

第5・6学年 体育科学習指導案

内子町立小田小学校
指導者 今永 泰生

- 1 日時・場所 平成30年6月26日(火)第5校時(13:40~14:25)
- 2 単元名 ボール運動領域「ハンドボール(ゴール型)」
- 3 単元の目標

- 自分の役割を果たし、仲間と認め合い、励まし合い、助け合いながら練習やゲームに取り組もうとする。 < 関心・意欲・態度 >
- ゲームの基本的な行い方を知り、必要な技能を理解しアドバイスしたり、ゲームや自チームの特徴にあった簡単な作戦を立てたりすることができる。 < 思考・判断 >
- 「投げる」「捕る」といった基本的なボール操作や、ボールを持たないときに「空いているスペースに走りこむ」「空いているスペースでパスをもらう」といった動きをすることができる。 < 技能 >

4 指導観

- 本校の5年生6名(男子4名、女子2名)と6年生14名(男子8名、女子6名)は異学年合同で体育科学習を実施している。単元前に実施した体育科学習に関するアンケートでは、「楽しさ」「協力」の観点について比較的高い得点が示された反面、「学び方」「技能」の観点についてはやや低い得点が示された(資料1)。特に、全体の傾向として、運動に必要な動きについて思考すること(問6~8)や運動に対する有能感(問11、12)、運動への積極性(問13)などを課題として挙げることができ、普段の学習の様子からもこの傾向を感じることができる。

子どもたちの技能面に注目すると、男女ともに体力テストでのソフトボール投げの記録が昨年度の全国平均を上回っており、「投げる」ことは比較的得意な動きであるといえる。実際、スポ少のソフトボールに6名、バレーボールに3名の子どもが入部しており、「投げる」動きに慣れている子が多い。しかし、動きの細かいところに注目すると、女子を中心に課題が多いことが分かった(資料2)。また、「捕る」動きについては、ボールを「捕る」ことはできるものの、半数の子どもが指先を相手に向けてボールを捕ろうとしているという課題も明らかとなった。あわせて、ボールを持たないときの動きについては、昨年度のポートボールやバスケットボールの学習でも課題となっていた。これらの課題の原因の一つとして、前述したような、運動に必要な動きについて思考・判断する力が十分に高まっていないことが考えられる。そして、このことが子どもたちの運動に対する有能感や積極性にも大きく関わっていると推察できる。

以上のことより、子どもたちの体育科学習に対する「楽しさ」「協力」に関する態度のよさを生かしながら、グループで協力して運動に必要な動きについて思考・判断する力を高め、さらに子どもたちの有能感や運動への積極性を育んでいきたいと考えた。

番	問 い	5年生	6年生	全体
1	体育では楽しく勉強できる	2.83	2.93	
2	体育では明るいあたたかい感じがする	2.50	2.93	
3	体育をすると体がじょうぶになる	2.50	3.00	
4	体育ではせいっぱい運動することができる	2.50	2.93	
5	体育で体を動かすと気持ちがいい	2.50	2.86	
楽しさ(情意目標)平均合計得点		12.83	14.64	
6	どうしたら運動がうまくなるか考える	2.33	2.57	
7	うまい子などを見て、うまくできるやり方を考える	2.33	2.64	
8	自分のめあてをもって勉強する	2.33	2.14	
9	体育で習ったことを、休み時間や放課後にする	2.67	2.29	
10	体育では友達や先生がはげましてくれる	3.00	2.79	
学び方(認識目標)平均合計得点		12.67	12.43	
11	私は運動が上手にできるほうだと思う	1.67	2.36	
12	少し難しい運動でも、練習するとできるようになる自信がある	2.50	2.50	
13	体育では自分から進んで運動する	2.50	2.21	
14	体育が始まる前はいつもはりきっている	2.67	2.86	
15	体育ではいろいろな運動が上手になる	2.67	2.71	
技能(運動目標)平均合計得点		12.00	12.64	
16	体育ではいたずらや自分勝手なことをしない	2.83	2.71	
17	体育ではクラスやグループの約束事を守る	3.00	2.93	
18	体育では先生の話をきちんと聞く	3.00	3.00	
19	体育でゲームや競争をするときは、ルールを守る	3.00	2.93	
20	ゲームや競争をするとき、ずるいやひきょうなことをして勝とうとは思わない	3.00	2.86	
協力(社会的行動目標)平均合計得点		14.83	14.43	

