

## 第6学年 体育科学習指導案

令和4年11月18日（金） 第5校時 校庭

### 1 単元名 チームでつなげ！フリーでシュート！（ボール運動・ゴール型 ハンドボール）

#### 2 運動の特性

##### (1) 一般的特性

- パスや手でのドリブルからシュートをし、得点を取ることで楽しさを味わうことのできる運動である。
- 片手で扱いやすいボールを使い、パスやシュート等の技能を身に付けやすい運動である。
- チームで連携することで、仲間意識や規範意識を高めることができ、楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。
- シュートを思い切り打つ爽快感を味わうことができる。

##### (2) 児童から見た特性

ハンドボールの楽しさや喜びを感じる要因	ハンドボールを遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none"> <li>・仲間と連携してシュートを決めたとき</li> <li>・チームの勝利につながる作戦を選んだり考えたりすることができたとき</li> <li>・仲間と協力して、助け合ってプレーできたとき</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールをうまく投げたり、キャッチできなかったりしたとき</li> <li>・攻守混合のコート内で何をしてもよいか分からないとき</li> <li>・作戦が理解できなかったりうまくいかなかったりしたとき</li> <li>・ボールが自分に回ってこないとき</li> <li>・ボールが硬くて、当たると痛いとき</li> </ul>

#### 3 児童の実態

##### (1) 知識及び技能

###### 【新体力テストの結果から】

「新体力テストが測定する体力・運動能力」に明記されている「運動特性」から、「力強さ」「タイミングの良さ」は本単元で行う「ハンドボール」に必要となる特性である。この特性にあたる項目「立ち幅とび」「ボール投げ」の本学級の結果を見ると「力強さ」「タイミングの良さ」に対応する「立ち幅とび」では、体力標準値をわずかに下回っている。また、同じく「力強さ」「タイミングの良さ」に対応する「ボール投げ」では本学級の平均値と体力標準値との差の開きが見られた。本単元で行うハンドボールの学習の中で、高めていくべき運動特性であることが分かった。

###### 【ハンドボールに関わる技能の事前調査（実施日：令和4年10月）】

5年生のバスケットボールの学習では、「フリーの味方にパスを出したり、自分でシュートしたりすること」を中心にフルコートのゲームを通して学習した。「シュート」については、シュートを打てる位置でパスをもらえれば、積極的にシュートを打つことができた。また、「パス」については、フリーの味方を探してパスを出すことができるようになってきていた。そこで、今年度初めてゴール型の学習に取り組むうえで、ハンドボールに必要な技能がどれくらい身についているかを確認するため、「ハンドボール」についての技能調査を行った。

①から②については、試行数3回、③については試行数2回で実施した。

No	①6m投			①6m捕			②6m走投			②6m走投			③フリーの味方にパス		③フリーのスペースに移動	
1																
2																
3																
～以下省略																

技能調査項目

- ①6m間隔で対面での「パス」及び「キャッチ」
- ②6m間隔を保ち、走りながらの「パス」及び「キャッチ」
- ③田型のコートの中の4つの部屋のいずれか3つに1人ずつ入る。ボール保持者は残っている2人のうちのいずれかにパスを出すことができる。(ただし、斜めの位置の部屋へのパスはできない。) ボールを持っていない者は、空いている部屋に移動することができる。守備者1名が十字部分を動きパスを妨げようとする。以上の状況下での「パス」及び「キャッチ」

技能調査から、対面でのパスの技能は概ね身につけていることが分かった。しかし、走りながら行うことで、成功率が大きく下がることも分かった。また、フリーの味方を見つけパスを出したり、ボール保持者と自分の間に守備者が入らないように移動したりすることも概ねできていることが分かった。

(2) 思考力, 判断力, 表現力等

【意識調査「運動に関するアンケート」(実施日: 令和4年10月)】

質問	回答
これまでの体育の授業で「できなかったことができようになった」きっかけ、理由はどのようなものがありましたか。(複数回答可)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・友達に教えてもらった 人</li> <li>・授業中に先生に個別にコツやポイントを教えてもらった 人</li> <li>・授業中に自分で工夫して練習した 人</li> <li>・先生や友達のまねをしてみた 人</li> <li>・自分に合った場やルールが用意された 人</li> <li>・授業外の時間に自分で練習した 人</li> <li>・授業外の時間に先生に教えてもらった 人</li> <li>・授業外の時間に自分で本を読んだり動画を見たりした 人</li> </ul>

この意識調査から、児童が感じている「できるようになったきっかけ、理由」は「友達に教えてもらった」「教師が個別にコツやポイントを教えた」が多いことが分かった。本学級では、積極的に自分の課題を見つけ、高め合おうとする雰囲気がある。また、自分やチームの課題を見付けることはできる。その一方で、自分やチームの課題の解決の仕方を考えたり、課題に応じた練習や作戦を選んだりすることが苦手な児童が多い。

