

高等学校部会

① 視点説明

視点説明	県立都城西高等学校	教諭	日高大輔
------	-----------	----	------

② 授業発表

	学年	単元	発表者
I	第1学年	球技 (ゴール型：バスケットボール)	県立都城工業高等学校 教諭 南 司
II	第2学年	球技 (ゴール型：バスケットボール)	県立都城工業高等学校 教諭 大庭伸也

③ 教科研究調査発表

内 容	発表者
新学習指導要領に対応した単元計画の構造図の工夫 ～ICTを活用した球技の授業をとおして～	県立宮崎南高等学校 教諭 工藤英世

④ ワークショップ型授業研究

役 職 名	氏 名		
指導助言者	日本女子体育大学	教授	高橋修一
	宮崎県教育庁スポーツ振興課	指導主事	堀口直樹
司会者	県立日向高等学校	教諭	奈須里咲
コーディネーター	県立宮崎南高等学校	教諭	工藤英世
	県立宮崎商業高等学校	教諭	志岐信和
記録者	県立高鍋農業高等学校	教諭	串間勇哉
	日章学園高等学校	教諭	入船 満

⑤ 研究発表・研究協議会

	研究発表題目	発表者	
1	技能チェックシートの実践活用 ～研究結果の評価・改善～	県立富島高等学校 教諭 加治真弓	
2	西諸支部における体づくり運動の授業実践	県立小林秀峰高等学校 教諭 川野敦史	
役 職 名	氏 名		
指導助言者	日本女子体育大学	教授	高橋修一
	宮崎県教育庁スポーツ振興課	指導主事	堀口直樹
司会者	県立高城高等学校	教諭	前村かおり
記録者	県立日南高等学校	教諭	秋吉知洋
	鵬翔高等学校	教諭	富山良人

高等学校部会（都城・北諸支部）の研究

1 研究主題

生涯にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を育む保健体育科学習の在り方
～球技「ゴール型」における、主体的・対話的で深い学びの視点に立った授業の創造と展開～

2 主題設定の理由

グローバル化の進展の中で、人工知能（AI）が様々な判断を行ったり、身近な物の働きがインターネット経由で最適化される IoT が広がったりするなど、Society5.0 とも呼ばれる新たな時代の到来が、社会や生活を大きく変えていくとの予測もなされている。このような時代において、生徒には様々な変化に積極的に向き合い、他者と協働して課題を解決していくことが一層求められるようになってきている。

現行の学習指導要領の成果として、特に「する、みる、支える」のスポーツとの多様な関わり方の必要性や公正、責任、健康・安全等の態度が身に付いている』といった成果も見られる一方、『健康課題を発見し、主体的に課題解決に取り組む学習が不十分であり、社会の変化に伴う健康課題に対応した教育が必要』との指摘もある。そのような中で開催された 2020 東京オリンピック・パラリンピックは、我々が、スポーツの素晴らしさを改めて実感する素晴らしい大会となったと考える。これを受けて、さらに体育・スポーツへの関心が高まり、各競技の取り組みも活発になると考えられる。今後は、スポーツに限らず、保健体育の授業において、豊かなスポーツライフを実現するための資質や能力を備えた生徒の育成を図るため、学校体育指導者の更なる資質向上に努めることが重要だと考える。

そこで本研究では、体育や保健の授業で、更に、「主体的、対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善の推進を図るために、「ゴール型」の授業に着目し、カリキュラムマネジメントや ICT を用いた学習資料等の工夫や改善を行うことが、生徒の生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現する資質や能力を育成することにつながるのではないかと考え、本主題を設定した。

3 研究仮説

生徒の運動体験や学校の現状等を踏まえ、カリキュラムマネジメントや ICT を用いた学習資料等の工夫や改善を行えば、「主体的・対話的で深い学び」が実現し、生徒の生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現する資質や能力を育成することにつながるのではないかと考え、本主題を設定した。

4 研究内容

(1) 各高校におけるゴール型の授業構築における実態調査

都北地区の高等学校 10 校のゴール型授業の実態を調査する中で、地区の課題を明確にすることとした。

(2) 高校 1 年から 3 年までのつながりを意識した単元構造図の作成

地区の課題とカリキュラムマネジメントの視点を踏まえて、ゴール型における1～3年までの単元構造図の作成を行った。

(3) ICTを活用したスキル動画集の作成

ゴール型「バスケットボール」の個人技能の学び直しについて、支部中体連と連携をとり、支部中体連で研究を行い作成した「スキルアップテキスト集」の一部のメニューを動画集にすることで、生徒自身の技能の学び直しに活用することとした。

