

保健体育科 体育分野 学習指導案

久保 賢太郎（授業者）

2

授業実践の記録と分析

体
育

1. 基本情報

- ・日時：2017（平成29）年2月7日（木） 第3校時（45分）
- ・場所：東京学芸大学附属世田谷小学校 校庭
- ・学年：第4学年 33名（男子17名，女子16名）

2. 単元名（題材名）

「はこべ！とめろ！タッチハンドボール」（ゴール型）

3. 単元について（題材について）

3.1 単元の特性（単元設定の理由）

(1) 教科からみた特性

松田（2017）は、技術や戦術が「そもそも何のために必要なのか」という目的に着目しつつ、そのゲームの持つ文化的で客観的な「面白さの構造」が存在すると主張する。その上で「面白さの構造」に夢中になる中から、必要となる技術や戦術が子どもたちにとって「腑に落ちる」形で学ばれることが重要であるという。このことから、ボールゲームにおける目的である「得点を挙げる・阻止する」ことに関わって成立する「面白さの構造」や魅力とその追究の結果として生まれた特有の技術・戦術にこそ、学ぶべき内容があると考えられ、それらがセットされた状態で子どもたちに学ばれる必要があると思われる。

本教材は、いわゆるハンドボールに若干の修正を加えたゲームであり、ゴール型ゲームに位置づけられる。しかし、その特性自体に大きな変更はなく「ゴールを目指してシュートをするためにボールを運んだり、相手をかわしたり、ボールをゴールに入れたりすること」が面白さの中心であると思われる。そして、それらの目的に向けて位置づく技術や戦術を子どもたちが学びとる中で、課題をより高次なものにしていったり、必要となる技術や戦術が高まったりすることで、より深い面白みを味わうことになると考えられる。具体的には、「得点」を挙げるためのシュートに向けての空間の発見や創出を巡る攻防にそのゲーム様式らしさや面白さが集約されており、その面白さに浸る中でパスやシュートの「有効空間」創出に向けての「判断」や、個人戦術のみではなく集団による連携プレイといった技術や戦術が必要になると思われる。またその際には、ボールをもつ人の技能や判断のみならず、ボールもたない人の認識や状況判断が極めて肝要となることは言うまでもない。これらのことについて、子どもたちが上述の運動の面白みを味わいながら、意味をもって学び深めていくことによって、さらに深い面白みを味わうことにつながると考えられるし、そのことはまさに自ら課題を見出だし、その解決のために探究していくことにつながると思われる。

(2) 汎用的スキルや態度・価値の観点からみた特性

① 汎用的スキル

本単元では、学習が深まるにつれて自分たちにあった作戦を考え、試したり、みんなでパスをつないでシュートにつながるプレイができるように工夫したりする姿を期待している。その際、ボールもたないときの動き方やボールもっている時のプレイの原則など、既習の知識を基にして考えたり、試したり、振り返ったりすることなどが必要になると考えられる。その上で、自らのチームの課題を考えたり、どうすればその課題が解決できるかの見通しをもったり（問題解決力）することが必要になってくると思われる。

また、ボールゲームの学習は集団思考・認知学習場面とチームを基盤とした小集団でのグループ学習活動場面がはっきりとしているが、自分たちの目指す動き方や作戦がはっきりしてきたり、どのように動けばシュートにつながるのかがわかってきたりするにつれて、「自分たちのチーム」への帰属意識が高まり、

その中で学び合いに拍車がかかることが少なくない。よって、チームでの練習や作戦立案、振り返りなどが子どもたちにとってより現実性の高い学びの場と考えられる。そしてこのチームでの学び合いの成果が学級集団全体の集団思考により影響を与えることになると思われる。よって、グループ内での協働的な関わり合いやコミュニケーション、試行錯誤とその結果の振り返り（協働する力）が、子どもたちの学習成果に直結すると考えられるし、そのためにはグループの一員として友好的・受容的な態度をもちながら関わり合うことができるかどうかも重要な要素となる。

