

第4学年 組 体育科学習指導案

福岡市立 小学校
指導者

1. 単元名 ゲーム「ハンドボール」(ゴール型)

2. 単元について

(1) 運動の特性

ハンドボールは、2つのチームがルールを守り、味方と協力して相手をかかわしながら、得点を競うことが楽しい運動である。相手をかかわしてうまくボールが運べたとき、シュートが入ったとき、作戦がうまくいってチームが勝ったときに特に楽しさを感じる。

(2) 子どもから見た特性

A 楽しさ体験の状況

本学級の児童は、体育の学習に関して、大好き：20名、好き10名、嫌い：1名、大嫌い：1名であり、ボール運動については、大好き：17名、好き：10名、嫌い：3名、大嫌い2名と体育やボール運動に対する関心の高い児童が多い。ボール運動に対して楽しいと感じるのは、試合に勝ったとき：25名、得点したとき：24名、いいプレーをしたとき：22名、チームワークがよいとき：22名と答えている。また、楽しくないと感じるのは、友達から文句を言われたとき：28名、ワンマンプレーをする人がいるとき：23名、マナーを守らない人がいるとき：23名、チームがまとまらないとき：22名と答えている。さらに、ボール運動の得意な児童は、相手からボールを奪ったときを楽しさの理由として挙げる一方、得意でない児童は、ボールに触ったときや友達からほめられたときを楽しさの理由として挙げている。

B 技術の習得状況

7月に行った新体力測定では、ソフトボール投げにおいてクラス平均は男子21.9m、女子10mである。男子では、22.3m以下が8名(最低6m、最高35m)、女子では12.50m以下が12名(最低6m、最高18m)であった。休み時間の遊びの状況において、外でボールを使って遊んでいる子ほど、ボールを投げたり捕ったりすることに慣れており、教室で静かに遊んでいる子ほど、ボールを怖がったり、ボールを投げたり捕ったりする動作ができていないことが多い。

	握力	上体起こし	長座体前屈	反復横とび	シャトルラン	50m走	立ち幅とび	ソフトボール投げ
男子平均	◎15.60	▼17.00	◎31.80	▼32.63	▼41.69	▼10.01	◎156.15	▼21.94
全国	14.99	17.64	30.28	38.78	44.07	9.65	147.12	22.33
女子平均	▼13.90	▼13.67	◎35.19	▼34.56	▼32.07	▼10.00	▼137.33	▼10.00
全国	13.96	16.43	33.90	37.06	33.26	9.93	138.73	12.50

C 運動の学び方に関する学習経験の状況

前期の「ソフトバレーボール」では、場作りやゲームの始め方・終わり方、セルフジャッジの仕方などを経験している。ルールや進め方にもなれ、自分達でゲームを進めることができるようになってきている。しかし、チームでめあて・作戦を決めていても、ゲームになると意識できずに活動することが多かった。練習に関しても自主的にはできるが、チームの課題にあった練習ができるチームは少ない。

3. 学習を進めるにあたって

本単元では、どの子もハンドボールの楽しさを感じることができ、ゲームに必要とされる基礎的な技能や動きを身につけることができるようにしたい。また、運動を楽しく行い、活発に運動を行って行く中で、体力の向上も図っていきたい。そこで、以下のような手立てを考えた。

(1) 学習過程

毎時間の準備運動に、からだを上手にコントロールしたり、滑らかな動きを行うといった運動感覚を高めたりして巧みに体をあやつるコーディネーション能力を開発していくコーディネーション運動を取り入れる。

学習過程は、「基本的なボール操作を身につける」「ゲームに必要な動きを身につける」「簡単な作戦を立ててゲームを行う」の3段階で行い、簡単な動きからゲームに近づけていくようにする。

