

平成27年度

# 体育・保健体育授業づくり資料



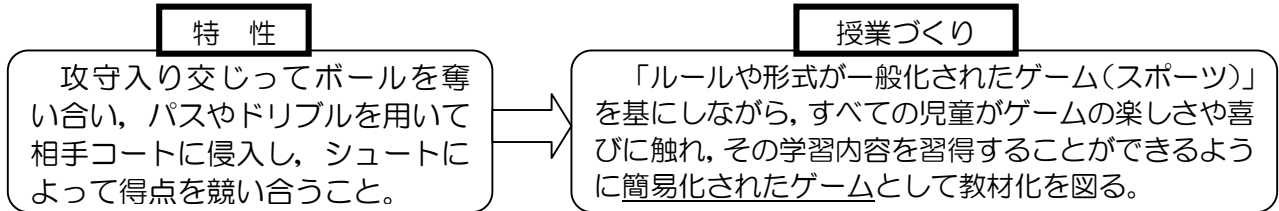
鹿児島県総合体育センター

# ボール運動「ゴール型」の授業づくり (バスケットボールを基にした簡易化されたゲーム)

## 1 ボール運動系の内容構成

低学年	中学年	高学年
ゲーム	ゲーム	ボール運動
ボールゲーム	ゴール型ゲーム	ゴール型
	ネット型ゲーム	ネット型
鬼遊び	ベースボール型ゲーム	ベースボール型

## 2 ボール運動「ゴール型」の特性と授業づくりの考え方



## 3 教材(単元)「バスケットボール」の系統

小学校第3学年及び第4学年	小学校第5学年及び第6学年	中学校第1学年及び第2学年
<b>ゲーム</b>	<b>ボール運動</b>	<b>球技</b>
「ゴール型ゲーム:セストボール」	「ゴール型:バスケットボール」	「ゴール型:バスケットボール」
児童が取り組みやすいように工夫した <u>易しいゲーム</u>	攻撃しやすく、得点が入りやすくなるような <u>簡易化されたゲーム</u>	小学校の学習を受け、作戦に応じた技能で仲間と連携した <u>ゲーム</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 簡単なボール操作</li> <li>• 少人数</li> <li>• 身体接触なし</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 攻撃側が有利になる人数</li> <li>• 守備側のプレーを制限</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ボール操作</li> <li>• 攻撃の際のボールを持たない動き</li> </ul>

◎ 運動の種目「バスケットボール」を教えるのではなく、バスケットボールを基に、ルールや場を工夫しながら教材化を図り、ゴール型(ゲーム)を学ばせる。

## 4 学習過程の工夫

### (1) オリエンテーション

#### ア 実態把握(アンケート)

- 児童・生徒の教材(単元)に対する思いは?
- 技能面は?

#### イ 試しのゲーム (やってみる → 振り返る → 解決策を考える)

- ドリブルができなかった。
- パスが回ってこなかった。
- 友達にぶつかっていく人がいた。
- 審判に文句を言う人がいた。

- みんなが楽しめるようなルールを考えてみよう。
- ルールやマナーを守ろう。
- 運動の場を工夫してみよう。
- 友達と協力しよう。

#### ウ チーム編成

- 学び合いができるように
- チームへの所属感を高められるように

学級全員で話し合いをしながら、教師の思いも伝えたい。

(2) 1 単位時間の流れ (基本的な例)

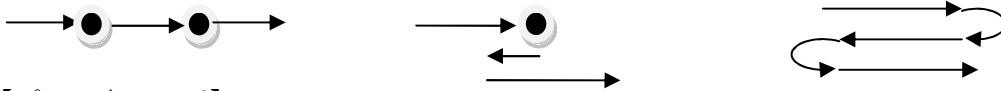
ア あいさつ, 健康観察

イ 準備運動・体ほぐしの運動・動きづくり

- ・ 音楽を使った準備運動 (雰囲気づくり)
- ・ ボールを使った体ほぐしの運動 (ボールに慣れる・楽しくボール操作をする)
- ・ ゲームに必要な技能を身に付けるための動きづくり