(3) 学びに向かう力, 人間性等

【意識調査「運動に関するアンケート」(実施日: 令和4年10月)】

質問	回答																												
①運動(体を動かす遊びをふくむ)やスポーツをすることは好きですか。	<table border="0"> <tr> <td>好き</td> <td>人 ( % )</td> <td>嫌い</td> <td>人 ( % )</td> </tr> <tr> <td>どちらかいうと好き</td> <td>人 ( % )</td> <td>どちらかいうと嫌い</td> <td>人 ( % )</td> </tr> </table>	好き	人 ( % )	嫌い	人 ( % )	どちらかいうと好き	人 ( % )	どちらかいうと嫌い	人 ( % )																				
好き	人 ( % )	嫌い	人 ( % )																										
どちらかいうと好き	人 ( % )	どちらかいうと嫌い	人 ( % )																										
①の理由は何ですか。	<table border="0"> <tr> <td>・友達や仲間と一緒に活動できるから</td> <td>人</td> <td>・小学校入学前から体を動かすことが苦手だから</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>・体を動かすとすっきりした気分になるから</td> <td>人</td> <td>・体育の授業でうまくできないから</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>・小学校入学前から体を動かすことが好きだから</td> <td>人</td> <td>・体育の授業以外の場でうまくできないから</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>・体育の授業以外の場でうまくできるから</td> <td>人</td> <td>・けがをすることがこれから</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>・体育の授業でうまくできるから</td> <td>人</td> <td>・汗をかくことがいやだから</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>・友達にほめられてうれしいから</td> <td>人</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>・先生にほめられてうれしいから</td> <td>人</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	・友達や仲間と一緒に活動できるから	人	・小学校入学前から体を動かすことが苦手だから	人	・体を動かすとすっきりした気分になるから	人	・体育の授業でうまくできないから	人	・小学校入学前から体を動かすことが好きだから	人	・体育の授業以外の場でうまくできないから	人	・体育の授業以外の場でうまくできるから	人	・けがをすることがこれから	人	・体育の授業でうまくできるから	人	・汗をかくことがいやだから	人	・友達にほめられてうれしいから	人			・先生にほめられてうれしいから	人		
・友達や仲間と一緒に活動できるから	人	・小学校入学前から体を動かすことが苦手だから	人																										
・体を動かすとすっきりした気分になるから	人	・体育の授業でうまくできないから	人																										
・小学校入学前から体を動かすことが好きだから	人	・体育の授業以外の場でうまくできないから	人																										
・体育の授業以外の場でうまくできるから	人	・けがをすることがこれから	人																										
・体育の授業でうまくできるから	人	・汗をかくことがいやだから	人																										
・友達にほめられてうれしいから	人																												
・先生にほめられてうれしいから	人																												
②体育の授業は楽しいですか。	<table border="0"> <tr> <td>楽しい</td> <td>人 ( % )</td> <td>楽しくない</td> <td>人 ( % )</td> </tr> <tr> <td>どちらかいうと楽しい</td> <td>人 ( % )</td> <td>どちらかいうと楽しくない</td> <td>人 ( % )</td> </tr> </table>	楽しい	人 ( % )	楽しくない	人 ( % )	どちらかいうと楽しい	人 ( % )	どちらかいうと楽しくない	人 ( % )																				
楽しい	人 ( % )	楽しくない	人 ( % )																										
どちらかいうと楽しい	人 ( % )	どちらかいうと楽しくない	人 ( % )																										
③ものごとを最後までやりとげてうれしかったことがありますか。	<table border="0"> <tr> <td>ある</td> <td>人 ( % )</td> <td>ない</td> <td>人 ( % )</td> </tr> <tr> <td>どちらかいうとある</td> <td>人 ( % )</td> <td>どちらかいうとない</td> <td>人 ( % )</td> </tr> </table>	ある	人 ( % )	ない	人 ( % )	どちらかいうとある	人 ( % )	どちらかいうとない	人 ( % )																				
ある	人 ( % )	ない	人 ( % )																										
どちらかいうとある	人 ( % )	どちらかいうとない	人 ( % )																										
④難しいことでも、失敗をおそれないで挑戦している。	<table border="0"> <tr> <td>している</td> <td>人 ( % )</td> <td>していない</td> <td>人 ( % )</td> </tr> <tr> <td>どちらかいうとしている</td> <td>人 ( % )</td> <td>どちらかいうとしていない</td> <td>人 ( % )</td> </tr> </table>	している	人 ( % )	していない	人 ( % )	どちらかいうとしている	人 ( % )	どちらかいうとしていない	人 ( % )																				
している	人 ( % )	していない	人 ( % )																										
どちらかいうとしている	人 ( % )	どちらかいうとしていない	人 ( % )																										
⑤自分には、良いところがあると思う。	<table border="0"> <tr> <td>思う</td> <td>人 ( % )</td> <td>思わない</td> <td>人 ( % )</td> </tr> <tr> <td>どちらかいうと思う</td> <td>人 ( % )</td> <td>どちらかいうと思わない</td> <td>人 ( % )</td> </tr> </table>	思う	人 ( % )	思わない	人 ( % )	どちらかいうと思う	人 ( % )	どちらかいうと思わない	人 ( % )																				
思う	人 ( % )	思わない	人 ( % )																										
どちらかいうと思う	人 ( % )	どちらかいうと思わない	人 ( % )																										
⑥ボール運動は好きですか。	<table border="0"> <tr> <td>好き</td> <td>人 ( % )</td> <td>嫌い</td> <td>人 ( % )</td> </tr> <tr> <td>どちらかいうと好き</td> <td>人 ( % )</td> <td>どちらかいうと嫌い</td> <td>人 ( % )</td> </tr> </table>	好き	人 ( % )	嫌い	人 ( % )	どちらかいうと好き	人 ( % )	どちらかいうと嫌い	人 ( % )																				
好き	人 ( % )	嫌い	人 ( % )																										
どちらかいうと好き	人 ( % )	どちらかいうと嫌い	人 ( % )																										
⑥の理由は何ですか。	<table border="0"> <tr> <td>・楽しいから</td> <td>人</td> <td>・うまくできないから</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>・捕ったり、投げたりするのが好きだから</td> <td>人</td> <td>・自分に回ってこないから</td> <td>人</td> </tr> <tr> <td>・腕や肩がすっきりするから</td> <td>人</td> <td>・ボールに当てられるから</td> <td>人</td> </tr> </table>	・楽しいから	人	・うまくできないから	人	・捕ったり、投げたりするのが好きだから	人	・自分に回ってこないから	人	・腕や肩がすっきりするから	人	・ボールに当てられるから	人																
・楽しいから	人	・うまくできないから	人																										
・捕ったり、投げたりするのが好きだから	人	・自分に回ってこないから	人																										
・腕や肩がすっきりするから	人	・ボールに当てられるから	人																										

