

第3学年1組 保健体育科学習指導案（尾倉中DX版）

1 単元名 球技 ゴール型 「バスケットボール」

2 目標

知識及び技能	○ ゴール前への侵入などから攻防を展開するための安定したボール操作と空間を作りだすなどの動きができる。
思考力、判断力、表現力等	○ 仲間に対して、技術的な課題や有効な練習方法の選択について指摘し、作戦などの話合いの場面で、自己のチームや相手チームの特徴を踏まえた動きを選択することができる。
学びに向かう力、人間性等	○ バスケットボールの学習に自主的に取り組み、自己の責任を果たし、フェアプレイを大切にしようとしている。 ○ 作戦などについての話合いに貢献し、互いに助け合い教え合おうとする。

3 評価規準

知識・技能	○ 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、学習した具体例をあげている。 ○ 空間をみつけ動いたり、空間を作り出すために動いたりすることができる。
思考・判断・表現	○ 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。 ○ 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。
主体的に学習に取り組む態度	○ 球技の学習に自主的に取り組もうとしている。 ○ 作戦などについての話合いに貢献しようとしている。 ○ 互いに練習相手になったり仲間に助言したりして、助け合い教え合おうとしている。

4 ICTの活用について

- 本時において活用するICT

ICT機器	ICTコンテンツ
・GIGA 端末 ・液晶ディスプレイ	・SKYMENU CLOUD ・Forms

- 本時においてICTを活用する場面

	活用場面	活用方法・ポイント	期待される子どもの姿
1	ドリル練習の場面 ＜SKYMENU CLOUD＞	・練習メニューの動画を各自で選択する。 ・個人の課題チームの課題を考え練習を選ばせる。	・練習メニューを個別に選択することにより、課題を克服しようとしている。

2	課題を考える場面 <SKYMENU CLOUD>	・テレビで録画した映像をグループでみせる。 ・バスケット部の動画などを参考に3対3の作戦を考えさせる。	・映像をみて、どのように動いたらいいの理解しようとしている。
3	3対3のゲームの場面 <SKYMENU CLOUD>	・試合を上からタブレットで撮影する。 ・上からの視点で試合をみてどこに空間があるかを意識させる。	・自チームの課題や個人の課題を録画した映像から分析している。
4	振り返りの場面 <Forms>	・タブレットを用いて振り返りを行うことで、友達と成果や課題を共有させる。	・振り返りを共有することにより、自己の課題解決や、次時の活動イメージをもっている。

5 本時の学習（6/10時間目）

- (1) 日時 令和6年10月23日（水） 第5校時 於 体育館
- (2) 主眼 ICTを活用して、バスケットボールの試合での空間を使ったり、作りだしたりするための工夫に気がつくことができるようにする。
- (3) 準備 生徒・・・タブレット
教師・・・テレビ（4台）・ナンバリング
- (4) 展開

☆「個別最適な学び」の場面 ★「協働的な学び」の場面

	主な学習活動	○ 指導上の留意点 【観点】評価規準・◆配慮を要する生徒への支援
導入	1 整列挨拶を行う。 2 本時の流れとめあてを確認する。	
	めあて 得点のチャンスを作るために有効な手段を考えよう。	
	3 準備運動、補強運動を行う。 4 ドリル練習に取り組む。 ・パス ・シュート ・ドリブル SKYMENU CLOUD	○ バスケットボールに必要な筋肉を意識させて準備運動をさせる。 ☆★個人やチームでの課題を考え練習を選択させる。

展開	5 前時の映像や、バスケット部のゲーム映像を見て、課題を見つける。 ① SKYMENU CLOUD 6 3対3のゲーム①を行う。 7 チームミーティングを行い、自分やチームの課題の解決策を考え、課題に合わせた練習を行う。 ① SKYMENU CLOUD 8 3対3のゲーム②を行う。 9 グループごとに振り返る。	○ ICT 機器を活用しチームとして得点につなげることができない原因がどこにあるのかに着目させる。 ○ 本時の目標を意識させ、ゲーム①を通してうまくいかないところを見つけさせる。 ○ ゲーム①の動画をみたり、ペアチームのアドバイスを聞いたりしながらチームの課題について話し合い、練習を行わせる。 ★◆うまくできないチームには、前時のゲーム映像で確認したポイントを意識しながら練習を行うように助言する。 ○ チームミーティングの内容を意識させる。【技能】 ○ チームで考えた作戦が生かされたかどうかをチームで確認させる。 ◆ チームとしてだけでなく、個人として自分自身の役割を果たせたかどうかを確認させる。
終末	10 本時を振り返り、次時の個人の目標を設定する。 Forms まとめ 得点のチャンスを作り出すためには空間をつくるとよい。 そのためには、○○する動きをするとよい。 11 整列、挨拶、片付けを行う。	○ 本時の目標が達成できたか、タブレットで振り返りをさせる。次時に向けての自分自身やチームの課題を入力させる。 ○ 安全に注意させながら片付けを行わせる。

① SKYMENU CLOUD

