|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ３・４年 | | | ゲーム　「ハンドボール」単元指導計画（案） | | | | | | | | 運動場 |
| 単元目標 | 知識及び技能 | | | | 基本的なボール操作とボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。 | | | | | | |
| 思考力、判断力、表現力等 | | | | 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んだりすることができるようにする。  考えたことを友達に伝えることができるようにする。 | | | | | | |
| 学びに向かう力、人間性等 | | | | 運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたりすることができるようにする。  場や用具の安全に気をつけたりしようとしている。 | | | | | | |
|  | 時間 | １ | | ２ | | ３ | ４ | ５ | ６ | ７ | |
| 学習の流れ | ０  ５  ２０  ４５ |  | | １．整列・あいさつ　　２．準備運動  基礎感覚運動ボール投げ（一人・ペア・円パス））ケンケンパ、パスキャッチ、シュートチャレンジ、パス＆ランゴール　３．めあての確認 | | | | | | | |
| 【めあて】  ハンドボールの学習の流れを確認しよう。 | | 【めあて】  パスの投げ方、捕り方を知り、パスを回してみよう。 | | 【めあて】  すきまを狙ってゴールを目指そう | 【めあて】  ハンドボールのルールを知り、高めあおう。 | | 【めあて】  作戦を選んで、勝利を目指して競い合おう。 | 【めあて】  ハンドボール大会に取り組もう。 | |
| **４ オリエンテーション**  ・学習の進め方  ・１時間の流れ  ・場づくり　・約束  ・チーム分け（４～５名）  　ビブス、タグ着用  ・片付けについて  〈運動の特性〉○手でボールをコントロールしてチームでボールを運び、シュートチャンスをつくり、隙間をねらってゴールにボールを投げこむことが面白い運動  **５　基礎感覚運動**  ・ボール慣れ  ・パスキャッチ  ・シュートチャレンジ  ・パス＆ランゴール  **６　易しいハンドボールにチャレンジしてみよう**  場を確認しながら、チャレンジしみてよう。 | | ４．活動①  　ボールを使って色々な動きにチャレンジし、ボールに慣れることができるようにする。  ・ボール運びゲーム  　チームで円になり名前を呼びながらパスを回していく。（発展：右に回りながら・動きながら） | | ４．活動①  　パスをつないでシュートにチャレンジし、シュートの楽しさを味わうことができるようにする。  ※守りはなし。 | ４．活動①  空いているスペースに走ることが得点につながることに気づかせ、ボールを持たない時にどう動いたらボールがもらえそうか、視点を与え考えさせる。  〈基本のルール〉○４～５名　○オフェンスはキーパーも攻撃参加可能　○ボールを持って歩けるのは３歩まで　○４歩以上でも相手ボールにはならないが審判が注意　○押したりつかんだりできない　○相手のボールをはたくのはダメ　○ゴールラインより中には入れない | | ．活動①  作戦例から選んで、話し合うことができるようにする。 | ４．活動①  どのような作戦で攻めるのかを話し合い、チャレンジさせる。 | |
| ５．きらりタイム…友だちやチームの動き等から、うまくできるコツや友だちの良い点等を全体で確認する。 | | | | | | | |
| ６．活動②  　パスを使ってミニゲームができるようにする。  ・パスゲーム  ・パスランゲーム  ※守りはおかずにまずは投げたりキャッチしたりを楽しみながら取り組めるようにする。 | | ６．活動②  守りを数人おいて、ハンドボールにチャレンジさせ、守りがいることでの違いを感じることができるようにする。 | ６．活動②  お楽しみハンドボール  　ルールを覚えたり、苦手な子でも楽しめることを目的に、お楽しみハンドボールを楽しむことができるようにする。  　・兄弟チームが相手。  　・得点はつけない  　・守りの人数を少なくする。  お楽しみハンドボールの後には、個人やチームのよかったところを兄弟チームにアドバイスしてもらったり、チーム内で話し合ったりして考える。 | | ６．活動②  　作戦を選び、スペシャルアタックチャンス（得点２倍）で得点がとれるように、【話し合うことができるようにする。  ※規則（ルール）の工夫についても考えながらチャレンジできるようにする。 | ６．活動②  　チームタイムの中でどのような作戦で攻めるのかを話し合い、チャレンジさせる。  ※スペシャルアタックチャンスの活用＝得点２倍  単元の学習を振り返って、**※運動の楽しさや喜びを味わうために取り組んだことを伝え合うようにする**。 | |
| ☆ふり返り（できるようになったこと、むずかしかったこと、楽しかったこと、友だちの良い所、次がんばりたいこと等。必要に応じて**実技と結びつけて発表させる**） | | | | | | | | | |
| 評価規準 | 知・技 |  | | ○ | |  | ○ |  | ○ | 総括的評価 | |
| 思判表 |  | |  | |  | ○ | ○ |  |
| 主体的 | 〇 | |  | | ○ |  |  | ○ |

　作成：体育科指導ＣＯ金城