

第5学年 体育科学習指導案

1組 計30人(男子16人, 女子14人)

指導者 池水 大介

1 単元 つくろう！みんなが楽しめるバスケットボール（ボール運動）

2 単元の目標

- パスやドリブルでボールを運んだり、相手のいないところに動いてパスを受けたりシュートをしたりすることができる。 **【技能】**
- 「ルールやコート工夫して、みんなが楽しめるバスケットボールをつくりたい」「工夫したルールやコートの特徴に合った作戦を立ててゲームに勝ちたい」などの願いをもち、場や用具の安全に気を付け、友達と教え合いながら練習やゲームに挑戦することができる。 **【態度】**
- みんながもっと楽しめるようにルールやコートを工夫したり、その工夫を生かして勝つための作戦を立てたりすることができる。 **【思考・判断】**

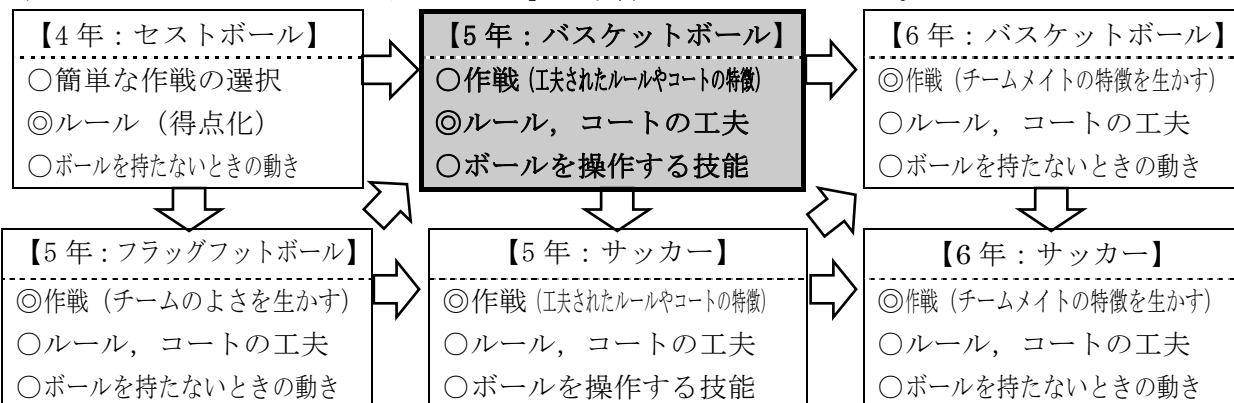
3 単元について

(1) 単元の位置とねらい

これまで子どもたちは、「5年：みんなでタッチダウン！フラッグフットボール」の学習を通して、自分たちに合ったルールやコート、作戦を工夫したり選んだりしながら、チームで協力し合っ

て勝敗を競うゴール型ゲームの楽しさを味わってきている。そして、「たくさん得点を決めてゲームを楽しみたい」「作戦をもっと生かしてゲームに勝ちたい」などの欲求をもっている。そこで本単元では、クラスのみんながバスケットボールを楽しむことができるように、プレーヤーの数やプレー上の制限など、ルールやコートを工夫しながら学習を進めていく。また、ゲームの勝敗とその要因からチームに合った作戦を立てたり、工夫されたルールやコートの特徴を生かしてゲームに勝つための作戦を立てたりしていく。その中でパスやドリブル、シュートなどの「ボール操作」の技能とともに、パスを受けるスペースに動く「ボールを持たないときの動き」も高めながら、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う「6年：みんながいきる！バスケットボール」の学習へと生かされていく。



【本単元における学習内容の関連】

(2) 運動の特性について

バスケットボールは、互いにパスやドリブルでボールを運び、攻めや守りを繰り返しながらゴールにシュートをして得点を競い合う集団対集団のボール運動である。

第5学年にとってのバスケットボールは、「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、ルールやコートを工夫しながらみんな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、ゲームの勝敗とその要因から作戦を選んだり、課題を解決するための練習方法を選んだりすることもできる。さらに、ゲームを行う中で、相手の状況に応じてパスでボールを運んだり、両手で山なりのシュートをしたりするといった技能も高めながら、全員がシュートを決めて勝敗を競い合う楽しさを味わうことのできる運動である。

