

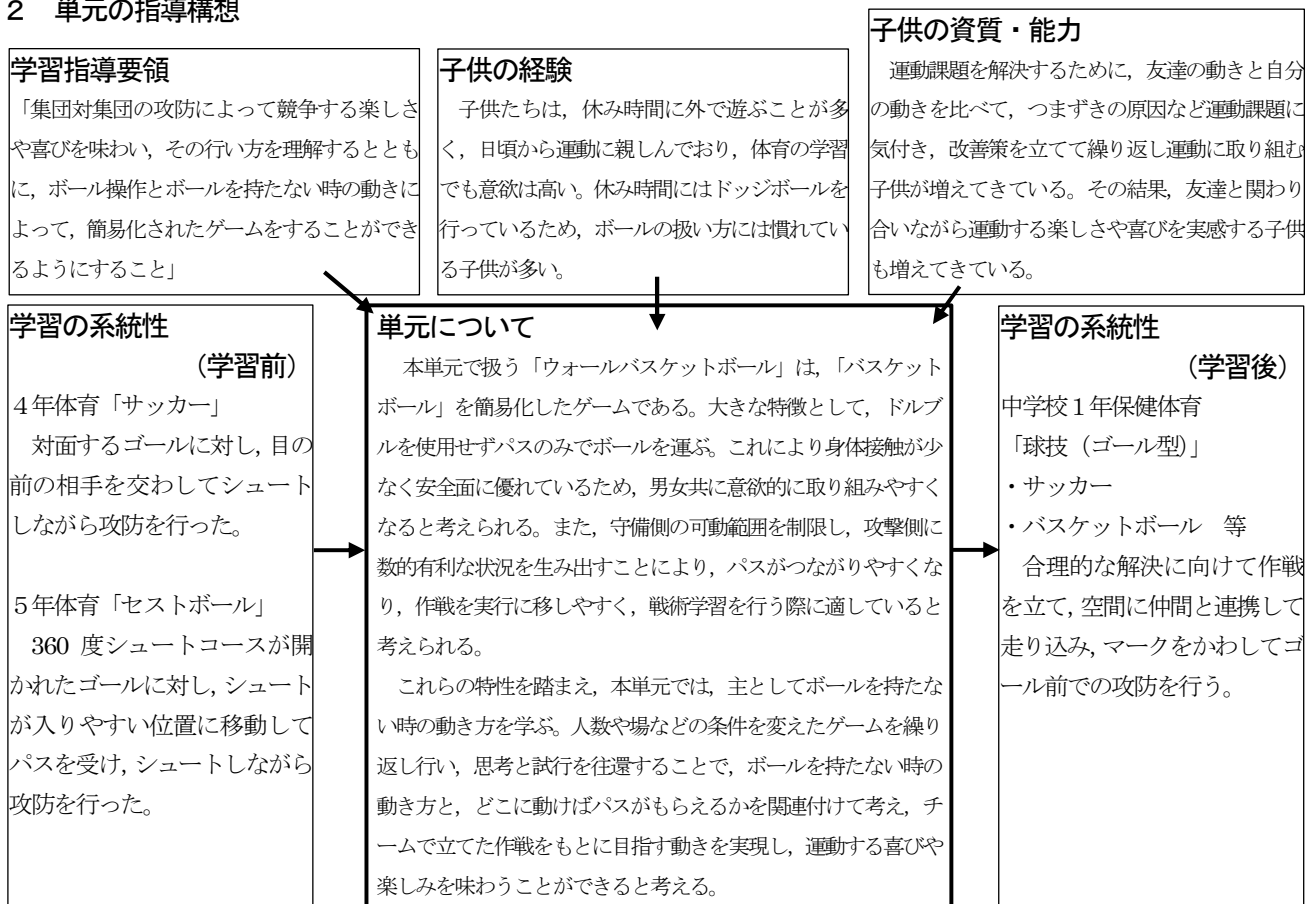
第6学年 体育科学習指導案

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)

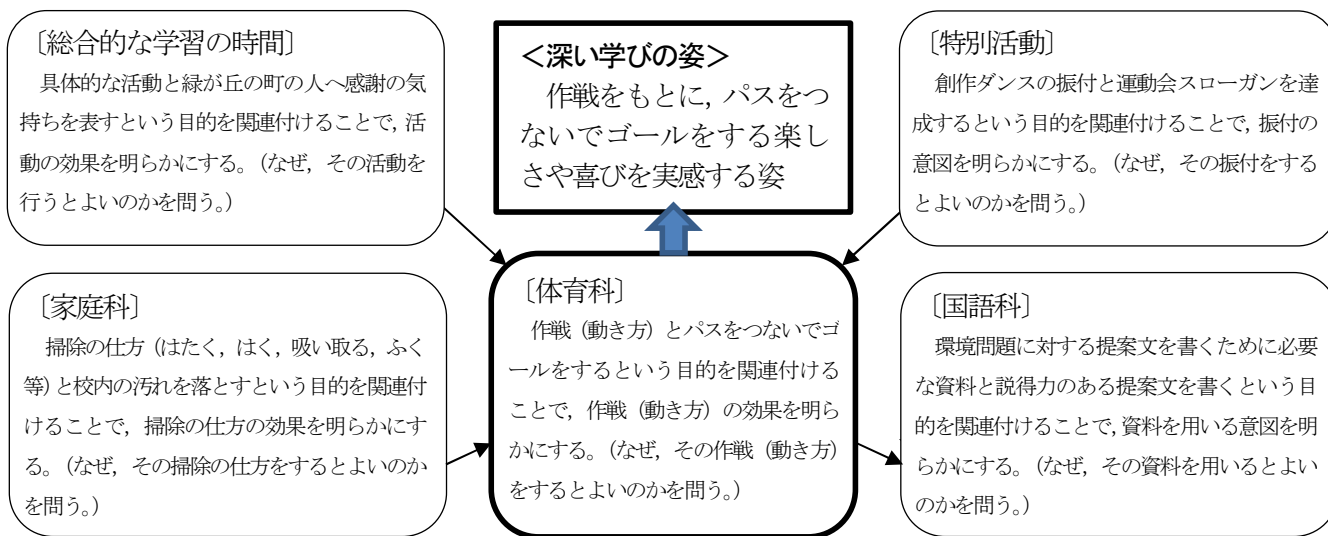
2 単元の指導構想



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てるために、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



