

第六学年 体育科学習指導案

日 時:平成30年10月19日(金)

5 校時 (13:45~14:30)

場 所:調布市立布田小学校体育館

学 級:第6学年1組 39名

授業者: 諸星 雄一朗

1 領域・単元名 ボール運動 ゴール型 「バスケットボール」

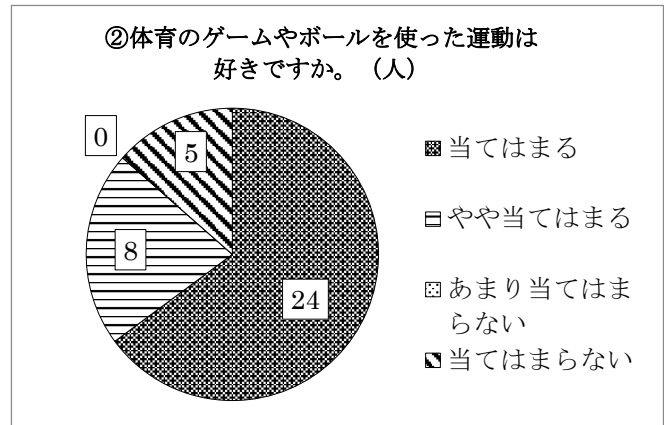
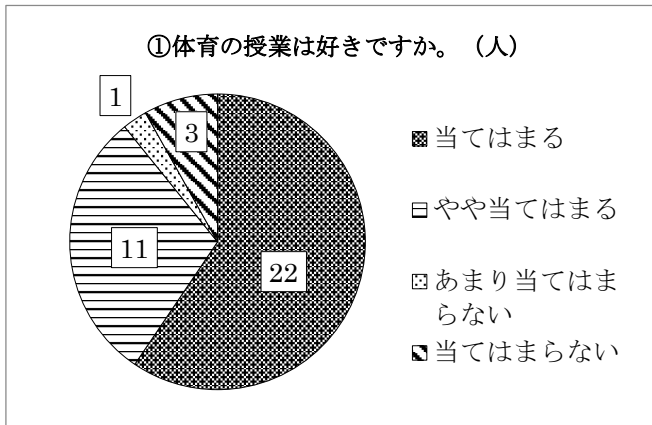
2 単元の目標

技能	ボール操作やボールを受けるための動き、相手に合わせた動きによって、攻防できるようにする。
態度	運動にすすんで取り組み、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ことができるようにする。
思考・判断	自分のチームや相手のチームの特徴に応じた作戦や攻め方を考えることができるようにする。

