

令和元年度 第69次印旛地区教育研究集会

体育分科会 提案資料

仲間と夢中に取り組むボール運動
～シュートを決める喜びを味わうハンドボールの実践～



期日：令和元年8月27日

場所：ホテルウェルコ成田

第4部会体育研究部

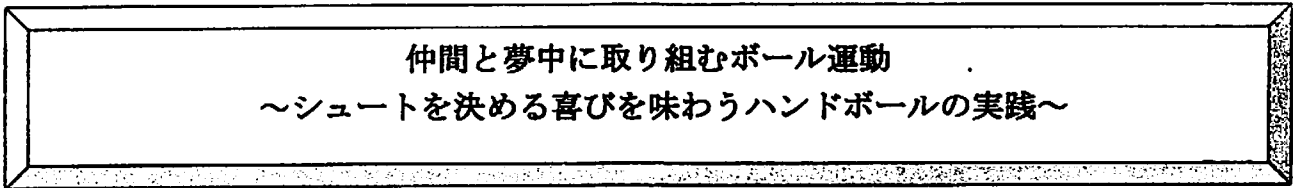
八街市立交進小学校 真下 巧

八街市立八街北小学校 西村 仁

【目次】

1. 研究主題	P 1
2. 研究主題設定の理由	P 1～2
(1) 学習指導要領から	P 1
(2) 教員の実態から	P 1～2
(3) 児童の実態から	P 2
3. 研究の仮説	P 3
4. 研究計画	P 3
5. 理論の研究	P 4
6. 研究の実際	P 5～9
(1) 仮説検証の手立て	P 5
(2) 仮説検証授業	P 6
(3) 仮説検証授業の結果と考察	P 6～9
7. 成果と課題	P 10
8. 参考文献	P 10

1 研究主題



2 研究主題設定の理由

(1) 学習指導要領から

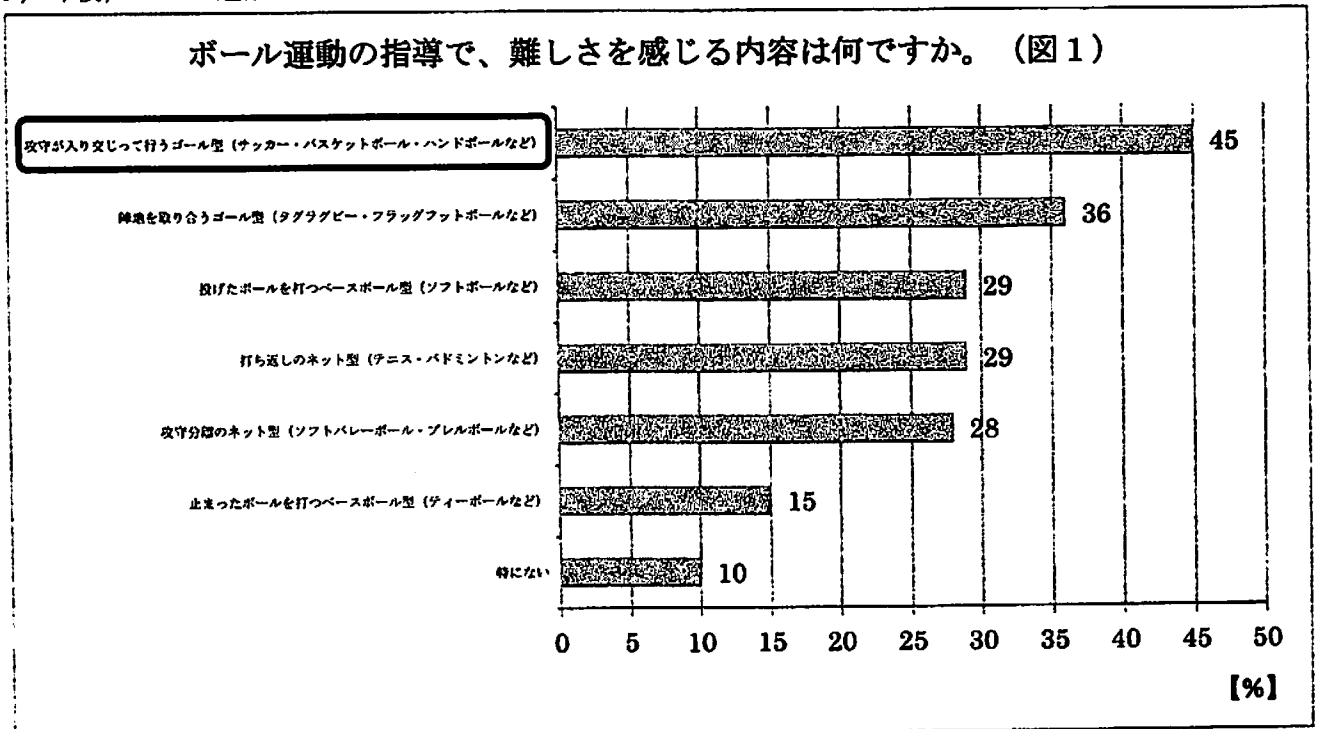
現行の学習指導要領では、第5学年及び第6学年のボール運動ゴール型の学習において、「簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって攻防すること」等を通して、児童が運動の楽しさや喜びを味わい、その特性に応じた基本的な技能を身に付けて、体力を高めることを目指している。

また、平成29年3月に告示された新学習指導要領では、体育や保健の見方・考え方を働かせ、課題を見付け、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力の育成を目指すことが挙げられている。

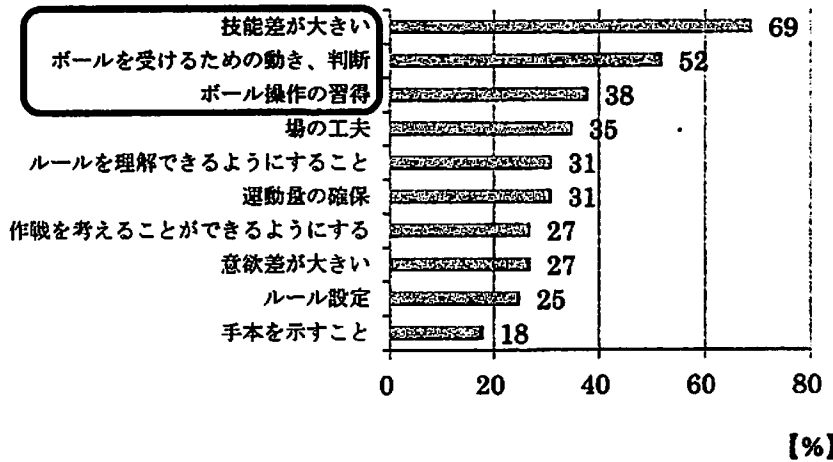
(2) 教員の実態から

市内の体育科授業を受けもっている教員130名を対象に、体育科学習及びボール運動に関する意識調査を行った。体育科の指導に「難しさを感じている」教員が78%であった。運動領域別に見ていくと「器械運動（器械器具を使つての運動遊び）」が最も多く、「ボール運動（ゲーム）」が最も少なかった。しかし、「ボール運動（ゲーム）」を内容別に見ていくと、「攻守が入り交じって行うゴール型」では全体の45%と、半数近くの教員が指導に難しさを感じている（図1）。攻守が入り交じって行うゴール型の指導で難しさを感じることは、「技能差が大きい」を挙げる教員が最も多く、次に「ボールを受けるための動き・判断」「ボール操作の習得」と「技能」に関するものが多いことがわかった（図2）。

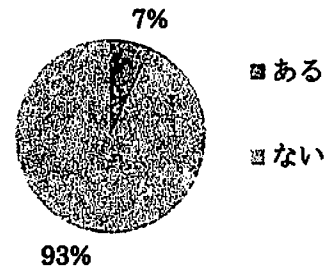
ハンドボールについて意識調査を行ったところ、実際に指導したことがある教員は7%であった（図3）。教員のハンドボールについての指導経験は不足しているが、その分、指導法を広く認知することができれば、今後、ボール運動のゴール型として、幅広く取り組むことができる教材であると考えられる。



ボール運動の攻守が入り交じって行うゴール型（サッカー・バスケットボール・ハンドボールなど）の指導で難しいと感じることは何ですか。（図2）



体育科の学習において、ハンドボールを指導したことがありますか。（図3）

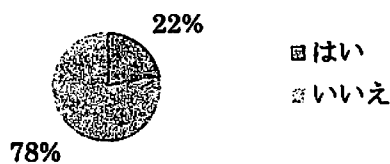


(3) 児童の実態から

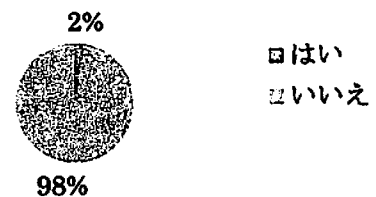
市内の5・6年生の児童1062名を対象に、体育科学習及びボール運動に関する意識調査を行った。体育科の学習を「好き」と答えた児童が86%と多く、意欲が高いことがわかる。運動領域別で見えていくと、「ボール運動」が全体の64%と最も多かった。ボール運動の学習で、楽しいと感じるときは「シュートが入ったとき」と答えた児童が圧倒的に多かった。しかし、難しいと感じることは、「シュートをすること」が最も多く、シュートを決めたいけれど、シュートがうまくできないといったもどかしさを感じている児童が多くいることがわかった。

ハンドボールについて意識調査を行ったところ、ハンドボール自体を知っている児童が22%（図4）、実際にやったことがある児童は、わずか2%であった（図5）。サッカーやバスケットボールとは違い、ハンドボールを経験している児童はほとんどいないことがわかった。

ハンドボールというスポーツを知っていますか。（図4）



ハンドボールをやったことがありますか。（図5）



意識調査の結果から、ボール運動は多くの児童に好まれている領域であるが、「ゲームに関わる技術の難しさ」から苦手意識をもっている児童がいることがわかる。常にボールが動き、攻守が入り交じって行うサッカーやバスケットボール等のゴール型では、その問題は顕著である。技能の低い児童はボールにあまり触れることができず、「シュート」ができないと感じているのが現状である。どの児童もゲームに参加し、夢中になってボール運動に取り組むためには、シュートを打つために必要なボール操作や動きを習得する必要があると考えた。また、ルールを工夫すれば、チーム全員がボールに関わることができるようになり、楽しくゲームに参加することができるようになると考えた。そこで、技能差が少なく、得点を入れることが比較的容易な種目として、ハンドボールを扱うこととした。

以上のことから、一人でも多くの児童がシュートを決める喜びを味わい、仲間と夢中になってボール運動に取り組んでほしいと考え、本研究主題を設定した。

3 研究仮説

【仮説1】

「ゴールハンタープログラム (GHP)」を取り入れれば、シュートを打つまでに必要なボール操作や動きが身に付き、シュートを決めることができるだろう。

- 「ゴールハンタープログラム (GHP)」 → シュートを打つまでに必要なボール操作や動きを身に付けるためのドリル運動・スキルアップゲーム
- シュートを打つまでに必要なボール操作や動き → ・ボール操作 (パス・キャッチ・シュート)
・ボールを受けるための動き (パス&ラン, スペースへの動き)
・フェイント (だましっこ)
【相手の裏をかく動き, かけひき】

【仮説2】

ルールを工夫すれば、チーム全員がボールに関わることができるようになり、誰もが楽しくゲームに参加することができるだろう。

- ルールを工夫
 - ・全員がボールに関わり、楽しくゲームに参加することができるように特別ルールを設定する。
- ボールに関わること
 - ・パス, キャッチ, シュートをするなど, ボールに触れること。

4 研究計画

年度	月	研究内容
平成30年度	5月	研究主題検討, アンケート作成, 理論研究
	6月	研究主題決定, アンケート実施, 研究仮説検討, 理論研究
	7月	アンケート集計・考察, 研究仮説決定
	8月	資料作成, 紙上提案
	9月	研究仮説再検討・決定, 理論研究
	10月～3月	授業内容検討, 授業実践
平成31年度	4月	実践後のデータ集約
令和元年度	5～6月	授業の考察
	7月	研究のまとめ, 提案資料作成
	8月	印旛地区教育研究集会 本提案

