

## 1 単元名「セストボール～見いだせ課題！目指せシュート名人～」(ボール運動 ゴール型)

## 2 単元について

## (1) 一般的な特性

- ・集団対集団で競い合ったり、友達と力を合わせて競争したりすることに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。【機能的特性】
- ・コート内での攻守が入り交じり、ボール操作とボールを持たない動きによって、一定時間内に相手チームより多くの得点を競い合うことに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。【機能的特性】
- ・ドリブルやパス、シュートなどのボール操作と、空間に走りこむ、味方をサポートするなどのボール操作に至るための動きからなる運動である。【構造的特性】
- ・攻守が入り交じってゲームを展開するので、ボールをコントロールすることはもちろん、相手や味方の動きを把握し、それらに対応した素早い身のこなしが必要となるため、巧緻性、敏捷性、スピード、全身持久力を高めることができる運動である。【効果的特性】

## (2) 児童からみた特性

- ・作戦がうまくいったとき、友達と協力できたとき、チームが勝ったとき、シュートが入ったとき、パスが通ったとき、相手をかわしてボールを運べたときなどに特に楽しさを感じることができる運動である。
- ・攻撃の仕方や技能が身に付かないとゴールを目指すことが難しい運動である。
- ・攻守の切り替えが早く攻守入り乱れるので、状況を判断するのが難しい運動である。

## (3) 児童の実態 (省略)

## (4) 指導観

## ① 学習における ICT の活用

- ・児童一人一人が効率良く自己やチームの課題と向き合い、高め合うことができるようにするために、学習カードや振り返り、作戦会議などは全てタブレットで行うことができるようにする。ただし、ICTの操作と運動量の確保とを両立するために、タブレットの学習カードの使い方等はあらかじめ指導しておく。また、動画撮影係をつくって試合の記録を残すことで、次回のチームの作戦に生かせるようにする。

## ② ゴールに必要な動きのポイントの明確化

- ・自分の課題を見いだすために、ドリブル、パス、シュートの運動局面ごとのポイントが示されているポイントカードを用いる。タスクゲームやチーム練習、試合を行う前に、その学習カードを確認することで自分やチームの課題が再確認でき、課題に合わせた練習や作戦を立てることができるようにする。

## ③ チーム全体で楽しめるメインゲームの工夫

- ・安心シュートエリアの設置……ディフェンスを気にせず安心してシュートが打てるエリアを作る。
- ・アタック専用フリーマンの設置…攻撃専門のフリーマンを置き、常に攻めの数的優位を作る。
- ・みんなでハッピーチャンス……チーム得点×入れた人数をチームの総得点にする。

◎以上の手立てをとることで、一人でも多くの児童がセストボールの楽しさやできるようになった喜びを味わい、自己やチームの課題を見だし、課題解決に向けて主体的に取り組んでいけるであろう。仲間との対話を通して深く学び合えるような学習を進めていくことで、子供たち同士で意欲や技能を高め合っている授業を目指していく。

## 3 単元の目標

- 簡易化されたゲームを通して運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を知り、ボール操作とボールを持たないときの動きができるようにする。(知識及び技能)
- ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた練習や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、表現力等の育成)
- 運動に積極的に取組、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できるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

4 評価規準

評価観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
領域 「ボール運動」 の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・簡易化されたゲームを通して運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解している。</li> <li>・ボール操作とボールを持たないときの動きができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームを行うためのルールを工夫している。</li> <li>・自己やチームの特徴に応じた練習や作戦を選んだり、自己や仲間の考えたことを他者に伝えたりしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・運動に積極的に取り組もうとしている。</li> <li>・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しようとしている。</li> <li>・場や安全に気を配ろうとしている。</li> </ul>
単元 ゴール型 セストボール の評価規準	<p>知①ゴール型（セストボール）の行い方を知り、試合に参加している。</p> <p>技①正確にシュートを打ち、得点を取ることができる。</p> <p>技②ボールを保持する人と自分の間に守備者を入れないように立ったり動き出したりしてパスを通すことができる。</p> <p>技③得点しやすい場所へ移動して、パスを受けてシュートなどを行うことができる。</p>	<p>思①ゴール型（セストボール）を行うためのルールを工夫している。</p> <p>判②自己やチームの課題を見だし、仲間や自己の考えを他者へ伝え、その課題解決のための練習を選んでいる。</p> <p>表③チームの特徴を生かし、効果的に攻めるため作戦を立てて、書き出したり、自己や仲間の考えたことを他者へ伝えたりして、実行している。</p>	<p>愛①ゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。</p> <p>共②仲間の考えや、取組を認めたり、勝敗を受け入れたりしようとしている。</p> <p>協③ルールやマナーを守り仲間と協力しようとしている。</p> <p>責④準備やゲームで分担された役割を果たそうとしている。</p> <p>安⑤安全なプレーを心掛けたり、用具を安全に準備・片付けしたり、気を配ったりしている。</p>

