

## 第2学年D組 保健体育科学習指導案

授業者 阿部健作

### 1 単元名 球技(ゴール型・ハンドボール)

### 2 運動の特性

#### (1) 一般的特性

ハンドボールは、パスやドリブルを使ってボールをキープしながら、相手ゴールにシュートして得点を競い合うゴール型の集団スポーツである。パスやドリブル、シュート等のボール操作及び、ボールを持たないときの動きを巧みに使って攻撃したり、守ったりするところが楽しい運動である。

#### (2) 生徒から見た特性

運動の楽しさの要因	運動を遠ざける要因
○シュートしたとき、決まったときの喜び。	●シュートの技能がなかなか身につかず得点できない。
○パスが繋がったときの達成感。	●ボールが顔に当たると、恐怖心を持ちやすい。
○仲間と協力し勝ったときの楽しさや連帯感。	●仲間と連携できず味方から失敗を責められたとき。

上記のようにハンドボールには運動の楽しさの要因と運動を遠ざける要因がある。

### 3 生徒の実態

- (1) 知識及び技能：前年度はルール、基本用語をほぼ全員が理解していた。基本的なボール操作は半数以上の生徒ができるが、ボールをとることが苦手だったり、プレイ中に動きが止まってしまう生徒が数名いる。
- (2) 思考力、判断力、表現力等：学習カードに記入した成果と課題を活かして、話し合いを行える生徒が多い。しかし、話し合いの内容が他者の失敗を指摘するのみに終わってしまうこともある。
- (3) 学びに向かう力、人間性等：生徒35名は仲間と協力しながら、意欲的に活動に取り組むことができる。セルフジャッジ等ではフェアなプレイを守ろうとするが、勝負が関わると反則が見逃されることもある。

#### 【意識調査の結果から】

ハンドボールが好きな生徒は20名いて、嫌いな生徒は10名いる。ハンドボールの授業で心配なことは「仲間に迷惑をかけてしまう」「チームの足手まといになる」というように自分のプレイ結果によるチームメイトへの影響に対する心配が多い。

### 4 教師の指導観

ハンドボールを初めて行った1年生では基礎的なボール操作と空いた場所に走り込んでシュートを決める楽しさを味わうことができた。2年生では、守備から攻撃に移った時に素早くスペースを活用する速攻と、相手が戻って守備をしている時に相手のいないスペース見つけて活用する遅攻を使い分けながら仲間と連携して得点する楽しさを味わわせたい。また、研究主題である「豊かなスポーツライフを実現する資質・能力の育成へ向けた授業改善～課題の合理的な解決に夢中になる生徒の育成に向けて～」のための手立てを踏まえ、次のことに重点を置いて指導していく。

#### (1) 診断的評価の充実によって生徒の夢中を引き出す課題設定の工夫

単元が始まるにあたって、メインゲームに取り組む生徒を映像に撮り、ゲームの様相分析を行った。またアンケート調査を行い、生徒が授業に求めているものの情報を収集した。

(ゲームの様相分析の結果(改善が必要なもの))

- ・前方スペースにいる仲間にロングパスを多発しミスが起き、シュートを決められない(知識・技能)
- ・前方への攻撃ばかりで、攻撃方向を変えたり、時間や空間を創る工夫がない(知識・技能)
- ・試合中の会話はキャッチミスやシュートを外したことを指摘する声かけのみで、キャッチミスに至るチームの動き方やシュートに持ち込んだ状況への改善案は提案されていない(思考・判断・表現)
- ・試合間の会話は、負けた原因がシュートを外したことやキーパーがシュートを止めなかったことに向けられ、チームの動き方やシュートの持ち込み方への改善案は提案されていない。(思考・判断・表現)
- ・ルール違反が見逃されたり、他者のプレーをけなす言葉が飛び交う状況が少なくない(主体態)
- ・ゴール運搬で危険を冒して少人数で運んだり、ゼッケンをたたまなくても平気な人がいる(主体態)

(生徒が授業に求めているもの)

- ・正確なところにボールを投げることやキャッチ、動き方に関すること (知識・技能) (20名)
- ・仲間とどんな戦い方をすればシュートにつながるのか (知識・技能) (19名)
- ・戦い方や動き方を工夫する方略 (思考・判断・表現) (6名)
- ・仲間との協力やチームワークのとり方 (主体性) (7名)

上記の二つの調査を基に、生徒の実態に合わせて夢中な姿を引き出すために「やりたい」と思える工夫されたゲームを計画的に配置すると共に、「あんな風になりたい」と思える目標像の共有の時間を単元計画に工夫して配置し、単元を通して目標像と自分を比べて現在の状況を診断できるようにする。

