

第6学年 体育 学習指導案

令和5年10月11日（水）第5校時
大田区立松仙小学校 6年1組 31名

校内研究のテーマ

主体的に学び合う楽しい体育学習

～児童がすすんで運動に取り組み、仲間との学び合いを通して～

1 単元名

ボール運動領域 ゴール型「ハンドボール」～力を合わせて 一致団結ハンドボール～

2 単元の目標及び単元の評価規準

観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の目標	ハンドボールの楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、工夫されたゲームを行うことができるようになる。	ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。	運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりする。
単元の評価規準	① ハンドボールの行い方や動きのポイントについて理解し、運動したりワークシートに書いたりしている。(知識) ② 近くにいるフリーの味方にパスをしたり、得点しやすい場所に動いたりすることができる。(技能) ③ ドリブルをして移動することができる。(技能) ④ 得点しやすいところへ移動し、パスを受けてシュートを行うことができる。(技能) ⑤ シュートする相手と、ゴールの間に素早く入ることができる。(技能) ⑥ 作戦通りに動くことができる。(技能)	① 誰もが楽しくゲームに参加できるように、ルールを工夫している。(思考・判断) ② 自己やチームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認している。(思考・判断) ③ 自己や仲間が行っていた動きやボール操作、役割について、考えたことを他者に伝えている。(表現)	① ゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。(愛好的態度) ② ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。(共生) ③ ゲームを行う場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たしている。(責任・参画) ④ ゲームの勝敗を受け入れている。(公正・協力) ⑤ ゲームや練習の際に、使用する用具などを片付けたり場の整備をしたりするとともに、用具の安全に気を配っている。(健康・安全)

※本単元では、網掛け部分にしばって評価を行う。

3 指導観

(1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領（平成29年7月告示）体育〔第5学年及び第6学年〕のE「ボール運動」の、

- (1) ア ゴール型では、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすること。
- (2) ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えること。
- (3) 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすること。

を受けて設定した。

本単元では、第1時でボールの投げ方と捕球の仕方を確かめ、安全に運動に取り組めるようボールの扱い方を知り、試しのゲームに取り組む。また、ルールをより簡易化した試しのゲームを通して、児童がハンドボール自体になじめるようにする。第2時では、教室でクラスの学習ゴールイメージを明確にして、ハンドボールのルールの工夫やチームの課題などを話し合うようにする。第3・4時では、ゲームに勝つことをより意識してゲームに取り組む。第5～7時では、シュートしたり味方にパスを出したりするボール操作と、空いているスペースに動いてパスを受け取るボールを持たないときの動きについて、作戦を生かしてゲームに取り組む。その際、ゲームに勝つための方法について考えたり、チームで伝え合ったりすることで、作戦や練習方法を選び、チームの課題を解決することを目指す。なお、本単元では攻め方に関する作戦を選んだり考えたりすることを重視し、守り方に関する作戦については、児童から必要なものとして意見が出された場合に用いることとする。

