

第6学年 体育科学習指導案

日 時：令和5年11月22日（月）公開授業Ⅱ
対象児童：滝沢市立滝沢小学校6年1組 31名
授業者：山口 伸弥

1 単元名 ゴール型 バスケットボール

2 単元の目標

- (1) 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、ボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け、簡易化されたゲームをすることができる。
〔知識及び技能〕
- (2) 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ことができる。
〔思考力、判断力、表現力等〕
- (3) 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ことができる。
〔学びに向かう力、人間性等〕

3 単元について

(1) 児童について

児童アンケートでは、体育の授業を好きと答えた児童は25人。その理由として「思い切り体を動かすことが楽しい」や「得意」と答えた児童が多い。好きではない（どちらかといえば好きではない含）と答えた児童は7人。その理由として「運動が苦手」「上手にできない」と答えている児童がほとんどであった。好きな体育授業の単元として陸上運動や球技（バスケットボールやサッカー）を挙げている児童が多くみられた。傾向として、スポ少などで運動経験を積んでいる児童が、その運動の技能を習得し「上手に運動できる」ことが「運動好き」につながり、運動経験が少ないため「自分の体を思うように動かすことができない」ことが、運動への意欲の低さにつながっていると考えられる。

児童はこれまで、低学年での学習「ボールゲーム」中学年での学習「ゴール型ゲーム」で、ボール操作とボールを持たないときの動きを学習している。しかし、経験の少なさから、パスを受けてシュートを打ったりフリーの味方にパスをしたりといったボール操作、ボール保持者と自分の間に守備者が入らない位置へ移動したり、ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をしたりといったボールを持たないときの動きの習熟度は低い。

(2) 教材について

高学年のボール運動は、「ゴール型」、「ネット型」及び「ベースボール型」で構成され、ルールや作戦を工夫したり、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びを味わうことができる運動である。低学年と中学年のゲームの学習を踏まえ、高学年では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ときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができるようにし、中学校の球技の学習につなげていくことが求められる。また、運動を楽しく行うために、自己やチームの課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、ルールを守り助けあって運動をしたり、仲間の考えや取組みを認めたり、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ことが大切である。

(3) 指導について

本単元の指導にあたり、単元を通して、ゲームを支える基本的ボール操作の習得を図る活動を授業の前段に位置付け、ゲームの場面で生かせるようにする。単元前半では、ドリルゲームやミニゲームの機会をできるだけ保障し、仲間と関わり（位置関係を確認し）ながらボール操作とボールを持たない動きを身に付けさせたい。単元後半では、児童の実態に応じて、ルールを工夫し、シュート（得点）につながる楽しさや喜びを味わわせたい。

単元の目標を達成する手立てとして、ボール操作とボールを持たない動きの味方に対し、仲間から声掛けしながらドリルやゲームを行わせたい。その際、声掛けのキーワードをできるだけ絞り、さらに意識化されるように示し、誰もが味方に対し声を掛けられるようにしたい。

ICTの活用方法については、ゲームを動画撮影し、課題を見付けたり仲間の声掛けを確認したりする方法の一つとして活用する。

4 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>知①バスケットボールの行い方について言ったり書いたりしている。</p> <p>技①フリーの味方にパスを出したり、フリーでシュートをしたり、フリーになってパスをもらう動きを身に付けて、簡易化されたゲームをすることができる。</p>	<p>①チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認することができる。</p> <p>②自己や仲間が行っていた動きの工夫や課題を他者に伝えることができる。</p>	<p>①ゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。</p> <p>②ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。</p> <p>③使用する用具などを片付けたり場の整備をしたり、用具の安全に気を配ったりしようとする。</p>

5 単元計画（8時間）

時間	1	2	3	4	5 (本時)	6	7	8
0	<p>簡単なルールของเกมで自分のチームの特徴を見付ける。</p> <p>・オリエンテーション</p> <p>・試しのゲーム</p>	<p>・場の準備</p> <p>・ W-up セットメニュー</p> <p>①ボールハンドリング ②ドリブル</p> <p>③2メン ④シューティング</p> <p>④パス&シュート&リバウンド</p>						
		<p>基本技能を生かしてゲームを楽しむ</p> <p>・ボールドリル</p> <p>・シュートドリル</p> <p>・パสดリル</p>		<p>作戦を選んでゲームを楽しむ</p> <p>・ドリル（選択）</p>		ミニゲーム	交流戦	
		<p>ミニゲーム</p> <p>・3（4）対2のハーフコートを基本</p> <p>・オフェンスはフリーマンを加える（フリーエリアのみプレー）</p> <p>・フリーシュートエリアを設ける</p>					<p>ゲーム</p> <p>・5対5を基本</p> <p>・オフェンス有利のルールで実施</p> <p>（場の設定を参照）</p>	
45	<p>・振り返り ・片付け</p>							
知	知① (分析)			技① (観察)			技① (観察)	
思					思① (観察) (分析)	思② (観察) (分析)		
態		態③ (観察)	態② (観察)					態① (観察)

