

平成18年度

東京都小学校体育研究会

# ボール運動領域部会

〈東京都小学校体育研究会・研究主題〉

## 確かな力をはぐくむ体育学習

〈ボール運動領域部会・研究主題〉

### チームの力の高め方を

### 一人一人が築き上げていくボール運動の学習

## 学習指導案



足立区立弥生小学校  
平成18年10月30日(月)

# 第6学年 体育科学習指導案

日 時：平成 18 年 10 月 30 日（月）  
5 校時(13:50～14:35)  
場 所：足立区立弥生小学校 体育館  
学 級：第 6 学年 1 組 31 名  
(男子 18 名、女子 13 名)  
指導者：森 健一郎

## 1 単元名 ボール運動「バスケットボール」

## 2 運動の特性

<一般的特性>

- 2 つのチームが入り混じり、手を使ってパスやドリブルで攻め、ゴールにシュートをして得点を競い合うことが楽しい運動である。
- 巧守の切り替えが速いゲームである。

<児童から見た特性>

- チームの友達と協力し合って作戦を立てたり、活動に取り組んだりすることが楽しい運動である。
- めあての解決に向かい、チームで協力し合って学習できる運動である。
- シュートやパスをすることに楽しさを感じる運動である。
- 手を使って行う運動なので、ボールの操作が比較的しやすい運動である。

## 3 単元のねらい

- 状況に応じたパスやドリブル、シュートをして攻撃したり、相手の攻撃を阻止するための防御の仕方を身に付けたりして、ゲームを楽しめるようにする。
- 互いのよさを認め合い、チームの力を高めるための自分の課題や活動の仕方を理解し、取り組む。
- 自分のチームの特徴を生かした作戦を立て、工夫して練習・ゲームに取り組み、一人一人がチームの力の高め方を学んでいくようにする。

## 4 児童の実態

### (1) 日常の様子から

素直な児童が多く、明るい雰囲気のある学級である。体育の授業をとっても楽しみにしており、校庭の体育で雨が降ると、がっかりした姿を多くの児童が見せる。休み時間になると、すぐに校庭に出て外遊びをしているが、2、3名の男子、女子があまり外に出たがらない様子である。授業でバスケットボールをすると、休み時間にバスケットボールをするくらい、運動が苦手でも、好きな児童が見られる。

体育の授業においては、常にめあてをもち、めあて解決に向けて自主的に解決しようとする授業を展開してきた。したがって、体育の授業中に課題から外れた活動をする児童は少なく、授業に取り組む。ボール運動においては、サッカーやフットサルを習っている児童が男女ともに多いので、授業も楽しみにしており、授業前からチーム作りや作戦について話し合っている姿も目にする。授業の終わりには必ず体育ノートに感想を書かせ、それについてコメントをしており、児童が自分の活動を振り返り次の課題を設定する姿勢が身に付いている。

