

単元名 ゴール型「バスケットボール」

1 運動の特性

〔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。

〔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時やチームで考えた作戦で相手チームに勝った時に楽しさを感じられる運動である。

2 単元の目標

学びに向かう力, 人間性等

運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、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することができる。

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、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができるようにする。

思考力, 判断力, 表現力等

ルールを工夫したり、自己やチームの特徴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にする。

3 評価規準

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
学習活動における 具体的評価規準	①バスケットボールのルールを理解している。 ②フリーの味方にパスを出したりシュートしたりする仕方を理解しているとともにそれを行うことができる。 ③ボール保持者と自分の間に守備者が入らないように移動することができる。	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進んで運動やゲームに取り組もうとしている。 ②場や用具の安全性を確かめている。 ③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している。

4 指導と評価の計画の例

		1	2	3	4	5	6
		場の準備・準備運動・ねらいの確認					
10	オリエンテーション	・学習の見通しをもつ。 ・グルーピング等	ねらい① ・自分たちに合った易しいルールや場を考えて楽しくゲームをする。 ・ボール操作の仕方を理解する。	ねらい② ・自分のチームに合った作戦を工夫してゲームをする。			バスケットボール大会
		整理運動・学習のまとめ・次時の確認・用具の片付け					
評価	知	①		②		③	
	思		①		②		②
	主	①		②			③

5 指導の工夫

メインゲーム

基本ルール

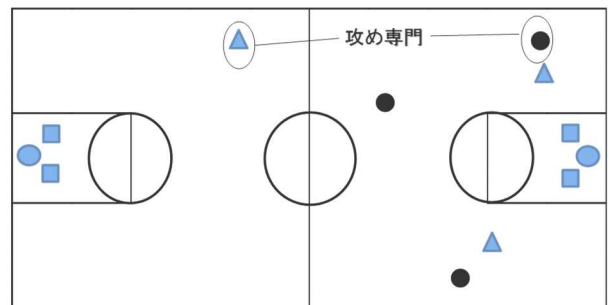
- ・ 1 チーム 4, 5 人程度で構成。
- ・ 3 人対 3 人で試合を行う。
- ・ ゴールを決めたプレイヤーは交代する。
- ・ フリースポットでパスをもらえればフリーでシュートが打てる。(入ってられるのは数秒)
- ・ ドリブルはありか無しかの選択。

工夫例 1

ハーフグリッドゲーム

人数… 3 人対 3 人

- ・ 攻めは 3 人, 守りは 2 人になるようにする。
(攻め専門のプレイヤーは自陣に戻らない。)
- ・ 点を決めた人は交代する。
- ・ ゴール下のフリースポットでは, ディフェンスは守ってはいけない。

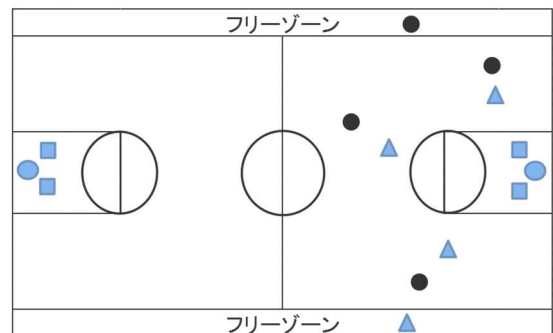


工夫例 2

サイドグリッドゲーム

人数… 3 人対 3 人 + サイドフリースポット 1 名ずつ

- ・ フリースポットのプレイヤーはボールを持って移動してよいが, コート内には入れない。
- ・ パスの出し手がノーマークになるため, 攻撃しやすい。
- ・ ボール運びが苦手でも安全に運べる。

