

# 体育科学習指導案

平成29年11月1日（水曜日）

第5校時 体育館

5年2組 指導者 勅使川原 佑多

## 授業の視点

ボールを受けるための動きを身に付ける場面において、ドリルゲームやタスクゲームにアウトナンバーゲームを取り入れることで、児童が空いているスペースに動くことができるであろう。

## 1 単元名 E ゲーム ゴール型 「バスケットボール」

### 2 考察

(1) 児童の実態（男子15名、女子13名 計28名）

本学級の児童は、男女共に体を動かすことが好きな児童が多い。休み時間には男子はサッカーやドッジボール、バスケットなどをして遊んでいる。女子は一輪車や鬼ごっこなどをして遊んでいる。学習面に関しては、ペアやグループでの話し合い活動においては、活発に意見を述べるができるが、全体での意見交換になると、消極的になり発言ができない児童が多くなってしまふ。また、与えられた役割はしっかりと行うことができるが、自分で考えて行動するという児童は少ない。

児童は4学年の「セストボール」の学習で、チェストパスやバウンドパスなど、簡単なボール操作の技能を身に付け、取り組んできた。しかし、動きながらパスをしたり、受けたりする際にミスになってしまうことが多い。ドリルゲームの際から、メインゲームを意識して取り組むことが大切になってくる。ドリブルの技能に関しては、ルールを簡易化して行ってきたので、身に付いていない。「ソフトバレーボール」の学習でも兄弟チームを作り、作戦ボードを使い話し合う活動を行ってきた。どちらの単元においても、チーム意識を高める為に、チームで準備運動をしたり、ドリルゲームをしたりしてきた。また、兄弟チームということもあり、メインゲームでは、出していない児童は得点や審判を行いながら、仲間の応援をすることができた。5学年の「鉄棒」の学習では、ペアを作り互いにできているところや、改善点をアドバイスしながら行うことができた。しかし、運動に苦手意識をもっている児童も数人いる。スモールステップを踏んで技能を習得させたり、ルールを簡易化したりすることで、苦手な児童でも楽しんで取り組めるようにすることが必要である。

アンケートの結果からは「体育の授業は楽しく勉強できる」・「体を動かすと、とても気持ちがいい」と答えた児童は共に21人。「体育をしているとき、どうしたら運動が上手くできるかを考えながら勉強しているか」という質問では、はい（14名）・どちらでもない（9名）・いいえ（3名）だった。このことから、体育に対する興味関心は高いが、考えながら授業を行っている児童は少ないと考えられる。チームでの話し合いや作戦を立てる活動を通して、考えることの大切さ、そうすることによってできるプレーがある、と気づくことができるようしたいと考える。

### (2) 教材観

本単元は「小学校学習指導要領体育第5学年及び第6学年の内容 E ボール運動 ア ゴール型」を受けて構想したものである。

バスケットボールは、2つのチームが攻めと守りに分かれて、攻守入り乱れて行うボール運動である。バスケットボールの醍醐味と言えば、他のボール運動に比べ、得点が多く入るといふこと、つまりシュートに1番喜びを感じることができると思う。それだけでなく、手でボール操作をし、ドリブルをし

たり、空いているスペースに動いたりすること、シュートに繋がるパスができたことなど、多くの場面において楽しさを感じることができる運動である。例えば、ドリルゲームや、タスクゲーム、話し合いや作戦を考える場面を通して、アドバイスをしたり、声を掛け合ったりすることでコミュニケーションを図る力を付けさせることができる。話し合いや作戦を立てる活動においては、一番大切なのは「シュートを打つこと」をしっかり捉えさせ、シュートを打つためには、守りがいなくゴールに近い所がシュートを打ちやすい。つまり、空いているスペースに動くことが簡単にシュートが打てることに繋がると考える。多くのバスケットボールの学習では主にシュート・パス・ドリブルの3つの要素が組み合わさって攻めることができる。ゴールの近くでボールをもらい、守りが居なければシュート。自分の前が空いていたらドリブルをする、など状況判断がとても大切であると考え。しかし、それと同時に、運動に苦手意識をもっている児童にとっては、個人技能が習得できていないと、状況判断ができたとしても、パスができなかったり、ドリブルができなかったりしてしまう。そこで、攻めが有利なアウトナンバーゲームを行っていく。守りが1人少ないということは、ボールを受けてからの状況判断をする時間が増え、余裕を持って次のプレーを選択することができる。そうすることによって、スムーズにシュートまですることができると思う。

そこで本単元では、仲間と協力し、シュートがたくさん打てるよう、バスケットボールの楽しさを感じられるように、ドリル練習、ドリルゲームを毎時間発展させながら行い、基本的な技能を習得させたい。そこで身に付けた技能を活用し、アウトナンバーゲームを行い、シュートを打つために、タスクゲームでの練習や話し合い活動、作戦を立てる活動を通して、運動へ主体的に取り組むことができるようにしていきたい。

