**第５・６学年　体育科学習指導案**

令和４年　１１月

令和〇年〇月〇〇日（〇）　 〇校時

５年生〇人　６年生〇人 　計〇〇人

指 導 者 　 ６年担任　 〇〇　〇〇

５年担任　 〇〇　〇〇

**１　単元名**　　　みんなで楽しく！バスケットボール【ボール運動ゴール型】

**２　単元について**

⑴　単元の位置とねらい

本校では，５年生は「ポートボール」「タグラグビー」，６年生は「バスケットボール」「タグラグビー」の学習を通して，コート内で攻守入り交じったゲームで的やゴールに向かってボールを投げたり運んだりする基本的なボール操作，ボールを持たない動き等を身に付けてきた。そして，「もっとたくさん得点したい。」「チームのみんなで協力してゲームを楽しみたい。」という思いをもっている。

　　　そこで，本単元では，シュート，パス，ドリブルの基本的なボール操作や，ボールを受けやすい場所，シュートしやすい場所等に移動するボールを持たないときの動きを身に付けさせる。また，ボール運動の楽しさや喜びを十分に味わわせることができるように，みんなが楽しめるルールを工夫したり，より多くのシュートを決めるための攻め方や，相手に点数を取られないようにするための守り方等，チームの特徴に合った作戦を考えたりすることができるようにする。

⑵　運動の特性

「バスケットボール」は，コート内で攻守が入り交じる中で，空いている場所に素早く動いたり，パスやドリブルを使って攻撃を組み立てたりしてシュートを決めるなど，一定時間内で得点を競い合うことが楽しい運動である。さらに，「チームで作戦を考えて攻める」「協力して守る」など，仲間と関わりながら運動をすることで，楽しさが深まり運動意欲を高めることができる。

本単元の「みんなで楽しく！バスケットボール」は，基本的なボール操作やボールを持たないときの動きを身に付けながら，チームの作戦を選んだり，遂行したりして，得点を競い合う学習である。

⑶　運動の系統性(学習指導要領より)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 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） | 中学校１・２年 |
| ボール操作 | ○　ねらったところに緩やかにボールを転がす，投げる，蹴る，的に当てる，得点する  ○　相手コートに緩やかにボールを投げ入れたり，捕ったりする  ○　ボールを捕ったり止めたりする | ○　味方へのボールの手渡し，パス，シュート，ゴールへのボールの持ち込み | ○　近くにいるフリーの味方へのパス  ○　相手にとられない位置でのドリブル  ○　パスを受けてのシュート | ○　ゴール方向に守備者がいない位置でのシュート  ○　マークされていない味方へのパス  ○　得点しやすい空間にいる味方へのパス  ○　パスやドリブルなどでのボールキープ |
| ボールを持たないときの動き | ●　ボールが飛んだり，転がったりしてくるコースへの移動  ●　ボール操作できる位置への移動 | ●　ボールを保持するときに体をゴールに向ける  ●　ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動 | ●　ボール保持者と自分の間に守備者が入らない位置への移動  ●　得点しやすい場所への移動  ●　ボール保持者とゴールの間に体を入れた守備 | ●　ボールとゴールが同時に見える場所での位置取り  ●　パスを受けるために，ゴール前の空いている場所への移動  ●　ボールを持っている相手のマーク |

**３　児童の実態**

⑴　体力テストより

ア 調査結果

　　　「反復横とび」において，５年男子，６年女子が県や全国の平均を下回っており，６年男子は県平均を上回ったものの，全国平均は下回っている。さらに，５・６年男子の「５０ｍ走」も県や全国の平均を下回っている。また，昨年度の本校の課題であった柔軟性については，体育の授業や家庭での継続した取組により，男女ともに５年においては全国平均を上回り，６年においては県平均を上回る結果となった。

