

第6学年体育科「ゴール型 ハンドボール」

～チームでつなげ！ナイスシュート！！～

対 象：第6学年2組30名

1 単元名「チームでつなげ！ナイスシュート！！」

2 単元の目標

知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力、人間性等
・ハンドボールの行い方を知るとともに、基本的な動きを身に付け、チームの中でボールをつないでゲームができる。	・自己やチームの課題を見付け、動きを身に付けるための活動の仕方を工夫するとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。	・ハンドボールに意欲的に取り組み、きまりを守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

3 単元の評価基準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①ハンドボールの行い方について、言ったり運動したりしている。 ②パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くことができる。 ③マークされていない味方にパスを出すことができる。 ④ゴール方向に守備者がいない位置でシュートすることができる。	①教師や友達からの言葉掛けや学習資料を基に、自己やチームの課題に応じた練習方法や、楽しくゲームができる規則などを選んでいる。 ②友達のよい動きや変化を見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。	①ハンドボールに意欲的に取り組もうとしている。 ②規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗を受け入れたりしようとする。 ③用具の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。 ④友達の動きを認め、励まし合ったり、協力し合ったりしながら運動しようとしている。 ⑤場や用具の安全を確かめている。

4 運動の特性

ハンドボールは、手でボールを操作してパスやドリブルでボールを運び、相手のゴールにシュートをして得点を競い合う運動である。ボールを片手で操作できるため、他のボール運動と比較すると操作が簡単である。また、パスがつながったりシュートが決まったりしたときに成功する喜びや面白さを味わうことができる運動である。

