# 体育科学習指導案

日　時　：　令和元年 10 月３日（木）
第５学年　男子　名　・　女子　名
第６学年　男子　名　・　女子　名

## １　部会の重点

「楽しくわかる」ことを重点とし、学習の中で動き方や動きのコツについて思考を伴いながら見つけていける授業づくりを目指す。また、副題となる「全員」は運動の技能差関係なく、すべての児童が進んで運動に関わっていく姿を現している。これらの姿を部会の重点として授業を展開していく。

## ２　単元名　Ｅボール運動　ア　ゴール型　ストリートハンドボール

『つなげ！決めろ！ストリートハンドボール』

## ３　単元目標

（５年）

自分の役割やルールを理解して行動し、勝敗を受け入れながら学習に取り組むことができる。また、動きのポイントを見付け、確実にパスを受けたり、出したりすることができ、相手のいないスペースを見つけることができる。

（６年）

自分の役割を果たし、勝敗を受け入れながら協力して学習に取り組むことができる。確実にシュートを決めるために、フリーの味方にパスを出したり、相手のいないスペースへと動いたりすることができる。また、それらの動きのポイントを見付けたり、伝えたりすることができる。

## ４　指導観

（１）単元観

ストリートハンドボールは、2006 年にデンマークでハンドボールを普及するためのゲームとして考えられた攻守が入り乱れるゴール型のボール運動である。対象をハンドボール初心者としてルール、コート、ボールが考えられている。まさに学習指導要領解説体育編における「簡易化されたゲーム」そのものと言える。

ハンドボールの主要素を残しつつ、全員がボールに触れなければシュートを打つことができないルールやゴールが小さいことから、投動作の習得及び正確なコントロールが必要となる。また、「ボールを持たない動き」の習得も不可欠となる。だからこそチーム内でパスをうまくつなぎ、シュートを決めることがこのゲームの最大の楽しさと言える。

全員がボールにさわることができること、必ず全員がコート上に立つことができることから、運動量を十分に確保することができることから、児童が進んで運動に関わることができる教材である。また、公式球がスポンジのボールであり、投げやすくなるだけでなく、ボールへの恐怖心が軽減される。且つドリブルができないため、パスの精度や「ボールのない動き」が必要となり、より技能や思考の高まりが期待される。

反面、全員がボールに触れるからこそ、技能の差が顕著となり苦手な児童からすると楽しさを見出

しにくいとも言える。また、攻守や選手の交代がめまぐるしく変化するため、ルールの理解が難しい児童にとっては、「今は何をすべきか」がわからなくなってしまう可能性がある。

（２）児童観

【削除】

（３）指導観（アンダーライン部分は主題とのつながり）

**【知識・技能とのつながり】**

①児童の実態に即した単元計画

→事前アンケートやこれまでの体育の学習における実態を基に単元を構成する。また、児童が抱くであろう課題に即して単元構成することで、「今必要な技能は何か」を明確にして学習を進めて行くことで、意欲化を図る。

②技能習得に繋がるウォーミングアップドリル

→ボールを保持した際の技能とボールを持たない動きの技能の習得に繋がるドリルに取り組み、心も体も学習に向かっていく準備ができるようにする。また、遊びの中で必要な動きのコツや技能を理解していくことにもつながることをねらう。