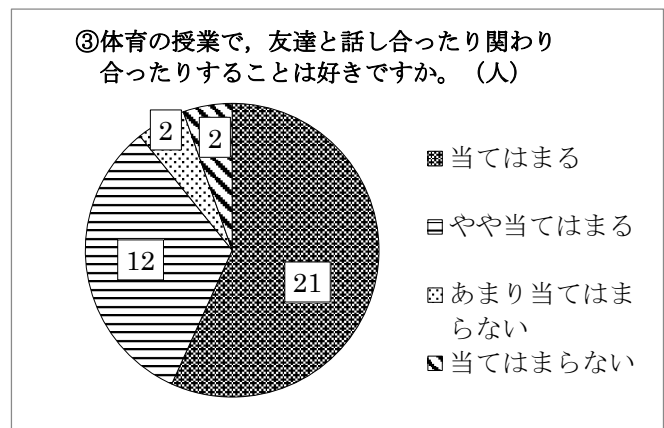
3 単元及び学習活動に即した評価規準

観点	単元の評価規準	学習活動に即した評価規準
運動の技能	<ul style="list-style-type: none">攻守が入り交じったゲームで、相手に合わせた動き、攻防をするためのボール操作、ボールを受ける動きができる。	<ol style="list-style-type: none">①近くにいるフリーの味方にパスを出すことができる。②得点しやすい場所に動き、ボールを受けてシュートすることができる。③仲間からボールを受けることのできる場所に動くことができる。④ドリブルやパスでボールをゴールの近くまで運ぶことができる。
運動への 関心・意欲 ・態度	<ul style="list-style-type: none">場を整備するとともに、用具の安全に気を配ろうとしている。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。ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームに取り組もうとしている。集団対集団で競い合う楽しさを味わうために、練習やゲームにすすんで取り組もうとしている。	<ol style="list-style-type: none">①場を整備するとともに、用具の安全に気を配ろうとしている。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。③ルールやマナーを守り、練習やゲームに取り組もうとしている。④めあてに向かい、友達と協力して、練習やゲームにすすんで取り組もうとしている。
運動についての 思考・判断	<ul style="list-style-type: none">ゴール型のゲームの行い方を知るとともに、ゲームを行うためのルールを考えている。効果的な攻め方や、相手チームの特徴に応じた攻め方を考えるとともに、自分のチームのよさを生かした作戦を立てている。	<ol style="list-style-type: none">①バスケットボールのゲームの行い方を知り、ルールを話し合ったり、工夫したりしている。②相手チームの特徴を分析し、効果的な攻め方や、自分のチームの特徴に応じた攻め方を知り、友達と関わりながら作戦を立てている。

4 児童の実態



アンケート結果（グラフ①・②）から、本学級の約9割の児童が体育の授業が好きであることや、ボール運動に関しては多くの児童が好きであることが分かる。クラス遊びでは、鬼遊びやボール遊び、ドッジビーなどをして、楽しく過ごす様子が見られる。アンケート結果（グラフ③）からも、本学級の児童は、話し合ったり関わり合ったりというような、友達と一緒に活動することが好きであるということが分かる。しかし、約1割の児童は運動に対して苦手意識をもっており、運動が得意な児童と苦手な児童では、意欲面や技能面の差が大きい。



5年生のときや6年生の前半に行ったマット運動や跳び箱運動などの器械運動では、どの児童もそれぞれの課題を解決するため、技を見合ったり教え合ったりして意欲的に取り組んでいた。また、「ボール運動を楽しむために大切なことはどのようなことだと思いますか。」（自由記述）というアンケートに対しては、「友達と協力すること」と回答した児童が半数以上いるなど、本学級の児童は関わり合うことへの関心が高いという実態がある。

本単元では、児童同士が教え合ったり、攻め方や作戦について話し合ったりする「関わり合い」を通して、運動が得意な児童も苦手な児童も意欲的に取り組み、チームや個人の力を高めることができるようにする。試合では、2回続けて同じ相手と戦うため、相手のチームや自分のチームについての情報を収集・分析し、チームの特徴や相手に応じた攻め方や作戦を考える必要がある。チームの仲間と協力して、意欲的に活動に取り組み、課題解決のために力を高めていけるようにしていく。

5 運動の特性

(1) 一般的特性

- バスケットボールは、ゴール型のボール運動であるため、コート内で攻守が入り混じり、手を使って一定時間内に得点を競い合うことを課題とした運動である。
- 一人でゲームを進めることができず、ボールをもらいに行くために声をかけ合ったり、フォローし合ったりしなければならず、自然に関わり合い必要になってくる運動である。
- 個人だけでなく、チームの技能の高まりや作戦の有効性が感じられる運動である。
- 瞬発力、調整力、持久力、投力、走力を養うことができる運動である。

(2) 児童から見た特性

- チームワークを大切にし、協力することが楽しい。
- 自分や味方がシュートをし、得点できたときに楽しさを感じる。
- 攻め方や作戦を考え、試合に勝ったときに楽しいと思う。
- 攻守が目まぐるしく変わり、たくさん動くことができる。
- シュートをして、得点できる確率高くない。 ●ドリブルやパスなどのボール操作が難しい。
- 得意な人と苦手な人で、力の差がある。 ●敵に囲まれると困る。

