

2020

3年 ハンドボール

松戸市立八ヶ崎小学校

ハンドボールとは・・・

パスやドリブルでボールを運び、相手ゴールにシュートをして得点を競い合うことに楽しさや喜びを味わうことができるゲームである。

○ボールを片手で操作できるため、他のボール運動と比較するとボール操作が簡単である。

➡ **親しみやすい**

○パスがつながったり、シュートが決まったりしたときに成功する喜びや面白さを味わうことができる。

▲攻守が入り混じったり、切り替わったりすることからパスやシュートの状況判断が難しい。

➡ **苦手意識に繋がってしまう**

学習カード

学習財
(教材)

学習過程

本校では・・・

☆たくさん得点を決めるために役割を決めることのおよさを知る。皆が楽しめるような規則や簡単な攻め方を選びながら公正な態度でゲームに取り組み、仲間と協力することのおよさを実感できるようにする。

《規則》

☆始めから提示する規則⇒**シンプルなものにする。**

- ・ **3対2**
- ・ 試合時間は4分（2分経ったら、攻守交替）。
- ・ 得点が決まったり、ボールが外に出たりしたら、攻守共に選手交代をする。
- ・ 攻撃は、パスとシュートのみで進める。
- ・ ボールを持って移動してはいけない。
- ・ 守備はパスカットのみ（相手から直接奪ってはいけない）。
- ・ 相手との接触フレイは、禁止とする。
- ・ ゴールのある円には、誰も入ってはいけない。
- ・ シュートが入ったら、1点とする。

★追加の可能性がある規則

⇒**児童の思いや気付き、困り感に応じて教師が提案し、合意形成を図った上で追加する。**

児童の思いや気付き、困り感	追加の規則	個人やチームのメリット
相手にパスを捕られてしまうと いう焦りから、正しい判断ができない。	ボール保持者から1 m離れる。	相手との距離が確保される ため、状況判断が易くなる。
もっとたくさん得点した い。いつも同じ人ばかりが、 得点している。	・ 全員得点でボーナス 得点(5点)とする。 ・ その人にとって、その日 の初得点は2点とする。	たくさんの人が関わって得 点を取ろうとするようにな る。
もっとゲームを面白くし たい。	オールコートでの3対3 のゲームを行う。2分で攻 守共に選手交代をする。	イーブンナンバーになるこ とで、より難しくなり、ゲー ムが面白くなる。
ボールを相手コートに進 めることができない。	フロントコートへボールを運ぶ 際には、自陣コートでのみボール を持って走ってよいこととする。	落ち着いてボールを運ぶこ とができる。
パスをつなげて攻めた い。	得点を決めた人が、得 点板をめくりに行く。	パスをつなぎやすい数的有利 な状況をつくることできる。

※単元前半では、知識・技能を獲得し、規則を工夫しながら安定した攻防ができるようにする。

単元後半では、簡単な攻め方を選択・実行することができるようにする。

《教具・用具》

- ・ボール（少し柔らかい。片手で操作しやすい。）



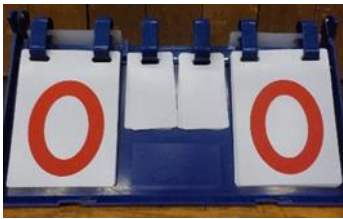
使用球
モルテン H1X1200



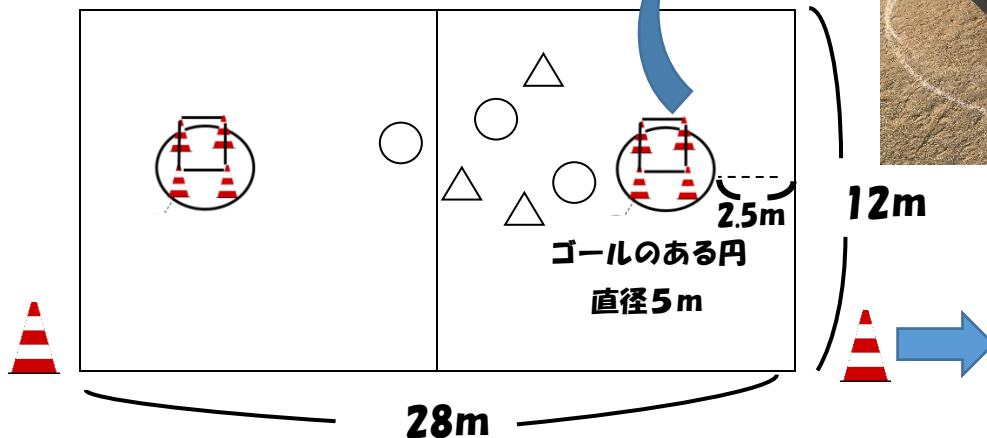
- ・コーン4つ
- ・コーン用の重り4つ
- ・バー4つ
- ・折り返し用のコーン1つ（アウトナンバー）
- ・ビールケース4つ



