

単元名	バスケットボール	配当時間	14時間
単元の目標	(1) 互いに協力し、役割を分担して練習やゲームをしようとする。また、勝敗に対して正しい態度をとろうとする。 (2) 自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたり、ルールを工夫したりすることができる。 (3) チーム内の攻防の役割を分担し、パスやドリブルを使ってボールを運びシュートする技能や防御の仕方を身に付けてゲームをすることができる。		
単元を構想する上での留意点	バスケットボールは、コート内で攻守が入り交じり、得点を競い合うゴール型の運動である。本単元では、パス、ドリブル、シュートなどの基礎技能をドリブルゲームなどで楽しく身に付けさせ、全員が参加できる練習方法やルールの工夫を行う。展開例1は、めあて学習の基本的な展開例である。展開例2は、基礎技能習得を重点に置いた例である。		
単元展開例1 ... 基本的な学習活動の例			
準備	バスケットボール5号, カラーコーン, 学習カード, 学習資料 など		
学 習 活 動		留 意 事 項 な ど	
1 バスケットボールのねらいと内容を理解し, 学習の進め方について見通しをもつ。 ○学習のねらいや進め方を知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> チームにあっためあてをつかみ, みんなで協力して練習やゲームをしよう </div> ○学習カードや資料の使い方を知る。 ○マナーや安全な運動の仕方について知る。 ○チームを編成し, 役割を分担する。 ○試しのゲームをし, めあてをつかむ。		<ul style="list-style-type: none"> ・攻守が入り交じって行うゲームの特性を理解させる。 ・パス, ドリブル, シュートなどの基礎技能の大切さを理解させる。 ・1チーム4~7人, 男女混合で編成する。 ・1チーム1~2試合行う。 ・1試合7分程度で行う。 ・基本的なルール ボールを持って3歩以上歩かない (トラベリング) 一度ドリブルをやめたら, 再びドリブルはできない(ダブルドリブル) 相手を押したり, たたいたり, 足をかけたりしてはいけない(ファウル) 	
2~6 バスケットボールの基礎的な技能を身に付け, 簡単な作戦を立ててゲームを楽しむ。(ねらい1) ○ <u>ドリブルゲーム</u> をする。 ・ドリブルリレー ・シュートリレー ・ドリブルキング ・パス競争 など		<ul style="list-style-type: none"> ・パス, ドリブル, シュートなどの基礎技能習得のためのゲームを行う。 ・ドリブルキングとは, バスケットコートに全員がボールを持って入り, ドリブルをしながら敵のボールをカットしてコートの外へ出すゲーム。 ・いろいろなチームと対戦することを知らせる。 ・ルールや場の例 3対3などの少人数ゲーム リングを大きくする フリーシュートゾーン など 	
○ゲームの進め方の確認をする。 ・ルール ・マナー ・対戦相手			
○チームのめあてや作戦を話し合う。		・めあてを立てられないチームには, 話し	

