

第6学年2組学習指導案

令和2年10月22日(木) 6校時
 児童 32名(男子15名 女子17名)
 場所 体育館
 指導者 教諭 大宅 政彦

単元名 バスケットボール(E ボール運動 ア ゴール型)

本単元を通して目指す資質・能力

6の2バスケットボールの面白さを実感し、自分なりにその経験を語る事ができる。

運動の特性

ゴールまでボールを運び、シュートを決める
 攻防が面白い運動

児童の実態

運動への志向性	体育の学習が 好き・まあまあ好き 98%	休み時間な どの様子	・休み時間に運動に親しむ児童は少ない。多くが室内でできる遊びや、委員会や読書で過ごしている。 ・コロナウィルスの影響で、室内で過ごすことがより定着していった。						
これまでの体育の学び方	・自分の課題に応じたためてを立てることができる。 ・課題解決の方法として①友達に聞く②先生に聞く③友達の動き。 ・友達とのかかわりに有用感を感じている児童が多い。								
単元の系統性(カリキュラムの構成)	<table border="1"> <tr> <td>4年生</td> <td>5年生</td> <td>6年生</td> </tr> <tr> <td>リングゲーム</td> <td>コロナのため未実施</td> <td>バスケットボール</td> </tr> </table>			4年生	5年生	6年生	リングゲーム	コロナのため未実施	バスケットボール
4年生	5年生	6年生							
リングゲーム	コロナのため未実施	バスケットボール							
特記事項(障害要因や技能の習得状況など、指導上参考になること)	・バスケットボールクラブに所属している児童が男子7名、女子1名計8名いる。 ・シュート練習はどの児童も積極的にできており、試合においても1時間の中で1度はシュートが打っている児童が9割程度である。								

高学年の目指す姿

- ・視点を言いながら、自分なりの運動の楽しさを語る事ができる。
- ・運動ごとの面白さの共通点を見出したり、違いを語る事ができる。
- ・仲間との関わりや資料活用をしながら課題を解決できる。
- ・「する・見る・支える・知る」など運動と自分の関わり方が分かる。

1時目の工夫(問いの共有)

本単元で共有する問い

「どうやってゴールまでボールを運ぶか? どうやったらシュートを決めるか?」

1時目にすること

- 主運動につながる運動遊びの紹介
- 試しの運動(はじめのルールに基づいて)
- 「6の2バスケットボール」の楽しいところは?
→児童の意見から問いの共有

主運動につながる運動遊び



- シュートゲーム
- ドリブルリレー
- キャッチアンドラン
- ボール運び競争

単元のはじめに児童に提示し、毎時間チームの状況に合わせてどんな運動遊びをするのか選ばせるようにする。

教材・教具の工夫



ソフトな感触と重量感(315g)でボールに対する怖さを軽減!!
 空気を抜くことで、ドリブルがやりやすく、パスの必然性を持たせる。
 ボードからの跳ね返りが小さくシュートが入りやすい。

単元の評価規準

- ・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、その技能を身につけることができる。 【知識・技能】
- ・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、自分の考えを他者に伝えあったりしている。 【思考・判断・表現】
- ・運動に積極的に取り組み、仲間と助け合って運動をしたり、仲間の考えや取り組みを認めたりしようとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】

学習の道すじ

	1	2	3	4	5	6(本時)	7
		主運動につながる運動遊び					
学習活動	オリエンテーション 「この運動の面白いところは?」	ねらい 「どうやってボールを相手コートに運んで得点を決めるか」 考えながら、攻防を楽しもう					まとめ

本単元で児童の動きやふりかえりから共有したい視点

目線、体の向き、仲間との距離、パスの長さ、取りやすいパス、スピード、シンクロ

本時の目標（6/7）

自分たちの特徴に応じた得点への流れを組み立て、動き方を選んでいる【思考・判断・表現】

時間
0

1. 準備・準備運動

グループごとに準備
○準備ができたチームから主運動につながる運動遊びに取り組んでいく。

予想される児童の運動遊び

シュートゲーム

ドリブルリレー



- ・チームごとに主運動につながる運動遊びにチャレンジ。
- ・何をするかは事前に、チームカードに書かせておく。

2. 主運動につながる運動遊び



主運動につながる運動遊びが終わったら「チームのみんなであげたこと（作戦）」「出場順」「個人のめあて」の確認をさせる。

10
まで

3. 号令・めあての確認



チームの特徴をいかしてどうやってボールを相手コートに運んで得点を決める？

4. 活動

ゲーム中の言葉かけ（特に観察の児童）とゲームの間のチーム内の話し合いに注目！！

準備・準備運動・チームの時間（7分）	めあての確認（5分）	ゲーム（25分）						片付け・チーム、個人のふりかえり（3分）	クラスみんなでのふりかえり（5分）
		2分30秒×3セット	移動・回復タイム	2分30秒×3セット	移動・回復タイム	2分30秒×3セット	移動・回復タイム		

かかわる



できる

ふりかえりを通して児童がどんな見方・考え方を働かせて、自分自身のことを見つめているかチェックする。

◆判定標準
自分やチームの特徴に合わせて動き方を選んでいる【思考・判断・表現】(観察・学習カード)

●自分たちのチームの特徴を意識できずにプレーしている。
→ゲーム間の話し合いの時に、これまでの活動で得たポイントやチームのみんなであげたことを確認しながら、自分たちのチームと向き合わせる。

5. 片付け・ふりかえり

ゲーム後片づけをして、チームの話し合いをする。

わかる



- まず
- ①チームでのふりかえり
 - ②個人でのふりかえりをする。
そのうえで
 - ③本時の課題をもとに学級全体で本時の課題に対するふりかえりと次時に向けてのふりかえりをする。

期待する児童のふりかえり
・自分の役割がみえた。

- ・リバウンド、パスに気をつけて動けた。
- ・チームの攻め方ができた。

40

6. ふりかえり・号令

45