

1 単元名 ボール運動（ゴール型） 「フリーシュートハンドボール」

2 単元について

(1) 一般的特性

【機能的特性】

- ・ドリブルやパスなどのボール操作で相手コートに侵入し、シュートを放ち、一定時間内に相手チームより多くの得点を競い合うことに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。
- ・ハンドボールはサッカーを大衆のスポーツへとするために考案された競技であり、ルールはサッカーに近いもので行うがボールを手で自由に扱うことができる。そのため、様々なパスや思いきったシュートで攻めたり、様々な防御の仕方での勝敗を争ったりするところにある楽しさがある。

【構造的特性】

- ・ドリブルやパス、シュートなどの技能と、チーム内で協力し合って攻撃や防御などを行うなどの集団的スキルからなる運動である。

【効果的特性】

- ・2チームの選手が入り乱れ、時には身体接触をとめないながらゲームを展開するのでボールコントロールはもちろん、相手や味方の動きを把握しそれらに対応した素早い身のこなしが必要となるため巧緻性や敏捷性、スピード、全身持久力を高めることができる。さらに攻守の切り替えや空間を作り出す動きが重要になるので、ゲーム展開を予測する判断力も養うことができる。

(2) 児童からみた特性

- ドリブルやパスなどでボールを進め、シュートが決まった時に大きな喜びを味わうことができる。
- 集団で作戦を立て試合に臨む過程や結果に楽しさや達成感を味わうことができる。
- 攻撃面のチーム貢献だけでなく、守備（ディフェンスでのボールカット・ゴールキーパーのセーブ）でのチーム貢献で楽しさや喜びを感じることができる。

【関心・意欲を低下させる阻害要因として考えられること】

- △攻撃において、パスやキャッチがうまくいかず、シュートにつながらないとつまらない。
- △ボール運動の経験が少ない児童にとってはスピードボールや身体接触への恐怖心がある。
- △ゴールキーパーで得点されてしまった時に責任を感じて嫌になることがある。

(3) 児童の実態（男子17名、女子19名、合計36名）

診断的授業評価

項目名	Mean（単元前）	評価
たのしむ（情意目標）	12.314	3
学び方（思考・判断）	12.057	5
できる（運動目標）	10.971	3
まもる（社会的行動目標）	13.6	4
合計得点	48.942	4

※心理的充足：1 時間外練習：3 授業前の気持ち：2

栗源小独自アンケート

項目	1 肯定	2 やや肯定	3 やや否定	4 否定
① 体を動かすこと	19	9	4	2

② 体育でできなかったことができるようになったこと	11	11	5	7
③ 運動のポイントやコツを意識	15	15	3	1
④ 運動の仕方を工夫	12	14	6	2
⑤ 友達に動きについて質問する	14	13	5	2
⑥ 友達に動きについて伝える	14	12	6	2
⑦ ⑤⑥は好きか	20	9	1	4
⑧ めあてをもって取り組んでいる	10	11	7	6
⑨ 難しい技に挑戦	24	7	1	2
⑩ 準備や後片付けを進んで行っている	18	11	1	4
⑪ 安全に気を付けて運動	24	6	0	4
⑫ 体育は好きか	18	6	3	2
⑬ ハンドボールは好きか	4	7	5	12
⑭ ハンドボールをやったことがあるか	0	0	0	34
⑮ ハンドボールの学習で心配なこと	・やり方を知らない。 ・けがをしそう。			
⑯ ハンドボールの学習で楽しみなこと、頑張りたいこと	・ボールを投げるのがうまくできるようになりたい。 ・シュート練習をしたい。 ・コツをつかみたい。 ・みんなで教え合う、見せ合うなど。 ・意見を出し合うときに、自分から意見を言えるようにしたい。			

本学級の児童は、3年生～5年生の時にコロナ禍に遭い、密になる運動が制限された時期がある。特にボール運動は、友だちとのかかわりや接触の多い運動であるため、控えなければならないことが多くあった。また、ハンドボールの学習は、5年生までに実施していないこともあり、ほとんどの児童がハンドボールを知らない。一方で、本校体育館を使用した社会体育によるミニバスの活動があり、本学級の児童も3分の1程度が加入していた。そのため、バスケットボールについては技能が高かったり、ルールをよく知っていたりする児童が一定数いる。

