

第6学年 体育科学習指導案

授業者 舟久保 沙耶

1 単元名 ボール運動 ゴール型「バスケットボール」

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- ・パスやドリブルでボールを運び、互いに攻撃と守備を繰り返しながら、ゴールにシュートを決めて勝敗を競い合うところ楽しさがある運動である。
- ・一人一人の動きを生かした作戦を立てて、チームプレーに生かす運動である。
- ・ゲームを行う中で、相手のいないところに移動してパスを受けたり、ドリブルでボールを運んだり、シュートをしたりするといった技能を高めていく運動である。

(2) 児童から見た特性

- ・「仲間と協力して勝ちたい」「シュートをたくさん決めたい」「ドリブルで運んでいきたい」といった一人一人の考えをもとに、動きを生かした作戦を工夫しながら自分たちが楽しめるゲームをつくっていくことができる運動である。
- ・作戦を成功させるための練習方法を工夫して、全員が活躍し、シュートを決めて勝敗を競う楽しさを味わうことができる運動である。
- ・ある程度技能が取得できても、瞬間的な状況判断が要求されるので、練習の時よりもボール操作がうまくいかず、つまずきを感じてしまう運動である。

3 児童について

男子 17 名（特別支援 3 名）女子 16 名の計 33 名の学級である。4 月から体育の授業を楽しめるように、運動が苦手な子に対しても応援したり、支えたりする活動を多く取り入れてきた。運動自体は好きな児童が多く、苦手な児童も積極的に挑戦することができる。5 年生の頃にも授業でバスケットボールを経験しているが、ルールや動き方を忘れていた子どもが多くいた。また、バスケットボールのクラブチームに所属または、過去に所属していた児童はいないが、サッカークラブに所属している児童が多く、ボール運動の動きをある程度理解できている児童が多い。

そこで、ボール慣れやルールの確認などを丁寧にしながらかバスケットボールの楽しさを味わえるようにしていきたい。

A 楽しさの体験状況（9月1日実施）

「バスケットボールは好きですか？」		〈理由〉
好き	20 人	<ul style="list-style-type: none">・スポーツが好きだから。・シュートが入ると楽しいから。・シュートができると嬉しい。・みんなで協力して試合すると楽しめるから。・連携するのが楽しいから。

どちらかとい うと好き	11人	<ul style="list-style-type: none"> ・得点が入ると楽しいから。 ・ルールが難しいけどみんなでやると楽しいから。 ・練習したらシュートが入るようになるから。
どちらかとい うと嫌い	2人	<ul style="list-style-type: none"> ・スポーツにあまり興味がないから。 ・パスするのが苦手だから。
嫌い	0人	
「バスケットボールの授業で楽しみなことは？」		
<ul style="list-style-type: none"> ・みんなでたくさんゲームすること。 ・シュートをたくさん打つこと。 ・チームでボールをたくさん回すこと。 ・みんなで試合をすること。 		
「どんなバスケットボールの授業がしたいですか？」		
<ul style="list-style-type: none"> ・みんなが楽しめるバスケットボールがしたい。 ・なるべくたくさん点が入る試合をしたい。 ・得点がたくさん入る試合がしたい。 ・誰でもボールに触れることができたり，点を決められたりできる授業がしたい。 ・みんながボールに触れることができる試合をしたい。 		
「みんなが楽しむことができるルールは？」		
<ul style="list-style-type: none"> ・みんなが納得することができるルールで試合をしたい。 ・誰でも簡単に得点することができる範囲を作る。 ・シュートの邪魔ができない範囲があるといいと思う。 ・ボードに当たったら1点。リングに当たっても1点。 ・ゴールまでに何回かパスをしたらプラス2点。 ・遠いところからシュートを決めたら3点。 		

