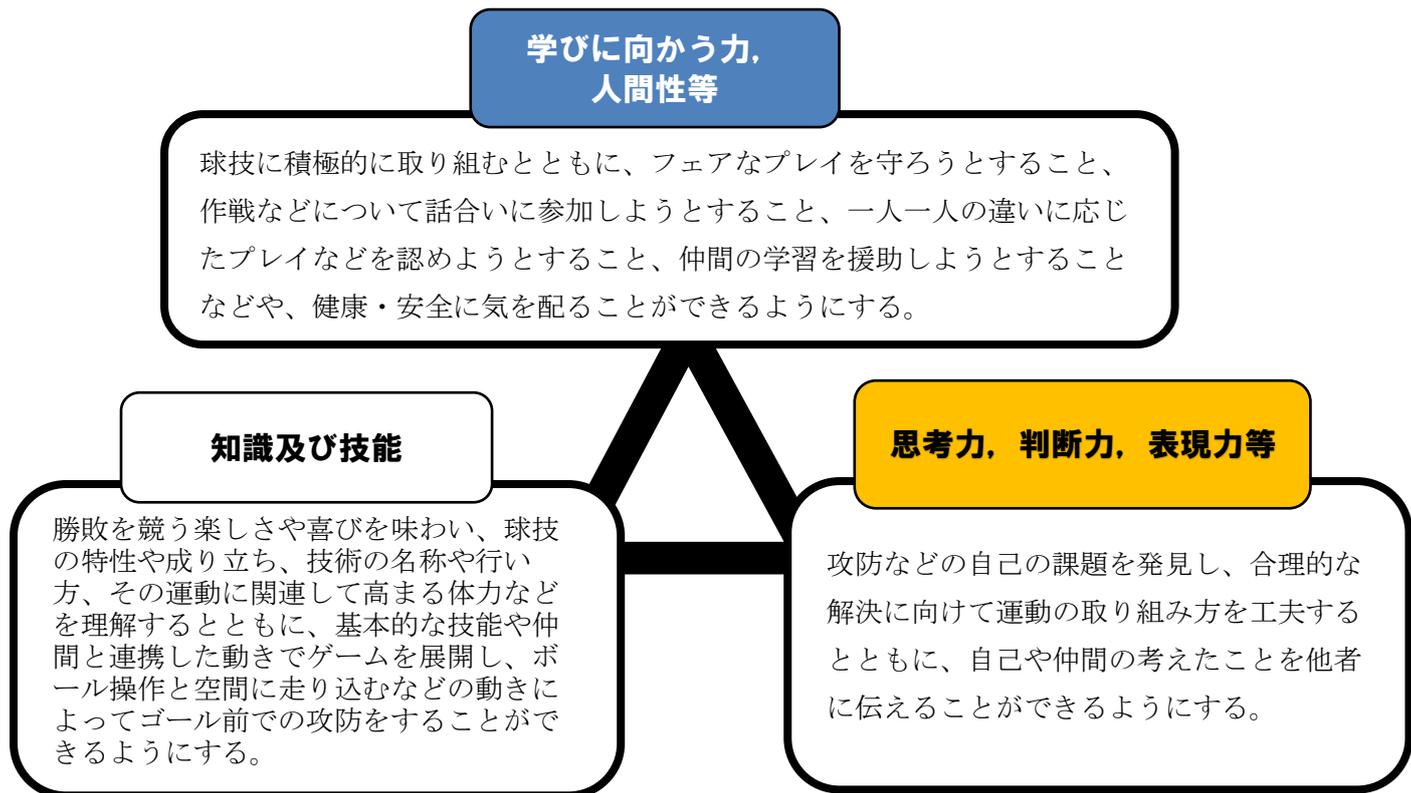


球技：ゴール型（ハンドボール）

1 単元目標



2 評価規準

観点	知識・技能		思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	○知識	○技能	①提供された練習方法から、自己やチームの課題に応じた練習方法を選んでいる。 ②学習した安全上の留意点を、他の学習場面に当てはめ、仲間に伝えている。 ③仲間と話し合う場面で、提示された参加の仕方に当てはめ、チームへの関わり方を見付けている。	①球技の学習に積極的に取り組もうとしている。 ②マナーを守ったり相手の健闘を認めたりして、フェアなプレイを守ろうとしている。 ③作戦などについての話し合いに参加しようとしている。 ④健康・安全に留意している。
	①球技には、集団対集団、個人対個人で攻防を展開し、勝敗を競う楽しさや喜びを味わえる特性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。	①ゴール方向に守備者がいない位置でシュートをすることができる。 ②マークされていない味方にパスを出すことができる。 ③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。		

