

活動主題 「攻撃力のあるハンドボールチームをつくる」**活動の価値**

ハンドボールを考案したドイツ人体育教師シュレンツは、ハンドボールを「人間の基本的な動作や本能と合致した自然な運動」と捉え、「走・跳・投3要素による身体形成への有用性」を強調した。

ハンドボールは、同じゴール型のサッカーと比べるとボールを手で扱う特性や、バスケットボールに比べてボールが小さく片手でボール操作ができることから、ボール操作が容易で素早いパスワークを生かした攻撃や、様々な角度から投げ込まれるシュートが魅力的なスポーツである。運動局面に着目すると「ディフェンスからオフェンスに変わり相手コートに進入する局面」、「シュートエリアに侵入してチームでオフェンスする局面」、「相手の攻撃に対して戻って組織的にディフェンスする局面」に大別できる。特に、1年時は「シュートエリアに侵入してチームでオフェンスする局面」を中心に学習する。このゴールエリア前での激しい攻防の局面においては、相手のディフェンスを交わすステップやフェイントを駆使してパスやシュートにつなげる個人的戦術が重要となる。また、仲間と連携して相手の防御を打開する平行攻撃やクロス攻撃といったチーム戦術も勝敗の鍵を握る。

本活動を通して、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たりフリーの状態シュートをしたりすることができるようになる。また、攻防における自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫することができるようになる。さらに、練習方法や作戦についての話し合いに参加しようとする参画に関する態度を身につけることができる。以上のことから、ハンドボールの楽しさを味わうことで生涯にわたって豊かなスポーツライフを実現していく資質・能力をはぐくむことができる大変意義深い活動である。

子どもの実態

本学級の子ども〇名に質問紙調査（自由記述形式）を実施した。小学校でのゴール型スポーツの学習状況について調査したところ、バスケットボール〇名、サッカー〇名であった。また、「ゴール型のスポーツの学習ではどのようなことを学んだか」の質問に対して、テキストマイニングで分析したところ、「仲間」「協力」というキーワードの出現が多く、〇回であった。さらに、ゴール型スポーツの楽しさについて質問したところ、「得点する楽しさ」について記述した子どもが〇名で最多であった。他にも、仲間と作戦を考える楽しさや、協力する楽しさについて記述が多かった。一方で、ゴール型スポーツの難しさについて質問したところ、連携プレイや作戦の遂行について記述した子どもが〇名、ボールコントロールの難しさについて記述した子どもが〇名と多かった。

以上の結果から、小学校時のゴール型スポーツの学習では、学習内容を「仲間」や「協力」といった側面では捉えておらず、ボール操作や、ゴール前に走り込んだり空いている空間に走り込んだりするといったゴール型スポーツの汎用的な知識や技能について、意識的に学習がなされていないことが分かる。また、得点する楽しさを味わっている子どもが多い一方で、ボールコントロールや仲間と連携したり作戦を遂行したりすることに難しさを感じている子どもが多かった。

活動の指導観

本単元では、ハンドボールの特性を理解して活動の見通しを持ち、判断力やパス、シュートといった個人戦術とチーム戦術を高めたり、話し合いに参加したり、シュートを決めたり作戦を考えたりするハンドボールの楽しさを実感することができるようにすることをねらいとする。

- ・ハンドボールの特性を理解することができるように、技能に関する模範の映像を視聴する場を設定する。また、それぞれの考えを伝え合うことが大切であることを理解することができるように、チームミーティングのあり方に関する映像を視聴する場を設定する。
- ・1対1での判断力やシュートの技能を高めることができるように、1対1の攻防からシュート練習を設定する。
- ・仲間と連携した速攻の動きを高めることができるようにアウトナンバーの速攻練習を設定する。
- ・チーム戦術を話し合う場面で、チームへの関わり方を見付け、積極的に話し合いに参加することができるように、3対3の状況で戦術を考えたり修正したりする活動を設定する。
- ・シュートを決めたり作戦を考えたりするハンドボールの楽しさを実感することができるように、リーグ戦を設定する。

○ 子どもの学習目標

話合いに参加しながら個人の判断力や仲間との連携を高めて、シュートをたくさん打つことができる。

○ 教師の指導目標

ハンドボールの特性を理解して活動の見通しを持ち、判断力やパス、シュートといった個人戦術とチーム戦術を高めたり、話合いに参加したり、シュートを決めたり戦術を考えたりする楽しさを実感することができるようにする。

