

小学5年3組 体育科学習指導案

授業者 小林 敏 朗

ハーフコートバスケットボールのゲームを通して、ボールの軌跡図とコートの子供を照らし合わせて話し合いをしたことは、空いたスペースを意識してシュートまでつなげる動きを考えることに有効であったか。

1 単元名 どんどん動いて、みんなでパスからシュートにつなげよう ～ハーフコートバスケットボール～

2 授業の構想

(1) 次の文は、1学期に行ったマット運動の学習のふりかえりである。(上は体育ノート、下は日記)

今日は三角ダンボールの上をとび前転をしました。3つまでは簡単にできたけど、4つになるとすごくこわくて、とべませんでした。でも、班の人が「ダイビングするようにとべばいいんだよ」と言ってくれたからやってみたら、簡単にできました。今度は5、6個でやってみたいと思いました。(児童A)

今日、体育でマットをしました。それで、とび前転の練習をしました。三角ダンボールを使いました。3つまでならできたけど、4つははじめできなかつたけど「踏み切るとき思いっきりける」という発表を聞いてやってみたら、できたのでよかったです。次はきれいに回ることを目標にしたいです。(児童B)

2つとも跳び前転の学習についてである。体育学習の中では、ただ体を動かしたり、汗をかいたり、技能が身についたりして満足するというのではなく、子どもたちの学び合いを大切に、さらにその学び合いが技能面にもつながるよう工夫しているところである。このふりかえりは同一の時間のことであるが、上はグループでの学び合いにおいて、下は学級全体での学び合いにおいて、それぞれ運動のポイントをつかんだことについて書いていて、1単位時間の中でも子どもたちがポイントをつかむ場面はちがっていることがわかる。授業者として学び合いの場面を意図的に計画的に設定することにより、子どもたちの言語活動は活発になり、それが運動のポイントをつかむことにつながると考える。特に、この児童A、Bのように運動が得意でない子どもにとっては、グループや学級全体での学び合いが運動のポイントをつかむ大切な学びの時間になってくる。本単元でも、意図的に学び合いの場面を設定することにより、子どもたちの伸びを期待したい。

本学級はミニバスケットボールの経験者が男子6名、女子2名いる。また、男子の中にはサッカーを3名、卓球を1名、女子の中にはバレーボールを2名しており、合わせて14名の子どもたちが球技に関わっている。その反面、およそ半数は球技に関わっていない。これらの中には、ボール運動、またはボールの扱いなどが苦手という子どもが含まれている。このような実態に応じて、授業の中でボールを扱うゲームを意図的に取り入れたり、必要に応じて個人的に指導したりしていきたい。また、バスケットボールについて、子どもたちは「シュートを決めたい」「点をたくさん取って勝ちたい」「みんながボールに触れるように」などという思いや願いをもっていると考えられる。これらの思いや願いを大切にしながら、授業の構想をしていく。

(2) バスケットボールは、学習指導要領ではゴール型の運動の例として挙げられている。その特徴は、敵と味方が入り乱れる攻守入り乱れ型のスポーツであり、点数を取り合って勝敗を競い合うところ楽しさや喜びがあるスポーツである。

バスケットボールの技術向上の大きな要素として「ボール操作の技能」と「ボールを持たない動き」の2つが考えられる。「ボール操作の技能」としては、ボールをねらったところへ投げる、つかむ、ドリブルをするなどの技能である。「ボールを持たない動き」とは、味方がボールを保持している状態で自分がパスを受ける場所へ移動する動きのことである。バスケットボールにおいて、この動きこそシュートにつながる重要な動きと考え、本教材ではこの動きを焦点化した。この動きが広がっていくとコートを広く使うことになり、さらにシュートにつながるコートの使い方学習へと発展していく。子どもたちは得点するのに有効な作戦を考え試したり、修正したりすることになるであろう。このように試行錯

