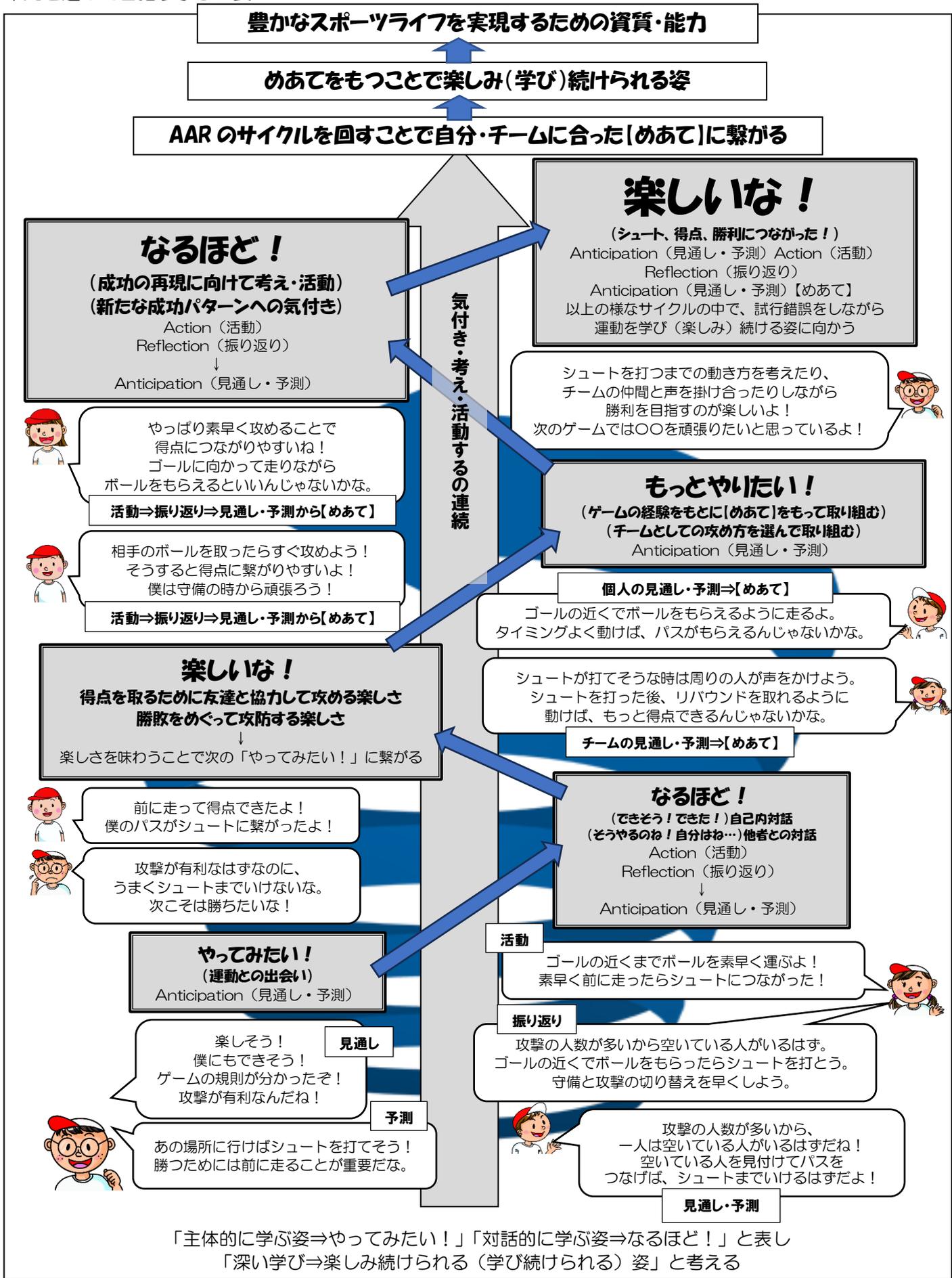


6. 体育研究会研究テーマとそれをもとにした高津支部研究テーマ

めあてをもつことで楽しみ（学び）続けられる姿を目指す  
 ~やってみたい！なるほど！楽しい！の学習を通して~

単元を通して目指す学びの姿



「やってみる（1時間目）」の中で考えられる学びの姿

活動	【Learning】（ラーニング） （5分程度）	【Match】（マッチ） （13分程度）	【Meeting】（ミーティング） （7分程度）	【Match】（マッチ） （13分程度）
	ゲームの行い方 学習の進め方を知る時間	ゲーム	ゲームを振り返り、次のゲームに向けてチームでの方向性を考えたり、必要だと考えた活動に取り組んだりする	ゲーム
想定される子供の思考と姿	<p>攻撃側は『プラス1』がいるよ。攻撃3人に対して守り2人だよ。攻撃側は1人多いから有利だね。空いている時はどんどんシュートを狙おう！</p> <p><b>Anticipation(見通し・予測)</b></p> <p>攻める側が有利なゲームだね。1人は必ず、空いている人がいるはずだね。</p> <p>『プラス1』は僕がやるよ。ボールを取ったら、前にパスしてね！</p> <p>オッケー！ゴール前まで思いっきり投げね！</p> <p><b>Action(活動)</b></p>	<p>以下の「ゲームの中で想定される思考と姿」参照</p> <p>想定される様子</p>	<p><b>Reflection(振り返り)</b></p> <p>「前にパス」で上手くいくときもあったけど、間にある守備にパスカットされたり、パスが乱れてミスで終わっちゃったときもあったね。</p> <p>シュートを決められた後は、ハーフラインまでボールを持って行ってほしいんだよね。</p> <p>『プラス1』は守備できないね。間違えないようにしないと。</p> <p><b>Anticipation(見通し・予測)</b></p> <p>『プラス1』の人は、ゴール前にいるだけじゃなくて、パスが繋がりやすい場所に移るといいと思うよ。</p> <p>『プラス1』の人へのパスや、攻撃への切り替えを早くするようにしようよ。</p> <p><b>Action(活動)</b></p>	<p><b>Reflection(振り返り)と次時へ向けてのめあて</b></p> <p>「AAR」を繰り返しながらゲームを行う</p> <p><b>Anticipation(見通し・予測)</b></p> <p><b>Action(活動)</b></p>