さらにボールゲームでは、「自分・相手・空間（ラインなど）・ボール」などさまざまな対象を視野に収めながらプレイをする必要があると同時に、状況が目まぐるしく変化することなどから、プレイヤーが、自分（たち）のプレイ状況について自ら把握することは簡単なことではない。一方で、自らのプレイ状況を把握することで、「運動イメージと実際の運動パフォーマンスの違い」について認識することが期待できると同時に、自分たちの運動課題やめあてに対する成果や課題を整理したり、振り返ったりすることにつながる（メタ認知力）と考えられる。その意味では、観察者の助言や ICT 機器を活用した映像撮影・視聴などの手だてによって、自己モニタリングを行ったり、運動パフォーマンスの自覚化をしたりすることで、認知学習やその後の運動パフォーマンスの向上が期待できるといえる。

②態度・価値

体育科学習は言うまでもなく運動学習を基盤としており、運動経験や個人の能力差などによる違いが顕在化しやすい。しかし、学習の対象は運動パフォーマンスの成否や高低のみではなく、認識的な内容や社会的内容も含まれており、これらのことについて違いのある他者とともに協働しながら学び深めていくことが肝要であろう。その意味では、自己と他者との違いや差を受容し合いながら学びに向かう態度（他者に対する受容・共感・敬意）が求められる教科であるということができよう。

特にボールゲームにおいては、上述のように状況が目まぐるしく変化すると同時に、それらに対応するために必要となる技能や知識がより複雑なものとなることから、「チーム」での協働や教え合い、役割分担などを通してともに高め合う姿勢が必要になる。このような姿勢がなかったり、協働的な学び合いが充実しなかったりした場合には、学びが「個」に拡散し、能力差が顕在化することにもつながりかねない。その意味では、クローズドスキル系の教材に以上に、協働的な態度や姿勢、「みんな」で学び合う姿勢や意見を出し合いながら高め合おうとする心や姿勢（協力し合う心）が必要になると思われるし、それらを育むことができる教材であると言言することもできるであろう。

また、運動学習であるが故に「できた・できない」といった結果がはっきりとしており、自分のプレイを阻もうとする「相手」が存在することから、思い通りにプレイできないことも少なくない。さらにゲームの結果が「勝敗」という形で顕在化する。このような状況にありながら、実際の授業ではゲーム状況の分析や振り返りをしたり、毎時間のめあてに照らし合わせて自分たちの成果や課題をはっきりさせたりしながら、自分たちの学びを深めていこうとする姿（困難を乗り越える力）が見られることが多い。ボールゲームそのものも魅力が子どもたちのこのような粘り強く学ぼうとする姿勢を育むのであろう。そのような態度をさらに醸成させていくことのできる教材であるとも考えられる。

3.2 単元の目標

(1) 各教科固有の単元目標

- ・ 認め合い、高め合いながら、ルールを守ってゲームしたり、グループ練習したりすることができるようにする。【態度】
- ・ ゲーム記録や攻撃時の映像、ペアチームの助言などを基に、自分たちの課題を発見し、作戦を立てたり攻め方を見直したりしながら、チーム練習やゲームができるようにする。【思考・判断】
- ・ パス交換からのシュートをみんなのできるようにしたり、シュートするのに適した場所、適した状況、基本的な動き方や作戦についてわかるようにしたりする。【知識・技能】

(2) 汎用的スキルや態度・価値の観点からみた目標

①汎用的スキル

【問題解決力】

- ・ どうすれば得点につながるシュートをすることができるかを巡って、課題をはっきりさせたり、どのように動けばよいかを考え、試し、振り返りながら学習を深めたり、新しい課題を見出したりしながら、ゲームのより深い楽しみを味わうことができる。

【協働する力】

- ・ 他の人の意見をよく聞いて、協力しながらチームに合った攻め方を考えたり、「グループがうまくいくためには自分が何をすればよいか」を考えながら運動したりすることができる。

