

検印

第6学年2組 体育科学習指導案

平成26年6月30日(月) 第3校時 体育館

男子24名 女子15名 計39名

授業者 教諭 金井 博

1 単元名 バスケットボール「連動した動きで、攻撃三角形をつくって攻めよう。」(ボール運動・ゴール型)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- ・ルールや作戦を工夫して、集団対集団の攻防によって競争することを楽しむことができる運動である。
- ・攻めと守りが入り乱れ、手でパスやドリブルをしてボールを運び、シュートによって相手チームと得点を競い合っている運動である。
- ・個人のボール操作とともに、チーム全体の作戦やコンビプレーの占める割合が大きい運動である。
- ・チームが勝ったときなどは、特に楽しさを感じることができる運動である。
- ・相手との接触も多く、公正な態度、安全への留意が要求される運動である。

(2) 児童から見た特性

- 得点競争が楽しい運動である。
- シュートが決まったり、パスがうまく通ったりすると楽しさが味わえる運動である。
- チームで攻守における作戦を立て、それが勝利に結びつく楽しい運動である。
- 仲間と教え合ったり、協力したりできると楽しい運動である。
- △自分の思いどおりにボール操作ができないとつまらない運動である。
- △自分にパスが回らずに、ボールに触る機会が少ないとつまらない運動である。
- △負けが続いたり、チームで協力できたりしないとつまらない運動である。
- △ボールが当たったり、体が接触したりすると恐怖心を抱いてしまう運動である。

3 児童の実態

(1) 一般的な児童の実態

(表1) 体育授業についての意識調査(平成26年5月20日実施)

1. あなたは運動が好きですか。			
①好き	②どちらかという好き	③どちらかという嫌い	④嫌い
2 5	8	4	1
2. あなたはどんな運動が好きですか。(3つまで選択可。)			
①体ほぐし運動	②体力を高める運動	③器械運動	④陸上運動
4	1 2	1 6	1 6
⑤水泳	⑥ボール運動	⑦表現運動	
2 1	2 3	1 1	
3. できなかったことをできるようにするため、今までに役にたったものは何ですか。(複数回答可)			
①学習カード・学習資料	②先生からのアドバイス	③友達からのアドバイス	
8	3 2	2 7	
④休み時間の練習	⑤家庭での練習	⑥ビデオ、VTRなど	
1 3	2 0	1 0	
⑦その他：家族からのアドバイス			

4. 今まで体育の学習で、楽しかったこと・うれしかったこと、つらかったこと・いやだったことがありますか。(両方記入可)	
楽しかったこと・うれしかったこと	つらかったこと・いやだったこと
・できなかったことができるようになったこと 8 ・ボール投げの記録が伸びたこと 5 ・ボール投げで学年県平均を越えられたこと 3 ・シュートが決まったこと 6 ・みんなが団結したこと 4 ・パスがつながったこと 2 ・T-ボールで打てたこと ・陸上運動でタイムが上がったこと 6 ・機械運動で技ができるようになったこと 5 ・学年合同で多くの人と声かけをして上達したこと ・チームのみんなで喜んだこと ・失敗しても「ドンマイ」と声をかけてもらったこと	・サッカーでパスが上手くできず、チームに迷惑をかけてしまったこと。 ・組体操がつらかったこと 3 ・何度挑戦してもできなかったこと ・クロールで25m泳げなかったこと ・体育が得意な人に「ちゃんとやって」「何でできないの」と言われたこと ・パスをどこに出すか迷っていたら、相手にとられて責められたこと 2

本学級の児童は、明るく素直で、運動好きな児童が多い。一方で、運動に苦手意識を持ち、人に言われたり誘われたりしないと外に出たがらない児童も数人いる。

体育の授業においても、意欲的に取り組む児童がほとんどで、規律を守り、汗を流して精一杯取り組んでいる。また、「できなかったことができるようになったこと」「タイムが上がったこと」などで達成感を味わっていることもわかる。しかし、「何度挑戦してもできなかったこと」「できないことを責められること」などで、消極的になり、技能を身に付けられずにいる実態もある。

(表2) 体力テストの結果(平成26年5月2日実施)

男子	握力	上体起こし	長座体前屈	反復横とび	シャトルラン	50m走	立ち幅跳び	ボール投げ
本学級	21.17	26.48	43.39	52.05	73.91	8.36	184.70	30.92
県平均	19.34	23.30	36.08	47.22	65.70	8.88	166.60	25.81
比較	○	○	○	○	○	○	○	○
女子	握力	上体起こし	長座体前屈	反復横とび	シャトルラン	50m走	立ち幅跳び	ボール投げ
本学級	20.07	25.80	46.87	47.87	62.00	8.75	171.00	20.80
県平均	19.21	21.60	41.32	44.56	53.01	9.13	159.15	16.05
比較	○	○	○	○	○	○	○	○

○…県平均(H25)を上回った

▲…下回った

全ての種目において県平均値を上回っている。特に「ボール投げ」「握力」は、昨年度県平均を下回った種目であったため、学年全体で「県平均を突破しよう」を合言葉に、友だち同士で教え合いながら毎日継続的に取り組んできた。平均を上げることは、集団の全員が精一杯取り組まないと結果として結びつき難い。これを成し遂げるために、児童には、個の向上が集団の向上につながるように、教え合ったり声をかけ合ったりすることを意識させ、取り組ませた。この結果、児童の意欲が向上し、次第に自分たちから進んで取り組むようになった。アンケートにもあるように、「ボール投げで学年県平均を越えられたこと」など、児童は集団としての達成感も経験している。この経験を生かし、今回の単元であるバスケットボールの特性を存分に味わえるような授業を展開していきたい。

(2) 本教材にかかわる児童の実態

(表3) バスケットボール(ゴール型)に関する意識調査(平成26年5月20日実施)

