

第6学年 体育科学習指導案

令和5年6月22日(木) 5校時

世田谷区立松丘小学校 体育館

第6学年3組37名

令和5年度 研究主題

体を動かす楽しさを育む学校づくり

高学年 目指す児童像

仲間と共に体を動かす楽しさを味わい、自分の生活や体を大切にし続ける子

「仲間と共に体を動かす楽しさ」とは、仲間と共に運動することを通して、運動することや共に課題解決に取り組む楽しさ、できた喜びや共に学んだ充実感や成就感を味わう楽しさととらえた。

「自分の生活や体を大切にし続ける子」とは、体育の学習で味わった体を動かす楽しさを休み時間や放課後の遊びにつなげることができたり、生涯にわたる自身の健康的な生活や体に目を向けることができたりする子ととらえた。

1 領域 ボール運動「バスケットボール」

2 単元の目標

知識及び技能	バスケットボールの行い方を理解するとともに、基本的なボール操作やボールを持たない時の動きの技能を身に付け、簡易化されたゲームをすることができるようとする。
思考力、判断力、表現力等	ルールを工夫したり、自己やチームの特性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とする。
学びに向かう力、人間性等	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、仲間の考え方や取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようとする。

3 単元の評価規準

	ア 知識・技能	イ 思考・判断・表現	ウ 主体的に学習に取り組む態度
学習活動に即した評価規準	<p>① ゲームの行い方を理解している。</p> <p>② ボールの保持者からパスをもらえる位置に移動したり、得点しやすい場所に移動したりすることができる。</p> <p>③ フリーの味方にボールをパスすることができる。</p> <p>④ パスを受けてドリブルやシュートをすることができる。</p>	<p>① みんなが楽しめるようにルールの工夫を考えている。</p> <p>② 自分のチームの課題を解決するために考えたことを、動作や言葉、絵図などを使って他者に伝えている。</p> <p>③ 自己やチームの特性に応じた作戦を選んでいる。</p>	<p>① ゲームや練習に進んで取り組もうとしている。</p> <p>② ルールやマナーを守り、友達と協力して練習やゲームをしようとしている。</p> <p>③ 学習の中で分担された役割を果たそうとしている。</p> <p>④ ゲームの勝敗を受け入れようとしている。</p> <p>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、仲間の考え方や取組を認めようとしている。</p>

4 運動の特性

<一般的特性>

- 得点を取るために友達と協力して攻めたり、守ったりすることを通して、競い合う楽しさや喜びに触れることができる運動である。
- 基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付け、ゲームを楽しむことができる運動である。
- コート内で攻守が入り交じり、ボール操作とボールを持たないときの動きによって攻防を組み立てることができる運動である。

<児童からみた特性>

- チームで作戦を工夫することができ、協力して作戦がうまくいった時やゲームで勝った時に喜びを得られる運動である。
- ゲームの理解やボール操作が難しかったり、触れることができなかつたりする場合や、チームワークがうまくいかない場面が続くと意欲が低下しがちな運動である。

5 児童の実態

(1) 実態調査アンケート

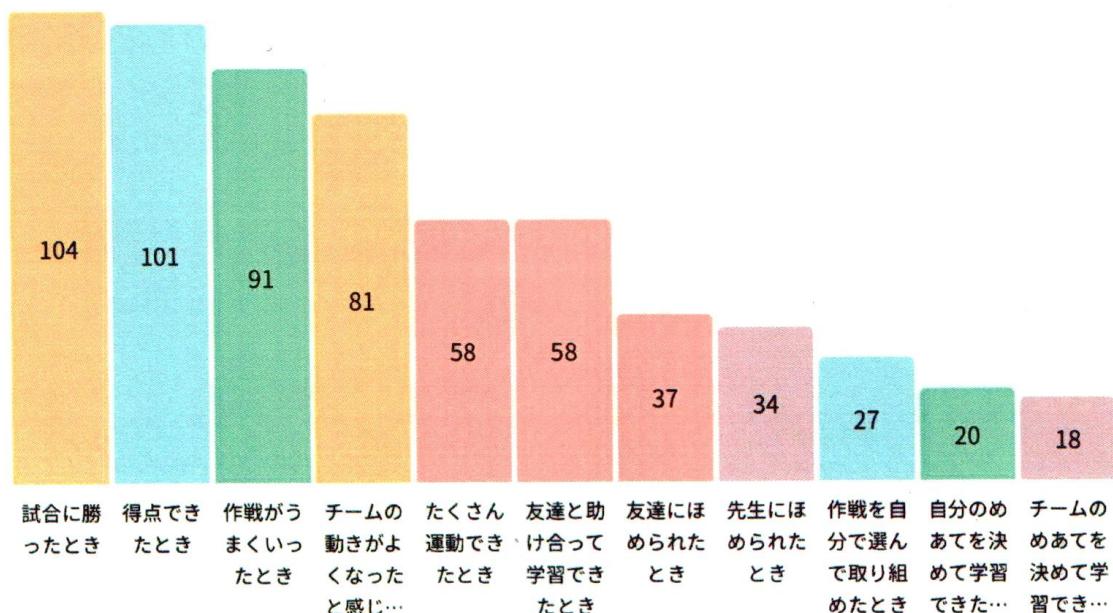
現在、児童がボール運動に対して、以下の2項目をどのように捉えているのかを把握し、授業づくりに活かしたり、本単元の学習後の学びの変容を見取ったりする目的で調査を行った。

