

# 小学校 第5・6学年 体育科学習指導案

日 時 平成28年11月2日(水) 公開授業Ⅳ  
学 級 小学校 5・6年  
男子6名 女子4名 計10名  
場 所 講堂(体育館)  
指導者 高際 富貴子

## 1 ボール運動・ゴール型「バスケットボール」

### 2 単元設定について

本単元は、学習指導要領第5学年及び6学年「ボール運動」のゴール型領域に基づき、ボール操作やボールを受けるために必要な動きを身につけ、チームの特徴に応じた作戦を立てる力をつけるために適した単元である。チーム内での攻防の作戦を立てたりするおもしろさや、その作戦がゲームで成功したときに大きな喜びを味わうことができる。また、一人一人が役割を果たしみんなの力が結集され、勝利を手にすることができたときの喜びが魅力でもある。バスケットボールは、筋力・持久力・調整力をはじめ、多くの運動要素が必要であり、体力を向上させるために有効な競技である。更に、ルールやマナーを守る姿勢や、勝敗に対する公正な態度などは、社会生活における望ましい態度や行動にもつながり、人間形成に役立つ教材にもなると考えられる。

児童はこれまでに、ネット型のソフトバレーボールを学習してきた。発想力豊かな児童が多く自分たちの力に合わせたルールを工夫しながら、楽しむことができる。今年度の児童の体力テストの結果を見ると、A段階2名、B段階4名、C段階1名、D段階2名、E段階0名と、体力的に幅広いレベルの児童が混在している。また、地域のバスケットボールスポーツ少年団に加入し活動している児童も数名おり技能や意識に個人差があるのも事実であるが、体を動かし楽しむことに対する意欲は全員が抱いている。

そこで、本単元では、単元を通して授業の初めに主運動につながるような運動を継続して行いゲームを楽しむために必要な「ボール操作」や「ボールを受けるために必要な動き」などの基本技能を身につけさせたい。また、苦手とする児童も達成感を味わうことができるよう、ルールや場の設定を工夫したり、役割の視点をできるだけたくさん与え、チームに貢献する喜びを感じさせたい。その中で、お互いの長所や短所を理解し合い、それぞれの特徴をいかした作戦を立てて、チーム全体として高めあえる雰囲気を作りたい。

### 3 単元の目標と評価規準

◎次の運動の楽しさや喜びに触れ、その技能を身に付けることができるようにする。

ア ゴール型では、簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防をすること。

○運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、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。

○ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。

#### 【運動への関心・意欲・態度】

- ・集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、ボール運動に進んで取り組みようとしている。
- ・ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。
- ・運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。

#### 【運動についての思考・判断】

- ・バスケットボールのゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うためのルールを選んでいる。
- ・チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。

【運動の技能】

- ・バスケットボールでは、簡易化されたゲームで攻守が入り交じった攻防をするためのボール操作やボールを受けるための動きができる。

4 単元の指導計画（10時間扱い 本時6/10）

次	時	学習内容
第一次	1	○オリエンテーション ・学習内容と学習の進め方の確認 ・ビデオ鑑賞 ・グループ編成 ・試しのゲーム ・「ゲーム記録」の書き方確認
第二次	2	○基本技能（ボール操作、ボールを受けるための動き）の習得を目的とした練習やゲーム
	3	【ボールに慣れる・シュート・ドリブル・パス】 ・ゴール下シュート、シュートゲーム、フリーエリアゲーム
	4	・様々なドリブル、ジグザグドリブル、ドリブル鬼、すり抜け鬼 ・様々なパス、パス鬼ごっこ（鬼がパス、逃げる人がパス）
第三次	5	○基本技能（チームの連携）の習得を目的とした練習やゲーム
	6 本時	【空間に走りこんでパスを受ける・連携プレー】 ・パス&キャッチゲーム、ハーフコートパスゲーム（アウトナンバー）
	7	・アウトナンバーゲーム（ハーフコート、オールコート）
第四次	8	○チームの特徴を生かした作戦の成功を目的とした練習やゲーム
	9	・チームごとの作戦に応じた練習 ・ゲーム（ルールの工夫が必要）
	10	○バスケットボールリーグ戦（特別ルール）と学習のまとめ