5 理論の研究

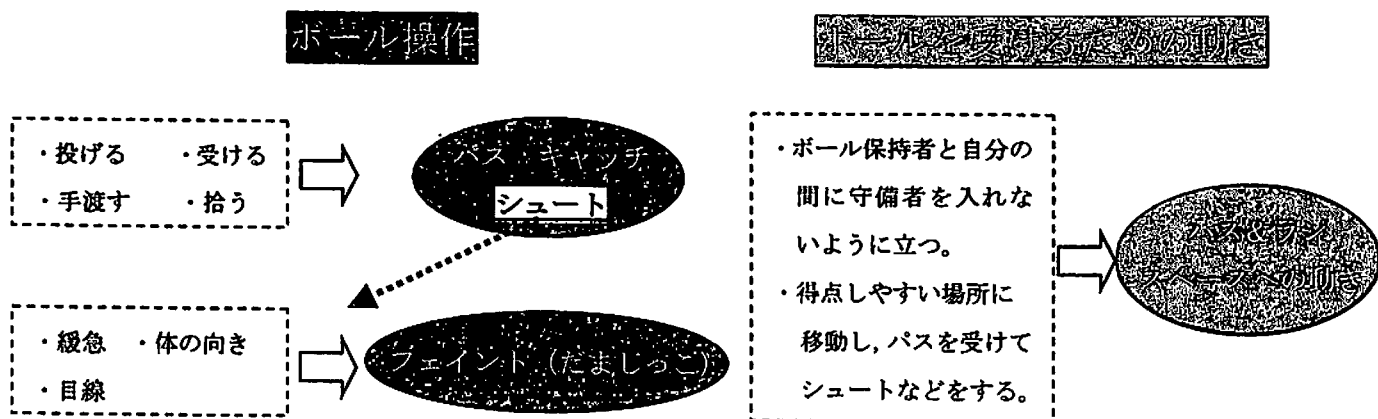
○仮説1「シュートを打つまでに必要なボール操作や動き」について

現行の学習指導要領では、ボール運動領域ゴール型における技能を

【技能】

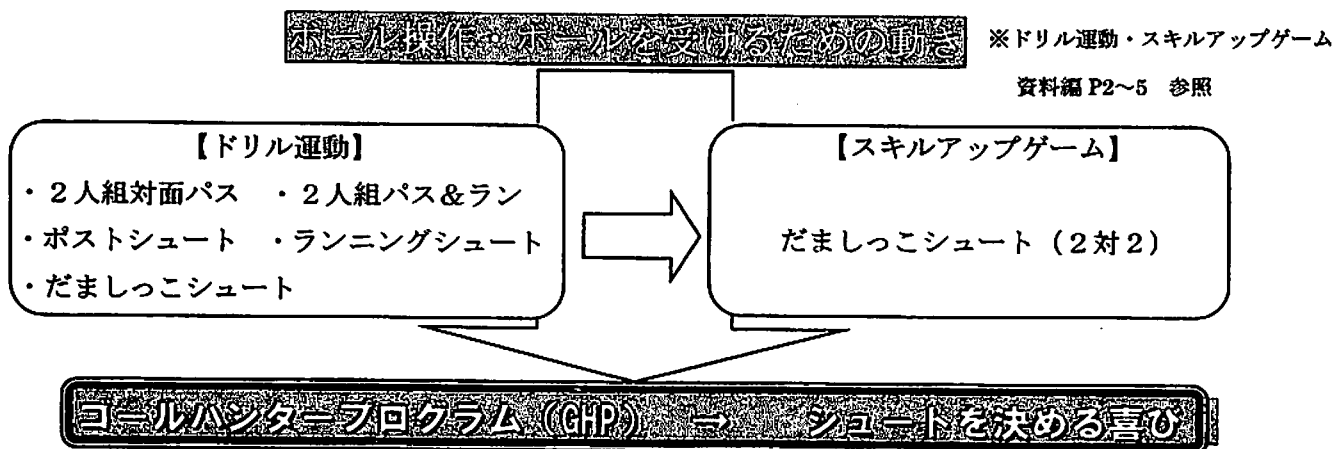
ゴール型では、簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって攻防をすること。

としている。本運動領域は、「集団対集団の攻防によって競争することを楽しさや喜びを味わうことができる運動」である。その中でも、状況が絶え間なく変化する攻守が入り交じって行うゴール型では、ボールを運んでシュートする場面までの経過でボール操作が必要不可欠となる。さらに、ゲーム展開における優位性は、ボールを持たないプレイヤーの動きに大きく左右されるため、「ボールを受けるための動き」が重要となってくる。そのため本研究では、ハンドボールにおけるシュートを打つまでに必要なボール操作や動きを以下のように細分化し精選した。



「ハンドボールの攻撃における最大の目的は、得点をすることであり、得点数はシュート数とシュート成功率によって上げられる (1997 大西)」とあることから、より多くのシュート機会をつくることで、シュートをより高い確率で決めることができるのではと考えた。しかしながら、シュートをする場面においては、ディフェンスとのかけひきやゴールキーパーとのかけひきがあり、攻防間に多種多様な条件を必要とする。ハンドボールにおけるシュート成功率の比較では、シュートフェイント「無し」の場合が34%であるのに対し、シュートフェイント「有り」の場合は48%と、半数近くのシュートが成功している (2016 吉村)。そのため、ゴールキーパーのタイミングをずらしたり、ディフェンスの反応を遅らせたりするシュートフェイントが非常に有効であると考え、ボール操作に位置づけた。

本研究では、これらのハンドボールにおけるシュートを打つまでに必要なボール操作 (フェイント) やボールを受けるための動きを短時間で効果的に習得しゲームで発揮するために「ゴールハンタープログラム (GHP)」として以下のように体系的に指導することとした。



6 研究の実際

(1) 仮説検証の手立て

【仮説1 検証の具体的な手立て】

検証方法：児童の学習カード，教員による映像確認

○ゴールハンタープログラム (GHP) について

シュートを打つまでに必要なボール操作や動きを細分化し，目的に合った運動を精選したものである（資料編 P2～5参照）。本プログラムを繰り返し行うことで，短時間で効果的にボール操作や動きが身に付き，シュートを決めることができるようになると考えた。

★学習カードを使い，毎時間の技能の変容を通常ルールのシュートをした人数・シュートを決めた人数の割合とシュート成功率に着目し見取る。

(図6)

	第1試合 (通常ルール) (v s)
ボールにさわった数	
シュート数	5
ゴール数	3

※ゴール数 = シュートを決めた数

- シュートをした人数の割合
(シュートをした人数÷出席人数)
- シュートを決めた人数の割合
(シュートを決めた人数÷出席人数)
- シュート成功率
(ゴール総数÷シュート総数)

兄弟チームで，お互いに一人一人のシュート数とゴール数を数えて記入する。

【仮説2 検証の具体的な手立て】

検証方法：児童の学習カード，診断的・総括的授業評価，形成的授業評価，児童アンケート

○ルールの工夫

児童がボールに関わり，楽しくゲームに参加できるように特別ルールを3つ精選した。ルールを工夫すれば，チーム全員がパス，キャッチ，シュートをするなど，楽しくゲームに参加できるようになると考えた。

〈特別ルール〉

- ①ハッピーゴール → 全員，最初の得点を5点とする。その後，同じ児童がシュートを決めたら1点とする。(第5時で実施)
- ②オールプレイヤーゴール → チーム全員が得点したら，ボーナス10点。(第6時で実施)
- ③アタックチャンス → チームの得点×得点者数が最終的な得点になる。(第7時で実施)

★学習カードを使い，通常ルール (資料編 P14 参照) と特別ルールの触球数の変容に着目し見取る。

(図7)

	第1試合 (通常ルール) (v s)	第2試合 (特別ルール) (v s)
ボールにさわった数	2	6
シュート数		
ゴール数		

兄弟チームで，お互いに一人一人のボールにさわった数を数えて記入する。

(2) 仮説検証授業

	1	2	3	4	5	6	7	8
0	○オリエンテーション	習得の段階 → 活用の段階 →						
		安全な場の準備・準備運動						
10	1 学習課題を確認する。 2 学習の進め方やきまりを知る。	【ドリル運動】(12分) ・2人組対面パス(1分) ・2人組パス&ラン(3分) ・ポストシュート(3分) ・ランニングシュート(3分) ・だましっこシュート(2分)					【大会】	
20	3 試しのドリル運動・メインゲームをする。	パスをつないでシュートを決めよう。 【スキルアップゲーム】(5分) ・だましっこシュート(2対2)			チームで協力してシュートを決めよう。 【メインゲーム①(通常ルール)】 ・1試合5分×2 (1試合目:兄チーム 2試合目:弟チーム)			
30		スキルアップゲームでつかんだ動きをゲームに生かそう。 【メインゲーム】 ・1試合5分×2 (1試合目:兄チーム 2試合目:弟チーム)			【フィードバック】(5分) ・メインゲームを終えての振り返りと課題練習			
40		【フィードバック】(5分) ・メインゲームを終えての振り返りと課題練習			【メインゲーム②(特別ルール)】 ・1試合5分×2 (1試合目:兄チーム 2試合目:弟チーム)			
45	・本時の振り返り(学習カード) ・次時への見通し ・整理運動 ・後片付け							

(3) 仮説検証授業の結果と考察

【仮説1について】

① 教員による映像確認及び事後のアンケート、児童の学習カードから【市内8校】

図8 シュートをした人数とシュートを決めた人数の推移(通常ルール)

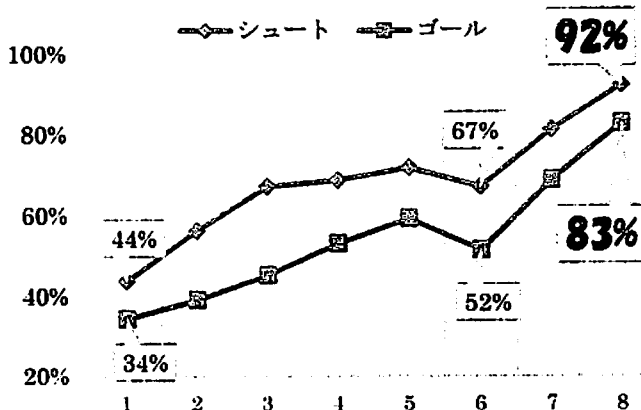
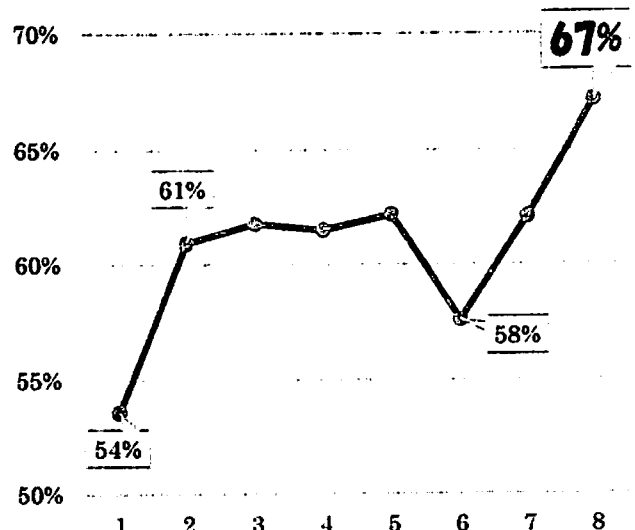


図9 シュート成功率(通常ルール)



教員による映像確認をもとに、技能面の変容についてまとめた（資料編 P6 参照）。毎時間のゴールハンタープログラムを通して、シュートを打つまでに必要なボール操作や動きが身に付いてきたことで、シュートをした人数やシュートを決めた人数の増加につながった（図 8）。個人技能が高まったことにより、児童が自信をもってゲームに参加できるようになったこと（資料編 P7, 8 参照）と、パスを細かく回して攻めたり、空いているスペースに走り、ロングパスを使って攻めたり等、攻め方が充実し、シュート機会が増えたことが大きな要因と考える。

