

第2学年保健体育科学習指導案

日時	平成30年10月11日(木) 5校時
学級	2年1・2組女子 1組12名 2組12名 計24名
場所	花巻北中学校体育館
授業者	講師 似内 恵

1 単元名 E 球技 ゴール型 「ハンドボール」

2 単元について

(1) 教材観

球技は、ボールなどを媒介として、集団対集団、個人対個人で攻防を展開し得点を取り合って勝敗を競い合うことをねらいとし、チームの課題や自己の能力に適した課題の解決に取り組んだり、ゲームを楽しんだりする運動である。

ハンドボールは、2つのチームがコート内で相互に攻撃と防御に分かれ、敵味方が入り乱れてボールを奪い合いパスやドリブル等を用いてゴールにシュートし得点を競い合うゴール型の集団スポーツである。チームが一定の時間、空間、ルールのもとで戦術や作戦を駆使し、得点を競い合うという構造をもっている。

ハンドボールの特性としては、①基本的運動能力である「走・跳・投」の3要素を発揮することが要求され、生徒の発育・発達を促すのに適している。②比較的ルールも簡単であり、ボールが小さく、誰にでも容易に気持よくプレイすることができる。③仲間と協力するプレイがしやすく、チームのコンビネーションや作戦による様々な攻撃と防御の技術などが考えやすい。④生徒の発達段階に応じて、道具や場の設定の工夫、ルールなどの工夫ができる。などが挙げられ、生徒達が主体的に取り組みやすい教材である。

さらに、練習やゲームを通して、ルールやマナー遵守することや勝敗に対する公正な態度を身につけること、また、リーダーシップを発揮したり、互いに協力しながらゲーム運営に関わることで、社会生活に必要な態度や行動の基礎の育成に役立つと考える。

(2) 生徒観

2年1・2組女子は、準備・片付けなどを積極的に行う生徒が多く、意欲的に学習に取り組んでいる。しかし、体力的な面や技能的な面で体育を苦手としている生徒も数名いる。今年度の体力・運動能力調査において学年女子全体では、ハンドボール投げ20m以上を記録した生徒は3名、11mに満たない生徒は17名いる。また、体力への自信については「ない」の生徒が36%回答している。本学級での事前調査では、「球技が好きか」に対して46%の生徒は、「嫌い」「どちらかという嫌い」と回答している。その理由として、「ボールを上手く投げられない」、「動き方が分からない」などが挙げられる。その一方、パスやキャッチが出来るようになりたい、ボールを遠くへ投げられるようになりたいという生徒が95%に上り、大半の生徒が苦手意識を持ちながらもボール操作を身につけたいという願いをもっていることが分かる。

(3) 指導観

本単元では、一人一人が楽しめる授業展開をするために、能力の差を考慮してルールや教具、場の設定の工夫をする必要がある。また、本学級のハンドボール経験者は8名(ハンドボール部6名)と、今回ハンドボールを初めて経験する生徒が多いため、オリエンテーションではVTRを視聴させ「やってみたい」という意欲を喚起したい。筋力や投力が弱い生徒がいることやGKの恐怖心を配慮するために、ボールは操作しやすい軽量球を使用することとした。基本的なボール操作をドリル練習や速攻練習で身に付けられるようにする。ルールについては柔軟に工夫し、「全員シュート、全員ゴール」を目指していきたい。攻撃の際のボールを持っていない人の動きは、タスクゲームを組み合わせることでゲームにつながるようにする。また、ゲームでの軌跡図をとり、個人やチームの課題や解決方法を見つけ易くすることで、運動が苦手な生徒でも話し合いの場で意見が述べられるようにしたい。仲間同士互いに教え合い、称賛の声がけを大切に学習に取り組ませたいと考える。

(ユニバーサルデザインの視点から)

- ・全生徒が取り組みやすく、わかりやすい学習プリントの工夫を行う。
- ・スモールステップ化した教材・教具を工夫して取り入れ、視覚から具体的なイメージを持たせるようにする。
- ・既習事項の学習を授業に組み入れ、習得の深まりを確保する。
- ・生徒の実態に合わせたペア、グループ作りを行い、互いの教え合いを大切にする。
- ・学習の振り返りを工夫し、満足感や達成感を持たせるように心がける。

3 単元の目標

- (1) 次の運動について、勝敗を競う楽しさや喜びを味わい、基本的な技能や仲間と連携した動き出した動きでゲームが展開できるようにする。【技能】
 - ・ゴール型では、ボール操作と空間に走りこむなどの動きによって、ゴール前での攻防を展開すること。
- (2) 球技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、分担した役割を果たそうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとするなどや、健康・安全に気を配ることができるようにする。【関心・意欲・態度】
- (3) 球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、関連して高まる体力などを理解し、課題に応じた運動の取り組み方を工夫できるようにする。【知識・思考・判断】

4 単元の指導と評価の計画（本時7時間目）

時間	学習内容	関・意	思・判	技能	知・理
1	○ オリエンテーション ・学習の見通し、授業の約束 ・競技特性、VTR視聴				①学習カード
2	○ 基本技能習得 ・パス、シュート、速攻	②観察			
3				④学習カード	
4				①観察	
5	○ 空間に走り込む動きづくり ・タスクゲーム ・ゲーム	①観察			
6				②学習カード	
⑦				①学習カード	③観察
8	○ 課題練習、作戦会議 ・DF、OF システムの選択と練習 ・作戦会議、課題練習 ・ゲーム	③観察			
9				③学習カード	④観察
10	○ 高めた力でリーグ戦 ・ゲーム				②学習カード
11					

