

第3学年 「ハンドボール」

1 単元の目標と評価規準

	知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力、人間性等
目標	ハンドボールの行い方を知るとともに、基本的なボール操作と、ボールを持たないときの動きによって、コート内で攻守入り交じって、ボールを手でシュートしたり、空いているところにすばやく動いたりしてゲームをすることができる。	ルールを工夫したり、作戦を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができる。	ハンドボールに進んで取り組み、ルールを守り、誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気をつけたりすることができる。
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
	① ハンドボールの行い方について言ったり書いたりしている。 ② 味方にパスを出したり、シュートしたりすることができる。 ③ ディフェンスがないところやシュートしやすいところに移動することができる。	① 簡単な作戦や練習方法を選んでいる。 ② ゲーム中のボールを持っていないときのシュートにつながる動きを友達に伝えている。	① ハンドボールに進んで取り組みようとしている。 ② ルールを守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ③ 用具などの準備や片づけを友達と一緒にしようとしている。 ④ ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ⑤ 周囲を見て場や用具の安全を確かめている。

2 単元の指導と評価の計画

時間	1 (導入)	2 (習得)	3 (習得)	4 (習得)	5 (活用)	6 (まとめ)
0	2周走る・整列・挨拶・健康観察・準備運動(ストレッチ)・補助運動(バーピー運動等)					
5	オリエンテーション 学習の流れ、ゲームの仕方 めあて ルール 役割分担 約束事の確認等 ゲーム	めあて 作戦、役割分担の確認				
10		チーム練習 作戦に合った練習方法を選び練習する。				
15		活動1 ゲーム①…前半4分 後半4分 前半、後半のチームで見合い・教え合い				
20		作戦の立て直し ゲーム①の振り返り (タブレットで撮影した映像も活用する) 作戦の修正、作戦に合った練習				
25		活動2 ゲーム②…前半4分 後半4分 前半、後半のチームで見合い・教え合い (ゲーム①と同じチーム、同じメンバー)				
30						
35						
40	ふりかえり(タブレット)・健康観察・挨拶・片付け					
45						
知・技		① (カード)		② (観察・ICT)		③ (観察・ICT)
思・判・表			① (観察・作戦板)		② (観察・カード)	
態度	③ ⑤ (観察・カード)	② (観察)		④ (観察・カード)		① (カード)

3 本時案①【導入場面】（1時間目／6時間中）

(1) 本時のねらい

- ・用具などの準備や片付けを友達と一緒にすることができるようにする。
- ・周囲を見て場や用具の安全を確かめることができるようにする。

(2) 本時の学習評価

- ・用具などの準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。
- ・周囲を見て場や用具の安全を確かめている。（どちらも主体的に学習に取り組む態度）

