

保健体育科学習指導案

日時：平成16年12月7日（火）

場所：東水沢中学校大体育館

対象：2年3・4組女子 35名

授業者：高橋 崇子

1 単元名 球技「バスケットボール」

2 単元目標

- ・バスケットボールの特性に関心を持ち、楽しさや喜びが味わえるように取り組もうとする。（意欲・関心）
- ・ゲームを通してチームや自分の課題を明らかにし、その解決の仕方を工夫している。（思考・判断）
- ・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、集団技能や個人技能を高めることができる。（技能）
- ・バスケットボールの特性や集団的・個人的な技術の構造を理解している。試合の運営方法やルールを理解している。（知識・理解）

3 単元について

(1)教材について

バスケットボールは、比較的せまいコートで5人ずつの選手がボールを奪い合い、相手ゴールへシュートして得点を競うスポーツである。冬季に誕生したスポーツなので、激しい運動が続く仕組みとなっており、走る・投げる・跳ぶの運動要素が含まれている。スピード感あふれる球技だが、からだの接触が禁止されているため、多彩な動きと変化への敏感な対応、そして頭脳的判断が要求される。チームでの攻撃と防御の作戦をたてたりするおもしろさや、作戦や練習したことがゲームで成功したときの喜びを味わわせることができる運動である。また、ゲーム運営にあたっては、各自の役割を責任もって行うとともに、公正に判断しようとする姿勢を持たせることができる教材である。

(2)生徒について

3組18名・4組17名の計35名の集団である。運動好きの生徒と運動嫌いの生徒の割合は半々くらいである。人間関係が授業にも影響することがあり、クラスメイトに気を遣ってしまい、のびのびと体を動かすことができなかつたり十分に運動を楽しめないこともある。また、体調不良や怪我による見学や欠席が時折目立つことがあり、チーム練習が滞ることもある。事前のアンケートによると、バスケットボールへの苦手意識を持っている生徒が60%いることが分かった。また、バスケットボールの楽しさは何かという質問に対しては、「チームで喜びを分かち合える」「シュートを決めたときの気持ちよさ」などという意見が目立った。今後の目標として「少しでもボールに触れる機会を多くしたい」「ドリブルやシュートなどを上手になりたい」と考えている生徒が多く、苦手意識はあるもののバスケットボールの特性の理解、授業への意欲はみられる。

(3)指導について

生徒のバスケットボールへの苦手意識が少しでも改善できるよう、生徒の実態に応じた授業を展開したいと考えている。事前のアンケートから、生徒の目標が主に個人技能におかれていることが分かった。そこで、授業の前半は個人技能の基礎的な練習を行うとともに、ウォーミングアップにボールの扱いに慣れる動きを入れることにした。また、一人一人がボールに触れる機会を多くするために1チームを3人の少人数で編成することにした。（ただし、欠席が目立つ生徒や体調不良のため見学が多い生徒もいるため、その生徒がいるチームは4人ないしは5人のチームとする。）後半は集団技能を高める時間として毎時間課題を提示し、それにあった練習や攻防の仕方をチームで考え実践できるようタスクゲームを組んで課題解決への手だてを工夫したい。単元全体を通して、公正な態度で試合に臨むとともに試合運営を自分たちで責任を持って行えるよう支援していきたい。

4 指導計画(12時間)

時	学 習 内 容	関 意	思 判	技 能	知 理	評 価 規 準
1	オリエンテーション ・学習のねらい、進め方を知る。 ・安全上の約束や用具を確認する。 ・トライアル(ウォーミングアップ)の行い方についての説明					バスケットボールに関心を持ち、進んで取り組もうとする。
						学習のねらいや進め方を理解している。
						トライアルの目的や方法について理解してい
2	試しのゲーム					バスケットボールの楽しさや喜びが味わえるようにすすんでゲームに取り組もうとする。
						トライアルの行い方を理解して、行うことができる。
3	チーム編成・チーム目標・係決め ハーフコートゲームの行い方					仲間と協力しすすんで学習に取り組もうとする。
						ハーフコートゲームの行い方を理解している。
4	基本技能の練習 「ボールのキープ」 ・トリプルスレット・ピボットターン ・1対1の基本動作(オフェンス・ディフェンス・フェイント)					準備や片づけなど係の責任を果たし、協力して行おうとする。
						パスやドリブルで素早くボールを進めながら、練習やゲームを楽しもうとする。
						自分やチームに合った練習の行い方や内容を考えている。
5	基本技能の練習 「ゴールへの攻撃」 ・パス(チェストパス・バウンスパスループパス) ・セットシュート					チームで協力して練習を行う中で、自分の動きを工夫している。
						練習したパスやドリブル、シュートなどの技能をゲームの中で生かすことができる。
						1対1の攻防の基本動作を身につけ、技能を高めることができる。
6	基本技能の練習 「ゴールへの攻撃」 ・ドリブル ・ランニングシュート					多様なパスやシュート、ドリブルを状況に応じて使い分けることができる。
						チームでの練習の中で、個人的な技術の構造を理解している。
						ルールを守り、審判の判定に従い、勝敗に対して公正な態度をとろうとする。
7	トーナメント戦 ・個人技能を生かしたゲームを行う ・チーム課題の発見					チームで協力して攻撃を行いながらシュートして得点を競い合う楽しさを味わおうとする。
						相手チームに応じてマークをつけたり、自チームの特徴を生かして攻撃の仕方やポジショニングを考えたりしている。
						練習した攻撃の仕方をゲームの中で効果的に行うことができる。
本 時	課題練習 「空いているスペースに移動してボールをもらおう。」 課題練習 9 「攻撃スペースを生み出すための動きを工夫しよう。」					空いているスペースに移動してボールをもらうことができる。
						攻撃空間を生み出したたり、ゴールに多様な攻撃を行うことができる。
						集団的な技能の構造を理解している。 試合の運営やルールを理解している。
10	課題練習 「ゴールへの攻撃の仕方を工夫しよう。」					チームで協力して試合や試合運営に取り組もうとする。
						ゲームの勝敗を個人技能と集団技能のそれぞれの面で分析し、次のゲームの戦術を考え、実践することができる。
						ゲームの運営の仕方や審判の方法を理解している。
11 12	ミニ大会 ・リーグ戦					

