

第6学年 体育科学習指導案

場 所	体育館
児 童	6年3組 32名
指導者	小山 哲朗

1 単元名 「決めるぞ，コンビプレー ドライブ・バスケット」(E ボール運動 ア ゴール型)

2 単元のねらい

本単元は，学習指導要領の目標「心と体を一体としてとらえ，適切な運動の経験と健康・安全についての理解を通して，生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てるとともに健康の保持増進と体力の向上を図り，楽しく明るい生活を営む態度を育てる。」を受けた第5学年及び第6学年の内容E「ボール運動」のア「ゴール型」の学習「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どりやボール操作によって得点できるようにする。」を重点として設定している。

それを踏まえて，本単元では，協力し合いながら味方とボールをつなぎ，積極的にシュートエリアに侵入してパスを受けたり，シュートを打ったりする姿を目指す。そのために，課題に応じた練習の場を設定し，相手のいない場所に素早く移動しパスを受けてシュートをする技能を身に付け，関係プレーができるようにすることをねらいとする。

3 単元の指導構想

(1) 児童について

児童は，体育の学習において，どの運動領域でも意欲的に授業に取り組んでおり，友達同士で運動の仕方やポイントを見付け，アドバイスをし合うことができている。しかし，ボール運動などでは勝ち負けにこだわりすぎて，学習課題から意識が離れてしまう傾向もあるので，自分たちで考えた作戦が効果的だったかどうか，根拠をもって話し合いながら，運動の楽しさの本質を深めていくことが必要であると考え。

ゴール型において，昨年度，セストボールとタグラグビーを経験してきている。セストボールでは，ボール非保持者が空いている場所に素早く動いてパスをもらいシュートを打つことを学習してきている。タグラグビーでは，ボール保持者が相手エリアに侵入し，近くにいるフリーの味方にパスを出す学習をしてきている。どちらの学習でも，チームでボールをつなぎ得点する楽しさを経験してきているが，思うように動くことができない児童もいた。特に，セストボールでは，単元導入時には自然な連携プレーが見られたが，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3人の意図的な動きによる連携プレーが成立しづらくなる様子が見られた。そこで，ボール保持者の動きも加えた関係プレーを学習していくことが必要であると考え。

(2) 単元について

本単元では，バスケットボールに類似した3人対2人のアウトナンバー（攻撃側の人数が優位になる）によるドライブ・バスケットを行っていく。ドライブとは，ボール保持者がドリブル操作をせずにボールを持ったまま移動していく動作である。ボール保持者も自由に動けるため，守備側はボール保持者にもディフェンスを付けなければいけないので，必然的にボール非保持者がアウトナンバーの状況になり，自分たちの理想の関係プレーを目指すことができ，進んで友達同士で協力し合うことができる単元と考える。また，既習のセストボールでは，パスとシュートのみであったが，本単元では，ドライブという選択肢も増えるため，より思考・判断しながらプレーする力も高めることができると考える。

(3) 指導にあたって

本単元の「ゴール型」の学習では、ボール保持者とボール非保持者との連携プレーによる攻撃を学習し、楽しみながらゴールして得点するゲームを進められるように構成していく。

まず、事象との出会いの場面（第1～3時）では、オリエンテーションの中でドライブ・バスケットの試しのゲームを行い、この単元への興味・関心を高めるとともに、友達同士で動きの難しさについて確認をしていく。そして、目標を、「連携プレーでシュートエリアにボールを運んでシュートを打つ」ことに絞って学習計画を立て、学習の見通しをもてるようにするとともに意欲付けを図る。

事象とのつながりを深める場面（第4～9時）では、ゲームを繰り返しながら、自分たちのチームの動きの傾向を理解し、効果的な連携プレーを身に付けることができるようにする。そのために、第4～6時には、セットメニューとドリルゲームの中でハンドリング・ドライブ・シュート・パスに関わる基礎的なボール操作の技能を高め、メインゲームの中で自分たちのチームの特徴を理解することができるようにする。セットメニューやドリルゲームでは、一人一人が自己の技の高まりを自覚できるように成功数を記録していく。身に付けた動きを意識させるために、友達同士で見合う（教え合う、話し合う）活動を行い、動きのポイントを見付けながら意欲的に技能を高めていく。また、メインゲームではチームの特徴を生かした作戦を考えるために、ゲーム中のドライブ、パス、シュートについての実施数と成功数や、人やボールの動きについての軌跡を友達同士で記録し合い、自分たちの連携プレーの特徴を分析していく。第7～9時には、3人の連携プレーの動きを高めるタスクゲームを行い、ハーフコートの中で、攻守を分離し自分たちのチームの特徴に合った連携プレーを考えていく。自分たちの考えた作戦がうまくいかないチームには、教師が入り、他チームで成功した連携プレーを紹介し、試してみることを促していく。

