

球技「バスケットボール」

本単元で育成する資質・能力

思考力・判断力・表現力 主体的に学ぶ力 他者とかかわる力
自己形成力

単元について

○単元観

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、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、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、基本的なボール操作や仲間と連携した動きで攻防を展開できるようにすることが求められる。

バスケットボールでは、「攻撃を重視し、空間に仲間と連携して走り込み、マークをかわしての攻防を展開できるようにする。」ことを目標にしている。

バスケットボールの練習や試合に積極的に取り組むとともに、フェアプレイを守ろうとすること、分担した役割を果たそうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとする態度で、ゴール前での攻防を展開できるようにすることが求められる。1年次に学習した基本的なボール操作や2対1、3対2などのゴール前での攻防と合わせて、空間に走り込むなどの仲間と連携してゴール前の空間を使ったり、空間を作りだしたりして攻防を展開することが求められる。

○生徒観

本クラスの生徒は元気がよく、仲間と声をかけ合いながら意欲的に授業に取り組むことができる生徒が多い。また、集合や挨拶などの学習規律は定着している。

事前アンケートでは、「体育の授業は好きですか？」の問いに対して79%の生徒が「とても好き」「好き」と回答している。しかし、運動能力は全体的に低く、肯定的な回答をしている生徒も体を動かすことや記録を伸ばすことよりも、みんなで声を出すことや協力することなど、交流することに体育の授業の楽しさを見出している生徒が多い。「1年次に学習したバスケットボールをどう思っていますか」の問いに対しては、「みんなで協力してシュートを決めたり、応援してもらえるのがうれしかった。」「声をかけあってするのが楽しかった。」「試合をみんなで作戦を立ててするのが楽しかった。」という意見がほとんどであるが、自信がない生徒は、ボールの扱い方が苦手であることがあった。段階を追った系統的な指導を行い、自然に動き方を体得できるための手立てが必要である。また、仲間に大きな声で賞賛や励ましの声をかけることは得意であるが、具体的なアドバイスをすることを苦手としている。

○指導観

指導にあたっては、「勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲーム展開できるようにする。」ために、「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話し合いを工夫して、全員がシュートを入れる」という目的で授業を展開していく。1年次に学習したドリブル、2メンパス、ドリブルシュートやランニングシュート、2対1、3対2に加え、場助っ人鬼ごっこや3対2から3対3、パスのみの試合を学習させ、仲間と作戦を話し合い、声かけやアドバイスし合いながら試合を進めていく。

指導方法の工夫としては、チームの仲間同士でより具体的に作戦を考えることができるよう、得点できたシュートへの流れをイメージできるように試合の振り返りシートに図を入れるようにする。また、「制限区域に止まらず、空間やゴール前の空いている場所に走り込む動きができるようになる」や「マークされていない味方にパスを出すことができる」ようになるために、場助っ人鬼ごっこやパスだけの攻撃練習を通して、段階を追った系統的な練習を行っていく。

また、1年次では、「試合で全員がシュートを打とう」という目標で行ってきたので、全員にパスを回して全員が打とう」意識はできつつある。そこに2年次では、3秒制限区域を設定し、同じ場所に止まらずに空間をつくる動きや空間に走り込む動きをつくらせていきたい。

評価については、グループ学習において、互いの技能について賞賛する、アドバイスをし、試合の振り返りでよかったことや作戦、課題などを話し合っている積極性を評価する。単元を終えた時に、話し合っ作戦を立てて声をかけ合っ成功したからこそ、バスケットボールが楽しいという肯定的な捉え方ができる生徒を増やしたい。また、どのような動きが得点につながったか、どのようにしたら守備がうまくいったか、何が課題であるのかを分析するための視覚的な学習カードを用意し、具体的な情報をもとに振り返り、話し合いやアドバイスができる教材づくりが必要である。

単元の目標

- (1) 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展開できるようにする。 【技能】
 (2) 練習や試合に積極的に取り組むとともにフェアプレイを守り、分担した役割を果たそうとし、作戦などの話し合いに参加することができる。 【態度】
 (3) 技術の名称や行い方、関連して高まる体力などを理解し、基礎的な技能をかつようして、学習課題への取り組み方を工夫できるようにする。 【知識、思考・判断】

