

第6学年4組 体育科学習指導案

(計36名)

1 単元名 「バスケットボール」(8時間計画)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

2つのチームが入り交じり、互いに相手チームの防御をかわしながらチームで協力して手でボールを操作し、ゴールにシュートして得点を競い合うことが楽しい運動である。また、チームで作戦を考えたり、練習を工夫したりしてチームワークを高めることで楽しさがより深まる運動である。

(2) 子どもから見た特性

A 楽しさ体験の状況

子どもたちは、バスケットボールの学習を5年生の時に経験し、6年生の1学期にソフトバレーボールの学習をしている。学級の中でも、休み時間にドッジボールやボールの投げ合いをして楽しんでいる。これらのことから、アンケートをとって見たところ、83%の子どもがボール運動が「大好き」「好き」と感じている。また、バスケットボールについては、72%の子どもが学習を楽しみにしている。その理由としては、「チームで楽しく活動できた時」「試合で勝った時」「シュートやパスができた時」楽しいと挙げている。一方で「パスが繋がらない時」「シュートが入らないとき」といった技能面での理由や、「チームワークが悪く、文句を言われたり負けたりした時」などのコミュニケーション的な部分で、楽しくないと感じている子どももいる。

B 技術の習得状況

自分の思い通りにシュートできる子どもは36%、ドリブルできる子どもが36%、パスできる子どもは46%である。休み時間のドッジボールなどで、ボールを「捕る」「投げる」と言った基本的な動きはほとんどの子どもができる。バスケットボールでの、スペースを生かした前に走らせるパスや、ランニングシュートといった動きまでには至っていない子どもが多い。

C 学び方に関する学習経験の状況

5年生までの学習から、総当たり戦-対抗戦という学習過程でボール運動を経験し、チーム決め、ルールづくり、場や用具の準備など、自分たちで協力して取り組むことができるようになってきている。チームで簡単な作戦を立てることはできるが、戦術につながる作戦になっていなかったり、ゲームから作戦を振り返ったりするまでには至っていない。6年生では、ボール、水泳、陸上運動の学習から、自分なりのめあてを、資料やアドバイスから解決したり振り返って立て直したりすることができるようになってきた。また、友達と協力して励ましあい教えあいながら取り組むことも少しずつできるようになってきている。

3 学習を進めるにあたって

子ども達がパス、ドリブル、シュートといった技能を高め、ゲームの中で動きとして生かしていくことや、チームで協力し、自分のチームの特徴に応じた作戦を立て練習やゲームを進めることができる、バスケットボールの学習を進めていきたい。そのために次のような支援を行っていく。

○学習過程

めあて1では、簡単な作戦を立てながら総当たり戦を行い、自分たちのチームの特徴や課題を見つけていく。

めあて2では、チームで協力し作戦を工夫しながらゲームを進めていく。従来のめあて2では、「ゲームⅠ－チームタイム－ゲームⅡ」といった流れで進めていくが、今回は自分のチームの作戦を、よりゲームで具体的に動きとして出していくために「チームタイム－ゲーム」の進め方でじっくりと取り組ませる。自分のチームと力の合った対戦相手を選び、自分たちの力にあった作戦や練習ができるようにする。

○支援

めあて1では、学習ノートに、動きやボールのつながりなどのチームの特徴を書き込み、ゲームの振り返りなどを行い、自分のチームはどんな攻め方ができるのか、どんな動きが有効だったかに気づかせていきたい。そのことから、自分たちのチームの得意な攻め方や守り方といった作戦へとつなげさせていきたい。

めあて2のチームタイムでは、めあて1での自分たちのチームの特徴を生かして技能を高めていくために、パス、ドリブル、シュートといった個人練習や、速攻やポジションを決めた動きといったチームでの練習をし、個人技能の習熟とともにチーム（集団）としての動きの高まりを目指していきたい。ゲームでは、チームタイムでの練習を生かした動きに対する声かけをして、作戦の具体化を進めていきたい。また、ゲームの前半と後半に一回ずつタイムアウトを取る時間を設定し、チームの動きから作戦を工夫したり見直したりさせる。

単元を通して学習ノートを活用し、チームノートでは作戦を立てたり振り返ったりさせるとともに、個人ノートでもチームとしての観点で振り返らせていく。学習資料としては、動きのポイントカードなどを準備し、個人練習や、チームとしての動き方の参考にさせていきたい。また、必要に応じてビデオを使い、自分たちの動きを振り返らせていきたい。

その他として、単元導入時に計画表を提示し、場作り、ルール、役割分担などを確認していくことで、学習の進め方をはっきりさせる。また、励ましあい声かけができているチーム、作戦がうまくいっているチーム、ゲームや練習でがんばっている子ども達を紹介し賞賛することで、学習に対する意欲や学級の支持的風土を盛り上げていきたい。