○選択する作戦（の例）

- ・どんだんシュートを打とう作戦
- ・どんだんパスを回そう作戦
- ・〇〇さん（相手チームには内緒）にシュートを打たせよう作戦
- ・〇〇さんからパスをもらおう作戦

6 本時の指導（5時間目/全8時間）

- (1) 目標
自己やチームに合った作戦を選ぶことができる。
- (2) 評価規準

観点	B おおむね満足できる	Bに到達させるための手立て
思考判断表現	自己やチームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認することができる。	前時までのミニゲームを振り返らせて、チームのよさを引き出すような作戦を選ぶよう促す。

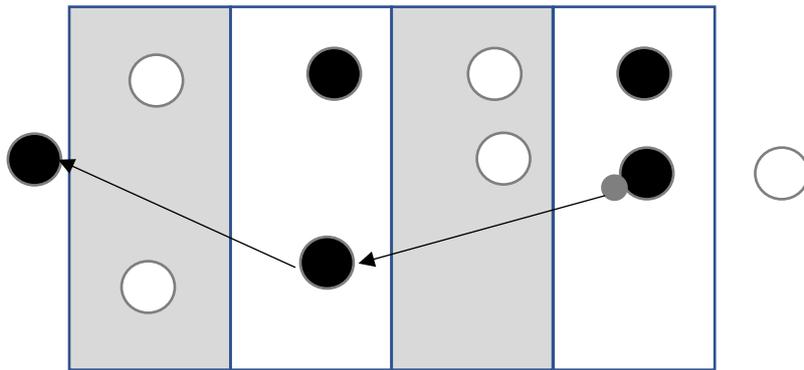
(3) 展開

段階	学習活動	指導上の留意点 ◇対話に関わる指導 □書くことに関わる指導 ●評価
導入 7分	1 W-upセットメニュー ドリルゲーム ・ボールドリル ・シュートドリル ・パスドリル	<ul style="list-style-type: none"> 移動をすばやく効率よく行動させ、運動時間を十分に確保する。 ドリルゲームは技能と習熟度によっては選択させる。
	2 課題把握 【学習課題】 自分たちに合った作戦を選んで、ゲームをしよう	
展開 30分	3 解決の見通し	<ul style="list-style-type: none"> 本時の学習の流れを確認し学習の見通しをもたせる。
	4 学習活動 (1)作戦を選ぶ。 ・グループで対話をする。 (2)ドリルをする。 ・対話をし、作戦に合ったドリルを選んで行う。 (3)ゲームをする。 ・作戦を意識してゲームをする。 ・作戦が生かされているかの視点で観察をする。	<ul style="list-style-type: none"> 前時のゲームでのチームのよさと課題を確認させる。 ◇よさと課題を基に、作戦とドリルを全体の対話で選ばせる。 励ましや賞賛の声を意識させる。 タブレットで動画を記録させる。 (ICT活用固定式・教師)
終末 8分	5 学習のまとめ ・自己やチームの特徴に合った作戦を選ぶことができたかについて、振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> ◇選択した作戦を生かしたかどうか、生かした理由や生かせなかった理由は何かについてチーム内で対話させる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【対話の例】 〇〇作戦を選んで、□□□さんのシュート力を生かした。理由は□□さんへのパスを意識したからだね。</p> </div>
	6 振り返り	<ul style="list-style-type: none"> 本時の学習を教師の言葉で振り返り、次時の見通しをもつ。
	7 次時予告	

(4)場の設定

□バスドリル

○ : A チーム左へボールを運ぶ ● : B チーム右へボールを運ぶ
コート外の味方にパスが繋がったら得点

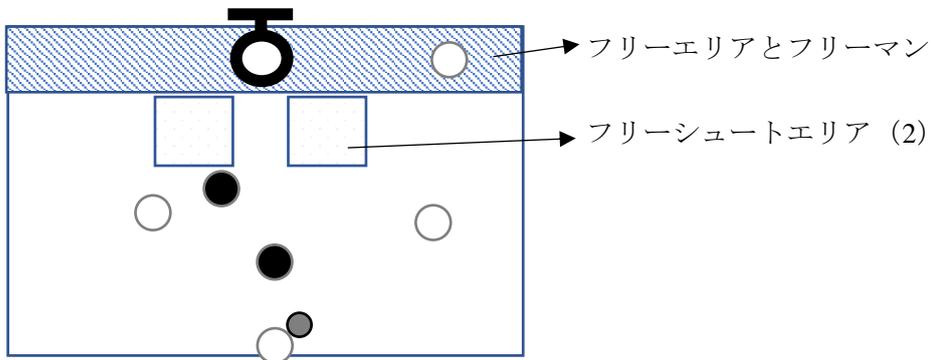


□ミニゲーム

・ 3 (4) 対 2

○ オフェンス

● ディフェンス



□ゲーム①

・ 5 対 5

・ オフェンスのとき : フロントコート 3 バックコート 2

・ ディフェンスのとき : フロントコート 1 バックコート 2

※ ○ チーム オフェンス時 ● チーム は相手ボールになった時点でフリーエリアに 2 名待機

