

体育科学習指導案

平成27年11月18日(水) 第5校時(体育館)

6年3組 在籍34名(男子19名、女子15名)

指導者 前橋市立下川淵小学校 関口 弘道

授業の視点

ゲームⅠを設定したことは、チームの課題を持たせ、ドリル練習やタスクゲームにつなげることに有効であったか。

I 題材 ボール運動(ゴール型:バスケットボール)

II 題材の考察

1 児童の実態(男子19名、女子15名、合計34名)

本学級の児童は、落ち着いて話を聞いたり、作業をしたりできる児童が多く、学習への取り組みは、真面目である。小集団での話し合いでは、自分の考えを述べたり、友達の意見に対して反論を述べたりすることができる。しかし、学級全体での話し合いになると、自分の考えや友達への意見を述べることに消極的になる傾向がある。係活動や当番活動など任された仕事をやり遂げる責任感強い。しかし、「どうしたらいいだろう。」という場面では、指示待ちが多く、自分たちで考えて行動できる児童が少ない。そのため、毎月1回児童主体で集会を開催する時間を設け実行している。主体的な活動を意図的に組むことで、自分たちの力だけで企画運営していこうとする姿勢が見られるようになってきた。実際に集会を行うと、多くの児童はみんなで楽しく集会をしようとする意欲的に活動できるが、一方で、自分さえよければというように、自分勝手な行動をとってしまう児童もいる。

1学期に行ったソフトバレーボールでは、ルールを簡易化させたり、用具を工夫したりすることで意欲的に取り組む児童が多かった。また、チームの課題を話し合ったり練習を協力して行いチーム力を向上させたりしようとする雰囲気作りもできた。しかし、課題は分かっている、個人の技術が低く、チームとしての課題まで授業の中で意識しながら取り組むことが困難な児童もいた。そのため、ドリル練習ではアンダーハンドパスの練習に限定し、レシーブができるように練習した。さらに、トスが難しい児童にはキャッチして投げ上げるルールを採用したことで、三段攻撃が可能になり、バレーボールの特性に触れラリーを続けることができた。身に付けるべき技術を限定したり、ルールを簡易化したりすることで児童は運動の特性に触れ楽しく活動できた。また、個人ではなく、チームとして集団で得点を重ねる達成感を味わうことで、みんなで運動をする楽しさも味わうことができた。

授業アンケート(形成的授業評価20項目)によると、①技能が高く、意欲も高い児童②技能が低く、意欲が低い児童③技能が高く、意欲が低い児童④技能が低く、意欲が高い児童の4パターンに分かれた。体育好きの児童を育てるという目的を達成するためには、特に意欲を高めることに重点を置いた授業づくりが必要であると考え。そこで、②の児童に対しては、技能面でのできる感覚よりもチーム全体での成功体験により体育の楽しさが味わえるように支援していく必要があると考える。また、③のような児童に対しては、技能面での支援をしていき、練習やゲームで活躍する喜びを味わい、より体育の楽しさが味わえるようにしていきたいと考える。

2 題材観

本単元は、学習指導要領 第5学年及び第6学年の内容「E ボール運動 ア ゴール型」から設定した。

これまでのボール運動の授業では、技能の高い児童や運動好きな児童が積極的に参加し、運動が苦手な児童は、ボールから逃げてしまったり、どこに動けば良いか分からず、コートに立ち尽くしてしまったりするというケースが見られた。ゴール型のゲームでは、2つのチームが入り混じって、互いに相手チームの防御をかわしながら攻守入り乱れてゲームを行うボール運動である。手や足でボールを操作しながら、空いているスペースを見つけ、そこに動き、味方からパスをもらってシュートにつなげる楽しさが感じられる運動である。さらに、規則を守ってゲームをする態度や友達と声を掛け合い協力して練習やゲームを行う態度、勝敗を素直に認める態度も身に付けることができる運動である。

バスケットボールは、学習指導要領で、高学年のボール運動領域「ゴール型」で例示され、技能では「簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって攻防すること」と示された。「簡易化されたゲーム」とは、ルールや形式が一般化されたゲームを児童の発達段階を踏まえ、プレーヤーの数、コートの広さ、プレーヤー上の制限(緩和)、ボールその他の運動用具や設備など、ゲームのルールや様式を修正し、学習課題を追求しやすいように工夫したゲームをいう。

