

1 単元名 ハンドボール

2 運動の特性

(1) 一般的特性

攻守が入り乱れながら、手でパスやドリブルをしてボールを運び、ゴールに向かってシュートをして、得点を競い合うことが楽しい運動である。

(2) 子どもから見た特性 (男子14名 女子18名 計32名)

A 運動の楽しさの体験状況

① 体育の学習は好きですか。

好き	どちらかというが好き	どちらかという嫌い	嫌い
21名	9名	2名	0名
・楽しいから ・いろいろな動きができるか ・好きな種目があるから ・挑戦できるから	13名 8名 7名 2名	・体を動かすことが好きではないから ・運動が苦手だから	1名 1名

② ボール運動は好きですか。

好き	どちらかというが好き	どちらかという嫌い	嫌い
17名	13名	1名	1名
・ボール運動が楽しいから ・点を入れると楽しいから ・友達と協力できるから ・友達とパス交換することが楽しいから ・得意なボール運動があるから ・作戦を考えることが楽しいから	13名 7名 4名 3名 2名 1名	・全然できない ・できないとばかにされる	1名 1名

③ ボール運動をしていて、どんなときが楽しいですか。また、楽しくないですか。

楽しいとき	楽しくないとき
・得点したとき ・パスが自分にまわってくるとき ・協力できたとき ・作戦をたてるとき ・作戦が成功したとき ・ほめられたとき ・ドリブルしているとき	・パスがこないとき ・待っているとき ・得点できなかったとき ・1人でしているとき ・ボールを独り占めする人がいるとき ・スムーズに学習が進まないとき ・ボールが当たったとき
17名 12名 3名 2名 2名 1名 1名	10名 5名 2名 1名 1名 1名 1名

④ ハンドボールの学習は楽しみですか。

楽しみ	どちらかという楽しみ	どちらかという楽しみではない	楽しみではない
25名	6名	1名	0名
・初めてする運動だから ・協力して楽しくできそうだから ・思い切り手でシュートできるそうだから	14名 14名 3名		・ボールを独り占めする人がいるから 1名

B 運動の楽しさを求める学び方の習得状況

① 自分に合っためあてをもつことができますか。

自分でめあてをもてる	資料を見ればもてる	分からない	もてない
21名	5名	6名	0名

② めあてをもって取り組んだことで、技能が向上したり・できるようになったりしていますか。

毎回なっている	毎回ではないがある	ほとんどない	まったくない
21名	5名	6名	0名

③ どのようにしたら学習のめあてが解決できると思いますか。(自由記述)

・友達や先生に聞く	14名
・友達や先生の動きを見る・まねる	7名
・アドバイスし合う	6名
・練習を考える	3名
・あきらめずに何度もチャレンジする	2名

④ 友達と協力して、自分たちで教え合いや励まし合いができますか。

できている	まあまあできている	分からない	できていない
23名	7名	3名	0名

⑤ 今までの学習で友達と役割分担をして学習を進めることができているですか。

できている	まあまあできている	分からない	できていない
15名	11名	7名	0名

⑥ 学習を進めていく上で大切なことはどんなことがありますか。(自由記述)

・友達と協力する	8名
・友達と教え合う	6名
・先生の話聞く	5名
・けがをしない	4名
・努力する	3名
・めあてをもつ	2名
・励ます	1名

⑦ ハンドボールの学習をどのような学習にしたいですか。(自由記述)

・楽しめる学習	12名
・たくさん得点できる	10名
・友達と協力できる	10名

⑧ ハンドボールの学習を通して、どんなことができるようになっていたいですか。(自由記述)

・楽しい学習ができている	15名
・たくさん得点できるようになっている	9名
・友達と協力ができるようになっている	5名
・友達と作戦を考えることができている	4名

C 運動の楽しさを味わうための技能の習得状況

番号	性別	10m対面パス		走りながらの対面パス		5m的あて	15m遠投	ドリブル
		パス	キャッチ	パス	キャッチ			
1	女	○	○	○	○	○	○	○
2	男	○	○	○	○	×	×	○
3	男	○	○	×	×	×	×	×
4	女	○	×	×	×	×	×	○
5	女	○	×	×	×	○	×	○
6	女	○	○	○	○	○	○	△
7	女	○	○	○	○	×	×	×
8	女	○	○	○	○	○	×	×
9	男	○	○	○	○	○	○	○
10	女	○	○	×	×	○	×	×
11	女	○	○	×	○	○	×	○
12	男	○	○	○	○	○	○	×
13	女	○	○	×	×	○	×	×
14	男	○	○	×	×	○	×	○
15	男	○	○	○	○	○	×	○
16	男	○	○	○	×	○	×	○
17	男	○	○	○	×	○	○	○
18	男	○	○	○	○	○	○	○
19	男	○	○	○	○	○	○	○
20	女	○	○	○	○	○	×	○
21	女	○	○	○	○	×	×	×
22	女	○	○	×	×	○	○	○
23	女	○	×	×	×	×	×	×
24	女	○	○	×	×	×	×	×
25	女	○	○	×	×	○	×	○
26	男	○	○	×	×	○	○	○
27	男	○	○	×	×	○	○	○
28	男	○	○	○	○	○	×	○
29	女	○	○	×	×	×	×	×
30	女	○	○	○	○	○	○	○
31	男	○	○	×	×	○	×	×
32	女	○	○	○	○	○	×	○

※すべて ハンドボール・ミニサッカーボール1号球を使用。

※ドリブルは25mを小走りでドリブル。

【考察】

A 運動の楽しさの体験状況について

本学級の子どもは、体を動かすことが好きである。また、ほとんどの子が、体育の学習が好きである。一方で、運動に対する苦手意識から否定的に捉えている子どもが2名いる。5年生の時に行ったサッカーやバスケットボールの学習をきっかけに休み時間にサッカーやバスケットボールをして遊ぶ子どもが増え、ボール運動に取り組む意欲が高まってきている。