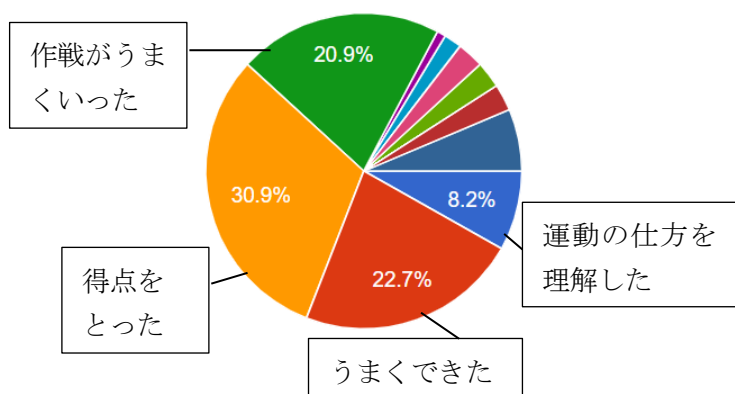
(2) 児童の実態

6年1組の児童は、男女での関わりはあるがグループ学習になると男女分かれて、学習する傾向がある。本単元では、教師がグループを意図的（事前のチーム分けアンケートや日頃の様子を参考）に組むことで児童の関わりを広げられるようにした。休み時間の様子を見ると男子はボールを使った遊びが好きな傾向にあり、ボールの操作に慣れている児童が多いと感じる。下記のアンケート結果①や、1学期の体育の授業の様子から、児童が運動をして楽しいと感じるのは、「うまくできた」「得点をとった」ときであると推察することができた。そこで、今回のハンドボールで、男子だけではなく女子も含めて「シュートが打てた」「得点ができた」という経験をさせ運動の楽しさを味わわせていきたい。そのために、全員がシュートを打てる機会を多く作れるようなルールの工夫や掴みやすいボールで用具の工夫を行う。（※HIJK）

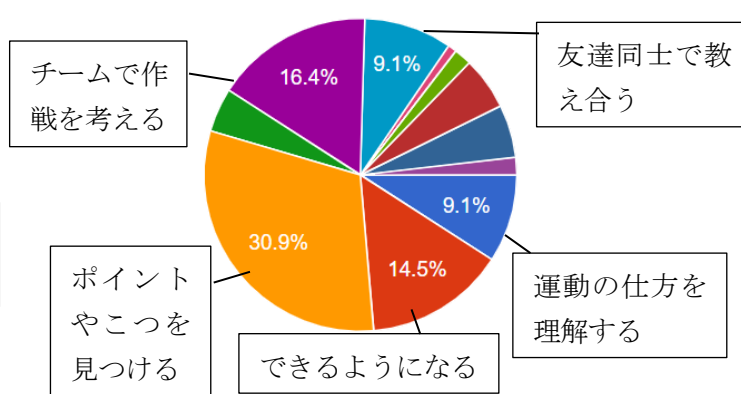
1学期の「マット運動」「鉄棒運動」、2学期の「跳び箱運動」では、グループ（2～3人）で、教え合ったり、見合ったりしながら学習する様子が見られた。下記のアンケート結果②からも、「友達同士での教え合い」や「チームで作戦を考える」ことが、楽しむために大切なことであると児童は感じている。本単元では、学習カードをつなげることで、必然的にチームのメンバーで顔を合わせて話し合いを行ったり、練習カードを用意してチームで選べるようにしたりすることで、チームで協力して活動できるようにする。（※DEFG）

6年生児童を対象とした事前アンケートの結果(7月中旬実施)は以下の通りである。

① ボールを使った体育の授業で楽しいときは、どんなときでしたか？



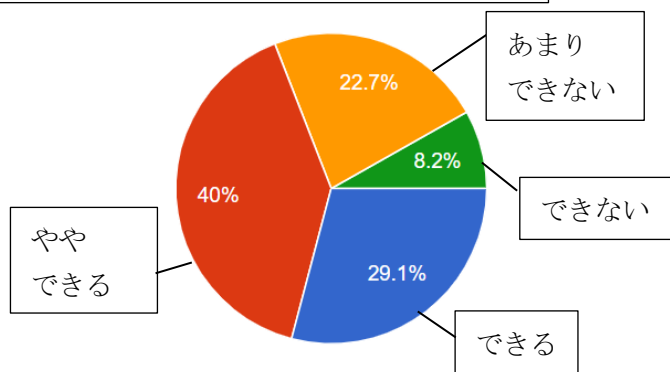
② ボール運動でより楽しむために大切なことは何ですか？



①の結果からボールを使った体育の授業で楽しいときは、「得点をとった」、「うまくできた」、「作戦がうまくいった」、「運動の仕方を理解した」が上位となった。ボール運動の学習では、児童が「得点をとること」や「うまくできること」が楽しさに直結する(50%以上)ことが分かり、得点をとれるような手立て(※LM)やうまくできるための練習方法の工夫(※C)を学習計画に取り入れる必要がある。ゲームでは、攻撃優位な人数の工夫などを手立てとして授業展開していく。