③目指すゲームの姿の明確化

→「フリーのスペースに走り込みながらパスを受け、よりゴールの正面でシュートを打つゲーム」を目指せるようにする。

→学習ノートを活用し、個人とチームで「何ができたか」「何が分かったか」を明確にできるようなふり返りの時間を設ける。

**【思考力・判断力・表現力/対話的な学びへのつながり】**

①問題場面との出合わせ方の工夫

→ゲームにおいて、シュートを打った場所と成否を記録し、コートの端からのシュートとゴールの正面からのシュートでは、どちらの確立が高いかを比較させる。

→自分のチームや大人がゲームをしている動画から、どのような動きやフォーメーションをするとパスが通りやすいかを考えられるようにする。

→より児童に必要感のある課題とするために、前時の振り返りをもとに設定していく。

②焦点化された課題の設定

→課題が広がりすぎないよう、パス・シュート・作戦に焦点化した課題を設定し、個人やチームにおいてその中のどこに課題があるのかを明確にわかるようにする。

→単元後半において、自分のチームの実態に合わせた練習を選択する場面を作る。これにより、自分や自分のチームの課題について思考を巡らせることをねらう。

**【学びに向かう力・人間性の涵養/主体的な学びへのつながり】**

①意図的なグルーピングの工夫と役割

→これまでの体育の学習や体力テスト等を参考にした技能、リーダー性、コミュニケーション能力を考慮し、等質のグループになるよう配慮する。

→ゲームを支える役割を分担し、責任をもって活動する態度や協力し合えるようにする。

→毎時間チームでの話合いの時間を設け、互いに考えを伝えたり受け取ったりする場を設ける。

②肯定的な雰囲気、支持的風土の醸成による交流を活性化させる取り組みの工夫

→フェアプレー七か条（約束、感謝、全力、挑戦、信じる、思いやり、楽しむ）を提示し、互いに全力を出し、認め合うことの大切さを実感させる。

→「ナイスプレー」「ナイスシュート」「ナイスキーパー」「ドンマイ」などのプレー中に使う言葉やハイタッチなどの行動を確認・共有し、価値づけしていく。

→チームでの話合いでは必ず全員が考えを発言するようにする。また、学級全体の場においても単元を通して全員が発言する機会を作る。

③全員参加を実現できるような活動を設定、教材への出合わせ方、ルール、取り組みの工夫

→「全員にパスが回らないとシュートを打つことができない」というルールによって、触球回数の偏りを減らす。また、シュートを打った人が交代することで、出場回数の偏りも減らす。

→ストリートハンドボールの紹介動画を導入で見せることで、活動への期待をもたせる。

→スカイプレー（空中でキャッチしてシュート）、ピルエットシュート（空中で１回転してシュート）、キーパーからのロングシュートなど基本のシュート以外にも触れていくことで、教材に対する関心をさらに高める。

## 5　評価規準　※（　　）内は対象の学年

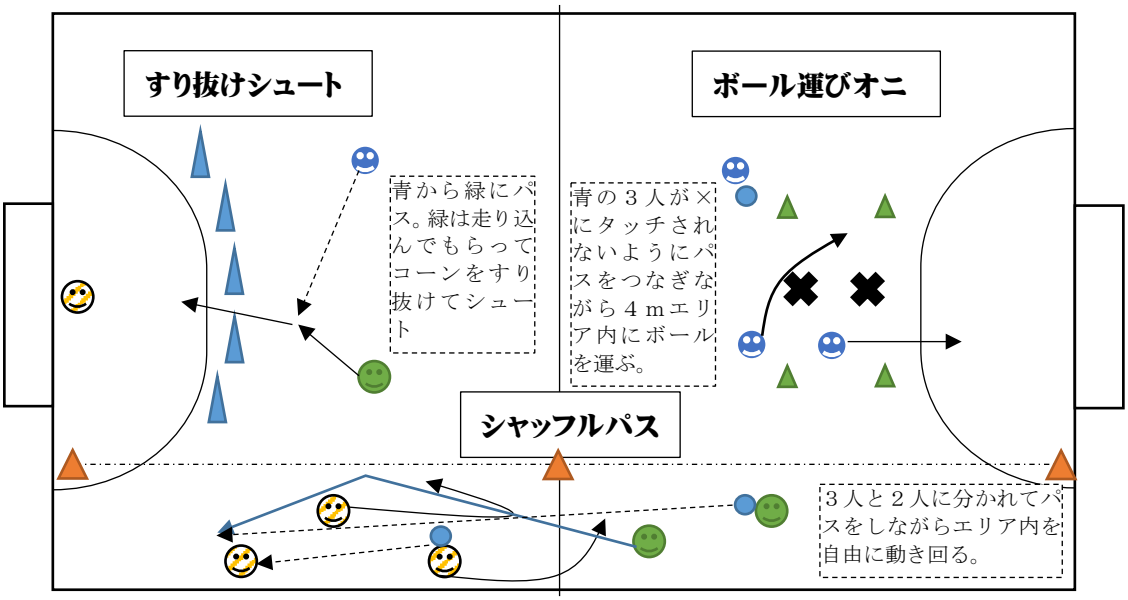
| 知識及び技能 | 思考力・判断力・表現力等 | 学びに向かう力、人間性等 |
|---|---|---|
| ①ねらった場所にパスまたはシュートを打つことができる。（５，６）<br>②ボールを確実に受けることができる。（５）<br>③相手のいない場所を見つけ、動くことができる。（５）<br>④相手のいない場所を見つけたり、作ったりして動くことができる。（６） | ①自己やチームの課題に応じた作戦を選んでいる。（５，６）<br>②パスやシュートなどの動きのポイントを見つけている。（５）<br>③より確実に点数を取るための動き方やポイントを見つけている。（５，６） | ①自他の考えや行動、勝敗を受け入れ、認め合いながら学習に取り組んでいる。（５，６）<br>②自分の役割に責任をもち、協力して取り組もうとしている。（５，６） |

