

令和元年度

第56回 北海道学校体育研究大会 釧路大会

学習指導案 綴り

- ① 器械運動① 小学校1年 『器械・器具を使つての運動遊び』
- ② 器械運動② 中学校1年 『器械運動(跳び箱)』
- ③ ボール運動・球技① 中学校3年 『バスケットボール』
- ④ ボール運動・球技② 小学校5年 『バスケットボール』

『授業観察者チェックリスト』（お願い）

本日は、ご参会いただき誠にありがとうございます。

大変お手数ではございますが、指導案綴りとともに『授業観察者チェックリスト』をお持ちいただき、授業評価へのご協力をお願いいたします。

ご記入後は、各授業会場の入口付近、または分科会会場に設置してある提出用のかごに入れていただけると幸いです。

釧路支部 研究部

体育科学習指導案

日時：令和元年10月11日(金) 9:00～9:45

児童：釧路市立桜が丘小学校

1年1組 男子 8名・女子 12名

1年2組 男子 6名・女子 12名

授業者：小林 啓聡 (T1)

國方 佳子 (T2)

授業場：釧路市立桜が丘小学校 体育館

1 単元名 跳び箱を使った運動遊び 『みてみて！ ぼくの〇〇，わたしの〇〇』

2 単元について

(1) 単元観

跳び箱運動は、技を身に付けたり、新しい技に挑戦したりするときに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。一方で、技の「できる」「できない」が明確であるため、達成できないときの意欲の低下も大きい運動である。

学習指導要領では、跳び箱運動は中学年から位置付けられている。中学年以降では、腕支持で跳び越したり、高いところで回転したりする動きが出てくる。低学年段階では、中学年以降に学習する跳び箱運動に関連の深い動きを遊びの中で経験させていくことが重要である。そのため、数多くの場を設定するなど子供たちが「やってみたい」「楽しそう」と意欲的に活動できる場の工夫が必要である。

(2) 児童観

授業学年である1年生は、体育が好きで、意欲的に取り組める児童が多い。「自分を見てほしい」という思いを持っていたり、友達の良さを見付けたりすることができる児童がいる。

6月に実施した新体力テストでは、女子が全国平均を上回った項目が多かったが、男子においては下回った項目が多く、特に柔軟性においては男女ともに全国平均を下回っていた(図1)。このような結果から、本単元では柔軟性の向上につなげていきたいと考える。なお、新体力テストの全国平均数値は、一昨年度(平成29年度)のデータを使用した。

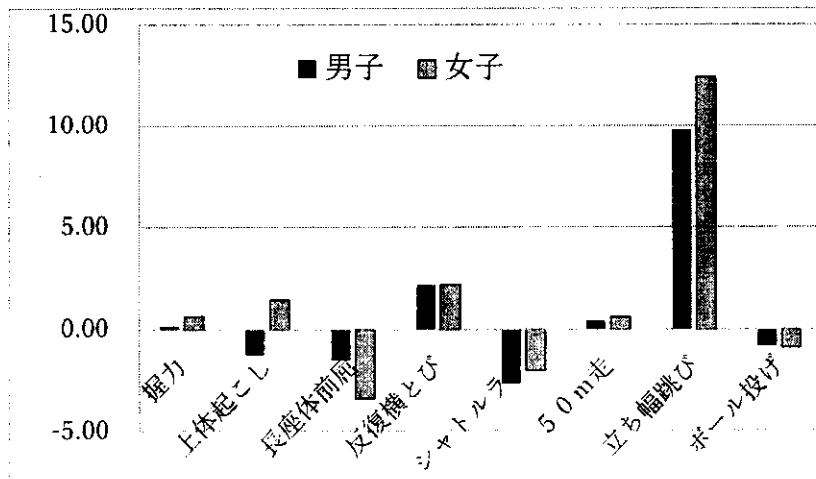


図1 新体力テスト全国平均との差

幼児期運動指針(文部科学省)では、幼児が体を動かして遊ぶ機会を保障し、その中で多様な動きを身に付けていくことができるようにすることが必要だとされている。本学年の児童は、それぞれ異なった幼稚園・保育園を卒園しているが、多くの幼稚園・保育園で一定の運動経験を有している児童が多い。事前に行ったアンケートによると、約80%の児童が「幼稚園や保育園で跳び箱を使った運動をしたことがある」と答え、約14%の児童が「まったく(ほとんど)したことがない」と答えた(図2)。また、「跳び箱を使った運動が好き」と答えた児童は60%で、「嫌い」「どちらともいえない」と答えた児童がそれぞれ20%だった(図3)。

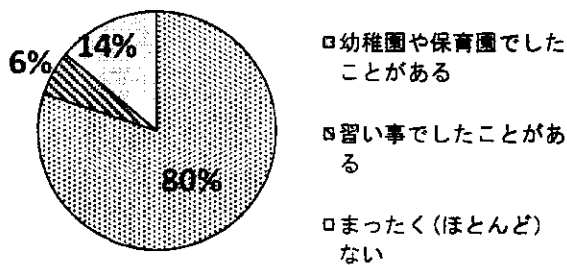


図2 跳び箱を使った運動遊び 運動経験

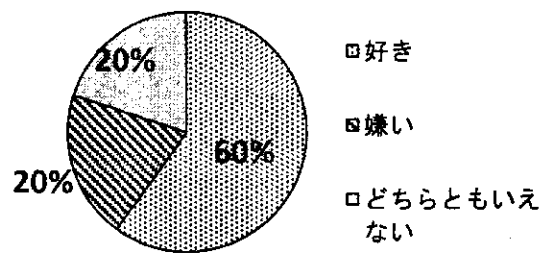


図3 跳び箱を使った運動遊び 好き嫌い

3 研究の視点(研究主題とのつながり)

〈視点1〉知識・技能のつながり

①9年間を見通したカリキュラムを活用して「目指す授業の姿」を設定し、ルールを工夫する

⇒中学年以降の跳び箱運動を見据え、跳び箱を使った運動遊びを通して、跳び越すだけではなく、回転したり、腕で支持をして進んだりと様々な感覚が身に付くようにする。

②子供の実態や運動の特性に応じた単元計画にする

⇒多様な動きを経験できる毎時間のウォーミングアップで、中学年以降習得したい技の基礎となる動きが身に付くようにする。

〈視点2〉思考・判断・表現/対話的な学びへのつながり

②課題を焦点化し、課題解決につながる活動を設定する

⇒児童が作り出した動きを動画で紹介したり、写真で掲示したりして見える化し、自分たちで作り出した動きを自覚できるようにする。

⇒跳び箱への乗り方や下り方という見るポイントを『みてみてポイント』として提示し、友達の良さを見つけることができるようにする。

⇒「もっとかっこよい動きにしたい」「もっとこの場所で遊びたい」という場所を自分で選び、遊べるようにする。

〈視点3〉学びに向かう力、人間性の涵養/主体的な学びへのつながり

②肯定的な雰囲気、支持的風土を醸成し、交流を活性化させるための工夫をする

⇒桜のフェアプレイ5か条(協力・励まし・応援・褒める・アドバイス)を掲示し、肯定的に友達同士で「いろんな動きがあっていいんだ」と認め合えるような風土を醸成する。

③全員参加を実現できるような活動を設定したり、教材への出合わせ方、ルールを工夫したりする

⇒場の設定の工夫、活動の時間を確保する環境構成をすることで、「やってみたいな」「楽しそうだな」と思えるようにする。

⇒児童が作り出した動きを見える化したものを蓄積していくことで活動への意欲を高める。

4 単元目標

跳び箱を使った運動遊びに進んで取り組み、運動の順番やきまりを守り友達と仲よく運動することができる。また、友達の良い動きを見付け、友達に伝えながら跳び箱を使っての跳び乗りや跳び下り、手を着いてのまたぎ乗りやまたぎ下りができるようにする。

5 評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技能
① 跳び箱を使つての運動遊びに進んで取り組もうとしている。 ② 友達と協力して、道具の準備や片付けをしようとしている。 ③ 運動の順番やきまりを守り、友達と仲よく運動をしようとしている。	① 跳び箱を使つての運動遊びの動き方を知るとともに、運動する場や運動の仕方を選んでいる。 ② 自分で工夫した乗り方や下り方、友達の乗り方や下り方について伝え合っている。	① 跳び乗りや跳び下り、手を着いてのまたぎ乗りやまたぎ下りなどができる。

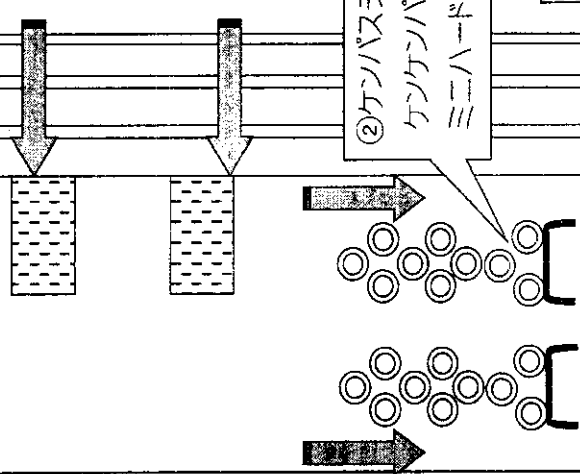
6 単元指導計画

時	ねらい・主な学習内容	関	思	技
1	○オリエンテーション ・自分や友達の良いところをたくさん見付けていくことを伝える ・フェアプレイ、怖いと思うことにはチャレンジしない、サークル内に入ったら交代する ○ウォーミングアップタイム体験 ・進化じゃんけん、ストレッチ、かえるの足うち、ケンパー、ケンダーを行う ○みてみてランドづくり ・安全に留意できるよう、マットや跳び箱は複数で運ぶことを徹底する	①		
2	○ウォーミングアップタイム ・進化じゃんけん【アザラシ→うさぎ→くま→人間(ゴール)】 ・かえるの足うち ・ストレッチ ・ケンパー、ケンダー ○課題(みてみてポイント)の確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> とびばこのむこうがわにいくごきをたくさんみつけよう </div> ○チャレンジタイム ・様々な場で跳び箱遊びをする <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">おしりをつかないように跳んでみよう!</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">跳び箱の上に乗ってから下りてみよう!</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">ここはおしりをつかないとできないな!</div> </div>	②		①
3	○みてみてタイム ・どんな動きがあったか交流する <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">おしりをつかないで跳べたよ!</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">跳び箱の上に乗ってから下りたよ!</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">おしりをついてから前に進んで下りたよ!</div> </div> ○ふりかえり	③		
4	○ウォーミングアップタイム ・ストレッチ ・ケンパー・ケンダー ・かえるの足うち ○パワーアップタイム ○課題(みてみてポイント)の確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> どんなのりかたをしているのかたくさんみつけよう </div>			