ボール運動の学習においては、多くの子どもが得点を決めた時が楽しいと答えた。しかし、5年生の時のサッカーやバスケットボールではシュートをして、得点する喜びを多く味わわせることができなかった。そこで、手でボールを操作し、サッカーよりも比較的取り組みやすく、また、バスケットボールよりも得点しやすい運動であるハンドボールを設定した。ハンドボールには、素早い攻防の展開の中で思い切りシュートできる楽しさがある。子どもたちには、思い切りシュートを打って得点する喜びを多く味わわせたい。ボール運動において、自分にパスがまわってくることで楽しいと感じている子どもが多い反面、パスがまわらないと楽しくないと感じている子どもも多い。そこで、子どもがパスをまわしながら得点まで結びつくような手立てを考え、ハンドボールを楽しめるようにしていきたい。

B 運動の楽しさを求める学び方の習得状況について

本学級の子どもは、体育学習において、自分の取り組んでいるめあてを考えたり、それをもとに学習を進めたりする経験はある。しかし、自分の立てためあてが課題解決につながっている実感をもてずにいる子どもも複数いる。自分ではめあてをもてると思っている子どもでも、自分に合っためあてをもてているとは言い難い実態である。

本単元では、チームの話合いを通して、子ども一人一人が自分のチームの特徴をとらえ、チームや個のめあてを立てて課題を選択し、解決していく経験を積ませたい。また、勝敗にこだわりをもち、勝つための作戦やルールを友達と考えて試合に臨ませたい。自チームの一員として、協力することが大切であると感じている児童も多いことから、資料や用具を有効活用したり、互いに見合い、教え合ったりする活動も充実させていきたい。

C 運動の楽しさを味わうための技能の習得状況について

本学級の子どもは、ハンドボールの経験をしている子どもはほとんどいない。ボールを投げる・捕る技能に関して、静止した状態であれば、5m幅のパスは全体的にできている。しかし、走りながら行う場合には、相手を取りやすい位置に投げたり、うまく捕ったりすることができない子どもがいる。特に走りながらのボールを捕る技能は全体的に低い。試しのゲームでは、バスケットボールに比べて使用するボールが小さくなるため、守備から素早くパスをして攻撃したり、好機の場面があったりしてもなかなか得点につながらなかった。

一方で、子どもはパスをつなげる楽しさに気付いていることから、ボールを「投げる・捕る」技能を高める手立てを取り、楽しくハンドボールに取り組めるようにしていきたい。相手が捕りやすい位置にボールを投げたり、もらいやすい位置に動いたり、体の正面でしっかりボールを受けたりするなどのゲームを楽しむための基本的なパスの技能を高めたい。ドリブルについては、5年生のときの学習から、バスケットボールに親しんでいる児童が多く、ドリブルができる子どもが半数以上いることから、ドリブルでゲームを展開したいという思いをもっている子どもが複数いる。しかし、ドリブルでゲームを展開すると、パスを通して、縦に攻守の展開が速いハンドボールの楽しさを味わえなくなってしまう可能性がある。また、ドリブルができる子どもは単独で攻めてしまう傾向があるため、試合展開が停滞してしまう上に子どもがパスを回して楽しく活動したいという思いが味わえなくなる。一方で、局面を打開するために効果的なドリブルを活用する子どももいる。パスをもらう動きやボールの基本操作を大切にしつつ、好機を生かすために素早く展開する

手段の一つとして、ワンドリブルを取り入れたい。

本単元では、ボール操作の技能を高めながら、児童一人一人が多くの得点を決めることができるように、攻撃しやすい場所へボールを運んだり、得点に結びつくチーム全体の動きや作戦などを意識させたりして、互いを認め合いながらハンドボールの楽しさを味わわせることで、より意欲的にゲームを楽しめるようにしていきたい。

3 研究主題と学習の手立て

(1) 市教研小学校体育部の研究主題

生涯にわたって健康を保持増進し、運動に親しむ子どもを育てる体育学習

(2) 視点と学習の手立て

<視点1> 子どもの実態を的確に把握し、運動の特性と指導内容を明確にした上で、道すじや学習活動を工夫し、ねらいを明らかにすることで子どもたちが学習意欲やめあてをもって取り組めるようにする。

○道すじの工夫

本学級の多くの子どもが、めあてをもって取り組んでいると答えている。しかし、実際のところは、友達をめあてをそのまま自分のめあてにしている子が多くおり、グループや個人にあっためあてをもちておらず、ふりかえりの際に自らの課題解決ができていない姿が見られる。これまでのボール運動の学習では、得点する楽しさを味わう経験が少なかったため、シュート前のパス回しに意識がいき過ぎて、その運動がもつ「得点する楽しさ」を味わえていない子がいる。

ハンドボールの学習はこれまでのボール運動の中でも得点しやすい運動であるため、得点につながる動きを一人一人が考えやすくなる。たくさんシュートをして得点できる試合を通して、よりハンドボールが楽しめるようなチームに合っためあてを考えさせていきたい。

そこで、ねらい①では、簡単なルールややさしい場で総当たり戦のゲームをして楽しむことにする。

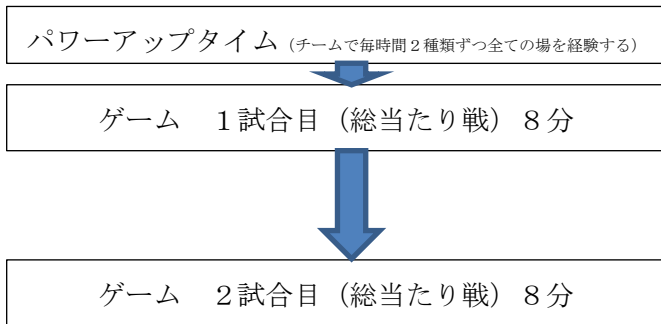
多く得点することができる試合を通して、ハンドボールの楽しさを味わうことができ、試合を通して自分たちの特徴や相手チームとの差異を知ること、自分たちの課題に気づき、めあてを立てやすくなるのではないかと考える。