ゲームの中で考えられる学びの姿

攻撃	守備	攻撃	守備	攻撃
<p><b>Action(活動)</b></p> <p>『プラス1』の人にすぐパスだ！</p> <p>よし！ボールをもらったらすぐシュートだ！</p> <p>プラス1</p> <p>守備が来る前にシュートだ！</p> <p>シュート外れる</p> <p><b>Reflection(振り返り)</b></p> <p>入らなかったけど、シュートまで早かったよ！次は決めよう！</p>	<p><b>Anticipation(見通し・予測)</b></p> <p>ボールを取ったらすぐにパスをしてね！</p> <p>ナイスパスだったよ！</p> <p>プラス1</p> <p><b>Action(活動)へ</b></p>	<p><b>Action(活動)</b></p> <p>ボールを取ったよ！</p> <p>ナイスディフェンス！ゴールの近くにいるからパスして！</p> <p>プラス1</p> <p>思いっきりパスするから取ってね！</p> <p>ナイスパス！シュートだ！</p> <p>シュート入る</p> <p><b>Reflection(振り返り)</b></p> <p>ナイスシュート！すぐにパスできたから、守備が来る前にシュートできたね！</p>	<p><b>Anticipation(見通し・予測)</b></p> <p>ボールを取ったら前を見よう！</p> <p>『プラス1』がいるからすぐにパスだ！</p> <p><b>Action(活動)へ</b></p>	<p><b>Action(活動)</b></p> <p>ボールを取ったよ！パスするよ！</p> <p>パスカットされる</p> <p><b>Reflection(振り返り)</b></p> <p>ゴール前までのパスは、遠いから、近くまで来てくれない？</p> <p>そうだね！『プラス1』もパスをもらいやすい場所に移動するね！</p> <p>プラス1</p>

