

# 体育科学習指導案

授業 I

5年2組 29名 指導者 中野正尚

本授業は、以下の検証を行うものである。

- 導入段階でのVTRの活用は、めあての焦点化に有効な手立てとなっていたか。
- キーワードは教え合い・学び合い（言語活動）の活性化に適したものであったか。
- 場の肯定的な雰囲気のもと、作戦タイムやゲームが行われていたか。

## 1 単元 ハンドボール（ボール運動：ゴール型）

### 2 目標

チームの特徴に応じた作戦や練習方法を工夫し、ボール操作やボールを受けるための動きを身に付けて、ルールを守りながら進んで簡易化されたゲームを行うことができるようにする。

### 3 単元の評価規準

- パス、ドリブル、シュートなどのボール操作やボールを受けるための動きを身に付け、それを生かして簡易化されたゲームを行うことができる。【技能】
- 進んで運動に取り組み、ルールやマナーを守って助け合いながら練習やゲームをしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。【態度】
- ゴール型のゲームの行い方を知り、ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができる。【思考・判断】

### 4 単元について

#### (1) 単元の価値

子どもたちは、これまでに「ラインサッカー」、「セストボール」などのゴール型を学習し、そこで、パス、ドリブル、シュートなどの行い方や動きを経験してきている。本単元「ハンドボール」は、これまでの既習事項を生かして攻守の手段を工夫したり、チームの特徴に応じた作戦を立てたりしながらゲームに取り組むことができる運動である。具体的には、2つのチームが1つのボールを媒体として共通のルールやマナーを守り、相手の妨害を排除しながら、より多くの得点を得ることでゴール型の特性に触れることができる。そのために、相手が受けやすいパス、得点に結びつきやすいパスやドリブル、相手にとられないドリブル、正確なシュートやキャッチなど、チーム内でのコミュニケーションを図りながら技能を高めていくようにする。また、チームでの活動には、ボール操作や作戦、ボールを受けるための動きなどを友達と考え、教え合ったり、お互いに勝利を喜び合ったりするするよさもある。

逆にこれまで学習したゴール型との主な違いは、プレーヤーの数、ボールの大きさ、コート広さである。そのため、これまで以上にボール操作やボールを受けるための動きなどの技能、また、チームに応じた作戦の工夫などの教え合い・学び合いの高まりが必要となる。

つまり、ボール運動領域における「ハンドボール」（ゴール型）は、攻守入り乱れ型であり、ボールを手で操作しながらパスやドリブルをしたり、空いているスペースへ動いたりしてボールをつなぎ、最終的にシュートにつなげるシュートゲームである。ここでは、ゲームを構成する基本的な行い方や動きに気付くとともに、身に付けた技能をチームの作戦に取り入れてゲームに生かすことで、更に意欲が高まってくる。

しかし、ボールに触れる回数が少ない、どのスペースに走りこむか、どこにパスをしたらよいかを瞬時に判断することが難しいなどの理由から、十分に楽しさを味わうことができないこともある。

本単元での運動の経験は、第5学年2学期での「バスケットボール」につなげていくものである。

#### (2) 子どもの実態と指導

本学級の子どもたちは、運動好きな子どもが多く、体育科の授業だけでなく、休み時間も外で元気よく遊ぶ姿を目にする。これまでも「セストボール」、「ラインサッカー」などのゴール型を学習しており、そこで、攻守入り乱れ型の運動を経験してきている。そのため、ボールに対する不安感も少なく、積極的にパス、ドリブル、シュートなどの基本的なボール操作をゲームに生かそうとする意欲も高い。

しかし、プレーヤーの数、ボールの大きさ、コート広さの3つの環境が新しいハンドボールは未学習で、ゲームの進め方については実際に学習を行いながら理解を図っていく必要がある。また、本学級の実態では「ボール操作」や「ボールを受けるための動き」などの技能を身に付けることが難しい子どももいると予想されるため、VTRを活用して自分やチームの行い方や動きの特徴をとらえ、めあてを焦点化しやすくする。

本単元では、まず、ポイントボードを使って第3学年で学習した「セストボール」のパス、ドリブルなどの基本的なボール操作について想起させ、そのコツを確認し合いながらレディネスをそろえるようにする。次に、本単元で共通に身に付けさせたい内容について、問題解決的に習得を目指す学習を展開する。その中で、気付きの共有化を図る場を設定し、自他の課題を互いに解決することができるようにする。

展開では、スキルタイムにおいて、シュート、パス、ドリブル、ドリブル&シュート、パスをつないでのシュートなどの動きを取り扱い、習熟を図るようにする。また、子どもたちが得たボール操作をゲームに生かすために、作戦ボードやキーワードなどの具体物を活用し、言葉や動きを使って練習方法や作戦を工夫する教え合い・学び合いの場を設定する。さらに、ゲームにおいては相互審判制を導入し、ルールや勝敗を尊重する態度を育てていく。

