

第4学年1組 体育科学習指導案

令和6年11月12日（火）第6校時 運動場
在籍児童数 男子9名 女子11名 合計20名
久喜市立菖蒲小学校 教諭 高野 孝行

1 単元名 なかまとともにボールをつないで全力シュート！全員主役のハンドボール（ゲーム・ゴール型ゲーム）

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- 集団対集団で競い合い、仲間と協力しながら活動することを楽しむことができる運動である。
- 得点を取るために、パスをつないでスピーディーな展開の中で思い切りシュートを打つことが楽しい運動である。
- ボール操作が他のボール運動に比べて容易であり、ゲームにおける状況判断が比較的しやすい運動である。

(2) 児童から見た特性

ゴール型ゲームの楽しさや喜びを味わう要因	ゴール型ゲームを遠ざける要因
・思い切りシュートを打ち、得点したとき。 ・チームで考えたことや作戦が成功したとき。 ・パスやキャッチがうまくできたとき。 ・友達と協力できたり、褒められたりしたとき。 ・ゲームで勝つことができたとき。	・パスやキャッチ、シュートなどのボール操作がうまくできないとき。 ・どこに、どのように動いてよいかわからないとき。 ・特定の児童が活躍し、ボールに触れられないとき。 ・ゲームで負けたとき。

3 児童の実態

(1) 知識及び技能

3年生では、ゴール型ゲームにて「セストボール」に取り組んだ。味方へのパスやシュートなど基本的なボール操作について学習をしている。また、ボール保持時に体をゴールに向けることや、ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動するなどのボールを持たない動きも学習している。しかし、ゲーム中でそれらの技能を発揮することについては個人差があり、複雑に変化する状況において適切な判断に基づいてパスをもらえる位置に自ら動いたり、正確にパスを出したりすることが苦手な児童もいる。4年生の1学期では、ゴール型ゲームにて「フラッグフットボール」を基にした易しいゲームに取り組んだ。ラン攻撃中心の学習過程で相手を騙す動きや、相手をブロックし味方が通る道を空ける動きができている児童が多かった。一方で、攻守が入り乱れて変化する状況をうまく判断できずに効果的な位置取りができない児童も数名いた。

(2) 思考力、判断力、表現力等

4年生の1学期に行った「フラッグフットボール」の学習では、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだり、考えたことを友達に伝えたりする学習をしている。ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を明確にして攻め方の作戦を選び、ゲームで実行することもできていた。しかし、話し合いが一部の児童主導になっているチームもあり、考えていることを友達に伝えることを苦手としている児童が多数いた。

(3) 学びに向かう力、人間性等

体育授業を通じて運動の楽しさや喜びを感じている児童が多い。また、規則を守り仲間と協力して運動したり準備や片付けを率先してできたりする児童がほとんどである。しかし、数名ではあるが、苦手意識を持って、進んで運動に取り組めない児童もいる。その理由として「ボール操作への不安」「動き方への不安」が挙げられる。アンケートでは、多くの児童が「基本的なボール操作を身に付けてシュートを打ちたい」といった技能面に関する回答に加え、「みんなが活躍できるようにしたい」、「仲間と連携して得点を取りたい」といった仲間と協力することに関する回答が多かった。一方、心配なことについては、「どのように動けばよいかわからない」「負けたらイライラしてしまいそう」など、ゲーム中の状況判断が多い場面や勝敗の受け入れに不安を感じている児童がいることが分かった。

4 教師の指導観

(1) 知識及び技能

本単元においては特に攻撃面①「ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動すること」②「ゴールにシュートすること」に焦点を当てて学習を進めていく。これらの技能を発揮しやすいゲームとするために、メインゲームの工夫をする。具体的には、3人対2人（+キーパー1人）のアウトナンバーにすることで、攻撃側の数的優位を保障する。また、攻守が入り乱れたゲームではなく、攻撃と守備を分離して、ターンオーバーが発生する状況をなくすことで状況判断を易しくしていく。さらに、攻撃と守備を同時にスタートさせることで攻撃優位な状況でゲームを開始し、自分たちの選んだ攻め方が実行できる可能性を高めていく。また、ゴールの形状をT字型にすることで、全方向からのシュートが可能となり、誰でもシュートを打てるようにし、全員にハンドボールの特性を味わわせられるようにしていく。

