

体育科学習指導案(略案)

日時 平成28年2月18日(木)

児童 5年2組

1 単元名 「バスケットボール」

2 単元について

(1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領解説体育編における「Eボール運動(ゴール型)」に位置付けられている単元であり、主に3つのねらいがある。1つ目は運動の楽しさや喜びに触れながら、簡易化されたゲームを通して、ボール操作やボールを受けるための動きによって攻防する技能を身に付けること。2つ目は、運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、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なること。3つ目は、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なることである。

本単元で取り上げる「バスケットボール」は、シュートをする、ドリブルをする、パスをする、キャッチするなどのボール操作(技能)、スペースの移動や取り方、味方と相手の位置関係の認識(思考・判断)、ルールを守って運動をする、互いの声のかけ方(態度)など、上記の3つのねらいの達成に迫ることができる内容によって構成される運動であり、子供が主体的に活動に取り組むことが十分に期待できるものである。

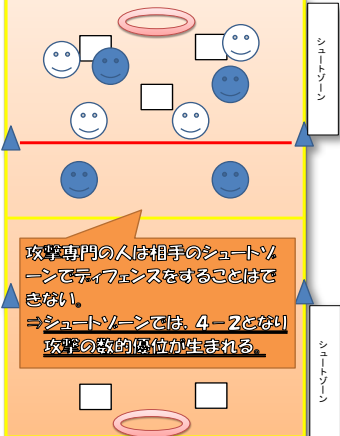
(2) 児童観

子供たちにとって、バスケットボールはとても魅力的であり、「シュートを決めたい」「勝ちたい」という願いをもっている子供が多い。また、2月には送別バスケットボール大会があり6年生と対決することになっているため、バスケットボールに意欲的な子供が多い。5年生の5月頃には、「シュートボール」(ゴール型)を経験しているので、スペースを見つけて動くなどボールを持たない時の動きを身に付けている子供は多い。しかし、一部の子供は、ボールを持たない時の動きを理解できずに、動けずにいることがある。また、リングにボールを入れる経験が不足しているため、シュートを決めることができない子供がいる。

(3) 指導観

上記の子供の実態と本単元におけるねらいを複合的に考え、以下のルールで本単元のバスケットボールを扱うこととした。

「明日、6年生に負けない自分たちになろう」 オールコートゲーム ルール



①シュートゾーンに入ることができる守備は2人まで。攻撃専門が2人。(5人チームは、3人。)

②シュートゾーンの内でドリブルは可能。外側はできない。

③審判、得点板は待機チームで行う。

④シュートが決まれば、エンドラインから相手ボールで再開。

⑤フリーでシュートができたなら、(決まらなくても)体育帽子を裏返す。

⑥トラベリング・ダブルドリブルはあり。

攻撃専門の人は相手のシュートゾーンでディフェンスをすることはできない。
⇒シュートゾーンでは、4-2となり攻撃の数的優位が生まれる。

単元の始めは、オールコートでのゲームではなく、ハーフコートでゲームを行い、8つのチームが一気に活動しながら課題を明確にしていけるように展開していく。

本単元では、すべての子供にシュートを決める楽しさを味わわせたい。そのため、個人技能を高める時間の中でシュートをする時間を設定し、何度も繰り返しチャレンジしながらシュートを決める楽しさを感じられるよう指導していく。さらに、シュートが決められるようになったことを自覚させながら、ゲームを行うと、シュートが決められなくなるということに気付き、相手がいるとシュートが決まりにくいことから『フリーでシュートをする』ことがシュートを決めるために必要なことだという思いを引き出していく。

このような子供の思考の流れから、『フリーでシュートする』ことを本単元の目標とし、そのために次のようなルールの工夫を行うこととする。

- ① シュートゾーンを設け、その中では攻撃の数的優位となるようなルールにする。
- ② シュートするゾーンを作り、自分がシュートをしやすい位置を把握しやすいようにする。
- ③ ゲーム中にフリーでシュートができたなら、体育帽子を裏返す。

そうすることで、攻撃の人はスペースが活用できるようになったり、フリーでシュートする機会を増やしたりすることができる。さらに、体育帽子を裏返すことで、フリーでシュートした人やしていない人が把握できるようになり、チームの中で色々な人にパスをする姿が生まれるだろうと考える。

4 単元目標

ゲームのルールやマナーを守り，チームで励まし合ったり，アドバイスし合ったりしながらプレイすることを通して，自己の課題やチームの課題を解決するために，技能を高めたり，作戦を生かしたりしながらバスケットボールの面白さを味わうことができる。

