

平成23年度 千葉市教育研究会体育部会

10月授業研究会

学習指導案



単元名 球技 (ハンドボール)

日時 平成23年10月18日 (火)

授業展開 14:00~14:50 (グラウンド)

研究協議 15:10~16:30 (体育館)

授業者 打瀬中学校 教諭 高橋 康德

平成23年度 千葉市教育研究会中学体育部会 研究計画

《統一主題》

自ら学び心豊かに生きる力を身につけた児童生徒の育成

《中学体育部会の主題》

1 研究主題

たくましく生きる体と心を育むための保健体育指導のあり方
～学ぶ力を高める学習指導の工夫～

2 主題設定の理由

現代社会において子どもたちの間では、活発に運動するものとそうでないものとの二極化が進んでいる。この二極化は、単に運動が「できる」「できない」とか、体力が「ある」「ない」等の問題にとどまらず、身体活動による自己や他者との関係、仲間や物への関わり方など心の問題をも含んだ身体活動全般のあり方として浮かび上がってきている。

このような状況の中で、新しい学習指導要領に向けての教育課程の移行が行われている。改正の概要の中では、「道徳教育や体育などの充実により、豊かな心や健やかな体を育成すること」があげられており、保健体育のあり方を今一度考えることが必要ではないかと思われる。具体的な内容については、大きな変更点はないが「生きる力」を育んで行くうえで、「健やかな体の基礎となる身体能力と知識を定着させ、運動を豊かに実践していく視点から、発育発達段階に応じた指導内容の明確化・体系化」「多くの領域の学習体験をさせよう」うえで、自らに適した運動を選択できるようにするため、第一学年及び第二学年を通じて選択であった。『武道』と『ダンス』を含めて、全ての運動領域を必修化」という基本的な方向を示している。

そこで、指導者においては今までの取り組みを踏まえ、基本的な指導方法をしっかりとおさえ、子どもにおいては「自ら学ぶ力」を高めることが、重要であると考えます。

また、昨今では子どもの学力の低下や体力の低下が問題視されているが、実際に子どもの体力の低下を身近な問題として取り組んでいる場面はそれほど多くないように思える。しかし、我々保健体育科教師にとっては、体力及び運動能力の低下は危機感をもって取り組まなければいけない問題である。体力及び運動能力の低下は学校体育だけに原因があるわけではない。また、学校体育だけで解決できるものでもない。しかし、学校体育において解決しなくてはならない重要課題であることも事実である。たくましい体と心の育成を図ることができるのは保健体育の授業であり、教師であると考えます。

昨今、団塊の世代である諸先輩が退任される中、新規採用者が増えてきている。よって、若手教員には、中堅やベテラン教員が学校体育の正しいとらえ方や理論・指導法にいたるまで、教え導き育成していくことが必要不可欠ではないかと考える。

上記のことを踏まえ、教育課題の解決を保健体育の学習を通して図ることで、主題の解明につながると考える。

3 研究目標

- (1) 保健体育で育てるべき「生きる力」について明らかにし、「生きる力」を追求することのできる授業を想像する。
- (2) 豊かな心と健やかな体を育む保健体育学習の指導方法を明らかにする
- (3) 基礎的な知識・技能を身につけさせ、自ら学び自ら考えるなどを育成する保健体育学習を具体化する。

新学習指導要領では、1・2年の内容を必須とした理由として、生涯にわたってスポーツに親しむ態度を育てるため、多くの種目を経験させたい。3年では、自分で選ぶことの大切さ、MYスポーツを見つけさせることをあげている。

(新学習指導要領 解説より抜粋)

E 球技 【第1学年及び第2学年】

(1) 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、基本的な技能や仲間と連携した動きでゲームが展開できるようにする。

ア ゴール型では、ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防を展開すること

「ボール操作」と「空間に走り込むなどの動き」(ボールを持たない時の動き)

「ボール操作」は、パス、シュート、ドリブルを含むボールキープの3つ。

「空間に走り込むなどの動き」(ボールを持たない時の動き)とは、ボールをもらう動きや相手のマークや空いている場所のカバーが該当する。

(例示)

- ・ボールとゴールが同時に見える場所に立つこと。
- ・パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動くこと。
- ・ボールを持っている相手をマークすること。