　イ　考察

５・６年生男女共通の課題は「スピード」と「敏捷性」である。授業でそれらを高める運動を継続的に実施することで，課題となっている運動能力を高めていきたい。「柔軟性」を高めるための取組については，今後も継続して授業に取り入れていくことで，様々な運動や生活により一層生かされていくと考える。

⑵　運動・単元に関するアンケート調査より

ア　調査結果（調査実施日　令和４年７月19日　調査人数　26人）

(ｱ)　ボール運動（５年ポートボール・６年バスケットボール）の学習は好きでしたか。

|  |  |
| --- | --- |
| 好き　　　　　 　　12人 | ・ボールを使った運動が好き　・楽しい　・点を入れるとうれしい  ・作戦を立てることが楽しい　　・友達と協力できることがよい |
| どちらかといえば好き 12人 | ・点数を入れられたことがあった　・点を入れることが少し難しい  ・楽しかったけどぶつかることが少し嫌　・ボール運動が少し苦手 |
| あまり好きではない 　２人 | ・シュートやドリブルが難しかった　・全然できないと感じた |
| 好きではない　　　 　０人 |  |

(ｲ)　ボール運動で，どんなときに楽しいと思いましたか。（複数回答）

|  |  |
| --- | --- |
| 点数をとれたとき　　　　　　　　　　　　22人 | 試合に勝ったとき　　　　　　　 　19人 |
| チームの作戦がうまくいったとき　　　　　17人 | 友達と協力できたとき　　　　　 　15人 |
| 自分が上手になった，成長できたとき　　　13人 | 自分が活躍できたとき　　　　 　10人 |
| 上手く守備ができたとき　　　　　　　　　８人 | 友達や先生にほめられたとき　 ６人 |

　　(ｳ)　ボール運動で，みんなが楽しむためにはどんなルールがありますか。

・全員にパスを回したらプラスポイントが入る　　　・全員得点できたらプラスポイントが入る

・１人がとれる得点を決める。(１人最大５点まで)　・１人がボールを持っている時間を決める

・シュートを打った場所によって得点を変える　　・負けたチームにも得点のチャンスを与える

・５年生も６年生も得点できたらプラスポイントが入る

イ　考察

(ｱ)の「ボール運動の学習は好きでしたか。」の質問には，ほとんどの児童が「好き」「どちらかといえば好き」と回答している。「どちらかといえば好き」と回答した児童の中には，動きによって「苦手だ」「難しい」と感じた経験があるようだ。「あまり好きではない」と回答した児童は，これまでの運動経験において成功体験が少ないためではないかと推測する。成功体験を積ませ，運動意欲につなげることが課題だと考える。

　　　　(ｲ)の「ボール運動で，どんなときに楽しいと思いましたか。」の質問には，「点数をとれたとき」と回答した児童が最も多く，次に「試合に勝ったとき」が多かった。一人一人の得点チャンスを作り出す工夫を図るとともに，技能習得の時間を確保することで，多くの成功体験を積ませたい。一方，「友達と協力できたとき」「チームの作戦がうまくいったとき」等，友達と関わるときにも楽しさを感じている。話合いや友達と関わる場を効果的に設定することで，協力して運動する楽しさをより味わわせたい。

　　　　(ｳ)の「ボール運動で，みんなが楽しむためにはどんなルールがありますか。」の質問は，「全員にパスを回したらプラスポイントが入る」や「全員得点できたらプラスポイントが入る」等，試合をチーム全員で楽しむためのルールが多い。ルールを工夫する際には，児童の意見を大切にしながら，みんなで楽しめるルールを考えさせ，その後のゲームに生かしていきたい。

**４　指導に当たって**

⑴　対話を重視した「学び合い」

シュートやパス，ドリブルの技能を習得する際に動画を撮影し，うまくできた動きとできなかった動きを比較しながら児童同士で対話させることにより，よい点や改善点について気付き，実践に生かすことができるようにする。チームで作戦を考える際には，既習のポートボールやタグラグビーの動画を活用することで，うまくいった攻め方や守り方を作戦の参考にさせ，話合いが活発にできるようにする。

