

第 5 学年 体育科学習指導案

1 単元名 ボール運動 (ゴール型)
 バスケットボール ～「フリースhootゾーン」を生かしてスペースをつくろう～

2 単元の目標

- 簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを持たないときの動きを身に付けシュートをすることができる。 【技能】
- チームで協力しながら運動に進んで取り組み、ルールを守りながら練習やゲームを行ったり、安全に気を配ったりすることができる。 【態度】
- 「フリースhootゾーン」を用いて、チームで連携しながらシュートをするための作戦を立てたり、役割を決めたりすることができる。 【思考・判断】

3 単元の評価規準 ※◎は十分満足できる状況

	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
単元の評価規準	・チームで協力しながら運動に進んで取り組み、ルールを守りながら練習やゲームを行ったり、安全に気を配ったりしている。	・「フリースhootゾーン」を用いて、チームで連携しながらシュートをするための作戦を立てたり、役割を決めたりしている。 ・ <u>自分のチームの特徴を知り、チームで連携しながらシュートを入れるための作戦を立てたり、役割を決めたりしている。</u> (第 6 学年時)	・ゴール型では、簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを持たないときの動きを身に付けシュートをすることができる。 ・ <u>ゴール型では、簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを持たないときの動きを身に付けシュートを入れることができる。</u> (第 6 学年時)
学習活動に即した評価規準	①チームで協力しながら運動に取り組んでいる。 ◎ <u>進んで</u> ②ルールを守りながら練習やゲームを行っている。 ◎ <u>友達と励まし合いながら</u> ③安全に気を配っている。 ◎ <u>友達に声を掛けながら</u>	①「フリースhootゾーン」を置く場所や役割について、自分の考えを作戦タイム時に発言している。 ◎ <u>進んで</u> ②兄弟チームの動きを評価し、伝えている。 ◎ <u>進んで</u>	①パスやドリブルを使って、ボールを相手コートに運ぶことができる。 ◎ <u>できるだけ早く</u> ②パスを受けてシュートをすることができる。 ◎ <u>1試合に2本以上</u> ③ディフェンスを引き付ける(「フリースhootゾーン」に走り込む)動きに連動して空いているスペースに走り込むことができる。 ◎ <u>パスを受けてシュートをすることができる</u>

4 単元と指導の構想

(1) 単元について

ボール運動は、体育の授業の中でも児童がとても楽しく取り組むことができる単元の一つである。しかし、技能の差が開きやすく、このことが学習意欲にも大きく影響する単元でもある。中には、パスやシュートなどの技能が身に付かない児童や、目まぐるしく攻守が入れ替わるゲーム状況の中で、自分がどのようなプレー選択を行えばいいのかがわからず、困惑する児童がいる。

また、ボール運動（ゴール型）は、コート内で攻守が入り交じり、チーム対チームの攻防によって一定時間内に得点を競い合うことで楽しさや喜びを味わうことができる単元である。しかし、戦術学習を中核に据えた授業では、立案された戦術が実際のゲームで効果的に行われるケースは少なく、その結果、児童のゲームパフォーマンスの向上につながらないこともある。

本単元では、1チームを8人で編成し、メインゲームでは4対3のアウトナンバーゲームを行う。そうすることで、攻撃側プレーヤー数は守備側プレーヤー数を常に上回る状況になり、近くにいるフリーの味方にパスを出したり、シュートをするために必要となるボールを持たないときの動きを身に付けたりすることができるようになる。そして、『児童全員がシュートをし、得点を競い合いながら攻防する楽しさ』や『チームで連携したり、「フリーシュートゾーン」を利用したりしながら、自分たちで考えた作戦を成功させるよろこび』を子どもたち一人一人に味わわせたい。

(2) 児童の実態

児童は第4学年でポートボールの学習をした。バスケットボールに関するアンケート調査を行うと「あまり好きではない・嫌い」と答える児童が34名中14名いた。その児童の多くが「シュートを入れることが難しい。」ということを理由に挙げていた。シュートに関する技能調査でも、「ここからならシュートが入る。」と思う所から3本シュートをさせると、シュートが1本も入らなかった児童が34名中13名、1本しか入らなかった児童が34名中10名いた。地域のバスケットボールチームに所属している、あるいは所属していた児童は4名いる。

