Ⅰ　６学年の授業実践

第６学年　体育科学習指導案

令和元年１０月１１日（金）第５校時
高知市立十津小学校
男子１３名　女子１３名　計２６名
活動場所　体育館
指導者　　柳瀬　幸大
岡﨑　隆太

１．単元名　MAKE　SCENE！　GET　SHOT！(バスケットボール)【ボール運動】

２．単元について

〇教材観

ボール運動は，ルールや作戦を工夫して，チーム対チームの攻防によって競争することで楽しさや喜びを味わうことができる運動である。攻防の特徴から,「ゴール型」「ネット型」「ベースボール型」の３つの型に分けられており，ルールや学習の場を工夫したり，チームの特徴に応じた作戦を立てて，互いに協力し，役割を分担して練習を行い，型に応じた技能を身に付けてゲームをしたりすることが学習の中心である。特に，攻撃しやすい状況をつくり，チームの特徴に応じた作戦を生かすことができるようにすることやチーム内で友達と助け合ったり，分担された役割をしっかりと果たしたりすることは，この領域でしっかりと指導したい内容となる。

ゴール型では，コート内で攻守が入り交じり，手や足などを使って攻防を組み立て，一定時間内に得点を競い合うことを課題としたゲームである。攻撃側にとって易しい状況の中で,投げる，受ける，蹴る，止める，運ぶといったボール操作によって，ボールを保持する人からボールを受けることのできる場所への動きやチームの作戦に基づいての位置取りを身に付けて得点することを目指していく。攻撃側プレイヤー数が守備側プレイヤー数を上回る状態をつくり出したり守備側のプレイを制限したりすることにより，攻撃しやすく，また得点が入りやすくなるような簡易化されたゲームをすることで，作戦を生かしやすくすることが大切である。

〇児童観

＜態度・意識面事前アンケート＞

項目	全体評価	評点
楽しむ	１３．４	４
わかる	１１．６	４
できる	１１．１	３
まもる	１４．６	５
合計	５０．７	５

本学級の児童は，年度当初の体育授業についての診断的授業評価結果からも４観点の中でもできる（運動目標）についての評価が低く，運動技能に対する自信が持てない児童の割合が大きくなっている。

サッカーや野球，バレーボールチームに所属して活動している児童もおり，休み時間にはその児童を中心として運動する姿が習慣化している。反面，運動への苦手意識を持っているために外遊びを好まない児童もおり２極化が見られる現状にある。

ボール運動の学習については中学年以降，３つの型のボール運動を経験している。バスケットボールについては，５年生において全員シュートを目標として基礎技能の習得を中心とした学習を経験している。

本単元においてこれまでの学習経験をもとにしながら，ゴール型ボール運動の特性に触れながら練習やゲームに取り組む中で３つの資質・能力の育成を目指していきたい。

〇指導観

ゴール型に分類されるバスケットボールは，攻撃チームと防御チームに分かれた２チームが同一コート内で同時に直接相手と対峙しながら，得点を争うゲームであり，攻撃チームが得点するための唯一の方法はシュートしてそれを成功させることである。したがって，攻撃における第１の原則的プレイはシュートをするということになる。パスやドリブルはよりよいシュートに結びつけるための手段でしかなく，攻撃のあらゆるプレイは確率の高いシュートにつなげるためにあ

る。本単元では，これらを踏まえたプレイの原則を理解し，よりシュートに有効な空間が分かり動くことができるという状況判断を学習内容に位置づけることにした。

単元の指導にあたっては，基礎的な技能の習得を図るためのドリルゲームとパスやシュートに有効となる空間をつくるための状況判断を課題としていくタスクゲームを組み入れた学習過程を構成する。

毎時間，チームごとにメニューから選択しながらドリルゲームを行い，ボール操作の基礎的技能の習得・習熟を図るようにする。タスクゲームとしては技能面のレベルは異なっても戦術的な気づきによってすべての子どもが意思決定しながらゲームの様相を楽しみ，かかわっていけるよう人数条件を緩和したアウトナンバーゲームを取り上げる。アウトナンバーゲームは，攻撃側のゲーム展開がより優しくなり，習得した技能をゲーム中に発揮する機会を保証することが期待できる。また，ハーフコートでのゲームを行うことでプレイ原則の第1であるシュート場面をできるだけ多くし，その状況判断に積極的に参加しながらゲームの面白さ，楽しさを味わえるようにしたい。メインゲームとしてオールコートゲーム（アウトナンバー４対３）を行うようにする。