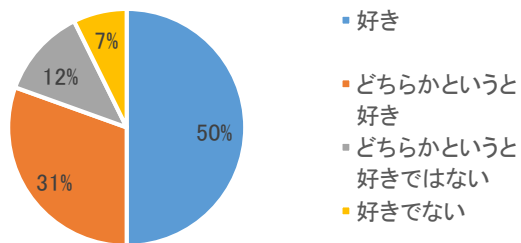
5 児童の実態

(1) 調査方法：Google form アンケート

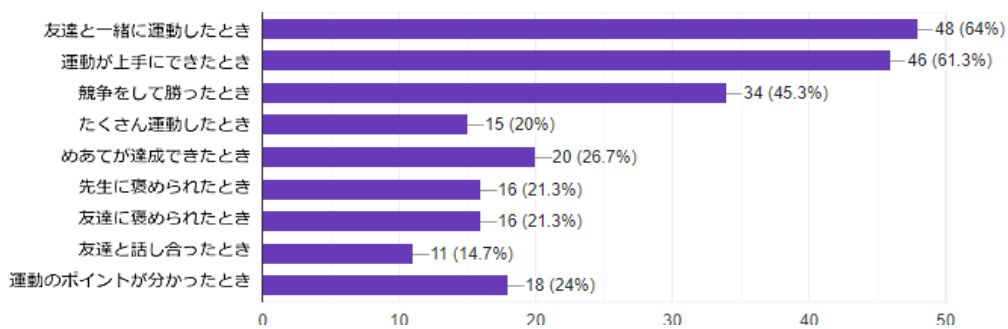
(2) 実施時期：7月中旬

(3) 対 象：第6学年児童

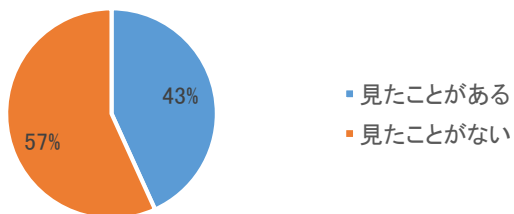
体育の授業は好きですか。



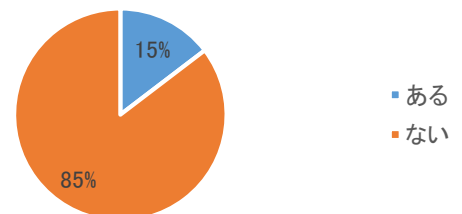
体育の授業で楽しいと思うのは、どんなときですか。（複数回答3つまで）



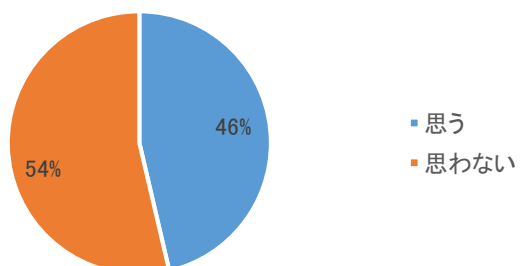
ハンドボールという競技を見たことがありますか。

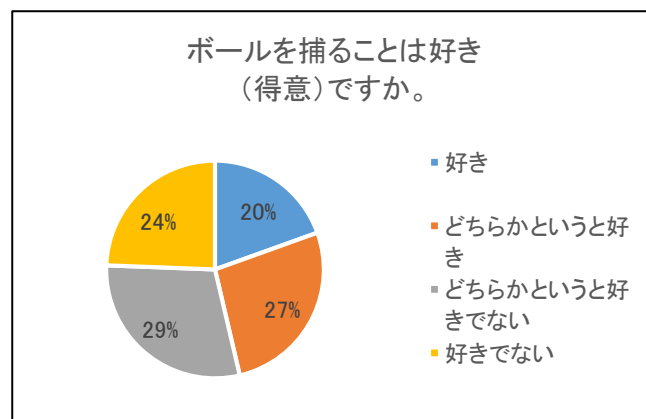
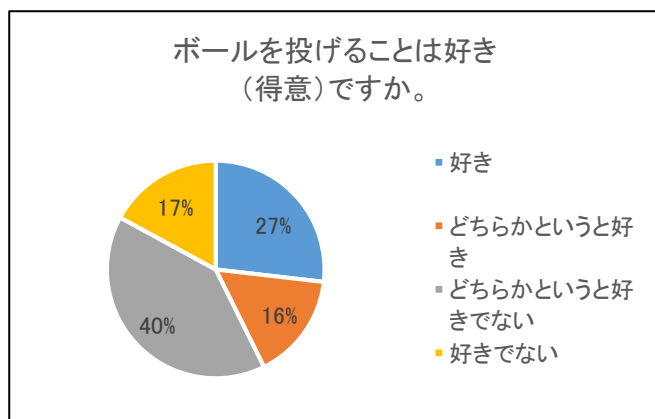
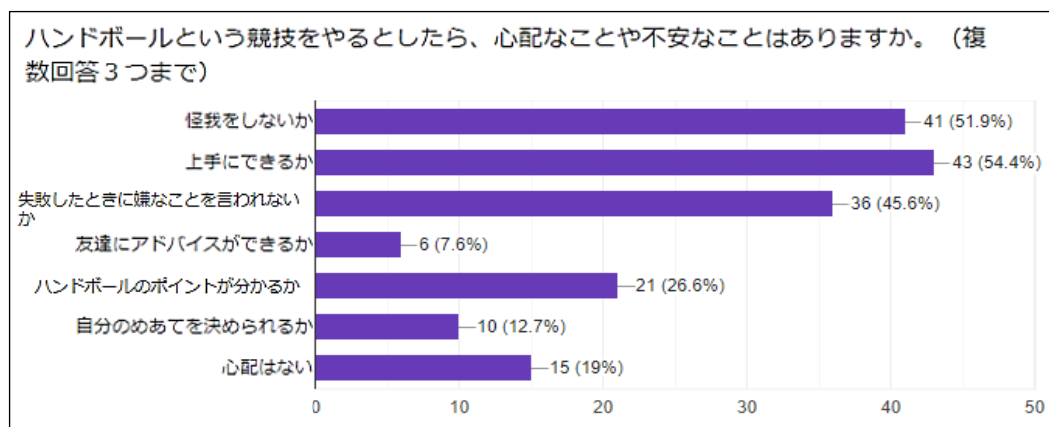


ハンドボールをやったことがありますか。



ハンドボールという競技をやってみたいと思いますか。





本学級の児童は、ハンドボールを行うのは初めてである。6年生になってからの体育では、リレーやベースボール型などに取り組んできた。体育の授業が好きと答える児童がいる一方で「どちらかという好きでない」「好きでない」と答える児童が30名中9名と、体育に対して苦手意識のある児童が多くいることが分かった。実際に、休み時間の様子を見ても校庭に出ずに教室で過ごす児童が3割近くいる。外に出るように声を掛けると渋々校庭には出るが、日陰で話をして体を動かさずに終わることがほとんどである。