また、シュート成功率についても、第 1 時と第 8 時を比べると 13% の向上が見られた（図 9）。ゴールハンタープログラムで、様々なパターンでシュートをしてきたことが功を奏したといえる。シュートに力がない児童にとっては、フェイント（だましっこ）がシュートを決める大きな手助けとなっていた。シュートをした人数とシュートを決めた人数、シュート成功率が低下している第 6 時は、第 5 時から特別ルールを適用したことにより、通常ルールのゲーム時でも、チーム全体としてパスを回す意識が出てきた。それにより、前時までシュートがなかなか打てなかった児童にもパスが回ってきて、シュートをする機会が増えたことが要因に挙げられる。以上のことから、ゴールハンタープログラムは児童がシュートを決める上で有効な手立てであったといえる。

【仮説 2 について】

① 学習カードから【市内 8 校】

図 10 触球数（第 5 時）

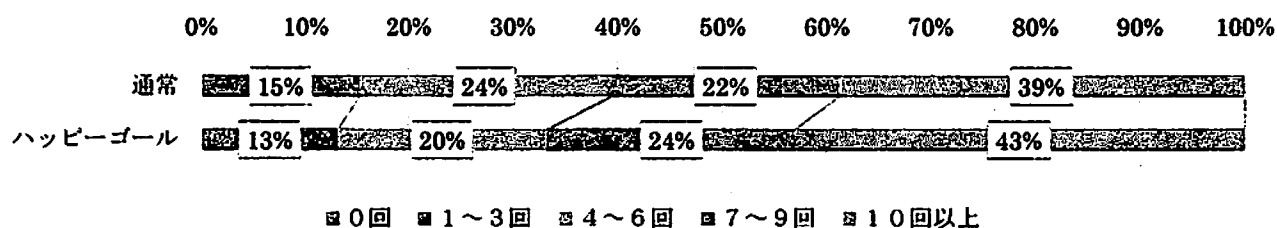


図 11 触球数（第 6 時）

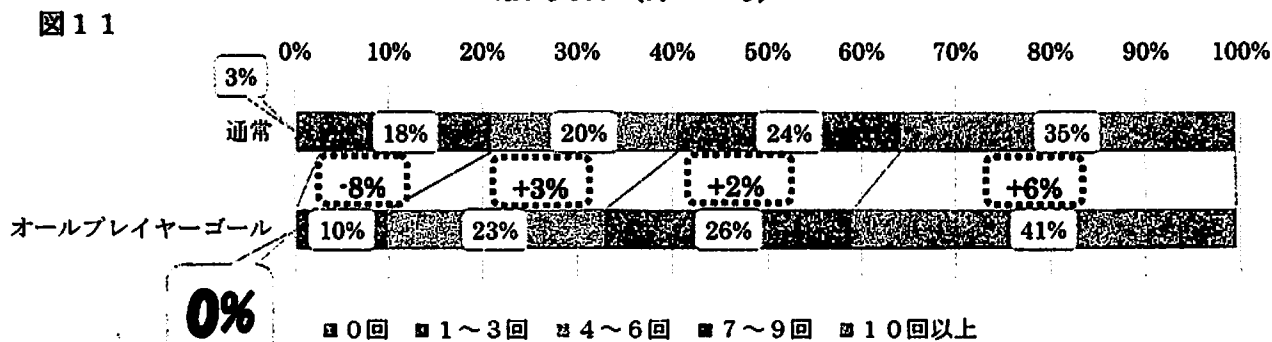


図 12 触球数（第 7 時）

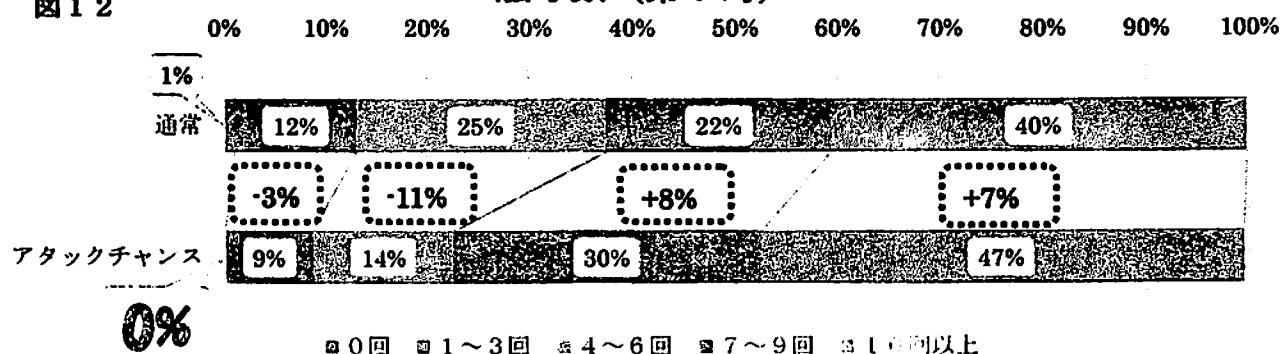


図10～図12は、第5時から第7時までの触球数を通常ルールと特別ルールで比較したものである。第5時には、特別ルールとしてハッピーゴールを適用した。触球数の少ない児童が減少し、触球数の多い児童が増加したが、数値としてはあまり大きな変化は見られなかった(図10)。第6時には、オールプレイヤーゴールを適用し、触球数0回の児童はいなくなり、1～3回の児童も8%減少した。また、7～9回の児童は2%、10回以上の児童は6%増加した(図11)。第7時には、アタックチャンス適用し、触球数4～6回の児童は11%減少し、7～9回の児童は8%、10回以上の児童は7%増加した(図12)。どのルールも共通して、全員にボールを回すことによりシュートを決めた人数が増えると、たくさん得点が入るという条件であるため、たくさんボールに関わることができる児童が、あまりボールに関わることのできない児童にパスを回していたことがわかった。特に第7時に注目すると、触球数6回以下の児童が15%減少し、その分7回以上の児童が増加している。触球数の少ない児童にパスを回しながらも、触球数の多い児童もしっかりとボールに関わろうとしていることがわかる。

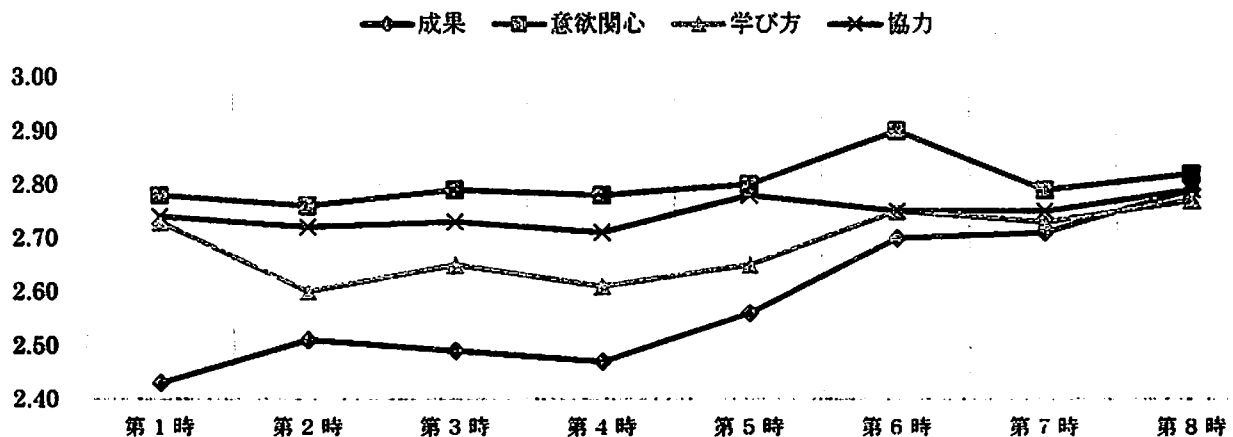
通常ルールでボールに関わることができなかった児童の記述(資料編P9, 10参照)からもわかるように、特別ルールにより、意欲的にボールに関わろうとする意識が高まったといえる。また、通常ルールでボールに関わることができていた児童の記述(資料編P9, 10参照)から、パスが回りボールに触れる数が増加したことで、誰もがゲームに参加することができたといえる。以上のことから、ルールの工夫は、児童のボールに関わる機会が増え、意欲向上に有効な手立てであったといえる。

② 形成的授業評価から

日本体育大学大学院教授 高橋健夫らが開発 ※ () → 評価基準による5段階評価【市内8校】

図13

形成的授業評価



	第1時	第2時	第3時	第4時	第5時	第6時	第7時	第8時
成果	2.43(3)	2.51(4)	2.49(4)	2.47(4)	2.56(4)	2.70(5)	2.71(5)	2.79(5)
意欲関心	2.78(3)	2.76(3)	2.79(3)	2.78(3)	2.80(3)	2.90(4)	2.79(3)	2.82(4)
学び方	2.73(4)	2.60(4)	2.65(4)	2.61(4)	2.65(4)	2.75(4)	2.73(4)	2.77(4)
協力	2.74(4)	2.72(4)	2.73(4)	2.71(4)	2.78(4)	2.75(4)	2.75(4)	2.79(4)

「学び方」と「協力」については、単元を通して評定4を維持している。これは、授業の中でフィードバックの時間を設定し、チームごとに課題について話し合う時間をとったことで、チームまたは個人のめあてを明確にもって取り組むことができたからだと考えられる。「学び方」は、第1時から第2時で0.13数値が落ちてしまったが、これはスキルアップゲームを初めて取り入れることで、児童の中でやるべきことが増えてしまったことが要因だと考える。

「成果」については、第1時には評定が3であったが、第6時以降は評定5になり、第8時には最も

数値となった。第5時から特別ルールを適用し、多くの児童にパスが回り、シュートを決めることができるようになってきた。この特別ルールにより初めてシュートを決めることができた児童がいたことが数値の増加につながったと考えられる。

「意欲関心」については、第6時に最も高い数値を示した。これは、特別ルールを適用し始めた第5時を終えて、チーム全員が得点を決めた方がチームの勝利につながることを児童が実感し、第6時ではより多くの児童にパスが回り、得点を決めることができたからだと考えられる。以上のことから、本実践は、児童の学習に対する意欲を高めるために有効であったといえる。

図 1 4

③ 診断的・総括的授業評価から

日本体育大学大学院教授 高橋健夫らが開発【市内8校】

ここでは仮説に関わる「たのしむ」と「できる」の因子について考察する。「たのしむ」の「心理的充足」と「明るい雰囲気」の向上については、特別ルールによって触球数やシュート数、ゴール数が増えたことにより、一人一人がチームへの所属感を得られ、楽しく取り組めたことが大きいといえる。

「できる」の「自発的運動」は単元前から単元後で、数値の伸びが最も大きかった。これは、ルールの工夫により、自分がボールに関わる必要性を感じたことによるものであると考えられる。特に、通常ルールではボールに関わるができなかった児童が、積極的にボールに関わろうとするようになったことが大きな要因だと考える。

以上のことからわかるように、ルールの工夫によって児童がボールに関わる機会が増え、楽しくゲームに参加できていることがわかる。

No.	項目	単元前平均	単元後平均	増減
2	心理的充足	2.63	2.78	0.15
7	楽しく勉強	2.73	2.82	0.09
11	明るい雰囲気	2.52	2.64	0.12
13	丈夫な体	2.71	2.74	0.03
17	精一杯の運動	2.71	2.78	0.07
たのしむ (情意目標)		2.66	2.75	0.09
6	授業前の気持ち	2.54	2.63	0.09
9	運動の有能感	1.97	2.10	0.13
10	自発的運動	1.81	2.59	0.78
15	いろいろな運動の上達	2.63	2.70	0.07
19	できる自信	2.45	2.60	0.15
できる (運動目標)		2.28	2.52	0.24
まなぶ (認識目標)		2.43	2.65	0.22
まもる (社会的行動目標)		2.83	2.86	0.03

