

1 単元名 球技「ゴール型（バスケットボール）」

2 単元で育成する資質・能力

- 技術の名称や行い方，その運動に関連して高まる体力などを理解するとともに，ドリブルやパスなどのボール操作やゴール前の空いている場所に動くなど空間に走り込む動きができるようにすること。（知識及び技能）
- 攻防などの自己の課題を発見し，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こと。（思考力，判断力，表現力等）
- 球技に積極的に取り組むとともに，体力や技能の程度，性別など一人一人の違いを認めながら，学習課題の解決に向けて仲間の学習を援助することができるようにすること。（学びに向かう力，人間性等）

3 単元の評価規準（学習活動に即した評価規準）

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 ①集団対集団，個人対個人で攻防を展開する等の運動の特性や成り立ちについて理解している。 ②技術の名称や身に付けるためのポイントについて理解している。	技能 ①パスを受けるために，ゴール前の空いている場所に動くことができる。 ②ゴール方向に守備者がいない位置でシュートを打つことができる。	①技術的な課題や動きのポイントを発見し，書き出している。 ②自己や仲間が考えたことを学習カードに書き出している。 ③ゲーム中の動きを見て，仲間の課題や出来映えを他者に伝えている。	①課題解決に向けて，球技の学習に積極的に参加しようとしている。 ②作戦や戦術を決める話し合いに参加しようとしている。 ③健康・安全に留意している。

4 単元の指導について

(1) 教材観及び指導観

ゴール型とは，ドリブルやパスなどのボール操作で相手コートに侵入し，シュートを放ち，一定時間内に相手チームより多くの得点を競い合うゲームである。バスケットボールは，相対する2チームが一つのボールを媒介にして，個人的・集団的技能による攻防を展開し，限られた時間内に相手ゴールに多くシュートを決めることによって，勝敗を競うスポーツである。

本単元では，ハーフコートを使ったアウトナンバーによるタスクゲームを取り入れ，空いている空間に走り込むなどのボールを持たないときの動きに焦点をあてて学習を進めていく。また，意図的な発問で生徒の思考を促し，自己や仲間の考えたことを書き出したり伝え合ったりする活動を通して，思考力，判断力，表現力等を育てていく。

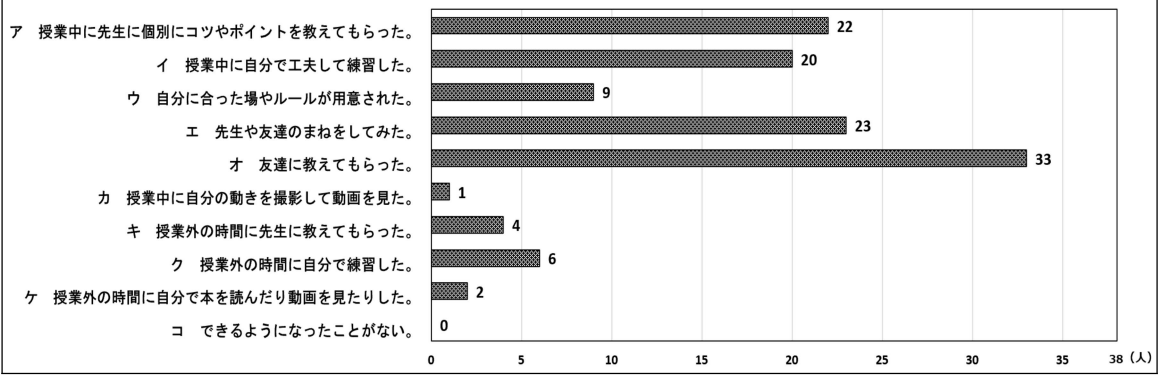
(2) 生徒の実態

本学級の生徒は明るく素直な生徒が多く、友達と協力して学校生活を過ごしている。しかし、運動に苦手意識をもっている生徒や、自分の考えや判断で行動することができない生徒がいる。

事前に行った「体育授業に関する意識調査」の結果である。項目1の「体育・保健体育の授業は楽しいと思いますか」では、24人の生徒が「よくあてはまる」と回答している。項目2の「友達と助け合ったり、役割を果たしたりしていますか」の設問でも、友達と協力して課題解決学習に取り組むことができる生徒が23人いることがわかる。一方で、項目6の「課題の発見や自分の考えを友達に伝えることができますか」では、「よくあてはまる」と回答した生徒は5人のみで、「あてはまらない」、「あまりあてはまらない」と回答した生徒は8人だった。このことから、自信をもって自分の考えを表現したり伝えたりすることができる生徒を育てることが課題である。