ねらい②のゲームでは、対抗戦を行う。自分たちの課題に目を向けて。パワーアップタイムや試合を通して課題解決を試す場をつくることで、次はより得点を重ねて勝てるかもしれないという気持ちをもたせてゲームに臨ませ、より意欲的に学習に取り組めるようにしたい。

ねらい②では、同じチームと1時間の中で2試合対抗戦を行う。同じチームと2度試合することで、作戦タイム中の、振り返りや作戦の効果を上げていきたい。作戦タイムでは、勝つために、より多くのシュートを打って得点できる作戦やルール、場を見直し、チームの課題に挑戦させたい。

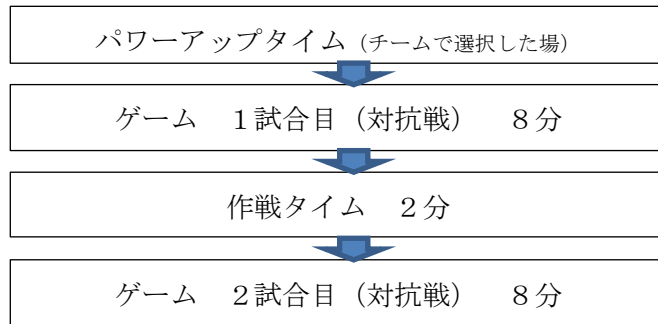
パワーアップタイムでは、ローテーションしながらすべての場を経験させる。そうすることで、ねらい①では、子ども全体がハンドボールを楽しむための技能をより高められると考える。ねらい②では、チームの課題解決の助けとなる場として選択し、取り組むようにさせる。チームでそれぞれの練習の場の意図を共通理解しながら、各練習の場を経験させたい。

<ねらい①>



※1 試合目と違うチーム

<ねらい②>



※1 試合目と同じチーム

<視点2> 一人一人のよさを伸ばし、できる喜びを実感できる手立てを工夫する。

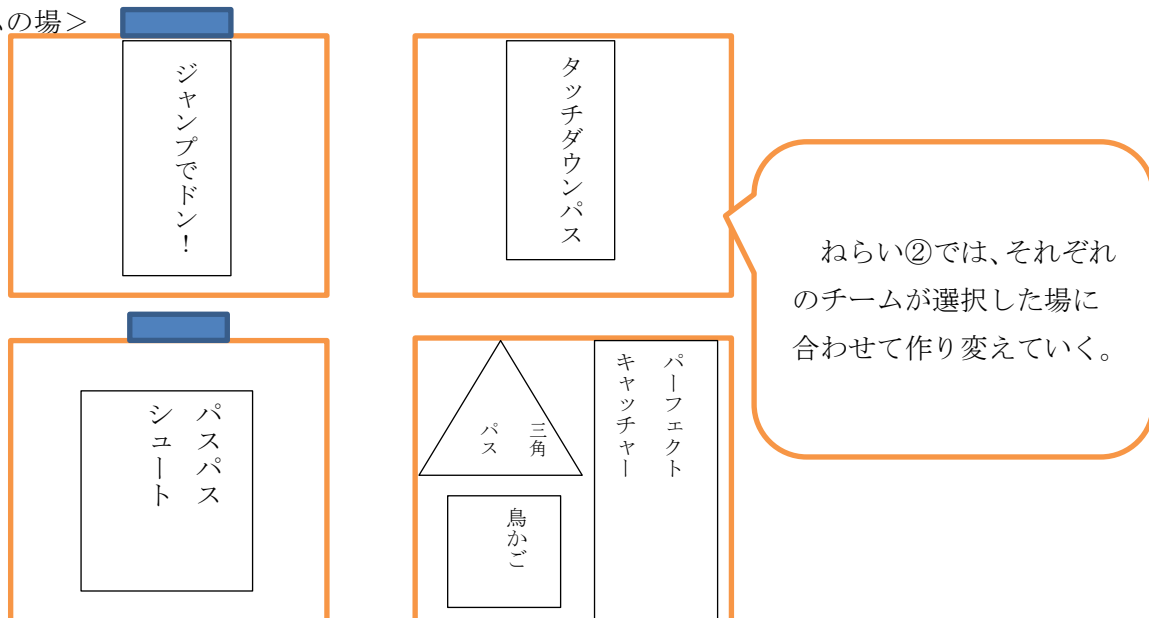
○ハンドボールをより楽しむための技能を高める手立ての工夫 (めあてに沿った課題を選択させる。)

本学級の多くの子どもが友達と協力しながら、シュートを打って得点することを楽しんでいる。ゲームの中で1人1人がシュートをする機会が増えるようにしていきたい。パス交換では、動きながらのパスができない子どもが複数いる。そこで、動きながら落ち着いてボールを捕ることに慣れる練習方法や場を設定していく。

学習の初めに、より試合を楽しめるようにするためのシュートやパスの技能が高められるような時間(パワーアップタイム)を設ける。オリエンテーションで、すべての場を経験し、それぞれの場の意図と練習方法を共通理解する。ねらい①では、チームごとに毎時間2種類ずつそれぞれの場をローテーションする。「ジャンプでドン!!」の場については、ジャンプシュートに親しませるとともに、ねらってシュートを打つことの大切さに気付かせるため、学習の始めに全体で行う。その後、チームに分かれて取り組ませる。ねらい②では、チームのめあてから、課題解決の場を選択し、毎時間自分たちに合った練習を行う。チーム内でコミュニケーションをとり、チームの長所をさらに伸ばしたり、短所を補ったりすることができるだろうと考える。チーム力が上がるための場を選択させることで、チームの中に運動が苦手な子どもがいる場合は、チームで共に解決していく場となるようにした。同時に互いを認め合う場にもしたい。

