

1 題材名 空間を生かして得点しよう（ハンドボール）

2 題材のねらい

ハンドボールで得点するために必要な条件を探り、チームに合った練習を選択したり、効率的に得点するための作戦を考えたりしながらより多く得点することができる。

3 授業の構想

以下に示すのは、「陸上競技（走高跳）」の単元において、生徒がより高く跳ぶための方法を考えカテゴリーに分けて考えたときの感想である。

走り高跳びでより高く跳ぶためには、助走のスピードと走るコースが大切だと考えました。今日の学習で他の人の考えを聞き、実際に跳んでいるところを見ると、踏み切りのときの体の角度や、空中動作の時のアゴの使い方などとても細かいところにまで注意していて驚きました。 (生徒 A)

このように、自分で考えた高く跳ぶための方法やコツに対して、他者の意見や実際の実技の方法を照らし合わせ自分に合った方法で技能を高めていこうとする姿が見られた。保健体育科の学習では、試しの記録会やゲームを通じて、「できる」ようになるためにどのような工夫やポイントが必要なのかを「わかる」時間が必要不可欠と考えている。保健体育科の授業においては、試しに運動した後、運動をより良くしていくためのポイントを探る活動と、実際に動いてみる活動がくり返される。生徒が運動の特性や楽しさ、難しさに触れ、「やってみたい」と感じることであれば、より良くしていくための課題解決を自ずと追求する姿がみられると考える。

本題材では、球技（ハンドボール）を題材として取り組む。生徒は今まで多くの球技に触れており、ハンドボールと同様のゴール型の球技についても例外ではない。投動作が中心となるが、体を連動させて投げることを苦手とする生徒が少なくない。そこで球技に共通して言える、安定したボール操作（投動作・キャッチ・シュート）の力をまず身につけることができるようにしたい。その上でゴール型球技の特性と言えるゴールを狙う（得点する）ための力が高まる学び方を生徒に提案する。そしてゲームの中でより多く得点するための方法に着目できるようにして学習を進めていく。

これを踏まえ、本単元では、基本的な体の使い方や作戦を修正するための練習内容について生徒が選択できるよう授業を進めていく。仲間からの客観的な視点を取り入れ、チームごとに自分たちに必要な練習がわかった上で、練習内容を選択して取り組むことができるようにする。次に、より多く得点するための動きのポイントを追求する力を高めるため、攻撃を何度も繰り返す様子をデータとして残し、チームで考えるよう提案する。データをもとにアドバイスをもらいながら、より多く得点するための方法を探り、図や実際の動きを用いて説明できる姿を目指す。

4 展開計画（全 9 時間 本時 7/9）

○ドリル・タスクゲームを通じて安定した投動作やキャッチ、シュートの方法について

考え、得点につなげる。(1・2校時)

○ルールやより多く得点するための方法を考え、ゲームを行う。(3・4校時)

○データを取りながらゲームを行い、多く得点するための方法を考える。(5・6校時)

○**より多く得点するための方法をまとめ、チームごとに練習を行う。ゲームの中で実践し、検証・ふり返りを行う(7・8・9校時・①本時)**

## 5 本時の学習

### (1) ねらい

これまでの攻撃データをもとに、攻撃の方法について具体的に考え、ゲームで実践することができる。

### (2) 展開

学習場面と子どもの取り組み	教師の支援と願い・評価
1. 前回のふりかえりをもとに、本時での目標を確認する。	・他者のふりかえりを聞くことで、本時の目標につなげる。
<b>攻撃データをもとに、得点しやすい攻撃方法を考え、ゲームで実践してみよう！</b>	
2. 前時のふり返りや、攻撃データをもとに攻撃方法を増やすための話し合いを行う ・他チームと一緒に攻撃の方法について話し合う。またポイントについて確認する。	・前時のふりかえりや攻撃データをもとに、どのように得点していくのかを確認するよう声かけを行う。
3. チームごとに課題練習を行う。 ・細かいパスワークを強化しよう ・走り込む仲間に正確にパスしよう 予想される練習 ・動きながら空間にパスを出す練習 ・パスをもらってシュートにつなげる練習 ・シュートコースを打ち分ける練習	・どんな攻撃をしたいのか、コート図に示すよう声かけを行う。 ・今までの学習内容からチーム課題に応じた練習を選択させる。 ・動きのポイントや練習の意図を確認しながら攻撃方法を増やすよう提案する。
4. 練習内容をいかし、ゲームを行う。 ・他チームは攻撃データを取りながら試合を見る。 ・練習内容を生かしたゲームを行う。	・実際に他チームとゲームを行い、作戦にさらに修正を加えるよう声かけを行う。 ・データや得点できた攻撃を思い出させ、決まりやすいコースや攻撃パターンに目を向けるよう声かけを行う。
5. ゲームでのデータをもとに、自チームの課題や次時の練習方法について考える。 ・うまく空間を使うためにグリッドゲームを練習で行うことが必要 ・ボールを持っていないときの動きが重要	・ふりかえりをもとに、次時のチーム目標を考えるよう声かけする。  <b>【評価の観点(思考・判断)】</b> 攻撃データやふりかえりをもとに、練習内容や得点しやすい攻撃を考えている。 <b>【評価方法  ふりかえり・観察】</b>