(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
はじめ 20分	<p>1. 2周走る、集合、挨拶、健康観察</p> <p>2. 準備運動（ストレッチ運動）、補助運動（バーピー運動）</p> <p>3. 本時のめあてと評価項目の確認</p> <p>めあて 友達と協力しながら準備し、安全に気を付けて、ハンドボールをしよう。</p> <p>評価 ・用具などの準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。 ・周囲を見て場や用具の安全を確かめている。（主体的に学習に取り組む態度）</p> <p>4. オリエンテーション</p> <p>○1時間の流れ、用具の出し入れの仕方、役割分担等を知り、準備する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1時間の流れ：めあて、作戦の確認→練習→ゲーム1→作戦の立て直し→ゲーム2→ふりかえり ・場や用具：ハンドボールゴールの運び方 ゴール、得点板、作戦板等を置く場所、話し合いの場所等 ・役割分担：得点係、タブレット係、審判係、アドバイス係 	<p>おおむね満足 用具などの準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。</p> <p>十分満足 準備や片付けを友達と一緒にするとともに、 努力を要する児童への手立て 手順や位置を再度確認し、指導者と一緒に行う。</p>
なか 20分	<p>5. ゲーム</p> <p>○ルール、ゲームの仕方、係の仕事内容等を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ルール、ゲームの仕方について掲示物、タブレットで伝える。 <p>○ルール等を確認しながらゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前半のチーム同士でゲームをさせる。その時、後半のチームは、ゴールキーパー、審判、得点、タブレット撮影、アドバイスをさせる。（人数が足りない場合は兼ねさせる）後半も同様にさせる。 ・ゲームの人数が足りない場合は、ペアチーム（前半の時は後半から）で補充する。その際、特定の児童に偏らないように配慮する。 ・審判係には、ゲームのルールを基に電子ホイッスルで合図をさせる。 ・タブレットで撮影する場所や撮影のポイントを伝える。 ・アドバイスの視点を伝える。（めあてを意識している、作戦の動きができてい、ボールをもらう動きができてい等） ・作戦板の使い方を伝え、チームで作戦を選ばせる。 ・ゲーム後 VTR の得点シーンを基にボールをもらう動きができていたか、作戦の動きが活かされているか等を話し合わせる。 ・ボールをもらう動きができていない場合には、作戦板を使って動きの確認をしたり、実際にコートで動いてみたりさせる。 	<p>おおむね満足 周囲を見て場や用具の安全を確かめている。</p> <p>十分満足 周囲を見て場や用具の安全を確かめるとともに、友達に声かけをして促している。</p> <p>努力を要する児童への手立て チーム全員で安全を確かめるように伝える。</p>
まとめ 5分	<p>6. 振り返り、健康観察、挨拶、片付け</p> <p>○振り返りの仕方を知る。（タブレットを活用する）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・めあてに対して○、△、×で振り返るように伝える。 ・ボールをもらう動きや作戦の動きについても振り返るように伝える。 ・撮影した VTR は、次時のめあてや作戦を立てるために活用させる。 ・ボールをもらう動きや作戦の動き等ができてい児童を紹介し、広げる。 <p>○役割分担に沿って片付けを行う。</p>	

3 本時案②【習得場面】（3時間目／6時間中）

