

第5学年 体育科学習指導案

1 単元名 「バスケットボール」 (10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チームで協力し合って、手でボールを操作し、ゴールにシュートして得点を競うことが楽しい運動である。また、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ていく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. 運動の特性にふれる楽しさ体験の状況

4年生でハンドボールやサッカーの学習を経験している。また、休み時間には、ドッジボールや中あてをしてボールを使った遊びを楽しんでいる子どもが多い。しかし、ボールを使った遊びが嫌いな子どももいる。

事前のアンケートでは、バスケットボールの学習が「楽しい」「まあまあ楽しい」と答えた子どもは58名おり、その理由は「シュートをしたりパスをしたりするのが楽しいから」「ボールを投げたり、ついたりするのが楽しいから」と答えている。「あまり楽しくない」「楽しくない」と答えた子どもは14名おり、理由は「どう動けばいいかわからない」「シュートをしたりパスをしたりすることができない」と答えている。バスケットボールを未経験のために、技能やルールについて不安を感じている子もいる。

B. 技術の習得状況

4年生のハンドボールの学習では、チームで声をかけながらパスをつないでシュートをすることができていた。

アンケートの結果から、バスケットボールの経験ありが57名、経験なしが15名いる。5年生になって、休み時間に初めてバスケットボールをして遊んだと言っている子どももいる。また、ミニバスケットボールクラブに所属している子どもが8名いる。このことから技能面の差が大きいと考えられる。

C. 学び方に関する学習経験の状況

○ 学習の進め方

4年生までの学習でチーム決め、場や用具の準備など協力して取り組むことができていた。

5年生では、ドッジボールでのクラスマッチを行い自分たちでの企画運営を経験している。

○ めあて

5年生のマット運動では、毎時のめあてを決め取り組む姿が見られた。特にめあて2の学習ではポイントカードを見たり、友達と教え合ったりして学習をする姿が見られた。しかし、めあてを達成するために、課題に気付くことや課題解決につながる練習方法を選ぶことができていない子もいる。

○ ポイントカードの活用

マット運動では、ポイントカードを見ながら自分のめあて達成の場をつくったり、練習方法を工夫したりして学習を進めてきた。友達の技とポイントカードを見比べてアドバイスしたり、自分の課題にあった場をつくれるようになった。

○ 友達とのかかわり

マット運動でも、みんな協力して場をつくったり、お互いの技を見合って練習したりし

ていた。また、事前のアンケートからも、できるようになるためには、友達との教え合いが必要と答えている子も多く、教え合いに対して意識が高い。

3 学習を進めるにあたって

本単元では、学習の進め方を身につけ、チームで作戦や練習を工夫し、協力してゲームを楽しませたい。そして、自分たちでクラスマッチを企画・運営する楽しさを経験させたい。

そのために、第1時に単元の進め方を説明し、めあて1、めあて2の後に、めあて3でクラスマッチをすることを伝える。今回、5年生になって初めてのボール運動なので、めあて1の総当たり戦、めあて2の対抗戦の意味や学習の進め方を確認していく。その後に、グルーピングとマナー（声かけや励まし合い）について話し合う。ルールについては、バスケットボールの経験や技能の差を考えながら教師が提示をしていき、必要に応じて変更していくことで、学習意欲を高めていきたい。めあて1では総当たり戦を行いルールやゲームに慣れながら、簡単な作戦を立ててゲームを楽しむようにする。チームタイムでは、課題やうまくできたことを話し合いながら、チームワークを高め、チームの特徴や課題をとらえるように支援していく。パスやシュートができるように支援をする。

めあて2では、対抗戦を行いチームの特徴を考え作戦を立て、相手チームを選んでいくようにする。作戦を工夫しながらチームワークを高めていきたい。チームタイムでは、作戦について振り返り、そのための練習をさせる。ポイントカードを見せながら、具体的に作戦を意識させて、一人一人の役割をはっきりさせていくことで、「動きがわかりにくい」「ボールに触れない」という子どもを減らし、自信をもってプレーさせたい。

めあて3では、今までの学習を生かして、チームワークを高める場として、クラス対抗戦を行う。キャプテンが話し合い、ルールや試合時間、対戦方法を決めさせる。また必要な係を考えさせ、その役割分担を決めるなど、自分達で運営させたい。計画することや運営する経験が少なく、まだ十分に進められないことが予想されるため、教師が話し合いや進行について必要な時には声かけをしていく。