## (2) 夢中を引き出す個別最適な学習の具体的な手立て

三つの資質・能力の基になる知識を重要と捉え、授業の中で取り上げた内容の理解度を評価する小テストを実施する。その小テストによって個別に関わりが必要な生徒を見付け、その生徒に合った学習環境を整えるようにする。例えば技能の定着に必要な知識が定着していない生徒に対しては、自分やチームメイトの動きの振り返りをさせ、なんでその動きが必要なのかを考えることによって技能の向上へ「わかる」という面からの支援を行う。その際、「わかる」と「できる」をつなぐものに生徒自ら気が付けるように、教材や教具を工夫したり、自分だけでなく他者の考えも聞けるように学習形態を工夫する。また、フェアなプレイを守るための支援が必要な生徒に対しては、ゲーム中の自分の現状を分析させ、フェアなプレイという面での目標を自分で決めさせて授業に取り組みさせる。さらに、単元を通して考える大きな問い「相手より多くの点数を取って勝つためには」に対する解答がどのように深まっていくかを比較し、変化が少ない生徒への関りも増やす。そして、形成的授業評価を毎時間行い、意欲が低くなっている生徒への関りを増やしていく。加えて、授業で扱う資質・能力を支える知識を指導者があらかじめ「汎用的な知識」「具体的な知識」「方法的な知識」に分けて整理し、生徒が身に付けた知識を整理しながら、振り返ることのできるデジタル学習ノートを使用する。そのノートには単元のはじめとなか、終わりの三回、試合の映像を挿入できるノートを活用し、動きの変化から目標に向けた現在地と成長を感じやすくする。

## 5 単元目標

- (1) ハンドボールの特性や技術の名称などについて理解するとともに、ボール操作と空間に走り込むなどの動きによってゴール前での攻防をできるようにする。(知識及び技能)
- (2) 攻防などの自己やチームの課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫するとともに、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。(思考力、判断力、表現力等)
- (3) 球技に自主的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする事、(作戦などについての話し合いに貢献しようとする事、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする事)、互いに助け合い教え合おうとする事(などや、健康・安全に気を配ること)ができるようにする。(学びに向かう力、人間性等)

## 6 単元の評価規準

知識・技能		思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
○知識 ①ハンドボールにおいて用いられる技術や戦術、作戦には名称があり、それらを身に付けるためのポイントがあることについて言ったり書き出したりしている。 ②対戦相手との競争において技能の程度に応じた作戦や戦術を選ぶことが有効であることについて学習した具体例を挙げている。	○技能 ①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。 ②パスを受けるためにゴール前の空いている場所に動くことができる。	①提示された動きのポイントやつまづきの事例を参考に仲間の課題や出来映えを伝えている。 ②練習やゲームの場面で最善を尽くす、フェアなプレイなどのよい取組を見付け、理由を添えて他者に伝えている。	①マナーを守ったり相手の健康を認めたりして、フェアなプレイを守ろうとしている。 ②練習の補助をしたり仲間に助言したりして、仲間の学習を援助しようとしている。

## 7 単元計画

### (1) 領域の取り上げ方

学年/運動	バスケットボール	サッカー	ハンドボール	バレーボール	バドミントン	ソフトボール
第1学年	8時間		6時間		8時間	8時間
第2学年		8時間	8時間	8時間		
第3学年	※15時間	※15時間	※15時間	※13時間	※15時間	※13時間

### (2) 内容(運動種目)の取り上げ方

学年	教材	目指す動き
1	ハンドボール	ボールとゴールが同時に見える場所に立って、ゴール方向に守備者がいない位置でシュートすることができるようにする。
2	ハンドボール	パスを受けるために、ゴール前の空いている場所に動いて、仲間と連携して得点しやすい空間にいる味方にパスを出してシュートすることができる。
3	ハンドボール	ゴール前に広い空間を作り出すために進行方向から離れるなどの動きで、パスを受けてシュートをコントロールすることができる。

