

新学習指導要領に対応した学習指導計画作成場の留意点（学習指導案作成例）

高等学校 科目「体育」：球技（ゴール型）

第3学年 体育学習指導案

※視認性を高めるため、書体（UD フォント等）、大きさを工夫する。

令和〇年〇月〇日〇曜日〇校時
第3学年〇組（男子〇名、女子〇名）
場所 〇〇〇〇高等学校体育館
指導者 職 〇〇・氏名 〇〇 〇〇

※この色は学習指導要領解説体育編関連

※留意事項

※学習指導要領解説体育編（以下解説）の目標（P42「知識及び技能」、P45「思考力、判断力、表現力等」、P46「学びに向かう力、人間性等」に当たる。語尾を「～することができるようにする。」に変えて表記する。

1 単元名 球技（ゴール型：バスケットボール）

※「領域名」（解説 P41）「体育」の領域及び領域の内容 種目

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。

イ 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等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）

※保健体育科の目標（解説 P21） ※科目「体育」の目標（解説 P29～30）

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。

※その領域や内容の運動の特性について明記する。

「球技」であれば、解説 P114 E 球技〔入学年次〕、P121〔入学年次の次の年次以降〕から抜粋

※この色は知識及び技能関連

※思考力、判断力、表現力等

※学びに向かう力、人間性等

4 生徒の実態

- (1) 運動に触れる楽しさの体験状況
本学級では、

※生徒の実態、体育の授業における状況、これまでの運動経験及び日常的な運動活動について明記する。

これまでの、保健体育の授業や部活動において

※これまでの学習（他教科等含む）において、指導内容がどの程度身に付いているのか、また、本単元に関するこれまでの運動の体験状況について明記する。

- (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、

※主語は生徒

※知識及び技能
解説 P122～127
※系統表
解説 P132～134

「思考力、判断力、表現力等」に関しては、

※思考力、判断力、表現力等
解説 P127～128
※系統表
解説 P320～321

「学びに向かう力、人間性等」に関しては、

※学びに向かう力、人間性等
解説 P22～23
※系統表
解説 P322～323

※新体力テストのデータから単元とかかわる体力や学校として伸ばしたい体力の状況について明記する。

- (3) 体力の状況

段階	男子					女子				
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
人数	人	人	人	人	人	人	人	人	人	人
%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%

体力テストにおいて、総合評価の割合は、A・B段階が〇〇%、C段階が〇〇%、D・E段階が〇〇%という結果であった。

全国平均と比較して、
男子は、

※体力向上に向けた具体的な取組
(各学校における体力向上プラン参照)
についても明記する。

※体力の向上については、
解説 P8～

女子は、

※体力の向上を目指しとは、
解説 P25～

県平均と比較して、
男子は、

※体力の測定について
解説 P219～

女子は、

男女ともに、

個別には、テスト項目「〇〇」において、

部活動の加入状況等から、等

※上記の児童の実態から、教師がどのような内容に重点を置き、指導していくかを具体的に明記する。
その際に、単元の目標を具現化するため、教師の意図的・計画的な指導が明記する。

5 学習を進めるに当たって

本単元では、
教師は、
単元を構成するに当たっては、
単元のはじめのオリエンテーションでは、
単元の前半（中盤、後半）では、
単元の終わりに、〇〇大会を実施し、

※主語は教師

※球技
解説 P15(コ 球技)
P33～P41

※「見方・考え方」を働かせる学習過程を工夫する 解説 P22～23

「見方・考え方」を働かされる学習過程を工夫することにより、

※主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善
解説 P18 ア(ア)

授業前半の〇〇では、
授業後半の〇〇では、
その過程で、〇〇できるようにしていきたい。

学習カードは

そのために、

また、単元を通してタブレット端末を効果的に活用していきたい。

※研究の視点や
本時に該当する部分は
書体を変えたり、
太字にしたり、
アンダーラインを引くなどして
分かりやすくする。

※主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善を進めるに当たり、解説 P217～218・P18

本時において、

はじめの段階では、ペア活動(体の柔らかさや力強い動きを高めるための運動)を音楽に合わせて～

※課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けた学習過程を通して～ 解説 P11

※課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けた学習過程とは～ 解説 P23

なかの段階ではまず、「〇〇するためには、どうすればよいか」とねらいを確認する。

まとめの段階では、「〇〇するためには、〇〇すればよい」と学習のまとめをする。

カリキュラム・マネジメントの視点から、「保健」との関連を図った指導を充実する観点から、「保健」における精神疾患の予防と回復などの内容との関連を図り、教科等横断的な学びが実現するよう指導を進めていきたい。

