

第6学年 体育科学習指導案

は組 男子20名 女子18名 計38名
指導者 當房 省 吾

1 単元 友達を生かすゴール型ゲーム（バスケットボールを基にしたゲーム） 2 単元について

(1) 単元の位置とねらい

この期の子どもたちは、これまでの「ルールを工夫したバスケットボール」の学習を通して、近くにいるフリーの味方を見つけてパスをつないでいったり、パスを受けてシュートをしたりする動きを身に付けている。また、チームの特徴に応じた攻め方を知り、チームに合った攻め方を選んで全員がゲームを楽しむよさを味わってきている。

そこで、ここでは、得点しやすい場所を見つけて相手をおかしながら移動したり、パスをつないだりしてシュートする動きやボール保持者とゴールの間に体を入れ、相手の得点を防ぐ動きを身に付けていく。また、自分たちのチームの特徴を理解し、その特徴を生かした作戦を立てながらゲームをすることで、ゴール型の楽しさを味わわせようとするものである。

この学習で経験した得点しやすい場所を見つけて相手をおかしながら移動したり、パスをつないだりしてシュートする動きやボール保持者とゴールの間に体を入れる動きは、ドリブルやパスなどのボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防を展開する中学校での「ゴール型」の学習へと発展する。

(2) 指導の基本的な立場

「ゴール型」のおもしろさは、ボールや自分が目的地へ移動していく途中で、守る相手をおかして侵入したり、それをさせないように防いだりする攻防にある。また、守る相手をおかしてよりたくさん得点を取るための作戦を工夫・実行する中で、チームの特徴に応じた攻め方を知り、相手と駆け引きをする楽しさが深まっていく。

第6学年の「友達を生かすゴール型ゲーム（バスケットボールを基にしたゲーム）」では、守る相手に取られないようにボールを保持しながら得点しやすい場所へ運んだり、パスをつないでシュートしたりする動きを身に付けながら得点を競い合う学習である。そして、課題を解決しながらゲームを進めていくために、ルールや自分たちの特徴に合った作戦を工夫したり、自分の役割を見つけて実行したりすることで、全員がゴール型の学習を楽しめるようになる。

このゴール型のおもしろさを味わわせるためには、まず、持ち運びかパスか選択しながら相手をおかしたり、シュートがしやすい場所を見つけて移動しタイミングよくシュートしたりすることがより効果的に学べるように、オールコートで攻めと守りがアウトナンバーとなるゲームを基本とする。そして、全員が学習に参加し楽しめるように、得点×初シュート人数などのルールを設定する。

学習の展開としては、まず、絵図資料などからゲームの特徴をつかみ、試しのゲームに挑戦させる。そして、試しのゲームの感想などから「もっとゲームを楽しむために、課題となる動きを高めたい」「みんなが自分の役割を見つけて動きながら攻めや守りを楽しみたい」という願いや動きの課題をつかませたり、全員がボールを運ぶ動きやパス、シュートなどを楽しめるルールを工夫させたりする。単元の前半では、得点しやすい場所を見つけて相手をおかしながら移動したり、パスをつないだりしてシュートする動きを高めるために、「得点できた成功パターン」を列挙させ、パターンが成功した理由を「得点しやすい位置」や「パスをつなぐタイミング」などに着目させて考えさせることで、動くイメージを明確にさせる。単元の後半では、自分たちの動きの高まりや特徴に応じて、役割を考えさせたり全員のよさが生きる作戦を工夫させたりすることで、ゲームをより発展させる楽しさを味わわせる。最後に大会を行い、動きの高まりや楽しさの深まりを振り返らせ、課題に応じた工夫や友達との協力を通して学習を楽しめた姿を価値付ける。

これらの学習を通して、子どもたちは、チームで成果や課題を伝え合ったり、よくなった動きの変化を見付け合ったりすることができ、動くイメージを明確にしながらかゲームの中での動きを高め

