**第二学年「バスケットボール」単位時間の指導過程（１２時間）**

|  |  |
| --- | --- |
| 知識及び技能 | ゾーンディフェンスを活用して，空いているスペースを有効に使い，相手が戻る前に攻めることができる。 |
| 思考力，判断力  表現力等 | ゲームの結果や様子からグループや自己の課題を発見し，解決するための練習計画や作戦を立てたり伝えたりすることができる。 |
| 学びに向かう力  人間性等 | チームで決めた作戦の実行や個人の課題の達成に向けて試行錯誤し，仲間同士で学び合い，指摘し合うことができる。 |

**オリエンテーション（１/１２時間）**

（１）ねらい

オリエンテーションを通して，学習の見通しをもち，技術の名称や身に付けるためのポイントを理解することができる。

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　【知識・技能】

（２）展開

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 学習内容・学習活動 | 指導援助・評価 |
| 計画 | １　全体会  バスケットボールの単元目標，学習方法、技術を理解しよう。  　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　【知識・技能】  ・バスケットボールの単元の目指す姿と学び方を理解する。  ・バスケットボールの授業の約束を理解する。  ・単元の流れを理解する  ・グループの役割を決める。 | ・ICT機器を使い，映像で目指す姿を明確に理解させる。  ・できばえを確かめ合ったり，互いに  問いかけたりしながら学習し，全員が動きについて理解できるようにすることが大切であることを捉えさせる。 |
| 展　開 | ２　技術の練習（単元のウォーミングアップ）  ・ゴール下シュート  　〇「１，２，シュート」リズムで打つ。  　〇もらい手はターゲットハンド「ハイ」。  　〇パスの出し手は「スペース」にパス。  ・三角ピボット  　〇ボールは相手から遠いところで保持。  　〇手→足の順番でピボットステップを踏む。 | ・バスケットボールが苦手な生徒に対して問いかけながら進め，全員が動きについて理解できるようリーダーに助言する。  評価規準  【知識・技能】  ・バスケットボールの単元目標，学習方法などを理解している。  ・ゴール下シュート，ピポット等の技術ポイントを理解している。 |
| 評価 | ３　グループ会  ・次のゲームのために，チームで  「攻め役」「つなぎ役」「取り役」決める  ４　全体会  ・本時の成果を振り返り，次時への課題をもつ。 |  |

**第１ユニット指導案（２/１２時間）**

（１）ねらい

制限付きゲームを通して，各役割の動き方を理解し，空いているスペースを使って正確に素早くボールをつなぐことができる。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　【知識・技能】

