

体育科学習指導案

単元名（題材名）「バスケットボール」

令和5年10月 第5学年 指導者 茂木 一弥

I 単元（題材）の構想

1 単元観（題材観）

小学校学習指導要領（平成29年告示）解説体育編には、高学年のボール運動は「ルールや作戦を工夫したり，集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びを味わうことができる運動である」とある。バスケットボールは、パスやドリブルでボールを運び、ゴールにシュートして得点し、相手チームと競争して楽しむ運動である。これまでに学習してきたゴール型の中では的となるゴールが小さく、シュートの難易度が上がるが、それだけに得点したときの喜びを感じることでできるゲームでもある。みんなでボールを運んで得点するためには、どんなボール操作やボールを持たないときの動きをすればよいのかを一人一人が理解し、技能を身に付けることが大切である。また、チームで相談したり、毎時のまとめの時間に全体で話し合ったりしながら、ゲームを通して資質・能力が身に付くようにしていきたい。5年生で初めてバスケットボールを経験する児童が多いため、ボールへの恐怖心やボール操作の難しさを感じたり、ゲームに苦手意識を感じたりするかもしれない。誰もが安心して力いっぱい取り組むことができるように、用具やルール等を工夫する必要がある。また、ボール操作の技能（パス・ドリブル・シュートなど）を高めていくための運動を取り入れていったり、体を動かすことが「楽しい」と思えるような運動を取り入れていったりしていきたい。

2 研究との関わり

特別研修では、「運動の特性」に触れたり、その特性に応じた楽しさや喜びを味わったりするための工夫を通して児童一人一人が「運動って楽しいな」「体を動かすのって楽しいな」を感じ、それをきっかけに「もっと体育の授業がしたいな」と考える児童が少しでも増えていくことをテーマとしている。本単元では、「ウォーミングアップ」として、楽しみながら遊び感覚で行えるサーキット運動を取り入れることで、「運動に対するモチベーション」を高めて授業をスタートできるようにしたい。また、体育ノートを活用して話合いや振り返りを積み重ねることによって、試行錯誤しながら楽しく運動に取り組む方向付けをしたい。

3 単元（題材）の目標及び児童（生徒）の実態

| | 目 標 | 児童（生徒）の実態 |
|--------------|--|---|
| 知識及び技能 | <ul style="list-style-type: none">バスケットボールの楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができるようにする。 | <ul style="list-style-type: none">運動技能に個人差が見られる。休み時間には、ドッジボールなどを行っている児童（特に男子）が多い。ボールを投げたり、キャッチしたりは比較的できる児童が多い。ゴール型は4年次に「フラッグフットボール」の学習を行っている。 |
| 思考力、判断力、表現力等 | <ul style="list-style-type: none">ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。 | <ul style="list-style-type: none">「どうするとその運動がよりうまくできるか」や「自分やチームの課題は何か」という視点を持ち、仲間とアドバイスをし合う機会は、これまで少なかった。 |
| 学びに向かう力、人間性等 | <ul style="list-style-type: none">運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取り組みを認めたり、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。 | <ul style="list-style-type: none">運動に対して苦手意識のある児童と得意意識のある児童の意欲に差が見られる。体育授業が「好き」という児童は多い。「嫌い」という児童もいる。励まし合う声は授業中にも出ることが多い。 |

4 評価規準

| | |
|---------------|--|
| 知識・技能 | ① 運動の行い方を理解している。 ② ボール操作(パス、キャッチ、シュート、ドリブル)とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをしている。 |
| 思考・判断・表現 | ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。 |
| 主体的に学習に取り組む態度 | ① 運動に積極的に取り組もうとし、ルールを守って運動をしようとしている。 ② 勝敗を受け入れようとしたり、仲間の考えや取り組みを認めようとしたりしていたり、場や用具の安全に気を配ったりしている。 |

