

## 第5学年1組 体育科学習指導案

### 1 単元名 ハンドボール

### 2 運動の特性（機能的特性）

ハンドボールはコート内で攻守が入り交じり、ボールを手で操作したり、空いている場所に素早く動いてパスをつないだりし、ゴールにシュートして得点を競い合うことが楽しい運動である。

### 3 児童の実態（学習の準備状況）

～省略～

### 4 実態の考察

#### （1）運動の楽しさの体験状況について

本学級の児童はボール運動の経験として、個人の技能を中心に3・4年時にサッカーを体験し、4年時では、ネット型のプレルボールを行った。また、感染症予防の観点から5年生になるまで、攻守の入り混じった運動の経験ができなかったため、5年生の6月に4時間セストボールの学習を行った。

9割の児童が体育を「好き、どちらかというところ好き」と回答している。休み時間に外で鬼ごっこやボールを使って遊んでいる児童もいる。一方で、2割ほどの児童が外で遊ぶことをせず教室で過ごすなど、運動の習慣で二極化が進んでいる。ボールを使った運動に対しては8割の児童が「好き」、「どちらかというところ好き」と回答している。「ボール操作が上手かった」時や、「チームで協力した」時に楽しさを感じていることから、成功体験や友達とのかかわりが運動の楽しさにつながっていることがわかる。2割の児童が「ボールが怖いから」、「うまくできないから」、「球技自体が苦手」という理由から「どちらかと言えば嫌い」と回答している。思い通りにプレーできない時や自分のミスが友達に責められた時、試合で負けてしまった時に楽しくないと回答している。失敗してチームの友達に責められてしまった経験や迷惑をかけてしまうのではないかと不安が要因であると考えられる。

#### （2）運動の楽しさを求める学び方の習得状況について

7割の児童が「自分でめあてを立てることができる」と答え、友達や先生に協力をしてもらえれば全ての児童がめあてを立てられると回答した。しかし、体育の学習のカードを見ると、自分の課題を把握できず実態に合っていないめあてや、「一生懸命に走る」などの動きのポイントを考えていないめあてを立てている児童も多い。

多くの児童が上手くできない時には「友達に聞く」「先生に聞く」と答えている。また、ほとんどの児童が友達の良い動きを「見付けることができる、ときどき見付けられる」と答えており、これまでの学習の中で周りの友達の動きをよく見たり真似をしたりしながら学習を進めてきたことがわかった。

しかし、友達に対して自分からアドバイスができるかという問いに対して「誰にでもできる」と答えた児童は15名しかいなかった。友達同士でアドバイスをし合う活動でも、技のポイントや見るべき視点がわからず自信がもてないため、考えたことを相手に伝えられない場面が見られた。

#### （3）運動の楽しさを味わうための技能の習得状況について

ソフトボール投げや事前に行った実態調査では、投げる際に肘が上がっていない児童や腕だけで投げている児童が多かった。パス、キャッチの調査では、正面に来たボールは取れるが、自分の体から離れたところに来たボールに対して、体を移動してキャッチをすることができる児童が少なかった。

6月に行ったセストボールでも、キャッチやパスができず、相手のボールになってしまう場面が多く見られた。ボールを持っていない時の動きでも、相手の後ろにいて動かない場面や横に動くことはできるが前後に動けず、パスが近すぎてしまったり遠すぎてしまったりした場面があった。相手の少し前にパスを出したり、空いている空間を教えたりする児童もいたが、試合中に何をするといいかわからず全く動けない児童や、ボールをひたすら追いかけてコート内を走り回っているだけの児童もいた。

