

校内研究のテーマ

友達と高め合う児童の育成

～できた・見方・伝え方の学習を通して～

1 単元名
ボール運動領域 ゴール型「バスケットボール」

2 単元の目標及び単元の評価規準

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
単元の目標	バスケットボールの楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、パスやドリブルでボールを運び、攻めや守りを工夫しながらゲームを行うことができるようにする。	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考えたりするとともに、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。	運動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。また、ルールを守り助け合って運動をしたり、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ようにする。
評価の視点を整理	<ul style="list-style-type: none"> ・バスケットボールの行い方を理解している。(知識) ・パスやドリブルでボールを運んだり、攻めや守りをくふうしたりしている。(技能) 	<ul style="list-style-type: none"> ・誰もが楽しくゲームに参加できるように、ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦や練習方法を選んだりしている。(思考・判断) ・課題解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝えている。(表現) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。(愛好的態度) ・ゲームの勝敗を受け入れている。(公正・協力) ・場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たしている。(責任・参画)(共生) ・使用する用具の安全に気を配っている。(健康・安全)
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ① バスケットボールの行い方や動きのポイントについて理解し、運動したりワークシートに書いたりしている。(知識) ② 近くにいるフリーの味方にパスをしたり、得点しやすい場所に動いたりすることができる。(技能) ③ ドリブルをして移動することができる。(技能) ④ 得点しやすいところへ移動し、パスを受けてシュートをすることができる。(技能) ⑤ シュートする相手と、ゴールの間に素早く入ることができる。(技能) ⑥ 作戦通りに動くことができる。(技能) 	<ul style="list-style-type: none"> ① 誰もが楽しくゲームに参加できるように、ルールを工夫している。(思考・判断) ② 自己やチームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認している。(思考・判断) ③ 自己や仲間が行っていた動きやボール操作、役割について、考えたことを他者に伝えている。(表現) 	<ul style="list-style-type: none"> ① ゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。(愛好的態度) ② ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。(共生) ③ ゲームを行う場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たしている。(責任・参画) ④ ゲームの勝敗を受け入れている。(公正・協力) ⑤ ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。(学習の調整) ⑥ ゲームや練習の際に、使用する用具などを片付けたり場の整備をしたりするとともに、用具の安全に気を配っている。(健康・安全)

※本単元では、網掛け部分にしぼって評価を行う。

3 単元について

○単元観

本単元は、小学校学習指導要領（平成 29 年 7 月告示）体育〔第 5 学年及び第 6 学年〕の E「ボール運動」の、

- (1) ア ゴール型では、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。
- (2) 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。
- (3) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、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。

を受けて設定した。

本単元では、第 1 時でパスやドリブルのボールの運び方、練習の仕方を知り、試しのゲームをすることを通して、基本的なバスケットボールのルールを知る。第 2・3 時では、ルールをより簡易化したゲームを通して、バスケットボール自体になじめるようにする。第 4 時～第 6 時では、チームの特徴を生かした作戦は何かを考え、攻めや守りを工夫してゲームに取り組む。その際、勝敗も大切だが、「より良いバスケットボールができた」という自己の達成感を得られるためにはどうすればよいかを考えたりチームで伝え合ったりすることで、作戦や練習方法を選び、チームの課題を解決することを目指す。

校内研究のテーマである「友達と高め合う児童の育成」に迫るため、児童個人やチームのめあてを達成できたかどうか重点を置くように指導する。そのためには、チームのめあてをしっかりとつことが大切である。それを基に、チームのために自分は何ができるのか、どうすればよいかの作戦を立て、それを達成するための練習方法を選び、試合で発揮するという学習の流れをルーティン化させたり、ゲームや技能を見合い伝え合ったりする時間をもつことで、友達と高め合い、達成感を感じながら取り組めることを目指す。また、児童はバスケットボールを知っているものの、休み時間に校庭でバスケットコートを使えなかったり、これまでの体育の学習で行ったことがなかったりということもあり、ほとんどの児童が初めて経験することになる。そのため、技能面ではバスケットボール経験者に頼ることになることが想定される。そこで、毎時間、練習タイムを始めと 1 試合目の後にとるなど十分に時間の確保し、技術のスキルアップにつなげたい。