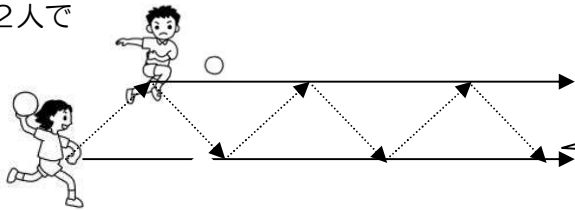
【動きづくり】

- ・ ストップ&ゴー
- ・ ストップ&バックステップ
- ・ ストップ&ターン



【パス・キャッチ】

- ・ 2人で

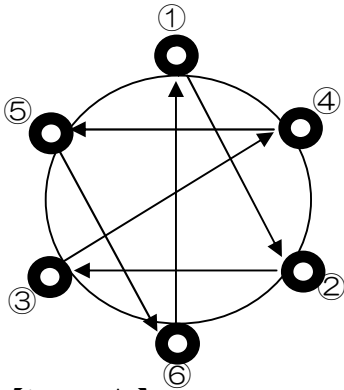


パスもシュートも高い技能のレベルを求めてはいない

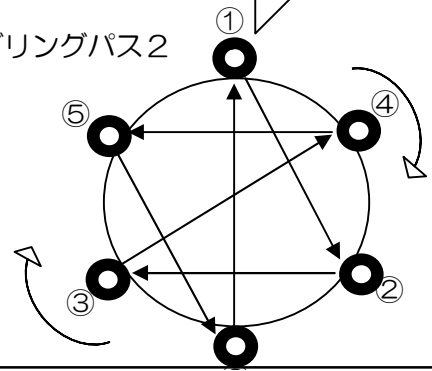
- ・ 味方の進行方向 (前方向) へパス
- ・ 味方の胸から顔の高さへパス

- ・ チーム (グループ) で

○ ジャグリングパス1



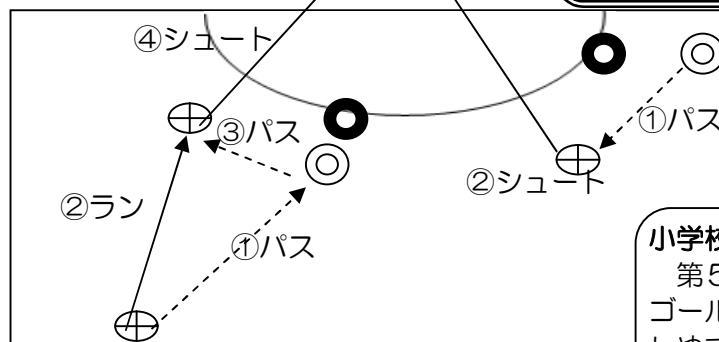
○ ジャグリングパス2



- ・ 円になって①→②→③……⑥→①とパスをする。(隣へのパスは禁止)
- ・ できるようになったら, ボールの数を2個にする。

ジャグリングパス1の発展型。円形のまま, 時計回りに移動しながらパスをする。(方法は, ジャグリングパス1と同じ)

【シュート】



- ・ ボール操作 (シュート)
- ・ ボールを持たないときの動き

小学校学習指導要領解説「体育編」

第5学年及び第6学年「ボール運動：ゴール型」の技能の例示の1つに「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」とある。

⊕と⊙は味方チーム ●は相手チーム

## ウ ドリルゲーム

個人的な技能を高めるために、記録達成をねらいとしてゲーム化を図ったもの

- パスキャッチゲーム（30秒間にパスが通った回数を競争する。）
- ピボットゲーム（15秒間にボールを持たない人が何回ボールにタッチできるか競争する。）
- ボールタッチゲーム（30秒間、左右3mに置いたボールにタッチし、回数を競争する。）
- ドリブルポイントゲーム（座っているポイントをドリブルで回る。攻守交代で実施する。）