(4) 生徒の実態に応じた、手立てと評価の一体化表の作成

都城、北諸支部の各体育連盟と連携をとり、12年間の系統性を持った、生徒の球技に対する手立ての一体化表を作成し、指導に活用した。

(5) ICTを活用した学習カードの作成と工夫

IPADの「Google classroom」を、生徒の学習カードに活用できないか、授業の中で活用し、成果と課題を明確にした。

5 研究の実際

(1) 各高校におけるゴール型の授業構築における実態調査について

都城都北地区の高等学校10校の「ゴール型」授業の実態調査、バスケットボールの授業で工夫していることの調査を行った。

1) 実態調査内容

○実施内容、対象学年、授業時数、実施時期

2) バスケットボール授業で工夫していることの調査内容

○スキルテスト、学習カード、授業内容（個人的技能）、(集団的技能)、ICT活用方法等

3) 実態調査結果

高校名	実施内容	対象学年	実施時期	授業時数
都城農業	バスケットボール	1, 2, 3年	11月～	15
	サッカー	3年	11月～	15
都城聖ドミニコ学園	バスケットボール	1, 2年	10月～	18
都城泉ヶ丘	バスケットボール	1年	9月～	15
		1, 2, 3年	1年9月～	15
	サッカー		2年1月～	15
			3年6月～	15
			9月～	12
ハンドボール	1年	9月～	15	
都城泉ヶ丘定時	バスケットボール	2, 3年	6月～	10
	サッカー	1, 2, 3年	11月～	11
高城	バスケットボール	1, 2, 3年	9月～	13

	サッカー	1, 2, 3年	5月～	13
都城東	バスケットボール	1, 2, 3年	6月～	10
	サッカー	1, 2, 3年	12月～	10
都城西	バスケットボール	1, 2, 3年	11月～	15
	サッカー		2月～	15
都城商業	バスケットボール	1, 2, 3年	6月～	10
	サッカー	2, 3年(男子)	11月～	10
都城工業	バスケットボール	1, 2, 3年	1年7月～	10
			2, 3年9月～	18
	サッカー	2, 3年	9月～	18
	ハンドボール	2, 3年	9月～	18
	ラグビー	2, 3年	9月～	18
都城	バスケットボール	1, 2, 3年	10月～	15
	サッカー	1, 2, 3年	10月～	15

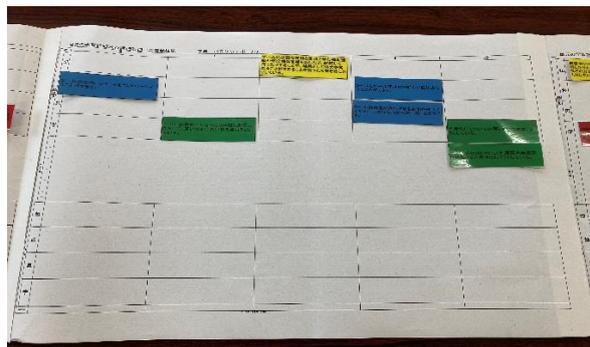
4) バスケットボール授業で工夫していることの調査結果

使用しているスキルテスト	○ゴール下シュート ○レイアップシュート○3対3の中で基本スキル確認 ○フリースロー ○2対2パスつなぎ ○カットインプレー 等
学習カードの利用について	○思考・判断力を確認する際に使用 等
個人的技能を高めるための練習	○ハンドリングドリル ○ドリブル1対1 ○ドリブルドリル ○5方向からのセットシュート ○リバウンド練習 ○ランニングパス ○縦列パス ○脚捌き ○コーディネーションパス 等
集団的技能を高めるための練習	○ハーフコート2対2、3対3 ○オールコートドリブルなし5対5 ○ハーフコートドリブルなし3対2 ○スクエアパス回し 等
ICTの活用について	○学習カード ○スキルテスト、ゲームの動画撮影 ○遅延操作で生徒がフィードバックに活用
ICTを今後活用していくなら、どんな活用方法があるか	○練習内容を動画で確認 ○記録表や学習カードの電子化 ○ゲームの映像を確認、課題の把握 ○スキルアップテキスト動画の作成 等

