

# 体育科学習指導案

5年2組 31名 指導者 原田 健太郎

本授業では、以下の検証を行うものである。

- 子どもが課題を明確にし、見通しをもって活動するための体育黒板やポイントボード等の手立ては、適切であったか。
- 子どもが肯定的な雰囲気の中で、友達と教え合い・学び合いながら活動するための手立ては、適切であったか。

## 1 単 元 バスケットボール（ボール運動：ゴール型）

### 2 目 標

チームの特徴に応じた作戦や練習方法を工夫し、ボール操作やボールを受けるための動きを身に付けて、ルールを守りながら進んで簡易化されたゲームを行うことができるようにする。

### 3 単元の評価規準

- 簡易化されたゲームの中でチームの作戦に基づいた位置どりやパス、キャッチ、シュートなどのボール操作、ボールを受けるための動きを生かして得点することができる。【技能】
- 進んで運動に取り組み、肯定的な雰囲気の中でルールやマナーを守って、助け合いながら練習やゲームをしたり、場や用具の安全に気を配ったりしている。【態度】
- ゴール型のゲームの行い方を知り、自分のチームの課題を解決するための練習方法を選択したり、チームの特徴に応じた作戦を考えたりしている。【思考・判断】

### 4 単元について

#### (1) 単元の価値

子どもは、これまでに「セストボール」、「ハンドボール」などのゴール型を学習し、基本的なボール操作の行い方や動きを経験してきている。本単元「バスケットボール」は、これまでの既習事項を生かして攻守の手段を工夫したり、チームの特徴に応じて作戦を立てたりしながらゲームに取り組むことができる運動である。具体的には、2つのチームが1つのボールを媒体として共通のルールやマナーを守り、相手の妨害を排除しながら、より多くの得点を得ることでゴール型の特性に触れることができる。そのために、シュートやシュートにつながるパス、キャッチからのシュート、キャッチからのピボットなど、チーム内でのコミュニケーションを図りながら実際のゲーム場面に活用できる技能を高めていくようにする。また、チームでのかかわり合いでは、ボール操作やボールを受けるための行い方や動き、チームの作戦などを友達と考え、教え合ったり、お互いに勝利を喜び合ったりするよさもある。

つまり、ゲーム・ボール運動系の領域における「バスケットボール」（ゴール型）は、攻守入り交じったゲームであり、投げる、受ける、運ぶといったボール操作をしたり、ボール保持者からボールを受けることができる場所に動いたりして、最終的にシュートへつなげるシュートゲームである。そこで、攻撃側プレーヤー数が守備側プレーヤー数を上回る状態をつくり出したり、守備側のプレーを制限したりすることにより、攻撃しやすく、得点が入りやすくなるような簡易化されたゲームをすることで、自信を「やってみよう」につなげることができる考える。

しかし、「バスケットボール」では、ボールが重く突き指をするのが怖い、ドリブルをすることで目線が下がりゲーム状況を把握できない、ボール保持者とゴールの間にディフェンスがいるとシュートができないなどの理由から、十分に楽しさを味わうことができない子どもも見られる。そこで、ルールや場、用具などを工夫しながら、学習指導要領の目標である心と体を一体としてとらえ、お互いが認め合い、支え合える人間関係の質も高めながら、「みんなが楽しめるバスケットボール」を考えていく必要がある。

#### (2) 子どもの実態と指導

本学級の子どもは運動好きな子どもが多く、体育科の授業だけでなく、休み時間も外で元気よく遊ぶ。これまでも「セストボール」や「ハンドボール」などのゴール型を学習しており、そこで、攻守入り交じったゲームの運動を経験してきている。そのため、ボールに対する不安感も少なく、積極的にパス、ドリブル、シュートなどの基本的なボール操作をゲームに生かそうとする意欲も高い。また、作戦タイムでは、司会者、記録者、フォロワーに分かれ、自分の役割を果たしながら話し合ったり、作戦ボードを使ったりすることで、チーム全員でチームの特徴を生かした作戦を考える姿も見られるようになってきた。しかし、本学級の実態では、味方チームがボールを保持しているときにパスをもらうことのできるポジションへ移動する技能を身に付けることが難しい子どもがいると予想されるため、VTRやコート図が描かれたボード等を活用して自分やチームの行い方や特徴をとらえ、めあてを焦点化しやすくする。

本単元では、まず、ポイントボードを使って第3学年で学習した「セストボール」のパス、ドリブル、シュートなどの基本的なボール操作について想起させ、そのコツを確認し合いながらレディネスを揃えるようにする。次に、本単元で身に付けさせたい内容について、課題解決的に習得をめざす学習を展開する。その中で、気付きの共有化を図る場を設定し、自他の課題を互いに明確にすることができるようにする。

