

第5学年 体育科学習指導案

日 時 平成20年10月8日(水) 5校時
 学 級 有住小学校 5年生 男6名 女8名 計14名
 場 所 体育館
 指導者 篠原 健

I 単元名 「動いて ねらって ナイスシュート！」 E ボール運動 ハンドボール

II 目標

関心・意欲・態度	◎運動のルールやマナーを守り、進んで運動しようとしている。 ◎お互いに協力し、認め合いながら運動しようとしている。
思考・判断	◎自分のチームの特徴やねらいを考え、ゲームに生かしている。
技能	◎ボール操作の基礎技能を身につけることができる。 ◎空間を意識して動くことができる。

III 構想表

高めたい力	<ul style="list-style-type: none"> ・ハンドボールの学習を通して、ゴール型ゲームの基礎を身につけ、戦術を発見、理解し、活用できる力 ・「ボールを持たない動き」を考え、みんなで楽しくゲームをしようとする態度
-------	---



学習過程の工夫	<ul style="list-style-type: none"> ・守りを振り切る動き、投動作のスナップを意識した動きを準備運動①で養い、ボール操作の基礎技能とハンドボールに必要な基礎技能を準備運動②で養う。空間を意識してパスを出す、空いている空間を見つけて走りこむ、走りながらボールを捕球する練習のために、ドリルゲームとタスクゲームを位置づける。 ・ドリルゲーム、タスクゲームを通して、ボールを持たない動きの大切さを理解するとともに、ゲームで2対1の局面につながる基本の動きを養う。
動きづくりの工夫	<ul style="list-style-type: none"> ・単元を通して、ハンドボールに必要な基礎技能をセット化し準備運動に取り入れ、楽しみながら身につけさせる。 ・空間を意識した動きを学ぶために、ドリルゲームを位置づける。 ・ボールを持たない動きを学ぶために、タスクゲームを位置づける。
個に応じた指導の工夫	<ul style="list-style-type: none"> ・単元を通して、ボールを「投げる」「捕る」の基本操作やボールを持たない動きが上手いかわからない児童に対しては、準備運動やドリルゲーム時に個別指導をする。 ・ルールを工夫することにより、全員がゲームでボールの操作をさせるようにする。
学習用具・場の工夫	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールに多く触れさせるとともに、個々の活躍できる機会を増やすために単元前半は1チーム3名、単元後半は1チーム4名でゲームを行う。 ・ボールを持たない動きの活用、得点機会の増加のためキーパーは設けない。 ・色々な角度からシュートを打てるようにゴールをV字形にする。 ・タスクゲームを意識してゲームを進めるためにドリブルはなしとする。 ・運動量確保のためにサイド、エンドラインは設けない。
評価方法の工夫	<ul style="list-style-type: none"> ・ドリルゲームの結果をポイント化して記録させる。 ・ゲームの分析表を用いて、本時の反省と次時の活動に生かす。 ・形成的授業評価を行い、授業の振り返りや次回の授業改善を図る。

《指導観》

ハンドボールの特性を理解し、ゲームに活用できる能力を身につけさせていくとともにボール運動の醍醐味を味わわせたい。そのために、特に工夫したいところは次の5点である。

- ①基礎となる動作の技能を養うことができる準備運動 ②パスアンドランの基礎、空間を意識した動きを養うことができるドリルゲーム ③ボールを持たない動きを高めるタスクゲーム ④2対1の局面を意図的、積極的にゲームに取り入れられ、全員が参加できるルールと場 ⑤運動量の確保

《児童観》

児童は、体を動かすことは大好きである。休み時間になると、校庭でサッカーや一輪車などの運動や遊びを楽しんでいる。しかし、室内で過ごそうとする児童もいる。体育の学習に対しては、ほとんどの児童が意欲的であるが、日常生活場面での運動の量や質、体格や体力面での個人差が大きくなっており、運動に対する興味、関心も様々である。

ボール運動では、これまでに「シュートボール」の学習を通し、お互いにボールを「投げる」「捕る」といった基本的な操作や技能とポイントを教え学び合う場を大切に指導してきた。また、基礎技能作りを目的に準備運動のセット化も継続して行っている。

「わかる」「できる」といった有能感が高いとは言えない児童が多いので、運動量を確保しながら、運動を理解し活用できる授業作りが必要である。

《教材観》

ハンドボールはゴール型のゲームで、攻防が入り乱れる教材である。ゴール型のゲームはいくつかあるが、ハンドボールを選択したのは、「ボールが小さく扱いやすいので、どの児童も参加が可能である。」「手でボールを操作することから、意図的なプレーがしやすく、シュートチャンスも多くなる。」「シュートが直線的であるので、児童にとってシュートも容易であり、喜びも大きく感じられる。」と考えたからである。