※学習過程は、2～4時間目は同じような展開で進める。

(1) 本時のねらい

簡単な作戦や練習方法を選ぶことができるようにする。

(2) 本時の学習評価

簡単な作戦や練習方法を選んでいる。(思考・判断・表現)

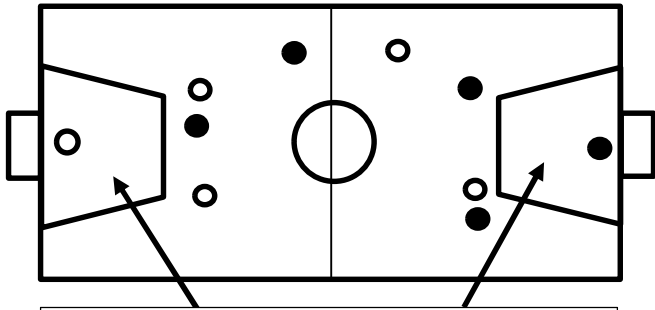
(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
はじめ 10分	<p>1. 走る、集合、挨拶、健康観察</p> <p>2. 準備運動（ストレッチ運動）、補助運動（バーピー運動）</p> <p>3. 本時のめあてと評価項目の確認</p> <p>めあて 作戦や作戦に合った練習を選びながら、ハンドボールを楽しもう</p> <p>評価 簡単な作戦や練習方法を選んでいる。(思考・判断・表現)</p> <p>○チームでタブレットの学習カード、作戦板を利用して、作戦を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで今日の作戦、各自のめあてを確認させる。 ・作戦をもとに、ボールを持っていない人が、あいているところに動くことを意識させる。 ・シュートできるところに動いてパスをもらいシュートすることを共有させる。 	
なか 30分	<p>4. グループ練習</p> <p>○グループで作戦を生かす練習を選び、練習する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各チーム、ハーフコートで、作戦に合った練習方法を選ばせ練習する。 ・パスしたら前に動く、パスをもらったら素早くシュートすることを意識させ、チームでアドバイスさせる。 <p>5. ゲーム1（前半4分・交代1分・後半4分）</p> <p>○前半4分、後半4分のメンバーを確認しゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻めだけをする人、キーパー、審判、得点係、VTR係を確認させる。 ・VTRは攻撃をおもに撮影させる。 <p>○作戦の中のパスをしたら前に動くことを意識してゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前半と後半のメンバーで互いに動きを見合い、アドバイスをさせる。 ・指導者は、審判の補助をし、「作戦の動きはうまくいっているか」を確認しながらゲームを行わせる。 ・「パスをしたら前に動く」動きに対して積極的にほめる。 <p>6. 作戦の立て直し</p> <p>○作戦の動きがうまくいったかどうかを中心に、作戦の立て直しをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タブレットのVTRを見ながら、パスをしたら前に動く動き、パスをもらったら素早くシュートする動きを中心に、作戦がうまくいったかどうかを振り返らせる。 ・作戦の動きがうまくいったかを聞きながら、動きがわからなかった児童に、作戦板で動きを確認させたり、実際に動かしたりする。 <p>○作戦をイメージした動きの練習方法を使って練習する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パスをしたら前に動く動き、シュートする動きを意識させる。 ・チームで作戦や動き方のアドバイスをさせる。 	<p><u>おおむね満足</u> (観察・作戦板) 簡単な作戦や練習方法を選んでいる。</p> <p><u>十分満足</u> 作戦や練習方法をチームの特徴に合わせ選んでいる。</p> <p><u>努力を要する児童への手立て</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦の動きを作戦板でイメージさせる。 ・タブレットで動きを見せ、うまくいった動きを確認させる。

