

第6学年東組 体育科学習指導案

「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

1 学級（34名）の実態

（1）共に学びを進め合うことに関する学級の実態

質問紙調査の結果から、「授業の始めに、今日やりたいことや知りたいことを決めて勉強している」と答えた子供が31名いる。体育科の授業では、課題設定において、友達と積極的に話し合っているように見えるが、「何を意識して取り組むか」「チームとしてどのような課題に取り組むか」について自分で決めきれず、チーム内の特定の友達に判断を委ねたり、周囲の意見に流されたりする姿が見られ、実際の姿と認識にずれがある。

（2）本単元の学習に関する学級の実態

既習のゴール型「スライドサッカー」の学習では、止める蹴る等のボール操作の技能や相手のいない場所に広がってパスをもらう等のボールを持たないときの動きを身に付けながら得点を増やしてきた。また、学級で共有した作戦の中から得点できそうなものを選び、その動きをチームで確認しながらゲームに取り組むという経験をしてきている。新体力テストのソフトボール投げでは、21名が全国平均の記録を下回っており、投運動が苦手な子供が多い。

2 本単元で目指す「共に学びを進め合う子供」の姿と習得を目指す「課題を設定する」方法

課題設定 方法：「チームの特徴に合わせて、取り組むべきことを決める」

「クラスマッチで勝つために得点を増やそう」という目標に向けて、前時のゲームを振り返りながら、自分やチームの特徴を基に、次に取り組むべき課題を話し合っ設定する。例えば④時では、「僕はロングパス作戦がいいと思うよ。理由は、シュート回数を増やしたいからだよ」「シュート回数を増やしたいのは同じだけど、私たちのチームはパスが途中で取られているからそれは無理だよ」「まずは近い距離でパスをつないでいこうよ」「じゃあ、三人で三角形の形を作って、確実にパスをつなげるトライアングル作戦を試みようよ」などと、チームの特徴を基に、「パスがつながるようにトライアングル作戦がうまくいく動き方を確かめよう」とより得点につながりそうな課題を設定していく。

解決の見通し 設定した課題の解決に向けて、課題に合ったドリルゲームやタスクゲームを選択し、得点につながりそうな動き方を考え、解決の見通しをもつ。作戦を成功させるための動き方を考える際には、②時に見付けた得点するためのポイント（「位置」「タイミング」「高さ」「距離」「パスの強さ」）を基に、「僕はボールを持っていない人が、パスコースをつくる位置に動き続けよう」「三人の間隔を広げすぎないようにするね」「パスを出したら、すぐに次の三角形を作るね」などと、これまでの学びから一人一人が何を意識して取り組めばよいかを明確にし、課題解決に向けた見通しをもつ。

解決 見通しを基に、チームで決めた動き方を意識しながら、ドリルゲームやタスクゲーム、メインゲームに取り組み、得点につながる動き方を習得していく。その過程では、うまくいったことや新たに見えてきた問題点を話し合い、「もっと早く動く」「位置を変えて試す」など、より得点につながるよう動き方を修正し、決めた動きができるように声を掛け合いながら繰り返しゲームに取り組んでいく。

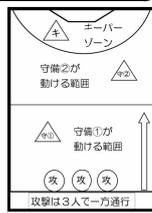
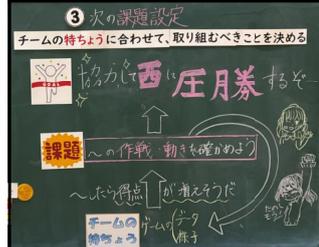
振り返り 振り返りでは、チームで「課題に対して、解決につながった動き方」について話し合う。また、「チーム内MVP」を挙げ、その理由を伝え合うことで、自分や友達の動き、声掛けがチームの課題解決にどのように役立ったかを捉え、協働のよさや自己の貢献を感じていく。

次の問題発見 次の時間はどこを改善するとさらに得点が増えそうかについてデータやゲームの様子を基に考える。④時では、「確実にパスをつないでシュート回数を増やしたいね」「素早く走り込んで1回でも攻撃回数を増やしたいね」などと新たな問題をチームで発見していく。

