

## 6年 「パスでつなげ！絆ボール」 (ボール運動 ゴール型)

(仮説)

指導内容を明確にし、教材や学習の過程を工夫すれば、自ら体育の学習に取り組む子になるだろう。

高学年「ボール運動 ゴール型」ハンドボール指導内容整理表

単 元 (学習指導要領)	1 時間ないし数時間 (学習指導要領解説)	具体の動き (具体的・事実的) (運動する際の「考え」を含む)	用いる用語 (名称, 記号, 擬音語を含む) 用いる学習形態【仲間とのかかわり】
ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすること。	・近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。	○ボール保持者とボールを受け取る者の間に守備者がいない時を見計らって素早くパスを出すこと。 ○相手との距離に応じて、相手が捕りやすいように投げること。 ○パスをしたら、すぐに次のパスがもらえる位置に動くこと。(パス&ゴー)	・パスできるかどうかよく見よう ・顔から胸の高さにパスしよう ・誰が空いているかな ・次はどこかな  【チーム】
	・ボール保持者と自分の間に守備者を入れないように動いて移動すること。	○ボール保持者からの角度や距離を変え、直線上に守備者がいないように、大きく素早く動くこと。 ○パスが成功しなくても、一度の動きでやめず、パスがもらえる動きをすぐに何度も繰り返すこと。  <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin: 10px 0;">                         ・どのような場所に動けば、パスがもらいやすいだろうか。                     </div>	・守備者と重ならないところに動こう ・大きく素早く動こう ・どこが空いているか ・だめだったら、別のところにすぐ動こう ・ボールがほしいところに手のひらを出そう  【チーム・チーム対抗】
	・得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートなどをする事。  ・ボール保持者とゴールの間に体を入れて守備をすること。	○第一にゴール方向でパスを受けること。 ○ゴール方向でパスを受けられないときは、すぐにボール保持者の横や後ろに動くこと。 ○ゴール前ではシュートしやすい位置でパスを受けること。(台形型ゴールの場合、正面および両サイド) ○ゴール近くでパスを受けたら、まずはシュートをねらうこと。	・まずは前でパスをもらおう ・パスがもらえなかったら、横や後ろに動こう。 ・ゴールの近くでは、正面か両端でボールをもらおう ・ゴール近くでパスをもらったら、まずはシュートを考えよう  【チーム・チーム対抗】

