

第6学年 体育科学習指導案

1組 計29人(男子9人,女子20人)
指導者 阿部 大亮

1 単元 みんながいきる!バスケットボール(ゴール型ゲーム)

2 単元の見どころ

パスやドリブルを生かしてボールを運んだり、相手のいない場所へ移動してパスを受けて、シュートをしたり、ボールとゴールの間に体を入れて得点を防いだりすることができる。【技能】
「みんなが楽しめるゲームをつくりたい」「作戦を工夫してゲームに勝ちたい」などの願いをもち、規則を守り、場や用具の安全を確かめ、友達と励まし合いながら練習やゲームに楽しく挑戦することができる。【態度】
みんなが楽しめるルールやコートをつくり、チームメイトの特徴に応じた作戦や練習方法を考えたりすることができる。【思考・判断】

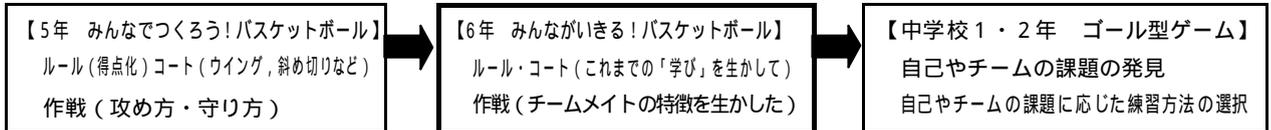
3 単元について

(1) 単元の価値

これまで子どもたちは、「みんなで作ろう!バスケットボール」の学習を通して、自分たちに合ったルール・コート・作戦・練習の仕方などを工夫・発見し、それをゲームに生かしながら得点を競い合う、攻守混合のゲームの楽しさを味わってきた。そして、「たくさんシュートを決めたい」「作戦を成功させてゲームに勝ちたい」などの欲求をもっている。

そこで、ここではクラスみんながゲームを楽しむために、チームメイトの特徴を生かした作戦や練習方法を工夫していく。その中で状況に応じてドリブルやパスでボールを運んだり、相手のいない場所へ移動してパスを受けたり、シュートをしたりするといった個人技能を高め、チームプレーに生かし、得点し合って勝敗を競うゴール型ゲームの楽しさを味わっていくのである。

この学習は、ゴール前の空いている場所を生かして攻防を展開していけるような作戦を工夫し、それを成功させるためのチームの課題を見つけ練習方法を選択し、ゲームをする楽しさを味わう中学校1・2年「ゴール型ゲーム」の学習へと生かされていく。



【「学び」の重点内容及び教材】

(2) 運動の特性と教材について

「バスケットボール」の楽しさは、パスやドリブルでボールを運び、互いに攻撃と守備を繰り返しながら、ゴールにシュートを決めて勝敗を競い合うところにある。また、その中で一人一人の特徴を生かした作戦を工夫してチームプレーに生かすところにもある。

第6学年にとっての「バスケットボール」は、「チームメイトと協力して勝ちたい」「シュートを決めたい」といった一人一人の願いをもとに、チームメイトの特徴を生かした作戦を工夫しながら自分たちが楽しめるゲームをつくっていくことができる運動である。また、ゲームを行う中で、状況に応じてパスやドリブルでボールを運んだり、相手のいない場所へ移動してパスを受けたり、シュートをしたりするといった技能を高めていく。そして、作戦を成功させるための練習方法を工夫して、全員が活躍し、シュートを決めて勝敗を競い合う楽しさを味わうことができる運動である。

(3) 本単元における「学び」を見つめ、「学び」生かす子どもの姿

本単元では、試しのゲームを行う中で、前学年の「学び」を想起する場を設け、「みんなが活躍できるバスケットボールをつくりたい」という願いをもち、チームメイトの特徴を生かした作戦を工夫する課題をつかむことができるようにする。また、ゲームを行う中で、これまでの「学び」を想起し、みんなが楽しめるルールやコートをつくり・発見する。さらに、勝つためにチームメイトの特徴を生かした作戦や練習方法を工夫・発見しゲームに生かすことで、「バスケットボール」の楽しさを味わい深めていく子どもの姿を目指すものである。