3 達成意欲を高める目標共有の工夫 ①時

これまでの単元において、ルールを簡易化することで、運動が苦手な子供も楽しくゲームに参加し、クラスマッチに取り組んできた経験がある。そこで、本単元においても、初めにハンドボールを簡易化したゲームを行い、「ボールが当たっても痛くない」などの安心感や「ゴールが広くて得点できた」などの成功体験を味わわせ、運動が苦手な子供も前向きにゲームに参加できるようにする。一方で、「パスがつかまらない」「思ったところに投げられない」といったつまずきも実感する子もいる。そこで、これまでもルールを工夫することで誰もが楽しくクラスマッチに取り組めたことや、つまずきがあってもチームで工夫しながら上達してきた経験を写真や映像から想起させることで、今回もみんなで力を伸ばし、「クラスマッチで勝つために得点を増やそう」という目標を設定する。

4 単元計画と方法の習得の段階に合わせた手立て（本時 5/7）

次	単元計画	方法の習得の段階に合わせた手立て
	<p>① 新しいゲームをやってみよう</p> <p>前単元より、守備が動ける範囲が広がったゲームに挑戦する。得点を増やすためには、前単元で学習した、パスのタイミングやボールを持たないときの動きに加え、投げる・捕るというボール操作の上達が必要であることに気付く。単元の目標を設定した後、まずは得点するためのポイントを見付けたいという思いを高める。</p>  <p>②③ 得点を増やすために何が必要なのだろう</p> <p>ゲーム中に気付いた、守備がいないところに動く、フリーの仲間にパスをする、守備を飛び越えるパスをするなどの得点につながる動きを共有する。その動きを成立させるための、パスをもらう人の「位置」、動き出したり投げたりする「タイミング」、パスの「高さ」や「強さ」、人と人との「距離」などのポイントに気付く。③時の終わりには、見付けたポイントを身に付けるための練習を次時に行うことを確認し、課題設定を行う。</p> <p>④ 得点につながる動きをゲームの中で確かめよう</p> <p>前時に見付けた得点につながる動きを作戰として共有し、その動きを身に付けるためのドリルゲームとタスクゲームを全てのチームが経験する。攻撃回数・シュート回数・得点等のゲームのデータやゲームの様子を基にチームの特徴を意識した課題を設定する。設定した課題を解決するためのタスクゲームを選択し、再度練習に取り組んだ後、次時に取り組む課題をチームで設定する。</p>	<p>【認知段階】</p> <p>③時では、「チームの特徴に合わせて、取り組むべきことを決める」という方法を教示する。③時に子供が全てのタスクゲームを経験し、作戰として共有した後、データやゲームの様子などの部分を見ればよいかを全体で確認しながら課題を設定する場を設ける。その後、チームの課題を基に選んだタスクゲームで課題解決に取り組み、このように課題設定することで、自分たちに必要な課題が設定でき、得点を増やすことにつながるというよさを共有する。</p> <p>【想起段階】</p> <p>「チームの次の課題はどうやって決めていたかな」と問いかね、方法を想起できるようにする。また、補助黒板に方法の手順を掲示しておくことで、方法を想起しやすくする。さらに、本単元では課題設定をチームで行うため、チームで課題設定している友達を参考にしながら、方法を想起して使えるようにしている。</p>
二	<p>⑤⑥ チームで〇〇作戰がうまくいく動き方を確かめよう</p> <p>前時に設定した課題について、パスをもらう位置、タイミング、投げ方などを工夫してチームで決めた動きを試していく。ゲーム後には、「意識した動きは得点につながったか」をデータやゲームの様子を基に振り返る。その際、得点につながるポイントを視点に話し合い、チームで動き方を修正しながら繰り返しゲームに取り組んでいく。⑤時には、発見した問題点から、クラスマッチを見据えたチームで取り組むべき課題を設定する。⑥時には、最後の練習時間ということ意識して⑤時と同様に取り組む。</p>	
三	<p>⑦ これまでの学びを生かしてクラスマッチをしよう</p> <p>西組とクラスマッチを行う。ゲーム後には、チームの課題に対する取組や仲間の貢献を振り返り、これまでの学びがどのように得点や勝敗につながったかを確かめ、自己やチームの成長を実感する。</p>	<p>【方法の手順の掲示】</p>