<p>○第1ゲームをする。 ○反省し、練習をする。</p> <p>○第2ゲームをする。 ○反省し、まとめをする。 ・めあて ・作戦 ・マナー など</p> <p>7~11 チームにあった作戦を立て、ルールを工夫してゲームを楽しむ。(ねらい2)</p> <p>○ドリルゲームをする。 ○ゲームの進め方の確認をする。 ・ルール ・マナー ・対戦相手 ○対戦相手と、ルールについて話し合う。</p> <p>○チームのめあてや作戦を話し合う。</p> <p>○第1ゲームをする。 ○反省し、練習をする。</p> <p>○第2ゲームをする。 ○反省し、まとめをする。 ・めあて ・作戦 ・練習方法 ・ルール など</p> <p>12~14 バスケットボール大会をする。 ○リーグ戦でゲームをする。</p> <p>○第14時は、単元のまとめをする。</p>	<p>合いに教師が加わって助言する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの結果から、チームのめあてにそった動きができていないチームやまとまりのないチームに助言していく。 <p>評 チームにあっためあてをもって練習する活動を通して、「思考・判断」を評価する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・第1ゲームとは別のチームと対戦させる。 <ul style="list-style-type: none"> ・同じチームと2ゲーム以上行うことを知らせる。 ・「ねらい1」の学習をもとに、相手チームとの話し合いでルールや場の工夫がうまくいっているか確認する。 ・工夫したルールや場の例 ツーズーンコート グリッドコート ドリブルなし など ・めあてを立てられないチームには、話し合いに教師が加わって助言する。 ・ゲームの結果から、チームのめあてにそった動きができていないチームやまとまりのないチームに助言していく。 <p>評 チームにあっためあてをもって練習する活動を通して、「思考・判断」を評価する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・第1ゲームと同じチームと対戦させる。 ・練習の成果を確認させる。 ・チームに合った作戦を立てさせる。 <p>評 ゲームを通して、「技能」を評価する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームでの話し合いや学習カードによる自己評価などをさせる。
--	---

単元展開例2 ... 基礎技能習得を重点とした学習活動の例

準備 | バスケットボール5号, カラーコーン, 学習カード, 学習資料 など

<p>1 バスケットボールのねらいと内容を理解し、学習の進め方について見通しをもつ。</p> <p>○学習のねらいや進め方を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>チームにあっためあてをつかみ、みんなで協力して練習やゲームをしよう</p> </div> <p>○学習カードや資料の使い方を知る。 ○マナーや安全な運動の仕方について知る。 ○チームを編成し、役割を分担する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・攻守が入り交じって行うゲームの特性を理解させる。 ・パス, ドリブル, シュートなどの基礎技能の大切さを理解させる。 ・1チーム4~7人, 男女混合で編成する。
---	---

○試しのゲームをし、めあてをつかむ。

2~6 バスケットボールの基礎技能練習をする。
(ねらい1)

- ドリルゲームをする。
- めあてをつかみ、練習内容を確認する。
- [ボールコントロール](#)、[ドリブル](#)の練習をする。
- [シュート](#)の練習をする。
- [パス](#)の練習をする。
- [ピボット](#)、[突き出し](#)の練習をする。
- [1対1](#)の練習をする。
- 反省し、まとめをする。
 - ・めあて ・態度 など

7~11 バスケットボールの試合場面を考えたチーム練習をする。(ねらい2)

- 基礎技能練習をする。
- チームのめあてをつかみ練習方法を選択する。
- チームで選んだ練習をする。
 - ・[リバウンドから](#) ・[シュートが入ってから](#)
 - ・[サイドから](#) ・[ボール運び](#)
 - ・[ジャンプボールから](#) ・[シュートエリアで](#)

- 確かめのゲームをする。
- 反省し、まとめをする。
 - ・めあて ・練習方法 など

12~14 バスケットボール大会をする。

- リーグ戦でゲームをする。
- 第14時は、単元のまとめをする。

- ・1チーム1~2試合行う。
- ・1試合各7分で行う。

- ・毎時間必ず行うようにする。
- ・左記の5項目を1項目1時間程度かけて行う。
- ・ドリルゲームを取り入れ、楽しく基礎技能練習ができるようにする。
- 評基礎技能の練習を通して、「関心・意欲・態度」を評価する。

- ・チームで選択して行わせる。
- ・試合のいろいろな場面を想起させ、チームに合った内容を選ばせる。
- ・1時間に2種類程度の練習をさせる。
- ・2対1, 3対2, 2対2, 3対3で練習させる。

- 評チームにあつためあてをもって練習する活動を通して、「思考・判断」を評価する。
- ・練習の成果を確認させる。

- ・チームに合った作戦を立てさせる。
- 評試合を通して、「技能」を評価する。
- ・チームでの話し合いや学習カードによる自己評価などをさせる。