日常の授業から、グループ活動を多く取り入れて学習活動を行っていることもあり、自分勝手な態度や行動をとる児童も少ない。

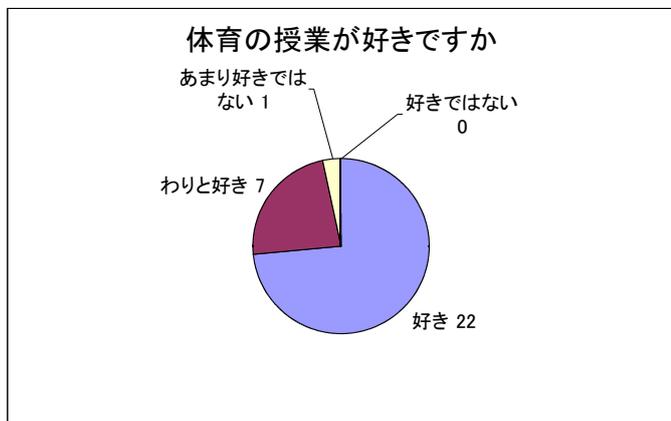
## (2) 体育学習・ボール運動に関する意識調査から

調査日：ボール運動授業前 平成18年9月26日（火）

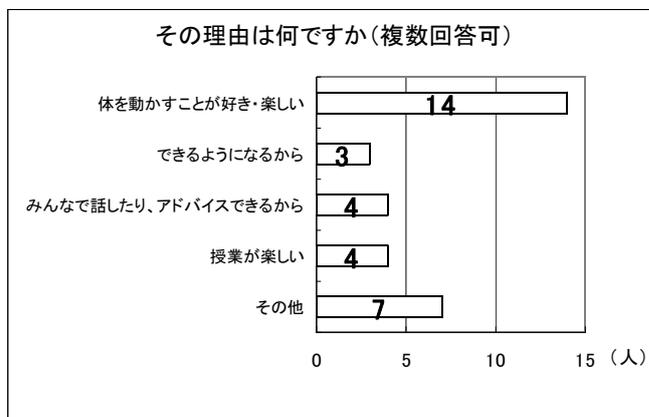
回答数：30名

### ① 運動に対する意識

設問1 体育の授業が好きですか（人）



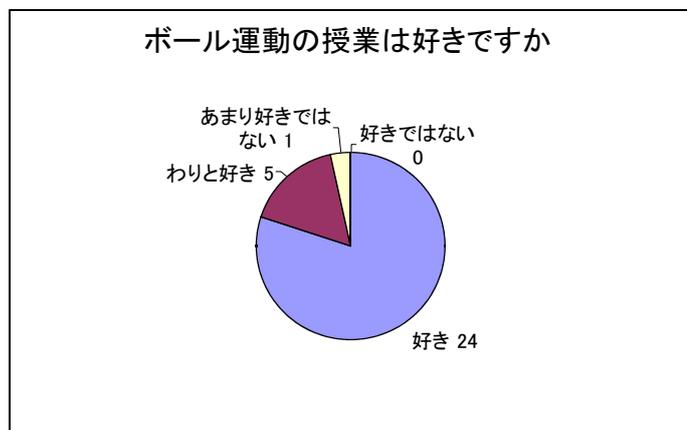
設問2 その理由は何ですか（人）



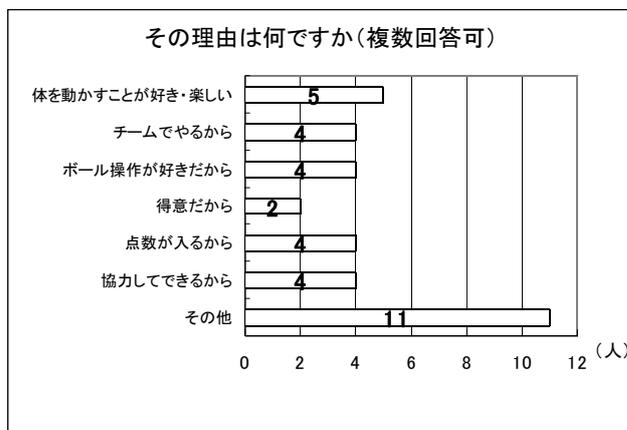
日常の様子からうかがえる通り、児童は体育の授業が好きであることが分かる。その理由は様々であるが、体を動かすこと自体が好きである児童が半数を占めている。日ごろから体育の授業を楽しみにしていることが分かる。わりと好きな児童もあまり好きではない児童も、大好きになるようにしたい。

### ② ボール運動に対する意識

設問3 ボール運動の授業が好きですか（人）



設問4 その理由は何ですか（人）



ボール運動の授業となると、「好き」、「わりと好き」な児童が増えている。「あまり好きではない」と答えた児童は、「体育授業があまり好きではない」と答えた児童であった。ボール運動の授業が好きな理由は様々であるが、ボール運動においては「チームで活動できる」や「協力してできるから」といったことがその理由である児童と、「ボール操作が好き」であることや「点数が入る」といった個人的な理由をあげている児童が半数になる。そもそも運動好きな児童が多いので、みんなで学ぶ楽しさをボール運動で学ばせていきたい。

