

体 育 科 学 習 指 導 案

単元名「ハンドボール」

令和5年10月 第5・6年 指導者 石田 真規

I 単元の構想

1 単元観

ハンドボールは、短いパス交換やロングパス、ドリブルを使って相手陣内に攻め上がり、ゴールにシュートして得点を競い合うゲームである。ボールが小さく片手で操作できるので、ボール操作の技能を習得しやすく、パスやドリブルに加えて、ボールを受ける動きや作戦に基づいた位置取りを意識した運動も展開しやすい。よって、周りを見ながらプレーしたり友達との連携の中で攻めたりする楽しさも味わうことが期待できる。

同じゴール型のバスケットボールと比べてゴールが大きく、前方に投げてシュートできるので、ボール運動が苦手な児童でもシュートが決まりやすく、誰もが得点する楽しさを味わいやすい。また、ボールが小さく軽いので、ボール操作がある程度容易であり、怖さも軽減される。

小学校高学年では、ボール操作とボールを受けるための動きによって攻防できるようにし、中学校1・2年生では、ボール操作と空間に走り込む動きによってゴール前での攻防を展開できるようにすることをねらいとしている。

2 研究との関わり

これらのことから、ハンドボールは、チームで協力しボールをつなぐことが求められるため、友達と協働しながら、個人やチームの課題を解決する必然性が生まれると考えられる。

本研究では、児童が主体的に、友達と協働して、個人やチームの課題を解決できるように、「ドリルゲーム→チームの課題の確認→タスクゲーム→チームでの話し合い→メインゲーム→チームでの振り返り」の流れを設定した。チームでの話し合い等を複数回設定することで、作戦を考えたり、動きを確認したりすることを繰り返すことができるため、自分の考えを伝える機会を増やし、考えを広げたり、深められると考えた。

しかしながら、ハンドボールは攻守の切り替えの早さから、チームで作戦を考えられても実践することが難しい。また、話し合いをする際には、どこを見ていいのかが、何を考えればいいのかを明確になっていなければ、話し合いは深まらない。

そこで、プレーの原則や作戦を振り返るときのポイントを「見る視点」として児童と共有し、何をどう見ればよいか、どうアドバイスすればよいかを明確にする。また、その「見る視点」を基にゲーム中の動画をチームで確認し、動きを可視化することを大切にしていく。さらに「見る視点」を基にして思考ツールにまとめていくことで、動画などで見たことを根拠に、児童が考えを言語化し友達に伝えることができると考えられる。

3 単元の目標及び児童の実態

	目 標	児童の実態
知識及び技能	・ハンドボールの楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、個人やチームによる攻撃と守備によって、簡易化されたゲームができるようにする。	・基本の動きのポイントを正しく理解している児童は少なく、ゴール型の経験も少ないので、基本的な動きやプレーの原則を理解する必要がある。
思考力、判断力、表現力等	・ハンドボールのルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。	・動画や資料を活用して友達に分かりやすく説明できる児童が多くなったが、言葉にできない児童もいる。
学びに向かう力、人間性等	・ハンドボールに積極的に取り組みルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。	・積極的に取り組む児童が多い。仲間と協力して練習したり、準備片付けをしたりすることができる。

4 評価規準

知識・技能	①近くにいるフリーの味方にパスを出すことができる。 ②ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動している。 ③得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートができる。
思考・判断・表現	①チームの特徴に応じた攻め方を知り、それに応じた作戦を立てることができる。 ②簡易化されたゲームで、自己や仲間が行っていた動き方の工夫し、アドバイスをいかそうとしている。 ③自己や仲間の課題解決のために考えたことを他者に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	①ハンドボールの簡易化されたゲームや練習に積極的に取り組んでいる。 ②ルールを守り、場や用具の安全に配慮して取り組んでいる。 ③ゲームの勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたりしている。