単元名 ボール運動 ゴール型 ハンドボール「パスでつなげ！絆ハンドボール」

①単元のコアな動き ※指導内容整理表で明らかにした動き

ボール保持者と自分の間に守備者がいない場所でパスをもらうこと。

②単元構成（45分×9回）（○知識・技能 ◎思考、判断、表現 ●主体的に学習に取り組む態度）

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習の進め方の確認</li> <li>試しのゲーム</li> </ul>	習得する ドリルゲーム <ul style="list-style-type: none"> <li>シュート練習(ワンパス, ツーパス)</li> <li>パス&amp;ゴー (ストレート, クロス)</li> <li>2 on 1</li> <li>ポジションパス</li> </ul> ゲームに必要なボールの扱いやパス回しができるようにする。			習得する ドリルゲーム <ul style="list-style-type: none"> <li>シュート練習 (ワンパス, ツーパス)</li> <li>パス&amp;ゴー (クロス)</li> <li>2 on 1</li> <li>ポジションパス</li> </ul>				
15	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">試す</div>				<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; width: fit-content;">調整する</div>				<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">活かす</div>
30	ハンドボールを楽しむためには、どんなことを学習していけばよいだろう。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">つかむ</div> タスクゲーム <ul style="list-style-type: none"> <li>シュートまでもっていくためには、どのようなことが大切になるだろうか。</li> </ul>	タスクゲーム コアとなる発問	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <b>どのような場所に動けば、パスがつながりやすいだろうか。</b> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>前時の軌跡をもとに、考えを書く。</li> <li>考えをもとに練習を考える。</li> </ul>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">共有する</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>前時に個人で考えたことをチームで話し合い、お互いの考えを共有する。</li> </ul>		チーム練習 チームの課題を解決する練習をする。	メインゲーム
45	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">習得する</div> ドリルゲーム <ul style="list-style-type: none"> <li>パス&amp;ゴー</li> <li>シュート練習</li> <li>ポジションパス</li> </ul>	○シュートエリアまで守備者にとられることなく、ボールをパスでつないでいく。	○ボール保持者と自分の間に守備者がいない場所でパスをもらうことができる。	○ボール保持者と自分の間に守備者がいない場所でパスをもらうことができる。	各自での練習をチームで行う。	メインゲーム <ul style="list-style-type: none"> <li>修正したものをゲームでためす。</li> <li>カードに自分の考えをまとめる。</li> </ul>	メインゲーム <ul style="list-style-type: none"> <li>動きの記録を比較し、修正する。</li> </ul>	メインゲーム <ul style="list-style-type: none"> <li>動きの記録を比較し、修正する。</li> </ul>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">学習したことを活かし、より高めながら勝負をしよう。</div>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>●チームで協力していくための約束を確認する。</li> <li>●○基本的なルールを確認し、試しのゲームを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ルールを確認して、友達と協力してタスクゲームを行おうとする。</li> <li>◎パスを安全にもらえるように、守備者の位置を見て、動く場所を見つけている。</li> <li>○守備者のいない位置や、守備者と守備者の間をねらって動くことができる。</li> <li>○ボール保持者と自分の間に守備者がいない場所でパスをもらうことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●課題について個々の考えを学習カードに書く。</li> <li>●タスクゲームの中でこの考えを試す。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>○パスを投げたり、受けたりする動きが安定している。</li> <li>●ルールを守り、友達と協力してメインゲームを行おうとする。</li> <li>◎○チームで簡単な作戦を立て、ボールをつなげることができる。</li> <li>○守備者のいない位置や、守備者と守備者の間をねらって動くことができる。</li> <li>●記録をもとに自分の考えや動きを修正しようとしている。</li> </ul>				キーパーを含め、3対3のゲームを行い、オフザボールの動きに活かす。

③教材の工夫

- ・攻撃2対守備2のマンツーマンディフェンスをゲームの基本とする。
- ・攻撃側は、ドリブルは使用せずパスでのみつないでいく。
- ・ボール保持者の状況判断を保障するため、守備は直接ボールを奪えない。
- ・タスクゲームでは、オフザボールの人の動きを意識させたいため、攻守交替制とする。3回の攻撃で攻守の入れ替えをする。
- ・単元後半では守備が大幅に上達する傾向があることが予想されるため、守備についての意図的な働きかけは行わない。

○メインゲーム

- ・オールコートゲームは、キーパーを設けず、2人対2人で行い、攻守の切り替わり時の状況判断や、パスをつなぐための動き方を学ぶ。

【主なルール】

- ・攻撃は自陣シュートエリア内から、仲間へのパスでスタート。守備側のパスカットは不可。
- ・パスのみで繋いでいく。ドリブルは不可。ただし、1～2歩のサイドステップは可。
- ・得点をしたら、失点した側が自陣シュートエリア内からスタートさせる。
- ・ボールがサイドラインから出たら、相手ボールとなり、出た位置からスタートする。ただし、同じエリア内へのパスのみ。スローインはパスカット不可。
- ・エンドラインから出た場合も、相手ボールとなり、コートのコーナーからスタートする。
- ・守備者はボール保持者への身体接触や直接のボール奪取を禁止する。パスカットはあり。
- ・シュートは、ネットに入ったら1点とする。
- ・キーパーエリアには、攻撃側も守備側も入れない。
- ・3バウンド以上したら、近くのサイドラインから、相手のスローインでリスタート。  
(・ゴールキーパーは立てず、ゴールの前にコーンを置いてキーパーとする。)

○活かす場面でのメインゲーム

- ・キーパーを含め、3人対3人で行い、攻守の切り替わり時の状況判断やサポート行動を学ぶ。  
キーパーは自陣のシュートエリア内のみ移動可能で、基本的にフィールド上は2対2となるようにする。

【主なルール】

- 基本的なルールは上記のメインゲームと同じ。
- ・コーンの代わりに、キーパーを設ける。
- ・キーパーキャッチした場合は、キャッチした場所よりキーパーのパスでスタート。
- ・キーパーから直接相手陣地へは、ロングパスは行わない。
- ・キーパーはボールをはじくために、ビート板を使ってもよい。

○タスクゲーム

- ・攻撃2人守備2人で、パスを回し、ボールを運ぶ局面を学習する。  
攻守を入れ替え制にすることで、攻撃にのみ専念できるようにする。4人がプレイをしている間に、2人が攻撃者の動いた軌跡を記録する。

