三原市立宮浦中学校第　１学年　保健体育科学習指導案
単元名：球技　「バスケットボール」

指導者：三原市立宮浦中学校　平本　園子

１　日　　時　：平成３０年１月１９日（金）　第５校時
２　場　　所　：体育館
３　学年・学級　：第１学年３組（女子２３名）
４　単　元　名　：球技　「バスケットボール」

（1）単　元　観

本単元は，中学校学習指導要領保健体育（平成 20 年）体育分野の内容 E 球技１技能（１）ア「ゴール型では，ボール操作と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すること。」にあたる。

バスケットボールは，相対する２チームがコート内を自由に走り回ってボールを奪い合い，ドリブル，パスなどでボールを進め，一定の時間内に相手ゴールにシュートして得点を競い合うスピード感あふれる集団スポーツである。また，「走る・跳ぶ・止まる・投げる」という運動が連続して行われ，仲間と連携し作戦を組み立てることで，自己の役割を自覚し，チームとして助け合い勝敗を競い合う楽しさを学ぶことができる。互いに協力しあいながらプレーが進められる運動であり，生徒同士の関わり方が勝敗に大きく影響するため，よりよい人間関係を築くためにも役立つ。また，バスケットボールは，全身的な運動であり，持久力・瞬発力などの中学生の時期に高めたい能力を養うことができるとともに，ルールやマナーを守り勝敗や結果を受け入れる公正な態度は社会生活における望ましい態度や行動にもつながる。

（2）生　徒　観（調査結果からみる課題）

１年３組事前アンケート　　（平成 29 年 12 月 21 日）

質　問	好き	どちらかといえば好き	どちらかといえば嫌い	嫌い
体育は好きですか。	54.5%	22.7%	13.6%	9.1%

質　問	はい	いいえ
小学校の時にバスケットボールの授業をしましたか。	90.9%	9.1%
バスケットボールは好きですか。	81.1%	2.1%

「バスケットボールが好きな理由」という質問に対して

○試合が楽しい　○ドリブル・シュートが楽しい　○シュートが入ったら嬉しい
○みんなと協力してできるから

「バスケットボールが嫌いな理由」という質問に対して

○ボールが硬くて痛い　○ルールが分からない　○シュートが入らない　○球技が嫌い

本学級は素直で明るい生徒が多く，どんな運動も積極的に取り組むことができる。また，事前に行ったアンケートから，「体育は好きである」と肯定的に答えた生徒が 87.2%であった。授業では積極的に動く姿や，意欲的に活動する姿が見られ，この結果からも授業への関心の高さが伺える。また，「バスケットボールは好きですか」という質問に対して，「好き」と答えた生徒が 81.1%であった。好きな理由として，「シュートが入ったら嬉しい」，「みんなと協力してできるから」が多かった。逆に嫌いな理由として，「球技が嫌い」，「ルールが分からない」が多かった。全体的に基本的なボール操作が身に付いていない生徒が多い。

（３）指　導　観（指導改善のポイント）

パスやシュートの基本的な技能が十分に身に付いていない生徒が多い。そこで，単元の前半では，パスやシュートなどの反復練習やドリルゲームを行い，基本技術を身に付けさせたい。バスケットボールの勝敗を決めるシュートはとても重要である。シュートが入った喜びを感じさせるために，ボードのどこに当てればシュートが入るか，ワークシートを活用し，グループ活動を通して，課題を解決させることを重視して指導する。また，互いに協力し合い，グループ活動を通して，コミュニケーションを取らせることにも留意する。バスケットボールの楽しさを味あわせながら，技能の習得を目指して指導していきたい。

（４）本単元において育成しようとする資質・能力

本校で育成しようとする資質・能力は以下の５点である。

【知識】【スキル】	①課題解決能力	②表現力		
【意欲・態度】	③主体性	④協調性	【価値観・倫理観】	⑤公共心

この中から，本単元において育成しようとする資質・能力は次の１点に重点を置くものとする。

【知識】【スキル】

①課題解決能力

・グループ活動を通して仲間と一緒にボードのどこに当てればシュートが入るかを分析し，実践することができる。

５　単元の目標と評価規準

単元の目標

〇課題に応じた運動の取り組み方を工夫できる。

〇分担した役割を果たそうとすること，課題についての話し合いに参加しようとすることなどや，健康・安全に気を配ることができる。

〇勝敗を競う楽しさや喜びを味わい，安定したボール操作を身につけることができる。

単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考･判断	運動の技能	運動についての知識・理解
・フェアなプレイを大切にしようとしている。	・作戦などの話合いの場面で，合意を形成するための適切な関わり方を見い出している。	・ドリブルができるようになる。 ・パスができるようになる。 ・シュートができるようになる。 ・安定したボール操作を行うことができる。	・バスケットボールの歴史や運動の特性，技術の名称やルールについて説明・理解することができる。

