

6年生 バasketボール型ゲームの単元構成

学年	段階		なか							大会		備考
	授業時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	9時間目		
6	導入	5分	授業の約束・マナー									ドリブルポイントゲーム、シュート練習、ドリブルありのゲームでは、Basketボールを使用します。それ以外では、ソフトバレーボールを使用します。
	活動1	15分	集合・整列・挨拶・今日の学習のめあて							Basketボール大会		
			ドリブルポイントゲーム 課題：ドリブル									
	シュートゲーム 課題：正確なシュート			3対2 ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルなし 課題：L.Vカット		3対3 ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルあり 課題：ドリブル、L.Vカット						
サポートの説明			ピボットの説明		L.Vカットの説明(4時間目)							
活動2	20分	3対3 オールコートゲーム ドリブルなし				3対3 オールコートゲーム ドリブルあり				3人対3人のゲーム ドリブルあり		
まとめ	5分	課題：サポートをする				課題：作戦を立てる				学習のまとめ		

1.単元計画について

ボール運動の動きは、「ボールを持った時のボール操作の技術」と「ボールを持たない時の動き」に分けることができます。これはどのボール運動にも共通することです。ゲーム中の子どもたちの動きは、「ボールを持たない動き」が大部分を占めます。一方、ボール運動が苦手な子は、ボール操作が上手くいかないということと同時に、「どこに動けばいいかわからない」ということが挙げられます。そこで、ボール操作の技術を学習すると共に、ボールを持たない時に、どこに動けばいいかを理解し動けるようになれば、有効なパスが出現するようになり、ゲーム全体の質も向上してきます。このBasketボール型ゲーム及びBasketボールの学習では、ドリブル・パス等の基本的な技術の習得と同時に、ゲームを通して、「どこに動けばいいか」を身に付けられるように設定しました。フィールド上のゲームの人数を3人以下にしたり、ドリブル無しのゲームを行うのは、子どもたちが、どこに動けばいいかの判断をしやすくするためです。この学習を通して、「どこに動けばいいか」を理解すれば、それは、他のサッカーやハンドボール等の学習にもいきてくることと思います。

2.授業の約束やマナーについて

授業中の約束やゲームのマナーは、授業をスムーズに進めたり、みんなが楽しくゲームをしたりするためにあるものです。授業の最初に指導し、守らせるようにすると、だんだんスムーズに授業が流れるようになります。

授業の約束(例)

- ・先生の集合の合図があったら10秒以内に整列しよう
- ・集まった時は、いつもチームごとに並んで座ろう
- ・先生の話の聞くときは、ボールに触らないようにしよう
- ・授業が始まる前に、ビブスを着てボールを持って校庭に出よう
- ・授業が終わったら、みんながボールやビブスを片付けよう

ゲーム中のマナー(例)

- ・相手の子がわからない時は教えてあげよう
- ・お友達の応援をしよう
- ・チーム同士で対戦するときは、相手チームの子と挨拶(握手)しよう

3.準備運動について

準備運動は、学年に応じて、パスやシュート、ドリブルのゲームを設定しています。これはボールに少しでも慣れるということをやっています。子どもたちは校庭や体育館に来たら、ゼッケンをつけてチーム毎に決められた場所に整列してすぐに始められるようにしておくことが大切です。指導される先生によっては、屈伸やストレッチ等の準備運動をすることを大切にしている場合もあると思いますので、その場合は、通常の体育の授業通りに行っていただいてもかまいません。

4. 学習内容について

5・6年生の学習では、「バスケットボール」を行います。パスを受ける位置（サポートの位置）へ動くことを学習の中心において下さい。また、後半のゲームではサポート学習を生かして簡単な作戦が立てられるように学習を進めてください。