メインゲームに出現させたい動きの獲得のために、「ミッションタイム」の設定をする。第3時～第5時は3人対1人（+キーパー1人）でミッションタイムを行い①「ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動する」動きの習得を目指す。第6時～第7時は2人対1人（+キーパー1人）でミッションタイムを行い②「ゴールにシュートする」動きの習得を目指す。

(2) 思考力、判断力、表現力等

考えたことを友達に伝えることが苦手な実態から、特に「ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだり、考えたことを友達に伝えたりすること」に主眼を置き学習を進めていく。そこで、①「ボール保持者と自

分の間に守る者がいない空間に移動すること」②「ゴールにシュートすること」に焦点を当てて授業を進めることを児童と共有する。さらに、単元の終了時にはこの二つの動きが実行されたメインゲームが展開できる「単元のゴール像」を児童がイメージできるように第1時目のオリエンテーションやゲームメインの2時間目を「ゴール像の設定」「単元計画作成」のための時間にしていく。試しのゲームから自分たちの課題を見付け、解決に向けて話し合いを行うことで、「単元のゴール像」に到達するために、チームや個人の目標を設定したり、課題を見付けたり、活動を選択できる指導の計画を立てられるようにする。この学習活動の中で、「ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだり、考えたことを友達に伝えたりすること」ができる児童を育成していく。また、チームでの話し合いの時間の確保として、メインゲーム前の「チームミーティング」の設定やメインゲーム中の、毎回の攻撃終了後スタート位置に戻りセットするまでの時間の有効活用を行っていく。

(3) 学びに向かう力、人間性等

第1時の学習では、教材との「出会い」を大切にしていける。今年の夏に行われたパリオリンピックのハンドボールの動画を視聴し、ハンドボールへの興味・関心を高め、「自分たちもこんなふうになりたい」と憧れを持てるようにする。その後「試しのゲーム」を行い、理想と自分たちの現状を比較し、課題を把握する。その上で、「単元のゴール像」に到達するための単元計画を児童とともに設定していき、課題を自分事として捉え、必要感を持って学習に取り組めるようにする。また、すべての児童が自分にできる役割を実行し、一人一人が主役となれるような学習にしていく。

さらに、ボール運動の特性でもある、「勝つこと」にこだわりを持たせることで、自分たちが決めた攻め方で得点する楽しさや仲間と目標を達成する喜びを感じることができるようにしていく。また、試合が終わったら勝っても負けても頑張った自分や友達を称賛する「ノーサイド」の精神も大切に扱っていく。敵味方関係なくお互いの健闘を称え合い、勝敗を受け入れることができている児童を称賛し、行動を価値付け、広める教師行動を心がけることで、学級全体に波及させることができるようにする。

5 単元の目標

- (1) ハンドボールの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。〈知識及び技能〉
- (2) 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。〈思考力・判断力・表現力等〉
- (3) ハンドボールに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりできるようにする。〈学びに向かう力、人間性等〉

6 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について言ったり、書いたりしている。 ②ボール保持者と自分の間に守備者がいない場所に移動したり、パスを受けたりすることができる。 ③味方にボールをパスしたり、味方からパスを受けたり、ゴールにシュートしたりすることができる。	①スペースや人数、攻め方などチームが攻めやすい規則を選んでいる。 ②ボールを持っている人と持っていない人のプレイの役割を踏まえた作戦を選んでいる。 ③攻めや守りの際の工夫について考えたことを友達に伝えている。	①ハンドボールに進んで取り組もうとしている。 ②ゲームの規則を守り、誰とでも仲良く運動しようとしている。 ③ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ④ゲームや作戦タイムの際に、友達の考えを認めようとしている。 ⑤使用する用具などを片付けて場の危険物を取り除くなど、周囲を見て場や用具の安全を確かめている。

7 単元の計画

(1) 領域（ゲーム・ボール運動）の取り上げ方

運動／学年	3年	4年	5年	6年
ゴール型ゲーム及びゴール型	16時間	16時間	16時間	16時間
ネット型ゲーム及びネット型		8時間		8時間
ベースボール型ゲーム及びベースボール型	8時間	8時間	8時間	

(2) 領域の内容（ゴール型ゲーム・ゴール型）と目指す動き

学年	内容	目指す動き
3年	ハンドボール セストボール	・ゴールにシュートすること。 ・ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動すること。 ・ボールを持ったとき、ゴールに体を向けること。
4年	フラッグフットボール ハンドボール	・味方にボールを手渡すことやパスを出すこと、ゴールにシュートすること。 ・ボールを持ったとき、ゴールに体を向けること。 ・ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動すること。
5年	バスケットボール ハンドボール	・近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。 ・得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどをすること。
6年	フラッグフットボール ミニサッカー	・近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。 ・得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどをすること。 ・ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動すること。 ・ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすること。