1. あなたは「ゴール型ゲーム」は好きですか。			
①好き	②どちらかというと好き	③どちらかというと嫌い	④嫌い
男子：14 女子9	男子：6 女子：3	男子：3 女子：2	男子：0 女子：1
<理由> ・楽しいから 8 ・ゴールを決められてうれしいから 8 ・チームの団結が実感できるから 4 ・仲間と協力して得点すると達成感があるから 4		・ボール運動が苦手だから 3 ・ルールがよくわからないから 3 ・ほとんどやったことがないから ・ボールがまわってこないから	

・教えてもらいできるようになるとうれしいから 3 ・習い事でやっているから 4 ・点数で競えるから ・ゲームに勝つと嬉しいから ・全員で戦わないと勝てないから ・友だちに教えて楽しそうなところを見るとうれ しいから		・パスをもらってもどうしたらいいかわからないから ・パスを間違えて、友だちに責められたから	
2. バasketボールをしたことがありますか	はい 1 1		いいえ 2 7
3. Basketballの授業で楽しみなことは どんなことですか？	・シュートをすること 7 ・パスをすること 2 ・協力すること 4 ・ルールを守り楽しくやること 4 ・初めてなので楽しみ 4 ・連携プレー 2 ・点数がどれくらいとれるか 2 ・自分に合ったポジションでチームに貢献したい ・ボールをカットすること ・3ポイントシュート		
4. Basketballの授業で心配なことはど んなことですか？	・シュートに入れられるか 8 ・パスができるか 7 ・ルールがわからないこと 7 ・トラベリング 4 ・ボールの扱い方 2 ・失敗して責められること 4 ・足を引っ張ること 4 ・体力がついていくか 2 ・協力してできるか 2 ・ドリブルできるか ・接触によるケガ ・相手を責めてしまうこと		
5. Basketballの授業でどんな力を身に つけたいですか？	・チームでの団結力 9 ・ボールのコントロール 4 ・シュート力 1 0 ・ドリブル力 1 0 ・パス力 6 ・ジャンプ力 4 ・瞬発力 3 ・判断力 3 ・仲間を信頼すること 2 ・バスケの基本（動き方） 2 ・体力の向上 ・（ボール運動の）苦手を克服したい ・指導力		
6. ボールを操作すること（ドリブル・パス・ シュート）が上手にできるようになるた めに、必要だと思うことは何ですか。（3 つまで選んでよい）	①先生からのアドバイス		3 0
	②練習する時間		2 5
	③友達からのアドバイス		2 4
	④練習する場		1 0
	⑤ビデオなどを見る		7
	⑥ルールやコートの工夫		6
	⑦学習カード・学習資料		3
	⑧その他（兄に教えてもらう）		
7. ボールを持たないときの動きで大切だと 思うことは何ですか。	・パスを受けられる位置に動くこと 1 2 ・空いているスペースに動くこと 6 ・ボールがくるところを予想して動くこと 2 ・いつボールがきても動ける状態にしておくこと 1 0 ・ゴールを守ること 4 ・周りをよく見ること 2 ・相手にパスを出させないようにマークにつくこと 4 ・声かけ 4 ・敵をひきつける動き 2		
8. Basketballの授業をどんな授業にし たいですか？	・協力し合って楽しい授業 3 0 ・全員が全力で取り組み、達成感が味わえる授業 5 ・みんながルールを守れる授業 3 ・信頼を深められる授業 4 ・みんなにパスを回し負けても勝っても悔いのない授業 2 ・口論がない授業 ・技術をきちんと身につけられる授業 ・ケガがなく安全な授業 ・試合後みんなで笑える授業		

本単元のBasketボール（ゴール型）に関する意識調査を見ると、多くの児童がゴール型のゲームを好きだと答えている。一方で嫌いと答えている児童の理由は、「苦手」「ルールがわからない」など経験不足であることが分かる。また心配なことでは、「シュート・パス・ドリブル」など、ボール操作である技能面が多い。特に女子の中には、ボールを投げたり捕ったりすることを苦手とする児童も多にいる。「身に付けたい力」でも多くの児童が望んでいるが、ゲームを成立させ、特性を味わわせるためにも、基礎的な技能を確実に身に付けさせる必要がある。また、ボールとの接触や人との接触によるケガなど、公正な態度を身に付けさせると同時に、安全面の配慮も必要である。

「ボールを持たないときの動きで大切なこと」では、「パスを受けられる位置に動くこと」「空いているス

ペースに予想して動くこと」などの答えが多い。この動きは経験が少ない児童には、特にイメージし難く、身に付けることが難しい。よって、ボール操作の練習時よりも、さらに場を工夫したり、パターン練習を繰り返したりして、今何を練習しているのか、身に付けようとしているのかを明確にすることが大切である。

バスケットボールの特性が「集団対集団の攻防」であるため、攻守交代のスイッチをすぐに入れ替えることを意識させ、オフェンス・ディフェンスの両面で仲間と協力し、作戦やコンビプレーを成功させ、チーム全員が全力で勝利を目指し、楽しく達成感が味わえるような授業を展開していきたい。

4 教師の指導観

意識調査からもわかるように、児童は「協力し合って楽しい」授業の展開を望んでいる。また楽しいと感じる要素として、シュートを決めたり、パスをつないだりして「得点」することと考えている児童が多い。そこで、本単元を指導するにあたり、児童の願いやバスケットボールの特性を味わわせるために、「得点」すること、得点するために「連動して動く」ことに重点を置いたゲームを展開する。そのために、基本技能をしっかりと身に付けさせ、攻撃しやすく、また得点しやすい簡易化されたゲームの中で、仲間と連動して動き、その結果、楽しさや喜びに触れられる授業を展開していきたい。

学校教育目標	思いやりのある子（徳） よく考える子（知） たくましい子（体）
研究主題	楽しさや喜びを味わい、進んで運動に取り組む児童の育成 ー投力を重視したボール運動の展開ー