体育においてチームで学び合う際には、相手が嫌な気持ちになってしまうような言葉を掛けてしまったり、自分の都合の良い解釈をしてしまったりして、うまく学び合いができていない児童も少なくない。また、勝敗に関わるゲームをした際に、自分のチームが負けてしまうとその場で泣いてしまったり大きな声を出してしまったりする児童もいる。

実態調査アンケートでは、「体育の授業は好きか」の質問に対しては66人（約81%）の児童が肯定的な回答をしたが、「ハンドボールという競技をやってみたいと思うか」という質問に対しては44人（約54%）の児童が「思わない」と回答した。「ハンドボールをやったことがあるか」という質問には70人（約86%）の児童が「ない」と回答し、「ハンドボールという競技をやるとしたら、心配なことや不安なことはあるか」という質問では「けがをしないか」「上手にできるか」「失敗したときに嫌なことを言われぬか」という回答が多く、やったことのない競技に対し、けがや友達との関わり合い方について不安を抱く児童が多いことが分かった。

そして、「ボールを投げることは好き（得意）か」という質問に対して否定的な回答（「どちらかという好きでない」「好きでない」）をした児童が47人（約57%）、「ボールを捕ることは好き（得意）か」という質問に対して否定的な回答をした児童が44人（約54%）おり、どちらも半数を超えていることが分かる。このようにボール運動に苦手意識をもつ児童にとって、経験したことのないハンド

ボールという競技との出会いが安全で楽しいものであれば、苦手意識を克服するきっかけとなるのではないかと考えた。また、ハンドボールはサッカーやバスケットボール等の球技と比較して、シュートに高度な技術が必要でないため、パスをつないでシュートを決める楽しさを味わわせやすい。

以上のことから、ハンドボールの楽しさや喜びを味わうことができるようにするためには、「安全に運動ができそうだという安心感をもって運動に取り組めるようにすること」、「友達と肯定的な関わりの中で学び合えるようにすること」、「チームに合った練習法方法や作戦を立てながらゲームを行うこと」が必要であると考え、手立てを講じる。

6 目指す児童像 「運動やスポーツに親しむ子」

7 目指す児童像に迫るための手立て（★……本時に関わる手立て）

（１）運動との出会いの工夫

具体的手立て	期待される児童の姿
下赤塚小学校の教員によるハンドボールの模範実技をする。★	自分も作戦を立てたり運動したりしてみたいと意欲をもつ姿。
扱いやすいボール（空気を少し抜いて握りやすくしておく）を使用して児童の実態に合わせた簡易的なゲームを行う。★	高得点を狙うため、もしくは相手チームの得点を阻止するために動きを工夫する姿。

（２）運動の楽しさや喜びを味わわせるための手立て

具体的手立て	期待される児童の姿
運動を楽しむことができる声掛けや関わりを価値付ける。★	ルールを守ったり、友達のプレーに対してポジティブな声掛けをしたりする姿。
児童の実態に合わせたルールで試しのゲームを行う。★	技能に自信がない児童も意欲的に試しのゲームに参加しようとする姿。
ゲームを展開していくなかで改善したいことなどがあれば、その都度全体で話し合う。★	全員が楽しくゲームに参加するために、改善点や新しいルールについて話し合う姿。
フィールド内、ラインマンの５人組をつくる。	全員がゲームに必要な最低限のポジションを経験し、ゲームへの意欲をもつ姿。
チームに１台の作戦ボードを渡し、ゲームの間にチームタイムをとって作戦を立てる。	一人一人がどのポジションでどのように動くのか把握してゲームに挑む姿。

8 単元計画

時		1 (本時)	2	3	4	5
学習活動		1 本時の流れとめあての確認	1 本時の流れとめあての確認 2 場の準備 3 準備運動			
		2 準備運動	4 全体で共有		4 全体で共有	
		3 模範実技の見学	5 ゲーム①		5 ゲーム①	
		4 試しのゲーム①	6 チームタイム		6 チームタイム	
		5 全体で共有	・ホワイトボードを活用して作戦を立てる。		・ホワイトボードを活用して作戦を立てる。	
		6 試しのゲーム②	・教員や友達からの言葉掛けや学習資料を基にみんなが楽しめるルールを考えたり練習したりする。		・児童がチームに合った練習方法を考えたり作戦を立てたりする。	
		7 片付け	7 ゲーム②		7 ゲーム②	
		8 整理運動	8 片付け		8 片付け	
		9 本時のふり返り	9 整理運動		9 整理運動	
			10 本時のふり返り		10 本時のふり返り	
評価の重点	知・技	①	②	④	③	
	思・				①	②
	主体的	①	⑤③	②	④	①

