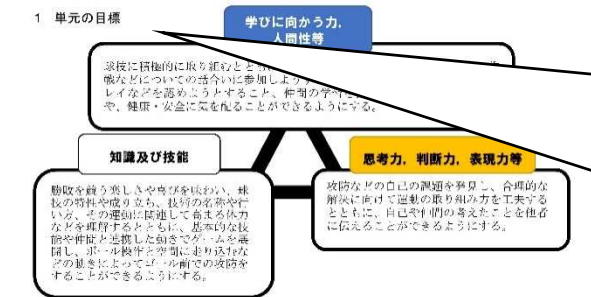


第5章 主体的・対話的で深い学びの実現を目指した体育授業の展開例

本資料の特徴

- 中学校学習指導要領（平成29年告示）解説に対応した内容。
- 主体的・対話的で深い学びを実現するための工夫を各単元の「3指導計画」に記載。
 - ・主体的に学習に取り組めるよう学習の見通しを立てる。学習したことを振り返ったりして自身の学びや変容を自覚できる場面の設定。
 - ・対話によって自分の考えなどを広げたり深めたりする場面の設定。
 - ・学びの深まりをつくりだすために、生徒が考える場面と教師が教える場面の設定。

球技：ゴール型（バスケットボール）



単元の目標は、学習指導要領解説の「第2節各学年の目標及び内容」の「2 内容」に育成を目指す「資質・能力」が示されているため、「2 内容」の記載はそのまま学習指導の目標となりえることから、「2 内容」の記載の語尾を「～することができるようにする。」として作成。

2 評価規準

観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度	
単元の評価規準	○知識 ①球技の各単元の各項目において、用いられる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、学習した具体的な内容を挙げて説明している。	①ボールをパスするときに、パスの方向やスピードをコントロールすることができる。 ②マークされていない味方にパスを出すことができる。 ③得意しやせいや空間にいる味方にパスを出すことができる。 ④パスやドリブルなどでボールをキーパーを突破することができる。	①最小限の動きのポイントやパスの方向やスピードを参考とすることができる。 ②提供された情報から、チームの課題に応じた練習方法を考え、仲間と協力する場面において、分析した観戦に際した活動の生方を見付けている。	①球技の学習に、健康・安全に留意し、積極的に取り組もうとしている。 ②仲間と協力し、勝敗を喜び、悔しさを伝え、球技の特性や役割を自ら、教師の指導や仲間との協力により理解し、その理解に基づいて適切な力を発揮し、基本的な技術や動作と連携した動きでゲームを展開し、ゴールやゴールキーパーの動きによって、ゴールキーパーの動きを予測することができるようにする。
	②学校で行う球技は近代になって開発され、今日では、オリンピック・パラリンピックや世界大会においても重要な競技として行われていることについて、言ったり書いたりすることができる。 ③対戦相手との競争において、技術の向上に意を注ぎ、勝敗を喜び、悔しさを伝えることができることについて、学習した具体例を挙げて説明している。			

評価規準は、全ての「単元の評価規準（例を本巻末資料に掲載）」の中から当該単元における指導事項を踏まえ選択するなどして設定。資質・能力の三つの柱に示された指導内容が「単元」の中でバランスよく配置されるよう工夫。

3 指導計画（5時間）

時間	学習の流れ	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
導入（5分） 準備運動（10分）	1 紹介・整列・挨拶 ・目立たぬ挨拶・声調練習を行う。			
	2 準備運動 ・あぐらほらぎ、ももなでよく開く部位を1回1回行う。 3 5分間の学習課題と学習の流れの確認。			
1	（ねらい1） 基本的なゴール動作を身に付け、仲間と協力して楽しさを体験することができる。			
	（学習課題） バスケットボールの楽しさを味わう。			
2	（発問例） バスケットボールにどのような楽しさがあるのだろうか。 ①準備運動 バスケットボールの経験はシュートを決めることである。そのために気付けたい、シュートを決めるための姿勢や動作は何かあるか。飛球の軌道では様々なシュートを決め、外してもシュートを積極的に狙い意識を高めたい。			
	○主な学習活動 1 オリエンテーション （1）安全面の確認 ①ヘッドラインに沿って歩かない。 ②靴底が濡れている場合、ジャンプしている人が入らない。 ③濡れているボールには必ず着目する。 2 ショート練習 （1）ボール下・ポイントエリアにシュート・ドリブル（左右の手のひらでボールをコントロールし、ボールをゴールに入れる。） ①シュート練習をゴールから始める。 ②シュート練習をゴールから始める。 （2）レイアップシュート ・スキャンニングシュート（ダンク・ターン・右・左・前のリズム）同サイド			