【主なルール】

- ・3回の攻撃で点数を競い合う。
- ・5mずつの各エリアで必ずパスをもらう。パス成功で1得点。シュート成功で1点。
- ・各エリアでのパスは2回までとする。
- ・パスのみで繋いでいく。ドリブルは不可。ただし、1～2歩のサイドステップは可。
- ・攻撃は自陣シュートエリア内から、仲間へのパスでスタート。守備側のパスカットは不可。
- ・ボールがコートから出たり、守備に1回触られたりした場合は、触られた場所や出た場所からリスタートする。
- ・ボールを守備者に3回カットされたら1回の攻撃が終了する。
- ・守備者はボール保持者への身体接触や直接のボール奪取を禁止する。守備者は、守備位置をわかりやすく示させる。
- ・ゴールキーパーは立てず、ゴールの前にコーンを置いてキーパーとする。

○ドリルゲーム

①シュート練習 (ワンパス, ツーパス)

2人組で、相手陣地シュートラインから仲間にパスをする。パスを受けたら、直接(ワンパスショット)、もしくはもう一度仲間に戻して(ツーパスショット)からシュートをうつ。2人組のどちらも同じ数シュートがうてるように配慮、指導をする。

②パス&ゴー (ストレート, クロス)

2人組で、自陣エンドラインのコーナーから、縦に走って行き交互にパスを出し合う(ストレート)。また、同様に2人が交差するようにパスを出し合う(クロス)。相手ゴールまで着いたら、シュートをうつ。

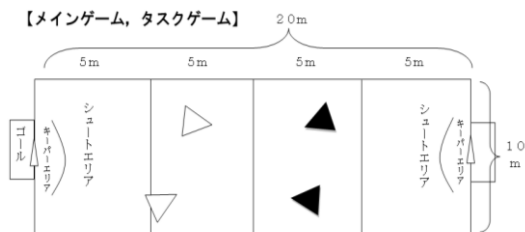
③2 on 1

パス&ゴーに守備者を一人つける。守備者は常にボールマンにつく。しかし、カットは行わない。

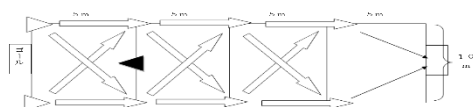
④ポジションパス

ハーフコート内のみで、2人組でパス回しを行う。ただし、守備者が2人つく。守備者はパスカットあり。守備者にカットされたものはカウントせずに、攻撃側は計10回パスラリーが行えたら、終了。

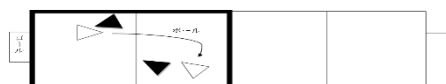
【メインゲーム, タスクゲーム】



【ドリルゲーム】 2 on 1



ポジションパス



④児童の技能、主体的な取り組み、思考・判断の変容

〈技能面〉ペアの組み合わせは同一とする。

○投・捕の技能

①（2人組 5m 上投げ）30秒のパス累積継続回数

実施前

記録(回)	11～15	16～20	21～25	26～30
ペアの数	2	3	3	2

実施後

記録(回)	11～15	16～20	21～25	26～30
ペアの数	1	2	3	4

②2対2のパスラリー（一辺5m）30秒のディフェンスにカットされなかったパス成功回数

実施前

記録(回)	0～5	6～10	11～15
ペアの数	4	5	1

実施後

記録(回)	0～5	6～10	11～15
ペアの数	2	4	4

技能面では、①からパスの技能が向上したことがわかる。ハンドボールで使用するボールは、児童が休み時間などで遊びに使っているボールよりもかなり小さい。実施前では、小さなボールの投げ方や、特に捕り方に苦戦をしていた。しかし、単元を通して投げ方や捕り方の基礎をしっかりと学習したことで、中には片手でのキャッチができるようになったものも多い。

また、②から守備者との位置関係について、パスをもらう位置に動くことが身についたことがわかる。実施前では、やみくもに動いている児童が多くみられたが、実施後では、しっかりと考えをもって動いている児童がよく見られた。特に低位の児童が考えて動けるようになった。

