

第5学年〇組 体育科学習指導案

指導者 ○〇 ○〇
(男子24名 女子13名 計37名)

1 単元名 「ハンドボール」 (8時間計画)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

2つのチームが入り交じり、パスで相手をかかわしてゴールにシュートし、得点を競い合うことが楽しい運動である。さらに、作戦を工夫することによって、ゲームの楽しさが深まる運動である。

(2) 子どもから見た特性

A 楽しさ体験状況

本学級の子どもたちは、体を動かすのが好きな子どもが多い。休み時間や週2回朝、運動に取り組むトライタイムの時間には、ハンドベースボールやダンス、2人3脚など様々な運動に取り組んでいる姿が見られる。

事前のアンケート調査によると、体育の学習を「とても好き」「好き」と答えた子どもは、92%であり、理由としては、「体を動かすことが好き」「記録が伸びる」「できるようになる」「すっきりする」「チームワーク」などを挙げている。しかし、3名の子どもは、「うまくできない」「苦手」「けがが不安」などの理由から、「あまり好きでない」と答えている。

ハンドボールは、4年生の時に経験している。「とても好き」「好き」と答えた理由は、下表の通りである。また、「あまり好きではない」「きらい」と答えた4名の子どもは、「上手く投げられない・とれない」「パスがこない」「文句を言われた」と答えている。

体育学習	体育科学習	とても好き	好き	あまり	きらい			
	人数	28 (78%)	5 (14%)	3 (8%)	0			
ハンドボール	ハンドボール	とても好き	好き	あまり	きらい			
	人数	25 (70%)	7 (19%)	3 (8%)	1 (3%)			
ハンドボールが好きな理由 (複数選択回答)	好きな理由	勝つ	得点	パス	作戦	守備	関わり	その他
	人数	24	27	9	18	4	15	0

このように、ほとんどの子どもたちが、体育の学習やハンドボールの学習に肯定的であり、ハンドボールの学習では、勝つことや得点を決めること、作戦やチームワークといった友達との関わり合いを楽しみにしていることが分かる。逆に、嫌いな理由として、技能面や友達との関わり合いを挙げている子どももいることが分かった。上記のような子どもが楽しみにしている要素をさらに深め、嫌いな理由の解決をすることが、ハンドボールの楽しさを味わわせることにつながると考える。

B 技術の習得状況

4月に実施したソフトボール投げで結果を見てみると、女子で12m～16mが8名。男子で18mが1名。(その他はより高い記録)個人差はあるとはいえ、新体力テストの得点では5点を超えており、全員がボールを12m以上は投げられる。また、ハンドボールで9m離れてのキャッチボールを見てみると、ほぼ全員が利き腕と逆の足を前に出し投げることができ、手や胸でとることもできていた。ただし、投げるスピードやコントロール、飛距離、そして、とり方にはかなり個人差が見られる。ゴール型ゲームにおける集団の動きでは、周りを生かそうとするプレーは少なく、個人プレーも目立つ。個人の技術とともに、チームとしての動きも、課題を設定し解決を図れるように、支援していくことで、よりゲームを楽しく進めることができるようにしていくこととする。

C 学び方に関する学習経験の状況

4月「走り幅跳び」の学習がクラス替えをして初めての学習であったが、体育の学習に対しての意欲は高い。学習ノートを活用しての課題の振り返り、めあての設定・意識化を図ることを確認していった。まだ定着しているとは言い難いが、課題を意識し、次時に活かしていこうとする姿も学

習の後半には、見られるようになってきた。走り幅跳びのめあて1では、チーム戦を取り入れ、友達との関わり合いも経験し、前向きな声かけも少しずつ聞かれるようになっていく。めあて2の課題解決の工夫は、場の選択や設定、用具の活用などができていない子どもも見られた。ボール運動のステージ型の学習で、総当たり戦→対抗戦の学習は経験が十分でない。

4年時に行ったハンドボールでの課題解決の方法の事前のアンケート調査は下記の通りである。

(複数選択回答)