(4) 子どもの実態 (平成 21 年 9 月 14 日実施)

項目	回答 (対象 29 人, 数字は人数)							
1 バスケットボールへの興味・関心 理由 (複数回答)	・好き(17) ・どちらかといえば好き(2) ・どちらかといえば嫌い(7) ・嫌い(3) ・ゲームをすることが楽しい(9) ・シュートを決めることが楽しい(9) ・チームワークで点が取れる(4) ・ボールに触れない(7) ・パス, シュート, ドリブルが上手くできない(5)							
2 みんなが楽しめるルール・コートの工夫 (複数回答)	・女子シュートボーナス(14) ・全員パスボーナス(7) ・全員シュートボーナス(4) ・連続シュート禁止(5) ・斜めコート(3) ・フリーゾーン(3) ・広いコート(2)							
3 作戦の工夫 (複数回答)	・空いている味方にパスを素早く回す(15) ・速攻(5) ・ポジションを決める(5) ・マンツーマンディフェンス(2) ・チームメイトの特徴を生かした作戦(3) ・チームワーク(2)							
4 単元のめあて (複数回答)	・みんなが楽しめるように工夫する(6) ・シュートを決める(6) ・パスを受けてパスを出す(6) ・みんなにパスを回す(6) ・作戦を立てて勝つ(4) ・チームワークをよくする(3)							
5 シュート		6		12		7		4
6 5mパス(投)		13		7		7		2
7 5mパス(捕)		8		10		8		3
8 ドリブル		8		10		8		3

バスケットボールへの興味・関心については、「ゲームすることが楽しい」「シュートを決めることが楽しい」などの理由から、好きだと答えている子どもが多い。しかし、「ボールに触れない」「パスやシュート, ドリブルが上手くできない」などの理由から嫌いだと答えている子どももいる。ルール・コートの工夫については、シュートに関する「女子シュートボーナス」や「全員シュートボーナス」「連続シュート禁止」などを多く挙げている。また、パスに関する「全員パスボーナス」も多く挙げている。作戦の工夫については、「空いている味方に素早くパスを回す」「速攻」「ポジションを決める」など、これまでに経験してきている作戦を挙げている。単元のめあてについては、「パスを受けてパスを出したい」「シュートを決めたい」「みんなで楽しめる工夫をしたい」などの願いをもっていることが分かる。シュート, パス, ドリブルなどの技能については、個人差が大きく見られ、特にドリブルやシュート, パスの補球などの技能については、不十分な子どもも見られる。

4 指導に当たって (研究の視点との関連)

【指導過程】

「つかむ」過程では、試しのゲームを行い、前学年のバスケットボールの学習を想起する場を設け、「作戦を工夫して、みんなが活躍して楽しめるバスケットボールをつくろう」という共通課題を設定することができるようにする。

のびのびタイムでは、「シュート, パス, ドリブルなどのボール操作の技能」や「空いている場所へ移動してパスを受けるなどの空間を生かした動き」を楽しみながら高めることができるように、シュート競争やパス競争, グリッドでのボール回し競争, 3対2バスケットなどを行うようにする。

【場・コート, ルール, 作戦】

作戦を成功させて、勝っているチームの作戦や練習方法を紹介する場を設けることで、よりよい作戦や練習方法を全体に広げることができるようにする。

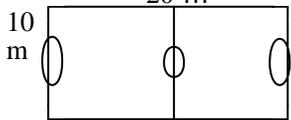
子どもたちが発見した作戦を「作戦カード」として掲示しておくことで、ゲームの前にチームに合った作戦を考えたり選択したりすることができるようにする。また、作戦を生かす練習方法についても掲示し、チームタイムに生かすことができるようにする。

【評価活動】

「なぜ作戦が上手いかなかったのか」「なぜ上手いだったのか」など、視点を明確にもった「振り返り」を行うことができるようなワークシートを工夫し、ゲーム や次時のゲームに生かすことができるようにする。

オフィシャルチーム (ゲームの進行や得点係をするチーム) がゲームをしているチームのよさや課題を伝えたり、対戦チーム同士でよさや課題を伝え合ったりする「アドバイスタイム」を取り入れることで、他者からのアドバイスを生かして、振り返ることができるようにする。

