

平成30年度体育授業モデル作成事業

小学校体育科授業実践事例

【ボール運動（ゴール型）】

ハンドボール



群馬県教育委員会
（健康体育課）

1 体育授業モデル作成事業の概要

体育授業モデル作成事業とは

体育授業好きな児童を育むために、群馬大学、群馬県教育委員会健康体育課、総合教育センター、群馬県小学校体育研究会等が連携して、小学校の体育授業モデルを作成する。平成30年度はこれまでに作成された体育授業モデルを活用・アレンジした授業実践を行うことで体育授業モデルの普及と体育授業の充実に資する。

体育科授業の充実

教師の指導力の向上

研究成果のまとめ

体育授業モデルを活用した体育科授業の充実に資するための資料を作成

公開授業の実施

- ・教諭の委員が所属する学校において授業を実践する。
- ・研究成果を県下に広めるため、授業を公開する。

授業研究会

公開授業をもとに、体育授業の充実に資するための方策を研究協議する。

体育授業モデル作成専門部会の開催

体育授業モデルを活用した授業実践の在り方について検討

2 実践事例

実践事例

<参考資料>

- ①学習指導案
- ②学習カード等

期 日：平成30年11月27日（火）
会 場：下仁田町立下仁田小学校
単 元：ボール運動（ゴール型）
 「ハンドボール」
学 年：5年男女
授業者：金井 亨平 教諭

平成30年度授業協力校及び作成専門員

下仁田町立下仁田小学校 金井 亨平 教諭

平成30年度作成専門部会

鬼澤 陽子（群馬大学教育学部准教授）
鶴見 純也（群馬県総合教育センター指導主事）
田中 規王（群馬県小学校体育研究会事務局長）
中野 隆之（西部教育事務所学校教育係指導主事）
齋藤 将広（下仁田町教育委員会学校教育係長）
山藤 一也（群馬県教育委員会健康体育課指導主事）

[参考資料]

小学校におけるボール運動の体育授業プログラム 等
ーボールゲーム・鬼遊び、ネット型（ゲーム）、ベースボール型（ゲーム）ー
（平成25年3月
国立大学法人群馬大学・群馬県教育委員会・群馬県小学校体育研究会）

評価規準の作成、評価方法等の工夫改善のための参考資料

【小学校 体育】

（平成23年11月 国立教育政策研究所教育課程研究センター）

小学校学習指導要領（平成29年告示）解説）

体育編

（平成29年7月 文部科学省）

体育科学習指導案
単元名 ボール運動(ゴール型)「ハンドボール」

平成 30 年 11 月 27 日 (火) 第 5 校時 校庭 (雨天時: 体育館)
第 5 学年 1 組 指導者 金井 亨平

I 単元の構想

1 身に付けさせたい資質・能力及び児童の実態(男子16名, 女子7名, 計23名)

	身に付けさせたい資質・能力	児童の実態
知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> ○近くにいるフリーの味方にパスを出す力。 ○得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュート等をする力。 ○ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動する力。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ハンドボールの経験者はいないが、サッカーやバスケットボールの経験者はいるので、ゴール型の楽しみ方、点の取り方など理解している児童は多い。(授業中の実態より) ○休み時間にサッカーで遊ぶ児童はよく見られるが、投げる、捕るなどのボールで遊ぶ様子は少なく、経験不足がうかがえる。それに伴って投球、捕球に対して得手不得手の差がみられ、ボール操作に課題のある児童もいる。(休み時間の実態より)
思考力, 判断力, 表現力等	<ul style="list-style-type: none"> ○チームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認する力。 ○簡易化されたゴール型のゲームで、自己や仲間が行っていた動きの工夫を見付け、動作や言葉で他者に伝え、活用する力。 	<ul style="list-style-type: none"> ○サッカーをする様子では、ほとんどの児童がボールめがけて集まる姿が見られ、空間を有効活用しようとする児童は少ない。 ○体育の中でのゲームでは、チームの活動が多いため、お互いにアドバイスし合う様子は見られる。しかし、プレーに関して有効なアドバイスを伝えられる児童は固定化されている。
学びに向かう力, 人間性等	<ul style="list-style-type: none"> ○簡易化されたゲームに積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動したり、場や用具の安全に気を配ったりする力。 ○勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたりする力。 	<ul style="list-style-type: none"> ○運動に意欲的な児童が多く、休み時間には男女仲良く外で遊ぶ様子が見られる。特にサッカーやキックベースなど足を使ってのボール遊びや鬼ごっこなどの遊びが多い。しかし、ボール遊びに関しては好き嫌いの差がみられる。 ○運動の時には友達と励まし合い、声を掛け合いながら取り組む様子が見られるが、勝敗やルールが理由で言い争うこともしばしばある。

2 目標

簡易化されたハンドボールのルールを守り、仲間と助け合って積極的に取り組み、パスやシュートなどの基本的なボール操作を身に付けたり、相手に邪魔されずにパスやシュートをする作戦を使ったりしてゲームを楽しむことができる。

3 評価規準

【(知能及び) 技能】

- ア: 近くにいるフリーの味方にパスを出すことができる。
- イ: ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動している。
- ウ: 得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュート等ができる。

【思考(力)・判断(力)・(表現力等)】

- ア: チームの特徴に応じた攻め方を知り、それに応じた作戦を立てることができる。
- イ: 簡易化されたゲームで、自己や仲間が行っていた動き方の工夫を見付け、アドバイス等を生かそうとしている。

【(主体的に学習に取り組む) 態度】

- ア: 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んでいる。
- イ: ルールを守り、場や用具の安全に配慮して取り組んでいる。
- ウ: ゲームの勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたりしている。

