

資料

1 児童の実態

(1)「楽しむ」にかかわること

①運動は好きですか。

- とても好き：25人，まあまあ好き：7人，あまり好きではない：0人，好きではない：1人
- ・主な好きな理由…「体を動かすことが好き」：11人 「ボールやディスクを使うのが好き」：4人
 - ・主な好きでない理由…「走るが遅い・苦手」：2人 「疲れる」：2人

②体を動かすことが楽しいですか。

- とても楽しい：27人，まあまあ楽しい：5人，あまり楽しくない：1人，楽しくない：0人
- ・主な楽しい理由…「体を動かすと楽しい・気持ちいい」：14人

③ボールを投げて扱うゲームは好きですか。

- とても好き：22人，まあまあ好き：6人，あまり好きではない：4人，好きではない：1人
- ・主な好きな理由…「協力することができる・チームプレイができる・男女気にせず楽しめる」：7人
「投げるのが楽しい」：7人 「パスが通ると気持ちいい」：2人
 - ・主な好きでない理由…「走ってもパスをくれない」：2人 「キャッチや投げるのができない」：1人
「ボールがかたいと痛い」：1人

(2)「できる」にかかわること (アンケートの結果から)

○投げるに関すること

①ボールを投げることは得意ですか。

- 得意：11人，まあまあ得意：15人，あまり得意ではない：6人，得意ではない：1人
- ・主な得意でない理由…「あまり投げられない・遠くに投げられない」：4人 「狙って投げられない」：3人
「投げ方がわからない」：1人

②ある程度の距離(3～4m程度)にいる人に正確に投げることができますか。

- できる：5人，まあまあできる：22人，あまりできない：5人，できない：1人

③ボール(ハンドボールや小さめのソフトバレーボール)を片手で投げることができますか。

- できる：18人，まあまあできる：9人，あまりできない：4人，できない：2人

○捕るに関すること

①ボールを捕るは得意ですか。

- 得意：8人，まあまあ得意：11人，あまり得意ではない：7人，得意ではない：1人
- ・主な得意でない理由…「大きいとうまく捕れない」：3人 「捕りにくい所にくるから」：2人

②自分が止まった状態で，ボールを捕ることができますか。

- できる：9人，まあまあできる：17人，あまりできない：6人，できない：1人

③自分が動いている状態で，ボールを捕ることができますか。

- できる：12人，まあまあできる：12人，あまりできない：5人，できない：4人

(3) 「できる」にかかわること (児童の様子を観察から)

①ゴール型ゲームの技能について

ボールを使って以下のようなゴール型ゲームをさせた所、次のような傾向が見られた。

- | | |
|---------------------------------------|-----------------|
| ○ボールは手で扱うゲームとした。 | ○1チーム4人で対戦を行った。 |
| ○ドリブルは禁止。 | ○キーパーは置かない |
| ○コート両端にコーンを立てたゴールを作り、投げ当てて倒すことで得点とした。 | |

ゲームの中で、動いてパスをもらおうとしていたのは10人だった。またパスを出した後、さらに動き出しているのは4人程度であった。さらに、動いてはいるが積極的に関わろうとしない児童は2人であった。

パスを積極的にもらおうと動いている子どもたちが中心になって進められているゲームを、多く見ることができた。

(4) 「分かる」にかかわること

①体育でどうすればできるようになるのか、上手になるのかを考えて学習していますか。

よく考える：13人、まあまあ考える：17人、あまり考えない：3人、考えない：0人

②体育の授業で、できるようになるために友達の意見を聞いたり話し合ったりしていますか。

よくしている：10人、まあまあしている：13人、あまりしていない：8人、していない：2人

昨年までに経験したゴール型ゲームを想起させ、以下の2つの場合について尋ねた。

(※ ■：敵 ○：ボール)