### ③ボール運動の学習についての意識

設問5 ボール運動の学習を進めていく上で大切なことはどんなことですか(3つまで) (人)

①自分勝手にしない、協力し合う、助け合う(19) ②楽しくやる(12) ③チームワーク(8) ④作戦やコンビネーション(8) ⑤失敗しても文句を言わず励ます(8) ⑥話し合い(5) ⑦けがをしない(3) ⑧一人一人の特性を生かす(2) ⑨強い気持ちや自信をもつ(2)	⑩力が均等(2) ⑪仲間を大切にする(2) ⑫その他(一人だけの回答) ・見本を見せる ・できない人のことを考える ・自分からうまくなるために考える ・チャレンジ ・ルールを守る ・仲間同士の理解 ・練習する ・ボールになれる ・めあてに向かって進んで行動する ・すばやい準備 ・先生の話聞く ・リーダーシップ ・みんながうまくなること
---	--

さらに児童がボール運動をどのような意識をもって学習しているかについて、「ボール運動の学習を進めていく上で大切なことはどんなことですか」という質問を行った。「自分勝手にせず、協力し合うこと」をボール運動の学習において大切と感じている児童が最も多かった。「楽しく」という回答も12名と2番目に多くなっている。このような意識をもって学習に取り組む児童を増やしていきたい。

### ④「チームワーク」についての意識

設問6 「チームワークがよい」とはどういうことだと思いますか(自由記述) (人)

①協力し合うこと(12) ②パスなどをみんなでやること(6) ③声をかけ合うこと(5) ④目標に向かって一つになり活動すること(5) ⑤失敗をしても責めないで励ますこと(3) ⑥助け合うこと(3) ⑦お互いのよいところや力がわかること(3)	⑧息が合うこと(3) ⑨仲がよいこと(3) ⑩役割があること(2) ⑪話し合うこと(2) ⑫その他(一人だけの回答) ・まとまること ・けがをしないこと
--	---

ボール運動においてチームワークが大事だということを感じている児童が多い本学級であるが、具体的にチームワークはどんなことか聞いてみた。チームワークを明らかにすることが、学習を進めていく上で身につける内容が明確になると考えたからである。すると、「協力すること」と答えた児童が12名と最も多かった。具体的には、「みんなでプレーをすること」、「声をかけあうこと」、「目標に向かって活動していくこと」と答えていた。他の回答を見ても、チームワークを自分たちなりに「みんなでの協力」ととらえていることが分かる。「チームワーク」をはぐくむためには、みんなが協力することが大切であり、そのためにみんなでプレーしたり、励まし合ったり、そしてしっかりと目標をもってみんなで活動することが大事だと分かっていると考えられる。したがって、児童があげたこれらの内容を学習内容に位置づけ、取り組んでいきたい。

**⑤なりたいチームへの意識**

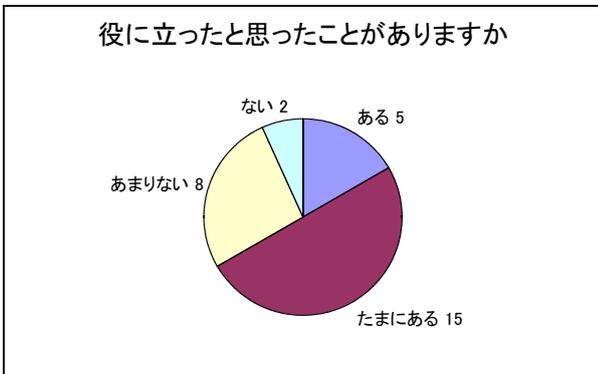
設問9 どんなチームにしていきたいですか。 (人)