ていくことができる。さらに、自分たちの動きが高まったり、作戦が成功したりする喜びを感じ、ゴール型ゲームとの関わりを一層深めることができる。

(3) 子どもの実態（調査人数38名、調査結果は主な項のみ表掲）

① ボール運動系の学習に関する興味・関心

好き	28名	○勝つと楽しい(6名) ○ボール操作が上手になる(5名) ○ボールを使った運動が好き(3名) ○チームのみんなで楽しめる、協力できる(3名) ○得意(3名) ○投げるのが好き(2名) ○パスをつないで得点するのが好き(2名)
嫌い	10名	○投げる、捕る、ドリブル、シュートなどのボール操作が難しい(5名) ○あまりパスが回ってこない(2名) ○すぐ相手に囲まれてしまう(2名) ○足が遅く、参加しづらい(1名)

② 学習のめあて

○みんなが楽しめるゲームをする(9名) ○上手にパスを回す動きができるようになりたい(9名) ○得点できるような動きのコツの発見(7名) ○チームで協力する(3名) ○ルールの工夫(3名) ○作戦の工夫(2名) ○課題の把握(2名) ○精一杯動く(2名) ○安全に気を付ける(1名)

③ 解決の方法（複数回答）

○作戦や動き方などチーム全員による話し合い(19名) ○先生や友達からのアドバイス(11名) ○チーム内での練習(8名) ○できるチームへの相談(1名) ○ルールの変更(1名) ○上手なチームの観察(1名)

④ 動きのコツ

○素早いパス(11名) ○得点やシュートしやすい場所へ動く(8名) ○敵のいない場所へ動く(6名) ○敵を引き付ける動き(3名) ○敵より前方でパスをもらう(2名) ○横へのゆさぶり(2名) ○状況を判断した動き(2名) ○素早く動く(2名) ○フリーな人にパスを出す(1名) ○相手の場所を確かめる(1名) ○ボールを持つ時間を短くする(1名) ○無回答(7名)
--

⑤ みんなが楽しめるルールの工夫

○全員パス(シュート)したらボーナス得点(9名) ○初シュート2点(7名) ○全員得点ボーナス3点(4名) ○初得点2点(3名) ○女子の得点×2~3(3名) ○全員ゴール→ボーナス点(1名) ○全員触球し得点→ボーナス(1名) ○特定ゾーンに入ると1点(1名) ○フリーゾーンをつくる(1名)

⑥ 技能

	空いたところを見つけて動く	フリーな人を見つけてパスをする	得点しやすい場所でパスをもらう動きをする
できる	25名	23名	20名
できない	13名	15名	18名

本学級の子どもたちは、①の興味・関心については「勝つと楽しい」「ボール操作が上手になる」等の理由から、多くの子どもがボール運動系の学習に関心をもっている。しかし、投捕、ドリブル、シュートなどのボール操作が苦手だったり、パスをもらえなかったりすることでボール運動系の学習に苦手意識をもっている子どももいる。これは、学習の中でチーム全員が今できる技能を駆使しながら参加し、楽しむことを味わい切れていないからだと考え。

②の学習のめあてについて、「全員が楽しめるゲーム」「上手なパス回し」「得点につながる動きのコツの発見」などのめあてが多い。これは、チームで協力し、連携しながらゲームの向上を目指すよさに気付いているからだと考え。

③の解決方法から、チームでの話し合いや友達や先生からの助言などの学び合いを大切にしながら学習を進めるよさに気付いている子どもが多い。

④の動きのコツについては、素早いパスや得点・シュートしやすい場所への動き出し、相手のいない空間の活用などを挙げた子どもが多い。これは、これまでの学習から位置やタイミングなどの観点を基にボールを持たないときの動き方を大切にすることに気付いているからだと考え。

