

1 日時 2023年（令和5年）10月27日（金） 3校時

2 学年 第4学年3組（計37名）

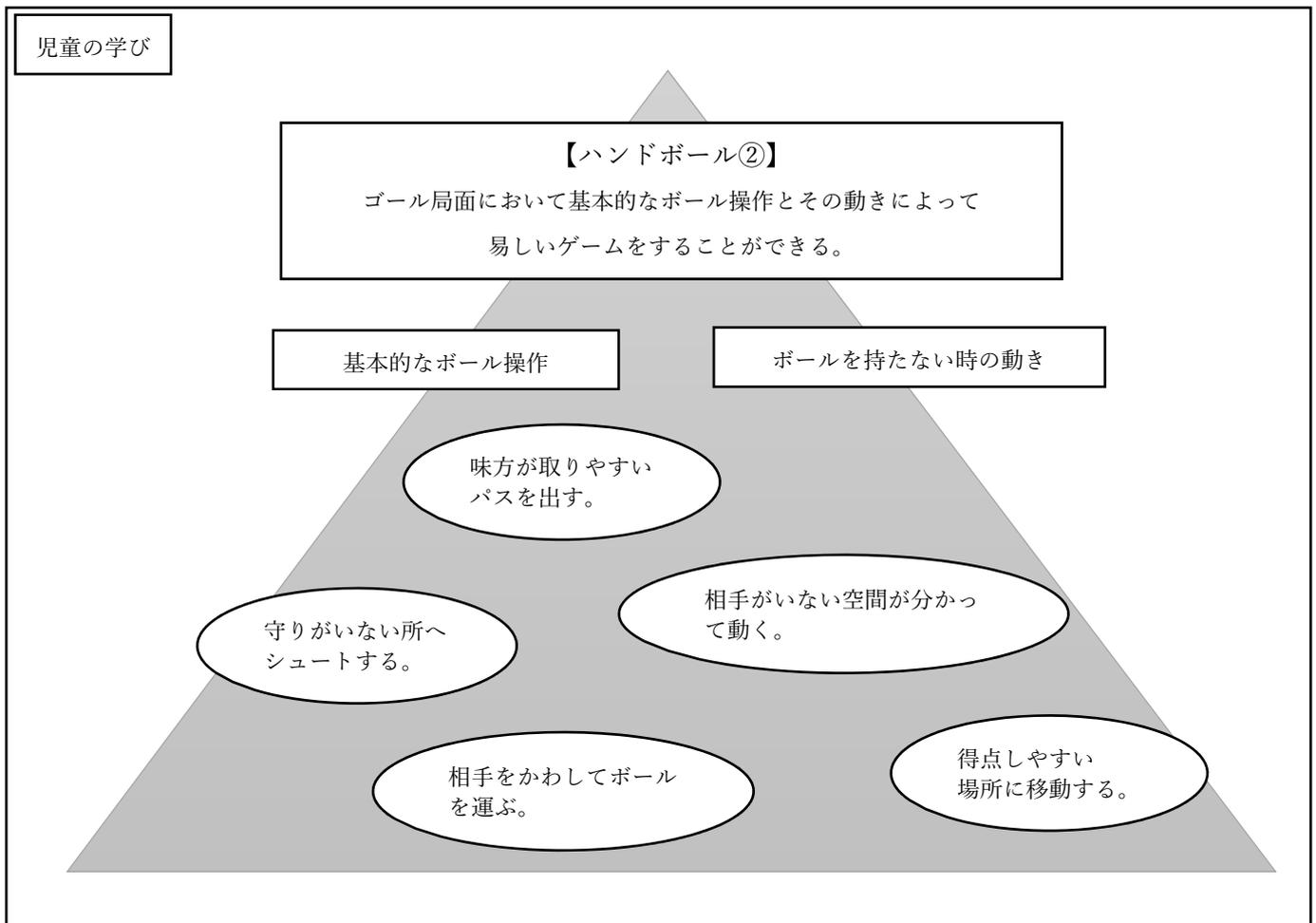
3 単元名 「“パス&シュート”どうつなぐ？」（E ゲーム、ア ゴール型ゲーム）

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。前学年までに学習した、守る者がいない空間を見つけ、ドリブルやパスをしてゴールまでボールを運んだことに加え、本単元においては、得点を決めるための空間の使い方を学ぶことでより多くの得点を取ることが可能となる。この学習内容は、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】