	<p>7. ゲーム2 (前半4分・交代1分・後半4分)</p> <p>○ゲーム1と前半、後半、同じメンバーで、同じ係でゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦の動き、特に立て直した部分を意識させる。 ・「パスをしたら前に動く」の動きに対して積極的にほめる。 ・パスをしたら前に動く動き、シュートする動きを意識させる。 ・作戦のアドバイスをさせる。 	
まとめ 5分	<p>8. ふりかえり</p> <p>○学習カードを使って、自分のめあて、アドバイスができたかのふりかえりをする。(タブレット、ふりかえりシートを使って)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードにふりかえりを記録する。 ・うまくいった作戦を発表する。 <p>9. 整理運動、健康観察、挨拶、用具の片付け</p>	

<補足事項>

コート(バスケットコート)



ゴールエリア:キーパーしか入れないエリア

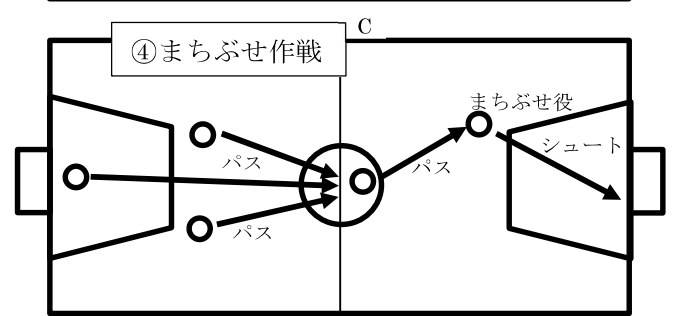
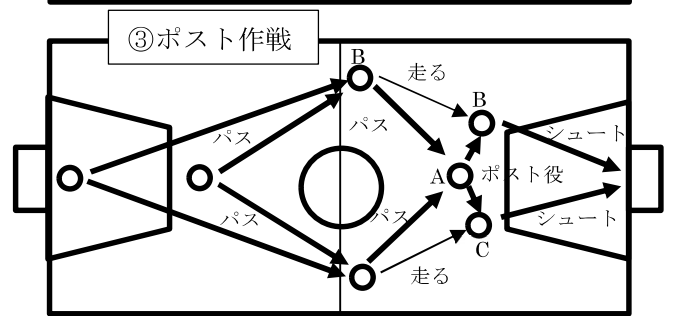
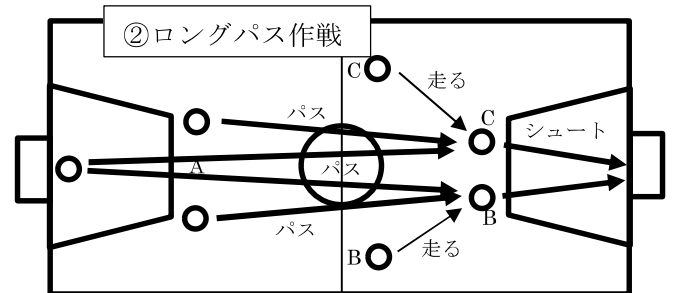
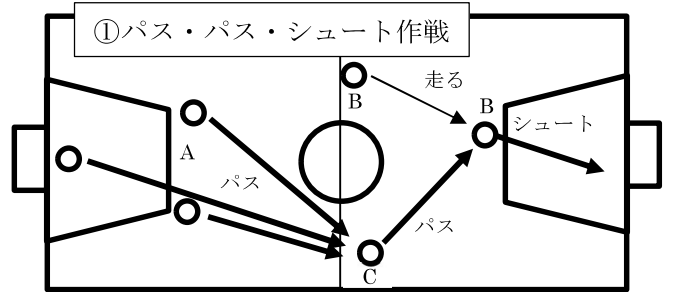
個人のめあての例

- ・ボールをしっかり見て取る
 - ・パスをしっかり取る
 - ・みかたを見てパスをする
 - ・パスをつなぐ
 - ・みかたの取りやすいパスをする
 - ・てきのいないところに動いてパスをもらう
 - ・ゴールを見てシュートする
 - ・キーパーのいないところにシュートする
 - ・パスをもらったら素早くシュートする
 - ・「こっち」「パス」の声を出す
 - ・パスしたら前に走る
 - ・みかたがボールを取ったらすぐに自分の場所に動く
 - ・みかたがボールを取ったらゴール前に走る
- ※このようなめあてを参考にして(まねして)考えさせる。
- ※自分で○△×でふりかえりができるものにさせる。

評価

- 2時間目: ハンドボールの行い方について言ったり書いたりしている。(知識・理解)
 ルールを守り、誰とでも仲よくしようとしている。(態度)
- 4時間目: 味方にパスを出したり、シュートしたりすることができる。(知識・理解)
 ゲームの勝敗を受け入れようとしている。(態度)