なお，戦術的な課題に気づきやすくするためのルールとして☆ゴール下左右４５度付近にスペシャルゾーン(そこに入ればフリーシュートが打てる)を設定し，☆ドリブルの扱いは２ドリブルまでに制限することで，より確率の高いシュートのための位置取りやボールを持たない動き（パスコースやシュートスペースを奪う）を意識できるようにする。

本時の指導にあたっては，前時までの戦術的課題とその解決に結びつく状況判断の重要性を全体で再確認しながら，前半はチームごとにドリルゲームに取り組むようにする。その際，授業後半でのゲームの中でパフォーマンスの向上が図れるよう攻撃を中心とした動きの中での課題点についてチームごとに着目して練習に取り組ませるようにする。後半のゲームに移る前に全体で課題把握・共有を図った上でゲーム①ゲーム②を行うようにする。数的優位な中，守備の状況に応じてシュートにより有効な空間を生かした攻め方の工夫ができるようチーム内での対話場面や全体での課題把握場面において児童の変容実態に応じて教師がかかわっていけるようにする。また，チームごとにゲーム内における攻撃場面の形について学習カードに記録し，全体での振り返りを行い，有効な空間からのシュートの成功率を高めていきたい。

３．単元の目標

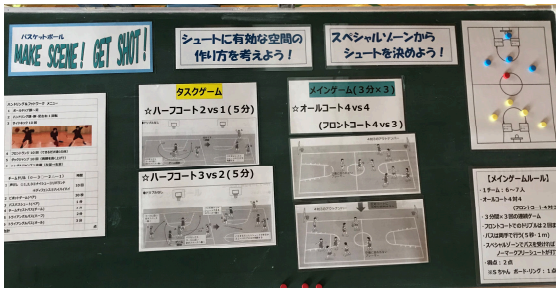
(1) 簡易化されたゲームにおいてプレイ状況の判断のパターンを意図的に選択したり，つくり出したりすることが分かるようにする。
簡易化されたゲームで，ボール操作やボールを受けるための動きによって，攻防をすることができるようにする。（知識・技能）

(2) ルールを選んだり，自分のチームの特徴に応じた作戦を選んだり，考えを相手に伝えたりすることができるようにする。（思考力，判断力，表現力等）

(3) 練習やゲームに進んで取り組み，ルールやマナーを守り，助け合って練習やゲームをしたり，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。（学びに向かう力，人間性等）

４．本単元における体育の見方・考え方

本単元では，「簡易化されたゲームの行い方が分かり，ゲームを行い，攻防に関わる戦術的課題を明らかにすることで子ども一人ひとりの意思決定(プレイ状況の判断)ができること，またそれに基づくボール操作を習得することで体力向上とのつながりに着目しながら運動の持つ楽しさや喜びを感じるとともに仲間のプレイを観戦したり，応援したり，助言や賞賛をしたり，ゲームを行う上での役割を果たしたりする等，児童一人一人の運動経験の程度等に応じて，ボール運動（ゴール型）の多様な関わり方と関連付けること」とおさえる。



５．単元の評価規準（学習活動に即した評価規準）

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に運動に取り組む態度
①簡易化されたゲームにおいてプレイ状況の判断のパターンを意図的に選択したり，つくり出したりすることが分かる。 ②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。 ・近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。 ・ボールを保持する人と自分の間に相手のプレイヤーを入れないように立つこと。 ・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こと。	①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。 ②効果的な攻め方を知るとともに，チームに合った作戦を選んでいる。 ③チームの作戦を，自分のチームの相手に伝えたりしている。	①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，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。

６．指導と評価の計画（第６学年：８時間扱い）
※別紙参照

７．本時の展開（６／８時間）

(1) 本時の目標

・アウトナンバーゲームにおいてプレイ状況の判断のパターンを意図的に選択したり，つくり出したりすることが分かるようにする。
・アウトゲームで，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。（知識・技能）
・アウトナンバーゲームにおいて，自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたり，考えを相手に伝えたりすることができるようにする。（思考力，判断力，表現力）
・練習やゲームに進んで取り組み，ルールやマナーを守り，助け合って練習やゲームをしたり，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。（学びに向かう力，人間性等）
<u>※本時では，（思考力，判断力，表現力等）を主として評価する。</u>

