

「バスケットボール」

～東京五輪・日比崎アリーナ・チームでつくるスラムダンク～

本単元で育成する資質・能力

(教科) 仲間と協力して、運動の行い方を工夫する力
(学校) 表現力、コミュニケーション能力、主体性

- 1 日時 平成29年11月17日 11:50 ～ 12:40
- 2 学年 第2学年1・2組男子 合計33名
- 3 場所 体育館
- 4 単元について

- 本単元は、球技の中でゴール型に分類され、比較的狭い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、相手ゴールにシュートして得点を競い合うものである。攻守の切り替えが激しく、走る・跳ぶ・投げるの運動要素が含まれ、体力をバランス良く高めることができる。また個人的技能や集団的技能を高め、仲間と練習方法や作戦を工夫することによって、ゲームを有利に展開し、勝敗を競い合う楽しさや喜びを味わうことができる。
- 本学級の生徒の多くは、運動部に所属しており(79%)、積極的に学習に取り組む。一方で運動に苦手意識を持ち、学習に消極的に生徒もいる。
事前にとったアンケートは次のような結果になった。

体育の授業で、喜びや達成感を味わったことがあるか。

よくある	ときどきある	あまりない	全くない
56% (18人)	38% (12人)	6% (2人)	0% (0人)

体育の授業で、自分の課題について考え、解決のために練習を工夫しているか。

とても当てはまる	まあ当てはまる	あまり当てはまらない	全く当てはまらない
41% (13人)	50% (16人)	9% (3人)	0% (0人)

体育の授業で、課題解決のために、仲間と互いの動きを見合ったり、教え合ったりしているか。

とても当てはまる	まあ当てはまる	あまり当てはまらない	全く当てはまらない
25% (8人)	63% (20人)	9% (3人)	3% (1人)

バスケットボールは好きか。

好き	まあまあ好き	あまり好きではない	嫌い
50% (16人)	19% (6人)	25% (8人)	6% (2人)

「バスケットボールは好きか？」という質問に、「あまり好きではない」「嫌い」と答えた生徒は31% (10人)であった。理由には、「ドリブルやシュートが苦手だから」「シュートがなかなか入らないから」などがあつた。

- 一年次はパス・ドリブル・シュートなど基本的な個人技能を簡易ゲームの中で、発揮できるように学習を進めた。しかし、チームの中で一部の技能の高い生徒に依存する傾向が見られた。

そのため本単元では、カットプレーやスクリーンプレーなどの集団技能を学び、仲間と連携してゲームを展開し、技能が高まった喜びや仲間と協力する楽しさを味わえるようにする。指導に当たって、次のことに留意する。

- ・生徒の技能の習熟度に応じて、段階的に課題を設定する。
- ・技能の低い生徒が、意欲的にプレーできるように、ゲームのルールを工夫する。

5 学校が育成を目指す資質・能力

本校が教育課程全体を通じて育成を目指す資質・能力は、「表現力、コミュニケーション能力主体性」である。この目指す資質・能力を育成するためには、各教科、領域等の授業における「展開場面」において、生徒が主体的に活動している時間の質と量を高めることが重要である。更に、生徒が主体的に活動するためには、「強い問題意識と達成欲求を抱かせる課題設定」が不可欠であると考え、研究を重ねている。

本題材においても、「解決したい」或いは「達成したい」学習課題を設定し、学習班で考えを何度も練り直させ、思考したことをミニホワイトボードに表現した後、全体へ発表させるスタイルをとっている。

