

体育科学習指導案

4年2組 富嶋 瑛

1. 単元名 「ドラゴンハンドボール」

2. 研究主題

課題の解決に向けての課程を通して“運動の楽しさ”をそうぞうする子どもの育成

(1) 単元について

これまでの学習の中で、本学級の児童はリレーや表現運動、水泳、器械運動などに取り組んできた。また、2学期にはボール運動である「ザースボール」に取り組んだ。ザースボールでは、ゴールゾーンへパスをしながら、ボールを運ぶゲームである。児童は勝つために、ゴールゾーンまでパスをし、守備者がいないところへ動いたり、ボールを持った時にどこにパスをすれば相手に捕られずにできるのかを考えたりしながら取り組むことができた。はじめはキャッチの仕方や動いていない人に対しても、投げることも受け取ることも難しかった。また、相手の距離に合わせた投げる力の加減や投げる方向なども調節することにも難しさを感じていた。学習を進めるにつれて児童にとっては、パスのバリエーションが増え、状況に応じた“パス”の仕方を考える学習になった。そこで本単元では、パスの状況判断をしながらボールを運び、“シュート”をするゴール型のゲームをすることにした。

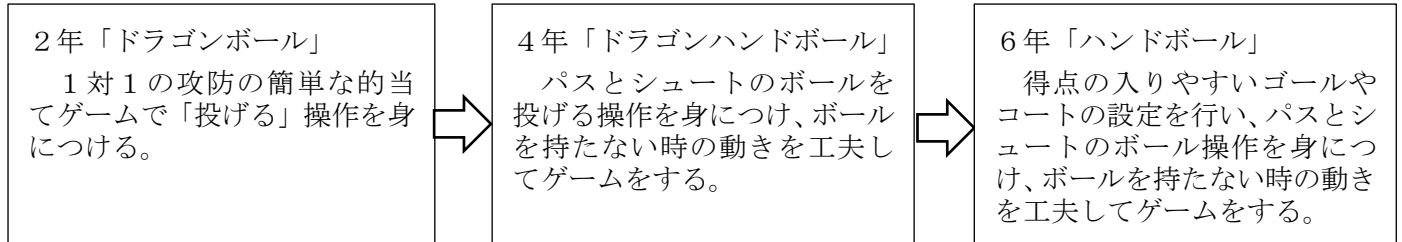
本単元は、ハンドボールをもとにしたゴール型のゲーム教材をする。ハンドボールは、投げてゴールを決める。ゴールを決める際は、多少遠くても勢いや力を入れて投げることで点数を決めることができ、決めた際には爽快感がある。また、素早いパスからゴールゾーンまで攻め込むスピーディーな展開も魅力の一つである。そこで、今回は思い切り投げることでできるゴールとして、ドラム缶を用いる。また、円形の形状からどこからでも狙うことができるため、ゴールを狙いやすい場所を選んで攻撃することが可能になる。また、ドラム缶にシュートが決まってもゲームを続けるというルールにすることで、守備はボールを拾ってすぐに攻撃することが可能となるため、速攻の動きが生まれると考える。スピーディーなゲームの展開とドリブルはなしにすることで、必然的にチーム全員が協力し、役割を担うことが得点を決めることにつながり、チームの勝利につながる。勝つために、チーム内で作戦を考えたり、役割を分担したりして児童同士の関りが生まれると考える。他にも、常にゴールに対してどんな位置関係にいるのかを意識しなければいけない。常にゴールに向かう上で、自分とゴール位置や自分と守備者の位置、自分との仲間の位置などによって、シュートをするのかパスをするのかの判断が変わる。得点を決めるためには、自分の動きだけではなく、自分と相手とを意識していくことが必要だと考える。

指導にあたって、「シュートは力強く投げること」と「打つ位置を考えてのシュート」、「ボールをとったらゴール方向への速攻」をルールや問題解決の流れで、児童が主体的に問題解決に取り組むことができるような学習活動を仕組んでいきたい。単元の流れに沿って、各課題を自然な形で意図的に誘導し、学習が進むようにする。また、どのように攻めるかや守るかの作戦を考えさせ、チームの役割を作る上で、作戦ボード活用し動きの攻めや守りのイメージを共有しながらチームの協力を高めるようにしていきたい。

(2) 単元目標

技能	態度	思考・判断
基本的なボール操作であるシュートやパスを受けるための動きによって攻防できるようにする。	チームでの役割を自覚し、責任をもって、協力しながら練習やゲームを進めることができる。	個人やチームの課題を見つけ、その解決をめざして作戦を立てたり、攻め方を工夫したりすることができる。