⑵　異学年交流による「高め合い」

単学級では，チーム編成も限られておりメンバーが固定化する。様々なバリエーションでチーム編成を行うことにより，誰とでも仲良くしたり，規則を守って運動したりする態度を身に付けることができるようにする。また，５・６年混合のチームにすることで，６年生が練習や試合の進め方，動きのこつを５年生に言葉や動きで教えたり，５年生が６年生から学んだりして相互に高め合うことができるようにする。

⑶　「できた」実感を味わわせる工夫

　　　児童の動きに工夫が見られた様子，作戦を生かしている様子，協力している様子等を録画し振り返る活動を通して，自分たちの動きを客観的に分析して修正したり成長を実感したりすることができるようにする。また，運動が苦手な児童に対しては，パスの捕り方や出し方，シュートの打ち方を個別に指導したり，チームにおける動きや役割を一緒に確認したりすることで，「できそうだ」｢やってみたい｣という意欲を高められるようにする。さらに，学習の振り返りでは，毎時間ごとに実感した自分の成長や学んだことをタブレット上のワークシートに記入する。

**５　単元の目標**

　⑴　簡易化されたゲームの中で，チームの作戦に基づいた位置取りやボール操作，ボールを受けるための動きを身に付けることができるようにする。　　　　　　　　　　　　　　　　 　【知識及び技能】

⑵　みんなが楽しめるルールや自分のチームの特徴に応じた作戦を選んだり，伝えたりすることができるようにする。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　 【思考力，判断力，表現力等】

　⑶　ルールを守り，友達と協力しながら安全に楽しくゲームをしたり，場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。 　　　　　　　　　　　　　　　　　　【学びに向かう力，人間性等】

**６　評価規準(◎＝５・６年生の評価規準，〇＝５年生の評価規準，●＝６年生の評価規準)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 知識・技能 | 思考・判断・表現 | 主体的に学習に取り組む態度 |
| 単元の評価規準 | パスなどのボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けて，簡易化されたゲームをしている。 | 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しているとともに，自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。 | 運動に積極的に取り組もうとし，ルールを守り助け合って運動をしようとしていたり，勝敗を受け入れようとしていたり，仲間の考えや取組を認めようとしていたり，場や用具の安全に気を配ったりしている。 |
| 学習活動に即した評価規準 | ①　フリーの味方にパスを出したり,ボールを落とさずに受け取ったりすることができる。(◎)  ②　相手に捕られない位置でドリブルをすることができる。(●)  ③　得点しやすい場所に移動し，パスを受けてシュートすることができる。(○)  　ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動しパスを受けて，シュートすることができる。(●)  ④　ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすることができる。(◎) | ①　みんなが楽しめるようなルールを選んでいる。(◎)  ②　チームの特徴に応じた作戦を選び，自己の役割を確認している。(○)  　チームの特徴に応じた作戦を選び，役割や動きをチームの仲間に伝えている。(●)  ③　自己や仲間が行っていた動き方の工夫を，ICT機器を用いて記録した動画などを使って，友達に伝えている。(◎) | ①　ゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。(◎)  ②　ルールやマナーを守り，仲間と助け合おうとしている。  (◎)  ③　ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり，話し合ったりする際に，仲間の考えや取組を認めようとしている。  (◎)  ④　使用する用具などを片付けたり，場の整備をしたりするとともに，用具の安全に気を配っている。(◎) |

**８　本時の実際**

⑴　目標

ア（５年）　得点しやすい場所に移動し，パスを受けてシュートすることができるようにする。

　（６年）　ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動し，パスを受けて，シュートすることができるようにする。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　 【知識及び技能】