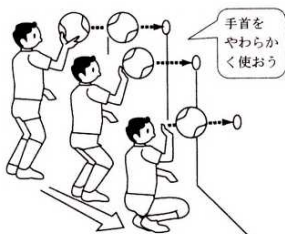


6 技能のポイント

【慣れの運動の例】

① ハンドリング

- ・ 壁打ち



- ・ 両手切り返しドリブル



- ・ 8 の字



- ・ ボール起こし



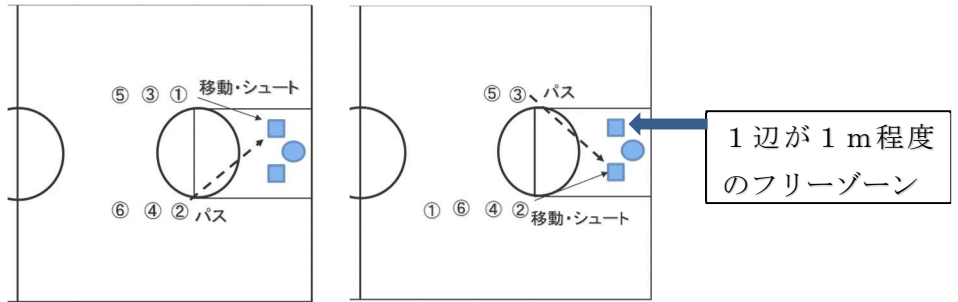
【ドリルゲームの例】

○ゴール下シュート（2分）



- ①パスと同じように額の上で親指と人差し指で三角を作る。
 - ②中腰の位置までしゃがむ。
 - ③手のひらをゴールに向ける感じでふわっと山なりに打つ。
慣れてきたら手のひらが外側に向くよう手首をひねる。
- ※ボールは指の腹で持ち、手のひらはつけない。

①～⑥までのシュートを時間内で繰り返し練習する。



○ドリブルシュート（2分）



- ①ゴール前でボールを両手で持つ。
- ②利き手と同じ足から「1歩」
- ③上にジャンプしながら「2歩」
- ④利き手と同じ足の膝を上げながら「シュート」

○三角パス（1分）

- ・パスを出したら、パスをした方向に向かって走って移動する。
(パスアンドランの動きに繋がる)
- ・慣れてきたら、パスした方とは反対方向に移動する。
(スペースを作る動きに繋がる)

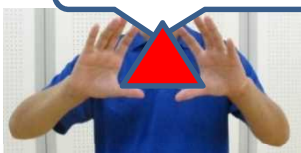
○パスの受け方

- ・手はおにぎりの形。
- ・膝を曲げて手を出す。
- ・胸より上のパスは人差し指を上向き。
- ・胸より下のパスは人差し指を下向き。

○パスの出し方

- ・脇を締める。
- ・膝を曲げる。
- ・両手でボールを押し出す。
- ・片足を踏み込む。

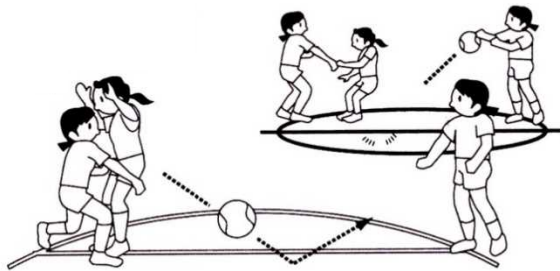
おにぎりの形にする。



ボールの持ち方

【タスクゲームの例】

① 2対1

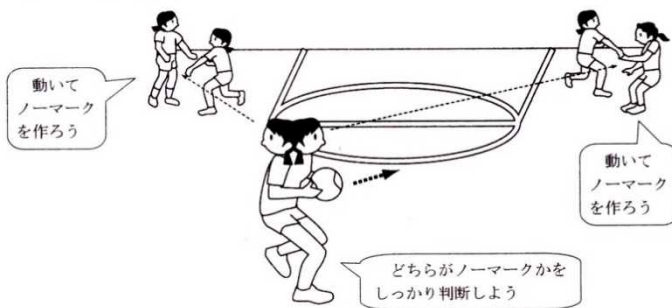


- ・パスやドリブルを使ってボールを運んでシュートをする。
- ・ディフェンスの位置によってドリブルかパスを選択する。
- ・味方がノーマーク→パス
- ・ドリブル→ディフェンスが近づく→パス

ボールを持ったらゴールに体を向けることでディフェンスや味方の位置がわかる。

ボールと自分の間にディフェンスが入らないように移動してパスを受ける準備をする。

② 3対2



- ・ドリブル→ディフェンスが近づいてくる→ノーマークの味方にパス
- ・ノーマークの味方がいる→パス

ボールを持ったらゴールに体を向けることでディフェンスや味方の位置がわかる。

ボールと自分の間にディフェンスが入らないように移動してパスを受ける準備をする。

【運動の苦手な児童・配慮が必要な児童への手立て】

【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ことが苦手な児童】

シュートが入りやすい場所に目印を付けたり、ボールを保持した際に最初にゴールを見ることを助言したりするとよい。



ボードに対して45度の位置から黒い四角枠の角（×印）を狙うと入りやすい。

【ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備することが苦手な児童】

仲間がゴールの位置を教えるようにするとよい。

高 学 年
ボ ー ル 運 動

単 元 名 : ゴール型「バスケットボール」

目 標 : 学習の流れやルールを理解し、楽しくゲームをすることができるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