5 評価規準及び道徳的学び

運動や健康・安全への 関心・意欲・態度	運動や健康・安全への 思考・判断	運動の技能	道徳的学び
ア ルールやマナーを守って，安全にゲームをしようとする。 イ 励ましやアドバイスの声をかけ合い，助け合って練習やゲームに取り組もうとする。 ウ 用具の準備や片付け，ゲームの審判など，分担した役割を果たそうとする。	ア ゲームの行い方やルールがわかり，みんなが楽しめるゲームになるルールを選んでいく。 イ 得点に結びつく攻め方がわかる。 ウ 自分のチームの特徴に応じた攻め方や守り方がわかり，作戦を立てている。	ア ゲームに必要なボール操作（パス，ドリブル，シュート）を身に付けることができる。 イ ゲームに必要なボールを持たない時の動き（スペースを探し適切な場所へ動く，味方をサポートする）を身に付けることができる。	2－（3）信頼友情 みんなが楽しめるように自分のチームに合った作戦を立てたり，友達と協力し助け合いながら練習やゲームを行ったりする。

6 単元計画（全5時間）

時	主な学習活動	教師の働きかけ	評価
1	○単元でバスケットボール（オリジナル）をすることを 知る。 ○ゲーム（ハーフコート）のルールを知る。 ○実際にゲームを行う。 ・うまくいかないから練習が必要だな。 ○たくさん得点する方法を考える。 ・ゴール下のシュートは黒い枠の角を狙う。 ・よくねらってふわっと高くシュートする。 ・シュートを決めることができる場所がわかる。 ○シュートがたくさん入る方法を知る。	□ボールの扱い方，運動する場の安全，片付け，準備などに関して，約束事としてしっかり守るべき事項を伝える。 □運動の内容は，できるだけ全員が取り組みやすいもの，そして，全員がシュートを決めたことを実感できるよう配慮する。 □ゲームに進んで取り組み，友達と仲よく運動をしようとしている姿を価値付けする。 □学びを振り返る時間を設定する。	関ア
2	○「個人技能を高める運動」をする。 ・NSUTで素早い動きを身に付けよう。 ・シュートがたくさん入るようになってきたぞ。 ○ゲーム（ハーフコート）のルールの確認をする。 ○実際にゲームを行う。 ・NSUTではシュートが決まったけど，ゲームでは決まらないな。 ○ゲームの中でシュートを決めるための方法を考える。 ・『フリーでシュートする』ことが大切だね。 ○『フリーでシュートする』ことを目標にする。	□前時の感想の記述をもとに課題となるだろう点を整理し，必要感に応じた練習内容を提示する。 □ゲーム時にルールを守って活動している姿を価値付けする。 □「シュートを決めること」を課題とし，その課題と向き合う場を設ける。 □交流時に出された意見を言語化し，可視化できるように「いい動き」としてまとめていく。 □学びを振り返る時間を設定する。	関イ ウ 思ア
3	○「個人技能を高める運動」をする。 ・NSUTで素早い動きを身に付けよう。 ○ゲーム（ハーフコート）のルールの確認をする。 ○実際にゲームを行う。 ○フリーでシュートする方法を考える。 ・スペースに動くことが大切だ。 ・味方をフォローできるように外に開くぞ。 ・ドリブルで相手をよせることもできるね。 ○フリーの人をつくるための動き方を確認する。 ○オールコートのゲームを行い，ボールの運び方を身に付けていく。	□前時までの学びの「いい動き」を振り返り，課題を確認する。 □「フリーでシュートすること」を課題とし，課題と向き合う場を設ける。 □交流時に出された意見を言語化し，可視化できるように「いい動き」としてまとめていく。 □学びを振り返る時間を設定する。	思イ
4 本 時	○「個人技能を高める運動」をする。 ・シュートを確実に決めることができるようになった。 ○ゲーム（オールコート）のルールの確認をする。 ○実際にゲームを行う。 ・ボールをゴールまで運ぶために動き方を工夫しよう。 ○ボールを上手く運びシュートはできたが，得点が決まらない場合について考える。 ・まだフリーになっていない。 ・ボールを持っている人と持っていない人で動きを工夫してフリーを作り出すことが大切だね。 ○フリーになる動きとシュートしやすい位置に動くことが大切だね。	□前時までの学びの「いい動き」を振り返り，課題を確認する。 □「フリーでシュートすること」「シュートを決められるようにすること」を課題とし，課題と向き合う場を設ける。 □交流時に出された意見を言語化し，可視化できるように「いい動き」としてまとめていく。 □学びを振り返る時間を設定する。	技ア イ 思イ
5	学年合同バスケットボール大会 ○学んできたことを生かしてゲームを行う。 ・フリーでシュートして，たくさんシュートを決めるぞ。	□「いい動き」を確認し，みんなが気持ちよくゲームができるようルールの確認も行う。 □単元を通した学びの成果を伝え，子供のがんばりを価値付ける。	技ア イ 思ウ