5 指導と評価の計画

学習過程	時間	1	2	3	4	5	6 (本時)	7	8
		オリエンテーション	習得の段階			活用の段階			
はじめ	0 5 10	1 学習の流れの説明 めあての確認 2 チーム編成 3 準備体操 4 場の準備	1 場の準備・健康観察・あいさつ 2 準備体操 3 ドリル運動 ①ピボット ②チェストパス ③バウンドパス ④片手ドリブル ⑤両手ドリブル ⑥シュートゲーム						
なか	15 20 25 30 35 40	5 試しのゲーム (オールコートのゲーム) 6 課題を見出す 7 ドリル、タスクゲームの仕方の確認 8 学習カードの使い方説明	4 ねらい1の確認 <b>得点を取るために必要な動きを習得しよう。</b> 5 タスクゲームに取り組む シュート ・ジャンプシュート ・ドリブルシュート バス&ドリブル ・バス&パスシュート ・バス烏かご	実践 ・3対2	4 ねらい1の確認 <b>チームの課題に合わせて、練習しよう。</b> 5 それぞれの場で必要な練習に取り組む ・自己やチームの課題を見だし、その課題解決に必要な練習を選んで実行する。				
まとめ	45	8 学習カードに記入 9 整理体操・健康観察・片付け	6 ねらい2の確認 <b>チームで作戦を立てて、試合をしよう。</b> 7 作戦タイム ・作戦ボードを使い、本時の試合の攻め方を確認する。 8 メインゲーム ・5対5のルールが簡易化されたゲームに取り組む。 ・控えのメンバーのローテーションを確認するとともに、動画撮影係(記録)児童に指示を出す。						
指導と評価の機会	知技	知①行い方 (観察・学習カード) 技①シュート (観察・学習カード)	技②パス (観察・学習カード)	技③実践 (観察・学習カード)					
	思判表	①ルールの工夫 (観察・学習カード)	②練習の選択 (観察・学習カード)			③作戦の選択・実行 (観察・学習カード)			
	態	⑤安全 (観察・学習カード)	①愛好的態度 (観察・学習カード)			②共生 (観察・学習カード)	③公正・協力 (観察・学習カード)	④責任・参画 (観察・学習カード)	

6 本時の指導 (6/8)

(1) 目標

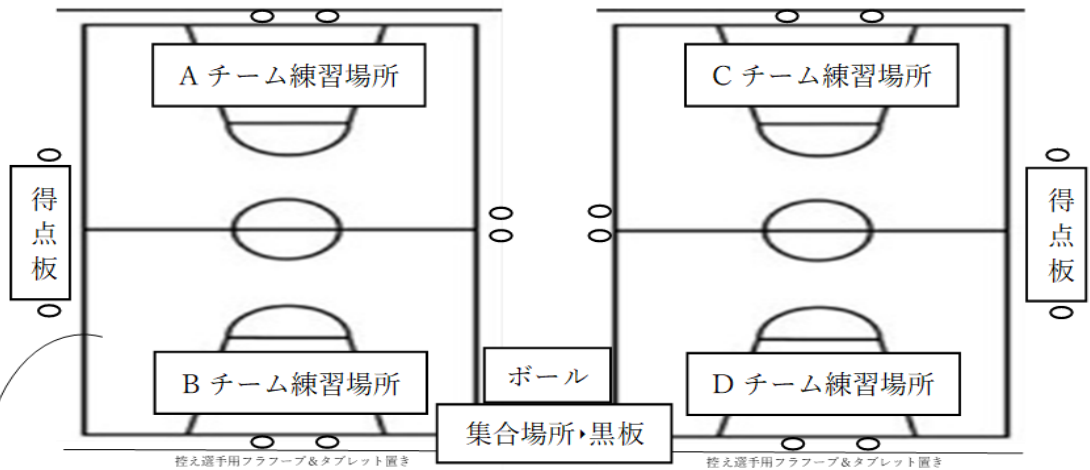
- ◎自己やチームの課題を見だし、仲間や自己の考えを他者へ伝え、その課題解決のための練習を選ぶことができるようにする。  
(思考力、判断力、表現力等の育成)
- ◎仲間の考えや取組を認めたり、勝敗を受け入れたりできるようにする。  
(学びに向かう力、人間性等)