6 研究主題にせまる指導の手立て

高学年部会のめざす児童像

友達とすすんで関わり、自らの力を高めるために主体的に運動に取り組む子

(1) 「関わり合い」のための手立て

★ めあての明確化

「個人のめあて」と「チームのめあて」を考え、学習カードや作戦カードに記入する。一人一人がめあてを明確に設定し、活動に臨むことで、どの児童も課題意識をもち、意欲的に活動に取り組むことができるようにする。また、支援が必要な児童には、バスケットボールの特性に合っためあてを設定できるよう助言する。チームで話し合いをするときには、「得点をするため」や「勝つため」の他に、「どんなチームにしたいか」「みんなが活躍できるチームづくりができていくか」という視点をもつよう言葉かけをする。

【関わり合う】

★ チームタイム

試合の前や試合が終わるごとに、チームで話し合ったり練習したりする時間を設定する。児童は、自分たちの課題を把握し、練習内容を考えたり対戦相手に応じた作戦を考えたりする。その際、パス・キャッチ・シュートなど、個人の技能も高められるようにする。加えて、チームの仲間との連携や攻め方など、集団としての力も高められるようにする。

児童が目的をもってチームの作戦を立てたり、振り返ったりすることができるようにするために、話し合いのポイントを提示し、それを生かした話し合いを行う。

【関わり合う】【高め合う】

チームタイム話し合いのポイント（チームの力を高めよう）

- ①相手に合った作戦や攻め方を確認する。（共有する）
- ②作戦が機能していたか話し合う。（意見交換）
 - 作戦に合った動きができていくのか
 - 勝つためにはどのようにしたらよいか
- ③よいところやアドバイスをたくさん伝え合う。
- ④チームの課題を解決するための練習をする。

★ 作戦ボードと名前マグネット

チームタイムに作戦やそれぞれのメンバーの動きを確認するために、ホワイトボードを用いた作戦ボードを用意する。名前シールを貼ったマグネットにより、個々の役割分担や動きを明確に決められるようにする。

【関わり合う】【高め合う】

★ 同じ相手との試合

兄弟チームや同じ対戦相手と続けて試合をすることで、相手チームの作戦や、1回目の試合の内容を基に話し合いができるようにする。1回目の試合から自分たちのチームの課題をとらえ、それを解決するための話し合いとなり、作戦を深めることができると考える。

【関わり合う】【高め合う】

★ 声かけモデルの提示

仲間を励ましたり認めたりするような肯定的な声かけを取り上げ、全体で共有する。否定的な言葉よりも肯定的な言葉をかけ合うことで、チームの雰囲気は良くなり、共に力を高めようという意識をもつことができると考える。

また、チームタイムや試合の中で発せられた、技能ポイントに関する声かけも取り上げ、掲示する。称賛の声かけとともに、望ましい動きや攻め方を共有し、全体の技能を高められるようにする。単元の前半では、称賛やかけ声などを取り上げ、単元の後半では、良い動きについて具体的な声かけモデルを取り上げというように、単元の段階に応じて、意図的に言葉を取り上げる。

【関わり合う】【高め合う】

	単元前半 ⇒	単元後半
種類	抽象的 態度面 称賛・かけ声 ⇒	具体的 思考・技能面
例	ナイスパス！ ナイスシュート！ どんまい！ うまい！ さすが！ ⇒	パスをもらったらすぐにシュートできているね！ ボールとゴールの間に入って！ 役割がうまくできたね！ 作戦通りだね！

(2) その他の手立て

● 映像の活用

試合の様子を撮影し、朝学習で見る時間を設ける。話し合いでは動きがイメージしにくい児童も、映像で見ることで、よい動きに気付くことができ、チームの力を高めることにつなげていく。

【高め合う】

● 学習カード・作戦カード

個人の学習カードとチームの作戦カードを用意する。めあてや作戦を考える際、まずは個人の学習カードを書き、その後、チームの作戦カードをチームのメンバーと共に書く。振り返りも同様の手順で行うことで、一人一人が自分やチームの課題を把握し、解決のための手段を考えられるようにする。

各チームの作戦カードは、教室内に掲示し、いつでも全てのチームの作戦を見ることができるようにする。そうすることで、自分たちの作戦に取り入れることができ、全体の力を高めることにつながると考える。