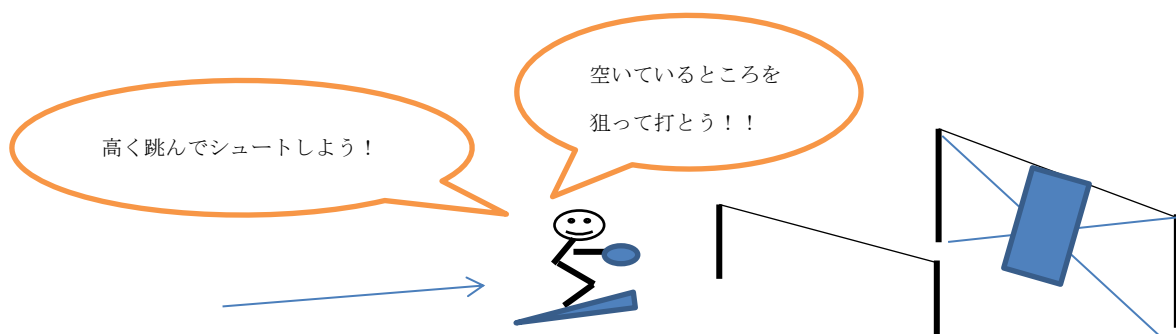
この場では、試合での動きが固定しないように作戦の練習は行わせない。作戦の練習の場ではなく、チーム全体がより楽しく、また試合に勝てるようになる場を選択させ、試合に臨むようにさせたい。また、子どものめあてに合わせてパワーアップタイムの内容は、変化させていきたい。

<パワーアップタイムの場>



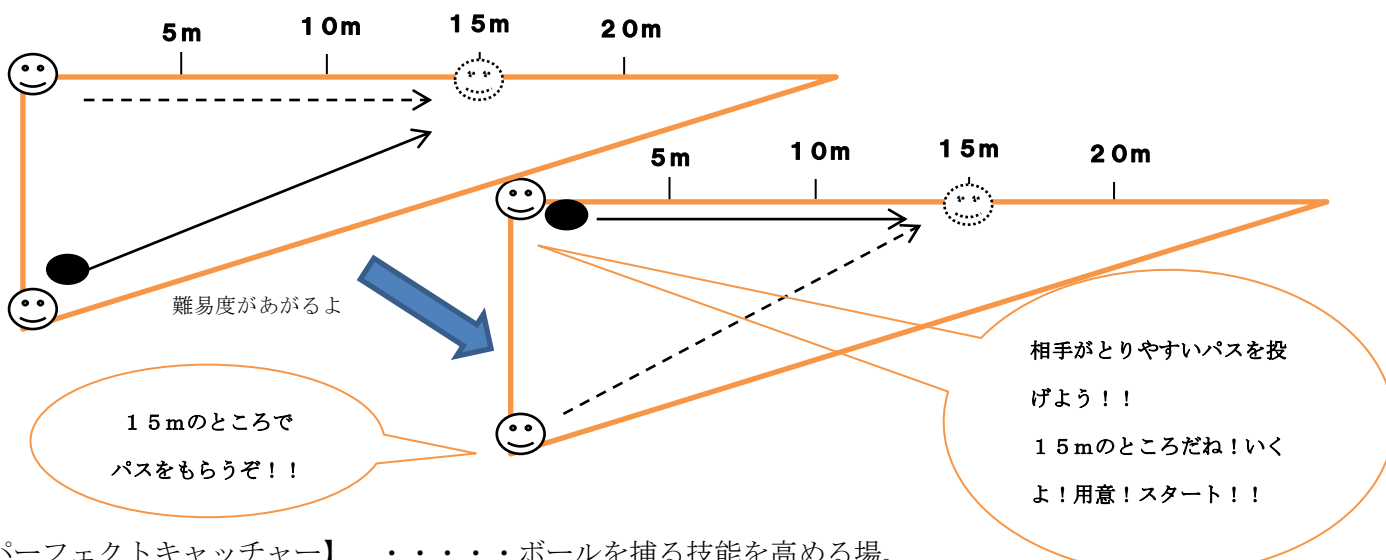
【ジャンプでドン!!】・・・・・・・・ ロイター板を使って高くジャンプをしてシュートを打つことで、ジャンプシュートの経験をすることができる場。

ジャンプしてゴムの上からシュートをする。障害物も入れることで、ねらってシュートを打つ意識を持たせる。



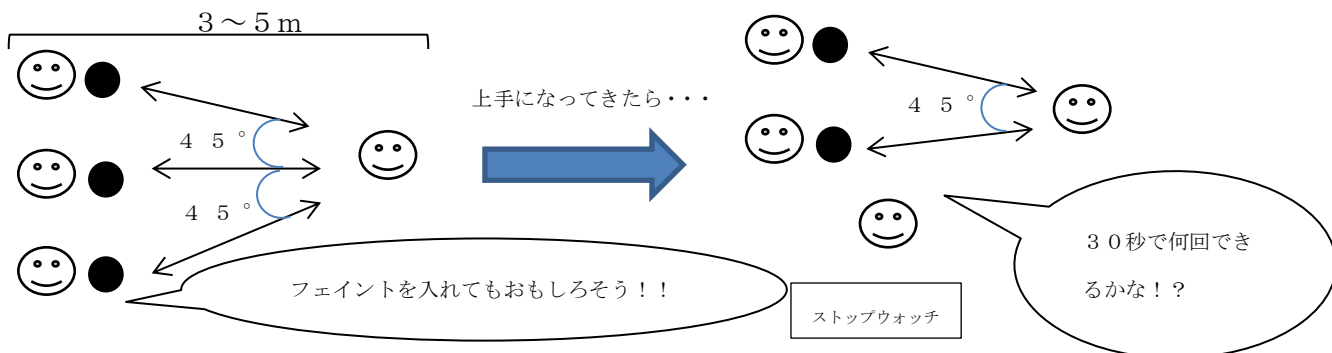
【タッチダウンパス】・・・・・・・・ 縦方向にパスを通せるようにする場。受け手がもらいやすい位置にボールを投げる場。

