

第6学年 体育科学学習指導案

日時：平成22年11月4日（木）
5校時（13：45～14：30）
場所：八王子市立由井第二小学校 校庭
学級：第6学年1組 34名
担任：長谷川 良祐

授業モデル ボール運動「チームづくり型授業モデル」

1 単元名 ボール運動 ゴール型 「ハンドボール」

2 単元の目標

技能	○チームの作戦に基づき、状況に応じて、投げる、受ける、ドリブルするといったボール操作をしたり、ボールを受けることのできる場所に素早く移動したりして、ゲームを楽しむことができる。
態度	○互いのよさを認め合いながら進んで運動に取り組み、ルールやマナーを守って、友達と助け合って活動に取り組むことができる。
思考 判断	○自分のチームの特徴を生かした作戦を立て、工夫して活動に取り組み、一人一人がチームの力の高め方を学んでいくことができる。

3 単元の評価規準

技能	○チームの作戦に基づき、状況に応じて、投げる、受ける、ドリブルするといったボール操作をしたり、ボールを受けることのできる場所に素早く移動したりして、ゲームができる。
態度	○互いのよさを認め合いながら進んで運動に取り組もうとする。 ○ルールやマナーを守って、友達と助け合って活動に取り組もうとする。
思考 判断	○自分のチームの特徴を生かした作戦を立て、工夫して活動に取り組んでいる。 ○チームの力の高め方を知り、一人一人が自分のチームの力を高めている。

4 運動の特性や魅力

(1) 一般的特性

- コート内で攻守が入り交じってゲームを行い、集団対集団で得点を競い合うことを楽しむ運動である。
- 片手でつかめるボールを、投げたり、受けたり、ドリブルしたりして操作することで楽しめる運動である。
- チームの作戦による攻撃が成り立つように、ボールを保持する人からボールを受けることのできる場所に、素早く移動したりして楽しむ運動である。
- 入り交じって、攻守の切り替えが早いことから、状況を素早く判断しながら自分のチームの特徴に応じた作戦を試すことが楽しい運動である。

(2) 児童から見た特性

- 軟らかく、片手でつかめるボールにより、ボール操作がしやすく、安心して学習を進められる運動である。
- ボールをつないで運んだり、相手ゴールにボールを入れたりすることに楽しさを感じる運動である。
- ゲーム中に仲間と励まし合ったり、アドバイスし合ったりして、チームでかかわり合いながらプレーする喜びを感じられる運動である。
- チームの友達と協力し合って作戦を立てたり、めあての解決に向かって取り組んだりすることができる運動である。

5 児童の実態

入学当初から単学級である。素直な児童が多く、男女の仲がよい、明るい雰囲気のある学級である。地域のスポーツクラブに所属して日常的に活動している児童が多い。ボール運動を行ったときに、技能面でチームを引っ張れる児童は少ない。しかし、運動すること自体を好きな児童が多いため、苦手意識がある運動でも自分のめあてをもって活動できている児童は多い。

男女を問わず友達とかかわれる児童は多いが、普段の授業で互いに励まし合ったり認め合ったりしている姿は少ない。

本単元に取り組む前は、ネット型のキャッチバレーボールに取り組んだ。よさの認め合いや、学習資料をもとにして作戦やめあてを立てて活動することができるようになってきた。

本単元前の意識調査（別添資料）からは、ボール運動の学習で大切にしたいこととして「チームとしてのまとまり」を意識している児童が多く、「チームの力を高める考え」に意識が向き始めている実態が見える。

6 主題に迫るための手立て

- (1) 年間計画・・・ゴール型（10時間） → ゴール型（10時間）（第6学年）
- (2) 学習過程・・・単元計画、はじめのルール、対戦方式、ミニゲーム、チーム編成
- (3) 評価・・・自己・他者・チーム評価の一体化、1単位時間の評価、記録係による評価
- (4) 学習資料・・・オリエンテーション、フォイス&チャレンジカード、練習カード、記録カード、チームカード、ピンポイントカード