時間	学習内容と活動	指導・支援(○) 評価(☆)	用具・資料
0	1 オリエンテーションをする。 ・学習の進め方を知る。 ・学習カードの使い方を知る。 ・安全面で気をつけることを知る。 ・チーム編成をする。 ・ゲームのルールを知る。	○学習の流れがわかる掲示物を準備して、児童が理解できるようにする。 ○チームは技能面を考慮して、バランスよく編成する。	学習の流れ 用具配置図 学習カード
15	2 学習のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> バスケットボールのルールや練習の仕方を理解しよう。 </div>		
	3 準備運動をする。 ・手首足首、腕や肩回しをして、よく使う部分を意識する。 ・ドリブル鬼ごっこ ・二人でパスキャッチ ・ <u>ボール集め【体力向上(すばやく動作をくり返すために)のページ】</u>		バスケットボール
20	4 ドリルゲームをする。 ・ゴール下シュート ・ドリブルシュート ・三角パス 5 ミーティングをする。 ・自分がマークする相手や攻める場所などの簡単な話し合いをする。	○各種目のポイントを意識させる。 ※技能のポイントを参照。	
	6 試しのゲーム(1試合5分程度)をする。(3対3のゲーム) ・個人とチームの課題を把握する。 ・ゲームのルールを確認する。 【ルールの例】 ・ゴール下にフリーゾーンを設置 ・シュートを決めた人は交代	○作戦ボードを準備し、児童に操作させながら、各ポジションの位置と役割について考えさせる。 ○ゲームに出ないチームや児童は得点係や審判を行う。 ☆バスケットボールのルールを理解している。【知識・技能】 ☆進んで運動やゲームに取り組もうとしている。【主体的に学習に取り組む態度】	作戦ボード 得点板 ビブス
40	7 学習のまとめ・整理運動をする。 ・学習の課題を話し合う。 ・よりよいルールを話し合う。 ・学習カードを記入する。 ・整理運動をする。 ・片付けをする。	○うまくいったところや本時の課題を振り返らせるようにする。 ○ルール上の課題を話し合わせる。 ○次時の見通しをもたせる。	学習カード

高 学 年
ボ ー ル 運 動

単 元 名 : ゴール型「バスケットボール」

目 標 : チームに合った練習の場やゲームのルールを工夫して、楽しくゲームをすることができるようにする。

道 ず じ	1	2	3	4	5	6
-------	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援(○) 評価(☆)	用具・資料
0	<p>1 準備・準備運動をする。</p> <p>2 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>チームに合った練習の場やルールを工夫して楽しくゲームをしよう。</p> </div>	<p>○学習の流れがわかる掲示物を準備して、児童が理解できるようにする。</p>	<p>学習の流れ 用具配置図 学習カード</p>
10	<p>3 ドリルゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴール下シュート ・ドリブルシュート ・三角パス <p>4 タスクゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2対1 	<p>○各種目のポイントを意識させる。 ※技能のポイントを参照。</p> <p>○ローテーションして移動することで、効率的に活動できるようにする。</p> <p>○すべてのポジションを経験させるために、場所は固定しないでローテーションをするように声掛けをする。</p>	<p>バスケット ボール</p>
25	<p>5 ミーティングをする。</p> <p>6 メインゲーム(1試合5分程度)をする。 (3対3のゲーム)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人とチームの課題を把握する。 ・ゲームのルールを確認する。 <p>【新たなルールの例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・サイドにもフリーゾーンを設置する。 ・攻撃専門のプレイヤーを決め、アウトナンバーでゲームを進める。 	<p>○作戦ボードを準備し、児童に操作させながら、各ポジションの位置と役割について考えさせる。</p> <p>○ゲームに出ないチームや児童は得点係や審判を行う。</p> <p>○本時のめあてに焦点を当ててゲームをしたり見たりさせる。</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。 【思考・判断・表現】</p>	<p>作戦ボード</p> <p>得点板 ビブス</p>
40	<p>7 学習のまとめ・整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習の課題を話し合う。 ・よりよいルールを話し合う。 ・学習カードを記入する。 ・整理運動をする。 ・片付けをする。 	<p>○うまくいったところや本時の課題を振り返らせるようにする。</p> <p>○ルール上の課題を話し合わせる。</p> <p>○次時の見通しをもたせる。</p>	<p>学習カード</p>