コートには5m、10m、15m、20mの印をつけておく。はじめに受け手が0～20mの間のどこでパスをもらうか、投げ手に確認する。受け取る側は斜めに走ってもらう。



【パーフェクトキャッチャー】・・・・・・・・ ボールを捕る技能を高める場。

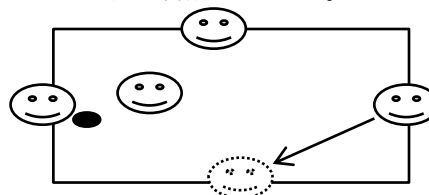
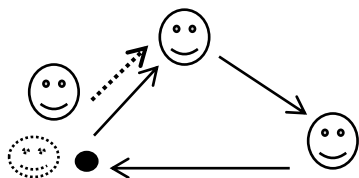
4人1組で行う。3人がボールを持って投げる。1人はボールを次々に受ける。3人と受け手の角度がそれぞれ45度程度角度をつける。ボールを持っている3人は交互にボールを持っていない1人にボールを下から投げる。ボールを投げる時は、間を空けずにリズムよく連続で投げて行く。ボールを受ける側は、それを落とさずに受け取り、返していく。動きの中でもボールが来ても瞬時に体の向きをかえてボールをもらえるようにする。上手にできるようになってきたら、投げる側はフェイントを入れる工夫してもよい。また、受け手を1人減らして、2対1にして1人は時間を測る。30秒間でボールを落とさずにできるだけ多くパスを受け取ることができるか試す場にもできる。



【三角パス・とりかご（3対1）】・・・パス交換を対人無しから有りの中で行う場。

3人で三角形になってパス交換をする。30秒で何回パスを回せるか計測も行う。オリエンテーションのときに一度、経験させる。取り組ませるときに始めにできた回数を基準にさせる。パスを出したら次にもらえる位置へ動く意識をつけさせる。4人1組。2人になってしまったところから、ボールを時計まわりに回す。ボールを出したところに走って移動する。

とりかごは、もらう動きをより意識させるため、首から下のパスのみと制限を加える。



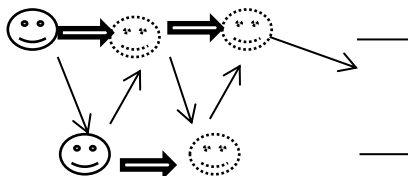
【パスパスシュート】・・・パスからシュートにつなげる場。

鳥かご 3対1

(※児童の実態に応じて以下のどちらかの場を用意する。)

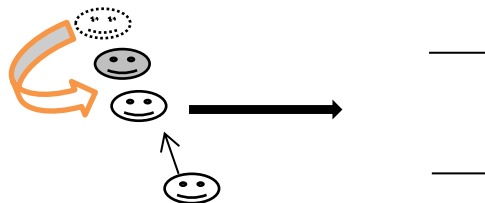
・ジグザグシュート（シュート前にドリブルを1回入れても良い）

パスからシュートにつなげることができるようにするための場。パスを出したら前のスペースへ走ってもらう意識やシュートにつながる動きを経験させる。パス&ゴーの意識を高め、スピーディーな攻撃をする感覚を養わせる。



・すりぬけシュート

ゲームの中でパスカットされたり、パスがもらえない、シュートが打てないチームメイトがいるチームが対象の場。自分と味方の間に敵を挟むのではなく、敵の前でボールをもらい、すばやくシュートをする。空いているスペースや敵の前でボールをもらう動きを養う。また、シュートを打つための動きの意識をつけさせる。



○場の工夫

子どもたちは、シュートをたくさん打ち、得点したいという願いをもっていることがわかる。

しかし、シュートにつながる動き方が高まっていない。そこで、得点につながる縦方向への素早い攻防を意図的に作り出すためのグリットコートを設定する。

5年生時のサッカーの学習で、斜めのグリットコートの楽しさを味わうことができた。その経験を大切に、子どもが安心してハンドボールのゲームに取り組むことができると考える。

また、数的優位を生かし、縦への動きをより意識するため、縦のグリットコートを経験させたい。2種類のコートでたくさん得点する経験をさせ、ねらい②では、よりチームの特徴が生かせるコートでの試合が行えるようにしていく。

また、本学級の女子はボールを投げる力が全体的に低い。そこで、女子でもハンドボールを楽しめるように、ゴールから3m離れたゴールエリアを女子、5mを男子とすることで、より近い位置で女子がシュートを打てるようにした。ねらい②では、シュートがなかなか打てない男子でも3mを活用できるように選ばせても良いことにし、試合が楽しめる工夫の一つにする。

4 学習のねらい

○ルールやマナーに気を付け、友達と助け合いながら進んで運動に取り組むことができるようにする。

【関心・意欲・態度】

○ルールを工夫したり、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てたりすることができるようにする。

【思考・判断】

○簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防することができるようにする。

【技能】

5 評価規準（おおむね満足できる状況）

	運動への関心・意欲・態度	運動への思考・判断	運動の技能
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・ボール運動に進んで取り組もうとしている。 ・ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをしようとしている。 ・用具の片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ・運動をする場を整理したり、用具の安全を保持したりすることに気を配ろうとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型のゲームの行い方を知るとともに、簡易化されたゲームを行うためのルールを選んでいく。 ・チームの特徴に応じた攻め方を知るとともに、自分のチームの特徴に合った作戦を立てている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型では、簡易化されたゲームで攻守が入り交じった攻防をするためのボール操作や、ボールを受け取るための動きができる。
学習活動に即した評価規準	<ol style="list-style-type: none"> ①ハンドボールの学習に進んで取り組もうとしている。 ②ルールやマナーを守って練習やゲームをしようとしている。 ③用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 ④運動の場や用具の安全に配慮して活動している。 	<ol style="list-style-type: none"> ①みんなが楽しめるルールや場を考えている。 ②ルールを理解し、自分のチームに合った作戦を考えている。 ③自分のチームに合っためあてを考えている。 	<ol style="list-style-type: none"> ①ハンドボールの基本的なボール操作やシュートができる。 ②ボールの受けやすい位置に移動することができる。 ③敵がついていない仲間にパスをすることができる。