(1) 授業づくりの経緯

9月より西部第1ブロック8校の協力のもと、4回の検討会を重ね授業づくりを進めてきた。検討会の内容は以下のとおりである。

- ① 1年次に引き続き、ハンドボールの単元は、2年目となる。2年目として実施する意図はなにか。
- ② 昨年度の実態を踏まえ、今年度はどこまでの内容を狙うか。
- ③ 1年次の団子状態になるゲームの状況を改善するための方法はなにか。
- ④ ボールを持っていない人の動きに指導の焦点を当て、指導法を工夫したい。
- ⑤ 個人技能をベースにして、チーム技能(チーム力)をあげハンドボールのゲームのレベルをあげるためにはどのような手立てがあるかを考える。

以上のような内容を中心として話し合い、ブロック委員の先生方から、それぞれの経験や知識を寄せ集め、授業づくりを進めてきた。そして、以下のようにとらえ授業で検証したい。

- ①昨年に引き続きハンドボールを行うことでゲームの質を高めることが狙えるであろう。
- ②ボールを持っていない人の動きに着目し、学習に取り組みせればゲームで団子状態になってしまう動きの質を改善し、よりレベルの高い内容を身につけさせられるであろう。
- ③④場の設定やルール等の工夫を積極的に導入して学習を進めれば、ボールを持っていない人の動きを改善できるであろう。
- ⑤パスの種類を増やすことで個人技能に加え、チーム技能(チーム力)も高めることができるであろう。また、練習において攻撃の人数をあえて増やすことで成功体験を増やし、ゲームで技能を発揮できるようになるであろう。

(2) 部会の考え方

指導

教師からの指導を中心に
身につけさせる

- ① 体力
- ② 基礎・基本
- ③ 技能

- ④ (球技において)
「戦術」
自分たちがチームとしてどう動くか
「戦略」
相手の良さをどう封じ込めるか

今回の單元では、「戦術」に視点を
当てて「作戦」という言葉を使ながら
学習を進めていきたい。

支援

教師からの手立て・仕掛けにより
身につけさせる。

- ① 興味・関心
- ② 思考・判断
- ③ 知識・理解
- ④ 課題解決学習
…チームの作戦に応じた
グリッドコートの選択
- ⑤ コミュニケーション能力
…練習やゲームの中での
声かけ

仮説

教師が、基礎・基本の指導はもちろんのこと、チームとしての「作戦」(戦術)においても効果的な提示や仕掛けを適切に行えば、生徒の課題解決学習が深まりコミュニケーション能力が高まるであろう。

第2学年E・F組 保健体育科学習指導案

平成23年度10月18日第5時限

活動場所：グラウンド

第2学年男子E・F組

(E組17名・F組17名計34名)

指導者 高橋 康徳

1【単元名】 球技「ハンドボール」

2【単元について】

(1) 一般的特性

近代ハンドボール競技の源は、ドイツとデンマークに見ることができる。ドイツでは、1919年カール・シュランツが11人制ハンドボールを考案し、ドイツ全土に普及していった。一方、デンマークではドイツより早く1887年ごろエルンストによりボールゲームが考え出された。その後、ドイツの11人制ハンドボールの利点も取り入れ冬季室内用ゲームとして改良されたのが、現在の7人制起源である。

ハンドボールは、3S (SPEED SKILL SCIENCE) に富む一方で、ダイナミックな動きと高度な判断力を駆使したスポーツである。体の中で最も起用とされる手から繰り出す多彩なボールコントロールは、妙技といってもいい。また、人間の基本的な動き(走・跳・投)を基盤とした体の“器”に、戦術や技術を“盛る”ので、観客者を飽きさせることがない。

このようなハンドボールは、走りのハンドボールといわれているように、運動量が十分にあり、また、体を使って自由自在にパスし、ジャンプしてシュートするという幅広い運動動作の向上が可能なスポーツである。したがって、明日をになう子供たちの健康な心身を培う最適のスポーツといえよう。

(2) 生徒からみた特性

ハンドボールはサッカーやバスケットボールと比べ、あまり馴染みのない球技ではあるが、小学校での経験が少なく、技能の差がない。そのため、ボールの大きさや比較的簡単なルールで行える種目であるため、技能段階に応じてプレーすることで、生徒が楽しいと感じたり、達成感を味わうことができる。