６　指導と評価の計画

全７時間　（本時は５／７）

次	学習内容（時数）	評　価						
		関	考	表	知	評　価　規　準	評価方法	資質・能力 (評価方法)
1	・オリエンテーション ・学習のねらい，今後の流れを理解する。 ・バスケットボールの特性やルールを説明し，技の名称を理解する。 課題の設定				◎	・バスケットボールの歴史や運動の特性，技術の名称やルールについて説明・理解することができる。	学習カード	
2	・ハンドリング ・ドリブル基礎練習 ・ドリブルじゃんけん ・ドリブル鬼ごっこ 情報の収集			◎		・ドリブルができるようになる。	行動観察	
3	・ハンドリング ・ドリブル基礎練習 ・パス基礎練習 ・２人組のパス ・三角パス ・四角パス 情報の収集			◎		・パスができるようになる。	行動観察	
4	・ハンドリング ・ドリブル・パス練習 ・シュートフォーム確認 情報の収集			◎		・安定したボール操作を行うことができる。	行動観察	
5	・ハンドリング ・ドリブルじゃんけん ・三角パス 情報の収集 ・シュート練習 ・パラシュートゲーム			◎		・シュートができるようになる。	学習カード	①課題解決能力 （学習カード）
6	・ハンドリング ・３０秒シュート ・レイアップシュート 情報の収集			◎		・シュートができるようになる。	行動観察	

7	・チーム練習と作戦① ・リーグ戦 ・振り返り 振り返り　まとめ・創造・表現	◎	◎			・フェアなプレイを大切にしようとしている。 ・作戦などの話合いの場面で，合意を形成するための適切な関わり方を見付けている。	学習カード	①課題解決能力 （学習カード）

7　本　時　の　展　開

（1）本時の目標

ボードのどこに当てればシュートが入るかを分析し，実践できる。

（2）観点別評価規準

◎　シュートができるようになる。　【運動の技能】

評価方法：学習カード

（3）育成したい資質・能力の評価基準

資質・能力	評　価　基　準
①課題解決能力	A　グループ活動を通してボードのどこに当てればシュートが入るかを分析し，実践できる。 B　グループ活動を通してボードのどこに当てればシュートが入るかを分析できる。 C　グループ活動を通してボードのどこに当てればシュートが入るかを分析できない。

（4）準備物

バスケットボール，タイマー，得点板，分析シート，ペン（赤・青・緑）・学習カード・iPad(４つ)

（5）学習の展開

	学習活動	指導上の留意事項（・） (努力を要する生徒への指導の手立て◆)	評価規準 ○教科の事項 ☆資質・能力 (評価方法)
導入	○集合，整列，出席確認，健康観察，挨拶をする。 ○準備体操，補強運動，筋力トレーニングを行う。 ○ハンドリング，三角パスを行う。 課題の設定 ○グループでパラシュートゲームを行う。 ・仲間のシュートが入ったら，ナイシューと声かけをする。 ・２回目のパラシュートゲームの本数と比較するためにワークシート①に入った本数を記入する。 ○本時の目標の確認する。	・運動に必要な筋肉を意識させ，準備運動を行わせる。 ◆あまり手元を見ずに前や相手を見て活動させる。 ◆シュートが入ったらナイシュー，外れたら，ドンマイという声かけをさせる。	

【本時の目標】ボードのどこに当てればシュートが入るかを分析し，実践できる。

展開	○グループ学習 ・シュートの分析を行う。 情報の収集 ・グループで右・左・正面からのシュートを打ち，一人は後ろのセンターラインからiPadで録画する。各１分行う。 ・録画が終わったら，チームごとに集まり，録画したiPadを見ながら，分析する。 ・シュートが入った時だけボードのどこに当たって入ったか，分析シートに×印を書き入れる。 整理・分析 ・分析シートを見ながら，気づいたことをワークシート①に書く。 ・発表ができるようにグループで話し合いをする。	・グループで協力して行わせる。 ◆シュートが入ったらナイシュー，外れたら，ドンマイという声かけをさせる。 ・iPadを録画する人を３人決める。 ・沢山意見が出るように本時の目標をもう一度読み，確認する。 ・発表する人も決めておくことも伝える。	○シュートができるようになる。 ☆①課題解決能力 ・グループ活動を通してボードのどこに当てればシュートが入るかを分析し，実践できる。 (学習カード)
	【主体的に学んでいる姿】 ・分析シートを見ながら，グループで互いに意見を交流し，課題解決に向けて，積極的に活動している姿。		
	○グループで話し合ったことを全体に発表する。 ・「ボードの枠の近くに当てると，シュートが入りやすい。」 ・「左右から打つ時は，上の角をねらった方がいい。」 ○グループでパラシュートゲームを行う。 ○片付け	・全員で協力し合うよう助言する。	
まとめ	○本時の振り返りをする。 振り返り ○整列，挨拶をする。 まとめ・創造・表現	・本時の振り返りをさせ，発表させる。 ◆今日分かったこと，次のシュート練習で意識することを書かせる。	

（６）板書計画

１月１９日（金）５校時

【本時の目標】**ボードのどこに当てればシュートが入るかを分析し，実践できる。**

パラシュートゲームのルール

シュートの分析のしかた

Aチーム

Bチーム

ワークシート①

Cチーム

Dチーム