

体育科学習指導案

6年3組 32名 指導者 原 田 健太郎

本授業では、以下の検証を行うものである。

- 体育科における「見える図」は、子どもが「筋道を立てて考える力」を育む手立てとして適切であったか。
- ゴール型の授業において子ども一人一人の活躍の場を保障するアウトナンバーゲーム等の簡易化されたゲームは、「豊かな表現」に導く教材・教具として適切であったか。

1 単 元 スペースに素早く移動し、パスをつなごう！ ハンドボール（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、肯定的な雰囲気の中で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している。【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、自分のチームの課題を解決するための練習方法を選択したり、特徴に応じた作戦を考えたりしている。【思考・判断】

4 単元について

(1) 単元の価値

子どもは、これまでに「セストボール」、「バスケットボール」などのゴール型を学習し、パス、ドリブル、シュートなどの基本的な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仕方を工夫したり、チームの特徴に応じて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、シュートやシュートにつながるパス、キャッチからのシュート、キャッチからのピボットなど、チーム内でのコミュニケーションを図りながら、実際のゲーム場面に活用できる技能を高めていくようにする。また、チームでの活動では、ボール操作やボールを受けるための行い方や動き、チームの作戦などを協同的に学び合ったり、お互いに勝利を喜び合ったりするよさもある。

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、攻守が入り交じったゲームであり、投げる、受ける、運ぶといったボール操作をしたり、ボール保持者からボールを受けることができる場所に動いたりして、最終的にシュートへつなげるシュートゲームである。しかし、ボールに触れる回数が少ない、ボールを受けることができる場所やパスを出す場所が瞬時に判断できない、ボール保持者とゴールの間にディフェンスがいるとシュートが打てないなどの理由から、十分に楽しさを味わうことができない子どもも見られる。そこで、攻撃側プレーヤー数が守備側プレーヤー数を上回る状態をつくり出したり、守備側のプレーを制限したりすることにより、攻撃しやすく、得点が入りやすくなるように簡易化することで、子ども一人一人の活躍の場を保障することが大切である。さらに、お互い認め合い、支え合える人間関係の質も高めながら、「みんなが楽しめるハンドボール」を考えていく必要がある。

(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、休み時間も外で元よく遊ぶ。これまでも「セストボール」や「バスケットボール」などのゴール型を学習しており、そこで、攻守入り交じったゲーム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。また、作戦タイムでは、自分の役割を果たしながら話し合ったり、作戦ボードを使ったりすることで、チーム全員でチームの特徴を生かした作戦を考えようとする姿も見られるようになりつつある。しかし、本学級の実態では、味方チームがボールを保持しているときにパスをもらうことのできるポジションへ移動する技能を身に付けることが難しい子どもが多いため、VTRやフォロワーチェック表、コート図が描かれた作戦ボード等を活用して自分やチームの特徴をとらえ、チーム全員が課題を把握できるようにする。

本単元では、まず、体育黒板を使ってパス、ドリブル、シュート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揃えるようにする。次に、本単元で身に付けさせたい内容について、課題解決的に習得をめざす学習を展開する。その中で、くま手図に分類しながら気付きの共有化を図る場を設定し、自他の課題を互いに明確に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、シュートやシュートにつながるパス、キャッチからのシュート、キャッチからのピボットなど実際のゲーム場面で活用できる行い方や動きを繰り返し行い、習熟を図るようにする。また、すべての子どもがシュートの機会を体験できるようにハーフコートでのアウトナンバーゲームを取り入れたり、チーム間での攻撃時間が均等になるよう、単元の前半に攻守交代制のゲームを取り入れたりするなど、攻撃側にとって易しい状況の中でチームの作戦を成功させることができるようにする。さらに、ボール保持者がフリーの味方を見付けたり、空いている場所やシュートしやすい場所に走り込むことができるようにボールを持たない動きの育成に的を絞ったタスクゲームを取り入れていく。