(対象：第6学年児童)

【1】ボールゲームをしていて楽しいと感じる（感じた）ときはどんなときですか。
(特にそうだと感じるもの上位5つを答えましょう。)

棒グラフ 棒グラフ(組み合わせ) 円グラフ

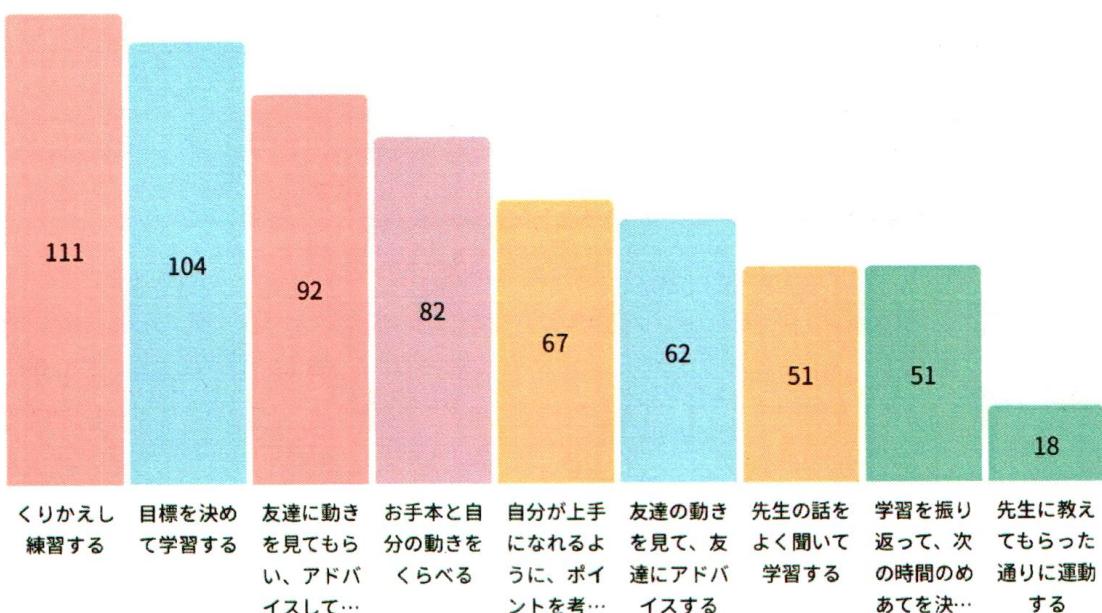
(人)



【2】得点を決めたり、チームが強くなったりするために、必要なことは何だと思いますか。
(特にそうだと思うもの上位5つを答えましょう。)

棒グラフ 棒グラフ(組み合わせ) 円グラフ

(人)



(2) 教師から見た児童の実態

今年度、体育では陸上運動や表現運動、体つくり運動といった個人の高まりを実感する学習を行ってきた。どの学習も意欲をもって取り組み、楽しく学びに向かう児童が多く見られた。一方で、運動に対して苦手意識をもっていて、意欲的に取り組めない児童も少なからず見られた。それでも、学習中は楽しく一生懸命に取り組んでいたのは、友達と共に運動に取り組み、互いに高め合ったり認め合ったりしてきたからである。

