

保健体育科 学習指導案

指導者 菊池 純子

1 日時 平成25年10月10日(木)

2 学級 2年C組 女子17名 計17名

3 主題 球技「バスケットボール」

4 主題について

(1) 学習材について

球技は、ゴール型・ネット型・ベースボール型で構成され、個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団対集団、個人対個人で勝敗を競う事により、楽しさや喜びを味わうことができる。ゴール型の球技では2チームがコートの中で入り乱れながら相互に攻撃と防御を行い、一定時間内で得点を競い合い、パスやドリブル、シュートなどのボール操作と空間に走り込む動きやそれを防ぐ動きなどによって攻防を展開することができる。バスケットボールは、役割を決めたり、チームで作戦を立てたりして、ゴールを狙ったり、守ったりする楽しさを味わう事ができる教材である。個人技能を生かしてシュートを決めた時はもちろん、チームで決めた作戦が成功したり、意図したプレーができたりしてチームに貢献できると、チームの一員として自己有用感を高めることができる。また、バスケットボールは、攻防の切り替えが早いいため、安全に運動を行うために、フェアプレーを遵守することを学習するにも適した教材である。

(2) 生徒について

全体的に穏やかで、のんびりとした雰囲気をもつ学級である。控えめでおとなしい生徒が多く、活動的な感じはあまりしないが、協力して運動を行おうとしている。

今年度の新体力テストにおいて、2学年女子56%の生徒が、AまたはB評価という結果であった。本校の学びフェストである「半数以上AB取得」を達成し、運動能力的には優れた集団であるといえる。しかし、2年C組の女子は以下の表のとおり、学年のCDE評価の生徒の中で、C組の生徒が約5割を占めており、運動はあまり得意としない生徒が多い。一方でA評価だった生徒が4名おり、運動を得意とする生徒とそうでない生徒の差が大きい学級である。学習意欲の面でも同じような傾向がみられる。(部活動所属状況は、美術5名、吹奏楽3名、バレーボール2名、バドミントン2名、卓球1名、ソフトボール1名、ソフトテニス1名、バスケットボール1名、剣道1名であり、文化部が半数を占めている。)

バスケットボールでは、ボール操作やボールを持っていない人の動きには、大きな差がでるため、どの生徒にも慣れさせるためにボールに触れる機会を増やしたり、シュートすることの楽しさを味わわせたりすることが必要である。

《新体力テストの結果》

	A	B	C	D	E
2年女子の割合	30%	26%	18%	18%	9%
2年女子の中の 2C女子の割合	26%	23%	44%	55%	33%

(3) 指導について

集団での攻防が運動の楽しさのポイントであるため、昨年度は、オフェンスではボールを持たない人の動き(ボールに集中しない)を理解させるために、アウトナンバーゲームを多用し、ディフェンスにおいては、動きが理解しやすいマンツーマンを使った守りを行った。

運動を得意とする生徒が多くない学級なので、バスケットボールに通じる動きが入ったタスクゲーム(直接対戦相手がいるミニゲーム)を用いたり、実態に合わせたルールを工夫したりしながら、バスケットの攻防の楽しさを味わわせたい。また、自分たちで不得意なところを補うための話し合いや教え合い、互いにアドバイスしたり、戦術を考えたりする場面を意図的・計画的に設定し、集団スポーツの一体感を味わわせたい。

