

## 第三学年 保健体育科 学習指導案

日 時 平成15年10月1日5校時

生 徒 3年1・2組男子25名

指導者 田野畑村立田野畑中学校

教諭 太田代 誠

1. 単元名 集团的スポーツ「バスケットボール」 (運動領域E球技ーア)

2. 単元について

(1) 教材観

バスケットボールは、10人のプレーヤーがコート内で入り乱れ、各コート端の上方にあるリングへシュートし合い、得点を競うスポーツである。このスポーツは、冬季の室内競技として作り出されただけに、狭いコート内で攻撃や防御の繰り返しが活発に展開される。従って、ボールをコントロールすることはもちろん、さまざまなシュートやパス、ドリブルの個人技能や相手や味方のプレーヤーの動きを把握し、知的に計算された集団技能が必要となる。また、技能の習得には瞬発力、持久力などの十分な体力が条件となる。

このような特性を持ったバスケットボールは、生徒達に大変好まれ、レクリエーションとむても取り上げられ、シュートできた喜びの顔もよく見られる。しかし、その反面、性格の弱い生徒や技能の低い生徒は、身体的接触に対する恐れを抱いたり、自分のところへボールがパスされないことに充実感や存在感を感じられず、興味を失い、バスケットボールから遠ざかってしまうこともある。

(2) 生徒観

生徒たちはおとなしいが、運動自体は嫌がらず積極的に取り組む生徒が多い。アンケート結果を見ると体育の授業を「好き」「どちらかというが好き」と答えた生徒は96%いる。しかし、バスケットボールの授業を「好き」「どちらかというが好き」と答えた生徒は75%に減り、バスケットボールが「得意」「どちらかという得意」と答えた生徒は42%という状況である。

この結果から、スピード感がありシュートを決めたときの喜びが大きいところから興味関心をもっている生徒が多いが、基本的な技能が身につけていない生徒が多く、特にシュートが習得されていないことと自分からボールを進んで奪い取るという経験不足が原因でバスケットボール離れが現れているため「好き」「得意」の数字が低くなっていると考えられる。

また、全体的に思考力はあまり高くない。バスケットボール部の生徒も4人と少ないので教師側から例示を与えながらより一層、話し合い活動を活発に行わせ、思考力・表現力を育成することがチームゲームを成功させる要因であると思われる。

(3) 指導観

単元全体を通して、競争の楽しさを一人ひとりが味わえるようにシュート各種の基本技能

習得のための時間を充分にとりシュート力向上に力を入れる。試合の中でチャンスがあれば誰でもどこからでもシュートを打たせ、高得点の試合を目指す。特に体格・体力・技術面で劣る数名の生徒には個別指導などを行い、留意していきたい。また、話し合い活動を通してチームの攻守の課題を見つけ、それを解決する練習計画を工夫することにより、一人一人が存在感や充実感を味わうことができると考える。

前時の評価から課題確認をし、チーム学習（話し合い・教え合い学習）とゲーム、最後に評価（自己評価・相互評価）という過程を基本として授業を進めることにより、個人やチームの課題を解決させるとともに、授業の中で学び方について習得させていきたい。

### 3. 単元の目標

- (1) バスケットボールの楽しさ・喜びを自ら進んで求めることができるようにする。  
(個人の関心・意欲・態度)
- (2) チームにおける自己の役割を自覚し、責任を果たしながら互いに協力して計画的にゲームや練習に参加するとともに、勝敗に対して公正な態度をとることができる。  
(集団の中での関心・意欲・態度)
- (3) コートや用具の安全を確かめ、自他の健康・安全に留意して活動できる。  
(集団の中での関心・意欲・態度)
- (4) 課題を明らかにし、課題解決に努め、ゲームや練習の中で工夫することができる。  
(思考・判断)
- (5) 基本的技能を身につけ、ゲームに生かすことができる。(技能)
- (6) チームの作戦をゲームに生かすことができる。(技能)
- (7) ルールやゲームの進め方が理解できる。(知識・理解)

### 4. 単元指導計画と評価規準（総時間数14時間）

時間	学習活動	評価規準（評価方法）			
		関心・意欲・態度	思考・判断	技能	知識・理解
1	オリエンテーション ・学習のねらいと進め方 ・アンケート ・自己評価カードの記入方法の確認	・興味・関心をもち話を聞こうとする。 (観察) ・進んでアンケートに答えようとする。 (観察・カード)	・学習のねらいを具体的にものごとくできる。 (カード)		・バスケットボールの学び方、楽しみ方を理解することができる。 (観察)
2	個人技能の習得 ・ボールコントロール ・ドリブル、パス ・シュート各種	・意欲的に練習に取り組もうとする。 (観察・カード) ・教え合いながら楽しく練習に取り組もうとする。 (観察・カード)	・個人の課題を明確にし、課題解決の仕方を考えることができる。 (カード・紙)	・パス、ドリブル、各種シュートの技能を高めることができる。 (観察・カード)	・各種技能の要領がわかる。 (観察・紙)