3 指導計画（9時間）

時間	学習の流れ	知・技	思	態
導入 (全時間共通)	1 挨拶・出席確認を行う。 2 準備運動を行う。 3 補助運動を行う。・・・◆1 4 基礎練習（前時の復習）を行う。 5 本時の学習課題の確認。			
1	<div style="background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 5px; border-radius: 10px; margin-bottom: 10px;"> (ねらい1) 基本的なドリブル・パス・シュートの技能を身に付け、仲間と協力して練習の楽しさを味わうことができる。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> (学習課題) ハンドボールの特性や練習の仕方を身に付けよう。 </div> ○主な学習活動 1 オリエンテーション (1) 授業の約束 (2) ボールの扱い方、安全面について・・・◆2	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;"> 知① (学習カード) </div>		
まとめ (全時間共通)	1 整理運動、健康観察をする。 2 学習の評価・反省を行う。 ・本時の学習課題にフィードバックするように導く。 ・学習カードの記入 3 次回の内容を理解する。 4 挨拶をする。 5 片付けを行う。			
2	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> (学習課題) 個人技能を身に付けよう。 </div> ○主な活動内容 1 シュート (1) ステップシュート (2) ジャンプシュート (3) シュートゲーム・・・◆3 2 ドリブル ・ドリブルゲーム・・・◆3	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;"> 技② (観察) </div>		<div style="background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 5px; border-radius: 10px; width: fit-content; margin: auto;"> 態① (観察) </div>
3	3 パス (1) オーバーハンドパス (2) アンダーハンドパス (3) バウンズパス (4) パスゲーム・・・◆3 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p><発問例>相手にとって捕球しやすいパスにするにはどんな工夫をすれば良いですか。</p> <p><意図・解説>一度バウンドさせた方が捕球しやすかったり、走っている人の前（スペースに出した方が、相手にとって捕球しやすいパスであることに気付かせるため。</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;"> 技① (観察) </div>	<div style="background-color: #ffc000; padding: 5px; border-radius: 10px; width: fit-content; margin: auto;"> 思② (観察) </div>	

時間	学習の流れ	知・技	思	態
4	<p>(学習課題) 3対3の簡易的なルールของเกมをしよう。</p> <p>○主な活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 チーム作り 2 ルールを理解する。・・・◆4 3 3対3の簡易的なゲームを行う。 	知② (学習カード)		態④ (観察)
5	<p>(ねらい2) 基本的な個人技能を用いて、チームで話し合い集団的技能を高める練習をすることができる。</p> <p>(学習課題) チームや個人の課題を解決するための練習方法を考えよう。</p> <p>○主な活動内容</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 課題を見つける。(話し合い活動) 2 チームや個人の課題が解決となる練習方法を考える。 3 課題解決の練習方法を実践する。 		思③ (観察)	態③ (観察)
6	<p><発問例>チームや個人の課題が解決するためには、どのような練習方法があるだろうか。 <意図・解説>自分達で練習の内容や方法を考えさせることにより、学習に対して主体的に取り組ませるための発問。</p> <p>(1) 予想される練習内容</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 1対1 (シュート・フェイント・ディフェンス) ② 2対2 (スペースに走り込む) ③ 3対2・・・◆4 ④ 4対3・・・◆4 		思① (学習カード)	
7 ～ 9	<p>(ねらい3) ゲームを行い、各チームの応じた攻防を楽しむことができる。</p> <p>(学習課題) チームごとに作戦を立て、ゲームに向けて練習を行おう。</p> <p>○主な活動内容</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 チームごとに作戦を立てる。 2 対戦相手に応じた、ゲームに向けての練習を行う。 3 簡易的なルールでのゲームを行う。 	技③ (観察) ↓ 7時間目に評価		態② (観察) ↓ 8時間目に評価

4 指導の工夫

(1) 投力の向上について (◆1)

