

第2学年〇組 保健体育科（体育分野）学習指導案

1 単元名 球技（ハンドボール）

2 目標

- 味方同士でパスをつないで攻撃するなど、仲間と連携した動きでゲームを展開して得点を競うハンドボールの楽しさを味わおうとする。また、作戦などの話し合いに参加しようとする。さらに、ルールやマナーを守ろうとするとともに、練習の場の安全に気を付けようとする。（関心・意欲・態度）
- ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技能を身に付けるための運動の行い方のポイントを見つけるとともに、自己や相手チームに応じた作戦を工夫することができるようにする。（思考・判断）
- 相手や味方の動きをとらえてパスをしたり、攻撃の際のボールを持たないときに得点をねらってゴール前の空いているスペースに走り込む動きができるようにする。（運動の技能）
- 作戦を立ててゲームを行うよさや課題を設定したゲームのルール及び審判や運営の仕方について、言ったり書き出したりすることができるようにする。（知識・理解）

3 指導に当たって（教師の授業への意図）

ハンドボールは、バスケットボールやサッカーなど他のゴール型球技と比べ、ボールを保持できる時間が制限されている。そのため、相手コートに侵入したり、ボールを相手に奪われないように保持する手段として、パスにおけるボール操作が一層求められる運動である。パスは投げ手と受け手がいてはじめて成立するものであり、チームの作戦を組み立てていく上で最も基本となる技能である。ゲームの中でパスを成立させるには、投げ手が受け手の状況を瞬時に把握し、受け手が相手のいないスペースに移動した際にタイミングよくボールを放つことが求められる。この仲間と連携した動きでシュートに結びつけ、得点を競うことがハンドボールの楽しさや魅力である。本単元では、個人がドリブルを行うことを制限し、パスに焦点をあてて授業を展開することにした。

そこで、生徒に「身に付けさせること」と「身に付けたことを生かすこと」を意識させながら学習に取り組みさせるために、単元の学習活動を「習得を図る学習活動」と「活用を図る学習活動」とに分けて示すことにした。「習得を図る学習活動」では、実際のゲームの中で求められるボール操作とボールを持たないときの動きを、「ドリルゲーム」や「タスクゲーム」を通して習得させる。また、「活用を図る学習活動」では、「作戦づくり」と「ミニゲーム」、「リーグ戦」を通して、味方同士で協力し作戦を立ててゲームを実践するなど、習得した技能を活用しながら学習が進められるようにする。

これらの学習活動が効果的に行われるよう工夫することで、仲間と連携した動きでゲームが展開できるようになると考える。

4 単元の評価規準

| | 関心・意欲・態度 | 思考・判断 | 運動の技能 | 知識・理解 |
|------------------|---|---|---|---|
| 学習活動における具体的な評価基準 | ①チームにおける自分の役割を果たし、互いに協力して練習やゲームに <u>進ん</u> で取り組もうとする。 ◎粘り強く ②チームの作戦を決める話し合いで、◎ <u>率先して</u> 仲間の意見を聞いたり自分の考えを述べたりしている。 ③ルールやマナーを守り、 <u>勝敗に対して◎他の模範となる</u> 公平な態度で取り組みようとしている。 ④コート内にボールが入ったら練習やゲームを中止するなど、安全に◎ <u>常に</u> 気を付けようとする。 ◎は十分満足できる状況 | ①練習やゲームを通して自己の課題を発見し、その課題の解決に向けて、◎ <u>創意工夫して</u> 練習に取り組んでいる。 ②練習やゲームの結果から新たな課題を発見し、 <u>自己のチームの特徴に応じた</u> 作戦を立てている。 ◎ <u>相手チームの特徴に対応した</u> | ①相手や味方の動きをとらえて、 <u>マークされていない味方にパスを出すことができる。</u> ◎ <u>得点しやすい空間にいる</u> ②攻撃の際のボールを持たないときに、パスを受けるために◎ <u>ゴール前の空いているスペースに走り込むことができる。</u> | ①作戦を立ててゲームを行うよさについて書き出している。 ◎ <u>学習した内容をもとに、作戦を立ててゲームを行うよさについて具体例を挙げて書き出している。</u> ②ゲームのルール及び審判や運営の仕方について言ったり書き出したりしている。 |

