

第6学年2組 体育科 学習構想案

日時 令和3年11月29日(月) 第5校時
 場所 荒尾市立中央小学校体育館
 指導者 教諭 吉永 岳史

1 単元構想

単元名	みんなで笑顔！ フリーゾーンバスケットボール		
単元の目標	(1)バスケットボールのゲームの行い方を理解するとともに、個人やチームによる攻撃・守備によって、簡易化されたゲームを行うことができるようにする。 (2)バスケットボールの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するとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。 (3)バスケットボールに積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組・成長を認めたり、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。		
単元の評価規準	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	① ゴール型のゲームの行い方について言ったり書いたりしている。 ② 攻撃を行うためのボール操作の技能を身につけ、簡易化されたゲームをすることができる。 ③ ボール操作とボールを持たない時の動きによって、簡易化されたゲームをすることができる。	① 皆がバスケットボールを楽しむことができるルールを創ることができる。 ② チームの特徴や数的優位を活かした攻撃の仕方を考え、仲間に伝えている。 ③ チームの課題を考え、改善に向けた練習方法を仲間に伝えたり、取り組んだりしている。	① ルールやマナーを守り、仲間を応援したり助け合おうとしたりしている。 ② 勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組・成長を認めたりしようとしている。 ③ ゲームを行う場の設定や用具の片付けなどで、自分の役割を果たしたり、用具の安全に気を配ったりしている。
単元終了時の児童の姿（単元のゴールの姿・期待される姿）			
ボール操作の技能向上やボールがない時の動き方を身に付けることで、仲間と励まし合いながらバスケットボールを楽しむことができる。			
単元を通した学習課題（単元の中心的な学習課題）		本単元で働かせる見方・考え方	
ボール操作の技能やボールを持つ時・持たない時の動き方を身につけ、仲間と協働しながらフリーゾーンバスケットボールを楽しもう。		ボール操作やボールを持たないときの動きを「する」、仲間の動きを「観る」、仲間と協力したり、声をかけ合ったりして「支える」、ゲームの行い方や攻撃の仕方を「知る」といった運動の多様な関わり方でゴール型ゲームの喜びや楽しさを味わうこと。	
指導計画と評価計画（8時間取扱い 本時6/8）			
過程	時間	学習活動（「問い」を設定しても可）	評価の観点等 ★は記録に残す評価の場面で「具体的評価規準」
一	1	<ul style="list-style-type: none"> ○オリエンテーション ・学習内容の確認 ・場作りの仕方の確認 ・サーキットトレーニングの内容確認 ・チーム分け ・試しのフルコートゲーム 	【知①】（観察・ワークシート） 【態①③】（観察・ワークシート）
二	3	<ul style="list-style-type: none"> ○パス・シュート・ドリブル・ボール回しのポイントを理解し、技能を高める。 ○相手にボールを取られずに、パスを回すポイントを理解し、練習する。 ・サーキットトレーニング ・ハーフコートゲーム ・フルコートゲーム 	【態②】（観察・ワークシート） ★【知②】（観察・ワークシート） ○ボール操作の技能を高め、簡易化されたゲームをすることができる。 ★【思】 ○課題改善に向けた練習方法を仲間に伝えたり、取り組んだりしている。
	3 本時 6/8	<ul style="list-style-type: none"> ○チームの特徴に応じた作戦を選び、シュートまでいくためのボールをつなぐ動きができるようになる。 ○皆が楽しめるように、独自ルールを作ろう。 ・サーキットトレーニング ・ハーフコートゲーム ・フルコートゲーム 	【態②③】（観察・ワークシート） ★【思②】（観察・ワークシート） ○シュートまでいく方法を考え、仲間に伝えている。 ★【知③】（観察・ワークシート） ○チームの作戦に基づいてボールを持つ時、持たないときの動きをしながら簡易化されたゲームをすることができるようにする。
三	1	<ul style="list-style-type: none"> ○仲間と協力してクラスマッチを楽しもう。 ・準備運動 ・サーキットトレーニング ・フルコートゲーム （クラス内の4チームによる総当たり戦） 	【態①②】（観察・ワークシート）