## 6　単元計画（全７時間）

| 時 | ねらい・主な学習内容 | 知・技 | 思 | 学 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 単元の目標や学習の流れを理解する<br>○オリエンテーション１<br>・ストリートハンドボールの動画を見る。<br>・単元の流れをつかむ。→学習ノート<br>○オリエンテーション２<br>・ウォーミングアップドリル（以下 W-up）の行い方<br>○ためしのゲーム<br>・タスクゲームⅠ<br>５対５（４対３）を実施し、ルールを覚える<br>・ゲームの楽しさや難しさを共有する。 | | | ② |
| 2 | 基礎技能を身に付け、ゲームにつなげる<br>○W-up<br>○ドリルゲームⅠ<br>・半面での４対３（４対２）を行う。<br>○タスクゲームⅡ<br>・全面で４対３（４対２）を行う。<br>・シュートチャンスの場面に注目させる。 | ①② | | ① |
| 3 | ○W-up<br>○ドリルゲームⅠ<br>・半面での４対３（４対２）を行う。<br>○タスクゲームⅡ<br>・全面で４対３（４対２）を行う。<br>・パスの大切さや難しさに注目させる。 | ①② | ②③ | |
| 4<br>本<br>時 | ○W-up<br>○ドリルゲームⅠ<br>・半面での４対３（４対２）を行う。<br>○タスクゲームⅡ<br>・全面で４対３（４対２）を行う。<br>・パスをもらうためのオフザボールの動きに注目させる。 | ③④ | ③ | |

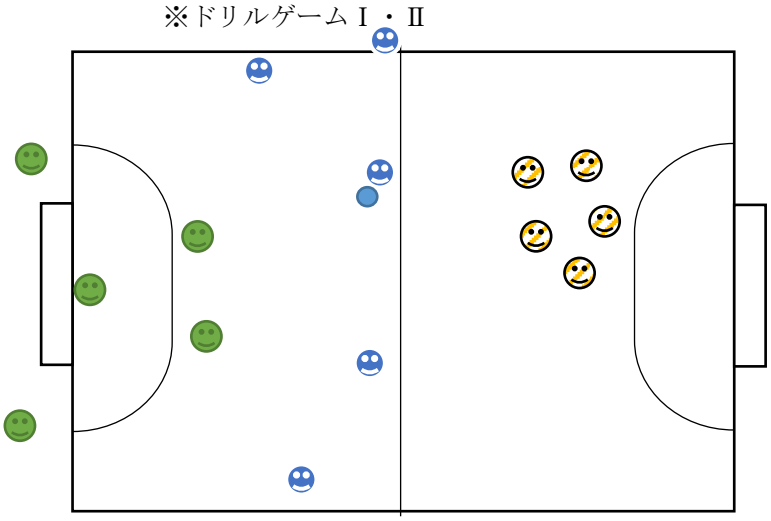
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 5 | ○W-up<br>○ドリルゲームⅠ<br>・半面での４対３（４対２）を行う。<br>・各チームの課題に合わせた攻め方や守り方を考える。<br>○タスクゲームⅡ<br>・全面で４対４（４対３）を行う。<br>・動画や児童の動きを基に、点数を取るための作戦に注目させる。 | | ① | ① |
| 6 | 各チームに合わせて作戦を立てて、ゲームにつなげる<br>○W-up<br>○ドリルゲームⅡ<br>・半面での４対３を行う。<br>・各チームの課題に合わせた作戦を立てる。<br>○タスクゲームⅠ<br>・全面で４対４（４対３）を行う。<br>・作戦やフォーメーションの選択肢を示し、選択できるようにする。 | ③④ | ① | |
| 7 | ○W-up<br>○各チームの課題に合わせた練習に取り組む。<br>○タスクゲームⅠ<br>・全面で４対４（４対３）公式戦を行う。<br>・これまでの学習を振り返り、できるようになったことを確認して、ゲームに臨むようにする。 | | ① | ① |