(2) 本時での深い学びを実現する工夫

児童が本時のめあてに向かう活動を通して，仲間との共同的なプレイによって戦術的な課題の中心となる有効な空間でのシュートをするための状況判断をしたり，チーム内で声をかけ合ったりしている姿を本時の深い学びに向かう姿と捉える。その実現のために「学習内容の明確化」「有効な空間が視覚的に分かる工夫」「他者（友達や教師）からの助言」の３点を重視する。１点目は単元を通じて取り上げる意図的な空間利用の形を段階的に学習内容として提示していくことで，自分や仲間の動きに着目しながら，練習やゲームに取り組むことを期待したい。２点目はコート図でプレイヤーとボールの動きを示したり，攻撃場面のパターン図を提示しながら自分たちのチームがどの攻撃パターンになっているか確認させたりして，視覚的に理解できるようにする。３点目はチームごとの記録カードにゲーム中の攻撃場面やシュートについて記録しながら作戦やふり返りの対話場面を設定することで戦術的課題への学びを深めていく。

(3) 本時で児童が働かせる「体育の見方・考え方」に対する教師の手立て

毎時間の授業ごとにふり返りの場面で体育の見方・考え方に関する気づきを取り上げて価値づけするようにする。

(4) 準備物

バスケットボール，ビブス(4 色)，得点板，電子黒板，学習カード，

(5) 本時の展開

	本時のめあて・学習活動	○教師の働きかけ　☆評価（評価方法） ●体育の見方･考え方への気づきを促す働きかけ
導入	1．前時までの学習でとらえた課題についてチームごとに確認する 2．メインゲーム①を行う ※３分ずつの連続ゲーム×４ ・オールコート４対４ （フロントコートアウトナンバー４対３）	○前時の児童のふり返りから，チームごとの気づきや課題を確認し，攻撃を中心とした動きに着目するよう声がけをする。（攻撃回数） ○本時のめあてや学習の流れを黒板に提示することで，児童が学習の見通しを持てるようにする。
展開	3．学習のめあてを確認する スペシャルゾーンからシュートを決めよう！ ・スペシャルゾーンを使った攻撃パターンについて考える ディフェンスをかわしてスペシャルゾーンにボールを持ちこんでフリーシュート 明らかにシュートに有効でない空間や状況からのシュートや強引なロングシュート コントロールミスや相手のインターセプト（パスカット）によってシュートまでつながらない ディフェンスにマークされずに有効な空間にボールを持ちこんでシュート ディフェンスにマークされている状況からのシュート 4．チームでの話し合いをする ・メインゲーム①をふり返って，攻撃パターンとつまずきについて話し合う 5．チームでの話し合いをもとにしたチーム練習を行う ・スペシャルゾーンを有効活用するためのチーム練習を行う ※チームドリルやタスクゲームをもとにした練習を選ぶようにする 6．メインゲーム②を行う ※３分ずつの連続ゲーム×４ ・オールコート４対４（フロントコートアウトナンバー４対３）	○めあて・学習の流れ・ルール等を提示し，学習の見通しが持てるようにする。 ○児童が課題について考えやすいように攻撃のパターンを選択できるように提示する。 ○チームの課題を見付けるために攻撃の回数と特徴的な攻撃パターンについて関連付けながらシュート場面をふり返ったり，教師が問いかけて気づきを促したりしながら学びを深める。 ☆スペシャルゾーンを使った攻撃パターンについての考えを伝えたりしている。（観察） ○運動が苦手な児童や意欲的ではない児童には，教師もいっしょに活動しながら指導する。 ○メインゲーム①での課題点を意識しながら攻撃の形を作ろうとしたり，そのための声がけ（助言）をしたりしているチームを確認する。
まとめ	7．学習の振り返り ・本時のめあての成果と課題についてチームごとに振り返りをする ・学び方・かかわりの良さについて共有する 8．後片付けをして終了	○ゲーム①での課題点を意識しながら攻撃の形を作ろうとしたり，そのための声がけ（助言）をしたりしているチームを賞賛する。 ●本時の児童の姿から，体育の見方・考え方を働かせている姿を紹介し価値付けをする。 ○グループで協力し，安全を確かめながら片付けることを助言する。