(3) 単元のつながり



(4) 学習を進めるにあたって

準備物

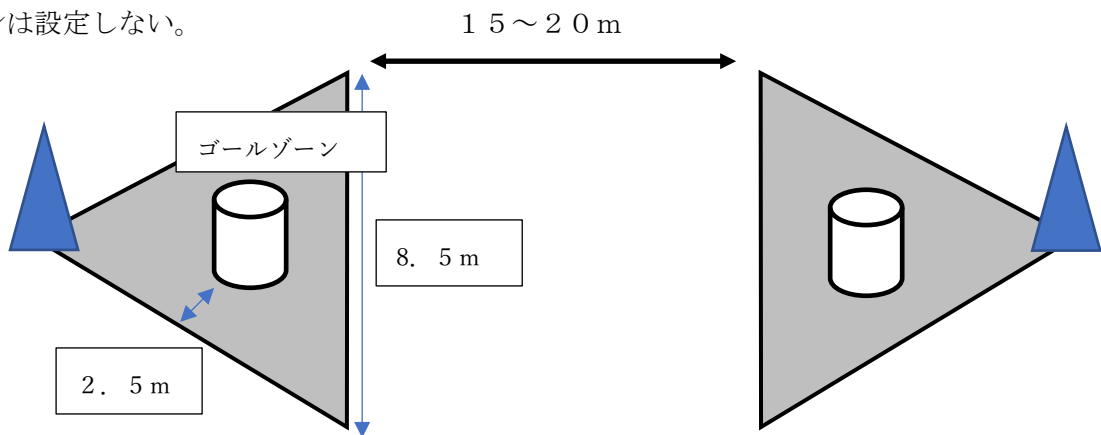
- ・スマイルハンドボール1号球（ミカサ）
- ・ドラム缶
- ・得点板
- ・カラーコーン
- ・ビブス

グルーピング

- ・5人1チームとする。（7チーム）
- ・男女混合チームで、力関係が同じになるように編成する。
- ・ボールに対する積極性やキャッチ力、リーダー性も考慮する。

場の設定

- ・サイドラインは設定しない。



ゲームルール

- ・ドラム缶にボールが当たると得点とする。
- ・得点が決まっても、ゲームは切らずに跳ね返ったボールを守備側のプレーヤーが捕るとそのまま攻めてよい。
（※攻撃側は得点が決まった際は、ゴール奥のカラーコーンを全員が回った後、守備をすることとする。）
- ・サイドラインはなし。
- ・ドリブルはなし。（パスでゴールゾーンまで運ぶが、投げる際の1, 2歩はOK）
- ・4対4とする。
（攻撃4人、守備4人で、ドラム缶にボールが当たると、守備が攻撃になる）
- ・時間は5分。
- ・ボール保持者に接触することは禁止。