【高め合う】【運動に親しむ】

● 単元計画の工夫

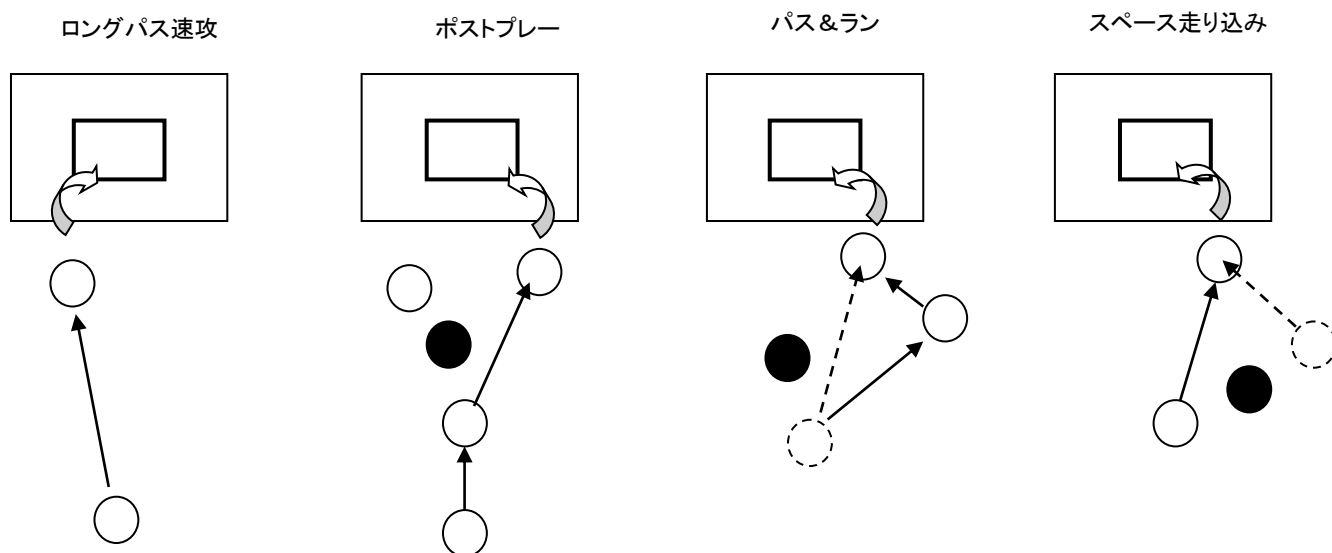
単元の前半ではドリルゲームを取り入れ、パス・シュート・ドリブルなど個人の力を高めるようにする。得点は各チームで毎回記録するが、学級全体としても集計し、学級の成長も実感できるようにする。単元の中盤ではタスクゲームを取り入れ、チーム内でミニゲーム形式の試合を行い、集団としての力を高めていく。このとき、攻撃側の人数が1~2人多くなるようにする。単元の後半では「チームタイム」で、自分たちの課題に応じて練習内容を選択し、取り組んでいくようにする。なお、それぞれのゲーム

の前には、自分たちの課題やめあてを明確にして取り組むことで、より実践を意識した活動になるようにする。

- ・ドリルゲーム…ボールゲームにおける個人的技能の習得や習熟を目的とした、主として記録達成のゲーム
- ・タスクゲーム…個人および集団の技術的・戦術的能力の育成を目的とした、課題の明確なミニゲーム

【高め合う】

●作戦の例示



単元の前半では、例示した攻め方を作戦に取り入れるようにする。単元が進むごとに、各チームの課題や特長に合ったものを自分たちで考えられるようにする。

【高め合う】

<バスケットボール最初のルール>

- ・前半・後半に分かれ、4人対4人で行う。
- ・試合時間は前後半各3分
- ・シュートしてゴールに入ったら2点
- ・ボールの保持者は3歩以上歩けない。(トラベリング)
- ・ドリブルをした後、1度持ったら再度ドリブルはできない。(ダブルドリブル)
- ・守備側は、ボール保持者のボールは奪取することはできない。攻撃側のパスカット、攻撃側がボールを保持していない場合(コートにボールが転がっている、シュートしたボールがリングやボードにあたってはね返る)のみボールを奪うことができる。
- ・ボールがコートから出た場合には、ボールを出した相手チームのスローインから始める。
- ・スローインする人にはマークはつかない。
- ・各プレイヤーの最初のゴールは+3点
- ・ゴールを決めた人は、控えの人と交替する。
- ・見学者は、①チームタイムにより動きを必ず一つは伝える ②触球数を記録する ③アドバイスをする。