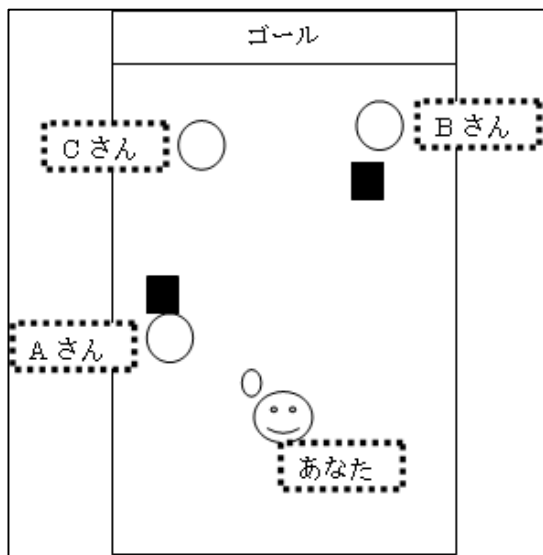


図1 パスの出し方

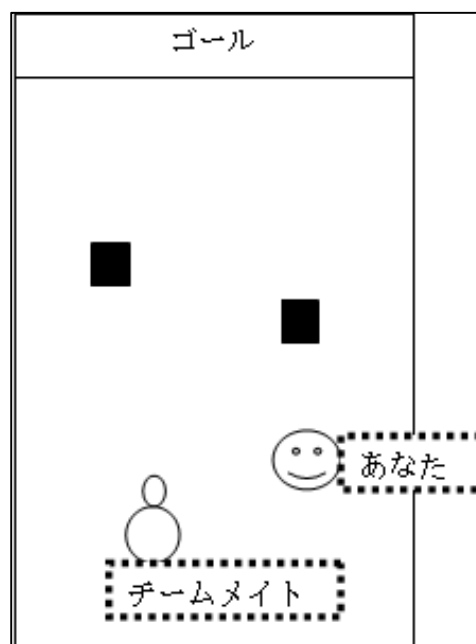


図2 動き方

③自分がボールを持っていたら、誰にパスをしようと思いますか。(図1)

Aさん：11人、Bさん：0人、Cさん：22人

④味方がボールを持っている時、どこに動くとよさそうですか。(図2)

敵の後ろのスペース：7人、味方の近くに寄る：17人、敵の間：3人、その他：3人
分からない：3人

(5) 身に付けたい動きにかかわること

①自分ができるようになりたいことは何ですか。

- しっかり捕りたい：13人，上手に（遠くへ，片手で，も含む）投げたい：7人，正確にパスしたい：4人，
・その他の意見…「ワンツーやパスラン」：4人 「インターセプト」：1人

本学級の子どもたちは，まとめると以下のような傾向が見られることが分かった。

- 体育の授業やその他の時間での運動が好きであり，体を動かすことに楽しさを感じている。 …A
- ボールを扱うゲームに楽しさを感じている。 …B
- ボールを投げたり捕ったりすることへの苦手意識がある児童が数人ずついる。 …C
- ゲームの中で，しっかりとパスを捕りたいという思いが強い。 …D
- 守備者がいないところへパスするとよいということは理解されているが，自分が動く時には味方の近くによ
ってパスをもらおうとする傾向がある。 …E

2 運動設定の理由

ゴール型ゲームではボール操作とボールを受けるための動きが技能の大きな目標である。

子どもたちが，動きを学ぶことができるようになるためには，ボール操作は容易にして，ゲーム中に動きを考える余裕を与える必要があると考える。

そこで，前述した児童の実態（下線部）から，以下のように運動を設定する必要があると考えた。

- ①投捕が比較的容易なボールを用い，ゲーム中心としたゴール型ゲームを行う。（A・B・Cから）
- ②楽しみながら子どもたちが投捕の技能を身に付けられるよう，それに関わるドリルゲームを行う（C・Dから）
- ③ボールを持っていないときの動き方（ボールを持つ人の左右前方のスペースに走るなどパスがもらいやすい場所に動く）を中心に考えさせ，それが容易に実行できるようゲームを工夫する。（E）

これらのことから，本単元ではゴール型ゲーム「ハンドボール」を用いて授業を行おうと考えた。

3 単元の目標

- ハンドボールを通して，ボールの投捕の技能を身に付け，パスをもらいやすい場所へ移動したり，仲間を見てパスをしたりしながらゲームをすることができるようにする。（技能）
- ハンドボールのルールやマナーを守り，友達と助け合いながら，進んで取り組むことができるようにする。（態度）
- ゴールするため，パスを通すための動き方を知り，パスがつながるためにどのように動けばいいか考えることができるようにする。（思考・判断）

4 単元の構想

子どもたちのゴール型ゲームに対する意欲は高い。

このことから，ゲーム中での動き方が分かり，それがゲームの中で実行することができれば，よりゴール型ゲームを楽しむことができると考えた。

しかし，単元当初からフルゲーム（本単元では攻守同数のゲームとする）を行えば，子どもたちは動き方が分からなかったり，分かっても実行できなかつたりする状況を生む。

また，子どもたちはボールを保持している時「パスは周りに敵がいない人へ」ということは理解している。しかし，自分が動く時には守備者の位置にかかわらず味方の近くで受けようと考えている子どもが多い。