(4) 指導観

上述した実態を踏まえ、苦手な児童も得点を入れやすく、運動に関する知識の差が少ないハンドボールをゴール型では扱うこととした。さらに、ボールの扱いが得意な児童も苦手な児童もかわり合いながらチームで作戦や練習を工夫していけるようにするため、以下の手立てを講じる。

○運動技能の差を補うための教材やルールの工夫

苦手な児童でも得点を決めやすくするため、ゴールエリアの中にフラフープを置き、フラフープ内をセーフティゾーンとする。フラフープ内でパスを受けた児童は、フリーでシュートを放つことができるようになる。また、各自最初の得点を10点とし、次の得点から1点とする。さらにチーム全員が得点するとボーナス点を与える。作戦や練習は、このルールを生かしたものになることが予想され、チーム全員がかかわり合いながら様々な工夫をしやすいものとなる。

○作戦や練習が試合に生きるようにするための学習過程の工夫

これまでのボール運動では、授業の前半に作戦を立てたり練習をしたりしてから、後半にゲームをする流れが多く実践されてきたと考える。ゲームをした後、記憶の新しいうちに反省点を話し合い、チームの課題をもとに作戦や練習を考えられるようにするため、授業の前半に試合を行い、後

半に反省の話し合いと必要な練習をする。また、作戦盤は必要に応じて使用できるようにするが、作戦盤で磁石を動かしたりコート図に動きを書き込んだりするだけでなく、コートで実際にポジションについてみたり実際に動きを確認したりするように促し、作戦が練習に結びつき、試合に生きるようにしていく。さらに、単元の終わりに大会を位置付け、単元途中のゲームは練習試合であることを強調することで、勝敗よりチームがうまく機能することに視点を置いてゲームができるようにする。

3 単元の目標

- ゴール型（ハンドボール）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、簡易化されたゲームをすることができるようにする。（知識及び技能）
- 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。（思考力、判断力、表現力等）
- ゴール型（ハンドボール）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ができるようにする。（学びに向かう力、人間性等）

4 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 ハンドボールのルールを理解している。 ② フリーの味方にパスを出したりシュートしたりする仕方を理解しているとともにそれを行うことができる。 ③ ボールの保持者と自分の間に守備者が入らないように移動することができる。	① ルールを工夫している。 ② 自分のチームの特徴に応じた作戦を立て、練習を工夫し、試合に生かしている。 ③ 自己や仲間が行っていた動きの工夫を見付け、動作や言葉で他者に伝え、活用する。	① ハンドボールに積極的に取り組もうとしている。 ② ルールやマナーを守り、仲間と助け合おうとしている。 ③ 場の設定や用具の片付けなどで、分担された役割を果たそうとしている。 ④ 勝敗を受け入れようとしている。 ⑤ 仲間の考えや取組を認めようとしている。 ⑥ 場や用具の安全に気を配っている。

5 指導と評価の計画

時間	1	2	3	4	5 本時	6	7	8
0	オリエンテーション ・学習の見通しをもつ ・安全の約束の確認 ・チーム分け ・ルールの確認 ・試しのゲーム	安全な場の準備→整列・安全・健康観察→準備運動						
		本時のねらい（学習課題）の確認						
		ゲームを通して課題を見つけよう	ゲームを通して出てきた課題から、ルールを作ろう。	ゲームをして、チームに必要な練習をしよう。	攻防の面白さを味わうことができるようにルール修正を行いながら、ゲームをしよう。		ハンドボール大会を開催しよう。	
		個人めあての設定	課題を出す ・個人で ・チームで 全体で共有 新しいルールを決定	個人めあての設定				
		メインゲーム ゲーム→振り返り→ゲーム		メインゲーム ゲーム→課題(作戦)→ゲーム				
		チームに必要な練習						
振り返り共有 整理運動 健康観察	振り返り→共有→整理運動→ 整列・健康観察→片付け							
4 5								
知・技				① 観察			③ 観察	② 観察
思			① 観察・カード		② 観察・ICT	① 観察・カード	③ カード・ICT	② カード・ICT
主	⑥ 観察	① 観察		② 観察	⑤ 観察・ICT		③ 観察	④ 観察

