

第3学年 保健体育科学習指導案

日 時：令和5年11月22日（水）公開授業Ⅳ

対象生徒：滝沢市立滝沢中学校3年3組 34名

授業者：國正 瑞輝

1 単元名 球技 ゴール型 バasketボール（東京書籍 新しい体育実技）

2 単元の目標

- (1) 次の運動について、（勝敗を競う楽しさや喜びを味わい）、技術の名称や行い方、（体力の高め方）、運動観察の方法などを理解するとともに、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開する。ゴール型では、ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防をすることができるようにする。 [知識及び技能]
- (2) 攻防などの自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。 [思考力、判断力、表現力等]
- (3) 球技に自主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）、（作戦などについての話し合いに貢献しようとする）、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする、互いに助け合い教え合お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）。 「学びに向かう力、人間性等」

3 単元について

(1) 生徒について

保健体育の学習に積極的に取り組む生徒がほとんどだ。また、男子生徒は第2学年時に、女子生徒は第1学年時にBasketボールの授業を行っている。観察学習や教え合い学習などで、生徒同士で積極的に関わり合って学習を行っている。

小学校時には、サッカーなど、ゴール型の運動を簡易化したゲームで基本的な攻防を展開する学習をしてきた。しかし、積極的に授業に取り組む姿勢は見られるが、男子生徒は、ゴール型の種目が「好きだ」という一方、女子生徒はゴール型の競技に対して「ルールがわからない。」「何をすればいいかわからない。」という意見の生徒も多い。

3年3組の女子生徒はゴール型の部活動に所属している生徒はおらず、運動部に所属している生徒も少ない。また、ボールの扱い方やゲームの展開の仕方、基本的なルールを理解している生徒も少ない。

また、速いボールに対する恐怖心がある生徒もいるため、男女間のパスの出し合いなどを考慮し安心して学習に取り組めるよう配慮する必要がある。

(2) 教材について

第1学年及び第2学年の基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームを展開することをねらいとした学習を受けて、第3学年では、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開することを学習のねらいとしている。

したがって、第3学年では、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、体力の高め方や運動観察の方法などを理解するとともに、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開する。その際、攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにすることが大切である。また、球技の学習に自主的に取り組み、作戦などについての話し合いに貢献することや一人一人の違いに応じた課題や挑戦を大切にすることなどに意欲をもち、健康や安全を確保することができるようにすることが大切である。

(3) 指導について

本単元では、「ゴールの枠内にシュートをコントロールすること。」「ゴール前に空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れること。」「パスを出した後に次のパスを受ける動きをすること。」を学習の目標として、単元の始めに生徒に示す。目標の達成のために、毎時間の反復練習や、観察学習、話し合い、振り返り活動を通して、基本的な動きの構造や、ゴール前での攻防の展開の仕方について理解させながら技能の向上を目指す。個人用タブレットを使用し、自身や仲間の動きの確認を行い、教え合う場の設定を取り入れていく。

また、生涯にわたって運動を豊かに実践していくために、基礎となる知識や技能を身に付け、選択した運動種目等での運動実践を深めることを指導していく。授業のなかで、公正に取り組み、互いに協力し、自己の責任を果たすこと、参画し、一人一人の違いを大切にしようとする意欲や健康・安全を確保する態度を養っていきける指導を目指す。

4 単元の評価基準

単元 の 評 価 規 準	知	① 球技の各型の各種目において用いられる技術や戦術、作戦には名称があり、それらを身に付けるための学習した具体例を挙げている。 ② 練習やゲームの中の技能を観察したり分析したりするには、自己観察や他者観察などの方法があることを理解し、自己や仲間のつまずきや課題を言ったり書き出したりしている。
	技	① ゴールの枠内にシュートをコントロールすることができる。 ② パスを出した後に次のパスを受ける動きをすることができる。 ③ ゴール前の広い空間を作り出すために、守備者を引きつけてゴールから離れること。
	思	① バスケットボールについて合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝えようとしている。 ② 体力や技能の程度、性別等の違いに配慮して、仲間とともに球技を楽しむための活動の方法や修正の仕方を見付けようとしている。
	態	① バスケットボールの学習に自主的に取り組もうとしている。 ② 仲間の練習相手になったり、仲間に助言したりして、互いに助け合い教え合おうとしている。

5 単元計画（9時間）

	時	1	2	3	4	5	6	7	8(本時)	9	授業づくりのポイント	
学 習 の 流 れ	0	用具等の準備、課題の確認、ウォーミングアップ									<ul style="list-style-type: none"> 三つの資質・能力の内容をバランスよく指導し、評価する。 ゴール前の空間の攻防をめぐる学習に課題を追求しやすいようにプレイヤーの人数、コート広さ、用具、プレイ上の制限を工夫したゲームを取り入れる。 ICTを効果的に活用することで、動きを振り返ったり、自身の動きを評価したりする活動を充実させる。 	
	10	特性 健康・安全 オリエンテーション	ボール操作 技術を見に付けるためのポイント パス・ドリブル練習 ミニゲーム	基本的な動き			スクリーンプレー		ミニゲーム (学習した戦術や技能を実践していく)			
	20			ドリブルでのランニング いろいろな種類のパスの習得			ピックスクリーン ハンドオフプレー					
	30			ゴール下・レイアップシュートの習得			(空間に走りこむ動作、空間を作り出す動作)		単元のまとめ			
	40			ミニゲーム			ミニゲーム					
50	用具等の片づけ・学習の振り返り・次時の確認											
評 価 機 会	時	1	2	3	4	5	6	7	8(本時)	9	評価方法	
	知	①							②		総括的評価	
	技				①	③				②		
	思			①	②							
	態		①					②				
										学習シート 観察 学習シート、観察 観察、学習シート		