【伝える力】

- ・ 自分の考えやアイデアをチームの仲間にはっきりと伝えることができる。

【先を見通す力】

- ・ 今までの学習で得た知識をもとに、どのように動けばよいかを考えることができる。
- ・ 相手チームの傾向を考えたり、自分たちのチームの攻め方の特徴を考えたりしながら、どうすればうまくいくかを予想しながら取り組むことができる。

【メタ認知力】

- ・ タブレット端末で撮影した映像や、ペアチームの助言などを基に、自分たちがどのような動きをしているか、どのようなことができているのかについてわかる。

②態度・価値

【他者に対する受容・共感・敬意】

- ・ 運動の得手、不得手や技能差があることを理解し、みんなが楽しめるようにするにはどうすればよいかを考えながら運動することができる。

【協力し合う心】

- ・ チームでの話し合いでは、友達の意見を求めたり、進んで意見を言ったりしながら、協力して学習することができる。

【正しくあろうとする心】

- ・ 相手に負けてしまったり、自分たちが考えた攻め方ができなかつたりしたときも、途中で投げ出さず、どうすれば解決できるかを粘り強く考え、取り組むことができる。
- ・ 授業規律をしっかりと守る。

3.3 児童の実態

元気いっぱい意欲にあふれた33名の子どもたちである。子どもたち同士の仲が良く、男女分け隔てなく関わったり、遊んだりする姿がよく見られる。4年生になってこれまで以上に互いを認め合ったり、高め合ったりする姿が見られるようになってきたと感じている。また、学習に向かう姿勢や学び方が定着してきたと感じさせる児童が多い。成長として自己認識すると同時に、これからの生活につなげていってほしいと考えている。

肯定的な雰囲気にあふれ、一人一人の性格や特徴、キャラクターを子どもたちなりに理解している一方で、自分の思いや本音を吐露したり、それをぶつけあったりする機会が少なくなっている。担任としては、喜ばしいことであると思う反面、固定化された人間関係に陥っているのではないかという不安も感じる。ボールゲームという、一人一人の思いが表出しやすく、ハードな人間関係になりやすい教材を通して、クラスの一人一人がどのような授業にしたいと思っているのか、チームの一人一人がどのようなプレイをしたいと思っているのか、真摯に耳を傾け、本音で語り合うことが、2年間過ごしたこのクラスを締めくくる上で欠かせないことであると感じている。

3.4 教材観

ハンドボールは、手でボールを扱うことができるため、足などで扱うサッカーやフットサルなどに比べて明らかにボール操作が容易であり、意図的なプレイが行いやすい。また、ゴールが大きいためバスケットよりも容易に得点ができる。そのため投補技能がある程度保障されていれば、比較的容易に学習に参加することができる（高橋，2009）。よって、意図的なプレイをしやすく、上述の「戦術」について学び取りやすい。

これまでのハンドボール実践において代表的なものとして「ドリブルなし・パスのみ」でボールを運ぶよう修正したゲームが挙げられる（竹内，2009）。またボール保持者の歩数制限を加えたり（西田，2015）、歩数制限を加えた上で有効空間に気付きやすいようにゴール形状を修正したりしたゲーム（岩田他，2012）がある。また、村田（2006）はボール運動の本質に迫ることを念頭に置きつつ、セットオフエンス型を重点においた学習形態を採用した「ハーフコートハンドボール」の実践を行っている。この実践ではボール保持者は3歩まで動けるというルールを採用しており、5人对5人で攻防を行うが、守備側は5人の中から一人キーパーを立てることとし、自然にアウトナンバーの形が生まれるような設えにしているのが特徴的であると言えよう。

これら、いくつかの先行実践を検討した上で浮かび上がる共通点は、「ドリブル」というルールに修正を加えている点であろう。このことは、技能習得が難しいドリブルの困難さを解消する手だてになるとともに、ゲームにおける「攻防のバランス」を保ちながら戦術行動や気づきに目を向けさせるという意味で効果的である。