9 本時（5時間扱いの1時間目）

（1）本時のねらい

- ・ハンドボールのルールや進め方を知ることができるようにする。（知識及び技能）
- ・自己やチームの課題を見付けることができるようにする。（思考力、判断力、表現力）

◎ハンドボールに進んで取り組み、これからの学習への意欲をもつことができるようにする。
（学びに向かう力、人間性等）

（2）本時の展開

	○学習活動 ・予想される児童の反応	◇指導上の留意点 ◎評価【評価方法】
導入 (3分)	○めあてを確認する。 ・あまりやったことがないから自信がない。	◇ホワイトボードに掲示をし、見通しをもてるようにする。
	めあて：ゲームのルールや進め方を知り、ハンドボールの楽しさを見つけよう。	◇事前に6学年の児童が回答したアンケート結果をスライドにまとめておく。
展開 (32分)	○準備運動をする。 ○ペアで対面パスをする。 ○ハンドボールの模範実技を見学する。 ・シュートを自分もやってみたい。 ・うまくできるか自信がない。 ・ドッジボールが得意だからできそう。 ○試しのゲーム1をする。 ○試しのゲーム1について、気付いたことや課題などがあれば全体で共有する。	◇ハンドボールで特に使う部位（手の指、手首、肩、足首、アキレス腱など）を意識しながら行うよう言葉掛けをする。 ◇2人が向かい合ってパスを行う。キャッチするときは両手をひいてキャッチする。 ◇約束やルールなどを事前に大まかに説明しておくことで、ゲームの説明時間を短縮する。 ◇下赤塚小学校の教員の模範実技を見ることで、自分もやってみたいという気持ちが高まるようにする。 ◇児童の実態に合わせたルールで試しのゲームを行う。 ◇試しのゲームはペアチームと2試合行うことを説明する。 ◇良いプレーがあった児童やチームを称賛し、よい行動を全体に広める。 ◇各自が見付けた課題や改善点について全体で共有して全員が楽しくゲームに参加できるようにする。

	○試しのゲーム 2 をする。	◇上手くいかないチームの支援をする。 ・空いているところに動いているか。 ・守備者を交わす動きをしたか。 ・フリーの味方（ラインマンも含む）にパスを回していたか。 ◎知・技① ハンドボールの行い方について、分かったことを話したり、実際に運動したりしている。 【観察・ワークシート】 ◎主① 進んでハンドボールに取り組もうとしている。 【観察・ワークシート】
まとめ (10分)	○場の片付けを行う。 ○整理運動をする。 ○学習の振り返りをする。 ・最初は上手にシュートができなかったが、シュートがきまると楽しかった。 次の体育の授業が楽しみだ。	◇役割分担をして、安全に素早く片付けをするよう言葉掛けをする。 ◇主に使った体の部位（伸び、肩回し、手首足首、深呼吸）を中心にストレッチを行い、クールダウンできるようにする。 ◇分かったことやこれから頑張りたいことを共有することで、次時以降の学習に意欲的に取り組むことができるようにする。

(3) 授業参観の視点（協議の視点）

- ①児童がハンドボールに意欲的に取り組み、これからの学習への意欲をもつことができていたか。
- ②ボールを苦手と感じている児童（約半数）にとって、ハンドボールは進んで運動に取り組むことのできる教材であったか。