- ・得点板（サイドラインから3歩離れた場所に置く。）



《コート》3面設ける。



《チームで使用するかごの中身》



- ・学習カード（ファイルに綴じている）
- ・チームファイル
（ルール、既習事項の掲示物の写真等）



- ・水筒
- ・マスクを入れる袋

教具の作り方や材料の値段などについては、本校までお問い合わせください。

《指導計画（9時間）》

時間	1（はじめ）	2	3	4	5（なか）	6	7（本時）	8	9（おわり）	
	知識の獲得・基礎技能の向上				攻め方の選択・実行					
0 7 10 18 30 38 45	オリエンテーション ・単元を通じた学習のねらい ・ゲームの行い方の説明 ・学習のルール ・用具の扱いについて ・試しのゲーム ・課題をつかむ （チームの課題）	・あいさつ ・準備 ・ウォーミングアップ ・健康観察 ・課題確認 ・攻め方の確認（※7時間目以降）								
ゲーム①（3対2のハーフコート） 第1次リーグ戦			ゲーム①（3対3のオールコート） 第2次リーグ戦							
<課題解決学習> 教師が動き方のポイントを押さえて指導する。 <予想される課題> シュート パスの受け方・パスの出し方 <予想される練習方法> シュート練習 2対0 3対1 3対2			<課題解決学習> 教師が示した練習方法の中から解決方法を児童が選択、又は考案できるようにする。 <予想される課題> イーフンナンバーでの攻撃の仕方 攻め方の選択・実行 <予想される練習方法> ゲーム形式での練習							
ゲーム②（3対2のハーフコート） 第1次リーグ戦			ゲーム②（3対3のオールコート） 第2次リーグ戦							
・反省（学習カード記述）※単元のはじめ（1時間目）、なか（5時間目）、おわり（9時間目）については、記述内容の変容を見取るため記述時間を5分とし、それ以外は3分とする。 ・まとめ ・クールダウン ・片付け ・あいさつ										
評価の重点	知識・技能	①ゲームの行い方を知る	③シュートを する		⑤相手と重ならない 場所への移動する			②パスを する		④ゴールに 体を向ける
	思考・判断・表現			①規則を 選ぶ			③よさを 伝える		②攻め方 を選ぶ	
	主体的に学習に取り組む態度	①進んで 取り組む		④安全を 確かめる		②仲よく 取り組む			③勝敗を 受け入れる	

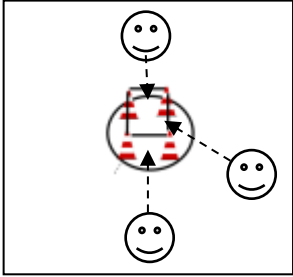
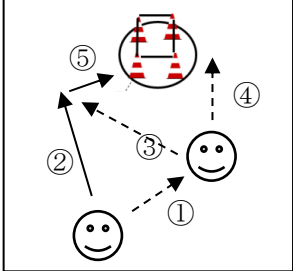
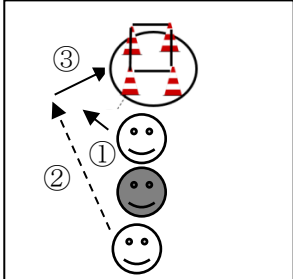
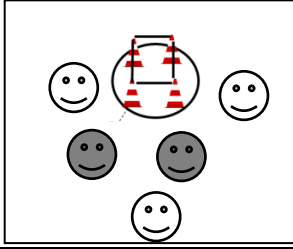
《単元の目標》

知識及び技能	ゲーム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、易しいゲームをすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	規則やゲームの型に応じた攻め方を選ぶとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたい、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