4 単元及び指導方針

時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目						
導入	10分	①準備・準備運動(ドリルゲーム) 準備ができたチームからシュート練習(ゴール前からパスをもらってシュート) パスシュートゲーム(パス・パス・シュート/パス・パス・逆サイド・シュート) 2人組対面パス(慣れてきたら走りながら) 鳥かごゲーム												
活動1	12分	②ドリルゲームの説明、試しのゲーム ③タスクゲームの説明、試しのゲーム ④メインゲームの説明、試しのゲーム ⑤学習のまとめ												
活動2	20分	②集合・あいさつ・学習内容の確認 プレーの原則を理解し、ゲームを試してみる シュートエリアでフリーなからシュートを打とう。 <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width:12.5%;">自分にマークがつき、味方がフリーのときはパスを出そう。</td> <td style="width:12.5%;">フリーでパスをもらうにはどうすればよいか考えよう。</td> <td style="width:12.5%;">フリーでシュートを打つために、コートに縦に広く使おう。</td> <td style="width:12.5%;">フリーでシュートを打つために、コートに横に広く使おう。</td> <td style="width:12.5%;">チームに合った攻め方を見付けて練習しよう。</td> <td style="width:12.5%;">チームに合った作戦を立てて、ゲームに生かそう。</td> </tr> </table> ③タスクゲーム ハーフコート2対1(チーム内) ハーフコート3対2(チーム内)							自分にマークがつき、味方がフリーのときはパスを出そう。	フリーでパスをもらうにはどうすればよいか考えよう。	フリーでシュートを打つために、コートに縦に広く使おう。	フリーでシュートを打つために、コートに横に広く使おう。	チームに合った攻め方を見付けて練習しよう。	チームに合った作戦を立てて、ゲームに生かそう。
自分にマークがつき、味方がフリーのときはパスを出そう。	フリーでパスをもらうにはどうすればよいか考えよう。	フリーでシュートを打つために、コートに縦に広く使おう。	フリーでシュートを打つために、コートに横に広く使おう。	チームに合った攻め方を見付けて練習しよう。	チームに合った作戦を立てて、ゲームに生かそう。									
まとめ	3分	④メインゲーム ハーフコート3対2(チーム間) ⑤学習のまとめ												




時	過程	学習内容	評価	指導方針
1	つかむ	○ハンドボールの学習の進め方を知る。 ・ドリルゲーム、タスクゲームのやり方を理解し、試しのゲームを行う。 【ドリルゲーム】パスシュートゲーム 【タスクゲーム】ハーフコートの2対1 ☆ 本単元における兄弟チームとは・・・ 一つのチームを二つのグループに分けて兄チーム弟チームとすること。 そうすることで児童は、チームとしての勝敗を意識し、教え合いながら練習をしたり、ゲームで積極的に応援やアドバイスをしたりするようになる。仲間と豊かに関わり合う態度が育成できる。 *兄弟チームは、お互いに教え合いができるようにするため等質にしている。	態：ア	・学習の進め方が分かるように、単元を通じた学習カードを用意する。 ・課題や練習方法が共有しやすいように、チームメンバーは単元を通して変えずに行う。 ・ハンドボールへの興味関心を高められるように、簡単なゲームから取り組むようにする。 ・ドリルゲームやタスクゲームのやり方が理解でき意欲的に臨めるようにルールカードを掲示したり、お手本を見せたりする。 ☆1チーム2グループの兄弟チームを作り、ゲーム中にお互いにアドバイスし合ったり、応援し合ったりできるようにする。 ゼッケンの1～3を兄チーム、4～6を弟チームとし、単元を通して固定する。
2	追究する (前半)	プレーの原則を理解し、ゲームを試す。 ○シュートエリア内で相手がいないと判断した時には、シュートを打つ。 【ドリルゲーム】 パスシュートゲーム・二人組対面パス ・パス、キャッチ、シュートの技能のポイントを考えながら練習を行う。	技：ウ 態：イ	・個人技能が上達できるように、シュート練習においては、準備ができたチームから取り組ませる。 ・ドリルゲームで行うパサーとシューターは、決められた位置からスタートさせることで、タスクゲームやメインゲームにも活かしやすくする。 ・効率的に攻めにつなげられるように、パスを出した後は素早く移動するよう声をかける。
3		○自分にマークがつき、味方がフリーの時には、パスを出す。 【タスクゲーム】 ハーフコート2対1(チーム内) ・友達とチームの課題や練習方法についてアドバイスを出し合う。	技：ア 態：ア	・なかなかコーンにボールが当てられない児童には、コーンに視線を向けて投げるように声をかけたり、どこに行けばコーンに近

4		○フリーでパスをもらう方法を見付け、動きに活用する。	【メインゲーム】 ハーフコート3対2(チーム間) ・効率的に得点を得るため空いているスペースを見付けたり、フリーでシュートが打てたりできるようチーム内で声を掛け合う。	技：イ 態：ア	づくことができるか問いかけたりする。 ・チームへの帰属意識をもって積極的に取り組めるように、得点係、シュートチェック係など役割を分担する。 ・ルールを意識しながら取り組めるようにルール表を提示し、視覚的に確認できるようにする。
5	追究する (後半)	プレーの原則を利用した素早い攻撃を行う		技：イ 態：ア	・自分の考えを伝えやすくしたり、ゲームの中の動きがイメージしやすくしたりするために、作戦ボードを準備し活用させる。 ・話し合いが苦手な児童に対して、友達と同じような意見でも、「〇〇さんと同じで～」という表現を用いて発言ができるように声掛けを行う。 ・児童が満足感を得られるように、タスクゲームやメインゲームでは、チームの作戦やアドバイスが生きているか観察し、積極的に称賛していく。 ・チームの課題や特徴が確認できるように、チーム内でシュートチェック表を活用する。 ・次時への課題がもてるように、各時間の最後に、学習カードにまとめをする。 ・まとめが書けない児童には、シュートチェック表や実行した作戦を振り返って考えるよう声をかける。
⑥		○フリーでシュートを打つために、コート縦に広く使う。	【ドリルゲーム】 パスシュートゲーム・パスゲーム(鳥かご)・走りながらパス ・パス、キャッチ、シュートの技能のポイントを考えながら練習を行う。		
本時		○フリーでシュートを打つために、コート横に広く使う。	【タスクゲーム】 ハーフコート3対2(チーム内) ・友達とチームの課題や練習方法についてアドバイスを出し合う。	思：ア	
7		○チームに合った攻め方を見付けて練習しよう。	【メインゲーム】 ハーフコート3対2(チーム間) ・効率的に得点を得るため空いているスペースを見付けたり、フリーでシュートが打てたりできるようチーム内で声を掛け合う。		
8	まとめ	○学習成果を活用し、ゲームを楽しもう。			