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2年生のときにドッジボールをたくさんやったから 人</li> <li>・手足のように動かせたりしたり、良いプレーができたときに最高だから 人</li> <li>・やっていて熱くなれるし、サッカーなどの団体戦だと一体感があって気持ちがよいから 人</li> <li>・バスケをしているから 人</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールが怖いから 人</li> </ul>
⑦ハンドボールの授業で、できるようにになりたいことは何ですか。	⑧ハンドボールの授業で、学びたいことは何ですか。	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・パス 人 ( % )</li> <li>・上手に投げたり、捕ったりすること 人 ( % )</li> <li>・ボールを速くに飛ばしたり、速く投げたりすること 人 ( % )</li> <li>・チームプレイ 人 ( % )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールの投げ方 人 ( % )</li> <li>・ルール 人 ( % )</li> <li>・パス 人 ( % )</li> <li>・シュート 人 ( % )</li> </ul>	

本学級の児童のうち、体育の授業に対して好意的な児童の割合は\_\_%である。年度当初から、運動に積極的に取り組み、仲間の考えや取組を認め合い、自分の最善を尽くして運動する態度の大切さを学んできた。その結果、仲間と協力しながら、何事にも挑戦しようとする児童が増えてきた。

ボール運動に関する意識調査で、「ボール運動は好きですか」という質問に対して、\_\_人の児童が「好き」「どちらかというとき好き」と答えた。一方、「嫌い」「どちらかというとき嫌い」と答えた児童は\_\_人だった。「うまくできないから」という理由が\_\_人と大半を占めた。今回の意識調査から、ボール運動が好きで楽しみという児童と、ボール運動への苦手意識をもっている児童が、それぞれいることが分かった。

#### 4 教師の指導観（研究主題との関わり）

<研究主題>

自分の伸びやがんばりを実感し、運動好きな児童の育成  
～運動の楽しさや喜びを味わわせる体育授業の実践～

<仮説>

運動の特性に応じた楽しさや喜びを味わえる授業を行えば、運動好きになり、自己肯定感が高まるであろう。

<手立て>

- 「出会う」段階の工夫（誰もがができる易しい運動の提示・目指す動きの演示・単元のゴール像の提示・試しの運動）
- 感覚づくりの運動の工夫（誰もがができる易しい運動・主運動へつながる運動・児童自身が伸びを実感できる運動）
- 学習過程の工夫（資質・能力をバランスよく配置・必要感のある課題）
- 「振り返る」段階の工夫（児童自身の伸びの実感・自分やチームの変容）