「ゴール型」では、ボールを保持している人とボールを保持しない人の動きの連動によりシュートにつなげるために、ボール操作の技術を習得したり、ボールを保持しない人が空いているスペースを見つけ動いたり、そこにパスを出したりする連携を高めていくことが必要となる。また、ゲームにおいては、味方同士の連携がミスにより失点につながったり、味方同士の否定的な関わり方があったりすると、ゲームをすることにつまらなさを感じてしまう場合もある。チームを成熟させるためには、仲間同士の励ましやアドバイス、カバーする声が重要になり、友達と関わることの良さを実感できる教材である。

さらに、ゲームの本質的な面白さを失わない簡易化された易しいゲームを通して、ボールを持たないときの状況判断場面を明確にし、全員が関わるゲームを行うことで、ゲーム中の自分の役割やポジションでの適切な動きを明確にできる。また、少ない人数で一人ひとりの運動量の確保や、自分のプレーにより得点が増えたり、チームの得点にも貢献する回数が増えたりするなど、ゲームが終わった後の達成感や充実感、満足感を味わうことのできる教材である。

3 目指す児童像

本題材を通して、以下のような児童の姿を目指して授業実践を行っていくことにした。

関心意欲態度

- ・ チームメイトや相手チームへの敬意を払い、お互い、賞賛の声を掛け合える児童
- ・ ゲームに勝ってもいばらず、負けてもくさらずに次の練習やゲームへの意欲を持てる児童

思考判断

- ・ ボールを持たないときに、どこに動けば、シュートを打てるか、パスを受けられるかを考えられる児童
- ・ チームの課題を見つけ、話合いで自分の考えを述べることのできる児童

技能

- ・ボールを持たないときの動きを理解し、練習やゲームで体現できる児童
- ・空いている空間に走り込み、シュートをしたり、パスを受けたりすることのできる児童

4 教材の系統

小学校			中学校	
1・2年		3・4年生	5・6年生	1・2年
様々な動きを身に付ける時期			多くの運動を体験する時期	
ゲーム		ゲーム	ボール運動	球技
ボールゲーム	鬼遊び			
簡単なボール操作の「ボール遊び」 簡単な規則で行う「ボール投げゲーム」 [ボール蹴りゲーム]	簡単な規則の鬼遊び 工夫した区域や用具で鬼遊び	易しいゲーム 基本的なボール操作やボール を持たないときの動き	簡易化されたゲーム ボール操作やボールを受けるた めの動きによる攻防	ボール操作と空間に走り込むな どの動きによる攻防
ボール遊び ボール投げゲーム ボール蹴りゲーム	一人鬼、二人組鬼 宝取り鬼、ボール運び鬼	ハンドボール、ポートボールなど を基にした易しいゲーム ラインサッカー、ミニサッカーなど を基にした易しいゲーム タグラグビーやフラッグフット ボールを基にした易しいゲーム	バスケットボール、サッカー ハンドボール、タグラグビー	バスケットボール、サッカー ハンドボール

5 指導方針

- ・チーム間の技能差が最小になるようにチーム編成を行う。また、一つのチームを A(弟)チームと B(兄)チームに分け、アドバイスしたり、参考にしたりしながらお互いを高めていけるようにする。
- ・ビブスの番号で係を担当し、全員で協力して準備や片づけ、ゲームを進行していけるようにする。
- ・バスケットボールへの恐怖心を払拭したり、ボール操作をしやすくしたりするためにソフトバスケットボールを使用する。
- ・児童が授業の見通しを持ちやすいように、単元を通して、①ドリル練習②ゲームⅠ③チームミーティング④タスクゲーム⑤ゲームⅡ⑥チームミーティング⑦まとめという流れで行う。
- ・サポートの動きを身につけることに重点を置くために、ドリブルなしの練習やゲームを行う。
- ・チームの課題を明らかにするために、ゲームⅠでは、シュートを打った数とパスを受けた数のチェックを行う。その後、チームミーティングを行い、シュートやパスの数から課題を見つけられるようにする。そして、その課題をタスクゲームやゲームⅡにつなげられるようにする。
- ・単元前半では、時間的、空間的余裕を生み出し、プレーに落ち着きを持って運動できるように、アウトナンバー(攻撃の人数が守備の人数をよりも多く、数的優位な状態)で練習やゲームを行う。
- ・チームの課題をより明確にするために、単元後半は、イーブンナンバー(攻撃と守備の人数が同じ状態)のゲームを行う。さらに、課題を解決していくために、タスクゲームの人数も変化を加え、より深められるようにする。