第1段階では、「投げる・捕る」といった基本的な技能を身につけることができるように、投げる・捕る動作を多用する運動や簡単な練習ゲームを中心に行っていく。

第2段階では、主運動の運動感覚と類似した比較的やさしい運動をタスク（下位）ゲームで体験させ、ゲームの基礎となる動き方を身につけるようにする。

第3段階では これまでに身につけたことを生かして、簡単な作戦を立ててゲームを行うことができるようにする。

※練習ゲーム …… 練習内容をゲーム化したもので、楽しみながら技能習得を目指すゲーム

タスクゲーム…… 戦術的課題が明確で、その課題が目的的に学習されるような課題ゲーム

- ①そのゲームで習得させたい技術的・戦術的課題が明確であること
- ②課題に応じて人数のミニ化を図ること
- ③本来のゲームの特性を失わないこと

(2) ルールや場・用具の工夫

○ ハンドボールの楽しさを味わわせ、チーム全員がボールに触る機会を増やすために、ドリブルは取り入れないようにする。また、身体接触をさげ、あわてずに周りを見てパスできるように、ボールを持っている人から1歩分の距離を置くようにする。

○ どの子も自分たちの実態に合わせてハンドボールの楽しさを味わうことができる学習にするために、得点を含めたさまざまなルールについては柔軟に考え、子ども達自らが学習の過程で必要に応じてついたり、変更したりしていくことができるようにする。

○ ボールは、片手でボール操作ができ、当たってもあまり痛くないように、軽くて持ちやすいハンドボール（ミカサスマイルボール1号）を使用する。

(3) 学習ノートの工夫

○ 個人カード

・その日の自分のめあてを記入するようにすることにより、自分なりの活動のイメージや課題等を持ちやすくする。

・自分や仲間のよかったこと等を観点として「今日の学習で」を書くようにすることで、意欲的な活動が持続しやすいようにする。

○ チームカード

・学習の計画表や係分担、学習の進め方等を提示することにより、学習の見通しをもつとともに、自分たちで学習を進めていくことができるようにする。

・その日のチームのめあてを記入することにより、チームとして全員で同じ課題をもてるようにする。

(4) 教師の支援

- ゲームの中で、子ども同士でかけあう声と動きを決めておき、ゲームの中で共通理解できるようにしておく。
- 単元を通して、ボールを「投げる」「捕る」の基本動作やボールを持たない動きが上手い/かかない子どもに対しては、準備運動や練習ゲーム時に個別指導をする。

4. 単元の目標

運動への関心・意欲・態度	○友達と協力して練習やゲームに取り組むことができる。 ○ルールやマナーを守り、勝敗に対して正しい態度をとることができる。 ○場や用具の安全に気を配りながら練習やゲームをすることができる。
運動についての思考・判断	○自分の力やチームの特徴に合った攻め方を知り、簡単な作戦を立てることができる。 ○みんなが楽しめるルールを考えることができる。
運動の技能	○ボールを投げたり、取ったりするなどの基本的な技能を身につけることができる。 ○空いている場所や人を見つけ、パスを出したり移動してボールをもらったりすることができる。

5. 単元の評価規準

	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
単元の評価規準	チームに適した課題をもって練習やゲームに進んで取り組もうとする。また、勝敗に対して正しい態度をとろうとするとともに、友達と協力して安全を確かめながら場や用具の準備をしようとする。	自分やチームの友達の特徴をとらえて、簡単な作戦を立てたり、練習の仕方やルールを工夫したりしている。	ハンドボールについて、簡単な作戦を生かして、ゲームをするための技能を身に付けている。
	①チームに適した課題をもって練習やゲームに進んで取り組もうとする。	⑤自分やチームの友達の特徴をとらえて、チームのよさを生かした作戦を立てている。	⑦ゲームの中で、攻めや守りに有効な動きをしている（空いている場所に素早く動くなど）。
	②ルールやマナーを守り、審判の判定に従おうとする。	⑥チームの課題に合った練習方法を選んだり、ルールを工夫したりしている。	⑧状況に応じたパスやシュートなどの技能を身につけてゲームができる。
	③友達と協力して練習の場をつくったり、用具の準備をしたりしようとする。		
	④運動をする場や用具の安全を確かめようとする。		

7. 本時

平成22年10月 日 () 校時 場所：運動場（雨天時：体育館）

8. 本時の学習を進めるにあたって

前時まで、子どもたちはめあて1においてハンドボールのルールや動きに慣れ、チームでパスをつないで攻めたり、得点を競い合ったりしながらハンドボールを楽しむようになってきた。また、慣れの運動や練習ゲームを通して、基本的なボールの投げ方や捕り方も少しずつ上達してきた。

