

平成27年度

東京都小学校体育研究会
ボール運動領域部会 実証授業

ボール運動領域部会 研究主題

一人一人がゲームそのものを楽しみ、
自ら考えて動くボール運動系の学習



授業日 平成27年10月22日(木)
場所 杉並区高井戸東小学校
授業 第5学年 ボール運動「バスケットボール」
授業者 平林 真一 主任教諭

指導・助言
板橋区教育委員会
統括指導主事
小池 木綿子 先生

第5学年 体育科学習指導案

日 時：平成27年10月22日（木）第5校時
場 所：杉並区立高井戸東小学校 体育館
学 級：5年2組 児童数30名
授業者：平林 真一

1 単元名

ボール運動：ゴール型「バスケットボール」

2 単元の目標

- ・簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防をすることができるようにする。【技能】
- ・運動に進んで取り組み、ルール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。【態度】
- ・ルールを工夫したり、チームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。【思考・判断】

3 単元の評価規準

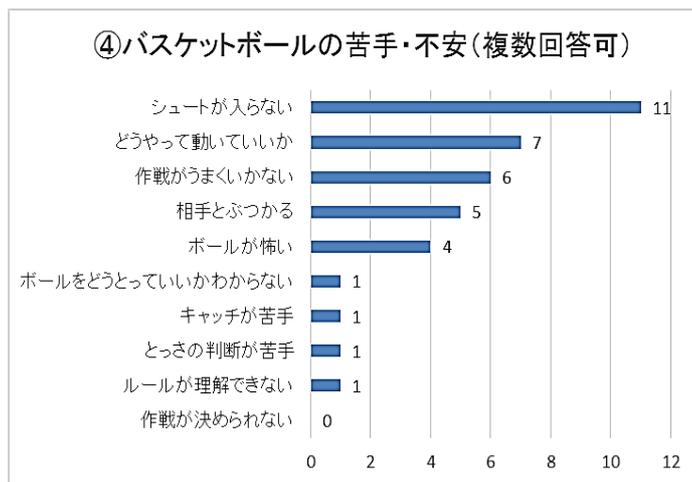
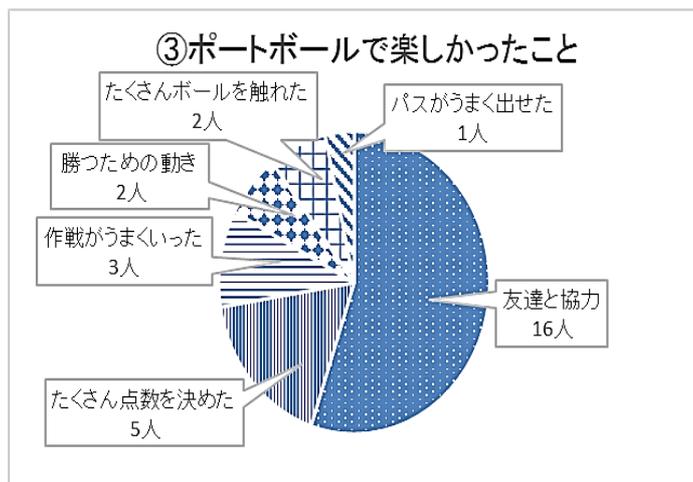
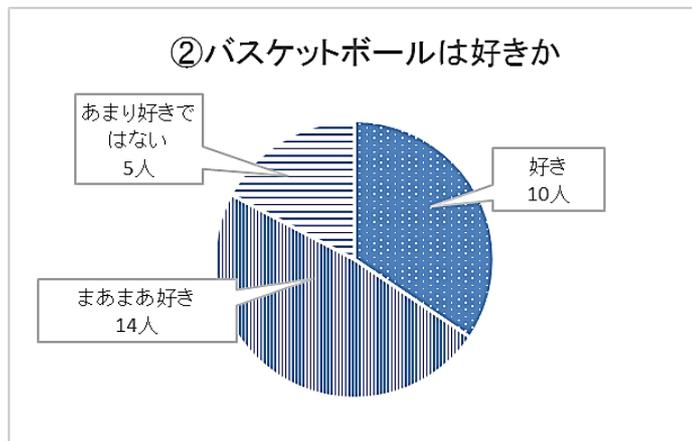
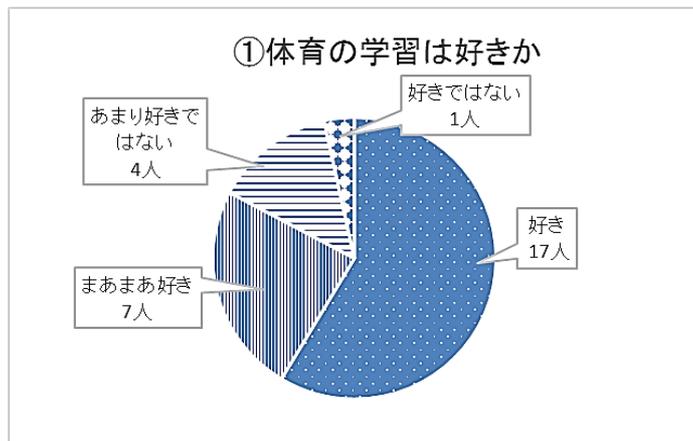
	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるようゴール型のゲームに進んで取り組もうとしている。 ・ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ・用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ・運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うためのルールを選んでいる。 ・効果的な攻め方や作戦の立て方を知るとともに、チームに合った作戦を選んだり、立てたりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・簡易化されたゲームで、攻守が入り交じた攻防をするためのボール操作やボールを受けるための動きができる。
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> 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、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 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。 	<ul style="list-style-type: none"> ①バスケットボールのゲームの行い方を知っている。 ②みんながバスケットボールの楽しさや喜びに触れることができるよう、プレー上の制限、得点の仕方などのルールを選んでいる。 ③効果的な攻め方や作戦の立て方を知り、チームに合った作戦を選んだり、立てたりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ①近くにいるフリーの味方にパスすることができる。 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。 ③パスを受けてシュートすることができる。