## 5 研究の視点と学習の手立て

### (1) 市教研体育部の研究主題

生涯にわたって健康を保持増進し、運動に親しむ子どもを育てる体育学習

### (2) 研究の視点と手立て

**視点2 さらに運動が楽しくなるかわり合いの工夫（人、ものとのかわり合い）**

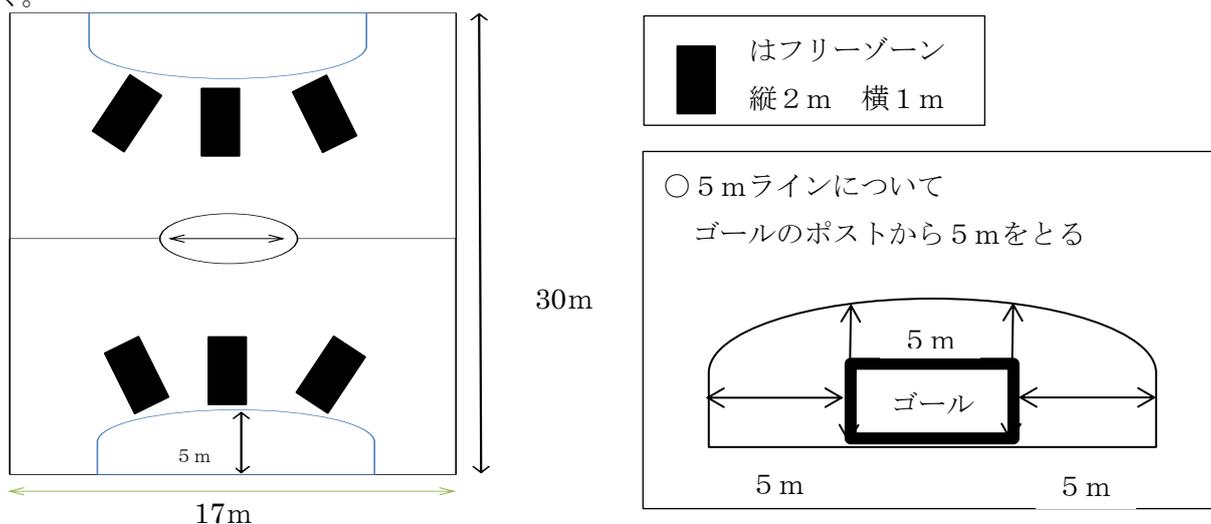
<手立て>

- 児童の実態や願いに合わせた場やルールの工夫

#### 【場の工夫】

コートの広さは縦30m、横17mとする。コートの縦の長さを長くすることによって勢いをつけて力強いシュートが打ちやすくなり、横の長さを長くすることで空いている空間を見つけるのが苦手な児童でもフリーになることができるだろう。ゴールは1.8m、横3mのゴールを使用する。ゴールを大きくすることで投げることが苦手な児童でも得点を取ることができ、上を狙うことで自然とひじが上がり、投げる時のフォームが大きくなることが期待される。

ディフェンスの入ることができない「フリーゾーン」を設定する。得点しやすい場所に移動し、シュートを打つことが苦手な児童もフリーゾーンを目印にすることによってボールを持っていない時の動きができるようになることが期待される。フリーゾーンは得点を取りやすい正面とゴールから左右45度の3か所に設置し、勢いをつけてシュートを打つことができるように縦2m、横1mの長方形とする。チームによって数を減らしたりフリーゾーンの位置を変えたりするなど、児童の実態に応じて変更をしていく。



#### 【人数やチーム】

1チーム4、5人とし、メンバーはクラスの欠席者が多い実態や、児童の技能面などを考慮し、担任が編成する。試合の人数は4人対4人を基本とし、欠席者がいる場合は3人対3人とする。選手の交代

はシュートを打った児童が打つたびに応援の児童と交代をする。特定の児童だけがシュートを打つことがなくなり、1試合にチーム全員がシュートを打てるようになることが期待される。

#### 【全ての児童が運動の楽しさを味わうためのルール】

児童が安全にゲームを楽しむために、ボール保持者に対しての接触や持っているボールを叩いたりつかんだりすることを反則とする。怪我に対しての不安をもつ児童が安心してゲームに参加できるようになるだろう。また、接触が無くなることによって安定した姿勢でシュートを打つことができ、得点を取りやすくなることで楽しさに触れることができると期待される。