5 指導計画（計 12 時間）

《観点》 = 《関：運動への関心・意欲・態度 思：運動についての思考・判断 技：運動の技能 知：運動についての知識・理解》

到達目標			
運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能	運動についての知識・理解
<ul style="list-style-type: none"> ・バスケットボールの勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、自主的に取り組もうとしている。 ・基本的な技能や仲間と連携した動きで、ゲームが展開できるように話し合いに貢献しようとしている。 ・決められたルールの中で、相手を尊重したり健闘を認めたりできる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習課題に応じて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適切なかわり方を見つけている。 ・健康や安全を確保するために、体調に応じて適切な練習方法を選んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・シュート、ドリブル、パスなどの基本的な技能を身につけることができる。 ・オフェンス時のボールを持っていない人の動きわかり、仲間と連携した攻防ができる。 ・マンツーマンディフェンスがわかり、仲間と連携した攻防ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型（バスケットボール）の特性や成り立ち、技術の名称や試合の行い方を理解している。 ・関連して高まる体力を理解できる。
学習内容と具体の評価規準			
学習活動と時数	B：おおむね満足できると判断される状況	A：十分満足できると判断される状況	
(1) 1 / 12 ・前年度の学習を確認して、単元の目標を立てる。 ・学習の進め方と約束を確認する。 試しのゲーム	学習に積極的に取り組もうとしている。(関) 学習の進め方や約束事がわかる。(知)	学習に目的をもって積極的に取り組もうとしている。(関) 学習の進め方や約束事の全てを理解している。(知)	
(2) 2 / 12 3 / 12 基本的なボール操作を復習 ドリルゲーム パスゲーム	技術の名称や行い方がわかる。(知) 提示された個人技能の練習を積極的に行おうとしている。(関) 個人技能をゲームで使う事ができる。(技)	技術の名称がわかり、言ったり書いたりできる。(知) 提示された練習を積極的に行おうとしている。(関) 個人技能をゲームで有効に使う事ができる。(技)	
(3) 4 / 12 5 / 12 (本時) 6 / 12 7 / 12 オフェンスの動きの連携 タスクゲーム パスゲーム	空間に走り込み、パスを受けようとしている。(技) 空間を見つけてパスを出している。(技) パスの後の動きをイメージし工夫している。(思) チーム会議に参加し、アイデアを考えている。(思) 互いに協力し合って学習を進めようとしている。(関)	空間に走り込み、パスを受けることができる。(技) タイミング良くパスを出す事ができる(連携した動きができる)。(技) パスの後の動きをイメージし、そのタイミングを指摘したり、声かけをしている。(思) チームの会議で、意見を出している。(思) 課題に向かって積極的に運動するとともに、仲間の学習を援助しようとしている。(関)	
(4) 8 / 12 9 / 12 10 / 12 チーム練習 タスクゲーム ゲーム	学習した個人技能をゲームの中で使うことができる。(技) 仲間と協力する場面で、自分の役割に応じた協力の仕方を見つけている。(思) 自己やチームの課題を見つけようとしている。(思)	学習した個人技能とチームとしての動きがゲームの中で発揮できる。(技) 仲間を生かしたゲームを作ろうとしている。(思) 自己やチームの課題をみつけ、ゲームに活かそうとしている。(思)	
(5) 11 / 12 12 / 12 まとめのゲーム	学習した個人技能をゲームの中で使う事ができる。(技) 球技に関連して高まる体力がわかる。(知)	学習した個人技能をゲームの中で発揮できる。(技) 球技に関連して高まる体力がわかり、生活との関わりを理解している。(知)	

6 本時について

(1) 到達目標

【「運動への関心・意欲・態度」に関する目標】

- ・ 課題に向かって積極的に取り組むことができるようにする。

【「運動についての思考・判断」に関する目標】

- ・ フリーでパスを受けるための動き方を見つけることができるようにする。

(2) 評価方法

規準 観点	A=十分満足できると判断される状況とその例	B=おおむね満足できると判断される状況とその例	C=努力を要すると判断される状況の生徒への指導の手立てとその例
関心・意欲・態度	<p>課題に向かって積極的に運動し、仲間も導こうとしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○本時の課題を理解し、時間を無駄にせず運動している。 ○わからない仲間に対して、やり方を教えている。 	<p>課題に向かって積極的に運動しようとしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○本時の課題を理解し、提示された運動に取り組んでいる。 	<p>課題に目を向けさせるよう促す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○本時の課題を理解できるよう、詳しく説明する。 ○そばについて動きを確認する。

評価手段：授業観察。発表意欲。学習シートの記述内容。			
思考・判断	<p>パスの後の動きをイメージし、工夫している。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○どのような動きをすれば、フリーでボールを受けられるか指摘している。 ○チームの動きを見ながら、動きのアドバイスをしている。 ○連携した動きができるための声かけをしている。 ○パスを出すタイミングを指摘している。 	<p>パスの後の動きをイメージし、工夫している。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ボールを持っていない状況で、あいているスペースをみついている。 ○どういう動きをすれば、フリーでボールを受けられるか指摘している。 ○よい動きができるように声をかけている。 ○チームの人たちの動きを見ながら自分の動きの参考にしている。 	<p>パスの後の動きのきっかけを与える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○そばについて走り出すタイミングを教える。 ○チームで声をかけさせ、パスの後の動きのきっかけをつかませる。