誤する中で子どもたちはコミュニケーションを取り合い、みんなで協力していく大切さを感じ、集団性が高まっていくと考える。

本単元では、ハーフコートの3人対3人（4人対4人）のバスケットボールを行う（以下「ハーフコートバスケットボール」）。その理由は、主に下記の5点である。

- ハーフコートで行うことにより、シュートに直結する最終局面の部分を中心に学習できること。
- オールコートで行うゲームより、走力や投力などの差が目立たず、体力面に不安のある子どもでも楽しめること。
- ハーフコートで行うことにより、狭い空間の中で味方がどのように動いているか把握しやすく、どこが空いたスペースなのか、どのように動けばよいのかなど考えやすくなること。
- 常に攻撃をセンターサークルから始めることにより、攻守を切り離れたゲームになり、攻撃を通して作戦が有効であったかどうかわかりやすいこと。
- 常に攻撃をセンターサークルから始めることにより、目を向ける方向がわかりやすく、攻守の切り替えが遅く、攻めるときと守るときがわかりやすいこと。

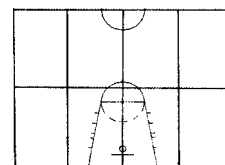
これらの理由から、ルールを工夫しハーフコートバスケットボールを行うことにより「ボールを持たない動き」についての思考や動きが深まると考える。この学習は、同じゴール型のサッカーや6年生でのオールコートでのバスケットボールの学習に生かされることと考える。

(3) 本単元のねらいは「ボールを持たない動き」つまりシュートを意識しながら自分がパスを受ける場所へ移動する動きについて思考し、この動きができるようになることである。具体的には、シュートを常に意識しながらパスアンドランから空いたスペースに動くことがわかったり、コート内の空間認識ができたりして、そこへの動きを身につけることである。そのために、単元を通じて、授業者は人のいない場所に目を向けることを考えさせたり、そこへ素早く動いたりできるようにはたらきかけをしていく。

第1次では、ハーフコートバスケットボールとの出会いを大切に。オリエンテーションとして、主なゲームの仕方やルール、学習の見通しを説明した後、学級全体の目標やチームのめあてを考えていく。このオリエンテーションの後、子どもたちがバスケットボールで1番やりたいプレーはシュートと予想されるので、シュート調べに取り組む。どこからどういうシュートを打てば入るのかを追求する時間を設定する。また、シュートについての追求をしながらも、子どもたちはゲームをやりたいと思うにちがいない。第1次2時の後半を使って、試しのゲームに取り組ませる。これはゲームの仕方に慣れること、どういう時にシュートを打てるのか考えることをねらいとする。シュート場面については、前に敵がいなくて積極的にシュートに行くことを押さえたい。これにより、単元全体を通じてシュートを意識させることにつなげていく。また、この試しのゲームの中できっと「パスが繋がらない」「どう動いていいのかわからない」などという困ったことが出てくると思われる。この困ったことを、第2次の学習へとつなげていきたい。

第2次では、第1次での子どもたちの困ったことを解決していくために、記録をとりながら思考し分析していく活動を取り入れる。具体的には触球数調べを提案することにより、どの人が1番パスをもらっているか、シュートにいつているかを調べる。そして、その人を観察することにより、パスをしてすぐに動いていること、人のいないところへ動いていること、パスがほしいとき声を出していることなどに気づくことを期待する。それらの気づきを多くの子どもたちが試していくことを通して「～すればボールをもらえそうだ」「～に動けばパスが来そうだ」「シュートもできそうだ」などイメージをもつと考える。また、この活動をしながら、指導者はよい動きを積極的に認めて、全体へ広めていきたい。

第3次では、第2次で高められた個人の動きに加えて、シュートにつながるコート内の空間認識ができるようにしていきたい。シュートにつながるコート内の空間認識ができるようになるためには「空間を見つける」「空間に動く」「空間を生かす」という3段階があると考え。そこで、第3次では「見つける」「動く」ことを中心に、自分たちで軌跡図を記録してシュートにつながる動きを追求していく。この軌跡図の記録からシュート成功場面、シュートしたが決まらなかった場面、シュートにもいけなかった場面に分類し、シュート成功場面にはどのような特徴があるか考えていく。それを考えていく際に、授業者から「コートの部屋」を提案することにより、空いた空間を見つけたり、意識して動いたりできるようにしていきたい。この活動を通して、コートを広く使うこと、内側と外側の両方