支援として、攻め方や守り方の作戦や練習方法がわかるポイントカードや準教科書を用意しておく。チームタイムや学習後のふり返りに個人やチーム、クラスへの賞賛を行い、子ども同士が互いに認め合う意識を高めるようにする。毎時のめあてがもてる学習ノートを用意しておく。

4 学習のねらいとみちすじ

(1) 学習のねらい

ルールやゲームの進め方に慣れ、チームで協力し作戦や練習を工夫しながらゲームを楽しませる。また、今までの学習を生かして、自分たちで学習の進め方を計画してゲームを楽しませる。

(2) 学習のみちすじ

めあて1 ルールやゲームの進め方に慣れながら、簡単な作戦を立ててゲームを楽しもう。

めあて2 チームで協力し、作戦や練習を工夫しながらゲームを楽しもう。

めあて3 今までの学習を生かして、自分達でクラスマッチを計画してゲームを楽しもう。

5 学習の計画

	1	2	3	4	5	6	7	8	⑨	10																										
10	<p>1 学習の見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> 学習内容を知る <p>2 学習の進め方を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ルール 学習ノートを使い方 グルーピング 準備の仕方と役割 声かけについて 	<p>1 学習の準備とめあての確認をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 安全に気をつけて場づくりをする。 めあての確認をする。 体慣らしをする。 	<p>めあて1</p> <p>ルールやゲームの進め方に慣れながら、簡単な作戦を立ててゲームを楽しもう。</p>	<p>めあて2</p> <p>チームで協力し、作戦や練習を工夫しながらゲームを楽しもう。</p>	<p>めあて3</p> <p>今までの学習を生かして、自分達でクラスマッチを計画してゲームを楽しもう。</p>	<p>2 総当たり戦をする</p> <p>ゲーム1</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>2時間目</th> <th>3時間目</th> <th>4時間目</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>1-4</td> <td>6-5</td> <td>1-5</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>2-5</td> <td>4-2</td> <td>2-6</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>3-6</td> <td>1-3</td> <td>4-3</td> </tr> </tbody> </table> <p>ゲーム2</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>2時間目</th> <th>3時間目</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>4-5</td> <td>1-2</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>1-6</td> <td>3-5</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>2-3</td> <td>4-6</td> </tr> </tbody> </table>		2時間目	3時間目	4時間目	A	1-4	6-5	1-5	B	2-5	4-2	2-6	C	3-6	1-3	4-3		2時間目	3時間目	A	4-5	1-2	B	1-6	3-5	C	2-3	4-6	<p>2 対抗戦をする。</p> <p>(1) ゲーム1</p> <ul style="list-style-type: none"> チームで作戦を立て、ゲームをする。 <p>(2) チームタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲーム1を振り返り、作戦を工夫したり練習したりする。 気づいたことは学習ノートに書く。 <p>(3) ゲーム2</p> <ul style="list-style-type: none"> 工夫した作戦をもとに、ゲームをする。 	<p>2 クラスマッチをする。</p> <p>ゲームの進め方は、話し合って計画・運営をする。</p> <p>〈予想される活動〉</p> <ul style="list-style-type: none"> 各クラスを3チームずつの2グループに分け、グループごとの対抗戦
	2時間目	3時間目	4時間目																																	
A	1-4	6-5	1-5																																	
B	2-5	4-2	2-6																																	
C	3-6	1-3	4-3																																	
	2時間目	3時間目																																		
A	4-5	1-2																																		
B	1-6	3-5																																		
C	2-3	4-6																																		
40	<p>3 学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 次時の計画を立てる。 	<p>3 学習のまとめと後片付けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲームを振り返り、作戦や課題について話し合う。 できるようになったことやがんばったことを出し合い、学習ノートに記入する。 協力して後片付けをする。 																																		

6 本時

平成18年6月 運動場

7 本時のねらい

自分たちでクラスマッチを進ませながら、今までの学習を生かしてゲームを楽しませる。

8 本時指導にあたって

本時は2組と3組のクラスマッチを行うめあて3の第2時目になる。これまでの学習でチームの特徴を考えた作戦をたてゲームをしてきている。また、ゲーム中には子ども同士のセルフジャッジをして進めてきている。

