

# 体育科学習指導案

平成30年11月22日（木）第6校時

〇〇〇〇小学校6年1組（校庭）

## 授業の視点

話し合ったことを実践する場面において、コート図やタブレット等を用いて考えを伝え合い、空いている空間をよりよく生かす攻め方・動き方を選んで行ったことは、個人や集団の技能を高める上で有効であったか。

### 1 単元名

E ボール運動（ア ゴール型：ハンドボール）

### 2 考察

#### (1) 教材観

##### ① 学習内容：学習指導要領上の位置付け

「E ボール運動 ア ゴール型」ハンドボールを基にした簡易化されたゲーム

	中学年	高学年	中学校
◇ボール操作	◇味方へのボールの手渡し、パス、シュート、ゴールへの持ち込み	◇近くにいるフリーの味方へのパス ◇相手に取られない位置でのドリブル ◇パスを受けてのシュート	◇ゴール方向に守備者がいない位置でのシュート ◇マークされていない味方へのパス ◇得点しやすい空間にいる味方へのパス ◇パスやドリブルなどでのボールキープ
◆ボールを持たないときの動き	◆ボール保持時に体をゴールに向ける ◆ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動	◆ボール保持者と自分の間に守備者が入らない位置への移動 ◆得点しやすい場所への移動 ◆ボール保持者とゴールの間に体を入れた守備	◆ボールとゴールが同時に見える場所での位置取り ◆パスを受けるために、ゴールの前の空いている場所への移動 ◆ボールを持っている相手のマーク

##### ② 主な伸ばしたい(身に付けさせたい)資質・能力

- ・ 投げる、受ける、運ぶ、手渡すといったボール操作とボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たない動きによって、シュートつなげることのできる力。
- ・ 自己の課題の解決のために、チームの仲間やクラスの友達と協働し、それに応じた攻め方・動き方を選ぶことができる力。
- ・ ルールを守り、勝敗を受け入れたり、仲間の取組を認めたりしながら、運動に積極的に取り組むことができる力。

##### ③ そのために必要な指導・学習活動

- ・ 毎時間の基本的技能や知識を習得するための活動を計画的に行ない、ボール操作やボールを持たないときの動きを、楽しみながら自然と身に付けること。

- ・ 自己や仲間が課題解決のために行っている工夫を、動作や言葉、絵図、ICT 機器を用いて記録した動画を使って伝えること。
- ・ 全体でルールの確認をし、ゲームの初めや終わりにはあいさつしたり、円陣を組んだりするとともに、チームメイトの課題を把握し、その解決に向けた取組を認めること。

## (2) 児童生徒の実態及び指導方針（23名）

### ①本単元に関わる児童生徒の実態

#### 〈知識及び技能〉

球技系のクラブチームに所属している児童が数人おり、ボールを投げる、受けるといった基本的な技能が身につけている児童もいる。一方、ボール遊び等の経験が乏しく、ボールを投げることはできても、ボールの軌道を読むことができず、落下点の予測ができなかったり、両手で挟んでキャッチしようとしてしまったりして、うまくキャッチをすることが出来ない児童も半数近くいる。

また、4学年のゴール型ゲーム（サッカー）では、ボールを持たないときの動きによって得点につながる機会が増えることについて学習してきた。しかし、ゲームになるとボールに夢中になってしまい、空いている場所を見つけて素早く動くといった技能が完全に身につけているとは言い難い。

#### 〈思考力、判断力、表現力等〉

話し合いをスムーズに進めることが出来るが、自信のある児童が発言したことに流されて、自分の考えを発信出来ない児童が多い。また、自分たちを過大評価しすぎる面があるので、自己やチームの特徴を客観視し、分析できるような場面を設けたい。

#### 〈学びに向かう力、人間性等〉

規則を守り、運動に積極的に取り組む児童が多い反面、勝敗を受け入れることが出来ず、トラブルにつながることもある。仲間を認めることはもちろん、相手チームとのつながりも意識して指導していきたい。

### ②指導方針

#### 〈知識及び技能〉

- ・ ボールの扱いに慣れることができるように、毎時間の準備運動にボール慣れの運動を取り入れる。
- ・ ボールの軌道や落下点を予測することができるように、投げる人のフォームや勢いに注目させて、対面パス等を行う。
- ・ 楽しみながらボール操作やボールを持たないときの動き等の技能を高めていけるように、活動1（技能を高める運動）を計画的に取り入れる。
- ・ スペースを探したり走りこんだりという技能を高め、シュートチャンスを増やし、ハンドボールの醍醐味をより多くの児童が味わえるようにするために、速攻を意識した攻撃の練習を取り入れる。
- ・ 技能のポイントを視覚的に理解できるようにするために、リーフレットやホワイトボードに個人技能や集団技能についての知識を掲載する。
- ・ ボールを持たないときの動きが大切であることを意識できるようにするために、ドリブルをしないというルールにする。
- ・ リーフレットや板書にふりかえりの仕方や課題設定の仕方を掲載することで、毎時間のふりかえりで次時の課題をつかむことができるようにする。