【仮説1】

児童の発達段階と個々の児童の実態を的確に把握し、一人一人を伸ばす指導法を工夫すれば、進んで運動に取り組む児童が育つであろう。

【仮説1への手だて】

○基本技能を習得させ、課題を追求しやすい学習課程の工夫

児童の願いを叶えながらバスケットボールの特性を味わわせ、ゲームを成立させるためには、基本技能の習得が必要不可欠である。そこで「基礎的なボール操作」の練習は、毎時間の慣れの運動で行い、また「身につけさせたい連動した動き」の練習は、パワーアップタイムで行う。また、学習課題を追求しやすくするために、パワーアップタイムやメインゲームでは、攻撃側の数的優位の状況を作り、判断しやすい状況の中で、ボール操作やボールを持たないときの動きを身につけさせていく。そうすることで攻撃しやすくなり、得点もしやすくなる。それは作戦が生かしやすくなることにもつながると考える。

また、メインゲームは、メインゲーム1を3対2、メインゲーム2を4対3、そしてメインゲーム3を5対4及び5対5の3段階に設定する。初期の段階では、パス、シュート、ドリブルなどのボールに触れる回数を増やしたり、身に付けた動きを確実にゲームで使えるようにさせたりして、達成感や楽しさを味わわせていきたい。そして、最終的には5対5のバスケットボールの形につなげていく。

○個人技能や集団での「連動した動き」を身につけるためのパワーアップタイムの工夫

今回初めてバスケットボールをする児童も多いことから、特性を味わわせたり、ゲームを成立させたりするために、身に付けさせたい個人技能や、集団での「連動した動き」の習得を、パワーアップタイムで行う。

経験が少ない児童や運動が苦手な児童にとって「連動した動き」は理解しにくく、身に付けづらいと考えられる。よって、スモールステップでの場を設定し、児童が段階的に「連動した動き」を身につけられるようにしていく。また、状況判断をしやすくさせるために、攻撃側数的優位の状況下で取り組ませ、メインゲームへとつながるようにしていく。

パワーアップタイムは、単元をとおして毎時間設定し、その時間毎に何を身につけるのかを明確にして、取り

組ませていく。同時に運動量も確保し、体力向上もねらう。

○「連動した動き」で攻撃三角形をつくることを意識させ、攻めさせる工夫

バスケットボールの攻めにおいて、3人でつくる三角形からの展開が大切であると考え。そこで、動きながら、3人で攻撃三角形をつくるための動きを身につけさせるために、前半は多くの場面で、3人の連動した動きで三角形をつくることを意識させる練習の場を設定した。練習の中で、児童がドリブルの必要性を感じた時には、積極的にドリブルを使わせていく。しかし、ドリブルはパスよりもスピードが遅いため、展開が遅くなってしまったり、1人の保持が長くなると、パスの回数やシュートの回数など、児童がボールに触れる回数が減ってしまったりする恐れがあるため、制限を加えた中で使わせていく。また、児童には、メインゲームで4対3や5対5に発展したときでも、その場その場の局面では、3人で連動して動き、三角形をつくって攻めることは変わらないことを教え、前半で身に付けた動きを後半のメインゲームでも活かしていくように指導していく。

【仮説2】

児童の願いを生かし、児童が仲間とコミュニケーションを取りながら、計画的・継続的に運動を実践する場である環境整備を進めていけば、進んで運動や遊びに取り組む児童が育つであろう。

【仮説2への手だて】

○実態に合わせた簡易化されたゲーム（場）の工夫

意識調査からもわかるように、多くの児童は、シュートが決まったりパスをつないで協力したりして、「得点」できることが楽しいと考えている。そこで、得点しやすいような、簡易化されたゲームの工夫が必要であると考え。簡易化されたゲームの工夫にあたり、得点の可能性を高めること、ゲームの状況を判断しやすくすることを考え、攻撃側数的優位の状況下でゲームが進行されるようにする。

・メインゲーム2やメインゲーム3の時（オールコート）のサイドプレーヤー（エンドプレーヤー）の設定

自チームがボールを保持したときのみ、フィールドの外から中に入り、攻撃参加できるプレーヤーである。このため、攻撃側が常に数的有利の状況を作り出すこととする。

・コートの設定

サイドライン上にサイドプレーヤー（エンドプレーヤー）を待機させる。ただし、このプレーヤーは、試合展開により各ライン上どこからも出入りできることとする。

また、ディフェンスは、経験が少ない児童が多いため、地域を守ることが明確なゾーンディフェンスとする。

○コミュニケーション能力を向上させるための工夫

チームスポーツであるバスケットボールの特性は、「集団対集団の攻防によって競争することを楽しむ」こと、「チーム全体の作戦やコンビプレー」で達成感を味わうことである。意識調査からもわかるように、児童は、「協力」して「信頼を深め」、「達成感」を味わえる活動を望んでいる。そのためには仲間とのコミュニケーションが必要不可欠である。また、「連動した動き」を身に付けるためにも同様のことがいえる。そこで、オリエンテーションで、チーム力が高まるための声かけやアクション（スキンシップを含む）を考えさせ、慣れの運動やパワーアップタイム、メインゲームの中で、より声かけやアクションをするように促し、兄弟チームごとでチェックさせたり、振り返りの際に発表させたりして、児童のコミュニケーション能力の向上を図っていく。

【仮説3】

児童自らが健康・安全について理解し、体力の伸びを実感できる活動の工夫をすれば、進んで運動に取り組む児童が育つであろう。

【仮説 3 への手だて】

○ルール・の簡易化の工夫・マナーの理解と徹底

安全性の確保やマナーの順守がないと「楽しさを味わう」ことは到底できない。意識調査からもわかるように、接触によるケガがあったり、それによる恐怖心が生まれたりすることを心配している児童もいる。バスケットボールは、ボール運動の中でもルールが複雑で、その全てを児童が理解することが容易ではない。よってバスケットボール本来のルールをもとに、セルフジャッジしやすい簡易化されたルールを作り、それを守らせるようにする。マナーに関しても同様に、理解・徹底させ、安全の中で楽しさや喜びを感じられるように取り組ませていく。