児童が「できた」と感じるようにするために、全体の学習のめあてを達成するためのチームの課題を設定し、チームのために自分は何ができるかを考えて個人のためを設定したり、振り返りの時間をとったりして、ワークシートや時間設定などの工夫をする。学習カードは、授業のめあてからチームのめあてを、そしてそこから個人のためにつなげるように、順序だてて書けるような工夫をした。また、児童が自分たちのチームの特徴や願いを生かしためあてをもち、そのめあてに応じた練習方法を選択できるようにするために、場合に合った練習法が描かれている練習カードを用意する。試合前後には「作戦練習タイム」を設け、選択した練習方法の確認や、一人一人の動きが作戦に生かされているかを伝え合う時間をとる。その際、各チームに一つずつ作戦ボードを用意し、伝え合いがスムーズに行えるような工夫をする。ゲームを通して、児童は自分たちのチームの特徴を見つけたり気付いたりする。このようにして得た課題意識を基に作戦について考えて伝えあうことで、意欲的に課題解決に向き合えるようにする。

○運動の特性

【一般的特性】

- ・バスケットボールは、パスやドリブルでボールを運び、攻めや守りを工夫しながらゴールにシュートして得点を競い合うことを楽しむ運動である。
- ・個人だけでなく、チームで技能の高まりや作戦の善し悪しを感じられる運動である。
- ・瞬発力、調整力、持久力、投力、走力を養うことができる運動である。
- ・仲間と作戦を考え実行したり協力したりしてゲームに取り組める運動である。

【児童から見たバスケットボールの特性】

- ・自分でシュートし、得点ができる時にとても楽しい運動である。
- ・攻め方や守り方を工夫して、試合に勝った時に楽しいと思う運動である。
- ・チームとして一体感が生まれたときに楽しいと感じる運動である。
- ・習い事などでバスケットボールチームに入っている子と入っていない子との技能差が大きい運動である。

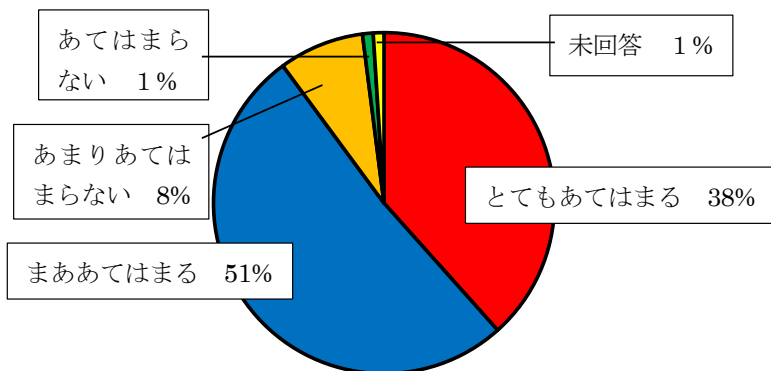
○児童の実態

6年2組の児童は、男女共に仲が良く、目の前の課題に積極的に取り組む姿が見られる。また、体育の学習に前向きな児童も多く、活動に夢中になって取り組む姿が見られる。学年で実施した体育の授業に関するアンケート調査によると、「体育の授業は楽しいですか」という設問に対し、全体の40%が「とても楽しい」、42%が「まあ楽しい」と回答している。このように、学年全体としても体育の楽しさに肯定的な考えをもっている児童が多いといえる。また「体育の授業で楽しいと感じた時」の設問（複数回答可）では、「(技などが)上手にできた時」と「記録がのびた時」がともに全体の20%、「(ゲームや試合に)勝った時」が16%と比較的高かった。一方で「友達と一緒に活動した時」に楽しさを感じている児童は8%にとどまった。このことから、児童が友達と共に活動する中で、体育の楽しさを感じられるような授業を目指す必要があるといえる。

これまでの体育で児童は、友達とペアやグループを作り、協力して活動したり、アドバイスや応援をし合ったりするなどの協同的な学びを経験してきた。友達と積極的に学習に取り組む児童がいる一方で、学び合いを通して実際に技能面を高め合うことに課題が見られる。学び合いが形式化せず、児童がお互いに技能面を高め合う体育とするために、児童が自身のめあてを設定し、そのめあてに応じた活動を友達と取り組んだり、授業者が提示したりすることが必要であるといえる。