シュートを打つ機会を増やし、得点を取る楽しさを味わうために以下の3つのルールを設定する。

- ・攻撃時は4人全員で攻撃し、守備時には1人がゴールキーパーとなって守備を行う。
- ・得点を取った児童が自分で得点板をめくりに行く。
- ・試合の開始時と得点後はコート中央の円から始める。

攻撃時に4対3の数的有利ができることで、運動が苦手な児童でもフリーでボールをもらうことができ、シュートを打つ機会が増えるだろう。また、キーパーを固定しないことによってキーパーが怖いと感じている児童も安心してゲームに取り組むことができる。得点を取った児童が自分で得点板をめくりに行くことで、ゴールを決められたチームが一時的に数的有利になり、シュートを打つ機会が増えることが期待される。得点後はコート中央の円から試合を始めることにより、ゴールから近い場所からパスを回すことができることでシュートを打つ機会が増えるだろう。

チームの全員でゲームを楽しむために以下の2つのルールを設定する。

- ・1試合中の個人の最初の得点は3点とし、2回目以降は1点とする。
- ・ドリブルは禁止とする。

得点は傾斜得点制を採用する。得点を変えることによって、チームとして全員で点を取ることを目指すようになると期待される。単元が進む中で全員得点を目指さないチームが出てきた時などには、全員が得点するとボーナス得点のルール等も考えていきたい。また、ドリブルがないことによって特定の児童だけがボールを持ってプレーするのではなく、全員が動いてボールを回すようになるだろう。

#### 【基本のルール】

- ・コートの大きさは縦30m、横17mとし、ゴールの大きさは高さ1.8m、横3m
- ・フリーゾーンにはディフェンスは入れない
- ・ボールを持っている人に触れる、ボールを叩く、相手のボールをつかむは反則とする
- ・試合は4対4または3対3で行い、守備の際には1人がキーパーとなる
- ・交代がある時はシュートを打った人が交代する
- ・得点した人が得点板をめくりに行く
- ・点が入ったら中央の円の中からスタートする
- ・個人の最初の得点は3点、2回目からは1点とする
- ・ドリブルは無しとする

### 視点3 子どもの意欲を高め、主体的に学習に取り組むための評価の工夫

<手立て>

○課題解決の見通しをもつための掲示資料

チームで攻防を行い、ゲームを楽しむために児童に身に付けさせたい動きとそのポイントを以下のように設定した。

力強いシュート	相手がいらない空間に動く
・勢いをつけて投げる	・パスを出したらすぐに動く ・ボールと自分の間に相手がいらない空間を見付ける

自分に合っためあてを立てることが苦手な児童が多い実態から、掲示資料を工夫する。掲示資料「極意の書」をクラスで1枚用意し、児童が気付いたポイントを書き込んでいく。めあてを立てるのが苦手な児童は「極意の書」を確認することによって自分に合っためあてを立てられるようになるだろう。学習が進んでいく中で、気付いたポイントや友達の良い動きを学習資料に書き足していくことで、クラスに合った掲示資料を作り上げていく。また、各チームが見つけた作戦なども記入していくことによってチームの作戦にも少しずつ触れていきたい。

#### 6 学習のねらい

- ハンドボールの行い方を知るとともに、パスやシュートなどの基本的なボール操作とボールを持たない時の動きによって、ゲームを楽しむことができるようにする。 【知識及び技能】
- 自分に合っためあてを立て、考えたことを友達に伝えることができる。 【思考力、判断力、表現力等】
- 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たり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。 【学びに向かう力、人間性等】

#### 7 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ハンドボールの行い方を知っている。 ②ボールをねらったところに投げたり、飛んできたボールをキャッチしたりすることができる。 ③ゴールに向かって力強くシュートすることができる。 ④仲間からボールを受け取ることができる空間に、動くことができる。	①自分の力に合っためあてを立てている。 ②友達に考えたことを伝えられている。	①ハンドボールの運動に進んで取り組もうとしている。 ②ルールを守り、助け合って運動しようとしている。 ③仲間の考えを認めようとしている。 ④場や用具の安全に気を配っている。