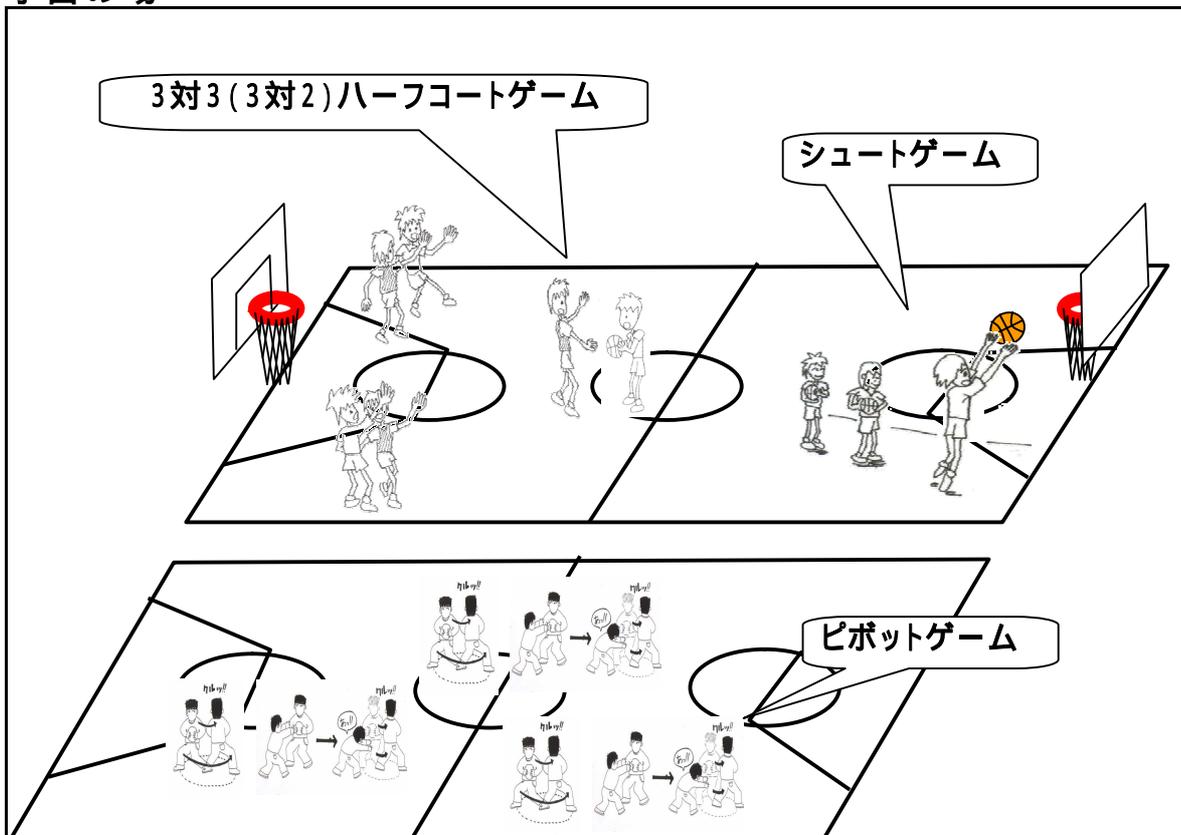
5. 授業の準備物について

ソフトバレーボール(バスケットボール) 2人に1個

ゼッケン 児童人数分

名簿(お手本を頼んだ子ども、みんなの前でほめた子ども、あるいは、個人的にほめた子どもに印をつけます。単元終了までに、できるだけ多くの子どもに印がつくようにして下さい。)

6. 学習の場



- ・「ピボットゲーム」は整列・挨拶の後、全体に広がって行います。
- ・「シュートゲーム」は各チーム自分のコートで行います。4チーム以上の場合には、ゴールの1カ所が2チームになります。毎時間ローテーションすると良いでしょう。
- ・「3対2 (3対3) ハーフコートゲーム」は各ハーフコートで2チームの対戦になります。チーム数が奇数の場合には、1つのチームは親子で対戦します。その後、ローテーションすると良いでしょう。
- ・「3対3 オールコートゲーム」は上記のコートを使います。チーム数が奇数の場合には、1チームは審判を行います。その後、ローテーションすると良いでしょう。

6年バスケットボール型ゲーム

学年	段階	授業時間	なか							大会		備考
			1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	9時間目	
6	導入	5分	授業の約束・マナー									ドリブルポイントゲーム、シュート練習、ドリブルありのゲームでは、バスケットボールを使用します。それ以外では、ソフトバレーボールを使用します。
	活動1	15分	集合・整列・挨拶・今日の学習のめあて							バスケットボール大会		
			ドリブルポイントゲーム 課題:ドリブル			3対2ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルなし 課題:L,Vカット		3対3ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルあり 課題:ドリブル、L,Vカット				
	活動2	20分	3対3オールコートゲーム ドリブルなし			3対3オールコートゲーム ドリブルあり			3人対3人のゲーム ドリブルあり			
まとめ	5分	学習のまとめ										

授業の約束とゲームの説明 1/9時間目 (はじめ・オリエンテーション)

本時の目的 学習の約束とシュートゲーム、どんだんパスゲーム、3対3オールコートゲームのやり方がわかる

過程	学習内容	資料		備考
		教材	シナリオ	
導入	集合・整列・挨拶 1)チーム分けとゼッケン番号の発表 2)チームごとに整列 3)授業の約束を確認する	資料B-1		
活動1	1)シュートゲームのやり方の説明 2)シュートゲームを行う 3)どんだんパスゲームのやり方の説明(サポートの説明) 4)どんだんパスゲームを行う	資料B-14 資料B-9 B-6-14	資料B-35 資料B-31	2時間以降から、授業前にゼッケンをつけたチームからシュートゲームをするように伝えておく B-5-14を拡大コピーして活用する。
活動2	1)3対3オールコートゲームの説明 2)3対3オールコートゲーム(ドリブルなし)を行う	資料B-15 資料B-16	資料B-36	
まとめ	集合・整列させ、今日の授業のふりかえり ・授業の約束と3対3のゲームの行い方はわかりましたか？ ・今日の学習で困ったことはありませんでしたか？	B-6-13		