(3) 本単元における「よりよく思考・判断し、友達とかかわり合いながら、運動の楽しさを味わう」子どもの姿

本単元では、試しのゲームを行う中で、「ルールやコート工夫して、みんなでバスケットボールを楽しもう」「工夫されたルールやコートの特徴に合った作戦を立ててゲームに勝つぞ」という課題をつかむ。「挑戦するⅠ」の過程では、ルールやコートを工夫しながらみんなが楽しめるゲームをつくっていく。「挑戦するⅡ」の過程では、工夫されたルールやコートの特徴を生かして勝つための作戦を立てたり、ゲームの勝敗とその要因から課題を解決するための練習方法を選んだりしてゲームに生かしていく。「たしかめる」過程では、バスケットボール大会を行うことで、自分の伸びを実感しながらバスケットボールのもつ楽しさを味わう子どもの姿を目指すものである。

(4) 子どもの実態（平成23年9月2日実施）

項目	回答（対象30人、数字は人数）								
1 バスケットボールへの興味・関心	・好き(14)・どちらかといえば好き(10)・どちらかといえば嫌い(4)・嫌い(2)								
◇ 理由	○シュートを決めることが楽しい(10) ○セストボールが楽しかった(8) ○ボールを使った運動が好き(6) ●苦手(3) ●痛い・怖い(2) ●パスがこない(1)								
2 単元のめあて（複数回答）	・シュートを決める(10)・チームワークをよくして作戦を成功させる(9) ・みんなでパスを回して勝つ(7)・みんなが楽しめるように工夫する(6) ・ルールを覚える(2)・しっかり守る(2)・ドリブルをする(2)								
3 みんなが楽しめるルール・コート の工夫（複数回答）	・得点の工夫(19)〔女子シュートボーナス・全員シュートボーナス・連続シュート禁止など〕 ・コート工夫(7)〔広くする・フリースhootゾーン・リングを大きく・ゴールを低く〕 ・使うボールを小さくする(5)・みんなにパスを回してからシュート(2)								
4 作戦の工夫（複数回答）	・相手を引きつけてパスをする(8)・ポジションを決めて広がる(5) ・パスを出して走る(3)・相手のいないところへ動いてパスを受ける(3) ・フェイントでまどわせる(3)・これまでの学習で考えた作戦を生かす(2) ・ゴール前でシュートする(1)・しっかり守る(1)・分からない(3)								
5 技能の実態	シュート・パス	◎	6	○	10	△	7	●	7
	ボールを持たないときの動き	◎	4	○	8	△	10	●	8

興味・関心については、「シュートを決めることが楽しい」「セストボールが楽しかった」など、好きだと答えている子どもが多い。しかし、「ボール操作が苦手」「痛い」などの理由から嫌いと答えている子どももいる。単元のめあてについては、「シュートを決める」「みんなが楽しめる工夫を考える」という願いをもっていることが分かる。ルール・コートの工夫については、「同一プレイヤー連続シュート禁止」「全員シュートボーナス」など、得点に関する工夫を多く挙げている。また、「フリースhootゾーンをつくる」「リングを大きく」などの工夫も挙げている。作戦の工夫については、パスやポジションに関する作戦を挙げている。技能については、個人差が大きく見られ、シュートやパスの捕球、ボールを持たないときの動きが不十分な子どもも多く見られる。

4 指導に当たって（研究との関連）

【「思考活動：関係付ける」が充実する手だて】

- 「ゲームⅠ」の後に、チームやクラス全体でゲーム中のシュート数やゴール数を確認し合い、「シュートがたくさん打てたのはなぜか」などの発問を行うことで、作戦を成功させるためのポイントや動き方について全員で共有化し、次のゲームに生かすことができるようにする。
- ICT機器を活用し、前のゲームにおける作戦の成功場面を確認することで、作戦とそれを成功させるポイントを関係付け、自分たちの作戦や練習に生かすことができるようにする。
- ゲームを観察する役割を設け客観的にゲームを分析することで、チームのよさや課題を把握し、次のゲームや練習に生かすことができるようにする。

