

1 単元名 球技（ハンドボール）

2 単元の目標

- 正確なスローや確実なキャッチなどのボール操作と、空間に走り込むなどの動きによってゲームを展開することができるようにする。 (技能)
- ハンドボールの学習に積極的に取り組むとともに、フェアなプレイを守ろうとすること、作戦などの話し合いに参加することなどができるようにする。 (態度)
- ハンドボール競技の特性や技術の行い方、関連して高まる体力などを理解し、一人一人の課題に応じた運動の取り組み方を工夫することができるようにする。 (知識、思考・判断)

3 指導にあたって (男子*名, 女子*名, 計*名)

ハンドボールは、パスやドリブルなどの技術を使い相手ゴールにシュートして得点を競う競技である。ボールを手で扱うためボール操作がしやすい、ゴールが広いためシュートを打ちやすいなどといった特性から他のゴール型球技に比べ技能的に易しいと考える。また、本校にはハンドボール部がなく、競技経験のある生徒がいないため、「難しい」「苦手」といった先入観を抱かず、授業を開始することができると思われる。

本学級の生徒は、小学校から運動に親しむ生徒が多く、体力テストの結果も例年に比べると高い結果となっている。しかし、投能力においては、県平均を大きく下回っている。また、陸上部や弓道部などに生徒が集まる傾向にあり、球技の部活動を選ぶ生徒が少ない。特に女子は、球技に親しむ生徒が少ない傾向にある。

そこで、本単元では、ゴール型の球技の中で重要となる「パス」や「状況判断」の技能の定着を図ることに着目した。正確なスローや確実なキャッチ、ボールを受けるための基本技能を身に付けるためのドリルゲームや、パスを出すための状況判断ができるようなタスクゲームやルールの工夫をする。ドリルゲームやタスクゲームを取り入れたり、メインゲームのルールを工夫したりすることで、楽しみながら技能の定着を図ることができると考えた。

4 単元の評価規準（学習活動に即した評価規準）

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能	運動についての知識・理解
① 仲間と連携してプレイする楽しさを味わい、ゲームに積極的に取り組もうとしている。 ② ルールやマナーを守ってゲームを行い、フェアなプレイに取り組もうとしている。 ③ チームの課題や作戦について話し合いをしている。	① 基本的なボール操作を身に付けるためのポイントを見付けている。 ② タスクゲームやメインゲームの内容から、自分やチームの課題を見付けている。	① 確実なスローやキャッチの技能を身に付け、動きの中でボール操作をすることができる。 ② ボールを受けるためやパスを出すための状況判断をすることができる。 ③ 仲間の位置やスペースをとらえて、空間を巡る攻防ができる。	① ハンドボールの特性について、学習した具体例を書き出している。 ② 課題を解決する練習や方策について、学習した具体例を書き出している。

5 指導と評価の計画

段階	主なねらい・学習活動	評価計画			
		関	思	技	知
はじめ	○ 学習の見通しをもち、進め方を知ろう。				① (カード)
なか①	○ 正確なパスを身に付けて、ゲームに生かそう。			1	
	1 整列, あいさつ, 健康観察をする。			↑	
	2 本時のねらいを確認する。	1	① (カード)	↓	
	3 ドリルゲームをする。 1班～3班 四角パスゲーム→パス鬼→シューティングゲーム 4班～6班 シューティングゲーム→四角パスゲーム→パス鬼	↓		① (観・記)	
4 タスクゲームをする。 フォーグリッド・パスゲーム					
5 ゲームをする。	① (観察)				
6 整列, 反省, あいさつをする。					
なか②	○ 仲間の位置やスペースなどの状況を判断しながらパスをつないで、ゲームを展開しよう。			2	
	1 整列, あいさつ, 健康観察をする。			↑	
	2 本時のねらいを確認する。	3		↓	② (カード)
	3 ドリルゲームをする。 1班～3班 四角パスゲーム→パス鬼→シューティングゲーム 4班～6班 シューティングゲーム→四角パスゲーム→パス鬼	↓		② (観・記)	
4 タスクゲームをする。 アウトナンバー・パスゲーム					
5 ゲームをする。	③ (観察)		3		
6 整列, 反省, あいさつをする。			↑		
まとめ	○ 仲間の位置やスペースなどの状況判断をし、正確なパスをつないでゲームを楽しもう。	2	② (観・カ)	↓	
	1 整列, あいさつ, 健康観察をする。	↑		③ (観察)	
	2 本時のねらいを確認する。	↓			
	3 ドリルゲームをする。 1班～3班 四角パスゲーム→パス鬼→シューティングゲーム 4班～6班 シューティングゲーム→四角パスゲーム→パス鬼	② (観察)			
4 ゲーム大会をする。					
5 整列, 反省, あいさつをする。					

