

第 5 学年 体育科学習指導案

- 1 単元名** ボール運動（ゴール型）
 「たくさん走って、たくさんシュート！エンジョイハンドボール！」

2 単元の目標

- 簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを持たない時の動きを身に付けて攻防することができるようにする。 （技能）
- ルールを守り、友達と助け合いながら進んで運動に取り組んだり、安全に気を配ったりすることができるようにする。 （態度）
- シュートチャンスエリアを用いて、フリーでパスをもらうための動きを考えたり、自分に合った動きに気付いたりすることができるようにする。 （思考）

3 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	・ルールを守り、友達と助け合いながら進んで運動に取り組んだり、安全に気を配ったりしようとしている。	・シュートチャンスエリアを用いた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。	・簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを持たない動きを身に付けて攻防することができる。
学 習 活 動 に 即 した 評 価 規 準	①ルールを守って運動に取り組んでいる。 ②友達と助け合って運動に取り組んでいる。 ③安全に気を配っている。	①シュートチャンスエリアを用いて、チームに合った攻撃の仕方を選んでいる。 ②フリーでボールをもらう動きが分かり、チームに合った攻撃の仕方を選んでいる。 ③攻防の中で、効果的な攻め方を知り、チームに合った作戦を選んでいる。	①ボールを持っている時に、狙ったところにパスやシュートができる。 ②ボールを持たない時に、敵のいない場所に動いてフリーでパスをもらうことができる。 ③シュートにつながる動きができる。

4 単元と指導の構想

（1）単元と児童

アンケート調査や技能調査により、子どもはゴール型ゲームで「ゴールを決める」「シュートを打つ」ことが楽しいと感じていることが分かった。しかし、どこからシュートを打てばよいか分からなかったり、どうすればシュートチャンスとなる場所でフリーでパスをもらえるかが分からなかったりするなど、ゲームの楽しさを全員が十分に味わえないでいることも分かった。

本単元は、ハンドボールを取り上げる。ハンドボールは、バスケットボールやサッカーに比べて子どもたちの運動経験も少なく、求められる運動の技能も高くない。そのため、今ある力でゲームを楽しむことができるように易しいゲームから始める。そこでは、戦術的な気付きを促し、それをチームで試しながら、自分たちのチームに合った攻め方でゴールに結び付くような工夫をしていきたい。

本単元ではシュートの楽しさを味わわせるために「シュートチャンスエリア」「4対3のアウトナンバーゲーム」を取り入れた。さらに、ボールを持たない時の動きを身に付けさせるためにメインゲームの形式を易しいものから徐々に難しいものになるように段階的に設定する。また、シュートチャンスを増やすためにゴールは台形ゴールにし、シュートが狙える範囲を広げた。

このように単元を進めていく中で、チームで協力し、どの子にもシュートの楽しさ、ゲームの楽しさを味わわせたい。

(2) 指導の構想

① ゲームの楽しさを味わわせる工夫—攻撃側有利となるゲームの設定—

アンケートの結果、子どもにとってゲームの楽しさを感じるのは「シュートをする」「ゴールを決める」であった。そこで、ゲームの楽しさを味わわせるためにシュートチャンスが増え、ゴールが決まりやすい攻撃側有利となるゲーム形式の工夫をする。

1つ目は「シュートチャンスエリアの設定」である。ゴール前に、守備が入ることのできないシュートチャンスエリアを設定する。このエリアでボールをもらおうと、キーパー以外の相手に邪魔されることなくシュートを打つことができる。

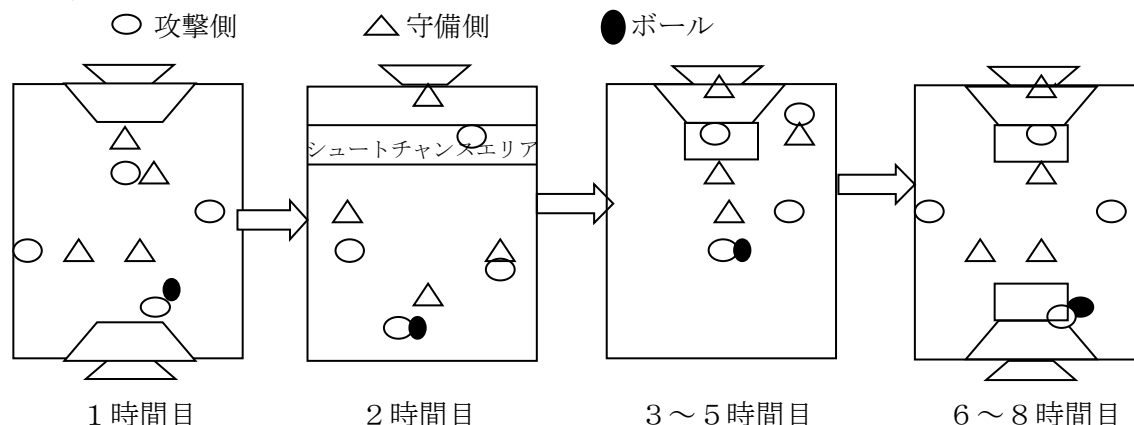
2つ目は「4対3のアウトナンバーゲーム」である。コートにいるプレーヤーは4対4であるが、守備側にキーパーを一人付けることにする。こうすることで、攻撃側は4対3の状況で攻撃を組み立てることができる。守備側が一人少ないことで、パスを通しやすくなり、シュート前にフリーでパスをもらう状況を作りやすくなることことができる。

