

水上村立水上学園第9学年1組 保健体育科 学習構想案

日 時 令和5年11月22日(水)

場 所 人吉スポーツパレス小アリーナ

指導者 教諭 高橋 雄大

1 単元構想

単元名	E球技 ゴール型 「バスケットボール」		
単元の目標	<p>(1) 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ことができるようにする。ゴール型では、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することができるようにする。〔知識及び技能〕</p> <p>(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ができるようにする。〔思考力・判断力・表現力〕</p> <p>(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事、作戦などについての話合いに貢献しようとする事、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事、互いに助け合い教え合おうとする事などや、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〕</p>		
単元の評価規準	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	<p>【知識】</p> <p>①技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などについて理解している。</p> <p>【技能】</p> <p>①守備者とボールの間に自分の体を入れてボールをキープすることができる。</p> <p>②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。</p> <p>③味方からのパスを受けるために、空間を作り出す動きができる。</p> <p>④味方が操作しやすいパスを送ることができる。</p> <p>⑤守備では、ゴールとボール保持者を結んだ直線上で守ることができる。</p>	<p>①自己や仲間の技術的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。</p> <p>②チームで分担した役割に関する成果や改善すべきポイントについて、自己の活動を振り返っている。</p>	<p>①球技の学習に自主的に取り組もうとしている。</p> <p>②作戦などについての話合いに貢献しようとしている。</p> <p>③相手を尊重するなどのフェアプレイを大切にしようとしている。</p>
単元終了時の生徒の姿（単元のゴールの姿・期待される姿）			
仲間と協力して学習する中で、バスケットボール（球技）に関する理解を深め、ゴール前での攻防を展開して楽しさや喜びを味わい、日常生活でも球技をはじめスポーツに多様な関わり方をする生徒。			
単元を通じた学習課題（単元の中心的な学習課題）		本単元で働かせる見方・考え方	
仲間との連携を高め、自分達で作りに出したスペースを有効に使うゴールにつなげよう。		安定したボール操作や空間を作り出すなどの動きをとおして、勝敗を競う楽しさや喜びを味わいながら、バスケットボールを「する」、仲間や相手チームの動きを「見る」、仲間と協力したり助言したりして「支える」、バスケットボールの特性や名称、攻防を繰り返すための動きを「知る」といった多様な関わり方と関連付けること。	

2 単元における系統及び生徒の実態

学習指導要領における該当箇所(内容、指導事項等)						
中学校学習指導要領 体育分野 第3学年 E 球技 球技について、次の事項を身に付けることができるよう指導する。 (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こと。 ア ゴール型では、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すること。 (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。 (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。						
運動の価値						
球技は、ゴール型、ネット型及びベースボール型などから構成され、ゴール型は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のできる運動である。第1学年及び第2学年では、空間に仲間と連携して走り込み、マークをかわしてゴール前での攻防を展開することをねらいとして授業を行った。そして第3学年では、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することをねらいとしている。 本単元では、ドリブルやパス、シュートなどの基本技能の習得に加え、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。						
本単元における系統						
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 小学校第5学年及び第6学年 E 球技 ゴール型 </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 中学校 第1学年 E 球技 ゴール型 バスケットボール </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 中学校 第2学年 E 球技 ゴール型 サッカー </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 中学校 第3学年 E 球技 ゴール型 バスケットボール </div> </div>						
生徒の実態(単元の目標につながる学びの実態)						
■本単元を学習するにあたって身に付けておくべき基礎・基本の定着状況(19名)						
調査内容			十分		不十分	
① 走りながら安定したドリブルをすることができる。			14		5	
② 相手が捕りやすいパスをすることができる。			15		4	
③ ゴール下からのセットシュートの成功数(5本中)			0本	1本	2本	3本
			1	2	4	3
			4本	5本		
			4	5		
■本単元の学習に関する意識の状況						
調査内容			とても	まあまあ	あまり	いいえ
① 保健体育の授業で、意欲的に学習に取り組もうとしているか。			13	6	0	0
② 課題を解決するために仲間と協力して考えながら解決しようとしているか。			14	5	0	0
③ 考えたことを話し合いで仲間に伝えたり、アドバイスしたりしているか。			11	8	0	0
④ バスケットボールをするのが好きか。			9	8	2	0
⑤ バスケットボールをしていて、楽しさ(喜び)を感じるのはどんなときか。(3つまで複数回答可)						
・シュートが決まったとき(16人) ・試合に勝てたとき(12人) ・チームの連携がうまくいったとき(11人) ・パスがうまく通ったとき(9人) ・作戦が決まった時(6人) ・ドリブルで相手を抜いたとき(2人)						
⑥ バスケットボールの攻撃において、ゴールにつなげるために大切だと思うことは何か。(自由記述)						
・チームの連携、協力(9人) ・パス(7人) ・声かけ(2人)						
■考察 技能の状況に関しては、十分にできる生徒とそうでない生徒で個人差がある。本校にはバスケットボール部はないが、生徒は1年時に体育の授業でバスケットボールを経験している。基礎的な動きは学習したが、それから1年以上が経過し、昼休みの遊びなどの経験の差が出ているように感じる。技能が不十分な生徒については、ウォーミングアップで行う動きの意味を理解させ、毎時間丁寧に行わせることで技能の習得につなげたい。特にバスケットボールの楽しさとして、ほとんどの生徒が「シュートが決まったとき」と答えたため、シュート練習の時間を十分に確保し、楽しさや喜びを味わえるようにしたい。意識調査の結果から、保健体育の授業に意欲的に取り組む集団であることが分かる。また、課題解決のために仲間と協力して考えたり、アドバイスをしたりすることに対して全員が肯定的な考えをもっている。そして「ゴールのためにはチームの連携が大切だ」という考えを多くの生徒がもっているため、グループでの話し合い活動を効果的に設定することで、全ての生徒が楽しさを感じられる授業づくりにつなげたい。						

