

体育科学習指導案

令和7年12月10日 第5校時

5年 1組 22名

1 単元名 「ハーフコートバスケットボール」

2 単元について

(1) 教材観

高学年のボール運動は、「ゴール型」、「ネット型」及び「ベースボール型」で構成され、ルールや作戦を工夫したり、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びを味わうことができる運動である。低学年と中学年のゲームの学習を踏まえ、高学年では、集団対集団の攻防によって競争する楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができるようにし、中学校の球技の学習につなげていくことが求められる。また、運動を楽しく行うために、自己やチームの課題を見付け、その解決のための活動を工夫するとともに、ルールを守り助け合って運動をしたり、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などができるようにすることが大切である。

ゴール型であるバスケットボールでは、その行い方を理解するとともに、投げる、受ける、運ぶといったボール操作と、ボール保持者からボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たないときの動きによって、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をするなどの攻守入り交じった簡易化されたゲームをする。

本単元では、ハーフコートの3人対2人、3人対3人（4人対4人）のバスケットボールを行う。ハーフコートでバスケットボールを行う利点として、ハーフコートで行うことにより、狭い空間の中で味方がどのように動いているか把握しやすく、どこが空いたスペースなのか、どのように動けばよいのか、考えやすくなることや、常にセンターサークルから攻撃を始めることにより、攻守を切り離れたゲームになり、攻撃を通して作戦が有効であったかがわかりやすいことなどが挙げられる。

(2) 児童観

本学級の児童は、休み時間に男女入り交じって鬼ごっこをしたり、サッカーをしたりすることが多い。屋内で遊ぶときには、バレーボールかドッジボールをすることが多く、バスケットボールをした経験は少ない。学級で行ったアンケートにおいては、回答したすべての児童が、運動は「好き」もしくは「どちらかといえば好き」と答えた。しかし、「体育の学習は好きですか」という質問に対して「きらい」と回答した児童が2名、「球技は好きですか」という質問に対して「きらい」と回答した児童が1名いた。きらいな理由として、「好きなスポーツがないから」「ボールを使う競技が好きではない」という回答が見られた。一方で、「好き」と答えた児童の理由としては、「仲間と協力することが楽しいから」「得意だから楽しい」という回答が多く見られた。

このような実態に応じて、授業の中で楽しみながらボールを扱える運動を意図的に取り入れたり、必要に応じて個人的に指導したりしていきたい。また、バスケットボールについて、子どもたちは、「シュートを決めたい」「点をたくさん取って勝ちたい」「仲間と協力してゲームをしたい」などという思いや願いをもっていると考えられる。これらの思いや願いを大切にしながら、授業の構想をしていく。

また、勝ち負けに強いこだわりを持つ児童も多いため、仲間に責任を押し付けたり、投げやりになったりするのではなく、勝敗を受け入れることができるような手立てもしていく。

(3) 指導観

バスケットボールの経験が少ないため、ドリブルやシュートなどのボール操作を難しく感じる児童は多いと予

想される。早くボールになれることができるように、準備運動にもボールを使った運動を取り入れていく。また、バスケットボールの楽しさを味わったり、単元後半にチームで選んだ作戦を実践したりすることができるように、単元全体にゲームにつながる運動を取り入れて基本的な技能を習得できるようにしていく。

単元前半は、簡単なゲーム（3対2ハーフコートゲーム）を中心に授業を組み立てた。実践からうまくいったことや課題を見つけ、解決の手立てを見つけ出させたい。そのために、ルールの設定として攻撃側を数的有利にする。少し余裕をもってボール操作をできるようにしたり、「パスがつながるとおもしろい」「シュートまでうまくつながった」という経験を多くさせたりするというねらいがある。また、ゲームをすることで、勝敗にこだわる本学級の児童が「勝てなかった」「うまくいかなかった」ということに終始しないように、「さっきうまくいったときはどんなパスだった？」「次勝つためにどうすればいいか考えてみよう」などの前向きな言葉かけをしていく。

単元後半では、チームの課題に気付き、自分たちに合った練習や作戦を選択できるようにしていく。試合を前後半戦にし、前半後に作戦タイムをとることで、課題を解決するための動きを考え、すぐに実践して試すことができるようにする。作戦タイムには、タブレットの作戦ボードを使って、視覚的に動きがイメージしやすいようにする。タブレットの作戦ボード上での操作では動きを理解することが難しい児童がいるグループは、ホワイトボード上でマグネットを操作し、その様子をタブレットで撮影することも認めるようにする。

ボールを持たないときの動きが活性化され、シュートをする楽しさを味わい、自己やチームに応じた作戦を実行しながら本単元を展開していく。来年度実施予定のバスケットボールにおいて系統的につながるような学習にしたいと考える。

3 単元の目標

(1) 【知識及び技能】

ハーフコートバスケットボールの行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、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をするなどの攻守入り交じった簡易化されたゲームをすることができるようにする。

(2) 【思考力、判断力、表現力等】

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) 【学びに向かう力、人間性等】

ハーフコート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をしたり、勝敗を受け入れたり、他者の取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

