

# 第1学年 保健体育科指導案

日 時：平成17年10月5日(水)  
学 級：1年2組・4組 男子41名  
授業者：

## 1 主題名 球技 「ハンドボール」

### 2 主題設定の理由

#### (1)生徒観

1年2・4組の生徒は元気があり、運動好きが多い。授業規律もよく守られ、指示をしっかりと聞いて活動しようという態度が見られる。技能的にはすぐに出来る生徒とそうでない生徒の違いが大きいが、助け合って学習しようという雰囲気がある。

また、ハンドボールは、本学級41人中9人が小学校のとき授業で経験しているが、十分な学習ではなく、ほとんどの生徒が初めて本格的に学習する教材である。

よって、授業を進めていく上で、個人技術や戦術の習得には個人差がでてくると予想されるが、チームの中での役割を果たさせながらゲームに参加させ、ハンドボールのゲームの持つ魅力に触れさせていきたい。

#### 【事前アンケート】

小学校のときハンドボールをしたことがありますか。(はい9、いいえ29)

ハンドボールにはどんなイメージがありますか。

- |                         |                |
|-------------------------|----------------|
| ・サッカーを手で行うスポーツ12        | ・かなり難しそう2      |
| ・疲れそう2                  | ・とても楽しそう7      |
| ・激しい5                   | ・GKが痛そう2       |
| ・動きや速攻が速い2              | ・思い切りジャンプシュート3 |
| ・バスケットラグビーを合体させたようなスポーツ |                |

#### (2)教材観

球技は、ボールを媒介として、集団対集団、個人対個人で攻防を展開し、得点を取り合って勝敗を競うことをねらいとし、チームの課題や個人の技能に適した課題の解決に取り組んだり、ゲームを楽しんだりする運動である。

ハンドボールは、1チーム7人ずつの2チームがコートに入り乱れて、ハンドボール特有の技術や戦術を個人及び集団で駆使して攻防を繰り返し、一定時間内で得点を競う合う競技であり、技能や体力の向上に伴ってゲームの質的高まりを味わうことのできる運動である。

教材の特長としては、全力での走・跳・投がゲームの基本要素になっており、生徒の発育・発達を促すのに適している。ルールが容易であり、自由な動きを保証しているので、生徒一人一人が自分の動きを工夫できる。他の球技と比較してパス、キャッチなどのボール操作が容易であるため、仲間と協力するプレーがしやすく、個人はもとより集団の戦術の動きの学習をスムーズに導入することができる。生徒の状況に応じて、ボールやゴールならびにコートの大きさなどを簡単に工夫できる。各自の役割の遂行によってチームの課題を解決したり、チームワークが高まって勝つことができるなど生徒一人一人がゲームに貢献している喜びが得られ易い、など魅力が十分な教材である。

さらには、練習やゲームを通して、ルールやマナーを遵守することや勝敗に対する公正な態度を身につけること、また、リーダーシップを発揮したり、互いに協力しながらゲーム運営に関わることは、社会生活に必要な態度や行動の育成に役立つと考えられる。

### (3)指導観

とかく一般的に球技を指導する際、どうしても個人技術の習得に費やす時間が多くなりがちである。一方、現行の学習指導要領や学校の実態では、ひとつの単元に十分な授業時間を割り当てにくくなっているという現状がある。限られた少ない授業時間数の中で、ゲームの楽しさを味わわせていくには、個人技術を最小限に絞り込み、戦術を工夫したゲームの学習を取り入れていく必要があると考えている。よって、1年生の本単元では、「戦術を考えてゲームをすることの楽しさ」をテーマとして取り組みたい。

本単元では、個人技能をスクエアパスとクリスクロスの2つに絞り、ウォーミングアップとドリルゲームを組み合わせた形で毎時間設定した。なお、この2つが単元末に行なう実技テストの内容であることもあらかじめ示しておく。

また、1年生段階で扱う「戦術」とは、「DFシステムとOFシステムの選択または考案」と限定し、習得に時間を要するコンビプレーについては、次学年の課題とした。

さらに、基本的な個人技術と簡単なルールを用いてゲームを行う中で、自由な発想でゲームに臨ませ、ハンドボールの魅力に十分に触れさせたい。

### 3 単元目標

- (1) 積極的にハンドボールの特性に触れ、仲間と協力して練習や試合ができる。【関心・意欲・態度】
- (2) 個人やチームにあった課題を持ち、練習やゲームで工夫することができる。【思考・判断】
- (3) スクエアパス、クリスクロスができ、それらを使ってゲームができる。【技能】
- (4) ルールや戦術について名称やポイントが理解できる。【知識・理解】

### 4 指導計画（9時間）

オリエンテーション	・・・1
stage1 自分たちのチームに適應した戦術を考えよう	・・・2
stage2 自チームの特長を生かした戦術でゲームをしよう	} ・・・4（本時）
stage3 相手チームに適應した戦術でゲームをしよう	
stage4 まとめのリーグ戦	

	1	2	3	4	5	本時	7	8	9
-10分	オリエンテーション	準備活動 ランニング、補強運動、スクエアパス、クリスクロス あいさつ 本時の課題の確認							実技テスト
-20分	授業の約束 チーム作り 役割分担 目標設定 など	パス練習 シュート練習		試しのゲーム 自チームの特長を生かした戦術でゲームをしよう stage2			リーグ戦でチームの力を試そう  stage4		
-30分		自分たちのチームに適應した戦術を考えよう stage1		作戦会議 学級対抗ゲーム 相手チームに適應した戦術でゲームをしよう stage3					
-40分									
-50分									
-50分	まとめ 評価、あいさつ、後片付け								