コートの部屋

を使うことなどに気づかせたい。

第4次は、まとめの総当たり戦である。第3次までの学習を生かして「空間を生かす」（コートを広く使って攻める）ために、チームとして作戦や戦術を考える学習である。子どもたちには触球数調べや軌跡図の記録などを促し、子どもたち自身で作戦や戦術を工夫できるようにしていきたい。特にボール運動が苦手な子どもを中心に、みんながパスをし合い、多くの子どもがゲーム中にシュートできるよう声かけをしていく。

本単元のねらいは「ボールをもたない動き」が中心であるが、それを支えるボール操作の技能や周辺視の力も伸ばしていく。単元全体を通して、パス回数競争やボールパス鬼ごっこなどに取り組んだり、単元後半には、それらに加えて2対1などのタスクゲームにも取り組んだりする。

3 展開計画（全10時間 本時7/10）

次	主な学習	時	具体的な学習・内容（◇印は、学級全体の学び合いの場面）
1	<ul style="list-style-type: none"> 学習の見通しをもつ。 シュート調べをする。 試しのゲームをする。 ゲーム中に、どんな時にシュートができるか考える。 	1 2	<ul style="list-style-type: none"> 学習計画やゲームの仕方などについて知り、見通しをもつ。 「パス回数挑戦」やボール鬼ごっこを通して、ボールに慣れる。 試しのゲームに取り組みながら、ゲームの仕方に慣れる。 ◇ゲームの中で、どういう時にシュートができそうか話し合い、前に敵がいない時は積極的にシュートに行くことがわかる。
	<ul style="list-style-type: none"> 第1回リーダー会をする。 	課外	<ul style="list-style-type: none"> ルールや動き方などについて困ったことを中心に話し合う。
2	<ul style="list-style-type: none"> ボールをよくパスしてもらう人、シュートによく行く人の動きのよいところを見つけ、話し合いをする。 話し合ったことを意識してゲームをする。 	3 4 5	<ul style="list-style-type: none"> 「パス回数挑戦」やボール鬼ごっこを通して、ボールに慣れる。 触球数調べをして、よくパスしてもらう人、よくシュートに行く人を見つける。 よくパスしてもらう人、シュートに行く人の動きを観察する。 ◇よくパスしてもらう人、シュートに行く人の動きについて話し合い、空いた空間やゴールに近いところへ動くことがわかる。 話し合ったことを意識してゲームをする。
	<ul style="list-style-type: none"> 第2回リーダー会をする。 	課外	<ul style="list-style-type: none"> 試合順や試合時間など話し合い、総当たり戦の運営準備をする。
3	<ul style="list-style-type: none"> 軌跡図を記録する。 どのようにボールが動くとシュートにつながるか、ボールの軌跡図をもとに話し合う。 話し合ったことを意識してゲームをする。 	6 ⑦ 8	<ul style="list-style-type: none"> これまでの学習を生かして簡単な2対1のタスクゲームをする。 軌跡図を記録し、コートの部屋を照らし合わせ、どういうときにシュートに結びつくのか話し合う。 ◇軌跡図とコートの部屋を関連づけて考え、ボールがどのように動くとシュートに結びつくか話し合い、コートを広く内側も外側も使うとよいことがわかる。 話し合ったことを意識してゲームをする。
	<ul style="list-style-type: none"> これまでの学習を生かして、総当たり戦をする。 	9 10	<ul style="list-style-type: none"> これまでの学習や記録を生かして、作戦や戦術を考える。 触球数や軌跡図など継続して取り組み、自分たちでゲームの反省をして、次ゲームに生かす。