7 単元計画（指導と評価の計画）

時間		1	2	3	4	5	6 (本時)	7					
学習のねらい		学習の進め方を知り，単元の見直しをもつ。	自分のチームの特徴を知り，作戦を選んだり考えたりする。	戦う相手に合わせて作戦を選んだり考えたりする。		チームで考えた作戦で，戦う相手や状況に合わせて柔軟に変えながら試合に生かせるようにする。							
学習内容・活動		①整列・身だしなみの確認・あいさつ ②準備運動 ③予備的な運動 ○ドリブル競走 ○パス競走 ○シュート競走 ○ドリブルパスリレー ○三角パスゲーム ○フォーグリッドゲーム ○アウトナンバーゲーム ○パス連続シュート など ・マークを外す動き・スペースに走り込む動き ・三角形を作ったの攻撃・バウンドパスを通すこと ・ドリブル&パスで攻め上がること ・ランニングパスなどを話し合い，めあてとする。		①整列・身だしなみの確認・あいさつ ②準備運動・予備的な運動 ③学習内容，めあての確認（課題やめあてをグループごとに発表する。） ④★チームタイム ○自分のチームの特徴や，戦う相手に合わせて作戦を考え，ゲームを楽しもう。 ○作戦の確認 ○ミニゲーム ○ドリブル・パス・シュートなど課題に応じた練習		④★チームタイム ○ゲーム ⑤ゲーム ○ゲーム 1（前半3分→交代1分→後半3分） （リーグ戦 同じ相手と続けてゲームをする） ○★チームタイム（作戦を確認し，練習をする） ○ゲーム 2（前半3分→交代1分→後半3分） （リーグ戦 同じ相手と続けてゲームをする） ○★チームタイム（作戦を確認し，練習をする）							
		④学習内容，めあての確認（課題やめあてをグループごとに発表する。） ⑤ゲーム ○★チームタイム（作戦を選び，練習をする） ○ゲーム 1（前半4分→交代1分→後半4分）（兄弟チームでのゲーム） ○★チームタイム（作戦を確認し，練習をする） ○ゲーム 2（前半4分→交代1分→後半4分）（兄弟チームでのゲーム）		⑤ゲーム ○ゲーム 1（前半4分→交代1分→後半4分）（兄弟チームでのゲーム） ○★チームタイム（作戦を確認し，練習をする） ○ゲーム 2（前半4分→交代1分→後半4分）（兄弟チームでのゲーム） ○★チームタイム（作戦を確認し，練習をする） ○ゲーム 3（前半4分→交代1分→後半4分）（攻撃側4人，守備側3人のゲーム）		⑤ゲーム ○ゲーム 1（前半4分→交代1分→後半4分）（兄弟チームでのゲーム） ○★チームタイム（作戦を確認し，練習をする） ○ゲーム 2（前半4分→交代1分→後半4分）（兄弟チームでのゲーム） ○★チームタイム（作戦を確認し，練習をする） ○ゲーム 3（前半4分→交代1分→後半4分）（攻撃側4人，守備側3人のゲーム）							
		⑥整理運動 ⑦個人の振り返り・チームの振り返り ⑧全体での振り返り ⑨後片付け ⑩あいさつ		⑥整理運動 ⑦個人の振り返り・チームの振り返り ⑧全体での振り返り ⑨後片付け ⑩あいさつ		⑥整理運動 ⑦全体での振り返り ⑧後片付け ⑨あいさつ							