① 塩ビ管綱渡り



※ポイント

- ・塩ビ管を持った手が耳よりも上に来る。
- ・肘が下がらないように、肩の高さと同じくらいになるようにする。

※安全面への配慮

- ・紐の角度が、生徒と同じ高さになるようにする。
- ・戻ってきた塩ビ管で、手を挟んだり、顔に当たったりしないように、気を付けさせる。

② ジャベリックボール



※ポイント<握り方>

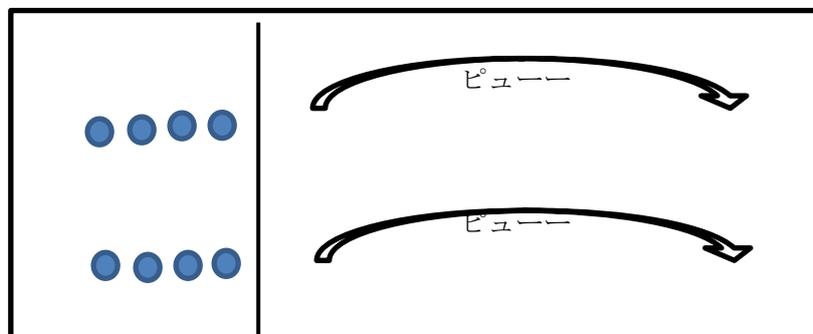
- ・小指は赤い笛穴に引っ掛ける。
- ・親指は球の部分の真ん中の腹の部分に。
- ・人差し指は球の根元の輪っか模様の根元から2番目ぐらいに引っ掛ける。



上手に飛ぶと音が『ピュー』と鳴ります。

※ポイント<投げ方>

- ・肩だけで投げるのではなく、胸を張るように投げる。
 - ・ボールの先が前を向いている。
 - ・肘の位置を高くする。
- (女子は最初から肘と肩を高くしておく方法もある)



※ポイント<安全面>

- ・向かい合わせで投げ合うのではなく、一方向で投げる。
- ・声をかけて一斉に投げて、全員投げ終わったら、取りに行く。そして次の人に代わる。
- ・もし、当たりそうになったときに、「危ない!」と声をかけると振り返るので、「危ない!」という声が聞こえたら、後ろを振り返らず、しゃがむように指導しておく。

(2) ルール、教材の工夫、安全への配慮

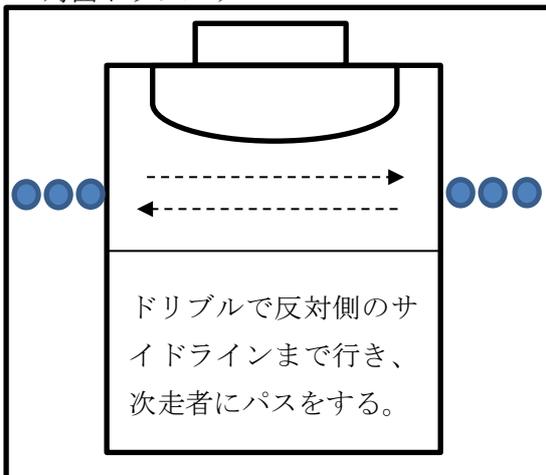
①教材の工夫・安全への配慮 (◆2)

- ・規定では、中学生用は2号球となっているが、導入として1号球や最近では0号球(小学生低学年用)もある。素材は、合成皮・ゴム製、掴みやすく当たっても痛くない柔らかいハンドボールなども各メーカーから市販されている。1号球で、柔らかい素材のものを選ぶと、掴みやすくまた恐怖心も抑えられるので体育の授業としては、扱いやすい。
- ・球技のけがで一番多いのがやはり突き指である。ボールに対して垂直に当たってしまうもしくは、キャッチの瞬間に指先がボールに向いた状態でキャッチをしようとした時に起こるケースが多い。しっかりと指を開いた状態でキャッチングをさせるなどの指導が必要である。

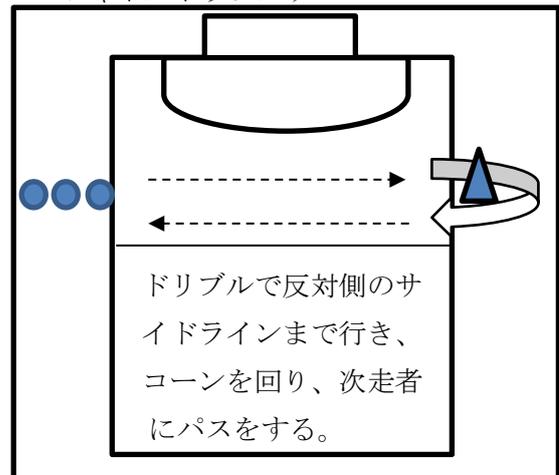
②練習方法の例 (◆3)

