

保健体育科学習指導案

令和4年〇月〇日（〇）第〇校時 体育館

3年〇組 指導者 〇〇 〇〇

1 単元名 球技 ゴール型 「バスケットボール」

2 教材観

(1) 学習指導要領上の位置付け

【E 球技 ゴール型】

- ① ゴール型の運動について、勝負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こと。ゴール型では、安定したボール操作と空間を作りだすなどの動きによってゴール前への侵入などから攻防をすること。（知識及び技能）
- ② 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。（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。（学びに向かう力、人間性等）

(2) 単元の価値

ゴール型競技の特性として、個人やチームの能力に応じた作戦を立て、集団対集団、個人対個人で勝敗を競うことに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。その中でもバスケットボールは、パスやドリブルなどのボール操作で相手コートに侵入したり、空間に走り込んだりする動きによってゴール前での攻防の勝敗を競い合うことに楽しさや喜びを味わうことができる運動である。また、相対する2チームが入り乱れるので、敵と味方の動きを把握し、攻守それぞれに対応した判断力等が求められることから、運動に関する思考力、判断力、表現力等の向上も期待できる。バスケットボールはチームスポーツであり、仲間との協力による攻防やチームの作戦に基づいた位置取りなど、一人ではなくみんなで関わり合うことの喜びや達成感を体得することができる。そのような経験から仲間の大切さや協力することの大切さに気付かせたい。

(3) 今後の学習への活用

本単元全体を通して、個人のスキルアップを図ると共に、仲間との連携を習得し、その経験から試合形式へと展開していくことで、球技の楽しさや本質に触れさせたい。また、仲間や他の班との協働により思考の広がりや新たな発見のあることの面白さを味わわせることで実践への意欲や表現の変化を実感させ、他の運動場面においても、多様な考え方や関わり方を選択できる生徒の育成へ繋げたい。

3 生徒の実態及び指導方針

(1) 既習の学習内容や活動

昨年度は基本的なボールの扱い方、シュートまでの流れなどの基本的な技能の習得と、仲間と連携して走りながらパスを繋ぐツーメンという技能や、ツーメンからの2対2までを行った。コロナ禍ということもあり、5対5などの試合形式までは経験していない。

(2) 本単元に関わる生徒の実態

略

(3) 指導方針

- ・ 基本的なボール操作の技能習得に繋げるために段階的な学習と継続的なドリルを取り入れる。

- ・技能と思考とを結びつけるために、生徒の無意識に行った動き（動作）がよりよい動きを作り出していたり、攻め手の動きを封じるための予測がよりよい守備の位置取りに繋がっていたりする場面を、現場（その場）で教師が取り上げ共有する。
- ・班や個人の課題、良さの発見に繋げるために、ICT 端末の録画機能を活用することで、グループの動きを客観的に捉え観察させる。
- ・班で考えた空間を使う動きをその後の思考や動きを練る過程へと繋げることができるように、実際に動いた感覚を残せるように作戦板（Google Jamboard）を使用させ、動きの作戦を記録したり他の班が考えた動きや提示された新たな課題に対する動きなどを共有したりする。
- ・バスケットボール経験者には、アドバイスの内容、タイミングなど、答えを即座に出さぬよう、ファシリテーター的な存在を意識して取り組んでもらうよう、事前に助言しておく。
- ・生徒がどのような局面でも挑戦したり仲間との協力や励ましの声をかけ合ったりするために、個々の頑張りや班での協力の様子を賞賛することで活力ある授業づくりを行う。
- ・健康・安全を確保し活動できるように、球技を行う上での安全面や起こりうる怪我、基本的な対応（応急手当）も合わせて指導する。

4 単元の目標

- （１）勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、作戦に応じた技能で仲間と連携しゲームが展開できるようにする。安定したボール操作と空間を作り出すなどの動きによってゴール前への侵入などから攻防を展開することができるようにする。
- （２）攻防などの自己やチームの課題を発見し、これまで学習した知識や技能を活用して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。
- （３）バスケットボールに自主的に取り組むとともに、フェアプレー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。