6 本時の展開 (10/12 時間)

(1) 本時の目標

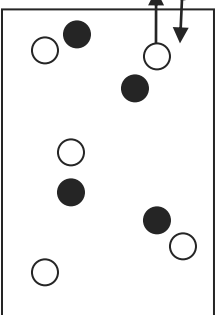
- タスクゲームやメインゲームにおけるチームの課題を見付けることができるようにする。

(運動についての思考・判断)

(2) 準備・資料

ハンドボール, ソフトハンドボール, ゴール, 防球ネット, 跳ね返りネット, フラフープ, ハードル, ミニコーン, ホイッスル, 中学校体育実技 (学研), 体育ファイル, 筆記用具, 形成的授業評価表

(3) 展開

学習内容・活動	指導の手立て・評価
<p>1 学習の場を設定する。</p> <p>2 整列, あいさつ, 健康観察をする。</p> <p>3 準備運動をする。</p> <p>4 本時のねらいを確認する。</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>タスクゲームやメインゲームから, パスをつなぐためのチームの課題を見付けよう。</p> </div> <p>5 ドリルゲームをする。</p> <p>1~3班 四角パス→パス鬼→シューティング 4~6班 シューティング→四角パス→パス鬼</p> <p>6 タスクゲーム (アウトナンバー・パスゲーム) をする。</p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">  </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>何回パスが回るかを競う。1セットを 90 秒で行い, 2セット行う。カットされたら攻守交代する。新オフェンスチームはコートに 1 人入り, 新ディフェンスチームはコートから 1 人出る。</p> </div> </div> <p>7 5対5のゲームをする。</p> <p>A コート 通常のゴールを使ったゲーム B コート 防球ネットを使ったゲーム C コート 跳ね返りネットを使ったゲーム</p> <p>ゴールキーパー</p> <p>AB コートはシュートを決めた人 C コートはキーパーなし</p> <p>8 整列, 反省, あいさつをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 協力して準備するように声かけをする。 ・ 欠席者, 見学者を把握し生徒一人一人の健康状態を観察する。 ・ 肩周りを中心にストレッチをするよう指導する。 ・ 本時のねらいをホワイトボードに掲示することで, 本時の学習のねらいや学習の流れを理解させ, 学習の見通しがもてるように支援する。 ・ チームの課題として, スペースの使い方やボールを受けるための動きなどに着目して考えられるよう声かけをする。 ・ 目標記録を提示し, 生徒の意欲の向上を図るようにする。 ・ 短時間で集合し, アウトナンバー・パスゲームのルールを再度確認する。 ・ ボール操作の技術やパスの強さなどの男女差を考慮し, ゲームに意欲的に行わせるために男女別でゲームを行う。 ・ T1が女子, T2が男子を担当する。 ・ ボールは必ず人のところに来ることを確認し, ディフェンスはボールばかり見ないように声かけをする。 ・ オフェンスは, 自分がノーマークになるように, 細かく動きディフェンスをかわせるように声かけをする。 ・ 練習した内容をゲームで生かせるように声かけをする。 ・ 試合の前にチームで作戦を話し合う時間を設ける。 ・ 活動量を確保するために, 審判はセルフジャッジで行わせる。ルールやマナーを守ってゲームが展開できるように声かけをする。 ・ ノーマークを見つけたり, ノーマークになるように動いたりして攻防できるように声かけをする。 <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>タスクゲームやメインゲームにおいてチームの課題を見付けることができたか。【思考・判断】(観察・学習カード)</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 速やかに整列させ健康状態を把握する。 ・ 協力して片付けができるように声かけをする。