個人の役割を果たしたい」など積極的に取組んで行きたいと思う生徒が多数であった。

５　学習を進めるに当たって

　　　本時はどこを中心に授業を展開するか理解させるために「技能系統表」を掲示して生徒が主体的に取り組めるように展開したい。入学年次までの身に付けておくべき技能については、授業のウォーミングアップの中にサーキット形式で練習を取り入れ、技能の「復習」の時間を確保していきたい。第３学年で習得させたい技能については生徒の学習カードである「KO・E・TAカード」を活用し、教師側の評価を生徒が知ることにより技能習得への意欲を高め、主体的に練習に取り組める様に工夫していく。生徒の自己評価や感想については本校保健体育科共通の「個人カード」を活用し、教師の授業計画に役立てていきたい。

　　　技能のポイントやゲームの状況をわかりやすく生徒に伝えるためにICT機器を活用し、生徒にヒントを与え、技能のポイントのキーワードを元に生徒が主体的にアドバイスを話し合ったり出来る時間も上手く作っていきたい。

　また、「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」を全員が活かしてプレイすることを最終的に目指して、発達の段階や技能習得の状況に応じたルールの工夫を段階的に行い、ゲームを行っていきたい。その中で、男女差を軽減するような得点やルールの工夫も行っていきたい。