⑤のみんなが楽しめるルールについては、「全員パス(シュート)したらボーナス得点」「全員得点ボーナス」などが多い。これは、ルールを工夫することで全員が学習を楽しくできることに気付いているからだと考え。

⑥の技能について、空いたところを見つけて動く、フリーな人を見つけてパスをする、得点しやすい場所でパスをもらう動きなどについて、できる子どもと苦手な子どもとの差が大きい。これは、例えば、空いたところに入る動きやパスを出す動きのタイミング、フリーになるように動き直すなどの状況を判断して動くことが苦手な子どもが多いからだと考え。

(4) 指導上の留意点

- ア 「つかむ・見通す」段階では、試しのゲームをする中で自分やチームの課題を捉えさせたり、学習計画を立てさせたりする。その際、また、子どもたち全員が協力して攻防をし合ったり、自分の特長を生かしたりしながらゲームを発展させることを共通の課題として設定する。
- イ 「挑戦する・工夫する」段階では、準備運動段階でパスやキャッチなどの動きを高めるドリルゲームを位置付ける。次に、子どもたちが実際のゲームの状況に即して課題を把握・改善するための学習が展開できるように、全員でめあてを立てた後の学習過程を【チームでのめあての確認→ゲームⅠ（メイン）→課題の把握・改善案の話し合い→ゲームⅡ（メイン）→振り返り・次の学習のめあてづくり】とする。また、「得点しやすい場所やとき」「突破かシュートかパスかの判断」などゲームの状況と自分の動くイメージとをすり合わせていくために、得点が入りやすい（突破やパス、シュートできる）ときはどんなとき（タイミング）かといった観点で試行したり、話し合ったりする活動を位置付ける。さらに、動きの高まりが連続・発展するように、子どものつまづきを踏まえ1単位時間の中核となる学習課題を設定していく。また、よい動きを見させたり、コツを伝え合わせたりするために、1班6～7人の動きの高まり具合が異なるグループを編成する。
- ウ 「生かす」段階では、単元の学習を生かして、大会を実施する。その中で、自分の動きの高まりを実感させるために、学習前と学習後の動きの高まりを比較させ、振り返らせる。

3 目 標

- (1) 「シュートを決めたい」「パスをつなぎたい」などの願いをもって、友達と協力し合って粘り強く練習することができる。
- (2) みんながゴール型のゲームを楽しめるルールを選んだり、自分の動きの課題に合った練習を「パスをもらう位置」「パスを出すタイミング」などの観点を基に工夫したりすることができる。
- (3) 相手がパスカットできない位置に移動したり、フリーな味方にパスしたりする動きを身に付け、ゴール型のゲームを行うことができる。

4 指導計画（全8時間）

時間	1	2	3（本時）・4・5	6・7	8	
過程	つかむ・見通す	挑戦する・工夫する			生かす	
課題の追究過程	試しのゲームをして、みんなが楽しめる学習にするための学習計画を立てよう。 シュートを打つことや得点することができなかった。ボールを触れなかった。 5年生のルールの工夫や動き方の学習を生かすことができそうだな。	クラスみんなが楽しめるゲームにしよう。 みんなが楽しめるルールをつくろう。 得点につなげるには、どのように動けばよいのだろうか。 シュートを防ぐには、どのように動けばよいのだろうか。 チームの特徴に合った攻め方を選んでゲームに生かそう。			最後のまとめの大会をしよう。 ○トーナメント戦 ○学習のまとめ ゴール型のゲームの楽しさを味わい、動きができる喜びを感じて運動へ挑戦し続ける姿	
学習内容	取○をにつの○り学も向か動○習組習つ。けみき分む。て課のや進んで	をを○習○をを○行付場計ル課を○けの画づ題をくをを全立るやにム気	を着場○考のび○考せ○立長○割○実○たしんのな○	を見く所得○考え判か○考せ○立長○割○実○たしんのな○	をを○習○をを○行付場計ル課を○けの画づ題をくをを全立るやにム気	をを○習○をを○行付場計ル課を○けの画づ題をくをを全立るやにム気
楽しさの深まり	もの動るてにすの行しけさら増シしにが楽	なる動るにのめるゴうのさ	さる移得ささら増シしにが楽	なる動るにのめるゴうのさ	さる移得ささら増シしにが楽	