子どもたちの中には、これまでの経験から、ハンドボール（ゴール型）に苦手意識や不安感を抱いている子どももいる。これらを軽減するために、プレーヤーの数を少なくしたり、柔らかいボールを使ったりするなど、場の設定の工夫や教材、教具の工夫を図り、簡易化されたゲームを行うようにする。

## 5 指導計画（総時数12時間）

過程	主な学習活動【評価規準】								
一 次	<p>1 オリエンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ハンドボールのきまり（ルール・マナー）、態度のめあてを知る。</li> <li>・パス、ドリブル、キャッチの仕方を想起する。</li> </ul> <p>第3学年で学習した「セストボール」の学習を想起させ、パス、ドリブル、キャッチの仕方等の動きについての気づきを発表し合う場を設けて、これまでの運動経験を活用できるようにする。同時に共通に身に付けさせておきたい気づきを共有できるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ハンドボールの楽しみ方を考える。</li> <li>・ハンドボールを試しに行う。</li> <li>・ハンドボールの目標や学習計画を知る。</li> <li>・自分なりのめあてをもつ。</li> </ul> <p>【態：進んで運動に取り組み、ルールやマナーを守って助け合いながら練習やゲームをしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。】</p> <p>2・3 問題解決的に習得を目指す学習</p> <p>(めあて1) <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">どのようにしたら、シュートが上手にできるようになるだろうか</span></p> <p>(めあて2) <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">シュートにつなげるためのパスやドリブルは、どのように行えばよいのだろうか</span></p> <p>問題解決的に習得を目指す学習を展開し、ボール操作の行い方や動きに気づき、発表できるようにする。</p>								
二 次	<p>4～10 学習の進め方を確認し、運動に取り組む。</p> <p>スキルタイム</p> <p>スキルタイムでは、実態に応じた意図的な繰り返し学習を行う。また、ポイントボードやVTRなどを使って自分や友達の様子を比較、説明しながら友達と協力して練習することができるようにする。</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;">4・5</td> <td style="width: 25%;">6・7</td> <td style="width: 25%;">8・9</td> <td style="width: 25%;">10</td> </tr> <tr> <td>〈スキルタイム〉 シュート パス</td> <td>〈スキルタイム〉 パス ドリブル</td> <td>〈スキルタイム〉 ドリブル&amp;シュート</td> <td>〈スキルタイム〉 補充・発展</td> </tr> </table> <p>(ねらい1) <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">簡単なルールを考えてゲームを楽しむ</span></p> <p>(ねらい2) <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">チームに応じた作戦を工夫してゲームを楽しむ</span></p> <p>作戦タイムでは、チームの特徴に応じた作戦を、作戦ボードや表現様式を活用して話し合ったり、表現したりすることができるようにする。</p> <p>【思・判：ゴール型のゲームの行い方を知り、ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができる。】</p>	4・5	6・7	8・9	10	〈スキルタイム〉 シュート パス	〈スキルタイム〉 パス ドリブル	〈スキルタイム〉 ドリブル&シュート	〈スキルタイム〉 補充・発展
4・5	6・7	8・9	10						
〈スキルタイム〉 シュート パス	〈スキルタイム〉 パス ドリブル	〈スキルタイム〉 ドリブル&シュート	〈スキルタイム〉 補充・発展						
三 次	<p>11～12 ハンドボール大会をする</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・活動を振り返り、自分の伸び、チームの練習や作戦で良かった点、生活への生かし方などについて話し合う。</li> </ul> <p>活動を振り返り、自分なりのめあてをもって活動できたことを賞賛し、自分の伸び、チームの練習や作戦でよかった点などについて、キーワードを用いて工夫しながら説明できるようにする。</p> <p>【技：パス、ドリブル、シュートなどのボール操作やボールを受けるための動きを身に付け、それらを生かして簡易化されたゲームを行うことができる。】</p>								

## 6 本 時（5/12）

### (1) 目 標

ハンドボールのきまりを守り、自分やチームの特徴に応じた作戦や練習方法を工夫しながら、進んでゲームに取り組むことができるようにする。

### (2) 評価規準

友達と協力したり、教え合ったりしながら、自分やチームの特徴に応じためあてを立てて、作戦や練習方法を考え、ゲームに生かそうとすることができる。 【思考・判断】

### (3) 指導に当たって

本時の学習では、ハンドボールの基本的なボール操作を身に付けさせるためにスキルタイムを導入する。スキルタイムでは、ボールを受けるための動きを意識しながらパスをつないだり、ねらったところにシュートをしたりする練習を繰り返すようにする。

ねらいをもとにした活動では、ゲームⅠから自分やチームの課題に気づき、課題に合った練習方法や作戦について、運動のポイントを焦点化したキーワードをもとに考えることができるようにする。また、ゲームⅡでは教え合い・学び合いの成果を試すとともに、全体で子どもたちの気づきや取組を発表する場を設け、よい動きや作戦の工夫について共有化を図るようにする。さらに、コミュニケーションの大切さを意識付けるために、子どもたち同士の肯定的な関わり合いを賞賛する場を設ける。このように、チームや全体での教え合い・学び合いを活性化させることで、子どもたちのコミュニケーション能力を高め、言語活動をより充実させることができるようにする。

