

単元名 ボール運動「ゴール型」 ～ バスケットボール ～

1 運動の特性

(1) 一般的特性

○2つのチームが入り交じり、チーム内の攻防の役割を分担し、パスやドリブルを使ってボールを運びシュートして得点を競い合うことが楽しい運動である。

(2) 児童から見た特性

○ドリブルやパスをしてシュートが決まったときやチームで考えた作戦で相手チームに勝ったときに楽しさを感じられる運動である。

2 単元の目標

(1) 関心・意欲・態度

○運動に進んで取り組み、ルールやマナー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。

(2) 思考・判断

○ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができる。

(3) 運動の技能

○投げる、受ける、運ぶといったボール操作をしたり、ボールを受けることのできる場所に動いたりして攻守入り交じったゲームができる。

○易しい攻撃の状況の中で、チームの作戦に基づいた位置どりやボール操作によって得点ができる。

3 評価規準

観点	ア 関心・意欲・態度	イ 思考・判断	ウ 運動の技能
学習 具 体 活 動 の 評 価 規 準 に お け る	①進んで練習やゲームに取り組もうとする。 ②ルールやマナーを守り、審判の判定に従いながらゲームを楽しもうとする。 ③場や用具などの安全性を確かめようとする。	①自分のチームに合ったルールや場を選んだり、工夫したりしている。 ②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ゲームに生かしている。	①ボールを投げたり受けたり(パス)、ドリブルしたりすることができる。 ②得点しやすい場所に移動し、パスを受けて得点などを行うことができる。 ③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つことができる。

4 指導計画と評価

	1	2	3	4	5	6	7	8
10	(オリエンテーション) ○学習の進め方を知る。	【全体練習】 ・ボールに慣れる ・パス ・シュート ・パス⇒シュート			【全体・チーム練習】 ・パス ・シュート・パス⇒シュート ・2対1 ・作戦に応じた練習			
20	○ルールやマナー学習カードの使い方を知る。	〈ねらい1〉 ○いろいろな場でゲームをしたり、簡単なルールやマナーを理解したりして、ゲームを楽しむ			〈ねらい2〉 ○自分のチームの特徴が生かせるよう、ルールを工夫したり作戦を立てたりしてゲームを楽しむ			
30	○ボール遊び	【ゲーム】 (総あたり戦)			【ゲーム】 (対抗戦)			
40								まとめ
評価	ア①	イ①	ウ①	ア②	ウ②	ア③	イ②	ウ③

5 指導の工夫

(1) 学習過程の工夫

○毎時間のはじめ、ボール操作の技能や作戦に基付いた動きが身に付くような運動を取り入れる。

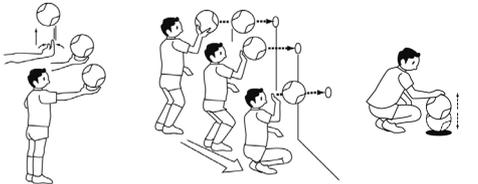
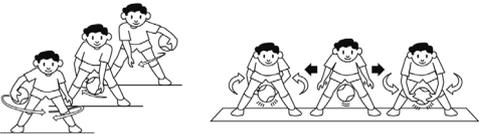
○ねらい2の対抗戦では、チーム練習やねらい1で身に付けた技能を活用できるようにゲームをしていく。

(2) ルール・場の工夫

○ルールや場を工夫することで、運動の楽しさ等に触れさせる。

6 年
No.83

- 1 単元名 バasketボール
- 2 目標 学習の流れをつかむことができる。
- 3 展開 (1/8)