活動計画 (11 時間)

次	時	学習活動・内容	子どもの問いと思考	指導のねらい・内容・方法
一	1 ②	1 オリエンテーションをする。 (1) ハンドボールの映像を視聴する。 ・ゴール型スポーツの技術 (2) 試しのゲームをする。 ・6対6のゲーム (3) 学習課題を設定する。 学習課題：仲間と話し合っ て連携プレイを駆使してた くさんのシュートを打つこ うができる強いチームをつ くる。 (4) 調べ学習を行い、単元 のルブリックを書く。 ・チーム、個人の目標・参 画の意義	ハンドボールはどんな楽 しさがあって、どんな技 術が必要かな。 ハンドボールの授業では、 仲間と話し合いながらシュ ートをたくさん打てるチ ームをつくりたいな。	ハンドボールの特性を理 解し、活動の見通しを持 つことができるようにす る。 ・ハンドボールの特性を 理解することができるよ うに、模範の映像を視 聴する活動を設定する。 ・課題を把握することが できるように、試しのゲ ームを行った後に単元 の学習課題を設定する。 ・活動の見通しを持つ ことができるように、調 べ学習とプレゼンテー ションを後に単元のル ブリックを書く活動を 設定する。
	1 ③	2 個人戦術の練習をする。 (1) 1対1でシュート練習 をする。 ・ステップ・フェイント ・1対1の攻防・シュート (2) パスゲームをする。 ・フリーの選手へのパス ・パス&ラン・ラテラル パス (3) カットインの練習を する。 ・カットイン→パス→シュ ート	どうやったらかっこいい シュートを打てるかな。 相手を交わしたりフリー になれたりするとシュ ートが打てたぞ。	判断力やパス、シュート といった個人戦術とチ ーム戦術を高めたり、 話合いに参加したりす ることができるようにす る。 ・1対1での判断力や シュートの技能を高め ることができるように、 1対1の攻防からシュ ート練習を設定する。 ・パス技能を高めるこ うにパスゲームを設 定する。
二	2 ④	3 グループ戦術の練習を する。 (1) 速攻の練習をする。 ・5秒間の3対2の速攻 (2) 2対2の練習をする。 ・パラレル、クロス の動き (3) 3対3の練習をす る。 ・走り込むコースと タイミング ・参画 (4) 6対6のゲームを する。 ・攻守の切り替え・速 攻 ・パラレルとクロス の動き	チームの仲間とどんな 連携プレイができるか な。 仲間と作戦を話し合 いながら速攻、パラ レルやクロスを使った 攻撃ができたぞ。	・チーム戦術を話し合 う場面で、チームへ の関わり方を見付け、 積極的に話合いに参 加できるように、3 対3の状況で戦術を 考えたり修正したり する活動を設定す る。 ・速攻やゴールエリ ア前での仲間との 連携プレイの成果を 確認することができ るように、6対6の ゲームを設定する。
	1 ⑤	4 リーグ戦を行う。 (1) リーグ戦をする。 ・これまで学習した技 術 (2) チームルブリックと 個人ルブリックの自己 評価をする。 ・ハンドボールの価値 ・参画の意義	私たちのチームはどの くらい強くなれたか な。 仲間と話し合っ て勝つことができた ぞ。またやりたい な。	シュートを決めたり 作戦を考えたりする ハンドボールの楽し さを実感できるよ うにする。 ・シュートを決め たり作戦を考えたり するハンドボールの 楽しさを実感でき るように、リーグ 戦を設定する。

本時
3 / 4



本時 第二次の2時（3/4）

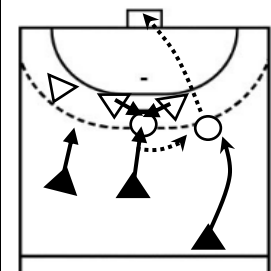
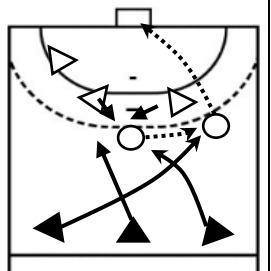
本時の指導観