6 本時の指導（5／8）

（1）目標

- ◎ 自分のチームの特徴に応じた作戦を立て、練習を工夫し、試合に生かすことができる。

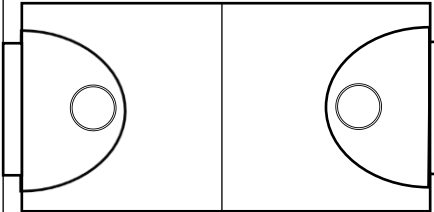
（思考力、判断力、表現力等）

ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。

（学びに向かう力、人間性等）

（2）展開

過程	時配	学習内容と学習活動	指導（○）・評価（☆）	用具・資料
はじめ	5	1 集合、挨拶、準備運動、健康観察をする。準備をする。	○ 児童の健康状態を把握する。 ○ 見学者がいる場合には、状況により指示を出す。 ○ 準備運動を丁寧に行わせ、けがの防止につなげる。	
	2	2 本時のねらいを確認する。 ゲームをして、チームに必要な練習をし、チーム力を高めよう。	○ 前時の学習を振り返り、本時のねらいを全体で確認する。	掲示物

なか	5 3 学習のねらいをもとに、個人のめあてを設定し、共有する。 15 4 ゲームを行う。 【ルール】 ・キーパーをつける。 ・ゴールエリアにフラフープを置き、セーフティゾーンにする。  ・ドリブルはなし。 ・チーム全員が得点を入れたらボーナス点が入る。 ・各自最初の得点を 10 点、次の得点から 1 点とする。全員白帽子で始め、点を決めたら赤にする。 【予想される変更、追加ルール】 ・最初の得点を変更する。 ・ボーナス点を変更する。 ・セーフティゾーンからのシュートとゴールエリアの外からのシュートの得点を変える。 ・ゴールエリアの外からのシュートをなしにする。 など ○課題を確認する。 ○ゲームを行う。 【第一試合】 6 分 ※ 6 チーム、3 コートで行う。 ※ 審判はつけずセルフジャッジで行う。 ○課題を確認する。 ○ゲームを行う。 【第二試合】 6 分 13 5 試合を振り返り、作戦や練習方法を考え、練習する。 【予想される児童の練習】 ○セーフティゾーンでパスを受けてシュートをする練習。 ○セーフティゾーンから、キーパ	○ 苦手な児童でもチームの一員として、活躍できることを伝え、自信をもって個人のめあてがもてるようにする。 ○ 欠席や遅刻、早退が多い実態も踏まえて、チーム編成を行う。 ○ チームが機能している様子をみとり称賛する。 ○ 試合の様子からチームの課題を把握しておき、課題がわからない児童に助言できるようにする。 ○ ミスをした児童へ、肯定的な言葉掛けができている児童を称賛する。 ☆ ゲームの中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取組を認めようとしている。 【態度】（観察・ICT機器） 仲間の意見や取組を否定的に捉えてしまう児童には、肯定的な見方・考え方の視点がもてるように助言する。 ○作戦盤で確認するのみになっているチームには、実際に動きながら確認するよう助言する。 ☆ 自分のチームの特徴に応じた作戦を立て、練習を工夫し、試合に生かすことができる。 【思・判・表】（観察・学習カード・ICT機器）	タイマー 作戦ボード 掲示物
----	---	---	----------------------------------

		ーに止められないようにシュートをする練習。 ○DFをかわしてパスをつなぐ練習など	チームの特徴や課題に合った作戦や練習方法が話し合えていないチームには、コーチングの視点で助言する。	
まとめ	5	6 本時のまとめをする。 ・本時の活動を振り返り、ゲームや練習についての感想を伝え合う。 ・整理運動をする。 ・健康観察、整列、挨拶をする。 ・後片付けをする。	○ 学習カードの観点に従って自己評価するよう助言する。 ○ 仲間の良い動きや声掛けを発表するよう言葉掛けをする。 ○ 他チームのプレイに対して、称賛の声を掛けている児童を大いに褒め、称賛の輪が広がるよう声を掛ける。 ○ ゲームを行ってみて良かったところだけでなく、できなかったことや困ったことなど、感想を伝え合う。 ○ 使った部位をゆっくりほぐすようにする。また、けががないかも確認する。 ○ 健康観察を行い、次時の学習を確認する。 ○ 協力して安全に片付けをするよう伝える。	学習カード

場の設定