8 学習過程（本時5/6）

学習のねらい	やさしいルールでハンドボールを楽しむ。						
	1	2	3	4	5 (本時)	6	
0 ↓ 45	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリエンテーション</li> <li>・ルールや基本の動きの紹介</li> <li>・カードの使い方</li> </ul>	準備運動・主運動につながる運動 ○ゲームを行う。(5分—2分—5分) ○ハーフタイムやチームタイムでは、友達の良かった動きを伝え合う。 ○1時間につき2試合行う。 ○2～4時間目は総当たり戦を行う。 ○5、6時間目は対戦相手を選んで行う。					まとめ
知・技		① 観察・カード	② 観察・カード	④ 観察・カード	③ 観察・カード		
思・判・表			① 観察・カード			② 観察・カード	
態度※	②④ 観察・カード	① 観察・カード		③ 観察・カード			

※主体的に学習に取り組む態度

9 学習活動と指導（本時 5 / 6）

	学習内容と活動	教師の指導（○）支援（◎）評価（◆）
はじめ (第1時)	<p>1 場作りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴール、得点板、ビブス</li> </ul>	<p>○チーム毎に協力して場作りをするよう声を掛ける。</p> <p>○全体で確認して、次時からはチームごとに行うことを伝える。</p>
	<p>2 単元の見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習の進め方</li> <li>・約束</li> </ul>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>(約束)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・礼儀を大切にする</li> <li>・安全に気を付ける</li> <li>・友達と協力し合い、アドバイスし合いながら学習する。</li> </ul> </div>
	<p>3 準備運動をする。</p> <p>4 つながる運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パス（四角・ラン）</li> <li>・シュート練習</li> <li>・2対1</li> </ul>	<p>○ハンドボールで使う部位を意識して行うように声を掛ける。</p> <p>◆場や用具の安全を確かめている。</p> <p style="text-align: center;">【主体的に学習に取り組む態度④】</p>
	<p>5 ルールを知る。</p> <p>(ルール)</p> <p>○試合は前半5分、ハーフタイム2分、後半5分</p> <p>○フリーゾーンにはディフェンスは入れない。</p> <p>○相手に接触したり持っているボールを叩いたりつかんだりしてはいけない。</p> <p>○試合人数は4人対4人または3対3</p> <p>○交代がある時はシュートを打った人が交代する。</p> <p>○得点後はシュートを決めた人が得点板をめくりに行く。</p> <p>○試合の開始時と得点後は中央の円より始める。</p> <p>○個人の最初の得点は3点、2回目以降は1点。</p> <p>○ドリブルは無しとする。</p> <p>○ボールを保持したまま、5mラインの中に入ったら相手ボールから始める。</p>	<p>○全体でルールを確認する。</p>
	<p>6 試しのゲームをする。</p> <p>7 学習カードの書き方を知る。</p> <p>8 片付け・整理運動をする。</p>	<p>○ルールが正しく理解できているか確認する。</p> <p>◎ルールがわかっていない児童には時間を止めて確認する。</p> <p>◆ルールを守り、助け合って運動しようとしている。 【主体的に学習に取り組む態度②】</p> <p>○めあての立て方、振り返りの仕方を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の目指す姿</li> <li>・目指す姿を意識しためあて</li> <li>・めあてに対しての振り返り</li> </ul> <p>○チームで協力して片付けを行うように伝える。</p> <p>○怪我がないか確認する。</p>

なか  
(第2〜6時)  
(本時第5時)

- 1 場づくりをして準備運動をする。
- 2 友達と本時のめあてを伝え合う。  
【予想される児童のめあて】
  - ・パスを出したらすぐに動くようにする。
  - ・パスをもらう時に声を出す。
- 3 主運動につながる運動を行う。
  - ・パス (四角・ラン)
  - ・シュート練習
  - ・2対1