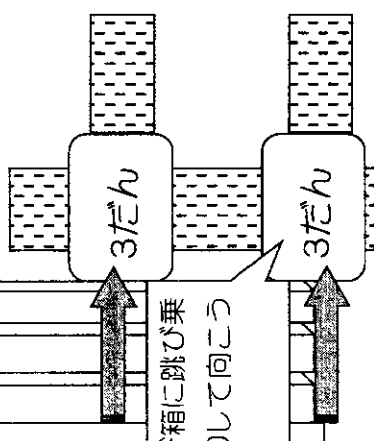
	<p>○チャレンジタイム①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・様々な動きにチャレンジしたり、友達の乗り方を見たりする <p>○みてみてタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どんな乗り方があったか交流する <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">両手がパーで 着いているね！</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">両足で強く 跳んでいるね！</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">足が跳び箱の上に 乗っているね！</div> </div> <p>○チャレンジタイム②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・交流した乗り方や自分で考えたことを基に、様々な動きにチャレンジする <p>○ふりかえり</p>	②	
5 (本時)	<p>○ウォーミングアップタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ストレッチ ・ケンパー・ケングー ・かえるの足うち <p>○パワーアップタイム</p> <p>○課題(みてみてポイント)の確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> どんなおりかたがあるのかたくさんみつけよう </div> <p>○チャレンジタイム①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・様々な動きにチャレンジしたり、友達の下り方を見たりする <p>○みてみてタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どんな下り方があったか交流する <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">回りながら 下りているね！</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">下りた時に足が 閉じているね！</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">ピタッと止まっ ているね！</div> </div> <p>○チャレンジタイム②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・交流した下り方や自分で考えたことを基に、様々な動きにチャレンジする <p>○ふりかえり</p>	②	
6 7	<p>○ウォーミングアップタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ストレッチ ・ケンパー・ケングー ・かえるの足うち <p>○パワーアップタイム</p> <p>○課題(みてみてポイント)の確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> じぶんのうごきをレベルアップしよう </div> <p>○チャレンジタイム①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・お気に入りの場所を選んで自分のレベルアップしたい動きをしながら遊ぶ <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">跳び箱に乗るまでの 動きをレベル アップしたいな！</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">下りた時にピタッと止ま れるようにしよう！</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">下りた時にピタッと止ま れるようにしよう！</div> </div> <p>○みてみてタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分のレベルアップしたところや友達の良さを伝え合う <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">両足で「ドン」と 跳んでいてすごいね！</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">遠くに下りて いてすごいね！</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">ピタッと止まれるように がんばったよ！</div> </div> <p>○チャレンジタイム②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・他の場所でも自分のレベルアップしたい動きにチャレンジしながら遊ぶ <p>○ふりかえり</p>	①	①

みてみてランド ぜんたいマップ

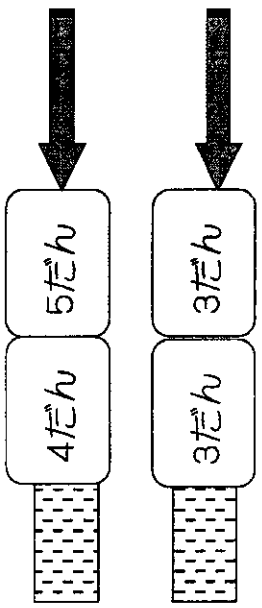
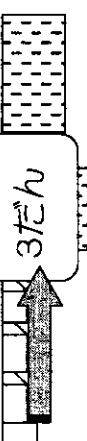
①ステージ上のマットに自由に
跳び乗ったり、転がったりする



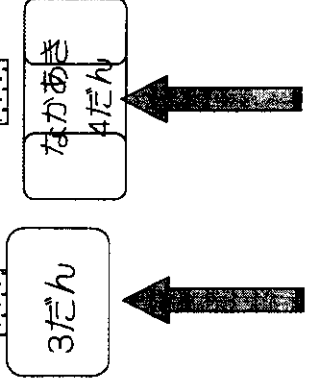
②ケンパスステップ・ミニハードル
ケンケンパをして最後の「パ」で
ミニハードルを跳び越える



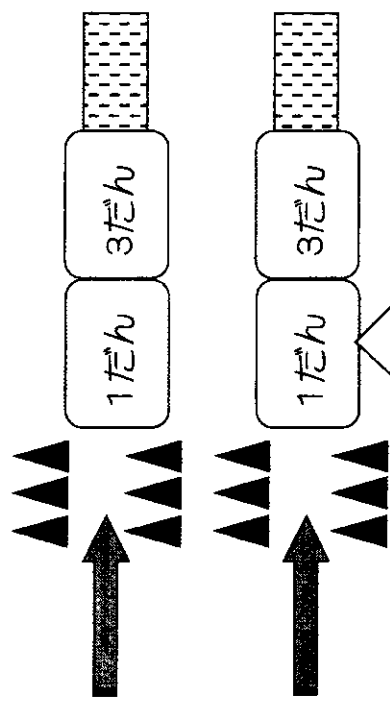
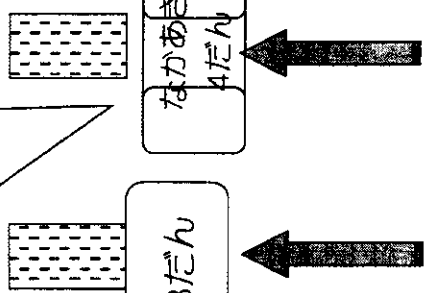
③ひな壇から、跳び箱に跳び乗
ったり、転がったりして向こう
側に行く



⑥連結跳び箱にまたがって、
できるだけ少ない回数で
向こう側に行く



⑤中空き跳び箱や横向きの跳び
箱に跳び乗ったり、またがった
りして向こう側に行く



④段差のある跳び箱に跳び乗った
り、転がったりして向こう側に行く

学芸発表会用
ひな壇

7 本時案 (5 / 7時間)

(1) 本時の目標

- ・自分で工夫した下り方や友達の下り方について伝え合っている。

(2) 本時の展開 ○…指示・説明 □…発問 △…補助発問

種	主な学習活動	教師の働きかけ	留意点・評価規準・評価方法
導 入	1 感覚作りの運動を行う。 【ウォーミングアップタイム①】 ① ストレッチング →ペアでジャンケン開脚ゲーム等《柔軟性を高める運動》 ② ピョンピョンかえる →かえるの足打ち<腕支持と床を蹴り上げる動き> ③ ケンパー&ケンゲー →音楽に合わせた片足跳び・両足跳び<ジャンプと着地を繰り返す動き> 2 みてみてランド(4つの場)で運動遊びを行う。 【ウォーミングアップタイム②】	○「ウォーミングアップタイムを始めるよ」 ○「いろんな動きにチャレンジしてパワーアップしよう」	・BGMをかけながら行う。
	3 前時までを振り返る。 前の時間は、跳び箱への乗り方をたくさん見つけたね いろんな動きで跳び箱の向こう側にも行ったよ 4 課題(みてみてポイント)を確認する。	△「今まで、跳び箱を使ってどんな学習をしましたか」	・見える化したものから振り返れるようする。
展 開	どんなおりかたがあるのかたくさんみつめよう		
	今日のみてみてポイントは下り方だ みんなはどんな下り方をしているかな 5 自分のやってみてみたい場所で様々な動きにチャレンジしたり、友だちの下り方を見たりする。 【チャレンジタイム①】 6 どんな下り方があったか交流する。 【みてみてタイム】 下りた時に足が閉じていたよ 回りながら下りていたよ 足を開きながら下りていたよ ヒタッと止まっていたよ すごい速くに下りていたよ おしりや足を着かないで下りていたよ	○「今日は、どんな下り方があるのかたくさんみつめよう」 ○「今日のみてみてポイントはどこかな」 課題を焦点化<視点2-②> ○「自分で考えたり、友達の動きを見たりしていろんな下り方にチャレンジしよう」 □「どんな下り方が見つかりましたか」 △「下り方で工夫したところはどこですか」 △「〇〇さんはどんな工夫をしていましたか」 課題解決につながる活動<視点2-②> ◇脚は大きくバツと開く ◇膝を軽く曲げて両足をそろえる ◇前を見ながら「トン」と立つ	・チャレンジしたい場所を選択させる。 ・各場所から1人ずつ実演してもらう。 【評価規準】 ・自分で工夫した下り方や友達の下り方について伝え合っている。 (評価方法) ・行動の観察 ・発言 努力を要する児童への手立て ・自分の真似してもらいたいところや友達の実似したいところを問う。
	7 交流した下り方や自分で考えたことを基に、様々な動きにチャレンジする 【チャレンジタイム②】	○「友達の下り方をまねしたり、自分で考えたりしてもう1度チャレンジしよう」	・チャレンジタイム①と同し場所でもよいことを伝える
終 末	8 本日の学習を振り返る。 9 次時の予告をする。	○「どんな下り方があるか、たくさんみつけることができましたか」 ○「次の時間からは、自分の動きをさらにレベルアップしていきましょう」	

保健体育科学習指導案

日 時 : 令和元年 10 月 11 日 (金) 10:40 ~11:30
 生 徒 : 白糠町立白糠中学校
 1 年 A 組 男子 16 名 ・ 女子 17 名
 授業者 : 久保 達哉 (T1)
 尾崎 稔 (T2)
 授業場 : 釧路市立桜が丘中学校 体育館

1 単元名 器械運動：跳び箱運動 『目指せ！ATST チャンプ！～白中アーティスティック跳び箱選手権～』

2 単元について

(1) 単元観

跳び箱運動は、一般的には個人的な達成型の運動であり、個人が技の達成を目指すことが中心課題となることが多い。そのため、「できる」「できない」が明確な運動である。一方、跳躍、支持、回転など日常で経験できない多様な運動を行うことによって、「筋力」、「瞬発力」、「柔軟性」を養うことができる。また、技の美しさを求め、動きを高めていくことで、「調整力」の向上にも期待できる。

本校では、第 3 学年においてマット運動と跳び箱運動を組み合わせ、集団で動きをシンクロさせる「アーティスティック（以後、ATST とする）パフォーマンス」を行うことを器械運動のゴールとしている。本学年では、ペアでのアーティスティック跳び箱を教材とし基本的な技を、仲間とともに「合わせる」ことを通じて、技ができる楽しさや喜びを味わうことを目指す。

(2) 生徒観

授業学級である 1 年 A 組は、女子を中心に運動をすることが好きで、「走る」「跳ぶ」など単純な動きに進んで取り組める生徒が多く、自分なりに目標をもち、努力し、できた喜びを味わう姿もよく見られている。その半面、グループで話し合いをしたり、他人と比較したり、競争することに苦手意識をもち、積極的に関わることができない生徒もいる。今年度の新体力テストの結果からも分かるように、男子の体力に課題が多く、運動に苦手意識をもっている生徒も多い(図1)。

昨年跳び箱運動の様子を見ていると、跳び箱の大きさ、段数を問わなければ全員が開脚跳びで跳び越すことができた。しかし、跳び越すことはできても、「美しさ」を求め、着地をしっかりと止めることができる生徒は少なかった。台上前転については、恐怖心から、マットをかぶせて試したり、重ねたマットで練習する生徒が約 3 割程度いた。事前に行った跳び箱運動についての意識調査によると、36%の生徒が、跳び箱運動を「好き」「どちらかといえば好き」と答え、27%の生徒が「嫌い」と答えた(図2)。また、跳び箱運動のどのようなところに楽しさを感じるかという質問に対し、「跳べたとき」「できるようになったとき」「挑戦できる」という答えが多かった。逆に楽しくないと感じるのはどんなときかという質問に対し、「跳べないとき」「失敗したとき」「痛い」という答えが多かった。