II 本時の学習

<ねらい>

○コートを横に広く使うことで空いているスペースができることに気づき、得点に結びつけられるように工夫する。

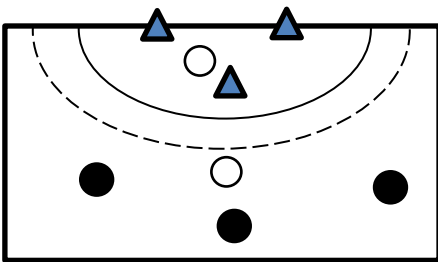
学習活動	支援及び留意点
<p>1 準備・準備運動(ドリルゲーム) (10分)</p> <p>○集まった児童からゼッケンを付けて準備を始める。</p> <p>○メンバーが集まったら体操をし、終わり次第走りながらのパスシュートを行う。</p> <p>① 〈走りながらパス〉 *体は前を向き、蟹歩きにならないようにする。</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・パスキャッチの技能が高められるように、相手の胸に投げたり、走っているときは少し前にパスを出したりするとよいことを伝える。 ・パスシュートの技能が低い児童には、味方に声をかけ近づいてもらったり、コーンに近いところから投げたりするよう声をかける。 ・スムーズにパスが通せるように、ボール保持者と自分の間に守備者がいないように空いている空間に動くことよいことを伝える。
<p>② 〈パス・パス・シュート〉 *パスをしたら素早く移動</p> 	<p>③ 〈パス・パス・逆サイドシュート〉 *シューターはパサーの逆サイドに移動</p> 

2 本時のめあてを確認する。(全体) (4分)

フリーでシュートを打つために、コートをどのように使うとよいだろうか。



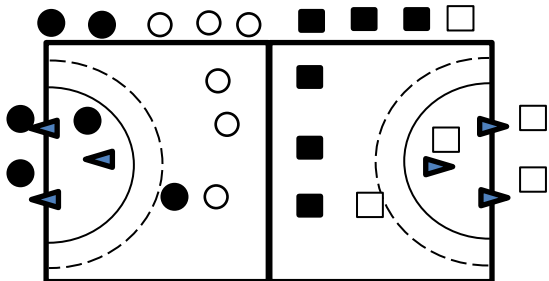
3 チーム内で3対2のハーフコートゲームを行う。(タスクゲーム)(8分)



- ・コート横を広く使うことでパスが通りやすくなったり、フリーになる機会が多くなったりすることに自発的に気付けるように、前時の学習の「縦の動き」を振り返らせる。
- ・良い動きができたときは称賛し、失敗したときは「ドンマイ」などの声を掛け合って、楽しくゲームができるように促す。
- ・シュートチャンスが生かせるように、シュートエリアでフリーのときは積極的にシュートを打つよう声をかけ、できている児童は積極的に称賛する。
- ・キーパーや守備者がいないところでパスシュートができるように、パスをしたらすぐに移動するよう伝える。

4 チーム間でハーフコートの3対2のゲームを行う。(メインゲーム)(18分)

○各チームの兄チーム対兄チーム 攻守交替を含め(8分)
 作戦タイム(2分)
 弟チーム対弟チーム 攻守交替を含め(8分)



- ・前半に兄チーム、後半に弟チームがゲームをすることで、自分のチームを積極的に応援したり、アドバイスをし合ったりできるようにする。
- ・チームへの帰属意識をもって積極的に取り組めるように、得点係、ボールチェック係など役割を確認する。
- ・相談し作戦を立てたことが生かせるように同じチームと後半戦を行わせる。

【思考・判断(イ)】(観察・発言・学習カード)

- ・簡易化されたゲームで、自己や仲間が行っていた動き方の工夫を見付け、アドバイス等を生かそうとしている。



5 今日の活動の振り返りを行う。(5分)



- ・次時への学習意欲を高められるように、成果や課題を学習カードに記入させる。
- ・本時のめあてが達成できたか確認できるように、成果の具体例等を数名の児童に発表させる。
- ・まとめが書けない児童には、シュートチェック表や実行した作戦を振り返って考えるよう声をかける。

学習カード

ハンドボール



学習のめあて

- 空いているスペースでパスやシュートをしよう。
- ルールを守り助け合って運動しよう。
- 自分のチームの特徴を見つけ、アドバイスしたり作戦を考えたりしよう。

チーム() ゼッケン()

兄チーム1・2・3 弟チーム4・5・6

5年 組名前()

ハンドボールはこんな流れで進めていくよ！！

時間	1時間目	2時間目	3時間目	4時間目	5時間目	6時間目	7時間目	8時間目
導入	10分	①準備・準備運動(ドリルゲーム) 来た人からシュート練習(ゴール下からパスをもらってシュート) パスシュート 2人組対面パス 鳥かご						
活動1	12分	②集合・あいさつ・学習内容の確認 プレーの原則を理解し、ゲームを試してみる						
活動2	20分	プレーの原則を利用した素早い攻撃を行う ハーフコート2対1(チーム内) ハーフコート3対2 (チーム内)						
まとめ	3分	ハーフコート3対2(チーム間) 学習のまとめ						