## エ めあての確認

- 本時の課題を確認する。

例 ボールを持っていないときに、どこに動けばパスをもらえるのだろうか。

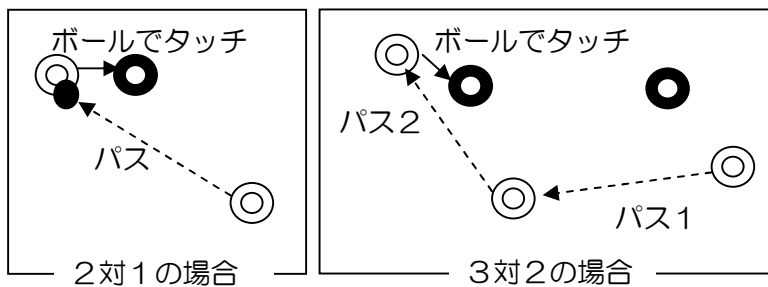
- ・ 子どもたちの実態に合っているか？
  - ・ 子どもたちにはっきりと理解されているか？
  - ・ 子どもたちが意識しながら学習しているか？
- 課題の解決方法や学習の進め方を話し合う。

## オ タスクゲーム

技能と共に戦術の能力を高めるためのゲーム

- ・ 直接対戦相手がいるミニゲームである。
- ・ 習得すべき課題が明確で、その課題に関して学習できる。
- ・ 人数やコート上の簡易化（人数を減らす・コートを狭くする）を図ったり、ルールの条件を変えたりする。