	資質・能力	レベル1	レベル2	レベル3
		授業の展開の場面で（ミニホワイトボード等を使用して）		
知識・スキル	表現力・コミュニケーション能力	（話す） 自分の考えや意見を、自分のことばで、表現することができる。	わかりやすく（伝える） 自分の考えや意見を、わかりやすくまとめ、自分のことばで、表現することができる。	（説得する） 自分の考えや意見を、わかりやすくまとめ、目的や場に応じて、適切な方法で、表現することができる。
		（聞く） 相づちを打ちながら、途中で口をはさまず、聞いている。	（聴く） 話の組み立て構造を考えながら、相手の意図や要点を整理しながら、聴くことができる。	（訊く） 相手の考えについて根拠の信頼性を判断しながら、訊くことができる。話された内容と自分の意見をふまえて疑問点を明確にし、相手にたずねることができる。
		聞いて質問することができる。 （やりとり1回）	さらに深めた質問ができる。 （やりとり2回）	質問の後に自分の意見を述べ、内容を深めることができる。 （やりとり3回以上）
意欲・態度	主体性	課題に対して、自分の考えを持ち、取り組もうとしている。	課題に対して、自分の考えを持ち、自ら進んで、取り組もうとしている。	自ら課題を見つけ、自分の考えを持ち、よりよい方法を選択し、自ら進んで、取り組もうとしている。

6 目標

- ボールや用具の操作と定位置に戻るなどの動きによって空いた場所をめぐる攻防を展開することができる。（技能）
- 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や健康・安全に気を配ることができる。（関心・意欲・態度）
- 球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方などを理解できる。（知識・理解）

○ 課題に応じた運動の取り組み方を工夫できる。(思考・判断)

7 単元の評価規準

ア 運動への 関心・意欲・態度	イ 運動についての 思考・判断	ウ 運動の技能	エ 運動についての 知識・理解
①球技の学習に積極的に取り組もうとしている。 ②フェアなプレイを守ろうとしている。 ③健康・安全に留意している。	①ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見つけ、運動の取り組み方を工夫している。 ②自己やチームの課題を見つけ、運動の取り組み方を工夫している。	①パス、ドリブル、シュートなどの基本的な技能を習得している。 ②ゴール前での攻防を展開するためのボール操作と空間に走り込むなどの動きをしている。	①球技の特性や成り立ちについて、学習した具体例を挙げている。 ②技術の名称や行い方について、学習した具体例を挙げている。 ③試合の行い方について、学習した具体例を挙げている。

8 指導計画 (全8時間)

過程	次	学習内容 (時数)	観 点				評 価	
			関意	思判	技能	知理	評価規準	資質・能力 (評価方法)
プロローグ (単元を貫く問い) バスケットボールのゲームで勝つためには、何が必要か。								
課題の設定	1	(1時間) ・学習の目標 ・既習事項の確認 (パス・シュート・ドリブル)	○			○	ア③健康・安全に留意している。 エ①球技の特性や成り立ちについて、学習した具体例を挙げている。 ウ①パス、ドリブル、シュートなどの基本的な技能を習得している。	主体性 (行動観察) (振り返りシート)
情報収集	2	(2時間) 基本練習① (カット、マンツーマンディフェンス) ・2対1 ・3対2	○	○		○	ア①球技の学習に積極的に取り組もうとしている。 イ①ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見つけている。 ②自己やチームの課題をみつけている。 ウ②ゴール前での攻防を展開するためのボール操作と空間に走り込むなどの動きをしている。 エ②技術の名称や行い方について、学習した具体例を挙げている。	コミュニケーション能力 (行動観察) (振り返りシート)
	3	(2時間) 基本練習② (スクリーンプレー) ・2対1 ・2対2 (本時2/2)		○		○	イ②自己やチームの課題を見つけ、運動の取り組み方を工夫している。 ウ②ゴール前での攻防を展開するためのボール操作と空間に走り込むなどの動きをしている。	コミュニケーション能力 (行動観察) (振り返りシート)

整理・分析	4	(1時間) ・簡易ゲーム (3対3+1対1)		◎		イ①ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見つけている。	コミュニケーション能力 (行動観察) (振り返りシート)
まとめ・創造・表現	5	(1時間) ゲーム(4対4)	○	◎	○	ア②フェアなプレイを守ろうとしている。 イ②自己やチームの課題を見つけ、運動の取り組み方を工夫している。 ウ②ゴール前での攻防を展開するためのボール操作と空間に走り込むなどの動きをしている。	コミュニケーション能力 (行動観察) (振り返りシート)
実行・振り返り	6	(1時間) 実技テスト ・パス		◎	○	ウ①パス、ドリブル、シュートなどの基本的な技能を習得している。 エ③試合の行い方について、学習した具体例を挙げている。	主体性 (行動観察) (実技テスト) (振り返りシート)
エピソード(単元を貫く問いの解決) 個人のスキルアップとチームワークの向上							