##### (1) 知識及び技能

ボール運動は、これまでの学習の中でもたくさん触れてきているが、休み時間にも遊びとして取り組むかどうか、ボール運動の習い事やっているかどうかによってボール操作やボールをもたない時の動きに技能差が表れる。全ての児童がボール運動の楽しさや喜びを味わうことができるよう、誰もが「できる」ようになるような、特に全員がシュートを決める喜びを味わえるような学習過程にしていく。技能調査の実態から、対面でのパスや、守備者がいない方にパスを出せることが分かっている。そこで、感覚づくりの運動では、できていることを生かしてできる DF ライン突破ゲーム（2対2でパスをする間の DF エリアに1人守備者を置く。）を行う。単元が進むにつれて、DF を2人に増やしたり、仲間との距離感をつかめるように考えさせたりすることで、基礎的な感覚を養いつつ、苦手意識のある児童も、授業にスムーズに入ることができると考える。また、毎回点数を記録し、チームとしての伸びを実感できるようにする。

単元を通じて、誰もがシュートを決めやすい状況を作り出すために、攻撃時には4対2のアウトナンバーゲームとなるようにルールを工夫したり、得点のルールを得点＝総得点×得点者数となるような工夫をしたり、ゴールの形を台形にすることで得点しやすい場所を増やしたりした。



第1時では、DFライン突破ゲームに取り組み、易しい動きに取り組みさせる。そこからつながる主運動として、ハンドボールのルールを紹介し、試しのゲームを行う。第1時はキーパーをなしにすることで、誰もが簡単にシュートを決めることができる状況を作り出し、多くの児童にハンドボールの楽しさを体感できるようにする。そして、もっとシュートを決めたいという思いをもたせたい。第2時では、シュートを決めるためにどの場所にいたらよいかを考えさせ、得点しやすい場所が「分かる」ようにしていく。第3時では、得点しやすい場所までボールを運ぶための動き方を確認し、第4時では、それがよりうまくできるようになるための作戦を立てる時間や、それを確認する時間を設定する。第5時では、第4時までに学んだことを生かして得点しやすい場所でシュートができるよう指導や声かけを行い、「分かって、できる」が定着できるようにする。第6時では課題を解決していくために友達と協力して作戦や練習方法を見直し、第7時にはチームや個人の技能がどれだけ伸びたかを確認し、成長を実感できるようにする。

## (2) 思考力, 判断力, 表現力等

本単元では、「チームの特徴に応じた作戦を選んだり、自分や仲間の考えたことを他者に伝えたりすることができるようにする」姿を目指す。そこで、一人一人が思考・判断したことを確実に表現できるように4つの手立てを講じていく。

1つ目は、単元を通して「ゲームの振り返り」を行い、友達の意見を聞いたり、自分の考えを発言したりする指導を行っていく。チームの課題を具体的な場面を挙げて話したり、どう改善していけばいいかを伝え合ったりすることを指導していく。

2つ目は、「作戦ボード」を活用し、自分の顔マグネットを動かすことで自分の動きや仲間の動きを明確にイメージできるようにする。そして、それらを用いて自分の考えを他者に伝えられるようにする。

3つ目は、「シュートチェック表」を活用することで、個人やチームの課題を浮き彫りにする。ゲームごとにシュート数、フリーで打ったシュート数、ゴール数を記録する。それを活用して、練習方法を考えたり、作戦を選んだりできるようにする。

4つ目は、「作戦カード」の活用である。これまでの児童の様子から、自分たちの課題に応じた作戦を立てることができる児童はほとんどいない。そこで、1から作戦を立てるのではなく、まずは自分たちの課題をしっかりと見つけ、それに合った作戦を選ぶところからできるようにさせていく。

## (3) 学びに向かう力, 人間性等

本学級の児童のほとんどが体を動かすことを好み、体育の学習に意欲的に取り組んでいる。しかし、体育の学習やボール運動に苦手意識をもっている児童も見られる。そこで、一単元の流れを簡潔にし、感覚づくりでゲーム要素を取り入れながら、「楽しく」学習を行う雰囲気を作ることで、ボール運動への苦手意識がなくなるようにしていく。また、チームの一体感を生むため、チーム名をビブスの色にちなんだ名前にするよう促したり、ゲーム前にチームのファイトコールを取り入れることを促したりする。意識調査において、運動が好きな理由を「友達や仲間と一緒に活動できるから」と挙げている児童が半数以上いること、様々な環境下で学んできた同世代が集まってくる中学校への接続が近く、他者と上手に関わっていく観点からも、本単元では「共生」に関する態度も学んでいく。児童同士が肯定的な声かけをすることや、チームでの話し合いの際にも自分とは違う意見を受け入れ、よりよい考えを生み出していくように声かけや雰囲気づくりを行っていく。また、毎時間「今日のチーム MVP」を決める機会を設けることで、友達の良さに目を向け、良さを認められるようにする。