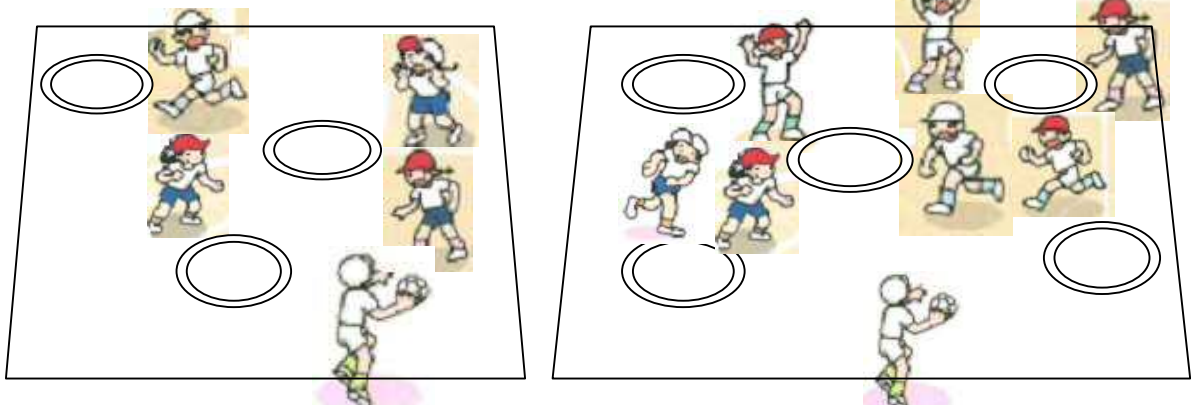
- ランパス鬼ごっこ



パスを出した後すぐ、または、ボールを持っていないときに素早くターゲットの動く方向に移動できるようにする。

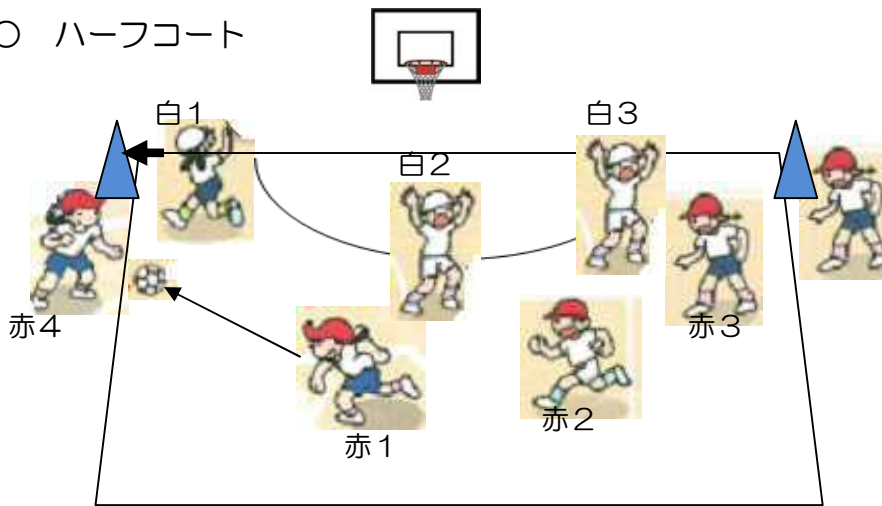
- ボールゲットゲーム（省略）
- コーン倒しゲーム（省略）
- スリース

- ファイブズ



- ・ 3つ（5つ）のサークルのどれかに攻撃側の選手が入って、そこにパスが通れば得点となる。
- ・ サークルの中には、3秒以上とどまることができない。
- ・ 3アウトで攻守交代となる。（1アウト＝ボールをカットされる、ボールがコート外に出る）
- ・ 守備側は相手が保持しているボールを奪うことはできない（1m以内に近づかない）
- ・ アウトになったり、攻守交代になったりしたときは、スタートラインに1列に並んでから攻撃を開始する。
- ・ ドリブルは行わない。

○ ハーフコート



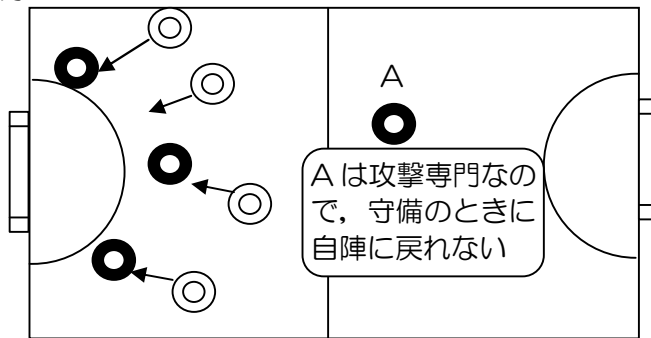
- ① 赤1がコート外にいる赤4にパスする。
- ② ①と同時に、白1はコート外にあるコーンにタッチしに行く。
- ③ その瞬間に赤3人(赤1, 2, 3)対白2人(白2, 3)の状況が作り出される。(アウトナンバー)
- ④ コート外の味方へのパスは両サイドどちらにしてもよい。

カ メインゲーム

単元のメインになる教材

※ 児童の能力レベルに合った易しいボール運動のゲーム

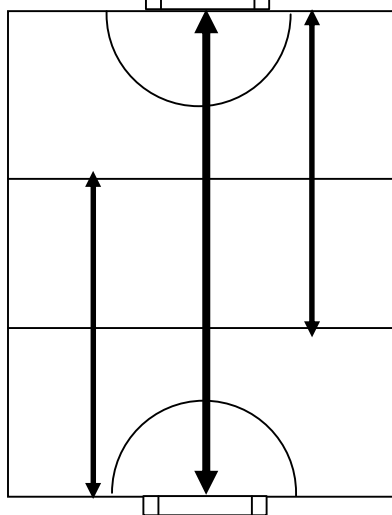
例1



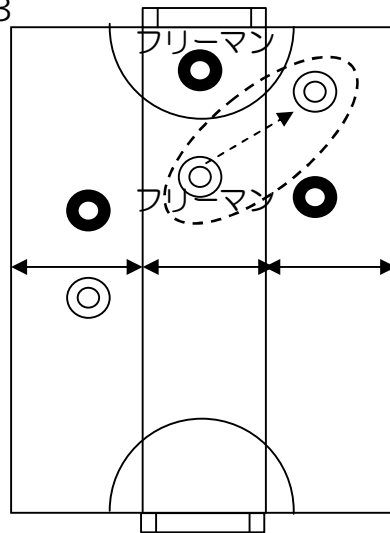
◎チームが、攻撃している状況

児童の実態に応じて、攻撃側の人数が守備側の人数を上回る状態をつくり出したり、守備側のプレーを制限したりするなど、ルールやコートの工夫をする。

例2



例3



- ※ どの児童もボールに触ることのできる機会が多くなるようにする。
- ※ 攻撃しやすく得点が入りやすくなるようにする。

キ 振り返り(学習のまとめ)