過程	時間	学習内容と学習活動	・指導 ◎評価 ○支援	用具資料
はじめ	10分	1 場の準備・健康観察を行う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・体調が優れない児童がいないか確認をすることで、事故を未然に防ぐ。</li> <li>・音楽にのって体操を行うことで、心と体をほぐすことができるようにする。</li> <li>・運動量を増やすことで次の活動で、十分に動けるようにする。</li> </ul>	得点板 ボール フラフーフ ラジカセ タブレット
		2 準備運動を行う。 ・手首、足首、膝関節を特に十分にほぐす。  【見い出す】 3 ドリル運動を行う。 ・ピボット } ペア ・チェストパス } ・バウンドパス } ・片手ドリブル } 個人 ・両手ドリブル } ・シュートゲーム }		
なか	30分	【自分で取り組む】 4 ねらい1の確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">                         チームの課題に合わせて、練習しよう。                     </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポイントカードを確認することで自分やチームの課題が再確認でき、課題に合わせた練習や作戦を立てることができるようにする。</li> <li>◎自己やチームの課題を見だし、仲間や自己の考えを他者へ伝えて、その課題解決のための練習を選んでいる。(思考・判断・表現)</li> <li>【作戦カード・観察】</li> <li>○作戦を考えたり、自己や仲間の考えたことを他者に伝えたりできない児童 →動作や言葉、タブレットの作戦ボード、前回の試合を記録した動画等を使って、考えたり伝えたりできるようにする。</li> </ul>	黒板 タブレット (ポイントカード) (試合の記録) タブレット 黒板 タブレット (作戦ボード) タブレット (カメラ)
		【広げ深める】 6 ねらい2の確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">                         チームで作戦を立てて、試合をしよう。                     </div>		
		7 作戦タイム ・前回の試合の反省とタスクゲームで話し合った内容を基に、メインゲームの作戦を立てる。  8 メインゲーム ・5対5の試合を行う。 (アタック専用フリーマンの確認) ・8分の前後半ゲームを行う。 ・得点を入れたチームが順次ローテーションを行う。 ・動画撮影係(児童)が試合記録を録画する。 ・ジャッジは児童間で行う。		

まとめ	5分	<p>【まとめあげる】</p> <p>9 本時のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・得点換算(みんなでハッピーチャンス)</li> <li>・めあてに対する活動の評価</li> <li>・反省カードの記入</li> </ul>	<p>タブレット (反省カード)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・反省カードの観点にそって、自己評価するように助言する。</li> <li>・ねらい①②に対しての自己評価を行うことで、自己理解を深めて次時への課題や意欲向上につなげやすくする。</li> <li>・自己評価を発表させることで、次時への意欲につなげられるようにする。</li> </ul> <p>◎仲間の考えや取組を認めたり、勝敗を受け入れようとしている。 (主体的に学習に取り組む態度)</p> <p>【反省カード・観察】</p> <p>○仲間とうまく関われなかった児童 →役割を果たしたことや、最後まで全力でプレーしたこと、味方を励ます声掛けがあったことなどの取組を、授業のまとめで取り上げて称賛したり、児童が相互に称え合ったりできるようにする。</p> <p>○負けて意欲的に取り組めない児童 →チームに合った作戦を選び直したり、新たな作戦を試したりすることを促すようにする。</p>
		<p>10 整理体操・健康観察・後片付け</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・手首、足首、膝関節を十分にほぐす。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・けが人や体調不良者がいないか、改めて確認する。</li> <li>・得点板やボールを安全に片付けられるように助言する。</li> </ul>

## 7 場の設定

### ①ドリル運動、タスクゲーム、作戦会議、メインゲーム



### ②メインゲーム (2コート) ※例 A対Bの試合の場合

