

令和4年度

ボール運動領域部会

研究主題

一人一人の子供が自ら深い学びを実現していく体育学習



東京都小学校体育研究会
ボール運動領域部会 HP



実証授業

授業日 令和4年6月23日（木）

場所 東村山市立野火止小学校

授業 ゴール型「ハンドボール」

授業者 第6学年 福井 佑太 主幹教諭

授業日 令和4年11月22日（火）

場所 江東区立第三砂町小学校

授業 ゴール型「ハンドボール」

授業者 第6学年 河原 直人 主任教諭

研究の全体構想図



I 研究の概要

1 研究主題

「一人一人の子供が自ら深い学びを実現していく体育学習」

2 基本的な考え方

小学校学習指導要領の改訂の趣旨やこれまでの研究経過を踏まえて設定した本研究主題による研究は、今年度で3年目（最終年次）となる。本研究会では、これから体育科の授業に求められるものは、個々の子供が自ら学びたい、追究したいと思う学習課題を見いだし、試行錯誤を重ねながら課題を解決していくこと、そして、この学びに子供が協働的に、繰り返し取り組むことで、子供自身が深い学びを実現していくようにすることであると捉えている。このことが、持続可能な社会の創り手に必要な資質・能力を一人一人が身に付けていくことにつながると考えた。

研究主題に迫るため、令和2年度には、「一人一人の子供が学習課題を見いだすための手立ての工夫」を、令和3年度には「一人一人が見いだした学習課題を解決するための学習過程の在り方」を研究の視点とした。実証授業を通して、子供一人一人が、今もっている力を存分に発揮し、主体的に学ぶ姿が見られる授業への改善を進めることができた。

今年度は、この主体的な学びをさらに充実し、子供が自らの学習をPDCAサイクルに沿ってマネジメントし、深い学びにつなげていけるようにすることを目指して研究を推進し、研究主題の実現に迫る。

3 研究の視点

(1) 本年度の研究の視点

「一人一人の子供の自己評価の力を高める手立ての工夫」

(2) 研究の視点について

これまでの2年間の研究の成果と課題を踏まえ、子供が自ら深い学びを実現していくことができるようになるため、今年度は、子供が自らの学習課題を解決する活動の中で行う「自己評価」に焦点を当て、研究の視点を設定した。学習課題の解決に向けて、子供が自らの学習を振り返り、新たな学習課題を見いだしたり、学習の進め方や課題解決の手立てを工夫したりして学習を調整し、粘り強く課題解決に取り組めるようになるためには、一人一人の自己評価の力を高めることが重要であると捉えた。「自己評価の力」が高まることで、子供たちはさらに主体的に学習に取り組むことができるようになり、PDCAサイクルに沿って自らの学習をマネジメントし、子供自身が自らの力で深い学びを実現していくことができるようになると考える。

(3) 「自己評価の力」の捉え方について

本研究では、子供たちは、どのような発達の段階であっても、学習経験に違いがあっても、運動や学習に取り組む中で、一人一人が「今もっている力で自己評価を行っている」と捉えている。子供は、これまでの学習経験や運動経験の中で身に付けてきた様々な力を生かしたり関連させたりしながら自己評価を行っている。そのため、一人一人の子供がもつ自己評価の力は、これまでの経験によって異なり、自己評価の場面で活用する力も異なっていると考える。この一人一人がもつ自己評価の力を、子供自身が見いだした学習課題を解決する活動を通して高めていく。

また、子供が今もっている力を生かして自己評価を行い、その活動の積み上げの中で、「自己評価の質」が高まっていくことを「子供の『自己評価の力』の高まり」と捉えている。今年度の研究においては、このような子供一人一人がもつ「自己評価の力」を高めていくための手立てを工夫する。

(4) 研究の経過及び領域部会独自の研究の視点について

① 研究の経過と研究の視点について

本研究会では、研究主題に迫るため、次の研究の視点を設定して研究を推進してきた。

令和2年度 子供一人一人が自らの学習課題を見いだすための手立ての工夫

令和3年度 子供が見いだした学習課題を解決していく学習過程の在り方

また、これらの視点に基づく研究活動及び実証授業の結果から、子供が自ら深い学びを実現していくためには、次の2点が重要であると考え、各領域部会においてその手立てを具体化し、実証授業を繰り返し行い、研究を進めてきた。

○子供が見いだした学習課題を解決するための手立ての工夫

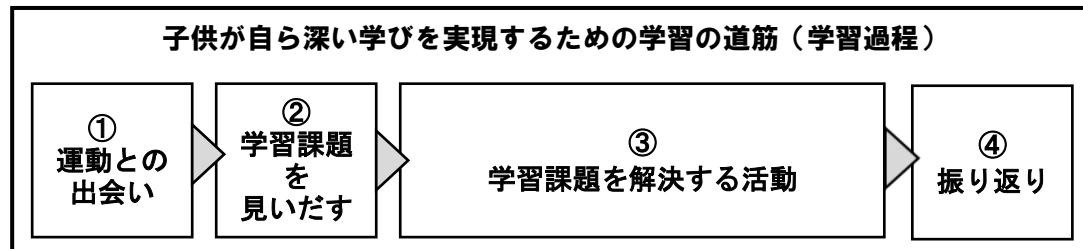
○子供と運動との「出会い」の工夫（保健領域では「子供と課題との『出会い』」）

そして今年度、「子供一人一人の『自己評価の力』を高める手立て」に視点を当てて研究進め、実証授業を通して手立ての有効性について検証を行う。特に、「教師が『させる』自己評価から、子供が『する』自己評価へ」の転換を図ることを重視している。このことにより、「子供が自ら深い学びを実現していく体育学習」における子供の「学習の道筋（学習過程）」と、その学習活動を充実させるための教師のかかわり方を明らかにできると考え、研究を進めていく。