② ボールを持たない時の動きを身に付けさせる工夫—ゲームの形式の工夫—

ボールを持たない時の動きを身に付けさせるために、単元を通してゲームの形式を以下のように段階的に設定し、考えさせていく。

1つ目は「攻守の切り替え」である。単元前半は攻守の切り替えがない一方通行のゲームを行う。攻守の切り替えがないことで、攻撃側は攻めることに集中できる。単元後半は攻守の切り替えがあるゲームを行い、攻防の中でそれまでの学習を生かしながらゲームを行わせる。

2つ目は「シュートチャンスエリア」である。2時間目以降に設定し、大きさや位置を工夫して設置する。そのエリアを設定することで、ボールを持たない子どもには、そのエリアを目印にして走り込み、ボールをもらってシュートを打とうとする姿が期待できる。3時間目以降は、シュートチャンスエリアをゴール正面にのみ設置する。子どもには、ただ走り込むのではなく、パスの出し手とタイミングを合わせることや、守備に阻まれないようにして走り込む動きが期待できる。また、シュートチャンスエリアでパスをもらうだけでなく、シュートチャンスエリアに入っておとりになる動きや、守備の少ない場所でボールをもらう動きも引き出すことができる。



このように、易→難へと段階的にゲームを設定し、ゲームの楽しさを味わいながらボールを持たない時の動きを身に付け、ゲームの中で発揮していくことができる子どもを目指す。

③ ペアチームによる、作戦を試す時間の設定

チームで作戦を考えさせた後、ペアチームで作戦を試す時間を設定する。そうすることで、自分たちの考えた作戦が通用するかどうか分かり、必要に応じて修正を加えることができる。また、守備側の感想を聞くことで、どのような攻撃をすると守りにくいのか気付くことができる。

さらに、ペアチームでお互いの作戦が分かっているので、メインゲームの時に応援をしながら作戦がうまくいっているかアドバイスをすることができる。

④ ゲームの楽しさを味わわせるための教具の工夫

ハンドボールのシュートする楽しさ、ボールをつなぐ楽しさを味わわせるために、以下のようにボール、ゴールを工夫する。

ボールについては、子どもたちのボール操作を容易にするボールを用いる。人工皮革のボールよりも柔らかくて軽いため、パス、キャッチの技能が発揮しやすいと考える。また、柔らかいため、ボールに対する恐怖感が少なくプレーをすることができると思う。

ゴールについては、台形ゴールを用いる。跳び箱2台とマットを用いて台形型のゴールを設置する。正面だけでなく左右からもシュートを狙うことができ、シュートチャンスを多く生み出すことができる。左右からもシュートが狙えることで、子どもが様々な作戦を立てることができる。

5 指導と評価の計画（全8時間 本時4/8時間）

次	時	主な学習活動	留意点	評価規準			評価対象
				番号は「3 単元の評価規準」と対応			
				関・意・態	思・判	技能	
1	1	<p>ハンドボールのルールを知り、ゲームを通して自分たちの動きの課題を見付けよう。</p>		<ul style="list-style-type: none"> ・実際に見本を見せながらルールを確認する。 ・ペアチームで見合って課題を見付ける。 ・課題を出させ、全体でまとめる。 ・子ども個人の困り感が弱い時には「チームで楽しむために」という視点で考えさせる。 ・対面パスゲームの方法を教える。 	① ③		全員
		<ul style="list-style-type: none"> ①ハンドボールのルールを理解する。 ②攻守の切り替えのある4対4のゲームを行う。 ③ハンドボールを楽しむためにどんなことが課題となるか考える。 ④ドリルゲームを行う。 	<p>単元の課題 みんなでゲームを楽しむために、シュートにつながる技には、どんなものがあるのか？</p>				
2	2	<p>シュートチャンスエリアを使って、シュートが入りやすい場所を見付けよう。</p>		<ul style="list-style-type: none"> ・対面パスゲームを行う。 ・フリーでシュートが打てるように「シュートチャンスエリア」を設定し、実際に動いてルールを確認する。 ・どこからシュートが入りやすいかペアチームでアドバイスさせる。 ・ロングパスでの攻め方に気付かせる。 ・シュートの入りやすかった場所を振り返る。 ・気付いた動きを「シュートにつながる技」とする。 	②	①	全員
		<ul style="list-style-type: none"> ①ドリルゲームを行う。 ②シュートチャンスエリアを用いたゲームのルールを理解する。 ③4対3の一方通行ゲームを行う。 ④振り返りを行う。 					