ボール運動の意識調査から、ボール運動が嫌いな児童は「ボールがうまく扱えない」という理由が多かった。そのことから、ボールを扱いやすくするためにボールの空気をわずかに抜いておいたり、ボール保持者から直接ボールを奪えないルールを適用したりして、落ち着いてボール操作ができるようにした。

振り返りでは、課題に対してできたことを記入するとともに、これからさらにできるようになりたいことも記入させることで、次時に意識を向けるようにする。また、児童が伸びを実感できるように、チームで互いの伸びを認め合うような声かけをし合うように働きかけたり、体育カードに教師から見た伸びを記入したりする。

## 5 単元目標

- (1) ハンドボールの行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができるようにする。 [知識及び技能]
- (2) チームの特徴に応じた作戦を選んだり、自分や仲間の考えたことを他者に伝えたりすることができるようにする。 [思考力, 判断力, 表現力等]

(3) ハンドボールに積極的に取り組み、場や用具の安全に気を配ることができるようにする。

[学びに向かう力、人間性等]

## 6 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①ボール保持者と自分の間に守備者が入らないように移動することができる。 ②得点しやすい場所への移動について、言ったり書いたりしている。 ③得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートをすることができる。	①自分やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。 ②課題の解決のために自分や仲間の考えたことを他者に伝えている。	①ハンドボールの簡易化されたゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。 ②ゲームや練習の際に、使用する用具などを片付けたり場の整備をしたりするとともに、用具の安全に気を配っている。

## 7 単元の計画

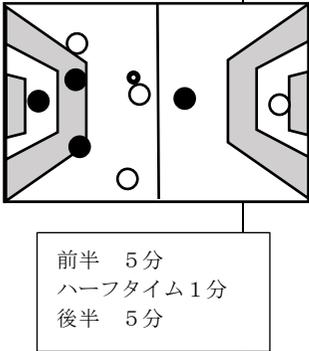
(1) 領域（ゲーム、ボール運動）の取り上げ方

運動/学年	第1学年	第2学年	第3学年	第4学年	第5学年	第6学年
ボールゲーム	1 2時間	1 3時間				
鬼遊び	2 4時間	6時間				
ゴール型(ゴール型ゲーム)			1 6時間	1 6時間	1 5時間	1 5時間
ネット型(ネット型ゲーム)				9時間		7時間
ベースボール型(ベースボール型ゲーム)			9時間		7時間	

(2) 領域の内容（ゴール型ゲーム、ゴール型）と目指す動き ○…主たる動き

学年	内容	目指す動き
3	タグラグビー	○ボールを持ったときにゴールに体を向けること。 ○味方にボールを手渡したり、パスを出したり、ゴールにボールを持ち込んだりすること。
	ラインサッカー	○ボールを持ったときにゴールに体を向けること。 ○味方にパスを出したり、シュートをしたりすること。 ○ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動すること。
4	ポートボール	○ボールを持ったときにゴールに体を向けること。 ○味方にボールを手渡したり、パスを出したり、シュートをしたりすること。 ○ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動すること。
	ミニサッカー	○ボールを持ったときにゴールに体を向けること。 ○味方にパスを出したり、シュートをしたりすること。 ○ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動すること。
5	フラッグフットボール	○ボール保持者と自分の間に守備者が入らないように移動すること。 ○得点しやすい場所に移動し、パスを受けること。
	バスケットボール	○近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。 ○相手に捕られない位置でドリブルをすること。 ○ボール保持者と自分の間に守備者が入らないように移動すること。
6	ハンドボール	○ボール保持者と自分の間に守備者が入らないように移動すること。 ○得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどをすること。
	サッカー	○近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。 ○相手に捕られない位置でドリブルをすること。 ○ボール保持者と自分の間に守備者が入らないように移動すること。 ○得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどをすること。 ○ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすること。