② 部会独自の研究の視点について

上記の都小体研の研究の視点以外に、各領域部会がこれまでの研究において、研究課題となっている事項のうち優先順位の高いものを「部会独自の研究の視点」として設定して研究を進める。

図：「子供が自ら深い学びを実現していく体育学習」における子供の「学習の道筋」（例）



令和2年度の研究の視点は、図中②のための手立ての工夫とした。研究を進めていく中で、図中③の充実を図るために手立てを工夫する必要があることが明らかとなり、実証授業を通してこれらの手立てについて検証を行った。その際、子供が自らの学習課題を見いだせるようにするために、「運動と子供との『出会い』」が重要であることが明らかになった。

令和3年度は、子供が自ら学習課題を見いだすことにつながる「運動との出会い」の在り方や手立てを工夫した（図中①）。また、前年度の研究の視点に加え、「子供が運動と出会い、学習課題を見いだし、それを解決するための活動を行う」という学習の道筋を整理する目的から、

「子供が見いだした学習課題を解決するための学習過程の在り方」に視点を当てて研究を進めた。実証授業を通してこれらの手立ての検証を行った結果、研究主題「子供が自ら深い学びを実現していく体育学習」に迫るためには、子供自身による学習の「振り返り」（図中④）の充実を図ること、学習を振り返ることを通して一人一人の自己評価の力を高めていくことが必要であると考察した。

そこで、令和4年度は、一人一人の子供の『自己評価の力』を高める手立ての工夫」を研究の視点とした。また、子供が行う「振り返り」を単元や1時間の終末に行う学習活動に限定して捉えずに研究を進めていくこととした。子供は、学習活動の様々な場面において、自分の動き、運動や学習課題への取り組み方、取り組んだり試したりした結果などを振り返っており、これらを含めて「自己評価」ととらえている。

今年度は、これらを踏まえて実証授業を行い、工夫した手立てについての検証を行った結果を基に、「子供が自ら深い学びを実現していく体育学習」の在り方についてまとめていく考えである。

II 部会の考え方

ボール運動領域部会 実証授業②

1 研究主題の実現に向けた部会の考え方

一人一人の子供が自ら深い学びを実現していくために、集団対集団の攻防を通して、子供一人一人が自分の役割を自覚し、自ら判断して動くことできるよう授業改善を図る必要がある。そのためには、仲間と粘り強く試行錯誤をする過程が大切であると考える。

今年度は、子供が自らの学習をPDCAサイクルに沿ってマネジメントし、深い学びにつなげていくために、自己やチームの自己評価の力を高める手立てについて研究を重ねた。

2 研究の視点

本部会では、下記の三つをボール運動領域における自己評価と捉えた。

- 自己やチームの長所や学習成果を見つめる
- 自己の学習課題を設定する
- 課題を解決するための作戦や練習方法を考える

子供が行う自己評価は、ゲームのプレイ中を含めた様々な場面で行っている。そのため、自己評価のタイミングや内容は子供一人一人異なる。また、本時の学習内容や直前のゲーム、チームの状況によっても異なる。

のことから、自己評価の力は、記録を基にした仲間からの言葉も取り入れながらより客観的に自己の学習を振り返ったり、チームへの貢献を目指した学習課題を設定したりすることを通して、より一層高まっていくと考える。特に、単元後半のゲーム理解が進んだ段階では、チームの勝利や得点に向けて、自分の長所やできるようになったことは何かを考え、学習課題を設定できるようになってくると考える。

子供はその課題を解決する方法を自己やチームで考え、ゲームを通してチームで解決しようと取り組んでいく。このサイクルを、ゲームを中心としながら繰り返していくことで自己評価の力が高まり、子供自ら課題解決に取り組んでいくことができると考える。

3 夏季合同研究会より

(1) 夏季合同研究での成果と課題

成果	課題
<ul style="list-style-type: none">・子供が自己評価をしているタイミングが整理されたこと。・1枚ポートフォリオ型の学習カードにより、子供の思考の流れが見取りやすくなること。・チームタイム1、2、3のそれぞれの活動の目的が明確であったこと。	<ul style="list-style-type: none">・自己評価の捉えについて、より分かりやすく整理すること。・自己評価の力を高める手立ての検討をすること。・子供が何を根拠に自己評価をしているのか、見えるようにしていく工夫をすること。

(2) 実証授業②に向けて

- ・ボール運動領域における自己評価の捉えがより分かりやすくなるように整理する。
- ・一人一人が根拠をもった自己評価ができるよう、学習カードを工夫する。
- ・チームで課題解決が進めていけるよう、チームタイムをより充実させる手立てを検討する。
- ・一人一人が特性を十分に味わいながら学びを深めていけるよう、ゲーム形式などを検討する。

III 学習指導案

(1) 実証授業②実施校等

江東区立第三砂町小学校

第6学年1組 子供：39名 指導者：主任教諭 河原 直人

(2) 単元名

ゴール型「ハンドボール」

(3) 単元の目標

知識及び技能	・ゴール型の簡易化されたゲーム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、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、攻防をすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	・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。
学びに向かう力、人間性等	・運動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、仲間の考え方や取組を認めたり、場や用具の安全に気を配つたりすることができるようにする。

