

小学校の発達段階に合わせた バスケットボールにつながる ゴール型ゲームの実践

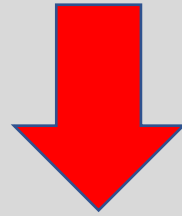
群馬大学共同教育学部附属小学校
北浦 佑基

はじめに

- ・ 前橋市立小学校・・・4年間
 - ・ 高崎市立小学校・・・7年間
 - ・ 群馬大学共同教育学部附属小学校・・・7年目
- ◎研究企画委員長として，学校全体の研究を推進
- ◎公開研究会 6月12日，13日
- 共によりよい生活を創造する子どもの育成
～「自信」に着目した学びのデザインを通して～

体育の本質的意義

体育の見方・考え方



運動やスポーツを，その価値や特性に着目して楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点から捉え，自己の適性等に応じた『する・みる・支える・知る』の多様な関わり方と関連付けること

体育の本質的意義

運動やスポーツの
楽しさや喜びの実感

誰もが

多様な
関わり方

特性に
応じた

体育の本質的意義

運動やスポーツの
楽しさや喜びの実感

規則やルール
教材化

する・みる
支える・知る

運動やスポーツ
の特性に触れる

バスケットボールの魅力（特性）

5対5のバスケットボール

◎シュートをして，得点を決める

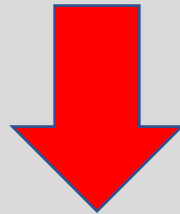
- ・1対1のかけひき
- ・ドリブルで相手を抜く
- ・ノールックパス
- ・豪快なダンク
- ・5人の役割