※「はい」3点、「どちらでもない」2点、「いいえ」1点で集計
資料1 事前アンケートの結果

<「投げる」動きに課題をもつ児童数> ステップ脚が前に出にくいことがある …3名(男子1名、女子2名) 上半身をひねらず、投げ腕を後方に引いていない …6名(男子2名、女子4名) ステップ脚に体重が移動していない …8名(男子3名、女子5名)	
<「捕る」動きに課題をもつ児童数> 指先を相手に向けてボールを捕ろうとする …10名(男子3名、女子7名)	

資料2 「投げる」「捕る」動きに課題をもつ児童数

○ 本単元ではゴール型のボール運動としてハンドボールの学習を行う。昨年度、ポートボールやバスケットボールの学習に取り組んだ子どもたちにとって、ハンドボールは技能・ルールのみではあまり抵抗がない運動であることが予想される。また、ハンドボールでのシュートはゴールに向かって思い切り投げるものであり、バスケットボールほど難しくない。そのため、「投げる」動きが比較的得意な子どもたちにとって、シュートでゴールを決める楽しさを味わうことができる教材であると考えた。さらに「投げる」動きは野球やソフトボールだけでなく、バレーボールやテニス、バドミントンなど、多くのスポーツの動きに通じるものである。「投げる」動きの質を高めることが、児童の運動の日常化や生涯を通じて運動に親しむ態度の土台へとつながることも期待できる。なお、今回のルールではボール操作技能の一つであるドリブルを行わず、パスだけでボールを運ぶこととした。攻撃パターンをパスとシュートだけに絞ることで、「投げる」動きと「捕る」動きについて細かいところまで重点的に学習することができる。あわせて、ボール操作を簡易化することで、ボールを持たないときの動きである「空いているスペースに走りこむ」動きや「空いているスペースでパスをもらう」動きにも焦点を当てることができる。このことにより、子どもがボールを持たないときの動きの重要性を再認識したり、ボール操作の苦手な子どもが活躍したりすることが期待できる。このように、ハンドボールはボール運動をこれまでとは異なった視点で見つめ直し、その楽しさを実感できる教材であると考えた。

以上のことより、このような特性をもつハンドボールについてルールを簡易化して取り入れることで、子どもたちの運動に必要な動きについて思考・判断する力や、ボール運動に対する有能感・楽しさの高まりが期待できる。よってハンドボールが前述した子どもたちの課題に応じた教材であると考えた。

○ 本時は全8時間の中の5時間目の授業であり、タスクゲームをとおして「空いているスペースに走りこむ」動き、「空いているスペースでパスをもらう」動きができるようになることをねらいとしている。最初のドリルゲームでは、前時の学習で注目した「パス&ゴー」と「動きながらキャッチ」の動きを意識できるように、子ども同士で動きのこつのアドバイスやオノマトペの声を掛け合うことを大切にしていける。音楽を流しながら楽しい雰囲気の中で活動できるようにすると共に、子どもの頑張りや成長を一つでも多く認めていきたい。次は2グループずつ3対2のタスクゲームを行う。シュートが入れば得点を加算していくが、得点することよりも「空いているスペースに走りこむ」動きや「空いているスペースでパスをもらう」動きを認め、賞賛していくようにする。ゲームをしないグループにも、友達の動きを「みる」、ゲーム運営や動画撮影をとおして「支える」といった役割を与えることで、全員で活動に取り組むことができるようにする。すべてのグループがタスクゲームを終えたら、タブレット端末で撮影した動画を見て、自チームの攻撃の様子を確認していく。自他の動きだけでなく空いているスペースがどこにあるかにも注目することで、子どもたちの「空いているスペースに走りこむ」意識をさらに高めていきたい。また、本時のねらいを意識した動きをグループごとに伝えたり、作戦ボードを渡して動きを考える場を設定したりすることで、2回目のタスクゲームでの動きの改善へとつなげていくことを期待する。なお、撮影した動画の一部は編集することで、授業外の時間にナイスプレーとして紹介したり、単元前後で動きを比較したりできるようにする。授業の最後は、自他の成長について「する(動き)」「みる(&考える)」「支える(協力&心)」の観点から振り返る場を設定する。互いに認め合う温かい雰囲気とすることで、次時の授業への意欲へとつなげていきたい。

