

第5学年A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
教材分析協力者 伊藤 恵 造

1 単元名 高めよう！自分やチームの動きを
～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、サッカーや鬼ごっこをしたり、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、94%の子どもが体育の学習を「とても好き」「好き」と答えた。また、75%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、「投げたり捕ったりするのが楽しい」「友達と一緒にできるから」などの理由が挙げられた。「嫌い」と答えた子どもは「ボールを扱うのが苦手」「ボールが当たると痛い」などの理由を挙げていた。この結果から、体を動かすことは好きであるが、ボール運動に対しては、ボール操作の難しさから、好きな子どもと嫌いな子どもの二極化の傾向にあることが分かる。

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、ポートボール、フットサルなどを基にした易しいゲームを経験してきている。昨年度のハンドボールを基にした易しいゲームの学習では、「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、ボールを持ったときに味方の動きに合わせてパスを出したり、ボールを持たないときに得点するための効果的な動きをしたりするまでに至っていない。「投げる」「捕る」技能にも個人差が見られる。

(2) 単元について

本単元は、ハンドボールを基にした簡易化したゴール型のボール運動である。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。1学期にハンドボールの学習を行うことで、ハンドボールで養われた経験を次のボール運動につなげることができる。

5年生では、ボール操作の知識や技能を高めることと攻撃しやすい場所へボールを運ぶこと、ボールを持たないときの動きの知識や技能を高め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ようになることが期待できる。

本単元のこうした特徴を踏まえ、「フリーの味方にパスを出したり、パスを受けたり、シュートしたりする」「ボールを持たないときにボール保持者と自分の間に守備者のいない得点しやすい場所に動いてパスをもらう動きを使って攻める」という資質・能力を高めることを目指す。

(3) 指導について

本単元で育みたい資質・能力を高めるために、ボールの投げ方や捕り方のコツ、ボールを持っていないときの動きかたに着目し、自分やチームの課題を見つけ、解決方法に自ら気付いていくという「見方・考え方」を働かせた学習活動を位置付ける。

自分やチームの課題を見付けるために単元の最初に「気付きのゲーム」を行い、ボール操作とボールを持っていないときの動きかたに着目するようにする。そして、1時間毎に動きながら生まれた課題を明確にする。学びで得たものを省察する場として、「確かめのゲーム」やふり返りの場を設け、次の学習につなげるようにする。

ボール操作を高める手立てとして、「投げる」「捕る」のボール操作の練習を十分行うようにする。また、「投げる」動きのコツをつかむことができるようにするために、「投げる」動きをコマ撮りした写真を参考にさせ、動きのポイントに目をつけさせながら絵に表すようにしたり、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、「投げる」動きのコツの共有化を図ったりする。

ボールを持たないときの動きを高める手立てとして、チームでどのように攻めたらいいのか考えるために、チームに応じたふり返りの時間を十分保障したり、動きかたをつかむことができるように、動きかたのポイントを表したり動きかたの模範を示したりする。

身に付けたボール操作の確認とチームの課題を解決する場として、タスクゲームを行う。早くボールを回すためのタスクゲームやパスを長く続けるためのメインゲームにつながるタスクゲームを行い、意識した課題をゲームのときの動きに生かすことができるようにする。

ゲームは、攻守入り交じりのゲームを行う。ボールは、子どもにとって投げやすいように少し空気を抜いたハンドボールの教材用1号球を用いる。ゴールは通常のハンドボールのゴールを倒し低くして使い、キーパーの顔に当たりにくくし恐怖心をとるようにする。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（パスを出したり受けたり、シュートしたりする）、ボールを持たないときの動き（得点しやすい場所へ移動する、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) ゲームでの動きに合ったボールの投げ方や捕り方を考えたり、チームの特徴に応じた攻め方に着目して簡単な作戦を立てたりすることができる。〈b-5, 14〉
 - (3) ルールやマナーを守り仲間と励まし合って運動したり、勝敗を受け入れたりしながらハンドボールのゲームに進んで取り組もうとする。〈a-2・3・4〉