さらに、アンケート調査によると「自分のめあてをもって学習に取り組んでいる」という設問では、全体の38%が「とてもあてはまる」、51%が「まああてはまる」と回答している。児童の多くがめあてをもって体育を学習できていると感じているようである。しかし、実際はめあてが曖昧に設定されていたり、学習内容とずれためあてとなっていたりすることが散見される。このことから、児童が自分やチームの課題あるいは学習内容に応じて適切な学習のめあてを設定する力をより高めることができると考える。そこで、児童が授業に臨むにあたって学習のめあてを明確にもてるような手立てが必要であるといえる。そして、設定した学習のめあてに合う活動を保障することで、個人の取組としても友達との学び合いとしても充実した体育の学習が実現できるようにしたい。

自分のめあてをもって学習に取り組んでいる



6年		カウント	%
①体育の授業は楽しいですか			
1.とても楽しい	57	40%	
2.まあ楽しい	60	42%	
3.あまり楽しくない	9	6%	
4.楽しくない	5	3%	
未回答	13	9%	
小計	144		
②体育の授業で楽しいと感じた時			
1.勝った時	63	16%	
2.上手にできたとき	79	20%	
3.記録がのびた時	81	20%	
4.教えてもらってできるようになった時	20	5%	
5.教えてもらってわかった時	5	1%	
6.できなかったことができるようになった時	47	12%	
7.先生にほめられた時	12	3%	
8.友達にほめられた時	12	3%	
9.友達から応援されて活動した時	4	1%	
10.上手な人と一緒に活動した時	8	2%	
11.一緒に活動している友達が上手にできた時	19	5%	
12.友達と一緒に活動した時	34	8%	
13.体を動かしてすっきりした時	14	3%	
14.楽しいと感じたことはない	3	1%	
15.その他	0	0%	
小計	401		

4 課題解決の視点とテーマに迫る手立て

課題解決の視点	テーマに迫る手立て
<p>① 児童が「できた」と感じる ことができるための工夫</p>	<p>個人のめあての設定（ワークシート）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童が学習内容に即した学習のめあてを設定するために、授業で用いるワークシートの内容と形式を工夫した。また、毎回授業終わりに振り返りを書く際に次回の自分のめあても書くことで、学びの連続性を生み出すとともに、個人の課題意識に合っためあてを設定できるようにする。 ・チームの課題を解決するためにチームでどのようなめあてを設定して運動に取り組むべきか話し合い、書き込める欄を設けた。また、それを受けて、自分はチームのために何ができるか、どんなことをしたいのかの個人のめあてを順序立てて書けるような工夫をした。このように、一人一人がめあてを明確にすることで、学習後に「できた」という達成感をもてるようにした。 <p>学習の単元計画・流れ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームの課題を明確にするために、つかむ学習段階（2・3時間目）では、ゲームの間に作戦・練習タイムを設定し、課題解決につながるようにする。 ・作戦を生かし、チームの課題を解決した試合をするために、深める学習段階（4～6時間目）では、主運動①で作戦・練習タイム（前時の反省から作戦を考えたり、軽く作戦を確認したりする）→ゲームとし、主運動②を作戦・練習タイム（前半ゲームの動きの反省を行い、後半ゲームにつなげる）→ゲームという学習の流れを設定した。 <p>振り返りの時間設定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・次のゲームのための作戦や練習を考えるために、チームごとに振り返りをする時間を十分にとる。また、個人のワークシートを用意し、それを生かして個人の振り返りに生かす。 ・1時間ごとの学びを明確にし、自己と向き合って考えることができるようにするために、振り返りの視点を示した学習カードを用意する。
<p>② 自他の運動の見方を知るための工夫</p>	<p>作戦・練習タイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今日のめあてを達成するために、試合の前や間に作戦・練習タイムをとる。作戦・練習タイム①は、どのような作戦を考えていて、一人一人がどんな動きをするのかを確認し、話し合ったり練習したりする。また、作戦・練習タイム②は、ゲーム①を受けて、今日のチームの作戦や個人のめあてとのよさや改善点を話し合ったり、その話し合いを受けて練習したりして課題解決につながるようにする。 <p>練習カード</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームの課題に応じた練習方法を児童が選択できるようにするために、めあてや練習方法がいくつか例示された作戦カードをチームごとに手渡す。練習カードには、チームで解決したい課題を「チームのねがい」として示しており、全部で7つある。児童が、選んだ「チームのねがい」に応じた学習のめあてをもち、具体的な練習方法を知って取り組んだり試合に挑んだりできるようにする。

