

日時 平成18年10月6日(金)5校時
 場所 体育館
 対象 2年男子 27名
 授業者 教諭 佐藤 均

1, 単元名 バスケットボール

2, 単元について

球技は、ボールを用いて、集団対集団または個人対個人で攻防を展開し、得点を取り合いながら勝敗を競うことをねらいとしている。自己の能力に適した課題に取り組むこと、又は作戦を立ててゲームに挑戦し、勝敗を競い合う過程や結果に、楽しさや喜びを味わうことができる。

バスケットボールは、攻防の切り替えの早いゲームであり、運動量も多く、生徒も比較的好む教材である。ドリブルやパスなどを使って相手の防御を破り、一定時間内に得点を競い合うゴール型のゲームである。ゲームは一瞬にして攻守が入れ替わるスピーディな展開のため、ボールコントロールやボディコントロールなどの習得が必要であり、さらに、パスやドリブル、シュートなどの細かい技術をしっかり身につけなければならない。そして、勝敗の要因に大きく働く集団的技能に強い関心が寄せられるため、個人的技能を生かしたフォーメーションなどの集団的技能がゲームにおいて重要となる。また、一人ひとりの生徒がゲームに参加し、貢献していると実感でき、みんなの力が結集され勝利を手にすることができたときの喜びがバスケットボールの魅力でもある。

3, 生徒の実態

生徒の意識は、個人や集団の技術の向上がゲームのレベルを高めると言うことよりもゲームの勝敗に関心が集まりがちである。そのため、ゲームを行うこと自体が学習のねらいになるような課題を組み込んだゲームや練習を設定したい。また、一人ひとりが十分にボールに触れ、基礎的技術を向上させていくようにしたいと考える。

2年男子生徒は、明るく積極的に授業に取り組んでいる。運動に興味関心を持ち、活発な生徒が多い。全体的なレベルやルールへの理解はやや低い、球技への関心は高く、中でもバスケットボールが好きという生徒が多い。

4, 指導観

バスケットボールに必要な個人的技能を高めるために、ボールコントロールやボディコントロールを内容としたドリルに取り組みせたい。また、ゲームではパスを有効に活用したり、オープンスペースを利用した攻撃が見られないため、個人的技能や集団的技能を向上させるという課題に加え、ゲーム中の状況判断などを感覚的に理解させる必要があり、その方法として課題ゲームに取り組ませたい。ゲームを楽しむためには一人ひとりの技能を高め、みんなでゲームを作ることの重要性を強調し、ゲームのレベルアップを課題とするゲームに取り組ませたい。

5, 指導計画〔12時間扱い〕 本時6時間目

1	2	3	4	5	7	8	9	10	11	12
オリエンテーション	・ストレッチ体操 ・ウォーミングアップ		・ボールを使用した体ほぐし運動 ・サーキットトレーニング		・シューティングドリル ~					
	・ドリブル ・シュート ・パス ・リバウンド		・ストップ ・ピボットターン ・ターン ・2人・3人パス・速攻		・ドリル ~ ・リバウンドからの攻撃 ・スローインからの攻撃 ・セットプレー			・課題解決学習 ・スキルテスト		
	・1対1 ・簡易ゲーム ・ドリル		・3対2 ・ドリル ~ ・ディフェンス・オフェンス		・ゲーム					
	・試しゲーム		・ゲーム A~C		・まとめ					

6 , 具体の評価基準

評価内容・方法	十分満足できる(A)	おおむね満足できる(B)	努力を要する(C)
<ul style="list-style-type: none"> ・準備運動の場面 ・準備運動に積極的に取り組もうとする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・けがをしやすい足首や膝、指などの部位を意識してストレッチングや準備運動を行うことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・進んでストレッチングなどの準備運動を行おうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教師や仲間の指示で準備運動を支援する。
<ul style="list-style-type: none"> ・シュートドリルを行っている場面。 ・練習やゲームの中で状況に応じたレイアップシュートやセットシュートを行うことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・場面に応じて、動きを意識して、的確なシュート練習ができる ・相手チームのディフェンスに応じて正確なレイアップシュートやセットシュートを使い分けて行うことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・場面に応じて、シュート練習ができる。 ・相手チームのディフェンスに応じて正確なレイアップシュートやセットシュートを行うことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・シュート練習を支援する。 ・状況に応じたパスやドリブル、シュート、ディフェンスを支援する。

7 , 本時の指導

(1) 目標

- ・自己やチームの能力に応じた課題を考え、シューティングドリル ~ を理解し、身につけることができる。
- ・チームでディフェンス・オフENSEを考え、ミニゲームをすることができる。
- ・チームや自分の能力に応じた課題の練習やゲームを通して、個人技能や集団技能を高めることができる。

(2) 授業の構想

シューティングドリルをできる限り正確に行わせたい。個人的技能を高めることが、集団技能練習やゲームをより高いレベルに近づけることを理解させたい。また、ゲームでは、ボールに密集しがちであるため、オフENSEの動きやディフェンスの動きを意識したシューティングを身につけさせたい。

(3) 展開

段階	学習内容	学習活動	形態	支援・留意点	評価
導入 10分	1、挨拶 2、体操	・集合・整列し、挨拶をする。 ・ウォーミングアップを進んで行う。 (ストレッチ体操・シューティング) ・ジャンプストップ・ピホットターンを個人練習する。	一斉	・より正確に、より力強く、より楽しくウォーミングアップが行えるよう助言。	・元気良く挨拶することができたか。 ・進んでウォーミングアップを行うことができたか。 〔意〕
展開 35分	3、チーム練習 ドリル 個人的技能 10分	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">シューティングドリルを正確に行おう</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリル ・リバウンドシュート ・ドリブルシュート ・ランニングシュート ・ジャンプシュート ・フェイク~シュート 2分×3種目選択し、個人的技能を高める。	班別 個人	<ul style="list-style-type: none"> ・チームや個人の能力に応じたシュート選択ができるように指導し、ポイントを確認させる。〔思・判〕 ・声を掛け合いながら元気良く練習できるように呼びかける。 ・必要に応じて集合させ、ポイントや改善点を確認させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・積極的にチーム練習ができたか。 ・ドリルから3選択し、課題を考え、協力して練習することができたか。 〔意・技〕
	4、全体練習 ドリル (個人技能~ 集団技能) 25分	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">リバウンド・ディフェンスを意識したシューティングドリルを行おう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリル ・3メン・シュート&リバウンド・ドリルを理解する。 ・ディフェンスを意識したシューティングドリル。 ・3対2または3対3 ハーフコートで行う。 	一斉 班別	<ul style="list-style-type: none"> ・シュートを打ったら、リバウンドへ向かう習慣づけを呼びかける。 ・ディフェンスを意識してシュートできるように支援する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・新しいシューティングドリルを理解することができたか。 ・シュート~リバウンド~パス シュートにかかわる ・シュートドリルをチームで協力し、行うことができたか。 〔思・判〕
終末 5分	5、自己評価 6、チーム反省 7、挨拶	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の練習を振り返り、自己評価をする。 ・チームの反省をする。 ・整列し、挨拶をする。 	班別 個人 一斉	<ul style="list-style-type: none"> ・練習計画書への個人反省。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時を振り返り、自己評価ができたか。 ・チーム反省・課題を簡単に発表する。