

第5学年 体育科授業構想シート

授業者 則藤 一起

本実践の主張点	データを活用させることで、シュートが入りやすい場所を探そうとし、みんなでゴールを決めるためにどのようにプレーをすればよいか考え続けるであろう。
---------	---

1. 単元名 Basketball 5 B ウィンターリーグ ～探せ！^{m y s h o o t} マイ シュート ^{r a n g e} レンジ～

2. 5年B組の子ども

本学級の子どもたちは、身体を動かすことが非常に好きである。体育では、「走り高跳び」や「跳び箱運動」など個人種目単元で友だちとかかわりながら自分の目標に向かって活動してきた。2学期に行った「ハンドボール」では、ボールに不慣れな子どももいたが、スポンジドッジボールを使用することで怖がらずにパスを受けたりキーパーをしたりすることができた。単元を進めるうちに、前に動こうという意識も付き、よく動いた。しかし勝ち負けにこだわったり、あきらめてしまったりする子どももいる。本単元では、シュート率のデータを取ることで、自分の得意なシュートレンジを見つけ、どのようにすればゲーム中でもシュートを決めることができるのかを考え、活動する楽しさを味わわせたい。

3. 何ができるようになるか

探究力	・シュート率をもとに、どのようにすればゲーム中でもシュートをうつことができるのかを考え、取り組み続ける力
省察性	・どのようにすればシュートをうつことができるのかをふり返り、自己やチームの活動を修正・改善する力

4. 何を学ぶのか

① 単元の目標

5 B ウィンターリーグに友達と協力して積極的に取り組み、シュート率を基に自分の得意なシュートレンジを知り、速攻や素早いパスなどの様々なかかわし方で相手をかかわしてシュートをうつことができる。

② 教材の価値

本単元は、オールコートでプレーヤーは3人で行う。1グループは3～4人で、2グループをバディチームとする。コート外からの声かけにより、苦手な子どもが動きやすい環境をつくる。ルールではドリブルを“なし”とし、攻撃はパスをつないで攻める。しかし、後半に守備の動きが良くなってくことを考え、1ドリブルを入れることも考えておく。また、ボールを持てば必ずリングにシュートをうちたくなるくらい魅力的なものにしたいため、苦手な子どもが「外したらどうしよう」と思うのではなく、積極的にうつことができるように“リングに当たれば1点、入れば3点”とする。

③単元の目標を達成するためのデータサイエンス

どこからシュートが入りやすいかデータを取ることで、ゲームでも自信をもってその場所に動こうとする。しかし、その場所に動いても相手に守られてシュートがうてないこともある。そこで、動いて相手をかかわしてボールをもらおうとするような、ボールを持たない時の動きを考えることにつながるだろう。個人で取ったデータ通りにいかずに試行錯誤することや、どこからうてばよいかのアドバイスをもらうことにより、マイシュートレンジを考えることにつなげていく。

5. どのように学ぶのか

①働かせたい思考スキル

くらべる つなげる まとめる 広げる 予想する 見方を変える

②学習内容を理解し、資質・能力を育成するための学習過程

単元計画とデータサイエンス（全8時間＋学活2時間） 本時5/8

*シュートのデータ収集（学級活動や休憩時間、朝の活動などで）

○オリエンテーションと試しのゲーム（3時間）

- ・試しのゲームをして、ルールやゲーム、データの取り方に慣れる。
- ・どうすればシュートをうつことができるかを考える（パスでの攻め方の工夫）。

○トライゲーム（3時間）【本時】

- ・マイシュートレンジをもとに、ゲームでも積極的にシュートをうつ。
- ・チーム内の個人の特徴を考えてゲームに取り組む（ボールを持たない時の動きや、どのような作戦が合っているかを考える）。

○5 B ウインターリーグ（2時間）

- ・速攻やアシストパスなど今まで取り組んで身に付けてきたことを活かして、5 B ウインターリーグに取り組む。

○ノーリツアリーナでの活動（学活2時間）

- ・本場のゴールで5 B バスケを楽しむ。

6. 何が身についたか

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
評価規準	データを基にチームでどのように動けばシュートをうちやすいかを理解しているとともに、パスによりボールを運び、シュートをうつことができる。	データを基にシュートレンジを考えたり、ボールを持った時や持たない時の動き方を考えたり、自己やチームの課題に応じて作戦を選んだりするとともに、それらを友だちに伝えている。	5 B バスケの楽しさや喜びを味わうことができるよう、積極的に取り組もうとしている。

