

第5学年「ハンドボール」の実践を通して

日野町立根雨小学校 稲田 修士

1 はじめに

(1) 運動の持つ特性

- ハンドボールは手でボールを扱い、パスやドリブル、シュートなどの技能を生かして得点を競う運動である。手頃な大きさのボールを扱い、ドリブルやパスで守備の隊形を崩して得点をあげ、勝敗を競うところに楽しさがある。
- ハンドボールは2つのチームが攻守入り交じり、得点を競い合う運動である。攻守の切り替えが早く、豊富な運動量を確保することができる。

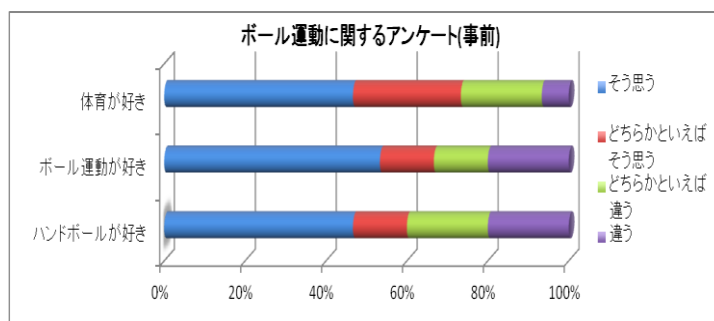
(2) 児童の実態

本校の5年生は、体育の学習に意欲的に取り組むことができる児童が多く、個人的なスキルの向上はもちろんのこと、友だち同士でアドバイスをしながら、運動に積極的に取り組むことができる。

しかし、事前のアンケートの結果では、「体育の授業が好き」という質問に対して、「どちらかといえば違う」「違う」と答えた児童が3割あった。

また、「ボール運動が好き」という質問では、否定的な回答の割合が4割近くあった。その理由として、「ボールが顔にあたったことがあり、ボール運動は怖い。」「自分のところにボールがまわってこない。」「うまくボールをコントロールすることができない。」と、回答する児童があった。ボールに対する恐怖心があり、ボール運動への苦手意識を持つ児童や、ボール運動は難しいと敬遠してしまっている児童がいることがわかった。

さらに、ハンドボールというスポーツに馴染みが薄く、サッカーなどに比べて興味がわからないという回答もあり、「ハンドボールが好き」という質問には、4割の児童が否定的な回答を出す結果となった。



(3) 指導にあたって

ボール運動が好きでない理由には、ボールに対する恐怖心と、ボールをうまくコントロールできないことに対する抵抗感があった。そこで、ボールに対する恐怖心を和らげるために、教具の工夫を考えた。また、ボールを受ける際に、ボール保持者と自分との間に守備者がいない場所に動き、フリーな状況で確実に受け取る技能の向上と、思ったところに投げる技能の向上を図り、全員がパスをまわして攻撃することの楽しさを味わうことができるようにしたいと考えた。

まず、教具の工夫により、ボールが顔にあたるという恐怖感を取り除くことができるようにしたい。

また、パスをまわす技能の向上を図る活動では、段階的に実戦的な活動を取り入れることで、ボール運動が苦手な児童の抵抗感を取り除き、積極的に運動に参加できるようにしていきたい。

そして、ボールを受ける際には、ゲームの工夫などにより、パスで守備の隊形を崩すなど、得点をあげる楽しさが味わえるようにしていきたい。

授業後の評価では、ふり返りボードなどを活用して、次の時間の課題につながるようにしたい。

2 実践について

(1) 単元目標

関心・意欲・態度	運動に進んで取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。
思考・判断	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。
運動の技能	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、攻防をすることができる。

(2) 単元の計画 (全9時間)

