

小学校第6学年 体育科学習指導案  
E ボール運動 ア ゴール型

T1 片桐 和代  
T2 荒木 良輔

日 時 令和4年9月16日(金) 2校時(9:55~10:40)  
場 所 中学校屋内運動場  
学 年 第6学年(男子6名 女子4名)計10名  
単 元 名 チャンスをつかめ!~仲間とつなぐハピネス, 仲間とねえゴール~

単元の概要

○児童の実態

本学級の児童は、休憩時間や体育の授業で積極的に体を動かすことを好む児童が多い。休憩時間には、鬼ごっこやボールを使った遊びを好み、楽しく遊んでいる。運動への意識についての体育アンケートでは、「体育の授業が好き」と全員の児童が答えた。苦手な運動にも前向きに取り組み、児童同士でアドバイスをし合ったり、うまくいかなかったときには励まし合ったり、認め合ったりすることで、運動をする楽しさやできるようになる喜びを感じることができている。ボール運動の技能についてのアンケートでは、「ドリブルやパスがうまくできる」と感じている児童もいるが、「ボール操作がうまくできない」と感じている児童が多く、苦手意識を持っていることがわかる。「ボールを持っていないときの動き」では、動きがわかっていると全員が回答しているが、ゴール型の運動に必要な、「フリーになれるように動く」「ボール保持者がパスを出しやすいように移動する」などの技能面については、あまり意識をしていないということがわかった。

<運動への意識についての事前調査結果>

| 項目                 | 肯定的回答 | 主な理由   |
|--------------------|-------|--|
| 体育の授業は好きですか。       | 10/10 | <ul style="list-style-type: none"><li>・体を動かすのが好き。</li><li>・みんなと協力して楽しく運動ができる。</li><li>・難しいものもあるが、頑張れば少しずつできるようになる。</li></ul> |
| 友だちと運動をすることは好きですか。 | 10/10 | <ul style="list-style-type: none"><li>・友達と一緒に運動をすると楽しい。</li><li>・教え合うことができる。</li><li>・教えてもらってできるようになると嬉しい。</li></ul>         |

<ボール運動の技能についての事前調査結果>

| 項目                   | 回答    | 児童の記述   |
|----------------------|-------|---|
| ボール操作がうまくできる。        | 4/10  | <ul style="list-style-type: none"><li>・走りながらドリブルができる。</li><li>・ボールをうまくコントロールできず、手から離れて転がってしまう。</li><li>・ボールが来ると、焦って落としてしまう。</li><li>・パスが相手のところにうまく投げられない。</li></ul> |
| ボールを持っていないときの動きが分かる。 | 10/10 | <ul style="list-style-type: none"><li>・パスが来るのを待つ。</li><li>・パスがもらえるように、ボールを持っている人の近くに行く。</li><li>・シュートしやすい場所にいる。</li><li>・空いているところに行く。</li></ul>                     |

## ○指導上の留意点

### 【セットメニュー】

- ・苦手意識を持っているボール操作等を取り入れ、楽しく運動を行うとともに、技術の向上を目指す。
- ・「ディフェンス」「フェイント」などの基本的な動きが自然とできる楽しい運動を行う。

### 【視点の共有】

- ・「よい動き」の視点を共有し、児童同士が見合う際にはその視点からアドバイスをしたり、作戦を立てたりすることができるようにする。

### 【ICTの活用】

- ・ICT（タブレット）を用いてゲームの様子を撮り、良い作戦や動きを客観的にみることができるようにする。また、作戦ボードを活用してチームの動きを可視化し、次のゲームに生かすことができるようにする。

### 【ルールの工夫】

- ・リング得点制を取り入れ、誰もが得点をしやすい状況を作る。
- ・攻撃優位の状況を作り、攻撃の楽しさを味わうことができるようにするとともに、守備の視点も考えることができるようにする。

## ○単元の目標

- (1) ミニバスケットボール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、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、攻撃優位の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。（知識及び技能）
- (2) 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) ミニ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、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）

## ○単元の評価規準

| (1) 知識・技能  | (2) 思考・判断・表現  | (3) 主体的に学習に取り組む態度  |
|--|---|--|
| ①ミニバスケットボールの行い方を理解している。<br>②ボール操作とボールを持たないときの動きができる。<br>③作戦に基づいた位置取りをすることができる。 | ①自己やチームの特徴を考え、それに応じた作戦を選んでいる。<br>②自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。 | ①ミニバスケットボールに積極的に取り組もうとしている。<br>②ルールを守り助け合って運動をしようとしている。<br>③勝敗を受け入れようとしている。<br>④仲間の考えや取組を認めようとしている。<br>⑤場や用具の安全に気を付けている。 |