10 補助資料

(1) 板書計画

学習の流れ	チームでつなげ！ナイスシュート！！		
	めあて 安全な学習の進め方を知り、ハンドボールの楽しさを見つけよう。		
	チーム表	ルール（図）	映像

ゲーム全般

- ・ ゲームの始まりと終わりは心を込めてあいさつをする。
- ・ 1 試合 5 分、3 コートで行う。
- ・ サイドラインにラインマンが 2 人ずつ立つ。
(味方がボールを保持している時のみラインマンエリアに入
って動いて良い)
- ・ ゴールは、ハードル 2 つで、ハードルの下にボールを通す
と得点が入る。
- ・ その人の初めての得点は 3 点、2 回目以降は 1 点。
(初得点を入れた人は、帽子の色を赤にする。)
- ・ 得点が入ったら、ゴールエリアラインからボールを入れる。
- ・ ボールが外に出たらサイドラインからラインマンがボールを
入れる。

約束

- ・ ゲームの始まりと終わりにあいさつをする。
- ・ 仲間がミスをして、けなしたり文句を言ったりしない。

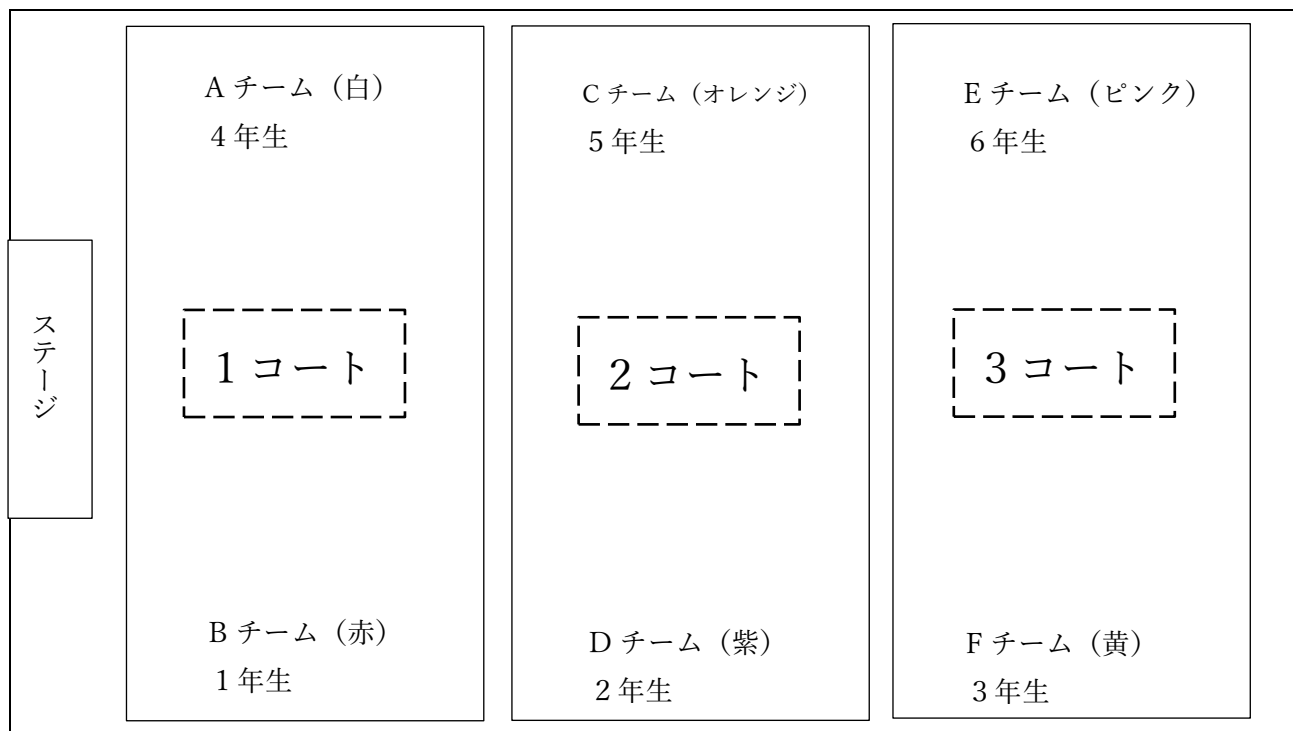
攻撃

- ・ ドリブルはなし、パスのみでつなぐ。
- ・ 歩いて良いのは 1 歩まで。
- ・ シュートは、ゴールエリアラインより後ろから打つ。
- ・ パスカットをしたり、こぼれたボールを拾ったりしたら、そのまま攻撃に移ってよい。
- ・ ラインマンは、パスもシュートも行うことができる。
歩ける歩数も、フィールドプレイヤーと同じである。
- ・ 味方に1回以上はパスをしてからシュートする。
- ・ シュートは、相手コートに入ってから行う。