## 5 評価規準

別紙参照

## 6 本時について

### (1)主題

「相手チームに適応した戦術でゲームをしよう。」

### (2)目標

- ・相手チームの戦術を分析することができる。
- ・相手チームに適応した戦術を考え、ゲームで用いることができる。
- ・チームで協力して楽しくゲームをすることができる。

### (3)指導の構想

集合したらランニングの後、直ちにスクエアパスとクリスクロスの練習を自主的に行わせる。基本技術であるパス、キャッチ、ムービングを毎時間ドリルすることで、ハンドボールらしい動きを身につけさせたい。

また、自分たちのチームでDFとOFのシステムを考えさせ、試しのゲームで練習をさせ、その中で、個人の技能を考慮したポジション配置を考えさせたい。

その後、作戦会議を開き、戦術を確認したうえで、学級対抗戦に臨ませたい。学級対抗戦は、1点交代1分30秒で引き分けとし、早いサイクルで試合をさせる。早い試合は数秒で交代することもあるが、試合の回転が早くなることでミーティングの回数が増え、何度も修正できるというメリットがある。また、大きな改善や工夫が見られたチームは大いに賞賛したい。

### (4)具体の評価規準

	A 十分満足	B 概ね満足	C 努力を要する生徒への手だて
関心 ・ 意欲 ・ 態度	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自ら進んで行動し、みんなに声をかけながら参加している。</li> <li>・真剣に話を聞き、学習の見通しを立てることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・友人と協力して一生懸命授業に参加している。</li> <li>・真剣に話を聞き、学習の見通しを立てようとする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習資料を使用し、個人添削により指導する。</li> </ul>
思考 ・ 判断	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームに合った攻守のフォーメーションや作戦を考えることができる。</li> <li>・相手チームに適応した作戦を考えることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームに合った攻守のフォーメーションや作戦を工夫している。</li> <li>・相手チームに適応した作戦を理解してゲームに臨んでいる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦板を使って個人指導する。</li> <li>・学習カードに話し合ったことを書かせる。</li> </ul>
技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スクエアパスがミスなくできる。</li> <li>・クリスクロスがミスなくできる。</li> <li>・力強いジャンプシュートができる。</li> <li>・攻守の切り替えが素早いゲームができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スクエアパスができる。</li> <li>・クリスクロスができる。</li> <li>・ジャンプシュートができる。</li> <li>・状況に応じたパスやシュートができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ブッシュパスを多用させ、パスの距離が短くなるように走るコースを指導する。</li> <li>・あまり形にこだわらず、思い切り打つようにさせる。</li> <li>・自分の役割を意識したゲームをさせる。</li> </ul>
知識 ・ 理解	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールや簡単な審判法について理解し、審判ができる。</li> <li>・簡単な戦術について理解し、状況に応じてどうすればよいか理解できる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールや簡単な審判法について理解している。</li> <li>・簡単な戦術について理解している。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実技教科書と学習資料を使い、確認させる。</li> </ul>

## 7 本時の展開

段階	学習過程	生徒の活動	教師の指導・支援	評価( )・備考
導入 10分	集合 ウォーミングアップ  ドリル  あいさつ	0 着替えて集合する 1 体育館までランニングし着いたら補強運動を行う 2 学級ごとにスクエアパスを5分程度行う 3 3人組を作り、クリスクロスを5本行う。 4 チームごと集合し、始業のあいさつをする 5 健康観察と補足のストレッチを行う	安全の確認  一緒に行く 個別指導  体育リーダーに指示させる  状況を見て補足する	ゲームベスト着用 準備活動はコート1面 【 観察：関心・意欲・態度】  【 観察：技能】
展開 35分	学習課題の設定   試しゲーム 4分×3試合  作戦会議  学級対抗ゲーム 12分 ・1ゴール先取 ・2連勝交代制 ・1分30秒で引き分け	6 本時の学習目標と学習の見通しを持つ 7 チームと個人の課題設定 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">課題 「相手チームに適応した戦術でゲームをしよう」</div> 8 DF、OFを確認する  9 同じ学級で試しのゲームを行う 東コート2組 A×B、B×C、C×A 西コート4組 D×E、F×E、D×E  10 作戦会議を行う 各チームに対し、どの戦術を使うか確認する  11 学級対抗ゲームを行う 得点は学級ごと通算 試合後はすぐミーティング	   各チームのDF、OFシステムを確認し助言をする  自分たちの考えたシステムが機能しているか助言する  巡回指導  流れを止めず大まかなるルールで審判する	チーム作戦カード   【 カード：思考・判断】  ミニコート2面 ライン ホースなど ゴール コーンなど 作戦板 得点係、記録係 * 試合時間は進行具合を見て調整する 【 カード：思考・判断】 【 観察】  コート1面 デジタイマー1 得点係 時計係 記録係 【 観察：技能】
終結 5分	まとめ	12 集合 チーム作戦カードに記入し今日の結果を確認する  13 まとめの話を聞く 14 整理体操 15 あいさつ 16 後片付け	どんな工夫をして本番ゲームに臨んだか発表させる 成功例、失敗例の両方を発表させたい	【 発表：知識・理解】  個人ファイルは学級で記入する。