- チームごとに協力して場づくりをするよう声をかける。
- 使う部位を意識するよう伝える。
- 学習カードをもとにめあてを確認し、お互いにアドバイスをし合えるよう伝える。
- 四角パス ※人数によっては三角パス  
投げる時のひじの高さやキャッチの時の手の形を意識させる。慣れてきたら待っている間に足を動かすことや「ハイ」の声を出すことを意識させる。
- ランパス  
相手の動く少し先にボールを出すように助言する。
- シュート練習  
パスを少し前に出すことを意識させる。  
シュートでは、勢いをつけて腕を振ることを声掛けする
- 2対1  
自分がシュートを打ちやすい空間に動くように助言する。  
ボールを持ったらシュートを意識するように声掛けする。
- ◎上手い出来ない児童には動きを確認し、「極意の書」のポイントを意識するよう助言する。

やさしいルールで、ハンドボールを楽しもう。

- 4 ゲームをする。  
<第1ゲーム>  
(5分ー2分ー5分)

**運動が苦手な児童への配慮**

- ・得点しやすい空間に移動することが苦手な児童には、印をつけるたりボールを持ったらまずゴールを見ることを伝えたりする。
- ・パスを出した後に素早く動けない児童には、声を掛け、動く意識をさせる。

- ルールの確認をする。
- 積極的に声を掛け合い、チームでアドバイスをし合っているチームを称賛する。
- ◆ハンドボールの行い方を知っている。 【知識・技能①】
- ◆ボールをねらったところに投げたり、飛んできたボールをキャッチしたりすることができる。 【知識・技能②】

	<p>&lt;チームタイム&gt; (2分)</p> <p><b>【チームタイムでの発言予想】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・○○さんシュートがよく入るね。</li> <li>・○○さんが声をかけてくれるから次の動作に移りやすいよ。</li> </ul> <p>&lt;第2ゲーム&gt; (5分—2分—5分)</p> <p>5 振り返りを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードに振り返りをする。</li> <li>・次時のめあてを考える。</li> </ul> <p>6 片付け・整理運動をする。</p>	<p>◎動きがわかっていない児童には、「パスを出したらすぐに左右に動く。」など具体的な助言を行う。</p> <p>○チームタイムでは、良かった動きを伝え合う。</p> <p>○友達の良かった動きを紹介していくことを伝える。</p> <p>○得点するために何が必要なのか考えさせてから、次の試合に取り組ませる。</p> <p>◆友達に考えたことを伝えている。 <b>【思考・判断・表現②】</b></p> <p>◆仲間の考えを認めようとしている。 <b>【主体的に学習に取り組む態度③】</b></p> <p>○2試合目を始める前にボールを持っていないときの動きを担当が例示し、全体に広める。</p> <p>◆ハンドボールの運動に進んで取り組もうとしている。 <b>【主体的に学習に取り組む態度①】</b></p> <p>◆ゴールに向かって力強くシュートすることができる。 <b>【知識・技能③】</b></p> <p>◆仲間からボールを受け取ることができる空間に、動くことができる。 <b>【知識・技能④】</b></p> <p>○めあてに対する振り返りを書くように伝える。</p> <p>○次時のめあてを考えさせる。</p> <p>◆自分の力に合っためあてを立てている。 <b>【思考・判断・表現①】</b></p> <p>○怪我がないか確認する。</p> <p>○チームで協力して片付けを行うように伝える。</p>
<p>まとめ</p>	<p>学習のまとめをする (第6時のみ)</p> <p>○ハンドボールが楽しかったか。</p> <p>○行い方を知り、パスやシュートをしたり、空いている空間に動いたりすることができたか。</p> <p>○考えたことを友達に伝えることができたか。</p> <p>○友達の考えを認められたか。</p>	