5年生「ボール運動（ベースボール型）」の単元では、ティーボールを取り上げ、『「アウトゾーン」に全員が集まったらバッターをアウトにすることができる。』というルールを設定してメインゲームを行った。そうすることで、「アウトゾーン」を自由に動かしながら、できるだけ早くバッターをアウトにするための作戦や一人一人の役割を考えることができた。また、運動が苦手な児童も友達からのアドバイスを受けながら「アウトゾーン」がある所や相手の守備位置に合わせて打つ方向を工夫したり、「アウトゾーン」が目印になり、打球方向に合わせてどの「アウトゾーン」に集まるかを判断しながらプレーしたりしている姿が見られた。

(3) 指導の構想

① 攻撃しやすくなるように「4対3アウトナンバーゲーム（オールコート）」をメインゲームとして行う

バスケットボールでオープンナンバーゲームをメインゲームとして行うと、ミスが増えたり、フリーでボールを受けることが難しくなったりする。これまでの実践でも、何度もボールを取られたり、得点しやすい場所に移動しても目の前にディフェンスがいてパスを通すことができなかつたりし、シュートをするまでに至らない攻撃が見られた。

そこで、攻撃しやすくなるように「4対3アウトナンバーゲーム（オールコート）」をメインゲームとして行う。攻撃側プレーヤー数が守備側プレーヤー数を常に上回る状況になることで、ミスをせず、フリーの味方にパスをしながらボールを運ぶことが『できる』ようになり、ゴール付近で攻防することを『楽しむ』児童を育てる。

② ボール操作がしやすくなる用具（ボール）を用いる

バスケットボールは、コート内で攻守が入り交じり、チーム対チームの攻防によって一定時間内に得点を競い合うことで楽しさやよろこびを味わうことができる運動である。しかし、これまでの実践では、パスやシュートなどの技能を身に付けることができず、バスケットボールがもっている特性を十分味わうことができない児童がいた。

そこで、ボール操作がしやすくなる用具（ボール）を用いる。人工皮革のボールよりも重量が150～200g程軽く、柔らかくて弾力のあるボールを用いることで、力のない児童もシュートをすることが『できる』ようになり、得点を競い合いながら攻防することを『楽しむ』児童を育てる。

③ 自由に2か所選べる「フリーシュートゾーン」を設定する

「フリーシュートゾーン」を固定せず、自由に2か所選べるようにすることで、児童の思考を促し、守備側の動きに合わせて作戦を考えやすくさせる。

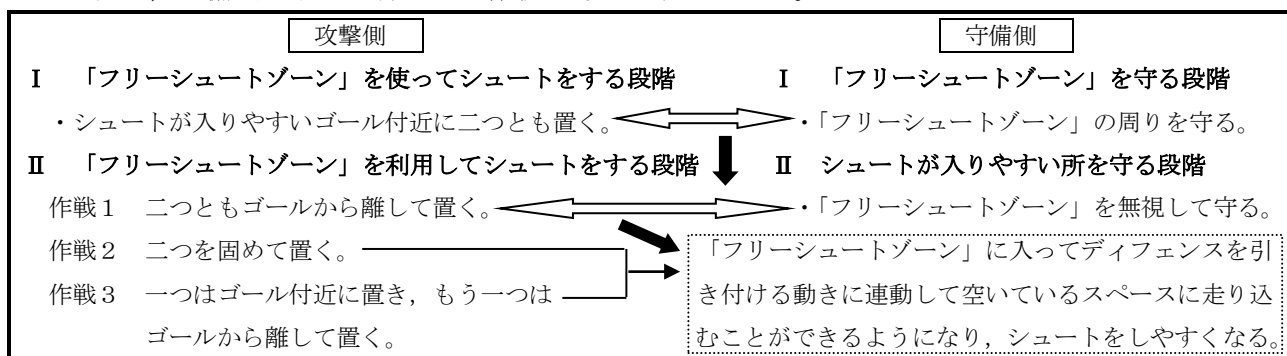


図1 児童が思考しながら作戦を立てていく様子（思考・判断の姿）

バスケットボールは、次から次へとゲームの状況が様々変化するため、チームで考えた作戦がゲームの中でうまく行われるケースは少ない。これまでの実践でも、作戦タイムの時間を設けても児童の思考が広がったり深まったりしている様子はあまり見られず、実際考えた作戦もゲームの中でうまく行われることは少なかった。

