

実践例 ゴール型：バスケットボールを基にした簡易化されたゲーム

(第5学年及び第6学年 E ボール運動)

南薩教育事務所 指導課

1 指導内容について

小学校学習指導要領解説（体育編） 第2章 体育科の目標及び内容

第5学年及び第6学年 2内容 E ボール運動

(1) 次の運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、その技能を身に付け、簡易化されたゲームをすること。

ア ゴール型では、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。

簡易化されたゲームとは、ルールや形式が一般化されたゲームを児童の発達の段階を踏まえ、実態に応じたボール操作で行うことができ、プレイヤーの人数（プレイヤーの人数を少なくしたり、攻撃側のプレイヤーの人数が守備側のプレイヤーの人数を上回るようにしたりすること）、コート広さ（奥行や横幅など）、ネットの高さ、塁間の距離、プレイ上の制限（攻撃や守備のプレイ空間、触球方法など）、ボールその他の運動用具や設備などを修正し、児童が取り組みやすいように工夫したゲームをいう。

ゴール型では、その行い方を理解するとともに、投げる、受ける、蹴る、止める、運ぶ、手渡す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場合に動くなどのボールを持たないときの動きによって、攻撃側によ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や陣地を取り合う簡易化されたゲームをすること。

〔例示〕 ○バスケットボール、サッカー、ハンドボールなどを基にした簡易化されたゲーム

○タグラグビーやフラッグフットボールなどを基にした簡易化されたゲーム

- ・ 近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。
- ・ 相手に捕られない位置でドリブルすること。
- ・ ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動すること。
- ・ 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。
- ・ ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすること。

(2) 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。

ア ルールを工夫すること

- ・ 攻守に応じて動くことができる範囲を設けてプレイの制限をするなどのルールを選ぶこと。

イ 自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶこと。

- ・ チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認すること。

ウ 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ること

- ・ 簡易化されたゲームで、自己や仲間が行っていた動き方の工夫を、動作や言葉、絵図、ICT機器を用いて記録した動画などを使って、他者に伝えること。

(3) 運動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、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。

ア ゴール型の簡易化されたゲームや練習に積極的に取り組むこと。

イ ルールやマナーを守り、仲間と助け合うこと。

ウ ゲームを行う場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たすこと。

エ ゲームの勝敗を受け入れること。

オ ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めること。

カ ゲームや練習の際に、使用する用具などを片付けたり、場の整備をしたりするとともに、用具の安全に気を配ること。

2 単元について

バスケットボールは、互いにパスやドリブルでボールを運び、攻めや守りを繰り返しながらゴールにシュートをして得点を競い合う集団対集団のボール運動です。

本単元では、クラス全員がバスケットボールを楽しむことができるように、プレイヤーの数やプレイ上の制限など、ルールやコートを工夫しながら学習を進めていきます。また、フリーゾーンを生かしてシュートを決める作戦を立てたり、その作戦を成功させるための練習方法を選んだりしてゲームや練習に取り組んでいく中で、ボール操作やボールを持たないときの動きを高めながら得点し合っって勝敗を競うゲームの楽しさを味わっていくことをねらいとしています。

3 単元の目標

- (1) バスケットボールの行い方を理解するとともに、ボール操作やボールを持たないときの動きを身に付け、簡易化されたゲームをすることができるようにする。【知識及び技能】
- (2) 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。【思考力、判断力、表現力等】
- (3) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合っって運動をしたり、勝敗を受け入れたら、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ができるようにする。【学びに向かう力、人間性等】

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 バスケットボールの行い方について言ったり書いたりしている。	① 攻守に応じて動くことができる範囲を設けてプレイの制限をするなどのルールを選んでいる。	① 簡易化されたゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。
② 近くにいるフリーの味方にパスを出すことができる。	② チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認している。	② ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。
③ 相手に捕られない位置でドリブルすることができる。	③ 自己や仲間が行っていた動き方の工夫を、動作や言葉、絵図、ICT機器を用いて記録した動画などを使って、他者に伝えている。	③ ゲームを行う場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たそうとしている。
④ ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動することができる。		④ ゲームの勝敗を受け入ようとしている。
⑤ 得点しやすい場所へ移動し、パスを受けてシュートなどを行うことができる。		⑤ ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。
⑥ ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすることができる。		⑥ 使用する用具などを片付けたり、場の整備をしたりするとともに、用具の安全に気を配っている。

