



# E 球技（バスケットボール）【その次の年次以降】

手順 3 内容のまとまりにおける指導事項をバランスよく配置（指導事項の重点化）し、単元の目標を設定する。

## （1）内容のまとまりにおける指導事項をバランスよく配置

| 指導事項                        | その次の年次 3 領域選択Ⅳ<br>球技（バスケットボール選択） |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    | それ以降の年次 全領域選択（マイ・スポーツ）Ⅳ<br>球技（バスケットボール選択） |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|-----------------------------|----------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|--|
|                             | 1                                | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 1   | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |  |
| 知識                          | 1 技術などの名称や行い方                    | ○ |   |   | ● |   |   |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 2 体力の高め方                         |   | ○ | ● |   |   |   |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 3 課題解決の方法                        |   |   |   |   |   |   |   |   | ●  | ○  |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 4 競技会の仕方                         |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   | ● |    |    |    |    |    |    |  |
| 技能                          | 1 防御をかわしてゴールにボールを運ぶ              |   |   | ○ | ○ | ● |   |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 2 味方が作り出した空間にパスを送る。              |   |   |   |   | ○ | ● |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 3 空いた空間に向かってボールをコントロールして運ぶ       |   |   | ○ | ○ | ○ |   |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 4 味方と相手の動きを見ながらボールをキープする         |   |   |   |   |   |   | ○ | ○ |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 5 ボールを他の空間へ動かす                   |   |   |   |   |   | ○ | ○ |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 6 自陣から相手陣地の侵入しやすい場所に移動する         |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 7 味方が作り出した空間に移動する                |   |   |   |   |   |   |   |   | ○  | ○  | ●  | ○  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 8 チームの作戦に応じた移動や動きをする             |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   | ○  | ○  | ●  |    |    |    |  |
|                             | 9 チームの役割に応じた動きをする                |   |   |   |   |   |   |   |   | ○  |    | ○  | ●  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 10 相手のボールを奪うための動きをする             |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
| 思考力、<br>判断力、<br>表現力等        | 11 カバーの動きをする                     |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 12 相手やボールを追い出す守備の動きをする           |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 1 動きを分析して、良い点や修正点を指摘する           |   |   |   | ○ | ○ | ○ |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 2 課題の発見をする                       |   |   |   |   |   |   |   |   |    | ●  | ○  | ○  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 3 課題を解決するための練習の計画を立てる            |   |   |   |   |   |   |   |   |    | ○  | ○  | ●  | ○   | ○ |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 4 危険を回避するための活動の仕方提案する            |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 5 活動を振り返り、よりよいマナーや行為について提案する     |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 6 状況に応じて役割を提案する                  |   |   |   | ○ |   |   |   |   |    |    | ●  |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 7 合意を形成するための調整の仕方を見付ける           |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
| 8 仲間とともに球技を楽しむための調整の仕方を見付ける |                                  |   |   | ○ |   |   |   |   |   |    | ●  |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
| 9 生涯にわたって楽しむための関わり方を見付ける    |                                  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
| 学びに向<br>かう力、<br>人間性         | 1 主体的に取り組もうとする                   | ○ |   |   | ● |   |   |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 2 フェアなプレイを大切にしようとする              |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 3 合意形成に貢献しようとする                  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 4 一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする     |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 5 互いに助け合い高め合おうとする                |   |   |   |   | ○ | ● |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |
|                             | 6 健康・安全を確保する                     | ○ |   |   |   | ○ |   |   |   |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |  |

## （2）単元の目標の設定をします。

「その次の年次」における球技の指導事項の重点化を踏まえ、単元の目標を設定する。

### 単元の目標

（1）次の運動について、勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、（技術などの名称や行い方）、（体力の高め方）、（課題解決の方法）、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開することができるようにする。

ア ゴール型では、（状況に応じたボール操作）と（空間を埋めるなどの動き）によって（空間への侵入）などから攻防をすることができるようにする。

（2）生涯にわたって運動を豊かに継続するための（チームや自己の課題を発見し）、（合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫）するとともに、（自己やチームの考えたことを他者に伝えること）ができるようにする。

（3）球技に（主体的に取り組む）とともに、フェアなプレイを大切にしようとする、合意形成に貢献しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする、（互いに助け合い高め合おうとする）などや、（健康・安全を確保すること）ができるようにする。

