

第6学年 体育科学習指導案

授業者の主張

「パスゲーム→タスクゲーム」と「2対1→3対2」の2つの視点で組み合わせたゲームを段階的に行うことで、子どもはパスした後、すぐにボールを受けることのできる場所に動くことができる。その結果、実際のゲームでもパスがつながり、ハンドボールのゲームを楽しむことができる。

※本単元で段階的に行う四つのゲーム

パスゲーム：パスをつなぐゲームでゴールはない。 タスクゲーム：ゴールがある。

- ① 2対1のパスゲーム
- ② 2対1のタスクゲーム
- ③ 3対2のパスゲーム
- ④ 3対2のタスクゲーム

1 単元名 パスアンドランでパスをつないでハンドボールを楽しもう

2 単元の目標

- ◎ ハンドボールのゲームでパスアンドラン（パスした後、すぐにボールを受けることができる場所に動く）を使うことができる。（運動の技能）
 - パスアンドランを成功させるために、パスした後、どのように動けばよいか考えることができる。（運動についての思考・判断）
 - ルールやマナーを守り、友達と助け合って進んで運動に取り組んでいる。（運動への関心・意欲・態度）

3 子供と単元

(1) 一般的な運動の特性

ハンドボールは手でボールを操作し、相手のゴールを攻めたり、自分のゴールを相手の攻撃から守ったりしながら、集団対集団で得点を競い合う楽しい運動である。

(2) 子供から見た運動の特性

① 技能

ソフトボール投げの投力において、女子で15m以下の子供が数名いる。この授業ではライトドッジ0号球を用いる。ボールが小さく、軽いため、投力の弱い女子でも扱いやすいからである。ハンドボールはパス・キャッチやシュートの技能が、子供たちが小さい頃から親しんでいたドッジボールの延長線上にある。その上、ボールが小さく扱いやすいので、子供たちが思考したことをパフォーマンスとして表しやすい。

サッカーの授業では、パスをつなぐためにパスをしたら走る、パスをつなぐために空いているところに動く、といった動きは、一部の子供にしか見られなかった。パスアンドランの動きを身に付け、パスをつなぐことができる子供たちを多くしたい。

② 態度

積極的に運動に取り組む子供が多い。今回学習するハンドボールに対しては、初めて取り組む子供がほとんどであり、多くの子供が楽しみにしている。しかし、どのように動いてよいか分からない、ボールが回ってこないなど、今までのバスケットボールやサッカーの経験から、消極的な子供もいる。ハンドボールの学習を通してパスがつながる楽しさを味わい、積極的に取り組むようになってほしい。

③ 思考・判断

バスケットボールやサッカーの経験者がいること、また、サッカーを昼休みによくしている子供たちもいることから、ボールを持たない動きをある程度身に付けている子供がいると考えられる。しかし、多くの子供は、パスをした後どうすればよいか、どのように動いたらパスがもらえるのか分からないと思われる。今回の授業を通して、パスアンドランの動きを学習し、自分で考えて動くことのできる子供たちになってほしい。

4 指導計画 全7時間（本時2／7）

時	主な学習活動	教師の手立て
1	ボール慣れ（ペアでランニングパス） 試しのゲーム めあての設定 <div style="display: flex; justify-content: space-around; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ゲームで勝ちたい。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">シュートをたたくんしたい。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">みんなで協力してゲームをしたい。</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> パスがつながるとシュートチャンスが増えるし、チームのみんなでゲームをした気分になるよ。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> パスをたくさんつなげることができるようになるろう。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームルールを確認させる。 ・ゲームの課題からめあてを設定させる。（教師が導く） ・課題を導きやすいように、パスチェックシートでパスの回数を確かめさせる。
2 本時	準備運動（ランニングパス） 課題：パスアンドランでボールをもらえる場所に動いてパスをもらうにはどう動くよいか。 2対1パスゲーム（1ゲーム30秒） メインゲーム（3対3）	<ul style="list-style-type: none"> ・資料や実演で動き方を説明する。 ・パスアンドランチェックシートを用いて、自分の動きを振り返らせる。
3	準備運動（ランニングパス） 課題：パスアンドランを使って、ボールをゴールに進めるにはどう動くよいか。 2対1のタスクゲーム（1ゲーム30秒） メインゲーム（4対4）	<ul style="list-style-type: none"> ・数名の子どもにゲームをさせ、課題を明確にさせる。 ・パスアンドランチェックシートを用いて、自分の動きを振り返らせる。
4	準備運動（ランニングパス） 課題：3人以上でパスアンドランを使って、パスをつなぐには、ボールを持たない人はどう動いたらよいか。 3対2のパスゲーム（1ゲーム40秒） メインゲーム（4対4）	<ul style="list-style-type: none"> ・数名の子供にゲームをさせ、課題を明確にする。 ・パスアンドランチェックシートを用いて、自分の動きを振り返らせる。
5	準備運動（ランニングパス） 課題：パスアンドランを使って、ボールをゴールに進めるには、ボールを持たない人はどう動けばよいか。 3対2のタスクゲーム（1ゲーム40秒） メインゲーム（4対4）	<ul style="list-style-type: none"> ・数名の子どもにゲームをさせ、課題を明確にさせる。 ・パスアンドランチェックシートを用いて、自分の動きを振り返らせる。
6 7	準備運動（ランニングパス） 目標：パスアンドランを使って、チームで協力してハンドボールを楽しもう！ メインゲーム（4対4）	<ul style="list-style-type: none"> ・パスアンドランのポイントやパスをもらうポイントを確かめてからゲームを行う。