5 指導と評価の計画

時間	1	2	3	4	5	6	7	8	
学習過程	1 本時のめあての確認・準備運動								
	2 感覚づくりの運動 (シュートゲーム パスゲーム ラン&パス など)								
	3 オリエンテーション ・安全の約束 ・はじめのルール	3 チームタイム 4 ゲームⅠ (前半) 5 話し合い：ルールの工夫 6 チームタイム	3 チームタイム 4 ゲームⅠ (前半) 5 話し合い：作戦の工夫・選択 6 チームタイム	3 チームタイム 4 ゲームⅠ (前半) 5 話し合い：作戦の工夫・選択 6 チームタイム	3 チームタイム 4 ゲームⅠ (前半) 5 話し合い：作戦の工夫・選択 6 チームタイム	3 チームタイム 4 ゲームⅠ (前半) 5 話し合い：作戦の工夫・選択 6 チームタイム	3 チームタイム 4 ゲームⅠ (前半) 5 話し合い：作戦の工夫・選択 6 チームタイム	3 チームタイム 4 ゲームⅠ (前半) 5 話し合い：作戦の工夫・選択 6 チームタイム	3 チームタイム 4 ゲームⅠ (前半) 5 話し合い：作戦の工夫・選択 6 チームタイム
	4 試しのゲーム	7 ゲームⅡ (後半)	7 ゲームⅡ						
	5 整理運動	8 整理運動	8 整理運動	8 整理運動	8 整理運動	8 整理運動	8 整理運動	8 整理運動	8 整理運動
	6 単元のめあて	9 振り返り ・ルールを工夫するよさ ・チームで選択した作戦のよさや課題 ・自分やチームの動きの伸びやその理由 など						5 単元の振り返り	
知		① (カード)	② (観察)	④ (ICT)	③ (観察)		⑤ (ICT)	⑥ (観察)	
思			① (観察)			② (観察)	③ (観察)		
態	① (観察) ③ (観察)	② (観察)		④ (観察)	⑥ (観察)			⑤ (観察)	

6 授業づくりの留意点

(1) 楽しさや喜びにふれることができるようにルールや運動の場を工夫する

バスケットボールは、相手ゴールに向かってボールを運び、シュートを決めることが攻撃の中心的な課題です。この課題を解決するためには、パスやシュートなどの「ボール操作」や空いている場所に動いてパスを受ける「ボールを持たないときの動き」を、相手の状況に応じて発揮することが求められます。しかし、高学年の子どもにとって、攻守が入り交じる展開の中で、周りの動きを把握しながら適切なプレイを選択することは難しいものです。

すべての子供が特性や魅力を十分味わい、学習指導要領で示された内容の習得を目指すためには、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す。

<ルールの工夫 (例) >

- ・攻撃専門プレイヤー1人 (攻撃は4人、守備は3人の状態をつくり出す)
- ・得点×シュートを成功させた人数=合計得点
- ・全員シュート成功ボーナス

<コート上の工夫 (例) >

- ・シュート機会を確保し、得点のチャンスを拡大するために守備側が侵入できない「フリーシュートゾーン」をゴール下に設ける。



【フリーシュートゾーン】

(2) 作戦の立て方や動きのポイントを押さえるためのよい動きを共有する

よい動きや作戦の立て方のポイントについて、「相手のいない場所に動いた後にパスを受けているから、シュートにつながったんだね」などと具体的に称賛したり、板書を活用したりしながらチームや学級全体で共有できるようにします。

ア 発問の工夫

子供が考えた動き方や作戦についての根拠を問う発問をすることで、ゲームの結果と作戦を関係付けたり、自分や他のチームの動き方を比べたりすることができるようにします。以下のような発問や言葉掛けをしたことで、よりよい動き方や作戦を見付けることができます。

T：相手の守りをくずしてパスを通すために、どんな動き方や作戦を考えましたか。

C：2人で連携してフリーゾーンを入れ替わる作戦を立てたら、前のゲームよりもたくさんシュートを決めることができました。

T：その動き方や作戦は、どうして相手の守りをくずすことができたのかな。

C：2人で入れ替わると、相手の守りをあわてさせることができたからです。

T：前の時間のゲームの様子を見てみよう。相手の守りをくずすためには、どんな動き方や作戦が大切かな。

C：おとりになる動きや2・3人でフリーゾーンを移動することがやっぱり大切です。

C：2・3人で連携して動くともっとパスを通しやすくなるのが分かりました。



イ 具体物を操作できる板書の工夫

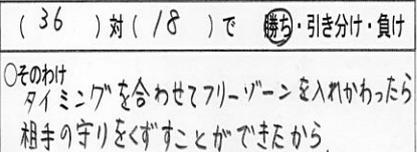
チームで考えた作戦を全体で交流する際は、板書にある具体物を操作して発表することで、問題を解決するよい動き方や作戦を全員で共有することができます。全体で共有した考えは、そのまま掲示資料として活用することで、次時の学習へと生かすことができます。