2 単元における系統及び児童の実態

学習指導要領における該当箇所(内容, 指導事項等)				
小学校指導要領第5学年及び第6学年 [知識及び技能] (ア) ゴール型では、ボール操作とボールを持たない時の動きによって、簡易化されたゲームをすること。 [思考力, 判断力, 表現力等] (イ) 自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶこと。 (ウ) 課題解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。 [学びに向かう力, 人間性等] 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすること。				
運動の価値				
バスケットボールで扱うボールは、軽くて柔らかいものである。従って恐怖心を感じにくく、比較的容易に操作することができる。併せて、3対2という少ない人数でゲームをすることで、全員がボールに関わる機会を設けやすくなっている。加えて、広いコートでも少人数でプレーすることで運動量の確保ができると考える。 攻撃の人数を守備の人数よりも多くすること(例: 攻撃3人、守備2人)で、思考した攻め方や作戦が実現しやすく、思考した内容を確認、成功を実感するのに適した運動である。				
本単元における系統				
第3学年及び第4学年 (ア: ゴール型ゲーム) 「ポートボール」 「フラッグフットボール」 「ラダーコートサッカー」	第5学年及び第6学年 (ア: ゴール型ゲーム) フリーゾーンサッカー	中学1・2年 ボール運動 (ア ゴール型ゲーム)		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 auto; width: 80%;"> 第5学年及び第6学年 ボール運動(ア ゴール型) 「みんなで笑顔シートバスケットボール」 </div>				
児童の実態(単元の目標につながる学びの実態) 調査対象: 31人(男子16人、女子15人)				
■本単元を学習するにあたって身に付けておくべき基礎・資質の定着状況 (人)				
調査内容	十分 (8割以上)	概ね (6割~8割程度)	その他 (6割未満)	
ボールを怖がらずに扱うことができる	12	17	2	
友達と声を掛け合いながら、バスケットボールができる	13	16	2	
自分から友達にアドバイスしたり、質問したりできる	5	19	7	
■本単元の学習に関する意識の状況 (人)				
調査内容	とても	まあまあ	あまり	ほとんど
進んでボール運動の学習に取り組んでいますか?	10	18	3	0
友達の良い動きを褒めたり、アドバイスを伝えたりしていますか?	6	17	8	0
同じチームの人と協力して学習に取り組んでいますか?	21	10	0	0
■考察 今回の調査から、多くの児童がボールの操作に十分な自信が持っていないということが分かった。従って単元の前半では、ボールに慣れさせる運動を多く設定するとともに、各回の授業ではサーキットトレーニングを設定するなどして、ボール操作における自信・技能向上を図っていきたい。 学級全体として、今単元に前向きに取り組んでいることが分かった。今後更に児童が前向きに授業に取り組んでいくために、チームメイトと一緒に明るい雰囲気を作ることや作戦を練ることを意識させると共に、児童一人一人の成長や頑張りを認め合う授業を積み重ねていく必要がある。				

3 指導に当たっての留意点

(「学校教育目標」と「校内研修の取組の視点」等から指導上の留意点等について明記)

<学校教育目標より>

学校教育目標: 「あいさつ、そうじ、発表 そして笑顔 一人ひとりを大切に作る強くやさしい 中央っ子の育成」

○授業やゲームの始めと終わりの爽やかな挨拶。自発的に授業の場づくりや片付けに取り組む姿勢。仲間と共に高め合う集団づくりに向け、思考したことを伝え合う姿勢。一人一人が楽しみながら、最後まで諦めずに粘り強く取り組む姿勢を児童が体現できる授業づくりに努める。

<校内研修 仮説1より>

- 実態調査からボール操作に課題があると判明したので、単元前半ではボールに慣らす・扱う時間を多く設ける。
- 各チームに運動が得意な児童、不得意な児童等様々なレベルの児童を集め、互いに教えあったり、学び合ったりできるチーム編成に努める。
- ICTを駆使しながら、いつでもポイントや動きのお手本を確認したり、児童やチーム全体の動きを確認したりする環境づくりに努める。
- 単元の終末にクスマッチを設定することで、目的を持って意欲的に学習に参加できるようにする。

<校内研修 仮説2より>

○本単元の学習を通して、ボール遊びや仲間と共に運動する楽しさに気付き、休み時間に自ら体を動かす児童を育てる。

<その他>

○目の前の勝利よりも、仲間と協働しながら笑顔でバスケットボールに取り組むことに重きを置く授業づくりに努める。

4 本時の学習

(1) 目標

- ① 数的優位を活かしたチームの特徴に合った作戦を選び、シュートまでする方法を仲間に伝えたりしている。
(思考、判断、表現力)
- ② 選んだ作戦を使って、全員で攻撃することができた。(知識・技能)