そして、単元の終末場面（第10～12時）では、ドライブ・バスケット大会を通して、お互いに成功した連携プレーを認め合うことで、ゴール型のゲームすべてにおいて、ボール保持者とボール非保持者とのコンビプレーの技術を学んでいけば、誰でもゲームを楽しむことができることを理解できるようにしたい。

単位時間及び単元の終末における学習の振り返りでは、前時までの自分と比べてできるようになったことやもっとできるようになりたいこと、そして心配なことを観点として書くことで、自己の変容と次への学習課題を意識できるようにしていく。また、各学習場面の節目となる小単元毎に運動有能感に関する調査を行い、学習の成果を確認できるようにしていく。

4 単元の指導計画

(1) 目標

- ・ 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。 【運動への関心・意欲・態度】
- ・ ルールを工夫したり、効果的な作戦を立てたりする。 【運動についての思考・判断】
- ・ 簡易化されたゲームで、チームの作戦に基づいた位置取りやボール操作ができる。 【運動の技能】

(2) 評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
① 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。	① ドライブ・バスケットのゲームの進め方を理解している。	① 自分がフリーのときにドライブすることができる。
② 用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。	② みんなが楽しさや喜びに触れることができるよう、プレー上の制限、得点の仕方などルールを選んでいる。	② 近くにいるフリーの味方にパスをすることができる。
③ 用具を安全に管理することに気を配ろうとしている。	③ 自分のチームに合った連携プレーを選んだり、考えたりしている。	③ パスを受けてシュートを打つことができる。
		④ 味方からボールを受けることのできる場所を見付けて、動くことができる。

(3) 指導計画 (全9時間 本時8 / 12)

場面	時間	学習活動	評価規準		
			関心	思考	技能
一次	1	<p>ドライブ・バスケットを知ろう。</p> <ol style="list-style-type: none"> 学習課題の確認 オリエンテーション 基本ルールの確認 役割分担 試しのゲーム 振り返り <p>〈「事象」とのつながり〉 試しのゲームから感じたことを課題設定へつなげ、単元を通しての課題を明らかにする。</p>	②	①	
	2	<p>シュートのポイントを見付けよう。</p> <ol style="list-style-type: none"> 学習課題の確認 バスケセット ①アウンザワールド②ボールつまみ③タップドリル④8の字つかみ ⑤シーソー シュートポイント探し ドライブ・バスケット 振り返り <p>〈「未来」とのつながり〉 できるようになったことや心配なことを観点に書いた振り返りについて、意図的指名をし、次時の学習への意欲付けを行う。</p>	③	②	
	3	<p>ドライブの活かし方を考えよう。</p> <ol style="list-style-type: none"> バスケセット 学習課題の確認 ドリルゲーム (1)8人1組でのシュートドリル (2)4人1組でのボール当てゲーム タスクゲーム ・ハーフコートによるドライブ・バスケット 振り返り <p>〈「事象」とのつながり〉 ゲームに必要な技能を高めるセットメニューとドリルゲームを提示する。</p> <p>〈「友達」とのつながり〉 ゲーム中にコートの中に入り、動きの選択を促す声を掛ける。</p>		①	
二次	4	<p>自分たちのチームの特徴を分析しよう。</p> <ol style="list-style-type: none"> バスケセット ドリルゲーム 学習課題の確認 ドライブ・バスケット 振り返り <p>〈「友達」とのつながり〉 自分たちのチームの特徴を理解するために、ドライブ・パス・シュートのつながりを記録・分析する活動を位置付ける。</p>	③		①
	5				②
	6			③	③
三本時	7	<p>ドライブを活かしたコンビプレーを考えよう</p> <ol style="list-style-type: none"> バスケセット ドリルゲーム 学習課題の確認 タスクゲーム ・ハーフコートゲーム ドライブ・バスケット 振り返り <p>〈「事象」とのつながり〉 各チームが考えた、ドライブを活かした作戦を提示する。</p> <p>〈「友達」とのつながり〉 ドライブ・パス・シュートの実施数や成功数を記録・分析することで、ドライブを活かすと攻撃パターンが増えるという理解につなげる。</p>	①		④
	8				④
	9			③	

四次	10	コンビプレーを成功させ大会を楽しもう		①	③	①
		1 用具の準備	2 学習課題の確認			
	11	3 作戦会議	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 〈「未来」とのつながり〉 この単元で身に付いた運動技能を自覚するためのリーグ戦を行い、次学年への学習への意欲付けを行う。 </div>	②	③	④
		4 チーム練習				
		5 ドライブ・バスケット大会				
	12	6 ゲーム分析				
		7 振り返り				
		8 片付け				

5 本時の指導計画

(1) 目標

ボール保持者が行うドライブの動きに応じて、味方からボールを受けやすい場所に動くことができる。 【運動の技能】

(2) 評価規準

おおむね満足	努力を要する児童への支援
ボール保持者の動きに応じて、相手チームがない場所へ動いたり、味方からのパスが届く場所に動いたりしている。 【運動の技能】	コートの中に入って指示を出したり、ボールを受けられる場所に立ったりして、味方からボールを受けやすい場所に気付くことができるように助言する。