　　　なお、学習の最終段階であることを踏まえ、審判の方法や競技会の仕方についても全員で協力してできるよう知識も定着させていきたい。

　　　授業全体を通して運動量の確保と生徒の主体的活動を考慮した内容になるよう授業の流れを工夫して計画的に進めていきたい。

６　単元の評価規準（●第３学年の評価規準　　・第２学年の評価規準）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 関心･意欲・態度 | 思考･判断 | 運動の技能 | 知識･理解 |
| 単  元  の  評  価  規  準 | ●ゴール型・バスケットボールの学習に主体的に取り組もうとしている。  ・フェアなプレイを大切にしようとしている。  ●役割を積極的に引き受け自己の責任を果たそうとしている。  ・合意形成に貢献しようとしている。  ●互いに助け合い高め合おうとしている。  ・健康・安全を確保している。 | ・これまでの学習を踏まえて、チームが目指す目標に応じたチームや自己の課題を設定している。  ●課題解決の過程を踏まえて、取り組んできたチームや自己の目標と成果を検証し、課題を見直している。  ●チームの仲間の技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘している。  ・作戦などの話し合いの場面で、合意を形成するための調整の仕方を見付けている。  ・健康や安全を確保・維持するために、自己や仲間の体調に応じた活動の仕方を選んでいる。  ●球技を生涯にわたって楽しむための自己に適した関わり方を見付けている。 | ●空間への侵入などから攻防を展開するための状況に応じたボール操作と空間を埋めるなどの動きができる。 | ●技術などの名称や行い方について、学習した具体例を挙げている。  ・球技に関連した体力の高め方について、学習した具体例を挙げている。  ●課題解決の方法について、理解したことを言ったり書き出したりしている。  ●競技会の仕方について，学習した具体例を挙げている。  ・審判の方法について、学習した具体例を挙げている。 |
| 学習活動に即した評価規準 | 1. バスケットボールの学習に主体的に取り組もうとしている。 2. グループの話合いに責任をもって関わろうとしている。 3. お互いに助け合い高め合おうとしている。 | 1. 課題解決の過程を踏まえて、自己や仲間の課題を見直している。 2. 仲間の技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘している。 3. バスケットボールを生涯にわたって楽しむための、自己に適したかかわり方を見つけている。 | ①　空間への侵入などから攻防を展開するための状況に応じたボール操作ができる。  ②　空間を作り出すためのスクリーンや空間へ侵入するための動きができる。 | 1. バスケットボールの技能の名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解している。 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ７　単元計画（全１８単位時間） | | | | 評価規準 | | | |
|  |  | 学習内容及び学習活動 | 指導上の留意点 | 関意態 | 思・  判 | 技能 | 知・理 |
| はじめ | 1 | ≪ねらい１≫  ○前年度の学習を確認して、単元のゴールイメージをもとう。  ○入学年次までに既習すべき技能を身に付けよう。  １オリエンテーション  　・運動の特性を理解  　・単元目標の確認  ・学習の進め方、KOETAカードの使い方の確認  ２スキル補強運動①の確認  　・既習すべき技能の確認  　・技能の復習 | 重点項目  主体的に取り組む姿勢  技能の名称や行い方  〇生徒が主体的に活動でき  るようにポイントを押さえ  て説明する。  〇前年度までの学習の修得状  況を把握する。  〇必要に応じて見本を提示し  課題に気付かせる。 |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  | ① |
| なか１ | 3 | ≪ねらい２≫  ○アウトナンバー（数的有利）を作り出せるようになろう。  〇空いている空間にパスを出せるようになろう。  ４前年度の復習  　・基本動作の理解・実践  　・アウトナンバーの理解・実践  ５試しのゲーム  　・簡易チームで試しのゲームを行う  マンツーマンディフェンスを理解すること。  ６アウトナンバーのタスクゲーム①  活動例）・２対１　・３対２  　　　 ・４対３  ７アウトナンバーのタスクゲーム②  活動例）・３対３（パスのみ）  　　 　・４対４（パスのみ）  ８アウトナンバーのタスクゲーム③  活動例）・３対２から３対３  　　　 ・４対３から４対４  　　　 ・５対４から５対５  グループの仲間と互いに助け合い高め合おうとすること。  ９タスクゲームの応用（フィードバック）  ・動画遅延アプリ、スロー動画を使用したフィードバック  １０フィードバックを活かした練習  ・アウトナンバーのタスクゲーム①～③から練習を抜粋  １１ディフェンスの種類の説明  　・マンツーマンDef  　・ゾーンDef  １２スクリーンプレイの説明  　・オンボールスクリーン  　・オフボールスクリーン | 〇シュート・パス・ドリブルの基本姿勢を理解させる。  〇アウトナンバーを理解させる。  〇マンツーマンディフェンスでマークを責任持って守ることを意識させる。  ○練習の様子を観察し、運動  の技能や取り組み方につい  て適宜アドバイスを行う。  重点項目  互いに助け合い高め合うこと  状況に応じたボール操作  ○バスケットボールの学習に  主体的に取り組もうとする  よう助言する。  ○仲間同士で互いには助け合  　えるよう声掛けを行う。  ○自己の課題を意識できるよ  う、助言を行う。  〇自己やチームの課題に合った練習を選択できるよう、細かく説明を行う。  〇マンツーマンディフェンスとゾーンディフェンスの違いと特徴を具体例を挙げて説明する。  〇空間に侵入するための技能としてスクリーンプレイを紹介する。 | ② |  |  |  |
| 4 | ③ |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |
| 6 | ② | ② |  |  |
| 7 |  |  |  |
| 8 | ③ |  | ① |  |
| 9 |  |  |  |
| 10 |  | ① |  |  |
| 11 |  | ② |  |  |
| 12 |  |  |  | ① |
| なか２ | 13 | ≪ねらい３≫  ○味方が作り出した空間に侵入できるようにしよう。  ○スクリーンプレイにより味方が空間に侵入できる動きを身に付けよう。  １３スキル補強運動②の確認  　・習得する技能の確認  　・技能の練習  １４スクリーンプレイを利用したタスクゲーム  活動例）  　・３対３ ・４対４  １５タスクゲームの応用（フィードバック）  ・動画遅延アプリ、スロー動画を使用したフィードバック  １６フィードバックを活かした練習  ・スクリーンプレイのタスクゲームから練習を抜粋  グループの仲間と互いに助け合い高め合おうとすること。 | 〇意欲的に活動できるように  重点項目  互いに助け合い高め合うこと  スクリーンプレイのタイミング  合意形成に貢献しようとしている  自分たちで課題解決の方法を選択できる  助言を行う。  〇効果的な空間への侵入の為  のタイミングを説明する。  〇バスケットボールの学習に  主体的に取り組もうとする  よう助言する。  〇仲間同士で互いには助け合  　えるよう声掛けを行う。  〇自己やチームの課題に合っ  た練習を選択できるよう、  細かく説明を行う。 | ① |  |  |  |
| 14 | ② |  | ② |  |
| ⑮  本時 |  |  | ② |  |
| まとめ | 16 | １７競技会の実施  ・対戦チームによっては特別ルールを設けて実施する。  活動例）・リーグ戦  　　　 ・トーナメント  ・審判について説明  １８まとめ  ・単元のまとめを行う。 | 〇ルールの工夫により部活動  重点項目  互いに助け合い高め合うこと  健康・安全に留意している  合意形成に貢献しようとしている  生や男子と女子での差を減  らして楽しむことができるこ  とを説明する。  〇審判など競技会を支える人  々がいることを説明する。  〇球技を生涯にわたって楽し  めるよういろいろな関わり  方を説明する。 | ① |  |  |  |
| 17 |  |  |  |
| 18 |  | ③ |  | ① |

