

指導と評価の計画

領域 球技（ゴール型）バスケットボール

年次〔入学年次：1年次〕

単元の目標	知識及び技能	次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、技術の名称や行い方、体力の高め方、運動観察の方法などを理解するとともに、作戦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、安定したボール操作と空間を作りだすなどの動きによってゴール前への侵入などから攻防をすることができるようにする。
	思考力、判断力、表現力等	攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、自己や仲間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、人間力等	球技に自主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事、作戦などについての話し合いに貢献しようとする事、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事、互いに助け合い教え合おうとする事などや、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	授業づくりのポイント		
学習の流れ	0	健康観察・準備運動・本時の目標確認・内容等の確認										・3つの資質、能力の内容をバランスよく配置する。 ・主体的な学習が行うことができるようにする。 ・様々な違いに応じた課題や挑戦などを尊重できるようにする。 ・多様な関わり方を体験できるようにする。 ・ICTを効果的に活用できるようにする。	
	10	オリエンテーション	【鬼ごっこ】 空間認知					【チームミーティング】 フォーメーション・練習内容の確認、課題発見・解決					
	20	グループ決め	【パス練習】 ・チェスト ・バウンズ ・プッシュ ・オーバーヘッド	【バスゲーム】 ・三角パス ・四角パス ・2on1	【バスゲーム】 ・2on1	【バスゲーム】・2on1			【チームごとの練習】 協働学習				
	30	【鬼ごっこ】 空間認知				【ミニゲーム】 ・2on2+1 ・4チーム総当たり		【ミニゲーム】 ・2on2+1 ・3on3+1	【リーグ戦】 4チーム総当たり				
	40	【試しのゲーム】 実態把握 ICT	【バスゲーム】 ・三角パス ・四角パス ・2on1	【シュート練習】 ・ジャンプ ・レイアップ ○チーム内での教え合い	【シュート練習】 ・ジャンプ ・レイアップ ○チーム内での教え合い ICT	【チームミーティング】 ゲーム ↓ ミーティング ↓ ゲーム ICT		【ゲーム】 ・5on5	ICT				
	50	本時のまとめ・次時の課題など											

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	評価方法	
評価機会	知識		①					(②)	②	総合的な評価	観察・記録シート	
	技能		①	(②)	②	③	(④)	④			観察・映像データ	
	思・判・表						①		②		③	観察・記録シート・音声データ
	態度	①		(②)	②				③			観察・映像データ

単元の評価規準	知識	①球技の各型の各種目において用いられる技術や戦術、作戦には名称があり、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、言ったり書き出したりしている。 ②戦術や作戦に応じて、技能をゲーム中に適切に発揮することが攻防のポイントであることについて、言ったり書き出したりしている。
	技能	①味方が操作しやすいパスを送ることができる。 ②ゴールの枠内にシュートをコントロールすることができる。 ③パスを出した後に次のパスを受ける動きをすることができる。 ④ボール保持者が進行できる空間を作りだすために、進行方向から離れることができる。
	思・判・表	①選択した運動について、合理的な動きと自己や仲間の動きを比較して、成果や改善すべきポイントとその理由を仲間に伝えている。 ②チームで分担した役割に関する成果や改善すべきポイントについて、自己の活動を振り返っている。 ③作戦などの話し合いの場面で、合意形成するための関わり方を見付け、仲間に伝えている。
態度	①球技の学習に自主的に取り組もうとしている。 ②作戦などについての話し合いに貢献しようとしている。 ③相手を尊重するなどのフェアなプレイを大切にしようとしている。	