9 本時の展開

(1) 本時の目標

- 2対2の状況から、スクリーンプレイを使って、フリーでシュートを打てるように工夫する。
工夫例：スクリーンプレイを使って、ボール保持者がフリーでシュートを打てるようにする。
ボール保持者の後を通り、自分がフリーな状態でシュートを打てるようにする。

(2) 本時の評価規準

- ・ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見つけ、運動の取り組み方を工夫している。(思考・判断)

(3) 準備物

- ・バスケットボール用具一式、デジタルタイマー、ホワイトボード、ワークシート、筆記用具

(4) 学習の流れ(1時間目/全1時間)

学習活動	指導上の留意事項(◇) (◆「努力を要する」状況と判断した生徒への指導の手だて)	評価規準〔観点〕 ★資質・能力(評価方法)
1 既習事項の確認。[6分]		
①号令、健康観察の後にウォーミングアップを行う。 (2分)	◇事前に学級担任や養護教諭と連携し、生徒の健康状態を把握しておく。	
②前時の復習 ①ジャンプシュート ②レイアップシュート ※2グループで①②それぞれ1分ずつ行う。(4分)	◇技能のポイントを練習の合間に助言する。 ◇タイマーを使って時間を区切る。	
2 本時の課題を設定する。[9分]		

<p>①前時に行った「自分たち」の2対2の映像を視聴する。</p> <p>②「バスケットボール部」の2対2の映像を視聴する。</p>	<p>◇シュートする人のマークに注目させる。</p>	
<p>発問「2対2の状況でフリーでシュートを打つためには、どうしたらいいだろう？」</p>		
<p>③NBAのスクリーンプレーを視聴する。</p>	<p>※予想される生徒の反応 「スクリーンプレーを使う。」</p>	
<p>学習課題：2対2で、オリジナルスクリーンプレーを作りだそう！！</p>		
<p>3 ねらいを確認する。[1分]</p>		
<p>ねらい：スクリーンプレーを使って、フリーでシュートを打てる場面を作り出せるようになる。</p>		
<p>4 情報を整理・分析し、課題解決をする。[10分]</p>		
<p>①2グループが、4分間で交代しながら、ハーフコートでオリジナルのスクリーンプレーを考え、練習する。</p> <p>※4人×8グループに分かれる。(1チームのみ5人)</p> <p>※1チームがハーフコートを使っている時、もう一方は、作戦ボードを使って話し合いをする。</p> <p>※4分間で交代し、2セット行う。(4分間×2セット)</p> <p>②同じハーフコートの2チームが互いに完成したスクリーンプレーを見せ合い、どちらのチームが全体に発表するか話し合う。(2分間)</p>	<p>◆話し合いに入れていない生徒に関しては、グループ全体に助言を行う。 「〇〇さんはどんな工夫をしたらいいと思う？」・・・等</p> <p>◆技能が低い生徒に対しては個別に助言を行う。 「パスは、チェストパスやバウンズパスを使い分けよう」 「トラベリングにならないように着地する足に注意しよう」・・・等</p>	<p>・ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見つけ、運動の取り組み方を工夫している。 〔思考・判断〕 (行動観察・ワークシート)</p> <p>★自分の考えや意見を、自分のことばで、表現することができる。 (行動観察)</p> <p>★相づちを打ちながら、途中で口をはさまず、聞いている。 (行動観察)</p>
<p>5 課題解決について発表をする。[13分]</p>		
<p>①4チームが、考えたスクリーンプレーを実演する。</p>	<p>◇オリジナルのスクリーンプレーを実演し、次のことを発表する。</p> <p>①自分たちのプレーのアピールポイント(自分たちのプレーの良いところ)</p> <p>②成功させるための秘けつ</p>	<p>★自分の考えや意見を、わかりやすくまとめ、自分のことばで、表現することができる。 (行動観察)</p>