3. 指導計画（8時間）

時数	学習活動と問題意識	子どもの意識	指導者の役割	指導者による評価		
				技能	態度	思考・判断
【1時間】	<p>ドラゴンハンドボールとは？</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーションをし、ゲームのルールを知る。 ・パスとシュートでの投げ方の違いを知る。 	<p>どんなゲームだろうか？</p> <p>ドラム缶がゴールで当たると、ゴールか！</p> <p>当たると、音が鳴って気持ちがいい！</p> <p>パスは相手が捕りやすいボールで投げる。</p> <p>シュートは守備に捕られないように勢をつける。</p>	<p>○教材のルールや教具の役割をしっかり理解させて学習単元に意欲を持たせる。</p> <p>○力の加減で投げる時のパスやシュートの違いがあることに気づかせる。</p>	<p>技能</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パスをしたり、シュートをしたりして、投げ方を使い分けている。 	<p>態度</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームの友だちと協力して、ゲームのルールを理解しようとしている。 	<p>思考・判断</p> <ul style="list-style-type: none"> ・シュートを決める投げ方とキャッチができるパスの仕方を考えている。
【2時間】	<p>シュートしやすいところを見つけ、守りにとられないようにしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴールに近いところを見つける。 ・シュートをした後、相手チームにすぐに攻めさせない工夫を考える。 	<p>コーンの近くなら早く回れる。</p> <p>ボールをすぐに捕られないようにするには、ボールを強く当てないと。</p> <p>遠くからシュートすると、守りに行くのが遅れてしまう。</p> <p>守備よりも早く仲間と攻めると、シュートに余裕をもつことができる。</p> <p>早くゴールの近くに行くまでには、前にいる仲間にすぐにパスを試みよう！</p> <p>跳ね返ったボールを捕る人と攻める人と分担をするといいいのかも。</p> <p>ドラム缶に当てるだけでは、すぐに取られてしまうな。</p> <p>ボールの跳ね返りを利用しよう</p> <p>守備がいないところへはねかえらせるといいな。</p> <p>こでも1人では攻められないな。</p>	<p>○どこに当たるとどこに跳ね返させられるのかの工夫を考えさせる。</p> <p>○ドラム缶に当て、得点を決めるためだけではなく、勢よく投げることが、守備が来る時間を遅らせることに気づかせる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・跳ね返りに勢いのあるボールでシュートを投じている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームが一丸となって、攻守の切り替えのために動きを友だちの動きを見て動く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・どこを当てると守備のいないところに投げられるかを考えて投じている。
【2時間】	<p>シュートで跳ね返ったボールをどのように運ぶといいかを考えよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守備よりも早く攻める方法を考える。（→「速攻」） ・ボールを捕る、ゴール前に走り、シュートする。また、その間にパスをつなが中継の役割も見つける。 	<p>守備よりも早く攻める方法を考えてみる。</p> <p>早くゴールの近くに行くまでには、前にいる仲間にすぐにパスを試みよう！</p> <p>跳ね返ったボールを捕る人と攻める人と分担をするといいいのかも。</p> <p>こでも1人では攻められないな。</p>	<p>○守備よりも早く攻めることの有効性に気づかせる。（速攻という言葉も押さえる）</p> <p>○跳ね返ったボールを捕る人と、ゴールゾーンへ走り、パスをもらう人に役割を分担し、速攻をより早くできる工夫を考えさせる。</p> <p>○チームでの協力や役割についても考えさせる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・転がったボールをすぐにキャッチし、攻めようとパスしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・攻守の切り替えを素早くすることができる。ボールを持たない時は、相手のゴールゾーンへ走っている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・パスのもらいや早いところと早く攻撃できるところへ動いている。
【2時間】	<p>速攻ができない時に、相手をかわして攻める方法を考えよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・三角形のシュートゾーンを有効に活用する。守りの人数と次の守りに行くための準備などの工夫を考える。 ・ボールをもらってシュートを狙える場所を意識する。相手のシュートゾーンを意識する。 	<p>コーンに近いところでパスしてもらおう</p> <p>パスをもらったらすぐにシュートを打つようにしよう</p> <p>守りの多いから、反対側のゾーンへパスしよう</p> <p>守りよりも人数が多いほど攻めやすい。</p> <p>相手のいないスペースへ動こう。</p>	<p>○速攻で点数を入れられなかった場合の攻め方について考えさせる。</p> <p>○シュートしやすい場所に動き、パスをもらったらすぐにシュートをする意識を持たせる。</p> <p>○守りのいない場所を見つけて、動くことも意識させる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・守りのいないところを見つけ、パスやシュートをしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームの仲間を意識して、パスをもらおうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・守りのいないところがどこなのかを考えたり、チームの仲間にアドバイスをしたりしている。
【1時間】	<p><4-2ドラゴンハンドボールカップ></p> <ul style="list-style-type: none"> ・まとめの大会を行う。 	<p>今までに学習したことを生かしていろんなチームと試合をしよう。</p>	<p>○今までに学習したことを生かして、チームの勝利をめざして取り組ませる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・シュートやパスの動きによって攻防している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームでの役割を自覚し、責任をもって、ゲームを進めている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・勝利をめざして作戦を立て、攻め方を工夫している。

<学習〔問題解決〕の流れ>

学習課題 守りをかわしてシュートを決めよう!

解決のための手立て

- ①力強いシュート ②自分とゴールの位置を考えてのシュート ③前方向のスペースを使ったパス



ハンドボールの楽しさって何かな?

シュートを決めること。パスが上手にできた。

シュートをどうすれば決められるかな?

ゆっくり投げたボールでは当てにくし、敵にとられないためには、**力を入れて投げる方がいい**な。

シュートゾーンの一番近くからが当てやすいな。

守備に捕られないボールにするにはどうすればいいかな?

とられないところへ跳ね返るように投げる、たくさん転がるような速いボールを投げよう。時間を稼ごう。



シュートを決められた時、跳ね返ったボールをどのように運ぶといいのかな?

跳ね返ったボールを捕る人と、捕った人以外はゴールまで走ってパスをもらう人がいると運びやすいな。

そのためには、役割分担をするといいのかも。

うまくパスが通らない時には、どうすればいいのかな?

短いパスをつなぐと通りやすいし、跳ね返ったボールを捕る人とゴールまで走ってパスをもらう人の間に、パスをつなぐ人がいるといいな。



パスがつながらなかったり、守りがすぐに守ったりした時には、どうやって攻めるといいのかな?

三角形のシュートゾーンのドラム缶に近い辺の部分から攻めよう。

守りが多い場合は、反対の辺にパスをして守りがいないところを見つけよう。

ゴール=ドラム缶
“ゴン!!”と鳴るシュート

シュートのコツ
どこから(シュートする位置)
どこを狙うのか
どのようになげるのか
の視点を持たせる。

素早い攻め(速攻)
ボールを持ったら、前へスバ拍パスをし、攻め上がり、どこから狙ってシュートをするかの意識を持たせる。

守りの位置とゴール位置と空いているスペースを見て、パスを回し、シュートゾーンへ

**力強い勢いのあるシュート・自分とゴールとの位置関係
・前方向のスペースへのパス でゴールを決める。**