5 指導及び評価、ICT 活用の計画（全9時間：本時第8時）

過程	時間	■ねらい □学習活動 ★ICT活用に関する事項	知	思	態	◆評価項目<方法(観点)> ○指導に生かす評価 ●評定に用いる評価
つかむ	1	<p>■ハンドボールの単元の見通しがもてるようにする。 □学習のきまり、学習の流れを理解し、試しのゲームをする。</p> <p>[単元の学習課題] プレーの原則やボールを持たないときの動きを理解し、チームの作戦を考えたり、チームや個人の課題を仲間と協力して解決したりしていこう。</p>			○	<p>◆ルールを守り、場や用具の安全に配慮して取り組んでいる。 <観察(態②)></p>
追究する	2	<p>■ゴール、相手位置、味方の位置を確認してシュートに有効な空間を見付けたり、プレーの原則について知ったりする。 □ドリルゲーム(パスシュートゲーム・2人組パス、三角パス)、タスクゲーム(ハーフコート2対1(チーム内))、メインゲーム(ハーフコート3対2(チーム間))を行い、見る視点をまとめる。</p>	●		○	<p>◆得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートをしようとしている。 <観察(知③)></p> <p>◆ハンドボールの簡易化されたゲームや練習に積極的に取り組んでいる。 <観察(態①)></p>
	3	<p>■シュートエリア内で相手がいないと判断した時には、シュートを打てるようにする。 □シュートエリア内でシュートするにはどうすればよいか考えて、ドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームを行う。</p>			○	<p>◆ロイロノート・スクールの作戦ボードを使って、シュートを打ちやすい場所について考えている。 <作戦ボード(思②)></p>
	4	<p>■自分にマークがつき、味方がフリーの時には、パスを出すことができる。 □相手がいてシュートが打てないときどうすればよいか考えて、ドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームを行う。</p>			○	<p>◆ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動している。 <観察・動画(知②)></p>
	5	<p>■フリーでパスをもらう方法を見付け、動きに活用する。 □フリーでパスを受けるには、どうすればよいか考えて、ドリルゲーム、タスクゲーム、メインゲームを行う。</p>			●	<p>◆フリーでパスをもらうための動きやポイントを話し合い、思考ツールにまとめている。 <思考ツール(思②)></p>

6	<p>■プレーの原則や位置や空間に着目し、チームに合った作戦を考えられるようにする。</p> <p>□ボールを持たないときにどこに動いたらよいか考えて、ドリルゲーム(三角パスを鳥かごを変更)やタスクゲーム、メインゲームを行う。</p>	●	<p>◆作戦ボードを用いて、自分たちのチームに合った作戦を考えている。</p> <p><作戦ボード(思②)></p>
7	<p>■攻めづらい状況を確認し、ボールを持たないとき、コート of 左右を使ってフリーでパスをもらえるようにする。</p> <p>□ボールを持たないときにどこに動いたらよいか考えて、ドリルゲームやタスクゲーム、メインゲームを行う。</p>	●	<p>◆ボール保持者と自己の間に守備者が入らないように移動している。</p> <p><観察・動画(知②)></p>
8 本時	<p>■チームに合った攻め方を見つけて練習し、チームの課題を解決できるようにする。</p> <p>□チームの課題を解決するためにどうしたらよいか考えて、ドリルゲームやタスクゲーム、メインゲームを行う。</p>	○	<p>◆作戦ボードを用いて、自分たちのチームに合った作戦を考えている。</p> <p><作戦ボード(思①)></p>
<p>[本時のめあて・課題・見通し等] プレーの原則やボールを持たない動きを意識して、チームにあった作戦を話し合い、チームの課題が解決できるようにしよう。</p>			
9	<p>■チームに合ったよりよい攻め方を見つけて練習し、チームの課題を解決できるようにする。</p> <p>□チームの課題を解決しよりよい攻め方をするにはどうしたらよいか考えて、ドリルゲームやタスクゲーム、メインゲームを行う。</p>	●	<p>◆作戦ボードを用いて、自分たちのチームに合った作戦を考えている。</p> <p><作戦ボード(思①)></p>
まとめ	<p>10 ■チームの作戦を生かした、ゲームができるようにする。</p> <p>□チームの作戦を実践しながら試合を行う。</p> <p>□学習を振り返り、自分の成長を実感する。</p>	○	<p>◆勝敗を受け入れ、各チームの作戦を認めながら、ゲームに取り組んでいる。</p> <p><観察・ワークシート(態③)></p>

