

第6学年 体育科学習指導案

指導者 入澤 勝利

1 日時 平成30年6月29日(金) 5校時 (13:45 ~ 14:30)

2 場所 新谷小学校 体育館

3 単元名 セーフティーエリア・バスケットボール
(領域: ボール運動「ゴール型」) 全8時間

4 単元の目標

- (1) シュートに有効な空間にボールを持ち込み、シュートチャンスを生み出したり、よりよいシュートチャンスを選択したりすることができる。 【技能】
- (2) 運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。 【態度】
- (3) 自分のチームの特徴に応じた作戦を立てることができる。 【思考・判断】

5 指導観

(1) 児童について

本学級(男子12名、女子17名、計29名)は、体育科の学習が好きで、積極的に運動に取り組もうとする児童が多い。一方で、学級で取り組んでいるえひめこどもスポーツ IT スタジアムの「スローアンドキャッチラリー」の様子を見ると、記録を伸ばすためには友達との協力が必要だという意識が低く、学級全体で達成感を味わうことが十分にできていない。

また、ボール運動に関する調査(5月実施)をしたところ次のような結果になった。

ボール運動の授業で、うまくできなくてこまったことはありませんか。(5月21日(月)実施)

質問事項	はい	いいえ
つついボールがあるところに集まってしまった。	17	12
味方からパスがもらえるような場所に動くことができなかった。	16	13
ねらったところにシュートを打つことができなかった。	14	15
ボールをとられないように、ドリブルをすることができなかった。	12	17
守備側の相手のいないところを見つけて走ることができなかった。	12	17
だれにパスをすればいいのか、見つけることができなかった。	11	18
友達と作戦を立てるとき、自分の意見を言うことができなかった。	10	19
味方からもらったパスをそらしてしまった。	10	19
味方が受け取りやすいようなパスを出せなかった。	10	19
ゲーム中に自分が何をすればいいのか分からなかった。	8	21
友達にアドバイスをすることができなかった。	7	22
攻撃側のボールをうばうことができなかった。	6	23
自分から進んでプレイに関わろうとすることができなかった。	5	24

普段から体を動かし、パスやドリブルなど基本的なボール操作に自信をもっている子どもがいる一方で、苦手意識をもっている子どもが多いことが分かった。また、特にボールを持っていないときにどのような動きをすればよいか分からず、ゲーム状況に応じた動き（判断）を苦手とする児童が多いことが分かった。ボール操作における子ども間の技能差に加え、ボールを受けるための動きが十分身に付いていないため、これまでのボール運動やゲームの学習において、協働的なプレイが成り立っていなかったのではないかと考えられる。

(2) 教材について

これまでのゴール型のボール運動の指導においては、以下のような課題が挙げられる。

ボール操作に関するもの（技能）

- ・ ディフェンスに囲まれると何もできなくなる。
- ・ 誰にパスしてよいか分からない。
- ・ ねらったところへボールが投げられない。
- ・ ドリブルがうまくできない。
- ・ パスされたボールのキャッチがうまくできない。

ボールを持たないときの動きに関するもの（技能）

- ・ パスがもらえるところに動けない。
- ・ ボールがあるところに集まってしまうなかなかシュートチャンスが作れず、ゲームが停滞する。

技能全般に関するもの

- ・ 技能の優れた一部の子どもが活躍し、苦手な子どもの活躍の場が少ない。
- ・ 何をしてよいか分からず、ゲームに参加したくてもできない子どもがいる。

思考・判断に関するもの

- ・ チームの作戦を実際のゲームに生かしたり、成功させたりすることができない。

態度に関するもの

- ・ 自信のなさからプレイが消極的になったり、時には何もしないでコートに立っているだけの状態になったりしている子どもがいる。

これらの教師側が感じている課題は、本学級の児童や、昨年度、大洲市内全学校の5年生を対象に実施したゲーム・ボール運動に関する意識調査で子どもが難しいと感じている内容とほぼ一致している。

学習指導要領には、「ゴール型のボール運動では、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をすること」とあり、主にサッカーやバスケットボールを取り扱っていると示している。また、「簡易化されたゲームとは、ルールや形式が一般化されたゲームを児童の発達の段階を踏まえ、プレーヤーの数、コートの広さ（奥行きや横幅）、プレー上の制限（緩和）、ボールその他の運動用具や設備など、ゲームのルールや様式を修正し、学習課題を追求しやすいように工夫したゲームをいう。」^{*1}とある。サッカーやバスケットボールは、プロリーグもあり、大人も楽しめる（みる、する）スポーツとしてルールやコートが確立している。しかし、そのルールやコートは子どもにとって難易度の高いものであり、簡易化のための工夫が十分になされないまま指導を行うことで、上記のような課題や難しさが表面化してしまうのではないだろうか。子どもの実態や学習させたい内容に合わせ、より柔軟にルールやコートを修正し