方法	先生	友達(声)	資料	友達(動き)	全体交流	その他
人数	11	11	14	28	11	0

これらの実態から、特に、適切な課題の設定、課題解決、振り返り、次時の課題設定といった学習の流れを重点的に習得させていく。友達の動きを課題解決の方法として多く挙げていたことから、ゲームを中心に学習を進めていく学習過程を組み、ハンドボールの楽しさにふれさせていくこととする。

3 学習を進めるにあたって

本単元では、ゴール型のボール運動の中でも、ボールを手で操作し、得点しやすいハンドボールを取り扱うこととする。めあて1では、学び方やゲームを通しての個人やチームの課題の把握と個人の課題解決を中心に進めていく。めあて2では、フリーでボールを受けることのできる場所へ動き、数的優位を活かした攻めの作戦を支援することで、学習を進めていく。子どもたちにハンドボールの特性に触れさせるとともに、仲間とゲームの楽しさや喜びを共有できるように学習させていきたい。そのために下記のような支援を考えた。

(1) 学習過程

- めあて1→めあて2の「ステージ型」で、総当たり戦→対抗戦の学習過程を組む。
- 単元導入時には、学習計画や初めのルールの確認、試しのゲームをすることでより高い意識をもって学習に入れるようにする。自発的・自主的に学習を進めることができるように、1単位時間の進め方も確認する。
- めあて1では、総当たり戦をしながら、ルールやゲームの進め方になれるようにしていく。また、全チームとゲームを進めていく中で、個人やチーム、相手チームのよさや課題を把握し、解決の見通しを立てて活動に取り組めるようにする。
- めあて2では、自分たちのチームに合った対戦相手を選び、ゲームⅠーチームタイムーゲームⅡの進め方でゲームをする。チームで作戦を立てて、協力してゲームを楽しむようにしていく。チームタイムを有効に活用できるようにし、「振り返りー練習ーゲームで実践」ができるようにしていきたい。

(2) ルールや場・用具の工夫

- パスゲームの楽しさを味わわせ、チーム全員の触球数を増やすために、ドリブルは取り入れない。初めのルールは設定するが、学習の過程における子どもの気づきや考えを大切にし、よりみんなが楽しめるように変更していくこととする。セルフジャッジを行う。
- コートの広さは、30m×16mとするが、試しのゲームと総当たり戦で、人数とスペース、ゲームの様相を見ながら決定し、運動場にマーキングしておく。
- ボールは、ボール操作が比較的容易で、あまり痛くないように、軽くて持ちやすいハンドボール(ゴム製・サイズ1)を使用する。

(3) 教師の支援

- 課題解決が停滞したとき、具体的な方法でポイントを指導することで、自信をもたせる。ゲームで有効な動きや声かけ、課題を解決し伸びた子どもには、その都度大きな声で称賛していくとともに、全体交流でさらに称賛する。ゲームに負けたり、うまくいかなかったりした場合は、まずは共感し、解決につながるように前向きな支援をする。また、攻め方を中心に学習を組み立て、チームでの学び合いを高めていくことで、より楽しさを味わえるようにする。
- 投げる・とるといったボール操作は、ボール慣れの時間を活用して、特に苦手意識をもち、楽しくない理由になっている子どもを中心に、声をかけたり、一緒にしてみたりといった支援で高めていく。また、教室の体育常掲コーナー・準教科書・ポイントカードを活用し、解決の

手がかりとする。

ボールを受けるための動きでは、フリーでボールを受けることのできる場所に走りこむ。ボールを受けた仲間が次に容易な動きができるパスをする。最後はシュートまでもっていく。これらのことを声かけや作戦ボードなどを活用して、振り返りタイム、チームタイム、全体交流などで、指導することで目的意識をもって活動できるようにする。

- 課題の把握→適切なめあての設定→めあての追究→振り返り→課題の把握といった学び方を学習ノートでチェックしていくことで、習得させていく。

チームノートでは、ゲームを通して、自他のチームのよさや課題の把握をし、書いて振り返らせることで確認していく。(めあて1) また、ゲームⅠに作戦を立てて取り組む。チームタイムでゲームを通しての課題の把握、作戦の変更、作戦に準じた練習を書き、振り返ることで、ゲームⅡ、次のゲームへとつなげていく。(めあて2)