※ウォーミングアップドリル




１分―インターバル 10 秒―１分―インターバル 10 秒―１分　行う。インターバルはケンパで移動。

※ドリルゲームⅠ・Ⅱ

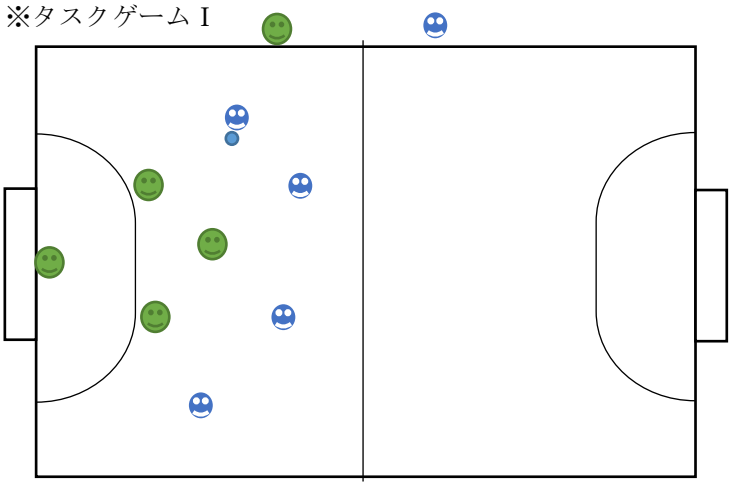


・半面で４対２を行う。１分間取り組む。
・その間、ワンプレーごとに選手が交代する。
・切り替えの時間は１０秒とする。

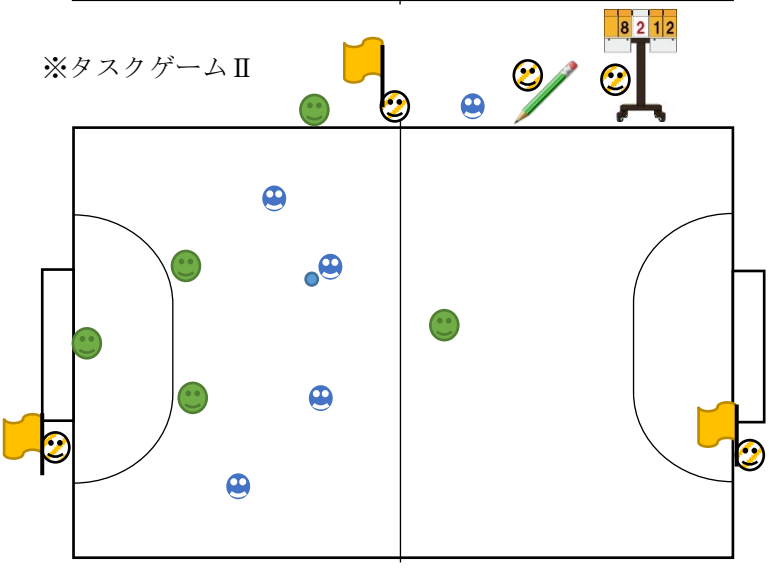
| ① | ② | ③ |
|---|---|---|
| 青→攻 | 青→守 | 青→話合い |
| 緑→守 | 緑→話合い | 緑→攻 |
| 橙→話合い | 橙→攻 | 橙→守り |

・上記の流れを２セット行う。
・ドリルゲームⅡでは、DF が１名増える。
・話合いのチームは、他のチームのよい動きを基にどのような動きをするかを考え、話し合う。

※タスクゲームⅠ



※タスクゲームⅡ




※公式ゲーム

右囲み内の通り、ルールはタスクゲームⅠと同様。試合時間が前半４分、後半４分となる。

○基本的なルール（タスクゲームⅠ・Ⅱ共通）

・３歩まで歩ける。
・ドリブル無し
・４ｍエリア内はキーパー以外入ることができない。空中は○。ボールをもったプレーヤーが４ｍラインを踏んでしまった場合は相手チームのキーパーから再開。
・OF の全員にパスが回らないとシュートを打つことができない。
・DF は接触×。パスカットシュートブロックのみ。
・サイドラインからボールアウトした場合はでたところから、接触があった場合はその場から相手チームのスローで再開。
・キーパーに触れてエンドラインからボールアウトした場合は、４ｍエリア内からのキーパーのスローで再開。
・ゴールインした場合、ゴールインしたチームが自陣の４ｍラインを踏んだ時点で、決められたチームのキーパーから再開。
・キーパーは誰が入っても良い。同じ人が続けて入ってはいけない。
・シュートを打った人は、in/out 関係なく交代する。交代したプレーヤーは必ずキーパーに入る。

○タスクゲームⅡの追加ルール

・OF チームの一名は自陣に戻ることができない。
・ボールを相手陣営に運ぶ間は、パスを２回までと制限し、DF を行わない。
・１人残る OF はプレーごとに交代し、同じ人が連続でならないようにする。

○試合時間

タスクゲームは、１試合４分。
公式戦は前後半４分ずつで行う。

○試合観戦チームの役割

①パスジャッジ（OF の全員にパスが回ったら旗を揚げる）
②得点、タイマー
③ラインジャッジ×２（４ｍラインを踏んでいたら旗を揚げる）
④記録（シュートを打った場所とその成否を用紙に記録）