5 本時の学習

目 標	チームの課題解決に向けて、得点するためのポイントを意識してゲームの中で動きを工夫することができる。また、その成果や課題をチームで振り返って次時の課題を設定することができる。
--------	--

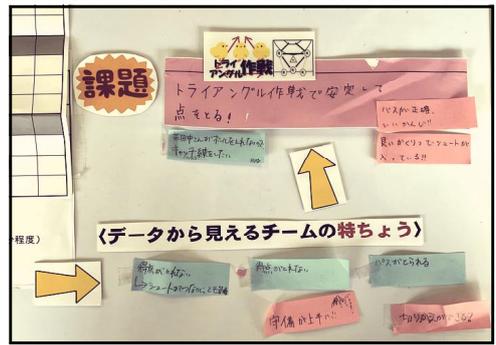
	学習活動	主な子供の意識
見 通 し	1 全体とチームの課題を確認し、解決の見通しをもつ。	<p>今日はクラスマッチで勝つという目標に向けて、得点が増えるように作戦がうまくいくための動きを確認するよ。</p> <p style="text-align: center;">チームで〇〇作戦がうまくいく動き方を確かめよう</p> <p>前の時間は、攻撃回数が少なかったな。どんどん攻めるチームになりたい。</p> <p>僕たちのチームは、ゴール前で止まってしまって、守りに囲まれてパスがつかない場面が多かったな。</p> <p>A 僕たちは、守りに囲まれないように、ロングパス作戦を試してみるよ。 B そのためにはタスクゲームでフリーでもらう位置に動く練習をしたらいいね。「ロングパスタスク」を選ぼう。 C じゃあAさんがボールを持ったら残りの2人は左右に広がって守備から離れるようにしようね。 A 分かった。じゃあ他のチームとローテーションの調整をしてくるね。</p>
	2 チームで選択した練習を行う。 ・ドリルゲーム ・タスクゲーム ・作戦会議	<p>A さっきのタスクゲームでは、「距離」を広げたらパスが通りやすかったよ。 B でも、「タイミング」遅れると、すぐ守りに追いつかれていたね。 C じゃあ、次は見ている人が右か左か守備がない方を声に出すことにしてみようよ。 A 2回目のタスクゲーム、守備がないところには動けたけど、シュートを打つまでに守備が迫ってきていたね。 B ゴール前で止まらずに、すぐ打てる動きが必要かも。 C 次は、ドリルゲームでキャッチしてすぐ投げる練習をしよう。</p>
	3 得点につながるポイントを意識してゲームをする。	<p>B メインゲームで練習した動きを試そう。走り出す「タイミング」は見ている人が引き続き声を掛けよう。 A 広がったら守備からは離れられたけれど、パスが届かないときがあるね。 C 他のチームは投げる人によって「距離」を変えていたよ。Dさんは投げるのが苦手だから、少し近寄ろうよ。 D 助かるよ。守備に取られないようにできるだけ「低く」「強く」投げるね。</p>
	4 本時の学習を振り返り、次時の課題を設定する。	<p>C 広がる動きで守備に取られにくくなったから、少し得点が伸びたね。 B Dさんが常に声を出してくれたし、おとりで動いてくれたからだよ。 D 役に立ってよかった。でもデータを見るとまだ攻撃回数が少ないから次も広がり作戦をしつつ速攻作戦も試してみたいな。次の課題にしようよ。 A そうだね。そのためには朝の時間も練習してチームでパスがつながるようにしておいたらよさそうだね。</p>
評 価	<p>ゲームのデータや様子を基に、チームで話し合いながら課題解決に向けた動きを考え、繰り返し練習やゲームに取り組み、その結果を踏まえて次の課題を設定している。</p> <p style="text-align: right;">【方法：発言、様相、表現物】</p>	