(6) 板書計画

10/11(金)バスケットボール　*MAKE　SCENE！　GET　SHOT！*（6時間目）

スペシャルゾーンからシュートを決めよう！

1. あいさつ
2. ゲーム①
3. めあての確認
4. ミーティング
5. チーム練習
6. ゲーム②
7. 振り返り
8. あいさつ

ディフェンスをかわしてスペシャルゾーンにボールを持ちこんでフリーシュート

ディフェンスにマークされずに有効な空間にボールを持ちこんでシュート

コントロールミスや相手のインターセプト（パスカット）によってシュートまでつながらない

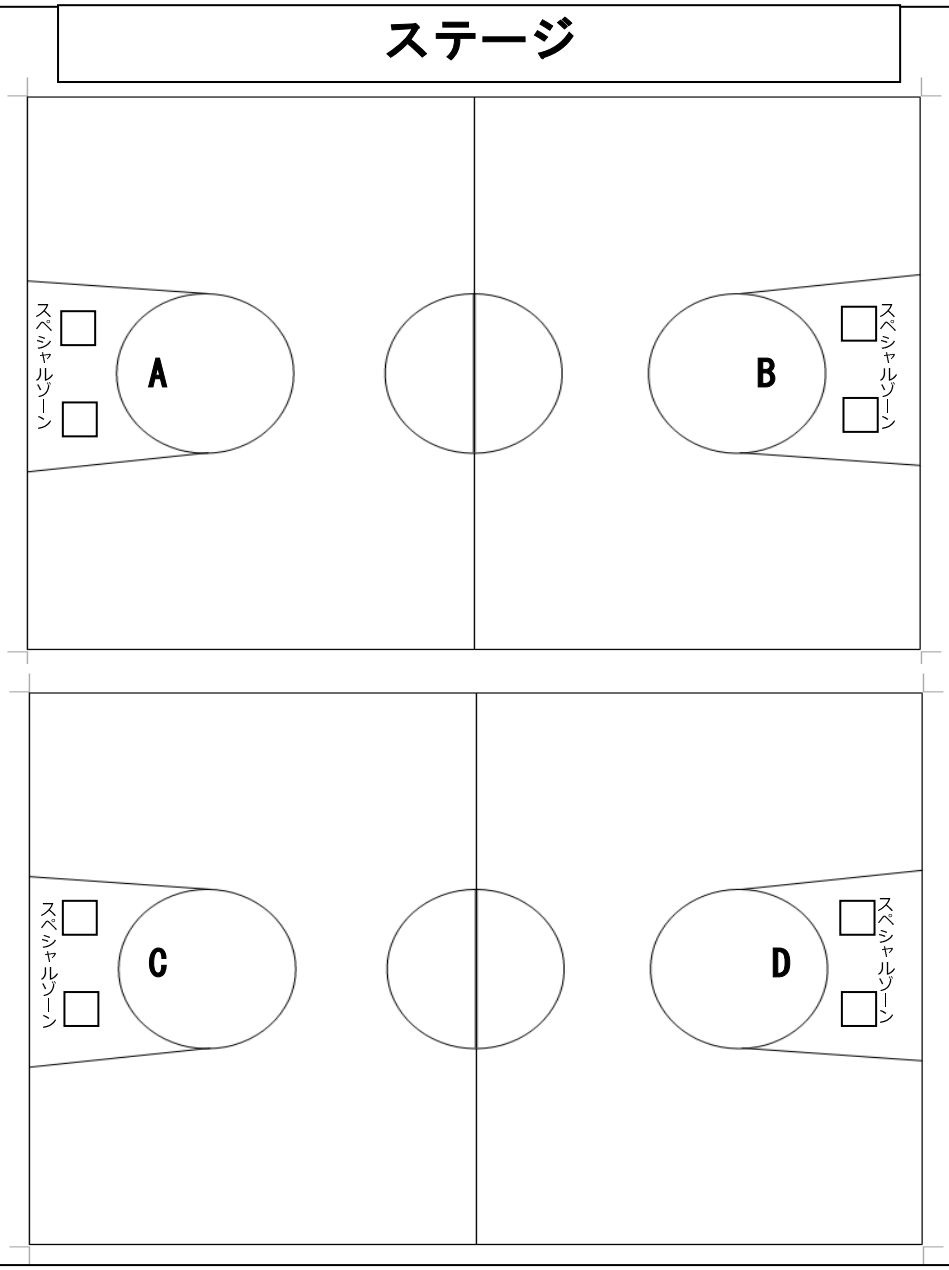
自分のチームはどの攻撃パターンが多いのかな？

明らかにシュートに有効でない空間や状況からのシュートや強引なロングシュート

ディフェンスにマークされている状況からのシュート

【ルール】
・１チーム：６～７人
・オールコート４対４
・３分間×３回の連続ゲーム
・フロントコートでのドリブルは２回まで
・パスは両手で行う
・スペシャルゾーンでパスを受けることができればノーマークフリーシュートが打てる
・得点：２点
　※Sちゃん　ボード・リング：１点