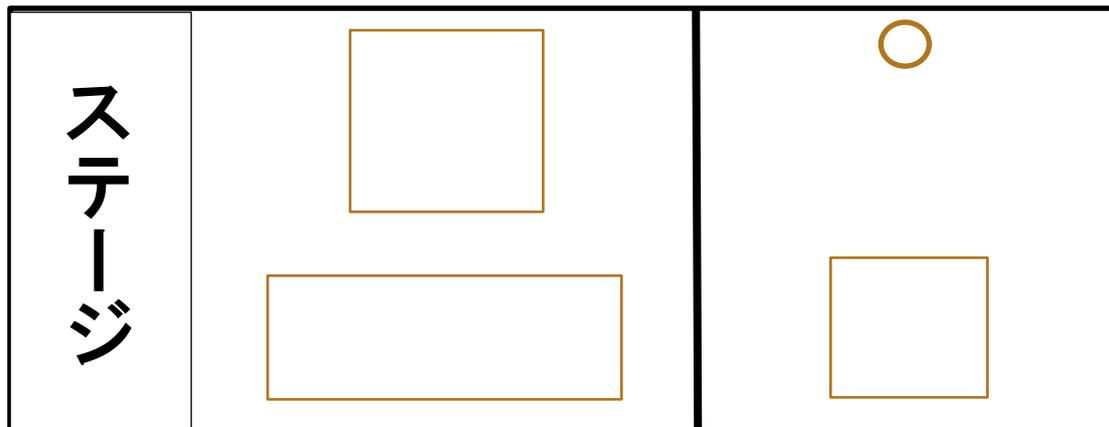
(2) 展開

過程	時間	学習活動 (◇予想される児童の発言)	指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図、内容、方法等)
導入	12分	<p>1 課題をつかむ。</p> <p>① 準備運動をする。 (1) 縄跳び (2) ストレッチ</p> <p>◇ 全員で声を出していこう。</p> <p>② サーキットトレーニング (4要素：パス、ドリブル、シュート、ボール回しの練習)</p> <p>③ 本時の学習の流れを確認する。</p>	<p>○ 本時で使う部位を考えさせながら準備運動を行う。</p> <p>○ ボール操作やボール回しの基礎基本の定着を図る。</p>
<p>【めあて】シュートまでいく作戦を選び、仲間に伝えよう <学習課題>シュートまでいくために、数的優位をどう活かすと良いでしょうか？</p>			
展開	28分	<p>2 課題解決に向けて活動する。</p> <p>① 全体で複数の戦術を確認する。</p> <p>② チーム毎に分かれ、自チームに適した作戦を選択し、練習する。 ◇自分たちは作戦Aがいいと思う。 ◇フリーゾーンを使うといいと思う。 ◇フリーな人は、声を出すとパスが回しやすくなるね。</p> <p>③ 選んだ作戦の実践の場として、ハーフコートで他チームと試合をする。</p> <p>④ 実践で得た反省等を話し合う。</p> <p>【期待される学びの姿】 フリーの味方が声を出して、ボールを呼び込むことや、フリーゾーンを活用すること。併せて、ドリブルで仕掛け、ディフェンスを引きつけた上でラストパスを出すと、味方がシュートしやすいことに気付いている。 </p>	<p>○ 電子黒板を活用し、動き方を全体で確認する。</p> <p>○ 複数の戦術を提示することで、児童が自チームの実態に応じた作戦を選択できるようにする。</p> <p>○ チーム毎に分かれて、色々な方法を試したり、仲間と修正したりしながら、攻撃の仕方を確認する。</p> <p>○ 提示する作戦の動き方をタブレットにも入れておくことで、児童がいつでも確認できる環境をつくる。</p>
<p>【具体的評価規準】思考・判断・表現 ・「全員で攻撃をする」という視点で自分のチームに適した作戦を選択することができる。 ※自分たちで作戦を創ることも可とする。 ・選んだ作戦に於いて、それぞれの児童が担う役割を確認することができる。 (方法：観察・ワークシート・写真)</p>			
<p>【到達していない児童への手立て】 ○ゴール下にフリーシュートゾーンを設定し、攻撃に関わりやすく、落ち着いてシュートできる場を設ける。また、攻撃側の人数を守備側の人数より多くすることで、攻撃をしやすいようにする。</p>			
<p>【まとめ】シュートまでいく作戦としては、数的優位を活かして、フリーの味方を使ったり、フリーゾーンの味方を使ったり、ドリブルしながらシュートしたりするとよい。</p>			
		<p>3 フルコートゲーム(3対2)をする。 ◇まとめで確認したことを活かして、ゲームをしよう。</p>	<p>【具体的評価基準】知識・技能 ・選んだ作戦を使って、シュートまでいくことができた。 ・全員でパスをつないで、シュートまでいくことができた。 (方法：観察・ワークシート)</p>
終末	5分	<p>3 振り返りをする。</p> <p>① 今日の学習を振り返る。 ◇今日は仲間と協力してシュートまでいけたので嬉しかったです。 ◇Aさんが、ボールをもらうためにどういう動きをすべきかを教えてくれたので、ボールを沢山触れました。</p>	<p>○ 学習カードをもとに振り返りを行う。</p> <p>○ 自分自身の気づきや成長、チームメイトの頑張っていたことや成長をまとめる。</p> <p>○ 友達が一生懸命頑張っていたことや友達のおかげで自分が成長できたことなどを伝える。</p>