6 学習の道すじ (本時 6 / 7)

	1	2	3	4	5	6 (本時)	7
0 ↓ 4 5	オリエンテーション	パワーアップタイム					
		ねらい① 簡単なルールでゲームを楽しもう。 (総当たり戦)			ねらい② チームに合った作戦やルールを選んで、ゲームを楽しもう。 (対抗戦)		
							まとめ
関・意・態	①②	③	④			①	③
思考・判断				①	②	③	
技能		①	②	③	①		②

7 学習活動と支援 (本時 6 / 7)

はじめ	<p>オリエンテーションをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○学習のねらいや道すじを理解し、学習の進め方について見通しをもつ。 ○簡単なルールや約束事を決める。 ○学習カードの使い方について確認する。 ○用具の使い方や、準備・後片付けの仕方、安全確認について理解する。 ○学習のグループについて確認する。 ○「パス」「ドリブル」「シュート」の基本的なフォームを確認する。 ○パワーアップタイムの場を経験し、意図を理解する。 ○試しのゲームをする。 <p>◇ハンドボールの学習に進んで取り組もうとしている。 【関心・意欲・態度①】</p> <p>◇ルールやマナーを守って練習やゲームをしようとしている。 【関心・意欲・態度②】</p>	
	学習活動と内容	教師の指導と支援 (○)・評価 (◇)
なか	1 学習に必要な道具の準備や場づくりし、準備運動をする。	<ul style="list-style-type: none"> ○必要な用具を協力して準備できるように声をかける。 ○手首や肩周りなどのストレッチを中心に意識しながら行うように声をかける。 ◇用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 【関心・意欲・態度③】
	2 パワーアップタイムに取り組む。 ① ジャンプでドン!! (全員で取り組む 2分) ② <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・パスパスシュート ・タッチダウン ・三角パス ・鳥かご ・パニックキャッチャー </td> </tr> </table>	<ul style="list-style-type: none"> ・パスパスシュート ・タッチダウン ・三角パス ・鳥かご ・パニックキャッチャー
<ul style="list-style-type: none"> ・パスパスシュート ・タッチダウン ・三角パス ・鳥かご ・パニックキャッチャー 		

※チームで毎時間2種類ずつ行い、全種類取り組むようにする。

- 上手にできている子どもを称賛し、一緒に練習しているチームの中で技能のポイントを共通理解できるようにする。
- 投げ方やボールをもらう動きなどができるように教師が示範して見せる。
- ◇運動の場や用具の安全に配慮して活動している。

【関心・意欲・態度④】

3 学習のねらいを確認する。

ねらい① 簡単なルールで、ゲームを楽しもう。

<予想されるチームのめあて>

- ・シュートをたくさん打って勝つ。
- ・チームで協力してパスを回して勝つ。
- ・全員得点する

<予想される個人のめあて>

- ・□点入れる。
- ・パスをたくさんもらう
- ・シュートを打つ
- ・パスをつなげる。
- ・共通のルールや本時のルール、マナーについて確認する。

- チームに合っためあてを立て、また、チームのめあてに則した個人のめあても立てられているか確認する。

◇自分のチームに合っためあてを考えている。

【思考・判断③】

- 始めや終わりの挨拶・マナーを守るとはみんなが楽しくゲームを行う上で大切であることを助言する。

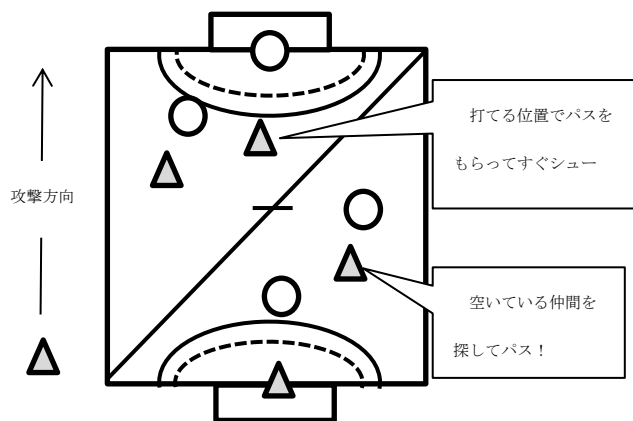
4 ゲームを行う。

【総当たりリーグ戦】

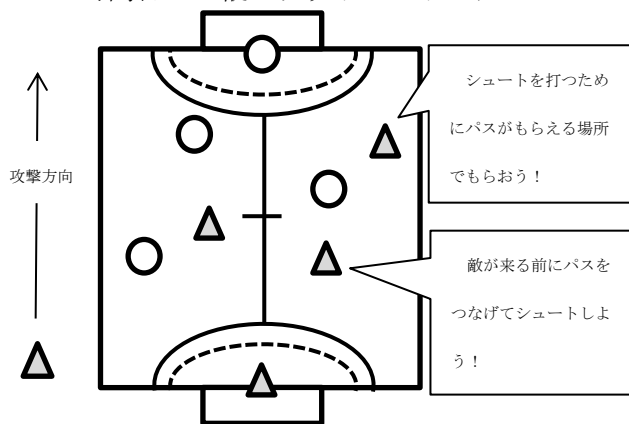
- ・1試合目をする。
- (前半4分 作戦タイム1分 後半4分)