\* 本事例では、学習指導要領「2 内容」を踏まえ、その次の年次以降の目標を全て記載した上で、その次の年次で指導し評価する部分については、（ ）をつけて単元の目標を示している。

手順 6 単元の指導と評価の計画（13時間）を作成する。

指導と評価の計画【高等学校 体育】

領域 球技（ゴール型 バasketボール）

年次〔その次の年次以降〕

| 単元の目標        |  |  |   |                              |  |  |                           |                                  |   |    |    |    |    |  |                       |
|--------------|--|--|---|------------------------------|--|--|---------------------------|----------------------------------|---|----|----|----|----|--|-----------------------|
| 知識及び技能       | 次の運動について、勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、（技術などの名称や行い方）、（体力の高め方）、（課題解決の方法）、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開することができるようにする。<br>ア ゴール型では、（状況に応じたボール操作）と（空間を埋めるなどの動き）によって（空間への侵入）などから攻防をすることができるようにする。 |  |   |                              |  |  |                           |                                  |   |    |    |    |    |  |                       |
| 単元の目標        | 生涯にわたって運動を豊かに継続するための（チームや自己の課題を発見し）、（合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫する）とともに、（自己やチームの考えたことを他者に伝えること）ができるようにする。   |  |   |                              |  |  |                           |                                  |   |    |    |    |    |  |                       |
| 学びに向かう力、人間性等 | 球技に（主体的に取り組む）とともに、フェアなプレイを大切にしようとする、合意形成に貢献しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする、（互いに助け合い高め合おうとする）などや、（健康・安全を確保すること）ができるようにする。   |  |   |                              |  |  |                           |                                  |   |    |    |    |    |  |                       |
| 時            | 1  | 2  | 3   | 4                            | 5                                      | 6  | 7                         | 8                                | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 授業づくりのポイント   |                       |
| 学習の流れ        | 0  | 健康観察（出欠確認）・本時の流れ・目標確認・準備運動   |   |                              |  |  |                           |                                  |   |    |    |    |    | ルールや基本動作を確認する。<br><br>ICT機器に基本技能スキルの手本動画を準備する。<br><br>班別活動を行い、自己やチームの課題解決に主体的に取り組む<br><br>見方・考え方を働かせ、自己に合った「みる・支える・知る」に取り組む。 |                       |
|              | 5  | ICT機器を使用し動作確認  |   |                              |  |  |                           |                                  |   |    |    |    |    |  |                       |
|              | 10   | 基本技能練習①<br>パス<br>※対人チェストパス、オーバーヘッドパス、バウンドパス  | 基本技能練習<br>・ピポット<br>・2対1<br>・3対2<br>・簡易ゲーム<br>3 on 3<br>（ハーフコート）<br>※空間に走り込むタイミングを図る、マークを外すタイミング | 班別練習<br>※各班で話し合い、練習メニューを設定する | リーグ戦<br>試合運営<br>作戦タイム<br>ルール確認<br>課題練習 | ゲーム<br>※ゲームと並行して、スキルテストの練習<br>【パス・ドリブル・レイアップシュート | スキルテスト<br>近ごろにゲームでの役割等も含む | ICT機器を使用し動作確認する。振り返りと次回の練習計画に活かす |   |    |    |    |    |  |                       |
|              | 15   | ドリブル<br>※ジグザグドリブル  |   |                              |  |  |                           |                                  |   |    |    |    |    |  |                       |
|              | 20   | シュート<br>※ゴール下、45度ミドルシュート、レイアップシュート   |   |                              |  |  |                           |                                  |   |    |    |    |    |  |                       |
|              | 25   |  |   |                              |  |  |                           |                                  |   |    |    |    |    |  |                       |
|              | 30   |  |   |                              |  |  |                           |                                  |   |    |    |    |    |  |                       |
|              | 35   |  |   |                              |  |  |                           |                                  |   |    |    |    |    |  |                       |
|              | 40   |  |   |                              |  |  |                           |                                  |   |    |    |    |    |  |                       |
|              | 45   | 整理運動・学習の振り返り・次時の確認   |   |                              |  |  |                           |                                  |   |    |    |    |    |  |                       |
|              | 50   |  |   |                              |  |  |                           |                                  |   |    |    |    |    |  |                       |
| 評価機会         | 知識   |  |   | ②                            | ①                                      |  |                           |                                  |   | ③  |    |    |    | 総合的な評価   | ICT機器（スライド）           |
|              | 技能   |  |   |                              |  |  |                           | ①                                |   |    |    | ②③ | ④  |  | ICT機器（スライド）<br>自作の評価簿 |
|              | 思・判・表  |  | ②   |                              |  |  |                           | ①                                | ② | ①  |    |    |    |  | 観察・ICT機器（スライド）        |
|              | 態度   |  |   | ①                            |  |  |                           |                                  |   |    |    | ③  |    |  | 観察・ICT機器（スライド）        |
| 単元の評価規準      | 知識   | ①技術や戦術、作戦の名称があり、それぞれの技術、戦術、作戦には攻防の向上につながる重要な動きのポイントや安全で合理的、計画的な練習方法があることについて理解していることを言ったり、書き出したりしている。<br>②バスケットボールの技能に関連させながら体力の高め方ができることについて、学習した具体例を挙げている。<br>③チームや自己に応じた目標の設定、目標を達成するための課題の設定、課題解決のための練習法などの選択と実践、ゲームなどを通じた学習成果の確認、新たな目標の設定といった過程があることについて理解していることを言ったり、書き出したりしている。 |   |                              |  |  |                           |                                  |   |    |    |    |    |  |                       |
|              | 技能   | ①空いた空間に対して、ボールをコントロールして運ぶことができる。<br>②味方が作り出した空間にパスを送ることができる。<br>③シュートしたり、パスを受けたりするために味方が作り出した空間に移動することができる。<br>④得点を取るためのフォーメーションなどのチームの役割に応じた動きができる。   |   |                              |  |  |                           |                                  |   |    |    |    |    |  |                       |
|              | 思・判・表  | ①課題解決の過程を踏まえて、チームや自己の課題を発見し、練習の計画を他者に伝えている。<br>②班別活動で、状況に応じたチームや自己の役割を提案し、仲間とともに球技を楽しむための調整の仕方を見付けている。   |   |                              |  |  |                           |                                  |   |    |    |    |    |  |                       |
|              | 態度   | ①球技の学習に主体的に取り組もうとしている。<br>②仲間の課題を指摘するなど、互いに助け合い高め合おうとしている。<br>③危険の予測をしながら回避行動をとるなど、健康・安全を確保しようとしている。   |   |                              |  |  |                           |                                  |   |    |    |    |    |  |                       |