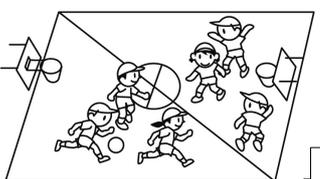
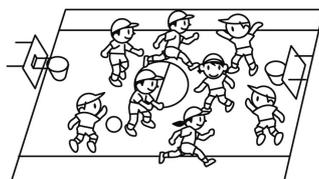
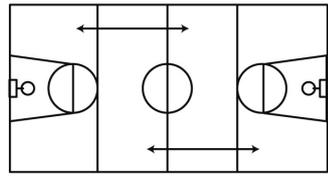
時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
	学習の流れをつかむこと		単元計画表
10分	<p>1 学習の進め方をつかむ。</p> <p>〈1時間の流れ〉ねらい1</p> <p>①全体・チームで基礎練習をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボール遊び・ドリブル ・パス ・シュート等 <p>②チームのめあて、自分のめあての確認。</p> <p>③ゲームの進め方とルールの確認。</p> <p>④ゲームをする。</p> <p>第一試合⇒反省・練習⇒第二試合⇒反省</p> <p>⑤全体で振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習の中で、困ったことや自分たちが活動したルールや場、良かった所を発表し合う。 <p>〈1時間の流れ〉ねらい2</p> <p>①チームで基礎練習をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦に応じた練習。 <p>(各チームで考えていく)</p> <p>②チームのめあて、自分のめあての確認。</p> <p>③ゲームの進め方とルールの確認。</p> <p>④ゲームをする。</p> <p>第一試合⇒反省・練習⇒第二試合⇒反省</p> <p>⑤全体で振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習の中で、困ったことや自分たちが活動したルールや作戦、良かった所を発表し合う。 	<p>○プリントで学習の流れを確認していく。</p> <p>ねらい1では、いろいろな場でゲームをしたり、簡単なルールやマナーを理解したりして、ゲームを楽しもう。</p> <p>○チーム練習では、ボールの取り方や投げ方、ドリブル等のポイントを抑えるために基礎練習をチームで進めていくことを確認する。</p> <p>○前半の動き、ルール、マナー等について反省し、後半に生かす。</p> <p>○チームでルールや場等を反省し、次の時間につなげることが大切であるということを確認する。</p> <p>ねらい2では、ねらい1で学習してきたことを生かし、自分のチームの特徴が生かせるよう、ルールを工夫したり作戦を立てたりしてゲームをしていこう。</p>	 <p>学習カード</p>
30	<p>2 ボール遊び。</p> <p>○ボール遊び</p> <p>ボールつまみ 壁うち ボール起こし</p>  <p>○ドリブル ○パス</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チェストパス ・ショルダーパス ・アンダーパス ・バウンズパス など <p>○シュート (一人)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴール下 <p>○パス⇒シュート (二人) など</p>	<p>◇進んで、練習やゲームに取り組むもうとする。</p> <p>8の字 股下ボールキャッチ</p>  <p>ボールと遊ぶことは、体をほぐしたり温めたりするのに有効です。また、ボールの感覚を身に付けるのに役立ちます。</p>	 <p>ビブス</p> <p>ボール</p>
5	<p>3 本時のまとめをする。</p> <p>4 後片付けをする。</p>	<p>○工夫された場の紹介をし、次の時間への見通しをもたせる。</p>	

6 年
No.84~86

1 単元名 バasketボール

2 目標 ボール操作の技能を身に付け、いろいろな場でゲームをしたり、簡単なルールマナーを理解したりして、ゲームを楽しむ。

3 展開 (2~4/8)