○準備運動に対しての意識を高める

健康・安全に学習に取り組むためには、準備運動が大切である。そこで、準備運動の重要性を考えさせ、この運動の必要性や、効果的なストレッチのポイントなどを知り、準備運動の理解を深めさせる。また、ストップやターンなどバスケットボール特有な動きも取り入れ、それらの動きを身に付けることができるようにする。

○慣れの運動・パワーアップタイムのゲーム化、及び数値化・点数化

「遊び」が運動の原点と考えれば、練習を「遊び感覚」「ゲーム感覚」に近づければ、児童はより「楽しんで」練習に取り組むようになると考える。よって、慣れの運動、パワーアップタイムをゲーム化することで、「楽しい」中で、身につけさせたい技能の習得を図っていく。また、数値化・点数化することで、その伸びが実感できるようにする。個人だけでなく、チームでも競い合わせ、同じめあてに向かってチームで協力したことが、チーム力アップにつながることを理解させ、味わわせていきたい。そして、仲間と一緒に「楽しみ」ながら、より一体感を大切にしたい達成感を味わわせていきたい。

5 単元目標

- (1) 運動に進んで取り組み、ルールを守り助けあって運動したり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。 **【関心・意欲・態度】**
- (2) ルールを工夫したり、効果的な作戦を立てたりすることができるようにする。 **【思考・判断】**
- (3) 簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防することができるようにする。 **【運動の技能】**

6 単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能
①集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるようにボール運動に進んで取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、友だちと助け合って練習やゲームをしようとしている。 ③運動する場を整備したり、用具の安全に気を配ったりしようとしている	①バスケットボールのゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームのルールを知っている。 ②シュートにつなげるための連動した動きを考えている。 ③チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。	・簡易化されたゲームで、攻守が入り混じった攻防をするためのボール操作やボールをもたないときの動きができる。 ①パスやシュート、ドリブルが正確にできる。 ②ボールをもらえる場所に動くことができ、フリーの味方にパスが出せる。 ③ボールをもらえる場所に動くことができ、パスを受けて正確にシュートすることができる。 ④攻撃三角形を意識しながら、ポストプレーやカットインプレーで攻撃することができる。

7 単元の計画

(1) ボール運動の取り扱い(26年度)

運動／学年	第3学年	第4学年	第5学年	第6学年
ネット型	10			
ゴール型	8	26	16	16
ベースボール型	8		8	9

(2) 学習過程 (8時間扱い) 本時は○印 4/8時

時間	1	2	3	④	5	6	7	8
0	集合・整列・挨拶・健康観察・集団走・準備運動・補強運動							
10	オリエンテーション ・学習の進め方 ・準備、約束事の確認 ・慣れの運動の仕方 ・パワーアップタイムの仕方 ・ルール、コートの確認 ・用具の準備の仕方 ・グルーピング ・学習カードの使い方 ・掲示資料等の活用方法 ・整理運動の仕方	慣れの運動（ドリル・ドリルゲーム） パス・シュート・ドリブルなどの基礎練習（ねらいにせまる練習）						
20		ねらい① 攻撃三角形を意識し、パスをつないで、シュートを成功させよう。			ねらい② チームに合った作戦を立てて、攻撃を成功させよう。			
30		パワーアップタイム（連動した動きの習得）						
40		バスケットボール大会						
45		方き・ボールをもらえる場所に動き、パスを受けてシュートをしよう			・ボールを保持する人とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ごう。			
		・3-2パス→シュート練（コーン） ・3-2パス→シュート練（ディフェンス）			・ポストプレーやカットインプレーで、連動して攻撃しよう。 ・4-2パス→シュート練（コーン） ・4-2パス→シュート練（ディフェンス） ※ポストプレーとカットインプレーの両方行う。		・4-3パス→シュート練（コーン） ・4-3パス→シュート練（ディフェンス） ※ポストプレーとカットインプレーの両方行う。	
		・3-1パス練 ・3-2パス練 ・3-2パスゲーム			メインゲーム2 4対2 4対3		メインゲーム3 5対5 or 5対4	
		メインゲーム1 3対2						
		後片付け・整理運動・学習のまとめ・次時の予告・挨拶						

(3) 評価計画

時	重点観点	学習活動に即した評価規準	評価の場面	評価の方法
1	関・意・態	③運動する場を整備したり、用具の安全に気を配ったりしようとしている	オリエンテーション	観察 学習カード
2	運動の技能	①パスやシュート、ドリブルが正確にできる。 ②ボールをもらえる場所に動くことができ、フリーの味方にパスが出せる。	慣れの運動 パワーアップタイム	観察
3	思考・判断	①簡易化されたゲームのルールを知り、三角形を意識しながら、有効な攻撃の仕方を考えている。	パワーアップタイム メインゲーム①	観察 学習カード
④	運動の技能	③ボールをもらえる場所に動くことができ、パスを受けて正確にシュートすることができる。	パワーアップタイム メインゲーム①	観察
5	関・意・態 思考・判断	②ルールやマナーを守り、友だちと助け合って練習やゲームをしようとしている。 ②シュートにつなげるための連動した攻撃の仕方を考えている。	パワーアップタイム メインゲーム② 作戦タイム	観察 学習カード
6	運動の技能	④攻撃三角形を意識しながら、ポストプレーやカットインプレーで攻撃することができる。	パワーアップタイム メインゲーム②	観察
7	思考・判断	③連動した動きを考えながら、チームに合った作戦を立てている。	メインゲーム③ 作戦タイム	観察 学習カード
8	関・意・態	①集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるようにボール運動に進んで取り組もうとしている。	メインゲーム③	観察 学習カード