はじめに

5対5のバスケットボールを
そのままのルールで行うと・・・

- ・ 傍観者
- ・ ボールは爆弾
- ・ 楽しさを味わえない



だからこそ、発達段階に合わせる

バスケットボールの楽しさ

ゴールを決める！

- ◎自分より有利な味方にパス
- ◎フリーでシュートを打つ
- ◎空いているスペースに走り込む
- ◎パスを受けるために動く
- ◎少ない手数で、素早く攻める



学習内容と深い関わり

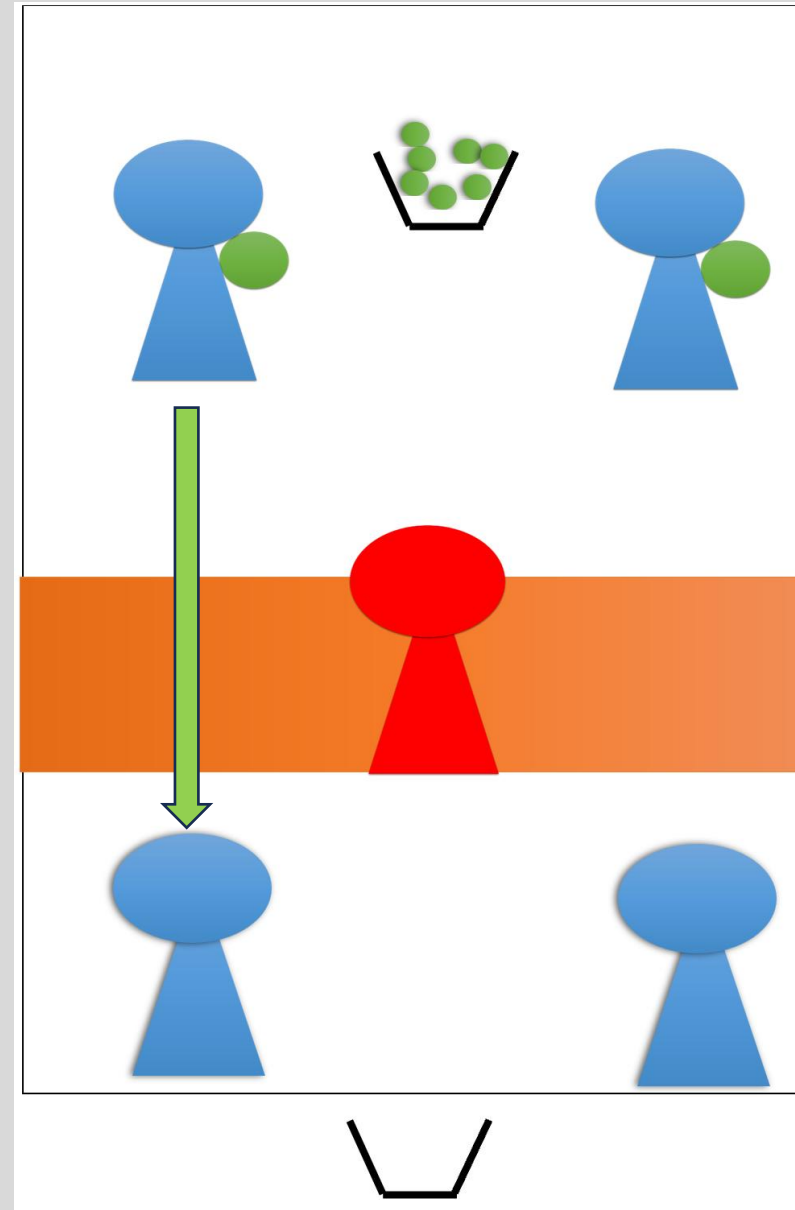
1年 「ボールころころゲーム」

◎ボール操作

- ・ 転がす
- ・ ボールを捕る

◎ボールを持たない

- ・ 捕られない位置
- ・ 守りと自分の位置



問題場面の把握

□つまずきのゲーム映像 【3時間目の学習指導場面】



子どもの困り感

「ボールを守りに捕られちゃう・・・」

動きの工夫① 広がる・同時



動きの工夫② 広がる・時間差



問題場面の把握



子どもの困り感「(後から投げる人が)捕られちゃう・・・」