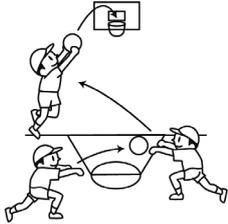
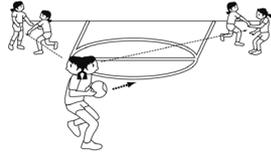
時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
3分	<p>いろいろな場でゲームをしたり、簡単なルールやマナーを理解したりすること</p> <p>1 協力して、用具やコートの準備をする。</p>	○進んで取り組んでいたり、友達と協力して取り組んだりしている児童を称賛する。	学習カード
15	<p>2 学習の活動と内容を確認する。</p> <p>3 全体基礎練習をする。</p> <p>○パス、ドリブル、パスゲーム、シュート等</p>	○ボールの投げ方、受け方、ドリブル等のポイントを積極的にアドバイスしていく。 ◇ボールを投げたり受たり(パス)、ドリブルしたりすることができる。	ビブス ボール 得点板
20	<p>ねらい1 いろいろな場でゲームをしたり、簡単なルールやマナーを理解したりして、ゲームを楽しむ</p> <p>4 ゲーム1をする。 (ルールの例)</p> <p>○男女混合 1チーム3~4人 ○ゲーム開始・得点後はセンターから ○1ゲーム8分 ○ボールは選んでもよい ○得点は男子1点、女子2点</p> <p>コート内が3対2など、人数に違いがあるといいよ。</p> <p>【トライアングルコート】 </p> <p>【3ゾーンコート】 </p> <p>【フラットコート】 </p>	<p>○3つの場を経験していくことで自分たちに合った場を見付けさせていく。</p> <p>◇ルールやマナーを守り、審判の判定に従いながらゲームを楽しもうとする。</p> <p>守りと攻めの役割がはっきりするね。 マークする友達もはっきりするよ。</p> <p>いつも守るゾーンに入ることのないようにローテーションを組むといいよ。</p>	
7	<p>5 チームで反省をする。</p> <p>6 ゲーム2をする。</p> <p>7 相手チームと反省する。</p> <p>8 全体で学習のまとめをする。</p> <p>9 後片付けをする。</p>	<p>○ゲーム1の反省(問題点,ルール,動き)をし、ゲーム2に生かすように助言する。</p> <p>◇自分のチームに合ったルールや場を選んだり、工夫したりしている。</p> <p>○話し合いの観点として『ルール』『問題点』『友達の良かった所』を提示し、話し合いをさせる。</p> <p>○必要に応じて次の時間につながる練習方法を紹介する。</p> <p>○協力して素早く片付けるように声をかける。</p>	

6 年
No.87～90

1 単元名 バasketボール

2 目標 自分のチームの特徴が生かせるよう、ルールを工夫したり作戦を立てたりしてゲームを楽しむ。

3 展開 (5～8/8)

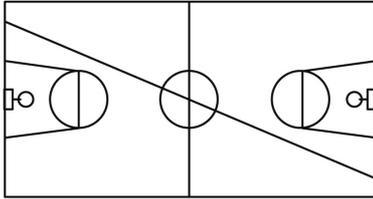
時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
3分	1 協力して、用具やコートの準備をする。	○進んで取り組んでいたり、友達と協力して取り組んだりしている児童を称賛する。	学習カード ビブス ボール 得点板 作戦板
25	2 チーム練習をする。 ○シュート・ドリブルシュート ○パス→シュート  ○2対1 →	○今まで学習してきたもので体をアップさせる。 ○ボールをもらうためにスペースに動くことよということを積極的にアドバイスしていく。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">『誰にパスをすると得点に結びつくか』『ディフェンスは誰をマークしているか』など、視野を広げるには、3対2は効果的な練習方法です。</div> → ○3対2 	
	ボールを持ったら『パス』か『ドリブル』か『シュート』かを素早く判断することが大切です。 	○対戦するチームについて話し合い、ルールや作戦を確認する。	
	ねらい2 自分のチームの特徴が生かせるよう、ルールを工夫したり作戦を立てたりしてゲームを楽しむ		
	4 ゲーム1をする。	◇場や用具などの安全性を確かめようとする。	
	5 チームで反省・練習をする。 ゲーム1のみんなの動きや作戦について話し合い、動きの確認をしてゲーム2にのぞもう。	○チーム同士で話し合い、どんな場で、どのようなルールで行うか確認するように助言する。	
10	6 ゲーム2をする。 	◇得点しやすい場所に移動し、パスを受けて得点することができる。 ◇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ゲームに生かしている。	
7	7 相手チームと反省をする。	◇ボールを保持する人と自分の間に守備を入れないように立つことができる。 ○話し合いの観点として『友達の良かった所』(動き、がんばったところ)や作戦の良かった所を提示し、話し合いをさせる。	
	8 全体で学習のまとめをする。	○作戦や動き、がんばっていた児童を紹介し、良い動きを共有するとともに、次の時間につなげる。	
	9 後片付けをする。	○必要に応じて次の時間につながる練習方法を紹介する。	
	10 8時間目の最後に学習のまとめをする。	○協力して素早く片付けるように声をかける ○単元を通して学習を振り返ることで自己評価をさせる。	