(3) 指導と評価の計画 (8時間扱い) 本時は○印 5/8時 ★学校研究とのつながり

	1	2	3	4	5	6	7	8
ねらい	見通しを持って自主的に取り組めるようにしよう。	得点しやすい空間にいる味方にパスをしてシュートを決めよう。		パスを受けるためにゴール前の空いている場所に動いてシュートを決めよう。		個人とチームの課題を分析し、解決しよう		仲間と協力してゲームを楽しもう
指導内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>特性や約束事</li> <li>役割分担</li> <li>準備の仕方</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">見通しをもって自主的に取り組めるようにする</div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ボールの扱い方</li> <li>マナーについて</li> <li>現状と目標像</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">得点しやすい空間にいる味方にパスをしてシュートを決められることができるようにする</div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>攻撃に必要な技術</li> <li>相手の健闘を認める</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>守りが戻ってしまったときの攻撃について</li> <li>フェアなプレイ</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">パスを受けるためにゴール前の空いている場所に動くことができるようにする。</div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>遅攻を成功させる戦い方について</li> </ul>	課題の分析 課題解決に向けた練習の選択 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">                         ・提示された動きのポイントやつまづきの事例を参考に仲間の課題や出来栄を伝えられるようにする。                          ・練習やゲームの場面で最善を尽くす、フェアなプレイのよい取組を見付け、理由を添えて他者に伝えられるようにする                     </div>	協力の仕方 互いに助け合う <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">                         ・マナーやフェアなプレイを守るようにする。                          ・援助や助言をできるようにする。                     </div>	
知	運動の特性や成り立ち	技術の名称や行い方/体力の高め方		速攻と遅攻について。遅攻の効果的方法		運動観察の方法		発表の仕方
思(問いの構造化)	単元を貫く問い：みんなが関わって相手より多くの得点を決めるためには？							
	単元を貫く問いへの解答① 目指すプレイ像の共通理解 様々な問いの確認 【態度】 単元を通して目指す姿を確認する。	【知識・技能①】 空いている場所を活用してシュートする基本技能 小問①：シュートを決めるためには 小問②：速攻で一気にシュートに持ち込むには ★ICTで自分の現状を確認する ★生徒と教師で目標像を共通認識する		【知識・技能②】 パスを受けるためにゴール前の空いている場所に動いてシュートする基本技能 小問③：速攻と遅攻の違いとは 小問④：守りが戻ってきてしまったらどうように攻めますか。 単元を貫く問いへの解答② ★ICTで自分の現状を確認する ★生徒と教師で目標像を共通認識する		【思考・判断①】 フィッシュボーンを用いて、チームの課題を分析し、適切な練習方法を選んで解決しよう 小問⑤：相手より多くの得点を決める上でのチームの課題とは 単元を貫く問いへの解答③	【思考・判断②】 データチャートを用いて、チームの中での個人の課題を分析し、適切な練習方法を選んで解決しよう 小問⑥：相手より多くの得点を入れる上でのチームと個人の課題とは	【表現】【態度】 チームで協力して、相手より多くの得点を入れてゲームを楽しもう
態	主体態の目標像の確認	マナーを守ったり相手の健闘を認める		フェアなプレイを守ろうとする		練習の補助をしたり仲間に助言したりする。仲間の学習を補助するための知識		
学	1 特性や約束の確認 2 学習の準備	1 用具準備 2 集合・挨拶・健康観察 3 準備運動 4 W-up ゲーム★ 5 ねらいの確認 6 メインゲーム						
習	・チーム編成 ・学習カード ・学習の見通し ・役割分担	7 知識の確認 ★やりたいと思える教材の工夫 8 タスクゲーム 9 メインゲーム	7 知識の確認 8 タスクゲーム 9 メインゲーム	7 知識の確認 ★やりたいと思える教材の工夫 8 タスクゲーム 9 メインゲーム	7 ドリブルゲーム(知識の確認) 8 タスクゲーム 9 メインゲーム	7 映像分析 8 思考ツールで課題分析 ICT 9 練習の選択と実施	7 映像分析 8 思考ツールで課題分析 ICT 9 練習の選択と実施	7 課題解決練習 8 リーグ戦 9 チームごと問いへの解答の発表
過	3 前年度の復習 4 試しのゲーム 5 次時の予告	10 集合・整理運動・健康観察 11 学習の振り返りとまとめ 12 次時の予告 13 挨拶・片付け						
程	6 挨拶・片付け							
評価の計画	知							
	技							
	思・判・表		①		②		①	②
	態	①					①	②
方法	観察	学習カード・観察	観察	観察	学習カード・観察	学習カード・観察	学習カード・観察	学習カード・観察
場面	2	8, 9	8, 9	7, 8, 9	7, 8, 9	7, 8, 9	7, 8, 9	7, 8, 9

(4) 評価の改善ポイント：振り返り活動を意図的に単元計画に位置付け、ねらいや目標像と比較し現状を自己評価や相互評価できる時間を確保する。

(5) 家庭学習の活用：家庭で視聴できる動画の URL を伝え、授業で目指すハンドボールのプレイの分析を自主的に行えるようにする。

## 8 本時の学習と指導 (5/8時)

### (1) ねらい

パスを受けるためにゴール前の空いている場所に動くことができるようにする (知識及び技能)