8 本時の学習と指導（7／8時）

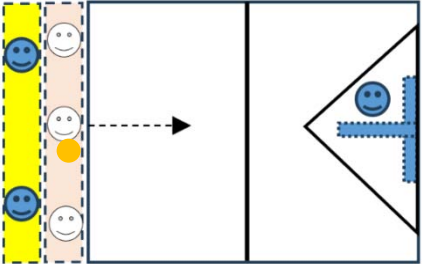
(1) ねらい

○味方にボールをパスしたり，味方からパスを受けたり，ゴールにシュートしたりすることができるようにする。
（知識及び技能）

(2) 準備

・ボール ・ビブス ・作戦ボード ・ICT 機器 ・得点板 ・アンプ ・太鼓 ・ホイッスル

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点（○指導 ◆評価規準）
導入 5分	1 集合・整列・挨拶・健康観察をする。 2 準備運動をする。	○服装を整え，元気に挨拶をして気持ちよく学習が始められるような雰囲気づくりをする。 ○一人ひとりに寄り添い，運動の様子を見守りながら，適切な声かけで正確に行えるよう促す。
展開 33分	3 本時のねらいの確認をする。 パスをつないで，シュートしよう。 4 チームミーティングをする。 5 ミッションタイムをする。 ・チーム内で2人対1人（+キーパー1人） 6 ゲーム前ミーティングをする。 ・ローテーションと役割の確認 ・ファイトコール 7 メインゲーム①をする。 	○前時の学習の振り返りから，本時のねらいとなる言葉を児童から引き出し，設定できるようにする。 ○本時のねらいに対して自分のめあてを立てるように声かけをかけ，チーム内で考えたことを伝えあえるようにする。 ○本時のねらいである「パスをつないで，シュートしよう」を意識した活動になるよう声をかける。 ○フリーになるための動きを習得させるため，三角形を意識させる。 ○試合をするコートに素早く移動している児童，気持ちのよい挨拶ができていている児童，ファイトコールが元気なチームを称賛する。 ○フリーな味方にパスを出すことができている児童やボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動しパスを受けシュートすることができる児童を称賛し，動きを価値付け，全体へ広める。 ○ゲーム中コート外からチームメイトへ動きのアドバイスをしたり，動きを称賛したりすることができる児童の発言を価値付けられるようにする。 ◆味方にボールをパスしたり，味方からパスを受けたり，ゴールにシュートしたりすることができる。（観察）【知識・技能】 △努力を要すると判断される状況（C）の児童への指導の手立て ・一緒に動いてイメージできるようにする。 ・パスのもらい方や出し方を再確認する。 ・試合に出ていないチームメイトから具体的にアドバイスをするように声をかける。 ◎十分満足できると判断される状況（A）の児童の具体的な姿 ・仲間に声をかけてフリーなスペースに動くように促したり，フリーな味方にパスを出すように促したり自らも動くことができる。 ○シュート場面にうまくつながった攻め方を想起させ実際に動いてイメージを共有できるように声をかける。 ○各チームに対して，攻撃終了後スタート地点に戻る際にうまくいったことやうまくいかなかったことなどを引き出し，動きをよりよくできるように積極的に声をかけるようにする。 ○敵味方関係なく健闘を称えることができている児童を称賛し，全体に広め，行動を価値付けする。 ○負けが続いてしまっているチームに積極的に関わるようにする。
整理 7分	8 チームミーティングを行う。 ・ゲーム②に向けての話し合い 9 メインゲーム②を行う。 10 チームミーティングを行う。 ・本時の課題，次時に向けての共通理解 11 本時のまとめと振り返りをする。 12 次時のねらいの設定をする。 13 場の片付けをする。 14 整理運動をする。 15 挨拶をする。	○自分が立てためあてに対する振り返りをチーム内で共有できるように声をかける。 ○ねらいに沿った振り返りをしている児童の考えや動きを取り上げ，全体に広める。 ○本時の児童の課題や困ったことを取り上げ，次時のねらいの設定を行う。 ○安全に気を付けるように声かけをする。 ○本時に使った部位をゆっくりとした動作でほぐすように助言する。 ○表情や動きから健康状態を把握するとともに，元気に挨拶をして授業を終えられるようにする。