- ・ドリブルゲーム…2分間で、何回できたかを競うゲーム

<対面ドリブルゲーム>

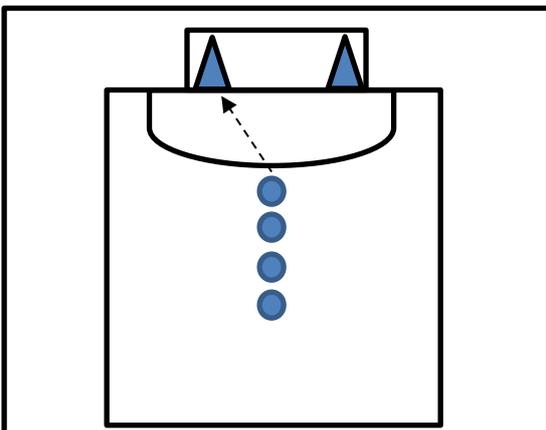


<シャトルドリブルゲーム>

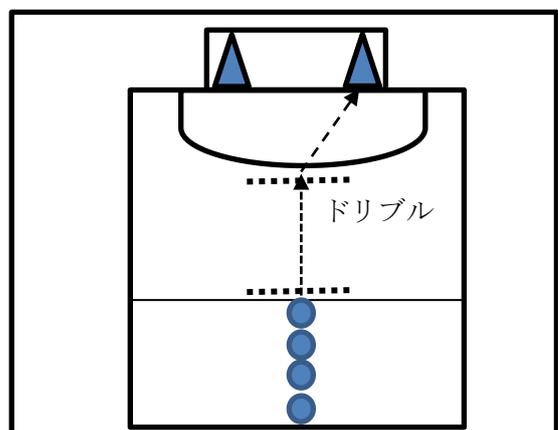


- ・シュートゲーム…ゴール内に設置した的(三角コーンなど)にボールを当てるゲーム

<シュートゲーム(ドリブルなし)>

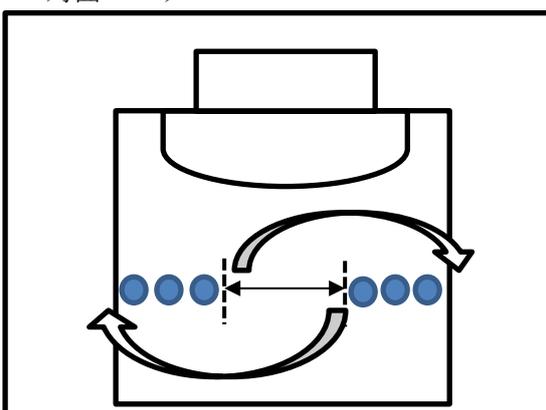


<シュートゲーム(ドリブルあり)>

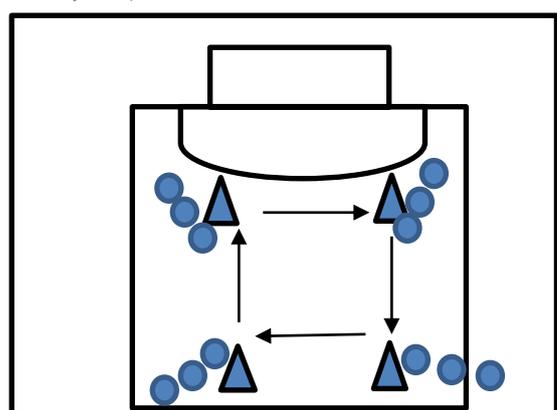


- ・パスゲーム…パス1回で1点。パスをしながら、相手側の列の後方へ並ぶ。

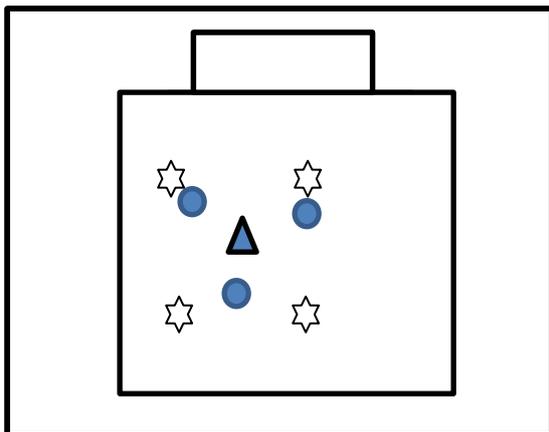