4 学習のねらいと道すじ

(1) 学習のねらい

チームで協力し作戦を工夫したり、技能が高まるような練習をしたりして、ゲームを楽しませる。

(2) 学習の道すじ

めあて1 簡単な作戦を立て、チームの特徴をつかみながらゲームを楽しむ。

めあて2 チームで協力し自分たちの力を高め、作戦を工夫しながらゲームを楽しむ。

第6学年 体育科学習指導案(本時案)

(計36名)

1. 単元名 「バスケットボール」(8時間計画)
2. 本時 平成17年10月27日(木) 第5校時 場所:運動場
3. 本時の指導・支援 作戦を生かした動きができるように助言していき
前時までに、子ども達はバスケットボールの技能を高めながらゲームを楽しむことができるようになってきた。また、友達同士で声をかけ合い、作戦をゲームの中の動きとして少しずつ生かしていけるようになってきている。そこで本時は、「対抗戦」の学習の進め方を通して、作戦につながる練習やゲームになるよう支援していきたい。そのために、チームタイムでは、動きに対するアドバイスや励ましをする。ゲームでは作戦に対する声かけを中心に、作戦を生かしているチームや動きでがんばっている子どもを賞賛していく。また、タイムアウトでは、ゲームの流れや相手チームに対応する動きについて考えさせる。特に、まだ勝ち星がなく、相手の動きが見えてない6班を中心に支援していきたい。
4. 準備 学習ノート・バスケットボール・タイマー・得点板・ゼッケン・マーカーコーン
ポイントカード・チームかご・チームボード
5. 展開 (7/8)

配時	学習活動と内容	支援(指導)
0 (分)	1 学習の準備とめあての確認をする。 ○安全に気をつけて場づくりをする。 めあて2(対抗戦) チームで協力し、自分たちの力を高め、作戦を工夫しながらゲームを楽しむ。	※教師も声をかけながら一緒に準備をする。 ※作戦を意識させるために、前時の学習ノートを振り返らせる。
10	2 対抗戦を行う。 (1) チームタイムをする。 ○めあての確認をする。 ○個人練習をする。 ○チームで作戦を生かす練習をする。	※技能のポイントについてアドバイスする。 ※作戦につながる練習をしているチームを賞賛し励ます。
20	(2) ゲームをする。 ○タイムアウトでは、相手に対応する話し合いをする。 <u>Aコート 2班(赤)対4班(緑)</u> 2班: 三角形になりパスを回し、ハーフマンツウを意識する。 4班: トライアングルフォーメーションを使ってパスをいっぱい回してシュート。 <u>Bコート 1班(白)対6班(橙)</u> 1班: ドリブルをつく前に前を見て、ロングパスをしてシュート。 6班: 役割通りパスをつないでシュート。相手とゴールとを一直線で守る。 <u>Cコート 3班(青)対5班(黄)</u> 3班: マークを振り切られないようにしっかりマーク。パスカットを狙い前に走って速攻。 5班: 守りはマークをつけて守る。三角形を作って攻める。	※作戦に対する声かけや子どもの動きやチームの盛り上がりに対して、賞賛をする。 ※タイムアウトでは、ゲームの流れや相手チームに対応する動きについて考えさせる。 ※6班は、まだ勝ち星がない。前時はチームの作戦としてはよかったが、相手チームへ対応した動きができていなかった。本時は、ポジションを決めて攻める作戦である。パスをもらう位置や、ドリブルかパスかの状況判断を中心に声かけしていく。また、タイムアウトでは、相手の動きに対応した作戦になっているか確認していく。動きは少しずつよくなりシュートミスがなければいい試合もできていたので、うまくパスがつながっていく動きが見られたら賞賛し、攻守の切り替えを早くするように声かけしながらゲームを盛り上げていく。 ※タイムアウトでの話し合いを生かし、相手チームに対応している動きができているチームを賞賛する。
40	3 学習のまとめと後片づけをする。 ○学習ノートをもとにチームで反省をする。 ○今日のゲームについて全体で話し合う。	※作戦をゲームに生かしたチームを紹介し賞賛する。 ※教師も声をかけながら一緒に後片づけをする。
45	○協力して、後片づけをする。	