5 指導及び評価、ICT活用の計画（全8時間：本時第5時）

| 過程 | 時間 | ■ねらい □学習活動 ★ICT活用に関する事項 | 知 | 思 | 態 | ◆評価項目<方法(観点)> ○指導に生かす評価 ●評定に用いる評価 |
|------|--|--|---|---|---|---|
| つかむ | 1 | <p>■バスケットボールの行い方について説明したり、実際に動いたりすることができるようにする。</p> <p>□試しのゲームを通して、感じたことや思ったことを学級全体で共有し、学習課題への解決の見通しをもつ。→「どんなことができるよいか？」</p> | ○ | | ○ | <p>◆バスケットボール行い方について説明したり、動いたりしている。 <観察(知①)></p> <p>◆積極的に運動に取り組もうとしている。 <観察・体育ノート(態①)></p> |
| | <p>[単元の学習課題] バスケットボールについて知り、「パス」「ドリブル」「シュート」の技を磨き、仲間と作戦を立て「チーム」で勝利を目指そう！</p> | | | | | |
| 追究する | 2 | <p>■自分の前が空いたらシュートがうてるようにする。</p> <p>□シュートの「うち方ポイント」を確認し、ドリル練習を行い、ゲームに取り組む。</p> | ○ | | | <p>◆「ノーマーク」時に、シュートをうつことができている。 <観察(知②)></p> |
| | 3 | <p>■ボールを持たないときの動きのポイントについて友達に伝えることができるようにする。</p> <p>□「どうすればパスをもらうことができるか」を考え、ボールを持たないときの動きについてポイントを伝え合う。</p> | | ○ | | <p>◆ボールを持たないときの動きについて、そのポイントを考え、友達に伝えている。 <観察・体育ノート(思)></p> |
| | 4 | <p>■ボールを保持したときのプレーの原則を理解する。</p> <p>□「シュート」「パス」「ドリブル」「ボールキープ」の判断をどのようにしていくかを考え、ゲームに取り組む。</p> | | ○ | | <p>◆ボールを保持したときの動きについて、そのポイントを考え、友達に伝えている。 <観察・体育ノート(思)></p> |

| | | | | | |
|--|--|---|---|-------------------------------------|--|
| 5 本 時 | <p>■パスを受けてシュートをうつことができるようにする。</p> <p>□「シュートをうつために自分に必要なことは何か」について考え、練習の仕方を選び、ゲームに取り組む。</p> | ○ | | ◆パスを受けてシュートをうつことができている。 <観察(知②)> | |
| <p>[本時のめあて]</p> <p>チームドリル練習に取り組んで、「シュートをうつために必要なスキル」を高めよう！</p> | | | | | |
| ま と め る | 6 | <p>■チームの特徴に応じた作戦を話し合う中で、仲間の考えや取り組みを認められるようにする。</p> <p>□「チームの課題の解決するために必要なことは何か」について考え、練習を選択して取り組む。</p> <p>★タブレット端末でゲームの様子を録画しておき、ゲーム分析に生かせるようにする。</p> | | ● | ◆チームの課題や仲間の特徴に応じた作戦を話し合う中で、仲間の考えや取り組みを認めようとしている。 <観察・体育ノート(態②)> |
| | 7 | <p>■チームの特徴に応じた作戦を考えることができる。</p> <p>□チームの特徴や課題に応じた作戦を考え、チームで練習する。</p> | | ● | ◆チームの特徴に応じた作戦について考えたことを伝えている。 <観察・体育ノート(思①)> ◆友達と協力して、ゲームで使用する用具等の準備や片付けをしている。 <観察(態②)> |
| | 8 | <p>■素速い攻撃でノーマークシュートがうてるようにする。</p> <p>□チーム練習に取り組む、「素速い攻撃でノーマークシュート」がうてるようにゲームに取り組む。</p> | ● | | ◆ノーマークでシュートがうてるように、ボール操作やボールを持たないときの動きができている。 <観察(知②)> |

