第6学年 体育科学習指導案

場 所 体育館 児 童 男19名 女17名 計36名 指導者 長谷部 雅彦

1 単元名

「ウォールバスケットボール」(E ボール運動 ア ゴール型)

2 単元の指導構想

学習指導要領

「集団対集団の攻防によって競争する楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たない時の動きによって、簡易化されたゲームをすることができるようにすること

学習の系統性

(学習前)

4年体育「サッカー」

対面するゴールに対し,目の 前の相手を交わしてシュート しながら攻防を行った。

5年体育「セストボール」

360 度シュートコースが開かれたゴールに対し、シュートが入りやすい位置に移動してパスを受け、シュートしながら攻防を行った。

子供の経験

子供たちは、休み時間に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。休み時間にはドッジボールを行っているため、ボールの扱い方には慣れている子供が多い。

単元について

本単元で扱う「ウォールバスケットボール」は、「バスケットボール」を簡易化したゲームである。大きな特徴として、ドルブルを使用せずパスのみでボールを運ぶ。これにより身体接触が少なく安全面に優れているため、男女共に意欲的に取り組みやすくなると考えられる。また、守備側の可動範囲を制限し、攻撃側に数的有利な状況を生み出すことにより、パスがつながりやすくなり、作戦を実行に移しやすく、戦術学習を行う際に適していると考えられる。

これらの特性を踏まえ、本単元では、主としてボールを持たない時の動き方を学ぶ。人数や場などの条件を変えたゲームを繰り返し行い、思考と試行を往還することで、ボールを持たない時の動き方と、どこに動けばパスがもらえるかを関連付けて考え、チームで立てた作戦をもとに目指す動きを実現し、運動する喜びや楽しみを味わうことができると考える。

子供の資質・能力

運動課題を解決するために、友達の動きと自分の動きを比べて、つまずきの原因など運動課題に気付き、改善策を立てて繰り返し運動に取り組む子供が増えてきている。その結果、友達と関わり合いながら運動する楽しさや喜びを実感する子供も増えてきている。

学習の系統性

(学習後)

中学校1年保健体育 「球技(ゴール型)」

- ・サッカー
- バスケットボール 等

合理的な解決に向けて作戦を立て、空間に仲間と連携して 走り込み、マークをかわしてゴール前での攻防を行う。

3 指導にあたって

そこで、運動する楽しさや喜びを実感する子供を育むために、その実現に向けて、以下のような手立てを とる。

視点1 教科等間の『考えるための技法』の活用・発揮

[総合的な学習の時間]

具体的な活動と緑が丘の町の人へ感謝の気 持ちを表すという目的を関連付けることで、活 動の効果を明らかにする。(なぜ、その活動を 行うとよいのかを問う。)

[家庭科]

掃除の仕方(はたく,はく,吸い取る,ふく等)と校内の汚れを落とすという目的を関連付けることで、掃除の仕方の効果を明らかにする。(なぜ、その掃除の仕方をするとよいのかを問う。)

<深い学びの姿>

作戦をもとに、パスをつないでゴールをする楽しさや喜びを実感する姿

[体育科]

作戦(動き方)とパスをつないでゴールをするという目的を関連付けることで、作戦(動き方)の効果を明らかにする。(なぜ、その作戦(動き方)をするとよいのかを問う。)

[特別活動]

創作ダンスの振付と運動会スローガンを達成するという目的を関連付けることで、振付の 意図を明らかにする。(なぜ、その振付をする とよいのかを問う。)

[国語科]

環境問題に対する提案文を書くために必要な資料と説得力のある提案文を書くという目的を関連付けることで、資料を用いる意図を明らかにする。(なぜ、その資料を用いるとよいのかを問う。)

視点2 深い学びを実現に向かう単元構成

子供が、友達と関わり合いながら運動課題を解決する活動を通して、運動する楽しさや喜びを実感することができるようにするために、次の手立てを講じる。

- ・ 「やってみたい(あこがれ)」や「できそうだ(期待)」という思いや願いを引き出し、目指す動きを実現するための課題を明らかできるように、学習の導入時のオリエンテーションで、プロの試合動画を流したり、試しのゲームを行ったりする。
- ・ 目指す動きと達成状況を子供自身が比較したり関連付けたりして、「どうすればたくさん得点することができるか」考えることができるように、毎時間の始めに、前時に子供が撮影した動画を編集した「ハイライト動画」を放映する。
- ・ 子供の思いや願いが連続・発展し、目指す動きを実現する楽しさや喜びを実感できるように、単元前半では、主として単元の主運動につながる基礎的な感覚や動きを身に付ける学習を行い、単元後半では身に付けた技能を生かし、個人やチームで思考したり判断したりする場面の割合を増やすよう単元構成を行う。

