

## 第5学年体育科学習指導案

### 1 単元名 ボール運動「ハンドボール」～パスをつないでシュート！～

### 2 単元について

#### (1) 一般的特性

ハンドボールは、手でボールを操作してパスやドリブルでボールを運び、相手のゴールにシュートをして得点を競い合う運動である。使用するボールは片手で容易に操作することができるため、誰もが楽しめる運動である。

#### (2) 児童から見た特性

ボールを片手で操作することができるため、他の球技スポーツと比較するとボール操作が簡単であり、パスやシュートが成功する喜びや面白さを味わいやすい運動である。しかし、攻守が入り交じったり、切り替わったりすることから、キープ、パス、シュート等の状況判断が難しい運動でもある。

### 3 児童の実態

略

### 4 仮説への迫り方

#### 各部会における仮説検証の手立て

高学年	
学習カード	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 毎時間 1 枚のカードを使用してファイリングする。</li> <li>・ 教師がコメントをする。(賞賛+思考を深めるための助言)</li> <li>・ よく書けているカードを授業の始めに紹介する。</li> <li>・ 教師のコメントを読んで見通しをもってから活動に入る。</li> </ul> <p>チームのメンバーで話し合って成果や課題を記述する。単元の「はじめ、なか、おわり」では5分程度自分やチームの課題を記述する時間を確保し、それ以外は3分程度で記述できるようにする。</p>
学習財 (教材)	<p>単元前半で安定した攻防、単元後半に戦術的な課題に気付くことができるようルールを簡易化し、運動の特性に触れるような教材</p>
学習過程	<p>単元前半では、児童の困り感に応じて教師が動き方のポイントを押さえて指導する。単元後半ではチームの課題にあった解決方法を選択又は考案できるようにする。</p>
課題設定	<p>教師が見通しをもって、毎時間又はある程度のまとまりで課題を設定していくが、児童の困り感に応じて変更していく。課題提示の仕方は、ICT 機器を用いたり、実演したりするなど学年、学級の実態に応じていく。また、事前に実施した知識テストを活用して児童に3択問題にして提示していく。</p>

## (1) 指導観

児童は4年生までに敵がいなくてパスを出したり、空いているところに素早く動いてパスをもらったりする経験をしている。しかし、実態調査から、ハンドボールにおける動きや戦術的知識が十分に身に付いているとは言い難い。

ボール運動の学習では、相手の動きや味方の動きによって予測できない場面に何度も直面し、常に適切な状況判断が求められる。攻守が入り交じり、攻守の切り替わりが激しいハンドボールでは、ボールを持っている時にキープ、パス、シュートを、ボールを持っていない時にスペースを作る動きやスペースに素早く動く判断が求められる。

そこで、本単元では、シュートをしやすい場所までパスをつなぐ方法を知り、自分達の得意な攻撃を実行することができるようにする。児童はゲームの中で相手ゴールの近くでシュートをすれば得点が決まりやすいという良さを味わい、さらには、そこに至るまでを速く攻めることでより多く得点を重ねることができることに気付いていくのではないかと考える。しかし、速く攻めようとしても速く攻められない場面に直面することも十分に考えられる。そのような場面でもフリーの味方にパスを出したり、フリーになってパスを受けたりすれば、得点につなげられるということを実感できるようにしたい。そこで、次のような手立てを講じていく。

