

指導者 隼小学校 奥田 友香(T1) 露木 克久(T2)

1 単元名 「みんなでつないで ナイスシュート！」 (バスケットボール)

2 授業づくりの構想

(1) 運動の持つ特性

- バスケットボールは、攻めと守りが常に連続するゴール型ゲームである。ゲームの中で、チームの仲間と作戦を工夫したり、パス・ドリブル・シュートをしたりして得点を競い合うことが楽しい運動である。
- 相手のボールを奪った瞬間に素早く攻撃に移り、得点をとるといった攻防の切り替えの速さに魅力がある。コートに空いているスペースを見つけてパスを出したり、走り込んでパスを受けたりするといった、次のプレーを予測して動く技能が必要とされる。
- ファブルされたボールやシュート後のはじかれたボールは、どちらのチームのボールでもない。こういったルーズボールの支配により勝敗が決まることも多々ある。
- 個々でボールマンにプレッシャーをかけたり、チームで作戦を立てたりしながら、相手にシュートを打たせない守りをする中で、相手チームの得点を抑えたとともに自チームの得点チャンスを増やすことができ、守りきった達成感と守りから攻めにつながる楽しさを味わうことができる。
- 個の良さを生かしてどう攻めるか、チームによって作戦を工夫する楽しさを感じることができる。また、自分がチームの一員として活躍できたときに集団への所属感が高まり、友だちとかかわり合う楽しさや自己有用感の向上が期待できる。

(2) 児童の実態

- 5・6年生の児童は、男子6名、女子11名の合計17名で体育学習を行っている。5月の体育のソフトバレーボールでは、作戦タイムに入ると、どのチームもすぐに自分たちで作戦を考えたり、実際に動いてみたりして積極的に友だちとかかわり、話し合いながら意欲的に学習に取り組んだ。スポーツ少年団のサッカークラブ、野球クラブに所属している男子が5名いるが、女子はボールを扱うスポーツクラブには所属しておらず、ボールの扱いに関する経験は豊かとは言えない。男女ともに休憩時間に、ドッジボールやサッカー、ソフトバレーやバスケットボールを楽しんでいる児童は多い。
- 事前の意識調査では、「バスケットボールがしたいですか。」という質問に対し、17名中15名が「したい」と肯定的に回答している。その理由として、「チームで競い合うこと」、「ドリブルやシュートなどのボール操作が楽しいから」ということが挙がっている。残りの2名は「わからない」と答えており、ゲームは楽しくてやりたい一方で、ボール操作や失敗を友達に責められはしないかと不安に感じている。また、「バスケットボールが好き」と答えている児童は12名いるが、「バスケットボールが難しい」と答えている児童が10名いることから、ボールを操作することやシュートが決まること、チームで協力してプレーできることを楽しみにしている反面、ボール操作やルールが複雑であることに難しさを感じていることがわかった。
- 5・6年生ともに3・4年時にポートボールを経験しており、ゴール型のスポーツ経験があることや休憩時間の遊び経験からバスケットボールの試合イメージは持っている。特に、6年生は5年時にバスケットボールを学習しており、攻守入り混じって攻防が展開されるというスポーツ経験はある。5月から水泳、9月から陸上に取り組み、体力面の向上は見られるが、動きの中でボールを操作したり、ビジョンを広くし、空いている空間を見つけて動いたりするなどの運動経験は浅く、ゲームの中であまり見ることはない。

第1・2学年	第3・4学年	第5・6学年
E ゲーム ア ボールゲーム (ボール遊びの例示) ○いろいろなボールを投げたり、ついたり、捕ったりしながら行う的当て遊びやキャッチボール ○いろいろなボールを蹴ったり、止めたりして行う的当て遊びや蹴り合い・大小、弾む・弾まないなど、いろいろなボールで、つく、転がす、投げる、当てる、捕る、蹴る、止めるなどの簡単なボール操作をすること。	E ゲーム ア ゴール型ゲーム (ア)コート内で攻守入り交じって、ボールを手や足で操作したり、空いている場所に素早く動いたりしてゲームをする。 (イ)ゴールにシュートをしたり、陣地を取り合って得点ゾーンに走り込んだりするゲームをする。 (例示) ○ハンドボール、ポートボールなどを基にした易しいゲーム(手を使ったゴール型ゲーム) ○タグラグビーやフラッグフットボールを基にした易しいゲーム(陣地を取り合うゴール型ゲーム) ・ボールを持ったときにゴールに体を向けること。 ・味方にボールを手渡したり、パスを出したりすること。 ・ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動すること。	E ボール運動 ア ゴール型 (ア)投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶといったボール操作をしたり、ボールを保持する人からボールを受けることのできる場所に動いたりして、攻守入り混じったゲームができるようにする。 (イ)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どりやボール操作によって得点できるようにする。 (例示) ○バスケットボール ○サッカー ・近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。 ・ボールを保持する人と自分の間に守備者をいれないように立つこと。 ・得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどをする。 ・ボールを保持する人とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ぐこと。

(4) 単元目標

【態度】

運動に進んで取り組み、約束を守り、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ことができるようにする。

【思考・判断】

確実に得点をとるために、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てることができる。

(5) 学びへの働きかけ(指導の意図)