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	1 オリエンテーション ・ハンドボールのきまりを知る。（ルール・審判の仕方・見学の仕方） ・パス、キャッチ、シュート（ドリブル）の仕方を想起する。 第5学年に学習した「バスケットボール」について想起させ、パス、キャッチ、シュート等の動きについての気づきを話し合う場を設けて、これまで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。 ・ハンドボールの楽しみ方を考える。 ・ハンドボールを試しに行く。 ・ハンドボールの目標や学習計画を知る。 ・自分なりのめあてをもつ。 【態：進んで運動に取り組み、肯定的な雰囲気の中で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。】 2・3 課題解決的な習得学習 （めあて1） <u>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。</u> （めあて2） <u>シュートにつなげるためのパスは、どのように行えばよいのだろうか。</u> 課題解決的に習得を目指す学習を展開し、実際のゲーム場面で活用できる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。 二 次 （本時） <td colspan="4"> 4～10 学習の進め方を確認し、運動に取り組む。 スキルタイム 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、体育黒板やVTRなどを使って自分や友達の動きを比較、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。 <table><tr><td>4・5</td><td>6・7</td><td>8・9</td><td>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&シュート</td><td>〈スキルタイム〉 スリーズ（3対2）</td><td>〈スキルタイム〉 補充・発展</td></tr></table> （ねらい1） <u>簡単なルールを考えてゲームを楽しむ。</u> （ねらい2） <u>チームの特徴に応じた作戦を工夫してゲームを楽しむ。</u> 作戦タイムではフォロワーチェック表を基に課題を明確にしながら話し合い、チームの特徴に応じた作戦を作戦ボードに整理し、チーム全員が共通理解できるようにする。 【思・判：ゴール型のゲームの行い方を知り、自分のチームの課題を解決するための練習方法を選択したり、特徴に応じた作戦を考えたりすることができる。】 三 次 <td colspan="4"> 11・12 ハンドボール大会をする。 ・活動を振り返り、自分の伸び、チームの練習や作戦でよかった点を考える。 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称賛し、自分の伸び、チームの練習や作戦でうまくいった点やうまくいかなかった点などについて発表し、次の課題が明確にできるようにする。 【技：簡易化されたゲームの中でチームの作戦に基づいた位置どりやパス、キャッチ、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生かして得点することができる。】 </td></td>				4～10 学習の進め方を確認し、運動に取り組む。 スキルタイム 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、体育黒板やVTRなどを使って自分や友達の動きを比較、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。 <table><tr><td>4・5</td><td>6・7</td><td>8・9</td><td>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&シュート</td><td>〈スキルタイム〉 スリーズ（3対2）</td><td>〈スキルタイム〉 補充・発展</td></tr></table> （ねらい1） <u>簡単なルールを考えてゲームを楽しむ。</u> （ねらい2） <u>チームの特徴に応じた作戦を工夫してゲームを楽しむ。</u> 作戦タイムではフォロワーチェック表を基に課題を明確にしながら話し合い、チームの特徴に応じた作戦を作戦ボードに整理し、チーム全員が共通理解できるようにする。 【思・判：ゴール型のゲームの行い方を知り、自分のチームの課題を解決するための練習方法を選択したり、特徴に応じた作戦を考えたりすることができる。】 三 次 <td colspan="4"> 11・12 ハンドボール大会をする。 ・活動を振り返り、自分の伸び、チームの練習や作戦でよかった点を考える。 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称賛し、自分の伸び、チームの練習や作戦でうまくいった点やうまくいかなかった点などについて発表し、次の課題が明確にできるようにする。 【技：簡易化されたゲームの中でチームの作戦に基づいた位置どりやパス、キャッチ、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生かして得点することができる。】 </td>				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&シュート	〈スキルタイム〉 スリーズ（3対2）	〈スキルタイム〉 補充・発展	11・12 ハンドボール大会をする。 ・活動を振り返り、自分の伸び、チームの練習や作戦でよかった点を考える。 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称賛し、自分の伸び、チームの練習や作戦でうまくいった点やうまくいかなかった点などについて発表し、次の課題が明確にできるようにする。 【技：簡易化されたゲームの中でチームの作戦に基づいた位置どりやパス、キャッチ、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生かして得点することができる。】			
	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&シュート	〈スキルタイム〉 スリーズ（3対2）	〈スキルタイム〉 補充・発展																	

6 本 時（9／12）

(1) 目 標

ハンドボールのきまりを守り、自分のチームの課題を解決するための練習方法を選択したり、特徴に応じた作戦を考えたりしながら、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

友達と学び合いながら、自分の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、ボールを持たない動きを意識付けるために、「スリーズ」（タスクゲーム）を繰り返すようにする。この「スリーズ」は、空いているスペースを見つけて素早く動き、サークルの中に味方が入りそこへパスが通れば得点となるゲームであり、状況判断よく味方にパスを出したり、空いているスペースに素早く動いたりすることがねらいである。作戦タイムでは、フォロワーチェック表を基にチーム全員で作戦や練習方法を話し合い、主体的に活動に取り組むことができるようにする。また、課題に気付くことができないチームや子どもには、VTRを繰り返し見せるなどして課題を明確にし、課題解決のキーワードを基に解決できるようにする。ゲームⅡ～振り返りでは、作戦タイムの成果を試すとともに、全体で子どもの気付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とともに、技能だけでなく子ども同士の協同的な「学び合い」を称賛する場も設けるようにする。