児童が有能感を得られるよう、ハンドボールを簡易化しながらも運動の特性に触れられるような学習財を活用する。まず、ルールの工夫を行う。前方にパスをすることの大切さを実感できるようにするために、ハーフラインを味方全員（キーパーを除く）が超えないと得点できないことやシュートが決まったらキーパーからリスタートとするが、その際、シュートを決めたチームは、自陣まで戻らなければいけないこととする。また、自チームのボール保持場面では、キーパーも攻撃に加わることができることとし、実際にはアウトナンバー状態の4対3となる。このことで、攻撃側に有利な状況を生み出すとともに「戦術的気付き」を積極的に促進させることができるのではないかと考える。しかし、これらのルールは児童の困り感や必要感に応じて設定していくものとする。さらに、V字型ゴールを用いることで、ゴール面に対応した左右の2つの有効空間を明瞭にし、その空間を意図的、選択的に利用して攻撃できるようにさせていく。また、ゴールの高さを腰よりも低くしたことにより、恐怖心を押さえられるようにした。課題を解決していくために、「ゲームー課題解決学習ーゲーム」という学習過程を用いる。反復練習による技能向上はもちろん大切であるが、ゲームを通して戦術的な課題に直面し、ゲームに必要な技能に気付くことで、自ら解決する方法を選んだり、考えて練習したりしていくことが重要であると考え。課題を解決していくことで、コツや練習方法などの知識を身に付け、技能を向上させていくことが望ましいと考える。しかし、児童任せの学習過程では、何をしたら良いかが理解できず活動が停滞することが予想される。そこで、単元前半はめあてや課題に対応した練習内容や技能習得に関わる知識について、児童の気付きから教師がポイントを押さえて指導する。単元後半から終盤にかけて、児童がチームのめあてと作戦を決めて適切な練習内容を選択又は考案できるようにする。そのために、ボールを持っているときは、前方にいる味方やスペースへパスを出したり、味方が敵の背後から前後左右に抜けた瞬間にパスを出したりすること、ボールを持っていないときは、敵がいなくて見つけてフリーになったり、敵の背後から前後左右に動いたりする必要感を児童がゲームを通して感じるようにしたい。また、児童が学習したことを整理したり、教師が児童の実態を把握したりするために学習カードを効果的に活用したい。児童が、学習した

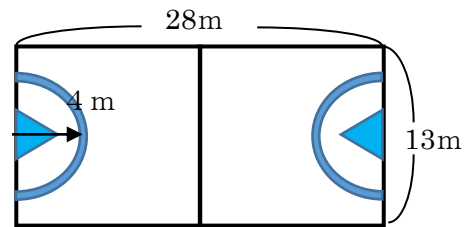
ことを整理したり、振り返ることができるようにしたりするために、教師がコメント（賞賛+思考を深めるための問い）することは児童との書面での大切な対話である。また、集合時には常に学習カードを持って集合し、活動に入る前に教師のコメントを必ず読んでから活動するようにする。そうすることで、先を見通して活動することができる一つの手立てになるのではないかと考える。さらに、教師は児童がカードに記述した困り感を課題設定の一つの材料とし、次時の課題を設定していく。自分達の困り感から課題が設定されることで「解決したい」という欲求から必然的に「対話」が生まれるのではないかと考えられる。

以上の手立てを講じて、ハンドボールの学習を通して主体的・対話的で深い学びの実現を目指したい。

(2) ゲームのルール、使用器具について

①始めから提示するルール

- ・ 1 試合 4 分、作戦タイム 1 分とする。
- ・ 2 分で 1 度選手交代の時間を設ける。
- ・ 1 チーム 4 ～ 5 人で、試合は 4 対 4（1 人はゴールキーパー）とする。
- ・ シュートは入ったら 1 点。
- ・ シュートが決まったらキーパーからリスタートする。
- ・ ボールを持って歩くことができるのは 3 歩まで。
- ・ ドリブルはなしでボールはパスでつなぐ。

