

体 育 科 ・ 保 健 体 育 科 学 習 指 導 案

1. 単元名 高等学校 3年 球技 (バスケットボール)

2. 運動の特性

(1) 一般的な特性 (機能的特性、構造的特性、効果的的特性)

ゴール型に共通する戦術的課題は、「敵と味方がコートを共有する中で、空間を生み出しながらボールをキープし、ゴールにシュートし、ゴールラインにボールを持ち込むこと」としてとらえられる。また、これらに加えていかに相手の個人やチームがキープしているボールを奪うか、シュートチャンスを作らせないか、ゴールラインにボールを持ち込まないか等といった守備に関わる戦術的課題も内包しているといった特性がある。

(2) 生徒からみた特性

ドリブルやパスをしてシュートが決まった時やチームで考えた作戦で相手チームに勝った時に楽しさを感じられるといった特性がある

3. 生徒の実態

生徒たちの中にバスケットボール部員はいないが、運動が得意な生徒が多いため、授業の進捗がスムーズである。また、クラスは明るい雰囲気であるため、少し失敗したとしても励ましの声やアドバイスの声などが飛び交い、失敗を恐れずに授業に臨める環境が整っている。

4. 教師の指導観

基本的な技能の定着のために、段階的な指導から着実なレベルアップが求められる。基本的なパス・ドリブル・シュートも練習方法を繰り返し行なったり、ゲーム形式で楽しみながら行ったりすることで、段階によって自己のチームの課題を明らかにして、練習方法を考えさせ、実践していくことでより効果的な練習につながるよう促していく。

5. 指導と評価の計画

単元の目標	知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> ・バスケットについて、勝敗を競ったりチームや自他の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、技術などの名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況に応じて技能で仲間と連携しゲームを展開することができるようにする。 ・バスケットボールでは、状況に応じたボール操作と空間を埋めるなどの動きによって空間への侵入などから攻防ができるようにする。 									
	思考力・判断力・表現力等	<ul style="list-style-type: none"> ・生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者に伝えることができるようにする。 									
	学びに向かう力・人間性等	<ul style="list-style-type: none"> ・バスケットボールに主体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、合意形成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。 									
	時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
学習の流れ	0	① 整列・挨拶 ②健康観察 ③準備運動 ④ ④本時の内容の確認									
	10	オリエンテーション	基礎練習	2メン	2対0	3対2から3対3	フリー練習	ゲーム4対4 (話し合いも入れながら)			
	20										
	30										
	40		2メン	2対1	2対2	3対3					
	50	① 本時のまとめ ②体調確認 ③整列・挨拶									
評価機会		1	2	3	4	5	6	7	8		
	知	②		①							
	技		①		①	①			①		
	思							②	②		
	態						①				
単元の評価規準	知	① 課題解決の方法には、チームや事故に応じた目標の設定、目標を達成するための課題の設定、課題解決のための練習法などの選択と実践、ゲームなどを通じた学習成果の確認、新たな目標の設定といった過程があることについて、言ったり書き出したりしている。 ② 競技の型や種目によって必要な体力要素があり、その型や種目の技能に関連させながら体力を高めることについて、言ったり書き出したりしている。									
	技	① 味方が作り出した空間にパスを送ることができる。 ② 防御をかわして相手陣地やゴールにボールを運ぶことができる。									
	思	① 課題解決の過程を踏まえて、チームや自己の動きを分析して、良い点や修正点を指摘しようとしている。 ② チームでの話し合いの場面で、合意を形成するための調整の仕方を見つけようとしている。									
	態	① フェアなプレイを大切にしようとしている。 ② 危険の予測をしながら回避行動をとるなど、健康・安全を確保している。									

6. 本時の学習と指導 (5 / 8 時)