（２）展開

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 学習内容・学習活動 | 指導援助・評価 |
| 計画 | １グループでウォーミングアップ  ・ゴール下シュート  ・三角ピボット練習  ２　全体会  各役割を理解し，空いているスペースを使って正確にパスをつないで攻めよう。　　　　　　　　　　　　　　　　　【知識・技能】  まとまって活動できる仲間になろう  ＜技術ポイント＞　※別紙「思考の整理図」参照  ・ピボットを使い正確にパスを出す。  ・ボールサイドを使う。  ・マイボールになったら，攻め役は誰よりも早くフロントコートに走る。  ・相手ボールになったら，取り役は誰よりも早くバックコートに戻る。  ３　グループ計画会  ・「どんなときに」「どこに動いて」，「何をするのか」を視点に話し合う。 | ・ゴールしたシュートでは，ターゲットハンド，スペースにパスを出すことを徹底させる。  ・三角ピボットでは，体の外でボールを扱うことを徹底させる  ・グループの作戦と個人課題を把握し，ポイントについて助言する。バスケットボールが苦手な生徒の個人課題がグループの作戦達成につながるものかを確認する。  ・グループ会では，「自分はどう動くか」を自分の磁石を使って表現させ，全員が必ず参加するように巡視し，指導する。 |
| 展　開 | ４　制限付きゲーム  ・グループの作戦をもとに決めた練習方法で，「どんなときに」「どこに動いて」，「何をするのか」を視点にゲームをする。  ・グループの実態に応じて制限の段階を決める。  【制限付きゲーム】　●攻め役　〇つなぎ　▲取り役  [バスケコート に対する画像結果](http://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=IqIw4wy3&id=74D6AB4A86216B9BAE0EF833C65635267C486DA1&thid=OIP.IqIw4wy3NBhiR-eFZc1VowAAAA&mediaurl=https://data.ac-illust.com/data/thumbnails/92/92d6731ffba1aa4580fe9a975bc38adb_t.jpeg&exph=340&expw=214&q=%e3%83%90%e3%82%b9%e3%82%b1%e3%82%b3%e3%83%bc%e3%83%88&simid=608002438400705259&ck=F9EFC46CE77CF9CDBD26D11CED80C5FB&selectedIndex=24&FORM=IRPRST)  **第一段階**  **攻め役【フロントコートのみ】**  **つなぎ【自由**  **取り役【バックコートのみ】**  第二段階  攻め役【一人はフロントコートのみ】  【一人は自由】  つなぎ【自由】  取り役【一人はバックコートのみ】  【一人は、フロントコートのみ】  （第三段階　全員が自由）  フロントコート  バックコート | ・バスケットボールが苦手な生徒に対して問いかけながら進め，全員が動きについて理解できるようリーダーに助言する。  ・動き方がわからなくなったときには，作戦  盤やコート上でディフェンスをつけずに確認をしながら練習を進めさせる。  評価規準  【知識・技能】  　・各役割の動き方を理解し，空いているスペースを使って正確に素早くボールをつなぐことができる。 |
| 評価 | ６　グループ反省会  ・チームの勝利のために，個人課題を達成できたかを振り返る。次時に向けて，個人課題を立てる。  ７　全体会  ・本時の成果を振り返り，成果を実感し，次時への課題をもつ。 | ・バスケットボールが苦手な生徒の個人課題の達成状況を把握する。  ・練習や試合で成功したグループのリ  ーダーにどんな声かけをしたのか，  声かけをされた人はどんな思いをし  たのかを振り返る。 |

**第１ユニット指導案（３/１２時間）**

（１）ねらい

制限付きゲームを通して，味方がリバウンドをとった時，空いているスペースを使って正確に素早くボールをつなぐことができる。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　【知識・技能】

（２）展開

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 学習内容・学習活動 | 指導援助・評価 |
| 計画 | １グループでウォーミングアップ  ・ゴール下シュート  ・三角ピボット練習  ２　全体会  空いているスペースを使って正確素早くにパスをつないで攻めよう。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　【知識・技能】  まとまって活動できる仲間になろう  ＜技術ポイント＞　※別紙「思考の整理図」参照  ・ピボットを使い正確にパスを出す。  ・ボールサイドを使う。  ・マイボールになったら，攻め役は誰よりも早くフロントコートに走る。  ・相手ボールになったら，取り役は誰よりも早くバックコートに戻る。  ３　グループ会  ・グループの作戦をもとに個人課題を「どんなときに」「どこに動いて」，「何をするのか」を明確にし，グループで共有する。 | ・ゴール下シュートでは，ターゲットハンド，スペースにパスを出すことを徹底させる。  ・三角ピボットでは，手→足の順番で動かすように助言する。  ・グループの作戦と個人課題を把握し，ポイントについて助言する。バスケットボールが苦手な生徒の個人課題がグループの作戦達成につながるものかを確認する。  ・グループ会では，「自分はどう動くか」を自分の磁石を使って表現させ，全員が必ず参加するように巡視し，指導する。  ・どんな時に，どんな声を出すかを助言する。 |
| 展　開 | ４　制限付きゲーム  ・ゲーム間の時間に，作戦盤を使って作戦や個人課題のできばえを確認する。  ・グループの実態に応じて制限の段階を決める。  【制限付きゲーム】　●攻め役　〇つなぎ　▲取り役  [バスケコート に対する画像結果](http://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=IqIw4wy3&id=74D6AB4A86216B9BAE0EF833C65635267C486DA1&thid=OIP.IqIw4wy3NBhiR-eFZc1VowAAAA&mediaurl=https://data.ac-illust.com/data/thumbnails/92/92d6731ffba1aa4580fe9a975bc38adb_t.jpeg&exph=340&expw=214&q=%e3%83%90%e3%82%b9%e3%82%b1%e3%82%b3%e3%83%bc%e3%83%88&simid=608002438400705259&ck=F9EFC46CE77CF9CDBD26D11CED80C5FB&selectedIndex=24&FORM=IRPRST)  第一段階  攻め役【フロントコートのみ】  つなぎ【自由  取り役【バックコートのみ】  第二段階  攻め役【一人はフロントコートのみ】  【一人は自由】  つなぎ【自由】  取り役【一人はバックコートのみ】  【一人は、フロントコートのみ】  （第三段階　全員が自由）  フロントコート  バックコート | ・教師がサイドコーチを行ったり，コートやコート外からの声掛けの良さを認めたりする。  ・動き方がわからなくなったときには，作戦盤やコート上でディフェンスをつけずに確認をしながら練習を進めさせる。  評価規準  【知識・技能】  　・味方がリバウンドをとった時に，空いているスペースを使って正確に素早くボールをつなぐことができる。 |
| 評価 | ５　グループ会  ・チームの勝利のために，個人課題を達成できたかを振り返る。次時に向けて，個人課題を立てる。  ６　全体会  ・本時の成果を振り返り，成果を実感し，次時への課題をもつ。 | ・バスケットボールが苦手な生徒の個人課題の達成状況を把握する。  ・練習や試合で成功したグループのリ  ーダーにどんな声かけをしたのか，  声かけをされた人はどんな思いをし  たのかを振り返る。 |