教師の働きかけ		○試しのゲームに取り組み，チームの力や課題を把握させる。その上で，自分たちのチームの課題に合った練習や作戦を考えられるようにする。教師は，それぞれの課題解決のための助言をする。単元の前半では，それぞれの技能を高めることに重きを置くようにする。 ○友達のよい動きを見付け，声をかけ合うよう助言する。 ○スペースに動いてボールをもらおうとしている児童や，積極的にゴールに向かって動いている児童を称賛し，よい動きに気付かせる。 ○チームの話合いでは，みんなが課題解決のため積極的に発言できるようにする。		○チームで話し合いをするときには，「得点をするため」や「勝つため」の他に，「どんなチームにしたいか」「みんなが活躍できるチーム作りができていくか」という視点をもつよう言葉かけをする。 ○戦う相手や状況に応じて，柔軟に作戦を変えているチームを全体で取り上げる。 ○「ドリブルを使ってパスをしやすい場所に動こう」「パスを受けたらすぐに動こう」「マークを外そう」「シュートをしやすい場所に動こう」と声をかけ，よい動きに気付かせる。		○チームの作戦に合わせて動いている児童を称賛する。 ○「ゴールの近くでボールをもらったらすぐにシュートしよう」「敵のいないところをドリブルで走り抜けよう」と声をかけ，よい動きに気付かせる。 ○ボールを持っていないときの動きを意識できるようにする。							
指導する内容	技能	シュート・パス・ドリブルなどの基本的な動きを身に付ける。三角形を意識しながら攻める。ポストプレー，カットインプレー		適切にパスを受けたり出したりしながら，シュートをしやすい位置に動くことができる。		シュートやパスをしやすい位置までドリブルでボールを運ぶことができる。仲間からボールを受けることのできる場所に動くことができる。							
	態度	集団対集団で競い合う楽しさを味わうために，練習やゲームにすすんで取り組む。		ルールやマナーを守り，友達と助け合って練習やゲームに取り組む。		集団対集団で競い合う楽しさを味わうために，練習やゲームにすすんで取り組む。							
	思考・判断	自分のチームの特徴を生かして作戦や練習方法を考えることができる。		自分のチームや戦う相手に合わせて作戦を考え，試合で生かすことができる。		自分のチームや戦う相手に合わせて作戦を考え，試合で生かすことができる。							
学習活動に即した評価規準	技能	①	②	③		④							
	態度	①②	③	③④		③④							
	思考・判断	①		②		②							
指導の工夫		○ルールを明確にして掲示し，全員が理解できるようにする。 ○安全に活動できるように，ルールや用具の使い方を確認する。 ○良い動きをしている児童に声をかけ，動きのポイントに気付けるようにする。 ○ゴールに向かって積極的に攻めている児童を称賛する。 ○パスがもらえる位置に積極的に動いている児童を称賛する。		○役割分担をするなど，作戦がうまくいったチームを取り上げ，作戦を立てることの良さを感じられるようにする。		○チームで相談をしながら，相手に合わせて守り方を考えることも大切だということに気付けるようにする。		○ドリブルやパスなどを有効に使って，ゴールに向かって攻める姿勢を称賛し，児童が意識できるようにする。		○作戦を柔軟に変えているチームを取り上げ，相手や状況に合わせて動くことの大切さに気付けるようにする。		○運動が苦手な児童に対しては，ゲームの中で自分の力を発揮できた場面を伝え，自信をもてるようにする。	