## 具体的な指導内容

- 1 関連して高まる体力とその体力向上の手立て  
ゴール型では、主として巧緻性、敏捷性、スピード、全身持久力などが関連して高められる。
- 2 知識及び技能の確実な習得のために（技能向上のための手立て）
  - 知識及び技能の確実な習得のために、基本のボール操作であるパス&キャッチ、ドリブル、シュートの練習回数を多く経験できるように、5～7人組のグループを構成する。バスケットボールの得意・不得意を考慮し、各グループに指導ができる生徒を配置する。
  - パスに関しては、試合を想定し、基本的なスキルであるチェストパス、オーバーヘッドパス、バウンドパスを対人で行う。
  - ドリブルに関しては、切り返しやターンにも対応できるように、一定間隔にコーンを置いて、両手を上手に使いながら、ジグザクドリブルを行う。
  - シュートに関しては、試合を想定し、ゴール下シュート、45度ミドルシュート、レイアップシュートを習得できるように、ボールの持ち方や膝の使い方をICT機器等で確認する。また、シュート練習の際に、バックボードのどこを狙うとシュート成功率が上がるのか理解させる。
- 3 ICT活用 教師の準備・評価 生徒の授業での活用、記録等の効果的活用等
  - 【生徒の活用】
    - 見本となる動画を適宜確認する。
    - 課題解決の場面において、生徒同士が撮影した動画を活用し、仲間・チームの課題や出来映えを伝えるなど、能動的な学びの充実を図る。
  - 【記録の活用】
    - 前時と本時に撮影した動画を比較し、自己の変容を確認することで、次時以降の主体的な学びに結び付けられるようにする。
  - 【教師の活用】
    - プロジェクターを準備し、生徒が活動の目的を確認できるようにする。
    - 授業の振り返りができるよう、ICT機器（forms や google スライド）の機能を活用する。
- 4 障がいのある生徒への配慮
  - 教材、練習やゲーム及び試合や発表の仕方等を検討し、障がいの有無にかかわらず、参加可能な学習の機会を設けたりするなどの生徒の実態に応じたきめ細やかな指導に配慮することが大切である。
- 5 体力や技能の程度、性別や障がいの有無を超えて運動やスポーツを楽しむために、運動やスポーツの多様な楽しみ方を共有することができるような学習活動・学習形態・練習の取り組み方、ルールやゲームの工夫、男女共習の工夫など
  - 勝敗を競ったりすることを通して得られる楽しさや喜びに加えて、活動場面に自己の特性に応じた「する（役割）、みる（動画撮影）、支える（教え合う）、知る」の多様な関わりを設定することで、スポーツの多様な楽しさや喜びを味わうことができるようにする。また、ペアやグループの編成時に配慮したり、健康・安全に関する指導の充実を図ったりするなど、指導方法の工夫を図ることが大切である。