5 単元計画

時間	学習目標	評価規準
1	ドリルゲームの仕方を知り、「投げる」「捕る」力をレベルアップさせよう	・ ドリルゲームでの必要な技能を理解している。＜思考・判断＞
2	友達とアドバイスし合いながら、ドリルゲームで「投げる」「捕る」力をレベルアップさせよう	・ 「投げる」「捕る」の基本的なボール操作を身に付けている。＜技能＞
3	タスクゲームの仕方を知り、仲間と協力してシュートを決めよう	・ タスクゲームでの必要な技能を理解したり、仲間にアドバイスしたりする。＜思考・判断＞
4	「パス&ゴー」や「動いてキャッチ」の動きをしてシュートを決めよう	・ ボールを持たないときに「空いているスペースに走りこむ」「空いているスペースでパスをもらう」といった動きをすることができる。＜技能＞
5 本時	空いているスペースに走りこんだり、空いているスペースでパスをもらったりして、シュートを決めよう	
6	自分たちのチームの特徴にあった作戦を考えて、シュートを決めよう	・ ゲームや自チームの特徴にあった簡単な作戦を立てている。＜思考・判断＞

7	よりよい作戦を考えて、シュートを決めよう	・ 作戦に沿った動きをすることができる ＜技能＞
8	仲間と協力しながらハンドボール大会を楽しもう	・ 自分の役割を果たし、仲間と認め合い、励まし合い、助け合いながら練習やゲームに取り組もうとする。＜関心・意欲・態度＞(随時)

6 本時のねらい

- 自分の役割を果たし、仲間と認め合い、励まし合い、助け合いながら練習やゲームに取り組もうとする。＜関心・意欲・態度＞
- 空いているスペースに走りこんだり、そこでパスをもらったりする動きをすることができる。＜技能＞

7 授業展開(8時間中5時間目)