(3) 指導と評価の計画 (7時間扱い) 本時は○印 5 / 7時

段階	出会う (期待感や挑戦意欲をもつ)		知って<知識> 考えて<思考力, 判断力, 表現力等> 高め合う<技能><学びに向かう力, 人間性等> (運動の行い方を知る・課題を把握して解決を図る)				振り返る (伸びを実感する)	
時間	1	2	3	4	(5)	6	7	
ねらい	ハンドボールの約束や学習の進め方を理解し, 用具の安全に気を配って取り組もう。	得点しやすい場所を見付けよう。	サンドウィッチの関係にならないように移動し, パスをもらおう。	チームの特徴を見付け, 作戦を選ぼう。	得点しやすい場所に動き, フリーでシュートを打とう。	ゲームで実践したときの課題を伝え合い, 作戦や練習方法を見直そう。	これまでの学習を生かして, ハンドボールのゲームを楽しもう。	
指導内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習の進め方やきまり</li> <li>準備, 片付けのきまり</li> <li>試しの運動</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>得点しやすい場所の確認</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボール保持者と自分との間に守備者を入れない動き方</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>チームに合った作戦の確認</li> <li>作戦ボードの使い方</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>パスを受けてシュートをする</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>課題解決のための学び合い</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>宮川選手権の行い方</li> </ul>	
学習過程	1 集合, 整列, 健康観察, 挨拶をする。 2 準備運動をする。 3 本時のねらいを知る。 4 チーム編成を行う。 ・1チーム6, 7人の4チーム 5 場の準備の仕方を知る。 6 感覚つくりの運動を行う。 ・DFライン突破ゲーム (DF1人) 7 試しのゲーム (リーグ戦第1戦) を行う。 ・4VS4 ・キーパーなし, 攻め残り2人 8 学習の振り返りとまとめをする。 9 整理運動をする。 10 健康観察, 挨拶をする。	1 集合, 整列, 健康観察, 挨拶をする。 2 準備運動をする。 3 場の準備・安全確認をする。 4 DFライン突破ゲーム (感覚つくりの運動) をする。 (第3時より DF2人) 5 本時のねらいを確認する。・前時の振り返り, 活動内容から本時のねらいを提示する。 6 タスクゲームをする。 ・得点しやすい位置へ移動し, パスを受けてシュートする。 7 メインゲームをする。					4 本時のねらいを確認する。 5 チームで作戦等を確認する。 6 宮川選手権を行う。 ・1試合3分×2 (前後半) ・総当たり戦 ・ゲームのルールはこれまでと同じ。 7 場の片付けをする。 8 結果発表とチームの振り返りをする。 9 単元の振り返りをする。 10 整理運動をする。 11 健康観察, 挨拶をする。	
		6 タスクゲームをする。 ・サンドウィッチの関係にならないように移動し, パスをもらう。 7 メインゲームをする。	6 チーム練習をする。 ・選んだ作戦を実践しながら確認する。 7 メインゲームをする。	6 チーム練習をする。 ・選んだ作戦を実践するとともに, 得点しやすい場所でパスを受けたら, すぐにシュートする。 7 メインゲームをする。	6 チーム練習をする。 ・課題を確認し合い, それに合わせた作戦を選んだり, 練習をしたりする。 7 メインゲームをする。			
	【ゲームのルール】※アウトナンバーゲーム ・4対4 (うちキーパー1人) で行う。 ・ゴールエリア内にはキーパーしか入れない。 攻撃に関わること ・ドリブルなし, パスのみで進む。 ・シュートは, シュートエリアの中から打つ。ボールを持った選手がそのままエリアに入り込むことはできない。 守備に関わること ・守備側チームのうち1名は, 相手コートに残り, 守備をしない。 ・ディフェンスはパスカットとシュートブロックのみ。 ・直接ボールをうばうのは禁止。 ・攻め残りの選手は相手コートのシュートエリア外で待機し, 攻撃になったらその範囲内でボールをもらえるように動く。 ・キーパーも攻撃参加できる。							
	8 ゲームの振り返りをする。9 場の片付けをする。10 学習の振り返りとまとめをする。11 整理運動をする。12 健康観察, 挨拶をする。							
評価計画	知・技		②	①		③		
	思・判・表 態	②			①		②	
方法	観察, 学習カード	観察, 学習カード	観察	観察, 学習カード	観察	観察, 学習カード	観察, 学習カード	
場面	6, 7, 8	6, 7, 8, 10	6, 7, 8, 10	6, 7, 8, 10	6, 7, 8, 10	6, 7, 8, 10	6, 8, 9	

## 8 本時の学習と指導 (5/7時)

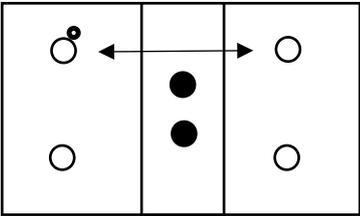
### (1) ねらい

得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートをすることができるようにする。(知識及び技能)