《学習内容の明確化》

- 攻守入り交じるバスケットボールで、チームでより多く得点をとるための動きができることを学習の最終的な姿として提示する。
- ゴール下45度付近にフリーシュートゾーンを設け、シュート機会を保障し、得点チャンスを広げることで、チームでより多く得点をとるために必要なことを考える意欲を向上させる。
- 相手にシュートを打たせない守りをするためには、ボールを保持する人とボールを受ける人やゴールの間に体を入れたり(パスカット・シュートブロック)、1人を2人で守り隔つこに追い込んだりする(挟み撃ち)などチームで作戦を工夫することができるように作戦を示す。また、守りから素早い攻めにつなげるようにマイボールになった瞬間に「とった」など味方にマイボールになったことを知らせる声を出させる。

《単元構成の工夫》

- 学習①では、硬いボールの恐怖心を取り除き、ボール操作がしやすい310gのキッズバスケットボールを使用し、徐々にゴム製の470gのバスケットボールに移行することで、本来のバスケットボールの感覚に近づける。学習活動②では、フリーシュートゾーンをどのように活かすか考えさせ、チームで作戦を立てて連続した攻防を楽しませる。
- 学習に対して楽しく取り組んだり、明るく挑戦したりする雰囲気づくりをするため、チーム名を自分たちで決めたり、ゲームを始める前のかけ声を考えさせたりする。
- 単元を大きく前後半に分け、前半はチーム内でのスキルの高め合いを中心に学習し、後半はゲームを多く行い、チーム内でゲーム内容を振り返り課題設定し、課題解決をする。

《学び合いの充実》

- 1時間の学習を、ゲーム、作戦タイム、ゲームで構成することで、作戦や自チームのプレーについて振り返る時間を確保する。作戦タイムでは、作戦ボードを使い、個々の特徴を活かした役割分担ができるようにしたい。一人ひとりパワーシートを活用することで、チームの中で得意なプレーを活かしたり、苦手なプレーを補ったりできるようにしたい。
- 参考となる学び合いモデルの紹介、巡視時に個々へのプラス面の声かけ、キーワードの提示、わかりやすい本時の目的の提示と全体像の伝達等を行い、学び合いの充実を図る。

(6) 単元の流れおよび評価の計画

		1	2	3	4	5	6	7	8 (本時)	9	10	11
主なねらい		学習の進め方を理解する。	簡単なルールでゲームを行い、確実に得点できる技能を身につける。					チームの特徴に応じた作戦を立ててより多く得点し、連続する攻防を楽しむことができる。				
核となる学習内容		・学習のねらいと進め方 ・用具等の使い方 ・きまり、安全面	・シュート ・パス（チェスト・ショルダー・バウンド） ・フリーシュートゾーンを使った攻撃方法 ・バスケットボールのルール ・ボールを持たない人の動き					・より多く得点するための攻めの組み立て（作戦） ・より多く得点するための動き（ボール操作・ボールの受け方） ・4対4で攻防を楽しむ				
学習活動		・学習のねらいと進め方を知る ・準備の仕方を知る ・ルールを知る ・きまり・学習の場・安全面について知る。 ・チーム分けをする ・「アウトナンバーゲーム」をする。	準備・ボールと友だちタイム (ボールハンドリング・ドリブルドリル・フリーシュート)									
			スキルアップタイム (シュート競争・ドリブル鬼ごっこ・ドリブル相撲・パスカットゲーム・パス&ランシュート)									
			活動①確実に得点をとる攻めができるように簡単なゲームをしよう。					活動②たくさん得点するための作戦を立てて、ゲームを楽しもう。				
			○2対1 ○3対2 ○4対3					集 オ ー タ ム カ ッ プ 2015				
			・どこにパスを出せばシュートにつながるのか ・どこへ動けばボールをもらえるのか					・ゲーム① ・考えタイム ・作戦、練習タイム ・ゲーム② ・作戦、練習タイム				
		ふり取り・片付け										
評価の計画	関	④	③			①	②					
	思			①				②		②		
	技				①				②		①	②

具体的な評価規準

	関心・意欲・態度	思考・判断	技能
5年	① 集団対集団で競い合うための練習やゲームに進んで取り組もうとしている。 ② ルールやマナーを守り、友だちと助け合って練習やゲームをしようとしている。	① 友だちの動きやチームの状況を見て、友だちの良い動きを伝えることができる。 ② 個々の特徴を活かし、チームに合った作戦を選んでいる。	① 近くにいるフリーの味方にパスをすることができる。 ② 仲間からボールを受けることのできる場所に動くことができる。
6年	③ 用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ④ 運動をする場の危険物を取り除いたり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。	① 友だちの動きやチームの状況を見て、友だちの良さを活かした動きのアドバイスができる。 ② 個々の特徴を活かし、チームに合った作戦を立てている。	① 空いているスペースに移動したり、受け手の動きを予測したパスを出したりすることができる。 ② 得点しやすい場所に動きパスを受けてシュートすることができる。

4 成果 (◎) と課題 (▲)

◎授業のテンポが良かった。スキルアップタイムの効果が、ゲームの子供たちの動きに表れていた。
◎セルフジャッジにしたのはよかった▲教師がところどころに指導を入れることも大切になってくる。

▲学習の場面を共有する場面がほしい。→振り返りの共有を位置づけたい。