守備

- ・ ディフェンスは、パスカットとシュートブロックのみ。
- ・ 相手にぶつかったり、直接ボールをうばったりするのは禁止。
- ・ 守備者は、ボール保持者から 1m 離れて守る。

(3) 場の設定 (児童観察分担 ※専科・たちばなの先生は、ばらけて観察をお願いします。)



(4) 児童の実態 (事前アンケートより)

	Aグループ	Bグループ	Cグループ	Dグループ	Eグループ	Fグループ
①					★	
②				☆		
③	☆	☆☆	☆☆	☆☆		
④	★	▲	★	☆	☆	▲
⑤		★	★	▲	☆☆	☆

☆……ハンドボールを「やってみたいと思わない」と回答

★……ボールを投げることも捕ることも「好きでない、得意ではない」と回答

▲……アンケートでは肯定的な回答をしたが、運動の技能は高くない

(5) 学習カード

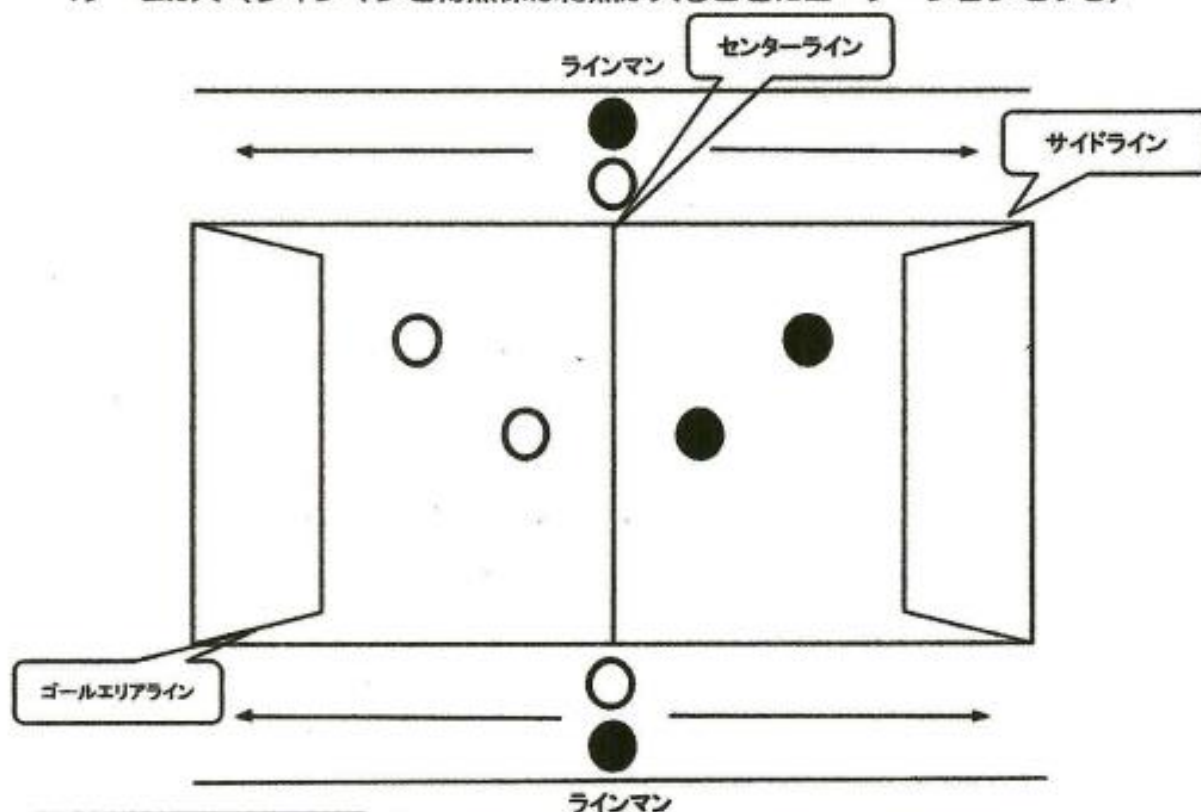
○ハンドボール学習カード

6年 組 番

1	めあて ゲームのルールや進め方を知り、 ハンドボールの楽しさを見つけよう。	
	めあてに対する自己評価 4:よくできた 3:できた 2:まあまあできた 1:できなかった	
2	めあて	
	めあてに対する自己評価 4:よくできた 3:できた 2:まあまあできた 1:できなかった	
3	めあて	
	めあてに対する自己評価 4:よくできた 3:できた 2:まあまあできた 1:できなかった	
4	めあて	
	めあてに対する自己評価 4:よくできた 3:できた 2:まあまあできた 1:できなかった	
5	めあて	
	めあてに対する自己評価 4:よくできた 3:できた 2:まあまあできた 1:できなかった	

○ゲームのルール (4vs4)

1チーム5人 (ラインマンと得点係は得点が入るごとにローテーションをする)



ゲーム全般に関わること

- ゲームの始まりと終わりは心を込めてあいさつをする。
- 1試合5分、3コートで行う。
- サイドラインにラインマンが2人ずつ立つ。
(味方がボールを保持している時のみラインマンエリアに入って動いて良い)
- ゴールは、ハードル2つで、ハードルの下にボールを通すと得点が入る。
- その人の初めての得点は3点、2回目以降は1点。(初得点を入れた人は、帽子の色を赤にする。)
- 得点が入ったら、ゴールエリアラインからボールを入れる。
- ボールが外に出たらサイドラインからラインマンがボールを入れる。

攻撃に関わること

- ドリブルはなし、パスのみでつなぐ。
- 歩いて良いのは1歩まで。