	肯定的評価	否定的評価
①運動は好きですか。	88%	12%
②体育の授業は楽しいですか。	86%	14%
	・みんなと体を動かすと楽しいから。 ・色々な運動がしたいから。 ・チャレンジしたらできるようになるから。	体を動かすのが苦手だから。 上手くできないことが多いから。 知らないことが嫌いだから。
③ボールを使ったゲームが楽しみですか。	82%	18%
	・なげたりキャッチしたりするのは楽しいから。 ・勝ち負けが楽しいから。 ・クラブなどで習っているから。 ・友達とすると楽しいから。	思い通りに投げられないから。 ボールに当たると痛いから。 負けたくないから。 失敗すると嫌だから。
④ゴールと同じ大きさの的にボールを投げられている。	81%	
⑤他者のプレーに気付いている。	62%	

アンケートの結果から、体育が好きな児童は 88%以上、体育の授業を楽しんでいる児童は 86%以上と、体育の学習を通して運動する楽しさや、仲間と関わり合い協力する楽しさを感じている児童が多い。一方で、運動を好きと感じていない児童は 12%、体育の授業を楽しんでいると感じていない児童は 14%と、運動することに対して苦手意識をもっていたり、体の動かし方やルールなどを分からないと感じていたりすることが原因として挙げられた。特にボールを使ったゲームに関する項目では、肯定的評価が 82%と減少しており、その理由として、ボールを意図したところへ投げることや、キャッチすることへの苦手意識や恐怖感をもっていることが挙げられた。

また、レディネステストで狙った場所にボールが投げられる児童は 81%いた。同じゲーム領域であるキックベースボールの学習で、他者のプレーを見て何らかの良さや課題に気付いている児童は 62%いた。その内、正確な場所へのパスなど技能への気付きが 89%、作戦やチーム全体で得点をとるための工夫など思考については 41%、学習に向かう姿勢や仲間への声かけなどの意欲については 67%だった。課題や良さを見付けるための観点についての気付きはできているが、実際のプレーの中でどの動きがそれに該当するのかについて思考することに課題がある。

学び合う姿については、普段の授業からお互いに関わり合い考えを交流することができているが、相手が限定的であったり、勝敗へのこだわりが強くなる中で仲間への肯定的な言葉が減り、意欲が下がりやすくなったりすることがある。

(3) 授業づくりの意図

【課題発見・解決】

- 児童が単元を通して課題を発見し、上達したいという意欲をもてるようにするために、単元のゴールにゲーム大会を行う。
- チームや個人の課題が視覚的に分かるようにするために、攻撃・シュート・ゴールの成功回数をそれぞれ数値化する。

【場や教具の工夫】

- チームや個人の課題に合わせて練習を選択できるようにするために、パスの局面・シュートの局面でそれぞれの技能に対応したタスクゲームを行えるようにする。
- チームや個人の課題に合わせて選択して練習が行えるように、タスクゲームの場を複数用意しておく。
- 課題の発見や作戦の計画・変更・実践に活用できるようにするために、試合や練習をタブレットで撮り見直すことができる人数設定や場をつくる。
- コート両端も有効的にシュートにつなげられるようにするために、ゴールをV字型にする。

【多様なかわり】

- 単元を通して兄弟チームで練習を行い、相手チームのプレーの課題や良さを教え合うようにすることで、プレーを比較して考えたり、教え合ったりすることができるようにする。
- 単元を通して児童自身が自分の変容に気付くことができるように、単元を通して学習カードを記録し、見直すことができるようにする。

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、ゲームの型やチーム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よく運動したり、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りす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、守りがいないところへ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得点しやすい空間（スペース）を見つけて動き、パスをもらうことができる。	①ハンドボールの得点の決め方を知り、チームに応じた簡単な作戦を立てたり、選んだりして練習や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チームに応じた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もうとしている。 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	5	6【本時】	7	
指導計画	0	1 単元の学習内容・目標と学習の進め方の全体共有	1 準備運動・ドリルゲーム ○鳥かごパス	1 予備運動・ドリルゲーム				
	10	2 準備運動	【空間の見つけ方・空間への動き方】	【空間へパスする動き・空間でパスをもらう動き】	【守る者がいない場から得点するための動き】	【チームの課題発見と練習の選択・実践】	【個人・チームの課題発見と練習の選択・実践】	【ゲーム大会をしよう】
	20	3 ドリルゲーム ○鳥かごパス	3 前回の試合動画を見返し課題に気付く	3 前回の試合動画を見返し課題に気付く	3 前回の試合動画を見返し課題に気付く	3 前回の試合動画を見返し課題を見付ける	3 前回の試合動画を見返し課題を見付ける	3 大会のルール説明
	30	4 ハンドボール ・ルールの把握 ・実践 ・振り返り	4 タスクゲーム ○コーンゲーム	4 タスクゲーム ○スリーズ	4 タスクゲーム ○シュートゲーム	4 タスクゲームの選択と練習	4 タスクゲームの選択と練習	4 ゲーム大会
	40	5 学びの交流	5 ゲーム	5 ゲーム	5 ゲーム	5 ゲーム	5 ゲーム	5 学びの交流
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		② 観察・学習カード	③ 観察・学習カード	① 観察・学習カード			
	思考・判断・表現					② 観察・学習カード	① 観察・学習カード	
	主体的に学習に取り組む態度	①④ 観察・学習カード						②③ 観察・学習カード