また攻防の切り替えが絶えず続き、かなりの運動量を確保することができるので、運動した充実感を十分に味わえるスポーツとも言える。さらに、グループで行う集団スポーツであるため、練習段階から協力し合うことの大切さやチームで作戦をたてるなど球技特有の楽しみを味わうことができる。

(3) 生徒の実態

昨年度、ハンドボールの授業を行い、技能的にもシュートもよく決まり、運動量も確保できた。

事前のアンケートの結果、昨年度のハンドボールの授業を振り返って、アンケートを行った。その結果、34名全員が「ハンドボールの授業は楽しかった」と答えた。その理由として「初めて行うスポーツで、みんなが協力して取り組めた。」「ボールを持った時にシュートを決めることができた。」「パスをつないでシュートを打てたのが、チームで戦っている感じが楽しかった。」「シュートが決まりやすく楽しい。」「自分ができないことができるようになったから楽しかった。」など、前向きな回答が多かった。このことからどの生徒も、達成感や楽しさを味わうことができたと考えられる。

しかし、実際のゲームを振り返ってみると、ボールを受ける側の動きが上手いかず、団子状態になる場面も多くみられた。今年度、ハンドボールでチームが勝つためにどんなプレーが必要かという質問(複数回答)では、「チームワーク」が31名、「戦術・作戦」と答えた生徒が17名、「ボールを持っていない人が動く」と答えた生徒が17名だった。

この結果から、勝つために必要なことはチームワーク、作戦・戦術、ボールを持っていない人の動きが大切と考えている生徒が多いことがわかった。今年度はスポーツテストの全項目で全国平均を上回っている実態を踏まえて、基本技能の習得とボールをもらう側の動きを身に付けさせることによって、さらに質の高いゲームが展開できるようにしたい。チームワークは生徒と生徒の関わり

と捉え、作戦・戦術、ボールを持っていない人の動きを技能として捉えることで、「技能」、生徒同士の関わりを深くする「コミュニケーション能力」の双方を味わえる学習の場にしたい。

(4) 指導観

昨年度のハンドボールの学習では、どの生徒も意欲的に授業に取り組んでいた。しかし個人技能を中心とした動きが多く、ゲームが団子状態になることも多かった。それを踏まえて、今年度はボールを持っていない人の効果的な動き方を身につけさせたい。そのために、パスの種類を増やすことで、試合中にボールをつなぐ意識を持たせる。次に動き方の感覚を身につけることができるように、数的優位の状況を意図的につくる。さらに、コート工夫や教具工夫し、ミニゲームの中で、ボールを持っていない時の効果的な動きを身に付けられるようにしたい。

事前のアンケートから「戦術・作戦=チームワーク」、「みんなで協力して動けば試合に勝てる。」と考えている生徒も多くいる。このことから、ボールを持っていない人の動き方、戦術・作戦の力を身につけ、チームで協力する喜びを味わえようにしたい。またボールを持っていない時に効果的に動くことで、ゲームに参加している、関わっているといた達成感が味わえる場にしていきたい。

3 学習のねらいと道すじ

(1) 単元目標

- 〈関心・意欲・態度〉・ハンドボールの特性に興味をもち、仲間と協力して進んで学習しようとする。
- 〈思考・判断〉 ・ボールを持っていない時の効果的な動きをしようとしている。
- 〈技能〉 ・ボールを持っていない時の効果的な動きを身につけ、ゲームに生かすことができる。チームで作戦を立て、自分たちの作戦にあったコートを選び、ゲームを楽しむことができる。
- 〈知識・理解〉 ・ハンドボールのルールや審判の方法を理解する。

(2) 学習の道すじ (学習過程)

- ねらい①・・・個人技能やボールを持っていない時の効果的な動きを身につけ、ゲームに生かす。
グリットコートでの簡易ゲームを楽しむことができる。
- ねらい②・・・ねらい①で身につけた技能を生かして、チームで作戦を立て、自分達の作戦にあったコートを選びゲームを楽しむことができる。