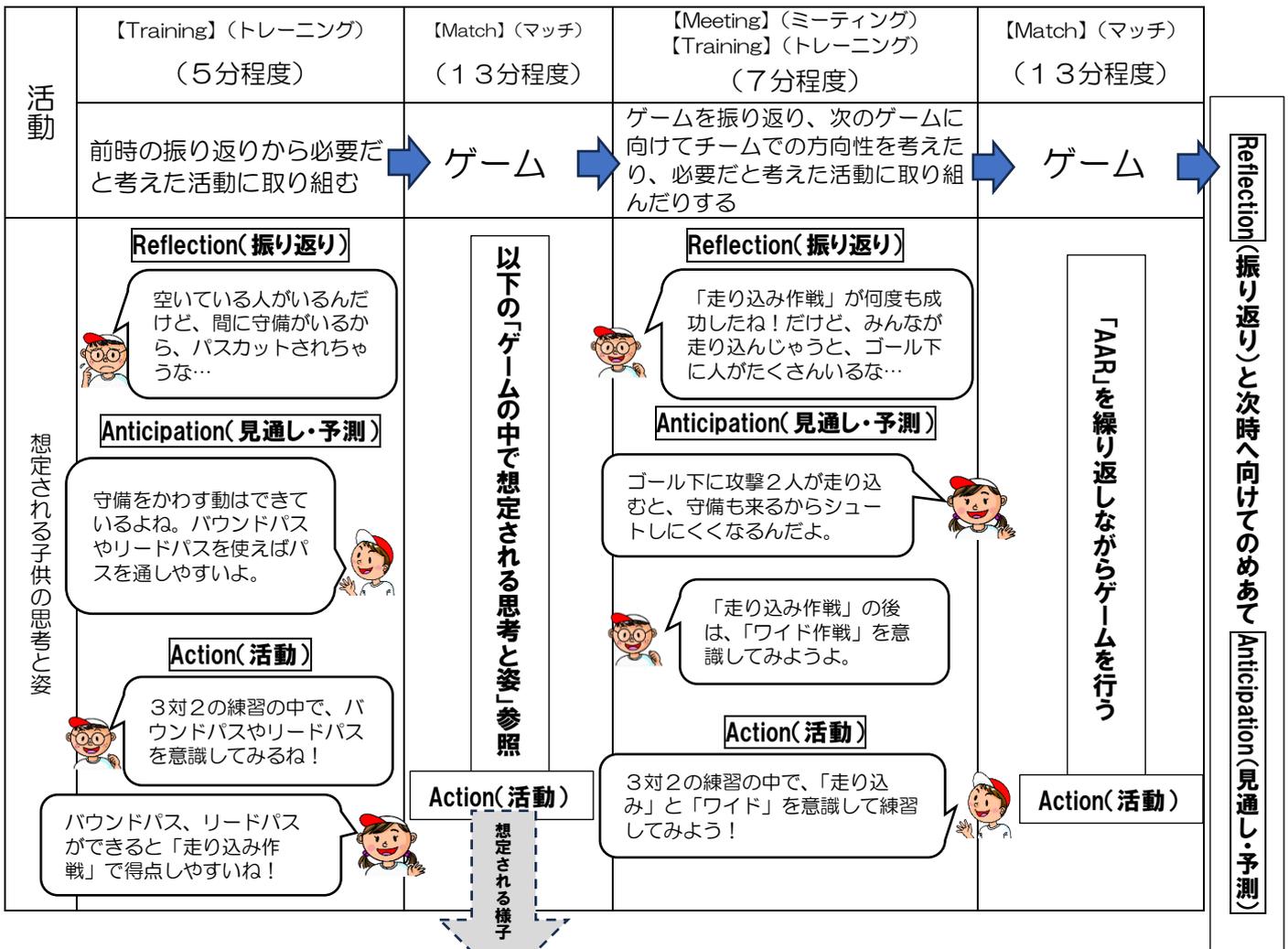
「広げる（3時間目）」の中で考えられる学びの姿

活動	【Training】(トレーニング) (5分程度)	【Match】(マッチ) (13分程度)	【Meeting】(ミーティング) 【Training】(トレーニング) (7分程度)	【Match】(マッチ) (13分程度)	Reflection(振り返り)と次時へ向けてのめあて Anticipation(見通し・予測)
	前時の振り返りから必要だと考えた活動に取り組む	ゲーム	ゲームを振り返り、次のゲームに向けてチームでの方向性を考えたり、必要だと考えた活動に取り組んだりする	ゲーム	
想定される子供の思考と姿	<b>Reflection(振り返り)</b> ゴールの近くでボールはもらえたけどディフェンスが来てシュートが打てなかったよ。	以下の「ゲームの中で想定される思考と姿」参照 想定される様子	<b>Reflection(振り返り)</b> 「走り込んで、パスをもらってすぐシュート」がスムーズになったね。シュートの確率をもっと上げたいな。	<b>Reflection(振り返り)</b> 「AAR」を繰り返しながらゲームを行う	
	<b>Anticipation(見通し・予測)</b> ボールをもらったらすぐシュートをする練習を試みようよ。走り込む動きもやってみよう！		<b>Anticipation(見通し・予測)</b> ゴールの斜め45°からシュートすると入りやすいよ。ゴールの正面じゃなくて、斜め45°に走り込むようにしようよ。		
	<b>Action(活動)</b> 「走り込んで、パスをもらってすぐシュート」を練習しよう。		<b>Action(活動)</b> 分かったよ。そこに走るから、少し前にパスを投げてね。		
		<b>Action(活動)</b>	<b>Action(活動)</b> ゲームまでの時間で「リードパスからゴール下45°シュート」の練習をしよう。	<b>Action(活動)</b>	