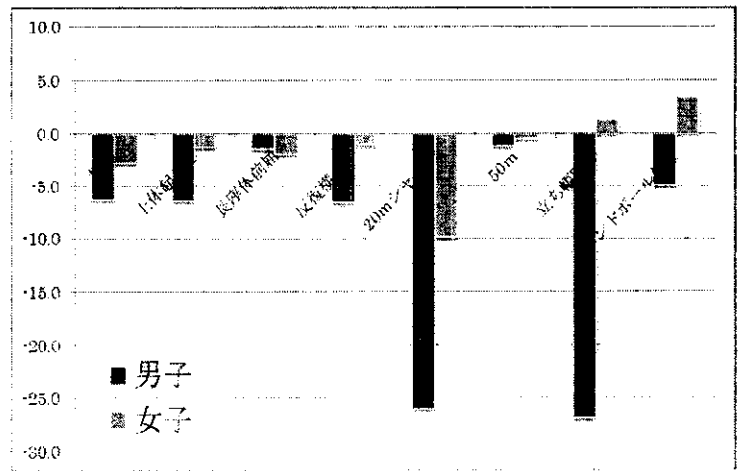


図1 授業学級における新体力テスト 全国平均との差

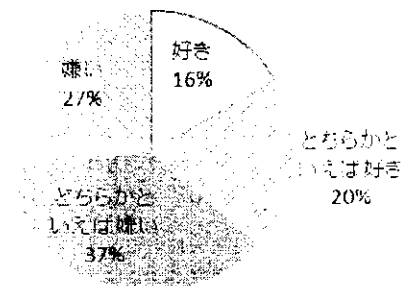


図2 跳び箱運動の好嫌度

3 研究の視点（研究主題とのつながり）

<視点1> 知識・技能のつながり

①9年同カリキュラムに即して「目指す授業の姿」を設定し、ルールを工夫する

⇒第3学年でのA T S Tパフォーマンスを見据え、開脚跳び・台上前転・かかえ込み跳びの基本的な技を安定してできるようにする。

②児童生徒の実態や運動の特性に応じた単元計画を想定する

⇒単元を通して、学びの道筋が見える掲示物（技能分解図）を準備し、できたこと、わかったことを自覚できるようにする。

⇒毎時間のウォーミングアップで動きづくりにつながる運動経験ができるようにする。

<視点2> 思考・判断・表現／対話的な学びへのつながり

①問題場面への出合わせ方を工夫する

⇒運動局面によって分けた単位時間ごとの学習課題を明確にし、スモールステップで課題解決ができるようにする。

⇒映像や試しの運動を活用することで、自身の課題を明確に自覚できるようにする。

②課題を焦点化し、課題解決につながる活動を設定する

⇒ウォーミングアップの場を活用し、自身の課題に合った運動をできるようにする。

<視点3> 学びに向かう力、人間性の涵養／主体的な学びへのつながり

①意図的なグルーピングを行い、グループ内で役割をもたせる

⇒A T S Tパフォーマンス（ペア）という活動を提示し、仲間と関わりながら活動できるようにする。

③全員参加を実現できるような活動を設定したり、教材への出合わせ方、ルールを工夫したりする。

⇒A T S Tパフォーマンスという活動を提示し、挑戦意欲、技能向上への意欲を喚起できるようにする。

⇒スモールステップと掲示物の工夫で、できた、わかったを実感できるようにする。

4 単元目標

A T S Tパフォーマンスに取り組むことを通して、基本技術の名称や行い方、関連する体力について理解し、関心をもって取り組めるようにする。また、よい演技を認め合い、仲間の学習を援助したりしながら、動きを合わせるポイントを見付け、課題に応じた練習方法を選び、安定した跳躍ができるようにする。

5 評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技能	知識・理解
①跳び箱運動の授業に関心を持ち、積極的に取り組もうとしている。	①開脚跳び・かかえ込み跳び・台上前転で仲間と動きを合わせるために、技を滑らかに行うポイントを見付けている。	①切り返し系の技において、両手両足をそろえて踏み切り、着手をし、安定した着地をすることができる。	①基本技術の名称やその行い方について理解している。
②自分の役割に責任を持ち、仲間の学習を援助しようとしている。	②自己やペアの課題に応じた練習方法を選んでいる。	②回転系の技において、両足で踏み切り、腰を高く挙げて安定した回転で着地することができる。	②跳び箱運動の特性や関連して高まる体力について理解している。

6 単元指導計画

時	ねらい・主な学習内容	関	思	技	知
1	<p style="text-align: center;">白中ATST(アーティスティック)跳び箱選手権について知る</p> <p>○ウォーミングアップタイム【ドリル4メニュー】体験</p> <p>① ステージ →(跳び乗り)着手からステージに跳び乗る動作 →(腰かけて手で押して下りる)突き放しから着地の動作</p> <p>② 連結跳び箱 →(両手でこいで前進)着手して肩を前に出して下りる動作</p> <p>③ ケンパステップ・ミニハードル →(右・左・両足/左・右・両足)踏み切りにつながるスムーズなステップ動作</p> <p>④ ロイター板・セーフティマット →助走から踏み切りをスムーズにつなぐ動作</p> <p>○オリエンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ATSTパフォーマンスの映像を視聴する ・友達と合わせて演技することへの意欲を高める ・『白中 ATST 選手権』の方法について理解する <p>○開脚跳びでのATST体験</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアで実際にやってみる ・「どこを合わせたらいいか」を考えながらやってみる <p>○技能分解図『開脚跳び』の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・技能分解図を用いて局面を理解する ・どこを合わせるとやりやすいかを発表する <p><予想される生徒の考え></p> <p>「踏み切り」・「着手」・「着地」</p> <p>○『ATST 開脚跳び』に挑戦</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアで再チャレンジしてみる ・「どこを合わせたらいいか」を常に意識しながら行う <p>○振り返り</p>				
			①		①
	<p style="text-align: center;">「ATST開脚跳び」に挑戦する</p> <p>○ウォーミングアップタイム【ドリル4メニュー】</p> <p>○本時の課題の確認 『合わせポイント』</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"><合わせポイント①> 踏み切り(ド～ン)を合わせてみよう!</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"><合わせポイント②> 着地(トン)を合わせてみよう!</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"><合わせポイント③> 着手&着地(バンツトン)を合わせてみよう!</p> <p>○チャレンジタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・試しのATSTパフォーマンスを行う ※メニューは提示する ・『合わせポイント』のコツを意識して活動する <p>○交流タイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時の『合わせポイント』のコツを発表する ・ヘアの考え→全体交流 ※出された意見を技能分解図へ記入する <p>○ATSTタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コツを意識してATSTパフォーマンスを行う ・同チーム内で見合ってアドバイスをし合う ・上手に合わせることができたヘアが発表する <p>※スモールステップ～ウォーミングアップの場を使って練習</p> <p>※ステップアップ～実際にATST開脚跳びに挑戦</p> <p>○振り返り</p>				
2					
3					
4					
(本時)			②		①

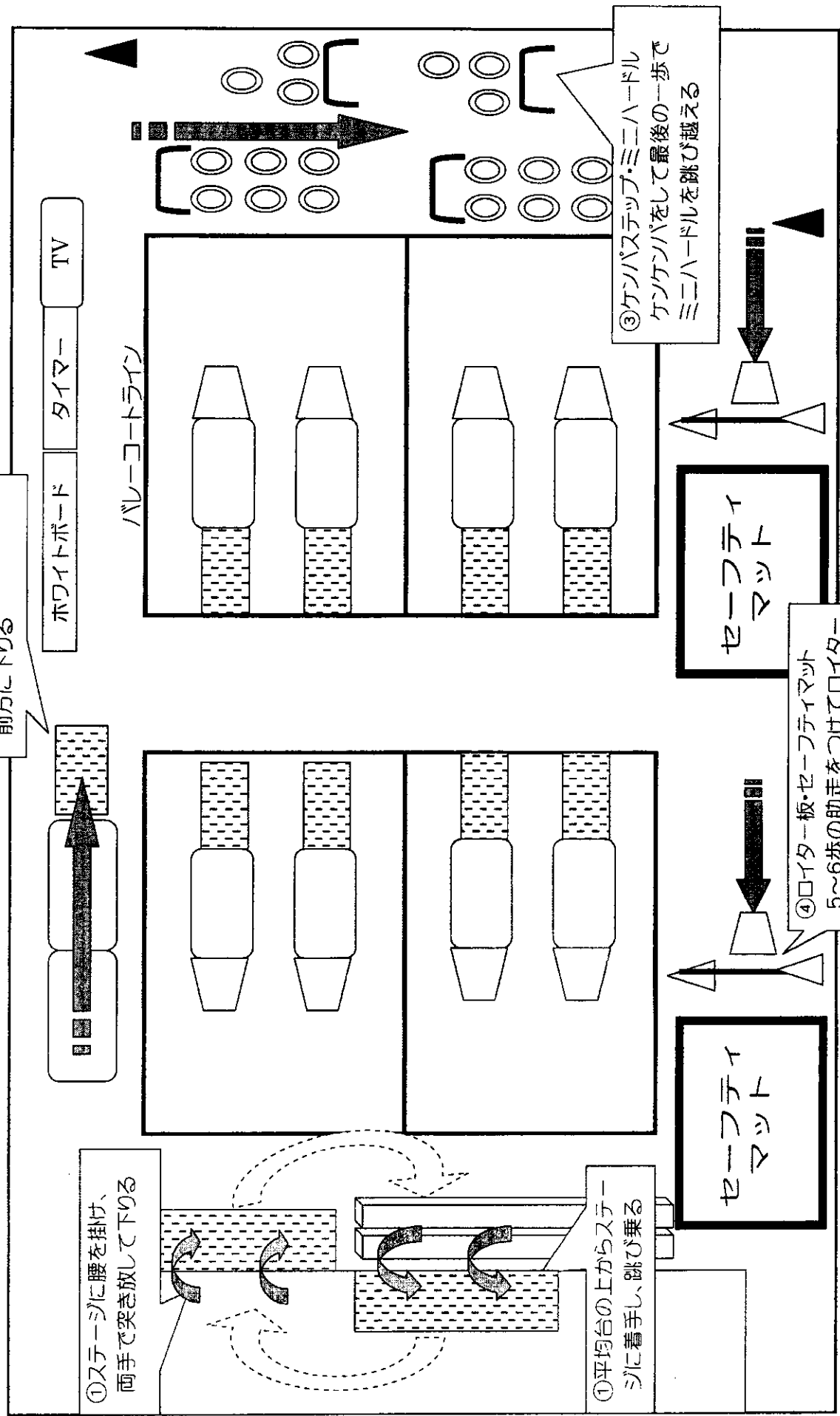
《白中 ATST 選手権》
 ・3つの技で,ペアとの動きを『合わせる』ことを目指す大会
 ・審査員 教師2名
 (各0~4点=8点満点で採点)
 ・各チーム 32点満点
 (4ペア×8点=32点)

5	<p>○ウォーミングアップタイム【ドリル4メニュー】</p> <p>○本時の課題の確認 『合わせポイント』</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><合わせポイント④> 踏み切り&着手&着地「ド～ン、バンツトン」を合わせてみよう！</p> </div> <p>○ATSTタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ここまで出されたコツを意識して練習する ・技能分解図(開脚跳び)を活用して,コツを整理する ・同チーム内で見合ってアドバイスをし合う ・上手に合わせる事ができたペア発表する <p>※スモールステップ～ウォーミングアップ会場での練習・合わせポイント①～③の練習 ※ステップアップ～複数のペアで連なって合わせてみる</p> <p>○『白中 ATST 跳び箱選手権～開脚跳びの巻～』</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ATST開脚跳びの発表会(技能テスト)を行う ※スモールステップ～合わせポイント①～③での発表も可とする <p>○振り返り～『開脚ATSTチャンピオン』発表</p> <ul style="list-style-type: none"> ・『開脚ATSTチャンピオン』ペアは模範演技を行う 			②	①
6	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <p>「ATSTかかえ込み跳び」に挑戦する</p> </div> <p>○ウォーミングアップタイム【ドリル4メニュー】体験</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>① ステージ →(跳び乗り)着手からステージに跳び乗る動作 →(腰かけて手で押して下りる)突き放しから着地の動作</p> <p>② ゴム製バーでのかかえ込み →(両手支持でバーをまたぎ越し)両手で支持して膝をかかえ込み, 足を前方へ突き出す動作</p> <p>③ ケンパステップ・ミニハードル →(右・左・両足/左・右・両足)踏み切りにつながるスムーズなステップ動作</p> <p>④ ロイター板・セーフティマット →助走から踏み切りをスムーズにつなぐ動作</p> </div> <p>○かかえ込み跳びでのATSTパフォーマンス</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアでまずはチャレンジしてみる ・「開脚跳び」の局面との違いを考えながらやってみる <p>○技能分解図『かかえ込み跳び』の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・技能分解図を用いて局面を理解する ・開脚跳びの局面との違いを発表する <p><予想される生徒の考え></p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ド～ン」と「パン」がほぼ同時＝「ド、パン！」 ・膝を胸につけるようにする ・腰(お尻)を高く挙げなければならない ・足を前に出すように <p>○『ATST かかえ込み跳び』に挑戦</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアで再チャレンジしてみる <p>○振り返り</p>	①			①
7	<p>○ウォーミングアップタイム【ドリル4メニュー】</p> <p>○本時の課題の確認 『合わせポイント』</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><合わせポイント①> 着地(トン)を合わせてみよう！</p> </div>				
8	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><合わせポイント②> 踏み切り&着手(ド、バンツ)を合わせてみよう！</p> </div> <p>○チャレンジタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・試しのATSTパフォーマンスを行う ※メニューは提示する ・『合わせポイント』のコツを意識して活動する 			②	①