視点3 単位時間の考える活動の充実

単位時間の目標を達成するために、次の手立てを講じる。

- ・ より課題を自分事として捉え、必要感をもって本時の目標に向かうことができるように、子供の振り返り (展開、まとめ段階) から出た「つまずき」や「気付き」を共通課題として取り上げる。
- ・ 作戦 (スペースへの動き方を生かした得点パターン) とパスをつないでゴールをするという目的を関連付け、作戦の効果を明らかにし、目指す動きを実現することができるように、「なぜ、その作戦をするのか」問う。
- ・ チームタイム内で、課題解決に向けて焦点化された対話を促し、ゲーム内で、思考と試行を往還しながら学びの手応えを感じることができるように、ICT機器を利用しシュートシーンに限定して動画を撮影するよう促す。

4 単元の指導計画 別紙

5 本時の指導計画

(1)目標(活用する「考えるための技法」・関連付ける)

もっとたくさん点をとるために、「どうすればノーマークでシュートが打てるのか」という課題に対する解決方法(作戦)やパスを受けやすい動き方を仲間に伝えることができる。 【思考力、判断力、表現力等】

(2) 評価規準

おおむね満足	努力を要する児童への支援		
ノーマークでシュートを打つための, ボールを持っ	スペースを理解することが難しい子供には、外野に		
ていない時のボールを受けることのできる場所(スペ	いる際に、教師や仲間がスペースを指し示し、俯瞰的		
ース)への動き方について、「いつ、どのように」動	に理解を促す。また、ゲーム中に、教師が手を引いて		
くか,分析図や試合動画をもとに,自分の考えを仲間	一緒に移動することで、体感的に理解を促す。		
に伝えている。 [思考・判断・表現]			

(3)展開

段階	主な学習活動・学習内容	教師の支援 (◇評価)	資料 等
導入(7分)	1 ウォールバスケットボールセット メニューを行う。(1)壁パスシュート(2) 2VS 1	セットメニューで身に付けた技能を ゲームでも生かすことができるよう に、スペースを意識する声掛けを行う。手立て① 本時の課題を自分事として	
	2 本時の課題を確認する。【全体】 もっとたくさん点をとるために は, どうすればよいだろう 。	捉えることができるように, 前時の「ハイライト動画」を視聴後, 「どうすればもっと点がとれるか」問い, チームの特徴を生かして攻撃する有用性を確認する。	・TV ・PC ・ハイライト動画

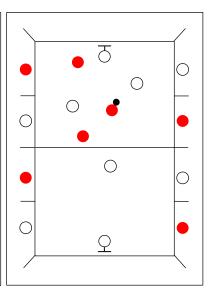
3 ゲーム①を行う。 ゲーム後に行うチームでの話合いに • 児童用端末 おいて、課題に向かって対話を行うこ 試合分析シート とができるように、撮影者にシュート シーンに限定して撮影するよう促す。 4 ゲーム①を振り返る。【全体】 「もっと点が取りたい」という思いや」 ・コート図 願いが連続・発展し、組織的にノーマー もっと点を取るためには, **どうす** クでシュートを打つ状況を生み出すこ ればノーマークでシュートが打てる との重要性に気付くことができるよう のだろう。 に、教師用コート図でシュートシーン を再現し、ノーマークでシュートを打 つために、「いつ、どのように」動けば よいか問う。 展開 5 ゲーム②への見通しをもつ。 **手立て②** パスを受けるための自分や 33 【チーム】 仲間の動きと動いた目的を関連付け, 分 その効果を明らかにすることができ 〈分析の視点〉 るように、チームに「なぜそのような どこで打ったか。⇒分析シート 動きをするのか」問う。 ノーマークだったか。⇒分析シート どのように動けばよかったか。⇒動画 ◇ ノーマークでシュートを打つための スペースへの動き方について、「いつ、 ノーマークでシュートを打つに どのように1動くか、分析図や試合動画 はどのように動けばよいか。 をもとに自分の考えを仲間に伝えてい る。【思・判・表 観察・ノート】 ゲームを通し、本時の学びの手応えを 6 ゲーム②を行う。 実感できるように、ゲーム①とゲーム ②の結果の比較を促し、伸びた点を確 認する。 自分自身の成長や友達の成長を実感 体育ノート 7 本時の学習を振り返る。 まとめ し、目指す動きを実現する楽しみや喜 ノーマークでシュートを打つことで得点でき びを味わうことができるように、「何が た。ノーマークで打つためには、○○さんの言っ (5分) ていたように、相手のいないところを見つけて動 できるようになったか」「できるように けばよいことが分かった。 なったのはどうしてか」について記述