②の結果からボール運動でより楽しむために大切なことは、「ポイントやコツを見つける」、「チームで作戦を考える」、「できるようになる」、「運動の仕方を理解する」、「友達どうして教え合う」が上位となった。できるようになるために、ポイントやコツを見付けられるようにする手立てを講じていく。学級のロードマップを作成することで、学習目標や学習内容を示し、学んだことを視覚的に提示できるようにする。(※A)学び合いの工夫では、練習カードや作戦ボードを活用し、チームで作戦を考えることや友達同士で教え合うことでゲームに生かせるようにする。

③ 友達にうまくなるための方法を具体的に伝えることができますか？



③の結果から肯定が7割、否定が3割と友達にうまくなるための方法を伝えることができないことが実態として明らかになった。児童が運動を通して、友達同士の関わりの中で伝えるための手立てを考えていく必要がある。そのために、チーム共通の学習カード(円陣くん)を活用して、視覚的かつ効果的に伝え合いができるようにする。

(3) 教材観

○運動の特性

【一般的特性】

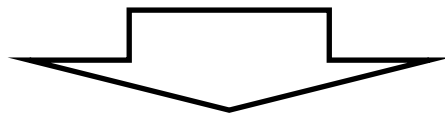
- ・攻守が入り混じるコートの中で、連携してゴールに向かってボールを運び、得点をしたり、それを防いだりして、攻防を競い合うことができる運動である。
- ・ルールや作戦を工夫し、集団対集団の攻防によって仲間と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わうことができる運動である。
- ・他のゴール型の教材と比べておもいっきりシュートをすることができ、得点を取る喜びを味わいやすい教材である。
- ・仲間と作戦を考え、実行したり協力したりしてゲームに取り組める運動である。
- ・シュートやパスなどの基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けることができる運動である。

【児童から見たハンドボールの特性】

- ・初めて経験する児童が多いため、経験値による差があまりない中で取り組むことができる運動である。
- ・ボールの大きさが小さく、児童にとって投げやすいため、シュートやパスの機会が増え、投力の向上を期待できる運動である。

課題解決の視点

- ① 主体的に取り組むための工夫
- ② 学び合うための工夫
- ③ できたと実感するための工夫



○テーマに迫る手立て

主体的に取り組むための工夫	A 学級のロードマップの作成 ・ 2時間目にクラスのゴールイメージをみんなで考えて共有する時間を確保する。学習の最初に、ゴールイメージを共有することで、その姿に向かって学習を進めていく。 B 単元計画 ・ 1時間目に試しのゲームを行い、2時間目のロードマップ作成時間でルールを児童と話し合って作っていく。3・4時間目では総当たり戦を設定して多くのチームと対戦して、チームの特徴をつかむ。5・6・7時間目では、対抗戦を設定して自分たちが立てた作戦が実行できるか試せるようにする。 C 練習カード ・ チームの課題に応じた練習方法を児童が選択できるようにするために、めあてや練習方法がいくつか例示された作戦カードをチームごとに渡す。練習カードは7枚ありチームの実態に合わせて、選択できるようにする。
学び合うための工夫	D 円陣くんの活用 ・ 個人カード（1人1枚）をチームの人数分（5人か6人）連結させることで必然的にチームで円になって話し合いを行えるようにした。連結させたものを円陣くんと名付けた。円陣くんの真ん中にはチームカード、円陣くんの裏側には練習カード、作戦ボードを貼ることで、必要なものを1つにまとめて児童が管理しやすいようにした。 E 作戦ボードの活用 ・ 白紙をラミネートしたボード（作戦ボード）にホワイトボードマーカーで書き込むことで、作戦の内容やチーム全体と個人の動きを視覚的に理解できるようにする。試合前の確認や振り返りで使用する。 F チーム編成の工夫 ・ $31 \cdot 32 \text{ 人} \div 6 \text{ チーム} = 1 \text{ グループ } 5 \sim 6 \text{ 人 (コート内 4 人)}$ ・ 3コートで試合を行うため、待ちチームがないように6チームの設定とした。コート内の人数は4人、その他は外から見てアドバイスを伝えられるようにする。 ・ 教師がアンケートを基に技能や対話力に配慮したチームを編成する。 G チームタイムの設定 ・ ゲーム前にチームタイムを設定した。円陣くんを使ってチームの作戦を確認したり、チームに必要な練習を選んで行ったり、チームで選択して活動できるようにする。
できたと実感するための工夫	H クラスの実態に応じたルールの工夫 ・ ハンドボールの楽しさである「シュートすること」「得点を決めること」を全員が味わえるように教師と児童が話し合いルールを工夫していく。