８　本時の展開（１５/１８時間）

（１）本時の目標

　　　　　・空間を作り出すためのスクリーンプレイや空間へ侵入するための動きができるようにする。

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　 （技能②）

（２）本時の学習評価

・空間を作り出すためのスクリーンプレイや空間へ侵入するための動きができる。

（技能②）

９　学習指導過程（１５／１８時間）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 段階 | 学習内容及び学習活動 | | 指導上の留意点 | | ○評価項目  【Aの例】  （評価方法） | 「努力を要する」と判断される生徒への手だて | | |
| はじめ  12  分 | １　集合・整列・挨拶・出欠確認・健康観察・脈拍測定  ２　本時の目標・グループの課題を確認する。  ３　スキル補強運動②を行う。 | | ･ 本時の学習内容と課題を確認させ、学習意欲をもたせる。  ･ スキル補強運動②を実践する。ゴールへの空間を意識させる。 | |  |  | | |
| な  か  27分 |  | |  | |  |  | | |
|  | ≪ねらい３≫  ○味方が作り出した空間に侵入できるようにしよう。  ○スクリーンプレイにより味方が空間に侵入できる動きを身に付けよう。 | | | | | |  |
| ４　前時の評価を「KOETAカード」で確認する。   |  | | --- | | 「KOETAカード」の自分の技能の一次評価を確認する。 |   ５　前時の練習での成功例と課題を確認する。  　・前時のプレイ動画でスクリーンプレイの成功例と課題を確認する。  ６　ステューデント・ティーチャーを中心にチームの課題解決の話し合いを行う。   |  | | --- | | 「チームボード」に自分たちの課題と解決方法を記入する。 |   ７　チームの課題解決の為の練習を行う。  　・スクリーンプレイのタスクゲームの中からチームの課題にあった練習を実践する。 | | ･ 前時のスクリーンプレイのタスクゲームでの技能の一次評価を書いていることを説明する。  ･ 成功例のポイントや課題解決の為のポイントを動画で具体的に解説する。  ・積極的に仲間とコミュニケーションをとることができるよう声掛けを行う。  ・空間を意識したプレイや声かけを意識させるよう助言を行う。  ・チーム毎に応じた課題の解決のポイントを説明する。 | 空間を作り出すためのスクリーンプレイや空間へ侵入するための動きができている。  【Ａの例】  　スクリーンをかける場所や使うタイミングが合っている。  （観察・学習カード） | | | 空間を作り出す動きについては「ゴール下の空間を空ける」などの具体的な声かけを行う。  スクリーンプレイでは実際のプレイをスローで解説しながらアドバイスを行う。 | |
| まとめ6分 | ８　競技会での目標設定を行う。   |  | | --- | | 「チームボード」に競技会での目標を記入する。 |   ９　技能の習得について自己評価を行う。   |  | | --- | | 「KOETAカード」に技能習得の自己評価を記入する。 |   １０整列、挨拶 | | ・競技会での目標を具体的に立てるよう助言する。  ・自己評価を書き込むよう指示する。  ・全体の感想・反省については「個人カード」に記入するよう指示する。 |  | | |  | |