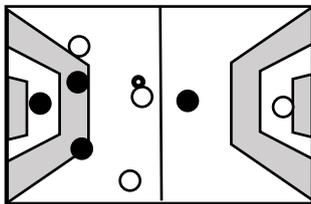
### (2) 準備

- ・ボール ・ビブス ・学習カード ・学習掲示ボード ・得点版 ・チーム用のかご
- ・作戦ボード ・台形ゴール ・シュートチェック表

### (3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点 (○指導 ◆評価規準)
導入 7分	1 集合・整列・挨拶・健康観察をする。 2 準備運動をする。 3 場の準備をする。	○素早く整列し、間隔を空け、元気に挨拶をして学習を始められるようにする。 ○チームごとに分かれて円を作り、互いの姿を確認しながら運動する。 ○一つ一つの動きを正確に行えるように、声かけをする。 ○協力して素早く行うよう声かけをする。
展開 28分	4 感覚づくりの運動を行う。 ・ DF 突破ゲームを行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">  <p>・メインゲームでの対戦チームと行う。DFが中央ゾーンに入り、パスをカットする。OFはゾーンを挟んだ反対側にパスを通すことを目指し、パスを通すことができれば1点。            ・頭上のパスは原則なしとする。            ・時間は45秒間×3セット。終わったら、攻守交替。</p> </div> 5 本時のねらいを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0; text-align: center;">             得点しやすい場所に動き、フリーでシュートを打とう。           </div> 6 ハーフコートでチーム練習を行う。 ・得点しやすい場所に動き、フリーでシュートをする練習	○行う前に本時の目標を設定し、児童の意欲を高めることができるようにする。 ○ゾーンの反対側にパスを出すことができている児童を称賛するとともに、横並びになっている児童が近づいたり、遠ざかったりしてパスをもらう動きも全体で取り上げて称賛する。 ○なかなかパスが出せない児童には、横並びの児童にパスを出すように助言する。 ○パスコースができたなら、守備者がコースに入る前に素早くパスを出せるようにする。 ○チームであらかじめ順番を決め、毎回順番を一つずつローテーションし、組み合わせがずれていくようにする。 ○前時の学習について児童の振り返り等を用いて振り返る。 ○前時では、チームの特徴を見付け、チームに合った作戦を選んだことを確認する。 ○前時から、本時には「どんな動きが必要で、ねらいになるのか」を確認し、全員にとって必要感のあるねらいを立てるようにする。 ○本時のねらいについて考えたことをチームで伝え合い、自分はねらいに向かって「どんな動きをするのか」、「そのためにどんな練習をするのか」を確認し合えるようにする。 ○ねらいに迫るためのチーム練習になるように声かけをする。 ○前時に実行した作戦を生かして、シュートを決めるための動きを確認できるような時間になるように声かけをする。

7 メインゲームを行う。



・ 4対4 (うちキーパー1人) で行う。

前半 5分  
ハーフタイム1分  
後半 5分



- 速攻のときの動き方も確認し合えるようにする。
- 前半の4人が練習や確認をしているときは後半の2人がディフェンスをし、後半の4人が練習や確認をしているときは前半の2人がディフェンスを行うようにする。
- 教師の合図で気持ちよく挨拶をし、前半チームからゲームを始められるようにする。

攻撃に関わること

- ・ドリブルなし、パスのみで進む。
- ・シュートは、シュートエリアの中から打つ。ボールを持った選手がそのままエリアに入り込むことはできない。
- ・攻め残りの選手は相手コート上のシュートエリア外で待機し、攻撃になったらその範囲内でボールをもらえるように動く。
- ・キーパーも攻撃参加できる。

守備に関わること

- ・守備側チームのうち1名は、相手コートに残り、守備をしない。
- ・ディフェンスはパスカットとシュートブロックのみ。
- ・直接ボールをうばうのは禁止。

- ゲームに出ていない児童はシュートチェック表にシュート数等を記録し、ゲーム後に振り返ることができるようにする。
- 本時のねらいである「得点しやすい場所に動き、フリーでシュート」している児童を積極的に称賛する。

◆得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートをすることができる。

(観察)【知識・技能】

△努力を要すると判断される状況(C)の児童への指導の手立て

- ・目指す動きを体得できるように、どう動けばよかったか一緒に動いてみたり、説明したりする。

◎十分満足できると判断される状況(A)の児童の具体的な姿

- ゴール前でディフェンスの動きを見て、相手のマークを外し、パスを受けるためにゴール前の空いたスペースに走り込み、シュートしている。

- 勝敗に関係なく気持ちよく挨拶をし、ゲームを締めくくれるようにする。

	8 ゲームの振り返りをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○チームごとに集まり、本時の動きや作戦で上手くいったところや課題は何だったかを振り返るようにする。</li> <li>○初めてシュートを決めることができた、よい動きになったなど、個人の伸びが見られたことについても称賛し合えるようにする。</li> </ul>
整理 10分	9 場の片付けをする。 10 本時の振り返りとまとめをする。  11 整理運動をする。  12 健康観察, 挨拶をする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○安全面に気を付けながら、素早く行わせる。</li> <li>○振り返りの視点を提示する。</li> <li>○ねらいに沿った振り返りをしている児童の考えを取り上げ、全体に広めたり、次時につなげたりする。</li> <li>○本時で使った部位を、ゆっくりとした動作でほぐすようにする。</li> <li>○怪我がないか等の声をかけ、表情や動きから健康状態を把握するとともに、授業後の手洗い等を確認し、落ち着いた雰囲気の中で学習を終えられるようにする。</li> </ul>