6 補助資料

(1) 場の設定の例

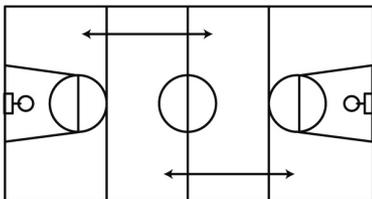
児童の実態に応じて場を設定しましょう。

【場づくり例1 トライアングルコート】



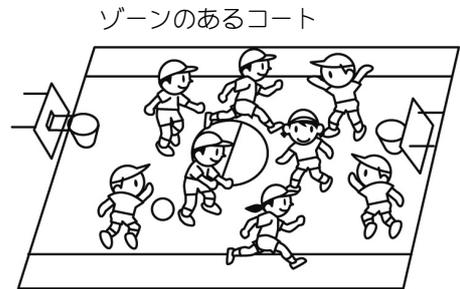
*ラインの引き方や人数の違いをつくることで
攻防に違いがでます。

【場づくり例3 横グリッドコート】

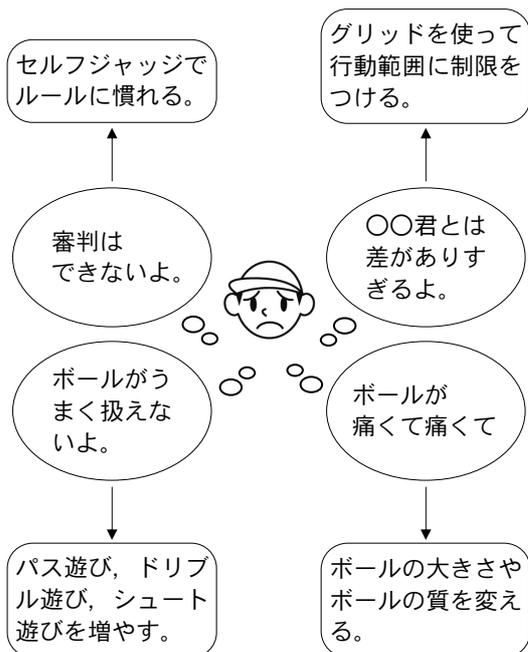


*いつも守るゾーンに入ることがないように
ローテーションを組みましょう。

【場づくり例2 3ゾーンコート】



(2) つまずきと教師の支援



ボール運動では「ねらい②」の
学習も考え、なんでもいえるよ
うなかかわり合いができるよ
うな支援が大切になってくる。
場づくりやルールの工夫だけで
ゲームが楽しめるかというそ
うではない。