- ・ 個人→チーム→全体
- ・ 学習カード等の活用
- ・ めあての達成度
- ・ 教師の言葉かけ

ク 整理運動, 片付け

- ・ 整理運動は、けが等の有無、体の調子を確認しながらゆっくり行わせる。

- ・ 片付けは、学級全員で協力して行う。 ※準備も同様  
例) 学習指導要領解説小学校編第3学年及び第4学年ゲーム(2) 態度の内容  
「用具の準備や片付けを友達と一緒にすること。」

## 5 指導の工夫・手立て

### (1) 用具の工夫

- ボール→操作しやすいボール
- ケンステップ→フリーシュートゾーンや目印等として活用

### (2) ルールの工夫

- ドリブルなし ○ フリーシュートゾーン ○ 全員パスボーナス点
- 全員シュートボーナス点 ○ 合計点数×シュート成功者数＝総得点

### (3) 作戦の工夫

- 発達の段階や児童の実態に応じて、指導者が提示したいいくつかの作戦例の中から選ぶようにする。
- 慣れてきたら自分たちで考えたものを行ってもよい。ただし、チームで話し合った作戦が目指すゲームの様相に適切かどうかを指導者がしっかりと判断し、指導・助言する。
- チームの特徴に応じた攻め方を話し合ったり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりするときに作戦盤(作戦ボード)等を活用する。  
※ 立体的作戦盤(攻め・守りの体の向き等が分かりやすい)
- 実際にチーム内で動きを確かめながら、作戦を検討したり、確認したりする。

### (4) 学習カード ※別紙資料参照

- 個人用評価カード
  - ・ めあて ・ 振り返り(記述, 評価項目のチェック)
  - ※ 短時間で記入できる工夫  
→ 「指導と評価の計画」に合わせた自己評価をする。(学習カード例を参照)
- チームノート(記載例)
  - ・ チーム名 ・ メンバー ・ 役割分担 ・ めあて ・ マーク
  - ・ 学習過程(学習計画) ・ 授業の進め方 ・ 振り返り など
- 記録カード(ゲーム記録)  
触球数・シュート数, ボールのつながりやゲームの様相などを記録する。  
※ パートナーチーム(ペアチーム, きょうだいチーム)が記録する。  
※ 煩雑にならないように, 簡単な項目で記録する。

### (5) 教師の言葉かけ

- ・ 子どもが分かりやすいように, 具体的な言葉をかける。
- ・ よい動き, よい考え, よい態度等は, 積極的に賞賛し, 学級全体に広めていく。
- ・ 必要に応じて, 活動中に学級全体へ向けて言葉かけを行うこともある。

【具体的な言葉かけの例】

- ・ 「攻めは, 守りのいない所を見つけて, パスを回すといいよ！」
- ・ 「空いている場所へ, すばやく動けたね！」
- ・ 「ボールを持ったら, まずは, ゴールに体を向けてみよう！」
- ・ 「自分のチームの特徴に合った作戦を立てているね！」
- ・ 「〇〇さんは, ルールやマナーをいつも大切にしているね。」
- ・ 「元気なあいさつの声, 気持ちいいね！」
- ・ 「準備・片付けのときに, いつも自分の役割を果たそうとしているね！」



(6) 板書の工夫例

単元のめあて	学習計画	授業の流れ	クラスの やくそく
今日のめあて			
ルールの例 または、クラ スのルール	作戦の例	練習方法	技能のポイント (イラスト・写真)
			今日のまとめ

