

第6学年 体育科 学習指導案

日時 平成30年10月26日(金)

場所 体育館

授業者 T1 梅田 響子 T2 須山 尚明

1 単元名 3on2バスケットボール～チャンスをつくってシュート!～(ボール運動)

2 単元のねらい

- 簡易化されたゲームにおいて、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、効果的な攻防ができるようにする。(技能)
- 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるとともに、練習やゲームにおいて、仲間の考えや取組を認めたり、勝敗を受け入れたりすることができるようにする。(態度)
- 自己やチームの課題や特徴に気付き、それに応じた練習や作戦を考えたり選択したりするとともに、考えたことを他者に伝えることができるようにする。(思考・判断)

3 基盤

(1) 児童について

- ① ボール運動の意識調査から分かったこと

<個人情報保護のため省略>

② バasketボールにおける児童の実態

<個人情報保護のため省略>

③ 特別支援学級の児童への支援

<個人情報保護のため省略>

(2) 教材について

バスケットボールは、攻守が入り交じり、シュートによって相手チームと得点を競い合うことを楽しむ運動である。運動の特性として、投げる、受ける、ドリブルをするといったボール操作をしたり、ボールを受けることのできる場所に動いたりするなど、運動の基礎が複合的に必要とされる。攻防が連続して行われるため、スピードを感じながら運動できるところに面白さがあると考ええる。

また、攻め方や守り方などの戦術を工夫することにより、協力してチャンスを作り、得点するところに面白さがある。そして、友達と声をかけ合い、一体感が生まれることから、チームワークが育つということが期待できる。その一方で、攻守が入り交じりながらゲームが展開されることから、周りの動きを把握しながら瞬時に適切なプレーを判断することに、難しさを感じる児童が少なくないと考ええる。従って、バスケットボール本来のルールのままで行うのではなく、児童の実態や学習のねらいに即して変更していく必要があると考えている。

本教材「3 on 2 バスケットボール」は、守備側の人数を少なくし、攻撃側が数的優位の状態で攻撃をするバスケットボールである。攻撃時において速攻戦術やフリーの味方にパスを出して攻める戦術が生まれるなど、多様な攻め方に気付くことが期待できる。

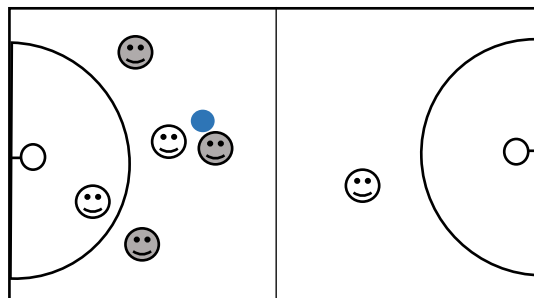


図1. 3 on 2 バスケットボール

(3) 指導について

① 単元構成と授業展開の工夫

1 単位時間の学習の流れを、「スキルアップタイム」→「チャレンジタイム」→「パワーアップタイム」と設定する。単元を通してこのような学習の流れを繰り返し行い、技能や思考の質の高まりを目指していくことで主体的に課題解決に向かう児童が育つと考える。学習の流れについては次のように設定する。

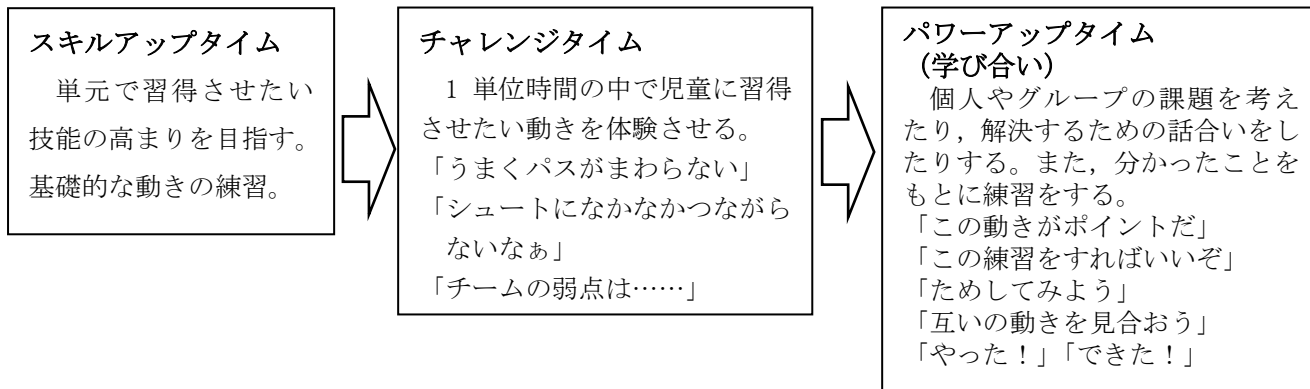


図2. 1 単位時間の学習の流れのイメージ

基礎的技能の習得を目指したドリルゲームを行った後、児童につけさせたい力や本時でのねらいを焦点化して児童に提示する。そして、そのねらいを意識しながら、まず実際に運動を行ってみて、児童が気付いたことや上手くできなかったことを課題とする。その課題を、話し合ったり、練習し合ったりして友達とかかわる中で解決していく。

