第２学年４・５組女子　保健体育科学習指導案

指導者　教諭　大林　良太

１　単元名　球技（ゴール型）「バスケットボール」

２　単元について

(1)　バスケットボールは個人やチームの能力に応じて作戦を立て、集団対集団、個人対個人で勝敗を競う楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。ゴール型のバスケットボールでは、ドリブルやパスなどボールを巧みに操り、基本的な技能や仲間と連携した動きを発展させて、作戦に応じた技能でゲームを展開する必要があり、敏捷性、判断力、瞬発力、集中力、予測する能力などを養うことができる。さらに、チームの課題の解決に向けて、自己の考えを述べたり相手の話を聞いたりするなど、話し合いに責任をもって関わり、攻防を工夫したり、自分の役割を果たしたりすることで、責任感や協調性も養うことができる。

(2)　２年４・５組女子２６名は、素直で明るく元気があり、昨年度のバスケットボールの授業でも実技習得のための、基礎的な練習に積極的に取り組むことができた。また、アンケートでは全生徒が「運動が好き」と答えており、保健体育の学習への意欲の高さがうかがえる。しかし、日常生活では、運動に関わる機会が少ない生徒もいるので、練習の強度も考慮したい。

アンケートのバスケットボールに関する項目では、「楽しい」「かっこいい」というプラスのイメージをもつ生徒は１５名、逆に「難しい・苦手」というマイナスイメージがある生徒は５名だった。また「バスケットボールの授業で何を学びたいか」では、「シュートを決めたい」「協力して勝ちたい」などの技術向上を望む生徒が５名いた。

(3)　指導にあたっては、次のことに留意する。

・　上記の苦手な生徒の実態やアンケートの結果から、ボールハンドリングの技術を使用せずに、課題解決につながるような特別ルールを用いる等の配慮を行う。

・　ロイロノートやＩＣＴを活用し、集中でき、意欲を高める学習環境をつくるとともに、お互いの動きをチェックし合い、自分に必要な練習のポイントを見付けさせることで体力・技術向上に努める。

・　ペア学習やグループ学習を中心とした学習形態で授業を行うとともに、協力することが不可欠な課題を設定する。課題解決の過程において動きや考えを共有する場面を多く設け、仲間との交流を通して、表現することに慣れさせ、表現する楽しさや喜びを共感できるようにする。

・　３人１組で１台のロイロノートを活用し、実施動画やアウトナンバーで攻めるポイントをまとめ、提出させ、評価材料として活用する。

３　目標

(1)　球技に積極的に取り組むとともに、作戦や話し合いの中で分担した自己の役割を果たすことができる。

(2)　仲間と連携し、作戦に応じた動きでゲームを展開する中で、勝敗を競う楽しさや喜びを味わうことができる。

(3)　バスケットボールの基本動作のドリブル、パス、シュート、ピボットが正確にできる。

(4)　基本的なルールを理解し、フェアなプレイを守り、戦術や攻防を考えることができる。

４　学習指導計画

1. ドリブル、パスがスムーズにできるようにしよう。・・・・・１時間
2. ドリブルからスムーズにシュートできるようにしよう。・・・２時間
3. ２on２や３on３で、アウトナンバーをつくろう。・・・・・・２時間（本時・・2/2時間）
4. ディフェンスの仕方を考えよう。「ＤＦ王は、だれだ！？」・ １時間
5. ５on５のゲームでアウトナンバーをつくろう。・・・・・・・３時間

５　本時の学習指導

1. 目標

・　シュートやパス、スクリーンなどの基本的技能を正確に習得することができる。

・　知識や技能を活用して自己の課題に応じた練習や運動の取り組みを工夫することができる。

・　ペアやグループで協力して活動の仕方を工夫しながら課題に取り組むことができる。

(2)　学習指導過程

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 学　習　活　動 | | 予想される生徒の反応 | 指導・支援と評価 | |
| １　準備体操をする。  ２　ハンドリング、シュート  のペアアップを行う。 | | ・　怪我をしないようにしっ  かり体を動かしておこう。  ・　確実にシュートが入るようにしておこう。  ・　レイアップシュートがしやすいように、パスのタイミングを工夫しよう。 | ・　突き指防止のために、指の柔軟  を十分に行わせる。  ・　ペアでの練習によってパスのタイミングなど相手やスペースを意識させるように促す。 | |
|  | ２on２や３on３で、アウトナンバーをつくるには、どんな動きがあればよいか？ | | |  |
| ３　各グループで既習のアウ  トナンバーになる動きを２  on２のゲームの中で確認す  る。    ４　３on３でアウトナンバー  からシュートができるよう  にする。    ５　本時のまとめと次時の課  題の確認をする。 | | ・　ドリブルで抜くのは大変だけど、抜けばアウトナンバーになる。  ・　スクリーンをうまく活用しよう。  ・　スクリーンの後、開くことをわすれない。  ・　横へのパスより、縦へのパスを有効に使えるようにしよう。  ・　スペースが狭くなると、パスがだせない。  ・　コートを大きく使い、スペースを広く使えるようにしよう。  ・　スクリーンをうまく使えば、５on５でも得点できそうだ。  ・　どのタイミングで動き出せばいいか、グループで作戦を共有しよう。 | ・　アウトナンバーになる仕組みを、他の成功しているグループを参考に考えるように促す。  　　　　　　　　　　　　　　見  ・　班でポイントや改善点を考えさせる。  ・　タブレットで撮影した動画をもとに、班で動きを確認するよう助言する。  ・　ヒントを出して、ロイロノートとカメラを活用するよう促す。  　　　　　　　　　　　　　　問  ・　タブレットで撮影した映像をもとに、班で動きを確認するよう助言する。  ・　うまくできた例を全体へ紹介して共有させ、次時への課題につなげる。　　　　　　　　振  　ロイロノートに課題と自己評価を記入して提出させる。自己の改善点やポイントを押さえて記述できているかどうかを評価する。 | |