高 学 年
ボ ー ル 運 動

単 元 名 : ゴール型「バスケットボール」

目 標 : 自分のチームに合った作戦を考えることができるようにする。

道 す じ	1	2	3	4	5	6
-------	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援(○) 評価(☆)	用具・資料
0	<p>1 準備・準備運動をする。</p> <p>2 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>自分のチームに合った作戦を考えてゲームをしよう。</p> </div>	<p>○学習の流れがわかる掲示物を準備して、児童が理解できるようにする。</p>	<p>学習の流れ 用具配置図 学習カード</p>
10	<p>3 ドリルゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴール下シュート ・ドリブルシュート ・三角パス <p>4 タスクゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3対2 	<p>○各種目のポイントを意識させる。 ※技能のポイントを参照。</p> <p>○ローテーションして移動することで、効率的に活動できるようにする。</p>	<p>バスケット ボール</p>
25	<p>5 ミーティングをする。</p> <p>6 メインゲーム(1試合5分程度)をする。 (3対3のゲーム)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人とチームの課題を把握する。 ・ゲームのルールを確認する。 <p>【新たなルールの例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・サイドにもフリーゾーンを設置する。 ・攻撃専門のプレイヤーを決め、アウトナンバーでゲームを進める。 	<p>○作戦ボードを準備し、児童に操作させながら、各ポジションの位置と役割について考えさせる。</p> <p>☆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。</p> <p>【思考・判断・表現】</p> <p>○ゲームに出ないチームや児童は得点係や審判を行う。</p> <p>○本時のめあてに焦点を当ててゲームを行ったり見たりさせる。</p>	<p>作戦ボード</p> <p>得点板 ビブス</p>
40	<p>7 学習のまとめ・整理運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習の課題を話し合う。 ・よりよいルールを話し合う。 ・学習カードを記入する。 ・整理運動をする。 ・片付けをする。 	<p>○うまくいったところや本時の課題を振り返らせるようにする。</p> <p>○よりよいルールを発表させる。</p> <p>○次時の見通しをもたせる。</p>	<p>学習カード</p>

高 学 年

単 元 名 : ゴール型「バスケットボール」

目 標 : これまで身に付けた技能を生かして楽しくゲームができるようにする。

ボ ー ル 運 動

道 ず じ	1	2	3	4	5	6
-------	---	---	---	---	---	---

時間	学習内容と活動	指導・支援(○) 評価(☆)	用具・資料
0	1 準備・準備運動をする。	○学習の流れがわかる掲示物を準備して、児童が理解できるようにする。	学習の流れ 用具配置図 学習カード バスケット ボール
5	2 本時のめあてを確認する。		
	チームの作戦を生かしてゲームをしよう。		
	3 ミーティング・タスクゲームをする。 ・試合に向けた作戦を話し合う。 ・自分のチームに合わせた練習をする。	○作戦ボードを準備し、児童に操作させながら、各ポジションの位置と役割について考えさせる。	作戦ボード
15	4 メインゲーム(1試合5分程度)をする。 (3対3のゲーム) ・個人とチームの課題を把握する。 ・ゲームのルールを確認する。	☆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。 【思考・判断・表現】 ☆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している。 【主体的に学習に取り組む態度】 ○ゲームに出ないチームや児童は得点係や審判を行う。 ○本時のめあてに焦点を当ててゲームを行ったり見たりさせる。 ○各試合の前に作戦タイムを設け、次の試合に向けて話し合わせる。	得点板 ビブス
40	5 学習のまとめ・整理運動をする。 ・学習を振り返って話し合う。 ・学習カードを記入する。 ・整理運動をする。 ・片付けをする。	○大会の優勝チームを全体で称賛できるようにする。 ○うまくいったところを振り返らせるようにする。 ○学習を終えて、できるようになったことを振り返らせる。	学習カード

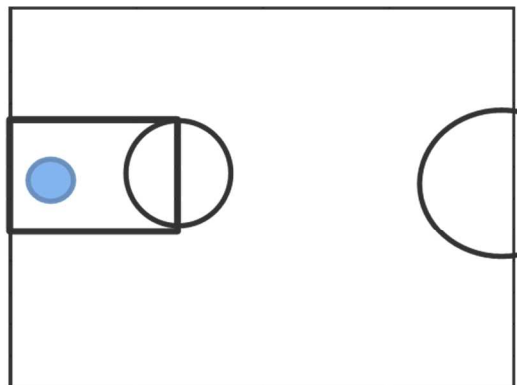
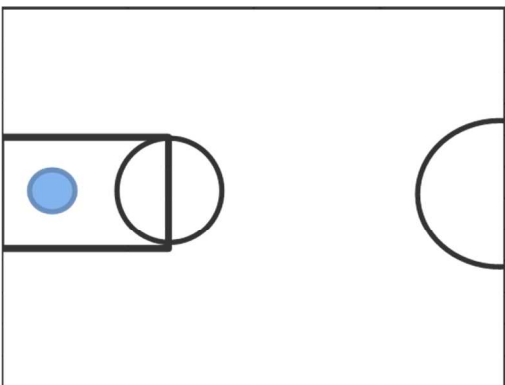
バスケットボール

チーム名

月 日

チームのめあて

作戦



ゲームの結果	対戦相手
—	
—	

チームの良かったところや課題

バスケットボール 学習カード

年 組 番 名前

日にち	今日のめあて	今日の満足度(点)	理由
/			
/			
/			
/			
/			
/			
/			