運動会で扱った表現運動では、一人技を仲間と共に練習したり、教え合ったりしながら、自己の課題を見付け、それを解決していく姿が見られた。だからこそ、本番では、自信をもって笑顔で表現し、成功したときの喜びを実感することができた。

このように、個人の高まりを実感する学習でも、友達と協力して楽しく学びに向かう姿が見られたため、本単元であるゲーム・ボール運動でも、同じような姿が予想される。児童がより一層楽しく学習に取り組むことができるよう、協力して得点したり作戦が上手くいったりする姿を価値付けていきたい。

6 研究主題に迫る手だて

目指す児童像：仲間と共に体を動かす楽しさを味わい、自分の生活や体を大切にし続ける子

本単元における児童にとっての「楽しさ」とは、「子どもにとっての運動・遊びの楽しさとは」(※1)の中から、「共感する（共に喜ぶ）楽しさ」「運動の中で役立つ楽しさ」「うまくできる（技能習得）楽しさ」の3点が特に関わりがあると考えた。

※1 「子どもにとっての運動・遊びの楽しさとは」 日本体育大学 白旗和也先生

- | | |
|------------------------|--------------------|
| ・自分がやりたいことをする（自己決定）楽しさ | ・全力で運動する楽しさ |
| ・うまくできる（技能習得）楽しさ | ・運動の方法やコツを知る楽しさ |
| ・楽しみ方や方法を工夫し、創り出す楽しさ | ・運動や遊びの中で自分が役立つ楽しさ |
| ・共感する（共に喜ぶ）楽しさ | ・運動や人との出会いの楽しさ |

「共感する（共に喜ぶ）楽しさ」は、同じチームの友達の課題を自分事としてとらえ、互いに関わり合い高め合っているときに感じられるものであると考えた。チーム内の声掛けが生まれやすいように運動のポイントをみんなで共有するなどの手だてが考えられる。

「運動の中で自分が役立つ楽しさ」は、自己やチームの課題が分かり、その課題を解決できたときに感じられるものである。そこで、試合中のプレーの記録をとるなどの手だてが考えられる。

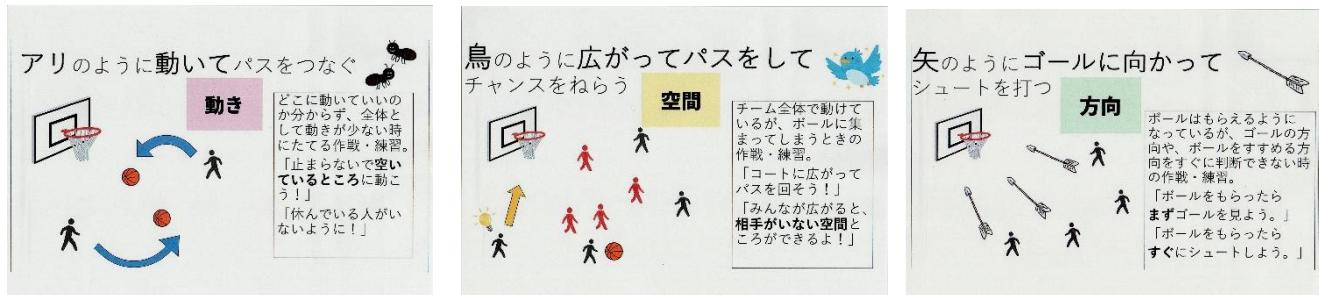
「うまくできる（技能習得）楽しさ」は、経験のある児童や運動が得意な児童だけが感じられるものであってはならない。運動経験の差、運動の得意不得意に関わらず、コートに出ている全員がうまくできた楽しさを感じることができるようにしたい。のために、みんなが楽しめるオリジナルルールを児童と共に工夫して作るなどの手だてが考えられる。

これらの楽しさを味わいながら運動できるようにするために、以下の手だてを講じる。

(1) 運動のポイントの設定

本実践では、運動のポイントを「動き」「空間」「方向」の3つのポイントにしぼり、チームの作戦について考えられるようにする。第1時と第2時で試しのゲームをした後、児童からは「味方が見付からなくてパスができなかった」や「ボールに人が集まりすぎてシュートまでいけなかつた」など、様々な課題が出てくることが予想される。こうした課題について、上記の3つのポイントで整理することで、自分たちのチームの課題は何であるか、また何を意識して練習や試合に臨めばよいかが明確になり、児童同士の話し合いの質が高まると考えた。話し合うことによって、チームとしての結束力を高め、作戦が上手く行ったときの喜びを味わうことができるようになる。