めあて2に入ってから、チームで攻め方や守り方の作戦を工夫して立てたり、お互いに攻めや守り、励ましの声かけをしたりするようになってきた。しかし、チームで作戦を立てているが、フリーになっている味方にパスをつなぐまでに時間がかかったり、相手に守られたときに、ゴール前でうまくパスが繋がらずシュートまでいかなかったりする場面が多く見られた。

そこで本時では、空いている味方に素早くパスをしたり、相手のマークを外しフリーになってボールをもらったりしてシュートする動きについて繰り返し取り組ませる。また、自分達のチームにあった作戦をより多く考え、ゲームに生かしていけるように支援する。そのために、作戦ボードを有効に使う作戦を考えたり、一人ひとりの動きを確認させたりしていく。

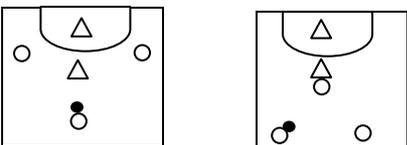
9. 本時のねらい

- チームに合った作戦を考えて、意識してゲームをすることができる。
- 空いている味方に素早くパスをしたり、マークをはずしてフリーになってボールをもらってシュートしたりすることができる。

10. 準備

- ・ 単元計画表 ・ 対戦表 ・ 作戦カード ・ チームノート ・ 個人ノート ・ 作戦ボード ・ ソフトハンドボール
- ・ ゼッケン ・ ゴール ・ 得点板 ・ タイマー ・ コーン

11. 本時の展開 (7/8)

	学 習 活 動 と 内 容	指 導 ・ 支 援 (◎全体 ○チーム ☆個人)						
0	1. 学習の準備とめあての確認をする。 ○グループで協力してコートや用具の準備をする。	◎ 安全に気をつけて準備させる。						
5	めあて2 簡単な作戦を立てて、ゲームを楽しもう。 ○個人のみあてを確認する ○チームのみあてを確認する。	○ あいているところを見つけて走りこんだり、パスをもらったりすることを助言する。						
10	2. 準備運動をする。 ○コーディネーション運動 ○慣れの運動	◎ 主運動につながる動きができるボールを使ったコーディネーション運動をさせる。						
15	3. ゲーム前半をする。 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Aコート</th> <th>Bコート</th> <th>Cコート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1-2</td> <td>3-4</td> <td>5-6</td> </tr> </tbody> </table>	Aコート	Bコート	Cコート	1-2	3-4	5-6	○ 「フリー」「シュート」などの声かけをし、パスやシュートのタイミングをつかませる。 ☆ じっとしている児童には、攻守の切り替えの声かけをする。
Aコート	Bコート	Cコート						
1-2	3-4	5-6						
20	○チャンスになったらゴール前に走りこみ、パスをもらってシュートする。 ○パスを出したら空いているところに動く。 ○相手ボールになったら、素早くゴール前に戻る。	○ なかなかシュートが打てないチームには、味方からもらう位置を確認させ、素早くシュートすることを助言する。						
25	4. タスクゲームをする。 ○ハーフコートでの3対2のゲームを行う。 	◎ 作戦ボードを使って、自分の動きを確かめさせ、タスクゲームを行わせる。「パスがつかないときは、相手のマークをはずしてもらおう。」 ○ 作戦がうまく立てられないチームには、作戦ヒントカードをうまく使えるように声かけをする。						
30	5. ゲーム後半をする。 ○タスクゲームで試したことを生かしてゲームをする。	◎ タスクゲームで試した作戦や動きを意識させて、ゲームに取り組ませる。 ○ 動きがよくなったチームやいい動きについて称賛する。						
35	6. 本時のまとめをする。 ○チームで今日のゲームをふり返り、次のめあてを立てる。 ○上手くいったことを発表する。	◎ 作戦がうまくいったチームやいい動きをした児童を取り上げて称賛する。						
40	○協力して素早く後片付けをする。							