そこで、自由に2か所選べる「フリーシュートゾーン」を設定する。どこに動けばいいのか分かるための目標物を設定し、それを目印に一人一人の動きを考えさせることで、自分の動きが『わかり』、自分たちで考えた作戦通りにチームで連携してシュートをするを『楽しむ』児童を育てる。

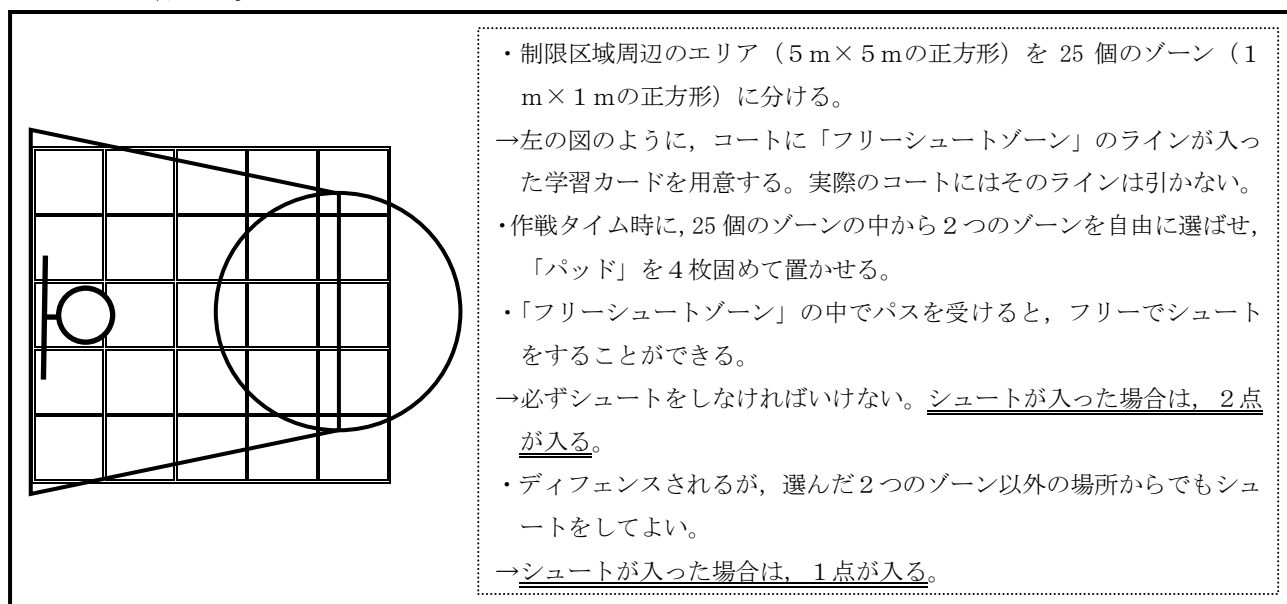


図2 フリーシュートゾーン

④ ボールを持たないときの動きを身に付けさせる「スペース・ラン・ゲーム」を行う

バスケットボールは、前後左右に動いてスペースをつくり出し、そこにパスを通すことでより高い確率でシュートを入れることができるため、空いているスペースをつくり出し、そこに走り込むボールを持たないときの動きを身に付けさせる必要がある。しかし、これまでの実践では、自分がどこに動けばいいのかが分からず困惑する児童がいた。

そこで、ボールを持たないときの動きを身に付けさせる「スペース・ラン・ゲーム」を行う。シュートを禁止し、ボールを持たないときの動きに重点を置いたタスクゲームを行うことで、「フリーシュートゾーン」や空いているスペースに走り込んでパスを受けることが『できる』ようになり、シュートをするために必要となるボールを持たないときの動きが『わかる』児童を育てる。

スペース・ラン・ゲームⅠ	スペース・ラン・ゲームⅡ
・「フリーシュートゾーン」にパスを通すと1点が入る。	・ゴール付近に置かれた「シュートゾーン」にパスを通すと3点,「フリーシュートゾーン」にパスを通すと1点が入る。
<ul style="list-style-type: none"> ・4対3（ハーフコート）で行う。 ・「フリーシュートゾーン」を自由に2か所選ばせる。 ・相手チームにボールを取られた場合、1点減点する。 	