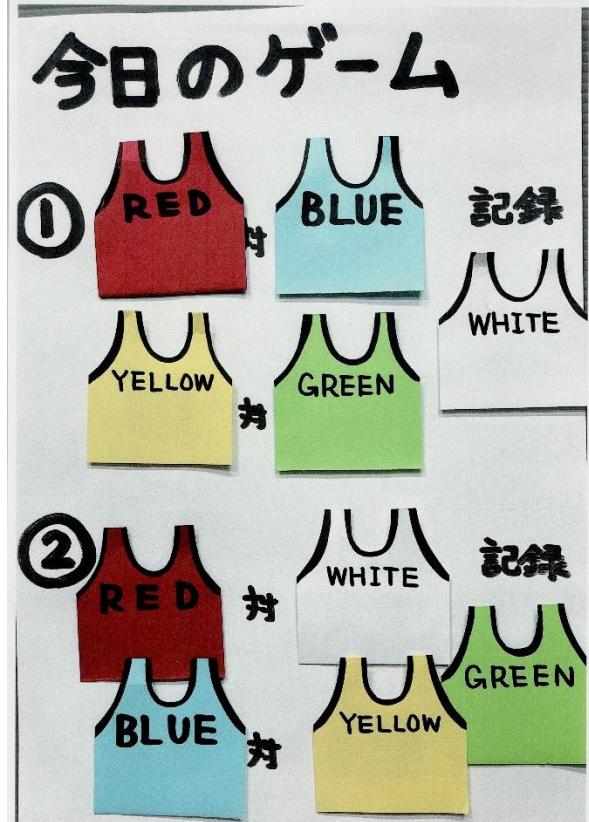
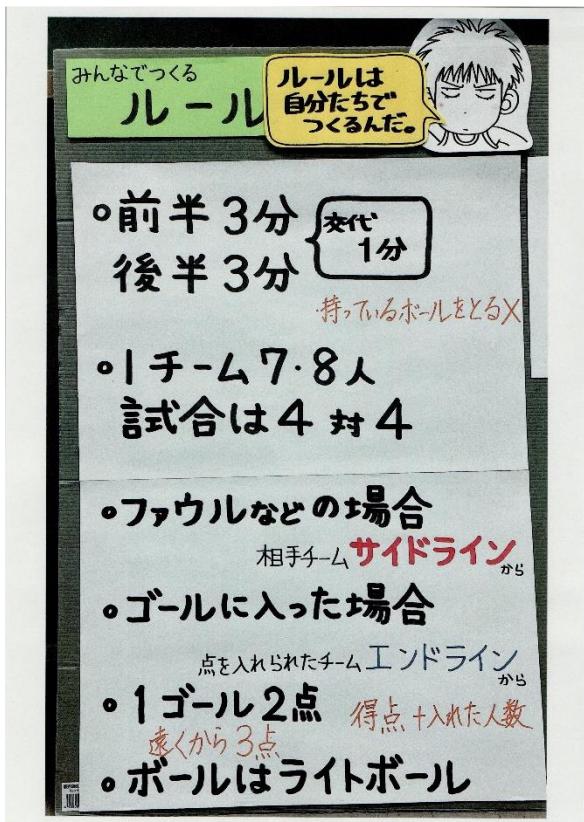
ときに、児童の表現する言葉は具体になりやすく、課題を集約することが難しいことがある。そこで、バスケットボールに限らず、ボールゲームの際には、いつも「動き」「空間」「方向」といった一般化したポイントをもたらせることで、学びの積み重ねができるようにならう。また、第3時と第4時では、ポイントを意識してゲームを行う。ポイントを意識して動けるように仲間同士で励まし合ったり、ポイントを意識して動けたときに仲間同士で喜び合ったりする姿を期待したい。



(2) 試合中のプレーを記録する役割の設置

本実践では、1チームを記録係とし、試合をしているチームの個人の「ドリブルチャレンジ回数」「パス回数」「シュート回数」「得点」を記録させるようとする。この記録をもとに、チームで話し合い、プレー中には気付けない個人やチームの課題をとらえることができるようにならるようにしたい。自分たちのチームの強みや弱みといったチームの特性を作戦に生かし、第5・6時の試合に臨めるようにしたい。