～校内研修とのかかわり～

本単元では、毎時間話し合い活動を積極的に取り入れる。話し合いでは、チームの課題を明確にした上で、チームがより良くなるように、自分の考えを仲間に伝えることができるようにしたい。このような学習活動は研修主題である、「自分の考えをもち、伝え合い、深く学ぶ子の育成」のねらいに迫れるものである。

### (3) 教材の系統

小学生1・2年生 (Eゲーム)

- ・簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって、と守りのあるゲームをすること。
- ・一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどをする。

小学生3・4年 (Eゲーム ア ゴール型ゲーム)

- ・コート内で攻守入り交じって、ボールを手や足で操作したり空いている場所に素早く動いたりしてゲームをする。
- ・ゴールにシュートをしたり、陣地を取り合って得点ゾーンに走り込んだりするゲームをする。

小学生5・6年 (Eボール運動 ア ゴール型)

- ・投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶといったボール操作をしたり、ボールを保持する人からボールを受けることのできる場所に動いたりして、攻守入り交じったゲームができるようにする。
- ・攻撃側にとって易しい状況の中で、チームの作戦に基づいた位置取りやボール操作によって得点できるようにする。

中学生1・2年 (E球技 ゴール型)

- ・攻撃を重視し、空間に仲間と連携して走り込み、マークをかわしてゴール前での攻防を展開できるようにする。

#### 4 指導方針

- チームを兄チームと弟チームと分けることで、互いに高め合っているようにする。また、チーム分けの際には、バスケットボール経験者、ゴール型、球技をしている子を中心に、技量に差が出ないようにチーム分けを行う。
- 1～7までのゼッケンを着ることで、準備や片付け、タスクゲームなど役割を明確にすることで、マネジメントの時間を少なくするようにする。
- ゴール下付近にシュートが打ちやすい目印を作ることで、そこに向かって動けることができるようにする。
- ドリルゲームでは、単元を通して同じことをするようにすることで、個人技がしっかりと身に付くようにする。また、ある程度の技能が身に付いた児童には、少し難易度を上げることで、常に個人技能が高められるようにする。
- 運動が苦手な子でも活躍できるように、アウトナンバーゲーム（2 vs 1 3 vs 2）を行う。
- ゲーム記録をとることによって、空いているスペースに動いているか、パスは出せたか、などチームの課題を明確にできるようにする。また、メインゲームの間にゲーム記録を見ながら話し合いを行い、後半の試合で課題が修正できるようにする。
- ホワイトボードに動き方を示した掲示物や磁石を使うことで、子どもたちが視覚的に動き方を捉えることができるようにする。
- 空いているスペースが分からない児童には、作戦ボードやヌーボードを使い、動きの理解を深め、イメージをもったまま、練習することで、空いているスペースを見つけることができるようにする。
- 作戦が立てられたことを賞賛することで、作戦を立てることでシュートが簡単に打てると意識付けをさせ、意欲的に取り組めるようにする。また、ボールをもっていない人が動けていたり、よい動きをしている子どもを見付け賞賛したり、紹介することで自分の動きに自信を持てるようにする。

#### VI 本時の学習

##### 1 ねらい

- タスクゲームやメインゲームの中で、空いているスペースを見つけ動くことができる。

##### 2 準備

教師：ワークシート、掲示物、ホワイトボード、磁石、ヌーボード、ボール、ビブス

児童：筆記用具、たんけんバック

##### 3 本時の展開

過程	主な学習活動 予想される児童の反応	時間	指導上の留意点 ●努力を要する児童への支援
つかむ	○準備運動を行う。 ・チームで早く準備運動するぞ。 ・早く準備できたら得点がもらえるぞ。 ○ドリル練習を行う。 ・パス (チェストパス・バウンドパス)	15	○準備運動はチームごとに行うことで、チーム意識を持たせるようにする。 ○パスの練習で慣れてきたペアは、左右にパスを出し、動いてもらうように促す。 ○ランニングシュートでは、空いているスペースに動く意識を持たせる為に、パスをし