6年バスケットボール型ゲーム

学年	段階		なか							大会		備考
	授業時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	9時間目		
6	導入	5分	授業の約束・マナー	集合・整列・挨拶・今日の学習のめあて							バスケットボール大会 ドリブルポイントゲーム、シュート練習、ドリブルありのゲームでは、バスケットボールを使用します。それ以外では、ソフトバレーボールを使用します。	
	活動1	15分	シュートゲーム 課題:正確なシュート	ドリブルポイントゲーム 課題:ドリブル			3対3ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルなし 課題:L,Vカット		3対3ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルあり 課題:ドリブル, L,Vカット			
			どんだんパスゲーム サポートの説明	どんだんパスゲーム ピボットの説明	3対2ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルなし 課題:L,Vカット L,Vカットの説明(4時間目)		3対3ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルあり 課題:ドリブル, L,Vカット					
	活動2	20分	3対3オールコートゲーム ドリブルなし 課題:サポートをする			3対3オールコートゲーム ドリブルあり 課題:作戦を立てる			3人対3人のゲーム ドリブルあり			
まとめ	5分	学習のまとめ										

授業の約束とゲームの説明 2/9時間目 (なか)

本時の目的 ドリブルポイントゲームのやり方がわかる。

過程	学習内容	資料		備考
		教材	シナリオ	
導入	体育館に来た子からゼッケンを付ける (ゼッケンをつけた子からシュートゲームをする) 先生の合図で集合する ・整列・挨拶			
活動1	1)ドリブルポイントゲームのやり方の説明 2)ドリブルポイントゲームを行う 4)どんだんパスゲームを行う(ピボットフットの説明)	資料B-19	資料B-37	どんだんパスゲームを行う前にピボットについて説明してください。
活動2	3対3オールコートゲーム(ドリブルなし)を行う 課題:サポートを使ってゲームを楽しむ			
まとめ	集合・整列させ、今日の授業のふりかえり ・ドリブルポイントゲームのやり方はわかりましたか？	B-6-13		

6年バスケットボール型ゲーム

学年	段階		なか						大会		備考
	授業時間	授業の約束・マナー	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	
6	導入	5分	授業の約束・マナー		集合・整列・挨拶・今日の学習のめあて						ドリブルポイントゲーム、シュート練習、ドリブルありのゲームでは、バスケットボールを使用します。それ以外では、ソフトバレーボールを使用します。
	活動1	15分	シュートゲーム 課題：正確なシュート	ドリブルポイントゲーム 課題：ドリブル		3対2ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルなし 課題：LVカット		3対3ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルあり 課題：ドリブル、LVカット		バスケットボール大会	
			どんだんパスゲーム サポートの説明	どんだんパスゲーム ピボットの説明	LVカットの説明(4時間目)						
	活動2	20分	3対3オールコートゲーム ドリブルなし 課題：サポートをする			3対3オールコートゲーム ドリブルあり 課題：作戦を立てる			3人対3人のゲーム ドリブルあり		
まとめ	5分	学習のまとめ									

授業の約束とゲームの説明 3/9時間目 (なか)

本時の目的 サポートを使ってゲームを楽しむ。

過程	学習内容	資料		備考
		教材	シナリオ	
導入	体育館に来た子からゼッケンを付ける (ゼッケンをつけた子からシュートゲームをする) 先生の合図で集合する ・整列・挨拶			
活動1	1)ドリブルポイントゲームを行う 課題：ドリブル 2)3対2ハーフコートゲームのやり方の説明 4)3対2ハーフコートゲームを行う	資料B-17	資料B-37	
活動2	3対3オールコートゲーム(ドリブルなし)を行う 課題：サポートを使ってゲームを楽しむ			
まとめ	集合・整列させ、今日の授業のふりかえり ・サポートの動きはわかりましたか？	B-6-13		

6年バスケットボール型ゲーム

学年	段階 授業時間	はじめのオリエンテーション			なか				大会		備考	
		1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	9時間目		
6	導入	5分	授業の約束・マナー		集合・整列・挨拶・今日の学習のめあて							ドリブルポイントゲーム、シュート練習、ドリブルありのゲームでは、バスケットボールを使用します。それ以外では、ソフトバレーボールを使用します。
	活動1	15分	シュートゲーム 課題:正確なシュート		ドリブルポイントゲーム 課題:ドリブル				バスケットボール大会			
			どんだんパスゲーム サポートの説明	どんだんパスゲーム ピボットの説明	3対2ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルなし 課題:L,Vカット L,Vカットの説明(4時間目)	3対3ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルあり 課題:ドリブル、L,Vカット						
	活動2	20分	3対3オールコートゲーム ドリブルなし 課題:サポートをする			3対3オールコートゲーム ドリブルあり 課題:作戦を立てる			3人対3人のゲーム ドリブルあり			
まとめ	5分	学習のまとめ										

授業の約束とゲームの説明 4/9時間目 (なか)

本時の目的 サポート、L、Vカットを使ってゲームを楽しむ。

過程	学習内容	資料		備考
		教材	シナリオ	
導入	体育館に来た子からゼッケンを付ける (ゼッケンをつけた子からシュートゲームをする) 先生の合図で集合する ・整列・挨拶			
活動1	1)ドリブルポイントゲームを行う 課題:ドリブル 2)3対2ハーフコートゲームを行う(L、Vカットの説明) 課題:Lカット、Vカット			L,Vカットについて説明してください。
活動2	3対3オールコートゲーム(ドリブルなし)を行う 課題:サポートを使ってゲームを楽しむ			
まとめ	集合・整列させ、今日の授業のふりかえり ・先生からみて、サポートをして、よく動いていた子を発表します。呼んだ子は、立たせてください	B-6-13		B-6-15に評価カードがあります。活用されると良いです。

