

# 体育科学習指導案

年 月 日 ( ) 第 校時  
第6学年1組 (於: 体育館)  
指 導 者:

## 1 単元名 ポール運動 ゴール型「バスケットボール」

### 2 指導の目標

簡易化されたゲームを通して、パスやシュートなどのボール操作やボールを受けるための動きを身につけ、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して、仲間との協力や安全面に気を配り、ボール運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにする。

### 3 教材観

バスケットボールは、攻守入り乱れ型の教材で、コート内で攻守が切り替わるスピード感のあるゲームが特徴として挙げられる。この教材を学習することにより、ワンハンドでドリブルをしたり、片手・両手でシュートをしたりするなどのゲームをする中でボール操作の技能を高めることができる。また、ボールを受けるために必要な空いている場所に動く技能、ボールを操作しながら周りの動きを見る視野の広さや相手の動く一歩先を予測・判断する能力も高められる。さらに、チームの特性を把握し、チームに応じて攻め方や守り方の作戦を立てる運動についての思考・判断力も高めることができる。

このことを踏まえて、本児童には、バスケットボールの特性であるスピード感のあるゲームができるようにさせたい。そのためには、学習を通してゲームに必要な「相手の前にパスを出す」、「ボールを受けるために空いている場所に動く」という技能を身につけさせたい。また、この2つを身につける上で、ボールを保持する児童のパスの出し方やパスを受ける児童の動き方をチーム内で作戦を立て、思考・判断力を高めさせたい。そして、スピード感のあるゲームを通して仲間と協力してゲームをすることにより、運動の楽しさや喜びを味わえるようにさせたい。

### 4 指導方針

ゴール型ゲームに必要な「空いている場所に動く」や「フリーの味方を見つけてパスを出す」の技能を身につけるために、ドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームの流れで授業を組み立てた。単元を通しての支援やドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームの内容は以下の通りである。

#### (1) 単元全体を通して次のような支援を行う

- ① チームとしてのまとまりや協力、連携を意識させるために準備体操からすべてチームでの活動にした。チームは4人～5人の6チーム。
- ② 児童が達成感や充実感を味わえるようにルールを簡易化させる。
  - ・「ボールを受けるために必要な空いている場所に動く」ことや「フリーの味方を見つけてパスを出す」ために、ドリブルという技能は困難であると考えるので、「3歩以上歩くとトラベリング」というルールを変え、6歩以上歩くとトラベリングというルールに変えた。
  - ・シュートが決まるというのはバスケットボールにおいて大きな達成感につながると考えるので、どの場所からでもシュートが決まったら2点、どの場所からでもリングに当たったら1点とした。また、遠くから苦し紛れの雑なシュートを減らすために、リング下の台形の中でのゴールは+1点とし、男子だけでプレーすることを防ぐために女子ゴール+1点とした。
- ③ チームに1つずつ作戦ボードを用意する。ただ「作戦を立ててみよう」では、チームのよっては作戦立てられない場合があると考えられるので、ある程度の作戦を与え、その作戦にプラスして作戦を加えて行くように指示をする。オフェンスでは2パターン10種類、ディフェンスでは1パターン1種類の作戦をこちらから与えた。学習指導要領のゴール型の解説の中に、「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取りやボール操作によって得点できるようにする。」など、オフェンス面を重視した内容が多く書かれているため、オフェンスの作戦を多くさせた。  
作戦の内容は以下の通りとなっている。

#### 【オフェンス作戦1】・・・チームのセットプレーを意識させた作戦7種類

- ・三角形を作って攻める作戦
- ・四角形を作って攻める作戦
- ・一人が必ずフリーになる作戦
- ・コートの方角に寄ろう作戦
- ・広がってから中を攻める作戦
- ・パス回しまくり作戦
- ・パス&ゴー作戦

