

# 保 健 体 育

保健体育科では、学習を通して3つの資質・能力をバランスよく育むことが課題です。そのため、学習指導要領の正しい理解に基づいた指導観を構築すること、内容のまとまりを見通した単元の指導計画を作成すること、単元の目標や重点として取り扱う指導事項を踏まえてICTを活用することが大切です。

## I 目標の明確化や評価の充実のポイント

育成を目指す資質・能力を明確にするためには、学習指導要領の目標や内容の正しい理解に基づいた指導観を構築するとともに、生徒の実態、前単元までの学習状況等を踏まえることが大切です。その際、小学校段階との接続及び高等学校への見通しを重視し、指導内容の系統性を改めて整理し、各分野及び領域の各学年における指導内容の重点化を図ることが重要です。

## II 指導計画の改善のポイント

生徒が学びの見通しをもって主体的に学習に取り組むためには、学習指導要領解説に示されている「例示」を参考にして単元の目標、内容、評価規準を具現化し、指導場面や評価機会を関連付けた単元の指導計画を作成することが重要です。その際、目標の実現に向けて指導したことを評価すること、単元を通して評価機会を適切に設定し、「努力を要する」状況(C)と判断した生徒への指導の充実を速やかに図る必要があります。

指導と評価の計画を作成する際には、目標、学習活動、評価規準、評価方法の整合を図るとともに、生徒の実態に応じて、適宜修正を加えながら柔軟に作成・活用することが重要です。

また、習得した知識や技能を活用し、思考、判断、表現する学習活動を単元全体にバランスよく設定することが大切です。その際、生徒が自分や仲間の課題を発見し、合理的な課題の解決の方法を選んだり、工夫したりするとともに、仲間と対話を深め、協力して解決していくプロセスを位置付けることが重要です。

## III 手立ての充実のポイント

「する・みる・支える・知る」といった生涯にわたる豊かなスポーツライフを実現していく資質・能力の育成に向け、体力や技能の程度、年齢や性別及び障がいの有無等にかかわらず、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配慮する必要があります。

また、ICTの活用に当たっては、育成を目指す資質・能力を身に付けるために、活用することで生徒の学びの質が高まったり、深い学びにつながったりするよう、単元の目標や重点として取り扱う指導事項を踏まえて効果的に活用することが大切です。その際、活動そのものの低下を招かないよう補助的な手段として活用することが重要です。例えば、心肺蘇生法等の技能の習得に向けて、手順を動画で再確認したり、撮影した自分の取組動画を視聴し、修正点を意識して再度実施したりするなど、動画を確認しながら試行錯誤することにより、一層理解が深まり、技能の向上を図ることができます。

## 習得した知識・技能を活用し、思考・判断・表現する力を育む計画の改善

### <単元名>

「球技（バスケットボール）」(第1学年)


### <単元の目標>

- (1) 球技（バスケットボール）について、特性や成り立ち、技術の名称や行い方、その運動に関連して高まる体力などについて理解するとともに、基本的な技能や仲間と連携した動きで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、ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防をすることができるようにする。
- (2) 攻防などの自己の課題を発見し、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。
- (3) 球技（バスケットボール）に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを認めようとする、仲間の学習を援助しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができるようにする。

<単元の評価規準>

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
知識	①球技には、集団対集団、個人対個人で攻防を展開し、勝敗を競い合う楽しさや喜びを味わえる特性があることについて、言ったり書き出したりしている。 ②バスケットボールで用いられる技術の名称や、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、学習した具体例を挙げている。	①提示された動きのポイントやつまずきの事例を参考に、仲間の課題や出来映えを伝えている。 ②提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。 ③仲間と話し合う場面で、提示された参加の仕方に当てはめ、チームへの関わり方を見付けている。	①バスケットボールの学習に積極的に取り組もうとしている。 ②練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助しようとしている。 ③体力や技能の程度、性別等の違いを踏まえ、一人一人の違いに応じた課題や挑戦及び修正などを認めようとしている。 ④健康・安全に留意している。
技能	③ゴール方向に守備者がいない位置でシュートをすることができる。 ④パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くことができる。		