(4) 単元の評価規準

知識・技能	①ゴール型の行い方について説明したり、入力したりしている。 ②近くにいるフリーの味方にパスをすることができる。 ③仲間からボールを受けることのできる位置や得点しやすい位置に動くことができる。 ④パスを受けてシュートすることができる。 ⑤シュートする相手とゴールの間に素早く移動することができる。
思考・判断・表現	①自己やチームの特徴に応じた作戦を選び、自己の役割を確認している。 ②自己や仲間が行っていた動き方やボール操作、役割について、動作や言葉を使って他者に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	①練習やゲームに積極的に取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守り、仲間と助け合って練習やゲームをしている。 ③勝敗を受け入れている。 ④仲間のよさを認め合い、誰もがゲームの楽しさに触れるができるよう、言葉を掛けたり、協力したりしている。 ⑤場や用具の安全に気を配っている。

(5) 子供の実態

本学級の子供は、体育の学習にすすんで取り組む子供がほとんどである。また、学習カードへの振り返りにも意欲的である。しかし、子供の考える課題が実態と合っていないなつたり、次回どうするかが抽象的な内容で終わってしまったたりすることもあった。そこで、1学期より、自分の取り組んでいる技の動画を撮り、自分の課題と次回どうするかをデジタル学習カードに入力したり、仲間の振り返りに対してコメントをし合ったりする活動も行ってきた。その結果、少しずつではあるが学習カードを使って、「自分の現状」+「次回どうするのか」が適切に表現できるようになってきた。

本単元では、デジタル学習カードを使用し、チームの振り返りを一覧で見ることができるようにしており、仲間の振り返りも把握できるようにしている。その結果、チームの仲間のよさや特徴についての理解が以前よりも図れるようになり、チーム内の話し合いも生まれてきている。今後は、話し合いの質を高め、深い学びを実現していくために、チームタイム（ゲーム前・ゲームとゲームの間・ゲーム後）の振り返りの時間の充実を図り、他者評価を取り入れ、自己評価の力を高めていきたい。そのため、今後のチーム方針につながる記録カードの活用、チームでの振り返りの充実、振り返りをもとに繰り返しゲームを行うことを通して自己評価の力を高めていく。

(6) 子供が自ら深い学びを実現していくための手立ての工夫

①ペアチームとの学び合い

子供一人一人がゲームに取り組む時間を確保することで、ゲームを通して学びを深めるトライアンドエラーの回数が増えると考える。ゲーム→振り返り→ゲームを繰り返す中で深い学びがなされていくと考える本部会では、ゲームに参加する人数4名のゲームに対して1チームの

人数を5名と設定した。これは、前後半で出場するメンバーが大幅に変わってしまうことでゲームの様相やチームの特徴が異なってしまい、深い学びがなされないと考えたためでもある。

1チーム5名の内、4名がゲームに出場と設定すると、前後半の出場する子供は1人しか変わらない。そのためチームの特徴が大きく変わることなく、振り返りを次のゲームに生かすことができると言える。一方で、出場していない子供が1人しかいないため、ゲームを客観的に見たり記録カードを書いたりすることは十分にできない。振り返りに客観性や根拠のある記録を用いることで深い学びがなされると考える本部会では、ゲームを見て、客観的な視点を伝える役割を担うペアチームを設定することとした。

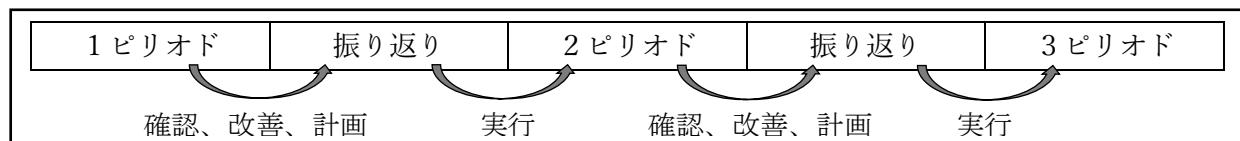
前半	振り返り	後半
AさんBさんCさんDさん	前半のゲームを振り返る	EさんFさんGさんHさん
A～Dさんの特徴に応じた作戦	→後半に生かされない	E～Hさんの特徴に応じた作戦
(振り返りで話した内容が次のゲームに生かされにくいと考える例)		

(表1)

②1ゲーム3ピリオド制

1ゲームを前半・後半というゲーム形式ではなく、3ピリオド制にする。

同じチームを相手に、自分たちの選んだ作戦や役割、自分のプレイについてトライアンドエラーをする機会を増やすことで、ゲームを通して小さなPDCAサイクルがより多く繰り返されていくようになると考えた。また、自己やチームの長所や学習成果をより見つめられるようになり、深い学びがなされると考え、子供が課題解決を図る単元後半に3ピリオド制を設定した。



③チームタイムの充実

チームの意識をもちながら、一人一人が課題を解決するための作戦や練習方法を考える時間を設定した。

チームタイム①(ゲーム前)	作戦や役割の確認、準備運動、ボール慣れ
チームタイム②(ゲームとゲームの間)	作戦や役割の修正、個人やチームの課題に応じた練習
チームタイム③(ゲーム後)	作戦や役割の成果の振り返り、次時の作戦や役割の設定

実証授業①では、チームタイムを通した課題解決が滞ってしまった、話し合いによる学習が十分に深まっていなかったりするチームや子供の姿が見られた。そこで、実証授業②では、チームタイムをより充実させ、一人一人の学びが深まっていくよう、チームでの話し合いを支援する学習資料の作成、課題に応じた練習方法の提示を行うこととした。

④記録カードの活用

単元を通して「カウントカード」を使い、パス数・攻撃回数（自陣から相手コートにボールを運んだ回数）・シュート数を記録することで、ゲームの様相を把握し、自己やチームの成果や課題を発見することができるようにした。また、ゲームの様相や子供の必要感を見取りパスやシュートをしている場所を把握できる「マップカード」を活用して、シュート局面やパスにおける効果的な動き方を見付けることができるようにした。

