|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ５・６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 | | | | ハンドボールの楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たない時の動きによって、簡易化された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 | | | | ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者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 | | | | 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取り組みを認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができるようにする。 | | | | | | |
|  | 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】  パスを回して、シュートにチャレンジ | | 【めあて】  相手にゴールさせないように守ろう。 | 【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 | | ４.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。  【守り方の確認】  　ゾーンディフェンス  　マンツーマン | 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。  ※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。  **※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