## 9 資料

学習カード

～チームでつなげ！フリーでシュート～

# ハンドボール学習カード

名前 ( )

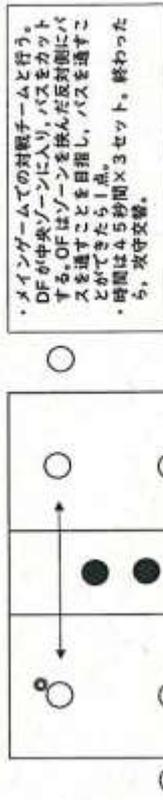
## 1 チーム

チーム名							
メンバー							

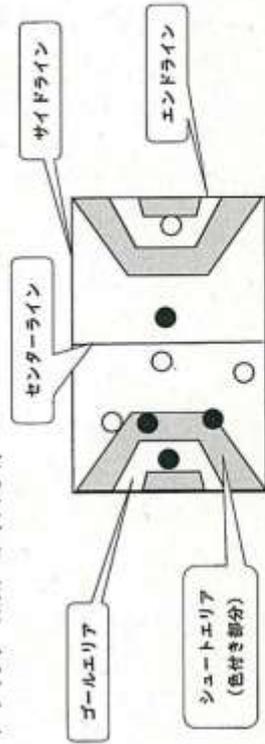
## 2 学習過程

時間	1	2	3	4	5	6	7
準備運動	ハンドボールの約束や守則の復習方法を指導し、用具の取扱いに気を付けて取り回す。	1 集合、整列、健康観察、出席をとり、2 準備運動をする。	3 本時のねらいを説明する。	4 チーム編成を行う。	5 チームのほらいを確認する。	6 タスクゲームをする。	7 メインゲームをする。
学習過程	4 DF ライン突破ゲーム (感覚づくりの運動) をする。	5 本時のねらいを確認する。	6 タスクゲームをする。	7 メインゲームをする。	8 プレシジョンズステージ【試しのリーグ】	9 レベルアップステージ【1 回目のリーグ戦】	10 健康観察、出席をとる。
学習過程	1 集合、整列、健康観察、出席をとり、2 準備運動をする。	3 本時のねらいを説明する。	4 チーム編成を行う。	5 チームのほらいを確認する。	6 タスクゲームをする。	7 メインゲームをする。	8 プレシジョンズステージ【試しのリーグ】
学習過程	9 レベルアップステージ【1 回目のリーグ戦】	10 健康観察、出席をとる。	11 整理運動をする。	12 健康観察、出席をとる。	13 健康観察、出席をとる。	14 健康観察、出席をとる。	15 健康観察、出席をとる。

### 3 DF 突破ゲームのルール



### 4 メインゲームのルール (4V5V4)



#### 攻撃に関わること

- ・ドリブルなし、パスのみで進む。
- ・シュートは、シュートエリアの中から打つ。ボールを持った選手がそのままエリアに入り込むことはできない。
- ・得点=総得点×得点者数。例) チーム合計6点取って、4人が得点をしていた場合 6点×4人=24点
- ・パスカットをしたり、こぼれたボールを拾ったりしたら、そのまま攻撃に移ってよい。
- ・キーパーも積極的に参加する。

#### 守備に関わること

- ・攻撃専門プレイヤーは、相手コートに残り (シュートエリア以外)、守備をしない。
- ・ディフェンスはパスカットとシュートブロックのみ。
- ・直接ボールをうばうのは禁止。
- ・キーパーは守備になったら全力で自分のチームのゴールエリアにもどる。

#### ゲーム全般に関わること

- ・ゲームスタート時はセンターラインから自分のコート内の仲間にパスを出す。このパスのみカットすることはできない。また、どちらかのチームが得点した際も同時にゲームをスタートする。
- ・ボールがコート外に出た場合は、最後にボールにさわったチームがサイドラインやエンドラインからボールを投げ入れる。ただし、自分のコートで相手がボールを出した場合は、センターラインよりパスで始める。

その他、必要なルールは一緒に考えていきましょう。

資料がいらないので、お互いに認め合って楽しくゲームができるように盛り合みましょう！