そこで本単元では，まず学習の進め方やルールについて手だて（1）～（3）を講じる。それにより子ども

たちが動きを理解し、実行しやすくする。

ゲームをしている子どもたちは一生懸命である。自分の動きを客観視することは難しいだろう。

そこで、兄弟チームからの声のお手伝いやアドバイスによってボールを持たない時の動きを実行しやすくする手だて（４）を講じる。

それにより、ボールを持たない時の動きに自信をもってそれを実行することができるようにしようと考えた。

（１）ゲームの様相を変化させる

単元計画は次頁（表１）のようである。

子どもたちが動き方を学ぶことができるよう、以下のようにコート上の人数を工夫する。

4対4 → 4対2 → 4対3 → 4対4

本単元では、前半に4対2のゲームを行う。

攻撃と守備の人数差を2人にすることで、攻撃側のチームには空間的な余裕と、フリーな状態で考えることのできる時間的な余裕が生まれる。子どもたちは、その余裕の中で考え、守備のいない場所へ移動することができると考えた。

そこでは、ボールをパスした後どのように動けばよいか、守りが周りにいない、パスがもらいやすい場所（パスゾーン）を見つけて動くなど、ボールを持っていない時どこへどう動けばよいかに重点を置いて指導する。

4対3では、4対2で学習したことをいかし、4対4に近づけていく。

こうして進めていくことは、子どもたちの「分かる」と「できる」につながると考えた。

表1 単元計画

時	1	2	3 (本時)	4	5	6	7	8	
	投捕の技能作り 試しのゲーム	ゲーム1 (4対2)		4対2	ゲーム2 4対3		ゲーム3 (4対4)		
		守備の人数を減らし、横から入る人を作ろう。	横から入る場所を考えよう。	パスゾーンの中でもパスの通りやすい位置を考えよう	守備の人数を増やそう		守備の人数をさらに増やそう	作戦を考えてみよう。	
学習課題	○投げる・捕るの技能を高めよう。	○入るタイミングや、パスを出した後の動き方を考えよう。	○パスゾーンを見付けよう。	○パスゾーンの中でもパスが通りやすい場所を見付けよう。	○前の時間までの学習が使えるかどうか考えよう。 ○守りが3人の時のパスゾーンを見付けよう。		○4対4の時は、どこへ動けばいいか考えよう。	○これまでの動き方の勉強を使って作戦を考えて、たくさん得点しよう。	
モの思	人が多くて前にボールが進まない。	どこがパスがもらいやすい位置なのだろう。	パスゾーンに入ってもパスが通らないことがある。	守りが増えても、これまでのパスゾーンの勉強が使えるかな。	4対3でだんだんできるようになってきた。守りが元にもどったら、できたことが使えるか試したい。		チームで作戦を練って使ってみよう。		
ゲームのルール	<input type="checkbox"/> 試しのゲーム <input checked="" type="checkbox"/> 攻守交代で行う。 <input checked="" type="checkbox"/> 3分で交代する。 <input checked="" type="checkbox"/> 4対4で行う。	<input type="checkbox"/> ゲーム1・2 <input checked="" type="checkbox"/> 4時までは4対2、5～6時は4対3のゲームを行う。 <input checked="" type="checkbox"/> 3分で攻守を交代する。 <input checked="" type="checkbox"/> 試合開始とゴール後、守備者にボールをとられた時には味方側のエンドラインから始める。 <input checked="" type="checkbox"/> 3～4時は2人が一定時間後にコートに入る。					<input type="checkbox"/> ゲーム3 <input checked="" type="checkbox"/> 4対4で行う。 <input checked="" type="checkbox"/> 攻守交代で行う。時間は3分。 <input checked="" type="checkbox"/> 守備側はゴールエリアに入れない。 <input checked="" type="checkbox"/> 試合開始とゴール後、守備者にボールをとられた時には味方側のエンドラインから始める。		
0	<input type="checkbox"/> 壁ぶつけ ☆投げ方、捕り方をとらえる。 <input type="checkbox"/> パスパスリレー (2人組でパスによってボールを運び、リレーする。決められた時間で得点を競う。) <input type="checkbox"/> 試しのゲーム (4対4)	<input type="checkbox"/> 1時に行ったものから1～2つ程度を取り上げて行う。							
	<input type="checkbox"/> モデルのチームを見る。(途中でフリーズさせる。) ☆どんなタイミングで横から入ると効果的か、パスを出した後どうすればよいか考えさせる。 <input type="checkbox"/> ゲーム①をする。 <input type="checkbox"/> 修正する。 <input type="checkbox"/> ゲーム②をする。	<input type="checkbox"/> パスゾーンを見付けるという課題を示す。 ☆パスゾーンは守りがいない場所であり、それは守りの位置によって変わってくることを押さえる。 <input type="checkbox"/> ゲーム①をする。 <input type="checkbox"/> 修正する。 <input type="checkbox"/> ゲーム②をする。	<input type="checkbox"/> パスゾーンの中でも、パスのつながりやすい場所を見付けるという課題を示す。 ☆守りの位置を考えながら、パスゾーンの中の位置を考えさせる。 <input type="checkbox"/> ゲーム①をする。 <input type="checkbox"/> 修正する。 <input type="checkbox"/> ゲーム②をする。	<input type="checkbox"/> モデルのチームを見て、どこにパスゾーンがあるか考えさせる。 ☆横から入る人を作り、守りが3人になった時のパスゾーンを考えさせる。 <input type="checkbox"/> ゲーム①をする。 <input type="checkbox"/> 修正する。 <input type="checkbox"/> ゲーム②をする。	<input type="checkbox"/> 前時で見付けたパスゾーンや、パスをもらいやすい角度が使えるかという課題を示す。 <input type="checkbox"/> ゲーム①をする。 <input type="checkbox"/> 修正する。 <input type="checkbox"/> ゲーム②をする。	<input type="checkbox"/> 4対4でもパスゾーンを見付けることができるかという課題を示す。 <input type="checkbox"/> ゲーム①をする。 <input type="checkbox"/> 修正する。 <input type="checkbox"/> ゲーム②をする。	<input type="checkbox"/> モデルのチームを見て、どんな作戦が立てられそうか考える。(途中でフリーズさせる。) <input type="checkbox"/> ゲーム①をする。 <input type="checkbox"/> 修正する。 <input type="checkbox"/> ゲーム②をする。		
45	まとめ								

