

## 第6学年 体育科学習指導案

場 所 体育館

児 童 男19名 女18名 計37名

指導者 長 谷 部 雅 彦

### 1 単元名

スリーサークルバスケットボール (E ボール運動 ア ゴール型)

### 2 児童について

児童の多くは、休み時間も外で遊ぶことが多く、日頃から運動に親しんでおり、体育の学習でも意欲は高い。また児童は昨年度、ゴール型の学習としてセストボールを経験してきている。「得点しやすい場所に移動してパスを受けシュートをする」ことを中心に学習してきたが、ゲームを繰り返していく中で、守備側の児童がボール非保持者だけにマークに付くようになり、ボール保持者がパスを出しにくい状況が生まれ、攻撃側の意図的な動きによる連携プレイが成立しづらくなる様子が見られた。また、それによりゴール数も減り、児童の意欲低下にもつながっていた。

そこで、本単元では、ボール非保持者の動きに加え、ボール保持者の動きも加えた連係プレイを学習していくことが必要であると考え。また、運動経験による技能差に関わらず、全員がより多くシュートを打ち、ゴールする喜びに触れることで、バスケットボールの特性を理解し、楽しみながら運動に取り組む経験をさせたいと考える。

### 3 単元の指導構想

#### (1) 単元について

本単元は、新学習指導要領第6学年の内容「E ボール運動 ア ゴール型」の学習、「投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶ、手渡すといったボール操作とボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きによって、攻撃側にとって易しい状況の中でチームの作戦に基づいた位置取りをするなどの攻守入り交じった簡易化されたゲームや陣地を取り合う簡易化されたゲームをすること」を重点として設定されるものである。

バスケットボールは、役割を決め、チームで作戦を立ててゴールをねらったり、守ったりする楽しさを味わうことができる。シュートを決めたときはもちろん、チームで決めた作戦が成功したり、意図したプレイができたりしてチームに貢献できると、チームの一員として所属感を高めることができる。また、これらのねらいに向かってチーム内で協力して練習したり、話し合ったりして課題解決をしていくことが展開しやすく、個人やチームの意欲面・技術面の高まりが期待できる教材である。

本単元では、動きの中でボールを投げたり受けたりするボール操作と、ボール保持者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ようにすることをねらいとする。単元の終末段階では、これまで身に付けてきた技能を発揮し、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合う楽しさや喜びを味わえるよう学習単元を構想していく。

#### (2) 指導にあたって

児童の深い学びの姿を次のように捉え、その実現に向けて、以下のような手立てをとる。

##### <育てたい資質・能力>

- ・ バスケットボールの楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、その技能を身に付け、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームができる。 【知・技】
- ・ ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを友達に伝えることができる。 【思・判・表】
- ・ 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場の安全に気を配ったりしている。 【学】



##### <深い学びの姿>

- ・ 自己やチームの目指す動きができるようになるために、仲間と試行錯誤を重ねる活動を通して運動課題を解決し、ボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け、バスケットボールの楽しさや喜びを実感している姿

## 視点1 深い学びを実現する単元構成

- 試合のルールや人数について工夫を図ることにより、一人一人が活躍できるようにする。
- これまで解決してきた運動課題や解決方法を掲示などで可視化し、自己の知識や技能が高まってきたことを自覚できるようにすることにより、運動することへの意欲が高まるようにする。
- 単元のまとめとしてリーグ戦を行い、試しの運動の時の動きと比較することにより、身に付いた運動技能を自覚できるようにする。

## 視点2 問題解決的な学習展開の充実

### (1) 主体的な学びを促す手立て

- ・ 児童の運動経験を考慮し、単元全体を通して、課題解決に必要な投補の基礎感覚や「シュート」「ドリブル」「走り込みながらパスを受ける動き」などセットメニューを組むことにより、基礎技能習得につながるようにする。(主①)
- ・ 教師と一緒に運動課題について考える場面(学びタイム)、班で運動課題について解決していく場面(極めタイム)、班で思考したことをゲームに生かす場面(チャレンジタイム)を1単位時間の中でバランスよく構成することにより、児童一人一人が、本時の運動課題を明確に意識し、見通しをもって学習を進めることができるようにする。(主②)
- ・ 児童が単位時間や単元における学習の中で、次への運動課題を見つけ出したりする振り返りを行うことにより、自己の考えや運動課題に対する理解の深まりを自覚することができるようにする。(主③)

### (2) 対話的な学びを促す手立て

- ・ 前時の児童の振り返りから運動課題を全体で確認し(学びタイム)、友達と試行錯誤し合いながら課題を解決する場面(極めタイム)を設定する。(対①)
- ・ 班で思考したことをゲームに生かす場面(チャレンジタイム)では、実際の動きと自分や友達の考えを結び付ける問い返しや発問を繰り返して行く。(対②)