《体育の学力(評価規準)》

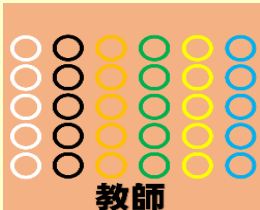
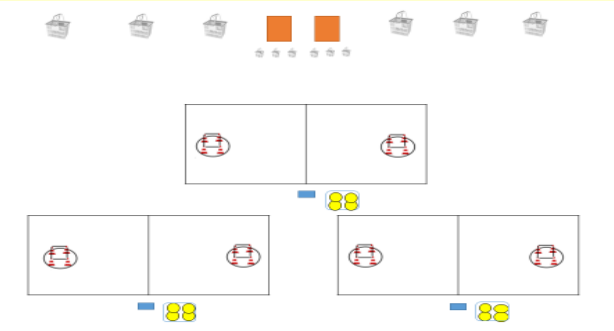
知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> ①ハンドボールの行い方について、言ったり書いたりしている。 ②味方にパスをすることができる。 ③シュートをすることができる。 ④ボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。 ⑤ボール保持者と自分の間に守る者がいない場所へ移動することができる。
思考・判断・表現	<ul style="list-style-type: none"> ①攻めを行いやすくするなどの規則を選んでいる。 ②ゲームの型に応じた攻め方を選んでいる。 ③得点するために必要な動き方や動く場所について考えたことを、友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> ①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ③勝敗を受け入れようとしている。 ④場や用具の安全を確かめている。

《課題解決のために必要と予想される練習方法》

<p>① シュート練習</p>		<p>一人1個ボールを持って行う。いろいろな場所から何度もシュートをすることで、シュートが決まりやすい場所を見付けることやねらったところに強くボールを投げる技能を身に付けることを目的とする。</p> 
<p>② 2対0</p>		<p>二人で行う。一人はゴール方向にいる味方にパスをして、ゴール近くへ走る。パスを受けたもう一人は、ゴール近くへ走る味方にパスをし、ゴールを挟んでその人と反対側へ走る。パスを受けた一人は、すぐにゴールに体を向けてシュートをする。パスアンドランの動きや、シュート場面で必要となるボールを投げる技能を身に付けることを目的とする。</p>  <p>※ ---▶ : ボールの動き, —▶ : 人の動き</p>
<p>③ 2対1. 3対1. 3対2</p>		<p>攻め二人、守り一人で行う。味方がフリーになった瞬間にパスをしたり、ゴール近くの空いている場所に動いてパスを受けシュートをしたりする技能を身に付けることを目的とする。</p>  <p>※左図は、2対1 ※ ---▶ : ボールの動き, —▶ : 人の動き</p>
<p>④ ゲーム形式での練習</p>		<p>「3対2のハーフコート」又は「3対3のオールコート」を選択し、ペアチームと行う。チームの攻め方や一人一人の動き方を確認したり、得点をするための動きを身に付けたりすることを目的とする。</p>  <p>※左図は、3対2のハーフコート</p>

展開 1 (1時間目 オリエンテーション)

- ・「やってみたい」「自分にもできそうだ」という思いをもって単元を始められるようにする（※教材との出会いを大切に）。
- ・単元を通してのねらいを伝え、学習のめあてをもつことができるようにする。
- ・用具の扱い方・場づくりについて指導する。
- ・ハンドボールの学習におけるルールを指導する（※複雑すぎないようにする）。

時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
20	あいさつ 健康観察 オリエンテーション 課題確認 学習の場や用具の準備	<ul style="list-style-type: none"> ・学習カードを持って整列し、マスクを着けた状態であいさつをする。 ○集合場所、並び方、服装、持ち物の置き場所について確認する。 ・ビブスはズボンにしまう。  <ul style="list-style-type: none"> ○颜色を観る。 ・単元を通した学習の課題を知る。 ・学習の内容やねらい、進め方を知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ハンドボールの学習を楽しむためには、どんなことが上手になるとよいだろうか。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○本時では、ゲームを通してチームや個人の課題を見付けることが学習課題であることを伝える。声や気合いなどの態度面ではなく、技能面での課題を見付けられるようにすることを確認する。 ・チームのリーダーは、メンバーの学習カードを集め、かごに入れる。  <ul style="list-style-type: none"> ○コーン、バー、ビールケース、得点板などの運び方や運ぶ場所などを確認する。 ○課題解決学習を行うホームコートやペアチームについて確認する。 ○コート設営のイメージがつかめるよう、本時（1時間目）では教師がある程度準備しておき、1コートのみ全員で確認してから準備をするようにする。 ○得点板とボールの入った袋は、コートから離しておくように指導する。 ○ボールを使わないときには、必ず袋の中に入れておくように指導する。