5 本時の目標

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ようにする。（技能）

6 本時の指導の構想

(1) 「見通しと振り返り」の位置づけ

見通し 前時の学習内容やそこでうまれた課題などを想起させ、本時の課題や授業の流れを確認する。

振り返り 学習シートを活用し、仲間からボールを受ける場所に動くことができたか、うまく動くことができていた人について振り返らせる。

(2) 指導構想および留意点

バスケットボールの学習をスタートして6時間目である。基本技能の習得を実感させるため、ゴール下30秒シュートの成功本数とジグザグドリブルのタイムを記録させ、前時と比べることにより視覚的に技能の変容を認識できるようにさせたい。また、個人の能力差がゲームにそのまま反映されないよう、得点方法やプレーの制限などのルールを工夫し、全員が楽しめる授業を心がけたい。更に、他チームの「ゲーム記録」をとらせ作戦タイムで活用することによって言語活動の充実も図りたい。

(3) 評価規準

本時の評価規準	支援の手立て
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。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・どのようなときに成功、失敗することが多かったか振り返らせる。</li> <li>・作戦ボードを使い、動きをイメージしやすいようにする。</li> </ul>

7 本時の展開

段階	学習活動	○指導上の留意点 ☆評価の観点
導入 10分	1 挨拶、黙想をする。 2 準備運動をする。 ・ランニング、体操、技能習得のドリル 3 学習課題を確認する。 見通し	○黙想しながら、心と体を落ち着かせる。教師の呼名に元気よく返事をさせる。 ○声を出して元気よく行わせる。 ○前時を想起させながら、本時の課題と、それに迫るための学習の流れを確認させる。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">仲間がパスを出しやすい場所を見つけて GO!</div>		
展開 25分	4 パス&キャッチゲームを行う。 5 作戦タイム（どのように動いたらよいか）を行う。 ・前時の「ゲーム記録」を活用する ・各チームの発表 6 アウトナンバーゲームを行う。 ・試合時間3分（各チーム2ゲーム） ・変則ルール3対2（4対3） ・ドリブルなし ・試合のないチームは「ゲーム記録」を書く。	○レク感覚で楽しみながらボールに触れさせる。 ○空間を見つけて動く中で「投げる」「受ける」といったボール操作を意識させる。 ○発表し合い、共有する。 ・守備と重ならないところにずれる ・空間（空いているところ）に走りこむ ・コート全体を見る等 ☆【技能】 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。《観察》 ○作戦を意識させる。 ○得点が入りやすいルールを工夫する。 ○攻撃しやすいよう、守りの人数を一人減らす。 ○「ゲーム記録」を書かせ、次回に向けての作戦に役立てる。
終末 10分	7 学習課題について振り返る。 振り返り ・学習プリントに記入する ・発表する 8 次時の見通しを確認する。 9 挨拶をする→その後用具の片づけをする。	○記入できない児童には具体的な例を示すなどして、振り返りを記入させる。 ○課題解決に迫れたかどうかを全体で確認して、次時の課題につなげる。

8 板書計画

**本時の課題**

仲間がパスを出しやすい場所を見つけて GO!

どのように動いたらよいか・・・(作戦タイムより)  
 ★守備と重ならないところにずれる  
 ★空間（空いているところ）に走りこむ  
 ★コート全体を見る 等

**流れ**

パス&キャッチゲーム  
↓  
作戦タイム!  
↓  
アウトナンバーゲーム  
↓  
振り返り

**【アウトナンバーゲームについて】**

- ・試合時間3分（各チーム2ゲーム）
- ・変則ルール3対2（4対3）
- ・ドリブルなし
- ・試合のないチームは「ゲーム記録」を書く。