単元全体を通して、子どもの実態に合った簡易化されたゲームをスモールステップで取り入れ、子どもに空いている場所やシュートしやすい場所に走り込みパスをつないだり、シュートを決めたりすることの楽しさを味わわせることができるようにする。

過程	時間	主な学習活動と指導の手立て・評価
つかむ・見通す	8	1 チームのリーダーを中心に準備運動、体ほぐしの運動を行う。 2 スキルタイム（スリーズ）
	5	3 教師が、本時のねらいや約束を確認し、各チームのめあてを確認する。 空いている場所やシュートしやすい場所に走り込み、シュートチャンスをつくろう。 4 教師と一緒に課題解決のキーワードを確認する。 ・パスをした後、手で合図を出しながらシュートゾーンに走り込もう。 ・中継プレーをして、パスをつないでシュートゾーンへ入りこもう。 ・おとり作戦をつかって、相手の守りを崩し、ノーマークをつくろう。
挑戦するⅠ	10	5 ねらいをもとにした活動を行う。 (1) 体育係が、対戦表と審判、ルールの確認をする。 (2) チームで作戦と役割分担を確認する。 (3) ゲームⅠを行う。 （4対3 ※キーパーの攻撃参加） ・ぼくがディフェンスを引きつけたからノーマークでシュートが打てたよ。 ・4対3だから空いているスペースをたくさん見つけたよ。 ・パスを出してから、素早くシュートゾーンに走り込むとシュートが打てたぞ。
挑戦するⅡ	15	(4) チームの司会者を中心にフォロワーチェック表を基にしながら作戦ボードに作戦を練り直す。 ・シュートチャンスは5回だったよ。次のゲームでは8回に増やそう。 ・シュートチャンスはつくれたけど、シュートが入らなかったね。パスを受けたらすぐにシュートをする練習をしよう。 ・スペースには、バウンドパスがよく通ったよ。バウンドパスからシュートの練習をしよう。 (5) 作戦を成功させるための練習をする。 (6) ゲームⅡを行う。 （4対3 ※キーパーの攻撃参加） ・素早くシュートゾーンに入り込んだのでシュートチャンスが増えたぞ。 ・合図が味方に伝わらなかったの、パスミスが目立ったなあ。 ・失敗しても、仲間を責めずに「ドンマイ」って声を掛けたらみんな笑顔でゲームをすることができたよ。
振り返る	7	6 チームの司会者を中心に、本時のゲームや作戦を振り返り、次時への見通しをもつ。 ・空いている場所に動くことはできたけど、合図がなかったから、味方が気付かなかったよ。 ・ハンドボール大会では、シュートができる場所に意識して走り込み、シュートを決めたいな。 ・みんなで協力して、1勝でも多く勝ちたいな。 7 整理運動、片付けをする。 8 全体で振り返り、まとめる。 パスを出した後シュートエリアに走り込むと、ディフェンスと動きがずれて、ノーマークになりやすく、シュートチャンスが多くつくれるぞ。

事前に作戦タイムを行い、各チームの課題や本時のめあてを確認し、見通しをもって進められるようにする。



スキルタイムでは、ボールを持たない動きの育成に的を絞ったタスクゲームを行い、状況判断よく味方にパスを出す、空いているスペースに素早く動くなどの動きや行い方が習得できるようにする。

体育黒板のくま手図や作戦ボードのPM表をもとにチームの課題を明確にし、身に付けたい行いや動きを確認できるようにする。



フォロワーが作戦のうまくいった点とうまくいかなかった点を記録し、チームの課題を明確にすることで、作戦タイムの話し合いが活性化できるようにする。

作戦アップタイムでは、司会者、記録者、フォロワーと役割を分担して、協力して作戦を工夫することができるようにする。



課題解決のキーワードやフォロワーチェック表を観点として与え、それをもとに話し合うよう助言する。

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、キーワードを使って学び合ったりして運動することができる。（観察）

- チームの特徴に応じた作戦や練習方法を考えて、友達と仲良く意欲的に活動や話し合いができている子どもには、称賛して価値付けを行う。
- 作戦や練習方法を考えることができないチームには、フォロワーチェック表を再度確認して、自分やチームの動きを振り返らせ、教師と共に考えることができるようにする。

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協同的な「学び合い」ができたことを称賛し、次時の作戦や練習に生かすことができるようにする。