(3) 展開

段階	学習内容及び活動	指導上の留意点・支援（◇評価）	備考
導入	1 バスケセット (1)アラウンザワールド (2)ボールつまみ (3)タップドリル (4)8の字つかみ (5)シーソー	<ul style="list-style-type: none"> ・徐々に心拍数を高めるようにする。 ・ボールハンドリング、パス、シュートの技能が高まるための準備運動を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・スマイルボール ・4色ビブス
	2 ドリルゲーム (1)8人1組でのシュートドリル (2)4人1組でのボール当てゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人が自己の成長を自覚できるように成功数を記録していく。 ・前時に学習したドライブの目的を確認する。 	
	3 学習課題の確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">ドライブの動きに合わせてパスをもらえる場所に動こう。</div>	<ul style="list-style-type: none"> ○シュートエリアに進入してシュートを打つため。 ○シュートエリアに進入してディフェンスを引きつけるため。 ○ディフェンスに囲まれたときにディフェンスから離れ攻撃を組立て直すため。 	
10分			

展 開	4 タスクゲーム (1)ハーフコートゲーム (3対2) (2)作戦会議	<ul style="list-style-type: none"> ・よい動きに気付くことができるように、望ましい動きを称賛する。 ・順番を待っている間に、話し合いを行うように声を掛ける。 ・立てた作戦がうまくいかないチームには、うまくいっているチームの作戦を参考にして選択するように声を掛ける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム分析表 [パス分析] [軌跡図]
	<p>〈「事象」とのつながり〉</p> <p>各チームが考えた、ドライブを生かした作戦を提示する。</p> <p>↓</p> <p>一人一人がシュートを打つために、一人一人の動きの特徴に合わせた作戦を選択できるようにする。</p>		
27 分	5 ドライブ・バスケット	<ul style="list-style-type: none"> ・動き方が理解できていない児童には、コートの中に入って指示を出したり、ボールを受けられる場所に立ってあげたりして、味方からボールを受けやすい場所に気付くことができるようにする。 	
	<p>〈「友達」とのつながり〉</p> <p>ドライブ・パス・シュートの実施数や成功数を記録・分析する活動を位置付ける。</p> <p>↓</p> <p>ドライブを活かすと攻撃パターンが増えるということが理解できるようにする。</p>		
		◇ボール保持者が行うドライブの動きに応じて、相手チームがいない場所へ動いたり、味方からのパスが届く場所に動いたりしている。【運動の技能】(観察)	
ま と め 8 分	6 本時の学習を振り返り、次時の学習についての見通しをもつ	<p>〈「未来」とのつながり〉</p> <p>できるようになったことや心配なことを観点に書いた振り返りについて、意図的指名をし、次時への学習意欲付けを行う。</p> <p>↓</p> <p>できるようになったことを書くことで自己の変容を実感し、できなかったこと・心配なことから次への学習課題の見通しをもてるようにする。</p>	
			・体育ノート

(4) ドライブ・バスケットのルール

■ チーム

1 チーム 8 人。ゲームに参加するのは 5 人。フロントコート（攻撃）に 3 人，バックコート（守備）に 2 人。攻撃時はアウトナンバーのゲームになる。

■ コート

通常のバスケットボールのコートを使用。半径 4 m のシュートエリアを設定する。

■ ゴール

バスケットゴールとセストゴールを使用する。

■ ボール

スマイルボールを使用する。

■ 時間

3 分の 3 クォーター（9 分）。

■ 主なルール

[攻撃側のルール]

- ・ボール保持者は，ボールを持ったまま移動（ドライブ）することができる。
- ・攻撃側の 3 人は守備をすることはできない。

[守備側のルール]

- ・守備側は，ボールをはいたりボールを直接奪い取ったりすることはできない。
- ・攻撃側はセンターラインに並び，守備側 2 人は，シュートエリア内に入った状態からスタートする。攻撃側のパスからスタートとする（ドライブからのスタートは認めない）。パスが行われたら守備側はシュートエリアの外に出ることができる。

[攻撃・守備共通ルール]

- ・セストゴールが設置してあるゴールエリアの中で守備をすることはできない。

[攻守交代のルール]

- ・攻守交代するのは次の 2 場面。

① 攻撃側がシュートをしたとき，シュートの成否にかかわらず攻守の交代となる。

② 守備側がボールをパスカットしたとき，攻守の交代となる。

ラインから出たときは，必ず攻撃側のボールとする。そのとき，守備側はシュートエリア内に入った状態からスタートする。

[得点のルール] ※ドライブ・バスケット大会から適用

- ・シュートエリア内から打たれたシュートのみ得点とする。入ったリングの大きさに関わらず，そのゲームのファーストシュートを 5 点とする。それ以降のシュートについては，バスケットゴールに入ったシュートは 5 点，セストゴールに入ったシュートは 2 点とする。

(5) 場の設定

