

第6学年体育科「つなげ勝利へのパス！ ～ボール運動ゴール型『ハンドボール』～」

学習指導者 山口 誉之

ハンドボールを簡易化したゲームを経験した子供たちは、ボールが柔らかいことへの安心感や得点する成功体験を味わう一方で、パスが繋がらないなどのつまずきも実感しました。しかし、チームで練習を工夫することで上達し、楽しくクラスマッチに取り組めたこれまでの経験を映像や写真から想起し、「クラスマッチで勝つために得点を増やそう」という目標を設定しました。

チームで〇〇作戦がうまくいく動き方を確かめよう

【見通し】

まず、クラスマッチで勝つ、という目標の達成に向けた、前時設定した全体課題を確認しました。次に、チームごとに課題を確認し、なぜその課題になったのか、一人一人がどのような動きをすれば課題解決につながりそうかについて話し合い、解決の見通しをもちました。



【行動】

タスクゲーム（戦術を試す）、ドリルゲーム（基礎的な動き）、作戦会議を1セットとし、チーム内で目指している動きに近付いているかを仲間と確認し合いながら、2セット取り組みました。黒板に掲示している各チームが試している作戦を手掛かりに、同じ作戦を選んだチームの練習を見学し、よい動きを取り入れるチームもありました。メインゲームでは、攻撃・守備・作戦会議を1セットとし、攻撃回数・シュート回数・得点のデータを取りながら2セット取り組みました。タスクゲームで試した動きが得点につながったか確かめる際には、パスや動き出す「タイミング」、パスをもらう人の「位置」等の「得点につながるポイント」を意識し、必要に応じて動きを修正しながら繰り返しゲームに挑戦しました。



【振り返り・見通し】

チームごとに①課題解決につながった動きや新たな問題点②チーム内MVP③次のチームの課題についてリーダーを中心に話し合いました。チーム内MVPを決定した後、それらの課題解決に向けて取り組んでいた友達の名前磁石を補助黒板に貼って一覧することで、自他の貢献を感じていました。チームで次時に取り組む課題を設定する際には、「チームの特徴に合わせて、取り組むべきことを決める」という課題設定の方法を使い、ゲームのデータや様子を基に、全員で考えを出し合い、チームで話し合うことでより解決すべき課題を設定していました。



成果と課題

○作戦会議の時間を設けたことで、ゲームのデータや様子から気付いたことを伝え合い、活動中に動きを修正し、得点を増やす姿が見られた。また、動きの見通しをもてたことで、運動が苦手な子供も自信をもってプレーに参加できた。
▲データを正確に取れず、話し合いの根拠が曖昧になってしまったり、動きが改善されたかをデータから判断することができなかつたりした。動いた場所などのチームごとに必要だと感じるデータが取れるとよかった。