Ⅲ単元の目標

- ・約束やルールを守り、チームで協力をして運動したり、場や用具の安全に気をつけて準備や片づけをしたりすることができる。(関心・意欲・態度)
- ・シュートにつなげるために、チームの課題を話し合い、練習やゲームでのアドバイスをすることができる。(思考・判断)
- ・基本的なボール操作やボールを受けるための動きができる。(技能)

IV評価基準

関心・意欲・態度	<ul style="list-style-type: none"> ・場や用具の安全に気をつけ、友達と協力しながら運動しようとしている。 ・進んで練習やゲームに取り組み、勝敗に対して公正な態度をとることができる。
思考・判断	<ul style="list-style-type: none"> ・チームミーティングで、チームの課題について話し合い、チームの力を伸ばすための方法について自分の考えを発表することができる。 ・練習やゲームで、兄弟チームへのアドバイスの声をかけ、チームをよりよくすることができる。
技能	<ul style="list-style-type: none"> ・パスやシュートの基本的なボール操作ができる。 ・サポートの位置に動いてシュートをしたり、パスを受けたりすることができる。

V単元構想 別紙参照

VI 本時の学習

- ねらい ゲームⅠからチームの課題を話し合い、ドリル練習やタスクゲーム、ゲームⅡに活かそうとすることができる。
- 準備 ソフトバスケットボール、ビブス、学習シート、ホワイトボード、フラフープ
得点板、ストップウォッチ
- 展開（9時間中の4時間目）

学習活動	時間	学習活動への支援等
1 準備運動を兼ねて、ドリル練習を行った後、めあての確認をする。	10分	<ul style="list-style-type: none"> ・ドリル練習は準備体操を含めているため、並んでいる時には自分で体操するように促す。 ・基本的なボール操作を身に付けるために、技術ポイントのシュートの位置、狙う場所、パスの精度を意識して練習しているか巡回する。また、技術ポイントを意識して練習している児童を賞賛する。 ・友達がシュートをした時には「ナイスシュート」「ドンマイ」などの声をかけ合い、全員のチーム意識が高まるような雰囲気作りをする。 ・チームの課題を見つけ、解決していくためにゲームやミーティングを行うことを伝え、学習の見通しが持てるようにする。
2 ゲームⅠをする。 (2分×2ゲーム)	5分	<ul style="list-style-type: none"> ・相手への敬意を払うために、しっかりとあいさつや握手をする。

<p>3 チームミーティング I をする。</p>	<p>5 分</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・チームへの所属意識を高め、雰囲気盛り上げるために、円陣を組む。 ・ゲームを見ているチームは、「シュートの数」「パスを受けた数」を数えながらゲーム I を見るように伝える。 ・「シュートの数」「パスを受けた数」からチームの課題を見つけ、その課題を解決する方法を話し合う。 ・タスクゲームで意識できるように、ホワイトボードに書き、掲示する。 ・話し合いが進まないチームには、シュートやパスの数からどこが課題であるかを確認し、解決するためのアドバイスができるようにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>〈本時の評価項目〉</p> <p>【思考・判断】</p> <p>○ゲーム I を行い、チームの課題から解決方法を考えている。</p> <p>◎ゲーム I を行い、チームの課題から効果的な解決方法を考えている。</p> </div>
<p>4 タスクゲーム(2対2ハーフコートゲーム)をする。</p>	<p>8 分</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・チームの課題解決方法を意識して練習できるようにする。 ・練習の様子を観察し、よい動きについては具体的に褒めたり、動きのアドバイスをしたりできるようにする。
<p>5 ゲーム II をする。 (3分×2ゲーム)</p>	<p>7 分</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・相手への敬意を払うために、しっかりとあいさつや握手をする。 ・チームへの所属意識を高め、雰囲気盛り上げるために、円陣を組む。 ・兄弟チームは、課題を意識してアドバイスができるように、ゲームを観戦する。
<p>6 チームミーティング II をする。</p>	<p>5 分</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・様々な観点から MVP を選出できるようにする。
<p>7 本時のまとめ</p>	<p>5 分</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・今日の MVP を発表することで次時への意欲につなげるようにする。

単元構想
 体育科 6年 単元名 ボール運動 ゴール型「バスケットボール」(全9時間予定:本時は4時間目)