(4) 学習と指導・評価

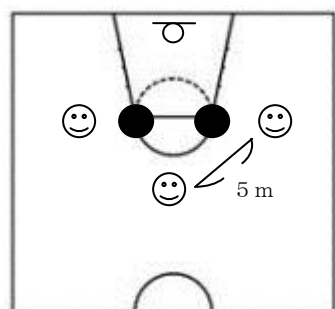
段階	学習のねらい・活動	指導評価（指導○ 評価基準◆）	評価方法
はじめ 45分×1	1 集合・整列・挨拶・健康観察 2 集団走・準備運動・補強運動を行う。 3 学習のねらい、進め方を知り、単元の見通しをもつ。 ・バスケットボールの特性やねらいを知る ・単元の計画や1時間の流れをつかむ。 ・運動、ゲームに必要な基本技能を知る。 ・ゲームの仕方（ルール・コート）を知る。 ・学習の約束ごと、きまりを確認する。 4 チーム編成をする。 ・異質グループの編成をする。 5 試しのゲームを行う。 6 片付けの仕方を確認する。 7 学習のまとめの仕方を知る。 8 整理体操・次時の予告・挨拶をする。	○素早く整列をし、元気よく挨拶ができるように声をかける ○表情や顔色から健康状態の把握、確認をする。 ○楽しく授業をするための心構えを教える。 ○集団走では声や列、動きをそろえて走らせる。 ○準備運動ではひとつひとつの運動を正確に行わせる。 ○補強運動では体力向上をねらうことをおさえる。 ○学習資料を用いて、本単元の学習のねらい、進め方を具体的に説明し、単元の見通しをもたせる。 ○バスケットボールの特性を理解させる。 ○学習カードの記録の仕方や掲示物への記入の仕方について指導する。 ○技能の向上、技の習得には、友だち同士の励まし合い、教え合いが大切なことをおさえる。 ○男女混合で、チーム力が均等になるように配慮する。 ○動きの確認をし、試しのゲームをさせる。 ○正しく安全に用具が片付けられるように指導し、素早く片付けさせる。 ○次時のめあてを記入させる中で、自分にあった適切なめあてを立てるように指導する。 ○意欲的だった児童を取り上げ、次時への意欲の向上を図る。 （第1時） ◆運動する場を整備したり、用具の安全に気を配ったりしようとしている【関・意・態】	・観察 ・学習カード
なか ① 45分×3	1 集合・整列・挨拶・健康観察 2 集団走・準備運動・補強運動を行う。 3 慣れの運動を行う ・30秒シュート ・ナンバーコール ・ドリブル鬼 ・対面パス（5m間隔）→徐々に距離を伸ばす。 ・ラン&パス ・三角パス（5m間隔）→徐々に距離を伸ばす。 ・連続シュートゲーム 4 本時のねらいを確認する。 ねらい① 攻撃三角形を意識し、パスをつないでシュートを成功させよう。 【学習内容】・ボールをもらえる場所に動き、パスを受けてフリーの味方にパスをしよう。 ・ボールをもらえる場所に動き、パスを受けてシュートをしよう。 5 パワーアップタイムを行う。	○素早く整列をし、元気よく挨拶ができるように声をかける ○表情や顔色から健康状態の把握、確認する。 ○挨拶や返事、規律のよい児童を取り上げ、本時の意欲へとつなげる。 ○集団走では声や列、動きをそろえて走らせる。 ○準備運動ではひとつひとつの運動を正確に行わせる。 ○補強運動では体力向上をねらうことをおさえる。 ○30秒シュートでは、シュートは真っすぐ投げ、ループは山なりになるよう指導する。 ○ナンバーコールでは、ボールを見ずに、顔を上げて相手を見るように助言する。 ○ドリブル鬼では、人とぶつからないように助言したり、長い距離を素早く移動したりすることを指導する。 ○ラン&パスでは、パスを相手の走っている少し先に出すように指導する。 ○三角パスではパスを出す方向に足先を向けるように指導する。 ○連続シュートゲームでは、サポートエリアのラインに当てることを指導する。 ○よい声かけをしているチームを称賛する。 ○パス・キャッチ・ドリブルなどの基本技能につ	

(第2時) ボールをもらえる場所に動き、パスを受け、フリーの味方にパスをしよう。

- ・ 3対1のパス練習
- ・ 3対2のパス練習
- ・ 3対2のパスゲーム(規定時間内に何本パスが出せるかカウントする。)

☺ OF

● DF



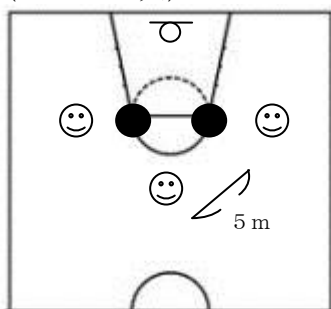
(第3・4時) ボールをもらえる場所に動き、パスを受けてシュートをしよう。

- ・ 3対2のパス&シュート練習(コーンで)
- ・ 3対2のパス&シュート練習(ディフェンス有り)

※実態によって、フリーゾーンを設ける。

☺ OF

● DF(コーン or 人)



6 メインゲーム1を行う。

(第3・4時)

- ・ 3対2のゲーム(ハーフコート)

※主なルールや仕方は本時参照。

7 後片付けをする。

8 整理運動をする。

9 学習のまとめをする。

10 次時の予告・挨拶をする。

いてチーム毎の練習を回りながら助言、支援する。

- パスを受ける時には、ディフェンスの位置を確かめてから空いているスペースに動くように指導する。
- パスを受ける時には、ボール保持者に近づく動きを、初めに身につけさせるように指導する。
- パスを出したら、空いているスペースに走り、オフェンス3人で常に三角形をつくる意識をもたせる。
- 味方の動きに連動して、三角形をつくるために自分がどこに動くか考えさせるように助言する。
- ドリブルの必要性を感じた時には、積極的に使わせていく。その際、ドリブルは5歩以内に制限する。
- ディフェンスはボール保持者には触らないこととする。
- 味方同士が声をかけ合ってやるように助言する。

(第2時)