【本単元で扱うウォールバスケットボールのルール】

- 1チーム9人。ゲームに参加するのは3人。残る6人のうち、4人は 外野。1人は分析シート担当。1人は動画撮影担当。
- 既存のバスケットコートを使用(2面)。

8 次時への見通しをもつ。

- ・ ミカサ製スマイルボールを使用。
- ゴールは既存のゴール(上)と吊り下げ式のゴール(下)を使用。
- 得点は、上ゴール2点、下ゴール1点とする。
- ドリブルは使用せず、パスのみでつなぐ。
- ラインから出たボールは、外野が投げ入れ試合を継続する。
- 得点したら、コートの半分まで下がる。その間に攻撃してよい。
- ・ 攻撃者,守備者の可動範囲を制限する。(1か所に密集するのを避けるため。)
- ・ ボールを持っている人に対して、ディフェンスは1m以上離れる。



するよう促す。

4 単元の指導計画

Γ	知識及び技能	ウォールバスケットボールの行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たない時の動きを身に付け、簡易化されたゲームをすることができる。
田考力、判断力、表現力等 自己やチームの特徴に応じた作戦を立てるとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。		自己やチームの特徴に応じた作戦を立てるとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。
175	学びに向かう力,人間性等	自ら進んで運動に取り組み、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取り組みを認めたりしようとする。

	時数	1	2	3	4	5	6 本時	7	8
	本時の課題	ウォールバスケットボ ールを知ろう。	自分たちに合ったルールを作ろう。	どこからシュートすれば 入りやすいのだろう。	どこに動けばパスはもら えるのだろう。	自分たちのゲームを分析 してみよう。	どうすればノーマークで 打てるのかチームで考え よう。	大会で勝つためにチーム で練習しよう。	今まで学んだことを生か し、大会を楽しもう。
			【基礎感覚づくり】	【基礎感覚づくり】がん	【基礎感覚づくり】がんがんシュート、壁シュート 【基礎感覚づくり】 がんがんシュート、壁シュート、2VS1、ラン		ランパス 等		
学	10	オリエンテー ション ・約束や決ま りの確認	・壁パスシュート 【ゲーム】(兄弟チーム)	【ゲーム】(兄弟チーム) オールコート 3 VS 3 ※分析フートの書き	【タスクゲーム】 ハーフコート 2 VS 1 ※「スペース」の定 義を確認	【ゲーム】(兄弟チーム) オールコート 3 VS 3	【ゲーム】(他チーム) オールコート 3 VS 3	【ゲーム】(他チーム) オールコート 3 VS 3	【大会】 (他チーム) ※今まで学習して きたことが発揮で
習の流	3 0	・ゲームの説 ・明 ・試しのゲー	オールコート 3 VS 3 ※ルールづくり	3 VS 3	【ゲーム】(兄弟チーム) オールコート 3 VS 3	【チームタイム】 自分たちのチームにはど んな特徴があるか。	【チームタイム】 どうすればノーマークで シュートを打てるか。	【チームタイム】 自分たちに合うのはどん な作戦か。	きるように, みんな で協力して大会を 行う。
れ	4 0	・単元の見通 し し		【チームタイム】 どこからシュートを打つ と入りやすいか。	【チームタイム】 シュートが入りやすいの はどんな時か。	【ゲーム】(兄弟チーム) オールコート 3 VS 3	【ゲーム】(他チーム) オールコート 3 VS 3	【ゲーム】(他チーム) オールコート 3 VS 3	
	4 5	5 【振り返り】☆視点 何ができるようになったか、できるようになったのはどうしてか							
考	えるための技法 ○関連付ける ●比較する		○自分たちが決めたルー ルとそれが必要な理由を 関連付ける。	●シュートする場所によ る入りやすさの違いを比 べる。	○スペースへの動き方と その動き方をする理由を 関連付ける。	○シュートする場所やシ ュートする状態(ノーマー クかどうか)と1試合にお ける得点を関連付ける。	○作戦とパスをつないで ゴールをするという目的 を関連付ける。		○「できるようになったこ と」とこれまでの学習を関 連付ける。
評価	知・技	①				3		1	2
	思・判・表			2			2	1	
,,	態度		3		1	1 		 	2

[具体の評価規準]

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
 ① ウォールバスケットボールの行い方を理解し、ゲームをしている。 ② ゲームにおいて、人やボールの動きに対応して、ボールを仲間に投げたり、受けたりしている。 ③ ゲームにおいて、ボールを受けることのできる場所にタイミングよく動いている。 	課題に合わせて、効果的な攻め方をするための動き方や課題解 決のための方法 (作戦) を選んでいる。 ② 課題と関連付け、その解決のための方法 (作戦) やバスを受	① ゲームや練習において、何度も粘り強く繰り返し取り組もうとしている。② ゲームにおいて、勝敗を受け入れようとしている。③ ゲームや練習において、相手の立場を尊重し、仲間の考えを認めながらよりよい動き方(作戦)や練習方法を考えようとしている。