①チームワークがよく協力できる (17) ②結果にかかわらず楽しく喜び合える (7) ③みんなでプレーする (4) ④声をかけ合う (4) ⑤努力、練習する (4)	⑥下手でも差別しない (3) ⑦その他 (一人だけの回答) ・意見をまとめる ・なかがよい ・人を大切にする ・役割分担をしっかりとる ・作戦を考える
--	--

児童がどんなチームを目指して活動したいかを調査したところ、やはりチームワーク（協力した活動）がよいチームを一番に求めている。技能が高まることよりも、みんながボールに触れて、勝ち負けを競っていくことが最も本学級が求めているボール運動の授業のスタイルである。

**⑥チームへの貢献についての意識**

設問7 ボール運動では、自分がチームの役に立っていると思っただけですか



設問8 「役に立った」と思っただけのときはどんな時ですか (3つまで) (人)

①点を取ったとき (11) ②よいプレーができたとき (11) ③ボールを取る、止めることができたとき (8) ④作戦を考え役に立ったとき (4) ⑤アドバイスしたり励ましたりできたとき (4) ⑦みんなが誉めたり認めたりしてくれたとき (3)	⑧練習でできるようになったとき (3) ⑨その他 (一人だけの回答) ・自分の仕事できたとき ・ゲームに勝ったとき ・ナイスゲームができたとき ・大事な役割をあたえてもらったとき
---	--

ボール運動においてはチームで協力することの大切さを感じている児童だが、実際にどのような形で協力できているのか、そのために、チームの役に立ったことがあるかどうかについて、また、どんなときかについて質問した。その結果、30名中20名はチームの役に立った経験をしている。そして、その役に立ったと感じたときは、「点数をとったとき」と「よいプレーができたとき」が11名と最も多く、プレーでの貢献が中心になる。また、数名ではあるが、作戦を考えたり、励ましの声をかけたときなど、プレー以外のことでもチームの役に立ったと感じている。

**意識調査から見える授業の方向性**

1年半の積み上げを通して、本学級の児童は、ボール運動へ意欲が高く、さらに、チームみんなで協力して学びたいという気持ちが強い。しかし、全員がチームの役に立ったと感じている訳ではない。また、点数を自分が取ることがチームへの貢献と感じている意識もある。したがって、一人一人がチームに貢献しつつも、お互いのよさや個性を認めながらチームの力を高めていくような授業を実施することで、よりボール運動の特性に触れた授業ができると考えた。

5 評価計画(評価規準と具体的な評価方法)

	評価規準	具体的な児童の姿		評価方法と場面	
		知る段階 (1~2)	築き上げる段階 (3~8)	評価方法	評価場面
技能	○パス、ドリブル、シュートなどの技能を身に付け、作戦や状況に応じてゲームを行うことができる。	○今もっている力で、バスケットボールを楽しむことができる。 ○教師や友達の助言を意識して運動することができる。	○状況や作戦に応じた動き(パス、ドリブル、シュート)をすることができる。	観察 学習カード	パワーアップタイム中 ゲーム中
	○ルールを理解し審判としてゲームを進めることができる。	○基本的なゲームのルールを正しく理解し、役割に責任をもって審判ができる。	○審判として正確な判定に努め、安全かつスムーズにゲームを進行することができる。	観察	ゲーム中
態度	○規則を守り、互いに役割を分担して、安全に注意しながら練習やゲームをしようとしている。 ○勝敗を素直に認め、友達と励まし合ってゲームをしようとしている。	○友達に「ドンマイ」などの励ましの声をかけようとしている。	○ゲーム中やパワーアップタイム中によさ認め、伝えようとしている。	観察 学習カード	ゲーム中 パワーアップタイム中 作戦タイム中
		○自分のめあてを意識しながら意欲的に活動しようとしている。	○チームのめあてを意識しながら進んで協力しようとしている。	観察 学習カード	ゲーム中 パワーアップタイム中
		○審判の判定や勝敗を素直に認めようとしている。 ○ルールを理解し、ゲームの勝敗に関心をもとうとしている。	○判定に従いながら公正かつ冷静な判断で、互いが全力を尽くし、スムーズにゲームが展開できるようにしようとしている。	観察	ゲーム中
学び方	○チームの力を高めるためのめあてをもち、課題解決をしている。 ○チームの課題に応じて、計画的に練習やゲームをしている。	○自分のめあてをたて振り返っている。	○チームの力にあつためあてや作戦を考えている。	観察 チームカード 学習カード	パワーアップタイム中 振り返りの時間 作戦タイム中
		○作戦に応じたパワーアップタイムの活用を提案している。	○パワーアップタイムでやったことをゲームに生かしている。	観察 チームカード 学習カード	ゲーム中 パワーアップタイム中 振り返りの時間