(1) 本時の目標

サインプレーを使って空間を作る動きをマスターしよう。

(2) 準備

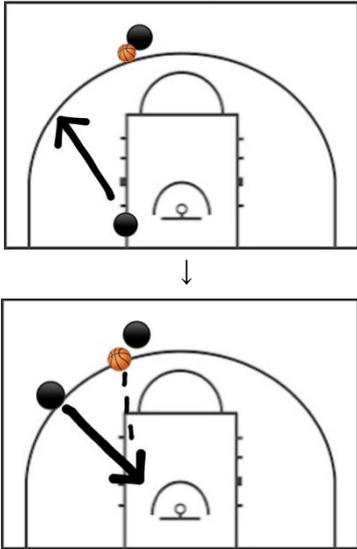
ボール・カラーコーン・筆記用具・タイマー・

運動が苦手な児童・生徒に対する配慮

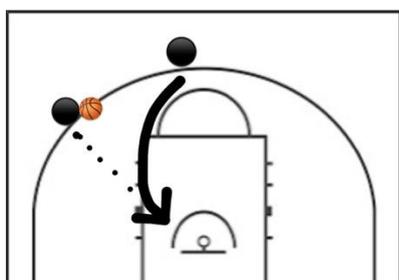
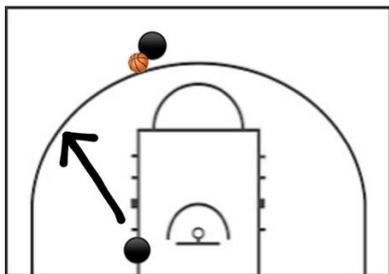
個別指導や、お手本を見せてスモールステップで学習させる。

Toyop-lab. jp 活用「<https://www.youtube.com/watch?v=jfAe7jz2hwY>」

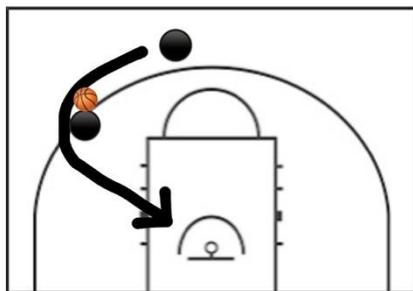
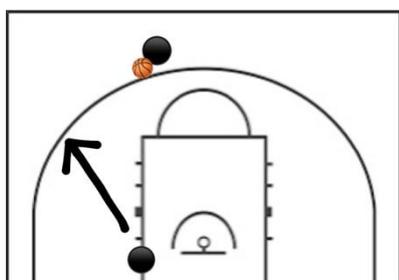
(3) 本時の展開

段階	学習内容・学習活動	指導上の留意点 (○指導、◇評価規準)
はじめ 5 分	① 整列、ラジオ体操、健康観察、本時の内容の確認	○体調が悪い人がいないかの確認、見学者には学習シートを配布する。(授業及び参加者を観察し気がついたことを記入させる) ○ラジオ体操をしている間に 2on0 で使うカラーコーンを設置しておく。
なか 35 分	② 2on0 (説明と合わせて 10 分) ・ローポストの人がカットイン 	○整列時の前後のペアで 2 人 1 組を組ませる。→作れない時は 3 人組。 ○toyop-lab. jp 活用 “元日本代表選手が教える！バスケットボール#5「レイアップシュート」”を見せる。 ○2 箇所のリングを使用するため、生徒を半分に分ける。 ○2 on0 のお手本を見せる。 ○3 種類の 2on0 を各 2 分ずつ練習させる。 ○toyop-lab. jp で学んだ方法でレイアップをするように伝える。 ○前のペアがシュートを打ち終わったのを見てからスタートするように伝える。 ○パスはバウンドパスをするように伝える。 ○パスはレイアップが打ちやすい位置に出すということを伝える。

・ トップの人がカットイン



・ 手渡しパス



③ ペアで 2on0 のサイン作り・練習 (10分)