(7)　場の設定

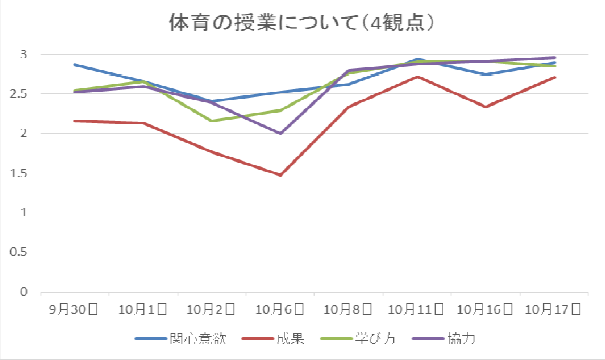


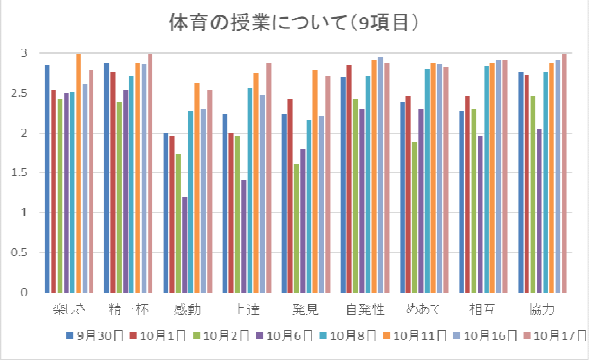
８．授業後の話し合い

・男女の隔たりなくチームの雰囲気が良く，活動量が豊富であった。
・前時からのつながりを意識しながら目標達成に向けた声がけがチームでなされていた。
・全員参加の手立て（スペシャルゾーンの有効性・全員シュートと全員ゴールによるボーナス得点など）によってどの子もバスケットボールの楽しさを味わっていた。
・掲示や帽子の色（対戦表のシュート数，ゾーン活用数・攻撃パターン・コート図・全員シュートで赤帽子など）によって視覚的に理解できる工夫があった。
・チーム課題に沿った効果的な練習の提示と言葉がけをどうするかを考えたい。
・有効空間を活用した作戦としてどこまで想定するか，また，全員参加を保障するルール制限はどこまでにするか，さらに，シュートやドリブルの動きの質のレベルアップをどう図っていくかなどは今後の課題として考えていきたい。

Ⅱ　授業の考察

（１）形成的授業評価の結果と考察





形成的授業評価の児童の意識変容からオリエンテーションで抱いた授業への期待が4時間目まで下降していることが分かる。昨年度のバスケットボールの学習経験からも児童はゴール型ボール運動の学習に対して好意的イメージで学習をスタートしたにもかかわらず，4観点すべてにおいて意識が低下した原因は何であったか。これは単元の前半において「シュートに有効な空間の作り方を考える」ための状況判断を求められるタスクゲームの難しさや指導者の提示したルールの制限等が子どもたちの気持ちを萎縮させたのではなかったかと考える。また，単元後半においてオールコートゲームを中心とした学習においてはチームの課題は大きくなってくるものの，メンバー同士の練習や対話は親密さを増し，課題把握やその解決に向けた話し合いが深まっていったのではないかと感じている。特にアンケート結果が落ち込んだ4時間目から本時に向かって「成果」（感動・上達・発見）といった項目において大きな伸びが見られたことからも単元後半の学習活動（オールコートゲーム①⇒チーム練習⇒オールコートゲーム②）が子どもの意識の向上に大きくかかわっていたことが分かる。単元前半のプレイの原則的な理解は「知識・技能」として示された資質・能力の育成に向けて必要ではあったが，やはり，ゲームを中心とした活動の中でいかに戦術への思考を深めていくかを，子どもたちの意識の流れに沿いながら考えていかなくてはならない。

（２）成果と課題

①知識及び技能

男女混合でのチーム編成であったがどのチームも男女の隔たりなく雰囲気が良く，活動量が豊富であったことは意欲面とともに技能面の向上につながった。また，掲示や帽子の色（対戦表のシュート数，ゾーン活用数・攻撃パターン・コート図・全員シュートで赤帽子など）によって視覚的にゲームの理解を深めることができた。スペシャルゾーンからのノーマークシュートやツードリブルといったルール制限によって戦術的課題を焦点化し，スペシャルゾーンへ入るという意識は高まったが，ドリブルやシュートの動きの質的なレベルアップについては本単元以降の課題として残った。