しかしながら、「マンツーマン」の形でマークがついてしまった場合、ボール保持者はパスの出どころがなく、極めて高度な「ボールを持たない動き」と、マークが外れた瞬間にパスを出し、すぐに動きなおすという瞬時の判断が要求されることとなる。こうなると、技能下位の子どもたちにとってはゲーム自体が難しくなり、またゲームが停滞してしまうことにつながる。筆者自身も、これまでドリブルに制限を加えたゲームを何度も実践してきたが、自身の授業力の拙さもあるのであろうが、上記の問題に何度も直面しており、ドリブル制限のデメリットを解消できずにきた。図らずもこのことが、「タッチハンドボール」着想のきっかけとなっている。

そこで、制限を加えるという発想の転換を試みた。つまり、「ドリブルをなくす・制限する」という発想ではなく、攻撃側に「ボールをもったら自由に走ってよい」という、いわゆるドリブルに相当するルールを設定することとしたのである。これによって、ドリブル技能は簡易化されているものの、いわゆるドリブルと同じプレイをボール保持者が選択できるようになる。ただし、それではあまりにも攻撃優位のゲームになってしまうため、守備者はボール保持者に「タッチ」することでボール保持者の進攻を防ぐことができるようにし、攻防のバランスが保てるようにした。ボールをもったらパスをする、というだけではなく、「パス」と「ラン（ドリブル）」という2つの選択肢があることで、停滞感がなく勢いのあるゲームとなると同時に、ボール保持者のプレイの幅が広がることとなる。選択肢の広がりには技能下位児童にとって負担になるように思われるが、一方で、「ダメなら走ればよい」「それでもダメならパスをすればよい」という状況が生まれ、むしろ積極的にプレイに関与することができるようになり、喜々としてゲームに向かう子どもたちの姿が見られるようになった。また、タッチするという行為により守備での貢献がわかりやすく、一人一人の活躍の場が増えることにもつながった。

さらに、本教材はルールが非常にシンプルであり、何度かゲームをするとすぐにそのルールや構造を理解することができるもの大きな特徴であり、すぐにエキサイティングな攻防が展開されるのが魅力的である。

3.5 指導上の工夫（アクティブ・ラーニング活用方法も含む）

本単元では、子どもたちの主体的・対話的で、協働的な学びを実現することを目指して、従来の課題解決型授業デザインの視点に加えて、「学びを深めるのに必要な知識・技能を身につける時間」と「それらを活用して自分たちなりの攻め方を探究する時間」という2つのフェーズに単元をわけた。特に単元の前半部分においては、本時レベルの学習内容を絞り込み、単元後半での探究学習場面における手がかりとな

る「共通言語」をみんなで作っていくことを大切にする。

そうすることで、ボールゲームの授業に見られがちな、即興的判断や個人の既有経験に基づく動きに終始するのではなく、共通に学ばれた「知識 (Knowledge)」を基にした思考・判断や、それらを基にした探究活動が実現すると考えた。また、みんなが同じ知識を有していることから、グループでの課題解決場面における課題の発見、解決のための見通しがしやすくなったり、運動が苦手な子もチームでの学び合いの場面で意見や感想を発言したりしやすくなったりすると思われる。このように運動の得手・不得手に左右されるのではなく、それらを乗り越え全員が共通の土台の上で語り合い、学び合うことができるように設えることが、対話的で協働的な学びを実現する上で重要な視点となると考える。また、「何を基にして思考・判断しているか」が明確であるため、教師の評価活動が行いやすいというメリットも存在する。以下に、上記のような学びを実現するための視点や具体的な手だてを挙げる。

視点1：単元デザインの工夫～ベースとなる知識を学ぶ単元前半～

- ・ 単元前半においては、動き方の原則やシュートにつながる有効な空間など、探究のもとになる知識や動き方を学ぶことができるようにする。しかし、具体から離れ、それらが断片的に与えられても、子どもたちにとって意味のある知識にはならず、運動が苦手な児童からするとむしろ何を言われているのかがわからなくなることも考えられる。よって、知識や動き方の原則などについて、教師から一方的に注入するのではなく、ゲームをしてみても生まれた子どもたちの困りや、学習感想に書かれた記述などを基にしながら、実際のゲーム場面に即して学ぶことができるようにしていく。