B 技能の習得

- ・新体力テストの結果

		握力	上体起こし	長座体前屈	反復横跳び	20m シャトルラン	50m走	立ち幅跳び	ボール投げ
男子	学級平均値	17.35	17.58	33.88	39	50.23	9.43	147.11	25.05
	県平均値	18.98	20.82	34.42	42.93	49.58	9.13	165.94	23.06
	県平均値との比較	▼	▼	▼	▼	○	▼	▼	○
女子	学級平均値	18.87	17.75	38.06	37.43	37.6	9.53	145.75	15.68
	県平均値	18.81	18.71	40.27	40.96	37.3	9.38	150.57	15.41
	県平均値との比較	○	▼	▼	▼	○	▼	▼	○
(学級の平均値が県平均値を上回る○，下回る▼)									

- ・5年次でのバスケットボールの実態

ゴールから20センチほど離れた45度の場所からのシュートの確率は、平均で10パーセント程だった。また、ゴールリングに届かない児童が数名いた。

4 単元目標

(1) ボール操作やボールを受けるための動き、相手に合わせた動きによって、攻防できるようにする。

【知識及び技能】

(2) 自分のチームの特徴に応じた作戦や攻め方を考えることができるようにする。

【思考力・判断力・表現力等】

(3) 仲間と協力し、互いを認め合う中で積極的に運動に取り組み、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

【学びに向かう力、人間性等】

5 単元の評価計画及び指導計画

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①ドリブルやパスでボールをゴールの近くまで運ぶことができる。	①ゲームを振り返り、チームや自分のつまずき、課題を考えている。	①互いを認め合い、励まし合いながら、練習やゲームに進んで取り組もうとしている。
②仲間からボールを受けることのできる場所に動くことができる。	②個人やチームの課題に適したためあてを考えたり、ルールを工夫したゲームを行ったりしている。	②ルールや安全のための約束を守り、審判の判定に従おうとしている。
③得点しやすい場所に動き、ボールを受けてシュートすることができる。	③よい動きを見つけたり、考えたりしたことを友達に伝えている。	③用具の準備・片付けや分担した仕事などを協力して行おうとしている。

分 ／ 時	1	2	3	4 (本時)	5	6	7	8
0 5 10	オリエン テーショ ン 1. バスケ ットボ ールの ルール とやり 方を知 る。	1. 集合・整列・挨拶 場作り 準備運動						
		2. ドリルゲーム ・ドリブルゲーム ・対面バスゲーム ・シュートポイントゲーム など						
		3. 本日の課題の確認						
		ランやパス、守備の動きに慣れよう。(知る)	ボールを持っていない人はどのように動けばいいか、考えよう。(知る)	自分のチームの良い動きを見つけよう。(見る)	自分のチームの特徴を知り、練習しよう。(知る)	自分のチームの特徴を知り、練習しよう。(知る)	仲間のプレーを見ながら、良いところや改善点などをアドバイスし合おう。(支える)	自分のチームの特徴を考え作戦を立てて、ゲームを楽しもう。(する)

25	2. 学習の 進め方 を知る。	4. ドリル ゲームの 紹介 ・ドリブ ルゲーム ・対面パ スゲーム ・シュー トポイント ゲーム	4. タスクゲーム				4. 作戦を立てる	
			2対1	2対1	3対2	3対2		
	3. ためし のゲー ムをす る。 (3対3)		ボールを持 っていない 人はどのよ うに動けば いいのか考 える。	前時のチ ームの課 題を踏ま えて、シュ ートまで ボールを 持ってい く動きを 考える。	パスをも らうため に、ボール を持って いない時 にはどう すればよ いか考え る。	前時のチー ムの課題を踏ま えて、シュー トまでボール を持っていく 動きを考え る。	ホワイトボードを活 用しながら自分た ちのチームに合わせた 作戦を考え、メイン ゲームを行う。	
			5. メインゲーム (ペアチーム同士で3対3)					5. メインゲーム (3対3)
	40	学習の振り返り						
用具の片付け								
集合・整列・挨拶								
評 価 計 画	知		① 観察		② 観察	③ 観察		
	思		③ 観察 学習カード	② 観察 学習カード	① 観察 学習カード		① 観察 学習カード	
	主	③ 観察	① 観察		③ 観察		② 観察	① 観察