7 本時の学習展開

(1) 本時の目標

チーム・個人の課題や良さを見付け、得点するために有効な練習を行うことができるようにする。

【思考力、判断力、表現力等】

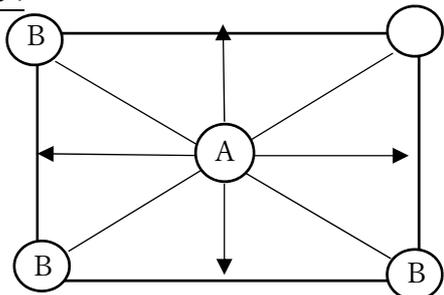
(2) 学習展開

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 準備運動を行い、ドリルゲームを行う。</p> <p>2 前時の試合の分析シートと動画を振り返り、本時の課題を共有する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どうすればもっと得点することができるだろう。 ・パスの成功回数が少ないのはなぜだろう。 ・役割を決めたい。 ・一人一人が上手くなる場所を決めたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ○本時の課題を捉えやすくするために、口頭でチームごとに前時までの課題の達成状態や振り返りの確認ができる時間を設ける。 ○得点をとるためにはチームの課題と共に個人の課題を把握し、対応する練習をすることが必要なことに気付くために、チームの課題の達成状況と、学習カードをもとにした個人の課題の達成状況を数値化し提示する。
<p>得点をとるために、チームに必要な練習を考えよう。</p>	
<p>3 チーム(全体・個人)の課題に適したタスクゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パスを狙った空間に投げられないからチームみんなでスリーズをしよう。 ・Aさんがシュートを上達できるようにみんなでシュートゲームに取り組もう。 ・チームの中で得点をとるための役割を作って、それぞれタスクゲームを練習しよう。 <p>4 兄弟チームで試合を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スリーズでしたように、ボールを持っていない人が動こう。 ・シュートゲームで練習したように、キーパーがいない場所を狙ってパスができたね。 ・コーンゲームで行った空間を見付ける動きはどこに使うことができるだろう。 <p>5 兄弟チームで、チームや個人の課題を見付け伝え合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・分析シートを見てみると、前回に比べてBさんはボールを触る回数が増えたね。 ・Cさんは守る人がいない場所を通して味方にパスを成功させていたね。 <p>6 振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タスクゲームを行ってチームで得点できる回数が増えた。 ・チームのみんなで、チームが強くなる方法を考えて練習することができた。 	<ul style="list-style-type: none"> ○タスクゲームを行いながら作戦ボードで作戦の修正を行ったり、試合のコートで課題の確認や練習を行ったりできるようにタスクゲームの場を複数用意し、選択できるようにする。 ◎チーム(全体・個人)の課題を分析し、対応したタスクゲームを適切な方法で行うことができている。(観察・学習カード) ○前回のゲームからの課題や伸びの変化が分かるようにチームの攻撃・シュート・ゴールのそれぞれの回数と個人のボールへの接触・シュート・ゴールのそれぞれの回数を記録できる分析シートを用意しておく。 ○タスクゲームで練習した動きを思い出し実践できるように、プレーを一時停止し、思考する時間を意図的に試合内で設ける。 ○課題の達成の程度等の変化を確認し学習内容を振り返るために、本時の試合の分析シートをもとに兄弟チームで相手のプレーの気づきを伝える時間をとる。 ○本時の学習の成果や課題を明確にするために、学習のチームや個人の気づき、伸びについて学習カードに記入できるように用意する。

