

## 1 単元 球技(バスケットボール)

## 2 指導観

- バスケットボールの発祥地であるアメリカのプロバスケットボール(NBA)の人気は日本でも高く、その魅力は、スピード感あふれるプレーと、シュートが決まったときの爽快感にあると言える。また、バスケットボールの日本における競技人口も多く、小学生から社会人まで、競技者の層は広い。

競技としては、相対する2チームがコート内でボールを奪い合い、ドリブルやパスでボールを進め、一定時間内にゴールにシュートして得点を競い合うスポーツである。つまり、正確なパスやシュートなどを身につけ、チームで作戦を立てて攻防を繰り返し、勝敗を争うところに楽しさやおもしろさがある。本単元では、パス、シュート、ドリブルの技能を身につけ、攻防の仕方を工夫し、相手を尊重しながらルールを守ってゲームを行うことをねらいとしている。学習内容としては、パス、シュート、ドリブルなどの個人的技能、セットオフフェンス、マンツーマンディフェンスなどの集団的技能、これらを生かして攻防をするゲームがある。これらの学習を通して、ルールを守る中で練習を工夫したり、お互いにアドバイスをしたりしながら規範意識を育て、運動の特性に触れる楽しさや喜びを味わうことができる。さらに、積極的に運動に親しむ資質や能力を育成することにつながることを期待できる。以上のようなことから、心身の発達が著しい生徒たちにとって、バスケットボールを学習することは、大変有意義であると考えられる。

- 本学級の生徒たちは、保健体育の学習に意欲的に取り組み、仲間と協力しながら活動することができる雰囲気を持ち、これまでの球技の学習に対しては、全般的に高い興味・関心を示した。バスケットボールは、1・2年次の学習で、簡単なルールやゲームの進め方を理解しており、パス、ドリブル、シュートなどの個人的技能の学習も行っている。

事前調査によると、ほとんどの生徒がバスケットボールの楽しさを「シュートが入ったとき」「仲間と協力して頑張ったとき」に感じると答えている。バスケットボールの難しさとしては、素早いドリブルやパスなどの「ボールを巧みに扱うこと」と答えた生徒が多かった。そのため、生徒たちは「正確なシュート」「素早いドリブルや巧みなパス」ができるようになりたいと感じているようである。しかし、1・2年生のときには、相手の悪口を言い合ったり、反則をしたりしながら試合を行っているので、チームで協力してゲームを行い、勝ったときの喜びをチーム全員で共有した経験ができていないので、チーム内のコミュニケーションの大切さや作戦を工夫してゲームに取り組む楽しさを理解していない生徒が多い。このような実態を考えると、生徒たちにチームワークの高まりを実感させながら学習を進めることによって、技能面の高まりも期待でき、バスケットボールの楽しさやよさを味わわせることができると思われる。

- 指導にあたっては、パス、ドリブル、シュートの技能を高め、チームで協力しながら練習に取り組んだり、攻防の仕方を工夫し、相手を尊重しながらゲームを行ったり、ルールを守り、バスケットボールの楽しさやよさを味わったりすることをねらいとする。また、学習カードを活用させ、自分やチームの課題を確認させながら練習やゲームに取り組ませ、解決の方法を工夫させながら主体的に学習に取り組めるようにしていきたい。

そのためにまず、オリエンテーションを行い、試しのゲームをさせる。ここでは、2年次の学習を想起させ、学習への動機付けを行うとともにバスケットボールの特性、ルールについて確認させる。その際、試しのゲームの反省から、課題をもって学習に取り組むことができるようにする。次に、パス、ドリブル、シュートの練習をさせ、ゲームを行わせる。ここでは、ビデオを参考にさせ、プレーのイメージや技能のポイントを確認させながら練習に取り組ませる。さらに、チームプレーを生かしたゲームを行わせる。ここでは、アウトナンバーを生かした速攻やセットオフフェンス、マンツーマンディフェンスをチームで工夫させて行わせる。その際、チームでミーティングを行わせ、チームの課題を解決するための方法を考えさせながらゲームを行わせる。最後に、学習全体のまとめをさ

せる。ここでは、まとめのゲームとしてリーグ戦を行わせ、成果と課題についてまとめさせる。その際、ルールを守り、作戦を工夫する中で試合を行うことができたかどうかの視点で、学習全体を振り返らせ、自分が感じたバスケットボールのよさや感想をまとめさせる。