(2) 高校1年から3年までのつながりを意識した単元構造図の作成について

都城工業高校をモデルとし、1年から3年までのつながりを意識した単元構造図を作成した。指導、評価の時期やタイミングは適切かどうか。学年が上がるにつれて発展

性のある計画になっているか。地区の教科研究委員と議論を進めた。



(3) ICT を活用したスキル動画集の作成について

支部中体連で研究を行い作成したバスケットボールの「スキルアップテキスト集」の中から個人スキルメニュー12 種目を動画集にして、Googleclassroom 内で共有し、生徒はいつでも閲覧できるようにした。高校1年生時の技能の学び直しに活用することとした。

○コールドリブル

○フロントチェンジ



(4) 生徒の実態に応じた、手立てと評価の一体化表の作成について

12年間の系統性を持った、生徒の球技に対する手立ての一体化表を作成し、指導に活用した。その際、努力を要する生徒(C評価)に対する教師の具体的な手立てについて、支部教科研究委員と議論し、手立てまで示した1~3年までの各評価に対する一体化表を完成させ、指導に活用した。

○手立て表(1年:知識)

る事ができた。

② 課題

- 実態を調査する中で、ICTの具体的な活用方法について、具体的な実践例が少ないことが分かった。今後も、継続して地区教科研究委員会で活用方法を検討する必要がある。

(2) 高校1年から3年までのつながりを意識した単元構造図の作成について

① 成果

- 各学年で段階に応じた指導の在り方を見つめ直す機会になり、指導と評価の時期とタイミングを共通理解できる良いきっかけとなった。

② 課題

- 学校の実態（普通科、実業系等）で生徒の特性も異なるため、指導と評価のタイミングが異なることが議論の中で明らかになった。単元構造図の作成する上でも、学校の実態と理想を照らし合わせながら、作成することが求められる。

(3) ICTを活用したスキル動画集の作成について

① 成果

- 視覚的に生徒は練習方法を確認できるので、練習効率が格段に上がった。
- ポイントが明確になり、技能の習得が早まった。

② 課題

- 集団的技能のドリル作成はできないか。空いた空間への侵入やスペースを埋める等、視覚的に捉えた方が理解しやすいドリル動画の作成ができれば、生徒の理解度は深まり、より主体性が引き出せるのではないかと。さらに工夫改善が必要である。

(4) 生徒の実態に応じた、手立てと評価の一体化表の作成について

① 成果

- 手立ての必要な生徒に対して、より効果的な指導が期待できる。
- 評価補助簿としても活用でき、指導と評価の一体化が高められることができる。

② 課題

- 学校の実態や生徒の実情を考慮した手立てにするには、さらに工夫や改善に向けて検討していく必要がある。

(5) ICTを活用した学習カードの作成と工夫について

① 成果

- Googleclassroomを活用したことで、ICTの活用に関して指導者自身の知識が深まった。
- 記録や動画をいつでも閲覧できるので、事後評価等で役立った。

② 課題

- Googleclassroomの機能をまだ完全に使いこなしているとは言えない。まだまだ活用できそうなコンテンツはあると感じた。さらに工夫や改善の必要性がある。

7 まとめ

これまでの研究を通して、生徒の運動体験や学校の現状等を把握する中で、カリキュラムマネジメントや ICT を用いた学習資料等の工夫や改善を行ってきた。コロナ渦ではあるが、多くの先生方の御協力もあり「主体的・対話的で深い学び」のさらなる充実につながる授業実践や、研究会を実施することができた。今後は、研究や授業実践で出た課題の改善や、新たな課題発見のための授業実践、研究を粘り強く続けていくことで、より良い授業づくりにつながると考えている。

第2学年 体育学習指導案

令和3年10月29日 金曜日 3校時
第2学年 (男子22名、女子6名)
場 所 都城工業高等学校体育館
指 導 者 教諭 大庭 伸也

1 単元名 球技（ゴール型：バスケットボール）

2 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。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。
(知識及び技能)
- (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。
(思考力、判断力、表現力等)
- (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ことなどや、健康・安全を確保することができるようにする。
(学びに向かう力、人間性等)