体育

5 本 時 (3 / 8)

(1) 目 標

「得点しやすい場所まで突破したい」「パスをつないで得点を取りたい」などの願いをもち、どのように動けばよいかグループで話し合ったり、動きを試したりしながら得点しやすい場所にたどり着くための方法を考えることができる。

(2) 本時の展開に当たって

本時では、思考・判断の高まりを目的とした学び合いが重要だと考える。そこで、「得点できた成功パターン」を列挙させ、成功した理由をパスした人やもらう人の位置、敵やゴールの位置など関係付けながら考えさせる。

(3) 実 際

	主な学習活動	時間(分)	教師の具体的な働きかけ
つかむ・見通す	1 準備運動をする。 ○ 附属体操 ○ ドリルゲーム ・ 1列キャッチ ・ 三角パス	5	○ 移動やパスなどの際に負担のかかる手首や足首をほぐしたり、体力を高めたりする附属体操をする。 ○ ボールキャッチなどのボール操作の技能を高めるために、ドリルゲームを行わせる。
	2 本時のめあてについて話し合う。 どうすれば、得点しやすい場所にたどり着いてシュートできるだろうか。	5	○ めあてをもち、チームで協力して学習を進めさせるために、「うまく得点しやすい場所までたどり着けない場合があった」という前時の課題を確認し、めあてを話し合わせる。
挑戦する・工夫する	3 ゲームⅠ(メインゲーム) [チーム] 得点しやすい場所へ行くときの動き方を考えてみよう。 敵が止めにくるまで進めばいいよね。 敵が止めに来たときは、どう動かな。 [メインゲーム] 前が空いた場合 守りが来ている場合	10	○ チーム全員で動きの課題を解決するために、得点できたときのチームの動きをワークシートに記録させながらゲームを行う。 ○ パスをつなぎながら得点しやすい場所に近づく局面を平面模型で掲示し、「もっと効果的な動き方はないか」と問い、ボールを持っていない人やパスを出す人とゴールや守備者の位置とを関係付けながらチームで話し合わせる。
	4 全体・チームでの話し合いをする。 Aさんが、フリーのBさんにパスするのもいいね。でも、もっと効果がある動き方はないかな。 Bさんがもっとゴールに近づいたところに走り込んでもらえばいいのではないかな。	8	○ 得点しやすい場所に近づく動きを価値付けるために、得点した一連のチームの動きを称賛する。 ○ 得点しやすい場所へ動くときのコツについて気付きが少なく、うまく動けない子どもに対しては、示範をしたり、友達の助言を動きで補足したりする。
生かす	5 ゲームⅡ(メインゲーム) 観点：パスをつなぐ位置やタイミング 相手が止めに来なかったら、進んでみたよ。相手が止めに来たとき、パスを試してみたよ。 ゴールに近づいたところでパスをもらうために、空いているところが分かったら走ってみたいぞ。	10	○ 得点しやすい場所へたどり着くための動きのイメージを追加・修正させるために、各チームが見付けた得点パターンを基に、効果的なパスのつなぎ方を、ボールを受けた時の位置と敵やゴールの位置と関係付けながら考えさせる。
	6 整理運動をする。 7 本時の学習を振り返り、次時の学習への意欲を高める。 相手がこないときに突破したり、敵がきたらゴールに近い位置へパスしたりするとよい。また、空いたところが分かったら走って貰おうとよい。 いろんな攻め方でボールを運び、得点したい。	7	○ 子どもたちの課題を連続・発展させるために、いろいろな攻め方を試したいという意見を価値付ける。