### 3 目 標

- バスケットボールに関心を持ち、仲間と協力しながらバスケットボールの楽しさやよさを味わうことができる。
- 自己やチームの課題を見つけ、課題解決を目指してチームで協力しながら練習に取り組んだり、攻防の仕方を工夫したりすることができる。
- パス、ドリブル、シュートの技能を高め、チームで作戦を立てながらゲームをすることができる。
- バスケットボールの特性やルール、技能のポイントを理解することができる。

### 4 計 画(13時間)

関：関心・意欲・態度

思：思考・判断

技：技能

知：知識・理解

次	時	学習活動・内容	手だて	評価規準
一	2	1 オリエンテーションを受け、ためしのゲームを行う。 (1) オリエンテーションを行う。 ・バスケットボールの特性 ・学習の進め方とチーム編成 (2)ためしのゲームを行う。 ・ゲームの進め方 ・ルール(トラベリング、ファウルなど)	○ 1年次の学習を振り返らせ、学習への動機づけを行うとともに、バスケットボールの特性、ルールについて確認させる。 ○ チーム編成では、体格やバスケットボール経験などを考慮する。 ○ ためしのゲームを行わせ、課題をみつけさせる。	関：バスケットボールに関心をもち、今持っている力で仲間と協力して、バスケットボールを楽しむことができる。 <様相チェック> 思：自分やチームのプレーを振り返り、課題を見つけることができる。 <様相チェック> <個人カード分析>
二	4	2 パス、ドリブル、シュートの練習をし、ゲームを行う  ・パスとキャッチ トライアングルパス  ・ドリブル サークルドリブル  ・シュート 〔 セットシュート ジャンプシュート レイアップシュート ドリブルシュート 〕  ・ゲーム	○ 正確なパスとキャッチができるように、トライアングルパスを行わせ、キャッチボイスを意識させながら練習を行わせる。 ○ 右手、左手を使い分けながらドリブルができるようになるために、サークルやコーンを利用した練習を行わせる。 ○ 正確なシュートができるようになるために、反復練習に取り組ませる。 ○ ゲームの場面に応じたシュートができるようになるために、ドリブルシュートの練習やパスを受けてシュートする練習を行わせる。 ○ VTR を参考にさせ、プレーのイメージや技能のポイントを確認させながら練習に取り組ませる。 ○ 実技の教科書を活用し、課題を解決するためのポイントを確認させ、方法を工夫する。	思：自分のプレーを振り返り、課題を見つけ、解決のポイントを確認したり、練習方法を工夫したりする。 <様相チェック> <個人カード分析> 技：パス、ドリブル、シュートの技能を高めることができ、ゲームを行うことができる。 <様相チェック> 知：バスケットボールのルールやパス、ドリブル、シュートなどの技能のポイントを説明することができる。 <様相チェック> <個人カード分析> 関：互いに協力し、積極的に活動している。 <様相チェック>

三	4	<p>3 チームプレーを生かしたゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・マンツーマンディフェンス</li> <li>・速攻</li> <li>・2対1, 3対2の攻防</li> <li>・セットオフense  <span style="display: inline-block; vertical-align: middle; border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; padding: 0 5px;">カットイン ポストプレー</span> など</li> <li>・2対2, 3対3の攻防</li> <li>・ゲーム</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ディフェンスの方法として、マンツーマンディフェンスを取り上げ、チームで簡単に打ち合わせてゲームを行わせる。</li> <li>○ チームで2対1や3対2の攻防を行わせ、速攻でアウトナンバーを生かしたオフenseを意識させる。</li> <li>○ セットオフenseとしてのカットインやポストプレーなどを理解させるためにVTRを参考にさせ、2対2の攻防や3対3の攻防を行わせる。</li> <li>○ ゲーム終了後に、簡易スコアシートをもとに、ゲーム分析を行わせる。</li> </ul>	<p>思：自分やチームのプレーを振り返り、課題を見つけ、チームの1人1人の能力に応じて攻防の仕方を工夫することができる。  &lt;様相チェック&gt;</p> <p>技：チームプレーを生かし、チームの1人1人の能力に応じたオフenseやディフェンスをゲームで行うことができる。  &lt;様相チェック&gt;</p> <p>知：オフenseやディフェンスの技能のポイントを説明することができる。  &lt;様相チェック&gt;  &lt;個人カード分析&gt;</p> <p>関：自分の役割を自覚し、意欲的にゲームを行っている。  &lt;様相チェック&gt;</p>
四	3	<p>4 学習全体のまとめをする。</p> <p>(1) まとめのゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム(リーグ戦)</li> </ul> <p>(2) 学習全体を振り返り、成果と課題についてまとめる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ゲーム前にミーティングを行わせ、作戦を立てさせる。</li> <li>○ 工夫した作戦を試合で行うことができたかどうかの視点で、学習全体を振り返らせる。</li> <li>○ 自分が感じたバスケットボールのよさや感想をまとめさせる。</li> </ul>	<p>関：仲間と協力しながら、バスケットボールの楽しさやよさを味わうことができる。  &lt;様相チェック&gt;</p> <p>思：ルールを守る中で、工夫した作戦を試合の中でできたかの視点で振り返り、成果と課題についてまとめている。  &lt;様相チェック&gt;  &lt;個人カード分析&gt;</p> <p>技：チームの技術をゲームで生かそうとしている。  &lt;様相チェック&gt;</p>