- ルールやマナーを守っている児童を称賛する。
- チーム一丸となって互いに声をかけ合い試合に臨むチームを称賛する。
- 得点に有効な動きや良いプレーをしている児童を称賛する。
- 怖がらず、ボールを捕りにいけた児童を称賛する。
- なかなか得点することができないチームには、コートの外から、動き方について助言する。
- 動きがわからない児童やゲームへの参加が消極的な児童には、一緒に動き、パスのもらいやすい位置を具体的に指導する。
- 捕球を失敗してしまう児童にはボールに対して体の向きを正面にして受けることや、両手を使って捕るように声をかける。
- シュートを打てる位置でパスをもらったときは、すぐシュートする意識をもてるようにする。
- 好機を逃さないためには、早くゴール前まで攻めてシュートすることを意識させる。そのためには縦のパスが一番早いことを確認する。
- ドリブルではなく、パスが有効だった場面があった場合は、作戦タイムや試合の中で外から、児童やチ

1～2時間目 斜めグリットコートでゲーム



3～4時間目 縦グリットコートでゲーム



- ・ 作戦タイムをとる。(1分)

<予想される声かけ>

- ・ みんなが得点できたか
- ・ ○○さん、シュートが上手だね。
- ・ ○○さんへパスをまわそう。
- ・ ロングパスを使おう。
- ・ ジグザグパスをしよう。
- ・ もっとシュートを打とう。
- ・ みんなで声をかけ合おう。



- ・ 2試合目のゲームをする。
(前半4分 作戦タイム1分 後半4分)



- 5 チームごとに学習を振り返る。
 - ・ チームカードに学習の振り返りを記入する。
 - ・ 次回のパワーアップタイムの場を確認する。

- 6 学習のまとめをする。
 - ・ がんばっていた友達を紹介する。

ームに助言する。

- つまづいている子には、担任と一緒に動き、動き方を確認する。
- 担任からも声をかけて、好機を逃さずにすばやく攻撃できるようにする。
- 得点が入ったら、子どもと共に一緒に喜ぶ。
- 短い時間でチームの良い動きをチーム内で報告し合うように声かけをする。
- 短い時間内で話し合っているチームを称賛する。
- ルールが理解できていない子どもやチームには、2試合目が問題なくできるように再度説明する。

- 1試合目よりも積極性が出てきたり、動きが良くなってきたりしている子どもやチームを紹介し、称賛する。

- 試合の始めや終わりの挨拶を元気よくできているチームを称賛する。

◇ 運動の場や用具の安全に配慮して活動している。
【関心・意欲・態度④】

◇ みんなが楽しめるルールや場を考えている。
【思考・判断①】

◇ ハンドボールの基本的なボール操作やシュートができる。
【技能①】

◇ ボールの受けやすい位置に移動することができる。
【技能②】

◇ 敵がついていない仲間にパスをすることができる。
【技能③】

- それぞれの試合で対戦相手や自分のチームのことで、気付いたことをメモするように声をかける。

- グループでよかったことやアドバイスしたいことを積極的にチームの中で伝え合うように声をかける。

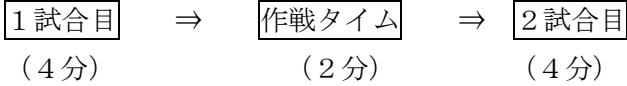
- お手本となる良い動きがあれば、紹介し、全体で共通理解させる。

	<p>・ルールについて、改善した方がよいところはないか確認する。</p> <p>7 整理運動をして、片付けをする。</p>	<p>○よい動きやよい声かけをしていたチームや子どもを全体の場で称賛し、みんなで認め合う態度を育てていく。</p> <p>◇みんなが楽しめるルールや場を考えている。</p> <p style="text-align: right;">【思考・判断①】</p> <p>○友達と協力して片付けを行うように促す。</p> <p>○用具を協力して片付けるように声をかける。</p>
<p>なか</p> <p>か</p> <p>②</p>	<p>1 学習に必要な道具の準備や場づくりをし、準備運動をする。</p> <p>2 パワーアップタイムに取り組む。</p> <p>① ジャンプでドン！！（全員で取り組む 2分）</p> <p>②</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>・パスパスシュート ・鳥かご</p> <p>・タッチダウン ・パニックキャッチャー</p> <p>・三角パス</p> </div> <p>※チームで前時に決めた場で取り組む。</p> <p>3 学習のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>ねらい② チームに合った作戦やルールを考えて、ゲームを楽しもう。</p> </div> <p>・めあてを確認する。</p> <p><予想されるチームのめあて></p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦を成功させる。 ・シュートにつながるパスを全員意識する。 ・パスが回せるように1人1人がボールをもらう動きを頑張る。 ・パス&ゴールでたくさん得点する。 ・全員が得点する ・全員で攻めて、全員で守る。 <p><予想される個人のめあて></p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手の前でボールをもらってシュートを打つ。 ・パスを出したら、空いているところに動く。 ・捕りやすいパスを出す。 ・フェイクを使い、相手をかかわす。 ・シュートチャンスを逃さない。 	<p>◇用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。</p> <p style="text-align: right;">【関心・意欲・態度③】</p> <p>○事前に分担して準備するように声をかける。</p> <p>◇用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。</p> <p style="text-align: right;">【関心・意欲・態度③】</p> <p>○手首や肩周りなどのストレッチを中心にするように声をかけて意識する。</p> <p>○それぞれの場でチームの課題を意識して、取り組むように声をかける。</p> <p>○ボールの捕球が上手にできるようになった子どもには、パスは受けてから、なるべく早くシュートもしくはパスをつなげるなど意識できるように声をかける。</p> <p>○チーム内でつまづいている子どもにアドバイスをしたり、練習方法を考えたりしているチームを称賛する。</p> <p>○ボールをもらう動きが上手ではない子どもは上手にできる児童に示範してもらい、共通理解をはかる。</p> <p>○チームに合っためあてを立て、また、チームのめあてに則した個人のめあても立てられているか確認する。</p> <p>○めあてがチームの実態と合っていないときは、メンバーの一人一人の良いところを再確認して、試合で勝ったり得点できたりするためのめあてを立てるようにする。</p> <p>○チームに則した個人のめあての例などを紹介して、個人のめあてを立てやすくする。</p> <p>○そのめあてを立てたことで、試合に勝てる自信が少しでも出るか問うことで、自分たちに合っためあてがもっているか確認する。</p> <p>◇自分のチームに合っためあてを考えている。</p> <p style="text-align: right;">【思考・判断③】</p>