#### 〈思考力・判断力・表現力等〉

- ・ チームで攻め方・動き方を考える場面で、自分の考えを友達に伝えやすくするために、コート図を用意し絵図等を用いて説明できるようにする。

- ・ 自己やチームの課題に応じて攻め方・動き方を選ぶ際の材料にできるようにするために、活動1や活動2（個人技能に合わせて集団で解決する運動）が、どんな場面や状況につながるのかを意識させたり、リーフレットに個人や集団の技能の行い方やポイントを掲載したりする。
- ・ 自己やチームの課題に気づくことができるように、休憩中の児童をアドバイザーとして見学させ、アドバイスを送ることができるようにしたり、タブレットの遅れ再生機能を使用し、自分たちの動きを確認したりできるようにする。

〈学びに向かう力、人間性等〉

- ・ 積極的に運動に取り組むことができるように、ゲーム中の技能面だけでなく、話し合いでアイデアを出している児童や、ルールや規則を守ることができる児童を積極的に賞賛していく。
- ・ 仲間や相手チームとのつながりを意識できるように、試合前後のあいさつや円陣、チーム間でのアドバイスタイムを取り入れる。
- ・ ゲームや練習に積極的に取り組むことができるよう、リーフレットのふりかえりを色紙に書かせ自分なりに評価させる。青「もう少し」黄「できた」赤「よくできた」

### (3) 教材の系統

## 3 単元の目標

〈知識及び技能〉

- ・ 狙ったところにボールを投げたり、キャッチしたりすることができる。
- ・ パスを受けるためにフリーになったり、空いているスペースに走りこんだりすることができる。

〈思考力・判断力・表現力等〉

- ・ 自己やチームの特徴に気づき、それにあつた攻め方・動き方を選ぶことができる。
- ・ 自己や仲間の考えを他者に伝えることができる。

〈学びに向かう力、人間性等〉

- ・ 運動に積極的に取り組み、勝敗を受け入れることができる。
- ・ 仲間の考えやプレーを認めることができる。

## 4 評価規準

知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 狙ったところにボールを投げたり、キャッチしたりしている</li> <li>・ パスを受けるためにフリーになったり、空いているスペースに走りこんだりしている。</li> </ul>
思考力、判断力、表現力等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自己やチームの特徴に気づき、それにあつた攻め方・動き方を選んでいく。</li> <li>・ 自己や仲間の考えを他者に伝えている。</li> </ul>
学びに向かう力、人間性等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 運動に積極的に取り組み、勝敗を受け入れている。</li> <li>・ 仲間の考えやプレーを認めている。</li> </ul>

5 指導と評価の計画（全8時間）

学習過程	時	ねらい・学習活動	指導上の留意点	評価の観点		
				知	思	学
課題把握	1	<p>ハンドボールについて知り、試しのゲームをして、学習の進め方をとらえよう。</p> <p>・ハンドボールの試合を観戦する。 ・試しのゲームを行う。 ・試しのゲームを振り返る。</p>	<p>○スーパープレーを見せることで、ハンドボールに対する意欲が高められるようにする。</p> <p>○用具や場についての説明をする。</p> <p>○ルールを確認して、試しのゲームを行ったうえで、振り返りを行うことで、本単元の学習課題をつかむことができるようにする。</p>			○
課題追求	2	<p>個人技能につながる練習のやり方や効果を知って挑戦し、技能を高めよう。</p> <p>・個人の基本技能について知る。 ・活動1の練習を行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>練習内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・対面パス</li> <li>・グリッドパス</li> </ul> <p>個人技能</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・落下点に移動する</li> <li>・握る・投げる</li> <li>・捕る・ボールを持たないときの動き等</li> </ul> </div> <p>・4対2のオールコートゲームを行い、技能を試す。</p>	<p>○活動1に取り組み、楽しみながら自然と技能が身に付けられるようにする。</p> <p>○様々なパスやシュートについては、どんな場面で有効なのかを明確にすることで、児童が攻め方・動き方を選ぶ際の材料に出来るようにする。</p> <p>○技能のポイントをリーフレットに掲載したり、ホワイトボードに掲示したりすることで、確認しながら練習できるようにする。</p> <p>○リーフレットを確認し、それぞれがどんな課題を持っているかを把握することで、的確な声かけができるようにする。</p> <p>○自己の課題を意識できるように、見ている児童は、技能ポイントをもとに友達にアドバイスをさせる。</p>	○		
	3	<p>集団技能につながる練習のやり方や効果を知って挑戦し、技能を高めよう。</p> <p>・集団の基本技能について知る。 ・活動1を行う。</p>	<p>○活動1や2で身に付けた技能を、ゲームの中で試すことができるようにする。</p> <p>※基本技能や集団技能、各練習の内容やポイント、ねらいについては、別紙参照。</p>	○		