<対面パスゲーム>



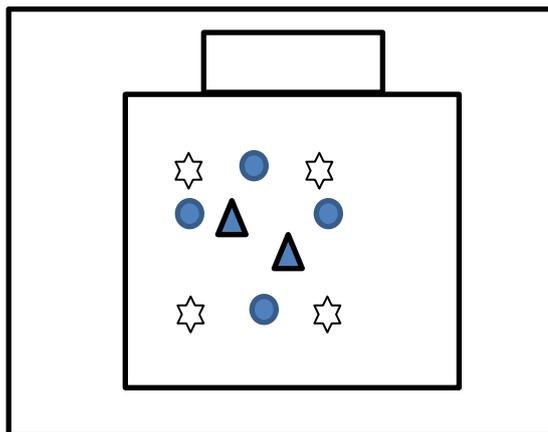
<スクエアパス>



<とりかごゲーム（3対1）>



<とりかごゲーム（4対2）>



● オフェンス ▲ ディフェンス ☆ マーカー

※スペースが広くならないように、動けるエリアをマーカーで示す。

③ゲーム・ルールの工夫（◆4）

<簡易ゲーム例：1>

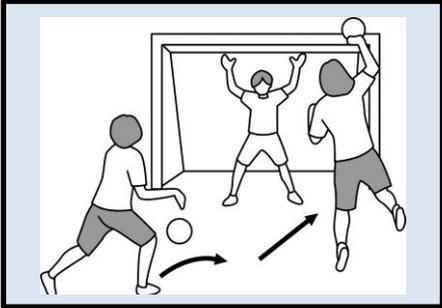
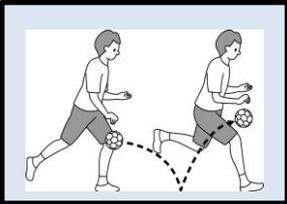
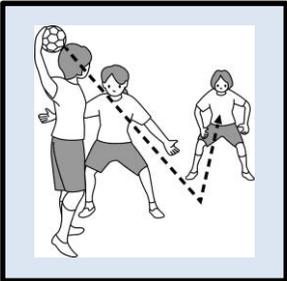
- ・ 4人（3人）対3人（2人）でゴールキーパーは無し。
- ・ 前半4分—作戦タイム2分—後半4分
- ・ ドリブルは禁止とする。