4 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 ハーフコートバスケットボールを基にした簡易化されたゲームの行い方について、言ったり書いたりしている。	① ルールを工夫している。	① 簡易化されたゲームに積極的に取り組もうとしている。
② ボール操作とボールを持たないときの動きをすることができる。	② 自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。	② ルールやマナーを守り助け合って運動をしようとしている。
	③ 課題の解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。	③ 用具の準備や片付けなどで、分担された役割を果たすことができる。

<p>③ 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をするなどの攻守入り交じった簡易化されたゲームをすることができる。</p>		<p>④ 勝敗を受け入れようとしている。 ⑤ 仲間の考えや取組を認めようとしている。 ⑥ 場や用具の安全に気を配っている。</p>
--	--	---

5 指導と評価の計画（7時間）

時		1	2	3 (本時)	4	5	6	7	
学 習 活 動	0	オリエンテーション	1 準備 2 挨拶 3 準備運動、主運動につながる運動						
	1	学習の目標と進め方を知る	4 本時のめあてを確認する						
	2	用具等の使い方を知る	5 簡単なゲームの行い方を知り、ゲームを行う 【ボール操作】 ・近くにいるフリーの味方へのパス ・相手に取られない位置でのドリブル ・パスを受けてのシュート			5 簡易化されたゲームの行い方を知り、ゲームを行う 【ボール操作】 ・近くにいるフリーの味方へのパス ・相手に取られない位置でのドリブル ・パスを受けてのシュート			
	3	きまり、学習の場、安全面について知る	【ボールを持たないときの動き】 ・ボール保持者と自分の間に守備者が入らない位置への移動 ・得点しやすい場所への移動 ・ボール保持者とゴールの間に体を入れた守備			【ボールを持たないときの動き】 ・ボール保持者と自分の間に守備者が入らない位置への移動 ・得点しやすい場所への移動 ・ボール保持者とゴールの間に体を入れた守備			
	15	準備運動、主運動につながる運動をする	6 うまくいったことや課題について、チームや全体で伝え合う			6 うまくいったことや課題について、チームで話し合い、簡単な作戦を選ぶ			
	30	本時を振り返り、次時への見通しをもつ	7 共有したポイントを意識して、もう一度簡単なゲームを行う			7 作戦を意識して、再度ゲームを行う			
45	6 片付け 7 挨拶	8 本時を振り返り、次時への見通しをもつ					9 片付け 10 挨拶		8 単元の振り返り 9 片付け 10 挨拶
評 価 の 重 点	知識・技能		① 観察・ICT		② 観察			③ 観察	
	思考・判断・表現			③ 観察・ICT		① 観察・ICT	② 観察・ICT		
	主体的に学習に取り組む態度	⑥ 観察	② 観察	⑤ 観察・ICT		③ 観察・ICT	④ 観察	① 観察・ICT	

6 本時 (3 / 7 時)

(1) 目標 仲間の考えや取組を認め、シュートにつなげるための動きを考えて、他者に伝えることができる。

(2) 展開

時間	学習活動	指導上の留意点	学習活動における 具体の評価規準	評価方法
10 5	1 ゲームにつながる運動をする。 「パスカットゲーム」 2 本時のめあてを確認する。	○前時学習での取組がよかった児童を褒め、意欲を高める。 ○どんなシュートが打ちやすかったのかと問いかけることで、シュートにつながるパスを意識できるようにする。		
打ちやすいシュートにつながるようにパスや動き方を工夫し、友達に伝えよう				
10 5	3 前半のゲームをする。 4 シュートにつながる動きについてグループで話し合い、後半のゲームで意識することを共有する。	○フリーの味方にパスを出したり、フリーになろうとして動いたりしている児童を称賛する。 ○タブレットの作戦ボードを使うよう促し、視覚的に動きが分かりやすくなるよう支援する。 ○タブレットで動きを共有することが難しいグループは、ホワイトボードで動きを共有し、その様子をタブレットで撮影しておくように促す。	○シュートにつながるための動きを考えて、グループの仲間に伝えている。	観察 ICT
10 5	5 後半のゲームをする。 6 振り返りをする。	○チームで話し合ったことを意識して取り組むように声かけをし、意識して取り組むことができている児童がいたら称賛する。 ○友達の前向きな取組を見つけて書く欄を設けることで、前向きに学習に取り組むことができるようにする。	○仲間の考えや取組でよかったものについて話したり、振り返りに書いたりしている。	観察 ICT (振り返り)

(3) 評価及び指導の例

【主体的に学習に取り組む態度】

「十分満足できる」と判断される状況	・仲間の良さを具体的なプレーの内容と結びつけて認め、それをチームの作戦や次への意欲につなげようとしている。
「おおむね満足できる」状況を実現するための具体的な指導	・仲間の良い取組や考えを教師が積極的に見取り、全体に共有することで、肯定的な雰囲気を作り、仲間を認める声かけができるようにする。

【思考・判断・表現】

「十分満足できる」と判断される状況	・いろいろなパスの仕方を試したり、シュートを打ちやすい場所にボールを運ぶためにスペースに素早く移動したりして、打ちやすいシュートにつながる方法について具体的に仲間に伝えている。
「おおむね満足できる」状況を実現するための具体的な指導	・どうすれば打ちやすいシュートにつながるかという視点を示し、そのことについて自分の考えを仲間に伝えるように助言する。