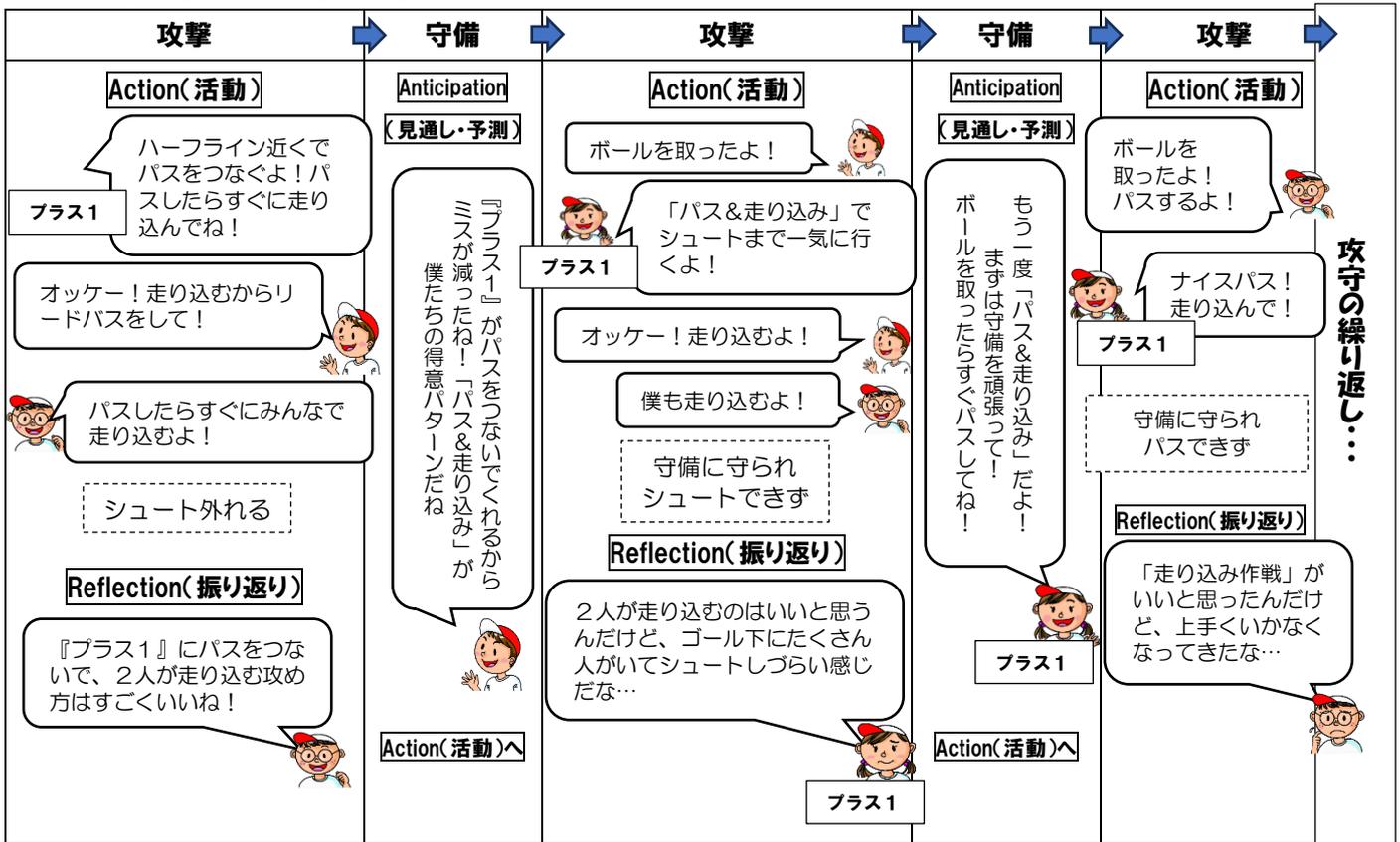
ゲームの中で考えられる学びの姿

攻撃	守備	攻撃	守備	攻撃
<b>Action(活動)</b> 「走り込んで、パスをもらってすぐシュート」だ！ プラス1 前に走っているはずだから、すぐにパスしよう！ ナイスパス！シュートだ！ シュート外れる <b>Reflection(振り返り)</b> 入らなかったけど、シュートまで速かったよ！次は決めよう！	<b>Anticipation(見通し・予測)</b> おしかったね！ボールを取ったらすぐパスするから走り込んでね！速攻のために守備も頑張ろう！ プラス1 <b>Action(活動)へ</b>	<b>Action(活動)</b> ボールを取ったよ！ ナイスディフェンス！ゴールの近くまで走ってからパスして！ プラス1 少し前にパスするよ！（リードパス） ナイスパス！シュートだ！ シュート入る <b>Reflection(振り返り)</b> ナイスシュート！守備を頑張ることで、速攻が成功したよ！OOさんナイスリードパス！	<b>Anticipation(見通し・予測)</b> 守備からの速攻がよかったね！ボールを取ったら前を見よう！ プラス1 <b>Action(活動)へ</b>	<b>Action(活動)</b> ボールを取ったよ！パスするよ！ ナイスパス！シュートだ！ シュート外れる <b>Reflection(振り返り)</b> ドンマイ！次はリバウンドできるように走るね！ ごめんね！ゴールの正面からのシュートは難しいね。 プラス1

「深める（6時間目）」の中で考えられる学びの姿



ゲームの中で考えられる学びの姿



## 7. 支部でめざす子供の姿に迫るための手立て

### めざす子供の姿

- 攻撃の際は、ゴールの近くでパスを受けたり、積極的にシュートを打ったりする姿。【主に、知識及び技能】