5 指導計画(全10時間)

時間 過程	1 つかむ	2・3・4 挑戦する	5・6(本時)・7・8 挑戦する	9・10 たしかめる
活 動 の 流 れ	<p>試しのゲームに挑戦して、めあてをたてよう。</p> <p>1 前年度の「学び」の想起 2 学習の進め方単元の流れ 3 学習の約束の確認 4 のびのびタイム 5 試しのゲーム ・1チーム4名 ・リーグ戦 6 振り返り(想起する場) 7 単元のめあて</p> <p>【はじめのルール】 ・ゴール1得点 ・ダブルドリブルトラベリング、押す、叩くなどのファウル有り ・試合時間5分</p> <p>【はじめのコート】 20 m</p> 	<p>作戦を工夫して6-1のみんなが活躍し、楽しめるバスケットボールをつくろう。</p> <p>みんなが楽しめるルールやコートを工夫して、バスケットボールを楽しもう。</p> <p>1 めあての確認 2 準備運動・のびのびタイム</p> <p>【のびのびタイム】 対人パスゲーム グリッドパスゲーム 2対1キープゲーム ドリブルゲーム シュートゲーム ランニングパスゲーム 3対2バスケット</p> <p>3 ゲーム(リーグ戦)</p> <p>4 チームタイム ・ルールやコートを生かして勝つための作戦をたてる。</p> <p>5 ゲーム (ゲームとは異なるチームと対戦する。)</p> <p>6 整理運動</p> <p>7 振り返り ・ルールやコートについて話し合い、みんなが楽しめるルールやコートを決めていく。</p> <p>【ルールの工夫】 全員シュートボーナス 全員パスボーナス 男子1点女子2点 ゴール2点リング1点 同一プレイヤー連続シュート禁止</p> <p>【コートの工夫】 リングの大きさ 斜め切りコート ウイングコート 半分切りコート</p>	<p>チームメイトが活躍できる作戦を考えて、バスケットボールを楽しもう。</p> <p>1 めあての確認 2 準備運動・のびのびタイム</p> <p>3 チームタイム ・前時を振り返り作戦をたてる。 ・チームの作戦を生かした練習をする。</p> <p>4 ゲーム(対抗戦)</p> <p>5 チームタイム ・ゲームを振り返る。(相互評価 自己評価) ・ゲームに向けて作戦を立て直し、練習する。</p> <p>6 ゲーム (ゲームと同じチームと対戦する。)</p> <p>7 整理運動 8 振り返り</p> <p>【作戦の工夫・発見】 攻撃 ・一人待ち伏せ作戦 ・逆サイドパス作戦 ・縦パス作戦 ・横パス作戦 ・パス&ゴー作戦 守備 ・しっかりマーク作戦・ゴール前固め作戦</p>	<p>バスケットボール大会をしよう。</p> <p>1 大会の進め方 総当たり戦 リーグ戦 トーナメント戦</p> <p>2 ルールの選択</p> <p>3 作戦の選択</p> <p>4 単元全体の振り返り</p> <p>・単元全体を振り返り、自他の伸びを実感する。</p> 
評価項目	「作戦を工夫して6-1のみんなが活躍し、楽しめるバスケットボールをつくりたい」という願いをもち、試しのゲームに進んで取り組むことができたか。(態)	ゲームの結果やその原因から、みんなが楽しめるルールやコートの工夫をすることができたか。(思・判)	チームが勝つためにチームメイトの特徴を生かした作戦や練習方法を考えたりすることができたか。(思・判) 状況に応じたパスやドリブルを生かしてボールを運んだり、相手のいない場所に移動してパスを受けたりシュートをしたりすることができたか。(技)	学習してきたことを生かして、バスケットボール大会に進んで取り組むことができたか。(態)
評価方法	ワークシートの振り返り 観察	ワークシートの振り返り 観察	ワークシートの振り返り 観察 VTR	単元全体の振り返り 観察

6 本 時 (6 / 1 0)