4 学習のねらいと道すじ

(1) 学習のねらい

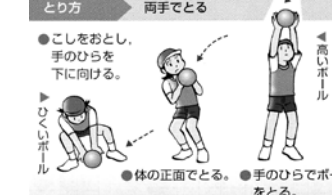
チームで協力し、スペースを有効に活用する攻め方の作戦を特に工夫して、ハンドボールを楽しませる。

(2) 学習の道すじ

めあて1 ルールやゲームの進め方に慣れながらハンドボールを楽しもう。

めあて2 チームで協力し、作戦を工夫しながらハンドボールを楽しもう。

5. 学習と指導の計画

	1	2	3	4	5	⑥ (本時)	7	8																														
0	1. 学習の見通しをもつ。 めあて ハンドボール学習計画の見通しをもとう。	1. 学習の準備とめあての確認をする。 ○ 安全面に気をつけて、協力して場づくりをする。 ○ 慣れの運動を行う。 ○ 本時のめあてを確認する。	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> 子どもたち一人一人が自発的に動き、短時間で場作り・道具の準備等ができるよう工夫する。 慣れの運動で、ボールやゲームの感覚を確かめるようにする。 </div>																																			
1 0	○学習の進め方の確認 ○準備や後片付けの確認 2. ルールの確認をする ○前後半続けて8分。4分で交代。 ○3コートで6チーム。 ○ゲーム出場は4人。 ○前後半でメンバー入れ替え ○ハンドボールを使用。 ○ドルブルはなし。 ○ボールを持って歩かない。 ○得点後は、センターから得点されたチームから再開。 ○サイドラインからボールがでたら、でたところから相手がスローインしてはじめる。 ○エンドラインからボールがでたら、ゴールエリアから相手がスローインしてはじめる。 ○セルフジャッジ ○GKは固定しない。 ○攻撃側は、相手のゴールエリアに入れない。守備側は1人だけ入れる。	めあて1 ルールやゲームの進め方に慣れながらハンドボールを楽しもう。	キーワード「チームのよさや課題の把握」		めあて2 チームで協力し、作戦を工夫しながらハンドボールを楽しもう。			キーワード「スペースを活用した攻め方の作戦」																														
		2. ゲームをする。(総当たり戦) (1) ゲームⅠ (8分：4分でメンバー交代) <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>2時間目</th> <th>3時間目</th> <th>4時間目</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>ためしのゲームの課題を確認・練習。</td> <td>1-3</td> <td>1-4</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td></td> <td>2-5</td> <td>2-6</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td></td> <td>4-6</td> <td>3-5</td> </tr> </tbody> </table> (2) ゲームⅡ (8分：4分でメンバー交代) <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>2時間目</th> <th>3時間目</th> <th>4時間目</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>1-5</td> <td>1-6</td> <td>1-2</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>2-4</td> <td>2-3</td> <td>3-4</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>3-6</td> <td>4-5</td> <td>5-6</td> </tr> </tbody> </table> (3) 振り返りタイム (8分)		2時間目	3時間目	4時間目	A	ためしのゲームの課題を確認・練習。	1-3	1-4	B		2-5	2-6	C		4-6	3-5		2時間目	3時間目	4時間目	A	1-5	1-6	1-2	B	2-4	2-3	3-4	C	3-6	4-5	5-6	2. ゲームをする。(対抗戦) ゲームⅠとゲームⅡは、同じ対戦相手とゲームをする。 (1) ゲームⅠ (8分：4分でメンバー交代) (2) チームタイム (10分) ○ゲームⅠを振り返り、課題を把握する。 ○ゲームⅡの作戦を考え、課題に応じた練習を実践する (3) ゲームⅡ (8分：4分でメンバー交代)		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 相手チームの選び方 ・チーム同士の意思が一致する。 ・総当たり戦の下位チームから ・前のゲームで負けたチームから キャプテン会議で決めておく。 </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ゲームⅠでは、ここが上手いかなかったから、負けてしまった。作戦のここを工夫すれば、ゲームⅡでは勝てる。後半のメンバーなら、ここで、○さんと○くんが左右に広がって…。練習してみよう。 </div>
	2時間目	3時間目	4時間目																																			
A	ためしのゲームの課題を確認・練習。	1-3	1-4																																			
B		2-5	2-6																																			
C		4-6	3-5																																			
	2時間目	3時間目	4時間目																																			
A	1-5	1-6	1-2																																			
B	2-4	2-3	3-4																																			
C	3-6	4-5	5-6																																			
4 0	3. 試しのゲームをする。 Aコート 1-2 Bコート 3-4 Cコート 5-6 4. 学習のまとめと後片付けをする。 ○ 全体交流をし、本時の学習をまとめる。学習ノート記入。	3. 学習の振り返りと後片付けをする。 ○ チームで本時の活動について話し合う。(めあて2) ○ 学習ノートを記入する。 ○ 全体交流をし、よかった点を称賛し合う。 ○ 協力して後片付けをする。	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>相手にとられないパスをしたい アンダーハンドパス</p> <p>●相手を引きつけてパスをする。</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>とり方 両手でとる</p> <p>●こしをおとし、手のひらを下に向ける。</p> <p>●体の正面でとる。 ●手のひらでボールをとる。</p> </div> </div>		<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ○パスが上手く… (チームとしての動き：声かけの例) 「声を出し合おう」「相手のいないスペースにすばやく走ろう」「フリーの仲間を見つけよう」「バウンドパスを」 ○シュートが… 「相手ゴールの近くでボールをもらったら、まずはシュートを考えよう」「フリーの味方は、声をだそう」 ○勝てない… 「作戦を全員が意識しているかな」「まずは、敵陣にボールを運んでいるかな」「みんなの足が止まっていないかな」「シュートで攻撃が終わっているかな」 </div>																																	
子どもの姿	○ 学習の進め方を確認し、今後の学習に向けて意欲を高めている。 ○ ルールの確認やマナーを意識している。 ○ 試しのゲームで投げる・受けるといったボール操作ができています。	○ ゲームの進め方やルール、動き方を理解し、ゲームを楽しんでいる。 ○ ゲームをたくさん経験する中で、自分やチームのよさや課題を把握している。 ○ フリーのスペースに走り、ボールを受け取ることができている。	○ ゲームⅠを振り返り、チームタイムを活用してゲームⅡに生かし、ゲームを楽しんでいる。 ○ チームの特徴に応じた作戦を意識してプレーしている。 ○ ゲームの中でより有効な、スペースへの働きかけ、パス、シュートができています。																																			