#### 【オフェンス作戦2】・・・個々の動きを意識させた作戦3種類

- ・近くにいるフリーの味方にパスを出す
- ・ボール保持者と自分の間に守備者を入れないように立つ

- ・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

#### 【ディフェンス作戦】・・・個々の動きを意識させた作戦1種類

- ・ボール保持者とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ぐ

### (2)ドリルゲーム

- ・授業の導入の場面では、パス・ドリブル・シュートなどの基礎基本となる技の習得を目的としたドリルゲームを取り入れることにより、効果的に技能が身につけられるようにする。その際6つのゾーンを用意して約1分毎に移動してすべてのゾーンを体験し、基礎基本を身につけていく。すべてチーム内練習。

#### ① ドリブルバトルロイヤル

ドリブルをしながら周囲を見る練習。1人が1つのボールを持って、リング下の台形の中でドリブルをしながらボールをカットする。ボールが外に出たら負けで、最後に残ったら勝ち。

#### ② ピボットエスケープ

ボールを持ったままただ立っているということをなくすための練習。コート上の円の中でピボットを行う。チーム内で1対1、もしくは1対2を作りだし、ボールをタッチされないようにピボットを行う。

#### ③ パス&ランニングシュート

パスを受けてランニングシュートまで行く練習。フリースローラインより少し後から走ってくる味方にパスを出し、受け取った側はそのままシュートに行く。3歩以上歩いてしまっても良いとする。

#### ④ 取って逃げてパス

スペースを見つけて動く練習とフリーの味方を見つけてパスを出す練習。4人チームは2対2、5人チーム3(オフェンス)対2(ディフェンス)で、動きながらパスを出したりもらったりする。その際、フリーの味方を発見しやすくするために、ドリブルではなく歩いても良いことになっている。

#### ⑤ 高速ハンドリング

ボール操作をよりスムーズにする練習。頭、腰、足の周りをぐるぐるとボールを回す。

#### ⑥ 受けてパス&シュート

ゴール下からパスを受けてシュートをする練習。自分がシュートを打てる場所まで動きながらもらう。しっかり相手の胸を目標に出すことを意識させる。

### (3)タスクゲーム(すべてハーフコートで行う)

- ・個人及び集団の技術的、戦術的能力(仲間と連携した動き)の育成を目的とした、課題の明確なゲームを行う。すべてチーム対抗戦とする。タスクゲームから攻守交代が含まれる。シュートが決まる、リングにボールが当たる、ディフェンスがカットやリバウンドをする場合が攻守交代のタイミングとする。

#### ① 3対2(オフェンス3、ディフェンス2)・・・本時に取り扱う

- ・フリーの味方が1人いる状態で、その味方をいかに上手に使うかを考え、練習していく。

#### ② 3対3

- ・フリーがいらない状態で味方をフリーにし、そのフリーの味方にパスを出し、シュートへと繋げていく練習。

#### ③ 4対4

- ・3対3と似ているが、オフェンス・ディフェンスが1人ずつ増えた状態でコートが狭くなったとき、どのようにしてスペースを見つけてフリーになり、パスをもらって、シュートへと繋げていけるかの練習。