5 指導と評価計画（8時間扱い）

| | 学習のねらい・活動 | 評価計画 | | | |
|----------|---|------|---|---|---|
| | | 関 | 思 | 技 | 知 |
| はじめ（1時間） | ○学習の進め方やねらい、内容を理解する。 ○ハンドボールの学習準備をする。 1 学習の進め方について知る。 ・学習の約束、単元の流れ、学習カードの使い方 2 学習のねらいについて確認する。 ・ボール操作 ・ボールを持たないときの動き 3 ドリルゲーム（サークルチェンジパス）の手順について確認する。 4 チーム編成及び役割分担をする。 5 アンケート（診断的授業評価）を行う。 | | | | |

| | | | | |
|---------------|---|--------|--------|---|
| なか1 (3時間) | <p>ねらい①</p> <p>○ボール操作やボールを持たないときの動きを身に付け、ゲームに生かすことができる。</p> <p>1 集合、本時の学習内容や学習の進め方を確認する。</p> <p>[第2時] [第3時] [第4時]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・マークされていない味方にパスを出すことができる。 ・パスを受けるために、相手のいないところに動くことができる。 ・得点しやすい空間にいる味方にパスを出すことができる。 ・パスを受けるために、相手から離れる動きができる。 ・ゴール前の相手がない場所でシュートを打つことができる。 ・ゴール前の空いているスペースに走り込むことができる。 <p>2 準備運動をする。</p> <p>3 ドリルゲーム（サークルチェンジパス）をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2人1組で、毎時間ペアを替えて行う。 ※サークルチェンジパスは、2人をゴム紐で結び、パスを出す距離感と方向性を感覚的にとらえるために行う。 <p>4 タスクゲームⅠ（ファイブサークルゲーム）をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手や味方の動きをとらえたパスができるようになる。 ・パスを受けるために、ボール保持者をサポートする動きが必要であることに気付く。[第2時: 4対2][第3時: 4対3][第4時: 4対4] <p>5 作戦づくりを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3回のパスでシュートする攻撃パターンをチームごとに考え、作戦シートに記入する。 <p>6 ミニゲームⅠ（3対3，ハーフコート）をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・試合時間は5分とし、1プレーごとに攻守を交代して得点を競う。 ・ゲーム開始前後にチームの作戦について確認する。 <p>7 整理運動をする。</p> <p>8 本時の学習を振り返る。</p> | ① ④ | ① | ① |
| まとめ1 (1時間) | <p>○なか1のまとめのゲームを楽しむ。</p> <p>1 集合、本時の学習内容や学習の進め方を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・練習してきたことをゲームに生かすことができる。 ・作戦シートをゲームで活用することができる。 <p>2 準備運動をする。</p> <p>3 ドリルゲーム（サークルチェンジパス）をする。</p> <p>4 リーグ戦（4対4，オールコート）をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴールキーパーも攻撃に参加できるようにすることで、数的優位を保障してゲームを行う。 ・ゲーム開始前後にチームの作戦について確認する。 <p>5 整理運動をする。</p> <p>6 本時の学習を振り返る。</p> | ③ | ① ② | ② |
| なか2 (2時間) | <p>ねらい②</p> <p>○自己や相手チームの特徴に応じた作戦を工夫してゲームを楽しむ。</p> <p>1 集合、本時の学習内容や学習の進め方を確認する。</p> <p>[第6時] [第7時]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分のチームの特徴をとらえて、作戦を考え、ゲームに生かすことができる。 ・相手のチームの特徴に対応した作戦を考え、ゲームに生かすことができる。 <p>2 準備運動をする。</p> <p>3 ドリルゲーム（サークルチェンジパス）をする。</p> <p>4 タスクゲームⅡ（ハーフコート）をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴールの方向性を意識したサポートやゴール前の空いているスペースに走り込む動きが有効であることに気付く。 <p>[第6時: 4対2][第7時: 4対3]</p> <p>5 作戦づくりを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームごとに3回のパスでシュートする攻撃パターンを考え、作戦シートに記入する。 <p>6 ミニゲームⅡ（4対4，ハーフコート）をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自己や相手チームの特徴に応じた作戦を立てて行う。 ・試合時間は5分とし、1プレーごとに攻守を交代して得点を競う。 <p>7 整理運動をする。</p> <p>8 本時の学習を振り返る。</p> | ① ② | ② | ① |
| まとめ2 | <p>○単元のまとめのゲームを楽しむ。</p> <p>1 集合、本時の学習内容や学習の進め方を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・練習してきたことをゲームに生かすことができる。 ・作戦シートをゲームで活用することができる。 <p>2 準備運動をする。</p> | ③ | | ② |

| | | | | | |
|-------|---|--|---|--------|---|
| (1時間) | 3 | ドリルゲーム (サークルチェンジパス) をする。 | ③ | ① ② | ② |
| | 4 | リーグ戦 (4対4, オールコート) をする。 ・ゴールキーパーも攻撃に参加できるようにすることで, 数的優位を保障してゲームを行う。 ・ゲーム開始前後にチームの作戦について確認する。 | | | |
| | 5 | 整理運動をする。 | | | |
| | 6 | 単元を通しての振り返りとまとめをする。 | | | |
| | 7 | アンケート (総括的授業評価) を行う。 | | | |