⑤教師のかかわり

学習過程において、子供が自らの学習課題を見いだしたり、解決しようしたりする上で、チームが「今どのような状況か」を把握することが大切であると考えた。本部会ではチームの状況を【作戦の三観点とチームの状況】から把握し、学習過程において教師がどのようにかかわり、個人の学習課題の解決を促していくかを示した。



(7) 学習過程

< 第6学年 ボール運動 「 ハンドボール 」 >

※第5学年学習過程

「トリオハンドボール」



	1	2・3	4・5(本時)・6
段階	ゲームの行い方を理解する。	ゲームを通して効果的な動き方を理解したり、チームの特徴を把握し始めたりすることで、チームの作戦について考え始める。	チームの特徴に応じた作戦を選んで、課題解決に取り組んでいく。
	1 学習の流れを確認する 2 準備運動 3 ボール慣れ 4 チームタイム① (チームの作戦や自己の学習課題を確認する)		
	5 ゲーム① ペアチームとの対戦 前半 2分 1分タイム (作戦やメンバーの確認) 後半 2分	5 ゲーム① ペアチームとの対戦 前半 2分 1分タイム (作戦やメンバーの確認) 後半 2分	5 ゲーム① 対抗戦 【ペアチームに見てもらう】 4分1本 2分でメンバー交代
学習内容・活動	6 全体共有① 5分 (ルールについての確認)	6 全体共有① 5分 (効果的な動き方の理解)	6 ペアチームからゲームの様子を聞く 1分
	7 ゲーム② 総当たり戦 前半 3分 1分タイム (作戦やメンバーの確認) 後半 3分	7 ゲーム② 総当たり戦 前半 3分 1分タイム (作戦やメンバーの確認) 後半 3分	7 ゲーム② 対抗戦 【ペアチームを見る】 4分1本 2分でメンバー交代
	8 全体共有② 5分 (ルールについての確認)	8 チームタイム② 3分	8 ペアチームにゲームの様子を伝える 1分
	9 ゲーム③ 総当たり戦 前半 3分 1分タイム (作戦やメンバーの確認) 後半 3分	9 ゲーム③ 総当たり戦 前半 3分 1分タイム (作戦やメンバーの確認) 後半 3分	9 チームタイム② 5分
	10 チームタイム② 8分	10 全体共有② 8分 (効果的な動き方の理解)	10 ゲーム③ 対抗戦 第1ピリオド 3分 1分タイム (作戦やメンバーの確認) 第2ピリオド 3分 1分タイム (作戦やメンバーの確認) 第3ピリオド 3分 11 チームタイム③ 8分
	11 整理運動 12 学習のまとめ 13 片付け	11 チームタイム③ 8分	11 チームタイム③ 6分
		12 整理運動 13 学習のまとめ 14 片付け	
教師のかかわり	○2や3の場面で時間を持てば設定することでボールへの恐怖心を軽減し、ボールの扱いに慣れるように支援する。 ○5の場面でゲーム紹介動画などオンライン動画を事前に視聴することでルール理解を容易にする。 ○6・8の場面でルールや困っている場面を共有するだけでなく、協力、公正、愛好的な態度で運動に取り組んでいる子供を重点的に価値付ける。	○5の場面で効果的な動き方に気付き、実践している子供やチームを見取り、動画に撮影したり次の振り返りで言語化できるよう促したりする。 ○6の場面でボールをうまく前へ運べない状況を全体に共有しながら、どのような動きが効果的か発問する。 ○6・10の場面で第2時では、シュート局面の効果的な動き方や、前に運ぶ動きについて考えるよう助言する。第3時では、カウントカードを基に、効果的な動き方について理解を深め、自チームの状況に気付くように助言する。	○5や7の場面でペアチームの子供が記録を付けることで、チームタイムでゲームや作戦について客観的に振り返ることができるよう促す。 ○5や7の場面でゲームに出場していないチームに対して、ペアチームの作戦がどうだったか対話する。その際、助言が必要なチームには作戦の三観点をもとに支援をする。 ○10の場面でピリオド間の1分間を使って、ゲームについて振り返り、改善点や意識する所を素早く共有し、次のピリオドに生かせるようにする。

(8) 本時の学習（6時間扱い中の5時間目）

1 本時のねらい

知識及び技能	○仲間からボールを受けることのできる場所や得点しやすい場所に動いたり、パスを受けてシュートをしたりすることができるようになる。 ○シュートする相手とゴールの間に素早く移動することができるようになる。
思考力、判断力、表現力等	○自己やチームの特徴に応じた作戦を選ぶことができるようになる。
学びに向かう力、人間性等	○仲間のよさを認め合い、誰もがゲームの楽しさに触れるために、言葉をかけたり、協力したりすることができるようになる。