II 第6時の学習

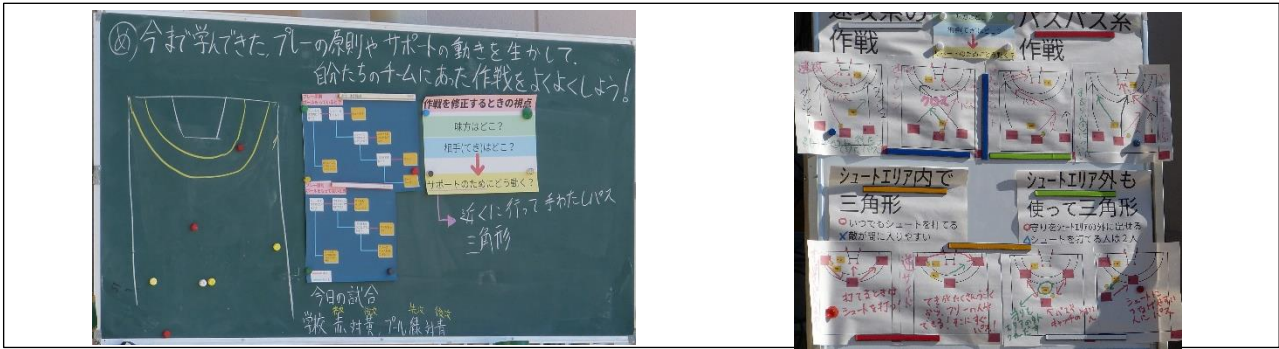
1 **ねらい** チームの課題を解決するための場面で、思考ツールや作戦ボードを活用した話し合いを通して、プレーの原則や位置や空間に着目し、チームにあった作戦を考えられる。

2 展開

主な学習活動 予想される児童(生徒)の反応〔S〕 ★ICT活用に関する事項	◎研究上の手立て ○指導上の留意点 ◆評価項目(観点)
<p>1 準備、体操、ドリルゲームをする。(三角パスゲーム、パス・シュート練習) (導入8分)</p> <p>S: パスがつながるように声をかけたり、動きながらキャッチできるようにしたりしよう。</p> <p>S: フリーでパスをもらえるように、空間を意識して練習しよう。</p>	<p>○アップは、チームの課題に応じて練習できるよう、自分たちで選ぶよう促す。</p> <p>○ドリルゲームでは、個人の課題を意識して練習できるように、前時までのポイントを掲示しておき、いつでも見られる場の設定をする。</p>

<p>2 前時までの学習を振り返り、本時のめあてとチームの課題を確認する。★（導入6分）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><めあて> プレーの原則やボールを持たない動きを意識して、チームにあった作戦を話し合い、チームの課題が解決できるようにしよう。</p> </div> <p>S：フリーでパスをもらうには、コートを大きく使ってパスを出すとよかったな。 S：次に動きを考えて先に動いて、落ち着いて準備をしておきたいな。 S：いつも相手にマークされてパスがもらえなかったから、フリーになるための動きを考えよう。</p>	<p>◎よりよいチームの作戦が考えられるように、前時の動画や資料を提示し、見る視点(相手の位置・味方の位置・サポートのための動き)を確認できるようにする。 ○課題を確認しやすくするために、前時までにまとめてきた思考ツールを活用するよう促す。 ○コートの縦や横を広く使うことでパスが通りやすくなったり、フリーになる機会が多くなったりすることに自発的に気付けるように、前時までの学習を振り返らせる。</p>
<p>3 チームの課題の解決に向けて、作戦を共有し、タスクゲームを行う。（展開①8分）</p> <p>S：パスをした後に動いていなかったから、パスをしたらすぐ動くことを意識しよう。 S：シュートが打てるところでパスをもらったのに打たなかったから、シュートエリアではどンドンシュートを打つぞ。 S：味方がフリーになるように、アドバイスしたり、自分の動き方を工夫したりして、チャンスをたくさん作りたいな。</p>	<p>◎仲間と作戦を共有しやすくするために、作戦ボードを使って動きを考えられるようにする。 ○相手の位置や空間、ボールを持たない動きを考えやすくするために、ハーフコートの3対2で、時間で攻守を入れ替える。 ○シュートチャンスが生かせるように、シュートエリアでフリーのときは積極的にシュートを打つよう声を掛け、できている児童は積極的に称賛する。 ○キーパーや守備者がいないところでパスやシュートができるように、パスをしたらすぐに移動するよう伝える。</p>
<p>4 チームで作戦を修正し、メインゲームを行う。★（展開②15分(メイン①6分-作戦③分-メイン②6分)）</p> <p>S：守りを振り切るために、左右を大きく使ったパスをしていきたいな。 S：守りの人が、だれをマークするかによって同じ作戦でも動き方を少し変えられるようにしよう。 S：動画で見ると、作戦で考えたところに動いていないことが分かったね。フリーでパスがもらえるもっとよい空間があったから、次は意識しよう。 S：パスをもらい、次何したらよいか考えていると、相手にマークされてしまうから、パスをもらう前に次何をするか考えておきたいな。 S：すぐに判断するのが難しいこともあるから、周りの人がどンドン声を掛けて、動きのサポートをしていくぞ。</p>	<p>○タスクゲームで確認したことが生かせるように、メインゲームも同じルールで行う。 ○ローテーション時の短時間で、直前の攻め方のチェックや次の作戦の打ち合わせを行うことで、動き方の修正や作戦を成功させやすくする。 ◎チームで作戦を修正しやすくするために、ゲームでの動画を確認し、作戦ボード上で動きの確認をするように促す。 ○考えた作戦を実際に行えるように、作戦ボードなどで確認ができたなら、実際に動いて移動のタイミングやポジションのチェックするよう促す。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>評価項目 作戦ボードを用いて、自分たちのチームに合った作戦を考えている。 <作戦ボード(思①)></p> </div>
<p>5 めあてに対する振り返りをする。★（終末8分）</p> <p>S：自分たちのチームにあった作戦をみんなで話し合っただけで考えることができたぞ。 S：みんなが得点できるような作戦を考えてみたいな。</p>	<p>○よくできたことや新たな課題を共有できるように、ゲームの動画や作戦ボードで振り返り、前時までの思考ツールに、新たな気づきを加えるよう促す。 ○新たな課題を出し合い、次時の学習課題につながるようにする。</p>