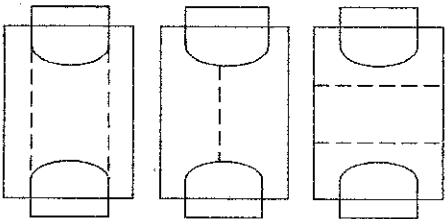
4 時間配分

過程 分時	はじめ 1	なか						まとめ	
		2	3	4	5	6 (本時)	7	8	9
10分	オリエンテーション	準備運動・めあての確認						リーグ戦	学習の まとめ
20分		ねらい①			ねらい②				
30分									
40分									
50分									
		整理運動・評価・反省							

5 評価規準

観点	十分満足できる状況 (A)	おおむね満足できる状況 (B)
関心・意欲・態度	<ul style="list-style-type: none"> ・ハンドボールの特性と学習の仕方を確実に理解し、昨年の学習をもとに、意欲的に取り組んでいる。 ・練習場所の安全を確かめたりするなど自他の安全に注意をはらい、他の模範となるような安全な行動に努めている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・話をよく聞き、ハンドボールの特性と学習の仕方を理解して取り組んでいる。 ・ルールを守り、勝敗に対して公正な態度である。
思考・判断	<ul style="list-style-type: none"> ・自チームのもつ適切な課題を発見し、それを解決するための練習の仕方をお互い工夫し、具体的な目標を立てている。 ・昨年度の学習をもとに、自己の課題を明確にし、新たな課題を発見し、その課題の解決にむけて創意工夫しながら、積極的に取り組んでいる。 ・練習や試合の結果から、自己やチームの新たな課題を発見し、チームの特徴に応じた作戦を立てている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自チームのもつ適切な課題を発見し練習の目標を立てている。 ・昨年度の学習をもとに、自己の課題を把握し、新たな課題を発見し、その課題にむけて取り組んでいる。 ・練習や試合の結果から新たな課題を発見し、これからの練習の計画や作戦を立てている。
技能	<ul style="list-style-type: none"> ・自チームの特徴を生かした作戦を立て、相手に対応して試合を行っている。 ・ボールを持っていない時に得点できる場所、パスを受けれる場所に走りこむことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・練習した技能を試合に生かす。 ・自分達の技能に応じた作戦を立てて、試合を行っている。
知識・理解	<ul style="list-style-type: none"> ・競技の運営の仕方やルール、審判の方法を理解してゲームをしたり審判をすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・試合の仕方やルールを理解して試合をしている。

6 授業の展開及び指導・評価計画

過程	学習活動と内容	指導・支援・評価 (◆)	用具資料
はじめ	(オリエンテーション) ・運動の特性とルールを理解する。(知) ・授業の流れや約束を理解する。 ・学習のねらいを把握する。 ・学習カードの記入方法を理解する。 ・今もっている力で試しのゲームをする。 (技)	◆ハンドボールの特性に興味を持ち、学習の仕方を理解して取り組むことができたか。(関)	
なか	<div data-bbox="247 696 1375 831" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ねらい① 個人技能やボールを持っていない時の効果的な動きを身につけ、グリットコートでの簡易ゲームを楽しむことができる。 </div> 1. 基本的な技能を習得する。 (1) 動きの技能を身につける。 ①技能のポイントを知る。 ②動きの中で技能を身につける。 ③2メンの動き ④2対1 (ドリブルなし・ありの攻防) (2) ボールを持っていない人の動きの技能を身につける。 ①3メンの動き ②3対2 (ドリブルなし・ありの攻防) (3) ボールを持っていない時の効果的な動きを生かしてグリットコートでゲームをする。 ルール ・時間は前後半で5分 ・5対5～6対6で行う。 ・グリット内の移動は得点された時のみ認める。 ・得点されたらすぐにスローインをしてゲームを開始する。 2ゾーングリット 縦グリット 横グリット <div data-bbox="247 1771 694 1989" style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールをもっていない人がボールをもらえるスペースに走りこむことが効果的な動きということを理解させる。 ・基本的技能のポイントを理解させる。 ・つまづいている生徒には個別指導をする。 ・ボールを持っていない時の効果的な動きを意識させ試合に取り組みさせる。 ・ゲームの中で、効果的な動きができるように、チームで協力させる。 ◆基本的技能のポイントを理解し、身につけることができたか。(技) ◆グリットコートの特性を理解してゲームを楽しむことができたか。(思) ◆ボールを持っていない時に効果的な動きをしてパスを受けたり、シュートすることができたか。(技) ・ゲームのルールを説明する。 ・グリットコートの説明をする。 <div data-bbox="778 1659 1380 1973" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・2ゾーングリット 両サイドに制限がありサイド攻撃に有利。 ・縦グリット ポジションの役割が明確になる。 縦パスが有効。 ・横グリット 攻め守りの役割分担が明確になる。 短いパスが有効。 </div>	