	ウォーミングアップ(ボール慣れの運動を含む)	<p>○かごや得点板は、コートから3m離すように指導する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・所定の場所に置くことを確認し、運ぶ役割を決める。 ・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。 <p>○単元を通して、教師のかけ声に合わせてウォーミングアップをするため、広がり方や内容を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ハンドボールで特に使う部位（手の指、手首、肩、足首、アキレス腱など）を十分ほぐす。 ・ボール慣れの運動をする。 <p>【二人組での対面パス】</p> <p>キャッチするときは相手の胸をめがけて投げることを指導する。</p>
18	試しのゲームについての説明	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを着けて説明を聞く。 <p>○試しのゲームはペアチームと2試合行うことを説明する。</p> <p>○ゲームのルールについて以下の内容を説明する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3対2 ・4分（得点が決まる、ボールが外に出るたびに選手交代） ・2分で攻守交替 ・攻めは、パスとシュートのみで進める。 ・相手コートでボールを持っているとき、移動してはいけない。 ・守りはパスカットのみ（相手から直接奪ってはいけない）。 ・相手との接触プレイは、禁止とする。 ・ゴールのある円には、誰も入ってはいけない。 ・シュートが入ったら、1点とする。 ・ボールが外に出たら、センターラインから再スタートする。 ・シュートを入れられたら、その場から再スタートする。
	試しのゲーム①	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを外して運動する（外さなくてもよい） <p>○各チームのホームコートに移動し、試合に出るメンバーの確認をするように指示をする。</p> <p>○ゲーム開始前と終了後の流れを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・センターライン前に全員並ぶ。相手チームとは十分に距離をとって離れる。 ・笛の合図で「お願いします。」と言う。 ・ソーシャルディスタンスに配慮しながら、コート内で円陣を組んで気合を入れる。 ・試合が終了したら、センターライン前に並び、「ありがとうございました。」と言う。

7	ルール確認	<ul style="list-style-type: none"> ○マスクを着けて整列するよう指示をする。 ○ゲーム①を終えて、主にルールで困ったことについて全体で確認する。
	試しのゲーム②	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。 ○ゲーム②終了後、水分補給をしてからチームごとに円になって振り返りを行うように指示をする。 ・チームのリーダーは、学習カードを持ってきて、メンバーに配る。
	反省	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを着け、チームごとに円になって行う。 ①本時のめあてやゲームの状況、愛好度、成就感について簡単な選択式で回答（記入）する。 ②回答したことを基に、チームの成果や課題について話し合う。 ○チームで「うまくいったこと」と「うまくいかなかったこと」について、チームで話し合いながら振り返るよう指導する。 ③話し合ったことを踏まえ、個人の成果や課題について記述する。 ○安全に留意し、役割分担をして素早く片付けるように指導する。
	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードを持って整列するよう指示をする。 ・チームや個人の課題について、全体で共有する。 ○ゲームで勝つためにはたくさん得点を取る必要があることに気付くことができるように指導する。
	クールダウン	<ul style="list-style-type: none"> ○けがの有無を確認するとともに、使った部位を中心にほぐすよう指導する。
	片付け	<ul style="list-style-type: none"> ○安全に留意し、役割分担をして素早く片付けるように指導する。 <div data-bbox="561 1375 1316 1848" style="text-align: center;"> <p>The illustration shows a game area with several water bottles, orange cones, and yellow blocks. Below the game area are four empty rectangular boxes for notes, arranged in two rows of two.</p> </div>
	あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを着けた状態であいさつをする。

展開2 (2~4時間目)