	<p>○交流タイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時の『合わせポイント』のコツを発表する ・ペアの考え→全体交流 <p>※出された意見を技能分解図へ記入する</p> <p>○ATSTタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コツを意識してATSTパフォーマンスを行う ・同チーム内で見合ってアドバイスをし合う ・上手に合わせる事ができたペア発表する <p>※スモールステップ～ウォーミングアップの場を使って練習 ※ステップアップ～実際にATSTかかえ込み跳びに挑戦</p> <p>○振り返り</p>				
9	<p>○ウォーミングアップタイム【ドリル4メニュー】</p> <p>○本時の課題の確認 『合わせポイント』</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>＜合わせポイント③＞</p> <p>踏み切り&着手&着地「ド、バンツトン」を合わせてみよう！</p> </div> <p>○ATSTタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ここまで出されたコツを意識して練習する ・技能分解図(かかえ込み跳び)を活用して、コツを整理する ・同チーム内で見合ってアドバイスをし合う ・上手に合わせる事ができたペアが発表する <p>※スモールステップ～ウォーミングアップ会場での練習・合わせポイント①,②の練習 ※ステップアップ～複数のペアで連なって合わせてみる</p> <p>○『白中 ATST 跳び箱選手権～かかえ込み跳びの巻～』</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ATSTかかえ込み跳びの発表会(技能テスト)を行う <p>※スモールステップ～合わせポイント①,②での発表も可とする</p> <p>○振り返り～『かかえ込みATSTチャンピオン』発表</p> <ul style="list-style-type: none"> ・『かかえ込みATSTチャンピオン』ペアは模範演技を行う 		②	①	
10	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <p>「ATST台上前転」に挑戦する</p> </div> <p>○ウォーミングアップタイム【ドリル4メニュー】体験</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>① ステージ →(ステージに前転)階段からステージ上のマットに前転 →(前転で下りる)ステージ下のセーフティマットに前転</p> <p>② 1段/坂道での前転 →1段の跳び箱での前転 or 坂道マットを使って前転</p> <p>③ 特訓跳び箱での台上前転 →2台横並びの跳び箱上にマットをかぶせる場</p> <p>④ ロイター板・セーフティマット →助走から踏み切りをスムーズにつなぐ動作</p> </div> <p>＜選択練習＞</p> <ul style="list-style-type: none"> ○台上前転の個人練習 <ul style="list-style-type: none"> ※苦手意識や恐怖心をかかえた生徒のためにスモールステップから始める ・まずは個人でチャレンジしてみる ・多くの場から自分に合った所で練習する ※場の設定～ロングマット・低い段数・跳び箱の上にマット・跳び箱の横にマット・連結跳び箱・ウォーミングアップドリルの場 等 ○ATST台上前転に挑戦 <ul style="list-style-type: none"> ・同じ場でできそうなペアで挑戦してみる ○技能分解図『台上前転』の確認 <ul style="list-style-type: none"> ・技能分解図を用いて局面を理解する ・これまでの経験から台上前転の失敗例を考え、発表する ＜予想される生徒の考え＞ <ul style="list-style-type: none"> ・頭のとっぺんが着いて戻ってくる ・回れない ・横に落ちる <p>○振り返り</p>		①		①

<p>11</p> <p>12</p>	<p>○ウォーミングアップタイム【ドリル4メニュー】</p> <p>○本時の課題の確認 『合わせポイント』</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"><合わせポイント①> 前転(クルツ)を合わせてみよう!</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"><合わせポイント②> 前転&着地(クルツトシ)を合わせてみよう!</p> <p>○チャレンジタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・試しのATSTパフォーマンスを行う <li style="padding-left: 20px;">※メニューは提示する ・『合わせポイント』のコツを意識した活動 <li style="padding-left: 20px;">※自分たちに合ったスモールステップの場を選んで活動するようにする <p>○交流タイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時の『合わせポイント』のコツを発表する ・ペアの考え→全体交流 <li style="padding-left: 20px;">※出された意見を技能分解図へ記入する <p>○ATSTタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コツを意識してATSTパフォーマンスを行う ・同チーム内で見合ってアドバイスをし合う ・上手に合わせることができたペアが発表する <li style="padding-left: 20px;">※スモールステップ～ウォーミングアップの場を使って練習 <li style="padding-left: 20px;">※ステップアップ～実際にATST台上前転に挑戦 <p>○振り返り</p>	②	①		
<p>13</p>	<p>○ウォーミングアップタイム【ドリル4メニュー】</p> <p>○本時の課題の確認 『合わせポイント』</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"><合わせポイント③> 踏み切り・前転・着地(ド～ン、クルツトシ)を合わせてみよう!</p> <p>○ATSTタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ここまで出されたコツを意識して練習する ・技能分解図(台上前転)を活用して、コツを整理する ・同チーム内で見合ってアドバイスをし合う ・上手に合わせることができたペアの紹介、発表 <li style="padding-left: 20px;">※スモールステップ～ウォーミングアップ会場での練習・合わせポイント①,②の練習 <li style="padding-left: 20px;">※ステップアップ～複数のペアで連なって合わせてみる <p>○『白中 ATST 跳び箱選手権～台上前転の巻～』</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ATST台上前転の発表会(技能テスト)を行う <li style="padding-left: 20px;">※スモールステップ～合わせポイント①,②での発表も可とする <p>○振り返り～『台上ATSTチャンピオン』発表</p> <ul style="list-style-type: none"> ・『台上ATSTチャンピオン』ペアは模範演技を行う <p>○単元のまとめ</p>			②	②

◀活動の場～ウォーミングアップタイム・スモールステップ▶



②連続跳び箱にまたがり、
できるだけ少ない回数で
前方に下りる

①ステージに腰を掛け、
両手で突き放して下りる

①平均台の上からステー
ジに着手し、跳び乗る

③ケンパステップ・ミニハードル
ケンケンパをして最後の一步で
ミニハードルを跳び越える

④ローイター板・セーフティマット
5～6歩の助走をつけてローイター
板を強く踏む練習をする

ホワイトボード

タイマー

TV

バレーコートライン

セーフティ
マット

セーフティ
マット

7 本時案 (4 / 13 時間)

(1) 本時の目標

- ・開脚跳びで、仲間と着手や着地を合わせるために、技を滑らかに行うポイントを見付けることができる。

(2) 本時の展開 ○…指示・説明 □…発問 △…補助発問

指導過程	主な学習活動	教師の働きかけ	留意点・評価規準・評価方法
導入	1 ストレッチングを行う。	○「チームごとにストレッチングをしよう」	・伸ばす部位を意識させる。
	2 ウォーミングアップドリルを行う。【ウォーミングアップタイム】 ① ステージ → 跳び乗り、下りる <両手で着手して支持する、両手で突き放す動き> ② 連結跳び箱 → 跳び箱にまたがり、両手で着手して下りる <肩を前に出す動き> ③ ケンパステップ&ミニハードル → スムーズなステップからジャンプ <スムーズに踏み切りに入る動き> ④ ロイター板ジャンプ → 助走から踏み切ってゴムバーを越える<ロイター板を有効に活用するための動き>	○「ウォーミングアップドリルをしよう」	・前時に見付けた踏み切りや着地のポイントを意識してドリルを行うよう促す。
展開	着手 & 着地 (パンツ、トン) を合わせてみよう		・規定のメニューを行う。 → 跳び箱の上 (中央) にまたがった状態から、両手で突き放して下りる。
	3 本時の課題を理解し、試しのATSTパフォーマンスを行う。【チャレンジタイム】	○「前回は、着地(トン)のコツを見付けました。今日の課題は着手&着地(パンツ、トン)です。着手が入ります。まずはチャレンジタイムでやってみよう」	・ペアと「合わせポイント」のコツを考えながら練習するように促す。
	4 「合わせポイント」のコツについて、ペアの考えをワークシート(技能分解図)に書く。【ペアの考え】 	□「パンツもトンも両方合わせるためには、どうしたら良いだろう」 課題を焦点化<視点2-②> △「着手はどのようにしたら合わせやすいかな」 △「着地がト、トンになってしまう人はどうしたら良いだろう」	【評価規準】 ・着手と着地を合わせるポイントを見付けている。 (評価方法) ・ワークシートへの記述内容、観察 【習力を要する生徒への手立て】 ・着手をそろえるには跳び箱のどの辺りが良いかを考えさせる。 ・トンで止まるために上半身はどうしたらよいか考えさせる。
▼跳び箱の前方に手を置く ▼両手で跳び箱を押す ▼膝を軽く曲げる	・両手を奥でそろえる ・強くたたくように ・肩(頭)を前に出す ・前を見る ・膝を軽く曲げて両足をそろえる	◇体をまっすぐにして ◇腕を開いて上げながら ◇膝を軽く曲げて両足をそろえる	・ミニホワイトボードにまとめて掲示する。
5 チームで意見をまとめて、全体で共有する。【全体交流】	○「ペアで見付けたコツをチームでまとめて全体で交流しよう」	・ウォーミングアップの場を使い、課題となる動きを高められるようにする。 ・目標物を設置して視線が前になるようにする。	
6 出されたコツを意識して、ATST パフォーマンスを行う。【アーティストックタイム】 ・「合わせポイント」のコツを意識してペアでATSTパフォーマンスに挑戦。 ・チーム内で見合ってアドバイスをし合う。 ※スモールステップ →ウォーミングアップドリルの場を活用する。 ※ステップアップ →『ATST 開脚跳び』に挑戦する。	○「出されたコツを生かして、パンツ、トンに合わせてみよう」 課題解決につながる活動<視点2-②> ○「跳べない人は、ラインより少し奥に着いてみよう」 ○「トンが合わないチームは、視線を前にして体を起こしてみよう」	・ここまでの技能分解図を使って整理する	
終末	7 本日の学習を振り返る。	○「今日は、着手&着地(パンツ、トン)を合わせるためのコツを考えました。うまく合わせることができましたか」 ○「次回は、踏み切り(ダウン)を加えて ATST 開脚跳びを完成させましょう」	
	8 学習ノートに個人の振り返りを書く。	○「今日の振り返りを学習ノートにまとめましょう」	

体育科学習指導案

日時：令和元年10月11日（金）10：40～11：25

児童：鉦路町立遠矢小学校

5年1組 男子15名・女子13名

授業者：山本 健太

授業場：鉦路町立遠矢小学校 体育館

1 単元名 ボール運動：バスケットボール 『全員シュート！ 全員ゴール！ 目指せG7！』

2 単元について

(1) 単元観

ボール運動は、ルールと作戦を工夫し、集団対集団の攻防によって競争することを楽しみや喜びを味わうことができる運動である。ルールやマナーを守り、仲間とゲームの楽しさや喜びを共有することができる。その中でも、ゴール型のバスケットボールは、攻めと守りが入り乱れ、手でパスやドリブルをしてボールを運び、シュートによって相手チームと得点を競い合っ楽しむ運動である。パスやシュート、ドリブルなどの基本的なボール操作や、ボールを受けるための動きを生かして攻めたり、それをさせないように守ったりしてゲームを楽しむことができる。また、ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることで、ゲームに勝つ、得点を奪う、ボールを奪う喜びや、集団で協力し合う楽しさなどを味わえる教材である。