試合表

Aコート	赤-青	赤-緑	青-緑	黄-緑	青-黄	赤-黄	赤-青	赤-緑
Bコート	緑-黄	青-黄	赤-黄	赤-青	赤-緑	青-緑	緑-黄	青-黄

授業の約束

※授業に必要な物：体育帽子、体育着、筆記用具、ゼッケン、探検バック

- 1 各班で、準備、片付けを行う。(用具は安全に設置する。)
- 2 班の人がそろったら、班長を中心に準備運動を行う。
- 3 先生の合図があったら、集合する。集合はいつもチームごとに並ぶ。
- 4 集合や移動の時は、いつも駆け足。私語はつつしむ。

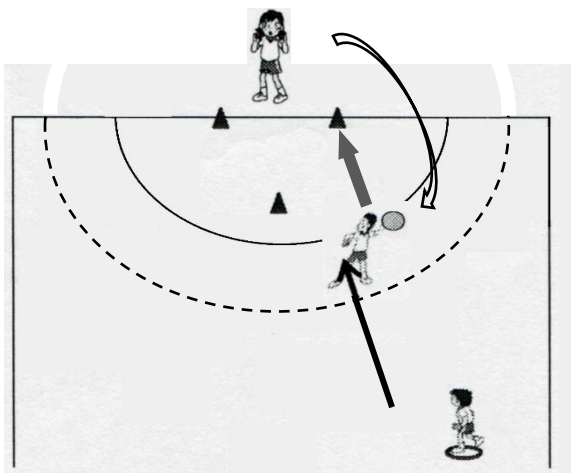
練習の誓い

- ルールを守り安全に行いましょう！！
- できないことは、教え合いをしましょう！！
- できるようになった人を積極的にほめましょう！！

この学習で、頑張りたいこと、できるようになりたいことなど、めあてを書きましょう。

これをやっておくとレベルアップ！！

シュート練習



図中の記号

→ 人の動き

→ シュート

↪ ボールの動き

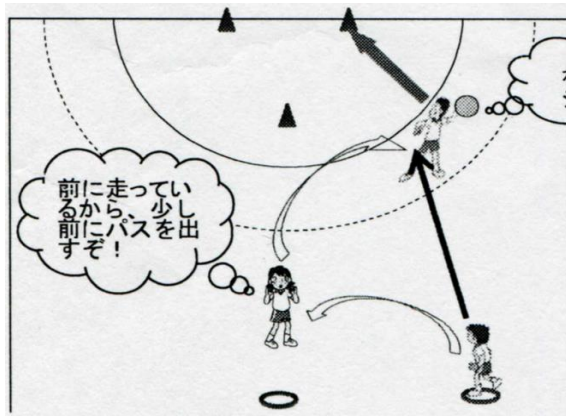
○来た人からどんどんシュート練習をしよう！！

○パス練習をするときは、二人組でパスをしたり、三人組でパスをしよう！！

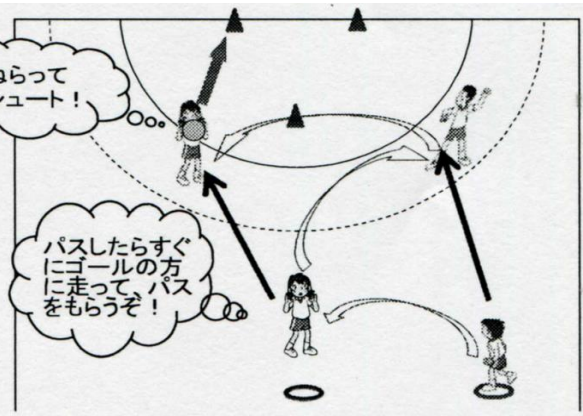
○なれてきたら、鳥かごゲームに取り組み、パスのレベルをさらに上げよう！！

パスシュートゲーム

① パス・パス・シュート



② パス・パス・逆サイド・シュート



ハンドボールの学習を終えて、振り返ってみよう。
感想や反省などを書きましょう。(自分のめあて、技術、取り組みなどの視点から)

シュートチェック表



だれがどのくらいシュートが打てたかチェックしよう！！

(例)

○月 △日		・シュートを打って得点になったら								○
相手(青)チーム		・シュートを打って得点にならなかったら								/
ゼッケン番号	1回	2回	3回	4回	5回	6回	7回	8回	9回	10回
1	○	/	○	○	/	/	/			
2	○	○	/	/	○					
3	/	/	/	○	/					
4	/	○								
5	/	○	○	○						
6										

()チーム

シュートチェック表



だれがどのくらいシュートが打てたかチェックしよう！！

(例)

○月 △日		・シュートを打って得点になったら								○
相手(青)チーム		・シュートを打って得点にならなかったら								/
ゼッケン番号	1回	2回	3回	4回	5回	6回	7回	8回	9回	10回
1	○	/	○	○	/	/	/			
2	○	○	/	/	○					
3	/	/	/	○	/					
4	/	○								
5	/	○	○	○						
6										

()チーム

「体育授業プログラム」(ハンドボール)の実践まとめ

1 授業づくりについて

今回、ゴール型の授業を計画するにあたり、地域性や児童の実態を考えてハンドボールを設定した。全ての児童にハンドボールの楽しさを味わわせるためにどのような単元計画が適しているのかを考え、単元を構成した。高学年としての資質や能力を身に付けさせ、6学年のゴール型ゲームにつなげるために、「フリーの味方にパス」「フリーでシュートを打つ」と評価規準を明確にしてから授業を開始した。単元計画では、段階的かつ継続的に基本練習やドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームを行い、授業の最後には、本学級の児童の実態に合わせて簡易化されたゲームを取り入れた。個人技能の向上としての「ドリルゲーム」、チーム技能の向上としての「タスクゲーム」、そして、その成果を確認する「メインゲーム」と個の技能から集団としての技能の習得を段階的に行えるように計画を立て授業実践を行った。