- シュートは、ゴールエリアラインより後ろから打つ。
- パスカットをしたり、こぼれたボールを拾ったりしたら、そのまま攻撃に移ってよい。
- ラインマンは、パスもシュートも行うことができる。歩ける歩数も、フィールドプレイヤーと同じである。
- 味方に1回以上はパスをしてからシュートする。
- シュートは、相手コートに入ってから行う。

守備に関わること

- ディフェンスは、パスカットとシュートブロックのみ。
- 相手にぶつかったり、直接ボールをうばったりするのは禁止。
- 守備者は、ボール保持者から1m離れて守る。

約束

- ゲームの始まりと終わりにあいさつをする。
- 仲間がミスをした、けなしたり文句を言ったりしない。

ハンドボール (チームカード)

～チームでつなげ！ナイスシュート！！～

○目標

- ・みんなで楽しく学習し、チームワークを高める！
- ・みんなでパスを回して、たくさんシュートする！

○チームの魔法の言葉

ゲーム前の円陣	
得点を決めた時	
よいプレーがあった時	
ミスがあった時	
ゲーム終了後 (ナイスプレータイム)	

○この単元で大切にしたいこと

知識・技能	・味方にパスをすることができる。 ・パスをキャッチすることができる。 ・パスを受けて、シュートすることができる。 ・パスをもらいやすい場所へ動くことができる。
思考・判断・表現	・チームで作戦を考えて試行錯誤する。 ・より楽しくなるようにルールを工夫する。
主体的に学びに向かう態度	・最後まであきらめず、ゲームや練習をすすんで行う。 ・チームメイト、相手チームを大切にする。 ・ルールや約束を守る。

○チームの役割

チーム名：

番号	役割	仕事	担当
1	キャプテン	・チームの先頭に立ち、整列させる。 ・チームタイムで司会をする。 ・試合前のじゃんけんをする。	
2	副キャプテン	・キャプテンの補佐をする。 ・チームタイムで副司会 ・休みの人の代わりに役割を行う。	
3	カードリーダー	・チームカゴに必要なものを入れて持ち運ぶ。 ・学習、チームカードを提出する。 ・チームカードの記入をする。	
4	ボールリーダー	・ボールの準備、片付け、管理を行う。	
5	ゼッケンリーダー	・授業前にゼッケンをチームメイトに渡す。 ・授業後にゼッケンを集め、たたんでしまう。	

○こんなチームになりたい！

チームの目標

⇒そのためのチームの作戦は・・・

⇒そのために、一人一人ががんばること

メンバー	目標

(7) 用具等

○ボール (MIKASA ソフトハンドボール1号150g)

