

第6学年C組 体育科学習指導案

授業者 佐々木 雅巳
研究協力者 佐藤 靖

1 単元名 個の力を生かしたチーム力で めざせゴール！！

～ハンドボールを基にした簡易化されたゲーム～

2 子どもと単元

(1) 子どもについて

本学級の子どもたちは、外でサッカーやキックベースボールをしたり、一輪車で遊んだりするなど、体を動かすことが好きである。体育科の学習に関するアンケート調査では、84%の子どもが体育の学習を「とても好き」「好き」と答えた。また、84%の子どもがボール運動を「とても好き」「好き」と答えた。その理由は、「ボールを扱うのが好き」「友達と一緒にできるから」などの理由が挙げられた。

子どもたちは、ゴール型の学習としてこれまでに、ハンドボール、バスケットボール、サッカーを簡易化したゲームを経験してきている。昨年度のハンドボールの学習では、「投げる」「捕る」動作を重点的に練習したり、攻守交代型のゲームを行い一人一人がシュートする喜びを味わったりすることができた。しかし、チームに合った作戦を立てるまでには至っていない。「投げる」「捕る」技能も個人差が見られる。特に、「捕って投げる」動きの組み合わせを苦手としている子どもが多いのが現状である。

(2) 単元について

本単元は、ハンドボールを簡易化したゴール型のボール運動である。仲間と力を合わせ、パスを回し、シュートすることで、楽しさを味わうことができる。

ハンドボールは、身体の中でも最も器用な手を使って手頃な大きさのボールを扱うことができるので、ボール操作の技能を育みやすいのが特徴である。高学年では、ボール操作の知識や技能を高めながら攻撃しやすい場所へボールを運んだり、ボールを持たないときの動きの知識や技能を高めながら攻守の切り替えを行ったりすることが考えられる。また、子どもたちがルールやマナーを守り協力して準備やゲームに取り組んだり、場や用具の安全に気を配ったり、勝敗を受け入れたりすることが期待できる。

チームの特徴に合った作戦を考えたり、作戦の成果を生かした動きを試したりすることを繰り返すことなど、「仲間との対話」を通し、思考力・判断力・表現力を高めることができると考える。

(3) 指導について

本単元における新たな価値は、パスやシュートすること、得点しやすい場所に移動することなどの動きのイメージを高めることである。そのために、「捕る」「投げる」動きのポイントやフリーでシュートするための動きに着目し、チームに応じた作戦を考えるという「見方・考え方」を働かせた学習活動を位置付ける。

ハンドボールに親しみ、意欲的に取り組むためには、「捕って投げる」動きの組み合わせをリズムよく行うことが重要である。毎時間の授業のはじめの時間帯に、ペアや3、4人でパスを回したり、シュート練習をしたりするなどのボール操作の練習を十分行うようにする。また、子どもから発せられた投げ方のコツをキーワードで表し、投げ方のコツの共有化を図り、自分の動きに生かすことができるようにする。そのために共有された動感を自ら感じ取ることができるように、「捕って投げる」動きをコマ撮りしたものを参考にさせ、動きのポイントに目をつけさせながら絵に表すようにする。

また、ボールを持たないときの動きが重要になる。そのために、チームでどのように攻めたらいいのか、チームに応じた作戦を考える時間を十分保障したり、動き方をつかむことができるように、シュートにつながる作戦を高めるために映像を見せたりする。また、作戦を考えたり、修正したりする場面でもグループで撮影した動画を活用し、視覚的な情報をもとに、パスをしながらシュートするまでの過程を「仲間との対話」を通して、子どもたちが自ら気付くように促していきたい。そして、次のゲームに生かすことができるようにしたい。

昨年度は攻守交代型のゲームを行ったので、今年度は攻守混交型のゲームを行う。単元の前半は、4対3（キーパーも入れて）で行い、パスを回しやすくする。単元の後半は、4対4のゲームを行う。ボールは、少し空気を抜いたハンドボールの1号球を使い、投げやすくする。ゴールは通常のハンドボールのゴールより大きめのゴールを使い、得点しやすくする。シュートをしやすくするために、シュートゾーンを考えるようにしたり、シュートをしたら得点を認めたりするなどのルールの工夫をし、一人一人の意欲を高めるようにしたい。

3 単元の目標〈記号は本校の資質・能力表による〉

- (1) ボール操作（パスやシュート）や、ボールを持たないときの動き（得点しやすい場所へ移動しパスを受ける、ボールを保持する人とゴールの間に体を入れる）などの知識を深めたり技能を高めたりすることができる。 〈d-ソ-3・6・8〉
- (2) ルールやマナーを守り、安全に気を付け、励まし合いながら協力して練習をしたり、ハンドボールのゲームをしたりしようとする。 〈a-2・8・10・13〉
- (3) 仲間と役割分担や動きを確認し、自分のチームの特徴に応じた作戦を考え、ゲームの中に生かすことができる。 〈b-24〉