視点2：単元デザインの工夫～知識を基にして、自分たちに合った攻め方の探究～

- ・ 単元後半では、学んだ知識や動き方を基にして、自分たちに合った攻め方を探ったり工夫したりすることを学習の中心に据える。その際、いきなり「作戦を作りなさい」と指示するのではなく、まずは仲間の「効果的な動き」や「学習したことがいかれている動き」を発見させたり、どのような点で効果的なのかを確認したり、仲間の運動が「見える」ようにしておく。そうすることで、仲間の動き方の特徴やよさ、できていることとできていないことなどについてお互いに知ることができ、チームに合った攻め方の工夫につながっていく。その上で、一人一人の動き方を明確にしたり、役割分担をしたりしながら、自分たちにあった攻め方を考え、それらをゲームで試すことができるようにする。

視点3：ペアチームによる相互作用・教え合い

- ・ 1チームを2つにわけ、前半後半で交互にゲームを行うこととする。その際、ゲームに出ていないチームをペアチームとして、ゲーム状況の観察・助言を行うようにさせる。ゲームとゲームの振り返り場面では、ゲームを観察した感想を相互に交流したり、助言をしたりすることで、自分たちのゲームパフォーマンスについて自覚化したり、成果と課題を整理しやすくしたりする。

視点4：ICT 機器の活用による運動パフォーマンスの自己認識

- ・ ゲームに出場していないペアチームの一人に、タブレット端末でゲームの撮影をさせる。その際、攻め方の工夫という単元のねらいに合致した評価活動が行えるように、攻撃場面のみを撮影させるようにする。その映像を自分たちで視聴することで、よい動きや課題を発見しやすくさせるとともに、次回以降のゲームのめあてやチーム練習で取り組むべき課題についてはっきりさせることができるようにする。

視点5：対抗戦形式のリーグ戦

- ・ 単元後半ではリーグ戦を行う。1時間あたり2試合を基本にリーグ戦を行うが、その際、第1試合と第2試合の対戦相手と同じ相手とする。さらに、第1試合と第2試合の間にチームでの振り返りの時間を確保し、自分たちの攻め方の成果や修正ポイントの確認をさせるとともに、相手の動き方やその傾向にどう対応するのかについて考えることができるようにする。

3.6 単元の評価計画（評価規準・基準，評価方法）

評価規準		評価方法
<ul style="list-style-type: none"> ・運動にすすんで取り組み，規則を守り仲良く運動したり，場や用具の安全に気を付けたりしている。【態度】 ・ゲーム記録や攻撃時の映像，ペアチームの助言などを基に，自分たちの課題を発見したり，作戦を立てたり攻め方を見直したりしている。【思考・判断】 ・パス交換からのシュートをみんなでできるようにしたり，シュートするのに適した場所，適した状況，基本的な動き方や作戦についてわかるようにしたりする。【知識・技能】 		<ul style="list-style-type: none"> ・教師による観察 ・毎授業後の体育ノートへの記述内容の分析 ・教師によるビデオ撮影とその映像分析 ・児童が撮影したタブレット端末の映像分析
A（十分到達）	B（おおむね到達）	C（努力を要する）
<ul style="list-style-type: none"> ・運動にすすんで取り組み，規則を守り仲良く運動したり，場や用具の安全に気を付けたりしている（態度）。 ・既習事項やペアチームの助言，映像資料などを基に，友達のよい動きを見つたりしながら，自分たちの課題を考えたり，自分たちにあった作戦を考えたりしている。（思考・判断）。 ・シュートにつながる動き方のポイントを知り，空いているところにすばやく動いてパスをもらったり，パス交換からシュートしたりすることができる（知識・技能）。 	<ul style="list-style-type: none"> ・運動に取り組み，規則を守り仲良く運動したり，場や用具の安全に気を付けたりしている（態度）。 ・自分たちの課題を考えたり，作戦を考えたりしている。（思考・判断）。 ・ボールを持っているとき，もたないときの動き方のポイントを知り，空いているところに動いてパスをもらったり，パス交換やシュートなどをしたりすることができる（知識・技能）。 	<ul style="list-style-type: none"> ・運動するときの規則を守ったり，場や用具の安全に気を付けたりせずに運動している（態度）。 ・自分たちの課題を考えたり，作戦を考えたりせずに運動している。（思考・判断）。 ・どこに動けばよいかかわからず，パスをもらったりシュートをしたりすることができずに運動している（知識・技能）。