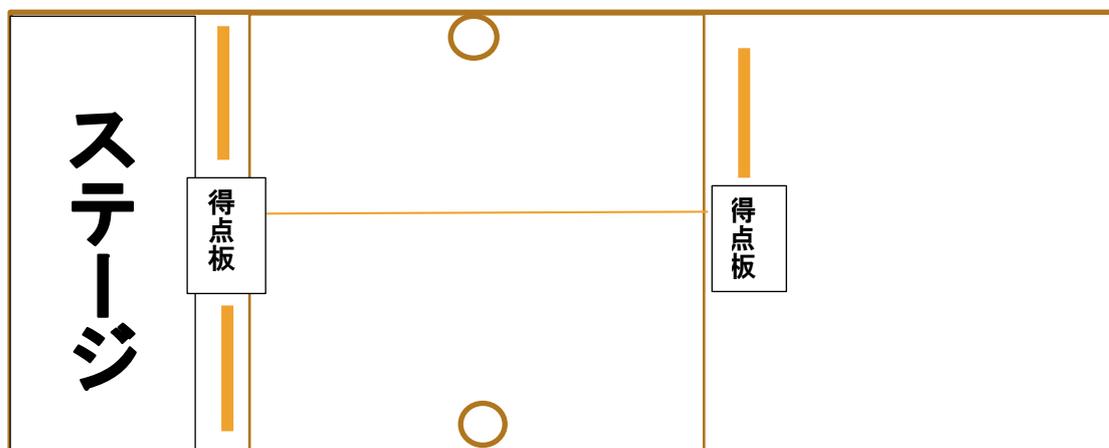
【場の設定（例）】

「みんなで笑顔！ シートバスケットボール」

<その1>サーキットトレーニング



<その2>フルコートゲーム



【ICT活用計画】

電子黒板による場の設定や練習方法、技のポイントなどの提示

- ・タブレットを準備（2台/チーム）し、1つはお手本の動きやポイントを確認する用、1つは録画して動きを確認する用として活用していく。
- ・全体で共有したい項目は、電子黒板を活用し、画像や動画を用いながら説明するよう心がける。
- ・ハーフコートゲーム、フルコートゲームでは、タブレットで録画、撮影をするようにして、各チームの課題発見や成長を確認できる材料とする。

では、※その他 課題解決を図る情報収集計画、検証結果やパフォーマンスの記録計画など（シーンに応じて活用計画を立てる）

【見方・考え方を働かせて、終末や次時以降の学習に生かす計画】

味方・考え方を働かせ、単元の終末で次の単元に取り組んだり、次時以降の学習に生かしたりする。

- 例1：単元の終末に「みんなで笑顔！フリーズンバスケットボール大会」を設定し、学習の成果を発揮できるようにする。
- 例2：実態に応じたオリジナルルールを児童自ら創ることで、全員がフリーズンバスケットボールを楽しめるようにする。
- 例3：協力して得点をとる喜びを味あわせることで、今後の体育学習においても何事も力を合わせて、前向きに取り組む態度を養っていけるようにする。