(2) 順序立てた、ボールを持たない時の動きの学習

子どもたちに身に付けさせたい動きを「パスゾーンを見付ける」→「そのパスゾーンの中での位置を考える」
「(守りの人数を増やした時の) パスゾーンを見付ける」…というように、各時間の学習課題を絞り、徐々にボールを持たない時の動きができるよう、順序立てて単元の学習を進めていく。

そうすることで、限られた時間の中で、ボールを持たない時の動きを身に付けることができると考えた。

(3) 動きの技能に気付きやすくする場・ルールの工夫

①コートの工夫

本単元で用いるコートは、右の図3のようである。

本単元では、ミニバスコートを少し縦に縮めた大きさのコートを用いる。

これは、ハーフコートよりも空間的な余裕を確保し、横や縦にスペースを見出しやすくするためである。

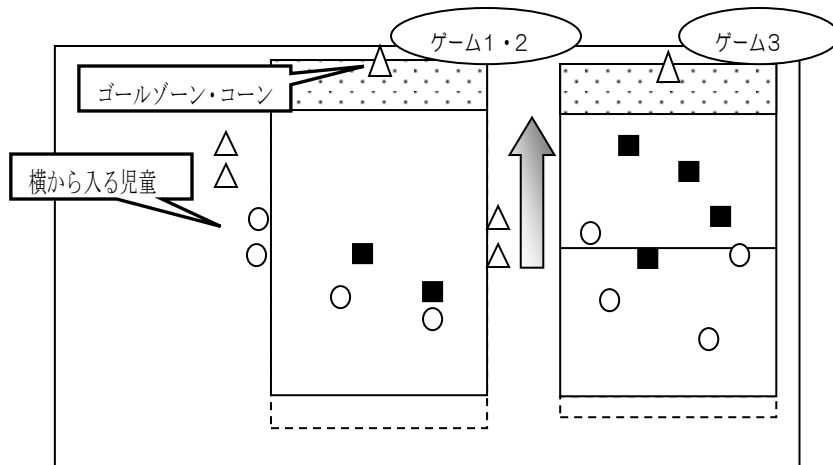


図3 本単元でのコート図

②ルールの工夫

本単元で行うゲームの主なルールは表2である。

まず、単元前半は守備の人数を減らし、4対2または4対3の状況ができるようにした。

これは、ボールをもつ児童には視野の広がりをもたせ、ボールを持っていない児童にはスペースの見つけやすさを確保するためである。

また本時では、最初は2対2の状況を作り、横から2人がコートに入ることができるようにした。

表2 本単元での主なルール

- 各チーム4人で編制する。1試合3分。
- ドリブルは無しとし、パスをつなげてゴールへ向かう。
- 最初のパスが成功するまで守備者は動けない。
- ゴールゾーンには敵チームは入ることができない。
- ゴールゾーンでパスをキャッチしたら1点とする。
- ゴールゾーンにいる子だけが、シュートを打つことができる。
- ゴール後、コーンにボールを当てることで、さらに1点を得る。
- ゴール後や守備者にボールをとられた場合は自チームのエンドラインからスタートする。
- 横から入る児童がいるゲームでは、おおよそ5秒後を目安に自分のタイミングで、決められた位置からコートに入る。
- 守備者は、持っているボールをはたき落とすなど、持っているボールに直接干渉するようなプレスはかけられない。

後から入る児童にとっては、コートの外から見ることで守備者の位置を見たり、その位置からパスゾーンを見付けたりしやすくなり、そこへ移動する動きが実行しやすくなると考えた。

さらに、ゴールゾーンでパスをもらおうと1点、その後コーンに当てるとさらに1点を取ることができるルールとした。

ラインによるゴールゾーン(+ゴールコーン)という形にしたのは、次の2つの理由からである。

1つめは、「ゴール」という1つの物にボールを収束させて得点を得る形ではなく、パスによるボール運びの延長が得点となることを意図したからである。

こうすることで、ボールを持たない時の動きを実行することが直接得点となる。

またゲームが進んでいくと、投げる技能が比較的低い児童がパスを受ける側となることも考えられる。

この時にも、パスを出す方は、アシストをしたうれしさにつながり、技能が低い子もフリーでシュートを撃つことができ、得点を取る喜びを感じることができると考えた。これが2つめの理由である。

これにより、ゲームに参加することの「楽しさ」が増すだろう。

(4) 兄弟チームの子どもたちによる、声のお手伝い

動きのポイントが分かっているにもかかわらず、なかなか動き出すことができない児童もいる。

特に本時を含めた3～5時では、自分で判断して動くことが求められることになり、その傾向は強くなると考えられる。