### (2) 準備

ボール, ゴール, ゼッケン, 得点板, 学習カード, ゲーム記録カード, 個人パソコン, 筆記用具  
ホワイトボード, ホワイトボードマーカー

### (3) 展開 ★: 学校研究とのつながり

	学習内容・活動	指導上の留意点 (○: 指導 ◆: 評価 ★: 学校研究との関わり)
導入 10分	1 用具準備 2 集合・挨拶・健康観察 3 準備運動 4 W-UPゲーム ・3人組でコートを往復して10本目のパスでシュートを決めるまでのタイムを競うゲーム ・「パス, ドリブル, シュート, ボールを持たないときの動き」の基本技能を身に付ける	○協力して素早く安全に準備させる。 ○健康観察をして, 元気よく挨拶をする。 ○ボールに慣れるように, ボールに触れる回数を多くする。また動きながらボールを扱えるようにする。 ○基本技能のポイントを確認しながら何度も反復練習ができるようにする。 ★夢中になってチームで記録の向上を目指すゲーム
展開 35分	5 ねらいの確認 パスを受けるためにゴール前の空いている場所に動けるようになる。	○生徒がねらいを主体的に捉えられるように前時までの学びを振り返り, つまずきの状況を確認する。 ★自分の状況を知り, 目標の達成に向けて夢中になる
	6 5対5のメインゲーム① ・36m×18mのコート, 5対5で行う。 ・全員がセンターラインを踏んでスローオフで試合開始 ・1回目の点数は2点, 2回目の点数は1点のゲーム ・2分でメンバーチェンジで2本終了後の得点を争う ・キーパーは前後半で必ず変わる ・キーパーが攻撃参加し, 数的優位な状況を生んでも良い ・試合に出ない生徒はシュート局面の試合分析 (速攻と遅攻, フリーと非フリー) を行う	○ゲームにおける自チームの状況を映像で確認できるようにする。 ○これまで学んできた速攻での攻撃と相手が守っている状況で空いている場所を生み出しながら攻める遅攻があることを伝え遅攻に興味が向くようにする。 ◆パスを受けるためにゴール前の空いている場所に動くことができる。 (観察・学習ノート) 【知識・技能】 △努力を要すると判断される生徒状況 (C) への手立て ・ゴールに迫るためのチームの中での自分の役割について考えさせ, 自分が行うべきプレイを明確に持って基礎技能を発揮できるように声かけをする。 ◎十分満足できると判断される状況 (A) の生徒の具体的な姿 ・遅攻におけるゴール前のスペースの活用の仕方を熟知していて, 仲間と協力しながらフリーでシュートできる状況にボールを運んでシュートを決めることができる
	7 遅攻において相手に邪魔されない状況にボールを運ぶドリルゲーム ・タスクゲームの上達状況によって随時取り入れる ・3人組で協力して, 3人の守備者に触れずにゴールエリア内に入る練習。ゴール前の指定された位置からスタートし, ボールを持っている人しかゴールエリアには入れない。 【引き出したい動き】 ・敵がゴール前で1対1でマークしているので, 一度ボールを下げて新たにスペースを生み出して, そのスペースを活用して攻撃を展開する戦い方	○これまで学んできた速攻での攻撃と相手が守っている状況で空いている場所を生み出しながら攻める遅攻があることを伝え遅攻に興味が向くようにする。
	8 遅攻において相手に邪魔されない状況にボールを運んで攻めるタスクゲーム ・3対3でゴールエリアラインにゴールに背を向けて並び, キーパーから転がされたボールを先にとったチームが攻め, とれなかったチームが守り。守りのチームは一度ゴールエリアラインを踏んでから守備を行う。フリーで打った場合は2点, マークがいる状態で打った場合は1点。 【引き出したい動き】 ・数的同数の状況かつ, ゴール前に敵がいる状況で空いている場所や相手とのズレを使って攻撃をする動き。 ・後方に戻したり, サイドやポストを活用する動き。	○数的優位な状況でゴール前にいる敵に邪魔されない状況にボールを運びながら何度も自分たちが目指すプレイをできるようにする。 ○チームにおける個人の役割を明確にさせて, 個別に最適な学びの負荷を与えるようにする。 ○何度失敗しても認められる雰囲気大切にたくさん挑戦できるようにする。 ★対抗戦において休みの時に観察し戦い方が分かってから動けるようにすることで夢中に導く。 ○よい点や努力している姿を積極的に称賛する。 ○ゴール前に人が密集している状況での速攻をやめて, 一度ボールを後方やサイドに動かすことで相手がいなくても守りづらいスペースを見つけてそこにボールを展開してシュートできるように声かけをする。
	9 5対5のメインゲーム② ・試合に出ない生徒はシュート局面の試合分析を行う	
整理 5分	10 集合・整理運動・健康観察 11 学習の振り返りとまとめ パスを受けるためにゴール前の空いている場所に動くことができたかどうか。 12 次時の予告 13 挨拶・片付け	○協力して素早く片付けを行えるようにする。 ○整理運動は使った部位を伸ばせるようにする。 ○話合いの内容と2回目のゲーム内容を踏まえて, 自己やチームの変化, 感じたことや気付いたことを記述できるようにする。 ○本時のまとめを行い, 次時に行うことを確認する。