前時までに子どもは、1対1の状況でフェイントやシュートといった個人戦術を高めるとともに、速攻や、ゴール前での2対2の状況でパラレルやクロス攻撃といった遅攻を駆使した連携プレイを学習している。また、球技において、それぞれの考えを伝え合うこと（参画）が大切であることを理解している。しかし、3、4人目の選手を生かした連携プレイまでは至っておらず、また、話し合う場面で話合いに参加することができない子どももいる。そこでゴール前の3対3の状況でのパラレルやクロス攻撃の動き方を運動課題としてチーム戦術について話し合う活動を設定する。

主眼

チーム戦術を話し合い、解決していく場面で、チームへの関わり方を見付け、積極的に話し合いに参加することができるようにする。

本時の過程

学習活動・内容	指導のねらい・内容・方法	形態	配時
<p>1 ウォーミングアップ行い、本時のめあてをつくり、ループリックを確認する。</p> <p>(1)ウォーミングアップを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フットワーク ・フェイント ・シュート <p>(2)前時のプレイや話し合いの様子を視聴する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・話し合い方のポイント ・攻撃について <p>(3)めあてを設定する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>作戦を成功するために、ミーティングキーワードを意識して全員で伝え合おう。</p> </div> <p>(4)チームで共有するキーワードを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クロス ・パラレル ・スピード など 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>参画やチーム戦術への課題意識や、活動の見通しを持つことができるようにする。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・参画やチーム戦術への課題意識を持つことができるように、前時の様子を視聴する場を設定する。 ・活動の見通しを持つことができるように、前時に考えた作戦と、チームで共有するキーワードを確認する場を設定する。 	<p>小集団 / 一斉</p>	<p>10</p>
<p>2 チームで練習する。</p> <p>(1) 3対3の状況での動きを実践する。ミーティング、修正していく活動を行う。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>パラレル攻撃</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>クロス攻撃</p>  </div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 5px;">▲攻撃、△守備、○ボール</p> <p>(2)VTRを視聴し、ミーティングをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの考えを伝え合おうとする態度 ・パラレル攻撃 ・クロス攻撃 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・走り込むコースやスピード、ポジション ・ボールマンのシュート or パスの判断 </div> <p>3 オールコートで3対3のゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パラレル、クロス ・守備 ・参画 	<p>チーム戦術を話し合う場面で、チームへの関わり方を見付け、積極的に話し合いに参加することができるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チーム戦術について話し合う場面でチームへの関わり方を見付け、積極的に話し合いに参加することができるように、動画を視聴しながらミーティングする場を設定する。その際、左記□の視点で振り返りと修正ができるようにする。 <p>【安心して何度でも挑戦できる手立て】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームへの関わり方を見付けることができるように、ミーティングキーワードを確認更新する活動を設定する。 ・チーム戦術の有用性を確認し、共有した内容を選手間で伝え合うことができるように3対3のゲームを設定する。（参画態度表出の場） 	<p>小集団 / 学級集団</p>	<p>30</p>
<p>4 本時の動画を確認し、ループリックの達成度を評価し、振り返りを記入する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・参画に関する振り返り（態度） ・今日は、ミーティングでいい発言をすることができなかった。次は「もっと●●して」と言えるように頑張りたい。 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p>チームミーティングに参加することの良さや課題を明らかにすることができるようにする。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・チームミーティングに参加することの良さや課題を明らかにできるようにチームで話し合う活動を設定する。 	<p>小集団 / 一斉</p>	<p>10</p>