| 時間                    | 学習内容・活動 及び 指導のポイント  |
|-----------------------|---|
|                       | <p><b>【学習内容】</b><br/> ○ドリブルやパスなどのボール操作で相手コートに侵入し、シュートして、一定時間内に相手チームより多くの得点を競い合うゲームであること。(知)<br/> ○主体的に取り組もうとすること。(学)</p> <p>1 オリエンテーション<br/> 1 (1) バスケットボールの特性、ルールについて理解する。<br/> (2) 単元の過程やゴールの姿・単元を通した学習課題を全体で共有する。<br/> (ICT機器や学習ノート等を活用)<br/> (3) 授業のルールを確認する。(授業の進め方や約束事項を確認・グループ割)<br/> (4) 班を編成する。<br/> 2 基本のボール操作(5~7人グループ)<br/> ○対人パス、ドリブル、シュートのスキルチェックを行う。</p>   |
| 2<br>・<br>3<br>・<br>4 | <p><b>【学習内容】</b><br/> ○バスケットボールの技能に関連させながら、体力を高めることができること。(知)<br/> ○状況に応じた自己の役割を理解し、仲間とともにバスケットボールを楽しむための調整の仕方を見つけること。(思)<br/> ○主体的に取り組もうとすること。(学)</p> <p><b>おらせ</b> 思・判・表：重点目標の6、8を1文にまとめて書いています！</p> <p><b>健康安全の留意事項を活動前に全体に提示し確認する。</b></p> <p>1 基本技能練習①(グループごとに練習する。)</p> <p>(1) パス(対人で行う)</p> <p>○チェストパス <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">相手が取りやすい場所、強さをコントロールする！</span></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>○オーバーヘッドパス <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ボールをもらう人は、ハンズアップする！</span></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> |

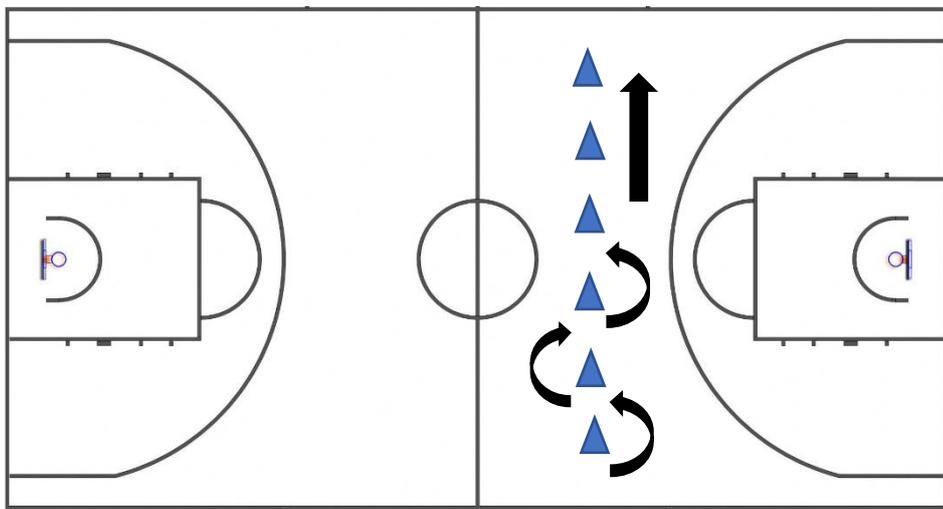
○バウンスパス

左右に投げる



(2) ドリブル

○ジグザクドリブル (約15mの長さに1m~2m感覚にコーンを6つ置く)