展開では、スキルタイムにおいて、シュートやシュートにつながるパス、キャッチからのシュート、キャッチからのピボットなどの実際のゲーム場面で活用できる行い方や動きを繰り返し行い、習熟を図るようにする。また、すべての子どもがシュートの機会を体験できるようにハーフコートでのアウトナンバーゲームを取り入れたり、チーム間での攻撃時間が均等になるよう、単元の前半に攻守交代制のゲームを取り入れたり、シュートゾーンを設定し、ノーマークでシュートを打つことができるようにしたり

するなど、攻撃側にとって易しい状況の中でチームの作戦を成功させることができるようにする。さらに、作戦ボードやキーワード、ヒントカード等の具体物を活用し、言葉や動きを使って練習方法や作戦を工夫する教え合い・学び合いの場を設定する。

## 5 指導計画（総時数12時間）

過程	主な学習活動【評価規準】								
一 次	<p>1 オリエンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・バスケットボールのきまりを知る。(ルール・審判の仕方・見学の仕方等)</li> <li>・パス、キャッチ、シュート（ドリブル）の仕方を想起する。</li> </ul> <p>第3学年に学習した「セストボール」について想起させ、パス、キャッチ、シュート等の動きについての気付きを話し合う場を設けて、これまで運動経験を活用できるようにする。同時に共通に身に付けさせておきたい気付きをポイントボードで共有できるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・バスケットボールの楽しみ方を考える。</li> <li>・バスケットボールを試しに行く。</li> <li>・バスケットボールの目標や学習計画を知る。</li> <li>・自分なりのめあてをもつ。</li> </ul> <p>【態：進んで運動に取り組み、肯定的な雰囲気の中でルールやマナーを守って助け合いながら練習やゲームをしたり、場や用具の安全に気を配ったりしている。】</p> <p>2・3 課題解決的な習得学習</p> <p>(めあて1) <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">どのようにしたら、シュートが上手にできるようになるだろうか。</span></p> <p>(めあて2) <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">シュートにつなげるためのパスは、どのように行えばよいのだろうか。</span></p> <p>課題解決的に習得を目指す学習を展開し、実際のゲーム場面で活用できるボール操作の行い方や動きに気付き、発表できるようにする。</p>								
二 次 (本時)	<p>4～10 学習の進め方を確認し、運動に取り組む。</p> <p>スキルタイム</p> <p>スキルタイムでは、実態に応じた意図的な繰り返し学習を行う。また、ポイントボードやVTRなどを使って自分や友達の動きを比較、説明しながら友達と協力して練習することができるようにする。</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;">4・5</td> <td style="width: 25%;">6・7</td> <td style="width: 25%;">8・9</td> <td style="width: 25%;">10</td> </tr> <tr> <td>〈スキルタイム〉 シュートゲーム</td> <td>〈スキルタイム〉 パス&amp;シュートゲーム</td> <td>〈スキルタイム〉 ピボットゲーム</td> <td>〈スキルタイム〉 補充・発展</td> </tr> </table> <p>(ねらい1) <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">簡単なルールを考えてゲームを楽しむ。</span></p> <p>(ねらい2) <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">チームの特徴に応じた作戦を工夫してゲームを楽しむ。</span></p> <p>作戦タイムでは、司会者を中心にチームの特徴に応じた作戦を、作戦ボードやヒントカードを活用して話し合うことができるようにする。</p> <p>【思・判:ゴール型のゲームの行い方を知り、自分のチームの課題を解決するための練習方法を選択したり、チームの特徴に応じた作戦を考えたりしている。】</p>	4・5	6・7	8・9	10	〈スキルタイム〉 シュートゲーム	〈スキルタイム〉 パス&シュートゲーム	〈スキルタイム〉 ピボットゲーム	〈スキルタイム〉 補充・発展
4・5	6・7	8・9	10						
〈スキルタイム〉 シュートゲーム	〈スキルタイム〉 パス&シュートゲーム	〈スキルタイム〉 ピボットゲーム	〈スキルタイム〉 補充・発展						
三 次	<p>11・12 バスケットボール大会をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・活動を振り返り、自分の伸び、チームの練習や作戦でよかった点を考える。</li> </ul> <p>活動を振り返り、自分なりのめあてをもって活動できたことを称賛し、自分の伸び、チームの練習や作戦でよかった点などについて、キーワードを用いて工夫しながら発表できるようにする。</p> <p>【技：簡易化されたゲームの中でチームの作戦に基づいた位置どりやパス、キャッチ、シュートなどのボール操作やボールを受けるための動きを生かして得点することができる。】</p>								

## 6 本 時 (5/12)

### (1) 目 標

バスケットボールのきまりを守り、自分のチームの課題を解決するための練習方法を選択したり、特徴に応じた作戦を考えたりしながら、進んでゲームに取り組むことができるようにする。