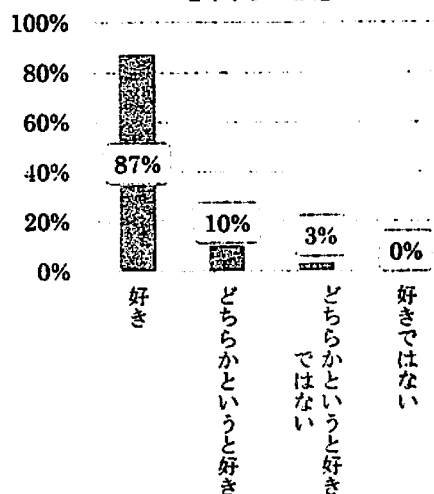
図 1 5

④ 事後アンケートから

単元終了後に児童に聞いた、「ハンドボールは好きですか」という質問に対し、97%の児童が肯定的な回答を示し、「好きではない」と回答した児童はいなかった(図15)。肯定的な回答の理由として、パスを回してシュートをすることに喜びを感じると答えた児童が多かった(資料P11参照)。

特別ルールについては、通常ルールではボールに触れられず、シュートをするができなかった児童が、特別ルールによってボールに触れ、シュートをするができた(資料P9, 10参照)。ボールに関わる回数が増えたことによって、楽しくゲームに参加できた児童が増えたと考えられる。これらのことからルールの工夫は、児童が楽しくゲームに参加するために効果的であったといえる。

ハンドボールは好きですか。
【市内8校】



7 成果と課題

<成果>

- ゴールハンタープログラムを取り入れて指導したことで、シュートを打つまでに必要なボール操作や動きを効果的に身に付けることができ、メインゲームに生かすことができた。
- ゴールハンタープログラムは、主に攻撃に関する個人技能を高めることがねらいであったが、同時にパスカットやシュートブロックなどの守備に関する技能の向上も見られた。
- フェイントをボール操作に位置づけて練習したことにより、意図的にシュートフェイントをする児童が増え、シュートを決める上で非常に有効であった。
- ルールを工夫することで、児童全員がパスやキャッチ、シュートをするなどのボールに関わる機会が増え、楽しくゲームに参加できた児童が多かった。
- 用具が新聞紙と跳び箱という比較的容易に準備することができるものだったので、どの学校でも準備することができた。新聞紙ボールを使用することで、恐怖心が少なく、手ごろな大きさであったため、ボールを操作する上での手助けとなった。

<課題>

- フィードバック後に、チームの課題に向けた練習時間や作戦を話し合う時間が十分に確保できなかった。時間配分を考え、チームごとの時間を確保できれば、より集団技能の向上が期待できたと考えられる。
- 仮説1の技能の向上を見取る手段がビデオ検証のみだったので、ドリル運動の時間に、自分の技能向上を数値等で確認できるようにすれば、児童のさらなる意欲向上につながったと考える。
- 今回は戦術的な動きについては手立てがあまり取れなかったため、タスクゲームや作戦会議などの活動を取り入れることで、動きの質をより高めることができると考える。

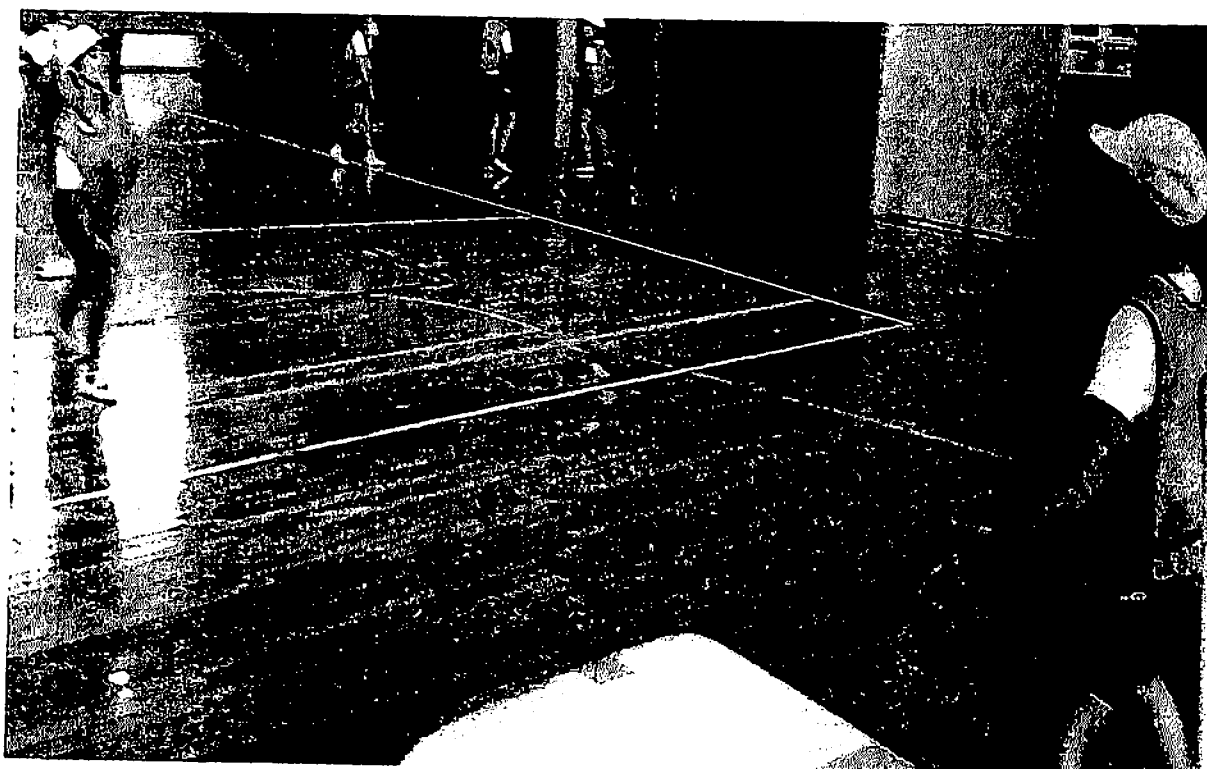
8 参考文献

- ・文部科学省「小学校学習指導要領解説 体育編」(平成20年8月)
- ・文部科学省「小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 体育編」(平成29年7月)
- ・文部科学省「小学校体育(運動領域)まるわかりハンドブック(高学年)」
- ・日本ハンドボール協会「小学校におけるハンドボールの授業」
- ・日本ハンドボール協会「THROW OFF 2018」
- ・酒巻 清治「基本が身につくハンドボール練習メニュー200」
- ・阿部 直人「ハンドボール 法政二高式総合力アップドリル」
- ・高橋 健夫「体育授業を観察評価する 授業改善のためのオーセンティック・アセスメント」
- ・吉村 顕孝「ハンドボールにおけるシュート直前の動きがシュート成功率に及ぼす影響について」

令和元年度 第69次 印旛地区教育研究集会

体育分科会 提案資料

資料編



【目次】

1.構想図	P 1
2.仮説1「ゴールハンタープログラム (GHP)」について	P 2～5
3.仮説1「技能の変容」について	P 6
4.ゴールハンタープログラム (GHP) に対する児童の反応	P 7～8
5.特別ルールに対する児童の反応	P 9～11
6.児童の意識の変容	P11～12
7.フィードバックの時間を設定したことによる児童の思考の変容	P13
8.メインゲーム・用具について	P14
9.検証授業 学習指導案	P15～19
10.学習カード・フィードバックカード	P20

仲間と夢中に取り組むボール運動

～シュートを決める喜びを味わうハンドボールの実践～

仮説1

「ゴールハンタープログラム (GHP)」を取り入れれば、シュートを打つまでに必要なボール操作や動きが身に付き、シュートを決めることができるだろう。

仮説2

ルールを工夫すれば、チーム全員がボールに関わることができるようになり、誰もが楽しくゲームに参加することができるだろう。

身に付けたい
技能

ボール操作能力

ボール操作

フイット

教師の悩み

- ・技能差が大きい。
- ・ボール操作やボールを受けるための動きを向上させるためにはどうすれば…。

ボール運動の特性

集団対集団で競い合い、仲間と力を合わせて競争することを楽しさや喜びを味わうことができる運動。

体育科の目標

心と体を一体として捉え、適切な運動の経験と健康・安全についての理解を通して、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を育てるとともに健康の保持増進と体力の向上を図り、楽しく明るい生活を営む態度を育てる。

ルールの工夫
意欲の向上

ボール運動

(パス・キャッチ・シュート等)

児童の実態

- ・ボール運動大好き！
- ・シュートを決めたいけど、うまくできない。

仮説 1

ゴールハンタープログラム (GHP)

	順	身に付けたい ボール操作や動き	運 動	内 容・ポイント	時 配
ドリル運動	1	・ショートパス ・ロングパス ・両手キャッチ	2人組対面 パス	○2人が対面になり、パスの練習をする ・相手の胸に向かってなげる ・両手でキャッチする ※チームの課題によって距離を変える (ショートパスを速くつなげるようにする、 ロングパスを正確にできるようにする)	1 分
	2	・リードパス ・両手キャッチ ・パスを受けて シュート	2人組パス &ラン	○走りながらパスをし、最後にシュートする ・パスをしたら走る ・走っていく先にパスを出す ・パスをもらいたいところに手を出す ・パスをもらいたいときに声を出す	3 分
	3	・ポストプレー ・振り向いて シュート ・角度を変えて シュート	ポスト シュート	○ポストプレイヤーはパスを受け、反転してシュートする。(正面・左右45度) ・ゴールに背を向けてパスを受ける ・左反転シュート, 右反転シュート ・素早く振り返ってシュート	3 分
	4	・ポストプレー ・スペースに走り 込む ・パス&ラン	ランニング シュート	○ポストプレイヤーにパスを出してスペースに走り込み、パスを受けてシュートする (正面からパスを出し、左右45度で受ける) ・相手が取りやすいところにパスをする ・シュート前のパスは上投げと下投げ(手渡しパス)の両方行う	3 分
	5	・相手の裏をかく (フェイント)	だましっこ シュート	○1対1の状況で、キーパーとのかけひきの中でシュートを決める ・いろいろ方法を試しながら行う ・助走なし, ジャンプシュートあり	2 分
スキルアップゲーム	6	・相手の裏をかく (フェイント) ・数的優位の状況での攻め方	だましっこ シュート (2対2)	○キーパーを含む2対2(自然とオフェンスの数的優位をつくる)でディフェンスやキーパーとのかけひきの中でシュートを決める ・シュートが決まったり, 相手ボールになったりしたら攻守交代 ・接触禁止, パスカットあり	5 分

ドリル運動

① 2人組対面パス (1分)

- ・ 2人組で向かい合ってパスをする。下投げ (20秒), 上投げ (20秒) と変えていき, 声を出して合計のラリー回数を数える。振り返りの時間に, 合計回数をワークシートに記入する。