7 本時について（4 / 5 時間目）

(1) 本時の目標

- ・得点しやすい場所に移動したり，フリーになるための動きをしたり，フリーでシュートするための動き方を工夫している（思考判断）。
- ・スペースを探したり味方をフォローしたりしながら，パスを受けてシュートすることができる（技能）。

(2) 本時の展開

○児童の主な学習活動	□教師の働きかけ・留意点	<div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">評価</div> 個に応じた指導 (△発展的 ▲補充的)
○学習の流れを確認する。 ・挨拶，用具の準備，安全の確認	□学習の流れを板書し，1 時間の見通しをもたせる。	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> △周りに目を向けさせ，肯定的に言葉かけができるように促す。 ▲ゲーム中，動き方がわからず困っている児童には，矯正的に言葉かけを行う。また，少しでもよくなった動きを価値付けする。 </div>
フリーでシュートして，たくさん得点しよう！		
○個人技能を高める運動（NSUT）を行う。 「前よりたくさんシュートが決まったよ。」 「ツーメンでボールを運ぶ練習をしよう。」 「ドリブルをゲームでも使いたいな。」 ○ゲームを行う（1 回目）。 ・ハーフコートかオールコートか課題解決に適した形を選ぶ。 ・円陣を組んで，チームみんなでゲームに向かう。 ・守りに邪魔されずにフリーになるように動く。 「うまくボールが運べるようになった。」 「フリーでシュートできたけど，得点しやすい場所ではなかった。」	□シュート，パス，ドリブルの運動機会を保障する。 □シュートの仕方など，いい動きを価値付けしながら，ゲームを意識した動きになるよう声かけをする。 □チームの課題解決に向けた時間になるよう課題意識を「ボールの運び方」「フリーになる動き」に焦点化させる。 □本時の課題に結びつくシーンを提示し，本時の課題を明確にする。	
フリーでシュートしても，たくさん得点できない！？		
○本時の課題について全体で交流をする。 「フリーでも，得点しやすい場所じゃない。」 「得点をしやすい場所に移動しながら，フリーになれるといいんだけど。」 ○チームで話し合い，もう一度ゲームを行い（2 回目），課題解決の方法を探る。 「ドリブルを使おう。」 「ひらいてフォローしたり，中に入ったりして切り込もう。」 ○ゲームを行う。（3 回目） ・挨拶をする。 ・円陣を組んで，チームみんなでゲームに向かう。 「スペース，フォロー，パスゴー，ツーメン」 「いま，相手のいないところに動けたね。」 ○本時の学習を振り返る。 ・ゲームをした後に，すぐに切り替えて振り返りカードを用意する。 ・自己評価をチームのみんなに話す。 「今日は，フリーになる動きができました。」	□課題解決に向けて，全体で交流する時間を設け，「フリーでシュートし，シュートを決めるために大切になる動きは何か？」と問い，解決に向けた見通しをもてるように，子供から出てきた言葉をキーワードで可視化する。 □チームが実際に動いて確かめることができる場を設定する。その中で出てきた子供のよりよい動きをキーワードと結びつけながら子供とかかわり，課題が自分事になるようにしていく。 □子供が考えた課題解決に向けた動きや学んだことを生かせるようにゲームの場を設定する。 □ゲームに参加している児童に対しては，よい動きを価値付けたり，態度面におけるよさを価値付けたりする。 □振り返りカードを基に，自己評価をする場を設定する。 □よりよい動きを蓄積していた言葉をもとに，よい動きができていた児童を全体の場で価値付ける。	
フリーでシュートすることと得点しやすい場所に素早く移動することが大切だね。		<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 【思考判断～交流観察，発言】 </div> △よりよい動きの説明をしてもらい，知識をより確かなものにする。 ▲可視化した学びの蓄積をもとに，どんな動きをすればよりよくなるのか意識できるように確認する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 【技能～ゲーム様相観察】 </div>
○整理運動 ・体をほぐす運動を行い，片付けをする。	□みんなで蓄積しているよりよい動きを確認し合って，次の時間も意欲をもって取り組めるよう声をかける。	