- ◆パスやシュート、ドリブルが正確にできる。
- ◆ボールをもらえる場所に動くことができ、フリーの味方にパスが出せる。【運動の技能】

- 「パス→パス→シュート」「ドリブル→パス→シュート」「パス→ドリブルシュート」など、わかりやすい言葉で表し、理解させるようにする。
- 常に三角形がキープできるように意識して、連動して動くことを指導する。
- スタートは、ディフェンスからのリターンパスからとする
- ボールがコート外に出た時は、サイドラインからスローインとする。
- パスが通りにくいようであれば、始めのパスはカットしないようにさせる。

- よい声かけを称賛し、コート外の児童もチームのために協力できることを助言する。

(第3時)

- ◆簡易化されたゲームのルールを知り、三角形を意識しながら、有効な攻撃の仕方を考えている。【思考・判断】

(第4時)

- ◆ボールをもらえる場所に動くことができ、パスを受けて正確にシュートすることができる。【運動の技能】

- 全員で協力して、安全に片付けさせる。
- 使った部位を十分にほぐさせる。
- 本時のねらいが達成できたかを振り返らせる。
- 個人だけでなく、チーム毎に攻撃が成功したかを振り返らせたり、チームに貢献したことをお互いに認め合わせたりして、次時への意欲を高める。
- 攻撃が成功したチームを紹介し、よい動きや作戦を共有できるようにする。
- 元気で挨拶をして終了する。

・ 観察

・ 観察
・ 学習
カード

・ 観察

1 集合・整列・挨拶・健康観察

- 素早く整列をし、元気よく挨拶ができるように声をかける
- 表情や顔色から健康状態の把握、確認する。
- 挨拶や返事、規律のよい児童を取り上げ、本時の意欲へとつなげる。

2 集団走・準備運動・補強運動を行う。

- 集団走では声や列、動きをそろえて走らせる。
- 準備運動ではひとつひとつの運動を正確に行わせる。
- 補強運動では体力向上をねらうことをおさえる。

3 慣れの運動を行う

- ・連続シュートゲーム
- ・ラン&パス
- ・三角パス→徐々に距離を伸ばす。
- ・ナンバーコール
- ・ドリブル鬼

4 本時のねらいを確認する。

ねらい②チームに合った作戦を立てて攻撃を成功させよう。

- 【学習内容】・ポストプレーやカットインプレーで、連動して攻撃しよう。
・ボールを保持する人とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ごう。

5 パワーアップタイムを行う。

(第5時) ポストプレーやカットインプレーで、連動して攻撃しよう。(4対2)

(第6時) ポストプレーやカットインプレーで、連動して攻撃しよう。(4対3)

- ・4対2のパス&シュート練習 (コーンで)
- ・4対2のパス&シュート練習 (ディフェンス有り)
- ・4対3のパス&シュート練習 (コーンで)
- ・4対3のパス&シュート練習 (ディフェンス有り)

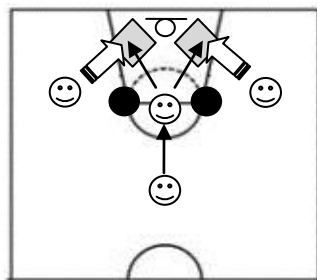
※実態によって、フリーゾーンを設ける。

☺ OF

● DF (コーン or 人)

<ハイポストパターン>

- パス
- ⇨ 移動
- ▶ シュート
- ㄥ▶ ドリブル
- ◇ フリーゾーン



(第7時) ボールを保持する人とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ごう。

- ・チームで話し合い、チームの特徴にあった練習を行う。

6 メインゲーム2 (第5・6時)、メインゲーム3 (第7時)を行う。(オールコート)

<メインゲーム2 (第5時) >

- ・攻撃3人+1人 (サイドプレイヤー)

- ポストの位置に入る児童は、背が高かったりボール操作が上手だったりする児童が適していることを助言する。

- 前時まで練習してきた、攻撃三角形の展開が、この場面でも使えることを考えさせ、取り組ませる。

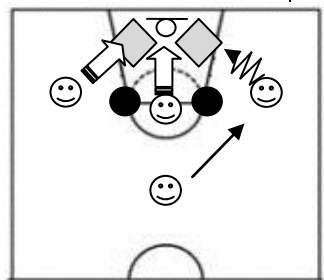
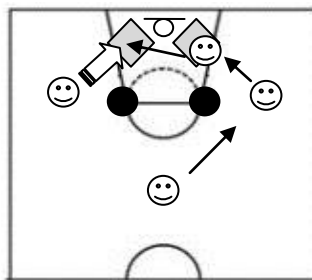
- コーン練習でのパターン練習を、チームでしっかりするように声かけや支援をする。