中学校 第1学年 球技・ハンドボール 単元構造図

		知識及び技能： 1対1の状況でのフェイントやシュートのポイントや、速攻や遅攻のポイントを理解し、マークされていない味方にパスを出したりゴール方向に守備者がいない位置でシュートしたり空いている空間に走り込んだりすることができるようにする。																
目標		思考力、判断力、表現力等： 攻防などにおける自己の課題を発見し、合理的な解決に向けて運動の取り組み方を工夫することができるようにする。																
		学びに向かう力、人間性等： 練習方法や作戦についての話し合いに参加しようとすることができるようにする。																
		1	2	3	4	5	6	7	8本時	9	10	11	ICT端末の活用					
授業の内容・展開	0	ウォーミングアップ・めあての確認・ルーブリックの作成											<ul style="list-style-type: none"> ICT端末を活用して、調べ学習をした後に、プレゼンテーションを行う。 学習プリントや資料はすべてロイロノートを活用して配布する。 振り返りの場面で自己評価の際に、活動の様子を撮影したVTRをもとに評価する。 自己やチームの練習の成果や課題を発見することができるように、動作遅延アプリを活用する。 ロイロノートの共有の共有ノートを活用して、チームのメンバーの振り返りを共有する。 ロイロノートを活用して、作戦を考える。 					
	10	オリエンテーション・試しの活動	調べ学習	個人戦術の練習を行う。 (1) 1対1でシュート練習 ・ステップ・フェイント ・1対1の攻防・シュート (2) 4対3のパスゲーム ・フリーの選手へのパス ・パス&ラン (3) カットイン ・カットイン→パス→シュート				グループ戦術の練習をする。 (1) 速攻 ・5秒間の速攻 ・4対3の速攻による攻防 (2) 2対2 ・パラレルの攻撃 ・クロス動き ・状況判断力 (3) 3対3 ・走り込むコースとタイミング ・参画				リーグ戦を行う。						
	20			3対3、4対4のゲームを行う。				6対6のゲームを行う。										
	30			チームルーブリックの更新 個人またはペアルーブリックの評価・振り返り														
	40			単元の振り返														
50																		
指導機会	知	①	①										総括的評価					
	技			①	②			③			④							
	思					①	②	②	③									
	学		①				①		①									
評価機会	知	①	①										総括的評価					
	技					①②					③④							
	思					①	②	②	③									
	態				①					①								
評価規準	知	① 1対1の状況でのフェイントやシュート、速攻や遅攻のポイントを言ったり書き出ししたりしている。											プレゼンテーション					
	技	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することができる。 ③空いているスペースに走り込むことができる。 ④状況に応じてパスやシュートをすることができる。											様相観察 パフォーマンス動画					
	思	①パス、シュート、フェイントなどの個人戦術について、自己の課題を発見し、適切な練習方法を選んでいる。 (運動に関する思考力、判断力、表現力等) ②速攻、パラレルやクロス攻撃について、チームや仲間の動きを分析して、良い点や改善点を伝えている。 (運動に関する思考力、判断力、表現力等) 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。 (運動実践につながる思考力、判断力、表現力等)											端末内ワークシート 観察					
	態	①練習方法や作戦についての話し合いに参加しようとしている。(参画)											端末内ワークシート 観察					

授業の見所

学びに向かう力、人間性等を涵養する保健体育科学習指導法の研究
—すべての生徒が安心して挑戦できる学習活動を通して—

1 「本来の失敗を失敗としない」授業づくり

◇3段階熟達ルーブリックの活用した個別最適な学び◇

一人ひとりが自分の技能に応じたゴール像を設定することによって、すべての生徒が安心して挑戦できる課題設定のあり方。

3段階熟達ルーブリック
をつくる。

実践する。

自分の学びを
自己評価する。

現状を分析し、失敗や成功を踏まえ、授業後の自分の姿を想像する。自分に適した目標を設定し、実践後に振り返ることによって、自己の学びを自己調整していく。

A	頑張って技能や態度を身につけた理想の姿
B	最低限に技能や態度を身につけた姿
C	現状の姿

単元最初につくったルーブリック

学習課題	仲間と話し合って連携プレイを駆使してたくさんシュートを打つことができるようになる。		
チームルーブリック			
A	チームで協力し合い、パス回しができて、上手く連携しながら点をたくさん取れる。連携＝作戦	単元後の評価	A ・ B ・ C
B	攻撃だけでなく、守備のポジションを意識して、相手のシュートを防ぐことができる。みんなで意見を出し合い、良いプレイをする。		
C	パスがみんなに回っていない。シュートを外してしまう。相手のチームの人を上手く抜けない。		
個人ルーブリック			
A	守備を抜くことができ、シュートをしっかりと決められ、チームの役に立てるようになる。	単元後の評価	A ・ B ・ C
B	守備ができ、相手の得点を防ぐことができる。		
C	シュートを打っても決まらない。守備を抜けない。チームの役に立ててない。		

学習課題に応じた個人ルーブリック

めあて

個人のルーブリック A (かなりがんばった理想の姿) B (最低限に技能や態度を身につけた姿) C (現状の姿)

パラレル、クロス攻撃を使い分けて、得点しよう。	A	周りを見てフリーになっている場所を見つけたら素早くその位置に移動してパスを受け取ってシュートする、クロスができるようになる。
	B	周りを見て、敵が近くにいる人に向かってパスをしたりパスを受け取ったりするパラレルができるようになる。
	C (現状)	パラレルもクロスも使ったことがなく、周りを見ながらプレイすることができていない。