### (2) 評価規準

友達と教え合い・学び合いながら、自分のチームの特徴に応じためあてを立てて、作戦や練習方法を考え、ゲームに生かしている。 【思考・判断】

### (3) 指導に当たって

本時の学習では、バスケットボールの基本的なボール操作を身に付けさせるためにスキルタイムを導入する。スキルタイムでは、教師とともに見つけたコツを確認しながらシュートする練習を繰り返し行うようにする。

ねらいをもとにした活動では、前時の振り返りやゲーム I から自分やチームの課題に気付き、課題に合った練習方法や作戦について、運動のポイントを焦点化したキーワードを基に考えることができるようにする。作戦アップタイムでは、司会者が中心となって、フォロワーが出した意見を作戦ボードにまとめるようにする。そのために、キーワードやヒントカードを基にチーム全員で作戦や練習方法を話し合い、主体的に活動に取り組むことができるようにする。また、自分やチームの課題に気付くことができないチームや子どもには、VTRを繰り返し見せるなどして課題を明確にし、キーワードを基に考えながら活動でき

るようにする。さらに、ゲームⅡでは、作戦アップタイムの成果を試すとともに、全体で子どもの気付きや取組を発表する場を設け、よい動きや作戦の工夫について共有化を図るとともに、態度のめあてをもとに技能面だけでなく、子ども同士の肯定的なかかわり合いを称賛する場も設けるようにする。

(4) 本時の展開 [ ] 子どもの意識 □ 指導の手だて ※評価

過程	時間	形態	主な学習活動と指導の手だて・評価	教材等
つかむ・見通す	5	チーム	1 チームのリーダーを中心に準備運動、体ほぐしの運動を行う。 2 スキルタイム（シュートゲーム） 3 教師が、本時のねらいや約束を確認し、各チームのめあてを確認する。 4 教師と一緒に課題解決のヒントを探る。 ・パスをした後、手で合図を出しながらシュートゾーンに走り込んだぞ。 ・攻撃のポジションを決めて、素早くシュートゾーンに走り込もう。 ・おとり作戦をつかって、ノーマークをつくろう。 5 教師がキーワードの確認をする。	体育黒板 ポイントボード VTR
		みんなで	6 ねらいをもとにした活動を行う。 (1) 体育係が、対戦表と審判、ルールの確認をする。 (2) チームで作戦と役割分担を確認する。 (3) ゲームⅠを行う。 (攻守交代制：5対3〔3分ハーフ〕) ・ぼくがディフェンスを引きつけたからノーマークでシュートが打てたよ。 ・5対3だから空いているスペースをたくさん見つけたよ。 ・パスを出してから、素早くシュートゾーンに入り込むとよさそうだ。	作戦ボード チェックシート
挑戦するⅠ	8	チーム	(4) チームの司会者を中心にゲームⅠを反省し、作戦ボードを使ってチームに合った作戦を考える。 (作戦アップタイム) ・シュートチャンスは5回だったよ。次のゲームでは8回に増やそう。 ・シュートチャンスはつくれたけど、シュートが入らなかったね。慌てずにシュートをする練習をしよう。 ・スペースには、バウンドパスがよく通ったよ。バウンドパスからシュートの練習をしよう。 (5) 作戦を成功させるための練習をする。 (6) ゲームⅡを行う。	ヒントカード
		チーム	(攻守交代制：5対3〔3分ハーフ〕) ・素早くシュートゾーンに入り込んだのでシュートチャンスが増えたぞ。 ・合図が味方に伝わらなかったの、パスミスが目立ったなあ。 ・失敗しても、仲間を責めずに「ドンマイ」って声を掛けたらみんな笑顔でゲームすることができたよ。	※ 自他の運動経験や作戦ボードなどの具体物を活用しながら、チームの特徴に応じた作戦や練習方法を考えたり、キーワードを使って教え合ったりして運動することができる。(観察)
挑戦するⅡ	20	チーム	(7) チームの司会者を中心に、本時のゲームや作戦を振り返り、次時への見直しをもつ。 ・今日はシュートチャンスを10回もつくるのでチームの作戦はうまくいったね。 ・ボールを持っていなくても動き続けるとスペースができ、ノーマークでシュートできたよ。 ・ピボットやフェイントをつかうとディフェンスをかわせそうだな。	○ チームの特徴に応じた作戦や練習方法を考えて、友達と仲良く意欲的に活動や話し合いができて子どもには、称賛して価値付けを行う。 ○ 作戦や練習方法を考えることができないチームには、VTRを見せて、自分やチームの動きを振り返らせ、教師と共に考えることができるようにする。
		みんなで	8 教師からまとめの補説を聞く。 9 整理運動、片付けをする。	協力してチームの作戦を考えたり、練習方法を工夫したりして肯定的なかかわり合いができたことを称賛し、次時の作戦や練習に生かすことができるようにする。