**第１ユニット指導案（４/１２時間）**

（１）ねらい

制限付きゲームを通して，どのようにしたら，空いているスペースを使って正確に素早くボールをつなぐことができるかを考え，実践することができる。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　【思考・判断・表現】

（２）展開

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 学習内容・学習活動 | 指導援助・評価 |
| 計画 | １グループでウォーミングアップ  ・ゴール下シュート  ・三角ピボット練習  ２　全体会  どのようにしたら，空いているスペースを使い，正確に素早くパスをつなぎ，攻められるだろうか。  【思考・判断・表現】  お互いの良さを認め合って活動できる仲間になろう。 | ・ゴールしたシュートでは，ターゲットハンド，スペースにパスを出すことを徹底させる。  ・三角ピボットでは，手→足の順番で動かすように助言する。  ・グループの作戦と個人課題を把握し，ポイントについて助言する。バスケットボールが苦手な生徒の個人課題がグループの作戦達成につながるものかを確認する。  ・バスケットボールが苦手な生徒に対し，個人課題を達成するために，どのように動けばよいのかを助言する。  ・相手ＤＦがいる想定で，ボールをつ  なぐためには，どのように動けばよいのかを助言する。 |
| ＜技術ポイント＞　※別紙「思考の整理図」参照  ・ピボットを使い正確にパスを出す。  ・ボールサイドを使う。  ・相手DFに守られたら空いたスペースに動きボールをつなぐ。  ３　グループ会  ・グループの作戦をもとに相手ＤＦがいる想定で，個人課題を  「どんなときに」「どこに動いて」，「何をするのか」を明確に  し，グループで共有する。 |
| 展　開 | ４　制限付きゲーム  ・ゲーム間の時間に，作戦盤を使って作戦や個人課題のできばえを確認する。  ・グループの実態に応じて制限の段階を決める。  【制限付きゲーム】　●攻め役　〇つなぎ　▲取り役  [バスケコート に対する画像結果](http://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=IqIw4wy3&id=74D6AB4A86216B9BAE0EF833C65635267C486DA1&thid=OIP.IqIw4wy3NBhiR-eFZc1VowAAAA&mediaurl=https://data.ac-illust.com/data/thumbnails/92/92d6731ffba1aa4580fe9a975bc38adb_t.jpeg&exph=340&expw=214&q=%e3%83%90%e3%82%b9%e3%82%b1%e3%82%b3%e3%83%bc%e3%83%88&simid=608002438400705259&ck=F9EFC46CE77CF9CDBD26D11CED80C5FB&selectedIndex=24&FORM=IRPRST)  第一段階  攻め役【フロントコートのみ】  つなぎ【自由  取り役【バックコートのみ】  **第二段階**  **攻め役【一人はフロントコートのみ】**  **【一人は自由】**  **つなぎ【自由】**  **取り役【一人はバックコートのみ】**  **【一人は、フロントコートのみ】**  （第三段階　全員が自由）  フロントコート  バックコート | ・個人課題の達成のために，試行錯誤しているグループを価値づける。  ・動き方がわからなくなったときには，作戦盤やコート上でディフェンスをつけずに確認をしながら練習を進めさせる。  評価規準  【思考・判断・表現】  　どのようにしたら，空いているスペースを使って正確に素早くボールをつなぐことができるかを考え，動いたり，自分の意見を仲間に伝えたりすることができる。 |
| 評価 | ５　グループ会  ・チームの勝利のために，個人課題を達成できたかを振り返る。次時に向けて，個人課題を立てる。  ６　全体会  ・本時の成果を振り返り，成果を実感し，次時への課題をもつ。 | ・バスケットボールが苦手な生徒の個人課題の達成状況を把握する。  ・練習や試合で成功したグループのリ  ーダーにどんな声かけをしたのか，  声かけをされた人はどんな思いをし  たのかを振り返る。 |