7 学習過程

段階	学び方・チームの力を知る																																
時間	第1時	第2時	第3時	第4時																													
重点	チームのよさや自分のよさを見付ける																																
学習内容・活動	<p>①オリエンテーション漫画で単元のねらいや学習の進め方を知り、単元の見通しをもつ。 ○学習資料の活用の仕方について知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> チームカード 記録カード チョイス&チャレンジカード ピンポイントカード </div> <p>②チーム編成を行う。 ○バランスチーム編成 ○1チーム5～6人(6チーム) ○単元を通して同一チーム</p> <p>③用具の準備について知る。</p> <p>④準備運動について知り、取り組む。 ○対面パス</p> <p>⑤ゲーム運営の仕方やはじめのルールについて知る。</p> <p>⑥試しのゲームに取り組む。 ・4人対4人 ・ゲームは時間制(1ゲーム6分：前後半制)</p> <p>⑦整理運動をする。</p> <p>⑧学習の振り返りをする。</p> <p>⑨学習のまとめをする。</p> <p>⑩用具の片付けをする。</p>	<p>①用具の準備をする。</p> <p>②本時の学習内容を知る。</p> <p>③めあて・作戦を確認する。</p> <p>④準備運動とボール慣れをする。 ○対面パス ○4対2 パス回し</p> <p>⑤ゲーム1 【2・3・4時 リーグ戦】 〈はじめのルール〉 ◎ゲーム後、記録カードをもとに振り返る</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>時</th> <th>Aコート</th> <th>Bコート</th> <th>Cコート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">2</td> <td>A-B</td> <td>C-D</td> <td>E-F</td> </tr> <tr> <td colspan="3">全体で振り返り→ミニゲーム</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">3</td> <td>A-C</td> <td>B-E</td> <td>D-F</td> </tr> <tr> <td colspan="3">全体で振り返り→ミニゲーム</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">4</td> <td>A-D</td> <td>B-F</td> <td>C-E</td> </tr> <tr> <td colspan="3">全体で振り返り→ミニゲーム</td> </tr> <tr> <td></td> <td>A-F</td> <td>B-C</td> <td>D-E</td> </tr> </tbody> </table> <p>・4人対4人・時間制(1ゲーム6分：前後半制)</p> <p>・キーパーはゴールエリアから出てもよい。</p> <p>・エンドラインを出たら、ゴールエリアからキーパーが投げる。</p> <p>・次の時は相手ボールでサイドラインからスローイン ●ボールを持って4歩以上歩く。 ●反則(相手をたたく。蹴る。押す。つかむ。足をかける)</p> <p>・得点後はセンターラインからスローオフで始める。</p> <p>・反則なしのボールの取り合いはじゃんけんで決める。</p> <p>○対戦表に従ってゲームを行う。 ○相互審判やゲームの記録の仕方について知り、取り組む。 ・役割分担・・・得点は決めた人 記録2人</p> <p>⑥全体での振り返り→ミニゲーム(5分) ○サークルハンド(3対3 パス回し) ○3対2シュートゲーム ○3対3陣取り</p> <p>⑦ゲーム2</p> <p>⑧整理運動をする。</p> <p>⑨学習の振り返りをする。</p> <p>⑩学習のまとめをする。</p> <p>⑪用具の片付けをする。</p>	時	Aコート	Bコート	Cコート	2	A-B	C-D	E-F	全体で振り返り→ミニゲーム			3	A-C	B-E	D-F	全体で振り返り→ミニゲーム			4	A-D	B-F	C-E	全体で振り返り→ミニゲーム				A-F	B-C	D-E		
時	Aコート	Bコート	Cコート																														
2	A-B	C-D	E-F																														
	全体で振り返り→ミニゲーム																																
3	A-C	B-E	D-F																														
	全体で振り返り→ミニゲーム																																
4	A-D	B-F	C-E																														
	全体で振り返り→ミニゲーム																																
	A-F	B-C	D-E																														
はたらきかけ 教師の	<p>○チームの力を高めていくために学習資料を活用することを理解させ、記入例をもとにして記録カードを記入させたり、チーム内でよさを認めてあげる相手を確認したりする。</p> <p>○事前に「ゲームに生きるプレー」「チームとしてのまとめり」「チームの力を高める考え」の力が等質で、児童同士の間関係に配慮したチーム編成を行う。</p> <p>○準備運動やミニゲームがゲームにつながるよう、活動のねらいを理解させる。</p> <p>○学習のまとめでは、ミニゲームでねらった動きができた児童を賞賛する。</p>																																
評価	<p>○チームや他チームの友達とかかわり、互いのよさを認め合おうとする。(態度)</p> <p>○仲間と役割を分担しながら、安全に気を付けて用具の準備や片付けを進んで行おうとする。(態度)</p> <p>○学習の進め方やハンドボールのルールを理解してゲームに取り組んでいる。(思考・判断)</p> <p>○投げる、受けるといったボール操作をしたり、素早く移動したりして、ゲームができる。(技能)</p>																																