4 運動の特性

相手ゴールに向かってボールを前進させ、ゴールへボールを運び込んだり、それを防いだりする攻防をすることが楽しい運動である。

5 児童の実態

実態調査（5年2組 29名 質問紙調査 平成27年9月29日実施）



実態調査の結果から、体育の学習やバスケットボールに8割以上の児童が肯定的な意見を抱いている。「③ポートボールで楽しかったこと」の上位に技能面のうまくいったことよりも『友達と協力したこと』が挙げられたことから、これまでのゲームやボール運動の学習で仲間と協力することの大切さに気付いていると考えられる。「④バスケットボールで苦手に思っていること・不安に思っていること」の設問では、『シュートが入らない』『どうやって動いていいかわからない』と技能面のことが多く挙げられた。

そこで本単元では、得点を取りやすいルールの工夫を行い、多くの児童が得点の楽しさを味わえるようにした。また、どうやって動いていいかわからない児童への支援を行うことで、技能向上を図り、チームの作戦に生かせるようにした。

(5) 単元の指導と評価の計画 (第5学年ゴール型6チーム2コート)

時間	1	2	3	4
指導のねらい	運動の楽しさや喜びを味わう			
学習内容・活動	○学習内容の確認 ・学習資料の活用方法を知る。 ○ルールの確認		○学習内容の確認 ○チームの作戦や個人のめあてを確認	
	○準備運動 ・準備運動やゲームにつながる運動をする。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> ボールハンドリング まねっこドリブル ドリブル相撲 ドリブルリレー </div>			
	○ゲーム1	グループ内ゲーム	○ゲーム1	総当たり戦
	○ゲーム2		○ゲーム2	
	○全体での振り返り 教師の言葉掛け  <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;"> ・もっとみんなが楽しめるようにするためにはどうしたらいいかな？ ・自分たちで決めたチームで、協力しよう。 </div>		どこに動くとパスが受けやすいかな？ ボールを前に運ぶために、どんな動きをすればいいかな？	
	○練習の仕方 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> シュートゲーム ナンバリングパス </div>		<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> ボールおに 2対1 </div>	
	○ゲーム3	グループ内ゲーム	○ゲーム3	総当たり戦
○整理運動 ○学習の振り返り ○学習のまとめ ○用具の片付け		・単元前半のゲームで使用する観察カード 第1試合は毎時間ナイスプレーカード、第2試合はシュートマップカード、タッチ&シュートカード（総当たり戦用）から、指導する内容に合わせて教員が選択する。		
指導内容	技能	○ボール操作をしたり、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交じったゲームができるようにすること。		
	態度	○場や用具の安全に気を配り、ゴール型のゲームに進んで取り組むこと。		
	思考・判断	○ゴール型の楽しいゲームの行い方を知り、ルールを工夫すること。		
即した学習活動に評価規準	運動への関心・意欲・態度	③④	①②	
	運動についての思考・判断	①	②	
	運動の技能		①②	③
指導と評価の工夫	評価の方法	観察	観察・学習カード	観察
	児童への手立て 努力を要する	協力して、素早く安全に準備や片付けをすることの大切さに気付かせる。	全員がゴール型の楽しさにふれるという視点で、あらかじめ児童から出てきそうなルールを想定した中からルールを提示し、選ぶことができるようにさせる。	周りをよく見たり、パスの出し方を考えたりすることの大切さに気付かせる。
			チーム練習では、プレーを止めて、パスを受ける人と出す人の間に守備者がいないことなどを確認し、ボールが受けられる位置に気付かせる。	