時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
7	あいさつ	・整列し、マスクを着けた状態であいさつをする。
	学習の場や用具の準備	○素早く安全に気を付けて準備ができるように、役割分担を決めておく。
	ウォーミングアップ (ボール慣れの運動を含む)	・ハンドボールで特に使う部位 (手の指, 手首, 肩, 足首, アキレス腱など) を十分ほぐす。 ・二人組での対面パスをする。
	健康観察	・マスクを着けて整列をする。 ・チームのリーダーは、学習カードを持ってきて、メンバーに配る。 ○顔色を観る。
31	課題確認	○学習カードに記述した前時の課題とそれに対する教師のコメントを読んで、見通しをもってからゲームに臨むことができるようにする。 ○前時の学習内容が確認できるよう、よく書けていた学習カードを拡大したものを全体で紹介する。 < 2時間目 > シュートが決まりやすい場所はどこだろうか。 < 3時間目 > シュートが決まりやすい場所までボールをつなぐには、どうすればよいだろうか。 < 4時間目 > 味方にパスが繋がった後、得点をするためにどのように動けばよいだろうか。 ○拡大した写真や図を用いて、ゲーム状況場面を確認することができるようにする。 ○追加するルールがあれば、全体で確認する。
	作戦会議	○チーム内での役割分担を明確にしてから、試合に取り組むことができるようにする。
	ゲーム① (3対2のハーフ	・マスクを外して運動する (外さなくてもよい)。 ○一生懸命活動することができている児童やチームを称賛する。

コートゲーム)

課題解決学習

○よいプレイがあったときには、何がよかったのか具体的に声をかけるようにする。

○素早く行動して、たくさん活動することができるよう、声をかけて回る。

○ゲーム①終了後、水分補給をするよう指示をする。

・マスクを着けて整列する。

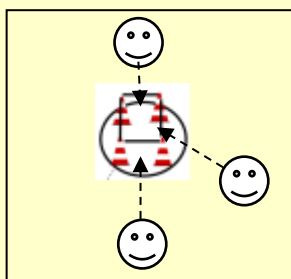
○ゲームの前に確認した状況があったのかどうか、また、そのようなときにどうしたのかを全体で共有する。また、新たに明らかになった課題についても時間があれば確認する。

・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。

○話し合いが停滞しているチームやゲームに負けているチームに対して、積極的に声をかけ、支援するようにする。

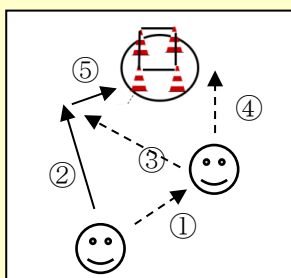
○児童の課題に応じて教師が練習メニューを紹介する。

【シュート練習】



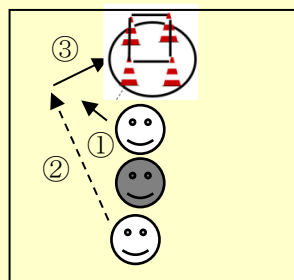
一人1個ボールを持って行う。いろいろな場所から何度もシュートをすることで、シュートが決まりやすい場所を見付けることやねらったところに強くボールを投げる技能を身に付けることを目的とする。

【2対0】



二人で行う。一人はゴール方向にいる味方にパスをして、ゴール近くへ走る。パスを受けたもう一人は、ゴール近くへ走る味方にパスをし、ゴールを挟んでその人と反対側へ走る。パスを受けた一人は、すぐにゴールに体を向けてシュートをする。パスアンドランの動きや、シュート場面で必要となるボールを投げる技能を身に付けることを目的とする。

【2対1, 3対1, 3対2】


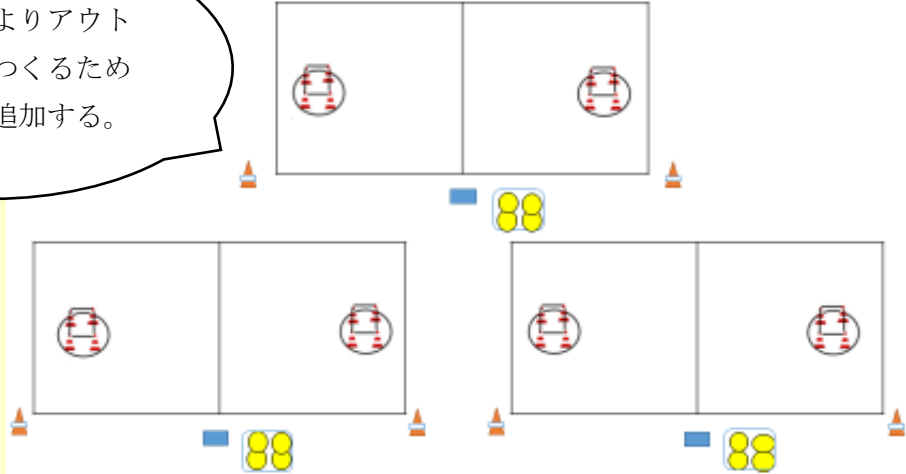


攻め二人、守り一人で行う。味方がフリーになった瞬間にパスをしたり、ゴール近くの空いている場所に動いてパスを受けシュートをしたりする技能を身に付けることを目的とする。