- ・パスカットを積極的にねらいに行く。
- ・対抗戦で戦うチームを確認する。
- ・同じチーム同士で2試合することを確認する。

4 ゲームを行う。

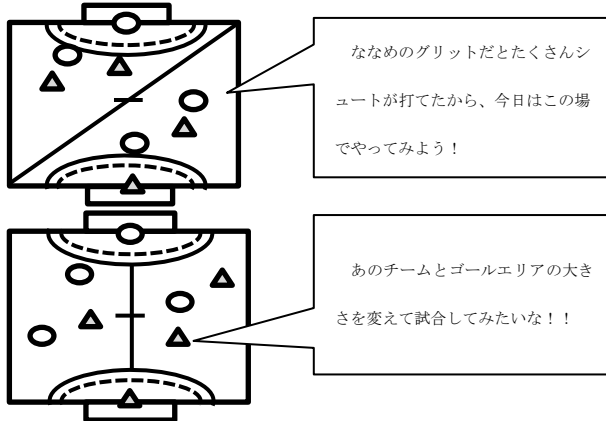
【対抗戦】



① 1 試合目のゲームをする。

(前半 4分 作戦タイム 2分 後半 4分)

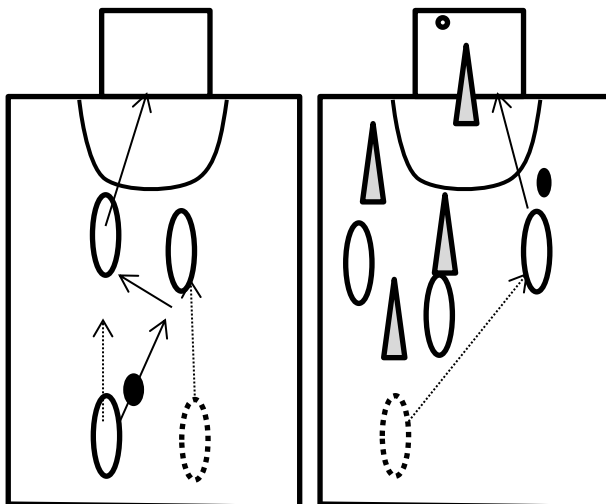
※選択したルールと場で対抗戦



- ・作戦タイムをとる。(2分)

予想される作戦

- ジグザグパス作戦
- 壁パス作戦
- ロングパス作戦
- 速攻作戦
- スイッチ作戦
- 回り込み作戦
- サイド攻撃作戦



ジグザグパス作戦

スイッチ作戦

○負けが多かったチームには、勝てそうなチーム、ルール、場を相談して決めるように助言する。

○ルールやマナーを守っている子どもを称賛する。

○得点に有効な動きや良いプレーをしている児童を称賛する。

○なかなか得点することができないチームには、コートの外から、動き方について助言する。

○雰囲気良くないチームには、互いに声をかけ合うように助言する。

○子どもと一緒に動き、動き方を意識できるようにする。

○空いているスペースや、好機のタイミングがあるときは、そこから攻めるように大きな声と指で示す。

○良いもらう動きをしている子の名前を呼んで、ボールを保持している子に気付かせる。

○ゲームの中の動き方を話し合う作戦タイムを有効に使うように声をかける。

○ねらい①で試合の経験をいかし、得点できる作戦を選択できるように助言する。

○お互いにイメージする動きがわからない時は、作戦板を使って動き方を確認するように促す。

○勝てないチームには、シュートまで行けた攻撃を振り返り、似た動きをもう1度してみることを助言する。

○なかなか勝てないチームには、勝てそうなルールに変更して2試合目をするように助言する。

○攻撃の形が固まってきたチームには、良い攻撃を基にして新たな攻撃方法を考えさせる。

○作戦タイムで確認した作戦や動き方を積極的にしているチームを称賛する。

◇ハンドボールの学習に進んで取り組もうとしている。 【関心・意欲・態度①】

◇ルールを理解し、自分のチームに合った作戦を考えている。 【思考・判断②】

◇ハンドボールの基本的なボール操作やシュートができる。 【技能①】

◇ボールの受けやすい位置に移動することができる。 【技能②】

	<p>② 2 試合目のゲームをする</p> <p>5 学習を振りかえる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ チームカードに学習の振り返りを記入する。 ・ 次回のパワーアップタイムの場を確認する。 <p>6 学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ がんばっていた友達を紹介する。 ・ 勝てたり、シュートがたくさんできるようになったりした作戦やルールを紹介し、共有する。 <p>7 整理運動をして、片付けをする。</p>	<p>○よかったところやうまくいかなかったところに目を向けて振り返りができるように声をかける。</p> <p>○チームの中で良かったことやアドバイスしたいことを積極的に伝え合うように声をかける。</p> <p>○今日の試合の振り返りを生かして、次回のパワーアップタイムの練習の場を選ぶように意識させる。</p> <p>○シュートがたくさんできるようになったり、勝てるようになったりしたルールや場の例を紹介し、次時の対戦に向けて参考にする。</p> <p>○友達と協力して片付けを行うように促す。</p> <p>◇用具の準備や片付けで、分担された役割を果たそうとしている。 【関心・意欲・態度③】</p>
ま と め	<p>1 学習のまとめをする。</p> <p>○ルールやマナーを守り、友達と協力しながら進んでゲームの楽しむことができたか。</p> <p>○自分のチームに合ったルールや作戦を考えることができたか。</p> <p>○パス・シュートなどの技能やボールをもらう動きを身に付けて、ゲームを行うことができたか。</p>	