単元の目標	ゴール型に必要な簡単な技能(パスやシュート、ピボット)やボールを保持していないときの動き(サポートの動き)を身に付け、ゲームを楽しむ。		
	運動への関心・意欲・態度	運動の技能	運動の思考判断
単元の評価基準	①場や用具の安全に気をつけ、友達と協力しながら運動しようとする。 ②進んで練習やゲームに取り組み、勝敗に対して公正な態度をとることができる。	①パスやシュートなど、基本的なボール操作ができる。 ②サポートの位置に動いてシュートをしたり、パスを受けたりすることができる。	①チームミーティングで、チームの課題について話し合い、チームをよりよくするための考えを発表することができる。 ②練習やゲームで、兄弟チームへのアドバイスの声をかけ、チームをよりよくすることができる。

時	ねらい	主な学習内容	支援・指導の留意点	評価の観点			評価項目	努力を要すると判断される児童への具体的な支援
				関	思	技		
1	学習の進め方やゲームのルールを知り、友達と協力して学習に取り組む。 学習の流れを知り、バスケットボールへの気持ちを高めよ	オリエンテーション ・学習のねらいの説明 ・ドリルゲームの説明 ・タスクゲームの説明 ・メインゲームの説明	・チーム分けは教師が事前に提示する。役割等はピブスの番号でローテーションできるようにする。 ・授業の約束、練習やゲームの進め方、ルール等は説明し、スムーズに取り組めるようにする。 ・シュートが入った時には、称賛の声をかけ合い、活気ある雰囲気を大切にできるようにする。	○	○		【関】友達と協力して進んで取り組んでいる。 【思】授業で行うバスケットボールの練習方法やゲームのルールを理解している。	・チームの編成の段階で、協力して取り組める友達と同じチームにする。
2 3 4 5 6 7 (本時)	アウトナンバーゲームを行い、チームの課題を明らかにしながら練習を行い、ゲームに活かそう。 [チームの課題解決方法の例] ○同じ人がシュートを打っているから、いろいろな人がもっとシュートゾーンに入ってシュートを打つ。 ○同じ人がパスを多く受けているので、全員にパスをつなぐことを意識しよう。 ○パスをもらおうときに声を出してもらえば、パスがつながる。 ○近いパスが多いからシュートにつながらないのかも。 ○横のパスではなく縦へのパスを増やそう。 チームの課題を見つけて練習やゲームに活かそう。	①ドリル練習(準備運動を含む) ・パス&シュート練習 ・ピボット練習 ・どんだんパス練習(2対2) ②ゲームⅠ(4対3オールコートゲーム) ③チームミーティングⅠ ④タスクゲーム ・2対2ハーフコートパスゲーム ⑤ゲームⅡ(4対3オールコートゲーム) ⑥チームミーティングⅡ ⑦本時のまとめ	・ボールを持たないときの動き(サポートの動き)が重要であることを練習の最初におさえる。 ・技能のポイントに気をつけてドリル練習ができるように、まわりながら声をかけ、マネージメントを行う。さらに、よかった動きを全体で広められるようにする。 ・本時の課題「チームの課題を明らかにして、練習やゲームに活かそう。」をおさえる。 ・ゲームⅠは、アウトナンバーで行う。 ・ゲームは、セルフジャッジで行うので、全員で協力して、公正な判断ができるように意識づける。 ・ゲームⅠを観戦しているチームは、「シュートを打った数」「パスを受けた数」を記録する。 ・チームミーティングでは、「シュートを打った数」「パスを受けた数」から、課題を見つけ、解決方法を話し合い、タスクゲームやゲームⅡに活かせるようにする。 ・チームの課題解決方法を意識できるように、ホワイトボードで掲示し、意識できるようにする。 ・兄弟チームは、アドバイス(動き方、シュートなど)ができるようにゲームを観戦する。 ・授業のまとめでは、チームのMVPを発表する。また、教師の視点から賞賛できる児童を発表する。	○	○	○	【関】チームで声をかけたり、得点をとった時には、パフォーマンスで喜び楽しい雰囲気で行うことができる。 