(1) 本時の指導観

前時までには生徒たちは、ドリブルやパス、シュートといった個人的技能と、マンツーマンディフェンスやセットオフenseなどの集団的技能を活用したゲームの学習に取り組んでいる。その結果、バスケットボールのルールや知識についておおむね理解し、個人的技能を生かした作戦や、チームの課題を見つけ、それを解決するために工夫するバスケットボールの楽しさに触れることができた。

そこで本時では、チームで作戦を工夫し、相手を尊重しながらゲームを行うことができるようにすることをねらいとする。そのためにまず、準備運動やグループ練習を行う。ここでは、チームに分かれ、ドリブルやパスなどの個人的技能の練習を行わせる。次に、本時のめあてと学習内容を確認する。ここでは、2対1の攻防や2対2の攻防などの前時までに行った集団的技能を生かし、試合で使う作戦を考えさせ、練習を行わせる。さらにゲームを行う。ここでは、ゲームをしないチームは、審判や得点板、記録をするようにさせる。最後に、本時のゲームをチームで振り返り、作戦がうまくいったか、相手を尊重して試合ができたかを反省する。ここでは、工夫した作戦を試合の中で行うことができたかどうかの視点で反省を行わせ、学習カードにまとめさせる。

(2) 主 眼

- チームで作戦を工夫し、相手を尊重しながらゲームを行うことができるようになる。

(3) 準 備

- ①バスケットボール ②ビブス ③タイマー ④得点板 ⑤笛 ⑥簡易スコアシート ⑦学習カード

(4) 過 程

学習活動・内容	準備	手だて (○) と評価 (<>)	形態	配時																				
1 学習の準備をする。 ・準備運動 (ランニング, ストレッチ, 補強運動)	①②	○ 自分や仲間の体や心の状態に気付くようにさせるためにグループごとに協力して準備運動を行わせる。	一斉 ↓ グループ (チーム)	5																				
2 本時のめあてと学習内容を確認する。 チームで作戦を工夫してゲームを行う ・ チームで作戦を工夫し立てる。 ・ 試合の準備を行う。	⑦	○ 前時の活動内容を振り返らせ、チームに必要な集団的技能を考えさせる。 ◇ 作戦を工夫して立てることができているか <様相チェック, 学習カード分析>	一斉  グループ (チーム)	7																				
3 ゲームを行う。 <組み合わせ> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td>第1試合</td> <td>A-F</td> <td>C-E</td> <td>審判</td> <td>B・D</td> </tr> <tr> <td>第2試合</td> <td>B-D</td> <td>A-C</td> <td>審判</td> <td>E・F</td> </tr> <tr> <td>第3試合</td> <td>E-F</td> <td>A-D</td> <td>審判</td> <td>B・C</td> </tr> <tr> <td>第4試合</td> <td>B-C</td> <td>D-F</td> <td>審判</td> <td>A・E</td> </tr> </table>	第1試合	A-F	C-E	審判	B・D	第2試合	B-D	A-C	審判	E・F	第3試合	E-F	A-D	審判	B・C	第4試合	B-C	D-F	審判	A・E	③ ⑤ ⑥	○ ゲーム中、チームで簡易スコアシートをつけさせ、ゲーム分析させる。  ○ チームで協力してゲームができるように助言する。 ○ 試合をしないチームは審判・得点板・記録をさせる。 ◇ 工夫した作戦を試合中に生かすことができたかどうか <様相チェック, 学習カード分析>	グループ (チーム)	28
第1試合	A-F	C-E	審判	B・D																				
第2試合	B-D	A-C	審判	E・F																				
第3試合	E-F	A-D	審判	B・C																				
第4試合	B-C	D-F	審判	A・E																				
4 本時のまとめを行い、次時の活動を確認する。 ・ チームミーティング ・ 全体での反省とまとめ ・ 次時の予告 ・ 挨拶	⑦	○ チームの作戦がうまく機能したか学習プリントにまとめさせる。	グループ (チーム) ↓ 一斉	10																				