

## 指導と評価の計画

領域 球技（ゴール型）ハンドボール

年次：その次の年次（2年次）

単元の目標	知識及び技能		勝敗を競ったりチームや自己の課題を解決したりするなどの多様な楽しさや喜びを味わい、技術などの名称や行い方、体力の高め方、課題解決の方法、競技会の仕方などを理解するとともに、作戦や状況に応じた技能で仲間と連携しゲームを展開することができるようにする。 ゴール型では、状況に応じたボール操作と空間を埋めるなどの動きによって空間への侵入などから攻防をすることができるようにする。															
	思考力、判断力、表現力等		生涯にわたって運動を豊かに継続するためのチームや自己の課題を発見し、合理的、計画的な解決に向けて取り組み方を工夫するとともに、自己やチームの考えたことを他者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		球技に主体的に取り組むとともに、フェアなプレイを大切にしようとする、合意形成に貢献しようとする、一人一人の違いに応じたプレイなどを大切にしようとする、互いに助け合い高め合おうとすることなどや、健康・安全を確保することができるようにする。																
時	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	授業づくりのポイント	
学習の流れ	ランニング、体操、柔軟、補強運動				チームアップ、チーム練習 仲間と協働し、自己や仲間の課題を伝えている。												<ul style="list-style-type: none"> <li>一人一人が主体的に取り組む活動を目指す。</li> <li>目標やポイントを理解したうえで活動させる。</li> <li>ICTを活用することで、シュートフォームの課題発見・課題解決を実践できるようにする。</li> <li>振り返りシートなどを用い、3つの観点をバランスよく評価する。</li> <li>誰もが楽しむことのできる活動をする。</li> </ul>	
	10	ルール説明と	ポイントの復習確認	パス練習	パス練習	四角パス	2対2（半面ずつ）		4対4		ICT		2クラス合同リーグ戦		ルール説明確認			
	20	パス練習		シュート練習	シュート練習	ICT	単発速攻	DF説明	DF練習	4対4		ミニゲーム ※半面2分交代		ルール説明確認				
	30	壁打ちシュート練習		単発速攻（ランニング&シュート）	ICT	単発速攻	手つなぎDF	4対4		ミニゲーム ※半面2分交代		ルール説明確認		ルール説明確認				
	40	まとめ、片付け、着替え																
50	振り返り																	
評価機会	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	評価方法	
	知識						①											総合的な評価
	技能			①		①	④		②	③		④	②	③				
	思・判・表					①									②			
態度	①				③			②	③			②			①			
単元の評価規準	知識	①球技（ハンドボール）では、局面ごとに技術や戦術、作戦の名称があり、それぞれの技術、戦術、作戦の名称があり、それぞれの技術、戦術、作戦には、攻防の向上につながる重要な動きのポイントや安全で合理的、計画的な練習の方法があることを理解し、言ったり書き出したりしている。																
	技能	①シュートでは、正確なシュートフォームを意識して、ボールをねらった場所に打つことができる。 ②相手側のコートの中に向かってボールをコントロールして運ぶことができる。 ③シュートをしたり、パスを受けたりするために味方が作り出した空間に移動することができる。 ④味方が抜かれた際に、攻撃者を止めるためのカバーの動きをすることができる。																
	思・判・表	①チームや自己の動きを分析して、良い点や修正点を指摘している。 ②体力や技能の程度等の違いを超えて、仲間とともに球技を楽しむための調整の仕方を見つけている。																
	態度	①球技（ハンドボール）の学習に主体的に取り組もうとしている。 ②作戦などの話し合う場面で、合意形成に貢献しようとしている。 ③仲間の課題を指摘するなど、互いに助け合い高め合おうとしている。																