2 学びに向かう力、人間性等 「参画」を主眼にした授業づくりの提案

中学校学習指導要領 保健体育編 解説の表記 p128-129 〈例示〉 ・作戦などについての話し合いに参加しようとすること。

作戦などについての話し合いに参加しようとすることは、自己の課題の解決に向けた練習方法や作戦について話し合う場面で、自らの考えを述べるなど積極的に話し合いに参加しようとするを示している。そのため、作戦などについて意思決定する際には、話し合いを通して仲間の意見を聞くだけでなく自分の意見も述べるなど、それぞれの考えを伝え合うことが大切であることを理解し、取り組めるようにする。

概念知（する意味）

それぞれの考えを伝え合うことで、自己やチームの課題を解決することができる。

子どもが具体的にを行うこと

自己やチームの課題解決に向けた練習方法や作戦について話し合う場面に、仲間の意見を聞くだけでなく、自分の意見も述べること。試合中に仲間に意見を伝えること。

「参画」することに重点を置いた指導場面、方法、発問等の計画

指導場面・方法・評価	発問・指示
<p>〔2時間目〕指導機会</p> <p>①自分が調べたことを発表したり仲間の発表を聞いたりできるように<u>プレゼンテーション活動</u>を設定する。</p> <p>②ミーティングを行う際に、互いに意見を言ったり聞いたりしているVTRを視聴する場、<u>参画の意義を考</u>える活動、単元の目標を考</p>	<p>①【指示】イラストや連続写真、動画を用いて、チームの仲間にわかりやすく伝えること。</p> <p>②【発問】ミーティングで自分の意見を言ったり聞いたりすることは、どんな良さがあるでしょうか。</p>
<p>〔4時間目〕評価機会</p> <p>パスゲームにおいて作戦を話し合う場面で、子ども様相から評価し、振り返りの場面でフィードバックする。</p>	<p>パスゲームの場面で、自分の意見を言ったり聞いたりすると、どんな良さがありましたか。</p>
<p>〔6時間目〕〔8時間目〕指導機会</p> <p>速攻や4対4の学習において作戦を話し合う場面で、ベンチやプレーヤーが自分の意見を伝えることができるように、チームの<u>ミーティングキーワード</u>を考</p>	<p>【発問】速攻（4対4）の場面では、どんなキーワードを使って、お互いに意見を伝えることができたらいかが考えてみましょう。</p> <p>【発問】チームキーワードを使ってお互いの意見を伝えるとどんな良さがありましたか。</p>
<p>〔9時間目〕評価機会</p> <p>チームの課題に応じた練習方法を選択する場面で、自分の考えを伝える場を設定する。</p>	<p>【指示】チームに、どのような練習が必要か理由を添えてお互いに伝えましょう。</p>

本時：【参画】に関する判断の目安（評価基準）

	A 十分満足できる	B おおむね満足できる	C 努力を要する
学びの姿 (Bは評価規準)	態度のもととなる知識を理解し、建設的な言動が安定的に出現している。	練習方法や作戦についての話し合いに参加しようとしている。(参画)	参画への理解が不十分で、話し合いへの関りが見られない。

【協力】に関する判断の目安（評価基準）

	A 十分満足できる	B おおむね満足できる	C 努力を要する
学びの姿 (Bは評価規準)	協力の意義を及び自身の行動に対しての具体的な記述が確認され、行動が表出している。	仲間の補助をしたり助言したりして仲間の学習を援助しようとしている。	協力の意義やとるべき行動は理解しているが、理解に基づく行動ができていない。

【公正】に関する判断の目安（評価基準）

	A 十分満足できる	B おおむね満足できる	C 努力を要する
学びの姿 (Bは評価規準)	態度のもととなる知識を理解し、言葉、行動が安定的に出現している。	良い技や演技に賞賛の声をかけるなど、仲間の努力を認めようとしている。	公正への理解が不十分で、言葉、行動に肯定的な姿勢が不足している。

【共生】に関する判断の目安（評価基準）

	A 十分満足できる	B おおむね満足できる	C 努力を要する
学びの姿 (Bは評価規準)	態度のもととなる知識を理解し、言動、行動が安定的に出現し、性差や技能差がある仲間に対して、配慮している。	一人一人の違いに応じた課題や朝鮮及び修正などを認めようとしている。	共生への理解が不十分で、言動に肯定的な姿勢が不足している。