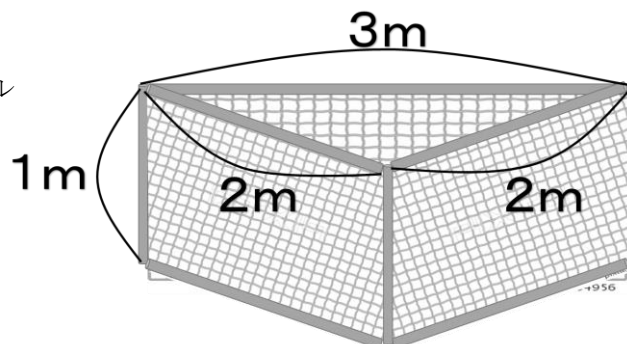


②追加の可能性のあるルール

- ・ 全員がハーフラインを超えないと得点にはならない。
- ・ 味方がボール保持時には、キーパーも攻撃参加して良い。
- ・ 得点を決めた児童は赤白帽子を赤にし、チーム全員がシュートに成功すると 5 点のボーナス点もらえる。
- ・ シュートが決まった際に、相手は自陣に戻らなければならない。
- ・ 守備者はボール保持者から 1 m 程度離れる。
- ・ 守備者はパスカットのみ

<使用器具 変更>

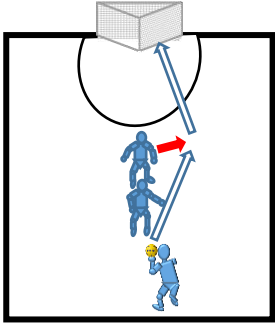
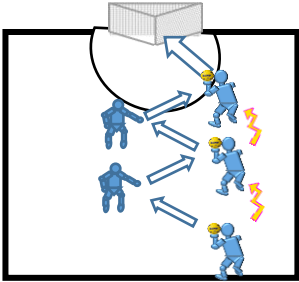
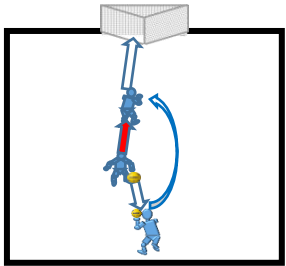
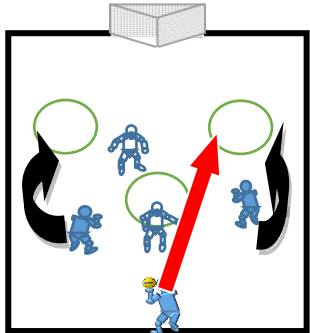
- ・ V 字型ゴール

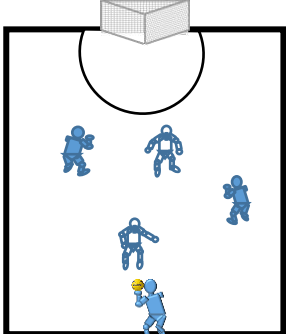


- ・ 得点板
- ・ 使用球：モルテン H1 X 1 2 0 0（財・日本ハンドボール協会推奨球小学校 1 号）



(3) 課題解決のために必要と予想される練習方法

<p>①</p>	<p>2対1</p>	<p>攻め2人、守り1人で行う。攻めの1人は、「味方が敵の背後から抜け出した瞬間にパス」をする技能を身に付けることを目的とする。もう1人は「敵の背後から抜け出してパスを受けてシュートをする」技能を身に付けることを目的とする。</p> 
<p>②</p>	<p>パス&amp;ラン</p>	<p>コート中央付近に縦に並んでいる味方にパスを出したら走る。走りながらパスを受け取り、次は先にいる味方にパスを出す。走りながらパスを受けたり、出したりする技能を身に付けることを目的とする。</p> 
<p>③</p>	<p>ランニングキャッチ</p>	<p>2人組で行う。1人が決められたスペースに走り込みもう1人のパスを振り向いてキャッチする。前方へパスをする技能と落下点を予測してパスをキャッチする動きを身に付けさせることを目的とする。</p> 
<p>④</p>	<p>スリーサークル</p>	<p>コート（ハーフ）の中にサークルを3つ置き、そのサークルに入ってボールをもらおうと得点になる。サークルからサークルへのパスは禁止とし、サークルの外で必ず中継をする。スペースをつくることや、ノーマークの味方を見つけること、空いているスペースへ走り込む技能を身に付けることを目的とする。</p> 