主体的に学習に取り組めるようにするために、学習の見通しを立てやすくするため、「ねらい」と「ねらい」を達成するための、毎時間ごとの学習課題を掲載。

生徒の思考を促したり、ねらいや学習課題に導いたりするような発問例を掲載。

1	チームでの反省 ・学習カードに自己の反省と今後の課題を記入しながら、チームでの課題や目標を共有する。	知① 学習カード	知② 練習方法
	2 整列・振り返り ・本時の学習課題にフィードバックできるように導く		
3	総括課題		
4	練習課題・発歩・解散		
3	〔学習課題〕 バス・ドリブルを用いて、シュートを行う。	知③ 学習カード	知④ 練習方法
	〔発歩〕 バスやドリブルの動作を習得しながら、シュートが打てるようになる。 〔解説〕 バスケットボールはバスやドリブルを使いながらシュートを打つスポーツである。バス、ドリブルのボール操作を身に付けさせたい。		
○主な学習活動			
1	リアクティブバス		
2	オールコートツーマンバス		
3	ドリブルのまげん		
4	ポイントエリアドリブルカット・・・◆2		
5	ドリブル鬼ごっこ		
6	フリースローライン（ハイポスト）からバス→レイアップシュート		
7	フリースローライン（ハイポスト）からワンドリブル→レイアップシュート		

主体的な学習に取り組めるよう、自身の学びや変容を自覚できるよう、学習カードの記入や振り返りの場面を設定。
本時の学習課題にフィードバックできるように導くことも明記。
（例えば、ラリーが長く続くことについて学習課題を設定しているのに、三段攻撃のスパイクについてのみ振り返っているチームや生徒がいる際は、本来の学習課題に気づけるよう導きましょう。）

具体的な練習方法やポイントについては、「4 指導の工夫」の◆番号で解説。

5	〔ねらい2〕 バスケットボールの動きを身に付け、ミニゲームに生かすことができる。	技② 観察・学習カード	技③ 観察
	〔学習課題〕 3on2を攻めるにはどのように動いたら良いか考えよう。		
	〔発歩〕 3on2を攻めるにはどのように動いたら良いだろう。 〔解説〕 前時で学んだ3on1の攻め方を生かして、味方の人数が増えた場合の判断力を身に付けさせたい。		
○主な学習活動			
1	チーム練習（15分） ・練習した内容からドリブル・バス・シュート・1on1・2on1の練習をチーム毎に考えて行う。		
2	ドリフティングバス		
3	ポイントエリアで3on2①②・・・◆4		
6	〔学習課題〕 3on3・4on4のミニゲームをしよう。	技④ 観察	知⑤ 観察
	〔発歩〕 バスをつないで得点に繋げるためにはどのように動いたら良いだろうか 〔解説〕 バスゲームを行い、スペースを見つけ動き、バスをつないで得点に繋がるようにしたい。		
○主な学習活動			
1	チーム練習（15分） ・練習した内容からドリブル・バス・シュート・1on1・2on1・3on2の練習をチーム毎に考えて行う。		
2	3on3パッシングゲーム・・・◆5		
3	4on4パッシングゲーム ・2と同じや3方で人数を増やす。		

評価の機会は、その時間に重点化（その時間に定めた評価については、全ての生徒を見取る）するものを記載しています。
ただし、指導から一定の期間が必要な評価規準は（「技能」、「主体的に学習に取り組む態度」）、指導してから評価する機会まで、期間が開いているので、御注意ください。
【例：3時間目にシュートの指導を行い、技能が身に付くまで一定の期間が必要なことから、5時間目に評価をする。】
★詳しくは、学校体育要覧で確認しましょう。

対話的な学びとなる場面を多く設定。
深い学びとなるように、教師が教える場面と生徒自らが考え実践する場面を意図的に組み合わせ、だんだんと生徒自らの活動が増えるよう工夫。