3 運動の一般的特性

球技は、ゴール型、ネット型及びベースボール型などから構成され、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。入学年次の次の年次（その次の年次）以降の球技では、多様な楽しさや喜びを味わい、技術の名称や行い方などを理解するとともに、仲間と連携しゲームを展開すること、生涯にわたって運動を豊かに継続するための課題に取り組み、考えたことを他者に伝えること及び球技に主体的に取り組むとともに、公正、協力、責任、参画、共生などの意欲を育み、健康・安全を確保することができるようにする。なお、球技の多様な楽しさや喜びを味わうこととは、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、体力や技能の程度等にかかわらず、「する、みる、支える、知る」などのスポーツの多様な楽しさや喜びを味わうことである。

指導に際しては、「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」の内容をバランスよく学習させ、自己に適したスポーツとの多様な関わり方を考える機会を充実することで、生涯にわたる豊かなスポーツライフの実現を目指すことが大切である。

4 生徒の実態

(1) 運動に触れる楽しさの体験状況

バスケットボール部に所属している生徒もしくは経験者は、28名中男子7名、女子2名である。運動部に加入している生徒は20名、文化部に所属している生徒は6名である。バスケットボールの授業を選択してきているので、全体的に意欲的に取り組む生徒が多く、活気がある。しかし、事前調査での結果では、シュート、キャッチ、パスなどの基礎技能が身に付いていない生徒や、侵入する空間を作ることやチームの作戦に応じた移動や動きをすることが苦手な生徒も多い。ルールに関しては、バスケットボールの試合を見たり、体育の授業やクラブ等で実際に行ってきたりしたためある程度は理解しているようである。

(2) 「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」、「学びに向かう力、人間性等」の習得状況

「知識及び技能」に関しては、1年次で全員がバスケットボールの授業を履修しており、個人差はあるが各チームに基本的動作を習得出来ている生徒が数名いる。ウォーミングアップの際に班ごとに入学年次までに習得すべき技能の「安定したボール操作」と「空間への侵入」の技能練習

を取り入れ、学び直しを図る。侵入する空間を作ることやチームの作戦に応じた移動や動きをすることが苦手な生徒も多いため、個人の動きやチームの動きを確認してポジションを修正するイメージを持つことが課題である。

「思考力、判断力、表現力等」に関しては、技能習得の個人差や男女差などを踏まえて、経験者が中心となり、課題解決に向けて練習方法などを工夫して取り組んでいる。チームや自己の課題の過程を踏まえて、新たな課題発見をし、解決していくことが課題である。

「学びに向かう力、人間性等」に関しては、球技に積極的に取り組むとともに、体力や技能の程度、性別など一人一人の違いを認め合いながら、学習課題の解決に向けて仲間の学習を援助することができるようにすることが課題である。

(3) 体力の状況

段階	男子					女子				
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
人数	8人	11人	3人	0人	0人	2人	2人	2人	0人	0人
%	36%	50%	14%	0%	0%	33.3%	33.3%	33.3%	0%	0%

項目別結果一覧表（平均） ○…全国平均より高い ▲…全国平均以下

項目	平均	男子	女子	項目	平均	男子	女子
握力	本クラス	○40.0	▲26.2	シャトルラン	本クラス	○95.5	○53.3
	県平均	40.4	26.6		県平均	97.1	55.2
	全国平均	39.85	26.9		全国平均	91.3	52.3
上体起こし	本クラス	○32.2	○26.5	50m走	本クラス	○7.4	○9.2
	県平均	31.0	23.7		県平均	7.2	8.8
	全国平均	30.9	24.3		全国平均	7.2	8.7
長座体前屈	本クラス	○59.1	○55.0	立ち幅跳び	本クラス	○238.3	○180.3
	県平均	52.4	49.7		県平均	228.3	176.3
	全国平均	49.7	48.6		全国平均	225.2	172.4
反復横跳び	本クラス	○60.0	○52.5	ハンドボール投げ	本クラス	○31.0	○18.0
	県平均	58.8	49.3		県平均	27.1	15.2
	全国平均	57.6	48.8		全国平均	25.4	14.5