技術，作戦，戦術の理解（５/１２時間）

（１）ねらい

技術，作戦，戦術の意味を理解し，合理的に運動やスポーツの上達方法を知ることができる。　【知識・技能】

（２）展開

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 学習内容・学習活動 | 指導援助・評価 |
| 導入 | 運動やスポーツに対して，どのような考え方や見方を身につければ，試合に勝つことができるのだろうか。　　　　　　　【知識・技能】  １　バスケットボールの実際のゲームを見て，技術，戦術，作戦に分ける。  ①パスカットをねらった激しいディフェンスから相手が戻る前に攻める  ②パス　③ドリブル　③シュート  ④リバウンドを取ったら，サイドライン際を走る  ⑤つなぎ役は，空いたスペースに動き素早く攻め役にパス  ・上記の５つについてゲームを見ながら，技術，戦術，作戦のどれかに分類する。 | ・実際のゲームの映像を視聴させ，具体的な場面から技術，戦術，作戦について考えさせる。  ・なかなか分けられない生徒には，助言をする。 |
| 展　開 | ２　技術，戦術，作戦について理解する。  【技術】その種目における合理的な体の動かし方  ②パス　③ドリブル　③シュート  【戦術】試合に勝つための戦い方   1. パスカットをねらった激しいディフェンスから相手が   戻る前に攻める。  【作戦】戦術をチームや個人でどのように実行していくか。  　　④リバウンドを取ったら，サイドライン際を走る  ⑤つなぎ役は，空いたスペースに動き素早く攻め役にパス  ３　本時の学習をバスケットボールの授業に置き換えてみる。  君たちが作戦会議で話すことは，勝つために，技術，戦術，作戦のどれについて話すのが良いのか？  正解：【作戦】   1. 戦術（学習課題）を理解する（戦術）   ②　チームの作戦を考える（作戦）   1. 個人課題を考える（作戦） | ・自分が専門とする種目に置き換えさせながら考えさせる  評価規準  【知識・技能】  　・技術，作戦，戦術の意味を理解し，合理的に運動やスポーツの上達方法を知ることができる。  ・生徒に「自分の種目ならどんな場面か」と問い返しながら進める。 |
| 終末 | ４　授業で目指す学び方を考えよう。  【速攻練習では】  チームに応じてディフェンスの数を決める  上手くいかなった時は，必ずやり直す。（リプレイ，ディフェンスなし） | ・授業戦術，作戦，技術の考え方を実際の授業の場面で活用するように助言する。 |

技術，作戦，戦術の理解（６/１２時間）

（１）ねらい

ハーフコートの５対５を通して，ゾーンディフェンスの組み方とゾーンディフェンスを活用し，速攻につなげる良さを理解することができる。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　【知識・技能】