児童がこれらの動きやねらいを理解し、ゲームで活用できるようにするために準備運動やドリルゲーム、タスクゲームの工夫が必要となる。また、児童の実態に合わせたルールの工夫も必要となる。

本教材は、ボールを持っている児童、持っていない児童共に、パス&ランの動きや有効な空間に気づき、ゴール型の特性を学習できる価値ある教材である。

IV 指導計画および評価（8時間扱い）

時	1	2	3	4	5	6(本時)	7	8	
内 容	オリエン テーション	準備運動① 準備運動②	ドリル ゲーム (三角パス)	準備運動①(鬼ごっこ) 準備運動②(セットメニュー)				ハンド ボール 大会	まとめ
	準備運動① 準備運動②			ドリル ゲーム (三角パス)	タスク ゲーム (2 on 1)	ドリルゲーム(三角パスゲーム) タスクゲーム(3 on 2)			
		ゲーム(3 on 3)			ゲーム(4 on 4)				
	ふりかえり								
具 体 の 評 価 規 準	関 心	・ルールやマナーを守り、(A：積極的に)運動しようとしている。							
	意 欲	・仲間と協力し、(A：よい点を見つけながら)ゲームをしようとしている。							
	態 度	○	○		○	○			○
	【観察・学習カード】								
思 考 判 断	思 考	・ボールが渡りやすいポイントについて考え、(A：意識的に活用し)動いている。							
	判 断			○	○		○	○	○
技 能	技 能	・空間を意識して(A：得点につながる)パスを受けることができる。 ・空間を意識して(A：得点につながる)パスを投げるすることができる。							
	【観察・学習カード】		○	○		○	○	○	

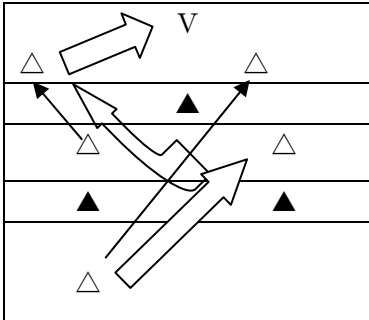
V 本時の指導

(1) 目標

- ・ボールを投げたらすぐ走り、ボールが渡りやすい位置はどこかを考え、動いている。【思考・判断】
- ・空間を意識してゲームすることができる。【技能】

(2) 展開

段階	学習内容と活動	指導上の留意点	用具・資料												
導入 2分	1 あいさつ 2 めあての確認	<ul style="list-style-type: none"> ・元気のよいあいさつで始める。 ・本時の学習の進め方やめあてを確認し、学習への意欲を高める。 													
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> シュートにつながる動きを考えて、プレイしよう。 </div>															
展開	3 準備運動 ① 鬼ごっこ ② セットメニュー	<ul style="list-style-type: none"> ・ハンドボールに必要な守りをかわす感覚、投動作のスナップを意識した動きを鬼ごっこの中で身につけさせる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・羽根を持った児童が鬼で、羽根を相手に当てる。 ・羽根が当たった児童は、羽根を拾い、鬼になる。 ・時間は2分間。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・3種類の運動をローテーションして行う。 ・不慣れな児童を中心に、ボールの投げ方や受け方をアドバイスする。 <p>i : 基礎感覚作り</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・輪を使ってケンケン跳び、ケンパー跳びをし、向かい合った相手とじゃんけんをする。 <div style="text-align: center;"> ○ ○ 児→○ ○○○ ○○←児 ○ ○ </div> </div> <p>ii : 壁投げ</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・壁の目標に向かってできるだけ離れた位置から投げて当てる。 <table style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>○</td> <td>△</td> <td>□</td> <td>壁面</td> </tr> <tr> <td>↑</td> <td>↑</td> <td>↑</td> <td></td> </tr> <tr> <td>児</td> <td>児</td> <td>児</td> <td></td> </tr> </table> </div> <p>iii : 色々なパス (2人1組)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・オーバーハンドパスを基本として、アンダーハンドパスやサイドハンドパスの練習をする。 </div>	○	△	□	壁面	↑	↑	↑		児	児	児		<ul style="list-style-type: none"> ・バドミントンの羽根 4個 ・ラジカセ ・ケンステップ 10個 ・ハンドボール 10個
○	△	□	壁面												
↑	↑	↑													
児	児	児													
	4 ドリルゲーム (三角パスゲーム)	<ul style="list-style-type: none"> ・パスを出したら移動する、空間に走りパスを受け取る、空間にパスを出す動きを意識させながら運動に取り組ませる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・パスはバウンドパス ・走り込んでボールをキャッチする。 ・→ : 人の動き □ : ボールの動き </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ケンステップ 12個 ・ボール 3個 												
	5 タスクゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・2対1の局面での攻撃をすることで、有効な空間を意識した 	<ul style="list-style-type: none"> ・ハンドボー 												