(7) 授業を盛り上げる工夫

- ・ ファイトコール
- ・ かけ声 (ドンマイ, ナイス)
- ・ ハイタッチ
- ・ 役割分担
- ・ ビブスの着用
- ・ 対戦表

6 2学年を見通した評価の工夫

別紙資料「学習指導案」の例参照

第5学年体育科学習指導案

5年〇組 男子〇人 女子〇人 計〇人  
 指導者 〇 〇 〇 〇

1 単元名 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 E：ボール運動）

2 単元について

- (1) 単元の価値
- (2) 運動の特性
- (3) 指導に当たって
- (4) 児童の実態

★ 項立てについては、各学校の様式による。

3 単元の目標

- (1) 簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防をすることができるようにする。 (技能)
- (2) 進んで運動に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、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。 (態度)
- (3) ルールを工夫したり、効果的な作戦を立てたりすることができるようにする。 (思考・判断)

4 単元の評価規準

観点	(ア) 運動への関心・意欲・態度	(イ) 運動についての思考・判断	(ウ) 運動の技能
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・集団対集団で競い合う楽しさや喜びにふれることができるようボール運動に進んで取り組もうとしている。</li> <li>・ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。</li> <li>・用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。</li> <li>・運動する場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴール型のゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うためのルールを選んでいく。</li> <li>・効果的な攻め方を知るとともに、チームにあった作戦を選んでいく。</li> <li>・チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">                     6学年時のサッカーの指導内容として設定し、6学年時の学習時に評価することとする。                 </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴール型では、簡易化されたゲームで攻守が入り交じった攻防をするための動きができる。</li> </ul>
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>①集団対集団で競い合うための練習やゲームに進んで取り組もうとしている。</li> <li>②ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。</li> <li>③用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。</li> <li>④運動する場の危険物を取り除いたり整備したりするとともに、用具の安全に気を配ろうとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ゴール型(バスケットボール)のゲームの行い方を知っている。</li> <li>②みんながゴール型の楽しさや喜びにふれることができるように、プレーヤーの数、コート広さ、プレー上の制限、得点の仕方などのルールを選んでいく。</li> <li>③効果的な攻め方を知り、チームで作戦を選んでいく。</li> <li>④チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てている。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">                     6学年時に指導・評価                 </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①近くにいるフリーの味方にパスをすることができる。</li> <li>②仲間からボールを受け取ることができる場所に動くことができる。</li> <li>③パスを受けてシュートすることができる。</li> <li>④フリーのときにドリブルすることができる。</li> <li>⑤ボール保持者とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ぐことができる。</li> <li>⑥チームの作戦に基づいた位置取りやボール操作によって得点することができる。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">                     6学年時に指導・評価                 </div>



5 指導と評価の計画（全9時間）本時：7時間目

第5学年 ゴール型（バスケットボール）		※①～④は、「4 単元の評価規準」に対応		
時間	主な学習のねらい・学習活動	学習活動に即した具体的評価規準（評価方法）		
		運動への 関心・意欲・態度	運動についての 思考・判断	運動の技能
1	1 オリエンテーション 学習の進め方を知り，学習の見通しを持つ。 ・ルールの確認，グループ編成・役割決め	③ (観察)	① (観察)	
	2 試しのゲーム 3 振り返り・片付け ・学習カードの活用の仕方について			
2	1 用具や場の準備，準備運動 2 学習課題の確認	① (観察・学習カード)		
3	ゲームで見付けた課題の解決に向けて取り組もう。 ※ゲームはすべて簡易化されたゲーム			
4	3 ゲーム① 4 課題解決についての話し合い ・ルールの工夫，効果的な攻め方について			① (観察)
	5 チーム練習			
5	6 ゲーム② 7 振り返り・片付け			② (観察)
	6			
7	効果的な攻め方を生かした攻防ができるようになる。	①・② (観察・学習カード)		
	3 ゲーム① (またはミニゲームでの練習)			
8	4 作戦の話し合いや練習 (または全体での確認)		③ (観察・学習カード)	③ (観察)
	5 ゲーム②			
9	6 振り返り・片付け			③ (観察)

6 単元計画

7 本時

- (1) 本時の目標
- (2) 本時の展開

★ 1 単位時間に，  
おおむね2観点  
まで設定する。

【ポイント】

- 評価規準に基づいて，指導と評価の計画を立てる。
- 指導と評価の計画に従って，指導したことを評価する。
- 2 学年を見通した年間指導計画を作成し，全職員による共通理解のもと，課題解決的な学習を展開する。