

1 日時 2023年（令和5年）10月27日（金） 4校時

2 学年 第3学年1組 （計35名）

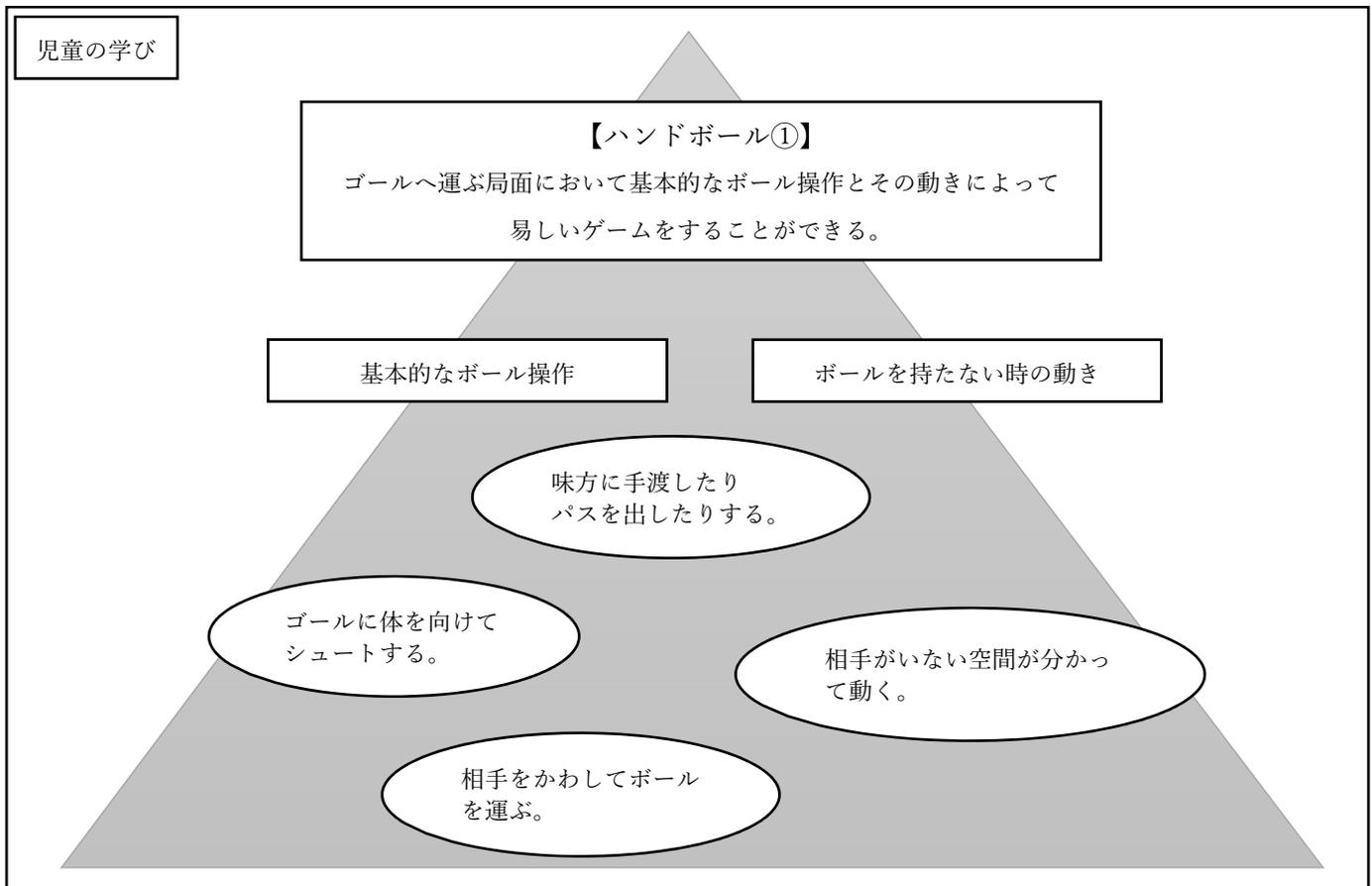
3 単元名 「ボールをつなげてシュートしよう」（E ゲーム、A ゴール型ゲーム）

4 単元について

(1) 単元の捉え方

ゴール型ゲームは、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、コート内で攻守入り交じって、ボールを手や足でシュートしたり、空いている場所に素早く動いたりする易しいゲーム及び陣地を取り合って得点ゾーンに走り込むなどの易しいゲームを行う単元である。

その中でもハンドボールは手でボールを扱うため、ドリブルやパスなどのボール操作がしやすく、ゴールの形を工夫することで、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ができる運動である。また、2学年で学習した「宝探し（鬼ごっこ）」の既習事項を生かして、空いている場所を見つけ、相手を交わしてゴールに向かったり、空いている場所でパスを受けシュートを打ったりすることができれば多くの得点を取ることが可能となる。この学習内容は、今後の高学年のボール運動への学習に生かすことができる。