6年バスケットボール型ゲーム

学年	段階		なか						大会		備考		
	授業時間	授業時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目		9時間目	
6	導入	5分	授業の約束・マナー									ドリブルポイントゲーム、シュート練習、ドリブルありのゲームでは、バスケットボールを使用します。それ以外では、ソフトバレーボールを使用します。	
	活動1	15分	シュートゲーム 課題: 正確なシュート			ドリブルポイントゲーム 課題: ドリブル			3対3 ハーフコートゲーム(チーム内練習) ドリブルあり				バスケットボール大会
			3対2 ハーフコートゲーム(チーム内練習) ドリブルなし 課題: L,Vカット	3対3 ハーフコートゲーム(チーム内練習) ドリブルあり 課題: ドリブル、L,Vカット									
	活動2	20分	3対3 オールコートゲーム ドリブルなし 課題: サポートをする			3対3 オールコートゲーム ドリブルあり 課題: 作戦を立てる			3人対3人のゲーム ドリブルあり				
まとめ	5分	学習のまとめ											

授業の約束とゲームの説明 5/9時間目 (なか)

本時の目的 サポート、L、Vカットを使ってゲームを楽しむ。

過程	学習内容	資料		備考
		教材	シナリオ	
導入	体育館に来た子からゼッケンを付ける (ゼッケンをつけた子からシュートゲームをする) 先生の合図で集合する ・整列・挨拶			
活動1	1)ドリブルポイントゲームを行う 課題: ドリブル 2) 3対2 ハーフコートゲームを行う 課題: Lカット、Vカット			
活動2	3対3 オールコートゲーム(ドリブルあり)を行う 課題: 作戦を立てる		資料B-21	
まとめ	集合・整列させ、今日の授業のふりかえり ・先生からみて、サポートをして、よく動いていた子を発表します。呼んだ子は、立たせてください		B-6-13	

6年バスケットボール型ゲーム

学年	段階		はじめ(オリエンテーション)	なか					大会		備考
	授業時間			1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	
6	導入	5分	授業の約束・マナー	集合・整列・挨拶・今日の学習のめあて							ドリブルポイントゲーム、シュート練習、ドリブルありのゲームでは、バスケットボールを使用します。それ以外では、ソフトバレーボールを使用します。
	活動1	15分	シュートゲーム 課題: 正確なシュート	ドリブルポイントゲーム 課題: ドリブル			3対3ハーフコートゲーム(チーム内練習) ドリブルあり 課題: ドリブル、LVカット		バスケットボール大会 3人対3人のゲーム ドリブルあり		
			どんだんパスゲーム サポートの説明	どんだんパスゲーム ピボットの説明	3対2ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルなし 課題: LVカット LVカットの説明(4時間目)		3対3ハーフコートゲーム(チーム内練習) ドリブルあり 課題: ドリブル、LVカット				
	活動2	20分	3対3オールコートゲーム ドリブルなし 課題: サポートをする			3対3オールコートゲーム ドリブルあり 課題: 作戦を立てる					
まとめ	5分	学習のまとめ									

授業の約束とゲームの説明 6/9時間目 (なか)

本時の目的 作戦を立ててゲームを楽しむ。

過程	学習内容	資料		備考
		教材	シナリオ	
導入	体育館に来た子からゼッケンを付ける (ゼッケンをつけた子からシュートゲームをする) 先生の合図で集合する ・整列・挨拶			
活動1	1)ドリブルポイントゲームを行う 課題: ドリブル 2) 3対3のハーフコートゲームの説明 3) 3対3のハーフコートゲームを行う 課題: サポート、L、Vカットの動き	資料B-20		
活動2	3対3オールコートゲーム(ドリブルあり)を行う 課題: 作戦を立てる	資料B-21		
まとめ	集合・整列させ、今日の授業のふりかえり ・先生からみて、サポートをして、よく動いていた子を発表します。呼んだ子は、立たせてください	B-6-13		

6年バスケットボール型ゲーム

学年	段階		なか						大会		備考
	授業時間	はじめ(オリエンテーション)	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	
6	導入	5分	授業の約束・マナー 集合・整列・挨拶・今日の学習のめあて								
	活動1	15分	シュートゲーム 課題: 正確なシュート			ドリブルポイントゲーム 課題: ドリブル			バスケットボール大会		
			3対2 ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルなし 課題: L,Vカット L,Vカットの説明(4時間目)	3対3 ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルあり 課題: ドリブル, L,Vカット							
	活動2	20分	3対3 オールコートゲーム ドリブルなし 課題: サポートをする			3対3 オールコートゲーム ドリブルあり 課題: 作戦を立てる			3人対3人のゲーム ドリブルあり		
まとめ	5分	学習のまとめ									

授業の約束とゲームの説明 7/9時間目 (なか)