- 味方の動きやディフェンスの動きをよく見て、連動して動くことを指導する。

- パスが通りにくいようであれば、始めのパスはカットしないようにさせる。

<ローポストパターン>

<カットインパターン>



- 今までに学習してきた攻撃の仕方を参考にするように助言する。

- 守りにについても、協力したり連動して動いたりすることができないか話し合わせる。

- ディフェンスは、シュートするプレイヤーに対して、ゴールを背にしながら、手を真上に上げて守ることを指導する。

- ディフェンスは、シュートするプレイヤーに接触すると、ファールになり、フリースローになることを指導する。

- 第5時には、メインゲーム2と3の行い方 (サイドプレイヤーのことを含む) を説明する。

	・守備 2 人 <メインゲーム 2（第 6 時）> ・攻撃 3 人 + 1 人（サイドプレーヤー） ・守備 3 人（2 - 1 ゾーン） <メインゲーム 3> ・攻撃 4 人 + 1 人（サイドプレーヤー） ・守備 4 人（3 - 1 ゾーン） or 5 人（1 - 3 - 1 ゾーン） 【メインゲーム 2、3 の主なルール】 ・兄 4 分 + 弟 4 分の前後半制とする。 ・試合開始前 1 分、また前半と後半の間には 2 分間の作戦タイムを設定する。 ・得点は、リングに当たれば 1 点、ゴールに入れば 2 点 ・基本はバスケットボールのルールとする。 7 後片付けをする。 8 整理運動をする。 9 学習のまとめをする。 ・学習カードの記入 ・振り返り 10 次時の予告・挨拶をする。	(第 5 時) ◆ルールやマナーを守り、友だちと助け合って練習やゲームをしようとしている。【関・意・態】 ◆シュートにつなげるための連動した攻撃の仕方を考えている。【思考・判断】 (第 6 時) ◆攻撃三角形を意識しながら、ポストプレーやカットインプレーで攻撃することができる。【運動の技能】 (第 7 時) ◆連動した動きを考えながら、チームに合った作戦を立てている。【思考・判断】 ○全員で協力して、安全に片付けさせる。 ○使った部位を十分にほぐさせる。 ○本時のねらいが達成できたかを振り返らせる。 ○個人だけでなく、チーム毎に作戦が成功したかを振り返らせたり、チームに貢献したことをお互いに認め合わせたりして、次時への意欲を高める。 ○作戦が成功したチームを紹介し、よい動きや作戦を共有できるようにする。 ○元気よく挨拶をして終了する。	・観察 ・学習カード ・観察 ・観察 ・学習カード
まとめ 45 分 × 1	1 集合・整列・挨拶・健康観察 2 集団走・準備運動・補強運動を行う。 3 準備運動・補強運動・慣れの運動 4 バスケットボール大会を行う。 5 単元のまとめをする。	○素早く整列をし、元気よく挨拶ができるように声をかける。 ○表情や顔色から健康状態の把握、確認する。 ○挨拶や返事、規律のよい児童を取り上げ、本時の意欲へとつなげる。 ○集団走では声や列、動きをそろえて走らせる。 ○準備運動ではひとつひとつの運動を正確に行わせる。 ○補強運動では体力向上をねらうことをおさえる。 ○今までの学習で習得した技能や作戦をたくさん使うように助言する。 ○ルールや作戦を積極的に生かそうと動いている児童を称賛する。 ○チーム内での励まし合いや認め合いができているチームを称賛し、広めていく。 ○学習を振り返らせて、自分や友だち、チームの伸びを認め合わせ、達成感を味わわせる。 (第 8 時) ◆集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるようにボール運動に進んで取り組もうとしている。【関・意・態】	・観察 ・学習カード

8 本時の学習と指導（4 / 8 時）

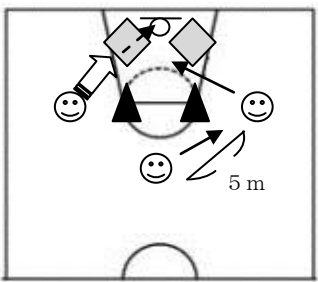
（1）ねらい

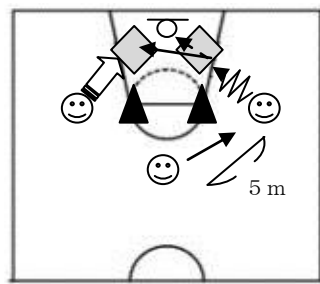
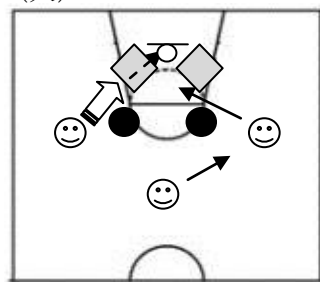
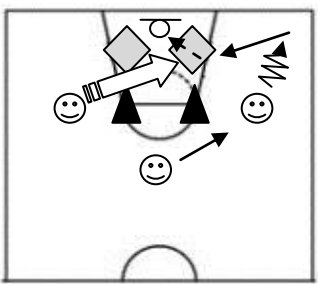
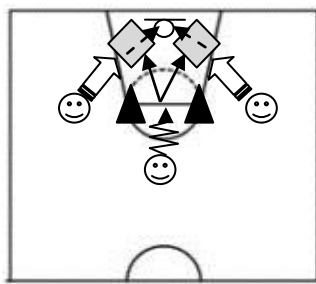
- ・ボールをもらえる場所に動き、パスを受けて正確にシュートすることができる。【運動の技能】

（2）準備

- ・ボール、ビブス、CD、カセットデッキ、得点板、作戦用ボード、学習カード、提示資料

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点(○)、評価(◆)努力を要する児童への手立て(△)
導入 10分	1 集合・整列・挨拶をする。 2 集団走・準備運動・補強運動をする。 ・チームでの集団走を行う。 ・準備運動を行う。 ・補強運動を行う。 3 慣れの運動を行う。 ・3角パス(5m間隔) ・ラン&パス ・連続シュートゲーム ・ドリブル鬼	○素早く整列をし、元気よく挨拶ができるように声をかける。 ○表情や顔色から健康状態の把握、確認をする。 ○挨拶や返事、規律のよい児童を取り上げ、本時の意欲へとつなげる。 ○集団走では声や列、動きをそろえて走らせる。 ○準備運動ではひとつひとつの運動を正確に行わせる。 ○ストップ・ターン・ピボットの動きはひとつひとつは正確に、また連動してスムーズに行わせる。 ○補強運動はポイントを意識させながら行わせ、体力向上を図る。 ○連続シュートゲームでは、サポートエリアのラインに当てることを指導する。 ○ラン&パスでは、パスを相手の走っている少し先に出すように指導する。 ○パスをもらう人は、走っている方向に手を上げて「はい。」と言ってパスをもらうことを指導する。 ○三角パスでは、パスを出す方向に足先を向けて、相手の胸元に投げることを指導する。 △パスが届かない児童は、バウンドパスで行わせる。 △ボールに恐怖心がある児童は、パスの出し手にバウンドパスを出させ、キャッチできるようにする。 ○ドリブル鬼では、人とぶつからないようにかわしたり、長い距離を素早く移動したりすることを指導する。 ○相手とボールとの間に自分の体を入れることを指導する。 ○前時の得点と比較し、伸びが実感できるようにする。 ○よりよい声かけやアクションをしているチームを称賛し、一体感をもたせるようにする。
展開 30分	4 本時のねらいを確認する。 ねらい① 攻撃三角形を意識し、パスをつないでシュートを成功させよう。 【学習内容】 ボールをもらえる場所に動き、パスを受けて正確にシュートしよう。 5 パワーアップタイムを行う。 ・3対2のパス&シュート練習(コーンで) 😊 OF ▲ DF (コーン) <パターン1 (パス→パス→シュート)> 	○ねらい・学習内容を確認する。 ○前時までに学習してきた攻撃三角形をつくる連動した動きを、ボードで提示し、視覚的・具体的に本時のねらいをイメージしやすいようにする。 ○得点しやすい場所とはどんな場所なのか考えさせ、ボードで提示し、理解させる。 ○「パス→パス→シュート」「パス→ドリブル→シュート」「ドリブル→パス→シュート」など、わかりやすい言葉で表し、理解させるようにする。 ○ボールをキャッチする時には、走る方向に手を上げ、「はい。」と言いながらキャッチするように助言する。 ○ボールをキャッチしたら、体をゴールの方向に向けたり、ゴールを見たりすることを指導する。 ○コーンをかかわしてパスを受けたり、フリーでシュートを打ったりするように助言する。 ○3人で攻撃三角形をつくることを意識するように助言する。 ○味方の動きをよくみながら、連動して動くように助言する。 ○ドリブルが必要な時は、積極的に使うように助言する。しかし、5歩以内とする。 ○リバウンドが、攻撃のチャンスを増やすことを教え、積極的に取りに行くことを指導する。 ○ディフェンスのリターンパスからスタートする。 ○シュート時のディフェンスはしないこととする。 ○フリーゾーンは実態に応じて設定する。 ○教え合いや認め合いができるようにチーム間を回り、助言や支援をする。 △動き方が分からない児童には、教師が積極的に関わる。