【関】お互いのジャッジや勝敗に対して公正な態度でゲームができる。 【思】サポートの動きを使いながらパスをもらおうとしている。 【思】アウトナンバーゲームを行い、チームの課題を話し合い、考えを出し合っている。 【技】練習やゲームの中でパスやシュートができる。 【技】練習やゲームの中でサポートの動きを使ってシュートをしたり、パスを受けたりすることができる。	・意図的に声かけをし、ドリル練習やタスクゲームの中で具体的に助言する。 ・動きが分からない場合には、具体的に動きやポイントを教える。 ・自分の動きが分からない場合には、チームのみならずその子の動きを教え合い、チームで解決できるようにしていく。 ・チームの課題を解決しようとしたところやシュートにつながる動きなど、できるようになったことを全体の前で発表する。
5 6 7	オープンナンバーゲームを行い、チームの課題をより明確にして練習やゲームに活かそう。 [チームの課題解決方法の例] ○コートをもっと広く使おう。 ○パスを出すタイミングをスピードを上げよう。 ○攻撃の時に最初にシュートゾーンに入る人を決めよう。 チームの課題を明らかにして練習やゲームに活かそう。	①ドリル練習(準備運動を含む) ・パス&シュート練習 ・ピボットゲーム ・どんだんパス練習(3対2) ②ゲームⅠ(4対4オールコートゲーム) ③チームミーティングⅠ ④タスクゲーム(3対2ハーフコートゲーム) ⑤ゲームⅡ(4対4オールコートゲーム) ⑥チームミーティングⅡ ⑦本時のまとめ	・本時の課題「人数が同数になった時のチームの課題を明らかにしよう。」をおさえる。 ・ゲームは、オープンナンバーで行う。 ・審判は対戦チームのセルフジャッジで行うので、全員で協力して、公正な判断ができるように意識づける。 ・ゲームⅠを観戦しているチームは、「シュートを打った数」「パスを受けた数」を記録する。 ・ゲームⅠの課題をチームミーティングⅠで話し合い、作戦を立てる。 ・チームの課題を意識しながら、タスクゲームができるように練習する。 ・兄弟チームは、アドバイス(動き方、シュートなど)ができるようにゲームを観戦する。 ・ゲームⅡを行い、チームのMVPを選ぶミーティングを行う。 ・授業のまとめでは、ゲームのMVPを発表したり、教師の視点から賞賛できるチームを発表する。	○	○	○	【関】チームで声をかけたり、得点をとった時には、パフォーマンスで喜び楽しい雰囲気で行うことができる。 【思】オープンナンバーゲームを行い、チームの課題を話し合い、考えを出している。 【技】チームの課題を意識しながら練習したり、ゲームで動いたりできる。	・ドリル練習では、ポイントをきちんと教え、シュートをしたり、パスができたりにするようにする。シュートが決まったり、相手の胸元にパスがいったりした場合には、具体的に良かったところを褒める。 ・ゲームがオープンナンバーになることで、プレーにあせりがでえないように、声をかけよう。ゲーム中のよいプレー(シュートを打つ、サポートの位置に動く、シュートゾーンに入る)は、具体的に褒める。
8 9	今までの学習を生かしてバスケットボール大会をする。 バスケットボールリーグを開催しよう。	①準備運動・ドリル練習 ②4対4オールコートゲーム(1チーム2試合行う。) ③授業のまとめ	・ゲームはオープンナンバーで行う。 ・試合時間は3分 ・兄弟チームの得点の合計で勝敗を決める。 ・ジャッジはセルフジャッジとして、公正に判断できるようにする ・兄弟チームに対してよい雰囲気をつくれるような声かけをするようにする。	○		○	【関】チーム同士で賞賛し合ったり、教え合ったりしながら、ゲームを楽しんでいる。 【技】今まで習得してきた技能や動きを使うことができる。	・友達のよいプレーには、称賛の声をかけられるように助言する。 ・今まで学習したことがゲームで表現できた時には、良かったところを具体的に褒める。