チームの特徴を見付ける視点は…

- ・中心となる児童の動き
- ・得点パターン
- ・ポジション



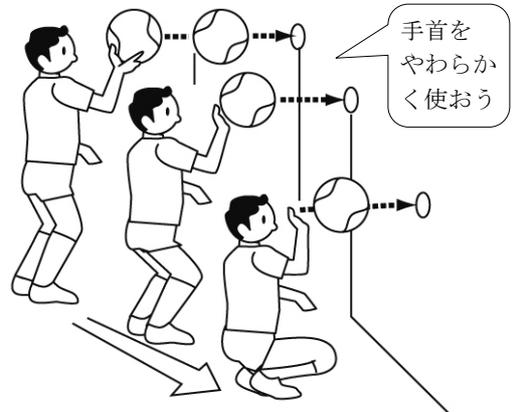
(3) 練習方法

～ボール遊び〈1人〉～

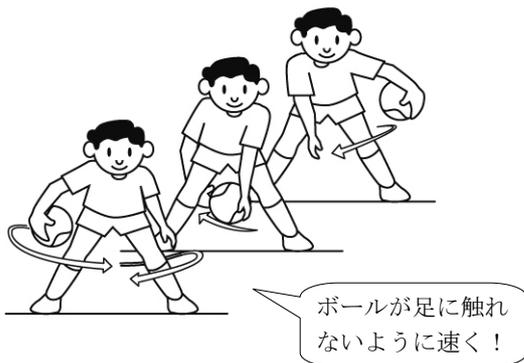
○ボールつまみ



○壁うち



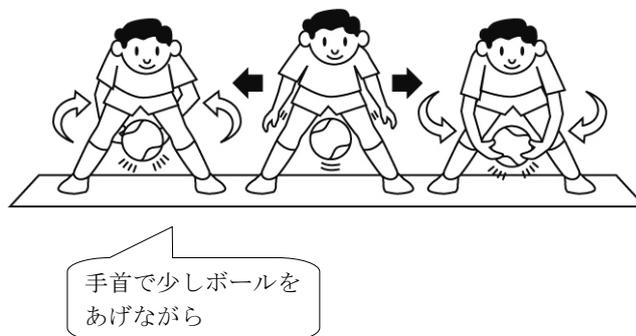
○8の字



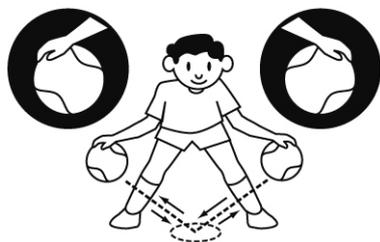
○ボール起こし



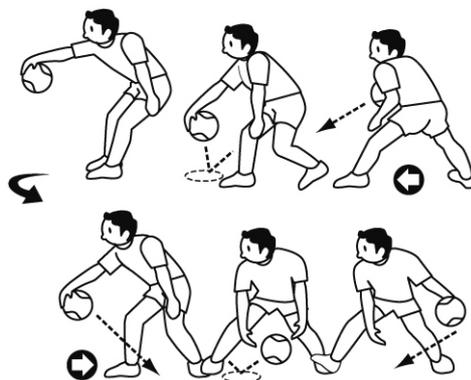
○股下ボール前後キャッチ



～ドリブル～
○両手切り返し



○フロントチェンジ



○片手前後左右切り返しドリブル

手首の方向に注意して
手のひらと手首でポーズを包みこむように



○ドリブル相撲

線から出たら
負けだよ!



