

# 体育科学習指導案

指導者 広島市立〇〇小学校

教諭 〇〇 〇〇

1 日 時 平成24年11月〇日

2 学年・組 第6学年〇組

3 単元名 ハンドボール (ボール運動 ゴール型)

## 4 単元について

### ・児童観

本学級の児童は、これまでにバスケットボールで、ゴール型の攻守入り交じったボール運動を経験している。しかし、ボール操作の技能に個人差が大きく、技能習得に多くの時間を要したために、ボールを持たない時の動きやチーム戦術の学習が十分にできていない。

事前に実施したアンケートによると、「ボール運動が好きですか」の問いに「はい」と答えた児童が94% (32人)で、その理由は、「投げたり蹴ったりするのが好きだから」や「点が入ると楽しいから」ということだった。一方、「いいえ」と答えた児童は6% (2人)であった。その理由は、「動き方がわからないから」や「ワンマンプレーでおもしろくないから」ということだった。

また、「どんな時にボール運動の楽しさを感じますか」の問いに対しては、「うまくできるようになったとき」が91% (31人)で一番高く、「勝ったとき」が88% (30人)、「シュートが決まった時(点が入った時)」が85% (29人)と続く。対して、「友だちに褒められたとき」71% (24人)、「作戦が成功した時」65% (22人)、「友だちと一緒に考えたり教え合ったりしたとき」50% (17人)という項目は、あまり高くない。

これらの結果より、「自己の成長が感じられる」ことや、「試合に勝ったり、自分が点を決めたりすることに対する喜びを感じる児童が多く、また、「友だちとかかわり合いながら活動したり、互いに評価し合ったりする」ような楽しさの体験は不足していると考えられる。

一方で、「どんな時に動き方がわかったと感じますか。」の問いに対しては、「友達にアドバイスをもらったとき」が85% (29人)で一番高く、「チームで話し合った時」が76% (26人)とそれに続く。対して、「自分で練習をしたとき」38% (13人)という項目は低い。

これらのアンケート結果から、友達とかかわり合うことで、動き方がわかったり、理解が深まったりすることにつながると考えられる。

### ・教材観

ハンドボールは、ゴールにボールを投げ入れることによって得点し、一定時間内に決めた得点の多さを競い合う攻守入り交じり型のボール運動である。

ボールは片手で扱える大きさで、「投げる」「捕る」といったパスやシュートにかかるボール操作の技能が比較的易しい。そのことが教材として次のような二つの大きな利点を生むと考える。

一つ目は、サッカーの足でボールを扱う技術や、バスケットボールのシュート技術のような特殊性が少なく、キーパーと一対一の状況なら圧倒的にオフェンス側が有利となることから、シュートが決まった時の喜びを感じる機会が多い点である。ゴールを決めて、「楽しい」「嬉しい」と感じることは学習への意欲にも

つなげることができる。

二つ目は、基本的な技能習得が容易なため、ボール運動における戦術学習を学習の中心とすることができる点である。戦術学習を通して、ボールを持たない時の動きを学習することは、サッカーやバスケットボールなど、他のゴール型のボール運動にもつながっていく。また、作戦を考えたり、作戦の有効性を振り返ったりする活動を通して、互いに喜び合ったり、評価し合ったりするなどの友だちとのかかわり合いを深め、動き方の理解を促進させることができる。

#### ・指導観

指導に当たっては、ボール運動の学習内容を「ボールを操作する技能」と「ボールを持たない時の動き」と捉え、「ボールを操作する技能」はドリルゲームの繰り返しによって習得させたいと考えているが、指導の中心を「ボールを持たない時の動き」の習得とし、効果的な作戦を立案し、実行できる力の育成を目指したい。

そのためには、作戦とは、ボールを持たないものが「フリー（自分とゴールとの間に敵がいない）の場所に動いたり、その場面をつくったりすること」であることを理解させ、作戦を工夫して立案する中で、「敵をだます動き」「敵より速くゴール前に行く動き」「敵の動きを妨げる動き」「敵の動きをひきつける動き」が有効であることに気付かせ、理解させていきたい。

手立てとしては、ハーフコートで3対2の攻撃側有利な状況でシュートするタスクゲームを繰り返し行っていく。その中で有効な作戦を立案したり、動きを高めたりしながら作戦への理解を深めさせたい。また、ゲームをビデオ撮影し、客観的にチームの動きを確認したり、考えた作戦をみんなに紹介したりして、クラス全体で効果的な作戦を共有させたい。