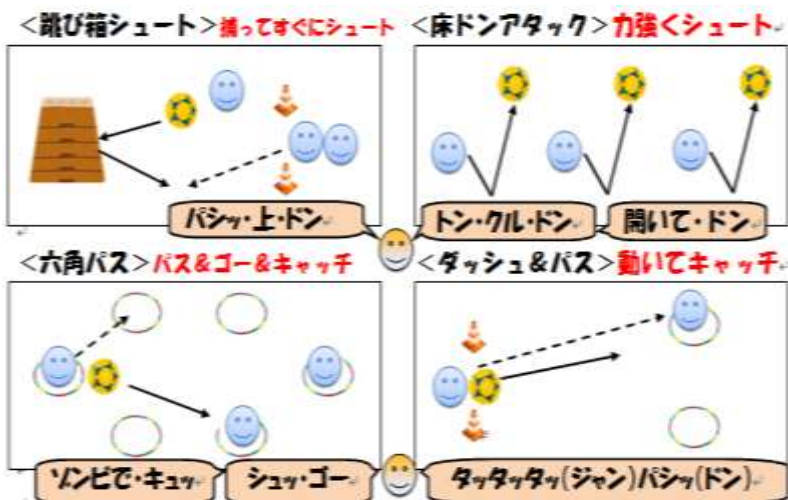
学 習 活 動	○ 教 師 の 支 援 ◎ 評 価【評価方法】
1 準備運動をする。(3分)	○ タオルを用いて、肩の筋肉を伸ばしたり、「投げる」動きの補助運動を行ったりする。
2 本時のめあての確認をする。(2分)	○ 本時のめあては学習カードにも提示しておく。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> 空いているスペースに走りこんだり 空いているスペースでパスをもらったりして、シュートを決めよう </div>	
3 ドリルゲームをする。(12分)	○ 前時の「パス&ゴー」や「動いてキャッチ」の動きも本時のめあてにつながることを確認する。
<ul style="list-style-type: none"> ・ 床ドンアタック ・ 跳び箱シュート ・ 六角パス ・ ダッシュ&パス 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 動きのこつのアドバイスやオノマトペなどの声を掛け合うことで、自他の動きのよさを認めたり、課題を解決していったりするように伝える。 ○ 音楽を流すことで、楽しい雰囲気子どもたちがドリルゲームに取り組むことができるようにする。 ○ 頑張っている子や成長した子に声かけをしていく。
4 1回目のタスクゲームをする。(10分) <第1ゲーム> 赤 対 黄 <第2ゲーム> 緑 対 青 <ゲームをしないグループの役割> 得点、タブレット、線審、時計、ボール (各グループ1名ずつ担当する)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 本時のめあてを再確認して、子どもたちが空いているスペースを意識して活動できるようにする。 ○ タスクゲームをしないグループも「みる」「支える」役割に責任をもって取り組めるように声かけをする。 ○ 本時のめあてに沿った動きを取り上げ、全員で紹介することで、子どもたちの動きへの意識を高める。
5 動画で自他の動きを振り返り、作戦ボードを用いて改善点について話し合う。(5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 動画を見る際は、自他の動きだけでなく空いているスペースがどこにあるか確認しながら振り返るように伝える。 ○ 各グループを回りながら、よいプレーのあった動画を紹介することで、子どもたちがよいプレーのイメージをもつことができるようにする。
6 2回目のタスクゲームをする。(10分)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 動きの改善が見られた子どもやグループを賞賛し、動きへの意識をさらに高める。 ○ タブレットで撮影した動画は、ナイスプレー集として編集をして、授業外の時間に振り返ることができるようにする。 ◎ 自分の役割を果たし、仲間と認め合い、励まし合い、助け合いながらゲームに取り組んでいたか。【観察・学習カード】 ◎ 空いているスペースに走りこんだりそこでパスをもらったりすることができたか。【観察・VTR】
7 今日の授業を振り返る。(3分) <ul style="list-style-type: none"> ・ 自他の成長について「する(動き)」、「みる(&考える)」、「支える(協力&心)」の観点から発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分のグループだけでなく、相手グループが成長したと感じるところも紹介するように伝える。 ○ 授業後も自分の考えを付箋に書いて掲示板に貼ることで、全員で共有できるようにする。

＜補助資料＞

授業では運動を「する」、自他の動きを「みる」、アドバイスの声かけやタブレット端末の操作などで「支える」といった役割を設定することで、グループ活動の充実を図った。

① ドリルゲームについて

授業の初めには「投げる」、「捕る」、「空いているスペースに走りこむ」、「空いているスペースでパスをもらう」動きを身に付けていくために4つのドリルゲームを取り入れた(資料3・4)。ドリルゲームごとに、そのねらい、動きのこつ、動きに関するオノマトペを示すことで、子どもたちがめあてをもち、動きがうまくなる方法を意識しながら学習に取り組めるようにした。また、動きのこつやオノマトペを参考にしてアドバイスしたり、タブレット端末を用いて自他の動きを確認したりすることで、動きに関する思考が深まっていくことを期待した。