○ドリブル鬼ごっこ

相手の位置を
考えながら
素早く動こう

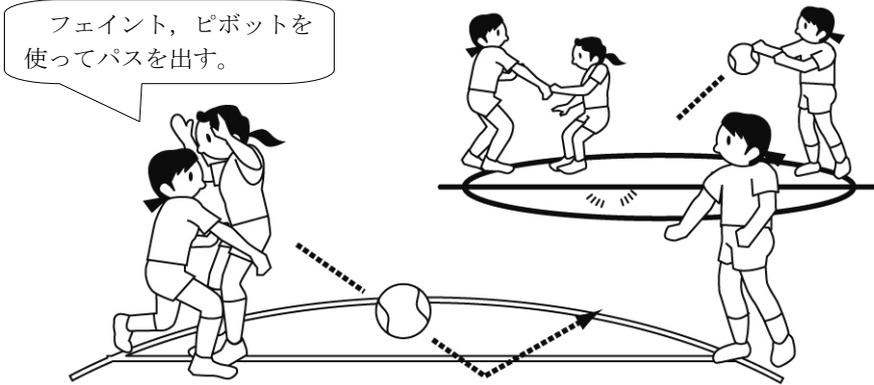


片手でできるようになったら、
両手ドリブルでもやってみよう。

○2対1

ディフェンスをひきつけ、パスを出せるようにすることが大切です。

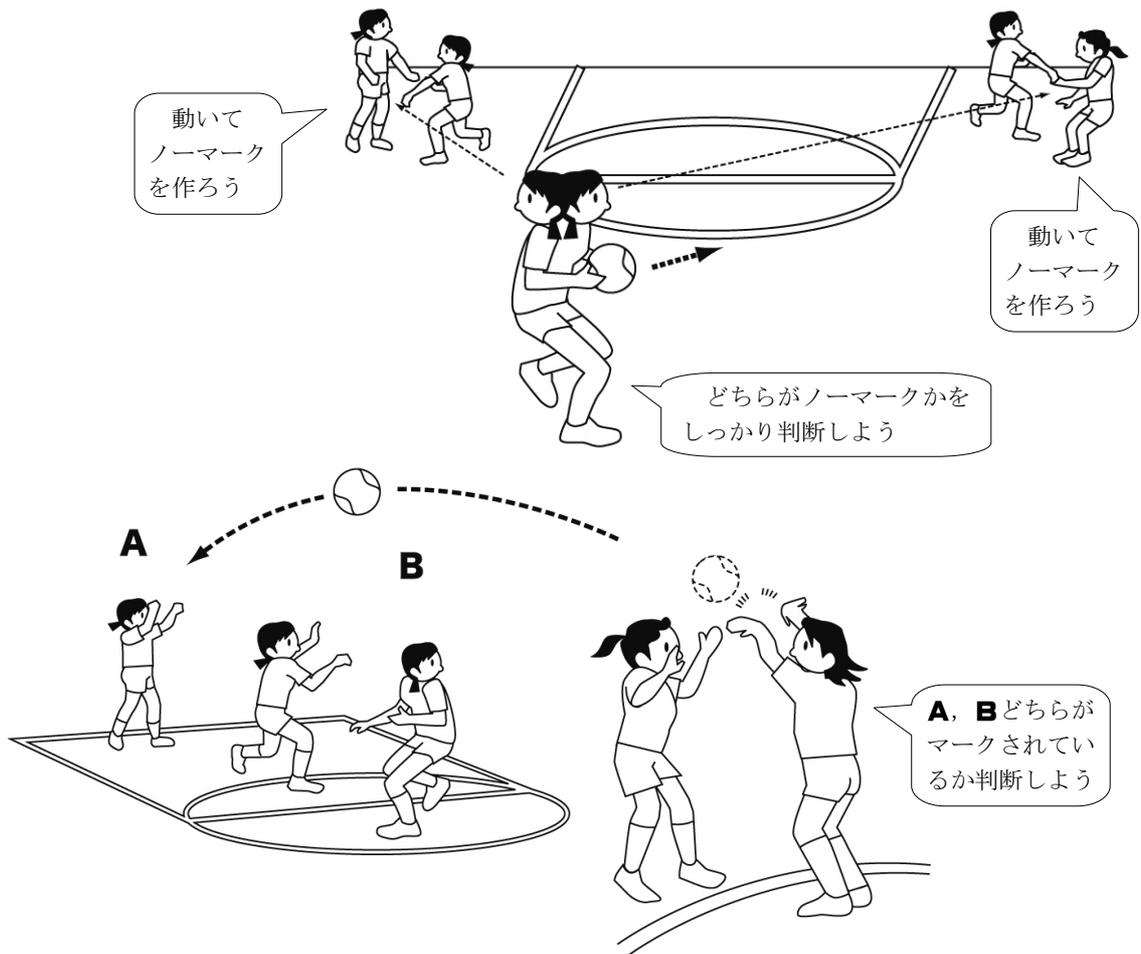
・最初はその場で行います。なれてきたらピボットを入れ変化をつけてプレーしてみましょう。



○3対2

より有利なプレーを選ぶためには、視野の広さがとても大切です。「誰にパスすると得点に結びつくか」「ディフェンスは、誰をマークしているか」などを判断することで、個人プレーからチームプレーへとつながります。3対2は、視野を広げる効果的な練習方法です。

3対2 (ハーフコート)



ディフェンスが近付いて守っている場合は、空いているオフENSESを見付けて素早くパスを回して攻めます。
ディフェンスが離れて守っている場合は、ドリブルで引きつけてきっかけを作りましょう。

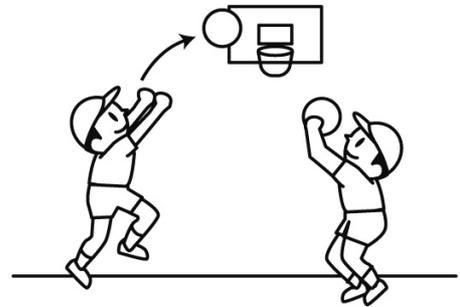
○ドリブルシュート

(ランニングシュート)