*本時では特に、「思考・判断・表現」を重点的に評価することとする。

2 本時の展開

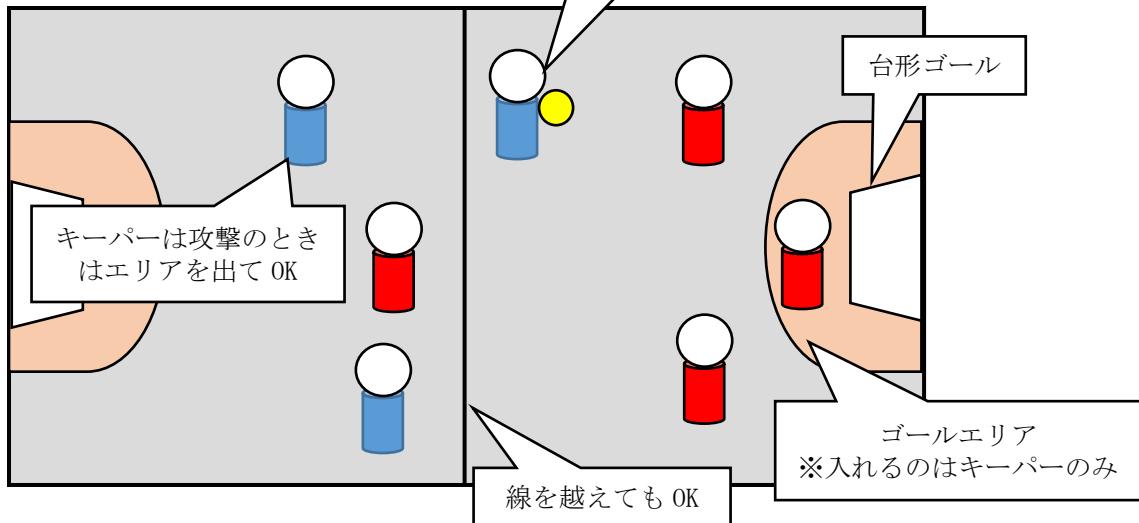
学習内容・活動	○教師のかかわり ◎配慮子供への支援	□評価（方法）
<p>1 学習の確認</p> <p>2 準備運動</p> <p>3 ボール慣れ</p> <p>4 チームタイム①</p> <p>5 ゲーム① (対抗戦) 【ペアチームにゲームを見てもらう】 4分1本 2分でメンバー交代</p> <p>6 ペアチームからゲームの様子を聞く。</p> <p>7 ゲーム② (対抗戦) 【ペアチームのゲームを見る】 4分1本 2分でメンバー交代</p> <p>8 ペアチームにゲームの様子を伝える。</p> <p>9 チームタイム②</p> <p>10 ゲーム③ (3ピリオド制・対抗戦)</p> <p>第1 ピリオド 3分 1分タイム</p> <p>第2 ピリオド 3分 1分タイム</p> <p>第3 ピリオド 3分</p> <p>11 チームタイム③</p> <p>12 整理運動</p> <p>13 学習のまとめ</p> <p>14 片付け</p>	<p>○準備運動、ボール慣れ、ゲームにつながる運動は子供が主体となってチームごとに行う。</p> <p>○前時に考えた、自己の学習課題やチームの作戦について確認をしてからゲームに取り組むように促す。</p> <p>○運動が苦手な子供には、運動が得意な子供のプレイの様子に目を向けるよう促し、一緒に考えたり、プレイ中に即時的に言葉をかけたりする。</p> <p>○ゲームを見ているペアチームの子供には、記録をもとに作戦や効果的な動き方についてペアチームに伝えるように促す。</p> <p>○自分の考えを伝えるのが苦手な子供には、ペアチームにどんなことを伝えたら良いかを予め確認するようにする。</p> <p>○チームの中で何をすればよいか分からないためにゲームに意欲的でない子供には、ゲーム理解が進んでいる子供がチーム内で役割を分担したり、教師が助言したりする。</p> <p>○個人やチームへの発問や対話を通して、効果的に攻めたり守ったりするためにはどうしたらよいのか考えることができるようになる。</p> <p>○カウントカードを活用することで、ピリオド間の1分間を使って、ゲームについて振り返り、改善点や意識する点を素早く共有し、次のピリオドに生かせるようになる。</p>	□自己やチームの特徴に応じた作戦を選んでいる。（観察）

(9) 学習資料

1 ルールについて

ハンドボール はじめのルール

全員シュートOK



ハンドボール はじめのルール

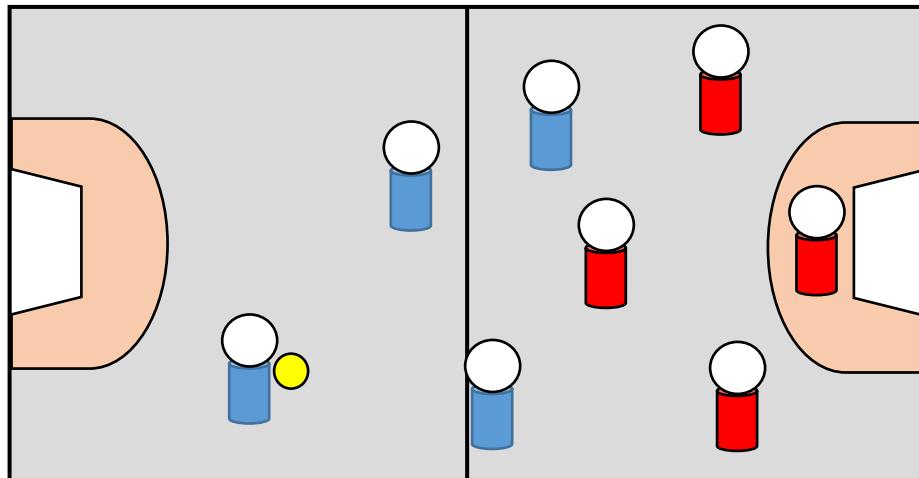
- 4人対4人

(攻撃)

- ドリブルはなし。
- キーパーも攻撃参加OK。
- シュートはゴールエリアの外から

(守備)