動きの工夫 受け手が動く



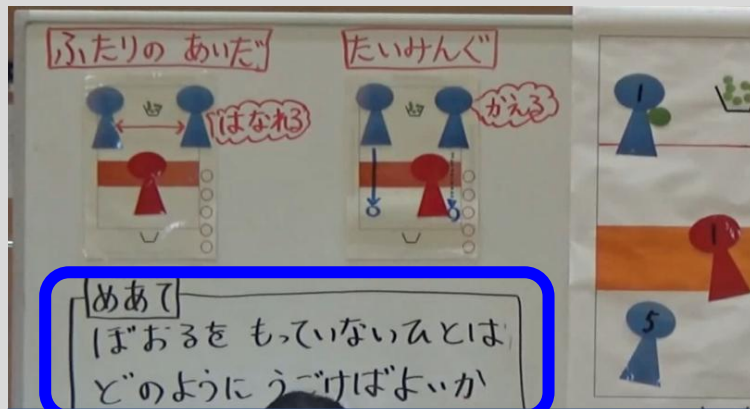
一単位時間の流れ



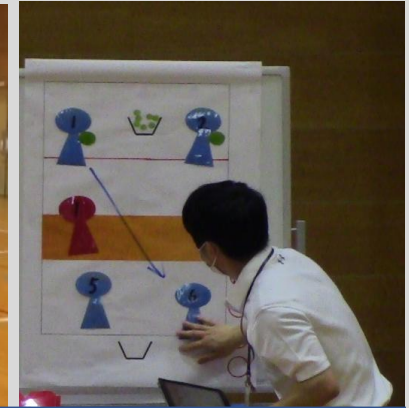
①映像を用いて困り感の共有



③解決策を見つける



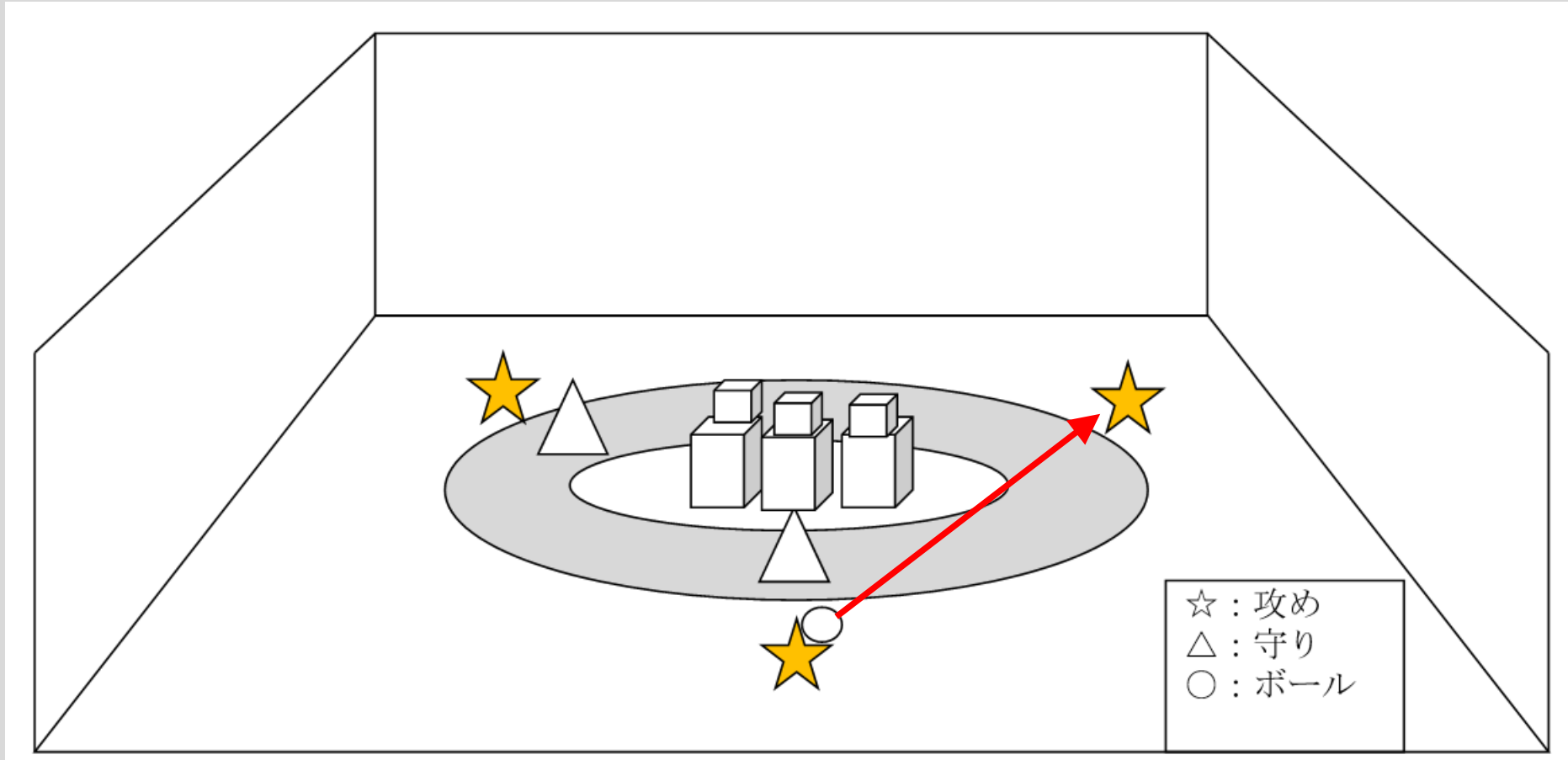
②本時のめあての設定



④演示・ボードで解決策の共有

2年 「ボール投げゲーム」

**つながる楽しさ：ボールを持っていないフリーの味方に
パスをして、シュートをする**



2年 「ボール投げゲーム」

つながる楽しさ：ボールを持っていないフリーの味方に
パスをして，シュートをする

◎ボール操作

- ・自分より有利な味方にパス
- ・投げてシュート

◎ボールを持たない

- ・守りがいない位置に動く
- ・パスかシュートかの状況判断

2年 「ボール投げゲーム」

【子どもたちのプレイ】



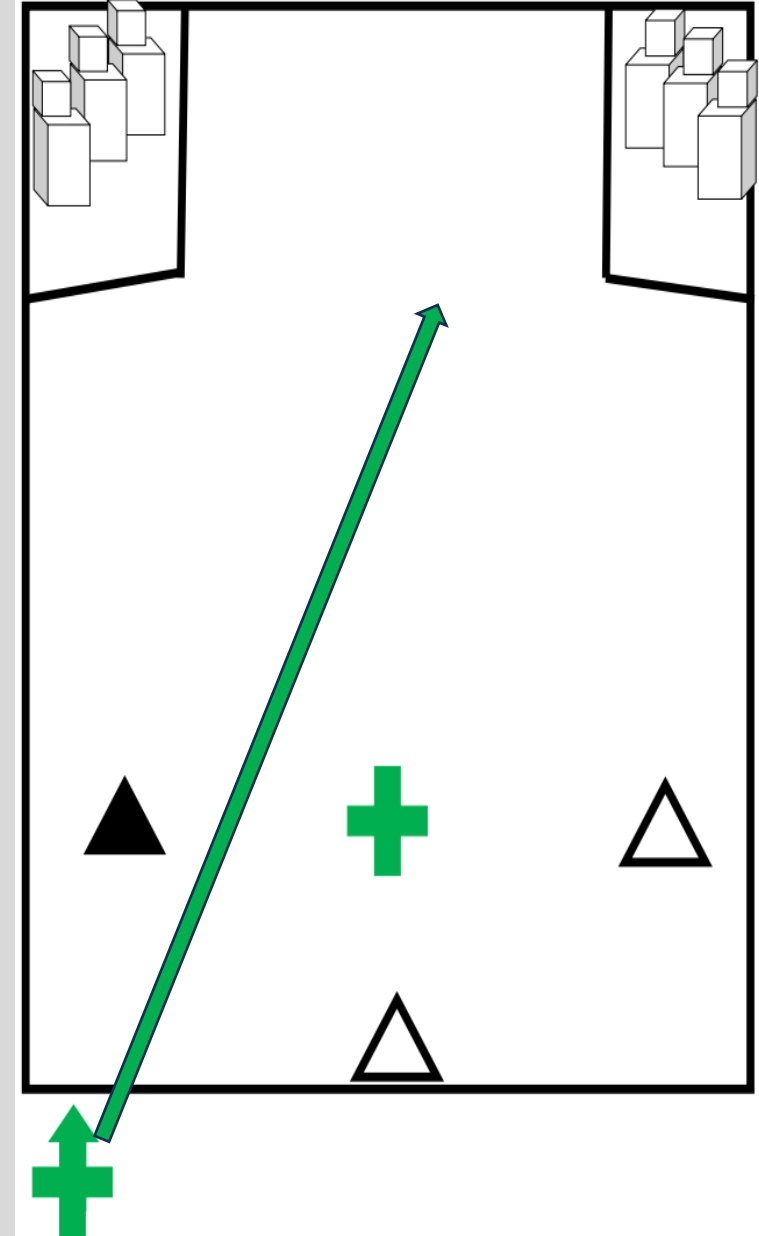
教師の関わり



3年「2ゴールハンドボール」

要素

- ・ゴール方向
- ・シュートしやすい位置
- ・素早い攻め
- ・パスかシュートの判断



試しのゲーム



状況判断のつまずき



単元後半の様子



単元後半の様子



単元後半の様子



6年「オールコート3対2」

要素

- ・ 前に進むドリブル
- ・ 攻守の切り替え

6年生「オールコートバスケットボール」

オールコート連続3対2 (8時間目のメインゲーム)



6年生「オールコートバスケットボール」

オールコート連続3対2 (8時間目のメインゲーム)



6年生「オールコートバスケットボール」

オールコート連続3対2 (8時間目のメインゲーム)



チーム名の決定

出場チーム

ホワイトボード

ドラゴンMAX

BlackTiger

ファイアーX

ブラックドラゴン

ホワイトドラゴン

イエロータイガー

タイガーVX

Bellmare
ベルマーレ

チームロゴ・チームフラッグ