○いろいろな角度からのシュート

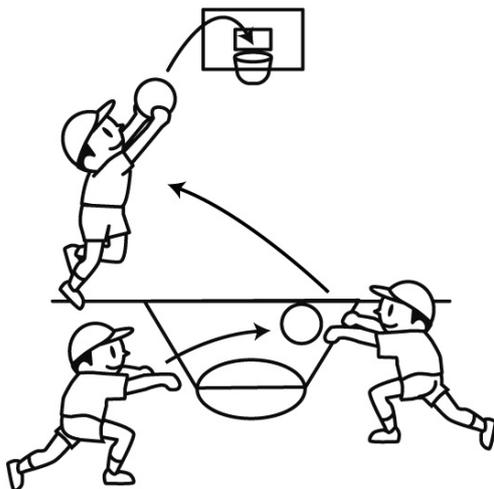
◎シュートしやすい場所からシュートして、1分間に何本入るか争う。



1分間シュートゲーム

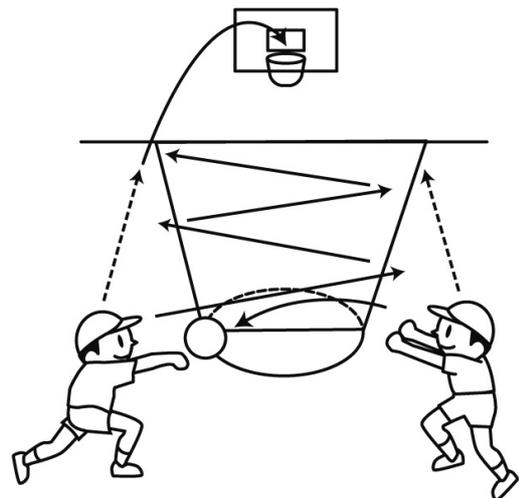
○パスアンドラン

◎パスをしたらずすぐゴール近くに走り、シュートする。



パスアンドランの練習

◎2人組でパスをしながら、最後にシュートする。



2人で走りながらパスの練習

7 学習カードの例

バスケットボール学習チームカード①

ねらい① 簡単なルールで、ゲームを楽しむ。		()チームのメンバー			
		①	②	③	④
		④	⑤	⑥	
ルール ☆ゲームの人数は4人(オフェンスマンは点線より相手陣地に入ることができない) ☆試合時間は4分間。(前・後半) ☆選手交代は、前後半の途中で行う。 ☆全員が得点できたらボーナス得点(10点)					
6月 日		6月 日		6月 日	
対戦①()チーム	対戦②()チーム	対戦①()チーム	対戦②()チーム	対戦①()チーム	対戦②()チーム
<今日のチームのめあて>		<今日のチームのめあて>		<今日のチームのめあて>	
結果 勝負分	結果 勝負分	結果 勝負分	結果 勝負分	結果 勝負分	結果 勝負分
()対()	()対()	()対()	()対()	()対()	()対()
相手チームの特徴は？		相手チームの特徴は？		相手チームの特徴は？	
ゲームをふりかえてみて (感想・自分たちのチームの持ち味など)		ゲームをふりかえてみて (感想・自分たちのチームについて・次回もっとこうしてみよう)		ゲームをふりかえてみて (感想・自分たちのチームについて・次回もっとこうしてみよう)	

バスケットボール学習チームカード②

ねらい② 自分たちのチームに合った作戦を工夫してゲームを楽しむ。		()チームのメンバー			
		①	②	③	④
		④	⑤	⑥	
ルール ☆ゲームの人数は4人 ☆試合時間は4分間。(前・後半) ☆選手交代は、前後半の途中で行う。 ☆					
6月 日		6月 日		6月 日	
対戦①()チーム	対戦②()チーム	対戦①()チーム	対戦②()チーム	対戦①()チーム	対戦②()チーム
<今日のチームのめあて>		<今日のチームのめあて>		<今日のチームのめあて>	
相手チームの特徴は？		相手チームの特徴は？		相手チームの特徴は？	
今日の作戦は？		今日の作戦は？		今日の作戦は？	
結果 勝負分	結果 勝負分	結果 勝負分	結果 勝負分	結果 勝負分	結果 勝負分
()対()	()対()	()対()	()対()	()対()	()対()
ゲームをふりかえてみて (感想・作戦はうまくいったか・次回もっとこうしてみようなど)		ゲームをふりかえてみて (感想・自分たちのチームについて・次回もっとこうしてみよう)		ゲームをふりかえてみて (感想・自分たちのチームについて・次回もっとこうしてみよう)	