その中で、本時でのねらいに迫る上での解決のヒントとなるようなプレーをT2が動画で撮影し、学級全体で共有しながら課題解決をする場面も設ける。また、教師が意図的にルールに条件を加え、効果的な攻め方を考えやすくする。

さらに、児童が自己やチームの課題を明確に、そして客観的に把握できるように、きょうだいチームを設ける。個人やチームの動きについてきょうだいチームが見て感じたことを伝えたり、プレー中のデータを取ったりすることで、客観的に自己やチームの課題を捉えることができる考えた。

パワーアップタイムでは、自己やチームの課題を見付け、その解決に向けて取り組む過程の中で、比較（時間的な前後関係、相手チームと、きょうだいチームと）、分類（自分のチームの特徴）、整理（今後の課題）に視点を置き、解決方法を見いだしていく。その際には、ワークシートを活用して思考しやすくする。

授業の振り返りでは、本時のめあてが達成できたかどうかを重視した上で、その時間で見つけた課題をもとに、次時はどのようなことをしたいかまで考えるようにする。本時と次時をつなげて考えることで、課題解決の流れが単元を通してつながるようにしていきたい。

② かかわり合い

単元を通して、話し合い活動を設定していく。ここでの話し合い活動では、その時間を確保するだけでなく、ゲームとゲームの間に行ったり、動きの中で出た児童の発言を指導者が取り上げて児童に伝えたりするなど、柔軟に活動を工夫し表現力を高める。その中で、話し合いが

円滑に進むように、児童の参考となる動きや作戦にラベリングをし、共通言語として話合いに取り入れるようにする。ゲームでは、それまでの学習の中で積み上げてきたり新たに生まれたりした戦術をもとに、児童同士で自然に話し合ったり動きながら声をかけ合ったりする姿を目指す。このような言語活動の中で、チームの特徴や課題に合った作戦を選び、実践していく力が育つことを期待する。

また、主にチャレンジタイムのときに、自分のチームだけでなく、きょうだいチームとのグループ学習も取り入れる。きょうだいチームの課題にも目を向けることで、より多くの友達に意見を伝えたり、アドバイスをしたりできる機会を設ける。児童同士が活発に話し合えるように、課題を焦点化しやすい視点を絞ったワークシートを使う。

体育科の授業には、特別支援学級の児童も参加している。一緒に活動していく中で、児童同士がお互いの気持ちを考え、友達の考えや取組を認めることができるように、タイミングよく声をかけたり、アドバイスをしたりする。

③ 学習活動の工夫

本単元では、バスケットボールの基礎感覚・基本的な技能を生かして、攻撃時にシュートにつながる空間に移動すること、また、自己やチームの課題を見つけ、それを解決する練習や作戦を仲間と練り合えることをめざす。

昨年度は、ハーフコートでボールを持っていない人の動きに視点を置くことで、個人的な基本的技能の高まりを感じた。今年度は、さらにオールコートで攻防の連続性を感じさせながら課題に迫っていく。その中で、新学習指導要領で求められている資質・能力の一つである知識・技能の育成も見据えている。運動の行い方が分かり、その動きができるような、練習・チームで教え合う時間を確保し、「わかる」「できる」をつなげることをねらう。

尚、ルールや場を以下のように設定し、技能の高まりとともに条件を増やし、よりバスケットボールの特性に触れていけるようにする。

ア ルール

基本のルール

攻撃側	守備側	その他
<ul style="list-style-type: none"> ・ボール保持者は、3歩以上歩いてはいけない。(トラベリング) ・ドリブルをして止まった後、再度ドリブルは行えない。(ダブルドリブル) ・シュートラインの内側からの得点は1点、外側からの得点は2点。 	<ul style="list-style-type: none"> ・攻撃側の体に触れたらファウルとする。 ・攻撃側がボールを保持しているときとドリブルをしているときは、ボールを奪ってはいけない。 ・シュートカットを行っても良い。 ・得点した人は、次の得点時まで守備には参加しない。(3 on 2) 	<ul style="list-style-type: none"> ・どちらがボール保持者か分からなくなった際は、じゃんけんでセルフジャッジをする。