	<p>練習内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・対面パス</li> <li>・パスランシュート 1・2</li> </ul> <p>集団技能</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ショートパス</li> <li>・ロングパス</li> <li>・スイッチ・ワンツー</li> <li>・クロスプレー</li> </ul> <p>・4対2のオールコートゲームを行い、技能を試す。</p>				
4	<p>様々な技能に挑戦し、より技能を高めよう。</p> <p>・活動1を行う。</p> <p>練習内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・対面パス</li> <li>・パスランシュート 1・2</li> </ul> <p>・4対3のオールコートゲームを行い、技能を試す。</p>	<p>○今まで行った練習や技能のポイントをふりかえり、どの技能をより高めたいかを意識して練習させる。</p> <p>○活動1や2で身に付けた技能を、ゲームの中で試すことができるようにする。</p> <p>○リーフレットを確認し、それぞれがどんな課題を持っているかを把握することで、的確な声かけができるようにする。</p>	○		
5 本時 6	<p>空いている空間を使った攻撃をしよう。</p> <p>・活動1を行う。</p> <p>練習内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・グリッドパス</li> <li>・パスランシュート 2</li> </ul> <p>・4対3のオールコートゲームを行い、攻め方・動き方について話し合う。</p> <p>・話し合いをもとに、4対3のオールコートゲームを行う。</p>	<p>○リーフレットを振り返り、前時までの個人の課題を意識させる。</p> <p>○今までに身に付けてきたどの技能を活用したら、状況を打開できるかを意識させる。</p> <p>○「チームメイトや自分が課題としていることに合った攻め方・動き方を選ぶこと」を意識できるように声掛けをする。</p> <p>○提示された活動（集団技能）から、個人やチームにあったものを、理由を明確にして選ばせる。</p> <p>○振り返りで出された児童の意見をもとに、次時の課題を設定する。</p> <p>○守備者が一人増えた状態で、どのように動いたらシュートまで持って行けるかを考えさせる。</p>	○		

まとめる	7 8	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>ハンドボール大会をしよう。</p> </div> <p>・5対5（状況に応じて）のゲームに取り組む。</p>	<p>○身に付けた技能を発揮できるよう、作成してきたリーフレットを確認してから活動を始める。</p> <p>○ハーフタイムには、チーム同士のアドバイスをさせることで、チームの活動を深めていけるようにする。</p>	○		
------	--------	---	--	---	--	--

## 6 本時

### (1) ねらい

ハンドボールの攻防について、考えたことを聞いたり伝えたりすることを通して、自己やチームの特徴に応じて空いている空間をよりよく生かす攻め方・動き方を選ぶことができる。

### (2) 準備

教師：技能ポイント・攻め方・動き方の掲示物、スポーツタイマー、タブレット、コート図

児童：リーフレット

### (3) 展開

学習活動 予想される生徒の反応	時間	指導 形態	指導上の留意点及び支援・評価 ◎努力を要する児童生徒への支援 ◇評価
<p>1 前時の個人課題を確認し、全体でのめあて（活動内容）を把握する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>空いている空間を使った攻撃をしよう。</p> </div> <p>○ 前回決めた個人課題は「走りながらのキャッチの成功率を上げる」だったな。</p> <p>○ 今日は4対3をやるのだな。</p>	3	一斉	<p>○ 各チームにビブスを着用させ、仲間意識を高める。</p> <p>○ 個人の課題や全体でのめあて（活動内容）を前時の振り返りとともに確認しておくことで、運動量の確保ができるようにする。</p> <p>○ リーフレットを確認し、個人の課題を確認し、個人課題を意識して、活動に取り組むように声をかける。</p>
<p>2 チームごとに準備運動をする。</p> <p>○ 声を出して取り組もう。</p>	3	チーム	<p>○ 声が出ているチームを賞賛する。</p> <p>○ 体操に加えて、チームごとにボール慣れの運動に取り組ませる。</p>
<p>3 チームごとに活動1に取り組む。</p> <p>・グリッドパス・パスラン1</p> <p>○ 走りながらのキャッチを意識しよう。</p> <p>○ 狙ったところに投げられるようにしよう。</p>	6	チーム	<p>◎ 各自の課題をリーフレットで確認しておくことで、課題にあった声掛けができるようにする。</p> <p>◎ ボールキャッチがうまくできない児童には、リーフレットやホワイトボードでコツを確認させたり、ボールの軌道を予測するよう声をかけたりする。</p> <p>○ グリッドパスを行う際には、ノーサンドの動きが意識できるよう、声をかける。</p> <p>○ パスラン1を行う際は、スペースに走りこむ動きとフリーの味方へのパスを意識できるよう、声をかける。</p>