### (4)メインゲーム(オールコート)

- ・児童生徒の能力レベルに合った(やさしい)ボール運動のゲームであり、単元のメインとなるゲーム。

#### ○4対4

- ・オールコートで行うことで、ハーフコートよりも走る量が多くなり、空いている場所も生まれやすくなる。その空いている場所やフリーの味方を上手に使う練習。

## 5 評価規準

知識・技能・・・・・・・・簡易化されたゲームで、ボール操作やフリーの味方にパスを出す動き、ボールを受けるための動きによって、攻防することができる。

思考・判断・・・・・・・・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ようにしている。

学びに向かう力・・・・・・・・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しようとする。

6 本時の学習（本時は全8時間中の7時間目）

(1) 目標

空いている場所を上手に使うためのチームに合った作戦方法を考えることができるようにする。

(2) 準備・資料

作戦ボード（6チーム分）、ホワイトボードマーカー（6チーム分）

(3) 展開

|    | 学習活動   | 時  | 指導上の留意点及び支援の工夫   | 評価項目(方法)   |
|----|--|----|--|--|
| 導入 | 1、準備運動<br>体操・ランニング   | 5分 | ○本時に必要な部位を確認しながら行う。<br>グループごとに準備運動を始める。  |  |
|    | 2、集合、整列、あいさつ   |    |  |  |
| 展開 | 3、ドリルゲーム<br>・場は別紙  | 7分 | ○それぞれのドリルが何を身に付ける場なのかを確認する。また、<br>注意点なども伝える。   | <p>☒◎B 空いている場所に動くための作戦を考えようとしている。<br/>A 空いている場所に動くための作戦を積極的に考えている。(観察)</p> |
|    | 4、本時のねらいの確認  |    |  |  |
|    | 空いている場所に動くために、チームに合った作戦を考えよう   |    |  |  |
| 展開 | 5、タスクゲーム<br>○フリーになっている人を上手に使おう。<br>①作戦タイム<br>・各チームが作戦ボードを使って作戦を立てる。フリーになっている人を上手に使うための作戦を立てる。<br>【予想される児童の作戦】<br>・パスを出したら止まっていなくて動こう。<br>・ドリブル(ボールを持って走る動きも含む)をしてゴールに近づき、敵がよってきたところでパスを出そう。<br>②【ハーフコート3対2】(オフェンス3、ディフェンス2)<br>・作戦をもとにしてゲームを行う。<br>・得点があったとき、相手がボールを取ったときには攻守を交代する。<br>・両チームがちゃんとポジションについてからゲームを始める。 | 6分 | <p>【タスクゲーム・メインゲームの6年1組特別ルール】</p> <p>①シュート<br/>・シュートが決まったら2点、リングに当たったら1点。<br/>→得点を増やして達成感や充実感を味わうため。<br/>・ゴール下の台形内でシュートが決まるかリングに当たったら+1点<br/>→遠くからの苦しい紛れの雑なシュートを減らすため。<br/>・女子がシュートを決めるかリングに当たたら+1点<br/>→男子だけでプレーすることを減らすため。</p> <p>②ドリブル<br/>「3歩以上歩くとトラベリング」というルールを変え、「6歩以上歩くとトラベリング」というルールに変えた。<br/>→フリーでいる味方に的確にパスを出すため。</p> <p>【児童への支援】<br/>・オフェンスが1人多い状態で、すでにフリーとなっている味方を上手に使うシュートを決めるよう指示する。<br/>・ディフェンスは、まずボール保持者をマークさせる。<br/>・空いている場所がわからずに動けない児童にはそれがどんな場所のことを言うのかを、作戦ボードを使って説明する。</p> | <p>☒◎B 空いている場所に動くための作戦を考えようとしている。<br/>A 空いている場所に動くための作戦を積極的に考えている。(観察)</p> |
|    | 6、メインゲーム<br>○空いている場所を上手に使うためのチームの作戦を考えよう。<br>①作戦タイム<br>・3対2と同じように作戦ボードを使って作戦を立てる。<br>空いている場所を見つけるための作戦を立てる。<br>【予想される児童の作戦】<br>・相手のゴール下でボールを取ったら、できるだけ速く前にボールを出そう。<br>・4対4だから、フリーを作らないといけないのでスクリーンを使って味方をフリーにしよう。<br>・VカットやLカットを使ってフリーになろう。<br>・4人だとハーフコートのときに狭くなるからみんなで中ばかりを攻めないようにしよう。                             |    | 22分  |  |

|  |  |  |   |  |
|--|--|--|---|--|
|  | <p>②【オールコート4対4】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦をもとにしてゲームを行う。</li> <li>・ジャンプボールはせずにじゃんけんでボールを決める。</li> <li>・時間は1試合3分。</li> </ul> |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・試合をしていない児童が審判を行うので、得点の方法や何をジャッジしなければいけないのかを確認する。</li> </ul> |  |
| <p style="text-align: center;">整<br/>理</p> | <p>7、次時の学習内容の確認</p> <p>8、あいさつ</p>  | <p style="text-align: center;">5<br/>分</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>○本時に使った部位を中心に、心身を和らげる。</li> <li>○次時の予告をし、意欲づけを図る。</li> </ul> |  |