3.7 単元の指導計画（全12時間）

時間	主な学習活動（時間数）	教師の指導・評価・留意点
第1次 （2時間）	<ul style="list-style-type: none"> ・学習オリエンテーション，ルールを理解，チームわけ（1） ・試しのゲーム（1） 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の見通しをもたせ，学習内容を理解させるとともに，予備的運動に取り組みさせる。 ・試しのゲームに取り組みせ，ルールや規則の確認を行う。 ・運動にすすんで取り組み，規則を守り仲良く運動したり，場や用具の安全に気を付けたりしている【態度】
第2次 （5時間）	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールをもたないときの動き方の原則を知る（1） ・ボールをもっているときの動き方の原則を知る（1） ・ボールを持っている人と持っていない人とをつなぐ方法を考える（1） ・これまでの学習を振り返り，単元後半の学習のめあてや見通しをもつ（1） ・チームにあった攻め方を考え，チームみんながわかり，できるように試す（1）。 	<ul style="list-style-type: none"> ・子どもたちのゲームの状況を取り出したり，子どもたちの学習感想の記述などを基にしたりしながら，課題提示を行うようにする。 ・ボールをもたないとき，ボールをもっているときの動き方の原則を学ばせた上で，それを確認できるようにチームで練習する時間を確保する。 ・これまでに学習してきたことを整理し，共有させる。 ・本単元のめあてを全員で考えさせる。 ・ゲーム中の動き方や役割分担がはっきりさせることができるように声かけする。 ・パス交換からのシュートをみんなでできるようにしたり，シュートするのに適した場所，適した状況，基本的な動き方や作戦についてわかるようにする。【知識・技能】
第3次 （5時間）	<ul style="list-style-type: none"> ・チームで考えた作戦を基にリーグ戦に取り組む（4） ・単元の振り返りを行う（1） 	<ul style="list-style-type: none"> ・タブレット端末で攻撃場面を撮影させ，自分たちの作戦や動き方を振り返ることができるようにする。 ・対抗戦形式のリーグ戦を行い，チームでの振り返りを次のゲームに生かすことができるようにする。 ・これまで学習してきたことや自分たちの成長などについて振り返らせ，学習のまとめとする。 ・ゲーム記録や攻撃時の映像，ペアチームの助言などを基に，自分たちの課題を発見したり，作戦を立てたり攻め方を見直したりしている。【思考・判断】

4. 本時

4.1 本時の目標

- ・ チームで考えた作戦を試し、成果や課題を発見したり、課題解決の方法を考えたりすることができる（思考・判断）。

4.2 評価規準

- ・ ペアチームの助言やタブレット端末で撮影した映像資料などを基に、自分たちの攻め方や動き方のよいところや課題をはっきりさせたり、課題の解決方法を考えたりしようとしている（思考・判断）。

4.3 前時までの学習者の様子

- ・ すでにチームの特徴が現れ、それぞれに特徴を生かした作戦を使ったり、相手チームに応じた作戦を考えたりするようになっている。
- ・ シュートにつながるコンビネーションプレイが見られるが、守りの技能も上がっており、ゴール前での「攻め直し」や「シュート空間の作り直し」の必要性が高まっている。
- ・ パスの成功率は上がっているが、やはり相手チームの技能向上によってパスカットされることも再度出てきており、ボール保持者とボールを持たない者との意思疎通や多様なパスの活用が課題となっている。

4.4 本時の学習活動と教材（必要に応じて）

- ・ ボール慣れの運動（対面パス トライアングルパス 3対2でのパス回し）
- ・ 自分たちの考えた作戦や課題に即したグループ活動
- ・ ゲームタイム（タッチハンドボール）
- ・ タブレット端末を活用しながらの振り返り