3 シュートチャンスエリアを使った攻撃を考えよう	3	シュートチャンスエリアを使ってシュートをする作戦を考えよう。				A・B班 (3時間目)
	4 (本時)	①ドリルゲームを行う。 ②狭まったシュートチャンスエリアを用いたゲームのルールを理解する。 ③シュートチャンスエリアを用いた攻撃の作戦を考える。 ④4対3の一方通行ゲームを行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・対面パスゲームまたはランパスゲームを行う。 ・前時の様子から、「シュートチャンスエリア」をシュートが入りやすかった場所(ゴール正面)に狭める。見本を見せて、ルールを理解させる。 ・作戦には、「シュートチャンスエリアへの直接のパス」のほかに「エリア外からのシュートと見せかけてエリア内へパス」や「エリア内のプレーヤーをおとりに使った動き」があることに気付かせる。 ・チームに合った作戦を選ばせる。 ・シュートにつながるよい動きを教師がその場でほめる。 ・気付いた動きを「シュートにつながる技」とする。 	②	②	C・D班 (4時間目)
		5		⑤振り返りを行う。	②	
4 攻防をしながらシュートチャンスエリアを使おう	6	攻防の中でシュートチャンスエリアが使えるようになる。				
	7	①ドリルゲームを行う。 ②チームで作戦を考える。 ③攻守の切り替えのある4対4のゲームを行う。 ④振り返りを行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・対面パスゲームまたはランパスゲームを行う。 ・これまで考えた「シュートにつながる技」から、チームに合った作戦を選ばせる。 ・攻守の切り替えがあることを見本を見せて確認する。 ・どの作戦が使えたか振り返り。 	③	③	
	8			②	③	

6 本時の学習(全8時間 4/8時間目)

(1) 本時のねらい

チームで動き方を話合ったり、ペアチームで作戦を試したりすることを通して、シュートチャンスエリアの周囲に守備が固まって攻撃が困難な時に、フリーでパスをもらうためにどんな動きをすればよいか分かる。

(2) 本時の手だて

- ① 子どもの困り感を生み出し左右のスペースを使った動きを引き出すゲーム形式の工夫(でき

る、楽しむ)

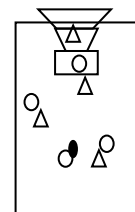
本時も、シュートチャンスエリアを使った攻撃のルールで、ゲームをすることを通して学習する。

本時までには、子どもは、シュートチャンスエリアを使った攻撃のルールでゲームの楽しさを味わいながら、ボール運動を進めている。しかし、進めていく中で、攻撃側には、エリア周辺に守備が固まり、エリアを使って攻撃することが難しくなるなど、児童が困る状況が生まれてきた。

この困り感をもとに、エリアの左右の空いたスペースを使った攻撃を考えさせる学習に進め戦術的課題をもたせるようにする。

ルール

- ・4対4で行う。守備側の一人はキーパーとする。
- ・シュートチャンスエリアには攻撃側のみ入れる。
- ・ドリブルなし
- ・1試合3分で攻守交替
- ・エリアでボールをもらったらシュートをする。
- ・エリア内でボールをもらったら動いてもよい。



② 全チームに共通の課題をもたせる働き掛けの工夫（分かる）

本時の最初に子どもの困り感を表出させる。前時に多く見られた「シュートチャンスエリアに守備が固まって攻撃しづらい」という状況について、実際にコートに子どもを立たせて全体で困り感を共有する。そして、「ゴール前で守備が少ないところはどこですか」と問い、左右のスペースに着目させる。どのチームにも「左右のスペースをどう使って攻めるか」という共通の課題に絞り込んでいくことができる。

③ チームに合った作戦を見付けさせるための、ペアチームでの試しのゲームの取り入れ（分かる）

メインゲームに入る前に、教師が3つの作戦を示し、ペアチームでハーフコートゲームを行う。選択した作戦を試しのゲームで繰り返し実行することで、子どもたちが作戦を意識して実行できる。作戦がうまくいかなければ、チームに合うように作戦を変更したり、修正したりすることができる。