6 本時の詳細（ は、他者との関わりを促す手立て）

～見通し～ **学習活動1**

子供たちは、単元の初めに立てた大まかな学習計画を基に、見通しをもって学習を進めてきている。また、各チームのボードには、前時のゲームの様子やデータから発見したチームの特徴を基に設定したチームの課題が記載されている。

授業の初めに、単元の目標を示しながら、本時はクラスマッチに向けて得点するための作戦を試す時間であることと、前時に設定した全体の課題を確認する。次に、チームごとに自分たちの課題を確認する時間を設ける。その際、チームの課題の設定理由を問い、前時のゲームの様子やデータを根拠



【チームボードの一部】

にして話し合えるようにする。その後、確認したチームの課題を解決するために、タスクゲームやドリルゲームの中から、どの練習方法が合っているかをチームで話し合って選択する。その際、ボールを持つ人と持たない人がどう動くかともよく確認するよう促す。

～行 動～ **学習活動2・3**

学習活動2では、ドリルゲーム、タスクゲーム、作戦会議の三つの場面を設定し、2分ごとにローテーションしながら2周取り組む。ローテーションの順番は、チーム同士で相談して決定する。ドリルゲームでは、課題解決に必要なパスやキャッチなどの基本的なボール操作を中心に練習する。タスクゲームでは、課題となっている動きが得点につながるかを、ゲームに近い状況の中で確かめながら取り組む。作戦会議では、直前の活動での得点やゲームの様子を基に、次に改善することとして、誰がどのように動くかについて話し合い、課題解決に向けた共通理解を図る。コートの端には一定間隔でミニコーンを並べており、それを基に位置や距離などの得点するためのポイントを意識しながら話し合えるようにしている。また、どのチームがどの作戦を試しているかを黒板上に示しており、気になるチームの練習風景を自由に見学できるようにしている。教師は、試行錯誤しながら動きを修正している場面や、仲間と役割を確認し合って取り組んでいる場面を取り上げ、「今の走り出すタイミングと投げるタイミングがぴったりだったから上手くいったね」「役割が決まったことで動きがよくなったね」などと具体的に価値付けし、他のチームにも共有する。

学習活動3では、ドリルゲームやタスクゲームで練習してきたことを、メインゲームの中で確かめる。1試合2分とし、試合（守備）、試合（攻撃）、作戦会議を1セットとして、攻撃回数・シュート回数・得点のデータを各チームで取りながら、2セットローテーションして取り組む。ゲーム中は、学習活動2と同様に、設定した課題の解決に向けて役割を意識して取り組み、必要に応じて動き方を修正しながら繰り返しゲームに取り組む。教師は、「課題解決に向けて上手くいっているか」「次はいつ、どのような動きをしたらよさそうか」と問いかけ、ゲームの結果やデータと動きを結び付けて話し合えるようにする。

～振り返り・見通し～ **学習活動4**

子供たちは、単元を通して①課題解決につながった動きや問題点②チーム内MVP③次のチームの課題設定という流れで振り返りを行ってきている。学習活動3を終えたチームから集まり、チームで決めたリーダーを中心にゲーム中に取ったデータや作戦ボードと補助黒板にある得点するためのポイントを視点に①～③について話し合う。チーム内MVPについては、積極的に声を掛けていた、おとりとして守備を引き付けていたなどの課題解決につながる働きを全員に位置付け、補助黒板のMVP欄に名前磁石を貼りに行く。そうすることで、自分や仲間の関わりや役割が、課題解決にどのように貢献していたかを捉え、自他の貢献を感じられるようにする。次に取り組む課題をチームで設定する際、「チームの次の課題は、どうやって決めていたかな」と問いかけ、課題設定の方法を想起できるようにする。一人一人が次に取り組む作戦を決めた後、決めた作戦を一斉に指差し、その理由をデータや様子から分かったチームの特徴を基に伝え合い、チームのボードにある「課題」の欄に記述する。