【板書の工夫（具体物の活用）】

ウ 学習カードの工夫

よい動き方や作戦を成功させるポイントについて言葉や図で書き込むことができるよう学習カードの工夫を行うことで、お互いの考えを共有することができます。また、チームで考えた動き方や作戦のよさや課題について振り返り、次のゲームに生かすことができるように、ゲームの結果とその理由を書き込ませるカードの工夫も効果的です。



【学習カードの活用】

(3) 課題の解決の仕方がイメージできるようにチームとの関わりを工夫する

チームで立てた作戦を生かして攻撃することができるように、作戦ボードや活動場面を取り上げての発問や助言など、チームが解決すべき課題や解決の仕方に気づき、課題の解決につながるような言葉かけを工夫しましょう。

T：点数があまり取れなかったのはどうしてかな。

C：作戦がうまくいかなかったからです。

T：相手の守りをくずすには、どんな動き方が大切だったかな。

C：ゾーンで入れ替わったり、おとりになったりする動き方です。

T：〇〇チームが作戦を成功させた場面をもう一度見てみよう。

C：ゾーンで入れ替わったら相手の守りが困っているね。

C：自分たちもこの動き方を真似してみよう。

C：タイミングを合わせてゾーンを入れ替わる練習をしよう。



【チームへの言葉かけ】

7 本時の展開例（第6時）

(1) 目標

2・3人で連携して相手の守りをくずす作戦を選んだり，その作戦を成功させるためのポイントを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】

(2) 展開

	学習内容・活動 (●教師の発問・予想される児童の反応)	指導上の留意点 (○指導 ◆評価規準)
導入	<p>1 本時のめあての確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 相手の守りをくずしてフリーゾーンにパスを通すには，どのような作戦や動きが大切だったかな。 ・ フリーゾーンから出たり入ったりする動きが大切だ。 ・ 相手の守りをくずせない場面もあった。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 2・3人で連携して相手の守りをくずしてパスを通すには，どんな作戦や動きが大切だろうか。 </div> <p>2 準備運動・ドリルゲーム</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 前のゲームの様子をVTRで確認することで，本時の課題を把握できるようにする。 ○ シュートゲームやドリブル競争を行うことで，バスケットボールに必要なボール操作の技能を身に付けることができるようにする。
展開	<p>3 チームタイム：ゲームⅠの作戦について話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ゲームⅠの作戦や動き方について話し合おう。 ・ フリーゾーンの中の人と外の人が入れ替わる作戦はどうか。 ・ フリーゾーンの中の人同士が入れ替わる作戦も面白そうだよ。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> ● 入れ替わるタイミングを合わせる練習をしよう。 <p>4 ゲームⅠ（前半）</p> <p>5 話し合い：チームで考えた作戦について全体で共有する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 2・3人で連携して相手の守りをくずすために，どんな作戦や動き方を考えましたか。 ・ 2人でタイミングを合わせて入れ替わる作戦を考えました。 ・ 3人で連携してフリーゾーンを移動する作戦が成功しました。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ● 作戦を成功させるには，タイミングを合わせて入れ替わったり移動したりすることが大切だね。 <p>6 チームタイム：共有した考えを基に作戦を修正する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ○○チームの作戦を自分たちが考えた作戦と組み合わせると，さらに攻め方が工夫できそうだね。 <p>7 ゲームⅡ（後半）</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 子供たちがこれまで考えた作戦や動き方のポイント，練習方法などを掲示しておくことで，本時の学習に生かすことができるようにする。 ○ 作戦ボードを活用しながら話し合うことで，作戦に合った動き方を全員で共有できるようにする。 ○ チームで考えた作戦や動き方の工夫について全員で話し合ったりVTRで確認したりすることで，よりよい作戦やそれを成功させるポイントについて共有できるようにする。 ◆ 2・3人で連携して相手の守りをくずす作戦を選んだり，その作戦を成功させるためのポイントを伝えたりすることができる。 (観察，ICT) ○ ゲーム中は作戦を意識した意図的な攻め方ができているチームや子供を称賛することで，ゲームにより意欲的に参加できるようにする。
終末	<p>8 整理運動</p> <p>9 振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ● どうすれば相手の守りをくずすことができましたか。 ・ フリーゾーンを入れ替わる，おとりになって相手を引きつけると，相手の守りをくずすことができました。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 本時のゲームの結果と作戦や練習方法を関係付ける振り返りを行うことで，次時の課題を見出すことができるようにする。