<加える条件>

条件1：1回のドリブルでボールをつく回数は3回までとする。

条件2：得点した人は守備に参加せず(3 on 2)、次の攻撃で得点しなかった場合は、全員で守備をする。(3 on 3)

イ 児童の実態に合わせた場や用具の設定

- ・ICT機器の活用 ……チームの課題を記録したり、動きを確認したりすることができるようにICT機器（タブレットや電子黒板など）を用いてT2が動画を撮影し、必要に応じて児童に見せる。
- ・ワークシートの活用……本時までの学習の内容や課題を振り返ったり、チームの課題や解決策を記録したりするためのワークシートを活用する。
- ・作戦ボードの活用 ……効果的な攻め方を仲間同士で共有しやすくするために、作戦ボードを用いて話し合いができるようにする。

前時までに条件1を加えることで、児童はパスの重要性に気付き、ボールを受けるための動きについて考えている。また、条件2を加え、守備側と攻撃側の人数が同じになった場合にも、攻撃側が数的優位だった場合に考えた効果的な攻め方を生かして攻める姿を期待する。

そこで本時では、めあてを「チャンスをつくってシュートにつなげよう。」とした。児童が考える「チャンス」として、①守備がない状態でゴール下でパスを受けたとき、②攻撃に切り替わったとき、③ボール保持者に守備がついていないときなどが出てくると予想する。本時では特に①について取り上げ、課題解決に取り組むことにする。本時を通して、「守備の動きを見て攻撃できなかった」、「攻め方をチームで共有できなかった」といった新たな課題が出ると予想される。この課題を大切にし、次時のチームの作戦を選ぶ活動を活性化する。主体的なめあての設定（課題設定）とすることで、より対話的で深い学びの充実につながると考える。

4 単元の評価基準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> ・運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動することができる。 ・勝敗を受け入れたり、分担された役割を果たしながら場や用具の安全に気を配ったりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自己やチームの課題と特徴に気付き、よりよい練習や作戦を考えたり選んだりするとともに、チームで伝え合うことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・簡易化されたゲームで、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、効果的な攻防をすることができる。

5 単元の指導計画と評価計画（全9時間）

時数	1	2	3	4	5	6 (本時)	7	8	9			
主な活動	オリエンテーション	空いている場所でパスを受けてシュートする					自己やチームの課題を見つけ、それを解決する練習や作戦を仲間と練り合う	バスケットボール赤名カップ				
ねらい	バスケットボールに興味をもつことができる。	攻撃時にシュートにつながる空間に動くことができる。					状況に応じた攻撃の仕方を考えたり、判断したりすることができる。					
学習活動	1. 集合整列・あいさつ・確認											
	<ul style="list-style-type: none"> バスケットボールの試合の動画 バスケットボールの進め方 ルールの確認 ためのゲーム（3 on 3） 	2. 基礎技能を養う運動（スキルアップタイム）										
		<ul style="list-style-type: none"> 2メンパス ドリブルピポット 					<ul style="list-style-type: none"> 2メンパス とりかご 					<ul style="list-style-type: none"> チームで行う運動を自分たちで選ぶ。
		3. 主となる運動を課題を持って解決するための学習方法										
加える条件	空いている場所に動いてパスをもらおう。	どのように動いたらチャンスが生まれるかを考えよう。	チャンスをつくってシュートにつなげよう。	チームの課題や特徴に合った作戦を選び、できるようになろう。	学習の成果を生かして作戦を選び、大会に生かそう。							
	<ul style="list-style-type: none"> 3 on 2 バスケットボール 	チャレンジタイム <ul style="list-style-type: none"> 3 on 2 バスケットボール 	チャレンジタイム <ul style="list-style-type: none"> 3 on 2 バスケットボール 	チャレンジタイム <ul style="list-style-type: none"> 3 on 2 バスケットボール 	チャレンジタイム <ul style="list-style-type: none"> 3 on 2 バスケットボール 	チャレンジタイム <ul style="list-style-type: none"> 3 on 2 バスケットボール 	チャレンジタイム <ul style="list-style-type: none"> 3 on 2 バスケットボール 	チャレンジタイム <ul style="list-style-type: none"> 3 on 2 バスケットボール 	チャレンジタイム <ul style="list-style-type: none"> 3 on 2 バスケットボール 	<ul style="list-style-type: none"> バスケットボール赤名カップを行う。 		
		パワーアップタイム <ul style="list-style-type: none"> 3 on 2 バスケットボール 	パワーアップタイム <ul style="list-style-type: none"> チームでの話合いと練習 3 on 2 バスケットボール 	パワーアップタイム <ul style="list-style-type: none"> チームでの話合いと練習 3 on 2 バスケットボール 	パワーアップタイム <ul style="list-style-type: none"> チームでの話合いと練習 3 on 2 バスケットボール 	パワーアップタイム <ul style="list-style-type: none"> チームでの話合いと練習 3 on 2 バスケットボール 	パワーアップタイム <ul style="list-style-type: none"> チームでの話合いと練習 3 on 2 バスケットボール 	パワーアップタイム <ul style="list-style-type: none"> チームでの話合いと練習 3 on 2 バスケットボール 	パワーアップタイム <ul style="list-style-type: none"> チームでの話合いと練習 3 on 2 バスケットボール 			
	<ul style="list-style-type: none"> 個人の振り返り 	<ul style="list-style-type: none"> 個人やチームの振り返り 										
	4. 学習全体の振り返りと評価											
技能					ワークシート・観察	ワークシート・観察		ワークシート・観察				
態度	発言・観察	発言・観察		発言・観察			発言・観察		発言・観察			
思考・判断			ワークシート・観察	ワークシート・観察			ワークシート・観察					