- 相手に触らない。
- ゴールエリアに入れるのはキーパーだけ



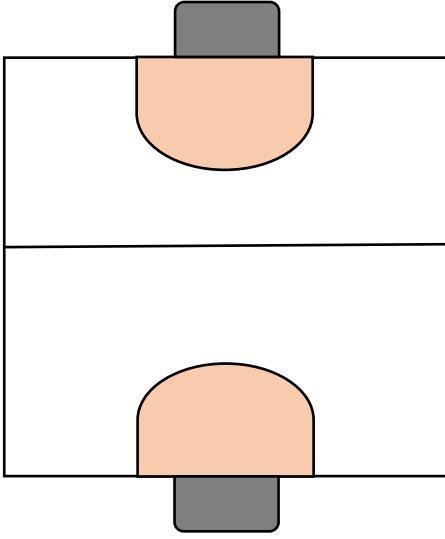
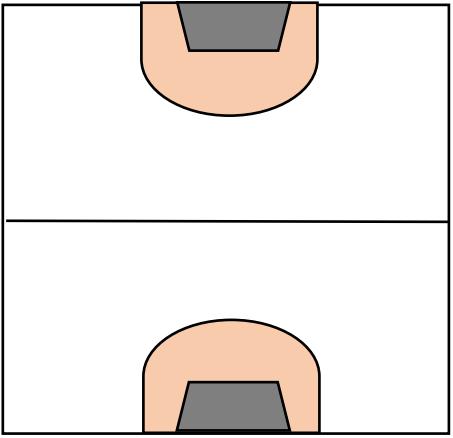
2 3対3 4対4のメリット・デメリット

	3 VS 3	4 VS 4
メリット	<ul style="list-style-type: none"> 一人当たりの触球数が確保されやすい。 ◎パスやシュート、パスがもらえる位置への移動など状況判断が易しい。 	◎攻め方や作戦を考えことができ、チームの特徴に応じた作戦のバリエーションやアレンジを生み出しやすい。
デメリット	<ul style="list-style-type: none"> 一人当たりの負担が大きく、苦手な児童・得意な児童が強調されやすい。 ・作戦についての学びが深まりにくい。 	・どこに移動してパスをもらうか、誰にパスを出すかなどの状況判断が難しい。

ゴール型の学習経験が少なく、ボール操作やボールを持たない時の動きの習得を強調したい。

ボールを持たない動きについて学習済みで、ゴール型の特性に応じた攻め方やチームの特徴に応じた作戦などの学びを強調したい。

3 ゴールの形について

一般的なゴール	台形ゴール
	
子供がイメージしやすく、ルール理解が容易に進む。また、思い切りシュートをする心地よさを味わえる。	いろいろな角度からシュートが狙え、横のスペースを意識しやすくなる。また、キーパーが逆サイドまで移動する時間がかかるため、得点をしやすい。
	

4 デジタル振り返りシート・記録カードについて

【デジタル振り返りシート】

学習の終盤で書く「振り返り」をデジタル化したものである。チームで共有されているシートに個人の振り返り（資料①）を入力することでチームの振り返りを一覧（資料②）で見ることができる。

*スプレッドシートかExcelでの活用になる。右のQRコードを読み取りください。

（資料①）

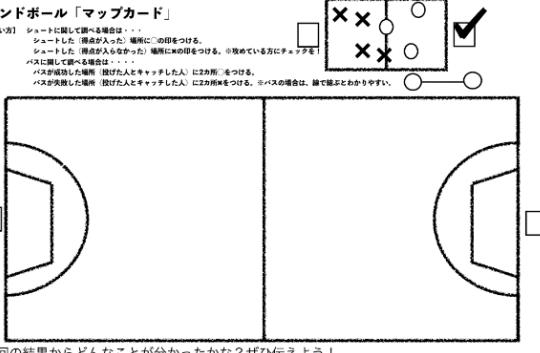
ハンドボールの 学習をするうに 振り返りたいですか	
第1回	
めあて	
チームの 振り返り	
振り返りは 何をもとに	実感 <input type="checkbox"/> 記録カード <input type="checkbox"/> 仲間からの言葉 <input type="checkbox"/> 先生からの言葉 <input type="checkbox"/>
振り返り	
次回のめあて	
先生から	

（資料②）

第1回ハンドボール学習カード											
名前	年齢	性別	学年	学年	学年	学年	学年	学年	学年	学年	学年
めあて			自チーム	相手チーム	自チーム	相手チーム	自チーム	相手チーム	自チーム	相手チーム	自チーム
チームの 振り返り			自チーム	相手チーム	自チーム	相手チーム	自チーム	相手チーム	自チーム	相手チーム	自チーム
振り返りは 何をもとに	実感 <input type="checkbox"/>	記録カード <input type="checkbox"/>	仲間からの言葉 <input type="checkbox"/>	先生からの言葉 <input type="checkbox"/>	実感 <input type="checkbox"/>	記録カード <input type="checkbox"/>	仲間からの言葉 <input type="checkbox"/>	先生からの言葉 <input type="checkbox"/>	実感 <input type="checkbox"/>	記録カード <input type="checkbox"/>	仲間からの言葉 <input type="checkbox"/>
振り返り											
次回のめあて											
先生から											