※試合に出ていない1チームが記録を担当する。人数が足りない場合は、試合に出ていない自分のチームの仲間が記録を補うようとする。



(3) 児童の振り返りを生かした授業展開

バスケットボール経験の少ない児童にとって、ゲームの理解やボール操作が難しい学習である。ボールが回ってこず、一度もシュートが打てなかっただという児童が出てくることも予想される。「パスが通った」「シュートが入った」という喜びをチームで分かち合うことができるよう、振り返りから児童の思いを取り入れながらルールや運動の流れを工夫していく、みんなで楽しさを味わえるようにしていく。

7 単元計画（全6時間）

時	1 ★手だて3	2 ★手だて2・3	3 (本時) ★手だて1・2	4 ★手だて1・2	5	6
ね ら い	初めの規則を理解して、試しのゲームを行うことができるようとする。	児童の困り感から規則を工夫してゲームを行い、3つのポイントを理解することができるようとする。	3つのポイントのうち2つを意識してゲームを行うことができるようとする。		3つのポイントを活かしてゲームを行うことができるようとする。 チームの特性に応じた作戦を選択して、ゲームを行うことができるようとする。	
主 な 学 習 活 動	0、オリエンテーション (宿題やモジュールで初めの規則や競技の行い方、準備運動について動画を視聴しておく) 1、整列・挨拶 2、準備運動・ボール慣れ 3、めあての確認 4、試しのゲーム <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ゲームの流れ 移動・挨拶（1分） 前半（3分） ハーフタイム（1分） 後半（3分） 挨拶（1分） </div> 5、整理運動 6、チームの振り返り 7、全体の振り返り 8、整列・挨拶 9、学習の最後に・・・ 動き・空間・方向という3つのポイントを確認する。★手だて1	・記録表を使うことを確認。 1、整列・挨拶 2、準備運動・ボール慣れ 3、めあての確認 4、試しのゲーム <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ゲームの流れ 移動・挨拶（1分） 前半（3分） ハーフタイム（1分） 後半（3分） 挨拶（1分） </div> 5、整理運動 6、チームの振り返り 7、全体の振り返り 8、整列・挨拶 9、学習の最後に・・・ 動き・空間・方向という3つのポイントを確認する。★手だて1	1、整列・挨拶 2、準備運動・ボール慣れ 3、めあての確認 4、レベルアップタイム <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 本時は動きと空間を意識して試合を行う。そのため、チームでパス回しを行う。 ※味方との距離感を意識できるように声をかける。 </div> 5、レベルアップゲーム <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 対戦表 ① 赤 vs 青 黄 vs 緑 ② 赤 vs 白 青 vs 黄 ③ 赤 vs 黄 緑 vs 白 ④ 青 vs 緑 黄 vs 白 ⑤ 赤 vs 緑 青 vs 白 </div> 6、整理運動 7、チームの振り返り 8、全体の振り返り 9、整列・挨拶	1、整列・挨拶 2、準備運動・ボール慣れ 3、めあての確認 4、リーグ戦 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ゲームの流れ 移動・挨拶（1分） 前半（4分） ハーフタイム（1分半） 後半（4分） 挨拶（1分） チームタイム（2分） </div> 5、整理運動 6、チームの振り返り 7、全体の振り返り 8、結果発表 9、整列・挨拶	1、整列・挨拶 2、準備運動・ボール慣れ 3、めあての確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 対戦表 ① 赤 vs 青 黄 vs 緑 ② 赤 vs 白 青 vs 黄 ③ 赤 vs 黄 緑 vs 白 ④ 青 vs 緑 黄 vs 白 ⑤ 赤 vs 緑 青 vs 白 </div>	
主 な 教 師 の 声 掛け	知「ルールはわかったかな。」 主「バスケットボールの楽しさってわかったかな。」	知「新しいルールもわかったかな。」 思「新しいルールは皆が楽しめる工夫になっているかな。」 知「3つのポイントは理解できたかな。」	知「動きと空間を意識できているかな。」 知「パスをもらえる位置に動いているね！ナイス！」 思「自分の考えを仲間に伝えていくかな。」	知「3つのポイントを活かせているから、チームとして一体感が出てきたね！」 知「たくさんシュートすることができたね！」 思「仲間に考えを伝えよう。」	思「チームに合った作戦を選ぶことはできたかな。」 主「結果も大事だけど、チームとしてやろうとしていることができたかが大事だよ！」	思「別の作戦にもチャレンジしてみよう。」 主「勝ったチームも負けたチームもたたえ合おう！」
知	①		②③			③④
思		①	②	②	③	
主	①	③	②	⑤	④	④