5 評価規準

知識・技能		思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
【知識】 ①バスケットボール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ポイントがあることについて、学習した具体例を挙げている。 ②練習やゲーム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について、言ったり書き出したりしている。	【技能】 ①味方が操作しやすいパスを送ることができる。 ②ゴール前に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ができる。	①自己や仲間の技術な課題やチームの作戦・戦術についての課題や課題解決に有効な練習方法の選択について、自己の考えを伝えている。 ②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ている。 ③ルールを守り競争したり勝敗を受け入れたりする場面で、よりよいマナーや行為について、自己の活動を振り返っている。	①バスケットボールの学習に自主的に取り組んでいる。 ②互いに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。 ③運動の前後を含め、健康・安全を確保している。

6 指導計画（全10時間予定）

○:記録に残す評価 ・:指導に生かす評価

学習過程	時間	○ねらい・学習活動	・主な指導上の留意点	評価の観点
つかむ	1	○単元の課題をつかむ ・オリエンテーション ・空間を活用した動きやゴール下の空間の使い方が活かされている動画を見ることで、動きの中での攻防の面白さに気付く。 ・既習事項の復習をする。 (パス、ドリブル、シュートなど)	・授業の注意事項や安全面の確認を行う。 ・単元全体の流れと最終地点で目指す姿・様子を提示することで、授業へのイメージと意欲をもたせる。 ・ICT 端末の録画機能を使用する。 ・基本的な技能であるボールに触れる機会を多く取り入れることで、ボール感覚やボールの扱いへの抵抗感を減らしていく。 ・チームを分ける際には、ボール感覚が長けている生徒の人数を考慮しバランス良く配置する。	○知①【ワークシート】
【単元の課題】 学習した技能を活用し、課題への解決にむけて班で話し合ったり他の班と考えを交流したりしながら、仲間と連携してゴール前の空間を使ったり空間を作り出したりして攻防を展開し楽しもう。				
	2	○3人組でパスを繋いでシュートする活動を行うことで、入りやすいシュートの位置を考える。 ・守備者なしでの動きの練習	・実践に繋げやすくするために、動きながらパスを行いよりよい位置でのシュートを試みさせる。 【見本の動画の提示】	・主①【観察】 ・技①【観察】
追究する	3	○ハーフコート3対3にチャレンジしよう。 ・ハーフコート3対3	・対相手がいることにより困惑する場面を体感することで、動きの工夫の必要性を感じさせる。 【動画固定撮影】	・主②【観察】
	4	○ハーフコート3対2(アウトナンバー)での攻め方、守り方を考えよう。 ・ハーフコート3対2	・空いている仲間(空間)を活かすことは有効であることを体感させ、攻め手、守り手双方の動きの工夫に繋げる。	・技②【観察】 ・思②【ワークシート】・【観察】
	5	○前時の学習を活かし3対3の動きにチャレンジしよう。 ・空間に走り込む動きの練習を行う。	・空間を見付ける、空間へ走り込む、走り込む空間へパスを繋げる技能を身に付けさせる。 ・事後の学習に活かす材料にするために、Google Jamboard へ実践した動きを記録、保存させる。 【動画固定撮影】【Google Jamboard】	○技①【観察】 ○思①【ワークシート】 【Google Jamboard】
	6	○3対3での空間を活かす動きを考えよう。 ・空間を使ったり、作ったりする動きを考える。	・ハーフコートでの空間の活用、活用前の受け手の工夫など思考させ、班で考えた作戦を Google Jamboard に収集・共有させる。 ・撮影した動画を確認することで、客観的に動きの確認と「なぜそうなったのか」「対応するには」と具体的に思考させる。 【動画固定撮影】【Google Jamboard】	○知②【ワークシート】・【Google Jamboard】 ○主③【観察】
	7 本時	○3対3で空間を活かす動きを工夫しよう。 ・班で思考した空間を「使う」「作る」動きを実践で試してみる。	・ハーフコート3対3。思考した作戦の実践と出現した課題から、更に工夫と変更を行う。全体に共有をかけ、広がりをもたせる。 【Google Jamboard】【Google スプレッドシート】	○技②【観察】 ○思②【ワークシート】・【観察】
まとめる	8	○3対3を活かした5対5の試合に挑戦しよう。	・オールコート3対3で習得した知識と技能を活かし、5対5に挑戦させる。 ・オールコートになることで新たに生まれた課題を共有させる。 【Google スプレッドシート】	○技①【観察】 ○主②【観察】 【Google スプレッドシート】