単元の評価規準

| ア 関心・意欲・態度 | イ 思考・判断 | ウ 技能 | エ 知識・理解 |
|--|---|---|---|
| ①技能の向上の楽しさや喜びを味わい、自主的に技能を身に付けようとしている。 ②練習や試合で役割を責任をもって果たそうとしている。 ③練習場所や器具・用具の安全を確認し、自己の技能・体力に応じた課題に挑戦するなど、自己や仲間の安全を保持しようとしている。 | ①ボール操作やボールを持たない動きや守備の仕方などの運動の行い方のポイントを見つけることができる。 ②チームの課題を見つけて、それに応じた試合での作戦や練習方法を考えて、選ぶことができる。 | ①ドリブル、パス、シュートなどのボール操作を周囲をみながらすることができる。 ②空間に走り込む動きができる。 | ①ゲームの行い方やルールを理解し、具体を挙げることができる。 ②技術や戦術、作戦の名称や具体的な行い方や活用方法を理解している。 |

資質・能力と評価の観点とのかかわり

| 本校の育てようとする資質・能力 | | | 評価の観点 | | | |
|-----------------|-------------|---|-------|---|---|---|
| | | | 関 | 考 | 技 | 知 |
| 知識 | | | | | | ○ |
| スキル | 思考力・判断力・表現力 | 思 | | ○ | | |
| 意欲態度 | 主体的に学ぶ力 | 主 | ○ | | ○ | |
| 価値観倫理観 | 他者とのかかわる力 | 他 | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 社会貢献力 | 社 | | | | |
| | 自己形成力 | 自 | ○ | | ○ | |

I 学習内容とII 学習活動, III 単元として育てたい資質・能力のつながり

I 球技（バスケットボール）の中で, II ペア・グループ学習を取り入れながら積極的に他者と協力したり, 自己の課題に応じた運動の取り組み方を工夫したりすることで, III 自らの考えや意見を持って課題を解決する力を育てる。

単元の終末におけるパフォーマンス評価

| パフォーマンス課題 | 評価基準 | |
|---|------|---|
| グループ学習を通して、 ①仲間のアドバイスや作戦を生かして、シュートを入れることができる。 ②チームのよいところや課題を見つけ、話し合っ作戦を立てることができる。 | A | ①仲間のアドバイスや作戦を生かして、シュートを入れることができる。 ②試合の自己の課題を整理することができ、次の目標を達成することができる。 |
| | B | ①仲間のアドバイスや作戦を生かして、シュートを打つことができる。 ②試合の自己の課題を整理することができ、次の目標に挑戦することができる。 |
| | C | ①仲間のアドバイスや作戦を生かして、目標に向けて挑戦しようとするすることができる。 ②試合の自己の課題を整理することができ、次の目標を設定することができる。 |

指導と評価の計画

| 時 | 学習過程 | 学習内容 | 評 価 | | | | | |
|------------------|--------------------|---|-----|---|---|---|--|--|
| | | | 関 | 考 | 技 | 知 | 評価基準 (評価方法) | ◇資質・能力育成場面 【資質・能力】 ◆資質・能力評価場面 【資質・能力】 (評価方法) |
| 1 | 課題の設定 | ・活動の見通しを持つ。 ・場助っ人鬼ごっこをする。 ・ドリブルリレー、パスリレーをする。 ・1年次に学習したドリブルシュート、ランニングシュート、2対1、3対2の復習をする。 | ○ | | | ◎ | エー① (行動観察) (ワークシート) アー③ (行動観察) | ◆【他②】 (学習カード) ◆【思①】 (学習カード) |
| 2 | 情報の収集 | ・場助っ人鬼ごっこをする。 ・3対2から3対3を練習する。 ・速攻のコツ、守備のコツを出し合う。 ・コツを活用して3対2から3対3 ・パスのみの試合 (1ゲーム) | ○ | | | ◎ | ウー① (行動観察) アー① (行動観察) | ◇仲間と協力して3対2から3対3に意欲的に挑戦する。【自①】 ◆【他①②】 (行動観察) |
| 3 4 | まとめ・整理・分析 創造・表現 | ・場助っ人鬼ごっこをする。 ・3対2から3対3を練習する。 (速攻のコツを声をかけあう) ・グループ学習で速攻のコツを活用しながらできたか自分の考えを相手に伝える ・試合の役割について理解する。 (全員シュートを打つためのアドバイスを審判チームからする。) ・試合図やアドバイスをもとに、パス試合での目標設定をして2回目のパス試合に取り組む。 【本時】 | ○ | ◎ | | ○ | ウー① (行動観察) イー① (行動観察) イー② (行動観察) エー② (行動観察) | ◆【思①②③④】 ◆【他①②】 (行動観察) (学習カード) |
| 5 6 7 8 | 実行 | ・ドリブルあり試合を行う。 (目標は、全員シュートを2回打つ) ・振り返りでよかったプレイや課題について伝え合う。 ・課題解決のための練習を選択する。 ・ドリブルあり試合を行う。 (目標は、全員シュートを1回入れる) ・試合図をもとにアドバイスや次にやってみようプレイや作戦を考え、意欲的な声をかけ合う。 | ○ | | | ◎ | ウー② (行動観察) エー② (行動観察) ウー② (行動観察) アー② (行動観察) | ◆【主①】 (行動観察) ◇仲間同士でアドバイスをし合いながら意欲的に挑戦する。 【自①②】 |
| 9 | 振り返り | ・実技テストをする。 (30秒ドリブルシュート、30秒ゴール下シュート) ・これまでの学習をふり振り返り、まとめる。 | ◎ | | | ○ | アー② (行動観察) ウー① (行動観察) | ◆【主①】 (行動観察) ◆【自②】 (学習カード) |