※左図は、2対1

7	ゲーム② (3対2のハーフ コートゲーム)	<ul style="list-style-type: none"> ○練習を生かしたプレイをする児童や皆で喜んでいるチームを積極的に称賛する。 ○ゲーム②終了後、水分補給をする。 ○チームのリーダーは、学習カードを持ってきて、メンバーに配る。
	反省	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを着け、チームごとに円になって行う。 ①本時のめあてやゲームの状況、愛好度、成就感について簡単な選択式で回答(記入)する。 ②回答したことを基に、チームの成果や課題について話し合う。 ○チームで「うまくいったこと」と「うまくいかなかったこと」について、チームで話し合いながら振り返るよう指導する。 ③話し合ったことを踏まえ、個人の成果や課題について記述する。 ○チームの課題を受けて、個人として「何が」「どのように」上手になればよいのかを記述するよう支援しながら回る。
	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・学習カードを持って整列する。 ・チームや個人の成果・課題について、全体で共有する。 ○本時のめあてに対して、他のチームがどのように振り返りをしているのかわかったり、それを踏まえて新たな課題に気付いたりすることができるよう、各チームの課題を全体で共有できるようにする。 ○「最後まで諦めず協力してゲームをしていたチーム」や「練習の成果を発揮し、ゲームで成長した姿が見られたチーム」を全体の前で称賛し、勝ち負けに関係なく、学習を価値付けられるようにする。
	クールダウン	<ul style="list-style-type: none"> ○けがの有無を確認するとともに、使った部位を中心にほぐすよう指導する。
	片付け	<ul style="list-style-type: none"> ○安全に留意し、役割分担をして素早く片付けられるよう指導する。
	あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> ・マスクを着けた状態であいさつをする。

展開3 (5時間目～9時間目)

時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
7	<p>あいさつ</p> <p>学習の場や用具の準備</p> <p>ウォーミングアップ (ボール慣れの運動を含む)</p> <p>健康観察</p> <p>課題確認</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・整列し、マスクを着けた状態であいさつをする。 ・素早く安全に気を付けて準備ができるよう指導する。  <div data-bbox="256 582 734 828" style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: fit-content;"> <p>第6時間目よりアウトナンバーをつくるためのコーンを追加する。</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> ・マスクを外して運動する (外さなくてもよい)。 ・ハンドボールで特に使う部位 (手の指, 手首, 肩, 足首, アキレス腱など) を十分ほぐす。 ・「二人組での対面パス」や「2対0 (パスアンドラン) でシュート練習」を行う。 ・マスクを着けて整列する。 ・チームのリーダーは、学習カードを持ってきて、メンバーに配る。 <p>○顔色を観る。</p> <p>○学習カードに記述した前時の課題とそれに対する教師のコメントを読んで、見通しをもってからゲームに臨むことができるようにする。</p> <p>○前時の学習内容が確認できるよう、よく書けていた学習カードを拡大したものを全体で紹介する。</p> <p>< 5時間目 ></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>守りの人数が増えたときに、得点を決めるにはどうしたらよいだろうか。</p> </div>
31 (29)		

		<p>< 6 時間目 ></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">空いている味方が見つからないとき、どうしたらよいだろうか。</div> <p>< 7 時間目 ></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">たくさん得点をとるために、攻め方を選んで攻撃しよう。</div> <p>< 8 時間目 ></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">チームの得意な攻め方を見つけよう。</div> <p>< 9 時間目 ></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">チームの得意な攻め方を使ってたくさん得点を取ろう。</div> <p>○拡大した写真や図を用いて、ゲーム状況場面を確認することができるようにする。</p> <p>○チーム内での役割分担を明確にしてから、試合に取り組むことができるようにする。</p> <p>ゲーム① (3対3のオールコートゲーム)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。 ○オールコートゲームへの変更に伴い、以下のルールを説明する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 3対3 ・ 4分（2分で選手交代） ・ 攻めは、パスとシュートのみで進める。 ・ 相手コートでボールを持っているとき、移動してはいけない。 ・ 守りはパスカットのみ（相手から直接奪ってはいけない）。 ・ 相手との接触プレイは、禁止とする。 ・ ゴールのある円には、誰も入ってはいけない。 ・ シュートが入ったら、1点とする。 ・ ボールが外に出たら、センターラインから再スタートする。 ・ シュートを入れられたら、その場から再スタートする。 ○一生懸命活動することができている児童やチームを称賛する。 ○よいプレイがあったときには、何がよかったのか具体的に声をかけるようにする。 ○素早く行動してたくさん活動できるよう、声をかけて回る。 <p>課題解決学習</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ マスクを着けて整列する。 ○ゲームの前に確認した状況があったのかどうか、また、そのようなときにどうしたのかを全体で共有する。また、新たに明らかになった課題について
--	--	--