運動量が多く、また、攻守の切り替えが多いバスケットボールは、瞬発力、敏しょう性、全身持久力などを高める効果が期待できる。また、シュートやパスなどの投動作、ボールの落下点を予測するなどの空間認知能力を高めることが期待できる。

しかし、競技経験や運動能力の差が大きく影響する教材であり、特定の児童が得点を奪う、ドリブルでボールを運ぶなどボールに触れる機会に偏りがでることや、ボールを上手く扱えない、怖くてボールをキャッチできないなどの理由で、ゲームに楽しみを感じることができない児童がでる教材でもある。

(2) 児童観

授業学級である5年1組は、男子の半数が運動系の同好会に所属し、運動好きが多いのに対し、女子は同好会に所属している児童が3名しかおらず、ほとんどの児童が体育の授業や休み時間でしか運動に親しむ習慣がない。バスケットボールの経験者は男子1名のみで、現在バスケットボール部に所属している児童はいない状況である。

本学級は、新体力テストにおいて「50m走」が全国平均を下回り、素早さ、力強さに課題が残る。また、女子は「シャトルラン」や「ソフトボール投げ」「長座体前屈」も全国平均を下回り、全身持久力や巧緻性、瞬発力、柔軟性に課題が見られる（図1）。これらの強化にも繋げ、体力の向上に結び付けたい。

事前に行ったバスケットボールについての意識調査によると、83%の児童がバスケット

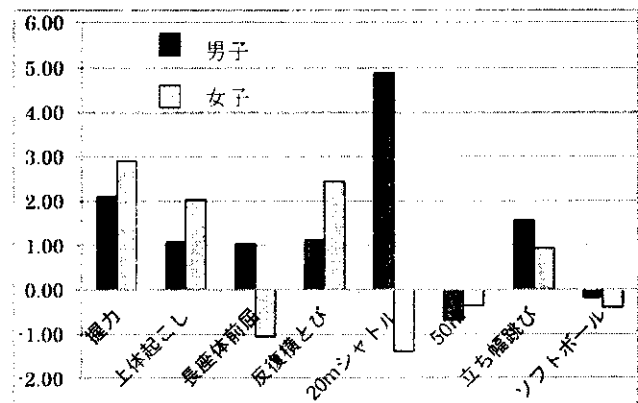


図1 授業学級における新体力テスト 全国平均との差

ボールを「好き」と答えた。しかし、17%の児童は、「嫌い」と答えた。その理由としては、「シュートが簡単に入らないから」「ボールが重たくて固いから」「ルールがわからない」という理由からであった。また、バスケットボールのどのような所楽しさを感じるか(複数回答可)に対し、「点数を入れた時」や「シュートを打ったとき」という答えが多かった(図2)。逆に楽しくないと感じるのはどんなときかという質問に対しては、「文句を言われたとき」や「点数が入らない時」という答えが多かった(図3)。

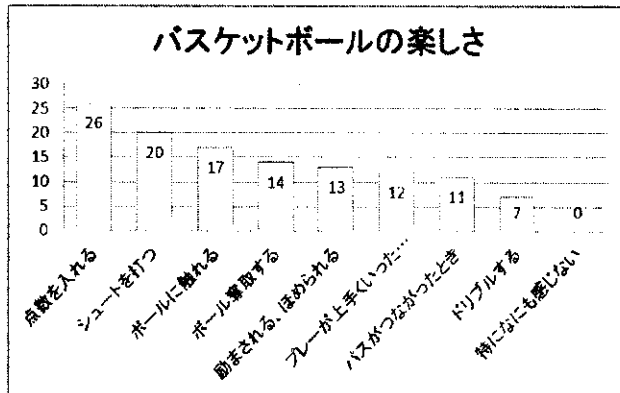


図2 バスケットボールの楽しさ

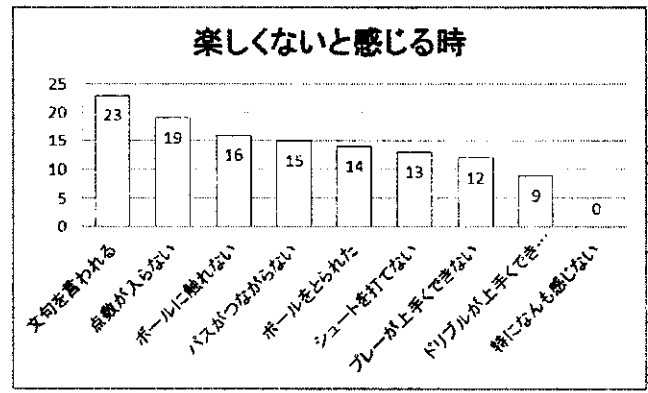


図3 バスケットボールが楽しくないと感じる時

3 研究の視点(研究主題とのつながり)

<視点1> 知識・技能のつながり

①9年間のカリキュラムを活用して「目指す授業の姿」を設定し、ルールを工夫する

- ⇒「一人一人がボールに触れる機会の多いゲーム」「フリーシュートゾーンでパスを受け、積極的にシュートを打つ場面が多く出現するゲーム」を目指す。
- ⇒フリーシュートゾーンを3カ所設け、フリーでシュートが打てるようにする。
- ⇒少人数で、アウトナンバーを生かせるルールにする。

②児童の実態や運動の特性に応じた単元計画にする

- ⇒「基本的なボール操作の技能」「相手をかかわす素早い動き」「ゴール近くでのシュート」「得点しやすい場所を見つけて、フリーでボールを受ける」ことを重点とする。
- ⇒毎時間のウォーミングアップで、ゴール下シュート・ドリブル・パス等、ボールを扱う基本的なドリルゲームを行う。
- ⇒「小学校第3学年及び第4学年」まで内容を広げたスモールステップの場を用意する。

③自己評価・他者評価による振り返りを位置付ける

- ⇒学習ノートを活用し、一人一人が「何ができたか」「何が分かったか」を明確にできるような振り返りの時間を設ける。

<視点2> 思考・判断・表現/対話的な学びへのつながり

①問題場面への出合わせ方を工夫する

- ⇒プロの選手と自分たちのゲームにおけるシュートを決めるまでの映像を比較させる。
- ⇒児童の振り返りから次時の課題を設定する。
- ⇒教師から問題提起をする。
- ⇒意図的、計画的に問題場面を設定する。(「困った」「上手くない」を感じさせる)

②課題を焦点化し、課題解決につながる活動を設定する

- ⇒問題場面から課題が広がりすぎないように選択肢を与え、そのカテゴリー内での課題設定を行うようにする。
- ⇒課題を解決するための練習方法を教師の提示した練習メニューから選んで、取り組めるようにする。
- ⇒各チームに作戦ボードを準備し、課題や作戦、振り返り等の効果的な話し合いにつなげる。

<視点3> 学びに向かう力、人間性の涵養／主体的な学びへのつながり

①意図的なグルーピングを行い、グループ内で役割をもたせる

- ⇒男女混合の4グループを編成する。
- ⇒キャプテンを選出し、課題解決の中心となって、リーダーシップを発揮できるようにする。

②肯定的な雰囲気、支持的風土を醸成し、交流を活性化させるための工夫をする

- ⇒仲間に対する称賛の声、ハイタッチ、円陣を推奨する。

③全員参加を実現できるような活動を設定したり、教材への出合わせ方、ルールを工夫したりする

- ⇒フリーシュートゾーンを設定して、フリーでシュートを打てるようにしたり、少人数でアウトナンバーを生かしたルールの工夫をしたりし、G7（チーム全員がゴールを決める）を達成するためにプレーできるようにする。

4 単元目標

自己やチームの課題に応じた練習方法を選び、攻撃時の数的優位の状況を生かし、積極的にシュートを打ったり、ボール保持者の状況や守備者の位置に応じて、フリーになれるスペースを見つけて動いたりすることができるようにする。

また、バスケットボールの授業に関心を持ち、仲間と協力しながら取り組むことができるようにする。

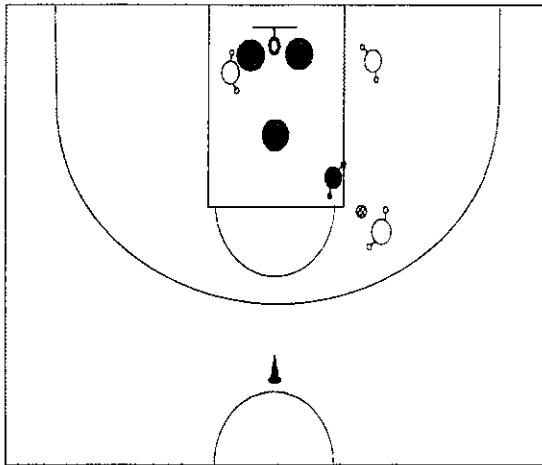
5 評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技能
①バスケットボールの授業に関心を持ち、積極的に取り組もうとしている。	①フリーシュートゾーンで得点を取るための動きを考え、工夫している。	①フリーシュートゾーンやその他の位置からシュートができる。
②自分の役割に責任を持ち、仲間の学習を援助しようとしている。	②自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。	②相手にとられないように味方にパスができる。 ③自分がフリーになれるところや、得点しやすい場所を見つけて動いたり、ボールを受けたりすることができる。

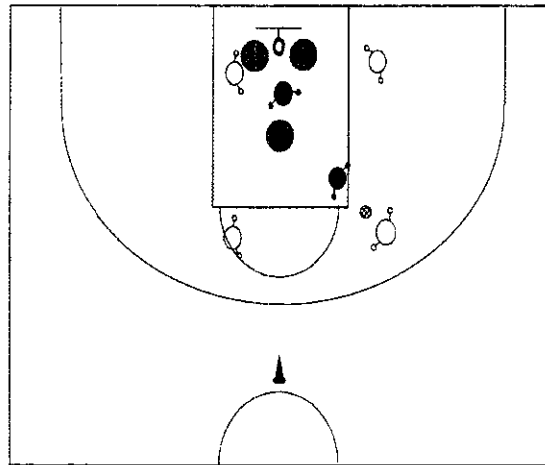
6 単元指導計画

時	ねらい・主な学習内容	関	思	技
1	<p>○オリエンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> ・男女混合4チーム編成(1チーム6~7名) ・役割分担の決定, チームカラーとホームコートの決定 <p>○スキルチェック</p> <p>○ウォーミングアップ</p> <p>①TRY アングルシュート ②パス&シュート</p> <p>○ためのゲーム 4対2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・4チームに編成し, ためのゲームに取り組む。 		①	
2	<p>正確にパスをして, シュート場面が多いゲームにつなげる</p> <p>○ウォーミングアップドリル</p> <p>①TRY アングルシュート ②パス&シュート</p> <p>○ドリルゲームI 【3対1】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリブルなしのドリルゲームIを行う。 			①
3	<p>○チームミーティングI</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリルゲームの成果(狙う場所, フリーシュートゾーン) ・タスクゲームに向けてチームミーティングを行う。 <p>○タスクゲームI 3対3【3対1+3対1】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリブルなしのタスクゲームIを行う。 <p>○チームミーティングII</p>	<p>相手に重ならない所に いればパスがもらえる</p> <p>フリーゾーンを上手く 使えばシュートが入る</p> <p>味方同士の距離が遠 すぎる</p> <p>シュートまでパスを つなげられない</p>	①	②
4	<p>○ウォーミングアップドリル</p> <p>①TRY アングルシュート ②パス&シュート</p> <p>フリーシュートゾーンでボールをもらうための動きを考え, ゲームにつなげる</p> <p>○ドリルゲームII 【4対2】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリブルなしのドリルゲームIIを行う。 <p>○チームミーティングI</p>			①
5 (本時)	<p>○タスクゲームII 4対4【4対2+4対2】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリブルなしのタスクゲームIIを行う。 <p>○チームミーティングII</p> <ul style="list-style-type: none"> ・公式戦に向けた作戦や練習方法を考える。 	<p>DFの位置を見てフリー な人にシュートを打 たせる</p> <p>空いたスペースに動いて パスをもらえたらいい</p>	②	②
6	<p>○ウォーミングアップドリル</p> <p>①TRY アングルシュート ②ドリブル&パス</p>			
7	<p>○チームで練習</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自チームの課題に合わせた練習をする。 (スキル練習・戦術練習) 			①
8	<p>○公式リーグ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・4対4【4対2+4対2】 <p>○まとめ・振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業のまとめをして, 個人の振り返りを記入する。 			③