3 板書計画

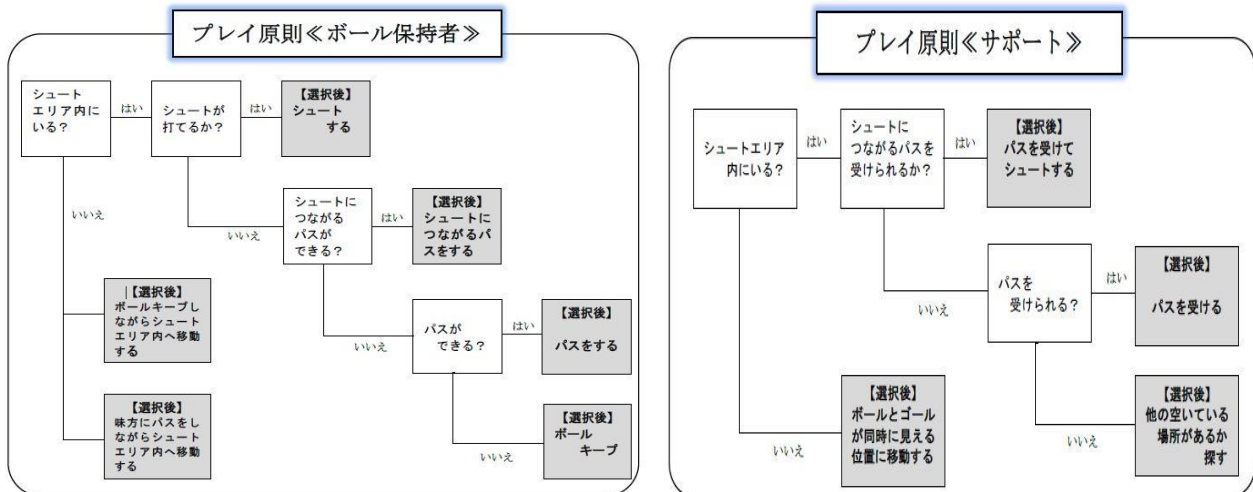


III 備考

1 他教科等（道徳、自立活動も含む）との関連

2 参考文献、著作権関係等

- 一人ひとりがプレイ原則を理解し、適切な意思決定ができるハンドボールの授業—「わかる」と「できる」を結ぶ、授業支援ツールの活用と少人数による学習機会の保障—：神奈川県立総合教育センター 体育指導センター長期研究員 佐藤 香里
- 平成30年度体育授業モデル作成事業 小学校体育科授業実践事例【ボール運動（ゴール型）】ハンドボール：群馬県教育委員会（健康体育課）



案書式について

原則

- 群馬県総合教育センター指導案書式とし、長期研修、長期社会体験研修、特別研修で使用する。
- 校種、教科等の特性に合わせて、変更してもよい。