## 6　本時案（　4／　7時間　）

（1）本時の目標

（5年）相手の状況を見て、空いているスペースを見つけ、移動することができる。

（6年）相手の状況を見て、空いているスペースに動いたり、フリーのスペースを作り出したりできる。

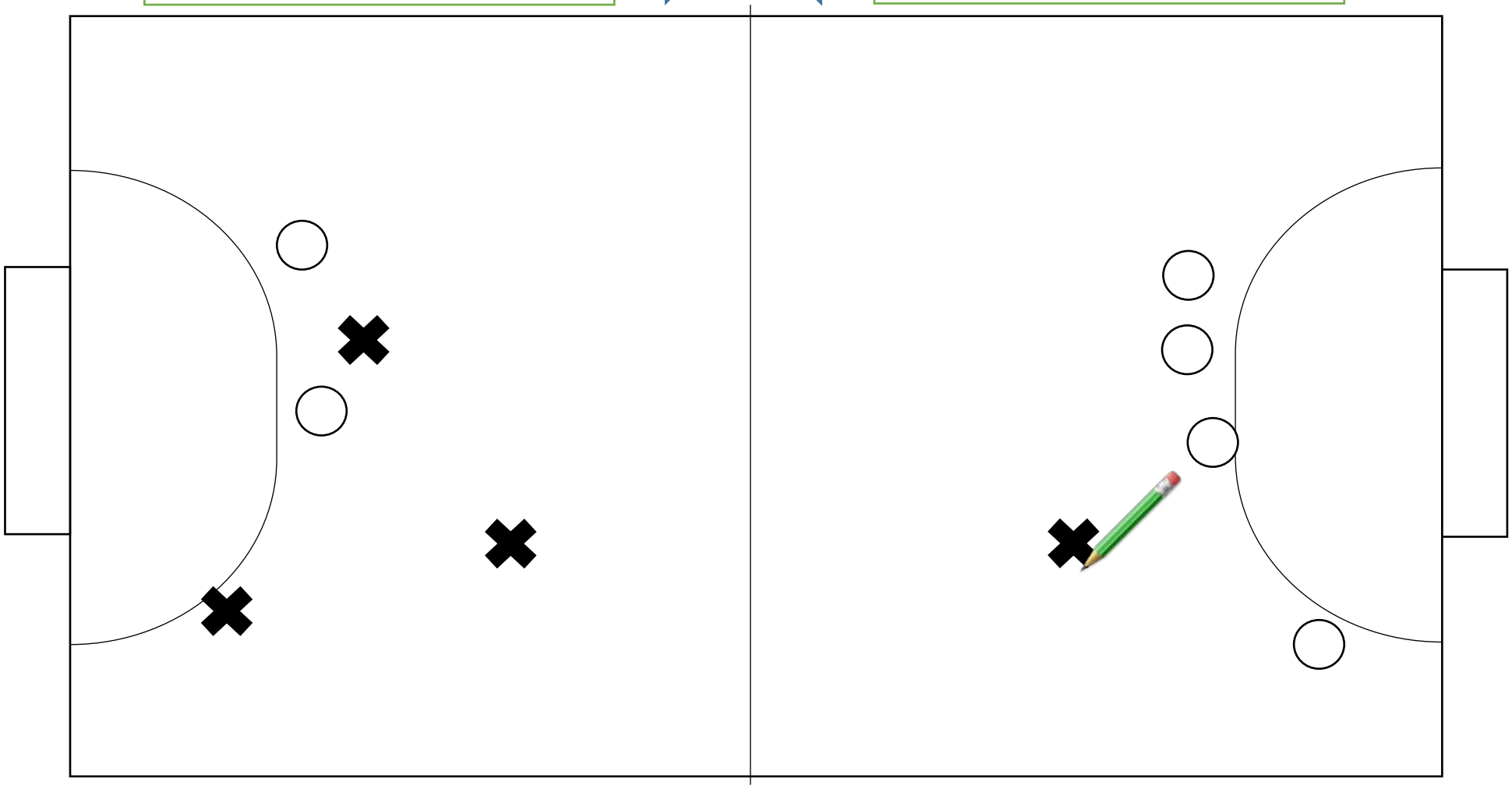
（2）本時の展開　○・・・指示・説明　　□・・・発問　　△・・・補助発問

| 主な学習活動 | 教師の働きかけ | 留意点・評価規準・評価方法 |
|---|---|---|
| 1　簡単なストレッチを行う。<br><br>2　W－up ドリルを行う。<br>①すり抜けシュート<br>②ボール運びおに<br>③シャッフルパス　　各１分 | ○「手首と足首をしっかり回そう」<br><br>○「W－up ドリルをしよう。」<br>△「走りながらキャッチしよう」<br>△「どうしたらタッチされないかな」<br>△「どこを見たら人やボールとぶつからないかな？」<br>△「いろんなシュートにチャレンジしよう！」 | ・スタート位置を確認する。<br>・「ナイスシュート」「ナイスパス」など認め合う言葉を教師が率先して使っていく。 |
| 3　本時の課題を確認する。<br>**困ったぞ！パスをもらうにはどうしたらよいのだろう？** | | |
| 4　本時の課題を理解し、チームの課題について話し合う。（３分間）<br><br>5　全体交流し、共有する。<br><br>6　ドリルゲームⅠ<br>・半面の４対２<br>・１分×３回を２回繰り返す<br>・自他の動きを考えながら、話合いを行う。<br><br>7　チームミーティングを行う。（３分間）<br>・チームの課題<br>・交代の順番・役割の確認<br>・攻撃の作戦<br>・守り方 | □「前回の振り返りの中で、パスを出す場所が見つからないという課題がありました。誰が、どうすることでパスがだせるのだろう。」<br>△「ディフェンスと一緒にいるとパスが出せませんね。どうしたらよいでしょうか。」<br>・「ディフェンスから離れたところに動いたらいいと思う。」