8 本時の学習（6時間扱いの3時間目）

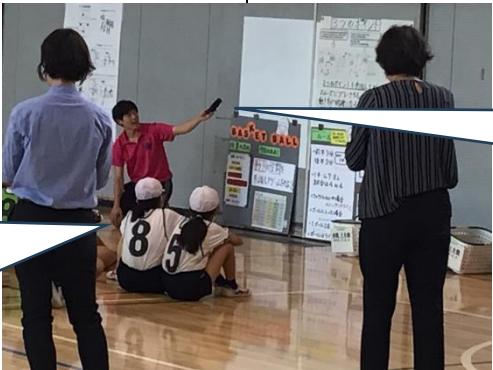
(1) 本時の目標

【知識及び技能】動きと空間を意識しながらパスをつなぎ、攻撃することができるようとする。

【思考力、判断力、表現力等】個人の記録を基に動きと空間のポイントを意識して振り返りをすることができるようとする。

【学びに向かう力、人間性等】ルールを守り、仲間と協力してゲームを行うことができるようとする。

(2) 展開

学習内容・活動	○教師の支援 ☆評価 【評価方法】
1、整列・挨拶	
2、準備運動・ボール慣れ	○バスケットボールで使う体の部分を意識しできるように声掛けをする。
3、めあての確認	○前時で確認した3つのポイントを再度共有することで、本時の学習につなげられるようとする。
 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> アリのように「動く」 鳥のように「空間」 矢のように「方向」を 意識するなんだったね。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> 動きと空間を意識してゲームを行おう。 </div>	
4、レベルアップタイム	<p>○3つのポイント（動き・空間・方向）のうち第3時は動きと空間を意識して試合を行う。 (第4時は動きと方向を意識して行う。)</p> <p>○相手の動きに応じて、パスをもらえる位置に動けるように声掛けをすることで、空間を使うことを意識することができるようとする。</p> <p>○空間（味方との距離感）を意識できるように声掛けをする。★手だて1</p>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> 守りがいないところ… こっちか！ </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> そこに相手がいたらどこに動く？ </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> いいね！それが空間を使うってことだよ！ </div>

5、レベルアップゲーム

ゲームの流れ
移動・挨拶（1分）
前半（3分）
ハーフタイム（1分）
後半（3分）
挨拶（1分）

対戦表
2時間で各チーム4試合を行う。
第3時で行う試合
①赤 vs 青 黄 vs 緑
②赤 vs 白 青 vs 黄
第4時で行う試合
③赤 vs 黄 緑 vs 白
④青 vs 緑 黄 vs 白
⑤赤 vs 緑 青 vs 白



もっと広がって！
動きが止まっているよ！

空間を意識して！
いい位置にいるね！ナイス！



6、整理運動

7、チームの振り返り

動きや空間といったポイントができていたのか、またできていなければ、どのようなことを意識すればよいのかを話し合い、用紙に記録する。

パスが追いついていない。
もらえる人は、相手のいないところに素早く走り込めるといいかな。

バラけていない。まとまって動いてしまっているから、配置を決めたらいいと思う。

☆動きと空間を意識しながらパスやシュートをしていたか。【観察】

(例) 動きや空間を意識してパスやシュートをしている。

○動きや空間を意識して試合を行うことができたか、話し合えるように声掛けをする。



動きと空間の視点で、改善点はありそう？

○全体でよい動きを称賛することで、動きや空間を意識することのよさを共有し、次時の学習につなげる。

8、全体の振り返り



今日の学習では「空間」を意識して試合することができましたね。次の試合では、ゴールに向かう「方向」を意識していきましょう。

9、整列・挨拶

9 成果と課題

【成果】

- ・動きと空間というポイントを与えたことで、意識付けはできていた。
- ・個人の動きを振り返ることで、思った以上に動けていたこと、そうでなかつたことに気付くことができていた。

【課題】

- ・目に見えない課題を出した時の振り返りが一番難しいため、「動きと空間」の解釈を具体化させ、「空間を見付けて動く」ことを課題とすればよかつた。「～しよう」という Let's 型のめあてではなく、はてな型の問い合わせを提示するなどの工夫もある。
- ・苦手で動けない児童のためにアドバイスをどうするか考える必要性がある。