ていくことが、体育の授業には必要だと考える。

このように考えると、ゴール型のボール運動で学ばせたいことや身に付けさせたい力をどのように捉え、焦点化するかが重要になる。ゴール型のボール運動では、敵と味方がコートを共有する中で、空間を生み出しながらボールをキープし、シュートすることが主要な戦術的課題となる。もちろん、ゲーム中のパフォーマンスの向上には、ボール操作を含めた運動技能の習得が不可欠ではあるが、ボール運動では、多様なゲーム状況を判断しながら行動しなければならないところに大きな特徴がある。ボール運動は、このような判断に支えられた意図的な達成行動であるからこそ、チームのみんなとの協働的なプレイを生み出すことができ、みんなで運動することの楽しさを子どもに味わわせることができると考える。そこで、ゴール型のボール運動がもつ本質的な面白さを、「ゲーム状況の中で求められる意思決定行為に積極的に参加できること」*²と捉え、それを子どもたちに味わわせたいと考えた。

本単元で扱うセーフティーエリア・バスケットボール（ルールは別紙参照）は、上記の子どもの実態や教師側の課題意識を出発点に、学習内容を焦点化するためのルールやコートの工夫を行っている。攻撃側プレイヤーの人数設定（3対2のアウトナンバーでのゲーム形式）や、ボール操作の簡略化、セーフティーエリアの設定などの工夫をしたことで、全ての子どもにとって「やさしいバスケットボール」になると考える。セーフティーエリア・バスケットボールの学習を通して、全ての子どもにゲーム状況の中で求められる意思決定行為に積極的に参加させ、ゴール型のボール運動の面白さを感じさせるとともに、仲間と協働して運動する心地よさを感じさせたい。

(3) 指導について

本単元では、「協働的なプレイを行い、フリーの状態シュートができる」ことを、単元を通してつらぬく主要な学習課題とした。単元を通してメインゲームであるセーフティーエリア・バスケットボールを行い、それを通して得る子どもたちの気づきを大事にした単元構成にした。1単位時間の流れは、「準備運動⇒ボール操作の技能を高めるドリルゲーム⇒本時の課題の把握⇒チームでの作戦タイム及び兄弟チームとの試しのゲーム⇒他チームとのゲーム⇒チームでの振り返り⇒学習のまとめ」とする。授業の最後に行う学習のまとめは、1時間の学習を振り返り、できるようになったことや戦術的気づきを全体で共有するための時間とした。ここでは、「こうすればできるようになることが分かった」という理解や気づきを大切にしていきたい。

また、兄弟チームを編成し、兄弟チームによるゲーム観察の時間を授業に組み込むようにした。これは、より客観的な事実から、自分たちのチームのよさや課題を把握させることを目的にしたものである。4チームを2チームずつに分け兄弟チームとする。「試しのゲーム」の時間では兄弟チーム同士で行うことで、タスクゲームの役割を担わせ、それぞれのチームのよさや課題をお互いにアドバイスできるようにする。また兄弟チーム以外の「他チームとのゲーム」の時間では、兄弟チームにゲーム中の様子を観察させる。シュートやパスの成功数等の数値・兄弟チームからのアドバイスを参考にすることで、自チームの課題に目を向けさせたい。

本時は第6時となり、子どもたちもメインゲームに慣れ、自分たちの考えや気づきのもと作戦を考え、ゲームに取り組む時間になる。この段階では、教師のタイミングを見計らった的確な声掛けがより重要になってくる。子どもたちの気づきや協働的なプレイを引き出せるような声掛けを心掛けたい。

6 単元構想

第6学年「セーフティーエリア・バスケットボール」指導

特性

- 多様なゲーム状況の中で、得点につなげるためにどのように動けばよいかを判断する力を高めることができる。
- パスのみで攻めるルールのため、必然的にチームでの協働的なプレイを生み出すことができ、仲間と楽しく運動に取り組むことができる。
- フリーになれる要素が多く含まれた教材であり、子どもが立案した作戦の実現の可能性が高い。