5 本時の学習

- (1)目標 ・自チームの特徴をとらえて、課題に応じた攻撃の仕方を考え、動きを工夫している。
 (思考・判断)
 ・空いているスペースに移動してボールをもらうことができる。(技能)

(2)評価基準

評価規準・(評価場面)	A 充分満足できる	B おおむね満足できる	C 支援を要する生徒への手だて
チームの特徴をとらえて課題に応じた攻撃の仕方考え、動きを工夫している。(タスクゲーム場面)	チームの長所や短所を明らかにして、課題に応じた攻撃の仕方考え、動きを工夫している。	チームの特徴をとらえて、課題に応じた攻撃の仕方考え、動きを工夫している。	自チームの特徴を把握せずに動き方を考えている。 ・チームの長所や短所を振り返らせ、考える手立てを与える。
空いているスペースに移動してボールをもらうことができる。(チーム練習場面・ゲーム場面)	間に的確な指示を出しながら、パスコースを生み出し、効果的なパスを出したり、もらったりできる。	空いているスペースに移動してボールをもらうことができる。	空いているスペースを見いだせず動けない。 ・チームキャプテンに、的確な指示を出せるよう助言する。 ・空いているスペースを一緒に見つけ、声がけをする。

(3)展開

段階	学習過程	時間	生徒の活動	教師の指導・支援	評価	備考
導入	1 集合・あいさつ	10分	速やかに集合し挨拶をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・見学者がいる場合には、記録係として自チームや関わるチームの様子を記録させ、ともに学習しているという意識を持たせる。 ・生徒の様子や健康状態を観察する。 ・ポイントを押さえて運動ができるように声をかける。(スピード感を持たせる。) ・チームシュートの回数を記録させ、意欲化を図る。 ・前時の授業を想起させ、本時の課題を提示する。 		<ul style="list-style-type: none"> ・学習カード、筆記用具 ・ボール、ゼッケン ・デジタルタイマー
	2 準備体操		<ul style="list-style-type: none"> ・教科委員を中心に体操を行う。 ・W・UP (チームシュート・ドリブル・パス) 			
展開	3 全体ミーティング	10分	<ul style="list-style-type: none"> ・整列する。 ・本時の学習目標を確認し、見通しを持つ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時の授業を想起させ、本時の課題を提示する。 		
	4 課題追求		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">空いているスペースに移動してボールをもらう。</div>			
展開	(1) チームミーティング		<ul style="list-style-type: none"> ・防御を振り切って空いているスペースへ移動するための方策を考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・防御側の動きへの対応を考えさせる中で、チームや個人の動き方の見通しを持たせる。 	自チームの特徴をとらえ、課題に応じた攻撃の仕方考え、動きを工夫している。(思・判)	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルタイマー、 ・得点板、 ・ボール ・記録用紙、 ・筆記用具
	(2) タスクゲーム		<ul style="list-style-type: none"> ・パスのみのハーフコートゲームを行う。(3対3で攻撃・防御を決めて行う。防御側は1人はフリー、2人は両足跳びで防御する。) 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習目標に応じた試合の行い方を確認し、ゲームを行わせる。 ・円滑にゲーム運営ができるよう、係分担の指示を出す。 ・防御側の動きを制限した中で、空間を見つけて積極的に動けるよう支援する。 ・動けない生徒には、空いているスペースを一緒に見つけ、声がけをする。 ・いい動きを見つけて評価し、意欲化を 		