6 学習過程

段階 時	チームの力を知る段階(2時間)		チームの力	
	第1時	第2時	第3時	第4
学習 内容 ・ 活動	<p style="text-align: center;"><b>オリエンテーション</b></p> <p>学習の進め方を知り、 学習に対する意欲をも たせる。</p> <p>①オリエンテーション漫画 で単元のねらいや学習の 進め方を知る。 ・ボール運動の学習とは ・一人一人のよさとは ・チームの力とは</p> <p>②学習資料の使い方を知 る。</p> <p>○チーム・マイカード ○ピンポイントカード ○記録・練習カード ○チョイス&amp;チャレンジ カード</p> <p>③用具準備や審判の仕方 について知る。 ④準備運動をする。 ⑤試しのゲームをする。 ⑥学習の振り返りをする。 ・チームの勝敗を記録し、 ピンポイントカードを参 考に自己評価をする。 ⑦学習のまとめ・整理運動 をする。 ⑧あいさつをする。 ⑨用具の後始末をする。</p>	<p style="text-align: center;"><b>チームの特徴を知る</b></p> <p>チームのよさや課題を 見つけ、チームのめあ てをもつ。</p> <p>①用具の準備をする。 ②本時の学習内容を知る。 ・めあて、作戦、パワーア ップタイムの確認をする。 ③準備運動をする。 ④パワーアップタイムの活 動にチームごとに取り組 む。 ⑤ゲーム(及び審判)に取 り組む。 ゲーム①→パワーアップ タイム ゲーム②(総当たり戦) ※各チーム一度は審判を 行い、ゲームの様子を記 録して終了時に伝える。 ⑥学習の振り返りをする。 ・記録カードを参考にして チームの課題を見つ け、チームのめあてをもつ。 ・ピンポイントカードをも とに自己評価をする。 ⑦整理運動・学習のまとめ をする。 ⑧あいさつをする。 ⑨用具の後始末をする。</p>	<p style="text-align: center;"><b>一人一人がチームへの貢献を通して、チー</b></p> <p>一人一人がチームの力を高めるため 題解決やチームへの貢献をした実感</p> <p>①用具の準備をする。 ②本時の学習内容を知る。 ・前時の児童の記述から、チームの力を高 ・ピンポイントカードを使って、評価をす ③準備運動をする。 ・チームごとに手首、足首を重点的に行う。 ・ボール操作のための感覚づくりを行う。 ④パワーアップタイムの活動、ゲーム(およ 【Aコート】</p> <p>① AB ゲーム第1クォーター (3分) ② 作戦タイム (1分) ③ AB ゲーム第2クォーター (3分) ④ パワーアップタイム (4分) ⑤ AB ゲーム第3クォーター (3分) ⑥ 作戦タイム (1分) ⑦ AB ゲーム第4クォーター (3分) ⑧ パワーアップタイム (4分) ⑨ CD ゲーム第3クォーター (3分) ⑩ 作戦タイム (1分) ⑪ CD ゲーム第4クォーター (3分)</p> <p>⑤整理運動をする。 ⑥学習の振り返りをする。 ・チームのめあてや作戦について振り返る。 ・ピンポイントカードや友達のアドバイス ⑦学習のまとめをする。 ・各チームにおいて、貢献した例やチーム ⑧あいさつをする。 ⑨用具の後始末をする。</p>	
	教師 の 支 援	<p>○チームの力を高めてい くためのカードの使い方 について話す。 ○試しのゲーム、総当た りのゲームを通して、み んなが楽しむゲーム作り をしていくことを伝える。</p>	<p>○チームの課題を見付け るよう声がけをする。 ○パワーアップタイムやゲーム では、チームや個々のよさ や特徴を助言し、伸ばし ていくようにさせる。 ○学習のまとめではチ ームのよさや個人のよさを 取り上げて発表させる。</p>	<p>○チームの課題をもち、それを意識しながら ○パワーアップタイムが有効に活用できる ○ゲームでは、個々の課題を意識するため ○ルールを守る、記録の位置、審判の位置 ○児童のタイプによって重点をおいて指導 ○学習のまとめでは、チームの課題につい ○一人一人の課題の達成(成功体験)やチ ことを伝えたりしていく。 ○できた事例を発表させると同時に、教師</p>