6 本時の学習

(1) 本時のねらい

- 相手や味方の動きをとらえてパスをしたり, 攻撃の際のボールを持たないときに得点をねらってゴール前の空いているスペースに走り込む動きができるようにする。 (運動の技能)

(2) 展開 (4/8)

| | 学習内容・活動 | 指導上の留意点 | 評価の観点, 方法 |
|-----------|--|---|--|
| はじめ 7分 | 1 整列, あいさつをする。 | <ul style="list-style-type: none"> ・生徒の健康観察をする。 ・本時の学習内容を説明する。 | |
| | 2 本時のねらいを確認する。 | | |
| | ○ボール操作やボールを持たないときの動きを身に付け, ゲームに生かすことができる。 | | |
| なか 38分 | 3 準備運動をする。 | <ul style="list-style-type: none"> ・活動意欲の高まりを期待するために, チームごとに合計回数を競い合わせる。 ・「相手は自分の望む方向にパスを出しているか」, 「自分は相手の望む方向にパスを出しているか」をお互いに確認し合いながら活動を進めさせる。 ◇相手の動きを止めてしまうようなパスを繰り返している生徒には, 2人を結んでいるゴム紐を目安にして進行方向にパスを出すようにさせる。 ・記録的に伸びが認められたチームを賞賛し次の活動への意欲付けとなるようにする。 ・サークルチェンジパスで習得した仲間との距離感やパスの方向性の感覚を生かしてゲームを行わせる。 ・短いパスを多用するとともに, 相手の動きをとらえてサークル内にいる味方にパスが出せるようにさせる。 ◇味方からパスを受けることができない生徒には, 自分の位置を味方に伝えられるよう声を出したり, 合図を送ったりしてプレーさせる。 ・仲間の意見を聞くだけでなく, 積極的に自分の考えを述べさせる。 ・考えた作戦を実際のコートで試すことで, 動きのイメージをつかませる。 ◇チーム全員がシュートを打てるように様々な攻撃パターンを考えさせる。 ・チームワークを大切にしてみんなでサポートし合ってゲームを楽しめるようにする。 ・作戦の有用性を高めるため, チーム全員がシュートを決めたときには, ボーナスポイント (3点) を与えるようにする。 ・ゲームに参加しない生徒は, チームアドバイザーとしての役割を与え, ゲームの様相を観察して個人やチームの課題の達成状況を把握するとともに, 新たな課題が見つけられるようにする。 ◇自分から行動を起こすことが仲間をサポートすることにつながるという認識を高め, 積極的にプレーさせる。 | <ul style="list-style-type: none"> 〈運動の技能①〉 ・相手や味方の動きをとらえて, マークされていない味方にパスを出すことができる。 (学習時の観察) |
| | 4 ドリルゲーム (サークルチェンジパス) を行う。 ・2人1組で, 毎時間ペアを替えて行う。 ※サークルチェンジパスは, 2人をゴム紐で結び, パスを出す距離感と方向性を感覚的にとらえるために行う。 | | |
| | 5 タスクゲーム I をする。 ・ファイブサークルゲームを行う。 ・相手や味方の動きをとらえたパスやボールを持たないときの動きの習得を図る。 [4対4] | | |
| | 6 作戦づくりを行う。 ・チームごとに3回のパスでシュートする攻撃パターンを考え, 作戦シートに記入する。 | | |
| まとめ 5分 | 7 ミニゲーム I をする。 ・ハーフコートを用いて, 3対3で行う。 ・試合時間は5分とし, 1プレーごとに攻守を交代して得点を競う。 | <ul style="list-style-type: none"> 〈運動の技能②〉 ・攻撃の際のボールを持たないときに, パスを受けるために空いているスペースに走り込むことができる。 (学習時の観察, ゲームの記録) | |
| | 8 整理運動 9 本時の学習の振り返りと次時の学習内容を確認する。 | | <ul style="list-style-type: none"> ・生徒の健康観察をする。 ・ねらいとする動きができた生徒を賞賛し, 共通理解を図るようにする。 ・「わかったこと」「できたこと」を中心に学習カードに記入させる。 |

◇は努力を要する状況にある生徒への手だて