8 本時の学習（7時間扱いの6時間目）

(1) ねらい

- 【技能】 ドリブルやパスでボールをゴールの近くまで運び、攻めることができる。
- 【態度】 ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームに取り組もうとする。
- 【思考・判断】 効果的な攻め方や守り方を考え、作戦を立てることができる。

(2) 展開

(★は関わり合いのための活動)

時間	学習活動	指導の工夫	評価（評価方法）								
導入 3分	1 整列・身だしなみの確認・あいさつ 2 準備運動・予備的な運動 3 学習内容、めあての確認	・既習を活かせるように、前時までに全員で共有した作戦を掲示する。									
自分のチームの特徴や、戦う相手に合わせて作戦を考え、ゲームを楽しもう。											
展開 37分	4 ★チームタイム （作戦を考え、練習をする） ・ゲームにつながる実践的な練習を行うようにする。 ・チームや個人の力を高めるための練習をする。 ・対戦相手に応じた作戦を考えるようにする。 5 ゲーム ○ゲーム①を行う。 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>1コート</td> <td>2コート</td> </tr> <tr> <td>A-B</td> <td>C-D</td> </tr> </table> ★チームタイム （作戦を確認し、練習をする） ・ゲーム①を振り返り、ゲーム②で活かせるようにする。 ○ゲーム②を行う。 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>1コート</td> <td>2コート</td> </tr> <tr> <td>A-B</td> <td>E-F</td> </tr> </table> ★チームタイム ・作戦を振り返り、チームの課題を話し合う。	1コート	2コート	A-B	C-D	1コート	2コート	A-B	E-F	・チームの練習に加わり、言葉掛けをする。 ・それぞれのチームの練習や話し合いを見て回り、作戦について確認する。 ・作戦を意識しながら話し合いや練習に取り組むよう、言葉掛けをする。 ・個人プレーだけではなく、チームとしての作戦が活かされているチームを称賛する。 ・ゲームが安全に行えるよう、審判の動きにも気を配り、言葉掛けをする。 ・作戦を成功させるための役割分担を意識させる。 ・よい声かけを称賛し、コート外の児童もチームのために協力できることを助言する。 ★チームタイム ・ワークシートやホワイトボードを用いて、話し合いが活発に行われるようにする。 ・話し合いがうまく進まないチームには具体的な動きを提案し、支援する。	・自分のチームや戦う相手に応じて、計画的に練習をしたり、作戦を立てたりしている。 【観察・学習カード】 （思考・判断） ・ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームに取り組んでいる。 【観察】 （態度） ・ドリブルやパスでボールをゴールの近くまで運び、攻めることができている。 【観察・学習カード】 （技能）
1コート	2コート										
A-B	C-D										
1コート	2コート										
A-B	E-F										
まとめ 5分	6 整理運動 7 全体での振り返り 8 後片付け 9 あいさつ	・使った部位を十分にほぐさせる。 ・チームと自分の活動を振り返り、次時のめあてをもたせる。 ・攻撃が成功したチームを紹介し、よい動きや作戦を共有できるようにする。									

(3) 「学習活動に即した評価規準」に基づく児童の具体的な姿と支援の例
 <技能>

「十分満足できる」	<ul style="list-style-type: none"> ドリブルで攻め上がったり、パスをつないでゴールの近くまで攻めたりすることができる。 シュートをしやすい位置から、フリーの状態シュートをすることができる。
「おおむね満足できる」	<ul style="list-style-type: none"> ドリブルやパスでボールをゴールの近くまで運び、攻めることができる。 フリーの状態シュートをうつことができる。
つまずきの姿	⇒具体的な支援の例
・守備がいてパスを出すことができない。	⇒ドリブルやピポッドを効果的に使い、パスをしやすいところへ動くよう言葉かけをする。
・守備がいても一人で進もうとする。	⇒ドリブルだけで進もうとせず、周りを見てパスを出すよう言葉かけをする。

<思考・判断>

「十分満足できる」	<ul style="list-style-type: none"> 一人一人の良さを生かして作戦を立てることができる。 戦う相手に合わせて作戦を柔軟に変えながら、試合で生かすことができる。
「おおむね満足できる」	<ul style="list-style-type: none"> チームで作戦を共有している。 戦う相手に合わせて作戦を選んでいる。
つまずきの姿	⇒具体的な支援の例
・チームで作戦を共有していない。	⇒練習を始める前に、チームごとに作戦を確認してから練習に取り組ませる。 (例)「作戦カードで作戦をたしかめてみましょう。」など
・作戦に固執してしまう。	⇒相手や状況に合わせて柔軟に作戦を変えているチームを全体で取り上げる。 (例)「Aチームは作戦を途中で変えていたので素晴らしいと思います。」など

9 場