チームの力を高める

第5時

第6時

第7時

第8時

第9時（本時）

第10時

一人一人がチームへの貢献につながる課題解決を積み重ね、「チームの力」を高める。

- ①用具の準備をする。
- ②本時の学習内容を知る。
- ③めあて・作戦を確認する。
- ④準備運動とボール慣れをする。

○ラン&パス

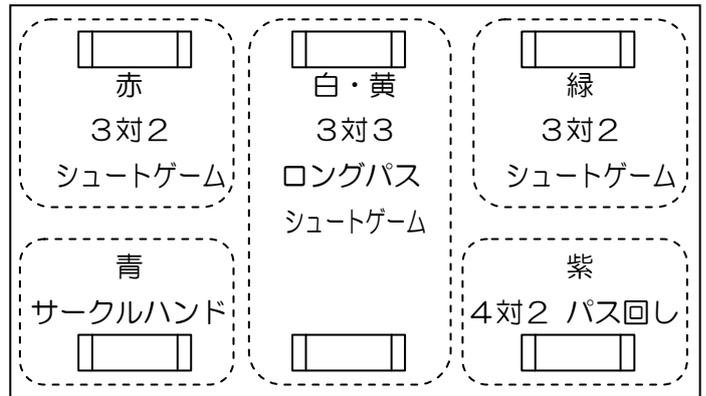
○ドリブル鬼

- ⑤チームの時間に取り組む。
○チームの課題に応じた活動に取り組む。
- ⑥ゲームに取り組む。

《チームの時間の活動場所》
共通課題や各チームの活動内容に合わせて決める。
(下図、活動例)

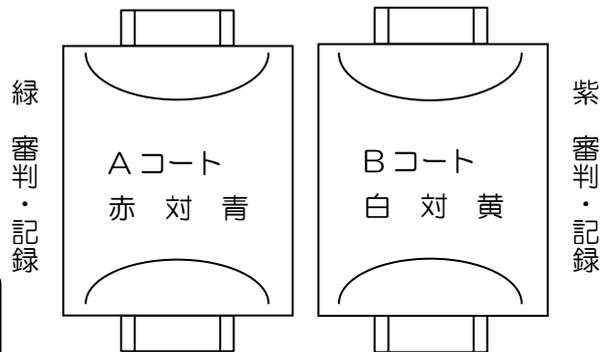
【5・6・7・8・9・10時 対抗戦】

- ◎同じ相手と続けて対戦する。
- ◎ゲーム後、審判チームが記録カードをもとにアドバイスする。



時	Aコート	審判	Bコート	審判
5	A-B	E	C-D	F
	A-B	C	E-F	D
	C-D	A	E-F	B
6	B-E	D	A-C	F
	B-E	A	D-F	C
	A-C	B	D-F	E
7	A-D	C	B-F	E
	A-D	B	C-E	F
	B-F	A	C-E	D
8	B-D	A	C-F	E
	B-D	C	A-E	F
	C-F	B	A-E	D
9	A-F	D	B-C	E
	A-F	B	D-E	C
	B-C	A	D-E	F
1				
0				

《ゲームの活動場所》
実態やゲームの様相に応じて、コートやルールを工夫する。(下図、例)



- ⑦整理運動をする。
- ⑧学習の振り返りをする。
- ⑨学習のまとめをする。
- ⑩用具の片付けをする。

※第10時は対戦したいチームを指名して対抗戦を行う。

- 前時の様子やチームカードの記述等から事前に重点的に指導・支援に入るチームを決めておくようにする。
- 用具の準備やゲーム間の移動をすばやくできるように、1単位時間の流れ等を示した掲示資料を用意する。
- 「チームのまとめり」「ゲームに生きるプレー」「チームの力を高めるための考え」のよさを賞賛する。
- ゲームに生きるプレーに高まりが見られない児童に対して、重点的に個に応じた助言をする。
- 記録カードをもとにしたアドバイスをゲームに生かすように助言する。

- チームの作戦に基づき、状況に応じて、投げる、受ける、ドリブルするといったボール操作をしたり、ボールを受けることのできる場所に素早く移動したりして、ゲームができる。(技能)
- ルールやマナーを守って、仲間と助け合いながらチームの時間やゲームに進んで取り組もうとする。(態度)
- チームの特徴に応じた作戦を立ててゲームに取り組み、作戦について振り返っている。(思考・判断)