<単元の指導計画 (10 時間) >

学習過程	学習活動	評価規準・評価方法等			
		知	思	態	
1	<p>単元の学習の見通しをもつ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 単元の目標と学習の進め方                     <ul style="list-style-type: none"> <li>・バスケットボールの映像を見る。</li> <li>・学習の留意点等を確認する。</li> </ul> </li> <li>○ 感覚づくりの運動                     <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボール操作(ボールハンドリング等)を行う。</li> </ul> </li> <li>○ チーム編成・試しのゲーム</li> <li>○ 整理運動・振り返り・片付け・健康観察</li> </ul>	① (観察・ICT)		(①)	<p>【I 指導内容の重点化】</p> <p>【III ICTの活用】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自己の課題を発見し、生徒自身が主体的に学習を進めることができるよう、「例示」や生徒の学習状況を踏まえ、ゴール方向に守備者がいない位置でシュートすることや、ゴール前の空いた空間に走り込むことなど、視点を明確にしたゲームの映像を提示している。</li> </ul>
2~5	<p>自己の課題の解決に向けた技能を習得する</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>ドリルゲーム(技術的なポイントを明確にしたゲーム)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パスやドリブルなどでボールをキープする。</li> <li>・ボールとゴールが同時に見える場所に立つ。</li> <li>・マークをかわしてゴール前の空いているところに走り込む。</li> <li>例) 三角パス、スクエアパス パスキャッチからのシュート 鳥かご など</li> </ul> </li> <li>○ <b>簡易なゲーム(少人数)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・習得した技能を活用し、少人数で、簡易なルールでのゲームを行う。</li> <li>例) ハーフコートでのドリブルなしの2対1 3対2のパスゲーム など</li> <li>・ゲームで明らかになった個人やチームの課題の解決に向け話し合ったり、互いにアドバイスし合ったりする。</li> </ul> </li> <li>○ 整理運動・振り返り・片付け・健康観察</li> <li>・チームでの話し合いの内容について発表したり、学習カード(端末)に記入(入力)したりする。</li> </ul>	③ ④ (観察・ICT)		④ (観察・ICT)	<p>【II 指導計画の改善】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・2~5時間目で、自己の課題の解決に向けて必要な「知識及び技能」を身に付けられるよう、技術的なポイントを明確にした学習機会や練習場面を設けている。</li> <li>・6~8時間目で、習得した知識や技能を活用して「思考力、判断力、表現力等」の学習につなげることができるよう、チームや個人の課題を確認したり、その課題の解決のための練習方法を既習の学習内容から選択したりする学習機会を設定している。</li> <li>・「生徒にどのような力が身に付いたか」を的確に把握しフィードバックすることで、生徒自身の学習改善に生かすことができるよう、重点化した指導内容について評価する機会を計画的に設定している。</li> </ul>
6~8	<p>仲間と連携した動きでゲームを展開する</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ チームや個人の課題の確認と解決のための練習                     <ul style="list-style-type: none"> <li>・ドリルゲーム及び簡易なゲームの中から、チームや個人の課題にあった練習方法を選択し、取り組む。</li> </ul> </li> <li>○ ミニゲーム                     <ul style="list-style-type: none"> <li>・空間に走り込むなどの動きを意識した作戦を考えてゲームを展開する。</li> </ul> </li> <li>○ 整理運動・振り返り・片付け・健康観察</li> </ul>	② (観察・ICT)		② (観察・ICT)	<p>【III ICTの活用】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・生徒自身の学習改善に生かすことができるよう、ゲームの映像や資料等をクラウドに蓄積し、いつでも見たり共有したりすることができるようにしている。</li> </ul>
9~10	<p>学習のまとめをする</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ リーグ戦                     <ul style="list-style-type: none"> <li>・これまで身に付けた技能とチームで話し合った作戦を活用し、リーグ戦を行う。</li> </ul> </li> <li>○ 整理運動</li> <li>○ 単元の振り返り、学習のまとめ</li> <li>○ 片付け・健康観察</li> </ul>			③ (観察・ICT)	<p>【参考資料】</p> <p>児童生徒の1人1台のICT端末を活用した体育・保健体育授業の事例集(令和4年3月、令和3年度スポーツ庁委託事業)</p> 
		総括的な評価			