カリキュラム・マネジメントについて明記する。(学校行事：運動会等含む)

※解説 P4 (4)・P9②・P13・P14カ

6 単元の評価規準

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度	
<p>「内容のまとめ」の「評価規準」</p> <p>評価規準は、学習指導要領解説の例示から語尾を変えて作成する。</p>	<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言ったり書き出したりしている。 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>○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、ゲームなどを通した学習成果の確認、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> <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言ったり書き出したりしている。</p>	<p>○技能</p> <ul style="list-style-type: none"> 自陣から相手陣地の侵入しやすい場所に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に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。 <p>○チームの作戦に応じた守備位置に移動し、相手のボールを奪うための動きをすることができる。</p> <p>○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。</p> <p>○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。 ※ネット型、ベースボール型は省略。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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、他者に伝えている。 課題解決の過程を踏まえて、チームや自己の新たな課題を発見し、他者に伝えている。 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、他者に伝えている。 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、他者に伝えている。 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他者に伝えている。 <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、他者に伝えている。</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、他者に伝えている。</p> <p>○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、他者に伝えている。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 球技の学習に主体的に取り組もうとしている。 フェアなプレイを大切にしようとしている。 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。 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>○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> <p>◎危険の予測をしながら回避行動をとるなど、健康・安全を確保しようとしている。</p>
	<p>「単元の評価規準」</p>	<p>① 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、ゲームなどを通した学習成果の確認、新たな目標の設定といった過程があることを言ったり書き出したりしている。</p> <p>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言ったり書き出したりしている。</p>	<p>① チームの作戦に応じた守備位置に移動し、相手のボールを奪うための動きをすることができる。</p> <p>② 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。</p> <p>③ 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> <p>③ 本時を囲む</p>	<p>① 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、他者に伝えている。</p> <p>② 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、他者に伝えている。</p> <p>③ 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、他者に伝えている。</p>

※語尾
「～できる」(技能)

※語尾
「～している」(知識、思考・判断・表現、主体的に学習に取り組む態度の「健康・安全」)

※語尾
「～しようとしている」(主体的に学習に取り組む態度の「健康・安全」は**している**。)