子どもの実態

- 実態1** ボール操作では、ねらったところへボールを投げることやドリブルを苦手としている子どもが多い。ボールを持たないときにどのように動けばよいか理解できておらず、行動に移せない子どもが多い。
- 実態2** ゲームやボール運動を好意的に捉えている子どもは多いが、ゲーム中は、特定の子どもが活躍する傾向にある。苦手な子どもは、ボールを保持したり、シュートを打ったりすることに消極的である。
- 実態3** ゲーム中の動きに関する理解が十分でないため、具体的なアドバイスをしたり、作戦を立案したりすることが難しい。また、ボール運動が苦手な児童の発言が少ない。

身に付けさせたい力

- 1 シュートに有効な空間にボールを持ち込み、シュートチャンスを生み出したり、よりよいシュートチャンスを選択したりすることができるようにする。
- 2 運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、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。
- 3 自分のチームの特徴に応じた作戦を立てることができるようにする。

愛顔いっぱい 体育学習

学習過程	時間	子どもの活動及び思い	指導上の留意点	評価規準 〈評価観点〉(評価方法)
つかむ	1	セーフティーエリア・バスケットボールのルールを理解しよう。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 単元を通じた学習のめあてを示し、学習の見通しをもたせる。 ○ 単元当初はドリルゲームの時間を十分に確保し、必要なボール操作の技能の習得・習熟を図る。 ○ フリーでボールをもらうために、ボールの出し手との距離や角度を意識して動くことができるように指導する。 ○ セーフティーエリアの重要性を理解させ、その空間の奪取のためにどのように動けば良いかを考えさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ドリルゲームやセーフティーエリア・バスケットボールに進んで取り組もうとしている。 (関・意・態) (観察) ○ ボールをねらったところに投げたり、パスを体の正面で捕ったりすることができる。 (技) (観察) ○ どうすればフリーでパスがもらえるかを判断して動き、友達のサポートをすることができる。 (技) (観察) ○ フリーでパスをもらったり、シュートを打ったりするために、どのように動けば良いかを考えている。 (思・判) (観察、発言、学習カード)
	2			
	3	<ul style="list-style-type: none"> ・単元のめあての確認 ・ルール・ゲームの特徴の理解 <p>フリーでシュートを打つための基本の動きを理解しよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フリーになる動きの理解 ・セーフティーエリアに入る動きの理解 <p>どうすればパスがもらえるのかな。</p> <p>セーフティーエリアを使ってシュートを打とう。</p>		
ひろげる	4	フリーでシュートしよう。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 子どもの学習成果や気付きに応じて段階的に学習のめあてを設定する。 ○ セーフティーエリア以外にシュートが決まる空間はないか考えさせ、どのように動けばよりよいシュートチャンスが作り出せるのかを考えさせる。 ○ 兄弟チームを編成し、客観的なデータをもとにゲーム内容を評価することで、チームの課題に気付かせる。 ○ シュートに有効な空間を作り出したり、より確実に決まるシュートエリアを選択したりするなど、よりよい状況判断を見取り、称賛する。 ○ 子どもそれぞれの気付きを全体で共有し、動きのポイントを徐々に明確にしていく。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 友達と励まし合って練習やゲームに進んで取り組もうとしている。 (関・意・態) (観察) ○ 用具の準備や片付けを安全に気を配りながら行っている。 (関・意・態) (観察) ○ フリーでシュートが打てる空間に移動することができる。 (技) (観察) ○ より確実に決まるシュートチャンスを判断することができる。 (技) (観察) ○ ゲームの特徴に合った攻め方を理解し、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てることができる。 (思・判) (観察、発言、学習カード)
	5	兄弟チームとの練習・作戦の立案		
	6	自分のチームは遠くからのシュートが苦手な人がいるから、近くでシュートが打てる場所はないかな。		
	7	<p>他チームとの対戦</p> <p>振り返りタイム</p> <p>共有タイム</p> <p>どうすればフリーでシュートが打てるのか分かってきたよ。今日の課題を次の時間に生かそう。</p>		
ふかめる	8	<p>ゲーム大会をしよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チーム対抗戦 ・単元の振り返り <p>サッカーやバスケットボールでも、今回学んだことを試してみたいな。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ これまでの学習で学んだことを発揮し、全員が活躍、全員が楽しむゲームを意識させる。 ○ バスケットボールの試しのゲームを行い、本単元の学習がその他のゴール型の学習においても重要であることを認識させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ルールを守り、友達と助け合って進んで運動に取り組んでいる。 (関・意・態) (観察)