（２）展開

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 導入 | １　ゾーンディフェンスの理解  ゾーンディフェンスの組み方とそこからの攻めることの良さを理解しよう。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　【知識・技能】  チーム全員を大切にして、学び合える仲間になろう。  ・１－２－２型の紹介と利点の理解  ＜技術ポイント＞  ・各役割ごとに守る位置の確認。  ・ボールにつく人は「ボール」  ・それ以外の人は「カバーいいよ」 | ・ゾーンディフェンスは戦術であることを押さえる  ・１－２－２型の利点：速攻を使って攻めるための動き方が分かりやすい。 |
| 展開 | ２　ミニゲーム  ・ハーフコートの５対５  ・オフェンスが止まった状態でパス回しをし，そこにディフェンスをする。  ３　ゾーンディフェンスを組む  ・リバウンドからのつなぎ方をディフェンスなし→ディフェンスありで確認する | ・守る位置は適切かを巡視し，助言する。  ・各役割ごとに走るコースが適切かを巡視し，助言する。 |
| 終末 | ４　授業で目指す学び方を考えよう。  【ゾーンディフェンスから素早く攻める練習では】  ・グループの実態に応じてディフェンスの数を決める  ・上手くいかなった時は，必ずやり直す。（リプレイ，作戦盤で再確認，ディフェンスなしで確認） | 評価規準  【知識・技能】  　・ゾーンの組み方とそこからの攻め方，それを身に付けるための学び方を理解することができる。 |

第２ユニット指導案（７/１２時間）

（１）ねらい

　　　　速攻練習を通して，ゾーンディフェンスからの動き方を理解して，素早く攻めることができる。　　　　　　　　　　【知識・技能】

（２）展開

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 学習内容・学習活動 | 指導援助・評価 |
| 計画 | １グループでウォーミングアップ  ・ゴール下シュート  ・三角ピボット練習  ２　全体会  味方がリバウンドを取った時，各役割の動き方を理解し，素早く攻めよう。【知識・技能】  チーム全員を大切にして、学び合える仲間になろう。  ＜技術ポイント＞　※別紙「思考の整理図」参照  ・走っているスペースにパスを出す。  ・ターゲットハンドでパスをもらいたいタイミングで声を出す  【どんな時に】リバウンドボールを「取り役Ａ」がとった。 | ・ゴール下シュートでは，ターゲットハン  ド，スペースにパスを出すことを徹底させ  る。  ・三角ピボットでは，手→足の順番で動かすように助言する。 |
| 展開 | ３　グループ計画会・練習  ・グループの連携の動きを作戦盤→コートの中→ボールあり→ディフェンスありで確認する。  ・グループの作戦をもとに個人課題を「どんなときに」「どこに動いて」，「何をするのか」を明確にし，グループで共有する。  【ゾーンから速攻練習】   1. リバウンドから 2. １－２－２の形からの速攻練習 3. 「とった」の声で、つなぎ役はサイドに開く、シュート役はサイドライン開く 4. 取役は、シュート役、つなぎ役にパスを判断して、ボールをつなぐ   ※グループの実態に応じて、ディフェンスの人数を変える。  [バスケコート に対する画像結果](http://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=IqIw4wy3&id=74D6AB4A86216B9BAE0EF833C65635267C486DA1&thid=OIP.IqIw4wy3NBhiR-eFZc1VowAAAA&mediaurl=https://data.ac-illust.com/data/thumbnails/92/92d6731ffba1aa4580fe9a975bc38adb_t.jpeg&exph=340&expw=214&q=%e3%83%90%e3%82%b9%e3%82%b1%e3%82%b3%e3%83%bc%e3%83%88&simid=608002438400705259&ck=F9EFC46CE77CF9CDBD26D11CED80C5FB&selectedIndex=24&FORM=IRPRST)  ４　ゲーム前半５分―２分―５分―２分―５分   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | 第１試合 | １G　×２G |  | ３G　×　４G |  | | 第２試合 | ３G　×１G |  | ２G　×　４G |  | | 第３試合 | ２G　×３G |  | １G　×　４G |  |   ※個人の役割が果たせていない生徒は，自分から周りの仲間に聞くようにする。  ※個人課題を達成できていない生徒には，リーダーが寄り添い解決に導く。  ※試合間や休憩タイムを使い，作戦盤やコートを使って動きの確認をする。 | ・グループの作戦と個人課題を把握し，ポイントについて助言する。バスケットボールが苦手な生徒の個人課題がグループの作戦達成につながるものかを確認する。  ・グループ会では，「自分はどう動くか」を自分の磁石を使って表現させ，全員が必ず参加するように巡視し，指導する。  ・役割ごとにどんな時に，どこに動いて何をするかを助言する。  ・動き方がわからなくなったときには，作戦盤やコート上でディフェンスをつけずに確認をしながら練習を進めさせる。  ・教師がサイドコーチを行ったり，コートやコート外からの声掛けの良さを認めたりする。  評価規準  【知識・技能】  ・味方がリバウンドをとった時，各役割  の動き方を理解し，素早く攻めることができる。 |
| 評価 | ５　グループ会（４分）  ・チームの勝利のために，個人課題を達成できたかを振り返る。  ・次時に向けて，個人課題を立てる。  ６　全体会（２分）  ・本時の成果を振り返り，成果を実感し，次時への課題をもつ。 | ・バスケットボールが苦手な生徒の個人課題の達成状況を把握する。  ・練習や試合で成功したグループのリーダーにどんな声かけをしたのか，声かけをされた人はどんな思いをしたのかを振り返る。 |