単元の学習計画及び評価計画については「指導と評価の一体化のための学習評価に関する参考資料」
 中学校 保健体育の P53 を参考とする。

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目標、課題設定、練習法の選択等						②全員が楽しむためのルール等の調整の仕方など
	技				①相手のボールを奪うための動き等	②攻撃者を止めるカパーの動き等	③相手ボールを追い出す守備の動き等	
	思							
	学		①仲間の課題を指摘するなど、互いに助け合い高め合う等	②危険予測する、回避行動をとるなど、健康・安全を確保				
学習の流れ	0	健康観察・本時のねらいの確認・準備運動						
	5	オリエンテーション	ボール操作 ・シュート ・パス ・キャッチ ・ドリブル 等	ボール操作の反復練習 I ・シュート、パス、ドリブル等				課題発見のためのゲーム ・4対4
	10			課題発見のためのゲーム ・1対1 (45° から) ・2対2				
	15			課題解決のためのゲーム ・2対1 ・3対2				
	20			簡易ゲーム I ・全員が楽しむためのルールをつくるためのゲーム				
	25	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) ・パスゲーム ・シュートゲーム ・3オン3のゲーム 等	課題解決のためのゲーム ・2対1 ・3対2				
	30			簡易ゲーム I ・全員が楽しむためのルールをつくるためのゲーム				
	35			簡易ゲーム I ・全員が楽しむためのルールをつくるためのゲーム				
	40			簡易ゲーム I ・全員が楽しむためのルールをつくるためのゲーム				
	45	7 整理運動・学習の振り返り・次時の確認						
50								
評価の機会	知	①						②
	技							
	思				(①)	(②)	(③)	
	態		①	②				
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、プロジェクター							
カリ・マネ	科目「保健」 (1)現代社会と健康 (9)生活習慣病などの予防と回復 (10)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
			(①)ゲームを通し学習成果の確認、新たな目標の設定				
				(①)相手のボールを奪うための動き等	(②)攻撃者を止めるカパーの動き等	(③)相手ボールを追い出す守備の動き等	
①合意形成、調整の仕方を見付け、他者に伝えること等	②仲間と楽しむ調整の仕方を見付け、他者に伝えること等	③運動を楽しむ関わり方を見付け、他者に伝えること等					
							(①)仲間の課題を指摘する、互いに助け合い高め合う等
ボール操作の反復練習Ⅱ ・シュート、パス、ドリブル等							
課題発見のためのゲーム ・4対4	簡易ゲームⅡ ・全員が楽しむためのルールでのゲーム	リーグ戦Ⅰ ・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等で、自分たちでリーグ戦を開催する。	リーグ戦Ⅱ ・リーグ戦Ⅰを踏まえ、課題を解決し、全員が楽しむための更に改善したルールでリーグ戦を開催する。	まとめのゲーム・リーグ戦のまとめ			
簡易ゲームⅠ						単元のまとめ	
			(①)				総合的な評価
				①	②	③	
①	②	③					
②安全な社会生活 (イ)応急手当							

8 本時の学習 (7 / 15 時間)

※6 評価規準：知識②との整合性を図る。
 本時の目標の語尾は「できるようにする」。

※目標なので
 思考力、判断力、表現力等

(1) 本時の目標

- 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することができる。(知識及び技能)

(2) 本時の評価項目

- 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。(知識・技能)

※6
 思判③
 と同文

※本時の目標(学習内容)を実現するために、どのように学習活動を仕組んでいくのかを具体的に明記する。
 7 指導と評価の計画：第7時(本時)との整合性を図る。

※評価項目なので
 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 5	1 用具や場の準備	・ひなたプログラム等から、個人の課題解決となる行動を選べるようにする。	※本時の目標(学習内容)を実現するために、どのような指導を行うかを教師の立場から明記する。「どうやってそれをするのか」「なぜそれをするのか」「そうするとどうなるのか」等を明記する。		
		2 集合、整列、挨拶				
3 健康観察						
4 準備運動						
なか	10	5 本時のねらいの確認				
		(1)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を理解しよう。 (2)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よう。				
	15	・最後のリーグ戦に向けた ① ゲームのルール作り ② 試合方式の決定 ③ 運営の仕方、役割分担の確認	・ゲームのルール、リーグ戦などの試合方式、運営の仕方や役割に応じた行動の仕方を理解できるように説明する。 ・全員が楽しむためのルール等の調整の仕方があることを理解できるように説明する。	○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。(観察・学習カード) 【Aの例】 クラスの状況を踏まえ全員が楽しむための運営の仕方、ルール等を理解している。	○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について、具体的な例を示しながら、クラスにあったものを考えさせる。	
	20	6 ボール操作の反復練習。	・シュート、パス、ドリブル等の動作を練習する。			
	25	7 課題発見のためのゲーム(4対4)	・決めたルールに沿ってゲームを行う。			
	30	8 簡易ゲームI	・ルールに支障があれば調整し全員が楽しむためのルールを決める。			
	35	・全員が楽しむためのルール等を工夫する				
	40 45					
まとめ	50	9 本時のまとめ ・学習カードへの記入 ・発表等	課題解決を通して、良かったルール等のポイントを確認する。	※A評価 「十分満足できる」	※C評価 「努力を要する」 生徒への手立て	
		(1)競技会には、○○のようなゲームのルール、運営の仕方や役割に応じた行動の仕方がある。 (2)全員が楽しむためには、○○おようにルール等を工夫する必要がある。				
		10 整理運動、片付け ※「ねらい」と「まとめ」が一致すること。	・次時の課題解決に向けての意欲向上を図る。			