本時の目的 作戦を立ててゲームを楽しむ。

過程	学習内容	資料		備考
		教材	シナリオ	
導入	体育館に来た子からゼッケンを付ける (ゼッケンをつけた子からシュートゲームをする) 先生の合図で集合する ・整列・挨拶			
活動1	1)ドリブルポイントゲームを行う 課題:ドリブル 2)3対3のハーフコートゲームを行う 課題:サポート、L、Vカットの動き			
	3対3オールコートゲーム(ドリブルあり)を行う 課題:作戦を立てる			
まとめ	集合・整列させ、今日の授業のふりかえり ・先生からみて、サポートをして、よく動いていた子を発表します。呼んだ子は、立たせてください	B-6-13		B-6-15に評価カードがあります。活用されると良いです。

6年バスケットボール型ゲーム

学年	段階		なか							大会		備考	
	授業時間	はじめ(オリエンテーション)	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	9時間目		
6	導入	5分	授業の約束・マナー									ドリブルポイントゲーム、シュート練習、ドリブルありのゲームでは、バスケットボールを使用します。それ以外では、ソフトバレーボールを使用します。	
	活動1	15分	集合・整列・挨拶・今日の学習のめあて										
			ドリブルポイントゲーム 課題:ドリブル										
	活動2	20分	3対2 ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルなし 課題:L,Vカット L,Vカットの説明(4時間目)			3対3 ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルあり 課題:ドリブル、L,Vカット			バスケットボール大会	3人対3人のゲーム ドリブルあり			
まとめ	5分	3対3 オールコートゲーム ドリブルなし 課題:サポートをする									3対3 オールコートゲーム ドリブルあり 課題:作戦を立てる		学習のまとめ

授業の約束とゲームの説明 8/9時間目 (大会)

本時の目的 子大会でサポートを使って優勝しよう。

過程	学習内容	資料		備考
		教材	シナリオ	
導入	体育館に来た子からゼッケンを付ける (ゼッケンをつけた子からシュートゲームをする) 先生の合図で集合する ・整列・挨拶			
活動1	大会方法の説明 1) 組合せと係の説明 2) 試合時間の確認	B-6-16		
	バスケットボール大会 課題: ポートボール大会がスムーズに進行するよう協力する 自分のチームが勝つようにサポート使ってパスやシュートを決める			
まとめ	集合・整列させ、今日の授業のふりかえり ・優勝チームは前に立たせ、賞賛する ・他のチームもその場に立たせ、みんなの前でよかった点を賞賛する	B-6-13		

6年バスケットボール型ゲーム

学年	段階	授業時間	なか							大会		備考
			1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	9時間目	
6	導入	5分	授業の約束・マナー									ドリブルポイントゲーム、シュート練習、ドリブルありのゲームでは、バスケットボールを使用します。それ以外では、ソフトバレーボールを使用します。
	活動1	15分	集合・整列・挨拶・今日の学習のめあて							バスケットボール大会		
			ドリブルポイントゲーム 課題:ドリブル			3対2 ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルなし 課題:L,Vカット						
			シュートゲーム 課題:正確なシュート	どんだんパスゲーム サポートの説明	どんだんパスゲーム ピボットの説明	L,Vカットの説明(4時間目)						
活動2	20分	3対3 オールコートゲーム ドリブルなし 課題:サポートをする				3対3 オールコートゲーム ドリブルあり 課題:作戦を立てる			3人対3人のゲーム ドリブルあり			
まとめ	5分	学習のまとめ										

授業の約束とゲームの説明 9/9時間目 (大会)

本時の目的 子大会でサポートを使って優勝しよう。

過程	学習内容	資料		備考
		教材	シナリオ	
導入	体育館に来た子からゼッケンを付ける 先生の合図で集合する ・整列・挨拶			
活動1	大会方法の説明 1)組合せと係の説明 2)試合時間の確認	B-6-16		
	バスケットボール大会 課題:ポートボール大会がスムーズに進行するよう協力する 自分のチームが勝つようにサポート使ってパスやシュートを決める			
まとめ	集合・整列させ、今日の授業のふりかえり ・優勝チームは前に立たせ、賞賛する ・他のチームもその場に立たせ、みんなの前でよかった点を賞賛する	B-6-13		
		B-6-15		B-6-15に評価カードがあります。活用されると良いです。

年 組	名前
-----	----

サポートの動きをしよう!!

() チーム							
親	子	親	子	親	子	親	子



授業の目標

サポートの動きをしよう!
サポートでパスをつないでシュート
チームで協力して優勝しよう !

しよう!

こんなふうに授業を進めるよ (9 時間予定)

6年バスケットボール型ゲーム			なか						大会		備考		
学年	段階	授業時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目		9時間目	
6	導入	5分	授業の約束・マナー									ドリブルポイントゲーム、シュート練習、ドリブルありのゲームでは、バスケットボールを使用します。それ以外では、ソフトバレーボールを使用します。	
	活動1	15分	集合・整列・挨拶・今日の学習のめあて										
	活動2	20分	ドリブルポイントゲーム 課題:ドリブル			3対2 ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルなし 課題:L,Vカット			3対3 ハーフコートゲーム(チーム内練習)ドリブルあり 課題:ドリブル、LVカット				バスケットボール大会
	まとめ	5分	3対3 オールコートゲーム ドリブルなし 課題:サポートをする						3対3 オールコートゲーム ドリブルあり 課題:作戦を立てる				3人対3人のゲーム ドリブルあり