(2) 児童の学びの姿 【体育についての意識・技能調査】

	肯定的回答	否定的回答
①運動は好きですか。	88%	12%
②体育の授業は楽しいですか。	97%	3%
	ボールを使うから。 走っているから。 がんばったから。 技ができるようになったから。 みんなの役に立てたから。 みんなで協力したから。 みんなが笑顔だから。	運動会の練習が嫌だったから。
③ボールを使ったゲームが楽しみですか。	85%	15%
	ボールを使った運動が好きだから。 ボールで遊ぶことが好きだから。	ボールを使った運動が苦手だから。 苦手でできるかわからないから。
④縦 1m 横 90cm の四角の中にレジボールを入れる。	2 回とも入った…9% 1 回入った…61%	

アンケートの結果から、運動が好きな児童が多い。体育の授業にも関心が高い児童が多数を占めている。休憩時間にも外でドッジボールや鬼ごっこをする児童は多い。

しかし、中には投げるのが嫌いというように、ボール運動に対する苦手意識をもっている児童もいる。前学年で「的当てゲーム」を行ったが、狙った場所に正確に投げたり相手からのパスを捕ったりすることに課題もある。また、友達に責められるわけではないが、自分ではできないと自己肯定感が低い児童もいる。

(3) 授業づくりの意図

【課題発見・解決】

- 単元で学習したことを生かせるように学年で行うハンドボール大会を目標に設定する。
- 自分やチームの課題を把握することができるように、毎回の試合分析シート（攻撃回数、シュート回数、シュートを打った場所）を記録したものを用意しておく。

【場や教具の工夫】

- 基本的なボール操作を身に付けさせるために、パス練習に特化したドリルゲームに取り組むことができる場の設定をする。
- ボールを持ったまま突破したり、相手がいない場所を見つけて動いたりすることができるように、動画を使って自分たちの試合での動きを振り返ったり、相手がいない場所についての共有をしたりする時間を設ける。
- チームの課題に気づき、多くの得点をとるために、ボールを持ったまま突破することに課題がある場合は①のコート、相手がいない場所（スペース）を見つけて動くことに課題がある場合は②のコートを中心的に練習できるようにする。
- シュートチャンスを増やしたり、得点しやすくしたりするために大きめのゴールを2つ設置する。
- ボールを投げたり捕ったりすることへの苦手意識を軽減するため、扱いやすいレジボールを用意する。

【多様なかわり】

- チームの実態や課題に気付くことができるように、試合をしている様子の動画を振り返り、適した練習方法について話し合う時間を設ける。
- 自分の課題に気付くことができるように、試合をしている様子を ICT で記録する時間を設ける。

5 単元目標と評価規準

	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
単元目標	ゴールへ運ぶ局面において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、ハンドボールのゲームを行うことができるようにする。	規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を立てたり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。	運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動したり、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ることができるようにする。
	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
評価規準	①味方にパスを出したり、シュートを打ったりすることができる。 ②相手がいない空間（スペース）について言ったり書いたりしている。 ③相手がいない空間（スペース）を見つけて動き、パスをもらうことができる。	①ハンドボールの攻め方を知り、簡単な作戦を立てたり、選んだりしてゲームに生かしている。 ②ハンドボールの行い方を知り、楽しくゲームができる規則や練習方法を伝えている。	①ハンドボールに積極的に取り組みようとしている。 ②規則を守り、誰とでも仲良くしようとしている。 ③ハンドボールの勝敗を受け入れようとしている。 ④準備や片付けをしたり、場や用具の安全に気を配ったりしている。

6 指導と評価の計画

	時	1	2	3	4【本時】	5	6	7	
指導計画	0	1 予備運動の行い方の確認	1 予備運動・ドリルゲーム						
	10		2 本時の課題の確認						
	15	2 ハンドボールの基本的なルールを確認	【ハンドボールに必要な力を考える】	【空いているスペースへの動き方を考える】	【課題に合った作戦を選ぶ】	【作戦を選んでゲームを行う】	【作戦を工夫してゲームを行う】	【今までの練習を生かしてハンドボール大会を行う】	
	30	3 試しの試合を行う。	3 前回の動画を見返し自分の課題を見付ける。	3 動画を確認し、空いているスペースへの動き方を考える。	3 今までの課題を確認し、課題に合う作戦を選ぶことができる。	3 練習ゲームチームの課題にあった練習をする。	3 練習ゲームチームの課題にあった練習をする。	3 学年でハンドボール大会を行う。	
	40		4 課題を解決するための練習を行う。	4 ゲーム 今までの練習を生かしてメインゲームを行う。	4 ゲーム チームで作戦を確認し、ゲームをする。	4 ゲーム チームで作戦を確認し、ゲームをする。	4 ゲーム チームで作戦を確認し、ゲームをする。		
45		学習カードに振り返りを記入、片付け							
評価の観点	知識・技能		① 行動・観察	② 行動・観察			③ 行動・ICT		
	思考・判断・表現				① 学習カード・ICT	② 学習カード・ICT			
	主体的に学習に取り組む態度	①④ 行動・観察						②③ 行動・観察	