II 第5時の学習

1 ねらい 「パスを受けてシュートをうつ」ために必要なチームドリル練習に取り組むことを通して、技能の向上を実感したり、楽しんで運動したりすることができる。

2 展 開

| 主な学習活動 予想される児童(生徒)の反応〔S〕 | ◎研究上の手立て ○指導上の留意点 ◆評価項目(観点) |
|--|--|
| <p>1 ウォーミングアップに取り組む。(導入①6分)</p> <p>・チームごとにサーキット形式 1分間(運動)-15秒(移動)-1分間(運動) ※繰り返し</p> <p>① リアクションキャッチ 1分間 ② 2ボールコーディネーション 1分間 ③ ボールタッチ2 on 1 1分間 ④ ボールあり鬼ごっこ 1分間</p> | <p>◎児童一人一人が、「運動」を楽しみながら、「体育」の授業をスタートできるように「ボールを扱いながら」行う遊び感覚が味わえる運動を取り入れる。</p> <p>○「いいよ!」「その動き上手!」など児童のよい動きを見付け、前向きな声掛けができるようにする。</p> |

| | |
|--|--|
| <p>S : 気持ちがいいな。楽しいな。 S : まだ、少し難しく感じるな。</p> | <p>○チームでの道具の準備が終わったら、個人シューティングを行わせる。</p> |
| <p>2 前時の学習を振り返り、本時のめあてをつかむ。 (導入②5分)</p> <p>S : 前は、パスが通らなかったな。 S : 動き方がまだわからないな。 S : 「シュート」がもっとうてるようにしたいな。 S : パスをキャッチできるようになりたいな。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><めあて> チームドリル練習に取り組んで、「シュートをうつために必要なスキル」を高めよう！</p> </div> | <p>○児童が本時の見通しがもてるように、単元の学習課題解決に向けて「今日の授業のめあてはどうか？」と問い掛ける。 ○児童の言葉を使って、スムーズにめあての確認ができるように、めあてはキーワード化して設定する。 ○「パス」「キャッチ」「シュート」「ドリブル」「ボールを待たない時の動き方」のどれが課題なのかを児童一人一人が確認できるようにワークシートに書かせる。</p> |
| <p>3 チームドリル練習に取り組む、技能を高める。 (展開①14分)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで話し合い、取り組むドリル練習を選ぶ。(4分) ・チームで選んだ練習に取り組む。(10分) <p>① パスシュートゲーム S : いいパスが出せると、いいシュートにつながるな。 S : キャッチがうまくできないな。</p> <p>② 三角パスゲーム (チェスト、プッシュパス、バウンズ) S : いろいろなパスがだせるようになってきたな。 S : ねらったところにパスができないな。</p> <p>③ ランパスシュートゲーム (ドリブルあり) S : シュートが入るようになってきた。 S : 移動しながらパスを受けるのは難しいな。</p> <p>④ アウトナンバーゲーム 2 on 1 or 3 on 1 S : 空いているスペースに動いてパスを受けられたな。 S : ボールキープが難しいな。</p> | <p>○実際のゲームの中で技能を発揮する場面を児童が意識できるように、ドリルの意図を確認しながら、チームでドリル練習を選べるようにする。</p> <p>① 「パスシュートゲーム」 ⇒パスとキャッチ～シュートの練習</p> <p>② 「三角パスゲーム」 ⇒いろいろなパスとキャッチ、パスした後の動き(パス&ラン)の練習</p> <p>③ 「ランパスシュートゲーム」 ⇒リングへ向かった動きの中でパスを受けてシュート、パスを受けてドリブルシュートの練習</p> <p>④ 「アウトナンバーゲーム」 ⇒攻撃が有利な状況で、「ボールを持たないときの動き方」の練習</p> <p>○自分の選んだ課題の解決につながるドリルを選択できるように声を掛ける。 ○児童の運動の様子を観察し、必要があると感じたら、技能のこつやポイントを伝えながら各チームを回る。</p> |
| <p>【技能・動きのポイント】</p> <p>シュート ⇒ 基本姿勢、膝、股関節、肘、手首の伸展、フォロースルー</p> <p>パス ⇒ 肘を伸展させ、押し出すようにパスをする、味方の動きを促すリードパスを意識する</p> <p>キャッチ ⇒ 手の平を広げてパスキャッチの準備をする</p> <p>ボールを持たない時の動き方 ⇒ ゴールに向かって動く、スペースを広げる、スクリーン</p> | |
| <p>4 メインゲームに取り組む。(展開②15分) ハーフコート3対3 3分ゲーム×4セット</p> <p>【ルールの工夫】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・試合時間は3分間 (攻めは攻め、守りは守り) ・リングに当たる→1点 リングを通る→2点 ・歩数制限はなし、ドリブルは自由 | <p>○バスケットボールの競技特性である「シュートの楽しさ」「コート内での攻防」を児童が味わえるようにルールの工夫を行う。</p> <p>○コート外にいる時には、「シュートチェックシート」を記入して、味方の</p> |

| | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ・ディフェンスはオフェンスの身体への接触はなし ・オフェンスが所持しているボールへの接触はなし ・「ボールがラインをわる」「シュートが入る」「ディフェンスがボールをカットする」「ディフェンスがリバウンドをとる」等が起こった場合は、スタートポジションからオフェンスが再開 ・3分間経過したら、攻めるチームが交代 ・各チーム親チーム、子チームに分け攻めと守りを交互に行う <p>S：ノーマークの時には、シュートをうとう。</p> <p>S：パスを受けるためにゴールに動いてみよう。</p> <p>S：味方にパスがつけられるように、ボールキープを頑張ろう。</p> | <p>運動を観察させ、「チームの戦術分析」につなげられるようにする。</p> <p>○本時の自分の課題を意識してゲームに取り組めるように声を掛ける。</p> <p>○全体で、試合の振り返りを行う時に活用できるように、タブレット端末で試合動画を記録しておく。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>◆評価項目</p> <p>パスを受けてシュートをうつことができています。 <観察(知②)></p> </div> |
| <p>5 本時を振り返り、次時への見通しをもつ。 (終末5分)</p> <p>S：ノーマークの味方にパスを通すことができたな。</p> <p>S：シュートの練習を通して、前回よりもシュートがうてるようになったな。</p> <p>S：シュートはうてるけど、キャッチが不安定だからキャッチの練習をもっとしたいな。</p> <p>S：空いている場所にパスを出すようにすると味方にボールをパスができたな。</p> <p>S：チームで作戦を立てて、オフェンスをしてみたい。</p> | <p>◎児童自らが自分の「技能の高まり」や「上達」を実感できるように「できるようになったこと」に視点をあて、振り返りを行い、体育ノートに記入させる。</p> <p>○メインゲーム中にモデルとなるプレーが見られたら、記録動画を見ながらそのプレーを全体で共有できるようにする。</p> <p>○次時以降、チームでの作戦につなげられるように、「ここまでの学習を踏まえて作戦が考えられそうか」と児童に問い掛ける。</p> |

3 板書計画

10月26日(木) めあて チームドリル練習に取り組んで、「シュートをうつために必要なスキル」を高めよう！

単元の学習課題

バスケットボールについて知り、「パス」「ドリブル」「シュート」の技を磨き、仲間と作戦を立て「チーム」で勝利を目指そう！

これまで

| | | | | |
|----------------------|--|--|--|--------------------|
| ボール持った時の動き | | | | |
| パス、ドリブル、シュート キャッチ | | ここでは 自分の課題は？ チームでドリル練習に取り組む。 | | この後は ゲーム チームの作戦 |
| ボールを持たないときの動き | | ①パスシュートゲーム②三角パスゲーム③ランパスシュート ④アウトナンバーゲーム | | |

まとめ (みんなの振り返り) ○○○○○○○○

Ⅲ 備考

参考文献、著作権関係等

- ・「みんなの教育技術 HP」 「小5体育 バスケットボール(ゴール型ゲーム)」
- ・「ゴール型ゲーム」〈バスケットボール〉の授業プラン 公益財団法人 日本バスケットボール協会
- ・「バスケットボール指導教本 改訂版(上巻)」 公益財団法人 日本バスケットボール協会