授業の約束

- 1 係がゼッケン、ソフトバレーボール、得点板を準備する
- 2 練習前にまずゼッケンを付ける
- 3 決められたゴールでシュート練習をする
- 4 集合の合図でチームごとに整列する
- 5 集合や移動の時は、いつもかけ足で動く
- 6 かたづけは、係の子がきちんとかたづける

フェアプレーのちがい

- 1 試合の前にあいさつする
- 2 友だちのいいプレーがあったらほめる 「ナイスプレー」「いいよ」
- 3 失敗したらはげます
- 4 試合中反則をしたら自分から言う
- 5 きけんなことはしない
- 6 勝っていばらない、負けてふてくされない
- 7 負けたこと失敗したことを友だちのせいにはしない

授業のまとめ方(5・6年生)

授業の最後に子どもを集合させた時、学習したことの確認や、頑張った子どもを称賛したりすると、子どもの学習意欲は高まったいきます。

ここでは、授業の終わりのまとめ方の例を示します。あくまで例ですので、クラスの子どもたちの実態に応じて工夫して頂いて大丈夫です。

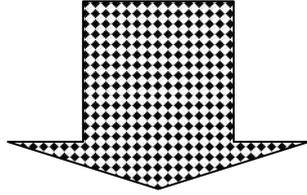
ただし、授業の流し方に慣れてきたステップ の2時間目やステップ の2時間目(5時間目)の終わりには、必ず子ども(特定の子どもを指名して)を誉めてあげて下さい。

過程	時間	まとめ方の例	参考
はじめ	1時間目	例 授業の進め方は分かりましたか？ 例 授業の進め方は分かりましたか？やり方やルールで分からないことや困ったことはありませんでしたか。 (準備や取り組み方等で称賛にあたいする子がいたら誉めてあげて下さい)	・1時間目なので、学習の進め方が分かるということが大切です。
	2時間目	例 今日のゲームの中で、サポートの位置へよく動いたのは誰でしょう？チームの中から2人名前を挙げて下さい。 例 今日のゲームの中で、サポートの位置へよく動いていた人を先生が言います。名前を呼ばれたら立って下さい。(チームで2人位ずつ) 実際にパスは受けなくても、「サポートの位置へ動いた」という視点でもみれば、運動が苦手な子も該当するでしょう。 (この時間は必ず誰かを誉めて上げて下さい)	・子どもを称賛する時、子どもたちに選ばせる方法と先生が意図的に選ぶ方法があります。また、学習内容の中心は「サポート」ですので、常にサポートができたか、ということを問うようにするとよいでしょう。但し、称賛される子は、運動が得意な子に偏らないように配慮して下さい。その場に立った子は、みんなの拍手で称賛してあげるといいでしょう。
なか	3時間目	・評価カードを利用して学習をふり返ることもできます。 ・評価の必要のない先生は、2時間目と同様に子どもを称賛するといいいでしょう。 ・時間もなく、簡単に終わりにしたい場合は、「サポートの位置へ動けたかな？パスがもらえたかな？」と確認して終わるのもいいでしょう。	
	4時間目	(この時間は、1時間目と同じ)	
	5・6時間目	(この時間は、2時間目と同じ) (この時間は誰かを必ず誉めて上げて下さい)	
	7時間目	(この時間は、3時間目と同じ)	
大会	8時間目	例 協力して楽しく試合をすることができましたか？ 例 今日の試合で、頑張った人をチームで2人挙げて下さい。 例 今日の試合で頑張った人を先生がいいいます。名前を呼ばれたら立って下さい。	この時間は、時間がなければまとめは省略してかまいません。
	9時間目	例 協力して楽しく試合をすることができましたか？ 例 今日の試合で、頑張った人をチームで2人挙げて下さい。 例 今日の試合で頑張った人を先生がいいいます。名前を呼ばれたら立って下さい。 例 みんな一生懸命頑張ったので、とても上手になりましたね。	最後の時間なので、個人、又は、クラス全体の伸びや取り組みを称賛して下さい。

6年もどる

(以下の内容を必ず子どもたちに教えて下さい)

ディフェンスがない所に走る



「サポートの位置」へ動く

<p>No.1</p>	<p>No.2</p>
<p>No.3</p>	<p>1～3の動きを子どもたちの前で、ゆっくりと実演して見せてあげて下さい。「自分と味方の間にディフェンスのいないパスがもらえる所へ移動することをサポートの位置へ動くと言うんだよ」と教えてあげるといいと思います。</p>