試しのゲーム後の振り返りでは、メインゲームに向けてどの作戦を使うことができるか確認する。守備側チームは、その話合いで守っていた感想を伝え、守備側にとっての守りにくい作戦をアドバイスすることができる。

(3) 本時の展開

時	学習活動・内容	教師の働き掛けと予想される児童の反応	■評価 ・留意点
5	対面パスゲームを行う。	対面パスゲームをしましょう。 C 1 前よりもうまくボールが繋がったぞ。	・チームごとに行わせる。
5	学習内容を確認する。	前の時間は「シュートチャンスエリアを使ってシュートする作戦を考えよう」をめあてにして学習しました。そこでこんな状況が見られました。 C 2 確かにこんな状況になって攻撃しづらかったな。 C 3 シュートチャンスエリアにパスを出したいのに、守備が固まってパスが出しにくいな。 シュートチャンスエリアを守られた時の攻撃を考えよう。 シュートチャンスエリアが守られた時、ゴール前で、守備が少ないのはどこですか。 C 4 左右のスペースです。	・子どもをコートに立たせて、エリアの前に守備が固まっている状況を提示する。 ・これまで出たシュートにつながる技が、通用しないことに気付かせる。

5	課題をもち、解決するための作戦を考える。	<p>左右のスペースをどう使って攻めますか。これから紹介する3つの作戦を手掛かりに考えてみよう。</p> <p>C 5 一人ずつ左右にいて横からシュートをねらう、「サイド」作戦をやってみよう。</p> <p>C 6 横からシュートをねらうと見せかけて、守備をおびきよせて、真ん中に戻して、シュートチャンスエリアにパスを出す、「サイドから真ん中」作戦をやってみよう。</p> <p>C 7 横からシュートをねらうと見せかけて、守備をおびきよせて逆のサイドにパスを出す、「サイドからサイド」作戦をやってみよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 3つの作戦（「サイド」「サイドから真ん中」「サイドからサイド」）を例示するが、チームで作戦を考えることができればそれも認める。
10	試しのゲームを行う。	<p>ペアチーム同士でゲームを行い、作戦が使えるかを確認しよう。ゲーム後、使える作戦が見つかったかを振り返りましょう。</p> <p>C 8 サイド作戦を使うと守備がいて攻めにくいから、サイドから真ん中作戦に変えてみよう。</p> <p>C 9 サイド作戦をやってみたけどうまくいかなかったね。</p> <p>C 10 じゃあ、サイドにパスすると見せかけて、シュートチャンスエリアにパスするのがいいんじゃない。</p> <p>C 11 前よりもうまくいったね。この作戦は使えそうだよ。</p> <p>C 12 サイドから真ん中作戦をやってみたけどうまくいかなかったね。サイドから真ん中に戻さないで直接シュートチャンスエリアにパスできるんじゃない。</p> <p>C 13 それ使えそうだね。次のゲームでやってみよう。</p> <p>C 14 サイドからシュートすると見せかけてエリアにパスするのは守りにくかったよ。この作戦は守りづらいよ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ゲーム後の振り返りで、守備チームは守ったり見たりして感じたことを伝えさせる。 • 作戦がうまくいっていないチームに教師が支援に入る。 (例) 守備を引き付けられない。→動くタイミングを教える。
15	メインゲームを行う。	<p>相手チームとゲームをしましょう。</p> <p>C 15 横からシュートすると見せかけて真ん中に戻してシュートチャンスエリアにパスを出す作戦でいこう。</p> <p>C 16 練習通りうまくいったぞ。</p> <p>C 17 もう一度同じ作戦をやってみたけど、うまくいかないな。タイミングが悪いのかな。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ハーフコートで3分ゲームを攻守交替で4回行う。2試合行う。 <p>■ ボールを持たない時に、敵のいない場所に動いてフリーでパスをもらうことができる。 (技能：観察)</p>
5	振り返りを行う。	<p>今日のゲームで、一番使えた作戦はどの作戦でしたか。</p> <p>C 18 左右のスペースに走りこんでシュートをねらうサイド作戦です。</p> <p>C 19 ゴール左右のスペースでボールをもらって守備を引き付けて真ん中に戻してシュートチャンスエリアにパスをするサイドから真ん中作戦です。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ワークシートに書かせ、数名発表させる <p>■ フリーでボールをもらう動きが分かり、チームにあった攻撃を選んでいる。(思考・判断：発言、ワークシート)</p>