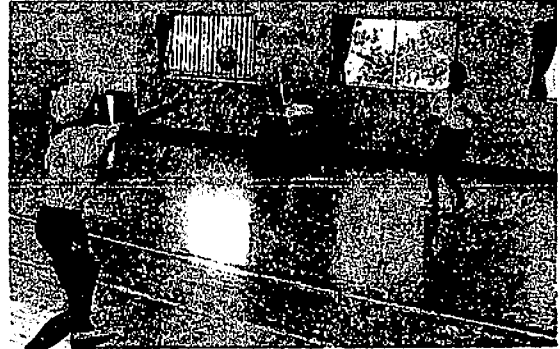


【ポイント】

- ・ 相手の胸に向かって投げる。
- ・ 利き手と反対の足を前に出して投げる。
- ・ 両手でキャッチする。
- ・ 声を出して数える。

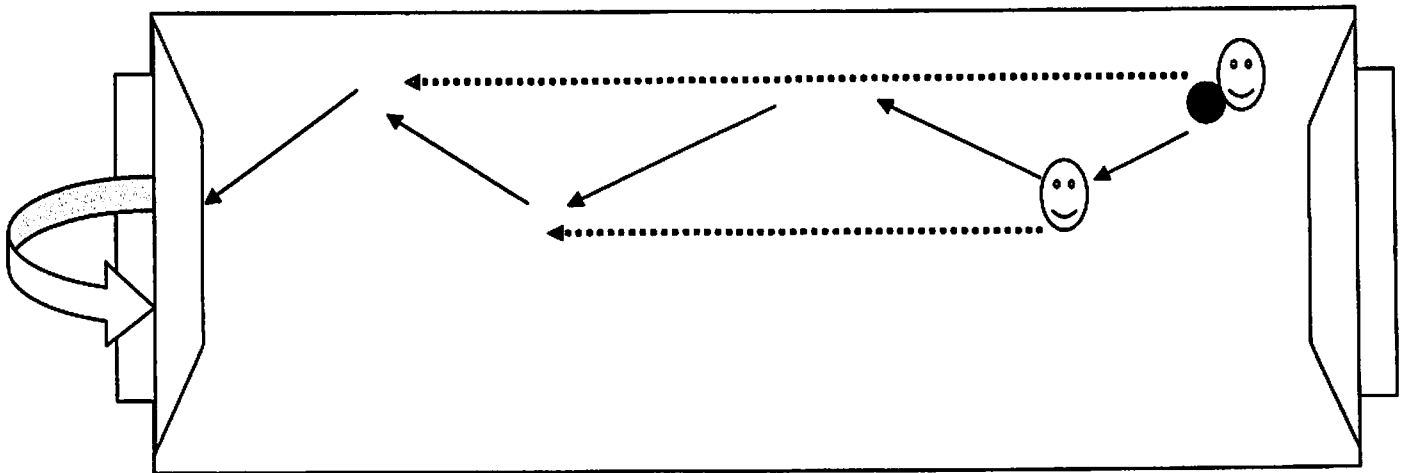
【教師の動き】

- ・ 時間を計る。(音楽で区切ってもよい)
- ・ できていない児童に声をかける。



② 2人組パス&ラン (3分)

- ・ 2人組でパスをしながらゴールに向かっていき, 最後にシュートをする。シュートをした人がボールを拾い, 折り返してくる。

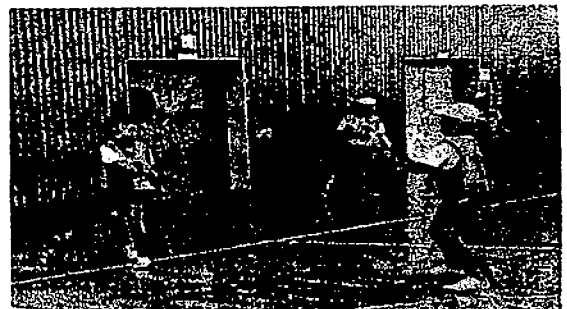


ポイント

- ・ 走って行く先にパスを出すようにする。
- ・ 常に動きながら行う。
- ・ 声を出し合いながら行う。

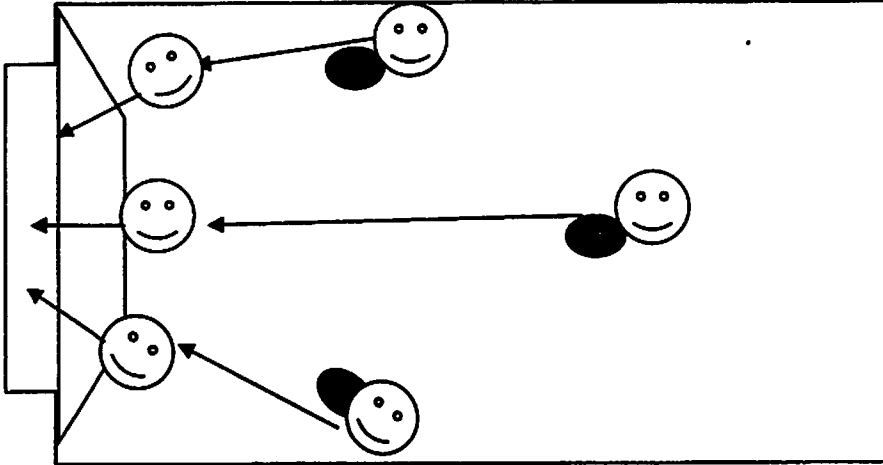
【教師の動き】

- ・ 時間を計る。(音楽で区切ってもよい)
- ・ 止まってボールをもらっている児童に, ボールをもらう位置を示す。



③ ポストシュート (3分)

- ・ゴールエリアの外にいるポストプレイヤーにパスをし、ボールを受けた人が反転してシュートをする。
(正面, 右45度, 左45度からシュート) → 左反転シュート, 右反転シュートを各場所1本ずつ。



ポイント

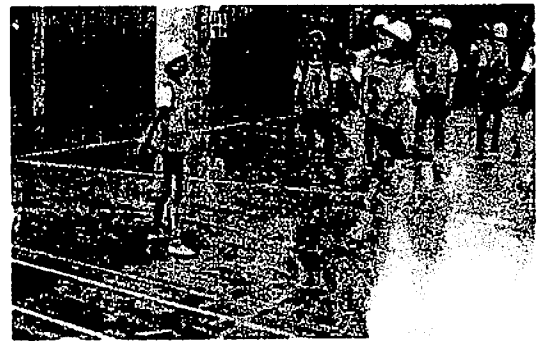
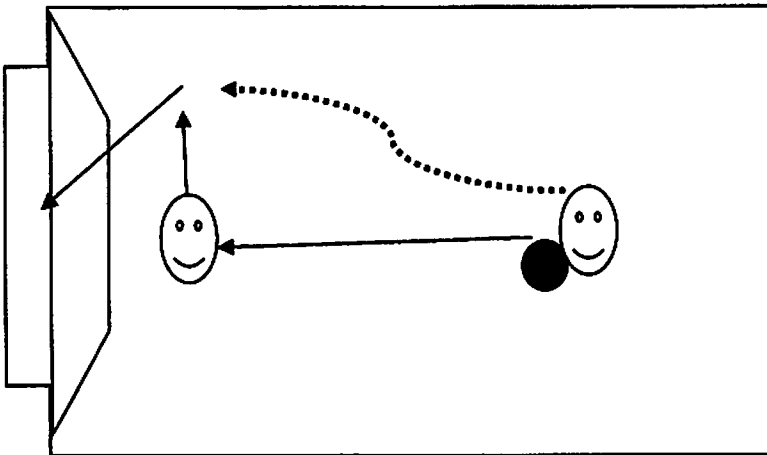
- ・相手の胸に向かって投げる。
- ・キャッチしたら, できるだけ早く振り返ってシュートする。

【教師の動き】

- ・時間を計る。(音楽で区切ってもよい)
- ・反転の仕方がわからない児童には, 見本を示してあげる。

④ ランニングシュート (3分)

- ・ゴールエリアの外にいるポストプレイヤーにパスをし, パスを出した人はゴール前に走ってパスを受け, シュートをする。
(右45度, 左45度からシュート)



ポイント

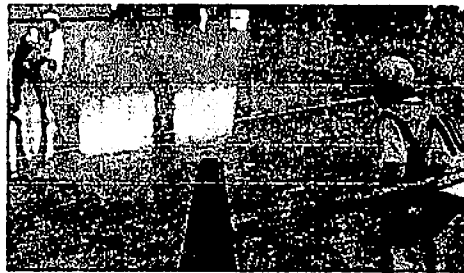
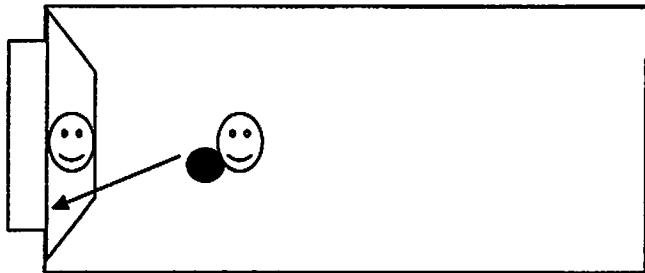
- ・パスをすると同時にスペースに走り出して, ボールを受ける。
- ・ボールを受けたら, 3歩以内にシュートをする。
- ・シュート前のパスは, 上投げと下投げ両方で行う。

【教師の動き】

- ・時間を計る。(音楽で区切ってもよい)
- ・動き方のわからない児童には, ボールをもらう位置を示してあげて, パスをした後, そこに向かって走るよう助言する。

⑤ だましっこシュート (2分)

- ・2人で向かい合い、1人はシュート、1人はキーパーを行う。シュート側は、フェイントをかけながらシュートをし、キーパーはフェイントに引っかからないように止める。 ※助走なし、ジャンプシュートあり



【ポイント】

- ・投げるふりをして投げない、右に投げるふりをして左に投げるなどの様々なフェイントを試しながらシュートをする。
- ・キーパーとのかけひきの中でシュートを決める。
- ・キーパーは、相手の動きをよく見てシュートを止める。

【教師の動き】

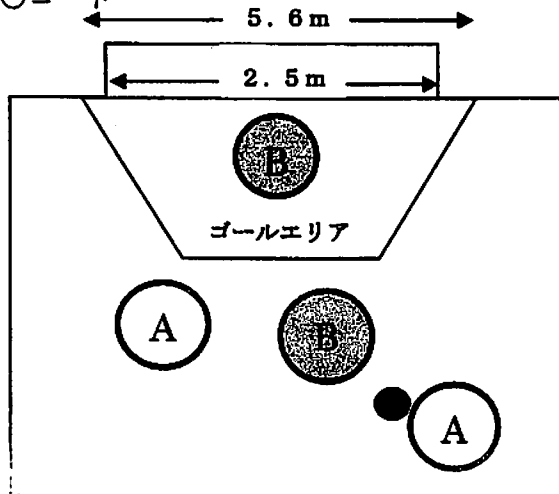
- ・時間を計る。(音楽で区切ってもよい)
 - ・うまくフェイントができない児童には、見本を示してあげる。
- ※児童から出たフェイントの種類を取り上げ、全体に広める。(掲示物を作ってもよい)

スキルアップゲーム (5分)

○ルール

- ・チーム内で2対2のハーフコートゲーム (キーパーあり)
- ・5分間行う。攻守交代の条件→シュートが決まる、守備側がボールを奪う、ボールがコート外に出る。
※センターラインを踏んでからスタートする。
- ・ドリブルなし。
- ・ゴールエリア内は、キーパー以外は入ってはいけない。
- ・ボールを持ったら3歩まで動ける。(ジャンプ後の着地は0歩。ピボットあり)
- ・接触禁止。
- ・守備側は、パスカットでのみボールを奪うことができる。
- ・キーパーは守備側の2人のうちどちらがやってもよいが、1人しかできない。
- ・スズランテープに当たってもゴールとみなす。

○コート



技能面の変容

	単元始め	→	単元終わり
パス	①まっすぐ投げられない。 ②狙ったところまで届かない。 ③走りながらパスが出せない。 ④パスを出すときに声を出さない。		①まっすぐ投げられるようになった。 ・色々な方向に出せるようになった。 ・パススピードが上がった。 ②必要に応じてロングパスをするようになった。 ③走りながらもパスが出せるようになった。 ④パスを出すときに声を出すようになった。
キャッチ	①パスが来ても落としてしまう。 ②正面のパスしか取れない。		①パスを落とすことが減った。 ・怖がらずにキャッチできるようになった。 ・ロングパスもキャッチできるようになった。 ②動きながらもキャッチができるようになった。
シュート	①シュートに力がない。 ②シュートがゴールの枠に入らない。 ③パスをもらってもシュートを打つまでに時間がかかる。		①シュートが力強く打てるようになった。 ②シュートがゴールの枠に入るようになった。 ・隅のコースを狙うようになった。 ③パスをもらったら素早くシュートが打てるようになった。
ボールを受けるための動き	①ボールに向かって動くだけだった。 ②パスをした後、動かない。		①スペースを見つけて動くようになった。 ・1か所に集まらなくなった。 ②パスをした後に、シュートを打てる位置や、パスをもらえる位置に走れるようになった。
だましっこ (フェイント)	①相手に読まれて、簡単にパスカットやシュートブロックをされてしまう。		①必要に応じて、相手の裏をかいてパスやシュートをするようになった。