上記の内容をしっかり教えておくと、以後、「サポートしなさい!」「サポートの位置へ動きなさい!」と言ってあげれば、子どもたちは動けるようになります。

年	組	名前
---	---	----

自分のプレーをふりかえろう！

自分のプレーの様子をチームの友だちにチェックしてもらおう。

4時間目の評価				
ゲーム	サポートの数	合計	シュート数	合計
1ゲーム目				
2ゲーム目				

7時間目の評価				
ゲーム	サポートの数	合計	シュート数	合計
1ゲーム目				
2ゲーム目				

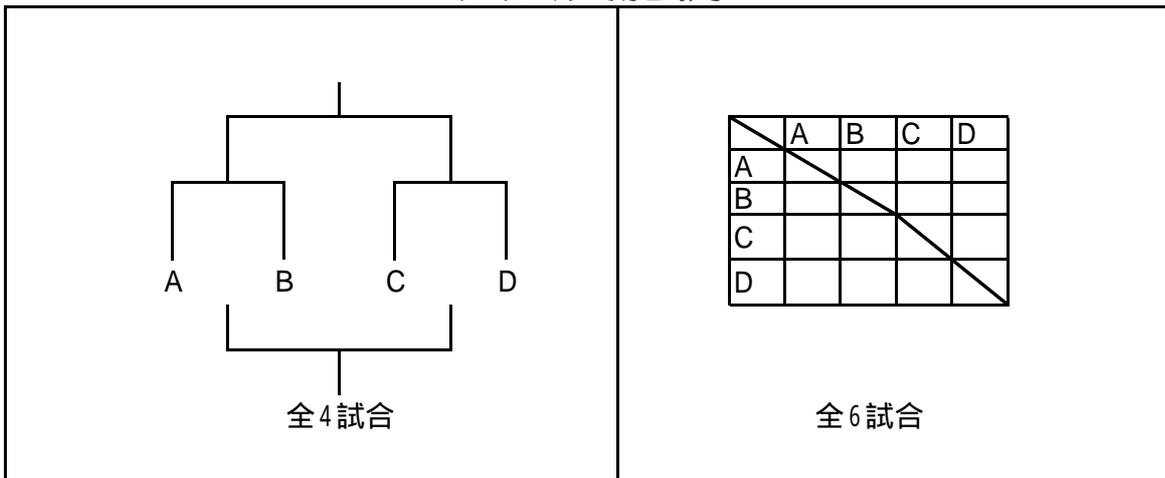
大会の評価				
ゲーム	サポートの数	合計	シュート数	合計
1ゲーム目				
2ゲーム目				

自分の学習をふりかえろう

学習のふりかえり		3時間	7時間	大会	評価	
態度	やくそくを守ってきょうりよくできましたか？	A じゅぎょうのやくそくを守り、きょうりよくできた	A	A	A	A
		B じゅぎょうのやくそくは守ったが、きょうりよくはできなかった	B	B	B	B
		C じゅぎょうのやくそくを守れず、きょうりよくもできなかった	C	C	C	C
技能	サポートの位置に動いてシュートしましたか？	A 3回以上シュートした	A	A	A	A
		B 1～2回シュートした	B	B	B	B
		C 1回もシュートできなかった	C	C	C	C
		A サポートすることが2回以上できた	A	A	A	A
		B サポートすることが1回できた	B	B	B	B
		C サポートすることができなかった	C	C	C	C
学び方	練習やゲームのやりかたはわかりましたか？	A 練習やゲームのやり方がよく分かった	A	A	A	A
		B 練習やゲームのやり方がだいたいわかった	B	B	B	B
		C 練習やゲームのやり方がよく分からなかった	C	C	C	C

6年4時間もどる
6年7時間もどる
6年9時間もどる

大会実施例

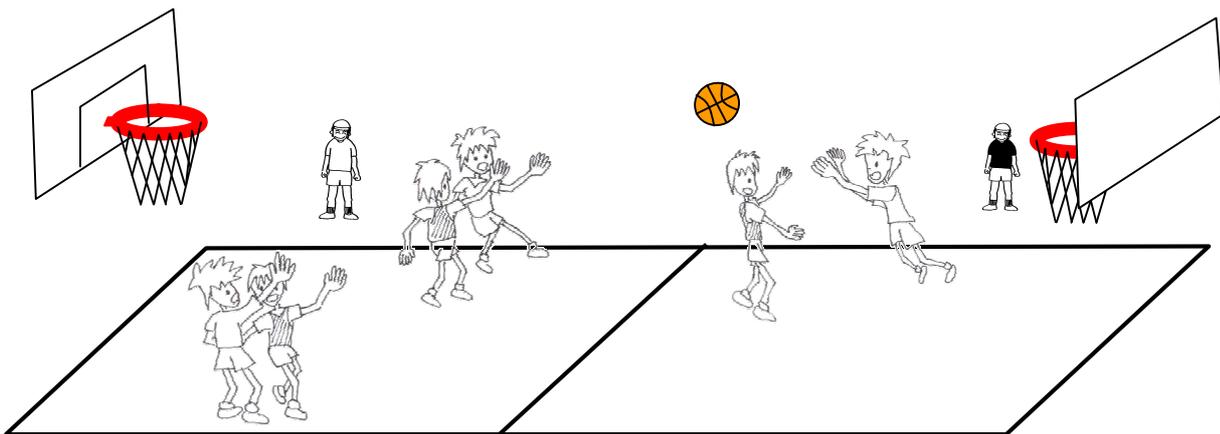


・トーナメント方式でも総当たりでも、先生や子どもたちの意見で、好きな方を選択するといいいと思います。

・大会に2時間かける場合は、2時間で上の試合をじっくりと行う方法と、1時間目で一通り試合をして結果を出し、それをもとに反省や作戦を立てて、もう一度一通り試合をする方法があります。