9	○5対5の試合を戦おう。	・前時で出現した課題の改善に向けた話し合い→実践→振り返り→実践を行う。	○思③【観察】 【ワークシート】
10	○5対5で楽しもう。 ・単元全体の振り返り。	・本単元での既習内容を活用し、仲間と共に試合を楽しむことができるようにする。 ・授業開始時に掲げた目指す姿や試合への取組ができたかを振り返らせる。	○技②【観察】 ○主①【観察】 【ワークシート】

7 本時

(1) ねらい

班で考えた作戦を実践し、空間を「使う」「作る」「走り込む」動きの工夫と修正を行うことができる。また、思考した作戦や課題を、ICT 端末を活用して他の班と共有することで全体への広がりをもたせる。

(2) 準備

ボール、ビブス、ICT 端末、デジタイマー、大型テレビ、ワークシート、館内 Wi-Fi 環境あり
長机(タブレット置き場として)、コーン(エリアの区切りとして)

(3) 展開

学習活動 ・予想される児童生徒の反応	指導上の留意点及び支援・評価 ◎努力を要する児童生徒への支援◇評価	アプリ等
1 本時のめあてをつかむ。 (12分) ○班ごとに整列・出席確認・体調確認をする。 ○準備体操 ○班ごとでの基本練習 ○前時の振り返り	○班ごとに整列し全体で挨拶、体調や怪我の有無の確認を行う。班ごとに動きの中からシュートまでの動作を含めて練習させる。班の特性に合わせてメニューを決めさせる。 ○前時学習を振り返り、本時の取組の意欲付け、ポイントの確認を行う。	
○ 前時に考えたチームの動きを確認する。 ・「タイミングを合わせるには、声をかけ合おう。」 ・「パスの種類や出す位置を意識してみよう。」	○Google Jamboard に入力している作戦について確認させる。パソコン画面と実際のコートでの立ち位置を見比べることで、実際の距離と空間とを把握をさせる。	・Google Jamboard
○相手を付けて3対3を実践する。 ・「パスが通らない。」「チェストパスだとカットされた。」 ・「相手が邪魔だ。動き出しを変えてみよう。」 ○めあてを設定する	○空間を使うことを目的とするので、ボールマンへのプレッシャーは腕2本分まで離すことで、他の二人の動きに集中させる。 ◎空間との間に DF がいることにより、スムーズな動きの連携が難しくなることが予想される。空間への走り込むタイミングや動き出しのほんのわずかな駆け引きを生む動きの工夫に気付かせたい。	
空間を活かす動きを工夫しようII ～空間を「使う」「作る」「走り込む」動きに挑戦～		
2 課題解決に必要な知識や基本的な技能を習得したり活用したりする活動を行う。 (32分) ○3対3を行う。	○実践エリア、思考エリア、確認エリアの3つの場を設定し活動を区切ることで、ICT の活用場面を限定して運動量の確保を図る。 ○思考と実践のバランスが取れるように配慮するために、 実践5分間・思考5分間 と時間を区切る。	