35分	<p>(3 on 2)</p> <p>6 ゲーム (4 on 4)</p>	<p>動きやパスの出す動きを考えながら運動に取り組ませる。</p>  <ul style="list-style-type: none"> △が攻撃、▲が守備、Vがゴール。 →が人の動き、⇨がボールの動き。 常に3対2と3対1の攻撃優位の局面を作り、ボールを持たない動きを意識的に行えるようにする。 <table border="1" data-bbox="491 510 1279 990"> <thead> <tr> <th rowspan="2">評価の観点 【評価方法】</th> <th colspan="3">具体の評価規準</th> </tr> <tr> <th>A</th> <th>B</th> <th>支援を要する児童</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>思考・判断 【行動観察】</td> <td>ボールを投げたらすぐ走り、ボールが渡りやすい位置はどこか考え、<u>意識的に活用し、動いている。</u></td> <td>ボールを投げたらすぐ走り、ボールが渡りやすい位置はどこか考え、動いている。</td> <td>守備に邪魔されず、パスをもらえる場所がどこかを考えさせる。</td> </tr> </tbody> </table> <p>・ボールを持たない動きや空間を意識した学習をさせる目的で、4対4のゲームを行わせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 待機児童は、得点係、記録係を行わせる。 空間を意識した動きが見えたチームを賞賛する。 マナーや仲間との協力等の雰囲気大切に。 <table border="1" data-bbox="491 1227 1279 1630"> <thead> <tr> <th rowspan="2">評価の観点 【評価方法】</th> <th colspan="3">具体の評価規準</th> </tr> <tr> <th>A</th> <th>B</th> <th>支援を要する児童</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>技能 【行動観察】</td> <td>空間を意識して、<u>得点につながる</u>パスを投げたり、受けたりすることができる。</td> <td>空間を意識してパスを投げたり、受けたりすることができる。</td> <td>守備に邪魔されず、パスをもらえる場所がどこかを考えさせる。</td> </tr> </tbody> </table>	評価の観点 【評価方法】	具体の評価規準			A	B	支援を要する児童	思考・判断 【行動観察】	ボールを投げたらすぐ走り、ボールが渡りやすい位置はどこか考え、 <u>意識的に活用し、動いている。</u>	ボールを投げたらすぐ走り、ボールが渡りやすい位置はどこか考え、動いている。	守備に邪魔されず、パスをもらえる場所がどこかを考えさせる。	評価の観点 【評価方法】	具体の評価規準			A	B	支援を要する児童	技能 【行動観察】	空間を意識して、 <u>得点につながる</u> パスを投げたり、受けたりすることができる。	空間を意識してパスを投げたり、受けたりすることができる。	守備に邪魔されず、パスをもらえる場所がどこかを考えさせる。	<p>ル4個</p> <ul style="list-style-type: none"> ゴール1組 <p>・ハンドボール1個</p> <ul style="list-style-type: none"> ゴール1組 ビブス 得点板 学習カード
	評価の観点 【評価方法】	具体の評価規準																							
A		B	支援を要する児童																						
思考・判断 【行動観察】	ボールを投げたらすぐ走り、ボールが渡りやすい位置はどこか考え、 <u>意識的に活用し、動いている。</u>	ボールを投げたらすぐ走り、ボールが渡りやすい位置はどこか考え、動いている。	守備に邪魔されず、パスをもらえる場所がどこかを考えさせる。																						
評価の観点 【評価方法】	具体の評価規準																								
	A	B	支援を要する児童																						
技能 【行動観察】	空間を意識して、 <u>得点につながる</u> パスを投げたり、受けたりすることができる。	空間を意識してパスを投げたり、受けたりすることができる。	守備に邪魔されず、パスをもらえる場所がどこかを考えさせる。																						
<p>終末</p> <p>8分</p>	<p>7 学習のまとめ</p> <p>(1)片付け</p> <p>(2)整理運動</p> <p>(3)振り返り</p> <p>8 あいさつ</p>	<ul style="list-style-type: none"> 分担をはっきりさせ、短時間で安全に行う。 体をほぐし、ゆっくりと行う。 形成的授業評価票を用いて、今日の学習がどうであったかを振り返らせる。 友達やグループの良かったところを発表させ、全体に広める。 元気のよいあいさつで終わる。 	<ul style="list-style-type: none"> 形成的授業評価票 																						