		<p>でも時間があれば確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・マスクを外して運動する（外さなくてもよい）。 <p>○練習が停滞しているチームやゲームに負けているチームに対して、積極的に声をかけ支援するようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームの課題に応じて、児童が練習方法を選択して行う。 <p>【ゲーム形式での練習（3対2，3対2）】</p> <div data-bbox="555 443 849 719" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="880 450 1394 808" data-label="Text"> <p>「3対2のハーフコート」又は「3対3のオールコート」を選択し、ペアチームと行う。チームの攻め方や一人一人の動き方を確認したり、得点をするための動きを身に付けたりすることを目的とする。</p> <p>※左図は、3対2のハーフコート</p> </div> <p>ゲーム②</p> <p>○練習を生かしたプレイをする児童や皆で喜んでいるチームを積極的に称賛する。</p> <p>○ゲーム②終了後、水分補給をする。</p> <p>反省</p> <ul style="list-style-type: none"> ・マスクを着けて、チームごとに円になって行う。 <ol style="list-style-type: none"> ①本時のめあてやゲームの状況，愛好度，成就感について簡単な選択式で回答（記入）する。 ②回答したことを基に，チームの成果や課題について話し合う。 <p>○チームで「うまくいったこと」と「うまくいかなかったこと」について，チームで話し合いながら振り返るよう指導する。</p> <ol style="list-style-type: none"> ③話し合ったことを踏まえ，個人の成果や課題について記述する。 <p>○チームの課題を受けて，個人として「何が」「どのように」上手になればよいのかを記述するよう支援しながら回る。</p> <p>まとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習カードを持って整列する。 ・チームや個人の成果・課題について，全体で共有する。 <p>○本時のめあてに対して，他のチームがどのように振り返りをしているのかを知ったり，それを踏まえて新たな課題に気付いたりすることができるよう，各チームの課題を全体で共有する。</p> <p>○「最後まで諦めず協力してゲームをしていたチーム」や「練習の成果を発揮し，ゲームで成長した姿が見られたチーム」を全体の前で称賛し，勝ち負けに関係なく，学習を価値付けられるようにする。</p> <p>○単元の「おわり（9時間目）」では，単元を通して一人一人やチームが</p>
--	--	--

		成長したこと（技能面と態度面の両方）を全体に伝えることで学びの過程を価値付け、学習したことをこれからの学習や生活に活かしていこうと方向付けることができるようにする。
	片付け	○安全に留意し、役割分担をして素早く片付けられるよう指導する。
	クールダウン	○けがの有無を確認するとともに、使った部位を中心にほぐすよう指導する。
	あいさつ	・マスクを着けた状態であいさつをする。

《評価に際する判定基準》

< 1 時間目 >

評価規準 (体育の学力)	知識・技能①	主体的に学習に取り組む態度①
評価場面	反省	試しのゲーム②
評価方法	話し合い, 学習カード	観察
判定基準	A ハンドボールの行い方について、 <u>具体的な場面を想定しながら</u> , 詳しく友達や教師に伝えたり学習カードに書いたりしている。	ゲームに自分が出ているときも、 <u>出ないときも</u> , 進んで取り組もうとしている。
	B 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。	ゲームに進んで取り組もうとしている。
	C ハンドボールの行い方について、「分からない」と言ったり書いたりしている。 →分からず困ったことについて、コート図等の掲示物を使いながら一緒に確認する。	ゲームに進んで取り組もうとしていない。 →コート図等の掲示物を使いながら規則を一緒に確認したり、励ましの声をかけたりする。