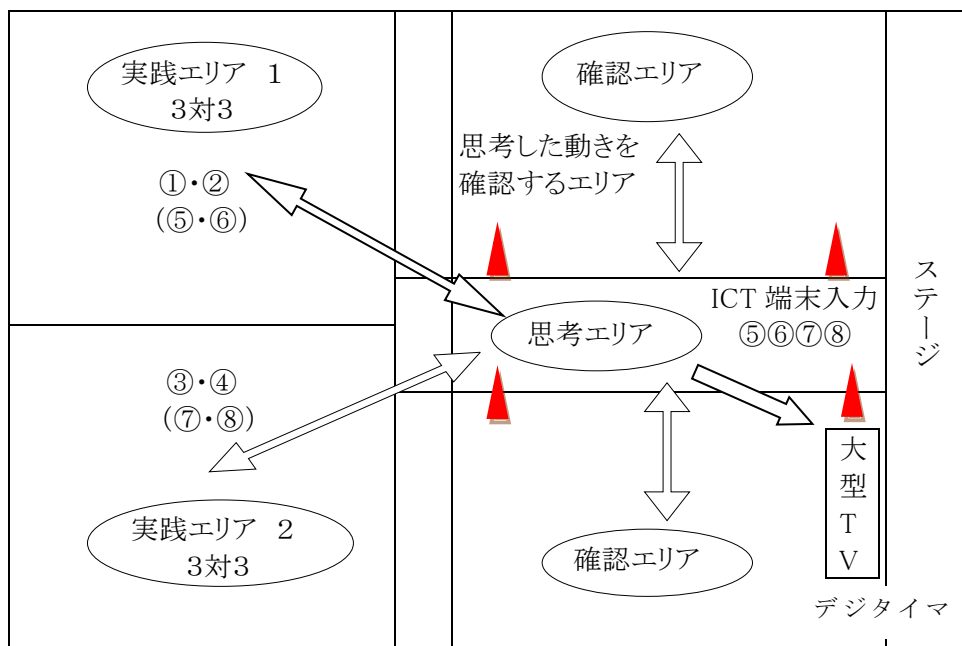
○新たに出現した課題に対して修正点を考える。また、他の班の作戦を確認することで、新たな発見や興味ある動きに挑戦してみる。修正した動きを Google Jamboard に入力し、考えを蓄積していく。 ・「ディフェンスを振り切るために急に動き出してみよう。」 ・「バウンズパスだと通るかも。」 ・「走り込む時にディフェンスの前に出て行くね。」 ・「ピボット使ってみよう。」「ドリブルで抜いてみよう。」 ・「3対2を思い出して、ディフェンスとのズレを意識しよう。」 ○他の班の情報も共有する。班の1台を使って共有用に、考えた動き(Google Jamboard をコピーしたもの)を Google スプレッドシートに添付する。共有用のシートを閲覧することで、他の班が考えた動きのモデルを確認する。 (確認後の生徒からの予想される意見) ・「三角を意識しているね。」 ・「左右の人が場所を換える動きだって。」 ・「これはどういうことかな? ○班に直接聞いてみようか。」 「こんな形から広がるのか。」など	◎動きの工夫に気付くのに努力を要する生徒に対しては、どのような状況で困ったのかを思い出させ、会話をしながら一緒に動きをイメージ(動いてみる)することで、動きの工夫を掴ませる。 ◎「なぜ上手くいかないのか」「動きの問題なのか、個々の技能の習得度の違いなのか」「技能を考慮した技術への変更は可能か」など、生徒の実態に応じてヒントを提示する。 ○Google Jamboard への入力、班の中の一機を使用し、共有のかかった Google スプレッドシートへ入力(添付)することで、他の班との共有を可能とする。他の班のシートは閲覧だけであり、操作することを禁止とする。 ◇【技能②】 ・ゴール前に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ができる。〔観察〕 ◇【思考・判断・表現②】 ・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ている。〔観察・Google Jamboard の記録から〕	・Google Jamboard ・Google スプレッドシート
3 学習したことを振り返る。(6分) ○班ごとに活動の振り返りを行う。 ○本時のめあてに対する個人の振り返りをワークシートへ記入する。 ・「ディフェンスがいたので上手く動けなかった。」 ・「出だしにちょっと動きを入れたら、空間を作ることができた。」「パスが欲しいときに声を出した。」 ・「ディフェンスの時にぴったりじゃなく、少し離れて空間を守ったら守りやすかった。」など ○次時の学習内容を確認する。	○一台のパソコンに試行した作戦の報告(良かった点・課題と思われる部分)を共有 Google スプレッドシートへ入力させる。入力した内容を共有できるようにすることで、授業後であっても各々の家庭で内容が確認できるようにする。 ○個人の振り返りワークシートには、めあてに即した自分自身の取り組み方や仲間との協力、技能の視点からの振り返りをさせる。「上手くいかなかった。」その理由を振り返ることで、次時に繋がる視点からの声がけを行う。 ○次時は今回の3対3で挑戦したことを作戦の選択肢の一つと考えながら、5対5に挑戦することを伝える。	・Google スプレッドシート

8 体育館 会場図

25 人 ÷ 3 人 = 8 班

①～⑦班 3人組

⑧班 4人組



実践エリア… 攻撃側3人と守備側3人による3対3実践エリア

思考エリア… 班のメンバーで思考するエリア

ICT 端末を用いて、班で動きを思考するエリア

確認エリア… 思考した動きをゆっくりと確認するエリア