5	6	7 (本時)	8
<h1>チームで課題解決を行う</h1>			
<input type="checkbox"/> 学習内容の確認 <input type="checkbox"/> チームの作戦や個人のめあてを確認			
<input type="checkbox"/> 準備運動 ・準備運動やゲームにつながる運動をする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px; display: inline-block;">ドリブルリレー</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px; display: inline-block; margin-left: 100px;">ドリブル鬼ごっこ</div>			
<input type="checkbox"/> ゲーム1 <input type="checkbox"/> ゲーム2 <input type="checkbox"/> 全体での振り返り <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content; margin-top: 5px;"> どうしたら、シュートチャンスを作れるかな？ </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 総当たり戦 </div>	<input type="checkbox"/> ゲーム1 <input type="checkbox"/> チームでの振り返り <input type="checkbox"/> 練習の仕方 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> 作戦やチームの特徴に合わせ、これまでの練習から選択したり、工夫したりする。 </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 対抗戦 </div>
<input type="checkbox"/> 練習の仕方 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block; margin-top: 5px;"> 3対2 </div>		<input type="checkbox"/> ゲーム2 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-top: 10px;"> 対抗戦 </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 対抗戦 </div>
<input type="checkbox"/> ゲーム3 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-top: 5px;"> 総当たり戦 </div>		<input type="checkbox"/> ゲーム3 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-top: 10px;"> 対抗戦 </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 対抗戦 </div>
<input type="checkbox"/> 整理運動 <input type="checkbox"/> 学習の振り返り <input type="checkbox"/> 学習のまとめ <input type="checkbox"/> 用具の片付け			
・単元後半のゲームで使用する観察カード 毎時間ナイスプレーカード、シュートマップカード、タッチ&シュートカード (対抗戦用) からチームの作戦に合わせて児童が選択する。			
<input type="checkbox"/> チームの作戦に基づいた位置取りやボール操作によって得点できるようにすること。			
<input type="checkbox"/> ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをすること。			
<input type="checkbox"/> チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦や練習を選ぶこと。			
			①
③		③	
	②		②
観察・学習カード	観察	観察・学習カード	観察・学習カード
不用意に後ろにボールを送っている例などから、パスをもらったら、ゴールの方向を意識することの大切さに気付かせる。	周りを見て、空いたスペースを見つけ、動いてからパスを受けることができるようにさせる。	チームカードや記録カード、チームでの振り返りから自分たちのチームの特徴に気付かせ、チームのよさが出せる作戦を考えさせる。	パスをもらいやすい位置取りを考えさせ、シュートにつながるようにさせる。

(6) 一単位時間の流れ (8 時間扱いの 7 時間目)

①ねらい

【技能】ゲームの状況に応じて、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ようにする。

【態度】ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとするができるようにする。

【思考・判断】チームに合った作戦を選んだり、立てたりすることができるようにする。

※本時では、思考・判断を主として評価する。

②展開

時間	学習内容・活動	指導のポイント	評価
1分	○学習内容の確認 ・本時の学習内容を知り、見通しをもつ。	・掲示資料をもとに学習内容の見通しをもたせる。	
チームの状況に応じてチームの作戦を考えて、ゲームをしよう。			
4分	○準備運動 ・準備運動やゲームにつながる運動をする。	・使う部位をよくほぐすように指示する。	チームに合った作戦を選んだり、立てたりすることができる。 【観察・学習カード】
1分	○作戦の確認 ・チームの作戦や個人のめあてを確認する。	・学習カードをもとに、各チームの作戦やめあてを確認しておくようにする。	
7分	○ゲーム ・1回目のゲームに取り組む。【対抗戦】	・チームの作戦を意識した児童の動きを称賛する。	
5分	○チームでの振り返り ・ゲームの状況や攻め方について振り返り、作戦や役割分担について確認する。	・ボールを持っていないときの動きに注目させる。	
7分	○ゲーム ・2回目のゲームに取り組む。【対抗戦】	・1回目のゲームで見られた課題に応じた発問を行い、作戦に生かせるようにする。	
5分	○チームでの振り返り	・ゲームを振り返る際に、記録カードを活用させる。	
7分	○ゲーム ・3回目のゲームに取り組む。【対抗戦】		
言葉掛けの例 <ul style="list-style-type: none"> ・作戦を意識して動いていたかな？ ・作戦を試すことができたかな？ ・作戦は有効だったかな？ ・どこに動けばいいか、意識できたかな？ ・チームの特徴をゲーム中に生かされたかな？ 			
1分	○整理運動		
4分	○学習の振り返り ・作戦について振り返り、その後個別に友達から評価を受け、自己評価を行う。	・記録カードをもとに、ゲームや作戦を振り返ってから、個人のめあてを振り返るように指示する。	
2分	○学習のまとめ ・全体でチームのよかった所を振り返るとともに、チームでの振り返りの時間を有効に活用していたチームを紹介する。	・チームの作戦やチームメイトの動きについて振り返り、次時の1回目のゲームに向けての作戦について確認する。	
1分	○用具の片付け	・分担して安全に行わせる。	