※ドリルゲームⅠ ～3対1～



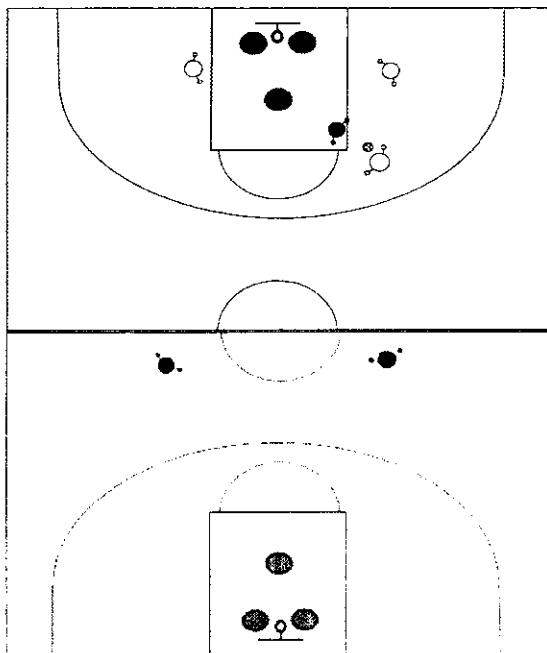
※ドリルゲームⅡ ～4対2～



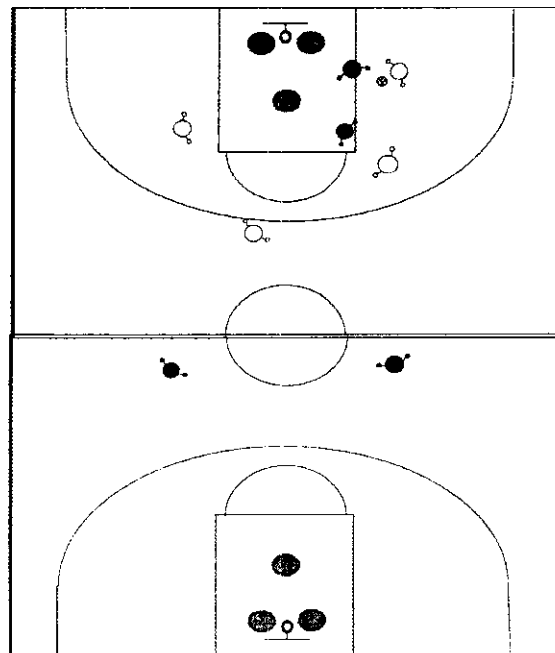
<ドリルゲームⅠ・Ⅱ> ドリルゲームⅠは3対1 ドリルゲームⅡは4対2

- ・ハーフコートで実施。1分30秒×4セット。
- ・個人の得点～最初のゴールは3点。2回目以降は1点。(得点の工夫)
- ・ドリブルなし。
- ・シュートゾーンでは、守備側はシュートブロックをすることができない。
- ・守備側がボールを奪ったら、相手チームにパス。
- ・パスを受けた攻撃側の選手はドリブルでコーンを回ったら、攻撃開始。

※タスクゲームⅠ 3対3【3対1+3対1】



※タスクゲームⅡ 4対4【4対2+4対2】



<タスクゲームⅠ・Ⅱ>

- ・オールコートで実施。2分×4セット。
- ・タスクゲームⅠは攻撃3人、守備は1人。タスクゲームⅡは攻撃4人、守備は2人。
- ・個人の得点～最初のゴールは3点。2回目以降は1点。(得点の工夫)
- ・シュートゾーンでは、守備側はシュートブロックをすることができない。
- ・フロントコートに入ったら、攻撃側はドリブルができない。
- ・守備は、ボールカット、シュートブロックを目指す。ボールを奪ったらドリブルでフロントコートにボールを運ぶ。(相手チームがフロントコートに進むのを邪魔できない)

7 本時案 (5 / 8 時間)

(1) 本時の目標

- ・守備者が増えた状況で、フリーシュートゾーンでボールをもらうためにどのように動けばよいかを考え、工夫することができる。

(2) 本時の展開 ○…指示・説明 □…発問 △…補助発問

指導過程	主な学習活動	教師の働きかけ	留意点・評価規準・評価方法						
導入	1 ストレッチングを行う。 2 ウォーミングアップドリルを行う。 ① TRYアングルシューティング! →3か所のシュートゾーンからの連続シュートドリル ② パス&シュート! →動きの連続性を大切にパス&シュート	○「チームごとにストレッチングをしよう」 ○「ウォーミングアップドリルをしよう」	・BGMを流す。 ・バックボードのどこを狙って打つとよいのか、声をかけて意識させる。 ・フリーシュートゾーンを意識させる。						
展開	<p style="text-align: center;">4対2の状況で、フリーシュートゾーンでボールをもらうための動きを考えよう</p> 3 前時の振り返りから、自己(チーム)の課題を把握する。 ④ 個人の考え ・フリーシュートゾーンに行くためのパスが通らない。 ・フリーでボールをもらえない。 ・シュートが打てない。 4 チームで意見を出し合い、フリーシュートゾーンに行くための動きを作战ボードにまとめる。 ④ チームの考え 5 ドリルゲームIIのルールを確認し、練習をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%;">▼人がいないところ</td> <td style="width: 33%;">・相手、味方と重ならないところ</td> <td style="width: 33%;">◇ボール保持者と自分の間に相手も味方もいないところ</td> </tr> <tr> <td>▼ゴールに近いところ</td> <td>・ゴールの近くで得点しやすい</td> <td>◇ゴール正面、ゴール下のスペース</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">← 知識・技能のつながり →</p> </div> 6 グループの考えを振り返る。 7 チームの考えを生かして、タスクゲームIIを行う	▼人がいないところ	・相手、味方と重ならないところ	◇ボール保持者と自分の間に相手も味方もいないところ	▼ゴールに近いところ	・ゴールの近くで得点しやすい	◇ゴール正面、ゴール下のスペース	□「4対2の状況で、ボールを持っていない人たちは、どのように動いたら得点がとれるでしょう」 問題場面への出合せ方<視点2-①> □前の授業でどんなことに困りましたか。確認してみましょう。 課題を焦点化<視点2-②> ○「チームで意見を出し合い、フリーシュートゾーンでボールをもらうための動きを作战ボードにまとめよう」	・シュート数をデータで示す。 ・児童の振り返り、困ったことを掲示し、本時につなげる。 ・お互いの動きを見て、アドバイスし合うよう促す。
▼人がいないところ	・相手、味方と重ならないところ	◇ボール保持者と自分の間に相手も味方もいないところ							
▼ゴールに近いところ	・ゴールの近くで得点しやすい	◇ゴール正面、ゴール下のスペース							
終末	8 良い動きが見られたチームを紹介する。 ④ 全体交流 9 学習ノートに個人の振り返りを記入する。	○「フリーシュートゾーンに行くために、うまくいった動きや、相手チームでよかった動きを教えてください」 ○「振り返りを学習ノートに書きましょう」	・G7を達成したチームがあれば紹介し、チームの考えや動きを共有する。						

【評価規準】
 ・フリーシュートゾーンでボールをもらうための動きを考え、工夫している。
 (評価方法)
 ・学習ノートへの記述
 ・発言・観察
努力を要する児童への手立て
 ・人のいないところを意識するように促す。
 ・ウォーミングアップのシュートドリルを思い出させる。

保健体育科学習指導案

日 時 : 令和元年 10 月 11 日 (金) 9:00~9:50

生 徒 : 釧路市立鳥取西中学校

3 年 3 組 男子 17 名 ・ 女子 17 名

授業者 : 佐藤 雄飛

授業場 : 釧路市立鳥取西中学校 体育館

1 単元名 球技：バスケットボール『いかせ！Vゾーン！つくれ！チャンス！挑め！Shoot&GOAL！』

2 単元について

(1) 単元観

球技は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。中でも、ゴール型であるバスケットボールの特性は、ボール操作と空間に走りこむ動きによってゴール前の攻防を展開し、勝敗を競う楽しさを味わうことをねらいとしている。また、ドリブルやパスなどのボールの操作によって相手コートに侵入し、シュートを放ち、一定時間に相手チームより多くの得点を競い合うという運動である。

バスケットボールの個人技能については、類似した簡単な運動を繰り返し経験することによって、段階的に習得していくことが可能である。その中で敏しょう性や手足の複雑な動きなどの調整力や瞬発力を培うこともできる。また、集団対集団が攻守入り乱れてゲームを展開するため、フェアプレイを大切にすること、自己の責任を果たすことで、仲間との関わりから学校生活を過ごす上での連帯感、責任感も育める教材である。

しかし、競技経験や運動能力の差が大きく影響する教材でもあり、特定の生徒が容易にボールを運び、シュートまで行ってしまう等、触球回数に偏りが出ることや、ボールコントロールが上手くできない、シュートがなかなか入らないこと、ゲームに楽しさを感じることができない生徒が出る可能性もある。また、一般的には学年が上がるにつれて体格差や運動能力差の面で男女混合での実践は難しくなる教材でもある。

(2) 生徒観

授業学級である 3 年 3 組は、運動能力が決して高い集団ではないが、一生懸命授業に取り組める生徒が多く、運動を楽しみながら取り組むことができる学級である。バスケットボール部に所属していた生徒は、男子が 3 名、女子は 2 名である。運動部に所属していない生徒が 17 名（学級全体の 50%、男子 7 名、女子 10 名）おり、自己表現の苦手な子が多い。そのため、運動に積極的に取り組む姿勢にばらつきがあり、運動能力の差や運動習慣の差を考慮しながら進めている。本学級は、新体力テストにおいて男子は全国平均を上回る種目があるものの、女子は全国平均を上回る種目は 1 つもない。また、男女ともに「20mシャトルラン」「50m走」「立ち幅跳び」の項目で下回っている（図 1）。この結果を受けて、本単元では「全身持久力」や「瞬発力」の向上に結び付けたいと考える。なお、新体力テストの全国平均数値は、平成 30 年度のデータを使用了。