イ　チームの特徴に応じた攻め方を選んだり，伝えたりすることができるようにする。【思考力,判断力,表現力等】

⑵　指導に当たって

　ア　｢学び合い｣を深めるため，動画や作戦ボードを活用して動きのイメージをもたせ，気付いたことや工夫等をお互いに伝え合うようにする。

　　イ　｢できた｣実感を味わわせるため，自分のできるようになったことや，友達のよいところを発表させたり，自分の動きを動画で振り返らせたりする。

⑶　展開　(４/８)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 過程 | 主な学習活動 | 時間 | 〇教師の具体的な働き掛け　☆運動の苦手な児童等への配慮　(評)評価 |
| つかむ・見通す　　 挑戦する・工夫する　　　　　　　　　　　　　　　　　生かす　　 振り返る | １　準備運動・補強運動をする。  ２　ボールを操作するドリルゲームをする。  ３　本時のめあてと学習の流れを確認する。  　どの作戦を使うとたくさんシュートをすることができるのだろう。  ４　作戦を話し合う  ⑴　これまで学習した攻め方を確認する。  ⑵　自分たちに合った攻め方を選び，自分の動きを確認する。  ドリブルが得意な人が相手を引きつけてパスをする引きつけ作戦を試そう。  F:\R4年度６年生\指導案\バスケットボール\publicdomainq-0060435itd.jpg  リングの近くでシュートするためには，パスをつなぐ作戦を使おうよ。    ５　タスクゲームをする。(ハーフコート４対３)  　⑴　チームの攻め方を試す。  ⑵　ポジション・動きの見直しをする。  F:\R4年度６年生\指導案\バスケットボール\publicdomainq-0060435itd.jpg  相手を引きつけたときに反対に動いた人は声を出してパスを呼ぼう。  シュートを打つ場所が遠いから，もっとリングの近くまでパスをつなごうよ。  ６　メインゲームをする。  　◯　１チーム２試合，計３試合  　◯　１試合４分  　◯　攻撃はアウトナンバーで行う。(４対３)  ７　整理運動をする。  ８　学習のまとめを行う。  　リングの近くまでパスをつないだり，ドリブルで引きつけたり，空いている所に走りこんだりするとよい。  ９　本時の学習を振り返る。 | (分)  　10 | ○　動きのポイントを意識させる声掛けを行う。また，体力の課題である｢柔軟性｣を高める運動に取り組ませる。  ☆　ボール操作が苦手な児童に対して，T2が個別指導を行う。  ○　本時のめあてや学習の流れを確認し，全員が見通しをもって学習を進めることができるようにする。  ○　ポートボールやタグラグビーの学習映像を使ってどんな攻め方があったかを振り返り，話合いに生かせるようにする。  ○　リーダーを中心に作戦ボード(タブレット)を活用し，動きのイメージを書き込みながら話し合わせる。その際，一人一人が自分の役割や動きを確認できるようにする。  ☆　チーム内で分担する役割やゲーム中のポジションを個別に声掛けし，意欲的に取り組めるようにする。  (評) チームの特徴に応じた攻め方を選んだり，伝えたりしていたか。　　　(観察)  ○　作戦の改善点やよかった点について伝え合いながら攻め方を試させる。  ○　必要に応じて動画を活用させ，自分のチームの動きを見直し，話合いに生かすことができるようにする。  ○　作戦があまり生かせていないグループには，課題点に気付かせたり，攻め方の動きを助言したりする。  ○　タスクゲームで試した動きや話し合ったことを基に，必要に応じて作戦ボードを活用して作戦を再確認させる。  ○　メインゲームの動きを児童に撮影させ，撮影した動画は個人の振り返りや次時の学習に生かせるようにする。  (評) 得点しやすい場所に移動し，パスを受けてシュートすることができたか。  (観察・動画)  ○　本時のめあてを１想起させ，チームや全体で作戦について振り返らせる。  ○　｢できた｣実感をもたせるために，自分ができるようになったことや友達のよかったこと等の振り返りを発表させる。 |
| ５ |
| ８ |
| 15 |
| ７ |