<br>・「ボールから離れたらいいんじゃないかな。」<br>・「もっと広がったらいいと思う。」<br>・「真ん中にスペースを作りたいね。」<br>○「どこに移動したらよりパスがもらえて、シュートにつなげられるかを考えながらドリルゲームに取り組みましょう。」<br>△「ボールが来る前やもらった後にどこをみたらいいかな。」<br>※Ｔ２は、ドリルゲームの動画撮影または、話合いチームの補助を行う。<br><br>○「ドリルゲームで学んだことを整理して、タスクゲームの準備をしましょう。」<br>○「チームでどんな動きをするとよいか考えてみましょう。」<br>・「ディフェンスの裏にスペースを作りたいね。」<br>・「広がってボールを回して真ん中のスペースでもらってシュートを打とう。」<br>・「パスをしたあと、スペースを見つけて走ろう。」 | 【評価規準】<br>・空いているスペースを見つけ、動き方を見つけている。<br>・フリーの味方にパスを出している。<br>（評価方法）<br>・発言、行動<br>努力を要する児童への手立て<br>・ボールを持っている人は動けないことを伝える。<br>・守りにくいのはどこか考えさせる。<br><br>・前時までに学習した、シュートのタイミングやパスの高さや速さについてできているところを認めていく。 |
| 8　タスクゲームⅡを行う。<br>・全面４対３（４対２）<br>・４分間×３試合 | ○「ドリルゲームで見つけた動きをタスクゲームの中でたくさん使いましょう。」<br>△「どこに行くとパスがもらえるかな。」<br>※Ｔ２は動画の撮影または記録等の補助を行う。 | ・自分の役割を確認させる。<br>・記録担当はシュート位置と成否を記入させ、試合後各チームに渡す。<br>・獲得した点数を得点表に記入する。 |
| 9　振り返りをする。<br>・個人の振り返り２分<br>・チームでのふり返り３分<br>→学習ノートの記入 | □「今日の学習でどのようなことがわかり、できるようになりましたか。」<br>○「次は、チームごとに攻め方や守り方の作戦を考えてみましょう。」 | ・必ず全員の振り返りを発表するよう声をかける。 |

