

## 第3・4・5・6学年 体育科学習指導案

伊方町立三机小学校  
指導者 古田 耕治  
和田 学

1 日 時 平成30年7月5日(木) 14:00~14:45 於 三机小学校体育館

2 単元名 ゴール型ゲーム / バスケットボール

### 3 単元目標

- 仲間同士で協力し合ってボールをつなぎ、攻防の楽しさを味わうための技能を身に付けることができる。(技能)
- ルールとマナーを守り、仲間と助け合って運動したり、安全に気を付けたりすることができる。(態度)
- みんなが運動を楽しめるようにルールを工夫したり、自分やチームの特徴に応じた簡単な作戦を考えたりすることができる。(思考・判断)

### 4 単元計画

身に付けさせたい力の系統表

	低 学 年 〈ボールゲーム〉	中 学 年 〈ゴール型ゲーム〉	高 学 年 〈ゴール型〉
技 能	○ 簡単なボール操作によって、的に向かってボールを投げたり蹴ったりする目的でのボール遊びができる。	○ ドリブルやパスでボールを運ぶなど、簡単なボール操作で行えるゲームができる。 ○ ボールやプレイヤーの位置を見て、ボールをもらいやすい場所に移動することができる。	○ 投げる、受ける、運ぶといったボール操作をしたり、ボールを受けやすい場所に動いたりして、攻守入り交じったゲームをすることができる。 ○ 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することができる。
態 度	○ 運動に進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりする。	○ 運動に進んで取り組み、規則を守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりする。	○ 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。
思考・判断	○ ボールゲームの行い方を知り、楽しくゲームができる場や得点の方法などの規則を選ぶ。 ○ 動き方を知り、攻め方を見付ける。	○ 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたりする。 ○ ゴール型ゲームの行い方を知り、楽しくゲームを行う規則などを選ぶ。	○ ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりする。 ○ ゴール型のゲームの行い方を知り、楽しくゲームを行うルールなどを選ぶ。

## 5 指導観

本単元のバスケットボールは、相手チームの防御をかわしながら協力してボールを運び、シュートをして得点を競い合うことが楽しいゲームである。一人一人のシュートやドリブル、パスの技能を高めたり、チームとしての攻め方、守り方がうまくできるようになったりすることで、一層楽しさを味わうことができる。また、ボール操作や歩数の制限について時間をかけて練習することで、積極的な活動につながる。ある程度、技能が身に付いている高学年が、中学年にアドバイスをしたり、チームでの役割分担や作戦を話し合ったりすることで、自分達の伸びを体感することができる教材である。異学年で活動することから、発達段階の差を考えさせ、「みんなが楽しめるバスケットボール」をするために、積極的にルールや作戦について考える力を育てることのできる教材である。

本校の児童25名（3年生8名、4年生3名、5年生7名、6年生7名）は、ボール運動に対する興味・関心が高く、体育の授業を好きな児童が多い。特別支援学級の児童2名（3年生女子1名、6年生女子1名）は、チームプレイを苦手とするので、児童の実態に合わせた活動をし、できる範囲で関わり合えるようにしている。バスケットボールについては、全員が課外の運動練習で経験しているが、発達段階による差は大きい。ボール操作については、身長が低い中学年には、シュートが難しい状況にある。パスやドリブルは自分一人だとしてできるが、ディフェンスがいると思ったようにできないととらえている児童が多い。高学年は、競技レベルで考えているので、ドリブルとシュートに苦手意識を持つ児童が半数程度いるが、中学年を指導するには十分な技能をもっている。「折り返しリレー」の単元では、高学年が中心となり中学年に対するルールの周知やチームでの作戦を進めていく活動を体験している。

本時では、簡単な準備運動の後、2チームで試しのゲームを行う。前時までの活動と試しのゲームから、チームのよさや改善点について話し合い、ボール操作やゲームの動きにつながるドリル練習（技能の習得を目的とする）を自分達で考えて行う。高学年がリーダーとなり、中学年に励ましやアドバイスの声をかけて、スキルアップの楽しさを味わわせる活動としたい。中学年は、高学年のアドバイスを受けて、ボール操作等の技能が伸びることに喜びを感じたり、アドバイスをもらって成就感を味わったりすること、高学年は、チーム全体のことを考えて練習を進める中で、リーダーとしての喜びを感じたり、連帯感を味わったりすることができるよう指導・支援をしていきたい。