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴール下のシュート</li> <li>・ランニングシュート (パスをしたら走り、パスを受けてシュート)</li> <li>・ボール回し遊び</li> </ul> <p>○めあての確認 めあて</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>たくさんシュートを打てるように、空いているスペースに動こう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パスをしたら動けばいいんだな。</li> <li>・空いているスペースを見つけなければいけないんだな。</li> <li>・空いているスペースとは、守りが居ないところで、シュートが打ちやすいところが良さそうだな。</li> </ul>	<p>たら走り、パスを受けてシュートをするようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ボール回し遊びでは、「パスをしたら動く」という動きを繰り返すことで、空いているスペースに動くという、本時のねらいに迫れるようにする。</li> <li>○シュートが入った際には「ナイスシュート」や、外してしまった際には「ドンマイ」などの声掛けをすることで、チームの雰囲気作りをするようにする。</li> <li>○前時のメインゲームの振り返りをし、課題を追究することで本時のめあてに子どもたちが気付くことができるようにする。</li> <li>○空いているスペースに動くときのポイントを確認したり、動きの例を提示することで、空いているスペースに動くという技能を身に付けさせるようにする。</li> </ul>
<p>追求する</p>	<p>&lt;タスクゲーム&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ハーフコート 2対1 (2分×2)</li> <li>・なかなかシュートが打てないな。</li> <li>・シュートをうつにはどうすればいいのだろう。</li> </ul> <p>○チームで話し合いや作戦を立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ただ空いているスペースに動くのではなくて、守りの位置を見て動いた方がいいんだな。</li> <li>・ボールを持っていない2人が、違う動きをすると、シュートまでいけそうだな。</li> <li>・守りのいない人は声を出してパスをもらえばいいのだな。</li> </ul> <p>○メインゲーム &lt;ルール&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・兄弟チームで2分30秒×4本行う。</li> <li>・守りは攻めに触れてはいけない。</li> <li>・攻めは一人一回ボールを触ってから、シュートをする。</li> <li>・リングにあたらしたら1点、シュートが入ったら2点とする。</li> </ul>	<p>10</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○兄弟チームをで攻めと守りに分け、時間を決めて、行うようにする。</li> <li>○タスクゲームでの課題をチームで話し合い、振り返りをすることで、メインゲームで空いているスペースに動くことができるようにする。</li> <li>○タスクゲームの際に、守りの位置を縦や横にすることで、臨機応変に攻められるようにする。</li> <li>●課題を解決する場面では、作戦ボードとヌーボードを使うことで、動きをイメージすることができるようにする。</li> </ul> <p>15</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○タスクゲーム、メインゲーム共に全員がボールに触れることができるように、必ず一回の攻撃で一人一回ボールを触ってから、シュートを打つようにする。</li> <li>●守りがいて、うまくボールがもらえない子には、自分の動きでマークを外すだけでなく、「味方が動いて守りをひきつれているス</li> </ul>

	<p>&lt;前半&gt;</p> <p>① 兄 vs 兄 (2分30秒)</p> <p>② 弟 vs 弟 (2分30秒)</p> <p>話し合い (2分)</p> <p>&lt;後半&gt;</p> <p>③ 兄 vs 兄 (2分30秒)</p> <p>④ 弟 vs 弟 (2分30秒)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前半は空いているスペースに動くことができていたな。</li> <li>・空いているスペースには動けていたけど、守りが居て、パスを出すことができなかったな。</li> <li>・1人がおとりになって、もう一人が空いているスペースに動けば、パスをもらってシュートができそうだな。</li> <li>・作戦通りに攻められると、嬉しいな。</li> </ul>		<p>キ」や「味方に気を引かれているスキ」をねらうように助言する。</p> <p>○メインゲームの間にはゲームの振り返りの時間をとることで、チーム内で話し合いを行い、後半の試合に向けての動きをより良くすることができるようにする。</p> <p>○ゲーム記録をとることで、チームの課題を明確にできるようにする。</p> <p>○子どもたちの良い動きに対して賞賛したり、空いているスペースに動いてパスがもらえなかったり、シュートまでいけなかったりができないチームに対して助言したりする。</p> <p>○空いているスペースに意識して走っている児童やチームを賞賛することで、作戦が上手くいったときの喜びを感じられるようにする。</p>
<p>評価項目</p> <p>「技能」</p> <p>○空いているスペースを見つけ動くことができる。 (観察)</p>			
<p>まとめ</p>	<p>○本時の振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・空いているスペースに動くことで、シュートを打つことができたぞ。</li> <li>・守りがいないところに動くと、パスも受けられ、シュートまでできたぞ。</li> </ul>	<p>5</p>	<p>○どうに動いたら上手くいったのかを、発表させることで、次時への意欲をもてるようにする。</p>

# ゲーム記録

\*成功○ 失敗×  
兄チーム

前半	記録													計	
空いているスペースに動けた															
パスが出せた															

兄チーム

後半	記録													計	
空いているスペースに動けた															
パスが出せた															

弟チーム

前半	記録													計	
空いているスペースに動けた															
パスが出せた															

弟チーム

後半	記録													計	
空いているスペースに動けた															
パスが出せた															

兄チーム

弟チーム

	前半		後半		
空いているスペースに動けた					空いているスペースに動けた
パスが出せた					パスが出せた