ハンドボール チームノート 総当たり戦

●ルールやゲームの進め方に慣れながら、ゲームを楽しもう。
キーワード「チームのよさや課題見つけ」

○対戦相手や試合結果

ゲームⅠ (コート)	ゲームⅡ (コート)
相手チーム ()	相手チーム ()
よさや課題分析 前半 後半	よさや課題分析 前半 後半
得点 () 対 ()	得点 () 対 ()
得点者	得点者

○振り返りタイム (チームのよさや課題)

○今日のゲームを終えて、チームのよさや課題	みんな声は出していましたか。	
	スペースにみんな走っていましたか。	
	ノーマークの仲間を生かしたプレーはできましたか。	
	パスはなるべく後ろに投げていないですか	
	シュートで攻撃を終えることができましたか。	
	チームのよさや課題は見つけましたか。	



ハンドボール チームノート 対抗戦

●チームで協力し、**作戦**を工夫しながらゲームを楽しもう。
キーワード「**スペース**をいかした **攻めの作戦**」

○今日の作戦

言葉や図で

○対戦相手や試合結果 相手チーム（ ） コート（ ）

ゲームⅠ		ゲームⅡ	
作戦分析	前半 後半	作戦分析	前半 後半
得点	() 対 ()	得点	() 対 ()
得点者		得点者	

○チームタイム (**作戦はうまくいきましたか**)

- 作戦はうまくいきましたか ()
- よかったことやうまくいかなかったこと、ゲームⅡに向けてなど



○ゲームⅡの振り返り…

みんな声は出していましたか	
作戦はうまくいきましたか。	
スペースにみんな走っていましたか。	
ノーマークの仲間を生かしたプレーはできましたか。	
パスは後ろになるべく投げていないですか。	
シュートで攻撃を終えることができましたか。	