体力テストにおいて、総合評価の割合は、A・B段階が男子86%、女子が66%である。C段階が男子14%、女子が33%おり、全体の8割近くが体力・運動能力が高いことがわかる。項目別でも男子はすべてにおいて全国平均を上回り、女子は握力以外の項目は全国平均を上回った。C段階の生徒は男女合わせて18%であった。体力・運動能力とは別に約4分の1は運動に対してやや苦手意識がある生徒もいる。学習活動の際にアドバイスや指導などを工夫して意欲的に取り組めるように努めていきたい。

5 学習を進めるに当たって

本単元では、健康の保持増進や体力の基礎要素やその高め方及び運動する意欲の向上を図る学習内容となっている。カリキュラム・マネジメントの視点から体育理論では「スポーツの技術と戦術」の学習について合理的な身体の動かし方や戦術、作戦を学び、知識を深めているため、チームや自己の課題を発見し、課題解決していくことを学ぶには最適な領域だと考える。しかし、生徒の実態として基本的動作を習得できていない生徒もいるので経験者が中心となり、技能の習得や課題解決していく場面での声掛けなどを教師側が工夫する必要があると感じている。また、ICT機器を取り入れ、1年次から取り組んでいる個人スキルや集団スキルなどをICT機器により動画で確認することによって、イメージを持たせやすいように指導していきたい。チームや自己の課題をホワイトボードを用いて、ゲームの状況等を踏まえながら、学んだ知識を十分に理解し、活発な意見交換ができるように工夫していきたい。

6 単元の評価規準 (○第2学年 ・第3学年 ◎第2・3学年共通)

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度	
全ての単元の評価規準	<p>○知識</p> <ul style="list-style-type: none"> ・球技では、各型の各種目の局面ごとに技術や戦術、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、計画的な練習の方法があることについて学習した具体例を挙げている。 <p>◎球技の型や種目によって必要な体力要素があり、その型や種目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について言ったり書き出したりしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題解決の方法には、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言ったり書き出したりしている。 <p>○競技会で、ゲームのルール、運営の仕方や役割に応じた行動の仕方、全員が楽しむためのルール等の調整の仕方などがあることについて学習した具体例を挙げている。</p>	<p>○技能</p> <ul style="list-style-type: none"> ○防御をかわして相手陣地やゴールにボールを運ぶことができる。 ○味方が作り出した空間にパスを送ることができる。 ○空いた空間に向かってボールをコントロールして運ぶことができる。 ・守備者とボールの間に自分の体を入れて、味方と相手の動きを見ながらボールをキープすることができる。 ○隊形を整えるためにボールを他の空間へ動かすことができる。 ・自陣から相手陣地の侵入しやすい場所へ移動することができる。 ・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へ移動することができる。 ○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ができる。 ・得点を取るためのフォーメーションやセットプレイなどのチームの役割に応じた動きをすることができる。 ・チームの作戦に応じた守備位置へ移動し、相手のボールを奪うための動きをすることができる。 ・味方が抜かれた際に、攻撃者を止めるためのカバーの動きをすることができる。 ・一定のエリアから得点しにくい空間に相手や相手のボールを追い出す守備の動きをすることができる。 	<p>○選択した運動について、チームや自己の動きを分析して、良い点や修正点を指摘している。</p> <p>○課題解決の過程を踏まえて、チームや自己の新たな課題を発見している。</p> <p>○チームや自己の課題を解決するための練習の計画を立てている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・練習やゲームの場面で、チームや自己の危険を回避するための活動の仕方を提案し、他者に伝えている。 ・練習やゲームを行う場面で、チームや自己の活動を振り返り、よりよいマナーや行為について提案している。 ・チームでの学習で、状況に応じてチームや自己の役割を提案している。 <p>◎チームでの話合いの場面で、合意を形成するための調整の仕方を見付けている。</p> <p>○体力や技能の程度、性別等の違いを超えて、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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・球技の学習成果を踏まえて、自己に適した「する、みる、支える、知る」などの運動を生涯にわたって楽しむための関わり方を見付けている。 	<p>○球技の学習に主体的に取り組もうとしている。</p> <p>○フェアなプレイを大切にしようとしている。</p> <p>○作戦などを話し合う場面で、合意形成に貢献しようとしている。</p> <p>○一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>◎危険の予測をしながら回避行動をとるなど、健康・安全を確保している。</p>