⑤ 「注目ポイント」（動きを見る観点）に着目させながら、兄弟チーム同士でアドバイスし合う活動に取り組みさせる

5年生という発達段階を考えると、プレーしながら自分たちの動きを評価したり、相手の動きに合わせてゲーム中に作戦を修正したりするのは難しい。また、シュートを入れたり、相手のシュートをブロックしたりするなど、得点につながるプレーばかりに目がいってしまい、それまでの過程で行われているよい動きにはなかなか気づきにくい。そのため、友達からアドバイスをしてもらい、それを基に作戦を修正させていく必要がある。

そこで、「注目ポイント」（動きを見る観点）に着目させながら、兄弟チーム同士でアドバイスし合う活動に取り組みさせる。作戦ボードを使ってアドバイスをさせることで、自分たちで考えた作戦を修正し、実際のゲームで試すことを『楽しみ』ながら、動きを高めることが『できる』児童を育てる。

5 指導と評価の計画（全8時間 本時：6／8時間目）

次	時間	主な学習活動	留意点	学習活動に即した評価規準（評価方法） ※番号は、「3 単元の評価規準」と対応		
				関・意・態	思・判	技能
1 ゲームを楽しむための課題を見付けよう	1	課題：バスケットボールのルールを知り、ゲームを通して自分たちの課題を見付けよう		①チームで協力しながら運動に取り組んでいる。（観察） ②ルールを守りながら練習やゲームを行っている。（観察）		①パスやドリブルを使って、ボールを相手コートに運ぶことができる。（観察）
		①バスケットボールのルールを理解する。 ②4対3アウトナンバーゲームを行う。 ③ドリルゲームを行う。 ・金魚のふん ④振り返りを行う。	・図を提示しながら「トラベリング・ダブルドリブル・ファール」の3つのルールを説明する。 ・4対3になるように、実際に動きながらルールを説明する。 ・2人組になり、前を走る人のスピードに合わせてドリブルをさせる。 ・バスケットボールを楽しむために必要となる自分の課題を書かせる。			

2 シュートが入りやすい場所を見付けよう	2	<p>課題：シュートを入れるためのポイントを理解し、シュートが入りやすい場所を見付けよう</p> <p>①ドリルゲームを行う。 ・連続シュートゲーム</p> <p>②「フリーシュートゾーン」を用いたメインゲームのルールを理解する。</p> <p>③4対3アウトナンバーゲームを行う。</p> <p>④振り返りを行う。</p> <p>・目印としてバックボードの四角の中を赤くする。</p> <p>・シュートが入りやすくなるように、「フリーシュートゾーン」を置く場所を考えさせる。</p> <p>・「フリーシュートゾーン」にパスを通して、得点にならない。</p> <p>・シュートが入りやすい場所を25個のゾーンの中から選ばせる。</p>	<p>①チームで協力しながら運動に取り組んでいる。(観察)</p> <p>②ルールを守りながら練習やゲームを行っている。(観察)</p>		<p>①パスやドリブルを使って、ボールを相手コートに運ぶことができる。(観察)</p>
3 「フリーシュートゾーン」を使ってシュートをしよう	3 ～ 5	<p>課題：「フリーシュートゾーン」を使ってシュートをする作戦（フォーメーションⅠ）を考えよう</p> <p>①チームで作戦（フォーメーションⅠ）を考える。</p> <p>②タスクゲームを行う。 ・スペース・ラン・ゲームⅠ</p> <p>③4対3アウトナンバーゲームを行う。</p> <p>④振り返りを行う。</p> <p>・前時までに児童が気付いたことや、児童のよい動きを提示する。</p> <p>・ICレコーダーを使って、話合いの内容を録音させる。</p> <p>・「フリーシュートゾーン」を置く場所を決めさせる。</p> <p>・「注目ポイント」（動きを見る観点）に着目しながらチーム全体の動きを見て、アドバイスをさせる。</p> <p>・『「フリーシュートゾーン」を使ってシュートをするための動き』を使った作戦のよかったことと難しかったことを書かせる。</p>	<p>③安全に気を配っている。(観察)</p>	<p>①「フリーシュートゾーン」を置く場所や役割について、自分の考えを作戦タイム時に発言している。(学習カード・ICレコーダー)</p>	<p>②パスを受けてシュートができる。(観察)</p>
4 「フリーシュートゾーン」を利用してシュートをしよう	6 (本時) ～ 8	<p>課題：「フリーシュートゾーン」を利用してシュートをする作戦（フォーメーションⅡ）を考えよう</p> <p>①チームで作戦（フォーメーションⅡ）を考える。</p> <p>②タスクゲームを行う。 ・スペース・ラン・ゲームⅡ</p> <p>③4対3アウトナンバーゲームを行う。</p> <p>④振り返りを行う。</p> <p>・前時までに児童が気付いたことや、児童のよい動きを紹介する。</p> <p>・ICレコーダーを使って、話合いの内容を録音させる。</p> <p>・「フリーシュートゾーン」を置く場所を決めさせる。</p> <p>・「注目ポイント」（動きを見る観点）に着目しながらチーム全体の動きを見て、アドバイスをさせる。</p> <p>・『「フリーシュートゾーン」を利用してシュートをするための動き』を使った作戦のよかったことと難しかったことを書かせる。</p>		<p>②兄弟チームの動きを評価し、伝えている。(ICレコーダー)</p>	<p>②パスを受けてシュートができる。(観察)</p> <p>③ディフェンスを引き付ける動きに連動して空いているスペースに走り込むことができる。(観察)</p>