時	主な学習活動と教師の手立て・評価	
8	<p>1 本時のねらいを知り、めあての焦点化を図る (VTR)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ A君は、パスを受けるためにうまくスペースに走り込んでいるね。</li> <li>・ Bさんは、周囲をよく見てパスを出しているな。</li> <li>・ チームの一人一人がよく動いているね。</li> </ul> <p>スペースの使い方を工夫しながら、チームに合った作戦を考え、ゲームに生かそう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ チームの特徴を生かした作戦を考えてゲームに生かそう。</li> <li>・ チーム全員の動きを考えよう。</li> <li>・ スペースを意識してプレーしよう。</li> </ul> <p>2 キーワードを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ パスを出したら、スペースを見つけて移動しよう。</li> <li>・ 声を出したり、合図を出したりしてパスをつなげたいな。</li> </ul>	<p>前時の学習VTRを視聴し、作戦がうまくいっているチームの良いところを見付けさせ、本時のめあてを焦点化できるようにする。</p> <p>行い方や動きをまとめたポイントボードや学習カードをもとに振り返り、本時への意欲をもたせるとともに、身に付けさせたい基本的なボール操作を確認できるようにする。</p> <p>本時のキーワードを設定してめあてに取り入れることで、練習やゲームでの視点を明確に把握することができるようにする。</p> <p>準備運動は体ほぐしの運動を含めて行い、本時のボール操作にかかわる準備性を中心として体の部位や心をほぐすことができるようにする。</p>
10	<p>3 準備運動、体ほぐしの運動を行う。</p> <p>4 スキルタイム (パス・シュート練習)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 移動しながらのパス</li> <li>・ パスをつないでシュート</li> </ul>	<p>スキルタイムでは、ゲームに生かすことができるような基本的なボール操作を取り上げるようにする。</p> <p>ゲームIでは、チームの特徴や課題をつかむことができるようにするために、支援や助言をする。</p>
20	<p>5 ねらいをもとにした活動を行う。</p> <p>(1) ゲームIを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ボールに集まってしまっ、うまくパスが出せないよ。</li> <li>・ フリーになっている人がいなかったな。</li> <li>・ 味方がどこにいるかが分からなかったから、パスが出せなかったよ。</li> </ul> <p>(2) ゲームIの反省をし、チームに合った作戦を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ボールだけでなく、コート全体を見て動けばいいね。</li> <li>・ パスを出したら、すぐにスペースを見つけて動こう。</li> <li>・ 声を出すと、味方の位置が分かってパスがしやすいね。</li> <li>・ 攻撃と守りの切り替えを早くしよう。</li> </ul> <p>(3) 作戦を生かすための練習に取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 大きな声で合図を出したり、手を挙げたりしよう。</li> <li>・ ゴール前で攻めと守りに分かれて練習しよう。</li> <li>・ パスを出したら、すぐにスペースに走りこもう。</li> </ul> <p>(4) ゲームIIを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ スペースを見付け、走り込んでパスをもらおう。</li> <li>・ 声を出したり、手を挙げたりして、自分の位置を伝えよう。</li> <li>・ キーパーは、全体を見ながら大きな声で指示を出そう。</li> </ul>	<p>チームで協力して作戦を工夫していくことを価値付けるようにする。</p> <p>※ 自他の運動経験や作戦ボードなどの具体物を活用しながら、チームの特徴に応じた作戦や練習方法を考えたり、教え合ったりして運動することができる。(観察)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ チームの特徴に応じた作戦や練習方法を考え、友達と協力しながら意欲的に活動することができている子どもには、賞賛して価値付けを行う。</li> <li>○ 作戦や練習方法を考えることができないチームには、キーワードをもとに自分やチームの動きを振り返らせて教師と共に考えることができるようにする。</li> </ul> <p>作戦ボードを活用しながら、一人一人の動きやボールを受けるための動きに着目するような価値付けを行う。</p> <p>作戦タイムでは、キーワードを観点として与え、それをもとに話し合うように助言する。</p>
7	<p>6 本時のゲームや作戦を振り返り、次時への見通しをもつ。(チーム→全体)</p> <p>スペースを見付けて走り込んだら、声を出したり、手を挙げたりして、自分の位置を味方に伝えるとパスがつながりやすい。</p> <p>7 整理運動、片付けをする。</p>	<p>自他の運動経験を活用しながら、協力してチームの作戦を考えたり、練習方法を工夫したりして肯定的な関わり合いができたことを賞賛する。また、本時の学習を振り返り、これからの作戦や練習に生かすことができるようにする。</p> <p>どんなことができるようになったか、また、できるようになりたいかについて、適切な表現様式を選択し自分なりの表現方法で発表することができるようにする。</p>