4.5 準備物

- ・ ボール
- ・ ハンドボールコート（縦 20 m × 横 15 m ゴールエリアライン半径 4 m）
- ・ ゴール（縦 2m × 横 3 m）
- ・ タブレット端末（チーム分）
- ・ 作戦立案用ホワイトボード（チーム分・マグネットとマーカーペン含む）

4.6 本時の学習指導過程

時配	学習内容と活動	指導上の留意点（・）・評価（★）
導入 5分	○ボール慣れの運動 ・シュート練習 ・対面パス ・3対2でのパス回し	・準備ができたチームからシュート練習に取り組みさせる。 ・対面パスでは、ボールの正面に入ってキャッチすることができるように声かけする。 ・パス回しでは、「頭越しのパス」をしないよう声かけし、横に動いてパスをもらおうとしている児童を称賛する。

<p>展開 30分</p>	<p>○本時のめあてを確認する。</p> <p>○チームで考えた作戦や前時までの課題を整理し、チームで練習をする</p> <p>○リーグ戦①</p> <p>○チームでふり返り、課題の発見をし、解決の見通しをもつ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前時までの各チームの課題が把握できるよう、学習カードを用意しておく。 ・事前に各チームの課題を把握しておき、解決の見通しがもてていない場合には声かけする。 ・課題を確認しながらすすんで練習に取り組むチームを称賛する。 ・タブレット端末を用意し、ペアチームに攻撃場面を撮影させる。 ・リーグ戦では、シュートにつながるパスや意図的なプレイをしようとしているチーム、児童を積極的に称賛する。 ・効果的な空間に移動してパスを受けようとしている児童を称賛する。 ・チームでの振り返りでは、ペアチーム同士で感想や意見を交流させるようにする。また、相手チームの傾向やその対策を考えようとしているチームを称賛する。
	<p>○リーグ戦②</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・チームでの振り返りや対策の成果がわかりやすいように、リーグ戦②では、①の結果を一度リセットする。 ★ペアチームの助言やタブレット端末で撮影した映像資料などを基に、自分たちの攻め方や動き方のよいところや課題をはっきりさせたり、課題の解決方法を考えたりしようとしている（思考・判断）。
<p>まとめ 10分</p>	<p>○チームで試合をふり返り、成果と課題を整理する</p> <p>○学習のまとめをし、次時の見通しをもつ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・タブレット端末を見ながら、自分たちの動きや攻め方の確認をさせる。その際、よい動きや自分たちのチームの課題をはっきりさせ、次回の見通しを持たせることができるよう声かけする。 ・チームでの振り返りの結果を確認し、よい動きを称賛する。

※ 教師の留意点は“・”，評価は“★”を使う

参考文献

- 岩田 靖他（2012）体育の教材を創る～運動の面白さに誘い込む授業づくりを求めて～. 大修館書店.
- 松田 恵示（2009）ゴール型ゲームにおける「局面学習」の授業モデル. 体育科教育 2009年9月号, 大修館書店, pp.38-39.
- 松田 恵示（2017）新しい時代のボールゲームを求めて. 体育科教育 2017年1月号, 大修館書店, pp.12-16.
- 村田 正之（2006）「子どもとともにつくる学校」の創造～子どもが学び続ける原動力を探る～. 東京学芸大学附属世田谷小学校研究紀要No.42, pp121-137.
- 西田 佳（2015）ラグハンドボール. たのしいボールゲームハンドブック, 学校体育研究同志会, pp.83-85.
- 高橋 建夫（2009）新しいボール運動の授業づくり～学習内容の確かな習得を保証し、もっと楽しいボールゲームの授業を実現するために～. 新しいボールゲームの授業づくり. 大修館書店, pp.151-157.
- 竹内 裕（2009）ゴール型ゲーム ハンドボール<小学校高学年>. 新しいボールゲームの授業づくり. 大修館書店, pp.53-61.