6 本時の学習（本時：6／8時間目）

(1) 本時のねらい

- 「フリーシュートゾーン」を利用してシュートをするために必要となるボールを持たないときの動きを使った作戦を考え、実際のゲームで試すことを通して、その作戦のよさを見付けることができる。 【思考・判断】

(2) 本時の構想

① 『「フリーシュートゾーン」を利用してシュートをするための動き』を提示する

児童は、これまでの学習で「フリーシュートゾーン」を使ってシュートを入れることができるようになってきている。しかし、一方では、「フリーシュートゾーン」にディフェンスが密集し、パスを通すことが難しくなっている。

そこで本時では、『「フリーシュートゾーン」を利用してシュートをするための動き』を提示する。そして、「フリーシュートゾーン」に入ってディフェンスを引き付ける動きと空いているスペースに走り込む動きが『わかる』ことで、その2つのボールを持たないときの動きを使った作戦を考え、実際のゲームで試すことを『楽しむ』児童を育てる。

② 「注目ポイント」（動きを見る観点）に着目させながら、兄弟チーム同士でアドバイスし合う活動に取り組ませる

5年生という発達段階を考えると、プレーしながら自分たちの動きを評価したり、相手の動きに合わせてゲーム中に作戦を修正したりするのは難しい。そのため、友達からアドバイスをもらい、それを基に作戦を修正させていく必要がある。児童は、これまでの学習で『「フリーシュートゾーン」に入る』と『「フリーシュートゾーン」にパスをする』という2つの「注目ポイント」（動きを見る観点）に着目しながら、チーム全体の動きを見て、ゲーム中に兄弟チームに向かって指示を出したり、作戦タイムの時に作戦ボードを使ってアドバイスをしたりする活動に取り組んできている。

そこで本時では、『「フリーシュートゾーン」に入る』、『空いているスペースに走り込む』、『空いているスペースにパスをする』という3つの「注目ポイント」（動きを見る観点）に着目させながら、兄弟チーム同士でアドバイスし合う活動に取り組ませる。そして、兄弟チームのアドバイスを基に作戦を修正し、実際のゲームで試すことを『楽しみ』ながら、チームで連動した動きを身に付けることが『できる』児童を育てる。