〈主体的に取り組む面〉

児童は試しのゲームやタスクゲームを通して、パスを繋ぐことが難しいとの課題をもった児童が多い。課題を全体で共有すると、どのような場所に動けば、パスがもらいやすいだろうかという学習問題を立てた。そこで自身の考えをメインゲームの中で試していくと、自分の動きを見たいという思いが出てき、チーム内で軌跡を取り始めた。軌跡を見て、パスが通りやすい場所の仮説を立てた。チーム練習の時間では、どのように動いたらパスがもらえる状況になるのかを考え、主体的にそうなるための練習に取り組んだ。その際に、チームの仲間に練習の意図を伝え、自分の仮説を実証しようとした。思った通りにできなかったときには、動きを修正したり、動画をもとに振り返ったりした。そうして、新たな仮説を立て、実証しようとした。この過程を繰り返し、動きを見つけていった。

【児童の学習カードに書かれた内容】

どのような場所に動けば、パスがもらいやすいだろうか。

ディフェンスの後ろでボールをもらう。

軌跡を確認

ディフェンスの前に入ったり、横に広がったりしてボールを受ける。守備のいないところに行く。

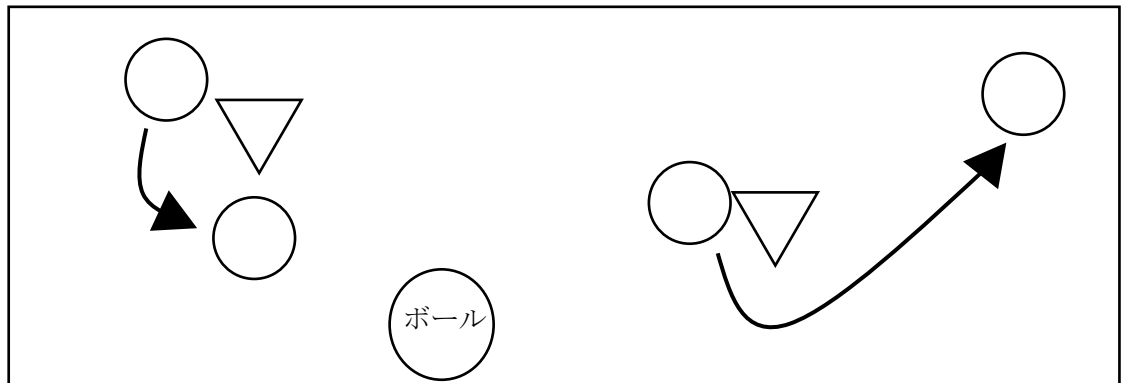
〈思考・判断面〉

パスがもらいやすい場所を探すために、単元を通して、ゲーム中はパスのみでドリブルは不可とした。チームも二人組としたことで、常に自分がオンザボールと、オフザボールの状態になる。コアの発問に対して、想定されるコアな動きとしては「自分とボール保持者の間に守備者がいない位置」、もしくは「守備者のいない位置」である。前者は敵陣ゴール前など、狭い範囲で起こることが想定される。一方前者は、自陣など広い範囲で起こることが想定される。これらの考えがでやすいようにロングパスとショートパスの使い分けなどを指導する必要があった。

【児童の学習カードに書かれた内容】

どのような場所に動けば、パスがもらいやすいだろうか。

○自分  
→自分の動き  
▽守備者



学習カードを見ると、コアな動きが2つとも考えられている児童もいた。しかし、これは上位の児童のみであり、低位の児童がここまで到達することは難しかった。本単元では、共有の場を設けなかったため、単元を通して児童が主体的に学習に取り組めるような教師のしかけが重要になってくる。学習カードを分けて、それぞれの範囲のときで想定させるなど、思考がしやすいような工夫も求められる。

⑤重点に対する成果と課題

- 学習の調整の実践
- 指導内容整理表の見直し

(1) 成果

- コアな発問に対して、軌跡をもとに思考の振り返りと改善の手助けとできた。6年生という発達段階においては、軌跡は有効だと感じた。動画と違い、一目で動きを確認できたり、複数回分を同時に確認できたりする点としては、軌跡は非常に良かった。
- コアな発問としては、難易度の高いものを選んだ。そのため、児童の中に考えを改めることや、追究することへの主体性をもつ児童が多かった。

(2) 課題

- コアな発問が適切であったのかは疑問が残る。内容を「場所」に特定するのか、「動き」に注目すべきなのか。また、場所の場合にはコアな動きが複数考えられる。
- 主体的に練習に取り組むことが課題であった。ゴール型のため、守備者の動きを何通りにも想定して練習メニューを考えることが難しい。教師が先に複数のドリルや、練習メニューを紹介する必要があったのではないだろうか。その中から児童が練習メニューを選択していく。