4 学び合いによる思考力・判断力・表現力の評価

次	時	学習活動	学習活動における具体的な評価規準	評価資料	評価基準		
					A	B	C
1	2	◇ゲームの中で、どういう時にシュートができそうか考える。	シュートをする時の周りの状況を考えている。	観察 発言 ふりかえり	敵が前にいない時には、積極的にシュートするとよいことがわかり説明している。	敵が前にいない時には、積極的にシュートするとよいことがわかる。	どういう状況でシュートをするべきかわからない。
2	4 5	◇よくパスしてもらう人やよくシュートに行く人の動きを調べ、その動きの特徴を考える。	よくパスをもらったり、よくシュートにいたりするには、どのように動くときよいか考えている。	観察 発言 ふりかえり	パスをした後、空いたところへ素早く動いていることに気づき、説明している。	パスをした後、空いたところへ動くことがわかる。	パスをもらうための工夫を考えていない。
3	⑦ 8	◇ボールの軌跡図をもとに、シュート成功場面にはどのような特徴があるか考える。	シュートにつなげるためには、どのようにコートを使い、どのようにボールをつなぐか考えている。	観察 発言 ふりかえり	シュートに結びつけるために、コートを広く使い、効果的なコートの内側への動きを考えている。	人のいないところへ動き、パスやシュートに結びつけようと考えている。	ボールの軌跡図を見ても、シュートにつながる特徴を考えることができない。

5 本時の学習

(1) ねらい

自分たちのボールの軌跡図とコートの子どもの部屋とを結びつけて、シュートにつながる動きを考えることができる。

(2) 展開

学習場面と子どもの取り組み	教師の支援と願い・評価 (◎は学び合いのためのはたらきかけ)
1. 「パス回数挑戦」や「2分間シュート競争」「ハーフコート2対1」をする。 2. 前時のチームごとにまとめたことを発表する。 3. 本時のめあてを把握する。	<ul style="list-style-type: none"> これまでの学習を生かして、パスアンドランの動きを大切にしながら取り組ませる。 これまであまりパスやシュートができていない子どもを中心に具体的な動き方について声かけをする。 前時の軌跡図を利用しながら視覚的に工夫して話そう促す。 発表された内容について、似たことをまとめ、整理する。
自分たちが見つけたシュートまでつながるボールの動きをやってみて、どんな動きがよいかを確かめよう	
4. 前半のゲームをする。 5. 軌跡図とコートの子どもの部屋をもとに、シュートにつながる動きについてグループで話し合い、そして学級全体で共有する。 ・ボールが通ってない部屋がたくさんあるな。 ・その部屋には人が行っていないということだな。 ・外側の部屋ばかりボールが通っているな。 ・内側の部屋だけでもダメなのかな。 ・内側も外側も使わないとシュートまでいきにくいのかな。 6. 話し合いをもとに、後半の作戦を考え、後半のゲームをする。部屋の線が入った軌跡図に記録する。 7. ふりかえりをする。 ・いろいろな部屋にボールがいくようになったら、シュートを打てた。 ・内側だけ、外側だけではシュートにつながらない。 ・内側、外側の両方を使うとよさそうだ。 ・ボールが外側にあるとき、内側に走ったらシュートにいけた。	<ul style="list-style-type: none"> きょうだいチームでお互いにボールの軌跡を記録したり教え合ったりするよう声かけをする。 <p>◎シュート成功場面を中心に、軌跡図をもとにどのようにボールが動くかシュートにつながるか学級全体で考えられるよう、「コートの子どもの部屋」を提案する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">評価の観点 (思考・判断)</p> <p style="text-align: center;">シュートに結びつけるために、コートの使い方やそれに伴うボールの動きを考えている。</p> <p style="text-align: center;">【評価方法 発言・観察】</p> <p>支援 軌跡図を通してボールが通ってない部屋を見つけることにより、空いた部屋を意識させる。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 話し合いやコートの子どもの部屋を意識して、後半の作戦を考えるようにする。 前半のゲームでなかなかシュートにまでつながらなかったチームを中心に話し合いにあった動き方について整理して伝える。 前時に出された考えと比較して、よくなっている点、深まっている点について認め、次時への意欲づけを行う。