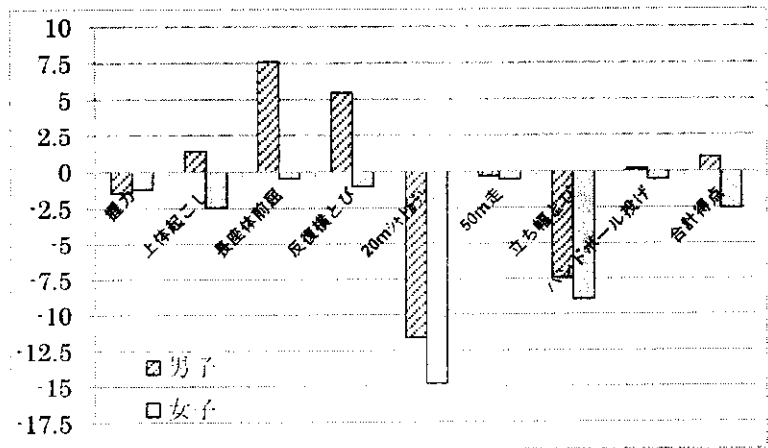


図 1 授業学級における新体力テスト 全国平均との差

本単元を始める前に行ったバスケットボールについての意識調査によると、「バスケットボールが好きですか」という質問に対して、「好き」、「どちらかといえば好き」と答える生徒が52%であったことから、バスケットボールに対する好感度が比較的低いことがわかる。原因として考えられる「バスケットボールで楽しくないと感じる時はどんなときですか」という質問に対して、「プレーが上手くできない」と答える生徒が48%、「文句を言われた」、「点数が入らない」、「シュートが入らない」、「パスが繋がらない」と答える生徒が30%以上いることから、個人技能に対する苦手意識があると考えられる(図2)。

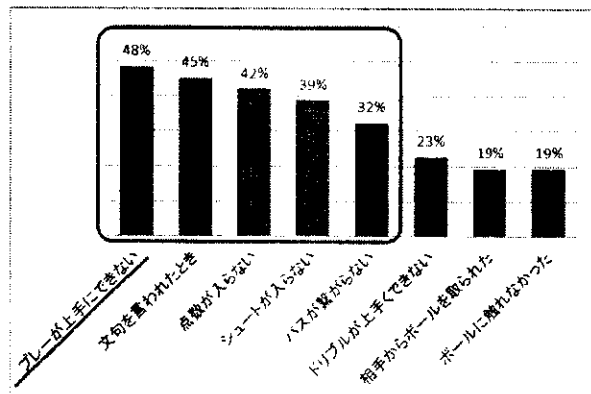


図2 バスケットボールが楽しくないと感じるとき

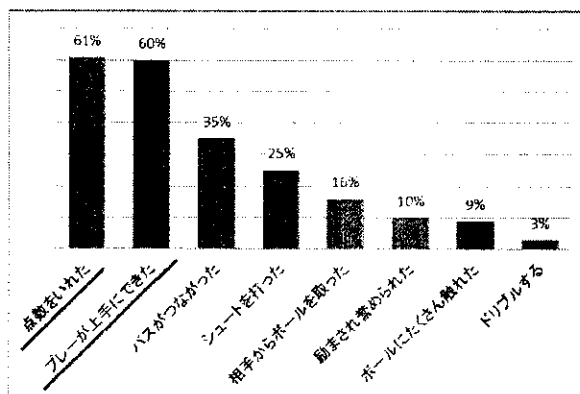


図3 バスケットボールが楽しいと感じるとき

3 研究の視点(研究主題とのつながり)

<視点1> 知識・技能のつながり

①9年間を見通したカリキュラムを活用して「目指す授業の姿」を設定し、ルールを工夫する

⇒9年間のカリキュラム(技能編)を生かし、単元を計画していく。

⇒「仲間と連携してゴール付近の空間を使ったり、作り出したりしてパスを受け、シュートを打つゲーム」を目指す。

⇒ゴール下45度のスペースに「フリーシュートゾーン」と、ゴールから左右45度にラインを引いたエリアに「ヴィクトリーゾーン(Vゾーン)」という名称を付け、攻守ともにそのゾーンを意識しながらプレーできるようにする。

⇒少人数で、アウトナンバーを生かせるルールにする。

②子供の実態や運動の特性に応じた単元計画にする

⇒昨年度の本単元の課題であった、守備者がいない位置でのセットシュート、レイアップシュートの技能を基本に、「中学校第1学年及び第2学年:の内容まで広げつつ、ディフェンスの動きに注目し、その中で相手のいないスペースやゴール付近に動くこと、ゴール付近のスペースを作る動きをするなど、ゴール前への侵入などから攻防を目指した動きができるようにする。

⇒単元を通して、ルールやコート、ゲームの様相の細かなアップデートを繰り返す。

⇒1単位時間を、「基本的な技能を身につけるW-upドリル」→「身に付けた技能を生かす場面が多く出るようなドリルゲーム」→「新たな課題に出合うタスクゲーム」という展開にする。

③自己評価・他者評価による振り返りを位置付ける

⇒学習ノートを活用し、一人一人が「何ができたか」「何が分かったか」を明確にできるような振り返りの時間を設ける。

⇒本時の目指す姿を明確にすることで、それぞれができるようになったことがわかるようにする。

<視点2> 思考・判断・表現/対話的な学びへのつながり

①問題場面への出合わせ方を工夫する

⇒ゴール付近からのシュートと、それ以外の場所からのシュートのゴール率データを比較させる。

⇒ipadを活用した映像によって、問題場面に気づきやすくする。

- ⇒ねらいに合わせたルールを設定することで、問題場面に出会いやすくする。
- ⇒生徒の振り返りの記述内容から、次時の課題を設定し、生徒の思考をつなげていく。

②課題を焦点化し、課題解決につながる活動を設定する

- ⇒問題場面から、課題が広くなりすぎないように選択肢を与え、そのカテゴリ内での課題設定を行うようにする。(シュート・パス・ドリブル・ボールを持たないときの動き・ディフェンス)
- ⇒課題を解決するための練習方法を、教師の提示したメニューから選んで取り組めるようにする。

<視点3> 学びに向かう力、人間性の涵養/主体的な学びへのつながり

①意図的なグルーピングを行い、グループ内で役割をもたせる

- ⇒男女混合4チームを編成する(1チーム8~9名)。編成は教師が競技経験、技能差、リーダーシップ等を考慮して、できるだけ等質のグループになるように編成する。
- ⇒チーム内でゲームを支える役割を分担することで、自分の役割に責任を持ち、協力し合えるようにする。
- ⇒1単位時間の中に、チームミーティングの時間を設け、課題に対して、個人の考えを話し合ったり、記録したりする時間を設ける。

②肯定的な雰囲気、支持的風土を醸成し、交流を活性化させるための工夫をする

- ⇒チームや個人の課題に対する考えやまとめを発表する場を設け、全体で共有できるようにする。
- ⇒パディシステム~毎時間「本日のペア」を番号で指定し、単元を通じて、チーム内の全ての仲間とペアになるようにする。
- ⇒様々なドリルゲーム・タスクゲーム・公式ゲームでの勝敗ポイントを競い合うイベント型の学習をし、チームへの帰属意識を持たせる。

③全員参加を実現できるような活動を設定したり、教材への出合わせ方、ルールを工夫したりする

- ⇒ゴールが狙える位置でシュートを打つことや、ゴール付近の空いている場所に動いたり、パスした後に動きスペースを作り出せたりするように、ゴールから左右45度にサイドラインにむけラインを引く事でスペースを設け、そのスペースを意識させるようにする。また、そのゾーンを『ヴィクトリーゾーン(Vゾーン)』と名付け、全ての生徒が共有できるようにする。

4 単元目標

基本技術の名称やその行い方について理解し、自分の役割を果たしたり、味方や相手、審判を尊重したりして積極的に学習に取り組むことができるようにする。また、シュートチャンスを作るための動きを工夫し、守備者がいない状況でセットシュートやランニングシュートを打つことができるようにする。

5 評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	技能	知識・理解
①バスケットボールの授業に関心を持ち、積極的に取り組もうとしている。	①有効に得点を取るためのポイントを見付けている	①守備者がいない位置でセットシュートや動きながらのシュートができる	①基本技術の名称やその行い方について理解している。
②自分の役割に責任を持ち、仲間の学習を援助しようとしている。	②自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる	②味方が操作しやすいパスができる。 ③ゴール付近のスペースを作ったり使ったりして、得点に結びつく動きができる。	②バスケットボールの特性やルールについて理解している。

6 単元指導計画

時	ねらい・主な学習内容	関	思	技	知
1	<p style="text-align: center;">バスケットボールの目標や歴史、学習の流れを理解する</p> <p>○オリエンテーションⅠ ・学習カード、歴史、スキルテストについて確認する。</p> <p>○スキルテストⅠ ・ゴール下シュート(4本)※フリーシュートゾーンから ・制限区域外(ライン)からのシュート(4本)・ドリブルからレイアップシュート(2本)</p> <p>○W-upドリル ・単元を通してのW-upドリルを練習する。 ①ゴール下シュート ②ドリブル&ストップ ③対面パス ④1対1 ⑤ランニングシュート(ドリブル and パス) (チェスト バウンズ/ショルダー/オーバーヘッド サイドハンド)</p>			①	①
2	<p>○オリエンテーションⅡ ・チーム編成 ・男女混合4チーム編成(1チーム8~9名) ・役割分担の決定、チーム名とチームカラーの決定</p> <p>○思いだしゲーム ・編成したチームでタスクゲームⅠ【4対4(4対3)】を行う</p> <p>○チームミーティング(KJ法) ・チーム反省点を明確にする。</p>			①	②
3	<p style="text-align: center;">ボール操作を身に付け、ドリルゲームで活用する</p> <p>○W-upドリル ※技能ポイント(コツ)の共有 (考える場面→情報共有→深める場面) ①セットシュート(ゴール下) ②パス(チェスト・オーバーヘッド・バウンズ)</p> <p>○ドリルゲームⅠ【4対2】 ・パターン①【ドリブルなし】のドリルゲームを行う。</p> <p>○チームミーティング ・タスクゲームに向けてチームミーティングを行う。</p> <p>○タスクゲームⅠ【4対4(4対2)】 ・パターン①【ドリブルなし】のタスクゲームを行う。</p> <p>○まとめ・振り返り ・授業のまとめをして、個人の振り返りを記入する。</p>				②
4	<p>○W-upドリル ※技能ポイント(コツ)の共有 (考える場面→情報共有→深める場面) ①ドリブル ②ディフェンス</p> <p>○ドリルゲームⅠ【4対2】 ・パターン②【ドリブルあり】のドリルゲームを行う。</p> <p>○チームミーティング ・タスクゲームに向けてチームミーティングを行う。</p> <p>○タスクゲームⅠ【4対4(4対2)】 ・パターン②【ドリブルあり】のタスクゲームを行う。</p> <p>○まとめ・振り返り ・授業のまとめをして、個人の振り返りを記入する。</p>				①

●ドリブルがしたい!

●ランニングシュートを打ちたい!