	<p>ゲームに参加する人数</p> <ul style="list-style-type: none"> ・同じチームの友達がプレイしている様子や、作戦の確認ができるように、プレイしている人（4人）だけでなく、声掛け・チームの動きを見守る人（2～3人）も入れ、一クラス6チーム（1チーム6～7人）で構成する。また、プレイしている人と見守る人は試合の中で随時交代できるようにする。
<p>③ 友達と運動の様子を伝え合うための工夫</p>	<p>作戦ボード（チーム用）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦の内容をチーム全体で視覚的に理解できるように、コートと同じ形を模したホワイトボードや個人名マグネットを用意し、各チーム一つずつ手渡す。また、作戦ボードの裏面には練習カードを添えられるようにすることで、チームのめあてに応じた動きや練習方法などをすぐに確かめられるようにする。 <p>言葉がけ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・効果的な練習や動きに気付かせるために、指導者が目指す動きが見られたときに称賛し意識付けを図る。 ・チームで互いのよさを認め合い課題解決に向かう姿勢を高めるために、ナイスファイト、ナイストライ、ドンマイ、などの称賛の声かけを指導者が認め、学級の雰囲気をよくする。 ・指導者だけでなく、児童同士がどのような声かけをすればよいのか分かりやすいように、具体的な言葉を一覧にし、練習カードに載せた。 <p>事前のアンケート</p> <ul style="list-style-type: none"> ・技能面だけでなく、活発な話し合い活動を促したり試合の勝敗をバランスよくしたりするために、チーム分けに関する自己申告アンケート（話し合いのときに中心になれる、ボール運動が得意、友達の気持ちを大切にできる、相手のよさが見つけられる、チームキャプテンになってもよいなど）を取り、チーム分けの参考にする。 <p>チームについて $38 \cdot 37 \text{人} \div 6 \text{チーム} = 1 \text{グループ} 6 \sim 7 \text{人}$</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一クラス6チームとし、技能面、話し合いの活発化を考え、アンケートを基に、バランスが良くなるようチームを結成する。

5 単元の指導計画と評価計画（全6時間）

時間	1	2	3	4	5（本時）	6	
学習段階	知る	つかむ		深める			
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ・バスケットボールの行い方を知る。☑ ・学習の見通しをもち、めあてを設定する。☑ ・ルールやマナーを守り、積極的に運動している。☑ 	<ul style="list-style-type: none"> ・味方にパスを回したり味方からパスを受けたることができる。☑ ・使用する用具の安全に気を配ろうとする。☑ 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールをドリブルしたりゴールに向けてシュートを放ったりすることができる。☑ ・誰もが楽しくゲームに参加できるようにルールの工夫などを行っている。☑ 	<ul style="list-style-type: none"> ・自己やチームの特徴に応じた作戦や練習方法を選んでいる。☑ ・ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。☑ 	<ul style="list-style-type: none"> ・フリーの味方にパスを出したり、ボールを受けられる場所や得点しやすい場所に動いてパスを受けたりする。☑ ・自己やチームの特徴に応じた作戦や練習方法を選んでいる。☑ 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームの作戦を生かした位置取りや、パスやドリブル、シュートによって得点につなげることができる。☑ ・課題解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝える。☑ 	
学習活動	<p>1 場・用具の準備 2 めあての確認</p> <p>バスケットボールの行い方を知ろう。 勝つための方法を考えよう 勝つための方法を考えよう 作戦や練習を生かしてゲームをしよう 作戦や練習を生かしてゲームをしよう 作戦や練習を生かしてゲームをしよう</p> <p>3 準備運動・補助運動（サークルバスケットボールなど）</p> <p>4 補助運動の内容や学習の進め方を知る。 4 簡単なルールのゲーム① 4 簡単なルールのゲーム① 4 作戦タイム・練習① 4 作戦タイム・練習① 4 作戦タイム・練習①</p> <p>5 補助運動に取り組む。 5 課題を解決するための練習方法を確かめる。 5 課題を解決するための練習方法を確かめる。 5 ゲーム(前半) 5 ゲーム(前半) 5 ゲーム(前半)</p> <p>6 ゲームの行い方やルールについて確認する。 6 作戦タイム・練習 6 作戦タイム・練習 6 作戦タイム・練習② 6 作戦タイム・練習② 6 作戦タイム・練習②</p> <p>7 試しのゲーム①② 7 簡単なルールのゲーム②③ 7 簡単なルールのゲーム②③ 7 ゲーム(後半) 7 ゲーム(後半) 7 ゲーム(後半)</p> <p>※ 総当たり戦 ※ 対抗戦</p> <p>8 振り返り（クラス全体→チーム→個人） 9 整理運動 10 片付け</p>						
評価の重点	知	① 学習カード	② 運動の様子	③ 運動の様子		④ 運動の様子	⑥ 運動の様子
	思			① 学習カード	② 学習カード	② 運動の様子 学習カード	③ 学習カード
	態	① 運動の様子	⑥ 運動の様子		⑤ 児童の様子		