単元の評価規準

- ①球技の型や種目によって必要な体力要素があり、その型や種目の技能に関連させながら体力を高めることができる。
- ②競技会で、ゲームのルール、運営の仕方や役割に応じた行動の仕方、全員が楽しむためのルール等の調整の仕方などがあることを理解している。

- ①防御をかわして相手陣地やゴールにボールを運ぶことができる。
- ②味方が作り出した空間にパスを送ることができる。
- ③空いた空間にボールをコントロールして運ぶことができる。
- ④隊形を整えるためにボールを他の空間へ動かすことができる。
- ⑤侵入する空間を作り出すための移動や動きをすることができる。

- ①選択した運動について、チームや自己の動きを分析して、良い点や修正点を指摘している。
- ②課題解決の過程を踏まえて、チームや自己の新たな課題を発見している。
- ③チームや自己の課題を解決するための練習計画を立てている。
- ④チームでの話合いの場面で、合意を形成するための調整の仕方を見付けている。
- ⑤体力や技能の程度、性別等の違いを超えて、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。

- ①球技の学習に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作戦などを話し合う場面で、合意形成に貢献しようとしていること。
- 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している。
- ⑤危険の予測をしながら回避行動をとるなど、健康・安全を確保している。

7 単元の指導と評価の計画 (1～7/15時間)

時間		1	2	3	4	5	6	7
指導内容	知		①球技の型や技能に関連させながら体力を高める					
	技		①防御をかわして相手陣地や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隊形を整えるためにボールを他の空間へ動かすこと	
	思					①選択した運動について、チームや自己の動きを分析		③チームや自己の課題を解決するための練習計画を立てること
	学	①球技の学習に主体的に取り組もうとする				⑤危険の予測をしながら回避行動をとるなど、健康・安全を確保している		
学習の流れ		○基本的技能の復習			○空いている空間をつくりだす動き ○空間へのパス			
	0	出席確認 健康・安全の確認 準備運動・補強運動						
	5	オリエンテーション	ボール操作 ・シュート ・パス		ボール操作の反復練習Ⅰ ・シュート、パス、ドリブル等			
	10		・キャッチ		課題発見タスクゲーム①			
	15		・ドリブル 等		・2対1 (ハーフ)・(オール) ・3対2 (ハーフ)・(オール) ・4対3 (ハーフ)・(オール) *パスのみなど			
	20	役割分担等・準備運動作り						
	25	ICT活用 個人課題・チーム課題分析・練習						
	30	ボール慣れゲーム (ボール操作)	簡易ゲーム (ゲームに入る前)		簡易ゲーム (ゲームに入る前)			
	35		・パスゲーム		・ドリブルなしゲーム			
	40		・シュートゲーム ・3対3		・ドリブル3歩ゲーム			
45	課題発見タスクゲーム②							
50	・3対3 ・4対4 *パスのみなど							
45	7 本時のまとめ整理運動・学習の振り返り・次時の確認							
50	【課題解決】							
評価の機会	知		① 【観察・カード・ICT】					
	技				① 【観察・ICT】	② 【観察・ICT】	③ 【観察・ICT】	
	思					① 【カード・ICT】		③ 【観察・カード・ICT】
	態	① 【カード・ICT】]	⑤ 【カード・ICT】			
準備物	バスケットボール、カラーコーン、デジタイマー、タブレット端末、モニター							
カリ・マネ	科目「保健」 (1)現代社会と健康 (7)生活習慣病などの予防と回復 (8)精神疾患の予防と回復							

7 単元の指導と評価の計画（8～15 / 15時間）

8	9	⑩	11	12	13	14	15
				②競技会の運営や全員が楽しめるためのルール			総括的な指導内容
⑤侵入する空間を作り出すための移動や動き							
	④チームでの話し合いの場面で合意を形成する	②課題解決の過程を踏まえて、チームや自己の新たな発見				⑤性別等の違い等でも球技を楽しむ調整の仕方	
②フェアなプレイを大切にしようとする			③作戦などを話し合う場面で合意形成に貢献		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している		