評価手段：学習シートの記述内容。発表内容。			

(3) 授業構想（研究内容との関連）

ア 学習課題の設定理由

個人技能習得のために、ツーメンパス、30秒シュート、2分間ドリブルシュートを行っている。徐々に戦術的な側面にウエイトをおく授業を展開するために、ボール操作やボールを受けるために動きによって攻防を行えるよう、タスクゲームを行いながらチームの連携プレーを入れていき、ボールに集中しないゲーム展開ができるようにしていきたい。そのためには、ボールを持たない人がどのように動くことがよりゴールに近づくか考えさせ、実際に動いて、パスした後の動きが大事だということを体得させたい。

イ 見通しのもたせ方

課題を提示する際に、白板や図を用意して説明、また、実際にモデルVTRを見せながら動きの確認をしたい。運動をしながら、どうすればよりパスがつながりやすいかを考えさせたい。

ウ 個々の課題追究の場面

チームの動きを見ながら、どうすればうまくパスが通るか個人で考えさせたい。また、チームの仲間に自分の動きを見てもらいながらアドバイスをもらい、理想の形に近づけさせていきたい。

エ 能動的なかかわり合い

実際に課題解決に向かって動きをしてみる中で、互いの動きをよりよいものにできるよう、生徒同士のアドバイスに期待したい。どんなことに気をつければ、うまくパスが通るかを発表させながら、達成感や成就感を味わわせたい。

オ まとめの仕方

チームでわかったことや、気をつけたことを発表させるとともに、学習プリントに記入させ、まとめとしたい。

カ 自己評価の仕方

学習プリントに従いながら、自己評価をさせる。

- ・課題学習に向かって、積極的に運動できたか。
- ・仲間と協力しながら準備や運動ができたか。
- ・チーム会議に積極的に参加できたか。
- ・フリーでボールを受けるための動きをイメージすることができたか。

(4) 展開

段階	学習過程	学習活動	
	★生徒個々の意識や能動性	生徒の活動（○主発問等 ●具体的な活動）	・指導上の留意点 【教材教具、資料等】 ◆評価
導入	1 振り返り ★克服したい ★向上したい	1 基本的技能習得ドリルを行う。 (ランニングパス、30秒シュート、ランニングシュート)	・課題を学習プリントに記入させながら、課題を確認させる。 【白板】【学習プリント】
	2 見直し確認 ★何を学ぶのか ★何ができればいいのか ★1時間の流れはどうか	2 学習の流れを確認する。 ○前時のタスクゲームでの課題は何だったか。 (どうすればより得点に結びつく動きができるか)	
	3 課題把握	3 学習課題を把握する。	
10分	学習課題 フリーでボールを受けられる場所に動こう。		

展 開	4 モデル理解 予想 方法選択 ★どうすればいいのか ★どのようにやればいいのか	4 モデルVTRを見ながら、自分のチームとの違いは何か考える。 ○モデルチームと自分のチームとの違いは何か。 ●どのような動きが得点につながっているのか考える。 (パス後の動き出しが早い→どこに動けばいいか)	・白板に示しながら、動きのポイントを理解させる。
	5 個々の課題追究 ★身につけたい ★得点を取りたい	5 それぞれの練習場所に移動し練習する。 ●モデルVTRと教師の説明をもとにして、チームとしての作戦と約束を考える。 ●互いに意見を出し合いながらチームで練習する。	◆関「課題に向かって積極的に運動をしようとしている」(観察)
	6 能動的なかかわり合い ★考えを認められたい ★考えを確かめたい ★考えを高めたい ★他の考えを学びたい	6 練習をもとにタスクゲームに挑戦する。 ○どんな点を注意したらうまくいったか。 ○誰のどんなプレー(動き)がよかったか。	
33分	7 課題解決 ★達成感 ★自信	7 どんな点に気をつければボールを受けることができたか発表する。 ○これまでと違ったところはなかったか。	◆思「パスの動きをイメージし、工夫している」(発表 プリント記述)
終 末	8 まとめ	8 まとめる。	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 0 auto; width: 80%;"> <p>まとめ</p> <p>タイミングよく動きだすと、フリーになりやすくパスも受けやすい。</p> </div>		
	9 自己評価	9 学習プリントに記入する。	【学習プリント】
7分	10 次時予告	10 次時の確認をする。	