第２ユニット指導案（８/１２時間）

（１）ねらい

　　　　速攻練習を通して，ゾーンディフェンスからの動き方を理解して，相手が戻る前に攻める。　　　　　　　　　　　【知識・技能】

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 学習内容・学習活動 | 指導援助・評価 |
| 計画 | １グループでウォーミングアップ  ・ゴール下シュート  ・三角ピボット練習  ２　全体会  味方がリバウンドを取った時，空いているスペースを有効に使い，相手が戻る前に攻めよう。　　　　　　　　　　　　　　　【知識・技能】  チーム全員を大切にして、学び合える仲間になろう。  ＜技術ポイント＞　※別紙「思考の整理図」参照  ・走っているスペースにパスを出す。  ・ターゲットハンドでパスをもらいたいタイミングで声を出す  【どんな時に】リバウンドボールを「取り役Ａ」がとった。 | ・ゴールしたシュートでは，ターゲットハン  ド，スペースにパスを出すことを徹底させ  る。  ・三角ピボットでは，手→足の順番で動かし，素早くパスをするように助言する。 |
| 展開 | ３　グループ会・練習  ・グループの連携の動きを作戦盤→コートの中→ボールあり→ディフェンスありで確認する。  ・グループの作戦をもとに個人課題を「どんなときに」「どこに動いて」，「何をするのか」を明確にし，グループで共有する。  【ゾーンから速攻練習】   1. リバウンドから   ①１－２－２の形からの速攻練習  ②「とった」の声で，つなぎ役はサイドに開く，シュート役はサイドライン開く  ③取役は，シュート役，つなぎ役にパスを判断して，ボールをつなぐ  ※グループの実態に応じて，ディフェンスの人数を変える。  [バスケコート に対する画像結果](http://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=IqIw4wy3&id=74D6AB4A86216B9BAE0EF833C65635267C486DA1&thid=OIP.IqIw4wy3NBhiR-eFZc1VowAAAA&mediaurl=https://data.ac-illust.com/data/thumbnails/92/92d6731ffba1aa4580fe9a975bc38adb_t.jpeg&exph=340&expw=214&q=%e3%83%90%e3%82%b9%e3%82%b1%e3%82%b3%e3%83%bc%e3%83%88&simid=608002438400705259&ck=F9EFC46CE77CF9CDBD26D11CED80C5FB&selectedIndex=24&FORM=IRPRST)  ４　ゲーム前半５分―２分―５分―２分―５分   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | 第１試合 | １G　×２G |  | ３G　×　４G |  | | 第２試合 | ３G　×１G |  | ２G　×　４G |  | | 第３試合 | ２G　×３G |  | １G　×　４G |  |   ※個人の役割が果たせていない生徒は，自分から周りの仲間に聞くようにする。  ※個人課題を達成できていない生徒には，リーダーが寄り添い解決に導く。  ※試合間や休憩タイムを使い，作戦盤やコートを使って動きの確認をする。 | ・グループの作戦と個人課題を把握し，ポイントについて助言する。バスケットボールが苦手な生徒の個人課題がグループの作戦達成につながるものかを確認する。  ・グループ会では，「自分はどう動くか」を自分の磁石を使って表現させ，全員が必ず参加するように巡視し，指導する。  ・チームの実態に応じて，ディフェンスの数を変えることを助言する。  ・各役割で「とった」などの声が出ているかを確認し，助言する。  ・動き方がわからなくなったときには，作戦盤やコート上でディフェンスをつけずに確認をしながら練習を進めさせる。  ・バスケットボールが苦手な生徒に対して問いかけながら進め，全員が動きについて理解できるよう，リーダーに助言する。  評価規準  【知識・技能】  ・ゾーンディフェンスを活用して，空いているスペースを有効に使い，相手が戻る前に攻めることができる。 |
| 評価 | ５　グループ会  ・チームの勝利のために，個人課題を達成できたかを振り返る。次時に向けて，個人課題を立てる。  ６　全体会  ・本時の成果を振り返り，成果を実感し，次時への課題をもつ。 | ・バスケットボールが苦手な生徒の個人課題の達成状況を把握する。  ・練習や試合で成功したグループのリーダーにどんな声かけをしたのか，声かけをされた人はどんな思いをしたのかを振り返る。 |