児童が実際に使った動き

- ・上を見て、下に投げる。
- ・右を見て、左に投げる。
- ・速く投げると見せかけて、遅く投げる。
- ・右に体を向けて、左に投げる。
- ・パスすると見せかけて、シュートをする。
- ・遠くに投げると見せかけて、近くに投げる。
- ・おもいきり投げると見せかけて、ゆるく投げる。
- ・ゆるく投げると見せかけて、おもいきり投げる。
- ・後ろにパスすると見せかけて、回ってシュートをする。
- ・回ってシュートをするを見せかけて、後ろにパスをする。
- ・横から投げると見せかけて、上や下から投げる。
- ・上や下から投げると見せかけて、横から投げる。
- ・下を見て、上に投げる。
- ・左を見て、右に投げる。
- ・遅く投げると見せかけて、速く投げる。
- ・左に体を向けて、右に投げる。
- ・シュートをするを見せかけて、パスをする。
- ・近くに投げると見せかけて、遠くに投げる。



仮説 1

ゴールハンタープログラム (GHP) に対する児童の反応

シュートを打つ位置がわからなかった児童

得点を決めるために GHP は効果的でしたか？

・ はい ・ いいえ

最初は試合中全然わからなかったけれどパス&ランの練習を4,7から、シュートを打つ位置や、パスをもらうところに走れるようになった。

単元の始め

	第1試合 (通常ルール) (v. C)	
ボールにさわった数	正 T	7
シュート数	T	2
ゴール数		0
試合結果		

単元の終わり

	第1試合 (通常ルール) (v. 2 番目)	
ボールにさわった数	正 F	8
シュート数	正	5
ゴール数	IF	4
試合結果	2	-3

シュート数 +3
ゴール数 +4

どのようにシュートすればよいかわからなかった児童

得点を決めるために GHP は効果的でしたか？

・ はい ・ いいえ

だましのシュートを練習して、ゴールがきめられるようになった。

単元の始め

	第1試合 (通常ルール) (v. A)	
ボールにさわった数	正正正	15
シュート数	T 2	
ゴール数		0
試合結果		1 - 6

単元の終わり

	第1試合 (通常ルール) (v.)	
ボールにさわった数	正正正正	19
シュート数	F	5
ゴール数	T	3
試合結果	19	-15

シュート数 +3
ゴール数 +3

どこに動けばシュートに繋がるかわからなかった児童

パス&ランを行うことでシュートをしやすい位置でボールを受けることができるようになった

得点を決めるためにGHPは効果的でしたか？

- はい
- いいえ

最初のあの試合は、シュートすることができなかったけど、だんだんシュートできるようになった。

単元の始め

	第1試合 (通常ルール) (v. C)
ボールにさわった数	F T 7
シュート数	0
ゴール数	0
試合結果	6-9 ← 負け

単元の終わり

	第1試合 (通常ルール) (v. A)
ボールにさわった数	F T 7
シュート数	2
ゴール数	0
試合結果	7-4

シュート数 +2

動きながらパスやキャッチをすることが苦手だった児童

2人組対面パスや、パス&ランを行うことで、スムーズにボール操作ができるようになった

得点を決めるためにGHPは効果的でしたか？

- はい
- いいえ

どうもパスをしていいかとかをパス&ランの練習でパスをし、確かにシュートができるようになった。

単元の始め

	第1試合 (通常ルール) (v.)
ボールにさわった数	F 3
シュート数	0
ゴール数	0
試合結果	-

単元の終わり

	第1試合 (通常ルール) (v. B)
ボールにさわった数	F T 4
シュート数	2
ゴール数	2
試合結果	2-10

シュート数 +2
ゴール数 +2

特別ルールに楽しさを感じた児童

	第1試合 (通常ルール) (v.s 1班)	第2試合 (特別ルール) (v.s 2班)
ボールにさわった数	F 3	F F 2
シュート数	- 1	T 2
ゴール数		- 1
試合結果	6 - 0	6 - 0

触球数 +5

どの特別ルールが良かったですか？

すべての特別ルールが良かった。特別ルールを取り入れることで、みんながシュートを決められるようになった。

特別ルールを取り入れたことでチーム全員がシュートをしようとする意識が高まり、楽しさを感じることができた。

特別ルールの感想

どの特別ルールが良かったですか？

- ・ハッピーゴール
- ・オールプレイヤーゴール
- ・アタックチャンス

また、どんな良いことがありましたか？

すべボール決めるのと目標にまいてあったけど、出なくてよく今回弱々な目標になりましたけど、特別ルールで2回(合計6回)決めたので、うれしかった。これから練習して上手になりたいです。それと今回は全員ボールを持って全員ゴールだったので良かったです。

どの特別ルールが良かったですか？

- ・ハッピーゴール
- ・オールプレイヤーゴール
- ・アタックチャンス

また、どんな良いことがありましたか？

全員決めた。たのび自分でシュートできた。(こっけい、楽しかった)

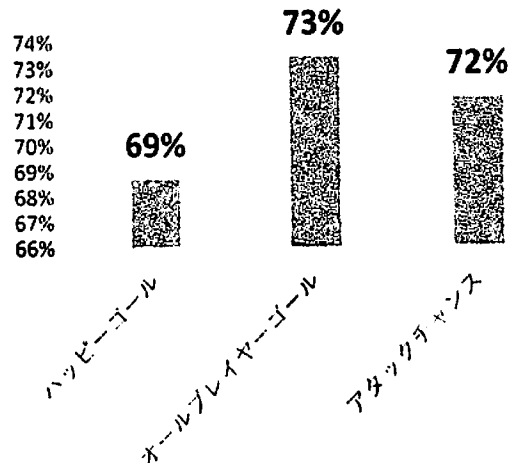
どの特別ルールが良かったですか？

- ・ハッピーゴール
- ・オールプレイヤーゴール
- ・アタックチャンス

また、どんな良いことがありましたか？

通常のときは、1回ゴールができたんですけど、特別のときは、シュートルールができて3回中2回ゴールできてよかった。全員ゴールが16回??

良かった特別ルールはどれですか。(複数回答)



児童の意識の変容 (意識調査)

事前

ボール運動は好きですか。(サッカー・バスケットボール・バレーボール・ハンドボール)
 好き どちらかといえば好き どちらかという好きではない 好きではない

※それは、なぜですか。具体的な理由を書きましょう。

あまりとくいてはないから。
 (入れること・パスすること・ドリブルなどか
 よめが難しい。)

ボール運動が得意ではなく、「どちらかという好きではない」と回答した児童も、**聞きたいから** 集中になってできた経験から、「好き」と回答した



事後

ボール運動は好きですか。(サッカー・バスケットボール・バレーボール・ハンドボール)
 好き どちらかといえば好き どちらかという好きではない 好きではない
 ※それは、なぜですか。具体的な理由を書きましょう。

シュートしたりするとうれしいから。
 お友達があそぶから かたたいから 練習がうまくなるとわかるから

事前

ボール運動は好きですか。(サッカー・バスケットボール・バレーボール・ハンドボール)
 好き どちらかといえば好き どちらかという好きではない 好きではない

※それは、なぜですか。具体的な理由を書きましょう。

ボール運動はあまりやさしいことと、むずかしいから

ボール運動に対して難しさを感じていた児童も、**シュートができた**という経験からハンドボールが「好き」と回答している



事後

ハンドボールは好きですか。
 好き どちらかといえば好き どちらかという好きではない 好きではない
 ※それは、なぜですか。理由を書きましょう。

シュートができるようになったから

事前

ボール運動は好きですか。(サッカー・バスケットボール・バレーボール・ハンドボール)
 好き どちらかといえば好き どちらかという好きではない 好きではない

※それは、なぜですか。具体的な理由を書きましょう。

ボールのコントロールができていないから

技能面に不安があり、ボール運動は「どちらかという好きではない」と回答した児童も、誰でもできて面白いという理由から「どちらかといえば好き」と回答した

事後

5 ハンドボールは好きですか。
 好き どちらかといえば好き どちらかという好き 好きではない

※それは、なぜですか。理由を書きましょう。

たれでもできて面白くから

事前

ボール運動は好きですか。(サッカー・バスケットボール・バレーボール・ハンドボール)
 好き どちらかといえば好き どちらかという好きではない 好きではない

※それは、なぜですか。具体的な理由を書きましょう。

ボールがとんでくるのがこわくて、なげられてもキャッチができませんからです

ボールに対して恐怖を感じていた児童も、安心して取り組むことができたことから「好きではない」から「好き」に変容した

事後

ハンドボールは好きですか。
 好き どちらかといえば好き どちらかという好きではない 好きではない
※それは、なぜですか。理由を書きましょう。

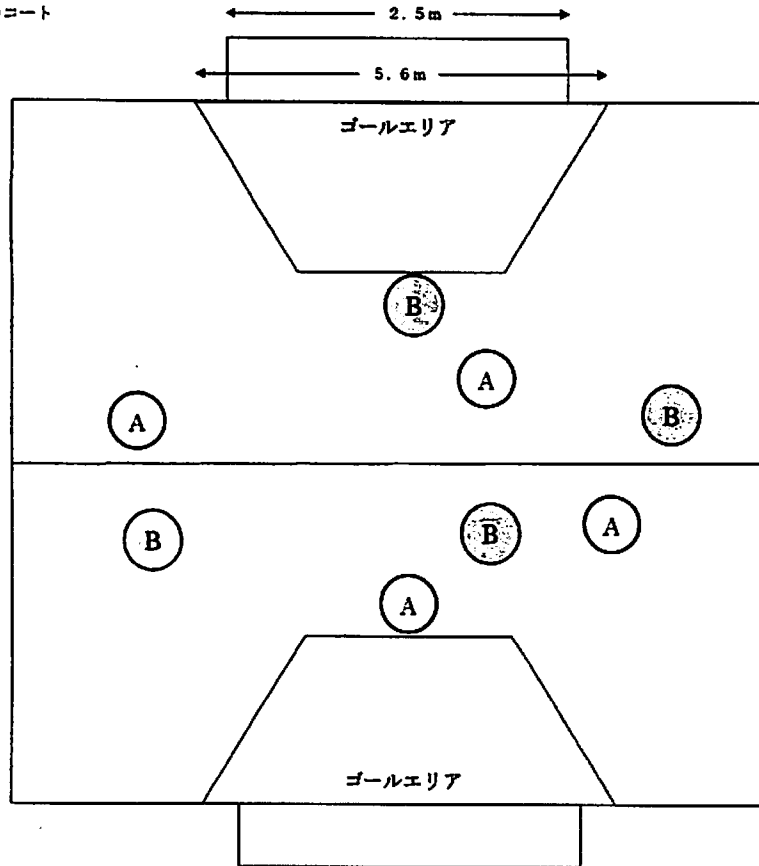
あぶなくないし、楽しかったです
ルールが

メインゲーム

○通常ルール

- ・ 4対4のオールコートゲーム
- ・ 1試合5分
- ・ 中心からスタートし、得点後は失点したチームがエンドラインからスタートする。
- ・ ドリブルなし
- ・ ボールを持ったら3歩まで動ける（ジャンプ後の着地は0歩、ヒポットあり）
- ・ 接触禁止
- ・ ゴールエリア内は、キーパー以外は入ってはいけない。
- ・ キーパーは1人。（交代可）
- ・ スズランテープに当たってもゴールとみなす。

○コート



用具

ボール



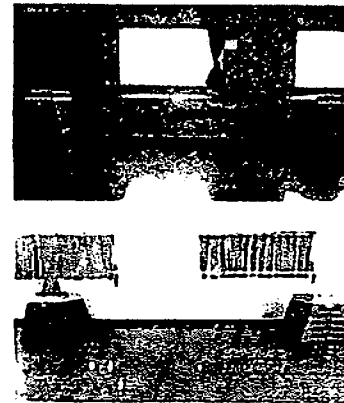
ボールは新聞紙とガムテープを使って1人1個作成した。児童にとってつかみやすく、手ごろな大きさのため、ボール操作をする上でもあまり困難を感じることはなかった。また、硬くないため、恐怖心を感じることもなく練習やゲームに取り組むことができた。