	△ボールを怖がったり、キャッチすることが上手くできなかったりする児童には、相手にバウンドパスをだしてもらい、タイミングをとりやすいようにする。 ＜パターン1ー②（パス→ドリブル→シュート）＞  ・3対2のパス&シュート練習（ディフェンス有り） ☺OF ●DF（人）  6 メインゲーム1を行う。（ハーフコート） 【メインゲーム1の主なルール】 ・兄4分+弟4分の前後半制とする。 ・試合開始前1分、また前半と後半の間には2分間の作戦タイムを設定する。 ・最初のボール保持はじゃんけんで決める。 ・得点は、リングに当たれば1点、ゴールに入れば2点とする。 ・兄チームと弟チームの得点を足して勝敗を決める。 ・得点が入るごとに、各チーム1名ずつ交代する。 ・交代選手は、待機場所で待つ。 ・得点後は、始めの位置からディフェンスのワンタッチでスタートする。 ・ボール保持者への接触はファールとする。 ・シュートへのファールは、フリースローとし、フリースローを打つ位置は、バスケットゴールと正対している場所であればどこでもよいこととする。 ・同時にボールを保持した場合は、ボール保持者同士でジャンケンをし、勝った方が、そこから一番近いサイドラインからスローインとする。	△ボールを怖がったり、キャッチすることが上手くできなかったりする児童には、相手にバウンドパスをだしてもらい、タイミングをとりやすいようにする。 ＜パターン1ー③（パス→ドリブル→パス→シュート）＞  ＜パターン2（ドリブル→パス→シュート）＞  ○ディフェンスが人になっても、コーンの時と同じ動きを使って攻めるように助言する。 ○パスを出す時は、ディフェンスの動きを見てから出すことを指導する。 ○ディフェンスがいてパスが出しづらい時は、バウンドパスやオーバーパスを使うことを指導する。 ○すばやく集合・整列をしてゲームに取り組めるようにする。 ○ルールやマナーを守ること、審判の判定には必ず従うことを徹底させる。 ○パワーアップタイムでの練習がメインゲームで生かせるように意識させる。 ○兄弟チームでよりよい声かけをしているチームを称賛し、他のチームにも声かけの意識を高められるようにする。 ○作戦タイムでは、負けが込んでいるチームを重点的に指導していく。 △判定がもつれた場合やトラブルになりそうになった場合は教師が積極的に関わる。 △ボール運動が苦手な児童の伸びを認め、声をかける。
	◆ボールをもらえる場所に動くことができ、パスを受けて正確にシュートすることができる。【運動の技能】 ＜努力を要する児童への手立て＞ △相手のいないスペースを指示し、動けるように誘導する。 △同じチームの児童に声をかけさせたり、パスを出させたりして、ボールに触る回数を増やすように助言する。 △ボールに恐怖心がある場合は、バウンドパスなどでタイミングを取りやすくさせる。 △小さな動きでも、できたときには取り上げ、チーム、クラス全体で称賛し、自信をもたせていくようにする。 ＜充分満足できると判断する状況とその児童への手立て＞ ・常に攻撃三角形を意識しながら味方と連動して動き、相手のいないスペースに移動してパスを受けたり、正確にシュートしたりすることができる。 ○攻撃三角形を大きくしたり、小さくしたりして、攻撃に変化をつけ攻めるよう助言する。 ○チームの友だちにも動き方を教えられるように助言する。	
整理 5 分	7 片付けをする。 8 整理運動をする。	○正しく安全に用具が片付けられるように指導し、素早く片付けさせる。 ○ひとつひとつの運動を正確に行わせ、使った部位を十分にほぐさせる。

	9 学習のまとめをする。 ・学習カードの記入 ・振り返り ・めあてが達成できた児童の称賛 10 次時の予告・挨拶をする。	○本時のねらいが達成できたかを振り返らせる。 ○個人だけでなく、チーム毎に攻撃が成功したかを振り返らせたり、チームに貢献したことをお互いに認め合わせたりして、次時への意欲を高める。 ○攻撃が成功したチームを紹介し、よい動きや作戦を共有できるようにする。 ○全員の健康状態を把握し、気持ちのよい挨拶で学習を締めくくることができるようにする。
--	--	---