(3) 本時の展開

※本時では、運動についての思考・判断を主として評価する。

	学習内容・活動	主な教師の働き掛けと児童の反応	指導上の留意点（※）と評価（評価方法）
3	○本時の課題を確認する	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 前回の学習カードを読んでいたら、いいところに気付いていた人がいたので、発表してもらいます。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・「フリーシュートゾーン」の周りにディフェンスがいたので、パスをすることができませんでした。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 実際にどんな動きをしていたのか、ビデオ映像で見てみましょう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・「フリーシュートゾーン」に入ってディフェンスを引き付けている人と、空いているスペースに走り込んでパスをもらっている人がいます。 ・空いているスペースにはディフェンスがいないので、シュートを入れることができますと思います。 	※前時までのビデオ映像（メインゲーム）の中から、以下の2つの動きが見られる映像を提示する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> ①「フリーシュートゾーン」に入ってディフェンスを引き付ける動き ②空いているスペースに走り込む動き </div> ※ビデオ映像の動きを黒板上でマグネットを操作しながら説明する。

6	○チームごとにフォーメーションⅡを考える	<p>『「フリーシュートゾーン」を利用してシュートをするための動き』を使ったフォーメーションⅡを考えましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「フリーシュートゾーン」に入る人と、「シュートゾーン」に走り込む人を決めてシュートができるようにしよう。 ・ディフェンスがない方にパスをするといいと思う。 	<p>※学習カードに言葉や矢印を使って、「フリーシュートゾーン」を置く場所と人やボールの動きを書かせる。</p>
9	○タスクゲームを行う ・スペース・ラン・ゲームⅡ	<p>スペース・ラン・ゲームⅡをします。アドバイスをし合ったり、動き方を修正したりしながらやりましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「フリーシュートゾーン」を右側か左側に固めて置くと、スペースができやすくなると思います。 ・一つはゴールの近くに置いて、もう一つはゴールから離して置くと、「フリーシュートゾーン」と空いているスペースのどちらからでもシュートをすることができますと思います。 	<p>※兄弟チームで対戦させる。</p> <p>※「注目ポイント」を提示する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「フリーシュートゾーン」に入る ・空いているスペースに走り込む ・空いているスペースにパスをする
6	○メインゲーム・作戦タイムを行う（1回目）	<p>今日は青対橙がステージ側、赤対緑が入り口側で行います。ゲームの時間は3分です。3つの注目ポイントについてアドバイスができるように、兄弟チームの動きをしっかり見るようにしましょう。あいさつをして、スタートの位置についてください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・右側の「フリーシュートゾーン」に入ると、左側にスペースができやすいからいいと思いました。 	<p>※ゲームを見る時は、「注目ポイント」に着目しながらチーム全体の動きを見させる。</p> <p>※ゲーム中も兄弟チームに向かって指示をしたり、励ましの声を掛けたりさせる。</p> <p>※作戦タイムの時にボールと作戦ボードを与え、自由に使わせる。</p> <p>※アドバイスをする内容が分からないチームには、作戦ボード上でプレーを再現しながら説明する。</p>
6	○メインゲーム・作戦タイムを行う（2回目）	<p>2回目のゲームを行います。あいさつをして、スタートの位置についてください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「フリーシュートゾーン」に入ってもディフェンスがいなかったら、パスをすればいいと思いました。 	<p>「フリーシュートゾーン」に入ってディフェンスを引き付けることを通して、その動きに連動して空いているスペースに走り込むことができる。【運動の技能】（観察）</p>
6	○メインゲーム・作戦タイムを行う（3回目）	<p>3回目のゲームを行います。あいさつをして、スタートの位置についてください。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「フリーシュートゾーン」に入る人の動きよりも、少しだけ遅れて走り出すといいと思いました。 	
4	○メインゲームを行う（4回目）	<p>4回目のゲームを行います。あいさつをして、スタートの位置についてください。</p>	
5	○『「フリーシュートゾーン」を利用してシュートをするための動き』を使った作戦のよさを確認する	<p>『「フリーシュートゾーン」を利用してシュートをするための動き』を使ったフォーメーションⅡのよかったことと難しかったことを書きましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・空いているスペースを見つけて、そこに走り込んでシュートを入れることができたことです。 ・パスをもらってから、ディフェンスが来る前にシュートをするのが難しかったです。 	<p>※学習カードに書かせて発表させる。</p> <p>「フリーシュートゾーン」を利用してシュートをするために必要となるボールを持たないときの動きを使った作戦を考え、実際のゲームで試すことを通して、その作戦のよさを見付けることができる。</p> <p>【運動についての思考・判断】（学習カード）</p>