I はじめのルール

- ・人数：4対4
- ・時間は前後半3分
- ・ゴールに入ったら1点
- ・コートの外にボールが出たら相手ボール
- ・パスをしてボールを運ぶ

J 期待されるルールの広がり

(例)

① キーパーをつけてもよい。

→攻め4人、守り3人となり攻撃優位な状況とする。

② 得点を入れた人数に応じて、ボーナスポイントが入る。

→全員がシュートを打つチャンスをつくることができる。

K ボールの工夫

- ・当たっても痛くなく、手に吸い付きやすい素材でできているボールを使用する。適度に空気を抜いて、ボールをつかんだりキャッチしたりしやすいようにする。

L 準備運動・補助運動（リズムウォーミングアップ）

- ・準備運動では、一人1つ長いタオルを使ってボールの投げ方を確認できるようにする。
- ・基礎的な技能の向上を図るため、全体でパス練習・シュート練習を補助運動として行う。

M 振り返りタイム

- ・次のゲームの作戦や練習を考えるために、チームごとに振り返りをした後、個人のワークシートで個人の振り返り時間をとる。個人の振り返りでは、シュートをしたことができたか、得点を決めることができたかを記入する。

4 単元の指導計画と評価計画（全7時間）

時間	1	2	3	4	5	6 (本時)	7
学習段階	知る		つかむ		深める		
ねらい	・ハンドボールの行い方を知る。知 ・ゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。主	・ハンドボールのルールを工夫する。思	・味方にパスを回したり味方からパスを受けたりすることができる。技 ・使用する用具の安全に気を配ろうとする。主	・フリーの味方にパスを出したり、ボールを受けられる場所や得点しやすい場所に動いてパスを受けたりする。技 ・誰もが楽しくゲームに参加できるようにルールの工夫などをしている。思	・自己やチームの特徴に応じた作戦や練習方法を選んでいく。思 ・仲間の考えや取組を認め、ゲームの勝敗を受け入れようとしている。主	・自己やチームの特徴に応じた作戦や練習方法を選んでいく。思	・チームの作戦を生かした位置取りや、パスやドリブル、シュートによって得点につなげることができる。技 ・課題解決のために自己や仲間の考えたことを他者に伝える。思
学習活動	1 場・用具の準備 2 めあての確認 ハンドボールの行い方を知ろう 3 準備運動・補助運動 4 補助運動の内容や学習の進め方を知る 5 補助運動に取り組む 6 ゲームの行い方やルールについて確認する 7 試しのゲーム①（総当たり戦） 8 整理運動 9 振り返り 10 片付け	1 めあての確認 ハンドボールのルールを工夫しよう 2 単元で身に付けたい動きを考える（クラス） 3 ルールの確認や工夫 4 チームの現状と課題を把握する→次回のチームのめあてを決める 5 自己の現状を知り、課題を把握する→次回の個人のめあてを決める	1 場・用具の準備 2 めあての確認 勝つための方法を考えよう 勝つための方法を考えよう 作戦や練習を生かしてゲームをしよう 作戦や練習を生かしてゲームをしよう 作戦や練習を生かしてゲームをしよう 3 準備運動・補助運動 4 ゲーム② 5 課題を解決するための練習方法を確かめる 6 チームタイム 7 ゲーム③ 4 ゲーム④ 5 課題を解決するための練習方法を確かめる 6 チームタイム 7 ゲーム⑤ 4 チームタイム① 5 ゲーム① 6 チームタイム② 7 ゲーム① 4 チームタイム① 5 ゲーム② 6 チームタイム② 7 ゲーム② 4 チームタイム① 5 ゲーム③ 6 チームタイム② 7 ゲーム③ ※ 総 当 た り 戦 ※ 対 抗 戦 8 整理運動 9 振り返り（チーム→個人→クラス全体） 10 片付け				
評価	① 学習カード		② 運動の様子	② 運動の様子			⑥ 運動の様子
の思		① 学習の様子		① 学習カード	② 学習カード	② 運動の様子 学習カード	③ 学習カード
重点			⑤ 児童の様子		① 児童の様子		