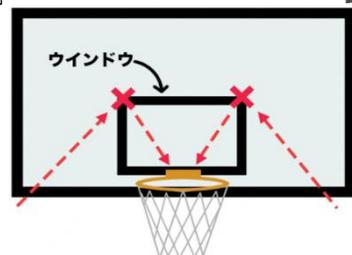
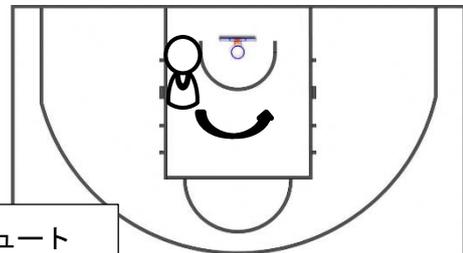
両手を使い、ボールをコントロールしながらドリブルする。

(3) シュート

○ゴール下シュート (左右5本連続でシュートする。)

ポイントは、バックボードのどこを狙うとシュート成功確率が上がるのか確認しよう!

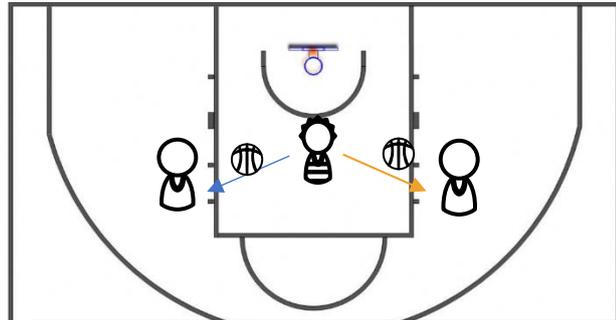
左右5本連続でシュート



### ○45度ミドルシュート

- ・グループの実態に応じて、ゴールまでの距離を短くしたりする。

最初は、ワンサイドで反復練習し、慣れてきたら、スペースに走り込み、ボールをもらってシュートを打てるようにする。



役割分担を決め、中央からパスを出す人を置き、45度にいる選手はパスをもらいゴールを狙う！

### ○レイアップシュート

最初、下の図のようにその場でボールをバウンドさせ、キャッチと同時に右足を着け、そのまま1, 2のステップでレイアップシュートを練習する。できるようになったら、距離を取り、ドリブルからのレイアップシュートを練習する。

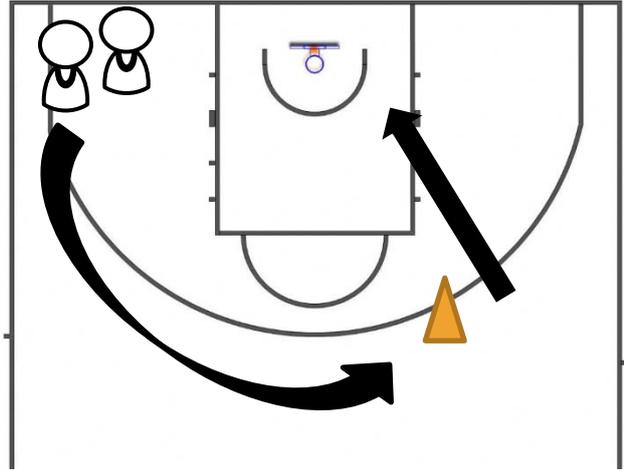


「1, 2」(右・左)と声を出しながら練習するとタイミングをつかみやすいよ。  
慣れてきたら、左右練習しよう！



※できるようになったら、右図のように3ポイントラインに沿ってドリブルを開始し、コーンからレイアップシュートに入っていく。(徐々にスピードをあげていく。)