【作り方】

新聞紙3枚 + ガムテープ

※硬くなりすぎると危険なため、あまり力を入れすぎないようにして作成すると良い。

ゴール

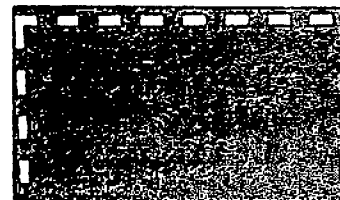


跳び箱の上部（白い部分）にスズランテープを張り、ゴールとした。スズランテープに当たってもゴールというルールにし、当たった時は音がするため、ゴールの判断もしやすかった。学校によっては、同じ高さの跳び箱が揃わないこともあるので、跳び箱の上にコーンを置いて代用した。

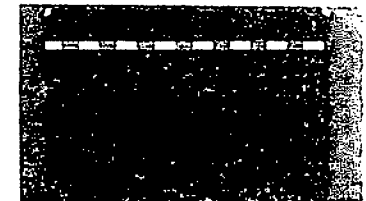
【他のゴール例】

跳び箱の数が足りない等の場合は、以下のように代用することもできる。

壁にテープを貼ったゴール



マットなどの他の用具を使ったゴール



第6学年〇組 体育科学習指導案

令和5年10月()日()曜日 体育館
第6年〇組(男7名、女7名)計14名
指導者名 ○ ○ ○ ○ ○

- 1 単元名 ボール運動「ハンドボール」
- 2 単元について
 - (1) 一般的な特性
 - ・使用するボールが小さく軽いので、他の球技スポーツと比較し、片手でのボール操作が容易である。そのため、腰にでも気軽に楽しむことができる運動である。
 - ・パスやキャッチ、シュート、攻守の切り替え等が上達し、成功体験が味わえるようになってくると、達成感や快感を得ることができる運動である。
 - ・ゴールキーパーが実数を加してもよいルールにすることで、アウトナンバーを積極的に割り出し、攻めに特化した学習がしやすい運動である。
 - ・ゲームの中で、スペースに走り込んだり、ずらしの動きをしたりする等、走り回る動きを要求されるため、体力向上が期待される運動である。
 - (2) 児童から見た特性
 - ・ボールを手で操作するため、ボール操作が比較的容易であり、パスやシュートが成功する喜びや面白さを味わいやすい運動である。
 - ・運動が苦手な児童にとっても、シュートが容易で思い切り打てるため、誰もが楽しめる運動である。
 - ・チームでの作業、練習、採り取りなど、友達と協力し合いながら楽しむことができる運動である。
 - ・ハンドボールという競技のイメージがつかみにくい運動である。
- (3) 児童の基礎
 - ・準備
- (4) 教師の指導観
 - ・実態から、ボール運動は多くの児童に好まれている競技であるが、「ゲームに関わる技術の難しさ」から苦手意識をもっている児童が多い。常にボールが動き、攻守が入り交じって行うサッカーやバスケットボール等のゲーム型では、その難関は顕著である。チームスポーツであるため、技術の高い児童が得意なこと、チームとしての喜びを味わうことはできているが、技術の低い児童はボールにあまり触れることができず、ボール運動の特性の一つである「シュート」をせずに、楽しいと感じているのが現状である。そこで、本単元では、シュートを打つまでに必要なボール操作や動きが身に付くような学習過程を工夫したり、ルールや用具を工夫したりすることで、シュートを打つ練習を得やすく、得意とする喜びを味わってほしいと考え、
 - ・シュートを打つまでに必要な基本的なボール操作や動きを身に付けさせるために、ゴールハンドプログラム(GHP)を設定した。このプログラムを活用していくことで自然と試合の中でシュートが打てる場面に出くると、シュートを決められるような感覚づくりを行っていく。その際、ゲームにつながる動きを意識して行うように動員したり、必要に応じて手本を見せたりすることで動きの質を高められるようにする。
 - ・次にメインゲームでは、通常ルールに加えて、特別ルールを設定する。全員がシュートを決められることで、得意がさらにアップするなどルールを工夫することによって、チーム内でボールに関わる人数が増え、誰もがシュートする機会を得られるようにしたい。
 - ・単元を通してゲームはペアチームで相互にプレーの視察を行い、アドバイスをできるようにする。また、アドバイスをしやすくするためにタブレットで試合の様子を撮影しておき、動きの視察をできるようにする。アドバイスされたことを練習時間フィードバックカードに書いていくことで、自己やチームの改善に役

付くことができたり、課題を短えたりすることができよりよい動きにつながると思える。

3 単元目標

【技能】

○簡易化されたゲームで、攻守が入り交じった攻防をするためのボール操作やボールを受け取るための動きができるようにする。

【態度】

○運動に邁んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、相手用具の安全に気を配ったりすることができるようになる。

【思考・判断】

○ルールを工夫したり、自分のチームの特性に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。

4 評価項目

	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
内容のまとまり ごとの評価項目 (ボール運動)	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール運動の楽しさや喜びに触れることができるよう、遊んで取り組むとともに、ルールを守り助け合って運動しようとしていたり、運動する時や用具の安全に気を配ろうとしたしている。 ・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、ボール運動に邁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。 ・用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ・運動をする場を確保したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ルールを工夫したり、自分のチームの特性に応じた作戦を立てたりしている。 ・ゲームの行い方を知らるとともに、簡易化されたゲームを行うためのルールを選んでいる。 ・チームの特性に応じた役割方を知る とともに、自分のチームの特性に応じた作戦を立てている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型について、簡易化されたゲームで攻守をするためのボール操作やボールを受け取るための動きを身に付けている。 ・簡易化されたゲームで、攻守が入り交じった攻防をするためのボール操作やボールを受け取るための動きができる。
学習活動に即した評価項目	<ul style="list-style-type: none"> ① 練習やゲームに邁んで取り組もうとしている。 ② ルールやマナーを守り、友達と協力して練習やゲームをしようとしている。 ③ 用具の準備、片付けの順に、分担された役割を果たそうとしている。 ④ 相手用具の安全に気を配ろうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ① ゲームを行うためのルールを選んでいる。 ② 自分のチームの特性に応じた作戦を立て、ゲームに生かしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ① パス、キャッチ、シュートをするところがある。 ② 仲間からボールを受け取ることができる場所に動くことができる。

5 指導と評価計画

第六学年	学習の流れ	0	1	2	3	4	5	6	7	8
		オリエンテーション	習得の段階				活用段階			
10	1 学習課題を確認する。 2 学習の進め方やまわりを知る。 3 試しのドリル運動・ゲームをする。	安全な場の準備・準備運動								【大会】
		【ドリル運動】(12分) ・2人組対面パス(1分) ・2人組パス&ラン(3分) ・ポストシュート(3分) ・ランニングシュート(3分) ・だましっこシュート(2分)								
20		バスをつないでシュートを決めよう。				チームで協力してシュートを決めよう。				
		【スキルアップゲーム】(5分) ・だましっこシュート(2対2)				【メインゲーム①(通常ルール)】 ・1試合5分×2 (1試合目:兄チーム 2試合目:弟チーム)				
30		スキルアップゲームでつかんだ動きをゲームに生かそう。								
		【メインゲーム】 ・1試合5分×2 (1試合目:兄チーム 2試合目:弟チーム)				【フィードバック】(5分) ・メインゲームを終えての振り返りと課題練習				
40		【フィードバック】(5分) ・メインゲームを終えての振り返りと課題練習				【メインゲーム②(特別ルール)】 ・1試合5分×2 (1試合目:兄チーム 2試合目:弟チーム)				
	・本時の振り返り(学習カード) ・次時への見通し ・整理運動 ・後片付け									
指導と評価の機会	日・時・日	役割 ③ (観察)	安全 ④ 確認・声かけ	選んで取り組む →① 確認・声かけ	ルール・マナー 協力 →② 確認・声かけ					
	場・場面			作戦 ② 確認・声かけ				ルールの選択 ① 確認・声かけ		
	技 術		基本的なボール操作 →① 確認・声かけ		スペースへの動き →② 確認・声かけ					

6 本時の指導(1/8)

(1) 目標

<態度> ◎用具の準備, 片付けの際に, 分担された役割を果たすことができるようにする。

(2) 展開

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援(○), 評価(☆)	用具・資料
はじめ	10分	1 準備・健康観察を行う。 2 準備運動を行う。 3 めあてを確認する。 場や用具の安全な出し方を知り, 学習の流れをつかもう。	○安全に運動できるよう関節等のストレッチを行い, 必要に応じて指導・助言する。	單元計画指示物
なか	30分	4 場の作り方や用具の扱い方について知る。 5 ドリル運動の内容を確認する。 ・2人組対面パス ・2人組パス&ラン ・ポストシュート ・ランニングシュート ・だましっこシュート	○協力し合って, 安全に準備をさせる。 ☆場や用具の安全に気を配ることができる。(態度) ○ゲームにつながる動きを意識して行うように助言する。 ○適宜動きを止めながら進めることで, 流れを確認できるようにする。 ☆用具の準備, 片付けの際に, 分担された役割を果たそうとしている【態度】(観察)	壁ひ箱 ボール 用具 タイマー
まとめ	5分	6 本時のまとめをする。 ・本時の振り返りをし, 学習カードに記入する。 ・整理運動・後片付け	○板書の感想を記入させる。 ○次時への見通しをもつ ○児童の健康観察を行い, 怪我の有無を確認する。	学習カード

本時の指導 (2~4/8)

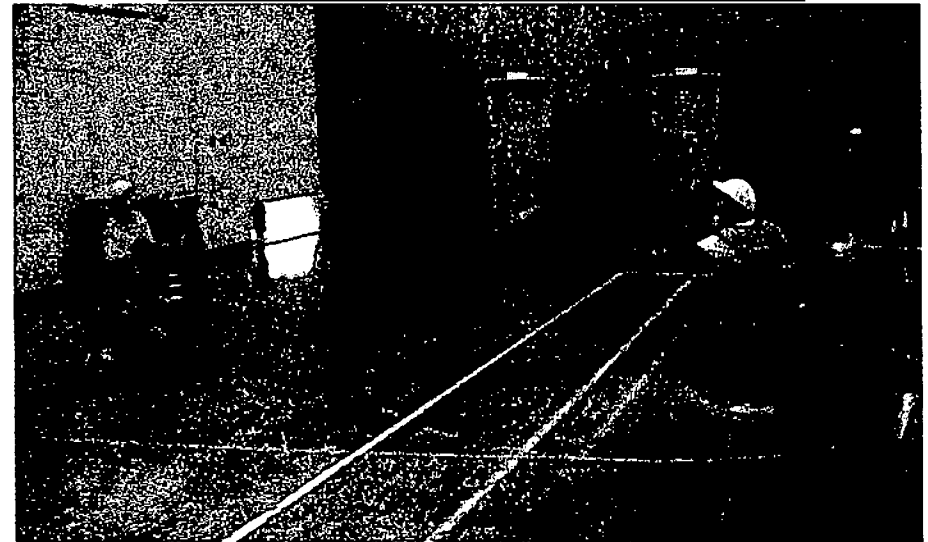
- (1) 目標
 <技能> ③パス、キャッチ、シュートをすることができるようにする。
 <態度> ④場や用具の安全に気を配ろうとすることができるようにする。
 <思考・判断> ⑤自分のチームの特徴に応じた作戦を立て、ゲームに生かすことができるようにする。