5 単元及び学習活動に即した評価規準（・：球技の他の型の評価規準）

	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
単元 の 評 価 基 準	球技の楽しさや喜びを味わうことができるよう、フェアなプレイを守ろうとすること、分担した役割を果たそうとすること、作戦などについての話し合いに参加しようとする事などや、健康・安全に留意して、学習に積極的に取り組もうとしている。	球技を豊かに実践するための学習課題に応じた運動の取り組み方を工夫している。	球技の特性に応じて、ゲームを展開するための基本的な技能や仲間と連携した動きを身に付けている。	球技の特性や成り立ち、技術の名称や行い方、関連して高まる体力、試合の行い方を理解している。
学 習 内 容 に 即 し た 評 価 基 準	<ul style="list-style-type: none"> ・球技の学習に積極的に取り組もうとしている。 ①フェアなプレイを守ろうとしている。 ②分担した役割を果たそうとする。 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。 ・健康・安全を留意している。 	<ul style="list-style-type: none"> ①ボール操作やボールを持たないときの動きなどの技術を身に付けるための運動の行い方のポイントを見付けている。 ②自己やチームの課題を見付けている。 ③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。 ④仲間と協力する場面で、分担した役割に応じた協力の仕方を見付けている。 ・学習した安全上の留意点を他の練習場面や試合場面に当てはめている。 	<p>ゴール型では、ゴール前での攻防を展開するためのボール操作と空間に走り込むなどの動きができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ①味方が操作しやすいパスをこと。 ②ゴールに向けてシュートをすること。 ③パスを受けるために空いている場所に動くこと。 ④攻防において空間に走り込みパスを受けること。 	<ul style="list-style-type: none"> ①技術の名称や行い方について、学習した具体例を挙げている。 ・球技に関連して高まる体力について、学習した具体例を挙げている。 ②試合の行い方について、学習した具体例を挙げている。

6 本時の指導

(1) 目標

- ① 空間に走り込んで、ボールをもらう動き、方法を見付けることができるようにする。【思考・判断】
- ② ゴール前の空間に走り込んでボールをもらい、シュートへ向かうことができるようにする。【技能】

(2) 指導の構想

ウォーミングアップではドリル形式で既習技能の練習を行い、ハンドボールの基本的技能を身に付けさせたい。ドリルでは、体力差・技能差を考慮したペア・グループで取り組ませる。

攻撃の際のボールを持たないときの動きづくりのために、タスクゲームを行い、空間に走り込んでボールをもらえるように取り組ませ、「誰もいないところに走り込んでボールをもらえる」動きを身に付けさせたい。ゲーム及び練習、ゲーム間のチームミーティングでは、それぞれの意見を伝え合い、動きの確認や作戦を選ぶなど「学び合い」の場として設定し、互いに教え合い励まし合うことに重点をおいて指導していきたい。

(3) 本時におけるユニバーサルデザインの主なポイント

- ① 時間の構造化・・・学習の流れ、時間の提示など見通しを持ち学習に取り組めるようにする。
- ② 共有化・・・互いの考えを伝え合ったり確認させたり、自分の意見を深めさせたりする。
- ③ 視覚化・・・具体物や図など視覚教材を取り入れ、動きのイメージ化を図りやすいようにする。

(4) 本時の展開

段階	学習内容	学習活動	指導上の留意点 ☆評価	UDの視点
導入 13分	0 ランニング			時間の構造化
	1 整列・挨拶	・集合整列し、元気に挨拶をする	・健康観察、安全確認	
	2 体操	・準備運動を行う 体操、補強運動	・正しい運動を行うように支援する	
	3 ドリル	・基礎技能練習を行う (ボールタッチ、パス、リパス、テパス、3クロス)	・声をかけながら、技能習得状況の確認をする	
	4 課題の把握	・学習課題の確認	・学習の見通しを持たせる ・空間に動いてボールをもらい、シュートができれば本時の課題が達成されることを伝える	
スペースに走り込んでボールをもらう動き方を見つけ、シュートにつなげよう				
展開 30分	5 ゲーム① 4分×2	・前時のタスクゲームをいかして、ラインタッチゲームを行う [プレイヤー軌跡図の記入] ・試合のないチームがゲーム観察し、一人一人の動きを記録する	・各チームの指示の声、励ましなど薦める	共有化 視覚化
	6 チームミーティング	・軌跡図から個人やチームの動きを分析し課題を見つけ、作戦を考える チームカード、作戦版の利用	・一人一人が意見を伝え合い動きの確認や作戦を考える ・作戦板を活用し、視覚で動きをとらえられるようにする ☆ 空間に走り込んで、ボールをもらう動き、方法を見付けることができたか【思・判】	
	7 ゲーム② 3分×4	・チームミーティングをいかして、メインゲームを行う [ゴールエリアの工夫] [得点の工夫]	・周りの状況などを教えながら、動きを助言する ・ボールを持たない時の動きを意識させ助言する ☆ ゴール前の空間に走り込んでボールをもらい、シュートへ向かうことができたか【技能】	
終末 7分	8 学習の振り返り	・自己評価、チーム反省を行う ・課題達成状況確認 ・次時の内容を確認する	・学習カードへの記入、発表 ・課題の達成について評価	共有化
	9 挨拶	・整列し、元気に挨拶をする ・片付けを協力して行う	・けがの有無を確認する	