めあて3では、子ども自身でクラスマッチを進行できるように、事前に各チームのキャプテンにルールや対戦方法などを話し合っ決めてさせた。ルールについては、これまでに各クラスの学習でつかってきたものをもとにして、みんなが楽しんでゲームができるように十分に考え、話し合っ調整する。対戦方法は、各クラスを3チームずつの2グループに分け、グループごとのクラス対抗戦を行うようにする。また、どのチームと対戦するのかを話し合い、対戦表を作り計画を立てておく。運営に関しては、進行、準備・後片付けの役割分担をさせて、子どもが自分たちで進められるようにしている。

本時の支援としては、チームの特徴にあった作戦を意識してゲームができるように、学習ノートで振り返らせたり声かけしたりしていきたい。これまでの学習でうまくいった作戦を思い出せるように声かけをしていく。いいプレーや声かけを行っている子どもには、賞賛していく。セルフジャッチでゲームを進めていくが、判断がつかないことがあれば教師が指導をしていくようにする。また、自分たちで進めていくので、各自の役割を確認し、スムーズに進行できるように声かけをしたい。一人一人が、クラスマッチを運営していることを実感できるように働きかけていきたい。

これらの支援を行いながら、自分たちでクラスマッチを計画したり進めたりしながら、これまでのめあて1、めあて2で培った技能で他のクラスとのゲームを楽しむ体験をさせたい。

9 準備

学習ノート ポイントカード ゼッケン タイマー ボール 得点板

10 展開 (9/10)

時間	学習活動と内容	支援
5	<p>1 学習の準備とめあての確認をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 本時の対戦相手とコートを確認する。 ○ めあて（作戦）の確認をする。 <p>2 活動をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>めあて3</p> <p>今までの学習を生かして、自分達でクラスマッチを進めてゲームを楽しもう。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 安全に気をつけ、協力して準備をさせる。 ○ 役割分担を確認して、進行させる。
8	<p>(1)第1試合（4分-4分-4分）</p> <p>予想される試合，コート</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【1コート】 2-A vs 3-B</p> <p>【2コート】 2-B vs 3-C</p> <p>【3コート】 2-C vs 3-A</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 作戦を意識しながらゲームをする。 ・ 第2試合のチームは，チームの作戦について確認をする。 ・ 試合をしているチームに声をかけたり応援したりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 作戦を意識した動きができるように声かけをする。 ○ ボールをパスしたりキャッチしたり，最後までボールを追いかけている子へ賞賛の声をかけていく。 ○ めあて2の学習で成功した作戦を思い出すような動きの声かけをする。 ○ 子どもの活動に対しての声かけ，チームの盛り上がりに対して賞賛の声かけをしていく。
23	<p>(2)第2試合（4分-4分-4分）</p> <p>予想される試合，コート</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【1コート】 2-E vs 3-D</p> <p>【2コート】 2-F vs 3-E</p> <p>【3コート】 2-D vs 3-F</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 作戦を意識しながらゲームをする。 ・ 第1試合のチームは，作戦のふり返りをする。 ・ 試合をしているチームに声をかけたり応援したりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 作戦がうまくいっていないチームには，各自の動き方を確認していく。 ○ 見ているチームから，作戦や動きの声かけをさせる。 ○ セルフジャッジでは判断がつかない時に，判断をしていく。
38	<p>3 学習のまとめと後片付けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 本時の学習を振り返り，学習カードを記入する。 ・ できたことやがんばったことを発表する。 ・ 協力して後片付けをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 今日の活動を振り返らせていく。できたこと・がんばったことを中心に発表させていく ○ 安全に留意し，片付けさせる。

学習のふり返り						
5・4・3・2・1で 記入をしよう。						
動いた（自分の活動量）						
めあて（作戦）を意識した						
声のかけあいと教え合い（メンバーと）						
工夫や発見（チーム内で）						
前の時間と比べて						
本日のMVP（友だちの名前）						

◎ 今日のゲームを分せきしてみよう

分せきすること	がんばりチェック			
・シュートは成功しましたか。	よかった	まあまあ	あまり	よくなかった
・パスはよくつながりましたか。	よかった	まあまあ	あまり	よくなかった
・すばやくせめることができましたか。	よかった	まあまあ	あまり	よくなかった
・チームの仲間とはげまし合い協力してゲームができましたか。	よかった	まあまあ	あまり	よくなかった

◎ チームのよい点をさらによくするための練習を考えましょう。
（練習カードや教科書を参考にしよう）

<p>決めた 練習方法</p>	
---------------------	--