(2) 展開

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援 (○), 評価 (☆)	用具・資料
はじめ	15分	1 準備・健康観察を行う。 2 準備運動を行う。 3 ドリル運動を行う。 ・2人組対面パス ・2人組パス&ラン ・ポストシュート ・ランニングシュート ・だましっこシュート	○安全に運動できるよう関節等のストレッチを行い、必要に応じて指導・助言する。 ○ゲームにつながる動きを意識して行うように助言したり、必要に応じて手本を見せたりすることで動きの質を高める。	ビブス 卓球計測器 新聞紙ボール ゴール
なか	25分	4 パスをつないでシュートを決めよう。 スキルアップゲームを行う。 ・だましっこシュート (5分) 【ルール】 差別紙参照 スキルアップゲームでつかんだ動きをゲームに生かそう。 5 メインゲームを行う。 ・1試合5分×2 1試合目：兄チーム 2試合目：弟チーム 【ルール (通常ルール)】 差別紙参照	○ルールを守って安全に取り組んでいるか確認し、個別で随時声かけをする。 ○兄弟チームに審判やタブレットを任せることで、他チームの良い動きを見たり、ルールへの知識を高めたりできるようにする。 ☆パス、キャッチ、シュートをすることができる。 【技能】 (観察・学習カード) ☆自分のチームの特性に応じた作戦を立て、ゲームに生かしている。 【思考・判断】 (観察・学習カード)	得点板 学習カード タブレット

		6 フィードバックを行う。(5分) ・振り返り ・課題練習	○各チームにフィードバックカードを活用させることで、チームの課題や解決方法を可視化して共通理解を図り、次回のゲームに活かせるようにする。 ☆場や用具の安全に気を配ろうとしている。 【態度】 (観察・学習カード)	フィードバックカード
まとめ	5分	7 本時のまとめをする。 ・本時の振り返りをし、学習カードに記入する。 ・整理運動・後片付け	○個人やチームの動きで良かったところを中心に話し合い、学習カードに記入するように伝える。 ○動きの上進が見られたり、話し合いの態度が良かったりしたチームや児童を紹介し、次時への意欲化を図る。	学習カード

メインゲーム内でのシュート場面の様子



本時の指導 (5~7/8)

1) 目標

- <技能> ◎仲間からボールを受けることができる場所に動くことができるようにする。
 <態度> ○練習やゲームに選んで取り組もうとすることができるようにする。

2) 展開

過程	時間	学習内容及活動	指導・支援 (○), 評価 (☆)	用具・資料
はじめ	15分	1 準備・健康観察を行う。 2 準備運動を行う。 3 ドリル運動を行う。 ・2人組対面パス ・2人組パス&ラン ・ポストシュート ・ランニングシュート ・だましっこシュート	○安全に運動できるよう関節等のストレッチを行い、必要に応じて指導・助言する。 ○ゲームにつながる動きを意識して行うように助言したり、必要に応じて手本を見せたりすることで動きの質を高める。	ビブス ④兄弟運動服 新聞紙ボール ゴール
なか	25分	チームで協力してシュートを決めよう。 4 メインゲームを行う。 ・1試合5分×2 1試合目：兄チーム 2試合目：弟チーム 【ルール (通常ルール)】 ※別紙参照 5 フィードバックを行う。(5分) ・振り返り ・課題練習	○ルールを守って安全に取り組んでいるか確認し、随時声かけをする。 ○兄弟チームに審判やタブレットを任せることで、他チームの良い動きを見たり、ルールへの知識を高めたりできるようにする。 ☆仲間からボールを受けることできる場所に動くことができる。【技能】 (観察・学習カード) (予想されるつまずきの例と具体的な支援) ・ディフェンスにマークされているにもかかわらず、ゴール付近から動かない。 ・ゴールから離れればディフェンスを外に引き出し、ゴール付近にスペースができることを個別に声をかけたり、ゲームを止めて確認したりする。 ○各チームにフィードバックカードを活用させることで、チームの課題や解決方法を可視化して共通理解を図り、次回のゲームに活かせるようにする。	得点板 学習カード タブレット フィードバックカード

		6 メインゲームを行う。 ・1試合5分×2 1試合目：兄チーム 2試合目：弟チーム 【ルール (特別ルール)】 ※別紙参照	○ルールを守って安全に取り組んでいるか確認し、随時声かけをする。 ○兄弟チームに審判やタブレットを任せることで、他チームの良い動きを見たり、ルールへの知識を高めたりできるようにする。 ☆練習やゲームに選んで取り組もうとしている。【態度】 (観察・学習カード)	
まとめ	5分	7 本時のまとめをする。 ・本時の振り返りをし、学習カードに記入する。 ・整理運動・後片付け	○個人やチームの動きで良かったところを中心に話し合い、学習カードに記入するように伝える。 ○動きの上達が見られたり、話し合いの態度が良かったりしたチームや児童を紹介し、次時への意欲化を図る。	学習カード

フィードバックを行っている様子



本時の指導 (8/8)

(1) 目標

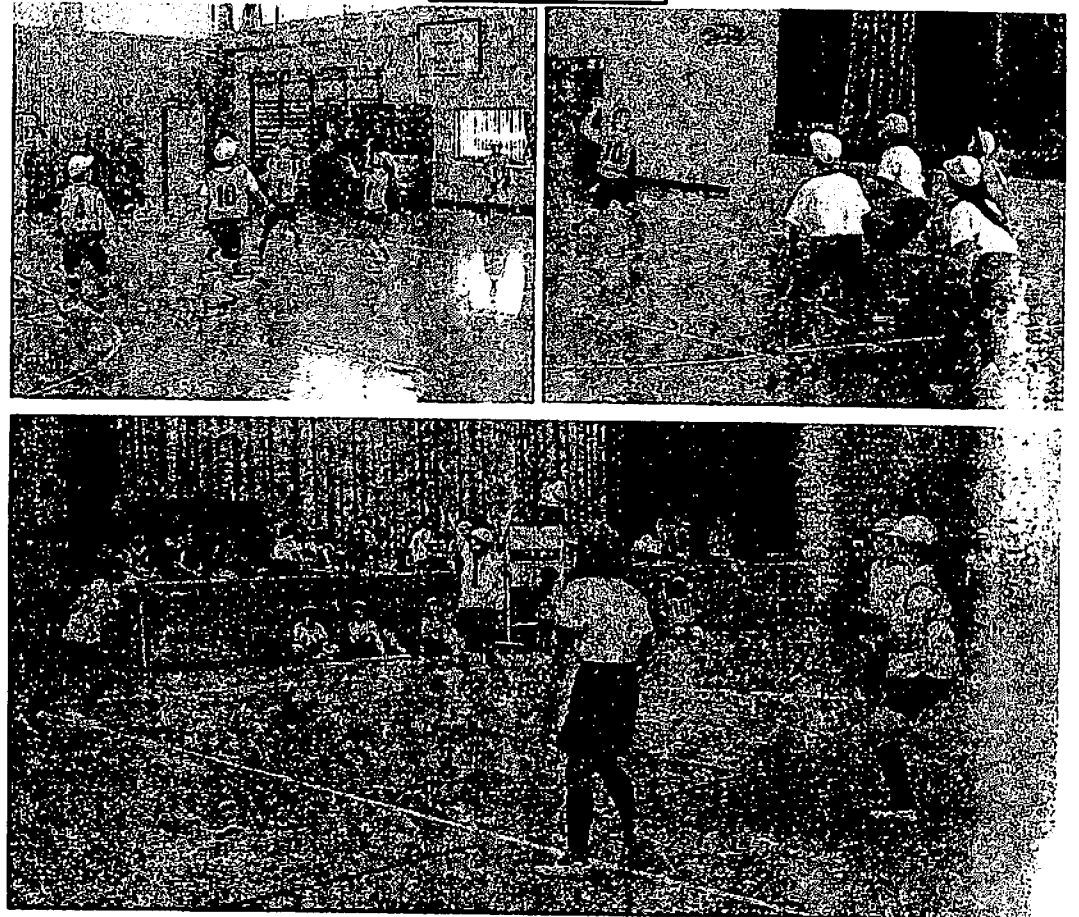
<態度> ◎ルールやマナーを守り、友達と協力して練習やゲームをしようとすることができるようにする。

<思考・判断> ◎ゲームを行うためのルールを選ぶことができるようにする。

(2) 展開

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援 (○), 評価 (☆)	用具・資料
はじめ	10分	1 準備・健康観察を行う。 2 準備運動を行う。	○安全に運動できるよう関節等のストレッチを行い、必要に応じて指導・助言する。	準備運動用指示物
なか	30分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> これまでに学んだことをゲームに生かそう。 </div> 3 作戦を立てる。 ・これまでの練習や試合から、作戦を立てる。 4 メインゲームを行う。 ・1試合5分×4 ・対戦表にそって試合を進める。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 【ルール (通常ルール)】 ※別紙参照 </div>	○今まで練習した内容や試合を想起させることで、作戦を立てやすくさせる。 ○ルールを守って安全に取り組んでいるか確認し、随時声かけをする。 ☆ルールやマナーを守り、友達と協力して練習やゲームをしようとしている。【態度】(観察・学習カード) ☆ゲームを行うためのルールを選んでいる。【思考・判断】(観察・学習カード)	新聞紙ボール ゴール 得点板 タイマー 対戦表 ビブス
まとめ	5分	5 本時のまとめをする。 ・本時の振り返りをし、学習カードに記入する。 ・整理運動・後片付け	○自分ができるようになったことや、上手になったことを学習カードに書かせる。 ○児童の健康観察を行い、怪我の有無を確認する。	学習カード

大会の様子



チーム名

ハンドボール学習カード



日 月

V S

第1試合			第2試合		
ボールにさわった数	シュート数	ゴール数	ボールにさわった数	シュート数	ゴール数

③OA

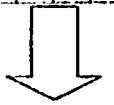
バスを回したか

しつかりセーブできたか

シュートをかわることができたか

ボールを背にたい背にバスをもらいやすい位置に動けたか

チームの陣形



ゲーム中さらに良くからにやぶべきこと1

ハンドボール学習カード

月 日

年 組 名前

め

対面バスの回数 一 回

	第1試合 (通常ルール) (v s)	第2試合 (特別ルール) (v s)
ボールにさわった数		
シュート数		
ゴール数		
試合結果	—	—

本時の振り返り・特別ルールについての感想

自己評価

④OA

ゲームや練習に進んで取り組むことができた	
積極的にボールに触れることができた	
ルールやマナーを守り、仲間と助け合っことができた	
ゲームの勝敗を受け入れることができた	
チームの友達と、考えを伝え合うことができた	
用具の準備や片付けをしたり、用具の安全に気を配ったりすることができた	

本時の指導 (8/8)

(1) 目標

- <態度> ◎ルールやマナーを守り、友達と協力して練習やゲームをしようとすることができるようになる。
 する。
 <思考・判断> ◎ゲームを行うためのルールを選ぶことができるようにする。

(2) 展開

過程	時間	学習内容と活動	指導・支援 (○), 評価 (☆)	用具・資料
はじめ	10分	1 準備・健康観察を行う。 2 準備運動を行う。	○安全に運動できるよう関節等のストレッチを行い、必要に応じて指導・助言する。	卓球コート掲示物
なか	30分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> これまでに学んだことをゲームに生かそう。 </div> 3 作戦を立てる。 ・これまでの練習や試合から、作戦を立てる。 4 メインゲームを行う。 ・1試合5分×4 ・対戦表にそって試合を進める。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 【ルール (通常ルール)】 ※別紙参照 </div>	○今まで練習した内容や試合を想起させることで、作戦を立てやすくさせる。 ○ルールを守って安全に取り組んでいるか確認し、随時声かけをする。 ☆ルールやマナーを守り、友達と協力して練習やゲームをしようとしている。【態度】(観察・学習カード) ☆ゲームを行うためのルールを選んでいる。【思考・判断】(観察・学習カード)	新聞紙ボール ゴール 得点板 タイマー 対戦表 ビブス
まとめ	5分	5 本時のまとめをする。 ・本時の振り返りをし、学習カードに記入する。 ・整理運動・後片付け	○自分ができるようになったことや、上手になったことを学習カードに書かせる。 ○児童の健康観察を行い、怪我の有無を確認する。	学習カード

大会の様子