○パスはバウンドパスをするように伝える。

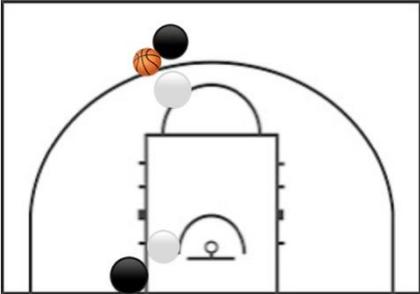
○トップの人は半円を描くイメージでカットインしてくるように走ると伝える。

○ローポストから 45 度にあがってくる生徒には、手渡しパスをしやすいように、スリーポイントラインと体が平行になるようにすると伝える。

○一度集合し、座らせ、プリントを配布する。

○サインプレーで使われるサインにはどのようなものがあるのか口頭で説明する。(頭を触る、耳を触る、ひみつの合言葉を作る等)

○生徒をペアごと、6 箇所のリングに分け

	<p>④ 2on2 (15分)</p>  <p>(図はスタート位置。黒 OF、白 DF)</p>	<p>で練習を行わせる。</p> <p>○図の位置につくように伝える。</p> <p>○2on0のルールとして、OFをやったらDF、DFが終わったら待機という流れを理解させる。</p> <p>○ペアで作ったサインを使いながら2on0を行うように伝える。</p> <p>○サインプレーが失敗してもDFにボールを取られるまで、またはシュートが入るまで続けるよう指導する。</p> <p>○途中でサインプレーの再確認をする時間を3分程度設ける。</p> <p>◇味方が作り出した空間にパスを送ることができる。→ 該当の評価基準 〈A評価とするポイント〉 味方が作り出した空間に滑らかにパスを送ることができる。 〈努力を要する生徒への手立て〉 直接お手本を見せたり、個別に指導を行う。</p>
<p>まとめ 5分</p>	<p>⑤振り返り・怪我人の確認・次回予告・挨拶</p>	<p>○サインプレーを使って2on2ができたか聞く。</p> <p>○生徒の良かったところや褒める言葉を伝える。</p> <p>○怪我をしてないか確認し、この後しっかりと水分を摂るように伝える。</p>

見学者用 ワークシート

氏名 _____

・ 授業の流れ

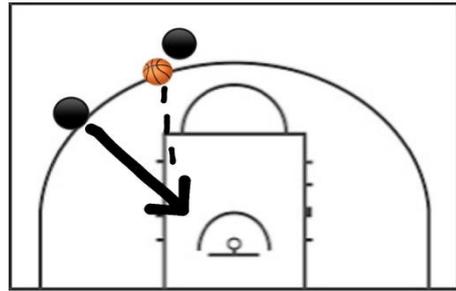
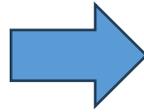
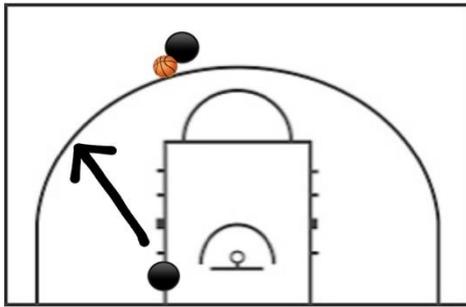
例：〇時〇分頃 準備運動

・ 気づいたことや感想

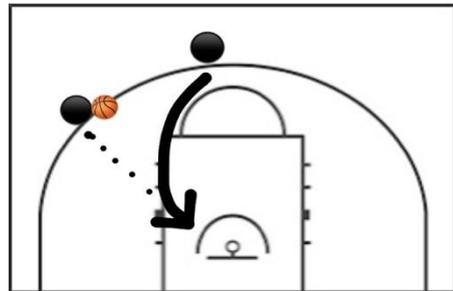
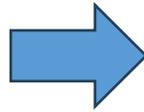
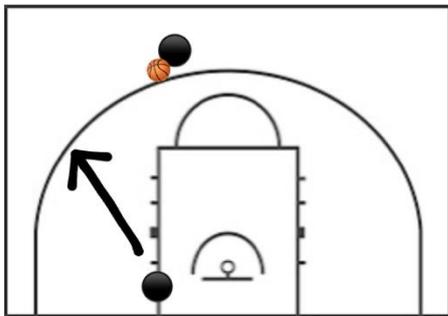
ペア 氏名 _____

→ 走る
... パス

①



②



③