<p>4 相手チームと「4対3のオールコートゲーム」に取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ スペースが空いているから走りこんでみようかな。</li> <li>○ そんなに遠くに走ってもパスが届かないよ。</li> </ul>	6	チー ム	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ビブスの番号順にローテーションさせ、様々なポジションを経験させる。</li> <li>○ ゲームに参加していない児童には、ボール拾いをさせながら、アドバイスや応援をさせる。</li> <li>○ タブレットの遅れ再生機能を使い、自分たちの攻撃の様子を確認しても良いことを伝える。</li> </ul>
<p>5 攻め方・動き方について話し合う。</p>	7	一斉	
<p>空いている空間をよりよく生かす攻め方・動き方は何だろうか。 チームメイトや自分が課題としていることに合わせて、理由を明確にして選びましょう。</p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 僕たちはキャッチが苦手な子が多いから、ショートパスをつないで相手をおびき寄せて、空いている空間を作り出そう。</li> <li>○ 私たちは足が速い子とボールを投げられる子がいるから、空いている空間に走り込んだところにロングパスをして攻めよう。</li> <li>○ ひとりひとりがボールの扱いに慣れてきたから、スイッチで攪乱して、空いている空間に走り込もう。</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>○ チームメイトひとりひとりの課題に合った攻め方・動き方を選ぶことができるよう、タブレットを確認しながら話し合いをすすめるよう促す。</li> <li>○ どんなでも最終的に目指すのはゴールだということを確認する。</li> <li>○ 前時までにはいくつかの攻め方・動き方を提示しておくが、そこにはない新たな攻め方・動き方を編み出してもよいこととする。</li> <li>○ 攻め方を選んだ理由を明確にするために、コート図の選んだ理由の欄に「チーム目との課題が…」や「○○を使って」、「空いている空間」といったキーワードを入れさせる。</li> <li>○ チームごとに発表させて、攻め方と理由を簡単に板書することで、他のチームの作戦を参考にできるようにする。</li> </ul>
<p>6 話し合ったことを実践する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 空いている空間を生かすにはクロスランだったな。</li> <li>○ ワンツーで空いている空間に走ろう。</li> <li>○ 僕たちは、新しく「おとりを使って空いている空間を作り出す攻め方」を考えたいよ。</li> </ul>	15	チー ム	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 各チームの選んだ活動が記入されたホワイトボードをコート横に設置し、それぞれの攻め方・動き方を意識できるよう声をかける。</li> <li>○ 攻め方・動き方が成功したチームを大いに賞賛する。</li> <li>○ 攻撃側の全員が、全ポジションを経験したら、攻守を交換するよう伝える。</li> <li>○ タブレットの遅れ再生機能を使ったり見学者が声をかけたりしながら、自分たちが選んだ活動が有効であったかを確認させる。</li> </ul>

			◇ 自己やチームの特徴に応じて空いている空間をよりよく生かす作戦を選ぶことができる。(思・判・表：観察、作戦カード、リーフレット)
7 チームで選んだ攻め方の中で、自分の課題を解決できたかをふりかえる。 ○ ジャンプシュートにも挑戦したいから、フリーでボールを受けられるようにしよう。 ○ ワンツールの時に、走っている友だちにパスを出すのが難しかったから、どう出したらつながるか考えよう。	5	一斉	○ リーフレットのふりかえりを色紙に書かせ自分なりに評価させることで、「もう少し」「できた」「よくできた」を見分け、意図的な指名がしやすいようにする。 ○ チームで決めた攻め方を実行してみて、シュートまでいけたときはどんなときだったか、シュートまでいけなかったときはどんなときだったかを考えさせる。 ○ 2回目のゲームについて振り返らせるとともに、次の個人目標についても確認する。