# 試合分析シート（例）

チーム名

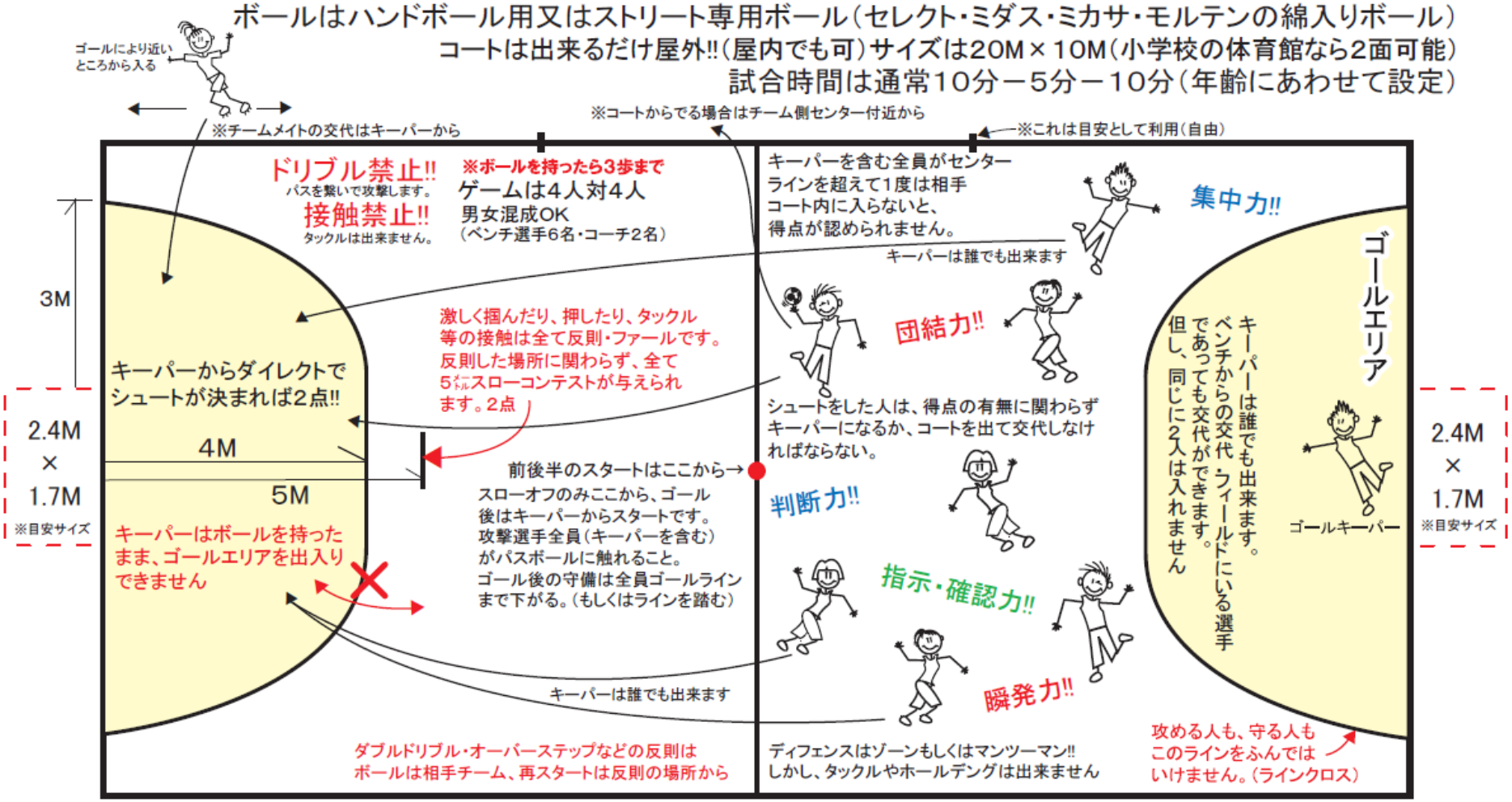
チーム名



参考資料　公式ルール（日本ストリートハンドボールより）

# ストリートハンドボール公式簡単ルール

ボールはハンドボール用又はストリート専用ボール（セレクト・ミダス・ミカサ・モルテンの綿入りボール）
コートは出来るだけ屋外!!（屋内でも可）サイズは20M×10M（小学校の体育館なら2面可能）
試合時間は通常10分－5分－10分（年齢にあわせて設定）




ストリートハンドボールは、6人全員がゲームに参加しなければなりません。シューターはキーパーを含む全員がセンターラインを超えていなければシュートチャンスは与えられません。（※得点になりません）
シューターはシュートの後、キーパーかベンチ選手と交代しなければなりません。キーパーは誰でもできます。但し、同じに2人が入った場合はファールとなり、相手にチャンスが与えられます。
ベンチからの交代選手はキーパーから開始します。押したり、アタック、掴む等の同体接触は全てファールとなり5㍍スローコンテストになります。ディフェンスは非攻撃的なものでなければなりません。
守備はブロックのみが可能です。ゲーム審判は選手同士が自己申告、あるいは審判。公式な大会では審判（インストラクター）がジャッチをします。審判は公平なゲームを優先（ルール/詳細な説明を基準）。
ストリートハンドボールは流れを大事にしています。シュートチャンスをたくさんつくり、楽しめるハンドボールをゲームを目指しましょう。地域の大会は主催者のアクティブゲームを優先し、楽しい内容にしてください。日本ストリートハンドボールは育成と普及が目的の国際ストリートハンドボールの基本理念に基づいて活動をしています。