【場の設定】

ドリルゲーム

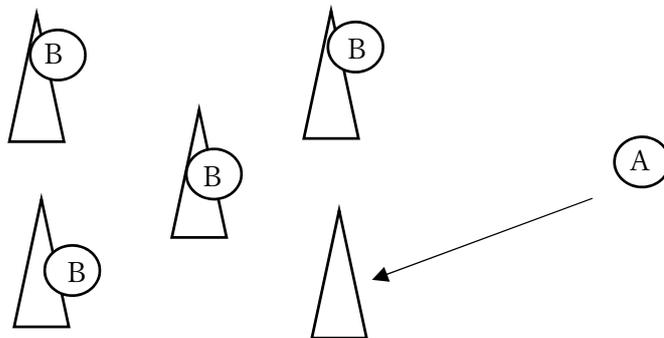
○鳥かごパス



- ・ Bの3人でパスをし合い、Aの1人がパスを止めるように動く。30秒で1試合行う。
Bは4つある輪のうちどこかでパスを出したりキャッチしたりする。

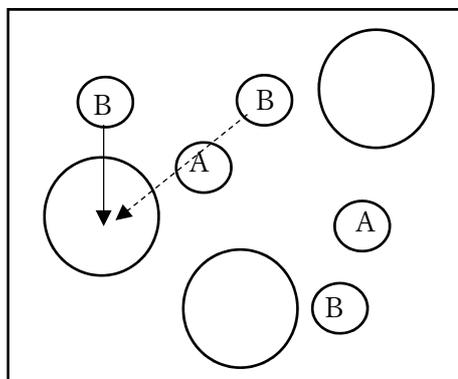
タスクゲーム

○コーンゲーム つけたい力：空間の見付け方、空間への動き方



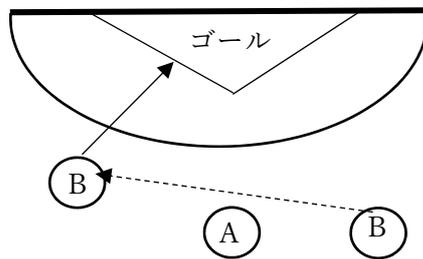
- ・ 5つのコーンを用意し守備側のBの4人が1つずつコーンに手を置く。時間制限 30 秒以内に攻撃側のAの1人が空いているコーンにタッチできたら勝ちとなりAの役割をローテーションする。

○スリーズ つけたい力：空間へパスする動き、空間でパスをもらう動き



- ・ 攻撃側Bの3名はコート内でボールをパスしながら動く。Bはボールを持った状態で2歩まで動くことができる。制限時間 30 秒以内にフラフープの中でボールをキャッチしたら1点取ることができる。すべてのフラフープの中でボールがキャッチできたら得点が2倍になる。守備側A2人がボールに触った時点でコート外から再度スタートし直す。

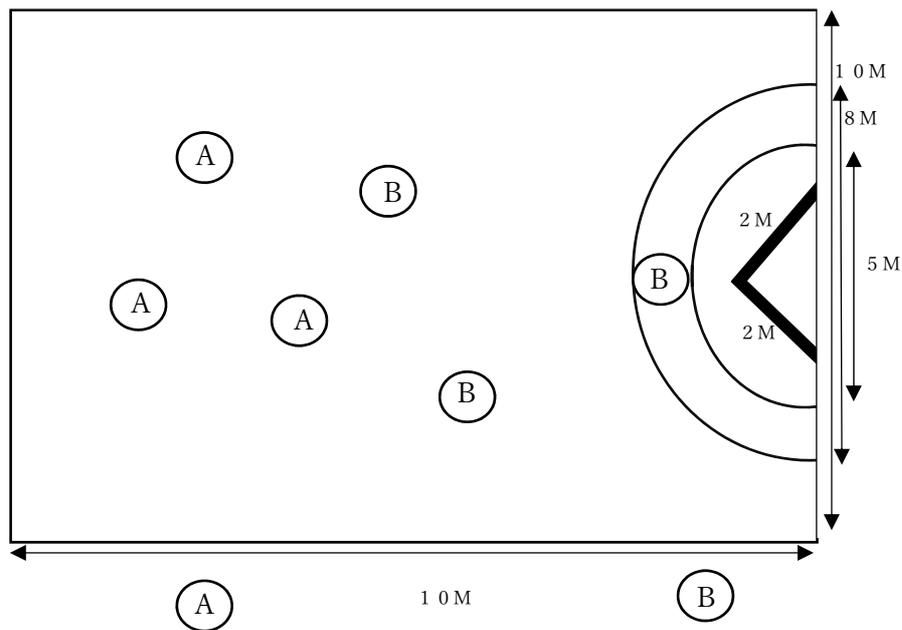
○シュートゲーム つけたい力：守る者がいない場から得点するための動き



- ・攻撃側Bの2人はシュートライン外から守備側A1人に防がれないようにシュートを行う。Aがボールに触るか、シュートが外れたら役割をローテーションする。

【ハンドボールのルール】

A：攻撃側 B：守備側



- ・レジボールで試合を行う。
- ・4対4で行う。コート内には攻撃と防御それぞれ3名ずつが入り得点時にコート外の1名を含めローテーションする。ゴールキーパーも交代する。
- ・1試合 攻撃と防御を2分ずつ行う。先攻後攻をジャンケンで決める。
- ・防御側がボールをキャッチしたら攻撃側はエンドラインから再開する。
- ・得点はV字型のブルーシートゴールにボールが当たったら1点とする。V字型ゴールに当たらずの中に入った場合は得点としない。
- ・攻撃側は防御側にタッチされた時点でボールを必ずパスしなければならない。コート外にボールが出た場合はスローインで再開する。