単元を通して身に付けさせたい力『サポートの動き(ボールを持っていないときの動き)を生かしてシュートに結びつける』



[授業の視点]ドリル練習

学年	段階		はじめ(オリエンテーション)	なか				大会			
	授業時間		1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目	9時間目
6	導入	5分	授業の約束やマナーについて	用具の準備・準備運動(ピボット練習)・整列・あいさつ				用具の準備・準備運動 ドリル練習・整列・あいさつ			
	活動1	12分	ドリルゲームの説明 ・パス&シュートゲーム	メインゲームⅠ(アウトナンバー) 4対3 3分×2ゲーム チームミーティング①				メインゲームⅠ(イーブンナンバー) チームミーティング			
	活動2	15分	・どんでんパスゲーム ・ピボット練習	ドリル練習 タスクゲーム(アウトナンバー) ・2対1シュートゲーム サポートの動きやフリーシュー				タスクゲーム(アウトナンバー) ・3対2シュートゲーム チームに合った攻守の作戦を			
	活動3	13分	タスクゲームの説明 ・2対1ハーフコートゲーム メインゲームの説明	メインゲームⅡ(アウトナンバー) 4対3 3分×2ゲーム チームミーティング②				メインゲームⅡ(イーブンナンバー) 4対4 3分×2ゲーム チームミーティング②			
	まとめ	5分	学習のまとめ								

そのために、メインゲ

サポートの動
よう。

授業のポイント
こどもたち同士の
教師のマネージメント

指導方針

- ・ドリルゲームで個人技能やサポートの動きを練習し、タスクゲームで生かすようにする。
- ・ドリルゲームでは、シュートとパスの個人技能を向上させる。
- ・タスクゲームでは、アウトナンバー(攻撃側の人数を守備側の人数より増やす)で行うことで、時間的、空間的余裕を保証し、習得した技能をゲーム中に発揮する。
- ・すべてのゲームにフリーシュートゾーンを設定し、どこに動けばシュートに結びつけられるか分からない児童が動きやすいようにする。
- ・サポートの動きを身に付けるために、どんでんパスゲームを行う。
- ・ドリルゲームで習得した技能を生かすためのタスクゲームでは、
- ・単元を通じて、同じ流れで授業を行い、児童が授業の見通しを持ちやすいようにする。
- ・1チームの人数を6人(または8人)として、兄弟チームを作る。(1チーム3人または4人)メインゲームは、兄チーム同士、弟チーム同士で行う。技術レベルを同

関心・意欲・態度面

- ・チームのそれぞれキャプテン、ボール(道具)係、ビブス係、カード係を置き、全員で協力して授業の準備や片付けをしたり、練習や試合を進行したりできるようにする。
- ・ゲームが始まる前には、チーム全員で円陣を組んでかけ声をかけ、チーム一丸となって試合に臨めるようにする。
- ・ゲームの最初と最後には、互いに握手を交わして挨拶を行い、相手に敬意を示すと共に、正々堂々とゲームに臨もうとする気持ちを持つ。