※注意：コートサイズ、ゴール、ボールなどは、環境によって変えても問題はありません。参加者のニーズに合わせ、スポーツ理念に従いゲームを楽しんでください。

日本ストリートハンドボール
japan@streethandball.com

# つなげ！決めろ！ストリートハンドボール

なまえ＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

| 時間 | 内容 | |
|---|---|---|
| 1 | 「まずやってみよう！難しいところはどこだろう？」 | ①ウォーミングアップドリル<br>②試しのゲーム<br>（タスクゲーム①） |
| 2 | 「動きのポイントを見つけよう！どうしたらうまくいく？」 | ①ウォーミングアップドリル<br>②ドリルゲーム①<br>③タスクゲーム② |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | 「考えよう！作戦には何がある？」 | ①ウォーミングアップドリル<br>②ドリルゲーム①<br>③タスクゲーム② |
| 6 | 「見つけよう！自分のチームの作戦」 | ①ウォーミングアップドリル<br>②ドリルゲーム②<br>③タスクゲーム① |
| 7 | 「やってみよう！これまでの力を出し切って！」 | ①ウォーミングアップドリル<br>③公式戦<br>（タスクゲーム①） |

フェアプレー7か条を守ろう！

**約束**・**感謝**・**全力**・**挑戦**・

**信じる**・**思いやり**・**楽しむ**

# １回目

## 課題

## ①やってみて楽しかったところ

## ②やってみて難しかったところ

## ③次から頑張ってみたいこと

## ④当てはまるものに〇を付けよう。

| | できた　　できなかった |
|---|---|
| ・友達と協力して準備や片付けができましたか。 | （４・３・２・１） |
| ・楽しく運動ができましたか。 | （４・３・２・１） |
| ・高跳びの方法や運動のしかたについて考えながらできましたか。 | （４・３・２・１） |
| ・自分や友達の課題を見つけられましたか。 | （４・３・２・１） |

# 2回目

## 課題

## ①チームの話合い1

## ②今日できたこと・わかったこと

## ③次への課題

## ④当てはまるものに〇を付けよう。

| | できた　　できなかった |
|---|---|
| ・友達と協力して準備や片付けができましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |
| ・楽しく運動ができましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |
| ・高跳びの方法や運動のしかたについて考えながらできましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |
| ・自分や友達の課題を見つけられましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |

# 3回目

## 課題

## ①チームの話合い1

## ②今日できたこと・わかったこと

## ③次への課題

## ④当てはまるものに〇を付けよう。

| | できた　　できなかった |
|---|---|
| ・友達と協力して準備や片付けができましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |
| ・楽しく運動ができましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |
| ・高跳びの方法や運動のしかたについて考えながらできましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |
| ・自分や友達の課題を見つけられましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |

# 4回目

## 課題

## ①チームの話合い1

## ②今日できたこと・わかったこと

## ③次への課題

## ④当てはまるものに〇を付けよう。

| | できた　　できなかった |
|---|---|
| ・友達と協力して準備や片付けができましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |
| ・楽しく運動ができましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |
| ・高跳びの方法や運動のしかたについて考えながらできましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |
| ・自分や友達の課題を見つけられましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |

# 5回目

## 課題

## ①チームの話合い1

## ②今日できたこと・わかったこと

## ③次への課題

## ④当てはまるものに〇を付けよう。

| | できた　　できなかった |
|---|---|
| ・友達と協力して準備や片付けができましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |
| ・楽しく運動ができましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |
| ・高跳びの方法や運動のしかたについて考えながらできましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |
| ・自分や友達の課題を見つけられましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |

# 6回目

## 課題

## ①チームの話合い1

## ②今日できたこと・わかったこと

## ③次への課題

## ④当てはまるものに〇を付けよう。

| | できた　　できなかった |
|---|---|
| ・友達と協力して準備や片付けができましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |
| ・楽しく運動ができましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |
| ・高跳びの方法や運動のしかたについて考えながらできましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |
| ・自分や友達の課題を見つけられましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |

# 7回目

## 課題

## ①チームの話合い1

## ②今日できたこと・わかったこと

## ③単元を終えての感想

## ④当てはまるものに〇を付けよう。

| | できた　　できなかった |
|---|---|
| ・友達と協力して準備や片付けができましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |
| ・楽しく運動ができましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |
| ・高跳びの方法や運動のしかたについて考えながらできましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |
| ・自分や友達の課題を見つけられましたか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |
| ・ストリートハンドボールは好きですか。 | （ 4 ・ 3 ・ 2 ・ 1 ） |