※太枠は「記録に残す評価」、その他は「指導に生かす評価」とする。

6 本時（全6時間中の5時間目）

(1) 本時の目標

・【知識及び技能】 得点しやすいところへ移動し、パスを受けてシュートをすることができる。

◎【思考力、判断力、表現力等】 自己やチームの特徴に応じた作戦や練習方法を選んでいる。

・【主体的に学習に取り組む態度】 ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。

(2) 本時の展開

○児童の主な学習活動 ・予想される児童の思いや考え	*教師の指導・支援 ☆評価規準（評価方法）【観点】
<p>○場・用具の準備 1分</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビブス ・得点板 <p>○めあて、学習の流れの確認 2分</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>め 作戦や練習を生かして、ゲームをしよう。</p> </div> <p>○準備運動・補助運動 6分</p> <ul style="list-style-type: none"> ・主運動につながる動きを取り入れる。 (チェストパス→ドリブルランニング→シュート) ・補助運動を振り返り、成果について互いに称え合う。 	<p>*安全に気を付けて、協力して取り組んでいる児童を賞賛する。</p> <p>*前時までに出てきた作戦を掲示し、本時の学習に役立てられるようにする。</p> <p>*自分のチームのねがいに応じて作戦を立てるように伝える。</p> <p>*運動で使う体の部位を意識できるように声をかける。</p> <p>*補助運動の際、1分間のBGMを3曲用意し、曲に合わせて行う運動が切り替わるようにする。</p>
<p>○主運動① 13分</p> <p>【作戦・練習タイム①】（8分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時を振り返り、作戦を確認する。 ・チームのねがいに適した練習に取り組む。 <p>C: 前回よりもうまくパスを回して得点につなげたいから、パス回しゲームで練習をしよう。</p> <p>C: 前回の試合でシュートの失敗が目立ったから、シュートが入るようにしたい。山なりのシュートやリバウンドボールを素早くシュートする練習をしよう。</p> <p>【ゲーム①】（5分）</p> <p>○主運動② 13分</p> <p>【作戦・練習タイム②】（8分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・試合内容を振り返り、作戦を考える。 <p>【ゲーム②】（5分）</p>	<p>*前時のゲームの振り返りをもとに、本時までにはあらかじめ作戦や練習の内容を決めるよう声をかけておく。</p> <p>*【作戦タイム】では、負けが続いているチームの話し合いに積極的に入り、「チームのねがいは何なのか」、「勝つためにどうすればよいのか」などを共に考える。</p> <p>*【ゲーム】では、作戦や練習の成果を効果的に使えているチームへの称賛を積極的に行う。加えて、良い動きやプラスの声掛けができていたことを称賛したり、作戦や練習でおこなった動きが正しく機能しているか指導したりする。</p> <p>☆自己やチームの特徴に応じた作戦や練習方法を選んでいる。（思・判・表①）</p> <p>【観察・カード分析】</p>
<p>○整理運動 2分</p> <p>○まとめ・振り返り 7分</p> <p>C: 今回の試合では、パスが上手につながった。練習の成果が見られた。ピボットを使ってパスをしているチームがいてたくさん得点していたので、次はやってみよう。</p> <p>C: 今回の試合は、全員がボールにたまってしまいうまくパスをつなげなかった。ボールを持っていない時に素早くゴール下に走ることで得点につなげていきたい。</p> <p>○片付け 1分</p>	<p>*使った部位を意識してほぐすように声をかける。</p> <p>*本時のめあてと運動を振り返ることができるような声掛けもする。</p> <p>*チーム→個人→全体の順で振り返り、学習カードにまとめる。</p> <p>*協力して素早く片付けられるように声をかける。</p>