## 【本単元で扱うスリーサークルバスケットボールのルール】

### ■チーム

- ・ 1チーム9～10人。ゲームに参加するのは3人。

### ■コート

- ・ 通常のバスケットボールのコートを使用。
- ・ シュートゾーン(半径1.5m程度の円)をゴール下斜め45度付近および正面にラインテープで設定。
- ・ 試合開始を行う時の立ち位置をラインテープではり目印にする。

### ■ゴール

- ・ 小学校の体育館に備え付けのゴールを利用する。

### ■ボール

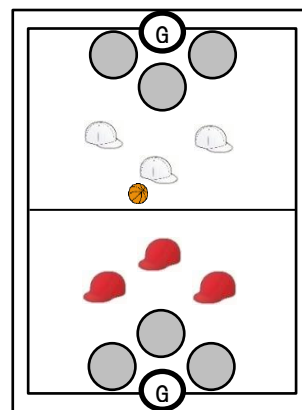
- ・ バスケットボール用スマイルボールを使用する。

### ■時間

- ・ 1試合3分。

### ■ルール

- ・ 攻撃側が味方にパスを出しやすく、ドリブルで攻撃する機会が多くなるように、守備側はボール保持者(ドリブルの時も)のボールを奪取することはできない。
- ・ 守備側は、攻撃側のパスカットをすることと、攻撃側がボールを保持していない場合(コートにボールが転がっている、シュートしたボールがリングにはね返る)のみ、ボールを奪うことができる。
- ・ シュート機会の保障や、得点を入りやすくするために、ゴール下斜め45度付近および正面にシュートゾーンを設ける。
- ・ ドリブルをして止まってしまったあと、再度ドリブルを行うことができる。



#### 4 単元の指導計画

目 標	知識及び技能	ボール操作とボールを持たないときの動きによって、攻守入り交じった簡易化されたゲームをすることができる。
	思考力、判断力、表現力等	ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝える。
	学びに向かう力、人間性等	運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりする。

時数	1	2	3	4	5	6	7 本時	8	9	主体的な学びを促す手立て	
本時の課題	バスケットボールを知ろう。	シュートが決まりやすい場面を確認しよう。	シュートチャンスマンになれる場所に動こう。	重ならないように3人の動き方を決めよう。			<b>自分のチームに合った作戦を決めよう。</b>	今までの学習を生かし、リーグ戦をしよう。	今までの学習を生かし、リーグ戦をしよう。	<b>①</b> 運動場面と思考場面をバランスよく構成する。 [運動場面] 極めタイム・チャレンジタイム [思考場面] 学びタイム・振り返り <b>②</b> バスケットボールセットメニュー <b>③</b> 振り返り	
学 習 の 流 れ	10	<b>【バスケットボールセットメニュー】☆運動課題の解決に必要な基礎感覚や基礎技能の習得</b> ・対面パス ・ランパス ・スクウェアドリブル ・スリーズ ・キャッチくるんシュート など									対話的な学びを促す手立て <b>①</b> 学びタイム <b>②</b> 極めタイム 見方(○) 考え方(●) ○ バスケットボールの特性を理解している。[見方1] ○ できるようになった動きを自覚している。[見方2] ○ 友達と協力して活動する楽しさを実感している。[見方3] ● 考えたり見付けたりした動きのポイントを試してみる。[考え方1] ● 動きのポイントを見付ける。[考え方2] ● 友達の動きがよくなるサポートをする。[考え方3] ● 動きのポイントを理解する。[考え方4]
	20	<b>【オリエンテーション】</b> ・ 約束や決まりの確認 ・ ゲームの説明	<b>【学びタイム】</b> ・ シュートが決まりやすい位置を班で探す。	<b>【学びタイム】</b> ・ シュートゾーンへの走り込み方を班で考える。	<b>【学びタイム】</b> ・ 運動課題場面について解決方法を班で考える。	<b>【学びタイム】</b> ・ 攻撃時のボールの運び方について、シュートゾーン使用回数のデータを活用し、チームで整理・分析する。	<b>【学びタイム】</b> ・ 班で考えた攻撃方法を試しながら、「3対3くり返しゲーム」を行う。	<b>【チャレンジタイム】</b> ・ 作戦を確認し、リーグ戦を行う。			
	30	<b>【チャレンジタイム】</b> ・ 試しのゲーム	<b>【極めタイム】</b> ・ シュートの仕方を学ぶ。	<b>【極めタイム】</b> ・ スリーズのやり方を学ぶ。	<b>【極めタイム】</b> ・ グリッドを意識した攻め方を学ぶ。	<b>【極めタイム】</b> ・ 班で考えた攻撃方法を試しながら、「3対3くり返しゲーム」を行う。	<b>【極めタイム】</b> ・ 「3対3くり返しゲーム」の反省を生かして攻撃方法を修正し、試合を行う。	<b>【極めタイム】</b> ・ チームの課題を解決するための練習に取り組む。			
	40	<b>【チャレンジタイム】</b> ・ ルールの話し合い	<b>【チャレンジタイム】</b> ・ シュートゾーンを意識してゲームを行う。	<b>【チャレンジタイム】</b> ・ シュートゾーンへの走り込み方を意識してゲームを行う。	<b>【チャレンジタイム】</b> ・ シュートゾーン使用回数のデータを取りながら、グリッドを意識してゲームを行う。			<b>【チャレンジタイム】</b> ・ 改善した作戦を確認し、リーグ戦を行う。			
	45	<b>【振り返り】</b> 本時の学習を通してわかった動きのポイントについて整理していく。[できるようになったこと・友達のよかったこと・友達に伝えたこと・友達から伝えられたこと・次の時間頑張りたいこと]									
重点とする	見方1	見方3	見方1	見方1	見方2	見方3	見方2	見方3	見方2		
見方・考え方	考え方1	考え方4	考え方2	考え方4	考え方3	考え方1・2	考え方1・3	考え方2・3	考え方1・3		
評 価	知・技		②	①				②	③	観察・体育ノート	
	思・判・表		②			①	②	③		体育ノート・観察	
	態度	③	②						①	観察・体育ノート	