第5学年 体育科学習指導本時案

授業者 則藤 一起

日時：令和2年1月25日（土）第5校時（13:15～14:00）

対象：第5学年B組 26人

場所：体育館

本時の主張点	シュートレンジのデータ表に着目させることで、みんなでゴールを決めるためにはどのように動けばよいか作戦を考えるだろう。
--------	--

1. 本時について

本時は、攻め方を考える第2時である。これまでのゲームやチームの活動をとおして、子どもたちはボール操作に随分慣れてきている。しかしパスをもらってからの判断については、まだまだ遅く、もらってから“どうしよう”と考えている子どもがいる。パスをすばやくつなぐことを意識させ、シュートをうつことにつなげたい。その際、今まで取ったデータを基に、自分の得意な場所に動けるようにもしたい。前時まで、速攻やアシストパスについても考えてきているので、より判断が早くなるように、バディチームからしっかりと声をかけさせ、攻守の切り替えを早くさせたり、ボールを持たない時の動きにつなげたりしたい。このことが個やチームの動きの広がりにも生かされ、シュートをうつことにつながるだろう。

2. 本時における探究的な学びと省察性の働き

“シュートを決めたい”というのが究極の思いである。そのために、相手にじゃまされずにシュートをうつことができる、決まる確率が増える。シュートの仕方についてはこれまでに取り組んできた。「どうすれば決まりやすいの？」→“バックボードの四角を狙うと入りやすいよ”→「ボードの四角を狙ってみよう」や、「どうすればシュートがうてるの？」→“1人だとすることができる”→①「パスをつないで素早くつないでシュートを決めよう」や②「自分のシュートレンジに素早く動いてシュートを決めよう。」などである。しかし瞬時の判断は難しく、シュートがまだうてないでいる子どもがいる。自分たちのチームは、どのような作戦が合っているのかを考え、全員がシュートをうつことができるように、速攻の方法やアシストパスをもらう位置などから作戦を考えさせる。

3. 本時におけるデータサイエンス

自分たちのシュートレンジの表から、得意な場所を知り、作戦に生かしていく。また、まだシュートをうつことができていない子どもを中心にした作戦を考えさせたい。相手チームのシュートレンジの表から、誰がよくシュートをうっているのか、どこからうっているのかを知り、守り方にもつなげていきたい。

4. 本時の目標

データを生かして、攻め方の作戦を考えてゲームに取り組む。(思考・判断・表現)

5. 本時の展開

学習活動と予想される子どもの反応	留意点・評価
<p>1. 準備運動（シュート）と課題の確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ○今日は、ここから決めたいな。 ○結構入るようになってきたな。 	<ul style="list-style-type: none"> ●それぞれのシュートレンジが妥当かどうか判断する。もう少し離れてもよさそうな場合は、遠くからうってみることを促す。 ●今まで取ってきたデータを示し、どのような攻め方ができるか考えさせる。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">データを生かして攻め方を考えよう</div>	
<p>2. パワーアップタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ○前も上手くいったから、ボールを持ったらすぐに走ってよ。 ○ここに動くから、パスをしてよ。 ○もっと早く出して。 <p>3. ゲーム（3分×4）</p> <ul style="list-style-type: none"> ○⑦番からシュートうてるで！ ○相手がいると、なかなか上手くないかないな。 <p>4. 振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ○パスが上手く通ったからよかった。 ○もう少しで上手いきそうだったのに、惜しかったな。ここを工夫すればいいかも。 	<ul style="list-style-type: none"> ●自分たちのチームのデータを基に作戦を考えさせる。 ●自分たちのチームの得意なシュートレンジからうつことも考えさせる。 ●バディチームから、ボールを持っていない仲間への声かけをたくさんさせる。 ●シュートをうてずにいるチームに入って、作戦を再考させる。 ☒攻め方の作戦を考えてゲームに取り組んでいる。(教師の視察, 個人カード) ●作戦が上手くいったチームはどうしてなのか, 上手いかなかったチームはどうすればよいかを考えさせる。 ●かわす動きでよかったものを共有する。