7 本時の指導

(1) 目標

- シュートに有効な空間にボールを持ち込み、シュートチャンスを生み出したり、よりよいシュートチャンスを選択したりすることができる。 **【技能】**
- 運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。 **【態度】**
- 自分のチームの特徴に応じた作戦を立てることができる。 **【思考・判断】**

(2) 準備物

バスケットボール、評価シート、付箋、学習カード、ビデオカメラ

(3) 展開

時間	学習活動	○指導上の留意点 ◎評価の視点（評価方法）
2 6 2	1 準備運動をする。 2 ドリルゲームを行う。 ・ パス系 ・ シュート系 3 学習課題を確認する。	◎ 自発的に活動に取り組み、仲間と協力しているか。（1時間を通した観察） 【態度】 ○ 特に手首、足首、肩を十分にほぐす。 ○ ドリルゲームでは、ボール操作のポイントについて、適宜アドバイスをする。 ○ 前時までのプレイを踏まえ、単元をつらぬく課題を解決するために、特に気をつけるべき内容を課題として示す。
もっと得点を取るためにどのように動けばよいか考えよう。		
10 15	4 作戦タイム・兄弟チームとの試しのゲーム 5 他チームとの対戦（2ゲーム）	○ 今日の時間に試したい作戦の内容を兄弟チーム同士で伝え合い、その作戦の有効性について互いにアドバイスができるようにする。 ○ 兄弟チームは、評価シートに試合のデータを記入したり、アドバイスの内容を考えたりする。 ◎ シュートチャンスを生み出したり、シュートチャンスを選択したりすることができたか。 （観察）【技能】
5	6 チームでの振り返り ・ 学習カードの記入	◎ 友達の実態に応じて、アドバイスをすることができたか。 （観察）【思考・判断】 ○ 兄弟チームのアドバイスをもとに、自分たちのチームの良さや課題について考えさせる。
5	7 学習のまとめをする。 ・ 感想発表 ・ 次時の活動予告	○ それぞれのチームが得た戦術的気付きを共有する。 ○ 次時にむけた課題を明確にし、意欲を高める。