また、ペアチームを作り、お互いの動きを見合う場を設定し、アドバイスをし合うことでかかわりを深めていきたい。

これらの学習を通して、児童それぞれが自分の役割を把握し、自分にあつためあてを持つことができるようにしたい。

チーム編成、ルールについては以下のように考えている。

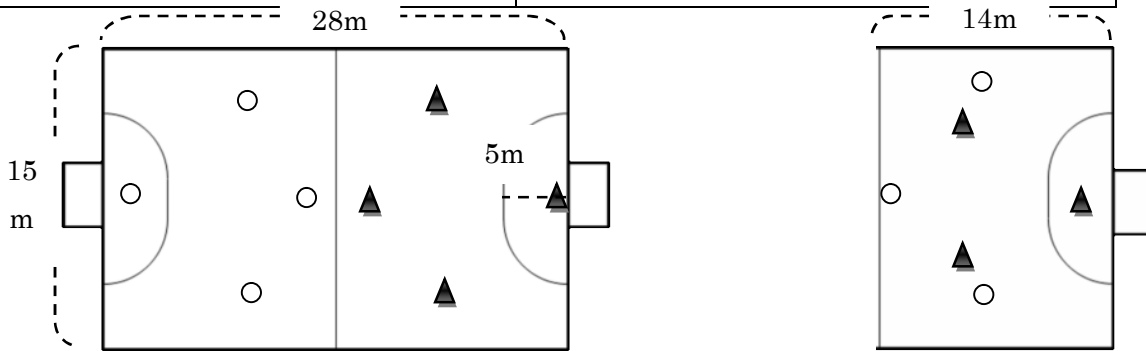
#### ① チームの編成

- ・ 1チーム男女混合4名～5名8チームとする。そのうち2チームずつがペアチームとなる。
- ・ ゲームに出ない児童は、審判をしたりコートの外から助言をしたりする。

#### ② ルール

オールコートゲーム	ハーフコートゲーム（タスクゲーム）
<ul style="list-style-type: none"><li>・ 4対4</li><li>・ 1ゲーム6分（前後半各3分）</li><li>・ エンドラインを出たら、キーパーが投げて始める</li><li>・ 次の時は相手ボールでサイドラインからスローイン 相手をたたく・蹴る・押す・つかむ・足をかける・ダブルドリブル ボールを持って3歩以上歩く</li><li>・ 得点後はセンターラインからスローオフ</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 3対2</li><li>・ 1ゲーム2分（2分たったら攻守交替）</li><li>・ 次の時はセンターラインからスローオフで始める 得点が決まる ボールがサイドライン、 エンドラインを出る 相手チームにボールを捕られる 反則行為をする</li></ul>

で始める



## 5 運動の系統性と学習活動

	身につけたい力	具体的な学習活動
低学年	〈ボールを投げる技能〉 ・ねらったところに緩やかにボールを投げること 〈ボールを捕る技能〉 ・ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ること 〈戦術〉 ・相手のいない場所に移動したり、駆け込んだりすること	・ボールを投げる的当てゲーム ・ボールを投げ合うドッジボール ・一定の区域で逃げる、陣地を取り合うなどの鬼遊び
中学年	〈ボールを投げる技能〉 ・味方を意識したパスを出すこと 〈ボールを捕る技能〉 ・ボールを持ったときにゴールに体を向けること 〈戦術〉 ・ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動すること	・パスをまわし合うドリルゲーム ・パスをもらってシュートするドリルゲーム ・ボールを持たないときの役割を考える活動
高学年	〈ボールを投げる技能〉 ・動いている味方にタイミングよく捕りやすいパスを出すこと 〈ボールを捕る技能〉 ・動きながら次の所作に移りやすい体勢でパスを受けること 〈戦術〉 ・ゴールと自分の間に守備者を入れないようにして、得点しやすい場所に移動し、パスを受けてシュートをすること	・三角パスなどの動きながら行うドリルゲーム ・攻撃側に有利な設定でのタスクゲーム ・得点しやすい場所でフリーになるための動き方を考える活動

## 6 単元目標

○学習の決まりを守るとともに、互いの動きに関心を持ち、かかわり合いながら協力して学習することができる。  
(運動への関心・意欲・態度)

