

保健体育科学習指導案

指導者 小 田 啓 史

日 時 平成25年11月30日（土） 第3校時 （13:15～14:05）
年 組 中学校第3学年2組 計40名（男子20名，女子20名）
場 所 中学校体育館
単 元 バスケットボール ～ゴール前にスペースをつくって攻めよう～

単元について

バスケットボールは全世界で4億6千万人が競技レベル、草の根レベルでプレイを楽しんでいるスポーツである。日本においても、サッカー、野球に次ぐ競技者人口を持つ人気スポーツであり、学校体育にも浸透しており、男女を問わず教材として扱われることが多い。ゴール型に分類されるバスケットボールは、攻撃チームと防御チームに分かれた2チームが、同一コート内で同時に直接相手と対峙しながら、得点を争うゲームである。攻撃チームが得点するための唯一の方法は、シュートしてそれを成功させることであり、ゲームのおもしろさは、仲間とのコンビネーションプレイを媒介にしたシュートにある。しかし、シュートを成功させることは容易ではない。なぜなら、コート内で攻撃と守備が入り交りながら攻防が展開されることから、個々の技能発揮や意図的なプレイを妨げられるからである。常に相手との対応関係を意識しながら、ゲーム状況を予測し、状況に適した戦術行動を意思決定し、プレイすることが求められる。ボールを保持したときには、守備プレイヤーにボールを奪取されないようにキープしながらフリーの味方を見つけてパスをださなければならない。また、ボールを持っていないときは、ボール保持者と守備プレイヤーの位置関係を把握しながらパスを受けることのできるスペースへ走り込んだり、味方がパスを受けるために守備プレイヤーを引きつけるように動いたりしなければならない。したがって、学習内容の中核は安定したボール操作と空間を活用したり作り出したりする動きの習得となる。仲間と連携してボールをキープし、得点を得るために有効な空間へボールを運び、シュートを決めるゲームが展開できるようになれば、バスケットボールの魅力やゲームにおける攻防のおもしろさを味わうことができる。また、攻撃が成功したときに、チームで達成感や一体感を味わうことができるであろう。バスケットボールのような状況知覚、判断、意思決定、技能発揮を瞬時に行う球技の学習はゲームを楽しむプレイヤーとしての質を高めるだけでなく、賢いスポーツ観衆者を育てることが期待できる。豊かなスポーツライフの実現に向けて、スポーツへのかかわり方を広げる価値のある教材となりうる。

本学級の生徒は、中学校第1学年時にバスケットボールの授業を経験している。ハーフコートでの3on3のゲーム（ドリブルなし）を通して、「パスでボールをキープする」「マークされていない味方にパスを出す」「ノーマークのときにシュートする」といったボール操作とパスを受けるためのサポートの動きを学習している。また、バレーボールやティールボールといったこれまでの球技の学習を通して、「ボールを持たないときの動き」の重要性を理解している。しかしながら、これまでの球技の授業ではボール操作に不慣れな生徒が多く、本単元においてもパス、キャッチ、シュートなどゲーム中に安定してボール操作を行ったり、パスかあるいはシュートを適切に選択・発揮することが難しい生徒が多いと推察する。また、ボールを保持していないとき、刻一刻と変化する状況下で、味方へのサポートの動き、ゴールに向かう動き、スペースをつくる動きを十分習得しているとはいえない。本校では男女共習の授業を実施しているが、男女が共通の練習場所でも協力して練習したり、よいプレーを称えたりする風土が

ある。しかし、男女の能力差を埋める技術的なかわりについては、自分の課題に対してチームメイトに助言を求めたり、適切な助言を率直に伝えたりすることは十分できているとはいえない。