2 児童の変容

体育授業プログラムを参考に授業展開を行ったことで、「ドリルゲーム」「タスクゲーム」「メインゲーム」と毎時間の流れが固定され、児童も先を読み自主的に活動に取り組めた。

「ドリルゲーム」「タスクゲーム」を繰り返し行えたことで、技能の習得に有効であった。また、チーム編成を固定したことで、話合いも徐々に増え、積極的に発言する児童も増え、児童主体の授業展開ができた。

メインゲームに勝ちたいという欲求からチームそれぞれで勝つための手段や作戦を主体的に考えることができた。

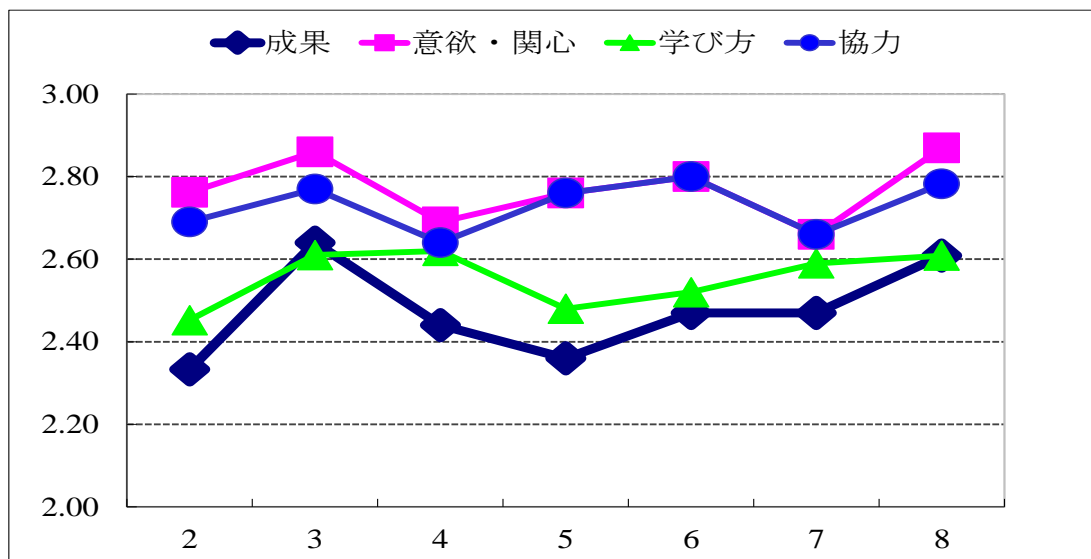
ハンドボールのルールに初めは戸惑う児童が多く見られたが、簡易化されたゲームだったので2時限目には、ほとんど理解することができた。

チームで話し合う中で、自分たちに足りない技能や優れている技能を見付け出し、「ドリルゲーム」や「タスクゲーム」に生かすことができるようになった。また、苦手意識をもつ友達には、その子に合ったアドバイスを出したり、練習を取り入れたりできた。

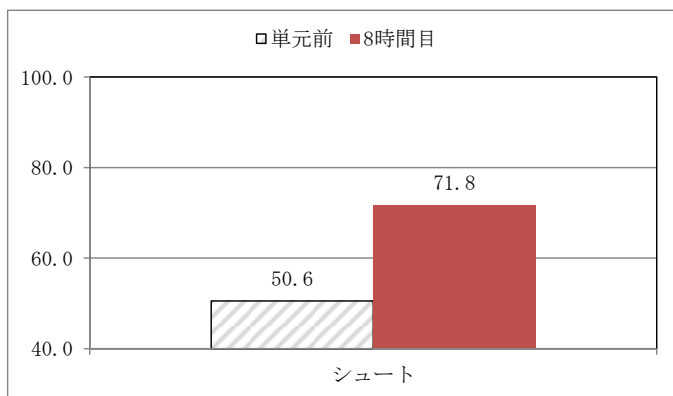
チーム練習やゲームでは、役割を決めて行うことで、チームへの所属意識をもつことができ、「アドバイス」や「励まし」など積極的に行う児童が増えていった。単元後半では、仲間にも効果的なアドバイスが自然と出てきたり、声掛けをしたりとチームとしてまとまっていった。このように最後に児童全員がハンドボールを通して、運動の楽しさを味わうことができた。

<時間ごとにみた形成的授業評価の推移>

以下のグラフは、ハンドボール単元の毎授業後に実施した形成的授業評価の結果を示したものである。次元ごと(成果、意欲・関心、学び方、協力)にみると、いずれの次元においても単元前半に比べて単元終盤は、同程度もしくは高い値を示した。

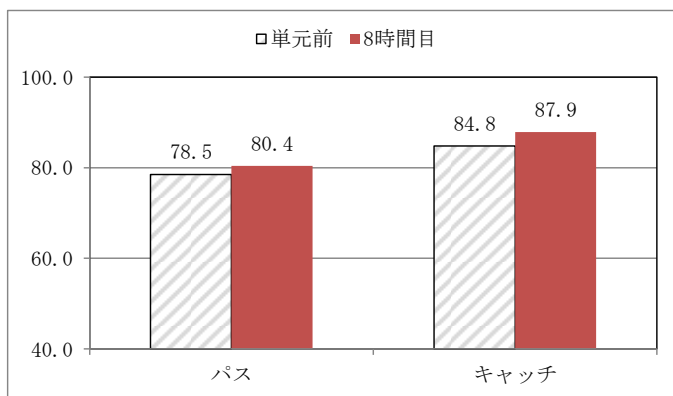


<単元前と8時間目におけるシュートの状況判断の適切率の変容>



左のグラフは、単元前と8時間目のメインゲームにおけるシュートの状況判断の適切率(ノーマークの状況でシュートを打った割合)を示したものである。単元前は50.6%であったものの、8時間目は71.8%であった。