5 学習と指導の計画

配時	1	2	3	4	5	6	⑦	8																										
0	<p>1 学習の見通しをもつ。</p> <p>○単元のめあて</p> <p>※学習内容を知らせる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>めあて</p> <p>バスケットボールの学習計画を立てよう。</p> </div>	<p>1 学習の準備とめあての確認をする。</p> <p>○安全面に気をつけて場づくりをする。</p> <p>○メンバーやめあての確認をする。</p> <p>※安全面に気をつけて準備させる。</p>	<p>1 学習の準備とめあての確認をする。</p> <p>○安全面に気をつけて場づくりをする。</p> <p>○メンバーやめあての確認をする。</p> <p>※安全面に気をつけて準備させる。</p>																															
10	<p>2 VTRを視聴する。</p> <p>○バスケットボールについてのイメージをもつ。</p> <p>※動き方やゲームの進め方など全体的なイメージをつかませる。</p> <p>3 学習の進め方を知る。</p> <p>○ルールを知る。</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>めあて1</p> <p>簡単な作戦を立て、チームで特徴をつかみながらゲームを楽しむ。(総当り戦)</p> </div> <p>2 総当り戦を行う。</p> <p>(1) ゲーム①</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td>2時間目</td> <td>3時間目</td> <td>4時間目</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>1-2</td> <td>3-6</td> <td>4-5</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>3-4</td> <td>2-5</td> <td>1-3</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>5-6</td> <td>1-4</td> <td>2-6</td> </tr> </table> <p>※ゲーム①終了後のコート移動について声かけをする。</p> <p>(2) ゲーム②</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td>2時間目</td> <td>3時間目</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>1-5</td> <td>2-4</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>4-6</td> <td>1-6</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>2-3</td> <td>3-5</td> </tr> </table> <p>※学習ノートを使いチームの特徴に気づかせる。</p> <p>※ルールの変更・質問があれば確認する。</p> <p>※チームでのがんばりや意欲的に取り組んでいる子どもを紹介し、賞賛する。</p> <p>※めあて2について知らせ、自分たちのチームのよさや特徴について確認させる。</p>		2時間目	3時間目	4時間目	A	1-2	3-6	4-5	B	3-4	2-5	1-3	C	5-6	1-4	2-6		2時間目	3時間目	A	1-5	2-4	B	4-6	1-6	C	2-3	3-5	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>めあて2</p> <p>チームで協力し、自分たちの力を高め、作戦を工夫しながらゲームを楽しむ。(対抗戦)</p> </div> <p>2 対抗戦を行う。</p> <p>(1) チームタイム</p> <p>○チームで作戦を立て、練習をする。</p> <p>※個人の動きに対するアドバイスやポイントカードを提示する。</p> <p>※チームの作戦に対するアドバイスやポイントカードを提示する。</p> <p>※停滞しているチームには、必要に応じてビデオを活用したり一緒に練習したりをする。</p> <p>※作戦に対応する動きや練習について賞賛する。</p> <p>(2) ゲーム</p> <p>○作戦を工夫してゲームをする。</p> <p>○ゲームを判断しながらタイムアウトをとり、作戦を見直す。</p> <p>※作戦を生かした動きに対する賞賛をする。</p> <p>※作戦に対するアドバイスや励ましをする。</p> <p>※作戦に対する声かけをする。</p> <p>※作戦を生かしてゲームをしているチームを賞賛する。</p> <p>※作戦を生かしきれていないチームには動きに対するアドバイスをす</p>			
	2時間目	3時間目	4時間目																															
A	1-2	3-6	4-5																															
B	3-4	2-5	1-3																															
C	5-6	1-4	2-6																															
	2時間目	3時間目																																
A	1-5	2-4																																
B	4-6	1-6																																
C	2-3	3-5																																
20	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>はじめのルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3人対3人でゲームをする。 ・試合時間5分-1分-5分。 ・シュートが入ったら2点。 ・センタージャンプではじめる。 ・得点の後は、得点されたチームがエンドラインからスローインして始める。 ・コート外にボールが出たら、相手チームが近くのサイドラインからスローイン。 ・反則-セルフジャッジで行う。 <p style="text-align: center;">ダブルドリブル</p> <p style="text-align: center;">トラベリング3~4歩以上歩く</p> <p style="text-align: center;">押したりつまずかせたりしない</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ファールは相手チームが近くのサイドラインからスローインでゲーム再開。 </div>																																	
30																																		
40	<p>○グルーピングと役割分担</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1チーム6人×6チーム <p>○学習ノートの使い方</p> <p>○言葉かけについて</p> <p>4 学習のまとめと後片付けをする。</p> <p>○今後の活動計画を立てる。</p>	<p>3 学習のまとめと後片付けをする。</p> <p>○協力して後片付けをする。</p> <p>○学習ノートをもとにチームで反省をする。</p> <p>○学習全体を振り返る。</p> <p>※安全面に気をつけて、後片付けをさせる。</p>																																
45																																		

