




ウ 高学年の取組 第6学年

(ア) 授業実践のポイント

単元名	みんなで笑顔！フリーゾーンバスケットボール
単元のゴールの姿	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。
単元で働かせる見方・考え方	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「見る」、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。
仮説1について	(体育の「見方・考え方」を働かせる学習過程や学習活動の工夫) ・単元の終末にクラスマッチを設定し、児童の意欲を高める。 ・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。 ・攻撃時に数的優位が作りやすい状況となるよう、ゲームルールを工夫する。

(イ) 授業の実際 (本時6/8)

観	学習活動と主な発問 (T)	教師の支援 (・) と子どもの反応 (C)
導入	1 課題をつかむ。 ① 準備運動 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) ③ 本時のめあてを確認する。	・サーキットでは、技能を高めるために、何を意識するのかの声掛けを行った。  名前を呼び合ってパスを回そう！
【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？		
展開	2 課題解決に向けて活動する。 ① 全体で前時までの戦術を確認する。 T: 何を考えて、シュートまでいったのかな？ T: 自分たちのチームに応じた作戦を考えよう。 ② 自チームに適した作戦を選び、練習する。 (ハーフコートゲーム) ③ 反省等を話し合う。 ④ フルコートゲーム (3対2) を行う。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 【学びの姿】 フリーになっている味方が声を出して、ボールを呼び込んでいた。 デフェンスを引きつけて、パスを出すと、味方がシュートしやすいことに気づいていた。 </div>	 ・ICTを活用し、前回の動きを視覚的に示した。 この攻め方は、「出てきてポン」だ！ コートを広く使いながら、フリーの味方がシュートにいけるようにしましょう。 ・ホワイトボードと名前付きマグネットを用いて話し合いをさせた。 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; display: inline-block;"> 広いスペースに走り込んで、パスをもらおう。 </div> ・攻撃側の人数が必ず多くなるようにローテーションを行い、数的優位を活かしてシュートまで繋げるゲームをメインゲームとした。 
終末	3 振り返りをする。 T: どんな作戦でシュートまでいったかな？	C: 「フリーでシュート作戦」を使って、点が決まりました。

(ウ) 考察

- ・攻撃時に常に数的優位な状況を作ったり、フリーシュートゾーンを設置したり、ゲームのルールを工夫したりすることで、苦手意識のある児童も積極的に授業に参加していた。結果としても、在籍児童の90%以上が試合の中でシュートを決めることができたことは成果として挙げられる。
- ・基礎練習として4種のサーキットトレーニングをルーティーン化した。実践に繋げやすい練習メニューをこなす中で、実技向上と運動量の確保を図ることができた。