

# 高等学校 体育 学習指導案

日 時：令和4年11月29日（火）第4時限

対 象：全学年

場 所：体育館

授業者：教諭 長尾 彬永

## 研究授業テーマ「言語活動を取り入れた授業」

### 1 単元名 E球技 ア ゴール型「バスケットボール」

#### 2 単元について

##### (1) 単元の特性

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。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連携した動きによってゴール前への侵入などから攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わうことができる。

##### (2) 単元の系統性

中学校第1学年及び第2学年は、「基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームが展開できるようにする」ことなどを、第3学年は、「作戦に応じた技能で仲間と連携してゲームが展開できるようにすること」を学習している。

高等学校では、これまでの学習を踏まえて、勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、「作戦や状況に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開する」ことをねらいとする。

##### (3) 生徒の実態（男子14人 女子9人 合計23人）

全体的に落ち着いているが、中学時代に不登校を経験している生徒が多く、運動経験が少ない生徒やコミュニケーションが苦手な生徒が多い。新体力テストの結果もほとんどの種目で県の平均を下回っており、できる生徒とそうでない生徒の二極化も見られる。しかし男女差や能力差に配慮した行動はできており、一人一人の違いを大切にしようとするなど共生の視点が身についている。

##### (4) 指導にあたって

本時の体育は、全学年履修となっているため、身体能力などのバランスを考慮しチーム編制をしている。

バスケットボールでは、安定したボール操作と空間を作り出す動きなどが大切であることから、ボールを持たないときの動きを仲間と連携させるためチーム内で「Jamboard」を用いて、作戦を立て、思考の視覚化を図る。作戦を立てる楽しさを味わわせ、言語活動の充実につなげる。

#### 3 単元の目標

勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、作戦や状況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。

#### 4 単元の指導計画

(本時 7～11時間目／9～13時間)

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
	○知識 ・技術の名称や行い方、運動の観察の方法などについて理解している。 ○技能 ・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することができる	・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ている。	・競技に自主的または主体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し合いに貢献しようとしたり、健康・安全を確保したりしている。

## 6 本時の学習

### (1) 本時の目標

- ・作戦等についての話し合いに参加することができる。(学びに向かう力、人間性等)
- ・作戦に応じて、空間を活かした攻防を展開することができる。(知識及び技能)

### (2) 本時の展開

※本時の評価基準

評価項目	A 基準	B 基準	B 基準に達しない生徒への手立て
主体的に学習に取り組む態度	作戦等についての話し合いの場面で、合意形成に貢献しようとしている。	作戦等についての話し合いに参加しようとしている。	話し合いへの参加を促し、役割等について確認を行う。
知識・技能	作戦や状況に応じて空間を作りだし、攻防を展開している。	作戦に応じて、空間を活かした攻防を展開している。	パスを受ける前の動きや空間について声かけを行う。

	学習活動	指導上の留意点	評価の観点 (評価方法)
導入 7分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○集合、整列、点呼</li> <li>○準備運動</li> <li>○本時の説明を聞く。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○Chrome bookの起動 (キャプテンのみ)</li> <li>○本時の授業内容の説明をする。 【Google Meet】【Googleスライド】</li> </ul>	
展開	10分 <b>【各チームで練習】</b> 1 三角パス・シュート ・チェストパス ・ドリブルからパス  2 シュート練習	<ul style="list-style-type: none"> <li>○相手の胸元に向かって取りやすいパスが出せるようにする。</li> <li>○ゲームに活用することをイメージしながら練習させる。</li> <li>○自己の課題に応じてシュート練習を行う。</li> </ul>	
	25分 3 簡易ゲーム ○作戦会議 3分 <b>主な戦術</b> ①DFの間を攻める。 ②左右どちらかに人数を寄せる ③スクリーンを使う  ○簡易ゲーム 5分×4 <b>試合</b> <b>撮影・得点</b> <b>話し合い</b> ①A vs B D C ②C vs D A B ③B vs D C A ④A vs C B D <b>主なルール</b> [バイオレーション] ・トラベリング ・ダブルドリブル [特別ルール] ・DFはゾーンDF ・ゾーンDFが整うまでOFはセンターラインを超えない。 (速攻禁止) [ボール] 試合には6号球を使用する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○作戦やゲームについての説明を行う。 【Google Meet】【Googleスライド】</li> <li>○チームの特性や課題に応じて、①～③の戦術をどのように使うか作戦ボードで考えさせる。【Jamboard】</li> <li>○ポジションもチームの特性に応じて考えさせる。</li> <li>○作戦に応じた攻め方が展開できるよう意識させる。</li> <li>○ボールを持たないときの動きと空間を意識させる。</li> <li>○DFのズレをつくり、アウトナンバーをつくることを意識させる。</li> <li>○攻撃に失敗したチームは、すぐに自陣戻りゾーンDFを行う。</li> <li>○速攻を禁止し、相手チームがゾーンDFを整えてから攻撃することで、作戦を意識した攻撃を展開させる。また、DFを整えることで、チーム全員がDFに参加する意識を持たせる。</li> <li>○ゲーム後に映像を見ながら話し合いをすることで、チームの攻めの動きの向上につなげさせる。</li> <li>○撮影や得点係をさせることで、運営の仕方についても学ばせる。</li> <li>○試合の入れ替えは迅速に行わせる。</li> </ul>	主体的に学習に取り組む態度 (観察)  知識・技能 (観察)  主体的に学習に取り組む態度 (観察)
まとめ 3分	<ul style="list-style-type: none"> <li>○本時のまとめ</li> <li>○あいさつ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○各チームでゲーム内容の反省を入力させる。試合映像も送信させる。 【Googleフォーム】</li> </ul>	