

単 元 名	バスケットボール型ゲーム	配当時間	9時間
単元の目標	(1) ルールを守り，互いに協力してゲームを行い，勝敗を素直に認めようとする。 (2) チームのめあてをもち，簡単なゲームを工夫することができる。 (3) コート内で攻守入り交じってボールを手で扱い，簡単な技能を身に付けて，ゲームが楽しくできる。		
単元を構想する上での留意点	バスケットボール型ゲームは，ボールを手で扱い，攻守入り交じって行うゲームである。児童は，高いところにシュートすることやドリブルで相手を抜くこと，友達とパスをし合うことなどに高い興味・関心を示す。 本単元では，ゲームを中心として簡単なボール扱いや攻め方，守り方を身に付けみんながシュートを楽しめるようにする。バスケットボールの正式なルールに合わせて学習をするのではなく，実態に合ったルールでゲームを構築し，学習する楽しさ，喜びを味わわせる。		
単元展開例			
準 備	バスケットボール，ミニバスケット用ゴール，ポートボールの台，学習カード，対戦表 など		
学 習 活 動		留 意 事 項 な ど	
1 バスケットボール型ゲームのねらいと内容を理解し，学習の進め方について見通しをもつ。 ○学習のねらいや進め方を知る。 チームにあった作戦を選び，ルールを工夫してゲームを楽しもう ○学習カードの使い方を知る。 ○マナーや安全な運動の仕方について知る。 ○チームを編成する。 ○試しのゲームをし，めあてをつかむ。		・攻守が入り交じって行うゲームの特性を理解させる。 ・通常のバスケットボールのルールや場にとらわれず，児童の実態に合わせて行う。 ・1チーム4～7人，男女混合で編成する。 ・試しのゲームについては，通常のポートボールのルールと場で行う。 ・1チーム1～2試合行う。 ・1試合各7分で行う。	
2～4 簡単なルールで，ゲームを楽しむ。（ねらい1） <u>○バスケットボール型ゲームに関連した体ほぐしの運動をする。</u> ○ゲームの進め方の確認をする。 ・ルール ・マナー ・対戦相手 ○チームのめあてや作戦を話し合う。 ○第1ゲームをする。 ○反省し，練習をする。 ○第2ゲームをする。 ○反省し，まとめをする。		・毎時間必ず行うようにする。 ・いろいろなチームと対戦することを知らせる。 ・児童の実態とゲームのルールや場がっているかを観察し，確認する。 ・オープンコートを基本とするが，ボールに集まってしまう場合などはグリッドコートを使用してゲームを進めても良い。 ・めあてを立てられないチームには，話し合いに教師が加わって助言する。 ・ゲームの結果から，チームのめあてにそった動きができていないチームやまとまりのないチームに助言していく。 ・第1ゲームとは別のチームと対戦させる。	

・めあて ・作戦 ・ルール ・マナー など 5～7 チームに合った作戦を選び、ルールを工夫してゲームを楽しむ。(ねらい2) ○体ほぐしの運動をする。 ○ゲームの進め方の確認をする。 ・ルール ・マナー ・対戦相手 ○対戦相手と、ルールについて話し合う。 ○チームのめあてや作戦を話し合う。 ○第1ゲームをする。 ○反省し、練習をする。 ○第2ゲームをする。 ○反省し、まとめをする。 ・めあて ・作戦、練習 ・ルール など 8～9 バスケットボール大会をする。 ○リーグ戦やトーナメント戦で、バスケットボール大会をする。 ○単元のまとめをする。	・同じチームと2ゲーム行うことを知らせる。 ・ねらい1の学習をもとに、相手チームとの話し合いでルールや場の工夫がうまくいっているか確認する。 工夫したルールの例 ラッキーマン(得点が3点となる人1人) 全員得点でボーナス点 など ・工夫した場の例 ドーナツゴール エンドゴール 二重ゴール など ・めあてを立てられないチームには、話し合いに教師が加わって助言する。 ・ゲームの結果から、チームのめあてにそった動きができていないチームやまとまりのないチームに助言していく。 【評】チームにあっためあてをもって練習する活動を通して、「思考・判断」を評価する。 ・第1ゲームと同じチームと対戦させる。 ・練習の成果を確認させる。 ・試合方法は、学級の実態に応じて決める。 【評】バスケットボール大会を通して、「技能」を評価する。 ・チームでの話し合いや学習カードによる自己評価などをさせる。
---	--