⑤	3対2ハーフコート ゲーム	<p>ハーフコートで数的優位な状況でゲームを行い、状況判断の機会を多く設けることで、メインゲームで適切にシュートかパスを判断できるようにすることを目的とする。</p> 
---	------------------	---

5 単元の目標

技能	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ができるようにする。
態度	運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をし、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取り組みを認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。
知識、思考・判断	簡易化されたゲームを通して、得点をたくさんとるための攻め方を知り、自分のチームの得意な攻撃を実践することができるようにする。

6 体育の学力

体育の学力		
技能	On the ball skill	①近くにいるフリーの味方にパスを出すことができる。
		②パスを受けてシュートをすることができる。
	Off the ball movement	③得点しやすい場所へ移動することができる。
		④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ができる。
態度	①集団対集団で競い合う楽しさや喜びに触れることができるよう、ボール運動に進んで取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ③運動をする場を整備したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。 ④用具や器具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。	
知識、思考・判断	①ゲームの行い方を知り、簡易化されたゲームを行うためのルールを選んでいる。 ②自分のチームの得意な作戦を選んで、自己の役割を確認している。	

7 指導計画 ボール運動（ハンドボール） 9時間（本時 7／9）

時間	1（はじめ）	2	3	4	5	6（なか）	7（本時）	8	9（おわり）	
	知識の獲得・技能向上					自分たちの考えた得意な作戦を実践する				
0	オリエンテーション ・単元を通した学習のねらい ・ゲームの行い方の説明 ・学習のルール ・用具の扱いについて ・試しのゲーム ・課題をつかむ (チームの課題)	・あいさつ ・用具の準備 ★1・ウォーミングアップ								
6		・健康観察 ・課題確認					・作戦確認（ゲームで試す作戦を選ぶ。）※6時間目以降			
9		ゲーム1 第1次リーグ戦				ゲーム1 第2次リーグ戦				
16		<課題解決学習> 教師が動き方のポイントを押さえて指導する ★2<予想される課題> パスのつなぎ方（投げ方、もらい方）      役割の必要性				<課題解決学習> 教師が示した練習方法の中から解決方法を児童が選択又は考案できるようにする。 ★2<予想される課題> 得意な作戦を見付ける      得意な作戦を実行する				
32		★2<予想される練習> 2対1    パス&ラン    ランニングキャッチ      スリーサークル    3対2				チームやペアチームと作戦練習				
38	ゲーム2 第1次リーグ戦				ゲーム2 第2次リーグ戦					
45	・反省(学習カード記述3分間) ※はじめ、なか、おわりは5分間 ・まとめ ※1・クールダウン ・片付け ・あいさつ									
評価	技能	①技能：パス	②技能：シュート	③技能：ディフェンス	④技能：得点しやすい場所へ移動					
	態度	④役割	③安全	②約束を守る・協力	①進んで取り組む					
	知識、思考・判断	①ルールを選ぶ				②作戦を考える				

★1 準備運動とボールの慣れの運動含め「ウォーミングアップ」とすることとした。整理運動は「クールダウン」とした。

★2 公開事前研究会にて白旗先生のご指導により追加した項目である。

8 児童への安全・安心な活動のための指導事項と八ヶ崎小のフェアプレー8か条

児童への安全・安心な活動のための指導事項	「八ヶ崎小のフェアプレー8か条」
①課題解決学習の際には、チームごとの運動する場所やチーム内での役割分担を確認，指導する。	◎仲間が失敗したら励まし，積極的に応援します。
②得点板，学習カード，ボールは決められた場所に置くよう指導する。	◎運動のルールやマナーを守ります。 ◎用具の準備や後片付けを自分から進んでやります。
③ゲームの際には，お互いに声をかけ合い，児童同士の衝突がないように配慮する。	◎用具や場所の安全を確かめて運動します。
④怪我人や体調不良者等がいる場合は，保護者や養護教諭等とも連携しながら，本人の様子により可能な範囲で，見合う，教え合う，励まし合う場面で参加できるよう配慮する。	◎集合や移動を素早くします。 ◎審判や係などの役割を自分からやります。 ◎勝敗の結果を受け入れます。
⑤ボールをキャッチするときは，腕ではなく，手のひらを開いてキャッチするように指導する。	◎最後まで全力でプレーします。