本時案 訂正版

6 本時の学習（6／9時間）

(1) 本時の目標 ※本時では、技能を主として評価する。

◎シュートにつながるスペースに動いた仲間を見つけて、パスを出すことができる。(技能)

○友達と助け合って練習やゲームをし、勝敗を受け入れることができる。(態度)

○どこに注目してパスをすればシュートにつながるのかについて仲間同士で考えることができる。

(思考・判断)

(2) 本時の展開

主な学習活動 ○予想される児童の発言	◇教師の支援, ◆T児への支援, ☆評価【観点】(評価方法)
1 スキルアップタイム ・2メンパス ・とりかご	
本時のめあて よいパスをして、シュートにつなげよう。	
2 チャレンジタイム ・ゲーム①（3 on 2 バasketボール） ○オフェンス同士が近いから、パスがなかなかまわらないよ。 ○パスをしてすぐに走ると、シュートが入りやすい場所でノーマークになるよ。 ○データを見てみると、2の部屋が一番シュートが入っているよ。2の部屋に動いた仲間にパスをしよう。	◇本時で考える「よいパス」とは、ノーマークの仲間や、シュートにつながるスペースに動いた仲間に向けてするパスであることを確認する。 ◇それぞれのチームの課題を客観的に捉えるために、シュートチャートやワークシートを用いてきょうだいチーム同士で考えるようにする。
3 パワーアップタイム ・チームでの話し合いと練習 ○1の部屋でシュートを打とうとしたら、ディフェンスが近づいてきたよ。そのときに2の部屋が空いていたよ。 ○オフェンスが4や6の部屋に広がると空間ができて、空いているスペースが生まれやすくなるよ。 ○ノーマークになったら声を出して伝えよう。 ○この作戦ができそうだ。練習してみよう。	◇話し合うだけでは分かりにくいようであれば、実際に動きながら話し合うように伝える。 ◇作戦ボードやワークシート、タブレットなどを用いて、課題をチーム全体で把握できるようにする。

<p>・ゲーム②（3 on 2 バasketボール）</p> <p>4 振り返り</p> <p>○ノーマークの仲間にパスを出すようになって、シュートがたくさん入ようになった。</p> <p>○タイミング良くパスをすることはできなかったが、空いている人を見つけてパスをすることはできた。</p> <p>○どこにパスをしたら上手く攻めることができるか、作戦を立てて練習したい。</p>	<p>◇T 2 は、ゲームの様子をタブレットで写し、必要に応じて児童に見せる。</p> <p>◆T 2 はT児の様子を見ながら、適宜体調について尋ねたり、休憩時間をとるよう声かけをしたりする。</p> <p>☆シュートにつながるスペースに動いた仲間を見つけて、パスを出すことができる。【技能】（ワークシート・観察）</p> <p>◇本時のめあてが達成できたかどうかを具体的に言えるように声をかける。</p> <p>◇本時で見つけた課題の解決方法を考えられるような場面を示す。</p>
--	---

（3）本時における具体的な評価規準

十分満足できると判断される児童の姿	おおむね満足できると判断される児童の姿	支援を必要とする児童への具体的な支援
シュートにつながるスペースに動いた仲間を見つけて、タイミング良くパスを出している。	シュートにつながるスペースに動いた仲間を見つけて、パスを出している。	仲間同士でどこに注目してパスをしたらよいかを話し合えるようにし、補足の説明も加える。

（4）授業研究の視点

- 本時の学習の流れは、児童が主体的に課題を設定し、かかわり合いながら技能を高めるために有効であったか。
- ICT機器やワークシートの活用などの手立ては、学級全体で課題を共有し、技能を高めるために有効であったか。