6 本校の校内研究と関わって

【研究主題】	学びを深める子どもの育成
【研究仮説】	授業において 「見方・考え方」を働かせるための手立てを行うことによって 学びを深める子どもが育つだろう。
【体育科における学びを深める子ども像】	①その運動の特性を捉えて、動きや技のポイントや自己の課題を見つけている。 ②自己の課題に応じて運動の行い方や練習の仕方などを選んだり、工夫したりしている。 ③学習活動を振り返り、課題を修正したり、新たに設定したりしている。 ④自己の特性に応じた多様な関わり方を見い出している。

(1) 校内研究と関わっての手立て

① 運動の特性を捉えて、動きや技のポイントや自己の課題を見つけるために

授業の導入で、前時のプレーの動画から課題を取り上げたり、前時の振り返りで出された課題を提示したりすることで、バスケットボールの特性を捉えながら動きのポイントや関連するルール、チームの課題などを見つけれられるようにする。事前のアンケートで、児童はシュートやパスをすることが楽しみだと多く回答していたため、ドリルゲームでシュートポイントゲームやパスゲームを毎時間行い、技術を高めていく。タスクゲームやメインゲームではチームでアドバイスしたり、話し合いをしたりする時間を意図的に確保する。

4人チームを作成し、3対3でメインゲームを行う。ハーフコートでメインゲームを行うため、場の確保と運動量を確保する。

② 自己の課題に応じて運動の行い方や練習の仕方などを選んだり、工夫したりするために

チームの課題に合った練習を自己決定していける機会を保障する。また、選択肢を増やすために、できるだけ多くの練習メニューを提示していく。単元の後半では、チームの課題に合わせて作戦を考えたり、作戦に合った練習を選んだりしていくようにする。タスクゲームでは、チーム力を高めていくために課題に対してどう動くことで解決することができるのかを考えられるようにする。メインゲームでは、2～6時間目にペアチームとメインゲームを行い、見ている仲間は良い動きを見つけたり、課題を見つけたりするような活動を取り入れた。

コートにビニールテープで四角を書き、フリーゾーンを作る。その四角に入ってボールを持った人には触ることができないようにし、シュートをフリーで打つことができる場にする。

メインゲームの得点は子どもたちが決めたルールで行う。リングやボードに当たれば1点、入れば2点とする。今後、メインゲームではその都度、子どもたちとルールを確認して行っていく。

③ 学習活動を振り返り、課題を修正したり、新たに設定したりするために

自己やチームの課題を見つけるためには、目指す動きを意識してプレーしてみて、課題と照らし合わせて自分の動きやチームの動きがどうだったのかその都度振り返る必要がある。4人チームにすることで、メインゲームを行う際に自分のチームの動きを見ることや、相手のチームの動きを見ることができ、課題や良い動きを見つけやすくする。メインゲームを行う前に自由時間を設定し、チームごとに作戦会議を行ったり、練習を行ったりなどチームで使うことのできる時間を確保する。また、ワークシートを活用し、前時に出された課題を次の授業で活かしながら、課題を更新していけるようにする。

④ 自己の特性に応じた多様な関わり方を見い出すために

チームの人数やゲームに参加する人数などを工夫することで、チームメイトや他のチームのプレーを見る時間を確保していく。タスクゲームやメインゲームを行う際に、チームで作戦を考える時間等を確保する。児童が考えたルールで試合を行うことで、運動が苦手だと感じている子も楽しむことができる授業を展開していく。みんなが楽しむことができるルールを考え、様々な特性をもった児童も楽しく参加できるようにする。また、授業の前半で「見るポイント」と「支えるポイント」を共有し、スポーツへの「見る」「支える」を意識させていきたい。

(2) 【体育の見方・考え方】の考え方

運動やスポーツを、その価値や特性に着目して、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点から捉え「見方」、自己の適性等に応じた『する・みる・支える・知る』の多様な関わり方と関連付けること「考え方」とした。