○空間への侵入（スクリーンプレイ）	○チームや自己の課題に応じた練習
-------------------	------------------

出席確認 健康・安全の確認 準備運動・補強運動	
-------------------------	--

<p>空間をめぐる攻撃</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ディフェンス突破 ・スクリーンプレイ（説明・種類） <p>チームの作戦に応じた守備</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ディフェンスの種類と説明 ・ディフェンスの仕方 ・カバー、サポート 	<p>チーム課題の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・目標や目的 ・作戦や戦術 <p style="text-align: center;">リーグ戦Ⅰ</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">ゲーム①</td> <td style="width: 50%;">ゲーム③</td> </tr> </table> <p>課題の確認・修正・計画Ⅰ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動画で使用するのフィードバック <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">リーグ戦Ⅰ ゲーム②</td> <td style="width: 50%;">リーグⅡ に向けた</td> </tr> </table> <p>課題の確認・修正・計画Ⅱ</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">ルール</td> <td style="width: 50%;">の提案</td> </tr> </table>	ゲーム①	ゲーム③	リーグ戦Ⅰ ゲーム②	リーグⅡ に向けた	ルール	の提案	<p>リーグ戦Ⅱ</p> <p>前時までの学習を踏まえ、ゲームのルール、運営の仕方や役割に応じた行動の仕方、全員が楽しむためのルールや男女共習で楽しむためルールを工夫したゲームで、自分たちでリーグ戦を開催する。</p>
ゲーム①	ゲーム③							
リーグ戦Ⅰ ゲーム②	リーグⅡ に向けた							
ルール	の提案							

7 本時のまとめ整理運動・学習の振り返り・次時の確認【課題解決】

				② 【観察・カード・ICT】			総括的な評価
④ 【観察・ICT】	⑤ 【観察・ICT】						
	③ 【観察・カード・ICT】	② 【観察・カード・ICT】				③ 【観察・カード・ICT】	
② 【カード・ICT】			③ 【観察・カード・ICT】		④ 【観察・カード・ICT】		

②安全な社会生活 (イ)応急手当

8 本時の学習（10／15時間）

(1) 本時の目標

○ 課題解決の過程を踏まえて、チームや自己の新たな課題を発見することができるようにする。

（思考力、判断力、表現力等）

(2) 本時の評価項目

○ 課題解決の過程を踏まえて、チームや自己の新たな課題を発見している。

（思考、判断、表現）

9 学習指導過程

段階	時間	学習内容及び学習活動	指導上の留意点	○：評価項目 (評価方法)【Aの例】	「努力を要する」状況と判断される生徒への手立て
はじめ	0 10	1 用具や場の準備 2 集合、整列、挨拶 3 健康観察 4 準備運動 都工体操（学校独自） チームの課題解決のための反復練習。 ICT等での課題確認	・準備運動でボールを使用し、ボール操作の習得を意識させる ・課題を全員で共有できるように動画等を用いて理解できるようにする。 ・仲間とコミュニケーションをとることができるように声掛けを行う。	(ICT活用) 【Aの例】 自己や仲間の技術的な課題やチームの作戦・戦術について有効な練習方法の選択について自己の考えを伝えようとしている	
なか	15	5 本時のねらいの確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">課題解決の過程を踏まえて、チームや自己の新たな課題を発見しよう。</div> 6 チームミーティング ① 目標・目的などや戦術・作戦の確認 7 ゲームⅠ 8 チームや自己の動きを分析Ⅰ ① 課題克服の確認及び動画で新たな課題発見 ② チームの課題克服に向けての話し合い 9 ゲームⅡ 10. チームや自己の動きを分析Ⅱ ① 動画で新たな課題発見 ② チームの次回課題克服に向けての話し合い	・具体的に上げられるように声掛けをする。 ・決めたルールに沿ってゲームを行う。 ・チーム課題の評価を意識させて、新たな課題を見つけさせられるように声掛けをする。	○課題解決の過程を踏まえて、チームや自己の新たな課題を発見している。 (観察・学習カード) 【Aの例】 チームミーティングで課題解決に向けて具体的に話し合っている。	○課題解決の過程を踏まえて、チームや自己の新たな課題の発見について、具体的な例を示しながら、チームや自己にあった方法を考えさせる。
まとめ	45	11 本時のまとめ ・学習カードへの記入 ・発表等 12 整理運動、片付け	・課題解決を通して、良かったポイントを確認する。 ・次時の課題解決に向けての意欲向上を図る。		