作戦の例



3 本時案③【活用場面】（5時間目／6時間中）

※学習過程は、5、6時間目は同じような展開で進める。

(1) 本時のねらい

ゲーム中のボールを持っていないときの（シュートにつながる）動きを友達に伝えることができるようにする。

(2) 本時の学習評価（5時間目）

ゲーム中のボールを持っていないときの（シュートにつながる）動きを友達に伝えている。
（思考・判断・表現）

(3) 学習過程

時間	○学習活動 ・指導上の留意点	評価規準及び 評価方法
はじめ 10分	1. 走る、集合、挨拶、健康観察 2. 準備運動（ストレッチ運動）、補助運動（バーピー運動） 3. 本時のめあてと評価項目の確認	
	めあて 友達と伝え合い、あいている（シュートできる）ところに動き、パスをもらってシュートしよう 評価 ゲーム中のボールを持っていないときの（シュートにつながる）動きを友達に伝えている。 （思考・判断・表現）	
なか 30分	○チームでタブレットの学習カード、作戦板を利用して、作戦を確認する。 ・チームで今日の作戦、各自のめあてを確認させる。 ・作戦をもとに、ボールを持っていない人が、あいている（シュートできる）ところに動くことを意識させ、アドバイスをさせる。	
	4. グループ練習 ○グループで作戦を生かす練習を選び、練習する。 ・作戦に合った練習方法を選ばせる。 ・作戦にあるあいているところに動くことを意識してアドバイスさせる。 5. ゲーム1（前半4分・交代1分・後半4分） ○前半4分、後半4分のメンバーを確認しゲームをする。 ・攻めだけをする人、キーパー、審判、得点係、VTR係を確認する。 ・VTRは攻撃をおもに撮影させる。 ○作戦にあるあいているところに動くことを意識してゲームをする。 ・前半、後半のメンバーで互いに動きを見合い、アドバイスをさせる。 ・指導者は、審判の補助をし、「作戦の動きはうまくいっているか」を確認しながらゲームを行わせる。 ・「あいているところに動く」の動きに対して積極的にほめる。 6. 作戦の立て直し・練習 ○作戦の動きがうまくいったかどうかを中心に、作戦の立て直しをする。 タブレットのVTRを見ながら、あいているところに動く動き、シュートにつながった動きを中心に、作戦がうまくいったかどうかを振り返る。 ・作戦がうまくいったかを聞きながら、動きがわからなかった児童に、作戦板で動きを確認させる。 ○作戦をイメージした動きの練習方法を使って練習する。 ・作戦にあるあいている（シュートできる）ところに動く動き、シュートにつながる動きを意識させる。 ・チームで作戦や動き方のアドバイスをさせる。	<u>おおむね満足</u> （観察、カード） ゲーム中のボールを持っていないときの（シュートにつながる）動きを友達に伝えている。 <u>十分満足</u> ゲーム中のボールを持っていないときの（シュートにつながる）動きを作戦板等を使いながら詳しく友達に伝えている。 <u>努力を要する児童への手立て</u> 作戦の動きを作戦板でイメージさせる。 タブレットで動きを見せ、うまくいった動きを確認させ

	<p>7. ゲーム2 (前半4分・交代1分・後半4分)</p> <p>○ゲーム1と前半、後半、同じメンバーで、同じ係でゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦の動き、特に立て直した部分を意識させる。 ・あいているところに動く動き、シュートにつながる動きを意識させる。 ・「あいているところに動く」の動きに対して積極的にほめる。 ・作戦のアドバイスをさせる。 	<p>る。</p>
<p>まとめ 5分</p>	<p>8. ふりかえり</p> <p>○学習カードを使って、自分のめあて、アドバイスができたかのふりかえりをする。(タブレットを使って)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードにふりかえりを記録する。 ・うまくいった作戦や作戦にある動きを積極的に伝えている児童やチームを発表する。 <p>9. 整理運動、健康観察、挨拶、用具の片付け</p>	

<補足事項>

単元のまとめについて

6時間目の最後に、単元を通して児童についた力や成長した姿等を紹介し、次の単元への意欲を高める。

(例)

- ボールを持っていない人がボールをもらえる位置に動けるようになった。
- 作戦をもとに大事な動きをチーム内で積極的に伝え合うようになった。
- ()が苦手な人に対して、チームで助け合ってゲームを楽しんでいた。等

評価

6時間目：ディフェンスがいないところやシュートしやすいところに移動することができる。(知識・技能)

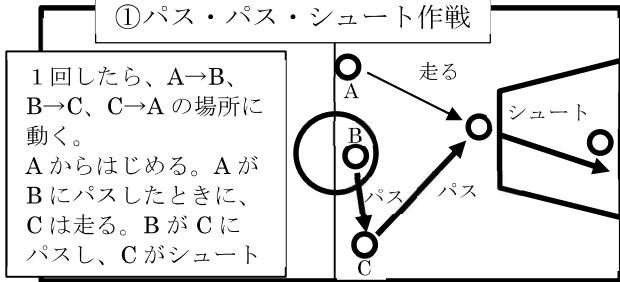
ハンドボールに進んで取り組もうとしている。

(主体的に学習に取り組む態度)

作戦の練習の例 (チーム、ハーフコートで)