ねらい②

ねらい①で身につけた技能を生かして、チームで作戦を立て、自分達の作戦にあったコートを選びゲームを楽しむことができる。

第6時
|
第7時

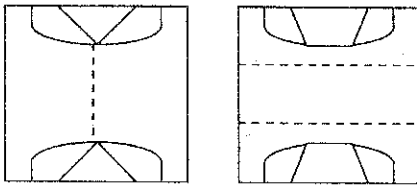
1. チーム練習

2. ゲームをする。

ルール

- ・縦グリットはV字型ゴール、横グリットは台形型ゴールを使用する。
- ・各チームで作戦を立て、コートの種類を選びゲームをする。
- ・時間は前後半で5分。
- ・5対5～6対6で行う。
- ・グリット内の移動は得点をされた時のみ認める。
- ・得点されたらすぐにスローインをしてゲームを開始する。

V字ゴール縦グリット 台形ゴール・横グリット



・活動場所の準備を自主的に行わせる。

・個人・チームの課題を明確にさせる。

・各チームの特徴にあったコートを選ぶようにチームで協力して取り組ませる。

・個人技能や効果的な動きをゲームで生かせるように取り組ませる。

・グリットコートの特性を理解し効果的な動きができるように取り組ませる。

◆V字型ゴール・縦グリットではサイドに走りこみシュートを打つことができたか。【思・技】

◆台形型ゴール・横グリットでは、サイドと中央どちらかにチャンスがあるかを判断してシュートを打つことができたか。【思・技】

第8時
|
第9時

1. リーグ戦

- ・ゲームをする上で、必要な役割を考え分担して行う。
- ・チームで作戦を立てる。
- ・コートはオープンコート（グリットなし）、正式なルールで行い審判もつける。

2. 学習のまとめを行う。

- ①単元を通しての活動を自己評価する。
- ②技能の身につけ方やゲームの作戦の立て方など学習の学び方をまとめる。ボールを持っていない時に、効果的な動きを身につけるための学習方法をまとめる。

◆ルールを守り、勝敗に対して公正な態度で取り組めたか。(関)

7 本時の学習と指導 (6/9)

(1) 目標

- 〈思考・判断〉・チームの作戦にあったコートを選び、作戦を意識してゲームを楽しむことができる。
 〈技能〉 ・V字型・台形型ゴールで得点するために効果的な動きをしてシュートすることができる。

(2) 展開

過程	時間	学習活動	指導上の留意点 (指導・評価◆)	用具資料
はじめ	8分	1. 集合、挨拶、準備運動 ・健康観察 2. 課題の確認 ・学習の目標と流れを確認する。 ・チームで課題の確認をする。	・素早く集合させ、元気よく挨拶させる。 ・生徒の個々の健康状態を観察し、欠席者、見学の掌握をする。 ・本時の学習の目標と流れを確認させる。 ・リーダーを中心に行わせる。	学習カード
なか	32分	3. チーム練習 ・パスの練習 ・2対1 ・3対2 4. ゲームをする。 ・縦グリットはV字型ゴール、横グリットは台形型ゴールを使用する。 ・時間5分 作戦タイム (2分 試合前) ・5対5～6対6で行う。(GKも攻めに参加できる。) ・グリット内の移動は得点を許した時のみ認める。 ・得点されたらすぐにスローインする。 V字ゴール縦グリット 台形ゴール・横グリット 	チームで作戦を立て、自分達の作戦にあったコートを選びゲームを楽しむことができる。 ・ボールを持っていない時の効果的な動きを意識して練習させる。 ・今までに身につけた技能を使いゲームを行わせる。 ・ゲームのルールやコートの確認をする。 ◆作戦タイムでは積極的に意見を出し合っているか。(関)(思) ◆V字型ゴールではサイドに走りこみシュートを打つことができたか。【思・技】 ◆台形型ゴールでは、サイドと中央どちらかにチャンスがあるかを判断して効果的に動くことができたか。【思・技】 V字型ゴール・縦グリットコート 縦パスが得意でスペースに速くりこむことが得意なチーム、縦に速いチームに有効。 台形型ゴール・横グリットコート ショートパスをつなげて、幅広い攻めが得意なチーム、横に速いチームの有効。	得点板 作戦板
まとめ	10分	5. チームごとに整理運動、片づけ 6. 学習のまとめ 7. 次時の課題の確認 8. 挨拶・片づけ	・チームでまとまり整理運動を行い。協力して片づけをする。 ◆本時のまとめと評価を行わせる。(思) ・次時の課題を確認する。	学習カード