8 本時の学習（10時間扱いの9時間目）

(1) 目標

【技能】 チームの作戦を意識してゲームをすることができる。

【態度】 友達と助け合って活動し、互いのよさを認め合っている。

【思考・判断】 自分のチームのよさを生かした作戦を立てたり、チーム時間の活動を工夫したりする。

(2) 展開

めあて	学習活動	学習環境	指導・支援(☆) 評価(◇)																																				
<p>○「チームの力」を高めよう。</p> <p>○作戦とめあてを意識してチームの時間に取り組みよう。</p> <p>○チームの作戦を意識してゲームをしよう。</p>	<p>○集合・整列をする。</p> <p>○本時の学習内容を知る。</p> <p>○全体で準備運動とボール慣れを行う。</p> <p>・ドリブル鬼</p> <p>○チームの時間に取り組む。</p> <p>○ゲームに取り組む。</p> <table border="1" style="margin-top: 10px;"> <tr> <td></td> <td>Aコート</td> <td>審</td> <td>Bコート</td> <td>審</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>赤 vs 紫</td> <td>黄</td> <td>青 vs 白</td> <td>緑</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>赤 vs 紫</td> <td>青</td> <td>黄 vs 緑</td> <td>白</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>青 vs 白</td> <td>赤</td> <td>黄 vs 緑</td> <td>紫</td> </tr> </table> <p>○整理運動を行う。</p> <p>○学習を振り返る。</p> <p>・作戦</p> <p>・めあて</p> <p>・よさ</p> <p>・自己評価</p> <p>○用具の片付けをする。</p>		Aコート	審	Bコート	審	1	赤 vs 紫	黄	青 vs 白	緑	2	赤 vs 紫	青	黄 vs 緑	白	3	青 vs 白	赤	黄 vs 緑	紫	<p>○掲示資料</p> <p>○用具の準備</p> <p>・ゼッケン</p> <p>・ミニゴール</p> <p>・ボール ・ 得点板</p> <p>・ホイッスル・筆記用具</p> <p>○ボール慣れ・チームの時間の場</p> <table border="1" style="margin-top: 10px;"> <tr> <td>赤</td> <td>白</td> <td>緑</td> </tr> <tr> <td>青</td> <td>黄</td> <td>紫</td> </tr> </table> <p>○ゲームの場</p> <table border="1" style="margin-top: 10px;"> <tr> <td>審判・記録</td> <td>A</td> <td>B</td> <td>審判・記録</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>・縦30m、横15mのコート</p> <p>・半径4m50cmのゴールエリア</p> <p>・高さ2m、幅3m、奥行1mのミニゴール</p> <p>○学習資料</p> <p>・チームカード（めあて、作戦、学習の振り返り）</p> <p>・ピンポイントカード（友達のよさ見付け → 自己評価）</p> <p>・記録カード</p>	赤	白	緑	青	黄	紫	審判・記録	A	B	審判・記録							<p>☆掲示資料をもとに学習内容の見通しをもたせる。</p> <p>☆準備運動やチームの時間の場は単元の始めから使用しているチームコートで行うよう指示する。</p> <p>☆本時まで各チームの作戦やめあてを確認しておくようにする。</p> <p>◇自分のチームのよさを生かした作戦を立て、チームの時間の活動を工夫している。</p> <p>（思考・判断）【チームカード】</p> <p>☆ゲーム中に、チームの作戦が発現したときには賞賛する。</p> <p>☆チームの作戦による攻撃が成り立つように、素早く場所を移動してゲームを楽しむよう個に応じて助言する。</p> <p>◇チームの作戦を意識してゲームをしている。</p> <p>（技能）【観察】</p> <p>◇友達のよさを認めている。</p> <p>（態度）【観察・個人カード】</p> <p>☆友達のプレーのよさやハートのよさに対して声をかけるよう助言する。</p> <p>◇ゲームを振り返って、作戦の有効性を考えたり、友達やチームのよさを伝え合ったりしている。</p> <p>（思考・判断）【観察・学習資料】</p> <p>☆ゲームの記録をもとに本時のゲームを振り返るように指示する。</p>
	Aコート	審	Bコート	審																																			
1	赤 vs 紫	黄	青 vs 白	緑																																			
2	赤 vs 紫	青	黄 vs 緑	白																																			
3	青 vs 白	赤	黄 vs 緑	紫																																			
赤	白	緑																																					
青	黄	紫																																					
審判・記録	A	B	審判・記録																																				