(7) 評価に至るまでの具体的な手だて

【技能】

・ボールを受けることのできる場所に動くことができる。 ・作戦に基づいたボール操作ができる。		指導方法 (◇言葉掛け、■練習)
◎十分に満足できる児童の姿	・チームの作戦に基づいたボール操作を行っている。 ・サインを出しながらパスを受けられる場所に動いている。(段階表5) ・相手にボールを取られず、パスをもらってすぐにシュートできる場所に動いている。(段階表4)	◇「声掛けなどのサインで仲間がパスしやすい工夫ができましたね。」 ◇「味方も同じようなプレーができるようになるためにはどうしたらいいかな。」 ■2対1 ■3対2
○おおむね満足できる児童の姿	・フリーのときにボール操作を行っている。 ・パスをもらえばシュートができる場所に動いている。(段階表3) ・相手がいらない場所に動いている。(段階表3)	◇「自分の動きに気付いてもらうにはどうしたらいいかな。」 ◇「パスを出したら、次はどこに動いたらいいかな。」 ■ボールおに
△努力を要する児童の姿	・パスやシュートなどのボール操作の成功率が低い。 ・常にボールや味方の近くに寄っていく。(段階表2) ・ボールを受けることのできる場所に動けない。(段階表1)	◇「人がいないところに動いてみよう。」 ◇「ボールを持っている人より前に動いてみよう。」 ◇「どこからシュートを打ったら入りやすいかな。」 ■シュートゲーム ■ナンパリングパス

具体的には・・・授業中の「動き」「ボール操作」を評価していきます。

人数が多くて見取りが難しい場合には、目立ちやすい◎と△の児童を意識的に見取っていきます。



【態度】

練習やゲームに進んで取り組もうとしている。		指導方法 (◇言葉掛け)
◎十分に満足できる児童の姿	・友達を励ましながらか練習やゲームに取り組んでいる。 ・チームと個人の課題に応じてゲームの振り返りをし、次の学習に活かそうとしている。	◇「友達にも声掛けができて素晴らしいです。」 ◇「〇〇さんのおかげで、チームが盛り上がってきたね。」
○おおむね満足できる児童の姿	・ゲーム中プレーに関わろうとしている ・チームや個人の課題に応じてゲームの振り返りをしている。	◇「積極的に活動ができていますね。」 ◇「よりクラスやチームの雰囲気良くなるためにはどうしたらいいかな。」
△努力を要する児童の姿	・ゲームに進んで取り組もうとせず、ゲームに対して消極的な態度を示している。	◇「ボールを持っている人より前に動いてみよう」 ◇「ボールがある逆サイドに動いてみよう」 ◇「チームのためにどんなことができるだろう」

具体的には・・・授業中の「態度」を評価していきます。

「安全、協力、公正、マナー」などについて、友達への声かけ、授業への取り組み方を見取っていきます。



【思考・判断】

効果的な攻め方を知り、チームに合った作戦を選んだり、立てたりしている。		指導方法 (◇声掛け、☆手立て)
◎十分に満足できる児童の姿	・チームの特徴や状況に応じた作戦を選んだり、立てたりしている。	◇「様々な状況に合わせた作戦が立てられるといいですね。」 ☆作戦の交流
○おおむね満足できる児童の姿	・チームの特徴に合った作戦を選んだり、立てたりしている。	◇「自分のチームにはどんな特徴がありますか。」 ☆学習カードの振り返り
△努力を要する児童の姿	・どのように攻めたらよいかわからない。 ・チームに合った作戦を選べない。	◇「どこに動けば有効に攻めることができるかな。」 ◇「チーム一人一人の得意なことを見つけ、それを活かせる作戦を選んでみよう。」 ☆作戦カード等の提示

具体的には・・・授業中の「振り返り」や、学習カードの「言葉」を評価していきます。

作戦とゲームの行い方に関することを見取っていきます。