○効果的な攻撃の仕方を理解し、チームで工夫した作戦を立案することができる。  
(運動についての思考・判断)

○基本的なボール操作ができるとともに、チームの作戦に応じた動きをすることができる。  
(運動の技能)

## 7 評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習の決まりを守り、用具の準備や後片付けを進んで行うことができる。</li> <li>・互いの動きに関心を持ち、かかわり合いながら協力して学習を行うことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・効果的な攻撃の仕方を理解することができる。</li> <li>・チームで工夫した作戦を立案することができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・基本的なボール操作を行うことができる。</li> <li>・チームの作戦に応じた動きをすることができる。</li> </ul>

## 8 単元の学習と評価の計画

次	時	指 導 過 程 (評価方法)		
		主な学習活動	教師の働きかけ	主な評価の観点
第一次	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>オリエンテーション</b></li> <li>・学習のねらいや進め方</li> <li>・用具の準備の仕方</li> <li>・準備運動について</li> <li>・ゲーム運営の仕方やルールについて</li> <li><b>試しのゲームをやってみよう</b></li> <li>・ゲーム (4 on 4)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○一時間の学習の基本的な流れだけでなく、単元を通しての目標を子どもが理解できるようにする。</li> <li>○準備運動がゲームにつながるよう、活動のねらいを理解させる。</li> <li>○試しのゲームでは、活動後に振り返りの時間を充分設け、ハンドボールの楽しさや難しいと感じる点について交流し、課題を共有させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習のねらいを理解するとともに、きまりを守りながら意欲的に運動に取り組もうとする。【関】</li> </ul>

第二次	2	<p>●どんな状況が最もゴールしやすいだろうか。</p> <p>フリーでパスをもらおう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ドリルゲーム 四角パス ラン&amp;パス</li> <li>・タスクゲーム（3 on 2） サークルハンド</li> </ul> <p>3 シュートが決まりやすいエリアを見つけよう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ドリルゲーム（1 on 0）</li> <li>・ドリルゲーム（3 on 0）</li> <li>・タスクゲーム（3 on 2）</li> </ul>	<p>○ゲームを撮ったVTRを見せ、ゴール前でフリーの状況になれば、シュートが決まりやすいことに気付かせる。</p> <p>○攻撃側が数的優位な状況でのタスクゲームを設定し、ゴールとの間に敵を入らせないための動き方を体感させる。</p> <p>○ゴールに対して入りやすい角度や場所があることに気付かせ、ドリルゲームによりそれを体感させる。</p> <p>○具体的な言葉で「難しいと感じるところ」や「上手な人の動き」「コツ」などを表現できるように指導していく。</p> <p>○パスやシュートの技能だけでなく、良いかかわりをしている児童やその声かけを教師が取り上げ、肯定的に評価する。</p>	<p>・動き方のポイントの助言や肯定的な声かけなどを積極的に行おうとする。【関】</p> <p>・効果的な攻撃の仕方を理解している。【思】</p> <p>・基本的なボール操作を行うことができる。【技】</p>
第三次	4 5 ⑥  7 8	<p>●シュートエリアでシュートを打つためには、どう動けばよいだろうか。</p> <p>シュートを決めるために作戦を工夫しよう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ドリルゲーム サークルハンド シュート（3 on 0）</li> <li>・タスクゲーム（3 on 2） ハーフコートゲーム</li> </ul> <p>チームで立てた作戦を成功させよう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タスクゲーム（3 on 2） ハーフコートゲーム</li> <li>・ゲーム（4 on 4） オールコートゲーム</li> </ul>	<p>○子どもが見つけた動き方に関する課題やコツを共有する時間を設けることで、課題意識を持って練習に取り組めるように支援し、リードパスなど速く正確にボールを操作する技術や、フェイントやカットインなど、相手をだましたりひきつけたりする戦術が有効であることに気付かせる。</p> <p>○チームごとに作戦が確実に実行できるよう、作戦をパターン化して練習させる。</p> <p>○動き方に関する具体的なかかわりをしている児童やその声かけを教師が取り上げ、肯定的に評価する。</p>	<p>・動き方のポイントを積極的に助言しようとする。【関】</p> <p>・ゴール前でフリーの状況をつくるための動き方を考えることができる。【思】</p> <p>・作戦に応じた動きをすることができる。【技】</p>
第四次	9 10	<p>チームに合った作戦を生かして、ハンドボール大会をしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム（4 on 4） オールコートゲーム</li> </ul>	<p>○自分たちに合った動きや役割を確認しながら、チームの特徴を生かした作戦について話し合ったり練習したりする時間を十分確保する。</p> <p>○これまでに学習した動き方を想起しながら、互いの動きを肯定的に評価できるよう声かけを行う。</p>	<p>・ルールやマナーを守ってゲームをすることができる。【関】</p>