チーム人数が半端な場合

・試合に出場する子は、チーム内の番号で、ゲーム毎にローテーションしていく等、1時間目にしっかり教えておきます。後は慣れてくると子どもたちでどんどん交替できるようになるとと思います。



大会の賞として、以下の賞を一つでもあげられると盛り上がります。

サポート賞(ゲーム中に記録が必要になります。)

フェアプレー賞(チームの話し合いや先生の推薦)

得点王(ゲーム中に記録が必要になります。)

各チームの親チーム、子チームより1名ずつ優秀賞(チームの話し合いで)

上達賞(チームの話し合いで)

(賞の基準は、具体的でない部分があっても児童は喜ぶと思います。)

ボール投げゲーム・バスケットボール型ゲーム・バスケットボール

1学年	段階	はじめ オリエンテーション	なか					大会	備考
	時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目			
	導入	5分	授業のマナー 集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて ボールはともだち					/	たくさんボールに触れ、投げることを楽しませてください。単元を通してソフトバレーボールを使用します。
	活動1	10分	課題: ボール操作に慣れる(手に当てる) 個人: B 個人: B 個人: B・C ペア: A・D ペア: A・D ペア: A・D・C ペア: A・D・B						
	活動2	25分	まあとてゲーム どんどんおしだしゲーム 課題: ゲームを楽しみながら投げることに慣れる						
	まと	5分	ふりかえり						

2学年	段階	はじめ オリエンテーション	なか					大会	備考
	時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目			
	導入	5分	授業のマナー 集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて ボールはともだち 課題: ボールをとる					/	たくさんボールに触れ、投げることを楽しませてください。単元を通してソフトバレーボールを使用します。
	活動1	10分	個人: B 個人: B 個人: B・C ペア: A・D ペア: A・D ペア: A・D・C ペア: A・D・B						
	活動2	25分	コーンシュートゲーム(守りなし) コーンシュートゲーム(守りあり) 課題: 隙を見つけて投げることを楽しむ						
	まと	5分	ふりかえり						

3学年	段階	はじめ オリエンテーション	なか					大会	備考			
	時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目		8・9時間目		
	導入	5分	授業のマナー 集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて								/	パスやシュートを練習し、ボール操作に慣れ、ゲームを楽しませてください。単元を通してソフトバレーボールを使用します。
	活動1	10分	パス&シュート 課題: 正確なパスとシュート				パス&シュート 360°コーンポートボール3人対3人のゲーム		大会説明 360°コーンポートボール3人対3人のゲーム			
	活動2	25分	360°コーンポートボール ドリブルなし 課題: ゲームになれよう									
	まと	5分	ふりかえり									

4学年	段階	はじめ オリエンテーション	なか					大会	備考			
	時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目		8・9時間目		
	導入	5分	授業のマナー 集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて								/	ボール操作に慣れるとともに、ボールを持たないとき、パスが受けられる位置(サポートの位置)を探しに行くことを教えて下さい。単元を通してソフトバレーボールを使用します。
	活動1	10分	どんどんパスゲーム 課題: サポートの動き				ハーフコートポートボール(3対2チーム内練習) ドリブルなし課題: サポートの動き		大会説明 ポートボール大会 5人対5人のゲーム(フィールド3対3)			
	活動2	25分	ポートボール(5対5:フィールド3対3) ドリブルなし 課題: パスやシュートを使ってゲームを楽しむ									
	まと	5分	ふりかえり									

5学年	段階	はじめ オリエンテーション	なか					大会	備考			
	時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目		8・9時間目		
	導入	5分	授業の約束・マナー シュートゲーム・集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて								/	パスが受けられる位置(サポートの位置)に動くことを学習の中心としてゲームを楽しませてください。単元を通してソフトバレーボールを使用します。
	活動1	15分	シュートゲーム どんどんパスゲーム 課題: サポート				ピボットフットゲーム 3対2ハーフコートゲーム(チーム内練習) ドリブルなし 課題: L,Vカット		大会説明 バスケットボール大会			
	活動2	20分	3対3オールコートゲーム ドリブルなし 課題: サポートをする 課題: カットを使って攻める									
	まと	5分	ふりかえり									

6学年	段階	はじめ オリエンテーション	なか					大会	備考			
	時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目		8・9時間目		
	導入	5分	授業の約束・マナー シュートゲーム・集合・整列・挨拶・準備運動・学習のめあて								/	ドリブルポイントゲーム、シュート練習、ドリブルありのゲームでは、ドッジボールやポートボールを使用します。それ以外では、ソフトバレーボールを使用します。
	活動1	15分	シュートゲーム どんどんパスゲーム				ドリブルポイントゲーム 課題: ドリブル		大会説明 バスケットボール大会			
	活動2	20分	3対2ハーフコートゲーム(チーム内練習) ドリブルなし課題: L,V				3対3ハーフコートゲーム(チーム内練習) ドリブルあり課題: ドリブル、L,Vカット					
	まと	5分	3対3オールコートゲーム ドリブルなし 課題: サポートをする 課題: 作戦を立てる									