の高め方を築き上げる段階(6時間)

時	第5時	第6時	第7時(本時)	第8時
ムの力を高めていく活動に取り組む(課題解決に向けての実践→活動の評価→新たな課題の計画)				

の課題をもち、解決を図る。「実践・評価・計画」のサイクルを繰り返し行うことにより、課を積み重ねていき、チームの力を高めていく。

めるために貢献できた児童の感想を紹介する。  
るチーム内の友達のめあてを確認する。

び審判)に取り組む。

【Bコート】

- ① CD ゲーム第1クォーター (3分)
- ② 作戦タイム (1分)
- ③ CD ゲーム第2クォーター (3分)
- ④ パワーアップタイム
- ⑤ EF ゲーム第1クォーター (3分)
- ⑥ 作戦タイム (1分)
- ⑦ EF ゲーム第2クォーター (3分)
- ⑧ パワーアップタイム (4分)
- ⑨ EF ゲーム第3クォーター (3分)
- ⑩ 作戦タイム (1分)
- ⑪ EF ゲーム第4クォーター (3分)

- ※各チーム一度は審判を行い、ゲームの様子を記録してゲーム終了時に伝える。
- ※ゲームは対抗戦で、チームを変えずに4クォーター制で実施する。
- ※ゲームの時間はクォーターごとに実態に応じて2～4分で設定する。
- ※クォーター間には、作戦タイム(1分)、パワーアップタイム(4分)を行う。
- ※ゲーム第1・第2クォーターは、特別ルールを採用する。第3・第4クォーターは通常ルールで実施する。

【特別ルール例】

- ① リバウンドのじゃまはできない。
- ② ドリブルのじゃまはできない。
- ③ シュートブロックはできない。
- ④ リングに当たれば1点。
- ⑤ 全員にパスを回して得点したらボーナス点。

を活用し、めあてやチームへの貢献度について振り返る。

の力を高めた様子について発表し、みんなで認めていく。

ら活動に取り組むことの大切さを、学習のはじめに伝えておく。

ように、一人一人の課題を明確にして、事前の計画や実際の場面で助言を行う。

の助言をしたり、ゲームの質やまとめ、学び方について助言したりする。

ボールの管理など、安全について配慮する。

や支援を行う。

て触れ、個々のよさや課題についても助言していく。

ームへの貢献の実感ができるように、自己評価に限らず、チームのメンバーの賞賛を認めたり、できた

から見てよかったこと、次の課題を提示し、次のめあてに生かすようにさせる。