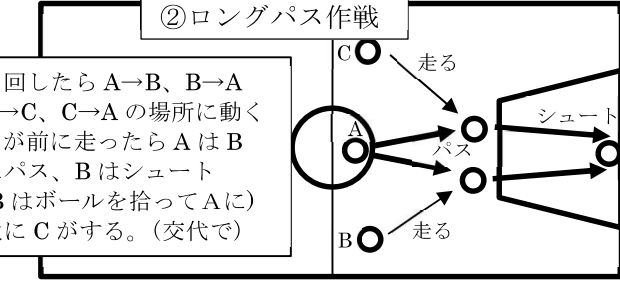
①パス・パス・シュート作戦

1回したら、A→B、B→C、C→Aの場所に動く。
Aからはじめる。AがBにパスしたときに、Cは走る。BがCにパスし、Cがシュート



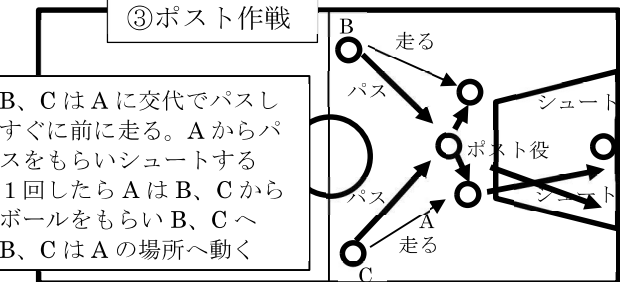
②ロングパス作戦

1回したら A→B、B→A、A→C、C→Aの場所に動く
Bが前に走ったらAはBにパス、Bはシュート
(Bはボールを拾ってAに)次にCがする。(交代で)



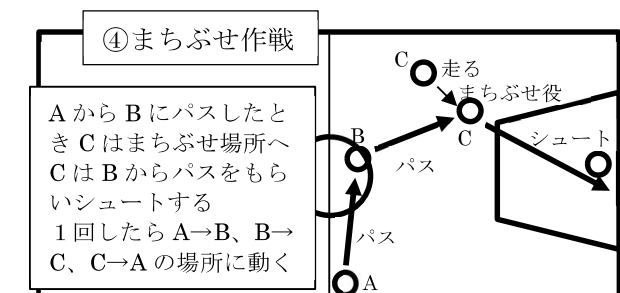
③ポスト作戦

B、CはAに交代でパスしすぐに前に走る。Aからパスをもらいシュートする
1回したらAはB、CからボールをもらいB、Cへ
B、CはAの場所へ動く



④まちぶせ作戦

AからBにパスしたときCはまちぶせ場所へ
CはBからパスをもらいシュートする
1回したらA→B、B→C、C→Aの場所に動く



学習カード2：思考・判断・表現用の例

2、3、4時間目に行う

ハンドボール ゴール型ゲーム (月 日)
<パスをつないでシュートしよう>
年 組 番 名まえ()
自分の色に○印 (赤・青・黄・緑・ピンク・オレンジ) ・ () 番
○めあて：今日、特にがんばるところ
()
○ 特に、自分の、1番がんばったのは何ですか？(わけも)
<がんばったもの>
.....
<わけ>
.....
○ どんなアドバイスをしましたか？(わけも)
.....
○ どんなアドバイスをされましたか？
また、そのアドバイスをされて、ゲームの工夫したところ
() とアドバイスされた
ゲームを工夫したところ
.....
.....

5、6時間目に行う

ハンドボール ゴール型ゲーム (月 日)
<あいているところに動き、パスをもらってシュートしよう>
年 組 番 名まえ()
自分の色に○印 (赤・青・黄・緑・ピンク・オレンジ) ・ () 番
○めあて：今日、特にがんばるところ
()
○ 特に、自分の、1番がんばったのは何ですか？(わけも)
<がんばったもの>
.....
<わけ>
.....
○ どんなアドバイスをしましたか？(わけも)
.....
○ どんなアドバイスをされましたか？
また、そのアドバイスをされて、ゲームの工夫したところ
() とアドバイスされた
ゲームを工夫したところ
.....
.....