9 本時の目標 (第3次3時 全体6時)

○ゴール前でフリーの状況をつくるための動き方を考えることができる。

10 本時の学習展開

学習活動	教師の働きかけ	主な評価の観点
<p>1 用具の準備と準備運動を行う。 ・サークルハンド</p> <p>2 本時の学習内容とめあての確認をする。</p>	<p>○体をほぐすとともに、本時の学習展開につながる準備運動をさせる。また、ペアチームごとにハーフコートで行わせる。</p> <p>○前時の学習内容を想起することで、本時の課題を把握させ、見通しをもって学習に取り組めるようにさせる。</p>	
<p>シュートを決めるために作戦を工夫しよう。</p>		
<p>3 チームの作戦づくりを行う。</p> <p>I 作戦タイム タスクゲーム (3 on 2) 作戦の振り返り、共有</p> <p>II 作戦タイム タスクゲーム (3 on 2)</p> <p>4 学習のまとめを行う。</p> <p>5 整理運動と片づけを行う。</p>	<p>○ゴール前でフリーになるための動き方を考えさせる。作戦タイムでは、各チームがホワイトボードを使ってオフェンスとディフェンスの動きをイメージできるようにする。</p> <p>○タスクゲーム後に全員を集め、成功した作戦を紹介させることで、作戦を立案、修正する手がかりとさせる。</p> <p>○作戦を振り返り、動きの有効性を考えさせたり、友達やチームの良さを伝えあったりさせる。</p> <p>○必要に応じて作戦の場면을再現しながら、動き方の「コツ」や上手なスペースのつくり方を交流させる。</p>	<p>○ゴール前でフリーの状況をつくるための動き方を考えることができる。【思】</p>

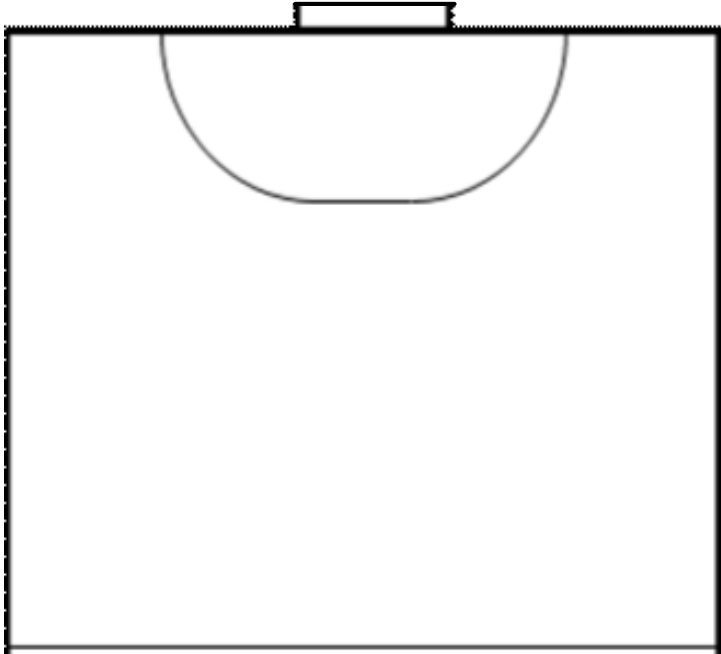
1 1 準備物

得点板, ゴール, ビブス, ボール, 学習カード, ホワイトボード, マグネット, カラーコーン, フラフープ

No.

【ハンドボール】 学習カード〈作戦編〉

チーム ( )



No.

【ハンドボール】 学習カード〈学習の軌跡編〉

年 組 名前 ( )

学習した日	今日のめあて
今日の学習でわかったこと・気づいたこと	

No.

【ハンドボール】 学習カード〈試合記録編〉

チーム ( )

試合をした日	対戦相手	試合形式	得点・結果
今日のチームの動きをふり返って			

**作戦の意図**

オフェンス

ディフェンス

人の動き

ボールの動き