<単元前と8時間目におけるパス・キャッチの技能発揮の適切率の変容>

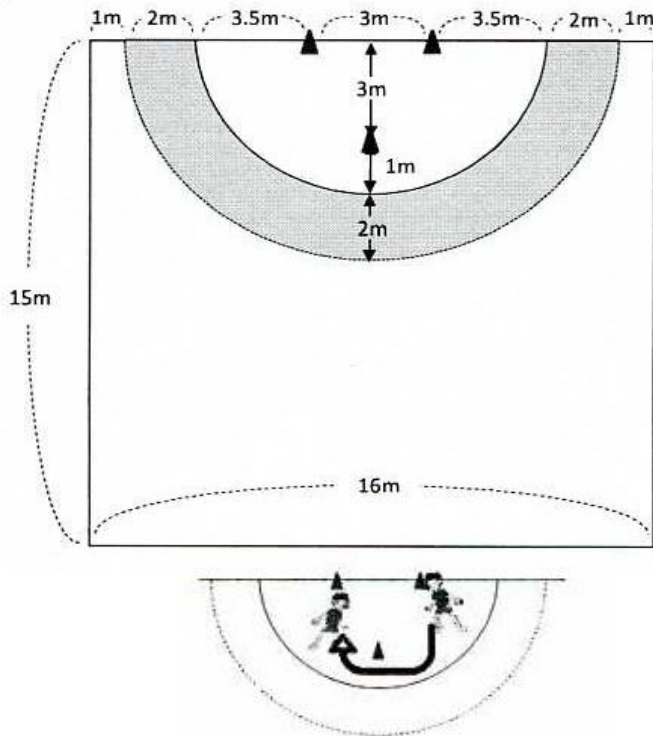


左のグラフは、単元前と8時間目のメインゲームにおけるパスとキャッチの技能発揮の適切率を示したものである。「パス」については単元前が78.5%、単元後が80.4%、「キャッチ」についてはそれぞれ84.8%、87.9%であった。

3 授業実践の様子

◎コート・教具

○コート



○コートは右の図のように作り、児童の実態に合わせてゴールの位置を決めた。

○内側の半円はキーパーゾーン

○灰色のゾーンはシュートゾーン
この中からしかシュートは打てない。

○キーパーゾーンにコーンを3つ設置
・奥の2つのどちらかに当たると得点。
・キーパーが逆サイドに動くときは、手前のコーンの前を通らなくてはならない。

○教具



○ボール

・小学生用ハンドボール(1号)を使った。児童が片手で握れるくらいの大きさ、柔らかさであると使いやすい。

○フラフープ

・各チームボールを入れておく場所を指定するために使った。使わないときは、必ず入れておく。

○コーン

・ゴール用コーン2つ

この2つに当てれば得点。児童の実態に合わせて、コーン2つずつ設置したり、大きな的に変えたりしても良い。

・ゴールキーパー用コーン

このコーンを回らないと逆サイドに移動できない。





○掲示物

- ・シュートゲームのやり方やタスクゲームのやり方、ルール、ローテーションの仕方など掲示しておき、確認ができるようにした。
- ・コート図やマグネットを使って、攻撃の仕方や、動き方など視覚で確認できるようにした。



○チーム籠

- ・チームでまとめて探検バックや学習カードを管理できるようにするために用いた。
- ・学習カードや作戦ボードを入れておくことで、集合や作戦タイムのときの行動が早くなった。



○作戦ボード

- ・事前にコートを作っておき、マグネットを動かして、作戦を考えた。
- ・マグネット操作は、児童にとって分かりやすかったようで、運動に苦手意識をもつ児童でも積極的に活動に取り組んでいた。



○シュートチェック表

- ・仲間のゲームをしっかりとみてアドバイスができる。また、シュートの確率を自分で振り返ることができる。
- ・シュートチェックをつけるという役割をもたせることで、所属意識を持たせる。



○学習カード

- ・単元の流れを載せたため、児童が見通しをもって取り組めた。
- ・練習方法も載せておいたことで、学習カードを確認しながら活動できたり、練習にスムーズに取り組めたりした。



○得点板

- ・屋外用のための得点板。
- ・「得点付け」という仕事をするすることで、ゲームをしっかりと見たり、友達の動きを観察したりすることができる。



○ゼッケン

- ・チームや番号、兄弟チームは単元を通して固定した。
- ・番号を固定したことで、役割分担やゲームの中のマークの話に利用することができた。
- ・1～3番は兄チーム、3～6番は弟チームと兄弟に分けるときに利用しやすかった。