< 2 時間目 >

評価規準 (体育の学力)	知識・技能③
評価場面	ゲーム②
評価方法	観察
判定基準	A <u>シュートがしやすい場所をから</u> , シュートをすることができる。
	B シュートをすることができる。
	C ほとんどシュートをすることができない。 →ボールを持ったら、最初に「シュートがねらえるか」を考え、積極的にシュートをねらうよう声をかける。

< 3時間目 >

評価規準 (体育の学力)	思考・判断・表現①	主体的に学習に取り組む態度④
評価場面	課題解決学習	準備(片付け)
評価方法	話し合い, つぶやき, 学習カード	観察
判定基準	A 攻めを行いやしくするなどの規則を, <u>具体的な状況場面を例にしたり, 理由付けたりしながら選んでいる。</u>	<u>周囲の友達に声をかけながら, 場や用具の安全を確かめている。</u>
	B 攻めを行いやしくするなどの規則を選んでいる。	場や用具の安全を確かめている。
	C 攻めを行いやしくするなどの規則を選んでいない。 →それぞれの規則とそれを追加したときのよさを教師と共に確認した上で選ぶことができるようにする。	場や用具の安全を確かめていない。 →場や用具を確かめることの大切さを伝えた上で, 友達と協力して場や用具の安全を確かめるように声をかける。

< 4時間目 >

評価規準 (体育の学力)	知識・技能⑤
評価場面	ゲーム②
評価方法	観察
判定基準	A ボール保持者と自分の間に守る者がいない場所に <u>素早く移動</u> することができる
	B ボール保持者と自分の間に守る者がいない場所に移動することができる。
	C ボール保持者と自分の間に守る者がいない場所に移動することができない。 →どこに動けばパスがもらいやすいのかを掲示物や実際のコートを使いながら一緒に確認し, その場所に移動するように声をかける。

< 5時間目 >

評価規準 (体育の学力)	主体的に学習に取り組む態度②	
評価場面	ゲーム②	
評価方法	観察	
判定基準	A	常に規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。
	B	規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。
	C	規則を守らず、味方や相手と仲よくしようとしていない。 →フェアプレイの大切さや試合の前後でのあいさつ・円陣の意味を話したり、お互いによいプレイを称賛し合うよう声をかけたりする。

< 6時間目 >

評価規準 (体育の学力)	思考・判断・表現③	
評価場面	課題解決学習	
評価方法	話し合い、学習カード	
判定基準	A	得点するために必要な動き方や動く場所について考えたことを、 <u>ゲームを想定しながら具体的に友達に伝えている。</u>
	B	得点するために必要な動き方や動く場所について考えたことを、 <u>友達に伝えている。</u>
	C	得点するために必要な動き方や動く場所について考えたことを、 <u>友達に伝えない。</u> →考えを伝えやすくできるよう、教師がチームに入り、発問しながら支援を行う。

< 7時間目 >

評価規準 (体育の学力)	知識・技能②	
評価場面	ゲーム②	
評価方法	観察	
判定基準	A	フリーの味方に合わせて、調整してパスをすることができる。
	B	味方にパスをすることができる。
	C	ほとんど味方にパスをすることができない。 →どんな状況の味方にパスをすればよいのかを一緒に確認し、相手と重なっていない味方を見つけて、あせらずにパスをするように声をかける。

< 8回目 >

評価規準 (体育の学力)	思考・判断・表現②	主体的に学習に取り組む態度③	
評価場面	課題解決学習	ゲーム②	
評価方法	話し合い、つぶやき、学習カード	観察	
判定基準	A	ゲームの型に応じたチームの得意な攻め方を理由付けて選んでいる。	常に勝敗を受け入れようとしている。
	B	ゲームの型に応じた攻め方を選んでいる。	勝敗を受け入れようとしている。
	C	ゲームの型に応じた攻め方を選んでいる。 →それぞれの攻め方のよさを一緒に確認し、攻め方を選ぶように声をかける。	相手のプレイやその判定に納得ができず、勝敗を受け入れようとしていない。 →何について納得ができないのかを共感的に聞いた上で、判定に従うことやフェアプレイの大切さについて伝える。

< 9時間目 >

評価規準 (体育の学力)	知識・技能④	
評価場面	ゲーム②	
評価方法	観察	
判定基準	A	ボールを持ったときにゴールに素早く体を向けることができる。
	B	ボールを持ったときにゴールに体を向けることができる。
	C	ボールを持ったときにゴールに体を向けることができない。 →ボールをもらった後の動きを一緒に確認し、あせらずにプレイするよう声をかける。