※太枠は「記録に残す評価」、その他は「指導に生かす評価」とする。

5 本時の活動計画（6/7）

（1）本時の目標

- ・ゴールに向けてシュートを放つことができる。【知識・技能】

◎自己やチームの特徴に応じた作戦や練習方法を選び、自己の役割を確認している。【思考・判断・表現】

- ・ゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。【主体的に学習に取り組む態度】

（2）本時の展開

○児童の主な学習活動 C：予想される児童の思いや考え	*教師の指導・支援 ☆評価規準（評価方法）【観点】
○場・用具の準備（3分） ・ゴール・コート・得点板 ・ビブス・ボール ○めあて、学習の流れの確認（2分） ㊟ 作戦や練習を生かして、ゲームをしよう。 ○準備運動・補助運動（5分） ・リズムウォーミングアップ ・パス ・シュート	*安全に気を付けて、協力して取り組んでいる児童を賞賛する。 *自分のチームや相手のチームに応じて作戦を立てるように伝える。 *運動で使う体の部位を意識できるように声をかける。 *一人一枚長いタオルを用意して、投げ方の確認や肩のストレッチを行う。
○主運動① 【チームタイム①】（2分） ・前時を振り返り、作戦を確認する。 C: 前は、パスがうまくつながらなくて得点が取れなかったから、動きながらパスをする練習をして、みんながシュートを決められるようにしよう。 C: 前の試合で速攻が有効だったから、遠くの相手へのパスができるように練習しよう。 【ゲーム①】（7分） ・前半3分ー1分（休憩、メンバー確認）ー後半3分	*前時の試合の振り返りで決めた作戦や練習の内容を確認し、試合のイメージをもてるように声をかける。 *【チームタイム】では、負けが続いているチームの話し合いに積極的に入り、勝つためにどうすればよいのかを共に考える。 *【ゲーム】では、作戦を効果的に使っているチームへの称賛を積極的に行う。加えて、良い動きやプラスの声掛けができていることを称賛したり、作戦が正しく機能しているか指導したりする。
○主運動② 【チームタイム②】（5分） ・試合内容を振り返り、作戦を考える。 ・チームによっては、後半に向けて練習を行う。 【ゲーム②】（7分） ・前半3分ー1分（休憩、メンバー確認）ー後半3分	*試合を外から見ている児童はアドバイスを伝えられるようにする。 ☆自己やチームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認している。（思・判・表②）【観察・カード分析】
○整理運動（2分） ○振り返り（6分） ・チーム→個人→全体 C: 今回の試合では、チームタイムでの練習の成果が出てパスが上手につながった。シュートが全員打てなかったから、次はシュートチャンスを作りたい。 C: 今回の試合は、速攻を意識しすぎて、パスがうまくつながらなかった。声かけも大切にしたい。 ○片付け（6分）	*使った部位を意識してほぐすように声をかける。 *チームごとに話し合い学習カードにまとめる。観点をしぼってスムーズに話し合えるようにする。その後、個人の学習カードで振り返りを行う。 *全体では、ロードマップをもとに、振り返りを行う。 *協力して素早く片付けられるように声をかける。