本時の学習

- (1) 本時の目標 パス試合で全員シュートを打つための作戦を立てることができる。
- (2) 準備物 タイマー，得点板2個，笛2個，試合表8枚，試合図8枚，鉛筆，ボール，ゼッケン（赤5，黄5，緑5，青5） マーカー12個（赤4，白4，黄色4）
- (3) 学習展開（3限目/9） 整理・分析 まとめ・創造・表現

| | 学 習 活 動 | 指導上の留意点 (○) 配慮を要する生徒への支援 (◆) | 評価規準 (評価方法) 【資質・能力の評価】 |
|-------------|--|---|---|
| 導入 (7分) | 1. 集合・整列 2. ランニング 3. 号令・挨拶・ 4. めあての確認・ | | |
| | 【本時のめあて】 パス試合で全員シュートを打つための作戦を立てることができる。 | | |
| | 5. 準備運動・補強運動 6. 場助っ人鬼ごっこ | ◆タッチされそうな人にボールをパスするようにしんどい人は，3秒休むように声をかけさせる。 | 声をかけあって全力で走っている。 |
| 展開 (38分) | 7. ランニングシュート2分左右 パスラン2対1 3分 (K)…くり返し挑戦する) 8. 各チームで整列（ゼッケン着用） 3対2から3対3（5分） ・並んでいる人はアドバイスを する。（赤→緑→黄色） ・ディフェンスは，だれにつく か伝え合う。抜かれたら助け 合う。 ・攻撃は，パスランで攻める。 (H)…はっきり表現する) 9. パス試合（3分×4試合） ・3分のドリブルなしの試合 ・チームの目標，作戦を決める ・振り返りは，試合図を見て， よかったプレイ，課題を見つ けて目標設定をする。 (J)…じっくり考える) | ○グループで「1，2」のステップのリズムや「ナ イスシュート，リバウンド」の声かけやシュート のアドバイスをさせる。 ○動きの <u>コツ</u> を用いて，コートの人にアドバイスを させろ。 初回の授業でみんなが見つけたコツの言葉や図 を見ながらアドバイスができるようにする。 ◆「キャッチボイス」の声出しや「誰つくよ」の ディフェンスの声出しができるようにする。 ◆ゴールへ走り込むように声をかけさせる。 ○振り返りの時に，巡視し，試合表や試合図を見て 課題見つけのコツや作戦のアドバイスを する。 ○全員がシュートを打つためにどうしたらいいかの 作戦をたてる。 | 仲間に対して，技術 的な課題に関して指 摘している。 (イー②) (行動観察) 【思①②③④】 自己や仲間の動きを 分析し，よかったプ レイや課題を見つ けて作戦を立てて いる。(エー②) (行動観察) 【主①②】 |
| まとめ (5分) | 10. 振り返り ・今日よかったプレイを発表 する。 ・次の試合へ向けてを発表する。 11. 次時の確認 12. 号令・挨拶 | ○本時のめあてに対する振り返りと次時の試合に向 けた意見を発表させる。 | |