【評価規準】 ※○は、第5学年で評価したもの

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① 相手のいない位置にボールを運んでいる。 ② 得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどを行っている。 ③ 近くにいるフリーの味方にパスを出している。 ○ ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をしている。	① 自分たちに合ったルール(得点の仕方など)を工夫している。 ② チームに応じた作戦を選び、自己の役割を確認している。 ③ 動き方のポイントについて、自己や仲間が行っていた動きをもとに、動作や記録したのものを使って、他者に伝えている。	① 自己やチームの課題達成に向けて、練習やゲームに進んで取り組もうとしている。 ② 仲間の考えや取組を認めている。 ③ ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームに取り組もうとしている。 ○ ゲームの勝敗を受け入れている。

## 5 本時の指導計画

### (1) 目標

- 自分やチームの特徴に応じ自己の役割を確認し、考えたことを他者に伝えることができる。

【思・判・表等】

### (2) 評価規準

おおむね満足	努力を要する児童への支援
動き方のポイントについて、シュートゾーン使用表や自分や仲間が行っていた動きをもとに、動作や作戦盤を使って、他者に伝えている。	シュートゾーン使用表の見方を伝え、友達の動きを手本に自己の役割を確認できるように促す。

### (3) 展開

(主) 主体的な学びを促す手立て・(対) 対話的な学びを促す手立て

段階	主な学習活動・学習内容	教師の支援 (◇評価)	資料 等
導入 10分	1 バasketボールセットメニューを行う。 (1) スクウェアドリブル (2) キャッチくるんシュート (3) スリーズ	<ul style="list-style-type: none"> <li>バスケットボールに意欲を持って取り組むことができるように、単元全体を通して、「ドリブルの仕方」や「シュートの角度」、「パスをもらう姿勢」を身に付けられるように、セットメニューに取り組んでいく。(主)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>セットメニューの内容を示す掲示物</li> <li>CD</li> </ul>
展開 30分	2 本時の課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">             チームの中で自分の役割を実行しよう。           </div> 3 学習課題の解決に取り組む。 (1) 攻撃時のボールの運び方について、シュートゾーン使用表を活用し、チームで整理・分析する。 <b>【学びタイム】</b> (2) 班で考えた攻撃方法を用いながら、「3対3くり返しゲーム」を行う。 <b>【極めタイム】</b> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <b>〈3対3くり返しゲーム〉における攻防の方法〉</b>              シュートが決まったら、オフェンスは抜け、新しいオフェンスが攻撃を始める。ディフェンスがボールを奪ったら、一度ボールを置き、新しいディフェンスが入り次第、声掛けをしてその場から攻撃を始める。           </div> (3) 「3対3くり返しゲーム」の反省を生かして攻撃方法を修正し、試合に取り組む。 <b>【チャレンジタイム】</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>前時の児童の振り返りから運動課題を確認し、本時の学習につなげていく。</li> <li>前時のゲームの様子をもとに考えた攻撃方法が効果的かどうか自覚できるように、いい動き方について肯定的な声を掛けていく。</li> <li>攻撃後には、ねらったシュートゾーンを使用することができたか問いかけ、作戦を深めることができるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>チーム作戦盤</li> </ul>
まとめ 5分	4 ゲーム分析をする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>作戦が効果的だったかどうかチームで再確認する。</li> </ul> 5 本時の学習を振り返る。	◇ <b>自分やチームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認し、考えたことを他者に伝えている。</b> <b>【思：観察・発言】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>「できるようになったこと」「友達との関わりで学んだこと」を記述するようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>チーム作戦盤</li> <li>ノート</li> </ul>