3 指導に当たっての留意点

- 視点①グルーピングの工夫：バスケットボールの基本的な技能・交友関係・リーダーシップ等を踏まえて教師が意図的にグルーピングすることで、生徒が意欲的に練習や試合に取り組んだり、グループ活動により活発に取り組んだりできるようにする。
 - 視点①グルーピングの工夫：2つのチームを組み合わせた「バディチーム」を設定し、チームの作戦を考える時に練習相手をしたり、アドバイスを送り合ったりすることで、より多くの仲間と交流できるようにする。
 - 視点③ルールや活動の場の工夫：技能の習熟度や授業のねらいに合わせて、得点やバイオレーション等のルールの工夫を行うことで、生徒が意欲的に取り組んだり、運動が苦手な生徒も楽しさを感じられるようにしたりする。
 - 視点④成長や達成感を実感する目標設定や評価方法：授業の終わりに本時の学習を振り返らせることで、「わかった」「できた」という達成感を生み、「もっと練習したい」「次はこういうことをしたい」という次時への意欲へとつなげることができるようにする。
 - 人権教育の視点から、フェアプレイに則って取り組ませることで、相手を尊重する気持ちをもたせる。また、相手チームへの敬意を忘れることなく、チーム内でも称賛や励ましの声かけを意識させる。
- ※視点②ICT機器を活用したグループ学習については、「7 ICTの活用計画」に記載。

4 単元の指導計画と評価計画

指導計画と評価計画										
時間	1	2	3	4	5	6	7 (本時)	8	9	10
学習の流れ	0	健康観察 準備運動								
	10	健康観察・準備運動・スキルアップトレーニング・学習課題の確認								
	20	オリエンテーション ○学習の流れの確認 ○場作りの確認 ○安全面の確認 ○スキルアップトレーニングの方法と動きの意味の確認 ○単元を通じた学習課題の把握	基本的な技能を身に付ける。 (1年時の復習) ○ドリブル ○セットシュート ○ランニングシュート ○守備の方法	空間を作り出す動きのパターンを知る。 ○Lカット ○Vカット ○パスを出して走る ○DFを引きつける ○スクリーンプレー	チームに合った動きを考え、練習する。 ①チーム内で確認する。 ②バディチームにDFをしてもらって練習する。	役割分担・動きの確認 (前時の映像視聴) バディチームで攻守交替しながらの練習 (徐々にスピードを上げていく) 簡易ゲーム (連続3対3) ・オールコートでの3対3で行う。 ・各チームが両エンドラインに並び、3人ずつ出て、守備・攻撃をしたら次の3人に交代する。	クォーター制を導入し、クォーターごとに出場する選手を決める。 簡易ゲーム 3対3	まとめのゲーム 3対3のリーグ戦 クォーター制		
	30	簡易ゲーム ・ゲームのルールを工夫する。 ・チーム内で攻撃・守備を交代しながら行う。 ・ハーフコートで、2対1や3対2のアウトナンバーで行う。								
	40	学習の振り返り・次時の確認・整理運動・片付け								
50										
評価機会	知	①								
	技			①	⑤			③	④	②
	思 態		①			①		②		②
	【評価方法】 知識 (学習シート・観察) 技能 (観察・学習シート) 思考・判断・表現 (観察・学習シート) 主体的に学習に取り組む態度 (観察・学習シート)									