バスケットボール

学習の目標

- ・攻撃（ドリブル、パス、シュート）や守備（パスカット）ができる。
- ・自分やチームに合った作戦を選び、課題解決の考えを友達に伝える。
- ・友達と協力し、きまりを守って安全に気を付けて運動する。

6年（ ）組（ ）番
名前（ ）

回数	1	2	3	4	5	6
日付	月 日	月 日	月 日	月 日	月 日	月 日
学習のめあて	行い方を知る	得点の取り方を考える	守備の仕方を考える	チームの願いに応じた練習方法や作戦を選んで、試合に勝とう		
チームの願い ※ナンバーを記入 個人のめあて						
攻撃、守備ができた	◎ ○ △ ▲	◎ ○ △ ▲	◎ ○ △ ▲	◎ ○ △ ▲	◎ ○ △ ▲	◎ ○ △ ▲
友達と協力して運動できた	◎ ○ △ ▲	◎ ○ △ ▲	◎ ○ △ ▲	◎ ○ △ ▲	◎ ○ △ ▲	◎ ○ △ ▲
安全に気を付けて学習することができた	◎ ○ △ ▲	◎ ○ △ ▲	◎ ○ △ ▲	◎ ○ △ ▲	◎ ○ △ ▲	◎ ○ △ ▲
動きの コツやポイント (知・技) <small>※注意事項はしっかり覚える</small>						
今日の授業 について ・成果や課題 ・次回取り組む こと Q 次回のチームの 願い・個人の めあてを書く						

6年 ボール運動「バスケットボール」

はじめのルール

- ・1チーム6人~7人
- ・コート内のプレイヤーは4対4
- ・試合の開始はじゃんけんで勝った方のチーム側のゴールした（エンドラインの外）から始める
- ・ドリブルあり
- ・相手のリングにボールが入れば1得点
- ・得点後は得点されたチームのゴール下からスローイン
- ・ボールがコートの外に出た場合は、出た場所から相手チームのスローイン
- ・ボールがコートの外に出るもしくは得点するたびに、どちらのチームも1人交代する
- ・攻撃側も守備側も身体への接触プレーはファール
- ・ボールを持って3歩以上動いたらファール（トラベリング）
- ・ドリブル中に両手でボールを持ち、もう一度ドリブルしたらファール（ダブルドリブル）
- ・ファールをしたらその場から一番近いサイドラインからスローイン

追加のルール

- 落ちていてシュートを打つために、ゴール下にセーフティーゾーンを設ける。この中に入った人のシュートは、じゃますることができない。
- ドリブルばかりが続く時間をなくしたり、攻守の切り替えをたくさん生んだりするために、ドリブルカットをありにする。

バスケットボール 試合記録

対戦（結果）

チーム	対	チーム
点		点

記録者（ ）

試合日（ / ）

バスケットボール 試合記録

対戦（結果）

チーム	対	チーム
点		点

記録者（ ）

試合日（ / ）

メンバー	ボールを持って移動	シュート

※ボールを持って移動した回数と、シュートの回数を「正」の字で記録していきましょう

メンバー	ボールを持って移動	シュート

※ボールを持って移動した回数と、シュートの回数を「正」の字で記録していきましょう

みんなで作る 楽しい バスケットボール

6の 番 名前

- ①バスケットボールのゲームのルールが分かる。 ⊙ ○ △
- ②ドリブルしながらボールを運ぶことができる。 ⊙ ○ △
- ③パスされたボールを受け取れる。 ⊙ ○ △
- ④話し合いの時に中心になれる。 ⊙ ○ △
- ⑤他の人のよさが見つけられる。 ⊙ ○ △
- ⑥チームのキャプテンをやってもよい。 ⊙ ○ △