【記録カード】

	カウントカード	マップカード
ね ら い	チームのパス数・攻撃回数（自陣から相手コートにボールを運んだ回数）・シュート数を記録することで、ゲームの様相を把握し、自己やチームの成果や課題を発見するようになる。	ゲームの様相や子供の必要感を見取り「シュートした位置」か「パスをした位置・受けた位置」を記録することで、シュート・パスの局面における効果的な動き方を見付けることができるようになる。
写 真	<p>【スプレッドシート版】</p>  <p>【Excel版】</p> 	<p>ハンドボール「マップカード」</p> <p>【使い方】 シート上に記入した情報をもとに、場面ごとにどの所をつける。 シュートした（得点が入った）場所に〇の印をつける。 パスで受けた場合は・・・ パスが成功した場合は、受けた人とキッズなし人に△の印をつける。 パスが失敗した場合は、受けた人に○の印をつける。△のバスの場合は、途中進ぶとわかるやすい。</p>  <p>今回の結果からどんなことが分かったかな? ぜひ伝えよう!</p>
活 用 場 面	単元第2時のゲーム②から使う。	単元後半（目安：第4時）にチームの状況に応じて教師が提示し、チームで使うべきかを判断する。
使 い 方	カウントカードは、ゲームに出ていない仲間が記録をする。マップカードを使う場合は、ペアチームにとってもらう。これらの記録した数値を基に、チームタイムでの話し合いに活用する。 ※ マップカードについての詳細は次ページに記載。	

【マップカード】

カウントカードから分かるチームの状況を受け、子供がチームの課題を把握するためにマップカードを使用する。子供が使用するカードを選択するには、教師がチームの状況を正しく見取り、適切な支援をすることが必要である。以下の表は、「チームの状況」、「考えられる要因」、「使用するマップカード」の組み合わせの一例を示したものである。

カウントカードから分かる チームの状況	考えられる要因	使用するマップカード
パス本数が少ない (パスがつながらない)	・パスがもらえる位置に動くことができていない	
パス本数は多いが、シュート回数・ 攻撃回数が少ない	・自陣コートばかりでパスを回していく、相手方コートまで運べていない	パスマップカード
攻撃回数は多いが、シュート回数が 少ない	・ボールを相手方コートに運んでいるが、シュートの位置が悪い、もしくはすぐにシュートを打たない	シュートマップカード ↓ パスマップカード
パス本数・シュート回数は多いが、 攻撃回数が少ない	・自陣コートでパスを回し、遠くからシュートを打っている	
パス本数・シュート回数・攻撃回数 は多いが、得点につながらない	・ゴールに入りづらい位置でシュートをしている	シュートマップカード

※パス本数には、パスカットされたものは含まない。

※攻撃回数とは、自陣から相手方コートにボールを運んだ回数のことを示す。

ハンドボール「マップカード」

【使い方】 シュートに関して調べる場合は……

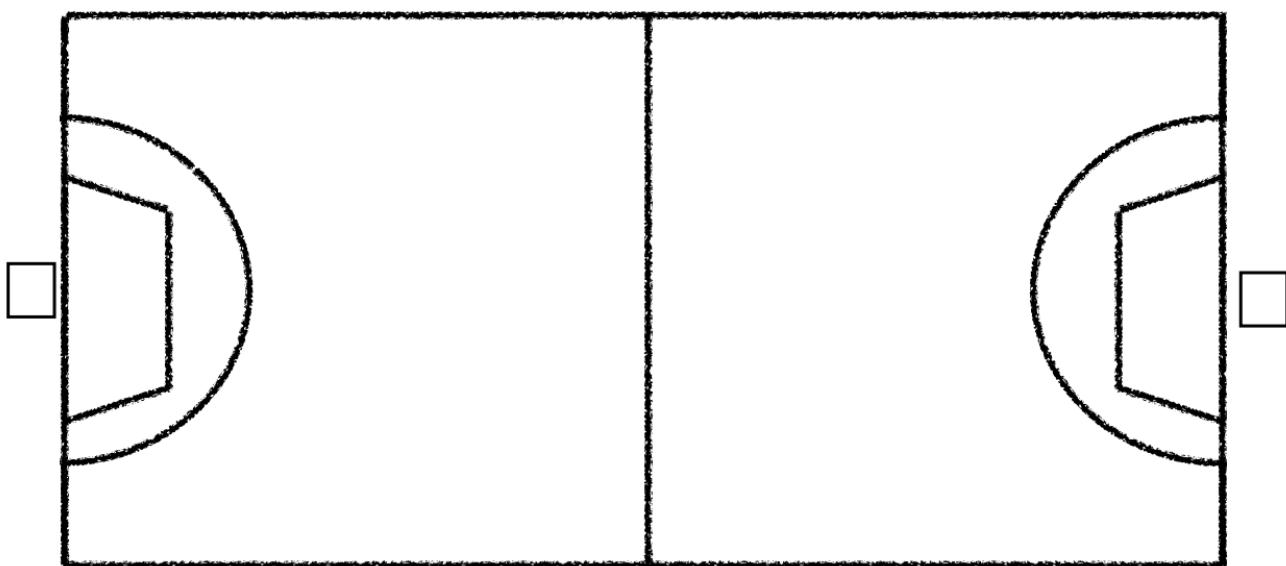
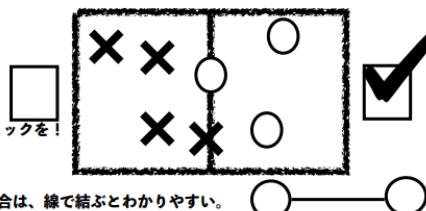
シュートした（得点が入った）場所に○の印をつける。