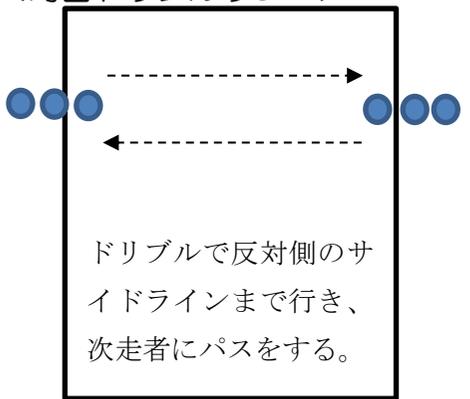
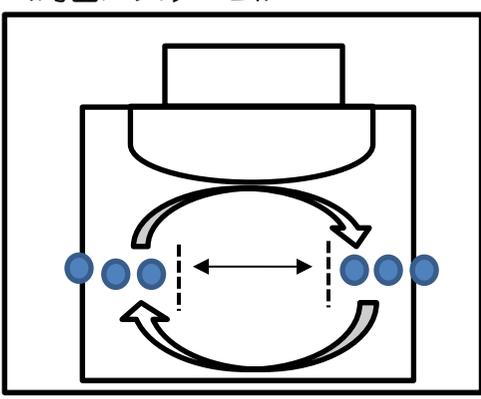
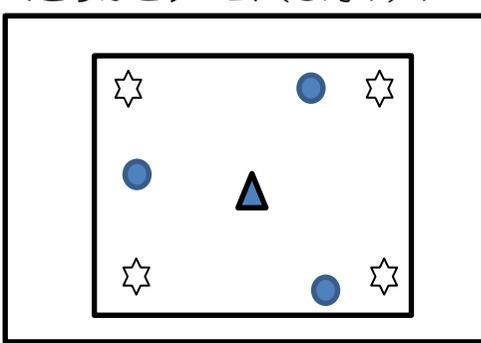
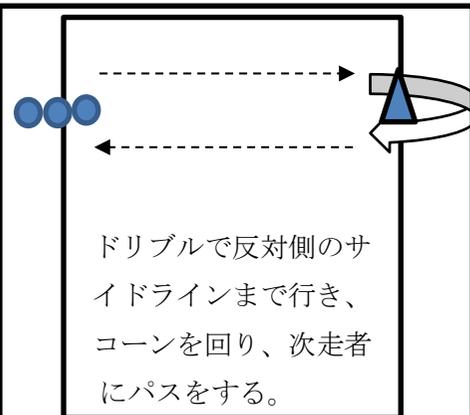
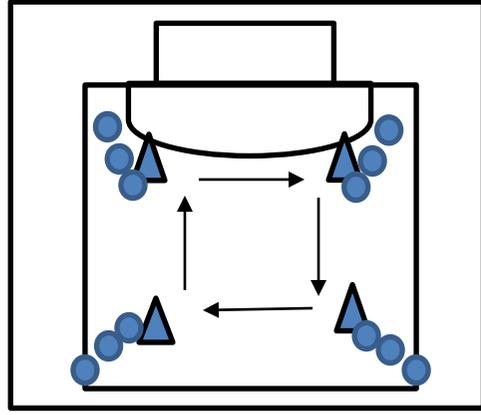
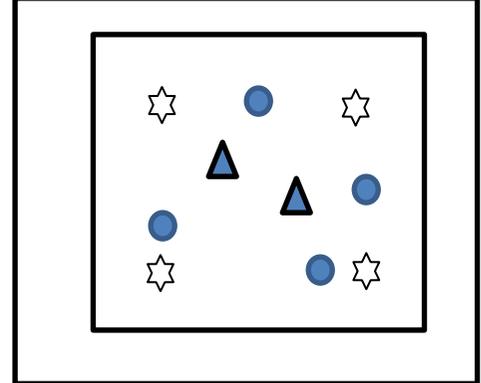
※ドリブル無しの方が、空きスペースの利用やボール回しなどが見られ、ねらいに迫れる。

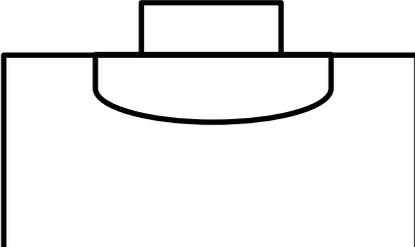
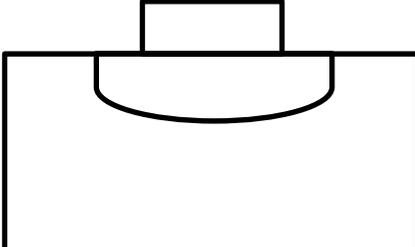
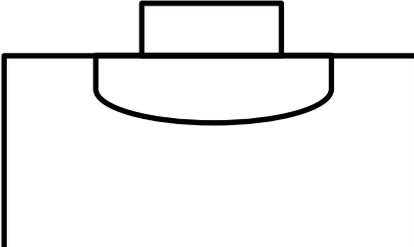
- ・ 全員に、パスを回さないとシュートを打ってはいけない。
- ・ 接触プレーの禁止（相手チームが保持しているボールや、ボール以外への身体的接触の禁止）
- ・ ボールは、1号球もしくは、柔らかい2号球を使用する。
- ・ コートは、縦24m×12m、ゴールエリアは、半径4mの半円

<簡易ゲーム例：2>

- ・ 4人（3人）対4人（3人）でゴールキーパーをつける。
- ・ 前半4分—作戦タイム2分—後半4分
- ・ 導入段階では『ドリブルなし』・ゲームに慣れてきたら『ドリブルあり』とする。
- ・ 接触プレーの禁止（相手チームが保持しているボールや、ボール以外への身体的接触の禁止）
- ・ ボールは、1号球もしくは、柔らかい2号球を使用する。
- ・ コートは、縦24m×12m、ゴールエリアは、半径4mの半円