3 4	個人技能を高めながらゲームを楽しむ ・各種個人技能 ・オールコート3対3	・自ら進んで練習やゲームに取り組もうとする。(観察・カード) ・教え合いながら楽しく練習する。(観察・カード) ・安全な実践の仕方を理解することができる。(観察) ・準備や後片付けを協力して行おうとする。(観察・カード)	・個人の課題の解決に努め、練習やゲームの中で工夫することができる。(観察・カード・絆)	・基本技能をゲームで生かすことができる。(観察・カード)	・ゲームの進め方を理解できる。(観察・発言)
5 6 7 8	集団技能を習得しながらミニゲームを楽しむ ・速攻 ・カットインプレー ・ゾーンディフェンス ・オールコート3対3	・互いに協力しながら進んで楽しく練習やゲームをしようとする。(観察・カード)	・自分やチームの技能を把握し、それに応じた作戦を立てることができる。(観察・カード・絆)	・自分やチームの能力に適した練習を行い、作戦を生かしたゲームを行うことができる。(観察・カード)	・チームの攻防の仕方を構造的、合理的に理解できる。(観察・テスト)
9 10 11 12 13 14 15	集団技能を高めながらゲームを楽しむ ・集団技能 ・5対5 ・評価	・自分の役割を果たしチームに貢献しようとする。(観察・カード) ・勝敗に公正な態度で臨み、楽しもうとする。(観察)	・チームの課題の解決に努め、練習やゲームの中で工夫することができる。(観察・カード)	・練習したチーム技能をゲームで生かすことができる。(観察・カード)	・ルールや審判法を理解できる。(観察・テスト)

5. 本時の指導 (8 / 15)

(1) 目標

ア 互いに協力しながら進んで楽しく練習やゲームをしようとする。(関心・意欲・態度)

イ 自分やチームの技能を把握し、それに応じた作戦を立てることができる。(思考・判断)

ウ 自分やチームの能力に適した練習を行い、作戦を生かしたゲームを行うことができる。(技能)

(2) 評価基準

	A : 十分満足できる	B : おおむね満足できる	C : 努力を要する
関 心 意 欲	教え合い、励まし合いながら進んで楽しく練習やゲームをしようとする。	互いに協力しながら進んで練習やゲームをしようとする。	進んで取り組む姿勢が不足している。 →リーダーを中心に支援する。 →積極的に声をかけて援助を行う。

思考判断	自分やチームの技能に応じた作戦を考え、練習やゲームの中で工夫し発言できる。	自分やチームの技能を把握し、それに応じた作戦を立てることができる。	チームの作戦を立てることが不十分である。 →前時の自己評価カードに作戦が立てられるように助言しておく。 →話し合いがスムーズに進むようにリーダーを支援する。 →改善点のヒントを提示する。
技能	練習やゲームを通して作戦の集団的スキルを速く正確に行うことができる。	自分やチームの能力に適した練習を行い、作戦を生かした練習やゲームを行うことができる。	チームの作戦を練習やゲームであまり生かしていない。 →作戦のねらいを確認させる。 →個々の役割を確認させる。

(3) 展開

	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点 、 評 価 、 支 援 等
導 入 15 分	1. ランニング 準備運動・補強運動 2. 個人技能の練習 ホールコントロール・シュート各種・個人課題別練習 3. あいさつ 4. 課題の把握	<ul style="list-style-type: none"> <li>・リーダーを中心にグループ毎に進んで活動できるように支援する。</li> <li>・技能の身につけていない生徒には個別指導を行う。</li> <li>・元気にあいさつをさせる。</li> <li>・出欠席、健康状態の確認</li> </ul>
	オールコート3対3でチームの攻防を工夫しよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前時を振り返りながら、本時の課題を確認する。</li> <li>・ミーティングのポイントを提示する。</li> <li>・練習の場の確認をする。</li> </ul>
展	5. チームミーティング <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの作戦を立てる。</li> <li>・練習内容を計画する。</li> </ul>	イ 自分やチームの技能を把握した作戦を立てているか。 <思> (カード・観察) →前時の自己評価カードに作戦が立てられるように助言しておく。 →話し合いがスムーズに進むようにリーダーを支援する。
	6. チーム練習	ア 互いに協力しながら進んで練習をしようとしているか。 <関> (観察・カード) →リーダーを中心に支援する。 ウ 作戦を生かした練習を行っているか。 <技> (観察・カード)

<p>開 30 分</p>	<p>7. オールコート3対3 (ゲーム)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム→審判・得点→記録 →準備のローテーションで 行う。</li> <li>・バックパスルールなし</li> <li>・ゲーム中にミーティングの 時間を確保する。</li> </ul>	<p>→作戦のねらいを確認させる。</p> <p>ア 互いに協力しながら進んでゲームをしようとしているか。 (関)(観察・カード) →積極的に声をかけて援助を行う。</p> <p>イ チームの技能に応じた作戦が立てられているか。 (思)(観察・カード) →改善点のヒントを提示する。</p> <p>ウ 作戦を生かしたゲームを行っているか。 (技)(観察・カード) →作戦のねらいと個々の役割を確認させる。</p>
<p>終 末 5 分</p>	<p>8. 本時の反省(振り返り)</p> <p>9. まとめと次時への発展</p> <p>10. あいさつ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自己評価を行わせる。</li> <li>・学習課題を達成できたか確認する。(発言・挙手・カード)</li> <li>・次時の学習課題を把握させる。</li> <li>・協力して後片付けを行わせる。</li> <li>・ケガ人の有無を確認する。</li> </ul>