6 本時の指導（8時間目／全9時間）

(1) 目標

「シュート（ゴール下，レイアップシュート）など，基本的なボール操作，作戦・戦術を立てミニゲームをすることができる。」

(2) 指導の構想

本時は，ゴール前での攻防を展開する中で，シュートやパス，ドリブルを行っていく中で，学習したスクリーンプレーにつなげていくこと目指して指導していく。前時で学習したスクリーンプレー（ピックスクリーン，ハンドオフプレー）を再度確認しゲームで実践できるようにしていきたい。おおむね満足できる B の評価では，次のことを見ていきたい。「相手を引きつけて，仲間が進行できる空間を作り出している。」「シュートポイントでシュートを行うことができる。」特にボールを持たない動きをクリアできるように指導していきたい。

実践の前に，様々なシチュエーションを想定して攻防の展開の仕方を説明しながらパターン練習を行う。そして，実戦形式の練習を行い，パターン練習で習得した動きの中から，状況に応じた動きを随時選択して実践できるようにしていきたい。素早い攻防の展開が予想されるため，攻防の中で起こったことを十分に理解できるよう，実戦練習の中で良い動きや惜しい動きがあった場合，練習を止めて動きを確認するなどしながら解説を入れるようにする。

また，振り返り際には，本時の課題であるシュート（ゴール下，レイアップシュート）スクリーンプレー（空間に走りこむ，空間を作り出す）などの達成度についても確認させ，攻防の展開の仕方についての理解が深められるようにする。

(3) 評価規準

観点	B おおむね満足できる	B に到達させるための手立て
知識・技能	相手を引きつけて，仲間が進行できる空間を作り出している。 シュートポイントでシュートを行うことができる。	シュートポイントでの声かけ。 ミニゲーム内の動きの再確認。

(4) 展開

段階	学習活動	指導上の留意点	○評価
導入 10分	※会場準備 1 挨拶・ランニング・ドリル 2 パス練習（チェストパス・バウンズパス・オーバーヘッドパス等） シュート練習① シュート練習② スクリーンプレーの復習 3 本時の課題の確認 (1) 前時の学習の確認をする。 (2) 本時の課題を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> それぞれの運動の意図を理解させて，適切に取り組ませる。 シュート練習を積極的に取り組ませる。 スクリーンプレーについて全体で確認を行う。 (ICTを活用しての動きの再確認) 	
	【学習課題】 自分たちで選択した作戦でゲームをしてみよう。		

<p>展 開 35 分</p>	<p>4 チーム作戦 見通し ※ミニゲームでの動きをチームで共有 (1) 人の配置や、動き方の確認。 (2) 作戦・戦術の確認。 (3) ミニゲーム ・ハーフコートで3対3のミニゲームを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ミニゲームでの動きをチームで共有できるように(1)～(4)までの流れを説明する。 ・ボールのパスを出す位置や、配置、ドリブルの方向などの作戦を立てる。 ・実践の状況に応じて、適宜練習を止めて解説を入れる。 ・練習で身に付けた動きが活用できるように目指してプレイさせる。 	<p>○Bの評価</p> <p>「相手を引きつけて、仲間が進行できる空間を作り出している。」 「シュートポイントでシュートを行うことができる。」</p>
<p>終 末 5 分</p>	<p>5 振り返り (1) ミニゲームの振り返り ・チームごとにミニゲームの振り返りを行う。 (2) 個人の振り返り ・学習シートに記入する。</p> <div data-bbox="263 1164 890 1310" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>【振り返り例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・仲間が進行できる空間を作れた。 ・シュートポイントでシュートできた。 </div> <p>(3) 次回の内容の確認</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分や仲間のうまくいった動きを中心に、課題に対して自己評価をさせる。 <p>※作戦を成功させるために、どのような戦術を選択しましたか。</p>	

(5) 板書計画

学習課題 学習してきたシュート、スクリーンプレーでミニゲームをしよう。

ドリル

- ・右手ドリブル
- ・左手ドリブル
- ・両手ドリブル

スクリーンプレー

- ・ピックスクリーン
(インサイドスクリーン)
- ・ハンドオフプレー
(アウトサイドスクリーン)

※3 on 3の配置
紙板書で提示する

パス練習

- ・チェストパス
- ・バウンズパス
- ・オーバーヘッドパス
- ・フックパス

◎今日の話し合いの重点

※あらかじめ、どの作戦・戦術を実践していくかを話し合うこと。

※シュート、パス、配置について考え実践できるように声を掛け合うこと。

次回の内容

「オールコートでのゲームを行おう。学習した技能をチームで選んでゲームに取り入れよう。」