⇒操作しやすいように空気を少し抜いておく。



○ゴール (ハードル2つを使用)

⇒・ボールが迫ってくる恐怖心を軽減させるために、腰よりも低くする。

・ハの字型にすることで、サイドからの攻撃が有効であることに気付かせる。

(ラインマンの活用につなげる)

○チームかごの中身

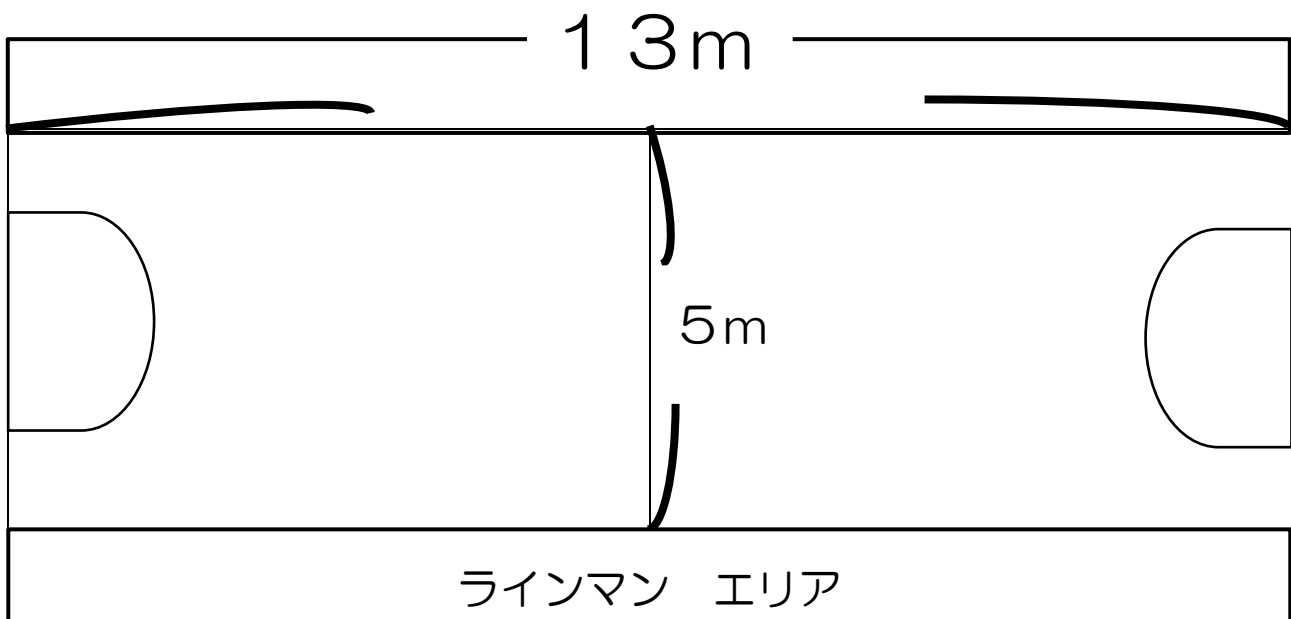
【1時間目】

・学習カード (個人)、鉛筆 (探検バック)、チームカード、ゼッケン、水筒

【2時間目以降】

・学習カード (個人)、鉛筆 (探検バック)、チームカード、ゼッケン、水筒
・作戦ボード (ホワイトボード)、マーカーペン

○コート



○チームの役割 (1チーム5人 × 6チーム)

【1試合目】

1・2番→フィールド 3・4番→ラインマン 5番→得点板 (得点が入ったらローテーション)

【2試合目】

4・5番→フィールド 1・2番→ラインマン 3番→得点板 (得点が入ったらローテーション)

〈成果〉

- ・教員の模範実技を見たことで、安全に運動ができそうだという安心感をもって運動に取り組めることができた。
- ・ラインマンを活用したことで運動が苦手な児童もハンドボールの楽しさや喜びを味わうことができた。

〈課題〉

- ・最初からいくつかルールを設定してしまったことで、児童自身が新たなルールを作ることが難しかった。（ラインマンのルールを最初からではなく、途中から追加した方が良かったのではないか。）
- ・単元後半になるにつれて、パスを回す相手が特定になっていくチームがあった。（シュートの得点制をもう少し工夫する必要があったのではないか。）