## 6 研究の視点および内容と方法

### (1) 仲間との豊かな関わり

- ・ 異学年で学習することにより、互いに見合い、教え合いながら練習に取り組み、異学年での交流のよさを感じられるようにする。
- ・ 運動を通して、自分や友達の心と体の状態の変化の気付きや感動を書き込めるように、学習カード等を活用する。
- ・ 相互の評価を取り入れ、互いのよさや改善点に気付くことができるよう学習カードを工夫する。

### (2) 教材との豊かな関わり

- ・ 運動有能感調査を行い、ねらいを明確にする。
- ・ バスケットボールのシュートやドリブル、パスの技能向上につながる動きが練習できるようにする。
- ・ 開発した補助運動の効果を検証する。

### (3) 豊かな関わりを支える ICT 機器の活用

- ・ ICT 機器を活用し、見本となる動きを確かめたり、自分や仲間と連携した動きやタイミングを確認したりすることができるようにする。
- ・ 気付きを引き出す言葉かけのタイミングや工夫を図る。

7 指導計画 (全6時間)

1	2	3	4 (本時)	5	6
オリエンテーション ・学習のねらい 「みんなが楽しめるバスケボール」 ・学習のながれ ・ルールやマナーの確認 ・最初のゲーム	考えてみよう ・前時の経験から、シュートまでのボールの運び方を考えよう。	やってみよう ・シュートやドリブル、パスなどがうまくなるための練習をしよう。 ・チームで連携した動きの確認をしよう。	まとめよう ・簡単な作戦を立て、練習しよう。	ゲーム大会を開こう ・チームの作戦を考え、ゲーム大会を開こう。 ・IT スタジアムに参加してみよう。	

8 本時の指導

(1) 本時の目標

- ドリブル、パスなどで、ボールを運び、味方のシュートにつなげることができる。 (技能)
- 互いによさや改善点を言葉にして伝え、互いに高め合おうとすることができる。 (態度)
- ルールやマナー、チーム内での自分の役割を理解し、チームの作戦に合った練習をすることができる。 (思考・判断)

(2) 準備物

バスケットボール、グリッドコート、タイムタイマー、作戦ボード、カラーマーカー、カラーコーン、学習カード、筆記用具、タブレット型端末、視聴覚機器

(3) 展開

学 習 指 導	指導 ○ 評価 ◎
1 チームで考えた準備運動をする。	○ 十分に体がほぐれるよう準備運動をしっかりと行わせる。
2 試しのゲームをしてよさや改善点について話し合う。 ・「黒だけど白」(黒) チーム対「最強」(緑) チームで行う。	○ 「ハッピーラッキー」(黄) チームと「元気MAX」(青) チーム (前時に試しのゲームを行っている) は、録画しながらよさや改善点を見つける。 ○ 試しのゲームをして、よさや改善点について話し合うことで自分達のチームの特徴をつかみ、活動の意欲を高める。
3 ドリブルやパスのポイントを確かめ、ドリブル練習の内容を決める。	○ 手本となる動きを確認し、自分達のチームの課題にあった練習方法を話し合い、チームで確認する。
4 チームで話し合い、ドリブルやパスの技能向上につながる動きの練習に取り組む。	○ ドリブルやパスでのボール運びについて課題をもって、チームの中で、高学年から中学年にアドバイスをさせる。 ○ タブレット端末を活用し、動きのポイントを確かめ合ったり、記録を蓄積したりする。 ◎ リズムのよいドリブルや味方につながるパスができている。〈技能〉 (観察・学習カード・ICT 機器)
5 学習の様子やできばえを振り返る。 ・工夫したことやうまくいったことを発表し、交流する。 ・楽しさにつながった声掛け・態度について発表し、交流する。	○ 評価カードに記入し、達成感や連帯感を味わうことができるよう言葉掛けをする。