(1) 目 標

ゴール前に素早く移動してパスを受け、シュートすることができる。【技】
 「チームメイトの特徴を生かした作戦を成功させて勝ちたい」「シュートをたくさん決めたい」という願いをもって、規則を守り、勝敗を素直に受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりしながら、友達と励まし合いながら進んでゲームに取り組むことができる。【態】
 チームが勝つためにチームメイトの特徴を生かした作戦や、練習方法を考えることができる。【思・判】

(2) 展 開 教師の言葉掛け 子どもの反応 重点評価項目 個に応じた指導

過程	主な学習活動と予想される子どもの反応・教師の言葉かけ	教 師 の 指 導
つ か む (10)	<p>前の時間は、どんな学習をしてきましたか。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">本時のめあてについて話し合う。 チームメイトが活躍できる作戦を考えて、バスケットボールを楽しもう。</p> <p style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px;">チームメイトが活躍する作戦を立てて、ゲームを楽しみました。</p> <p>のびのびタイムで心も体もほぐそう。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">準備運動、のびのびタイムをする。</p> <p style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px;">みんなでシュートをたくさん決めるぞ。</p>	<p>準備運動では、手足を中心にしっかりとほぐすようにする。のびのびタイムで「シュートゲーム」「3対2バスケット」などを行うことで、楽しみながら、ボール操作や空いている場所を生かす技能を高めることができるようにする。 子どもたちが発見した作戦を「作戦カード」として掲示しておくことで、ゲームの前にチームに合った作戦を考えたり選択したりすることができるようにする。また、作戦を生かす練習方法についても掲示し、チームタイムに生かすことができるようにする。</p> <p>オフィシャルチームは、ゲームの運営を行うとともに、ゲームを観察して「アドバイスタイム」にお互いのチームのよさや課題を伝えることができるようにする。 「なぜ作戦が上手くいかなかったのか」「なぜ上手くいったのか」など、視点を明確にもった振り返りを行うことができるようにワークシートの工夫を行うようにする。 ゲーム中は、「空いている場所へ移動する」声かけや賞賛・励ましの声かけを行い、意欲的にゲームに参加できるようにする。</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>チームメイトが活躍する作戦を考えることができたか。【思・判】 作戦を生かすことができていないチーム「どうして作戦がうまくいかなかったのか。」と問いかけ、チームの課題に気付くことができるようにする。また、作戦や練習方法など具体的なアドバイスを行うようにする。</p>
挑 戦 す る (29)	<p>昨日のゲームの「振り返り」を生かして、作戦を立てよう。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">チームタイム 前時の「振り返り」をもとに作戦を立てる。作戦を成功させるために練習をする。</p> <p style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px;">前のゲームでは、シュートのうまい、さんを前に残す「速攻作戦」で勝つことができたぞ。今日は、どんな作戦にしようかな。</p> <p>今のチームタイムを生かしてゲームに挑戦しよう。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ゲームに挑戦する。</p> <p style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px;">チームタイムの練習を生かして勝つぞ。</p> <p>ゲームをしていたチームのよさや課題を伝え合おう。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">アドバイスタイム ゲームをしているチームのよさや課題を伝え合う。</p> <p style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px;">「速攻を成功させるために、ロングパスを正確に出す。」アドバイスをもらったぞ。</p> <p>アドバイスをやゲームの結果をもとに、作戦を考えてそれを成功させる練習をしよう。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">チームタイム ゲームを振り返り作戦を立てる。作戦を成功させるための練習をする。</p> <p style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px;">さんにロングパスを正確に出して、シュートを決める練習をしよう。</p>	
た し か め る (6)	<p>チームタイムの作戦や練習を生かして、ゲームに挑戦しよう。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ゲームに挑戦する。</p> <p style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px;">作戦を生かして、絶対に勝つぞ。シュートをたくさん決めるぞ。</p> <p>今日は、作戦を生かしてゲームに勝つことができましたか。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">本時の学習を振り返り、ワークシートに記入する。</p> <p style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px;">今日は、速攻の作戦を立てて練習をしてゲームに勝つことができました。</p> <p>次の時間も、今日と同じようにチームで作戦を立てて、ゲームを楽しみましょう。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">本時の学習を振り返り、次時の学習に見通しや意欲をもつ。</p> <p style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px;">次の時間も作戦を成功させてゲームに勝つぞ。</p>	

運動学習

認知学習

学習指導