そこで、横からコートに入る児童に対して兄弟チームの子どもたちから、「あその場所が空いているよ」「あの守りの右に走るといいよ」などの声を掛けさせたり、入った後にも「もっと右」などの声を掛けさせたりする。

5 単元の評価規準

	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ○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ハンドボールに進んで取り組もうとしている。 ○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。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ハンドボールの効果的な攻め方を知るとともに、チームに合った作戦を選んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ボールの投捕の技能や、ボールを持たない時の動きをすることができる。
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ①集団対集団で競い合うための練習やゲーム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。 	<ul style="list-style-type: none"> ①ハンドボールのゲームの行い方を知る。 ②効果的な攻め方を知り、チームにあった作戦を選んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ①ボールを持たない時、敵のいない場所を見付け、その場所へ動くことができる。 ②ボールを持った時、前を向き、パスやシュートができる。

6 学習と評価の計画

(※表中の○囲み数字は、5単元の評価規準と対応)

時	主な 学習活動	関	思	技	留意点	評価対象
1	4 単元 の 計 画 と 同 様	①	①		<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームのルールやドリルゲームのルールを確認する。 ・パスをつないでゴールを目指すことを確認する。 	全員
2		②	②		<ul style="list-style-type: none"> ・4対2で攻守を交代させながら、ゲームを行う。 ・横から入るタイミングやパスを出した後の動きについて考えさせる。 	チームの横から 入る児童 ABCD→EFGH
3 (本時)				① ②	<ul style="list-style-type: none"> ・パスをもらいやすいパスゾーンを探すことを学習課題にして、学習を進める。 ・守りの位置によってそのパスゾーンを変化することをおさえる。 ・横から入る児童がいるゲームを行いパスゾーンを見付けさせる。 	チームの横から 入る児童 ABCD→EFGH
4			②		<ul style="list-style-type: none"> ・パスゾーンの中のよりパスをもらいやすい場所を探すことを学習課題にして、学習を進める。 ・通常の4対2のゲームを行いパスゾーンの中の位置(パスがもらいやすい角度)をとらえさせる。 	各チームの半分 の児童
5		①	②		<ul style="list-style-type: none"> ・守備を1人増やし、動きがいかせるかどうか考えさせる。 	各チームの半分 の児童
6		②		① ②		
7		①	②		<ul style="list-style-type: none"> ・さらに守備を一人増やし、動きがいかせるかどうか考えさせる。 	各チームの半分 の児童
8		②		① ②		