

## 第5学年 体育科 学習指導案

## 1 単元名 「素早いパスをつないでゴールを狙え！」

～ディスクゲーム・ハンドボール (E ボール運動 ア ゴール型) ～

## 2 単元の目標

- ボール操作やボールを受けるための動きによって攻防することができる。 【技能】
- ルールを守って運動したり, 互いに認め合ったりしてゲームを楽しむことができる。 【態度】
- 自チームの特徴に応じた作戦を立てたり, 相手の傾向を分析して対策したりできる。【思考・判断】

## 3 単元の評価規準

技能	態度	思考・判断
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 正確なショートパスをしている。</li> <li>・ ボール保持者と自分との間に守備者がいないところへ移動しパスを受けている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 勝敗に対して正しい態度をとっている。</li> <li>・ 互いに認め合いながらゲームを楽しんでいる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 学習者の力に合った役割を得たり与えたりしている。</li> <li>・ 相手の傾向を分析し, 自チームの対策を考えている。</li> </ul>

## 4 単元と指導の構想

## (1) 単元と児童

体育授業に対する意欲は高いが, 粘り強く, 課題に対して思考を繰り返す力はまだ乏しい。これまでのゴール型ボール運動においては, ポートボールやラインサッカー, タグラグビーの経験はある。しかし, ボールを受けるための動きの定着が不十分なため, ボール操作や保持が得意な子どもだけがゲームを楽しむ姿が見られていた。一方, 苦手な子どもは「ボールをどこで受けたらいいかわからない」「自分が何をしたらチームのためになるかわからない」ため, ただただボールを追い掛ける姿が目立っていた。

このような子どもたちに本単元では, チーム全員で素早いショートパスを繋ぎながら相手をおかしてゴールへ迫ったり, 主体的に設定したチーム課題を解決したりしていく姿を期待する。状況判断や意思決定が不十分な学習者に対し, 段階的にボールを受けるための動きの理解と習得, 更には, ハンドボールやバスケットボールへつながる動きとしての活用・転移(発展)を図るため, より終速が遅いフライングディスクを使用したアルティメットを教材化する。そうすることで, 局面や状況が常に変化していくボールゲームの中においても, 学習者自身が自らの行為を理解したり判断したり, 自チームの作戦を修正したりできると考える。

## (2) 指導の構想

上述の子どもたちに対し, 単元内で扱う運動教材を2つとする。ハンドボールはボール操作が容易ではあるが, ボールを受けるための動きが未熟練の学習者にとって, 終速は未だ速い。そのため, より終速の遅いフライングディスクを活用し, ハンドボールへとつながるアルティメットを単元前

半で扱う。そうすることで、後半のハンドボールで必要となる、ゴール型に共通する「類似する動き」をより確実に習得することが可能になる。

次に、運動量確保と共に、チーム・個人の主体的な学びを促すために「戦術アプローチ（ゲーム→修正→ゲーム→…）」による学習者主体の授業組織によって単元を構成する（一方は技術アプローチ・練習+練習→ゲーム 教師主導型）。そうすることで、より自チームの課題が明確になり、「相手の分析・作戦の修正」を通して主体的に解決していく姿が期待できる。つまり、より主体的な学びが学習者個人だけでなく、チーム全体（集団）へと波及する。

最後に、チーム内には技能差が必ず存在するため、学習者一人一人への「役割」を明確にさせるよう促す。作戦確認タイム（ゲーム前）や修正タイム（ゲームとゲームの間）、振り返りタイム等、常にチームの特徴や力量に合った役割分担に基づき、相手との文脈に即した作戦修正、課題と解決方法の正対確認（戦術的理解の確認）をするよう支援する。そうすることで、「試行と思考」がスパイラル化され、主体的な課題の設定や解決が期待でき、前述した「思考の乏しさ」を改善できる。

## 5 単元の指導計画（全8時間）

時	学習のねらい（○）と主な活動内容（・）	評 価			
		技	態	思判	評価規準
1	○アルティメットの運動特性を理解する ・投捕の仕方やルールを知る ・オープンゲームと修正（役割の表出）タイム		○		・アルティメットに進んで取り組んでいる。 【態・ア】
2	○素早くゴールヘディスクを運ぶ ・課題（直線的にディスクをつなぐ）をつかむ ・オープンゲームと修正（役割の獲得）タイム	○			・狙ったところへ正確に投げる。 【技・ア（ア）】
3 本 時	○ボール保持者と自分の間に守備者を入れない場所へ移動する ・ボールを受けるための動きを知る ・正確なショートパスを身に付ける（必要に応じてスリーズ） ・オープンゲームと修正（役割の熟練）タイム	○		○	・相手のいないところへ動いてパスを受ける。 【技・ア（ア）（イ）】 ・自チームの特徴に応じた作戦を立てる。【思・イ】
4	○より素早く、安全にゴールヘディスクを運ぶ ・パスの連続（パス&ラン）を知る（必要に応じてスリーズ） ・オープンゲームと修正（役割の確立）タイム			○	・役割を明確にし、相手の傾向を加味した作戦を立てる。【思・イ】
5	○ハンドボールの運動特性を理解する ・投（シュート）捕の仕方を知る ・オープンゲームと修正（役割の修正）タイム			○	・ハンドボールのゲームの仕方を理解する。 【思・ア】
6	○得点しやすい場所でパスを受ける ・ゴールしやすい、されやすい場所を明らかにする ・オープンゲームと修正（相手の分析）タイム	○			・役割であるボール操作やパスを受ける動きができる。【技・ア（イ）】
7 8	○「傾向と対策」を立てる（ハンドボール大会） ・相手の傾向と自チームのよさを比較する ・オープンゲームと修正（文脈による修正）タイム		○	○	・助け合ってゲームをする。【態・イ】・文脈による作戦の修正。【思・イ】