4 単元の構想（総時数8時間）

時間	学習活動	教師の主な支援	評価〈本校の資質・能力との関連〉
1	(1) オリエンテーションを通して学習の見通しをもつ。 ・ オリエンテーション ・ 試しのゲーム ・ ボール操作の練習	・ 見通しをもって学習に取り組むことができるように全体計画を提示したり、ゲームの準備や行い方を説明したりする。	・ 学習のねらいや進め方を知り、見通しをもち、進んでハンドボールに取り組んでいる。 〈a-2〉
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> 学習課題： 4対3の状況で、チームに応じた作戦を立て、パスやシュートをしたり、シュートにつながる動きをしたりする。 </div>			
2 3 4 本時	(2) 4対3のゲームを行う。 ・ ボール操作の練習 ・ ゲーム (攻守混交型, 1試合4分)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「捕って投げる」動きを高めるために動きのポイントをキーワード化する。 ・ パスをつなぐ動きを想起することができるように動きのポイントをキーワード化する。 ・ 前時までのボール操作やボールを持たないときの動きに目を向けることができるように、作戦タイムの時にICT機器を活用する場を設ける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「捕って投げる」動きを高めている。 〈d-ソ-3〉 ・ 自分やチームのよさに気付き、シュートするためのパスをつなぐポイントを考えている。 〈b-24〉 ・ シュートで終わることを意識したねらったところへのパスや、パスをもらう動きをしている。 〈d-ソ-3・6〉
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> 学習課題： 4対4の状況で、チームに応じた作戦を立て、パスやシュートをしたり、シュートにつながる動きをしたりする。 </div>			
5 6 7	(3) 4対4のゲームを行う。 ・ ボール操作の練習 ・ ゲーム (攻守混交型, 1試合4分)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 4対3と4対4の違いに目を向けて作戦を立てるようにする。 ・ 動きをイメージしやすくするために、マークをかわす動きを提示する。 ・ 自分たちでシュートにつながる効果的な動きに気付くことができるように、試行錯誤する場を十分保障する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 守りが多くなったときの攻め方を考えている。 〈b-24〉 ・ 4対4で、パスやシュートをしたり、パスをもらうために動いたりしている。 〈d-ソ-3・6・8〉 ・ シュートにつながる効果的な動きをしている。 〈d-ソ-3・6〉
8	(4) まとめのゲームを行う。 ・ 総当たり戦 ・ 全体のふり回り	・ これまでの学びをさらに高めることができるように、ゲームの中で見られたボール操作や効果的な動きを賞賛する。	・ ルールを守り、安全に気をつけ、自分の役割を果たしながら進んでゲームに取り組んでいる。 〈a-2・8・10・13〉

5 本時の実際 本時 (4 / 8)

(1) ねらい

ゲームとゲーム後のチームの動きをふり返る活動を通して、シュートで終わることを意識したパスをつないでプレーすることができる。

(2) 展開

○ : 「仲間との対話」を通して新たな価値を創造するための手立て

時間	学習活動	教師の支援	評価
5分	① ボール操作の練習をする。 ・ 3対2	<ul style="list-style-type: none"> 「捕って投げる」動きを感覚的に高めることができるように、連続動きカード(コマ撮りから自分で絵をかいたカード)を活用し、自分が意識するポイントをチェックし、動きのキーワードを書くようにする。 	
3分	② 学習課題の確認をし、本時のめあてを立てる。 【仲間との対話】	<ul style="list-style-type: none"> パスをつないで得点することができるように、ゲームを始める前に、前時のゲームでシュートにつながった動きを動画で紹介する。 	
学習課題 シュートで終わることを意識しながらパスをつないでプレーしよう。			
13分	(予想される子どもの反応) <ul style="list-style-type: none"> マークされていない人を見つけ、パスを出そう。 すぐにマークされないようにコートを大きく使おう。 ③ ゲームをする。 攻守混交型 試合時間 (4分) ゲーム回数 (1チーム2回) 【自分との対話】【仲間との対話】	<ul style="list-style-type: none"> ○ 動きのイメージをつかむことができるように「どんな動きをすれば、パスをつないでシュートすることができるのか」を問う。 ・ ゲームへの意欲を高めるために、ゲームの中で見られたボール操作や効果的な動きを賞賛する。 	
6分	④ チームごとに試合のふり返り(作戦タイム)をする。 【仲間との対話】 (予想される子どもの反応) <ul style="list-style-type: none"> マークを引きつけてからパスを出そう。 捕ってから投げる動きを速くしよう。 ゴールに近いマークをされない場所に動こう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ パスをつないで得点するための共通の意識を高めるために、視覚的効果のあるICT機器や作戦ボードを活用しながら、グループで話し合う場(作戦タイム)を設ける。 ○ 守りをかわすために、どのような動きが効果的であったか、どうすればもっとシュートを打つことができるのかグループごとに話し合うように促す。 	
13分	⑤ ゲームをする。 攻守混交型 試合時間 (4分) ゲーム回数 (1チーム2回) 【自分との対話】【仲間との対話】	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1, 2回目のゲームの動きと比べ、変化が見られたボール操作やボールを持たないときの動きを称賛する。 	シュートで終わることを意識したねらったところへのパスや、パスをもらう動きをしている。 <d-ソ-3・6> (行動観察 話し合い)
5分	⑥ 本時の学習をふり返る。 【自分との対話】	<ul style="list-style-type: none"> ・ 互いの動きのよさを実感し、次時の意欲付けを図るために、自分や友達のよかった動きを発表する場を設ける。 	

(3) 「仲間との対話」を通して新たな価値を創造する子どもの姿