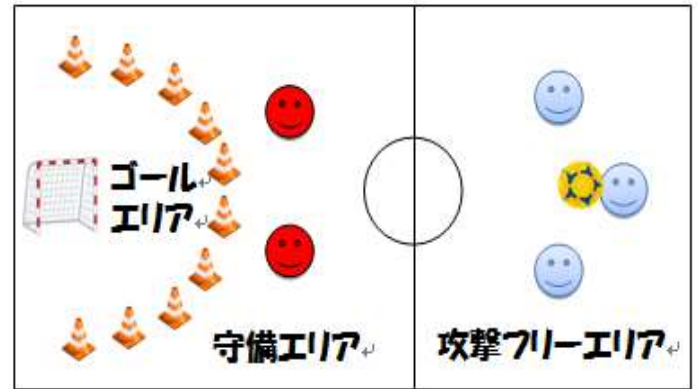


資料3 ドリルゲームのねらいと活用するオノマトペ(学習カードより)
 → ボールの動き → プレイヤーの動き

ドリルゲーム	投 or 捕	動きのこつ	
床ドンアタック 力強くシュート	投げる	床に向けてボールを思い切り叩きつけ、低い天井部分に当たれば得点。(5球)	
		投げる手と反対の手と足を前に出してボールを投げる	大きな円をえがくようにボールを投げる
跳び箱シュート 捕ってすぐシュート	投げる	ボールを投げて跳び箱に当てれば得点(1分間)。次の人は跳ね返ったボールを拾いシュートする。	ボールを捕ったらすぐに肩の上にボールを持ってくる
	捕る	跳び箱に向けて、投げる手と反対の手と足を前に出す	ボールの正面に入って捕る
六角パス パス&ゴー&キャッチ	投げる	3人でパスをつなげた回数が得点。ボールを投げたら別のスポットへ移動してパスを受ける。(1分間)	ボールを投げたらすぐに次の場所へ移動する
	走る	投げる手と反対の足を前に出してボールを投げる	W(ダブルユ)キャッチでボールを捕る
ダッシュ&パス 動いてキャッチ	投げる	人がダッシュをして、仲間が投げたボールをキャッチしたら得点となる。次はボールを投げた人がダッシュして繰り返す。(1分間)	
	走る 捕る	捕る人がフラフープ付近に着く前にボールを投げる	ボールを捕る前にジャンプ、捕ったら両足で着地する

② タスクゲームについて

単元の中盤からは、ドリルゲームで身に付けた動きを実際に活用していくことのできる3対2のタスクゲームを取り入れた。タスクゲームのコート図や基本となるルールは資料5・6のとおりである。一人の子だけがシュートをする事がないように、またオフェンスに有利なルールとすることで、子どもたち全員が得点できる喜びを感じることができるようにした。また、3対2という数的優位かつ少人数にして、空いているスペースを広くとることで、子どもたちが「空いているスペースに走りこむ」動きや「空いているスペースでパスをもらう」動きを意識できるようにした。



資料5 タスクゲームのコート図(学習カードより)

<基本となるルール>

- ドリブルをすることはできない。ただし3歩まで歩くことができる。(着地した足は0歩)
- ゴールエリアには誰も入ることはできない。ただし、オフェンスがジャンプして、シュートを打った後に入るのはかまわない。(メインゲームにてゴールキーパーを導入するかどうかは検討中)
- ディフェンスは攻撃フリーエリアに入ることにはできない。
- シュートを決めたら2点。シュートを決めた人は赤帽子にする。赤帽子の人はシュートを決めても1点。5人全員が赤帽子になるときは全員白帽子に戻ることができる。

<攻撃が終わるとき>

- オフェンス側がゴールを決めたとき
- 定められた時間(15秒・12秒・10秒・8秒)経ったとき(タイムオーバー)
- ディフェンスにボールを捕られたとき
- ボールやボールを保持したプレイヤーがサイドラインやエンドラインから出たとき

資料6 タスクゲームの基本となるルール(学習カードにて紹介しているもの)