7 本時の学習展開

(1) 本時の目標

自分やチームの課題を認識し、課題の解決方法を考え、ゲームに生かすことができるようにする。

【思考力、判断力、表現力等】

(2) 学習展開

学習活動 (・予想される児童の反応)	児童の学びに対する留意事項 ◎評価規準 (評価方法)
<p>1 今までの学習を生かして、ドリルゲームを行う。</p> <p>2 本時のめあての確認をする。 前回の動画や得点を振り返り、自分やチームの課題を見付ける。 ・パスは繋がっているけど、シュートが決まっていない。 ・シュートを打つ回数が少ない。 ・空いた空間を使っていない。</p>	<p>○ボール操作の技能を高めるために、パスを正確に投げたりシュート練習ができたりするようなドリルゲームができる場を準備する。</p> <p>○前時に学習したこと(空いているスペースを見つけること)がシュートを打つためには有効であることを再認識させるために、空いているスペースからシュートを打っている動画を準備する。</p> <p>○自分の課題やチームの課題に気付かせるために、前回の試合の動画や分析シート(攻撃回数、シュート回数、シュートを打った場所)を用意しておく。</p>
<p>自分やチームの課題を見付け、解決方法を考えよう。</p>	
<p>3 自分たちの課題を解決するために今日の作戦を決めてタスクゲームを行う。</p> <p>・一つのゴールに3人で攻め、相手が2人も寄ってきたらもう一つのゴールを狙う。 ・コートを広く使ってディフェンスを前に出させる。 ・相手が近くに寄ってこない場合はシュートを打つ。とめられそうになったら、空いているスペースに動いてパスをもらおう。 ・長くボールを持たない。ボールを持っていない人が動いてパスをもらい、ボールを動かすことでディフェンスを動かす。</p> <p>4 メインのゲームを行う。 ・パスがつながるようになったからシュートを打つ回数が増えた。だから得点が増えた。 ・パスをつなげることを意識したらシュート回数が減ってしまった。自分の前にスペースがあったらシュートを打とう。</p> <p>5 振り返りをする。 ・空いているスペースを見付けてパスを出すと、上手くシュートを打つことができた。 ・相手がない場所を見付けて動くとパスをもらうことができる。相手がない時はシュートを打つとよく入る。</p>	<p>○自分たちが考えた作戦を練習するためのタスクゲームの場を2つ用意し、ボールを運ぶ局面とシュート局面が選択できるようにする。</p> <p>○ボールを運ぶ局面でスムーズに突破できるようになるために、守備の間を走って突破している児童をとりあげ、課題としているチームと共有する。</p> <p>○シュート局面で無理なくシュートが打てるようになるために、ボールを持っていない人の動き方やパスをつないでいる児童をとりあげ、課題としているチームと共有する。</p> <p>○伸びを実感できるように、前回の得点合計と比べて自分たちの得点がどう変化しているか分かるように毎時間の得点の記録用紙を作る。</p> <p>◎簡単な攻め方を考え、作戦を立ててゲームに生かしている。 (学習カード・ICT)</p> <p>○得点が増えた、減った理由を考えさせるために、どんな作戦が有効だったのか振り返る時間を設ける。</p>

【場の設定】

<メインのゲームのルール>

- ・9人1チームの4チーム編成(1チームだけ8人)→2コートで行う。
- ・試合時間 1試合3分
- ・①コートでは3対1で行う。①のコートではボールを持って走ってボールを運ぶ。
- ・②コートでは3対2で行う。②のコートはパスだけでつないでいく。
- ・ゴールは2つ用意する。ゴールとゴールの間にフラフープを置いてオフENSだけ入ってもよいゾーンを設ける。児童からの提案があった場合フラフープの中に入ってパスを受け取っても得点にすることも可能。
- ・オフENSはタッチされたら止まってパスをする。②のコートでは、タッチされてもシュートを打つことは可能。
- ・シュートを決めたらオフENSが交代する。
- ・ボールはレジボールを使用する。

- ・コートの大きさは縦16m、横10mで行う。
- ・ゴールの大きさは縦1.3m、横3.5m