※生徒の実態に合わせて、左右できるように練習する。



苦手な生徒に対しては、安全な場所を確保し、ボールを受けてからの足の運び方を練習する。



### 【学習内容】

- 空いた空間に対して、ボールをコントロールして運ぶことができる。(技)
- 仲間と協力し、課題を指摘するなど、互いに助け合い高め合おうとしている。(学)

### 1 基本技能練習②

#### (1) ピボット

○ボールを保持しているときに視野を広く持ち、敵味方の動きを的確に把握することができるようにする。ピボットはフロント・バック（リバース）の2パターンからなるが、足だけでなく同時にボールを動かす・振るといった動作と組み合わせると有効的である。

5  
・  
6

・ピボットすることで、味方やディフェンスの動きを見て、予測や判断ができるようになる！また、ピボットしながら体重をかけてパスを出すことで、強いパスも出すことができるようになるよ。



(2) 2対1

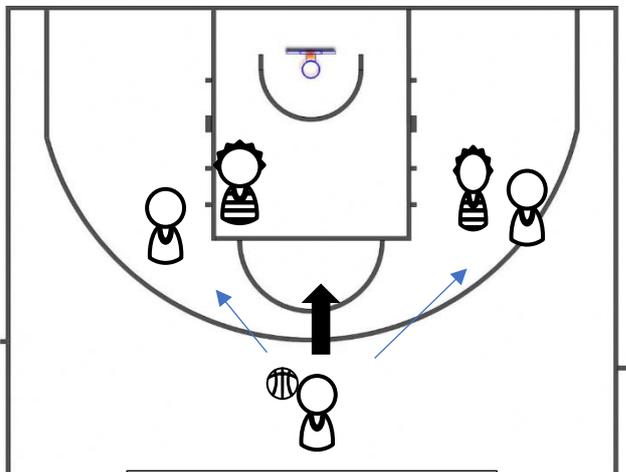
○2対1の局面で、自分でドリブルするか、仲間にパスを出すか、ディフェンスの位置で判断する。



真横にパスを繋いでもゴールとの距離は縮まらないので、ドリブルして、自分で空間にボールを運ぶのか、仲間にスペースに動いてもらいパスを出すか判断する！

(3) 3対2

○3対2の局面では、できるだけ早く前方にボールを運び、数的優位を活かし2対1の状況を作り出すことが重要である。



動いてノーマークを作ろう！



※空間に走り込むタイミングを図り、マークを外してみよう！ICT機器を活用し、自分の動きを確認し、タイミングをつかもう！

※ボールキャリアも空間を見つけてドリブルすることで、敵を引きつけ、パスが出しやすくなるよ！

(4) 3対3 (ハーフコートゲーム)

○3対3では、ボールを持っていない仲間2人の動きがポイントになる。2対1、3対2の練習で、「空間に走り込む」、「空間にドリブル」、「空間にパス」を出すことを練習しているので、より実践的な場面で応用できるようにする。

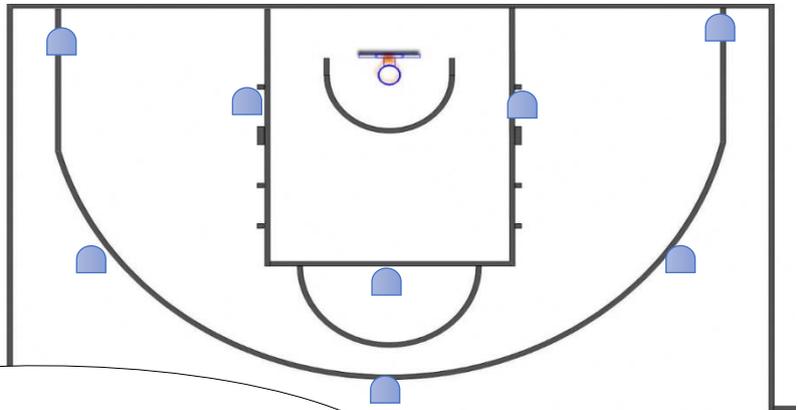
空間を埋めることだけが目的にならないように注意する。

空間を埋める＝ゴールを攻める

空間づくりのためにフロアバランスを意識させる。



フロアバランスを意識させる！



空間づくりのイメージがしやすいように  
コーンやマーカー等の目印を置く！



○3対3の簡易ゲームを行った際に、空間づくりのためのフロアバランスが個人でできているかの確認やチームの課題を明確にし、チームのメンバーで共有できるように、ICT機器でスライドにまとめるようにする。



※仲間にアドバイスしたことやアドバイスしてもらったことを記録に残しておくことで、自己の課題を意識しながら主体的に活動に取り組める。

単元：バスケットボール ○月○日 ○時間目

- チームの課題点  
.
- 個人の課題点  
.
- アドバイス受けたこと、アドバイスしたこと  
.