したがって、指導にあたっては、まず、「ボール操作の技能」を安定して発揮できるように、単元を通してパス・キャッチやシュートの基本技術を習得するドリルゲームを毎時間行っていく。女子に対しては、柔らかいボールを使用することでボールへの恐怖心や操作性の負荷を取り除くことも可能とし、「ボール操作の技能」を安定して発揮できるよう配慮する。また、ゲームで発揮されるパフォーマンスを向上させるために、毎時間の授業の中にメインのゲームを位置づけ、ドリルや簡易化されたゲームとを関連づけた指導を試みる。簡易化されたゲームを行うことで、ボールをキープすることやシュートを決めることをつまづきを解消したり、「スペースへの動き」や「スペースをつくる動き」を高めたりする。その際、「プレーを成功させるためには何を行うべきか」「どのようにするか」など発問を投げかけることで戦術的な気づきを高めるとともに、何を練習すればよいかを理解できるようにする。次に、メインゲームを行い、高めた技能を実際のゲームで発揮できたかどうかをふり返らせることで、「ボール操作の技術」や「ボールをもたないときの動き」の必要性や課題を認識できるようにする。単元の最後には、もう一方のクラスとの対抗戦を企画することで、勝敗を競う楽しさや喜びを味わわせたい。

指導目標

1. 安定したボール操作と空間に走り込む動きや空間をつくり出す動きによって、仲間と連携してゴール前への侵入などから攻防を展開できるようにする。
2. お互いに助け合い教え合ったり、役割分担を協力して行ったりして、共に高まっていくという態度を養うようにする。
3. ゲームの中で発揮される技術、戦術を理解し、自己やチームの課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。

指導計画

第一次	オリエンテーションと試しのゲーム	2時間
第二次	ハーフコート3対3ゲーム	6時間（本時はその5時間目）
第三次	オールコート3対3ゲーム	3時間
第四次	クライマックスゲームとまとめ	2時間

本時の目標

パスを受けるためにスペースに動いたり、マークを振り切ったりする動きができる。

学びのつながりの視点

ボール運動・球技では、プレイヤーはゲーム中の90%の時間はボールを直接扱わない動きをしている。より充実したゲームを楽しむためには、「ボールをもたないときの動き」の質を高めることが重要であるといわれている。そこで、学びのつながりの内容面では「ボール操作の技能」に加えて「ボールをもたないときの動き」を高めることに着目する。各発達段階におけるゴール型の技能の到達目標（体育科の基本的な考え方：表2、表3）を設定し、その達成をめざす。Ⅲ期である中学3年生での指導のあり方として、「科学知」*と「生活知」**ののびおりを意識した指導を行う。具体的には、毎時間の授業の中で、メインのゲームを位置づけ、ドリルや簡易化されたゲームとを関連づけた指導を試みる。ドリルや簡易化されたゲームでは、これまでの学習経験の中で体得してきた知識をより科学的な知識の獲得へ

と引き上げたり、つまずきを解消したりする。また、メインゲームでは、高まった知識が活かされたか、技能が上手く発揮できたかどうかをふり返る。このような指導によって、生徒の思考・判断・表現する活動が促され、ゲーム場面で発揮されるパフォーマンスの向上につながるとともに、課題解決に向けた取り組みを主体的に行うことができるようになると思う。