②思考力，判断力，表現力等

自分たちのチームの課題認識や攻撃の仕方を工夫するといった戦術を考える姿として，前時からのつながりを意識しながら目標達成に向けた声がけがチームでなされていた。しかし，指導者としてチーム課題に沿った効果的な練習方法をどう提示するかやチームごとへの言葉がけをどうするかが今後の課題と言える。

今回，スペシャルゾーンの設定によって全員参加を保障するルールを取り入れたが，6年生段階において有効空間を活用した作戦としてどこまで想定するかによってスペシャルゾーン活用のルール制限を考えなくてはならない。

③学びに向かう力，人間性等

全員参加の手立て（スペシャルゾーンの有効性・全員シュートと全員ゴールによるボーナス得点など）によってどの子もバスケットボールの楽しさを味わうことができた。

（3）今後の取組

今回の授業づくりにおいては，一人ひとりの意思決定(プレイ状況の判断)することに重点を置いて行ったが，仲間のプレイを観戦，応援，助言や賞賛をしたり，ゲーム内で役割を果たしたりしながらバスケットボールを楽しむことこそ自分と「運動・スポーツ」＝「体育」の見方・考え方を育んでいくことにつながっていると思った。

今後も小学校期に経験する運動やスポーツが子どもたちにとって，自分の体力向上とつながっていることに着目したり，その運動やスポーツの持つ楽しさや喜びを感じたりできるよう授業づくりをしていきたい。

※【授業後の感想】

ぼくは、バスケットをやってあらためて、とても楽しいと思ってもっとやりたい！という気持ちがあふれかえってきました。
後シュートは、とても入る回数が上がったと思うし、バスケットはれんしゅいプレイなんだなぁとも思いました。
あと、パスコースもとてもじゅうようでパスコースがよくないとシュートが入らないんだなぁと思ったしみんながボールが入るとナイシューとかを言ってくれてうれしかったです。
4VS4をやってみたら相手が強かったりしてもがんばったから勝てたときはとてもいつもとはちがううれしさでした。

私は、バスケットボールの授業を受ける前と、受けた後では、とても、私自身の気持ちが変わりました。
受ける前までは、パスもシュートもうまくいかないだろうと思っていたり、人がどんどんゴールをきめていってしまうんじゃないかと、少し不安でした。けど、授業がはじまると、けいた君やせいご君がうまくパスをまわしてくれたり、ゴールが少しずつきまっていったりと、日がたつにつれ、バスケットボールが楽しくなっていました。
方にも、相手と試合をし、勝った時のうれしさも、朝練に来て、練習していただけあって、とてもうれしかったです。
こんなことがあって今では、もっともっと色々ちょうせんしていこうかなぁと思ったり、バスケットボールを休みの日などにも、やりたいなぁと思ったりします。それに、そう思えるようになったのは、同じチームの上手な人たちがいっぱいおしえてくれたおかげなので、同じチームの人にとても感謝しています。

ぼくは一番技術面が良くなったと思いました。
最初の方は止まってボールがきたらキャッチしていただけだったけどだんだん上手な人の動きを見たりしていって自分でボールを取りにいったりパスをカットしにいったり、チームの人たちがパスをおくれる場所にいったりということができたし、仲間がはげましてくれたりもして、すごく楽しかったです。
チームワークもよくなったと思います。
チームで、声をかけあったり、ごうたいで、全員でれたし、全員がシュートを入れれるようにシュートをしてない人にボールを回したりして全員楽しくできたと思います。
最後に、全員がうまくなったりしてよかったとおもうし、最後まで楽しくできたからよかったし、大人になっても、バスケットボールは使うかもしれないから上手になってよかったと思いました。

私はバスケットボールの学習をして最初より動きがよくなったと思うし、シュートもはいるようになったのでうれしかったです。スペシャルゾーンがあるとないとでは全然ちがうと思うのでスペシャルゾーン無しでもやってみたいと思いました。授業じゃなくて休み時間とかにもやっておようと思いました。授業では10時間くらいもやっていたけどあきずに楽しかったし楽しみになっていました。最初は周りが見えていなくてボールと相手しか見ていなかったけど、今は、どうパスをしたらいいかなどを考えてパスを送ってシュートにつなげれるようになりました。人によってパスの受け方がちがうのでどうしたら取りやすいかを工夫しました。青チームは、パスが速くてパスを受け方もいいのですごいと思いました。