◎ルール

○ドリブル禁止

- ・パスを回すことを意識させるため。

○ボールを持ったら動かない

- ・ボールを速く回そうとする意識を高めるため。

○ディフェンスは相手に触らない

- ・安全の確保、怪我の防止、ボール操作技能の向上のため。

○シュートゾーンからしかシュートを打ってはならない

- ・どこからでもシュートが打ててしまうと、パスでボールを回す意味がなくなってしまうたり、強くシュートを打つ機会がなくなってしまうたりするため。

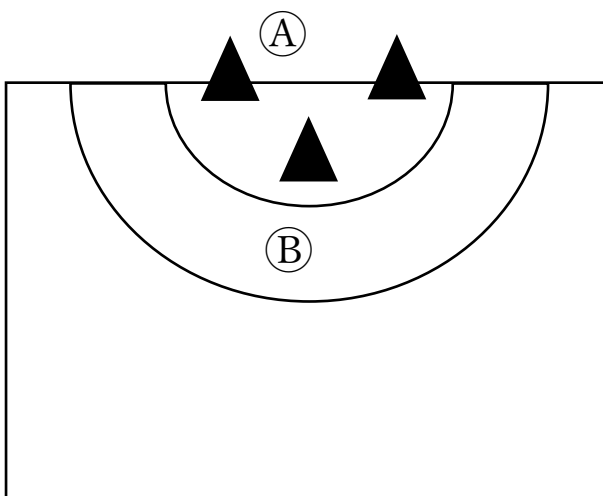
◎授業開始前



○各班、コーン3つ、ハンドボール3つ、フラフープ1つを準備する。

○準備ができたところからシュート練習を始める。

○シュート練習の仕方



① 2人ペアで行う。

② A がボールを持ってスタートする。

③ B がシュートゾーンまで移動したら A はパスを出す。

④ B はパスをもらってコーンを狙ってシュートを打つ。

⑤ 一回ずつ交代する



◎ドリルゲーム

○走りながらパス練習

○単元前半は、二人組で対面パスを行ったが、慣れてきたので走りながらパス練習を取り入れた。

○パスを出すときには、必ず相手の少し前にパスをすること。パスはバウンドでも良いこと。胸に投げると取りやすいことを常に伝えた。

○走りながらの時には、体は正面を向け、蟹歩きのようにならないことを伝えた。



○パスシュートゲーム

ドリル (同じチーム内) ★個人技能を高めるゲーム

パスシュートゲーム

(1) パス・パス・シュート

(2) パス・パス・逆サイド・シュート

【指導のポイント】

- ・パスをしたあとに、その場に留まらずに素早く移動する。
- ・シュートエリアでパスをもらったら、顔を上げてコーンをねらってシュートする。

【評価のポイント】

- ・パスをした後に、ゴール方向に素早く移動することができる。
- ・シュートエリアでパスを受けたら、顔を上げてシュートを打つことができる。

【共通のルール】

- ・2人組になり、サイドの人がボールを持ってスタートする。
- ・ドリブルはなしで、パスでボールをつなぐ。
- ・シュートはシュートエリア(2つの半円の間)から、奥のコーンのどちらかをねらって投げる。

(1) **パス・パス・シュート**

- ・サイドの人は最初にパスを出したあとにゴール方向に走って、シュートゾーンでボールをもらう。
- ・サイド→真ん中→サイド、とパスをつなぎ、サイドの人がシュートをする。

(2) **パス・パス・逆サイド・シュート**

- ・(1)でシュートできない場合を想定し、さらに真ん中の人が逆サイドに走り、パスをもらってシュートする。

図中の記号

→ シュート

→ 人の動き

↪ ボールの動き



○パスをするときは相手の少し前を狙って出すことを意識させる。

○シュートエリア内でボールがもらえるように、シューターは素早く移動する。パサーは、移動できるまで待つ。

○パスはノーバウンドでもバウンドでもどちらでもよいが、相手がとりやすいようにすることを心がける。



○シュートを打つときは、的が大きいコーンの下を狙った方がよいということに児童が気づき、共通理解をした。

○シュートに慣れてくると、ジャンプシュートに挑戦する児童も見られてきた。

○パサー → シューター → ボール拾いのローテーションで行った。

◎あいさつ・めあての確認



○パスゲーム終了後挨拶をする。

○前回の振り返りと本時のめあてを児童の発言を基にして確認していく。

○ホワイトボードを使いながら前回の反省点を確認し、今回はどのように攻めればよいのか児童と共に考えた。

◎タスクゲーム

ハーフコート3対2

【主なルール】

- ・チーム内での3(攻撃)対2(守備)。
- ・4分間で攻守交代する。
- ・ワンプレーごとにローテーションを行う。

<攻撃>

- ・攻撃のルールは、ドリル・タスクゲームと同じ。
- ・はじめは真ん中の人がボールを持つ。
- ・守備の人にワンバウンドでボールを渡し、それが返ってきたら、プレーを開始する。

<守備>

- ・ゴールキーパー1人+ディフェンス1人。
- ・守備のルールは、タスクゲームと同じ。
- ・ディフェンスは、シュートエリアより手前の高い位置(図中△)からスタートする。
- ・キーパーはキーパーゾーン内に走りこみ、守備を行う。
- ・ディフェンスは、キーパーゾーンに入らずに守備を行う。

【指導のポイント】

- ・パスをもらったら顔を上げ、味方や守備者、ゴールの位置から、次のプレー(シュート、パス、キープ)を選択している。
- ・パスを受けやすい位置に素早く移動する。

【評価のポイント】

- ・シュートエリアでフリーでパスを受けたら、シュートが打てる。
- ・シュートができない時に、味方と自分の間に守備者がいない場合、味方へパスを出すことができる。
- ・シュートもパスもできない場合、ボールをキープできる。
- ・パスを受けやすい位置(スペース)を見つけて、走りこむことができる。



- チーム内で兄チームと弟チームに分かれ攻防する。
- センターの子がディフェンスにボールを出して返球されたらスタート。
- ディフェンスにつかれていない友達を探して、パスをつないでいく。
- 逆サイドにボールを飛ばしたり、自分が動いたりして、ディフェンスを引き付けるチームも出てきた。また、スタートしてすぐに、シュートゾーンに入り、速攻をするチームも出てきた。
- ゲームに取り組みながらお互いに声を掛け合って指示を出している。
- 攻防の機会が増えるよう、切り替えを早くするよう声をかけていった。

◎メインゲーム

○ゲーム前の作戦タイム (1～2分)