第２ユニット指導案（９/１２時間）

（１）ねらい

速攻練習を通して，どのようにしたらゾーンディフェンスからの動き出しのタイミングが有効なのかを考え，相手が戻る前に素早く攻めることができる。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　【思考・判断・表現】

（２）展開

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 学習内容・学習活動 | 指導援助・評価 |
| 計画 | １グループでウォーミングアップ  ・ゴール下シュート  ・三角ピボット練習  ２　全体会  どのようにしたら、ゾーンディフェンスから相手が戻る前に攻められるだろうか。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　【思考・判断・表現】  チーム全員を大切にして、学び合える仲間になろう。  ＜技術ポイント＞　※別紙「思考の整理図」参照  ・ゾーンディフェンスから動き出しのタイミング  ・リバウンドを取ろうとしたときに「スタート」  【どんな時に】リバウンドボールを「取り役Ａ」がとろうとした。 | ・ゴール下シュートでは，ターゲットハン  ド，スペースにパスを出すことを徹底させ  る。  ・三角ピボットでは，手→足の順番で動かし，素早くパスをするように助言する。 |
| 展　開 | ３　グループ会・練習  ・グループの連携の動きを作戦盤→コートの中→ボールあり→ディフェンスありで確認する。  ・グループの作戦をもとに相手ＤＦがいる想定で，個人課題を  「どんなときに」「どこに動いて」，「何をするのか」を明確にし，グループで共有する。  【ゾーンから速攻練習】   1. リバウンドから   [バスケコート に対する画像結果](http://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=IqIw4wy3&id=74D6AB4A86216B9BAE0EF833C65635267C486DA1&thid=OIP.IqIw4wy3NBhiR-eFZc1VowAAAA&mediaurl=https://data.ac-illust.com/data/thumbnails/92/92d6731ffba1aa4580fe9a975bc38adb_t.jpeg&exph=340&expw=214&q=%e3%83%90%e3%82%b9%e3%82%b1%e3%82%b3%e3%83%bc%e3%83%88&simid=608002438400705259&ck=F9EFC46CE77CF9CDBD26D11CED80C5FB&selectedIndex=24&FORM=IRPRST)  ①　１－２－２の形からの速攻練習  ②　「とった」の声で，つなぎ役はサイドに開く，シュート役はサイドライン開く  ③　取役は，シュート役，つなぎ役にパスを判断して，ボールをつなぐ  ※グループの実態に応じて，ディフェンスの人数を変える。  ４　ゲーム前半５分―２分―５分―２分―５分   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | 第１試合 | １G　×２G |  | ３G　×　４G |  | | 第２試合 | ３G　×１G |  | ２G　×　４G |  | | 第３試合 | ２G　×３G |  | １G　×　４G |  |   ※個人の役割が果たせていない生徒は，自分から周りの仲間に聞くようにする。  ※個人課題を達成できていない生徒には，リーダーが寄り添い解決に導く。  ※試合間や休憩タイムを使い，作戦盤やコートを使って動きの確認をする。 | ・グループの作戦と個人課題を把握し，ポイントについて助言する。バスケットボールが苦手な生徒の個人課題がグループの作戦達成につながるものかを確認する。  ・相手ＤＦがいる想定で，ボールをつ  なぐためには，どのように動けばよいのかを助言する。  ・目指す姿ができつつある場面を再現させゲーム場面でも自信をもって動けるように助言する。  ・個人課題を意識した動きをした生徒を価値づける。  ・バスケットボールが苦手な生徒に対して問いかけながら進め，全員が動きについて理解できるよう，リーダーに助言する。  評価規準  【思考・判断・表現】  ・どのようにしたら，ゾーンディフェンスを活用して，空いているスペースを有効に使い，相手が戻る前に攻めることができるかを考え，実際に動いたり，自分の意見を伝えたりできる。 |
| 評価 | ５　グループ会（４分）  ・チームの勝利のために，個人課題を達成できたかを振り返る。次時に向けて，個人課題を立てる。  ６　全体会（２分）  ・本時の成果を振り返り，成果を実感し，次時への課題をもつ。 | ・バスケットボールが苦手な生徒の個人課題の達成状況を把握する。  ・練習や試合で成功したグループのリーダーにどんな声かけをしたのか，声かけをされた人はどんな思いをしたのかを振り返る。 |