動画

動画

【学習内容】

○チームや自己の課題を発見し、練習方法を仲間とともに考えること。(思)

思・判・表：重点目標の2、3を1文にまとめて書いています！

○状況に応じた自己の役割を提案し、バスケットボールを楽しむためには、どうしたらいいか調整すること。(思)

おらせ

思・判・表：重点目標の6、8を1文にまとめて書いています！

○基本技能練習①、基本技能練習②を行う中で、各チームの課題を話し合い、練習メニューを設定する。その際にICT機器のスライドを参考に、自己の課題や役割等も話し合い、練習メニューを理解させ取り組めるようにする。



○ディフェンスの練習では、簡単なフォーメーションを教え、他チームと話し合いを進めながら練習する。時間を決めて、攻守を交替しながら取り組む。



ツースリーゾーンディフェンス



マンツーマンディフェンス

○後半はゲームを行い、空いた時間を活用し、スキルテストに向け、基本技能練習①を行う。もしくは班で話し合ったり、課題解決練習を行ったりする。

◎5対5の実践的課題練習



【学習内容】

- 班で目標を設定し、課題解決のための練習法や実践、ゲームを通して学習成果の確認をすること。(知)
- シュートやトライをしたり、パスを受けたりするために味方が作り出した空間に移動すること。(技)
- 侵入する空間を作り出すために、チームの作戦に応じた移動や動きをすること。(技)
- チームや自己の役割に応じて動くこと。(技)
- チームや自己の課題を発見し、練習方法を仲間とともに考えること。(思)
- 健康・安全を確保すること。(学)

各チームで基本技能練習①のドリルを行い、リーグ戦を行う

○できるだけ多く試合ができるように、試合時間を調整する。

試合時間：4～5分（チーム数に合わせて時間設定）

試合がないチームは交代で試合運営を行う。（審判・得点）

班で話し合い、作戦や課題練習を行う。



○ゲームを通して、チームの課題や一人一人の役割を明確にする。

9  
.  
10  
.  
11  
.  
12

**例 第〇回 バasketボールリーグ戦** 〇月〇日

|    | 1班 | 2班 | 3班 | 4班 | 5班 | 6班 | 7班 | 8班 | 勝敗分 | 順位 |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|
| 1班 |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |
| 2班 |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |
| 3班 |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |
| 4班 |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |
| 5班 |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |
| 6班 |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |
| 7班 |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |
| 8班 |    |    |    |    |    |    |    |    |     |    |



- ※大きなリーグ戦表をホワイトボード等に掲示して準備すると雰囲気も出て、生徒はやる気になるね！
- ※言葉で伝えるのは難しい動きをICT機器やホワイトボードを活用し、視覚的にわかりやすくするといいね！
- ※苦手な生徒への配慮も忘れずに！雰囲気をよくする声かけやパスのタイミング、走り込むタイミング等の声かけを意識する。
- ※作戦→試合→反省・課題→練習のサイクルで課題解決につなげよう！

【学習内容】

○スキルテスト（技）

○まとめのゲームを行い、単元を振り返ること。

- 1 基本技能練習①を班で練習し、スキルテストを行う。
- 2 まとめゲームを行う前に、班で前時までのゲームをICT機器等で振り返り、自己の課題やチームの課題点を明確にする。
- 3 学習のまとめ、振り返り
  - (1) 個人で振り返り（ICT機器（Forms など）もしくは学習シートを活用）
  - (2) チームで振り返り（ICT機器（クロムブックなど）のスライドを共有し、振り返る）
  - (3) 教師による総括及び評価（単元の中で、生徒の成長の様子を伝える）

13