5 本時の学習（7／10時間）

(1) 目標

相手からのマークを外してパスを受けるために、空間を作り出す動きをすることができる。

(2) 展開

過程	時間	学習活動 (◇予想される生徒の発言)	指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図、内容、方法等)	備考
導入	10分	<p>1 課題をつかむ</p> <p>①健康観察</p> <p>②準備運動・ウォーミングアップ運動</p> <p>③前時の学習の確認と本時の流れの確認をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【学習課題】 マークを外してパスを受けるためには、どのように動けばよいだろう。</p> </div>	<p>○健康状態を十分把握する。</p> <p>○各トレーニングのねらいを理解させ、ゲームを意識して行うよう指導する。</p> <p>(「問い」を生み出す手立て等)</p> <p>○これまでの生徒の振り返りからうまくいかなかった点を提示し、学習課題へとつなげる。</p>	電子黒板
展開	30分	<p>2 課題解決に向けて活動する。</p> <p>①前時の連続3対3ゲームの映像を確認して、動きの改善について話し合う。</p> <p>◇L カットの動きはできているけど、もう少し速く動くにより相手のマークを外せるよ。</p> <p>◇スクリーンは相手が見えない位置からかけるとより効果的だよ。</p> <p>②バディチームと一緒に動きながら確認する。</p> <p>◇相手にマークされているからお互いにタイミングを合わせて動き出そう。</p> <p>◇うまくいった時には、パスを受ける人が動きながらもらっていたね。</p> <p>③簡易ゲームを行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【水上学園 連続3対3ゲーム ルール】</p> <p>○オールコートで行う。</p> <p>○バディチームが1つのチームとなり、両エンドラインに整列する。(10人対10人)</p> <p>そこから3人ずつコートに出て試合を行う。</p> <p>○コートイン→守備→攻撃→コートアウトの順で流していく。</p> <p>○シュートがゴールを通過すると2点</p> <p>リングに当たると1点</p> <p>(生徒の様子を見ながら変更していく)</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【期待される学びの姿】</p> <p>仲間と一緒に練習したり、動画で確認したりする中で、互いにアドバイスしながら高め合い、それぞれがパスを受けるために空間を作り出す動きをしようとする姿</p> </div>	<p>○学習課題に沿って、前時の映像を確認する。映像は事前に共有し、家庭でも自由に見られるようにすることで、話し合いの時間を充実させる。</p> <p>○それぞれのチームに合う動きを見つけ出すことを目指して活動させる。個人の動きを視覚的に理解させるため、作戦ボードを活用する。</p> <p>○ねらい通りの動きをするために、ディフェンスがいない状態で動きの確認をさせる。</p> <p>○ハーフコートで練習し、片方のチームが攻撃を3回繰り返したら攻守交替させる。適宜話し合いを入れながら行わせる。</p> <p>○徐々に運動強度を上げ、試合に近い速さで理想の動きができるようにする。</p> <p>○「誰の」「どんな動き」がいいのかを考えさせることで、ボールを持っていない人の動きの重要性に気付かせる。</p> <p>○バスケットボールをするだけでなく、外から見て助言する・映像を撮影する・得点を数えるなど、「する・見る・支える」の視点で活動することを押さえる。</p> <p>○技能の習熟度に合わせて、ダブルドリブルやトラベリングのバイオレーションは取らないようにする等、ルールを工夫する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【具体の評価規準】【技③】</p> <p>パスを受けるために、空間を作り出す動きができる。(観察・振り返りシート)</p> </div> <p>【到達していない生徒への手立て】</p> <p>○動画で視覚的に自分の動きを確認させながら、動きのタイミングなど個別にアドバイスする。</p>	<p>タブレット端末</p> <p>作戦ボード</p>
終末	10分	<p>3 学習の<u>まとめ</u>と<u>振り返り</u>を行う。</p> <p>①本時の学習をまとめ、振り返りを行う。</p> <p>◇目線や声などで相手を騙すことでパスがつながりました。</p> <p>◇スピードを変えるとDFがついて来られなくなりました。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【まとめ】相手のマークを外すためには、ボールを持っていない人が相手DFの裏をかくような動きをすることが大切である。</p> </div> <p>②整理運動・片づけ</p>	<p>○学習課題に対するまとめを各チームで話し合いボールを持っていない人の動きや、空いている空間に走り込む動きの重要性に気付かせる。</p> <p>○振り返りの視点を与え、デジタル振り返りシートに本時の学習の振り返りを記入させる。</p> <p>○生徒の体調を確認し、安全に留意させる。</p>	タブレット端末

6 板書計画

バスケットボール

学習課題

マークを外してパスを受けるためには、どのように動けばよいだろう。

A 班

B 班

C 班

D 班

学習の流れ

- ①準備運動
- ②学習課題の確認
- ③前時の確認
- ④動きの確認（バディ）
- ⑤試しのゲーム
- ⑥振り返り

スピードに変化をつける。

おとりを使う。

相手をだます。目線や声、動きで。

まとめ

相手のマークを外すためには、ボールを持っていない人が相手DFの裏をかくような動きをすることが大切である。

7 ICTの活用計画

教師による教材提示の計画, ICTを活用した発表, まとめ等による考えの共有の計画等

- 教師や生徒による動画撮影を行い、授業の導入や振り返り等の時間に生徒のよい動きを紹介し、目標とする動きのイメージを持たせる。
- 撮影した動画をタブレット端末で共有することで、いつでも映像が見られるようにし、課題発見等は家庭学習でも取り組めるようにする。
- 毎時の振り返りをデジタル振り返りシートに記録していくことで学習履歴を蓄積させるとともに、学級全体で相互評価できるようにする。