

(公開学習) 小学校第 5 学年 2 組 体育科学習指導案

授業者 小田 信之

小学校 体育館

1 単元名 ハンドボール

2 授業構成

(1) 教師と教材

本単元は新学習指導要領第 5・6 学年の目標(1)「各種の運動の課題をもち、活動を工夫して計画的に行うことによって、その運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにするとともに、その特性に応じた技能を身につけ、体の調子を整え、体力を高める。」(2)「協力、公正などの態度を育てるとともに、健康安全に留意し、自己の最善を尽くして運動をする態度を育てる。」を受け、内容(E)ボール運動に沿って設定したものである。

ハンドボールは、パスやドリブルでボールを運び、シュートして相手チームと得点を競い合う攻守混合のゴール型ゲームである。ボールをいかに効果的にゴール近くに運び、多く得点するかを考えながら活動し、チームの戦術的な動きを高めることをねらいとしている。また、その成功感や活動の満足感を味わうこともねらっている。学習においては、ゴム製の柔らかいボールを使って競技を行うことにより、ボールへの恐怖心が軽減され、技能の未熟な段階から、ボールを操作することへの意欲を高めることもできると考える。

本時の学習では、チームの仲間でパスやシュートができる場所を創り出すように考えながら動きを工夫していくことを大切にしていきたい。そこで、ボールを持っていない児童が空いているスペースに動いたり、守りを振り切ってボールを受けたりすることや、状況に応じて素早く投げたり、動いたところでしっかりキャッチしたりする技能を高めることを意識づけていきたい。そして、チームの特性を生かしながら、効果的に得点する戦術を考え、協力してプレーすることの楽しさや喜びを感じさせていきたい。

(2) 子どもと教師

本校では体育科における育てたい資質・能力を次のようにとらえた。

運動の特性にふれながら課題を解決する力
公正な態度や互いに協力して責任を果たす態度
健康や安全に留意して運動することができる態度

これを受けて、それぞれの単元で育てていきたい資質・能力をより具体的にしながら学習を進めてきている。

本学級の児童(男子 16 名、女子 18 名、計 34 名)は体育の学習に大いに意欲や関心をもっており、体育の時間を楽しみにしている児童が多い。アンケート調査によると、体育の学習が好きと答えたのは 32 名である。また、「自分の記録が伸びること」「今までできなかった技ができるようになること」に魅力を感じている。これまでの体育学習では、リレーで友達と力を合わせてチームの記録に挑戦したり、マット運動でグループごとにお互いの技を見合い、アドバイスし合ったりしながら学習に取り組んできた。またボール運動においては、5 月に取り組んだソフトバレーボールの学習で、ゲームを中心にチームの特徴を生かすよう作戦を立てたり、練習方法を工夫したりしながら意欲的に活動してきた。これらの活動を通して、できるようになる喜びや友達とかわり合いながら学ぶ楽しさを感じてきている。

ハンドボールについては、ほとんどの児童に経験がなく、パスやドリブル、シュートなど技能についても初めてのものがほとんどである。そこで本単元では、体ほぐしの運動や基礎技能の向上を図る運動に積極的にチャレンジさせていきたい。また、様々な形態のタスクゲームに取り組むことにより、自分の役割に着目し、パスをつないで攻撃したり相手の攻撃を防いだりすることができるようにしていきたい。そして、自分たちのチームの特

性や課題について話し合い，協力しながら練習し，作戦を実行していこうとする意欲や態度をさらに高めていきたいと考える。

(3) 子どもと教材

本時の学習では，前時の学習でうまくいかなかった動きや作戦を見直し，よりうまくいくように技や動きのポイントを考え，練習を通してできるようにしていきたい。そこで，作戦ボードを活用し，自分の役目や動きを明確にし，自分たちが考えた作戦がうまく機能していくように支援していきたい。うまくいかない場合は，その原因をチームで考え，自分たちの力で調整できるようにしていきたい。また，友達とのコミュニケーションの力をさらに高めるため，うまくいったときの言葉かけや失敗したときの励ましの声やアドバイスなど，積極的に声をかけ合いながらゲームを行うようにしていきたい。そして，学習のまとめとして，自分自身のめあてが達成できたり，自分たちの作戦がうまく実行できたりしたかを振り返る時間を確保し，次時のめあてを明確にしたり，さらなる意欲づけを図ったりしていきたい。また，前時のゲームで困ったことをもとに，ルールの確認をしたり，新たなルールを提示したりして，子どもたちが意欲を持って楽しくゲームができるように支援していきたい。

3 単元の目標

- ・チームで協力して，効果的にボールをゴール前に運び，得点する戦術的な動きを工夫したり，そのために必要な練習の場を工夫したりして楽しく活動することができる。
- ・味方がパスできる空間に動いてパスをもらったり，状況を判断して素早くボールを投げたり，動いたところでキャッチしたりできる。

4 学習計画 全10時間

1・2	3・4・5・6(本時)	7・8・9・10
オリエンテーション 学習のねらいを知り，単元の見通しをもつ。 ボール操作になれる。 試しのゲームを行う。 「フォアグリッド」 「ハーフコートゲーム」	基本技能を向上させるタスクゲームを行う。 効果的にボールを運ぶ動きを高めるための作戦や練習方法を考えながらゲームを行う。 「スリーズ」 「ゾーンハンドゴールゲーム」 「ハーフコートゲーム」 「オールコートゲーム」	チームの課題を解決するための戦術に沿って練習やゲームを行う。 身につけた攻撃パターンを相手の守りに応じて活用する動きを考える。 「ハーフコートゲーム」 「オールコートゲーム」