	項 目	よくあてはまる	あてはまる	あまりあてはまらない	あてはまらない
1	体育・保健体育の授業は楽しいと思いますか。	24	10	3	1
2	体育・保健体育の授業において、友達と助け合ったり、役割を果たしたりしていますか。	23	14	0	1
3	卒業した後も運動やスポーツに関わりたいと思いますか。	17	15	5	1
4	体育・保健体育の授業を通して、運動のコツやポイントを分かったことがありますか。	20	17	1	0
5	体育・保健体育の授業において、「わかる」ことで「できる」ようになったり、「できる」ことで「わかる」ようになったりしたことはありますか。	19	19	0	0
6	体育・保健体育の授業において、課題の発見・解決に向けて、自分の考えを友達に伝えることができますか。	5	25	7	1
7	体育・保健体育の授業において、友達と協力して課題を解決できたことはありますか。	15	22	1	0

8 保健体育の授業で、できなかったことができるようになったきっかけは何ですか？（複数選択可）



体育授業に関する意識調査（令和元年9月8日実施，第2学年\*組 男子\*人 女子\*人 計\*人）

5 単元の指導計画（10時間扱い）

別添資料参照

単元名：中学校第2学年球技「ゴール型(バスケットボール)」

5 指導と評価の計画(10時間扱い)

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
ねらい	学習の進め方やルールを理解することができる。	ゲームに必要なボール操作の技能を身に付けることができる。		空いている空間に動いて、仲間からのパスを受けることができる。						得点するために必要な動きを考えて、仲間に伝えることができる。作戦や戦術を決める話合いに参加することができる。	
学習の流れ	5	整列⇒挨拶⇒健康観察	整列⇒挨拶⇒健康観察⇒前時の学びの振り返り								
	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>単元の概要確認</li> <li>チーム分け</li> <li>基本技能の説明 パス、シュート、ドリブル</li> <li>ルールの説明</li> </ul>	<b>【ボール操作技能】</b> ・シュート ・ゴール下、セット ・ドリブル ・ジグザグ ・パス ・対面、三角	準備運動⇒シュートチャレンジ(ゴール下シュート, セットシュート)							
	15			<b>【スキルアップドリル】</b> ①ドリブルリレー・②対面パス(①・②を交互に実施)							
	20	<b>【試しのゲーム】</b> <b>メインゲーム①</b> オールコート5対5	説明 <b>【タスクゲーム①】</b> ハーフコート2対1 ドリブルなし	<b>【タスクゲーム①】</b> ハーフコート2対1 ドリブルなし	【前時の問いをチームで考える】	<b>発問②</b> 「守備者がいない状況(フリー)でシュートを打つには、どうしたらよいだろう。」 ※個人で考えを整理	【前時の問いをチームで考える】	【ゲームで修正案を考える】	<b>発問③</b> 「メインゲームで得点するためには、どんな動きが必要だろう。」 ※個人で考えを整理	【前時の問いをチームで考える】	【チームで修正案を考える】
	25			<b>発問①</b> 「相手ゴールの近くまでボールを運ぶにはどうしたらよいだろう。」 ※個人で考えを整理	<b>【タスクゲーム②】</b> ハーフコート3対2 ドリブルあり ※自分とチームの考えを試す	<b>【タスクゲーム③】</b> ハーフコート4対3	<b>【タスクゲーム③】</b> ハーフコート4対3 ※自分とチームの考えを試す	<b>【タスクゲーム③】</b> ハーフコート4対3 ※チームの修正案を試す	ゲームに向けて 役割・動き・交代の確認		
	30	男子：A班 対 B班 C班 対 D班 女子：A班 対 B班 C班 対 D班	時間制攻守交代(3分) 25秒ローテーション	<b>【タスクゲーム①】</b> ハーフコート2対1 ドリブルなし	【思考カード記入】	【学びの確認・共有】	【思考カード記入】	【学びの確認・共有】	<b>メインゲーム⑤</b> オールコート5対5 ※個人の考えを試す	<b>メインゲーム⑥</b> オールコート5対5	<b>メインゲーム⑦</b> オールコート5対5
	35	<b>【タスクゲーム②】</b> ハーフコート3対2 ドリブルあり ※自分の考えを試す			<b>【タスクゲーム②】</b> ハーフコート3対2 ドリブルあり	<b>【タスクゲーム②】</b> ハーフコート3対2 ドリブルあり	<b>【タスクゲーム②】</b> ハーフコート3対2 ドリブルあり	<b>【タスクゲーム②】</b> ハーフコート3対2 ドリブルあり	【学びの確認・共有】	【学びの確認・共有】	【思考カード記入】
	40	【学びの確認・共有】	<b>メインゲーム②</b> オールコート5対5	【学びの確認・共有】	<b>メインゲーム③</b> オールコート5対5	<b>メインゲーム④</b> オールコート5対5	チームの仲間と試合を振り返る(兄妹チームによる試合の分析)				
	45	・学習カード記入	整理体操 まとめ(学習カード記入), 次時の説明								
	50										
評価計画	知	①(カード)							②(カード)		
	技		①観察					②観察			
	思			①(カード)				②(カード)	③観察・カード	総合的評価	
	態		③観察		①観察			②観察			