8 研究の視点

- セーフティーエリア・バスケットボールの教材としての有効性。
- ゲーム観察を含めた、兄弟チームの有効性。

9 参考・引用文献

※1 『小学校学習指導要領解説 体育編』 文部科学省(2008) 東洋館出版社

※2 『ボール運動の教材を創るーゲームの魅力をクローズアップする授業づくりの探究』

岩田靖 (2016) 大修館書店

セーフティーエリア・バスケットボールのルール

1 チーム

1チーム7～8人で編成する（4チーム）。ただし、ゲームに参加するのは攻撃3人、守備2人の計5人とし、攻守が入れ替わるたびにローテーションを行う。

2 コート

センターラインで区切ったグリッドコートとし、攻撃と守備を分割する。

3 得点形式

セーフティーエリアからの得点は2点、その他の場所からは3点、リングに当たれば1点とする。

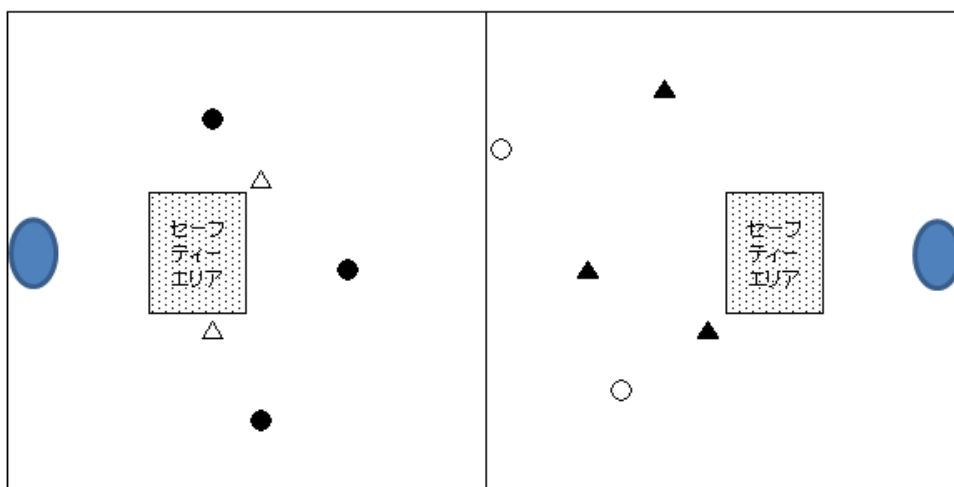
4 ボール

通常のバスケットボール5号球を用いる。

5 ルール

- ・ ゲームのスタートはセンターラインから行う。
- ・ セーフティーエリアでパスを受けると、エリアの中からフリーでシュートが打てる。
- ・ 守備側の2人は自チームの攻撃のとき、センターラインまで動いてパスの出し入れができる。ただし、シュートは打てない。
- ・ シュートが決まったとき、ボールがコート外に出たときは、相手ボールとなり、センターラインからスタートする。
- ・ 守備側がパスカットした場合には、すぐに攻撃に転じてもよい。
- ・ ドリブルはしない。ボールを持った状態で2歩までなら歩くことができる。
- ・ 守備の際には、攻撃側の人を持っているボールに触ってはならない。

6 コート図



※ 黒い表示が攻撃を担当する子どもを示す。

ルールやコートの工夫のねらい

1 ボール操作を簡略化

ドリブルはバスケットボールにとってボールを移動させる重要な技能ではあるが、ここでは、ボールを持たないプレイヤーのサポートの動き（パスコースを作る、シュートチャンスになるスペースへ入る）を身に付けさせたいと考え、ドリブルを禁止したパスゲームの形式とした。ドリブルはねらったところへボールを投げることに次いで子どもが苦手意識を感じているボール操作であり、子ども間の技能差が大きいものでもある。ドリブルをさせないことで、子どもの技能習得・習熟の負担の軽減を図るとともに、ボールを持っていないプレイヤーの動きが、シュートチャンスを作り出す大きな要素であることに気付かせたい。また、一部の技能の優れた子どもだけが活躍するゲームにはなりづらく、多くの子どもへの学習機会を確保することにもつながると考える。

2 パスができる4人目の攻撃側プレイヤーの設定

3対2のアウトナンバーでのゲーム形式は、これまでもよく取り入れてきたものである。しかし、このルールにおいては、パスの受け手をマンツーマンマークされてしまうと、パスの出どころがなくなってしまう。そこで、移動範囲に制限はあるが、4人目の攻撃側プレイヤーを設定することで、実質4対2の状況を作り出し、パスコースの選択肢をより広げられるようにした。

3 意図的な空間作り・選択的なプレイを学ぶ

ゴール型のボール運動では、ゲーム状況が常に変化するが、それぞれの状況に合わせてシュートチャンスにつながる空間を見つけ出さなければならない。それがボール運動の難しさであるが、面白さでもあり、子どもが追求すべき課題になるのではないかと考える。パスを使ってシュートチャンスを生み出そうとする時、ボールの出し手と受け手の間での状況判断を一致させることが重要であり、それが実現できれば、協働的なプレイが成り立ったと言えるのではないだろうか。

ただし、実際のゲームでは、ゴールに対して180度の攻撃空間が存在するとともに、シュートをするのもパスをするのも、また誰にパスを出すのかも全てが自由である。さらに、相手、味方、ゴールの位置なども複雑に関係するため、状況の理解が十分でない、「何をすればよいのか分からない」「どこに動けばよいのか分からない」という子どもが出てくるのが考えられる。そこで、ゴール正面にフリーでシュートが打てるセーフティーエリアを設定することにした。セーフティーエリアをチーム全体で共有することのできる判断の拠り所とし、シュートにつながる空間がどこなのかの判断をやさしくしたいと考えたからである。

また、このような攻撃側有利な状況は、守備側も理解しているはずで、セーフティーエリアへの守備を強化してくるだろう。そうすると今度は、ゴール下やゴールのサイドにディフェンスのいないシュートチャンスとなり得る空間ができることになる。学習を進める中で、このような戦術的気付きを促し、シュートに適した空間を意図的に作り出すことや、よりゴールが決まる確率の高いシュートチャンスを選択する面白さを感じさせたい。

さらに、ここではチームに合わせた様々な作戦が考え出されるだろう。セーフティーエリアの奪取を中心にした作戦や、セーフティーエリアを囲にしてサイドから攻撃する作戦などを子どもは考えたと予想するが、そのどれもが、アウトナンバーの状況下では実現の可能性が高くなると考える。チームの作戦が具体的になり、攻めや守りの方法が共有されるにつれ、子ども同士の関わりもより豊かになるのではないかと考える。