1, 本単元における「見方」について

一般的な特性	機能的特性	<ul style="list-style-type: none"> ・ドリブルやパスなどのボール操作を行い、シュートを放ち、一定の時間内に相手より多くの得点を競い合うことに楽しさや喜びを味わうことができる。 ・チームで作戦を立てて、勝敗を競うところに楽しさや喜びを味わうことができる。 ・運動量が多い。
	効果的特性	<ul style="list-style-type: none"> ・巧緻性, 敏しょう性, スピード, 全身持久力を高めることができる。 ・フェアなプレーを大切にしようとする心や自己の責任を果たそうとする責任感, 作戦などについての話し合い, 貢献しようとする協調性を高めることができる。 ・ゲーム展開を予測する判断力を養うことができる。
	構造的特性	<ul style="list-style-type: none"> ・ドリブルやパス, シュートなどの個人的技能と, チーム内で協力し合って攻撃や防御を行うなどの集団技能が重要である。
児童から見た特性	知識・技能 (どのような楽しさ, 喜び, 困難さ, 分かりにくさのある運動か)	<ul style="list-style-type: none"> ・シュートが入った時に喜びや楽しさを感じる。 ・作戦を活かしてパスやラン, シュートをして得点をした時に喜びや楽しさを感じる。 ・ルールを理解するのに時間がかかり, どう動いていいかわかりにくい。 ・ボール操作がある程度習得できても, 瞬間的な状況判断が要求されるため, 練習ほどうまくボール操作ができず, 技能の習得につまずきを感じやすい。
	思考力・判断力・表現力等 (どのような課題をもち, どのような見通しでどのように解決する運動か)	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを持ったらどう動けば良いのか課題をもち, ゴールに向かってドリブルしたりパスを行ったりなどの見通しをもって解決していく。 ・どのようにパスを出せばよいのか課題をもち, 落ち着いて味方を探してパスを出すという見通しをもって解決していく。また, ボールを持っていない時にはどこに動けばボールがもらいやすいのか, シュートを打つことができるのかという見通しをもって解決していく。 ・どのような作戦を立てればより得点できるのか課題をもち, ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた作戦を立てて解決していく。
	学びに向かう力・人間性等 (どのような協力, 共生, 安全, 約束を守る等の価値に気付ける運動か)	<ul style="list-style-type: none"> ・スポーツマンシップの精神を学ぶことができる。 ・用具の準備・片付け, 得点係や審判係などの役割を担うことで, 協力することの良さを学ぶことができる。 ・応援や励まし, アドバイスなどのやり取りをし合うことで, 仲間の大切さに気付くことができる。

2, 本単元における「考え方」について

		手立て・指導意図
する (運動を行う, 技能を高める)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 2対1のゲームを行い, チームの課題やポイントを意識しながらプレーする。 ・ 自分たちの決めたルールでペアチームとメインゲームを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 攻撃側の人数を増やすことで, パスを通りやすくする。また, 守備者を1人だけにし, 相手の位置を見て, パスがもらえるように動くことにも意識できるようにする。 ・ ルールを全体で確認できるように, 体育館内に掲示する。
見る (友達や自分の動きを見る・比較・チェック)	<ul style="list-style-type: none"> ・ パスが出しやすい位置にいるか, 空いているスペースを見つけているか, 声を出しているかなどを意識しながら仲間のプレーを見る。 ・ 自分や仲間のプレーをチェックし, 良さや課題を見つける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 味方のプレーを見たり, 動画を見たりする時に見るポイントを全体で確認したり, その都度声をかける。
支える (アドバイス・役割分担・補助・声掛け)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 仲間のプレーを見ながら良いところや改善点などをアドバイスする。 ・ 応援や励ましを行い, チームワークを高める。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 味方のプレーの後に, 見ていて気付いたことをアドバイスする時間を設ける。 ・ 仲間に声援や励ましの言葉を送ったり, 上手なアドバイスをしたりしているチームを褒めたり, 全体で取り上げたりする。
知る (ルール)	<ul style="list-style-type: none"> ・ ボールを持って3歩以上歩いてはいけない。相手ボールとなる。(トラベリング) ・ ドリブルをして一度もってからまたドリブルをついてはいけない。両手をつくのもいけない。相手ボールとなる。(ダブルドリブル) ・ 相手を押したり, たたいたり, 攻めている人にぶつくとファールとなり, 相手ボールになる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 動画でルールの確認を行う。 ・ パスをつなげることに意識を向けるため, 今回のタスクゲームでは, パスを中心に攻めることでシュートまで行きやすいことを確認する。