○ 指導と評価の計画

| 指導と評価の計画(第6学年) ボール運動             |                  |         |                         |  |  |                                    |                                    |                                    |                                    |                   |
|----------------------------------|------------------|---------|-------------------------|--|--|------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|-------------------|
| チャンスをつかめ! ~仲間とつなぐハピネス, 仲間とねえゴール~ |                  |         |                         |  |  |                                    |                                    |                                    |                                    |                   |
| 単元名                              | ルールを知る, 基本の動きを知る |         |                         |  |  |                                    |                                    |                                    |                                    |                   |
| 学習の段階                            | ルールを知る, 基本の動きを知る |         |                         | 作戦, 動きを知る  |  | 作戦を試す                              |                                    | ゴール型ゲームを楽しむ                        |                                    |                   |
| ○主な技等                            | オリエンテーション        | ボール操作   | ボールを持っていないときの動き         | 攻撃の作戦  | 守備の作戦  | 作戦をゲームの中で試す I                      | 作戦をゲームの中で試す II                     | まとめのゲーム                            |                                    |                   |
| 時数                               | 1                | 2       | 3                       | 4  | 5  | 6 (本時)                             | 7                                  | 8                                  |                                    |                   |
| 一時間の学習の流れ                        | 0                | 導入      | 1 セットメニュー               |  |  |                                    |                                    |                                    |                                    |                   |
|                                  | 5                |         | 2 めあての確認                |  |  |                                    |                                    |                                    |                                    |                   |
|                                  | 10               |         | 1 学習の目標と進め方を知る。         |  |  |                                    |                                    |                                    |                                    |                   |
|                                  | 15               |         | 2 きまりや安全, 用具の扱い方について知る。 |  |  |                                    |                                    |                                    |                                    |                   |
|                                  | 20               |         | 3 ミニバスケットボールのルールを知る。    | 3 チャレンジタイム<br>・ドリブルゲーム<br>(限られた場所で相手のボールをはじき出す)<br>・スピードパスゲーム<br>(パスをしたら, 前の列の後ろへ並ぶ) | 3 チャレンジタイム<br>・パスカットゲーム<br>(相手にとられない所へ動く)<br>・シュートゲーム<br>(ゴール下へ走りこんでパスをもらってシュート) | 3 作戦を知る⇔試す                         | 3 作戦を知る⇔試す                         | 3 前時に選んだ作戦の練習をする。                  | 3 前時を振り返り, 作戦を選びなおし練習をする。          | 3 作戦を使ってゲームを行う。   |
|                                  | 25               |         | 4 ミニバスケットボールの基本的な動きを知る。 | 4 練習をする。   | 4 練習をする。   | 4 ゲームを行う。                          | 4 ゲームを行う。                          | 4 ゲームを行う。                          | 4 ゲームを行う。                          |                   |
|                                  | 30               |         | 5 セットメニューの確認。           | 5 ゲームを行う。  | 5 ゲームを行う。  | 5 作戦タイム, 練習。<br>(改善点を出し合い, 練習をする。) | 5 作戦タイム, 練習。<br>(改善点を出し合い, 練習をする。) | 5 作戦タイム, 練習。<br>(改善点を出し合い, 練習をする。) | 5 作戦タイム, 練習。<br>(改善点を出し合い, 練習をする。) | 4 チームを変えてゲームを行う。  |
|                                  | 35               |         |                         |  |  | 6 再度ゲームを行う。                        | 6 再度ゲームを行う。                        | 6 再度ゲームを行う。                        | 6 再度ゲームを行う。                        |                   |
|                                  | 40               |         |                         |  |  |                                    |                                    |                                    |                                    | 5 振り返りと単元のまとめを行う。 |
|                                  | 45               |         |                         | 振り返りと次時の確認   |  |                                    |                                    |                                    |                                    |                   |
| 評価計画                             | 知・技              |         | ①(行動観察)                 | ②(行動観察)  |  |                                    |                                    | ③(行動観察, 体育ノート)                     | 総括的な評価                             |                   |
|                                  | 思・判・表            |         |                         |  | ①(発言, 体育ノート)   |                                    | ②(発言, 体育ノート)                       |                                    |                                    |                   |
|                                  | 主体的              | ①(行動観察) | ⑤(行動観察)                 |  | ②(行動観察)  | ④(行動観察)                            |                                    | ③(行動観察)                            |                                    |                   |

## 本時の学習（本時 6/8）

### ○本時の目標

自己やチームの特徴に応じた作戦を選んで試してみながら、得点をするためのよりよい動きについて考えたことや気付いたことを友達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）