<ul style="list-style-type: none"> 生徒が発表した内容を補足しながら指導者がポイントをまとめる。 	<p>(成功させるためのポイント)</p> <p>※予想される生徒の発表内容</p> <p>①「ボールを持っている人が、制限区域内にフリーで走り込める」</p> <p>②「(攻撃側の) ボールを持っていない人が、ボール保持者をマークする人にスクリーンをかける」</p> <p>◇バスケ部 or NBA の選手の映像を見せながら解説する。</p>	<p>★話の組み立て構造を考えながら、相手の意図や要点を整理しながら、聴くことができる。</p> <p>(行動観察)</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>まとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ボール保持者のディフェンダーに対してスクリーンをかけ、ボール保持者がフリーでシュートを打てるようにする。(ボール保持者がスクリーナーの背中側を通る。) ボール保持者の後を通り、自分がフリーな状態でシュートを打てるようにする。(自分のマーカをボール保持者にぶつけて、自分がフリーになる。) <p><u>→ボールを持っていない味方が、ボール保持者を助けるために判断し、実行する。</u></p> </div>		
<p>6 学習のまとめをする。[6分]</p>		
<ul style="list-style-type: none"> まとめたポイントを意識しながら、ハーフコートで2対2で互いのスクリーンプレイを実践する。(3分×2セット) 	<p>◇見ている2人は、ハーフコート内の仲間にアドバイス(コーチング)を行う。</p> <p>※実践しながら修正する。</p> <p>◆技能が低い生徒に対しては、助言を行う。「スクリーンをかける人は、どこに立てばいいかな？」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見つけ、運動の取り組み方を工夫している。 <p>[思考・判断]</p> <p>(行動観察)</p>
<p>7 本時を振り返り、次時につなげる。[5分]</p>		
<p>○全体を集め、効果的だったポイントについて、発表する。</p> <p>○振り返りを書く。</p>	<p>※予想される生徒の発表内容</p> <p>「スクリーンプレイをゲームで成功させるためには、ボールを持っていない人が、判断して行わなければいけないことがわかった。」</p> <p>「試合中は混乱するので、始まる前に作戦を立てておかないといけないと思った。」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見つけ、運動の取り組み方を工夫している。 <p>[思考・判断]</p> <p>(振り返りシート)</p>
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>生徒の振り返り例</p> <ul style="list-style-type: none"> ボールを持っていなくても、ボールを持っている人をスクリーンプレイでサポートできるようになった。 試合中に、スクリーンプレイをするときには、互いに声を掛け合わなければいけないと思った。 </div>		

ねらいに対する評価規準を示すルーブリック（パフォーマンス評価）

尺度（評点・レベル）	記述語
A（理想的）	2対2の状況から、スクリーンプレイを利用し、味方がフリーな状態でシュートを打てる状況をつくり出すことができる。また、ボール保持者の後を通り、自分がフリーな状態でシュートを打てる状況をつくり出すことができる。
B（合格）	2対2の状況から、スクリーンプレイを利用し、味方がフリーな状態でシュートを打てる状況をつくり出すことができる。
C（乗り越えさせたい実態）	2対2のハーフコートゲームにおいて、仲間と作戦を立て、スクリーンプレイを利用して、仲間がフリーになれるように工夫している。

（5）板書計画

<p>単元 バスケットボール</p> <p>学習課題 2対2で、オリジナルスクリーンプレイを作りだそう！！</p> <p>ねらい スクリーンプレイを使って、フリーでシュートを打てる場面を作り出せるようになる。</p>	<p>まとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボール保持者のディフェンダーに対してスクリーンをかけ、ボール保持者をフリーにさせる。 ・ボールを持っていない人が、ボール保持者の後を通り、ボール保持者がスクリーンになるようにする。 <p>→ボールを持っていない味方が、ボール保持者を助けるために判断し、実行する。</p>
---	--