

第3学年月組 シッティングコロ投げハンドボール

指導者 大丸 裕基

単元目標

- 基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。
- 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
- 運動に進んで取り組み、規則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することができるようにする。

全9時間（ビルドタイプ×Ⅱ型）

子どもの姿と支え方

Critical Thinking（第3時）

みんなが楽しめるためには、どのようなルールにしたらよいか考える。教師は、考えたルールがどの子どもも楽しめるのか問い掛ける。

Check（第1時）

子どもは、自分の課題を見付ける。教師は、これからどのような学習していきたのか子どもの思いを受け止める。

出会い 第1時：ハンドボールをしよう。

今の子ども姿

これまでの体育科の学習では、グループ活動を通して友だちと協働することのよさやスポーツには「する・みる・支える」など多くの側面があることなどを感じながら楽しく運動にかかわってきた。特にボールゲーム「タグラグビー」では、ボールを持っているときの動きやボールを持っていないときの動きを身に付けていく中で、得点を取った時の爽快感を感じたり、自分たちで試合運営をしたりする経験を積んできた。単元の終末では、「もっと他のスポーツでもやってみたい」「友だちと協力して運動することが楽しかった」などと前向きな様子が見られており、学んだ動きをみんなで協力しながら試合に生かそうとする意欲が高まっている。

ボールを持っていないときはどのように動いたらよいだろう

第5・6時：「ボールを持っていないときの動き」ボールを持っていないときはどのように動いたらよいだろう。

スペースへの動き（優先順位①背後 ②横 ③後ろ）

第4時：基本的なボール操作に気を付けてゲームを楽しもう。

追究 第3時：みんなで考えたシッティングハンドボールをしよう。

第2時：みんなで楽しめるハンドボールにするためにはどのようにしたらよいだろう。

「学びに向かう力」が涵養されている姿
協働してプレーすることの面白さに気づき、様々なスポーツに「みんなで楽しい」「みんなが楽しい」という思いを持っている姿。

振り返り 第8・9時：3月シッティングハンドボール大会をしよう。

Collaboration（第8・9時）

他チームとの交流戦を通して、学習したことを生かしながら「する・みる・支える」の視点に立ってゲームができたか考える機会を設ける。

第7時（本時）：チームで作戦を考え、全員が楽しくゲームをしよう。

Creativity（第7時）

子どもたちは、今まで選んできた作戦に加え、自分たちで作戦を考える。教師は、スペースを意識した動きになっているのか声を掛ける。

Choice（第4・5・6時）

子どもは、得点を取るための効果的な動き方についてチームで共有する。教師は、それを作戦としてまとめ、選んで攻められるように全員に提示する。

Challenge（第4・5・6時）

子どもは自分たちで考えたルールでゲームを行ってみる。教師は、ゲームが易しくなることで、子どもたちが「動き方」にも目を向けることができるようにする。

単元構想の意義

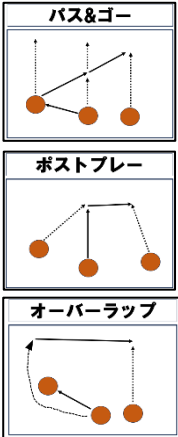
本単元で扱う教材「シッティングコロ投げハンドボール」は、座った状態で、互いに相手チームの防御をかわしながらシュートをする、攻守入り乱れ型のゴール型ゲームである。シッティングでプレーすることで、パスやキャッチが行いやすく、運動が苦手な子どもにも安心してプレーすることができる。動きの速さにも制限がかかり、1本のパスで相手ゴールに迫ることは難しくなる。そのため、パスをたくさんつなぐ必要があり、特定の子どもの活躍することなく、全員でゴールを目指す協働するプレーを引き出すことができる。また、動きのスピードが遅くなるのでスペースを認識しやすくなる。自分たちで選んだ作戦や考えた作戦を実行しながら、チームでどのように動けばよいか共有し、ボールを持っていないときの動きを身に付けることを期待して、本単元を構想した。

本時の授業 (7/9)

- 1 日時 令和6年11月26日(火) 14:05~14:50
- 2 場所 体育館
- 3 目標 チームに合った作戦を考えて、ゲームで上手にいくように実践することができる。

本時における「学びに向かう力」が涵養されている姿

- 友だちと対話しながら根拠をもって作戦について考え、自分の意見を相手に伝えようとしている姿。
- 上手いかなかった時にも、なぜ上手いかなかったのか考え、友だちとの対話や実践を繰り返しながら改善し、積極的に運動や友だちとかわろうとしている姿。

学習活動	1 学習課題を確認する。	2 チームで作戦を考えて、練習をする。	3 ゲームをする。	4 本時を振り返る。	場面	単元の評価規準
<p>予想される子どもの意識の流れ</p>	<p>チームで作戦を考えて、楽しくシッティングコロ投げハンドボールをしよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パスを回してみんなが楽しいシッティングハンドボールにしたいな。 ・今日はチームで作戦を考えたいな。 ・みんなで声をかけてチームで協力してやりたいな。 	<p>基本となる作戦を基に、チームで作戦を考えて練習をする。</p> <p>【基本となる作戦】</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームで考えた作戦をゲームで生かしたいな。 ・相手のプレッシャーが速くて作戦が上手く使えない。 <p>作戦が上手く使えない時はどうしたらいいかな。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦が上手く使えないときはスペースへの動きとサポートの優先順位を考えて動こう。 ・見ている人は応援や指示を出そう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・作戦を上手く使うと全員がボールに関わって楽しかったよ。 ・チームで練習したら作戦が上手くいってゲームで勝ったよ。 ・作戦が上手くいかない時は、スペースに動いていけばいいんだな。 ・友だちから応援をされると嬉しい気持ちになったよ。 ・上手な人のまねをして次のリーグ戦に生かしたいな。 	<p>出合い</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 運動に前向きに取り組もうとしている。また、運動の行い方や運動のこつを自分なりに理解し、次時以降の見通しを持とうとしている。 <p>【主体的に学習に取り組む態度】</p>	<p>追究</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 自分なりにこつを意識して、簡単なボール操作を身に付けることができる。 ● スペースと優先順位を意識して、ボールを持っていないときの動きを身に付けることができる。 <p>【知識・技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 個人の技能差を理解し合い、チームに合った作戦を考えることができる。【思考・判断・表現】 ● 学習を振り返ることで、自他の成長を自覚することができる。【主体的に学習に取り組む態度】
<p>指導 (○) と 評価 (●)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ これまでの学習が想起できるように、学習カードで振り返る。 ○ 前時の振り返りから、学習課題と本時の活動を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 状況を限定した場面を設定し、今まで学習したことを意識しながら作戦を考えることができるようにする。 ○ スペースへの動き出しをしたがパスが来なかった子どもに対して動きを意味付けることで、学びに対して自信を持たせられるようにする。 ● チームに合った作戦を考えて、ゲームで上手にいくように実践することができる。(様態、映像、写真) <p style="text-align: center;">Creativity</p>		<ul style="list-style-type: none"> ○ 体育カードに振り返りを書くことで、本時の学びを整理する。 ○ 振り返りを伝える場を設けることで、自分たちの学びを自覚できるようにする。 	<p>振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ● これまでの学びを意識して、ボールを持っているときと持っていない時の動きができる。 <p>【知識・技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 「みんなが楽しい」「みんなで楽しい」という視点で、これからの体育学習に生かそうとする思いを持っている。 <p>【主体的に学習に取り組む態度】</p>	