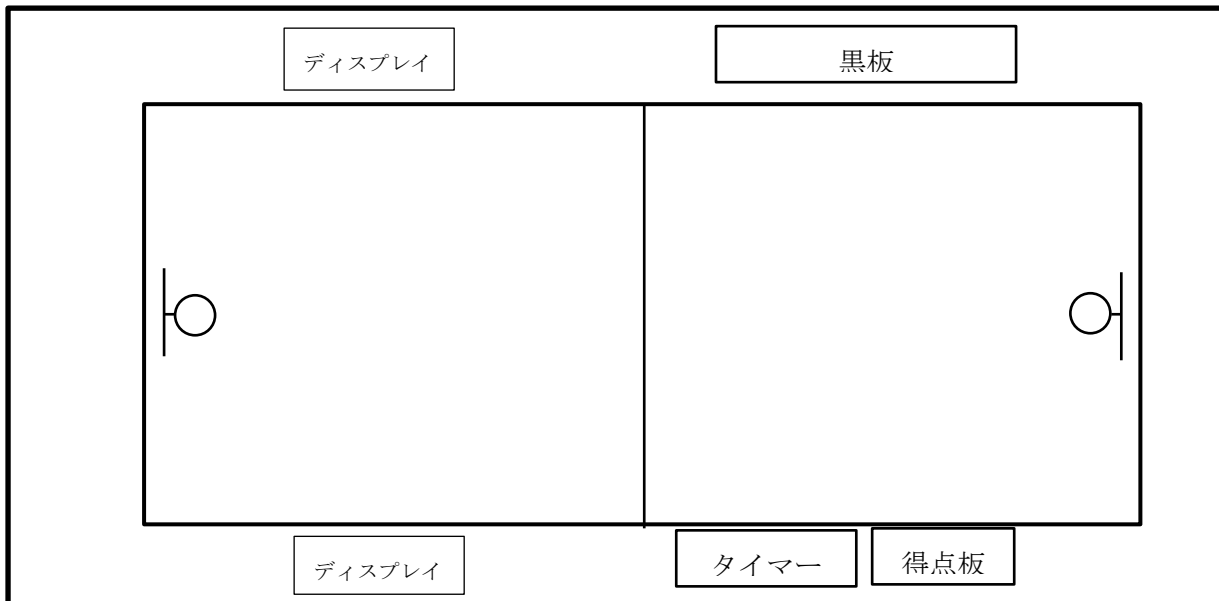
### ○本時の学習内容

|     | 学習活動  | ○指導上の留意点<br>◆「配慮を要する状況」と判断した児童への手立て   | ☆学習活動に即した<br>評価規準<br>(方法)   |
|-----|---|---|---|
| 導入  | 1 セットメニュー<br><br>2 本時のめあてを確認する。   | ○セットメニュー→基本的な動きやボール操作につなげる。<br>・ ことろおに（基本的な動き）<br>・ ドリブルコーンリレー（ドリブル、パス）   |   |
| 展開  | 3 作戦の練習をする。<br><br>4 ゲームを行う。<br><br>5 作戦タイム、練習。<br>（改善点を出し合い、練習をする。）<br><br>6 再度ゲームを行う。 | ○作戦がうまくいくには、どのような位置取りを行えばよいかを考えさせる。<br>◆チームの中で何をすればよいか分からないために、位置取りができていない児童がいる場合は、チーム内での役割分担を再確認させる。<br>○ルール工夫を行い、作戦に基づいた位置取り、点を取る動きを意識しやすくする。   |   |
|     |   | ルール①<br>・リングにボールが当たれば1点。入れば2点。<br>ルール②<br>・攻撃優位のゲームスタート。ゲームスタート時、一方のチームが得点したときは、コート中央より、得点されたチームが攻撃優位の体制でゲームをスタートする。㊟   |   |
|     |   | ○タブレットで試合を撮り、作戦タイムの時に、ボールを持っていない人の動きに着目させ、良い作戦や実際の動きを見合う。㊟<br>○攻撃側の動きや、位置取りがどうだったかを確認し、改善点を考える。㊟㊱<br>◆考えが伝わり、みんなに分かりやすくするために、作戦ボードを使用する。<br>T2：児童の気が付いていない良い動きや位置取りを提示し、アドバイスをする。<br>○1回目のゲームの反省を生かし、チームの作戦に基づいた位置取りができるように意識させる。<br>○初めのゲームの動きと比べることができるように、タブレットで試合を撮る。 | ☆自己やチームの特徴に応じた作戦を選んで試してみながら、得点をするためのよりよい動きについて、考えたことや気付いたことを友達に伝えている。<br>【思考・判断・表現】<br>（発言、体育ノート） |
| まとめ | 7 本時の振り返りと次時の確認をする。   | ○本時の感想や、次時の学習で頑張りたいことなどを発表する。   |   |

## 場の設定方法や用具について

### ○主な準備物

- 黒板、得点板、タイマー、タブレット（2台）、大型ディスプレイ（2台）、作戦ボード、ホワイトボード、コーン6個



## 板書計画

### チャンスをつかめ！

～仲間とつなぐハピネス、仲間とねらえゴール～

- ④ より確実に得点をするためのより良い動きとは、どんな動きだろう。

作戦一覧

学習のまとめ

学習のまとめ