※本校の体育科では球技における「科学知」と「生活知」を次のように定義している。

*科学知：球技の特性やルールに加え、技術・戦術など言葉や構造をもって説明できる知識

**生活知：これまでの学習や経験、授業における練習や実際のゲームを通して培われた勘や感覚として体得された知識

準備物

バスケットボール、ゲームベスト4色（各10枚）、コート2面、学習カード他

本時の目標

ボールをもっていない時の動き方を工夫することで、マークをふり切ったり、スペースに動いたりする動きができる。

学習の展開

学習活動と内容	指導上の留意点（◆ 評価）
<p>1. 準備運動及びボール操作・動きの感覚づくり(10分)</p> <p><input type="checkbox"/>リーダーを中心に準備運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・下肢の旋回，屈伸，柔軟など <p><input type="checkbox"/>スキルアップドリルを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴール下シュートドリル ・5パスシュートドリル 	<p>○準備運動は主運動を意識しながら正確に行っているかグループ間を巡視し必要に応じて助言する。</p> <p>○より充実したゲームにするために、各技術が大切であることを伝え、ドリルの目的を意識して真剣に取り組むことができるようにする。</p> <p>○グループ毎に回数を発表させ、シュートやパス・キック技術の進歩を確認させる。</p>
<p>2. 本時の目標確認(5分)</p> <p><input type="checkbox"/>パスを受けるためにどのような動きの工夫ができるかを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スペースを見つけて動くようにしよう。 ・マークしてくる相手から離れよう。 ・フェイントをかけたならマークをふり切れるのでは・・・ ・スピードの強弱や方向を変えてみよう。 	<p>○前時の2対2でパスがつながらなかった状況について確認ボードで理解させる。パスを受けるために動き方のアイデアを各自で考えさせる（一人思考）。次に、グループ内で確認ボードを用いてそれぞれのアイデアを表現させ、工夫した動き方を確認するよう促す。</p>
<p>動き方を工夫することで、マークをふり切ったり、スペースに動いたりする動きができるようになるろう</p>	
<p>3. タスクゲーム(15分)</p> <p><input type="checkbox"/>ハーフコート3対3のゲームを行う。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">(ルール)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・対戦は兄弟チーム同士 ・ドリブル無しでパスを最低5本してからシュート 	<p>○ゲームの具体的な目標とルールを提示することで、戦術的な課題を生徒が意識できるようにする。</p> <p>○グループ内で観察し、確認した動きがうまくいった</p>

<ul style="list-style-type: none"> ・OFが終わったらDFをする。両方が終わったら、次の人と交代する。 ・止まった状態から素早くスペースに動いている。 ・行きたい方向の逆に動いた後、スペースに動いている。 ・声を出したり、ハンドサインを出している。 ●スペースを見ず味方に近づいてしまう。 ●スピードの強弱がつけられず、DFをふり切れない。 ●味方同士が重なり渋滞が起こる。 <p>4. メインゲーム(15分)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> ルールの確認, 対戦相手, コートを確認する。 <input type="checkbox"/> オールコート3対3のゲームを行う。 <input type="checkbox"/> ペアの動きを観察し, 気づきを記録する。 <ul style="list-style-type: none"> ・視点: パスをもらう動き方について 	<p>ときは積極的にほめることを伝える。また, うまくいかなかったときは, コートの外でお互いにどうしたらよかを確認するよう促す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ボールをもっている人に対するDFは, シュートやパスをしにくくすることに徹するよう指示する。 ◆スペースへの動きができていないか。【運動の技能】 ◆DFをふり切ることができていないか。【運動の技能】 <p>○味方に近づいてしまう場合は, ボールとゴールと自分をマークするDFの様子を見るように助言する。</p> <p>○スピードの強弱をつけることができない生徒には, 自分をマークするDFに近づいて止まった後, 動くように助言する。</p> <p>○ハーフコートからオールコートになると, 慌ててしまって, 遠くからシュートしたり, 無理なパスが目立つようになる。ゲーム中にチームみんなでめざすことは何かを問い, 「ゴール下でのシュートをねらうこと」「確認した動き方」を意識できるようにする。</p> ◆スペースへの動きができていないか。【運動の技能】 ◆DFをふり切ることができていないか。【運動の技能】
<p>5. ふり返りとまとめ(5分)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> ペアでパスをもらう動き方の気づきを伝え合う。 <input type="checkbox"/> 本時の成果と次時の課題を把握する。 <input type="checkbox"/> グループで協力して, 後片付けを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○自己評価と一致する部分にチェックすることで, 自分が気づけていない良さや課題に気づかせたい。 ○確認した動きが発揮できたかを挙手させることで達成具合を把握するとともに, うまくいった動きを発表させ全体へ広める。 ○巡視しながら, 用具の片付けを確認する。

参考文献

松元剛他「ゴール型ゲームの実践モデル」『体育科教育』大修館書店, 2009.

文部科学省『中学校学習指導要領解説 保健体育編』東山書房, 2008.

文部科学省『小学校学習指導要領解説 体育編』東山書房, 2008.

日本バスケットボール協会 <http://www.japanbasketball.jp/newleague/possibility/>

リンダ・L・グリフィン他『ボール運動の指導プログラムー楽しい戦術学習の進め方ー』大修館書店, 1999.

高橋健夫他『新しいボールゲームの授業づくり 体育科教育別冊』大修館書店, 2010.

吉永武史他「ゴール型ゲームの授業計画」『体育科教育』大修館書店, 2013.