	1時	2時 ~ 8時	9時
主な学習活動	<ul style="list-style-type: none"> ・ 目標設定 ・ オリエンテーション ・ ためのゲーム 	<p>【活動1】</p> <p>○課題をより確かなものにし、いろいろな練習方法を知り、基礎的な技能を身につける。(わかる・できる)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ボールに慣れる (ボールコントロール) ・ スクエアパスゲーム ・ シュートゲーム ・ 3対1ゲーム ・ パス&シュート 	ウインターカップ2014
		<p>【活動2】</p> <p>○チームにあった作戦、相手を考えた作戦を考え、ゲームに活かす。(活かす・挑戦する)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ スペースパス ・ 関所パスゲーム ・ 4対4 (ラッキーゾーンコート) ・ 4対2パスゲーム ・ 攻撃バリエーション開発ゲーム <p style="text-align: center;">主ゲーム</p>	

3 成果と課題

まず、児童のボール運動に対する恐怖感を取り除くために、教具の工夫として、カラーコーンとコーンバーを使い、児童の腰よりも低い位置にゴールバーがくるようにゴールを設定した。そうすることで、シュートは児童の目線よりもかなり低い位置を狙う必要が出てくる。これにより、ボールが顔にあたるという恐怖感を取り除くことができるようにした。

事前のアンケートにおいて、以前のボール運動でボールが顔にあたったために、ボール運動に対して恐怖感のあった児童も、事後のアンケートでは、ボール運動が「好き」と答えていた。これらの児童は、単元中盤から、主ゲームでゴールキーパーをする場面が見られた。また、同じように、ボールに対する恐怖心を持っていた女子児童も、体を張ってゴール前のディフェンスをしており、児童の実態に合った教具の工夫により、全員が積極的に楽しめる学習環境の設定ができた。しかし、学習が進むにつれて、もう少し上を狙いたいと感じる児童もあり、ゴールバーの高さを調整することで、さらに充実した活動になったと考える。

振り返りカードに書かれた内容を、「みんなが見つけたポイントやコツ」として、拡大表示し、発表さ



せたり、それを使って本時のめあてを確認させたりすることで、めあてを意識した学習ができた。

ドリルゲームとして行った、パス&ランの要素を取り入れたゲームでは、3人1組のスクエアパスを行い、キャッチングとパスの技能が向上するとともに、パスしてからスペースに素早く動く技能を身につけることができた。毎時間記録した、パス成功回数の変化を見ても、5チーム全てが、単元序盤に比べて、終盤にかけて記録を伸ばしている。

さらに、関所パスゲームや、4対4（ラッキーゾーン）の活動では、ボール保持者と自分との間に守備者がいない場所に動くことで、確実にボールを受けたり、次のパスまわしが容易に行えたりすることができた。こうした、フリーになる動きをしてからボールを受けることができるようになったことで、これまで、ゲームにあまり関わることはできなかった児童も、積極的にゲームに関わるできるようになった。

また、タスクゲームで数的優位な状況で空いたスペースを意識させ、サイドを使った作戦が有効であることを気づかせることで、チームでの作戦の立案やルールに様々な工夫ができるようになってきた。ゲーム中、味方に「〇〇ちゃんが空いてる。」「サイドを使って。」など、コーチングをする児童もあり、声をかけ合いながら、戦局を考えたプレーが見られるようになった。

本単元の最も大きな成果は、ハンドボールを通じて、「体育が好き」と感じる児童が増えたことである。これは、毎時間の授業のアンケートや、事前事後のアンケートでも明らかである。単元の後半になると、体育の授業がある日には、「今日の体育もゲームをしますよね。攻撃のパターンを増やしたから試したいです。」と、その日の学習に関心を持つ児童が多く見られた。

毎時間の授業後のアンケートでは、多くの項目でポイントの上昇があった。しかし、第5時で、一度そのグラフが落ち込んでしまっている。これは、第4時の段階で、両サイドの空いたスペースを活かして攻撃するよさを味わっていた児童に、第4時で、スペースの少ない、コート中央からの攻撃を考える活動を取り入れてしまったためである。結果的に、第4時の主ゲームでは、スペースの少ない中央へのパスがうまくいかずに、得点も減少してしまった。もし、第4時と第5時の指導過程が逆であれば、児童はより運動の楽しさを味わったり、より技能が向上している感覚を味わったりしていたと思う。児童から生まれる課題意識を活用しながらも、より効果的な活動になるように、学習過程を適切に設定していくことが大切であると痛感した。