8. 評価

- ①チームの作戦にあったコートを選び、作戦を意識してゲームを楽しむことができたか。(思考・判断)
 ②V字型・台形型ゴールで得点するために効果的な動きをしてシュートすることができる。(技能)

ハンドボール学習記録票

あなたの目標

____ 班

____ 年 ____ 組 ____ 番

氏名

月日	本時の課題 ※何をどのようにしてできるようにしたのか?		授業の反省・感想 ※課題が達成できたか、何ができ、 何ができなかったのか、それはなぜか?	声かけ		授業の評価					
	個人として	チームとして		した	された	意欲	思考	技能	知識	総合	
① /	・オリエンテーション ・パスとパスキャッチ(キャッチボール) でボールに慣れよう			A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	%
② /				A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	%
③ /				A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	%
④ /				A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	%
⑤ /				A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	%
⑥ /				A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	%
⑦ /				A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	%
⑧ /				A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	%
⑨ /				A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	A B C	%

●本時の課題・授業の反省・感想●

○何をどうしたいのか、何がどうなのか具体的に記入する。

●声かけ●

○練習やゲーム中に仲間にアドバイスができたか。アドバイスしてもらったか。

●授業評価●

○関心・意欲・態度…課題を達成できるように、友達と協力して積極的に活動することができたか。

○思考・判断…自分に適した課題が持てたか。練習方法を工夫できたか。資料を活用できたか。

○技能…本時の課題が達成できたか。

○知識…授業のねらいや、課題を達成するための方法を理解できたか。

○総合…授業の満足度はどうであったか。

ハンドボール

チームワーク

班

月 日 () 校時

本時のチームの課題

Blank area for writing the team's task for this lesson.

練習のポイント

Diagram of a handball court with a semi-circle at the top and a rectangle at the bottom, used for practice points.

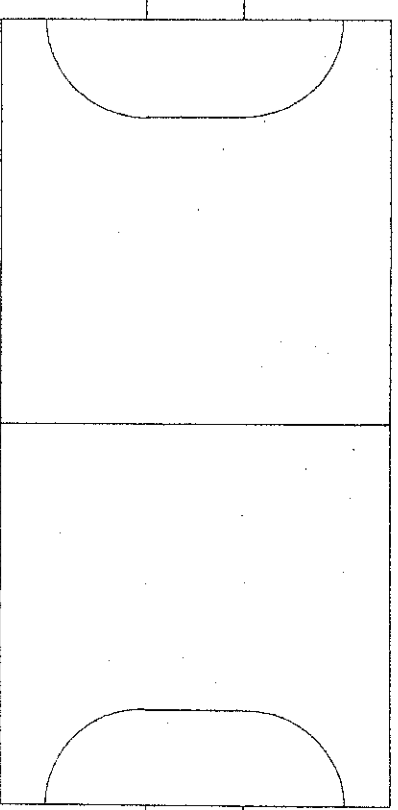
本時の反省・感想

Large dashed box for reflection and feelings during the lesson.

本時のゲームの特別ルール

Wavy border area for special rules of the game.

ゲームの秘密作戦 (ポジシヨン等)



<作戦>

ゲームの結果

自分のチーム得点	対	班	相手のチーム得点
()	対	班	()
()	対	班	()
()	対	班	()

<通算成績>

勝券 _____ 敗 _____ 引分け _____

今日のヒート

今日の影のヒート

<理由>

<理由>

Wavy border area for heat and shadow heat with reasons.