ハンドボール学習カード①		学習課題	【ハンドボールの特性や個人技能を身に付けよう】		
<p>【授業の流れ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○集合・整列・あいさつ ○出席確認・健康確認 ○準備運動 屈伸・伸脚・前後屈・アキレス腱 肩のストレッチ・手首・足首 ○本時の活動 ○整理運動・本時の振り返り 		<p>【シュート】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①ステップシュート →ディフェンスの頭上や間を狙って打つ技。 ②ジャンプシュート →ゴールエリアライン手前から打つ技。 	<p>【ドリブル】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①ワンドリブル →フェイントで相手を抜く時に使う技。 	<p>【パス】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①オーバーハンドパス →ボールをコントロールしやすい技。 ②アンダーハンドパス →確実に味方に渡したい時に使う技。 ③バウンズパス →ディフェンスの後方にいる味方にパスを通したい時に使う技。 	
<p>【ボールの持ち方】</p>  <p>※慣れない人は手の平の上に乗せてみよう!</p>			<p>②連続ドリブル</p> <p>→速攻の時に、1人でボールを運ぶ技。</p> 		
【自己評価】		学習した内容	できたこと・理解できたこと	振り返り自己評価	
				【取り組む姿勢】	【内容への理解】
①	月 日 ()			S:よくできた A:できた B:まあまあできた C:できなかった	S:よくできた A:できた B:まあまあできた C:できなかった
②	月 日 ()			S:よくできた A:できた B:まあまあできた C:できなかった	S:よくできた A:できた B:まあまあできた C:できなかった
③	月 日 ()			S:よくできた A:できた B:まあまあできた C:できなかった	S:よくできた A:できた B:まあまあできた C:できなかった
④	月 日 ()			S:よくできた A:できた B:まあまあできた C:できなかった	S:よくできた A:できた B:まあまあできた C:できなかった

ハンドボール学習カード②		学習課題	【基本的な技を用いて、チームで話し合い集団的スキルを高めよう】		
<p><対面ドリブルリレー></p>  <p>ドリブルで反対側のサイドラインまで行き、次走者にパスをする。</p>		<p><対面パスゲーム></p> 	<p><とりかごゲーム (3対1)></p> 	<p>【ルールを理解しよう】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○オーバーステップ →4歩以上歩いてしまう。 ○ダブルドリブル →一度ドリブルしたボールを保持して再びドリブルをすること ○キックボール →ボールを膝より下で触れてしまう ○ホールディング →相手を掴む行為 ○プッシング →相手を押す行為 ○チャージング →相手に体当たりをする行為 ○ハッキング →相手を叩く行為 <p>※相手チームのフリースローから始める。相手チームは3M以上離れなければならない。</p>	
<p><シャトルドリブルゲーム></p>  <p>ドリブルで反対側のサイドラインまで行き、コーンを回り、次走者にパスをする。</p>		<p><スクエアパス></p> 	<p><とりかごゲーム (4対2)></p>  <p>● オフェンス ▲ ディフェンス ☆ マーカー</p>		
【自己評価】	学習した内容	できたこと・理解できたこと	振り返り自己評価		
			【取り組む姿勢】		【内容への理解】
⑤	月 日 ()		S:よくできた A:できた B:まあまあできた C:できなかった	S:よくできた A:できた B:まあまあできた C:できなかった	
⑥	月 日 ()		S:よくできた A:できた B:まあまあできた C:できなかった	S:よくできた A:できた B:まあまあできた C:できなかった	

ハンドボール学習カード③		学習課題	【チームごとに作戦を立て、ゲームに向けて練習を行おう】		
【作戦：1】 ※作戦を考えよう		【作戦：2】 ※作戦を考えよう		【作戦：3】 ※作戦を考えよう	
					
【成功したプレー】	【失敗したプレー】	【成功したプレー】	【失敗したプレー】	【成功したプレー】	【失敗したプレー】
					
【どうしたら上手く行くか（考察）】		【どうしたら上手く行くか（考察）】		【どうしたら上手く行くか（考察）】	
【自己評価】		学習した内容	できたこと・理解できたこと	振り返り自己評価	
				【取り組む姿勢】	【内容への理解】
⑦	月 日 ()			S:よくできた A:できた B:まあまあできた C:できなかった	S:よくできた A:できた B:まあまあできた C:できなかった
⑧	月 日 ()			S:よくできた A:できた B:まあまあできた C:できなかった	S:よくできた A:できた B:まあまあできた C:できなかった
⑨	月 日 ()			S:よくできた A:できた B:まあまあできた C:できなかった	S:よくできた A:できた B:まあまあできた C:できなかった
【まとめ】 ハンドボールの授業を終えての感想を記入しよう					
<hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/>					