5 評価規準

<運動の技能>

- ◎ ハンドボールのゲームで、パスアンドラン（パスした後、すぐにボールを受けることができる場所に動く）を使うことができる。【パスアンドランチェックシートの記録，教師の見取り】

<運動についての思考・判断>

- パスアンドランを成功させるために、パスした後、どのように動けばよいか考えている。【パスアンドランチェックシートの記録，教師の見取り】

<運動への関心・意欲・態度>

- ルールやマナーを守り、友達と助け合って進んで運動に取り組んでいる。【自己評価，教師の見取り】

6 本時の計画（本時2／7時）

(1) 本時のねらい

2対1のパスゲームを通して、パスアンドランを使ってボールを受けることのできる場所に動くことができる。さらに、3対3のメインゲームでパスアンドランの動きを使うことができる。

(2) 本時の手立ての工夫

① 本時で身に付けさせたい技能

パスアンドランを使って、パスした後にボールを受けることのできる場所に動くこと。

※ボールを受けることのできる場所→

{	1) 敵と重ならない場所
	2) ボールがゴール方向に進む場所

次のように、教えることと子どもに考えさせることを明確にして授業を進める。

《教えること》

- ・パスがもらえる場所⇒敵と重ならない場所，敵から離れた場所（味方のパスが届く所）

《考えること》

- ・パスを出した後、どう動くかパスがもらえる場所に行けるか。

② 技能を身に付けさせるための手立て

ア 2対1のパスゲームによるパスアンドランの経験の積み重ね

- ・2対1という攻撃優位なアウトナンバーの状況で、パスゲームを行う。
- ・パスゲームは、2対1でパスをつないでいくゲームである。30秒で時間を区切って、チーム内でローテーションして行う。攻撃が2人しかいないため、パスをした後、ボールを受けることのできる場所に動かなければパスがつかない。ボールを受けることのできる場所を判断する力と、パスをした後に素早く動く力を身に付けることができる。
- ・タスクゲームはゴールがあるが、パスゲームはゴールがないので、パスをつなぐことだけに集中できる。技能的にはタスクゲームよりも平易である。
- ・ゲームとゲームの間に、ゲーム中のよい動きを実際に子どもにやってもらい全体によりモデルとして紹介する。よいモデルを見せることで、子どもはボールを受けることのできる場所を考え、ゲームを見ながら『私ならここに動く』『あそこに動くといいんじゃないか』と考えることができるようになる。
- ・パスした後の動きの良し悪しを互いに言えるように、動きが止まっている子どもに対しては『走って』『走れ』などの動きを求める声かけ、そして、『ナイスラン!』のような承認の声かけを行わせたい。

イ パスアンドランチェックシートによる自己分析（考える時間）の確保

- ・本学習での最も大切にしたい目標は、パスアンドランを使ってパスをつないでゲームを楽しむことである。メインゲームで、パスアンドランを使うために、パスした後にボールをもらえる場所に動いていたかどうかを仲間から見取ってもらい、自分の動きについて自分自身が振り返ることが大切である。そこで、パスアンドランチェックシートを用い、仲間同士で相互に評価

し合う。

・評価は次の2段階で行う。

- ◎ パスした後に走ってパスをもらおうとしていた。
- パスをもらった。

児童の実態から、パスをもらうことで精一杯の児童もいることを考え、このような評価にした。本来、パスアンドランと言うと、パスした後に走ってパスをもらうところまでができて、パスアンドランが成功したと言えるが、パスアンドランを使ってボールをもらえる場所に動こうとしていることが大切だと考えるからである。

- ・仲間に評価してもらったチェックシートを生かして自分の動きを振り返る。本時では振り返りの場を、メインゲーム終了時に設けた。チェックシートの記録から自分の動きでうまくいったところや課題をとらえ、次時の課題をもたせる。チェックシートは自分の動きを振り返ることでボールをもらえる場所への動きを学習することになる。仲間の動きを見るという相互評価を通して、よりよい動きやよくない動きを発見し、自分の動きに生かそうとする子どもの姿も期待できる。相互評価のメリットを生かせるように使い方、書き方を丁寧に指導する。
- ・シートに書かれたことが個人の評価となる。パスした後にボールをもらえる場所に動いていたかをチェックすることになり、子ども同士の相互評価で評価できることになる。その場で子どもたちを評価できるというメリットもある。

(3) 本時の展開 (別紙)

その他の添付資料

- ・指導資料①「今回の授業のコンセプト」
- ・指導資料②「各ゲームのルール等の詳細」
- ・パスアンドランチェックカード
- ・ハンドボール学習カード