	(3) 確認のゲーム	30分	<ul style="list-style-type: none"> ・タスクゲームでの成果を確認し、次のゲームへの活用を考える。 ・練習の成果を確認するためのゲームを行う。(オールコート4分間・1分は入れ替え時間。ドリブルも使ってよい) 	<ul style="list-style-type: none"> ・タスクゲームで見られた良い動きを紹介するなどして、考える手だてを与える。 ・課題を意識し、作戦をゲームの中で生かせるよう声かけをする。(チャンスを見いだせないチームには、チャンス時に声をかける。あるいは、キャプテンに指示を出させる。) 	空いているスペースに移動してボールをもらうことができる。(技能)	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルタイマー、得点板、ボール、フラッグ記録用紙
終 結	5 成果の確認	10分	<ul style="list-style-type: none"> ・チーム毎にゲームの反省・感想を確認する。 ・全体で本時の成果を確認し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームの成果を確認させる。空いている空間に積極的に動くことができたか確認させる。また、防御を振り切って空いているスペースへ移動するための具体的な手だてを見つけることができたか確認する。 		<ul style="list-style-type: none"> ・記録用紙
	6 次時の課題 7 自己評価 8 あいさつ 9 片づけ		<ul style="list-style-type: none"> ・次時の連絡をし、課題練習への見通しを持つ。 ・授業評価を行う。 ・起立し、挨拶する。 ・安全に留意し、協力して後片付けを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習について評価をし、次時への意欲を持たせる。 ・本時の授業の評価を行わせ、回収する。 ・生徒の様子を観察し、健康状態やケガなどの確認をする。 ・片づけの指示と、協力態勢の確認。 		<ul style="list-style-type: none"> ・授業評価用紙 ・学習カード

(4) 評価

- ・自チームの特徴をとらえて、課題に応じた攻撃の仕方を考えていたか。(思考・判断)
- ・課題に応じた動きを工夫していたか。(思考・判断)
- ・空いているスペースに移動してボールをもらうことができたか。(技能)

12月7日(火)授業記録

班

チームシュート記録()回

学習課題「空いているスペースに移動してボールをもらおう。」

タスクゲーム 得点()点
防御 攻撃

確認のゲーム 得点()点

氏名	パスをもらった回数	合計

正の字でパスをもらった回数を記入していきこう

「空いているスペースに移動してボールをもらおう」について

チームの評価は? よい A B C D よくない

今日の成果

今日の反省点・これからの課題

2年生 球技「バスケットボール」 個人記録

2年 組 番 氏名

回	日	テーマ・学習内容・作戦	感想・試合結果	トライアル
3			感想	30秒シュート / 本 チームシュート 回
		今日の作戦	対() : 対() — —	28mドリブル 秒 サークルドリブル 秒
4			感想	30秒シュート / 本 チームシュート 回
		今日の作戦	対() : 対() — —	28mドリブル 秒 サークルドリブル 秒
5			感想	30秒シュート / 本 チームシュート 回
		今日の作戦	対() : 対() — —	28mドリブル 秒 サークルドリブル 秒
6			感想	30秒シュート / 本 チームシュート 回
		今日の作戦	対() : 対() — —	28mドリブル 秒 サークルドリブル 秒
7			感想	30秒シュート / 本 チームシュート 回
		今日の作戦		28mドリブル 秒 サークルドリブル 秒
8			感想	30秒シュート / 本 チームシュート 回
		今日の作戦	対() : 対() — —	28mドリブル 秒 サークルドリブル 秒
9			感想	30秒シュート / 本 チームシュート 回
		今日の作戦	対() : 対() — —	28mドリブル 秒 サークルドリブル 秒
10			感想	30秒シュート / 本 チームシュート 回
		今日の作戦	対() : 対() — —	28mドリブル 秒 サークルドリブル 秒

2年生 球技「バスケットボール」 チーム記録

チームプロフィール

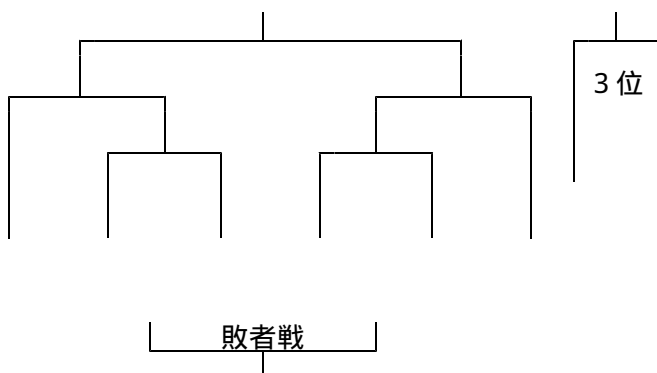
チーム名

メンバー

キャプテン	
記録係	
用具係	

チーム目標

対戦表
トーナメント



リーグ

リーグ結果

チーム名	勝	敗	数	総得点	総失点	順位
	勝	敗	分			
	勝	敗	分			
	勝	敗	分			
	勝	敗	分			
	勝	敗	分			
	勝	敗	分			

バスケット単元を振り返って

：感想：