

1 単元名 球技（バスケットボール）

2 単元の目標

- (1) バスケットボールの特性、技術や名称や行い方などを理解するとともに、基本的な技能や仲間と関連した動きでゲームを展開することができるようにする。（知識及び技能）
- (2) 攻防における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。（思考力、判断力、表現力等）
- (3) 運動への多様なかわり方を踏まえ、球技に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、作戦や役割などについての話合いに参加しようとするなどができるようにする。（学びに向かう力、人間性等）

3 単元について

(1) 教材観

球技（ゴール型）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、一定時間内に相手より多くの得点を競い合う競技である。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としてパスやドリブルでボールを進め、相手や味方の動きの変化に対応しながら相手ゴールにシュートしたり、それを防いだりして互いに得点を取り合うところに喜びや楽しさがあるスポーツである。

(2) 生徒の実態

意識調査（計*人、令和3年*月*日実施）

質問事項

○バスケットボールの学習に求める楽しさは何ですか？（複数回答）

- ・ゲームに勝つ（*） ・友達と協力（*） ・シュートを決める（*） ・技能向上（*）
 ・気分転換（*） ・作戦を考える（*） 相手を抜く（*） ・パスを受ける（*）

バスケットボールは、体育の授業では経験はしていないが、学級のレクリエーションでは取り組むことが多く、身近なスポーツといえる。しかし、その様子を見ると、多数の生徒がボールに群がったり、どこに動いていいかわからず止まっていたりなど、状況を判断し行動決定する力が欠けているように感じる。アンケートの結果を見ると、バスケットボールの学習に求める楽しみ方は「ゲームに勝つ」「シュートを決める」など、「する」学習に対する期待が高いことが分かる。

(3) 指導観

そこで本単元では、一人一人のポジションを決定し、行動決定における選択肢を減らすことで、判断しやすくする。また、かわり合いで学びをつないでいく、「セルフワーク」、「チームワーク」、「クラスワーク」の時間を設定する。セルフワークでは個人の技能、チームワークでは集団での攻防力が高まるような練習方法を複数提示し、自己やチームの課題に応じて、自分たちで選択できるようにする。そして、チームの枠を超えて高め合うクラスワークの時間を設定し、様々な事象を多面的に捉え、相互に関連付けて思考する力を育てていきたいと考えている。

中学校段階で行う球技の学習は個人差が大きく、技能が高い生徒が中心となり、「ゲームに勝つ」ことに執着してしまう傾向がある。つまり、一部の活躍した生徒やゲームに勝ったチームは、球技の楽しさを感じることができるが、そうでないチームや生徒は悔しい経験をすることもある。そこで、「する、見る、支える、知る」かわりの視点から、誰もがバスケットボールの楽しさを感じられる単元を計画していこうと考えた。単元の最後にクライマックスイベントとして生徒主体のバスケットボール大会を設定し、各係が創造力を働かせ創りあげていくことで、クラス全員が生涯スポーツにつながる、バスケットボールの楽しさを学ぶことができるように導いていきたい。

4 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	○技能		
①バスケットボールには、集団対集団、個人対個人での攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性があることについて、言ったり書き出したりしている。	①パスやドリブルでボールをキープすることができる。	①練習やゲームの場面で、最善を尽くす、フェアなプレイなどの良い取り組みを見つけ、理由を添えて他者に伝えている。	①マナーを守ったり、相手の健闘を認めたりして、フェアなプレイを守ろうとしている。
②バスケットボールの技術には名称があり、それらを身に付けるためのポイントがあることについて、学習した具体例を挙げている。	②自分のポジションに応じて、相手をマークすることができる。	②提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。	②作戦や役割などについて話合いに参加しようとしている。
	③パスを受け取るために、ゴール前の空いている場所に動くことができる。		③「する、見る、支える、知る」の視点で、バスケットボールにかかわろうとしている。
	④ゴール方向に守備者がいない位置でシュートをすることができる。		