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（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「気づき」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、ボールを持っていない時のボールを受けることのできる場所（スペース）への動き方について、「いつ、どのように」動くか、分析図や試合動画をもとに、自分の考えを仲間に伝えている。 [思考・判断・表現]	スペースを理解することが難しい子供には、外野にいる際に、教師や仲間がスペースを指し示し、俯瞰的に理解を促す。また、ゲーム中に、教師が手を引いて一緒に移動することで、体感的に理解を促す。

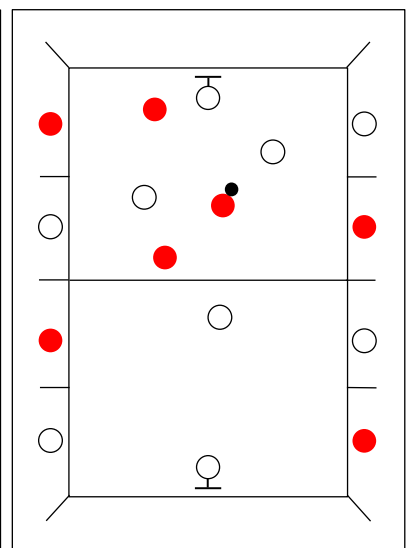
(3) 展開

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) 2VS1 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。	・ 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

<p>展開 (33分)</p>	<p>3 ゲーム①を行う。</p> <p>4 ゲーム①を振り返る。【全体】</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>もっと点を取るためには、どうすればノーマークでシュートが打てるのだろう。</p> </div> <p>5 ゲーム②への見通しをもつ。 【チーム】</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>〈分析の視点〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どこで打ったか。⇒分析シート ・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 <div style="text-align: center; margin: 5px 0;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ノーマークでシュートを打つにはどのように動けばよいか。 </div> <p>6 ゲーム②を行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゲーム後に行うチームでの話合いにおいて、課題に向かって対話を行うことができるように、撮影者にシュートシーンに限定して撮影するよう促す。 ・ 「もっと点を取りたい」という思いや願いが連続・発展し、組織的にノーマークでシュートを打つ状況を生み出すことの重要性に気付くことができるように、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。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>手立て② パスを受けるための自分や仲間の動きと動いた目的を関連付け、その効果を明らかにすることができるように、チームに「なぜそのような動きをするのか」問う。</p> </div> <p>◇ 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、どのように」動くか、分析図や試合動画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】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ゲームを通し、本時の学びの手応えを実感できるように、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。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 児童用端末 ・ 試合分析シート ・ コート図
<p>まとめ (5分)</p>	<p>7 本時の学習を振り返る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>ノーマークでシュートを打つことで得点できた。ノーマークで打つためには、〇〇さんの言っていたように、相手のいないところを見つけて動けばよいことが分かった。</p> </div> <p>8 次時への見通しをもつ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分自身の成長や友達の成長を実感し、目指す動きを実現する楽しみや喜びを味わうことができるように、「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」について記述するよう促す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 体育ノート

【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）。
- ・ 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。



4 単元の指導計画

目標	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。
	思考力、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。
	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。	
学習の流れ	10	【基礎感覚づくり】 ・がんがんシュート ・壁パスシュート	【基礎感覚づくり】 がんがんシュート、壁シュート	【ゲーム】(兄弟チーム) オールコート 3VS3 ※分析シートの書き方を確認	【タスクゲーム】 ハーフコート2VS1 ※「スペース」の定義を確認	【ゲーム】(兄弟チーム) オールコート 3VS3	【ゲーム】(他チーム) オールコート 3VS3	【ゲーム】(他チーム) オールコート 3VS3	【大会】(他チーム) ※今まで学習してきたことが発揮できるように、みんなで協力して大会を行う。
	20	オリエンテーション ・約束や決まりの確認 ・ゲームの説明 ・試しのゲーム ・単元の見通し	【ゲーム】(兄弟チーム) オールコート 3VS3 ※ルールづくり	【ゲーム】(兄弟チーム) オールコート 3VS3	【ゲーム】(兄弟チーム) オールコート 3VS3	【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。	
	30					【ゲーム】(兄弟チーム) オールコート 3VS3	【ゲーム】(他チーム) オールコート 3VS3	【ゲーム】(他チーム) オールコート 3VS3	
	40			【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。				
	45	【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	●セストボールとウォールバスケットボールの行い方を比較する。	○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。	●他チームの作戦と自分たちの作戦を比較する。	○「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		②	
	思・判・表			②			②	①	
	態度		③		①			②	

【具体的評価規準】

	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。	① 仲間や他チームの動きと比べながら、自己やチームの特徴や課題に合わせて、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。	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、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。	② 課題と関連付け、その解決のための方法(作戦)やパスを受けやすい動き方を仲間に伝えている。	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。		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。