7 本時の指導

(1) 本時の目標

- 自分のチームの良い動きを見つけることができる。(思考力・判断力・表現力等)
- 互いに認め合い、励まし合いながら練習やゲームに取り組むことができる。
(主体的に学習に取り組む態度)

(2) 日時・場所

令和5年10月11日(水) 5校時(14:00~14:45) 笛吹市立境川小学校体育館

(3) 本時の展開

過程	学習活動 児童の反応, 活動(・)	指導上の留意点(・) 評価の視点(◇)
つかむ 5分	1 全体で挨拶, 準備運動とドリルゲームを行う。 ・ドリブルゲーム・対面パスゲーム ・シュートポイントゲーム 2 本時の課題と学習内容を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 自分のチームの良い動きを見つけ, ボールをシュートまで持っていこう。 </div> <p>前時にパスがもらえない状況になった場面を教師が実際に行い, ボールを持っていない人の動きはどうしたらよいか課題を提示する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・近くの人と接触しないように間隔をとって安全に練習できるように指導する。 ・ドリルゲームをする時に適宜アドバイスをする。
考える 35分	3 課題解決に向けてタスクゲームを行う。 ・2対1に取り組む。 ・仲間のプレーに対してアドバイスする機会を確保する。 ・作戦ボードを用いて, 動きの確認を行いながら攻め方のバリエーションを増やす。 ・ドリブルで攻めていくのか, パスを多用して攻めていくのか, 自分たちのチームに合っているものを見つける。 4 チームごと練習を振り返り, 残りは自由時間にする。 5 話し合ったことを意識しながらペアチームとメインゲームを行う。 ・3対3のメインゲームを行い, 1人は仲間の得点とチームの動きを後でアドバイスができるようによく見ておく。 ・整列, あいさつを行いじゃんけんで始めに攻めるチームを決める。攻めるチームは決められた線に並ぶ。	<ul style="list-style-type: none"> ◇チームで課題をどう解決するか考え, 練習に取り組んでいる。(観察) 【思・判・表】 ・良い動きに価値付けて声をかける。 ・仲間のプレーのどこを見ればよいのか, どうアドバイスをすれば良いのか助言する。 ・話し合ったことを発表させて共有する。 <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・自由時間では, チームごと練習や作戦を考える時間など自由に使ってよい。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ◇仲間に声援や励ましの言葉を送ったり, アドバイスしたりすることができる。(観察)【主】 ・仲間のプレーのどこを見ればよいのか, どうアドバイスをすれば良いのか助言する。 ・仲間に声援や励ましの言葉を送ったり, 上手なアドバイスをしたりしているチームを褒めたり, 全体で取り上げる。

	<ul style="list-style-type: none"> ・オフenseは一度ディフェンスからバウンドパスでボールをもらってからスタートする。 ・オフenseがシュート、もしくはディフェンスにボールを取られてしまったら攻守交替になる。ディフェンスを行ってきたチームは決められた線まで全員戻ってオフenseに代わる。 	
振り返る5分	<p>7 チームごと振り返りを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時の課題が達成できたか、次回意識したい課題を考える。 <p>8 あいさつ・片付けを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の課題に立ち返って振り返りができるように助言する。 ・次回の授業では何を伸ばしたいか、何が必要になってくるのかを考えるよう助言する。

(4) 評価

- 自分のチームの良い動きを見つけることができた。
- 互いに認め合い、励まし合いながら練習やゲームに取り組むことができた。

(5) 場の設定