○各チームで考えたコートを広く使った攻撃パターンを、ホワイトボードを使って確認する。

○誰がどこに動けばディフェンスが動くのか、マグネットを操作して確認し合う。

○あいさつ・円陣



○待機中の役割



チェックカードの記入
誰がシュートを打ったか、
得点が入ったかチェック。

得点付け
チェック係と確認し
ながら付けていく。

ボール拾い
アドバイスをしながらシュ
ートされたボールを拾う。

○ゲーム前半（兄チーム対兄チーム）



○考えた作戦を実行した。アドバイスを
受けながら、空いている友達にパスし
たり、空いているところに動いたりし、
積極的に攻められた。

○ロングパスを活用しながら速攻するチ
ームもでてきた。

○作戦タイム（2分）



○前半のゲームから攻撃方法の改善・修
正を行い、後半に向けての作戦を立て
ている。

○後半は弟チームなので、弟チームに合
った作戦を立てている。

○スタートと同時にコート幅広く使い、ディ
フェンスに守られないように考えてい
る。

○ゲーム後半（弟チーム対弟チーム）



○作戦を立て直した結果を実践に生か
していく。

○よい動きには「ナイス！」「よい動き！」
の称賛の声。アドバイスには「～君が
空いている！」「右！左！シュート！」
などの声掛けが多く出ている。

○前半と後半の合計得点で勝敗が決ま
るため、後半も白熱している。

◎本時の振り返り

○まとめの発表

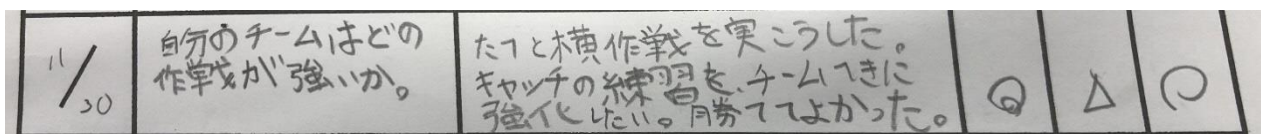
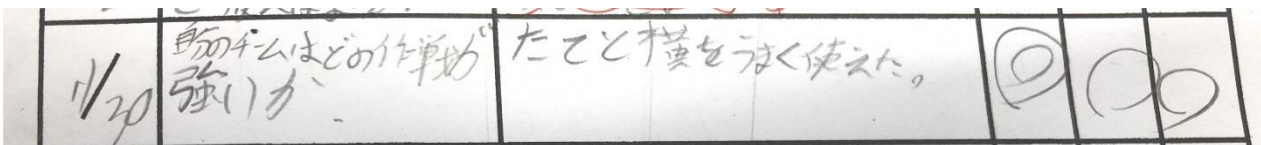
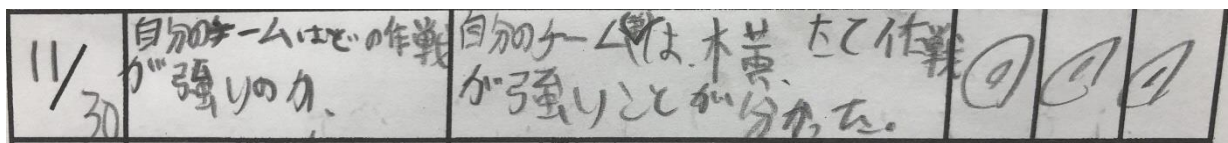


○本時のめあてを振り返り、達成できたか、考えられたかを各自記入していく。

○どのような作戦を立てたか、どういう作戦が効果的であったか発表し合い、共通理解した。

○次回に向けての反省や改善点を発表し、めあてを挙げていく。

○学習カード



○あいさつ



○担任が気付いた良い点や改善点等を伝える。

○挨拶が終わったら、チームで協力し合い、片付けを行う。

○全てのチームが、コートを広く使い、ディフェンスを動かしながら攻めることができていた。

4 成果と課題

(成果)

- ・授業前から基礎練習をしてもよいと伝えていたため、意欲的に練習に取り組み、技能の向上が見られた。
- ・チームごとの動きを見ることができ、その場での児童の称賛がよくできた。また、ボール運動や操作を苦手とする児童への声掛けもよくできた。
- ・作戦ボードを準備したことで、作戦を可視化できたり、児童同士が操作しながら分かりやすく伝え合ったりと短時間で有効な話し合いができた。
- ・児童の発言を中心にめあてや課題が立てられ、児童主体の授業が行えた。また、教師の話が多くならず、児童の活動が確保でき、技能向上につながった。
- ・男女仲良く協力でき、タスクゲームでは熱心に練習ができた。児童同士の話し合いが積極的に行われた。また、メインゲームにおいては、うまくいった時やミスした時など「ナイスシュート」「ドンマイ」とたくさんの声掛けができていた。
- ・ドリルゲームやタスクゲームでは、教師がすぐにアドバイスをするだけでなく、児童同士での話し合いからアドバイスが出せたり、自分で考えてよい方法がでたりするようにした。それによって技能の向上だけでなく学び合いの機会が設けられた。
- ・各班、兄弟チームを作ったことで、待機の時間にも役割ができ、活動時間が確保された。また、味方へのアドバイスも積極的に行えた。

(課題)

- ・メインゲームの際に担任が見ていないところで、ルールの判定に少し困惑する姿が見られたことから、審判系の児童がいてもよかった。
- ・メインゲームでの攻撃の回数が確保できるように、ボールを出す係などを決め、効率よくボールを使用できるようにするとスムーズなゲームが行える。
- ・苦手意識をもつ児童への声掛けに配慮し、人権意識を持たせることも必要であった。
- ・シュートチェック表を用いたが、振り返る時間を設けることができず、一人一人の反省に十分に生かすことができなかった。
- ・「ボールを持ったら歩いてはいけない。」というルールを設定することで、パスを出すことの意識が高まった。しかし児童の技能が思った以上に上達したので、ジャンプシュートも取り入れたが、それにより歩くことに対するルールに児童が困惑してしまったので、実態に合わせてルール変更をする必要があった。
- ・児童が考案した攻撃パターンを掲示したり、考案した作戦名を付けたりして多様な作戦を試せるようにしておくといよい。