- 自分の考えをもって、めあて達成のために話し合いに参加する姿。【主に、思考力、判断力、表現力等】
- 仲間と協力して積極的に授業に取り組み、バスケットボールを楽しんでいる姿。【主に、学びに向かう力、人間性等】

### 攻撃の数的優位を生むための規則『プラス1』

ゲームにおいて、攻撃側が数的優位になるような制限を加えることで、攻撃側にとって優しい状況の中での攻防が展開できるようにする。

#### 規則

- ・ゲームは3対3で行う。ただし、そのうち1人は『プラス1』となる。
- ・『プラス1』となった場合は、攻撃側コートでしかプレイできない。  
(守備はしても良いが、自陣に戻ることはできない)

### ゲームのルール

- ・1試合 1分30秒×10ピリオド 【前半4ピリオド・後半6ピリオドで行う。】  
※全員が1回出場したタイミング（4ピリオド終了後）に作戦タイムを取る。
- ・1チーム9～10人。試合は3対3で行う。  
(ただし、そのうち1人は『プラス1』となり攻撃側コートでしかプレイできない。)
- ・1ゴール1点
- ・試合は、センターラインからパスをして開始する。
- ・コートの外に出た際、攻撃コートでボールが出て再開する場合は出た場所からのスローイン、守備側コートでボールが出て再開する場合はセンターラインからスローインして再開する。得点された場合も、センターラインからスローインで再開する。

#### 反則

- ・ボールを持って3歩以上歩く。(トラベリング)
- ・一度ドリブルをやめて、もう一度ドリブルする。(ダブルドリブル)
- ・相手に体をぶつける、押す、たたくなどの危険なプレイ。

※反則があった場合は、その場の近くのラインの外からスローインで再開する。ただし、守備側コートで反則をされた場合は、センターラインからスローインで再開する。

※審判はセルフジャッジとする。