シュートした（得点が入らなかった）場所に×の印をつける。※攻めている方にチェックを！

バスに関して調べる場合は……

バスが成功した場所（投げた人とキャッチした人）に2カ所○をつける。

バスが失敗した場所（投げた人とキャッチした人）に2カ所×をつける。※バスの場合は、線で結ぶとわかりやすい。

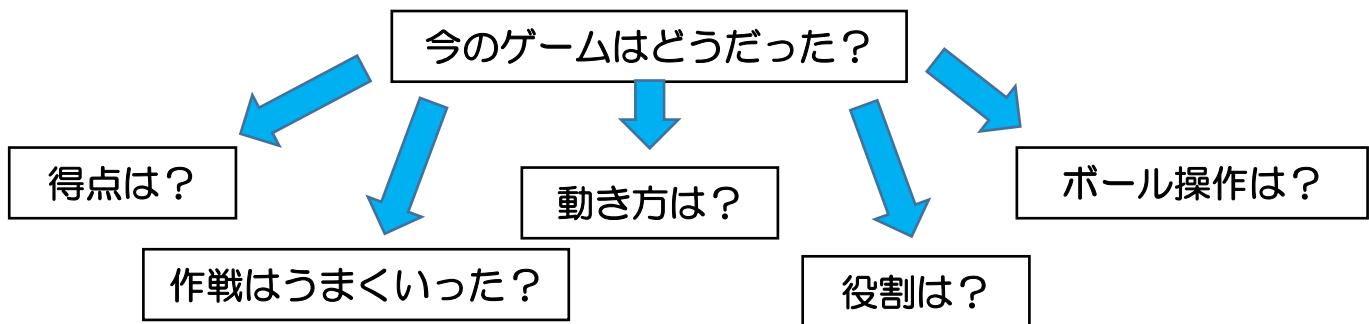


今回の結果からどんなことが分かったかな？ぜひ伝えよう！

5 チームタイムについて

チームタイムでの振り返り例

話し合いが進まないチームへの支援として活用



記録カードや作戦ボードを活用して、ゲームを振り返ろう！



チームの課題

課題解決に向けた練習例

パスがつながらない

サークルハンド

パスがつながるが、前進できない

オールコート
3対2

素早く攻めることができない

ハーフ or オールコート 3対2

シュートを打つ位置が遠い

ハーフコート 3対2

シュートの時に相手に邪魔される

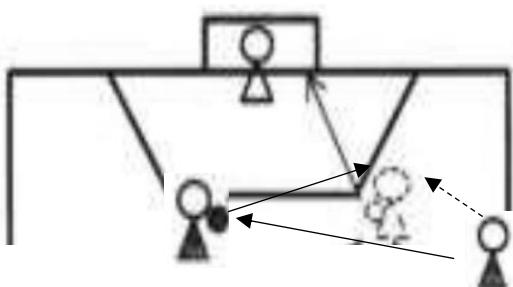
シュートゲーム

シュートが入らない

練習例

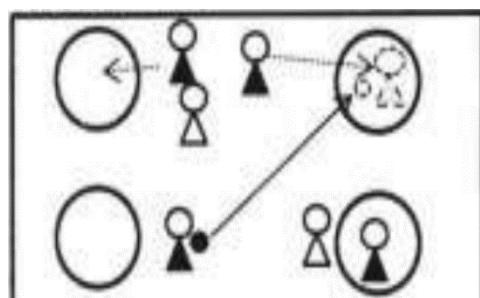
「シュートゲーム」

シュート局面に課題を置いたミニゲームである。ゴールエリア外でパスを一本つなぎ、受け手はパスを受けたらシュートする。制限時間内にどれだけゴールを決めることができたかを競う。シュートを打つ位置（角度）は児童の実態に応じて変更してもよい。



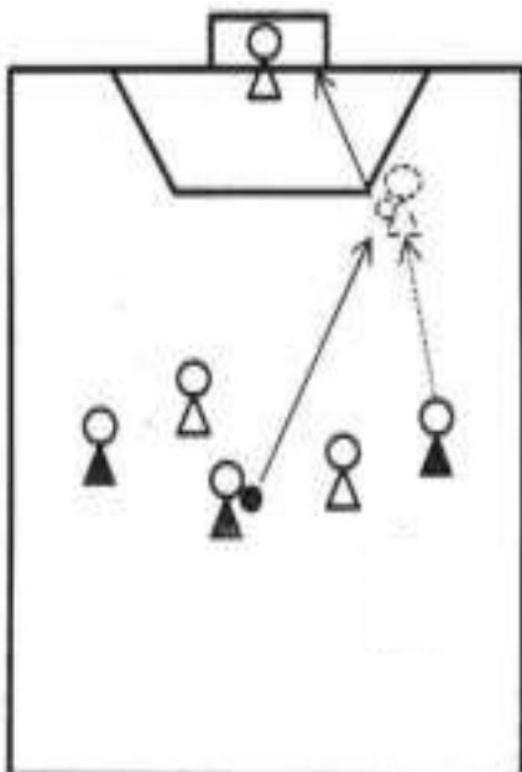
「サークルハンド」

ボールを持たないときの動きに課題を置いたミニゲームである。ハーフコート内に4～6個のサークルを置き、ボールを持っていないプレイヤーがサークル内に入り、そこでパスを受ける。実態に応じて、5人チームなら4対1、6人チームなら4対2など、攻撃側を優位にする。



「オールコート3対2」

素早くボールを前進させてゴールを目指すためのボールを持たないときの動きに課題を置いたミニゲームである。自陣ゴールラインから相手ゴールへ向かってパスをつなぎ、シュートを決める。3対2という攻撃優位な状況で、広く空いているスペースへ動いてボールを受け、素早く攻撃できるようにする。



「ハーフコート3対2」

シュートを打つためのボールを持たない時の動きに課題を置いたミニゲームである。ハーフコート内で行い、センターラインからゴールへ向かってパスをつなぎ、シュートを決める。3対2という攻撃側が優位な状況で、シュートを打つことができる位置へ動き、シュートすることができるようになる。