6 本時の計画（3時間目／全8時間）

(1) ねらい

ボールを持たない動きについて、簡易ゲームやオープンゲーム（修正タイムを含む）を通して、ボール保持者と自分の間に守備者がいないところへ動いてパスを受けることができる。

(2) 構想

ディスクをゴールへ向けて直線的にパスをつなぐよさを理解した子どもたちである。しかし、ゲームになると守備者が直線的なパスを妨害するため、パスの出す場所や受ける場所、タイミングに課題を感じている。このような子どもたちに、簡易ゲーム（スリーズ）や戦術アプローチによる授業組織を提示することを通して、ボールを受けるためにどのようなところへ動いたらよいか考えさせ、正確なショートパスをつなげるための動き（守備者を間に入れないように走り込む）を身に付けさせる。

(3) 展開

学習活動	教師の働き掛けと予想される児童の反応	■評価規準・○留意点
<p><b>導入</b></p> <p>1 課題を把握する。 (10分)</p>	<p>素早くゴールへ運ぶことが大切でしたね。 どのチームもできましたか？</p> <p>C1 ゴールへ真っ直ぐパスをつなげばいいよ。 C2 つなげはしたんだけど、なかなかパスを出せる仲間が見つからなくて…。時間かかったな。 C3 相手がいるとパスができなくて困ったよ。 T1 なるほど。どのチームも相手がいることでゴールへの運びにくさを感じているのですね。</p> <p>では、今日はウォーミングアップも兼ねて、スリーズをしましょう。</p> <p>T2 たくさん得点が獲れましたか？ C4 うん（うなずき） ううん（首振り） T3 違いは何でしょうか？ C5 タイミング？動き方？動く場所？ C6 上手なチームはパスをもらおうと常に動いてる。</p> <p>正確なショートパスを受けるには、どこへ動いたらよいか？</p>	<p>○前時の振り返り（直線的にディスクをつなぐ）を想起させる。</p> <p>○スリーズにより、フリーでパスを受けるよさ、妥当な位置選択を実感させる。</p> <p>○自チームを振り返らせ、高得点のチームとの比較をさせる。</p> <p>■パスを受ける動きに課題を感じている。（うなずき・教師の見取り）</p>
<p><b>展開</b></p> <p>2 ゲーム→修正タイムを繰り返して、解決方法を見出す。 (25分)</p>	<p>動く場所を意識しながら1回目のゲームをしましょう。</p> <p>T4 修正タイムをとります。今のゲームの作戦について話し合しましょう。 C7 仲間にパスしようと思ったら、相手とかぶって出せなかったよ。その位置はダメだな。</p>	<p>○視点（動く位置や配置）を確認してゲームに入るよう促す。</p>

	<p>C 8 近くに相手がいる仲間にパスしたら、やっぱり捕られちゃったよ。</p> <p>T 5 あらま。どんなときにパスが通ったのかな？</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>作戦を修正して2回目のゲームをしましょう。</p> </div> <p>T 6 修正タイムをとります。今のゲームの作戦について話し合しましょう。</p> <p>C 9 ○○さん、相手がいなくて走り込んでくれたからパスが出せたし通ったよ。</p> <p>C 10 ゴール方向で、相手がいなくて場所を探して動くとパスがもらえそうだな。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>作戦を修正して3回目のゲームをしましょう。</p> </div> <p>C 11 やはり、動き回るのではなく、ボールの位置や相手の位置を見ることが大事だ。</p> <p>C 12 パスを受けるためにただただディスクに近づいて来ても、相手と一緒にだとダメだね。</p>	<p>○パスがうまく通ったときとそうでないときを比較して考えさせる。</p> <p>○受ける場所（コート内）やつなぎ方（順番）等、役割分担を明確にさせる。</p> <p>■ゲームを俯瞰し、修正タイムに生かしている。（交流の様子・教師の見取り）</p>
<p><b>終末</b></p> <p>3 解決方法をまとめて振り返り、次時への課題を明確にする。</p> <p style="text-align: right;">(10分)</p>	<p>T 7 今日のまとめです。どのような場所なら正確なショートパスを受けることができましたか？</p> <p>C 13 相手がいなくて相手振り切った走り込んできたところかな。</p> <p>C 14 あと、後ろじゃなくゴールの方だね。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>ディスクを持っている人と自分との間に、相手がいなくて場所。更に、ゴール方向の場所に動くよ。</p> </div> <p>T 8 振り返りをします。できるようになったこと、更に高めたいことをチームで話し合います。</p> <p>C 15 正確なショートパスができるようになったから、もっと早くゴールまで運びたいな。</p> <p>C 16 パスの連続ができればもっと強いのに。</p>	<p>○全体交流により、子どもの発言やつぶやきからまとめをする。</p> <p>○場所について焦点化させる。</p> <p>■ボール保持者と自分の間に守備者を入れない所へ動きパスを受けることができた。</p> <p>（付箋紙・交流の様子・教師の見取り）</p>

(4) 評価

- ・ボール保持者と自分の間に守備者を入れないところへ動くことができる。
  - ・パスを受けるための動きが分かる。
- (振り返りカード・教師の見取り)

7 参考文献・資料

- ・グリフィン他：高橋健夫他訳（1999）ボール運動の指導プログラム，大修館書店，pp.6-16.
- ・鈴木直樹（2011）ゲーム構造論によるボールゲームの授業づくり，ゲーム構造論の提案の背景，体育科教育，59-11，pp.50-53.
- ・鈴木理・土田了輔・廣瀬勝弘・鈴木直樹（2003）ゲーム構造からみた球技分類試論，体育スポーツ哲学研究，25-2，pp.7-23.