5	<p>○ W-upドリル ※技能ポイント(コツ)の共有 (考える場面→情報共有→深める場面) ①ランニングシュート(ドリブルから、パスから)</p> <p>○ドリルゲームⅠ【4対2】 ・パターン③【ランニングシュート3点】のドリルゲームを行う。</p> <p>○チームミーティング ・タスクゲームに向けてチームミーティングを行う。</p> <p>○タスクゲームⅠ【4対4(4対2)】 ・パターン③【ランニングシュート3点】のタスクゲームを行う。</p> <p>○まとめ・振り返り ・授業のまとめをして、個人の振り返りを記入する。</p>			①	
6	<p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ゴール付近のスペースを作るポイントを考え、ゲームにつなげる</p> <p>○W-upドリル ・W-upドリルを行う。</p> <p>○ヴィクトリーゾーン(Vゾーン)の説明(6h時) ・Vゾーンについて理解し、活用方法について交流する。</p> <p>●ヴィクトリーゾーンの活用について振り返り(7h時) ・前時の動きから出てきた活用方法について、映像を見ながら交流する。</p> <p>○ドリルゲームⅡ【3対2】 ・パターン①【Vゾーン内メンバー固定】のドリルゲームを行う。</p>		①		
7	<p>○チームミーティング ・タスクゲームに向けてチームミーティングを行う。 ・Vゾーン出入り自由の時、どのような動きでスペースが使えるか考える。(7h時)</p> <p>○タスクゲームⅡ【3対3(3対2)】(6h時のみ) ・パターン①【Vゾーン内メンバー固定】のタスクゲームを行う。</p> <p>○まとめ・振り返り ・授業のまとめをして、個人の振り返りを記入する。</p>		①		
8 (本時)	<p>○W-upドリル ・W-upドリルを行う。</p> <p>○ヴィクトリーゾーンの活用について振り返り ・前時の動きから出てきた活用方法について、思い出す。</p> <p>○チームミーティング ・ドリルゲームに向けてチームミーティングを行う。</p> <p>○ドリルゲームⅡ【3対2】 ・パターン②【Vゾーン出入り自由】のドリルゲームを行う。</p>			③	
9	<p>○チームミーティング ・タスクゲームに向けてチームミーティングを行う。</p> <p>○タスクゲームⅡ【3対3(3対2)】 ・パターン②【Vゾーン出入り自由】のタスクゲームを行う。</p> <p>○まとめ・振り返り ・授業のまとめをして、個人の振り返りを記入する。</p>			②	

●スペースを活用したい！

●Vゾーンに入る人は順番で回す。
●入ったら出てはいけない。

●ゴール付近のスペースを上手く使ったり、作りたい！

●Vゾーンに入る人は自由
●入る人は1人のみで、出入りは自由
●ドリブルで入るのは禁止
●ドリブルで出るのは可能

●他の動きのバリエーションをやりたい！

●人数を増やしたい！

10	<p>○W-upドリル ・W-upドリルを行う。</p> <p>○ヴィクトリーゾーンの活用について振り返り ・前時の動きから出てきた活用方法について、映像を見ながら交流する。</p> <p>○チームミーティング ・ドリルゲームに向けてチームミーティングを行う。</p> <p>○ドリルゲームⅡ ・パターン③【4対3】のドリルゲームを行う。</p> <p>○チームミーティング ・タスクゲームに向けてチームミーティングを行う。</p> <p>○タスクゲームⅡ ・パターン③【4対3】のタスクゲームを行う。</p> <p>○まとめ・振り返り ・授業のまとめをして、個人の振り返りを記入する。</p>			③	
11	<p style="text-align: center;">●Vゾーンをなくしたい！</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">これまでのゲームで得た技能を活かし、ゲームにつなげる</p> <p>○W-upドリル ・W-upドリルを行う。</p> <p>○前時の振り返り ・前時の動きから映像を活用しながら、これまで得た技能がどのように活かされているか交流する。</p> <p>○ドリルゲームⅢ ・【4対3】のドリルゲームを行う。(11h時) ・【4対4】のドリルゲームを行う。(12h時)</p>		②		
12	<p>○チームミーティング ・タスクゲームに向けてチームミーティングを行う。</p> <p>○タスクゲームⅢ ・【4対3】のタスクゲームを行う。(11h時) ・【4対4】のタスクゲームを行う。(12h時) ※バックコートからのロングパスは禁止、バックコート内ディフェンスあり</p> <p>○まとめ・振り返り ・授業のまとめをして、個人の振り返りを記入する。</p>			③	
13	<p style="text-align: center;">●ドリルゲームのように試合展開したい！</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">チームの課題に応じた練習を選択し、公式リーグにつなげる</p> <p>○チームミーティング、課題解決練習 ・シュート練習(個人) →ゴール下シュート、ランニングシュート、制限区域外(ライン)からのシュートの練習場所を設定し、選択する。</p>				
14	<p>・チームで練習(グループ) →ドリルゲームⅠ・Ⅱ・Ⅲの練習場所を設定し、選択する、</p>	②	②	①	③
15	<p>○公式リーグ ・【4対4】の公式リーグを行う。</p> <p>○まとめ・振り返り ・授業のまとめをして、個人の振り返りを記入する。</p>				

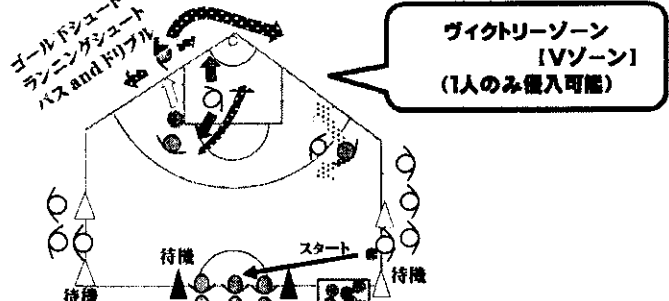
※ドリルゲームⅠ (フリーシュートゾーン)



<ドリルゲームⅠ【4対2】ハーフコート>
 ・3分間チームで攻撃を続ける
 ゴール、カットボール、ラインアウト等で攻撃が途切れるたびに交代していく。
 ・守備は、ゴール、カットボール、ラインアウト等で攻撃が途切れるたびに交代していく。

●パターン①【ドリブルなし】
 ●パターン②【ドリブルあり】
 ※ドリブルで移動できる距離は約2m
 ●パターン③【ランニングシュート3点】

※ドリルゲームⅡ (ヴィクトリーゾーン (Vゾーン))



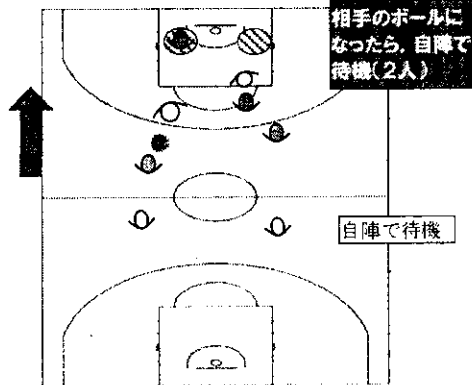
<ドリルゲームⅡ【3対2】ハーフコート>
 ・3分間チームで攻撃を続ける
 ・ゴール、カットボール、ラインアウト等で攻撃が途切れるたびに交代していく。
 ・ランニングシュートは3ポイント。
 ・守備は、ゴール、カットボール、ラインアウト等で攻撃が途切れるたびに交代していく。

●パターン①【Vゾーン内メンバー固定】
 ●パターン②【Vゾーン出入り自由】
 ●パターン③【4対3の人数変更】

※ドリルゲームⅢ

・ドリルゲームⅡのVラインがない。

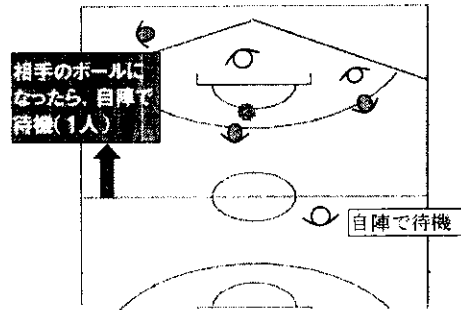
※タスクゲームⅠ (フリーシュートゾーン)



<タスクゲームⅠ【4対4(4対2)】>
 ・フロントコート内は4対2で攻撃(守備者は2人バックコートに戻れない)
 ・バックコートからフロントコートへの移動は保持者がドリブル(パスはなし)
 ・守備者はバックコート内のドリブルを守護してはならない。
 ・3ピリオド(チーム内で出場選手を3つに分ける)
 →1ピリオドごとに交代

●パターン①【フロントコート内ドリブルなし】
 ●パターン②【フロントコート内ドリブルあり】
 ※ドリブルで移動できる距離は約2m
 ●パターン③【ランニングシュート3点】

※タスクゲームⅡ (ヴィクトリーゾーン (Vゾーン))



<タスクゲームⅡ【3対3(3対2)】>
 ・フロントコート内は3対2で攻撃(守備者は1人バックコートに戻れない)
 ・フロントコート内はドリブルあり。
 ・バックコートからフロントコートへの移動は保持者がドリブル(パスはなし)
 ・守備者はバックコート内のドリブルを守護してはならない。
 ・ランニングシュートは3ポイント。
 ・3ピリオド(チーム内で出場選手を3つに分ける)
 →1ピリオドごとに交代

●パターン①【Vゾーン内メンバー固定】
 ●パターン②【Vゾーン出入り自由】
 ●パターン③【4対3の人数変更】

※タスクゲームⅢ

<タスクゲームⅢ【4対4(4対3)】>
 ●パターン①【4対3】
 ●パターン②【4対4・バックコート内ディフェンスあり】

※公式リーグ

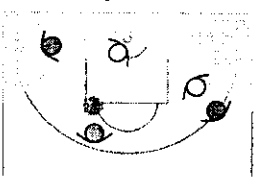
<公式リーグ【4対4】>
 ・バックコートからのロングパスは禁止

7 本時案 (8 / 15 時間)

(1) 本時の目標

- ・チームで考えたヴィクトリーゾーンの使い方、得点に結びつく動きができる。

(2) 本時の展開 ○…指示・説明 □…発問 △…補助発問

指導段階	主な学習活動	教師の働きかけ	留意点・評価規準・評価方法
導入	1 ストレッチングを行う。 2 チームで考えたVゾーンの使い方を思い出す。  チームの考え 3 ウォーミングアップドリルを行う。 ① シークレットトレーニング (マル秘練習) ~前時に各チームで考えた練習内容を実施する。	○「ストレッチングをしよう」 ○「3対2でVゾーンの出入り自由の場合、よりゴール付近のスペースを使えるようにするためには、どんな動きをすればよかっただろう」 ○「ウォーミングアップドリルをしよう」	・BGMを流す。 ・生徒の振り返りを本時につなげる。 ・チームの約束事を意識し確認しながら練習するよう促す。
展開	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Vゾーンの出入りを活用したチームの動きを生かしてゲームをしよう </div> 4 ルールを確認して、ドリルゲームⅡを行う。 【ドリルゲーム獲得ポイント】 1位：4P 2位：3P 3位：2P 4位：1P <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ▼ゴールが見えてフリーになれるところへ素早く移動 ▼シュートが打てるスペースへ素早く移動 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> ・ゴールから離れる動き ・パスした後に動く ・パスをもらう動きで相手を引きつける ・スペースをつくる、使わせる (入れ替わる動き) </div> <div style="text-align: center; margin-top: 5px;"> ← 知識・技能のつながり → </div> 5 チームミーティングを行う。 6 タスクゲームⅡを行う。 【タスクゲーム獲得ポイント】 勝ち：3P 引き分け：2P 負け：1P	○「チームで出された動きを生かして、今日の実戦相手と3対2をやってみよう」 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px;"> 9カ리를活用したルールの工夫〈視点1-①〉 </div> □「ドリルゲームⅡをやってみて、チームの約束事ができましたか」 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px;"> 自己評価による振り返り〈視点1-③〉 </div> ○「3対2で出てきた動きを相手コート内で出せるように、タスクゲームをやってみよう」	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 【評価規準】 ・ゴール付近のスペースを作ったり使ったりして、得点に結びつく動きができる。(評価方法) ・観察 努力を要する生徒への手立て ・スペースを作り出す動きと、優先すべき動きを整理する。(攻撃で1番大切なことは) ・ディフェンスを引き付ける動きを考えさせる。 </div> ・タスクゲームで意識するところを確認し、ドリルゲームとつなげる。
終末	7 各チームのシークレット (約束事) を全体で交流し、共有しながら本時の学習を振り返る。 全体交流 8 学習カードに個人の振り返りを記入する。	□「相手チームのシークレットは、何だと思えますか」 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px;"> 他者評価による振り返り〈視点1-④〉 </div> ○「次回は、今日気が付いたポイントを整理し、さらに動きを増やすことに挑戦します」 ○「今日の振り返りを学習カードにまとめましょう」	