5 指導と評価の計画

時		1	2	3	4	5	6	7	体育理論	8	9（本時）	10	11
学 習 の 流 れ	0	オリエンテーション	○健康観察　○本時の課題や自己のめあてと内容の確認　○準備運動										
	10	学習の進め方	○個人技能の習得 ・個人（ペア）での技能を高める練習方法にはどんなものがあるだろうか。 ボールハンドリング　パスドリル ドリブルドリル　シュートドリル ○チーム技能の習得 ・チームとしての動きを高める練習方法にはどんなものがあるだろうか。 ゴール付近の1対1、数的有利を利用した2対1や3対2、実践的な2対2など	○セルフワーク ・個人の課題に応じた練習をしよう。		○体育理論 「運動やスポーツの学び方」 ・バスケットボールの技術や作戦・戦術は、どのようにして学ぶことができるのか。	○セルフワーク ・個人の課題に応じた練習をしよう。		○クライマックスイベント・「する、みる、支える、知る」のかかわりを活用して独自のバスケットボール大会を開催しよう。				
	20	チーム・ポジション・係決め		○チームワーク ・チームの課題に応じた練習をしよう。			○チームワーク ・チームの課題に応じた練習をしよう。						
	30	知識の学習		○プラクティスゲーム ・どうすれば、効果的に得点に結びつけられるか。			○ゲーム ・ボールを持たない時の動きで、大切なこととは何か。						
	40	ワークシートの活用		○勝ち残りゲーム			○ポジション会議　○係会 ・自分のポジションにおいて、大切なこととは何か。 ・誰もが楽しめるバスケットボール大会にするにはどうすればよいか。			○ポジション会議　○係会 ・自分のポジションにおいて、大切なこととは何か。 ・誰もが楽しめるバスケットボール大会にするにはどうすればよいか。			
	50	○クラスでのシェアリングと本時の振り返り　○次時の確認　○健康観察											
評 価 の 機 会	知		①カード			②カード							
	技			①タブレットによる観察			②観察			③観察		④観察	
	思							①カード ホワイトボード			②カード ホワイトボード		
	態					①観察			②観察 カード				③観察

6 本時の展開（9／11 時間）

（1）本時の目標

○提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選ぶことができるようにする。
（思考力、判断力、表現力等）

（2）準備・資料 ボール タイマー ホワイトボード 学習カード ビブス タブレット

（3）展 開

時間	学習内容と学習活動	○教師の指導・支援 ◆評価規準と方法
導入	1 本時の学習の確認をする。 ・クラスの学習課題とチームの練習内容を確認する。	○円滑に学習に取り組むことができるように、前時に伝えた学習内容をもとに、本時の活動の流れについて確認する。
5分	チームの課題を解決する練習方法と何か。 ・準備運動を行う。	
展開	2 セルフワーク学習を行う。 ・ハンドリングアップを行う。 (例) 8の字ドリブル、スパイダー ビハインド、対面パス、片手パス ボール回し、膝下ドリブル シュートドリルなど	○和やかな雰囲気にするため、音楽に合わせて、準備運動を行う。 ○個人やペアで、リズムカルに練習に取り組むように声をかける。 ○運動の行い方やポイントを示した動画を個人のタブレットに保存しておくことで、誰もがいつでも見られるようにしておく。 ○基本的なボール操作が身に付いていない生徒には、スピードを落としてゆっくり正確に行うようにアドバイスをする。また、チームメイトに運動のポイントを教えている生徒を賞賛する。
35分	3 チームワーク学習を行う。 ・チームとしての動きの練習を行う。 (例) ゴール付近の1対1、数的有利を利用した2対1や3対2、実践的な2対2など ・5対5のゲームを行う。 ※ポジションは固定。 ※フロントコートでのディフェンス禁止。	○各チームの学習内容については、それぞれにチームの課題に応じ、前時に計画しておく。 ○チームワークの学習では、一人一人が戦術や作戦を理解するために、ホワイトボードを使って考えるように助言する。 ◆評価規準 提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。 （思考・判断・表現） 【観察・ホワイトボード】
まとめ	4 クラスワークの学習を行う。 ・各ポジションの集まりで、自分のポジションでの大切なことや気づいたことなどをシェアリングする。 ・各係での集まりで、ゲーム大会についての話し合いを行う。 ホワイトボード PG コーチ係 SG マネジメント係 SF セレモニー係 PF ジャッジ係 C メディア係	○全員がゲーム進行にかかわっていけるように、審判やオフィシャルの仕事に積極的に取り組んでいる生徒を賞賛する。 ○オフェンスがフロントコートに入った場面で、タブレットの連写機能を用いて記録させることで、可視化し、考えやすくする。 ○失敗した仲間を励ましている生徒を賞賛する。 ○クラスワークの学習では、チームの仲間が別々のグループでシェアリングを行い、自分のポジションにおける動き方を多面的に考えられるようにする。 ○「誰もが楽しめるバスケットボール大会」というテーマを提示することで、各係でゲーム大会の運営を自主的に行えるようにする。 ○各ポジション・係にホワイトボードを用意し、毎時間の意見やアイデアを積み上げられるようにする。 ○積極的に話し合いに参加し、アイデアを出している生徒を賞賛する。 ○個人の学習カードに、本時の授業で分かったことやできたこと、新しい課題や問いを書かせることで、本時の活動を振り返ることができるようにする。 ○クラス全体でシェアリングすることで、本時の学びを深めたり広げたりしたい。 ○次時の課題や活動の見通しをもたせることで、意欲をつなげたい。
10分	5 本時のまとめを行う。 ・ポジションや係からの反省、提案を確認する。 ・次時の課題を確認し、見通しをもつ。	