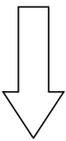
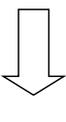
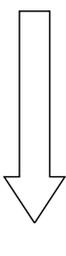
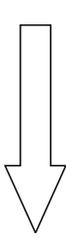
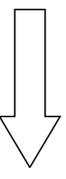
5 本時の学習について

(1) 本時目標

守りの動きを素早く判断して，空いているスペースに動いてボールをもらったり，守りの少ない方にパスしたりして得点する動きを身につけることができる。

(2) 期待される児童の様相

- ・進んで友達とかかわり，互いに教え合い，励まし合いながら活動することができる。
(かかわり合う力)
- ・自分やチームの課題を考え，特徴に応じためあてや練習方法を考えたり工夫したりすることができる。
(適切に判断する力)
- ・周りの状況を正しく判断し，チームの作戦を生かす有効なパスやシュートをしながら練習やゲームをすることができる。
(自分を生かす力)

学びの段階	学習活動	教師の支援・意図	評価
<p>つかむ</p> 	<p>1 本時の学習のめあてや作戦，ルールを確認する。</p>	<p>前時の学習の反省をもとに，自分のめあてやチームに必要な作戦を全員で確認し，そのめあてが達成できるように声かけをする。また，前時のゲームで困ったことに対する解決方法を確認し，スムーズにゲームができるようにする。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">ねらい 守りの状況を素早く判断して，スペースを使って攻撃を成功させよう。</p>	
<p>ひらく</p> 	<p>2 体ほぐしの運動を行う。</p>	<p>ハンドボールにつながる基本の動きを準備運動として取り入れ，動きのポイントを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・子とる子とる鬼遊び ・ボールでバリア鬼遊び ・ウエーブパス ・三角パス ・ランニングパス 	
<p>ひろげる</p> 	<p>3 メンバーを確認し，作戦を成功させるための練習をする。</p>	<p>これまでの学習の反省で気づいたことをもとに作戦を立て，実行できるよう練習を促す。また，自分たちで考えた作戦に名前をつけることで，作戦がしっかり意識できるようにする。作戦カードや作戦ボードを用いて，自分や友達の動きが把握できるようにする。意欲的に取り組んだり動きを工夫したりしている児童やチームを賞賛し，意欲を高める。</p> 	<p>スペースを使った作戦を考え，その作戦を理解したか。 (思考・判断)</p>
<p>たかめる</p> 	<p>4 ゾーンハンドのゲームを行う。</p>	<p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">「基本となるルール」 ゲームに参加するのは1チームから攻撃3人。守備3人。(男女混合で編成) 1ゲームの時間は1分×3セット。(攻守交代) ゲームの開始と得点後は，センターサークルからのパスで始める。 ドリブルを使用しない。</p> <p>ゲームに出場しない児童が審判や記録，計時，応援をすることでチーム全体で取り組めるようにするとともに，自分たちのチームの作戦が実行できたかどうかしっかり観察させる。作戦を成功させるために，スペースを有効に利用することと併せて，動きのタイミングやお互いのかげ声が大切であることに気づくように助言する。</p>	<p>ゲームの中でスペースを見つけてパスを出したり，スペースを使った攻撃を成功させたりすることができたか。 (技能)</p>
<p>ふりかえる</p> 	<p>5 ゲームの振り返りと次のゲームの作戦を確認する。</p>	<p>作戦カードや作戦ボードを使ってゲームを振り返り，うまくいったこととうまくいかなかったことを話し合うよう促す。その話し合いをもとに作戦や動きを確認するよう助言する。作戦がうまくいかなかったチームには，うまくいっている児童の気づきを紹介させたり，動き方のポイントについてアドバイスしたりするなど支援する。</p>	
<p>たかめる</p> 	<p>6 オールコートゲームを行う。</p>	<p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">「基本となるルール」 ゲームに参加するのは1チームから4人。(男女混合で編成) 1ゲームの時間は2分×3セット。(前後半行う) ゲームの開始と得点後，サイドラインやエンドラインからボールが出た場合は，センターラインから横並びで始める。(真ん中の人相手が1回パスしてから開始する。) ドリブルを使用しない。ゴールゾーンには，ゴールキーパー1名のみが入ることができる。</p>	<p>声をかけ合いながらパスをしたり，具体的なアドバイスや賞賛をしたりしながらチームの仲間と協力して楽しく活動することができたか。 (関心・意欲・態度)</p>
<p>ふりかえる</p> 	<p>7 本時の学習を振り返る。</p>	<p>チームごとに振り返りボードを使って，作戦がうまく実行できたか，楽しく活動できたかという視点で振り返らせる。 今日のナイスプレーについて発表し合い，チームの効果的な練習や基本的な動きのポイントについて確認し，次時のゲームの意欲づけとする。また，困ったことについても出し合い，次時のゲームに生かせるようにしていく。</p>	