【ルール・コート・作戦の工夫に関する手だて】

- 単元のはじめは、攻撃プレイヤー数が守備側プレイヤー数を上回る状態をつくり出して状況判断を易しくする工夫を行うことで、チームで立てた作戦に基づいた位置どりやボール操作によって得点する機会を増やすことができるようにする。
- 「フリースhootゾーン」の設定など守備側のプレーを制限する工夫や、「得点×シュート人数＝合計得点」など得点化ルールの工夫を行うことで、多くの子どもがシュートを決める機会を確保することができるようにする。

5 指導計画 (全10時間)

時間	1	2・3・4・5・6	7・8 (本時)・9	10
過程	つかむ	挑戦する I	挑戦する II	たしかめる
活	<p>試しのゲームに挑戦して、めあてをたてよう。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 学習の進め方・単元の流れの確認 2 学習の約束の確認 3 準備運動 4 のびのびタイム 5 チームタイム 6 試しのゲーム 7 整理運動 8 振り返り 9 単元のめあて 	<p>クラスのみんなが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工夫して、バスケットボールを楽しもう。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 めあての確認 2 準備運動 3 のびのびタイム <p>【のびのびタイム】：主運動につながる類似運動を毎時間の学習の中で経験する時間</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ピポットゲーム ○パスゲーム ○シュートゲーム ○3対2バスゲーム ○ドリブル鬼ごっこ ○2対1パスゲーム 	<p>工夫したルールやコートの特徴を生かして勝つための作戦を立てて、バスケットボールを楽しもう。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 めあての確認 2 準備運動 3 のびのびタイム 4 ゲーム I 5 話し合い (全体での振り返り) 6 チームタイム 7 ゲーム II 8 整理運動 9 振り返り <p>【作戦の工夫】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○全員シュート作戦 ○ちらばりパス作戦 ○パス&ゴーズ作戦 <p>【練習の仕方の工夫】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○2対1パスゲーム ○ハーフコート3対2 ○パス&キヤッチ&すばやくシュート 	<p>バスケットボール大会を開こう。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 大会の進め方 2 ルール・コート の選択 3 ゲーム 4 単元全体の振り返り <ul style="list-style-type: none"> ・自分の伸び ・チームの伸び
の	<p>【はじめのルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ゲームの時間：4分 ○ゲームの人数：攻撃は4人、守備は3人で行う。 ○守備側はボール保持者のボールを奪うことはできない。 ○ボールは5号球など実態に合ったものを使用。 	<p>【ルール・コートの工夫】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○フリーシュートゾーン ○全員シュートポーン ○同ブレイヤー連続シュート禁止 ○リング1点ゴール2点 ○得点×シュートを入れた人数=合計得点 	<p>【作戦の工夫】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○全員シュート作戦 ○ちらばりパス作戦 ○パス&ゴーズ作戦 <p>【練習の仕方の工夫】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○2対1パスゲーム ○ハーフコート3対2 ○パス&キヤッチ&すばやくシュート 	
流				
れ				
子供の職	<p>「ルールやコートを工夫してみんなが楽しめるバスケットボールをつくろう。」</p>	<p>「ルールやコートを工夫すると、シュートを決めて活躍する人が多くなっただ。作戦も工夫してゲームに もっと勝てるようにしたいな。」</p>	<p>「みんながシュートを決めて得点ポーンするよ。フリーシュートゾーンからのシュート練習をして作戦を成功させるぞ。」</p>	<p>「これまでの学習を生かして優勝を目指そう。」</p>
評価項目	<p>○ 試しのゲームに進んで取り組み「ルールやコートを工夫してバスケットボールを楽しみたい」という願いをもつことができたか。(能)</p>	<p>○ 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)</p>	<p>○ 工夫したルールやコートの特徴を生かして勝つための作戦を立てることができたか。(思・判)</p> <p>○ 相手のいないところに動いてパスを受けたり、シュートをしたりすることができたか。(技)</p>	<p>○ 学習したことを生かしてバスケットボール大会に勝んで取り組むことができたか。(能)</p>
論議	○ワークシートでの振り返り ○観察	○ワークシートでの振り返り ○観察 ○ICT機器	○ワークシートでの振り返り ○観察 ○ICT機器	○ワークシートでの振り返り ○観察 ○ICT機器