練習やタスクゲームがメインゲームにつながっているか
ゲームを最初に行い、課題をだし、それをドリルやタスクで解決していく。

力を身に付け

サポートの動きを使って
シュートに結びつけよう

教え合いに教
育をどう生か

る機会を増やす。

じにして行う。

こする。

バスケットボール学習カード

チームの名前		チームカラー			
A チ ー ム	No.	メンバー	B チ ー ム	No.	メンバー

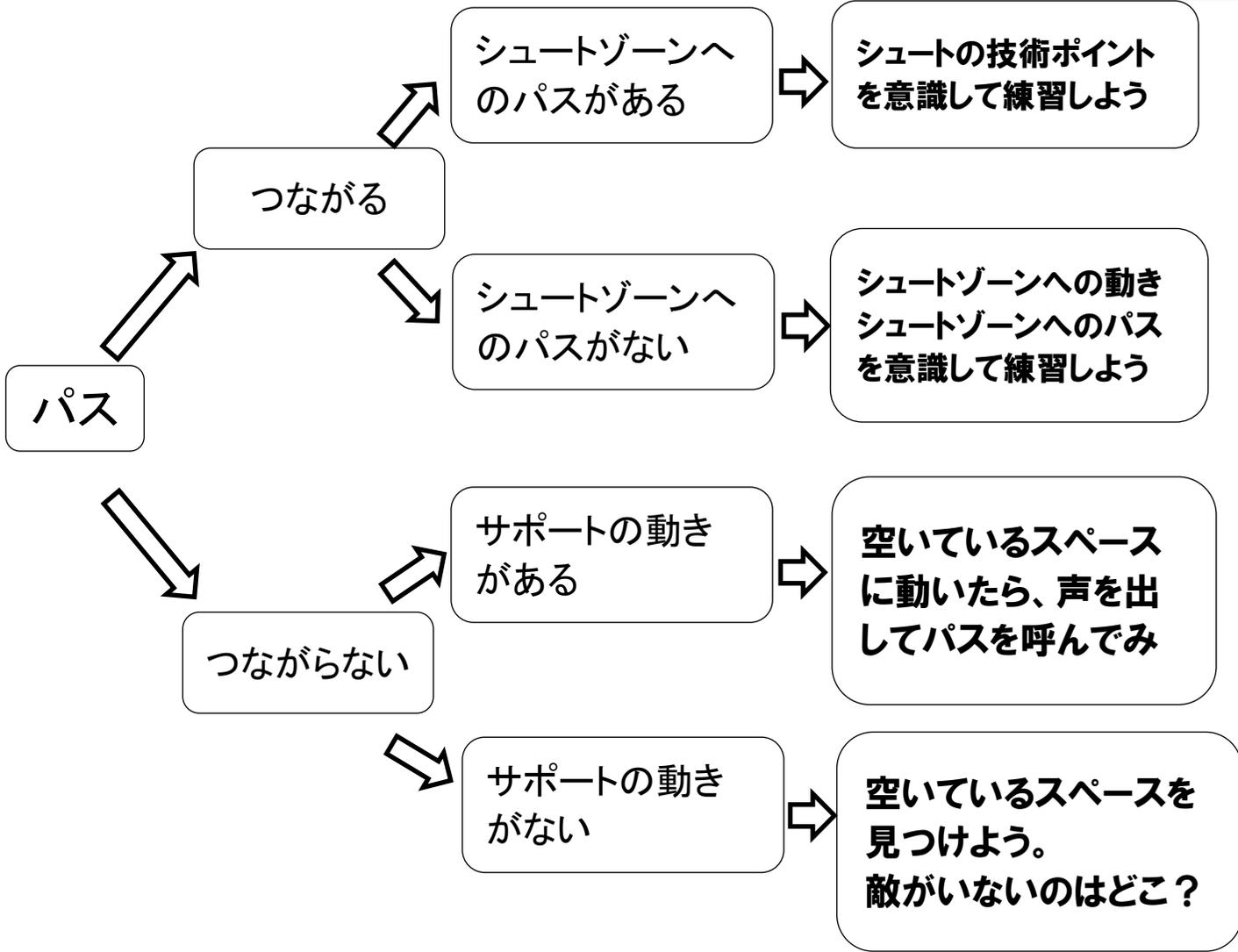
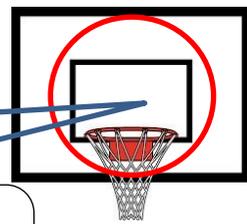
フェアプレーの誓い

- 試合前には、あいさつと握手を忘れずに行おう！
- あいさつの後、チーム全員で円陣を組んで、チームの雰囲気盛り上げよう！
- 友だちのいいプレーがあったら、声に出してほめよう！ **「ナイスプレー」「ナイスパス」「ナイスシュート」**
- 友だちの失敗は、チーム全員で励まそう！ **「ドンマイ」「だいじょうぶ」「気にするな」**
- 勝ってもいばらない。負けてもふてくされない。
- 失敗したことや負けたことを友達のせいにしない。

課題見つけシート

=パスの数とシュートの数から課題を見つけよう=

シュートの時には、必ずここを狙おう！



ゲームⅠを観戦して、兄弟チームの個人の[パスを受けた数][シュートを打った数]を数えて、その結果からチームの課題を見つけよう。

シュートの数とパスを受けた数の数え方

- 数を呼び上げる人数をチェックする人を確認する。
- 数を呼び上げる人は大きい声で「〇番シュート」「〇番パス」と呼び上げる。
- 数を記録する人は、パス、シュートの欄にチェックをする。
- 係になっていない人も、一緒に確認する。

Aチーム		ゲームⅠの得点					ゲームⅡの得点				
番号	数	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
1	パス										
	シュート										
2	パス										
	シュート										
3	パス										
	シュート										
4	パス										
	シュート										
5	パス										
	シュート										

Bチーム		ゲームⅠの得点					ゲームⅡの得点				
番号	数	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
6	パス										
	シュート										
7	パス										
	シュート										
8	パス										
	シュート										
9	パス										
	シュート										
	パス										
	シュート										

ゲームⅡを観戦して、MVPを選ぼう

MVPを選ぶポイント

- チームの雰囲気を盛り上げている選手
- 動きが多い選手
- シュートをたくさん打っている選手
- パスをたくさん受けている選手

今日のMVP