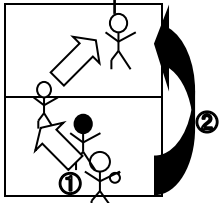
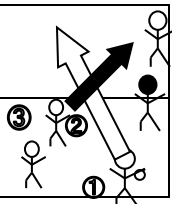
9 本時の指導

(1) 本時の目標 (7/9)

- ・ 得点しやすい場所へと移動し，ボールを受けてシュートすることができるようにする。 (技)
- ・ ルールやマナーを守り，友達と助け合って練習やゲームができるようにする。 (態)
- ・ 自分のチームの得意な作戦を選んで，自己の役割を確認している。 (知，思・判)

(2) 展開

時配	過程	学習内容と活動	○指導と支援 ◇評価 (体育の学力)	備考
7	あいさつ 準備 ウォーミングアップ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 場作りや用具の準備を行う。</li> <li>・ 使う部位をほぐしたり，ボール慣れの運動をしたりする。</li> <li>・ ボール鬼</li> <li>・ リアクションパス</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○場の安全を確認するよう指導する。</li> <li>○一つ一つの運動が正しくできるように指導する。</li> </ul>	
30	健康観察	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 学習カードを持って集合し，健康観察をする。</li> </ul>	○顔色や服装の確認を行う。	学習カード
	課題確認	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">                     自分達の得意な攻撃で攻めよう！                 </div>	○攻守の切り替え時や止まることなく前方にパスをつなぐと速い攻撃ができたことを確認する。	掲示資料
	ゲーム①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 作戦会議 (1分程度)</li> <li>・ ゲーム①</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○チーム内での役割分担を明確にしてから，試合に取り組むようにさせる。</li> <li>○自分の役割に応じた動きができている児童をほめる。</li> </ul>	得点板 作戦板

	<p>課題解決学習</p> <p>ゲーム②</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チーム練習かペアチーム練習かを選択し、基礎的や実践的な練習を行う。</li> <li>・作戦会議（1分程度）          &lt;予想される作戦&gt;          ↑ 「パス」 ↑ 「動き」          「くの字作戦」            「おとり作戦」  </li> <li>・ゲーム②</li> <li>・作戦を成功させることができたかどうか振り返る。</li> <li>・協力をして後片付けをする。</li> <li>・使った部位をほぐす。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○全力で活動したり、声を出したりしている児童をほめる。</li> <li>◇得点しやすい場所へ移動し、ボールを受けてシュートすることができる。（技）</li> <li>・児童が発言を行う際、他の児童の意見を受けて発言できるように支援する。（言語活動）</li> </ul> <p><b>「努力を要する児童への指導」</b></p> <p>○作戦カードやボードで役割を確認するよう指導する。</p> <p>「くの字作戦」</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①パスをする</li> <li>②速いワンツーパスで敵を置き去りにする。</li> </ol> <p>「おとり作戦」</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>①②が逆サイドへ走ったのを確認してから、空いたスペースへ駆け上がった③へパスをする。</li> <li>②逆サイドへ駆け上がる。</li> <li>③②が逆サイドへ走ったことを確認してから駆け上がる。</li> </ol> <p>○役割に応じた動きができたか、チームで確認するよう伝える。</p>	<p>学習カード</p>
<p>8</p>	<p>反省 まとめ 片付け</p> <p>クールダウン あいさつ</p>			