第３ユニット指導案（１０，１１，１２/１２時間）

1. ねらい

速攻練習を通して，どのようにしたらゾーンディフェンスからの動き出しのタイミングが有効なのかを考え，相手が戻る前に素早く攻めることができる。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　【思考・判断・表現】

（２）展開

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 学習内容・学習活動 | 指導援助・評価 |
| 計画 | １グループでウォーミングアップ  ・ゴール下シュート  ・三角ピボットドリル  ２　全体会  どのようにしたら，ゾーンディフェンスを活用して，相手が戻る前に攻められるだろうか。【思考・判断・表現】  勝利に向かって，グループやメンバーの課題を指摘したり，受け止めたりできる仲間になろう。 | ・ゴールしたシュートでは，ターゲットハン  ド，スペースにパスを出すことを徹底させる。  ・三角ピボットでは，手→足の順番で動かし，素早くパスをするように助言する。  ・グループの作戦と個人課題を把握し，ポイントについて助言する。バスケットボールが苦手な生徒の個人課題がグループの作戦達成につながるものかを確認する。 |
| ＜技術ポイント＞　※別紙「思考の整理図」参照  ・ゾーンディフェンスから動き出しのタイミング  ・リバウンドを取ろうとしたときに「スタート」  【どんな時に】リバウンドボールを「取り役Ａ」がとろうとし  た。 |
| 展　開 | ３　ゲーム前半７分―３分―７分―３分―７分   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | 第１試合 | １G　×２G |  | ３G　×　４G |  | | 第２試合 | ３G　×１G |  | ２G　×　４G |  | | 第３試合 | ２G　×３G |  | １G　×　４G |  |   ※個人の役割が果たせていない生徒は，自分から周りの仲間に聞くようにする。  ※個人課題を達成できていない生徒には，リーダーが寄り添い解決に導く。  ※試合間や休憩タイムを使い，作戦盤やコートを使って動きの確認をする。 | ・成果を求めて，指摘し合う姿を価値付け広める。  ・目指す姿ができつつある場面を再現させゲーム場面でも自信をもって動けるように助言する。  ・個人課題を意識した動きをした生徒を価値づける。  評価規準  【思考・判断・表現】  ・どのようにしたら，ゾーンディフェンスを活用して，空いているスペースを有効に使い，相手が戻る前に攻めることができるかを考え，実際に動いたり，自分の意見を伝えたりできる。 |
| 評価 | ４　グループ会  ・チームの勝利のために個人課題を達成できたかを振り返る。  ・グループやメンバーの課題を指摘したり，受け止めたりできたかを振り返る。  ５　全体会  ・本時の成果を振り返り，成果を実感し，次時への課題をもつ。  ・単元を通しての身に付けた知識や技能，工夫や試行錯誤したこと，粘り強く頑張ったことを振り返る。 | ・バスケットボールが苦手な生徒の個人課題の達成状況を把握する。  ・練習や試合で成功したグループのリーダーにどんな声かけをしたのか，声かけをされた人はどんな思 |