4 単元の構想（総時数8時間） ※「見方・考え方」を働かせた学習活動

ゲーム（ゴール型）「ハンドボールを基にした易しいゲーム」（4年）

時間	学習活動 （・は予想される子どもの姿）	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や気付きのゲームを通して学習の見通しをもつ。 ・ 自分の課題は、狙ったところに投げること。 ・ チームの課題は、パスを正確につなぐこと。	・ 見通しをもって学習に取り組むことができるように気付きのゲームから自分やチームの課題をもつようにする。	・ 学習のねらいや進め方を知り、自分やチームの課題をもち、見通しをもつ。〈a-2〉
	学習課題 ボール操作の練習やタスクゲーム、確かめのゲームを通して、自分やチームの課題を解決しよう。		
2	(2) ボール操作の練習をし、確かめのゲーム（4対4）を行う。	・ 「投げる」「捕る」動きを高めるために、動きのポイント 키워ド化する。	・ 「投げる」「捕る」動きを高めている。〈d-ソ-3〉
3	(3) ボール操作の練習やタスクゲームをし、確かめのゲーム（4対4）を行う。 ・ 移動しながら投げるコツをつかんだり、パスをもらう動きができるようになったりした。	・ パスをつなぐ動きを高めるためにタスクゲームを行うようにする。 ・ 移動しながらパスをつなぐ動きを高めるためにタスクゲームを行うようにする。 ・ シュートしやすい場所に動いてパスを受けたり、そこにパスを出したりする動きを高めるためにタスクゲームを行うようにする。	・ 味方にパスを出したり、パスを受けたりしている。〈d-ソ-6〉 ・ どこに動いたらパスをもらうことができるのかを考えている。〈b-5〉 ・ シュートしやすい場所を意識しながら、パスをもらう動きをしたり、パスを出したり受けたりしている。〈d-ソ-3・6〉
4			
5	学習課題 ボール操作の練習やタスクゲームで身に付けたことを生かしながら、チームに応じた作戦を立て、ゲームをしよう。		
6	(4) ゲームをする。 （4対4、攻守入り交じり、1試合4分）	・ 動きをイメージしやすくするために「捕る」「投げる」動きやボールを持たないときのシュートに結びついた動きを提示する。 ・ 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、グループで話し合う場を設ける。	・ パスやシュートをしたり、パスをもらうために動いたり、守ったりしている。〈d-ソ-3・6・8〉 ・ チームの特徴に応じた作戦を立てている。〈b-5・14〉
7			
8	(5) まとめのゲームを行う。 ・ 投げるコツやボールを持たないときの動きに着目したことで、パスやシュートすることができた。	・ ボール操作やボールを持たない効果的な動きに着目し、課題を解決したことで得た学びをふり返るようにする。	・ ルールを守り、安全に気を付け、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・3・4〉

◎本単元では育む主な資質・能力
・ フリーの味方にパスを出したり、パスを受けたり、シュートしたりする。
・ ボールを持たないときにボール保持者と自分の間に守備者のいない得点しやすい場所に動いてパスをもらう動きを使って攻める。（d-ソ-3・6）

◎本単元の学習活動で働かせる主な「見方・考え方」
ボールの投げ方や捕り方のコツ、ボールを持つていない時の動きかたに着目し、自分やチームの課題を見つけ、解決方法に自ら気付いていく。

ボール運動（ゴール型）「サッカーを基にした簡易化されたゲーム」

5 本時の実際 (5 / 8)

(1) ねらい

「投げる」「捕る」動きのコツやボールを持たないときの動きかたに着目し、ゲーム(タスクゲームと確かめのゲーム)を通して、シュートしやすい場所に動いたり、シュートしやすい場所に動いた人にパスしたりすることができる。

(2) 展開

時間	学習活動 (・は予想される子どもの姿)	教師の支援	評価
6分	① ボール操作の練習をする。 対面パス	<ul style="list-style-type: none"> 「投げる」「捕る」動きを感覚的に高めることができるように、「投げる」「捕る」動きのコツを共有化したキーワードを確認し、ボール操作の練習に生かすように促す。 	
6分	② 学習課題の確認をし、本時のめあてを立てる。	<ul style="list-style-type: none"> シュートをするためには、チームでパスをつなぐことが重要であることを確認する。 	
学習課題 シュートしやすい場所を見つけて動いたり、動いた人にパスしたりしよう。		<ul style="list-style-type: none"> シュートしやすい場所に動いてパスをもらう。 ゴールの近くに動いてパスをもらう。 味方がシュートしやすい場所に動いているのを確認して、パスを出す。 	
10分	③ タスクゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> ボールを持たない動きとボール操作に着目する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。 	
5分	④ タスクゲームで自分や友達のプレーのよかった点をふり返る。 ・シュートゾーンに動いたら、何度もシュートすることができた。 ・シュートゾーンに入った人を見て、正確にパスすることができた。	<ul style="list-style-type: none"> シュートしやすい場所に動いてパスを受けたり、そこにパスを出したりする動きを高めるためにタスクゲームを設定する。 	
12分	⑤ 確かめのゲームをする。 攻守入り交じり 4対4 キーパーの攻撃参加あり 試合時間(前半5分、後半5分) スリーカウントゲーム(スリーカウントする前にパスを出す)	<ul style="list-style-type: none"> 自分やチームの課題を解決するために着目したボールを持たないときの動きや「投げる」「捕る」動きをどのように生かしたのか、どのような成果があったのか話し合うように促す。 	
シュートしやすい場所を意識しながら、パスをもらう動きをしたり、パスを出したりしている。 <d-ソ-3・6> (行動観察・話し合い)		<ul style="list-style-type: none"> 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ボールを持たないときの効果的な動きを賞賛する。 	
6分	⑥ 本時の学習をふり返る。 ・ゴールの近くに動いたら、シュートを決めることができた。 ・シュートしやすい場所に移動したのを見て、あせらずにパスを出すことができた。 ・ボールを持たない動きでシュートしやすい場所を見つけるのが大切だ。次のゲームで生かしたい。	<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、自分やチームのよかった動きを発表する場を設ける。 	