

特別支援学校高等部 第3学年 E 球技 ア ゴール型「簡易化したハンドボール」  
単元目標

知識及び技能	○簡易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及びびボールの動きを身に付け、球技の楽しさや喜びに触れることができる。
思考力、判断力、表現力等	○自分の能力に適した課題をもち、動きを身につけるための活動やボールを繋いでゲームができるように、課題解決のために考えたり、気付いたこと等を仲間に伝えたりすることができる。
学びに向かう力、人間性等	○自己の力やペースに合わせて進んで運動に取り組む、きまみや簡単なルールを守って仲間と協力したり、勝敗を受け入れたりすることができる。

※共：単元全時間を男女共習で実施

ねらい	①②導入ステージ	③ ④動き身に付けるステージ	⑤⑥⑦⑧⑨⑩行い方を考える	⑩⑪⑫動きを楽しむ	評価規準
ねらい	オリエンテーションを通して、競技の特性を知るとともに、課題を考えたり見つけたりすることで目標をもつことができる。	投げる、パスなどのやり方を知るとともに、基本的なボール操作や動きを身に付けることができる。	パスを使って攻めたり、パスがもらえる場所に動いたりして、ゲームをすることができ、また、自分やチームの課題を考えて伝えることができる。	これまでの学習を生かし、ゲームを楽しむことができる。	<p>【知識・技能】</p> <p>①ボールを投げたり、とったりするなどの基本的技能を身に付けることができる。</p> <p>②空いている場所や人を見つけ、パスを出したり、移動してボールをもらったりすることができる。</p> <p>③簡易ハンドボールのルールを言ったり、書いたりしている。</p> <p>【思考・判断・表現】</p> <p>①練習やゲームを振り返り、自己・チームの評価をし、よい点や修正点を自分らの表現で伝えていく。</p> <p>②声を掛けたり、手をあげたりして、自分の位置を伝えていく。</p> <p>③動きにあったボールの投げ方・とり方のポイントについて、仲間に伝えていく。</p>
導入	出席確認／本時学習のめあての確認／準備運動（体と心をほぐす：ボールを持ち音楽に合わせて行う／体幹トレ）				
展開	<p>○競技の特性やイメージをつかむ。</p> <p>共：（2）動きの目的や行い方を意識したポイントの提示</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・イラスト、写真、動画の提示</li> </ul> <p>○ボール慣れ</p> <p>投げ方のイメージをつかみ、的にあてることができ、対面キャッチ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・近い時、遠い時の投げ方のポイントの提示</li> <li>・ストラックアウト、壁、コーン等数種類の的を準備・距離の設定</li> </ul> <p>○試しゲーム</p> <p>共：（1）自分やチームに必要な課題を見付けるための試しのゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールを視覚的に提示</li> <li>・ルールの簡易化（ドリブルなし）</li> <li>・コート幅の広さ、人数の調整</li> <li>・動画視聴をしての振り返り、個人→グループ評価表</li> </ul>	<p>○相手にボールをとられないように、投げ方を考えたり試したりすることができる。</p> <p>共：（3）スモールステップで動きを身に付けて行くための場の設定</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ペア移動パス（パス&amp;ラン）</li> <li>・対面移動パス（グループ）</li> <li>・2対1パスカット（スクエア内）</li> <li>・4対2パスカット（スクエア内）</li> </ul> <p>○パスがつかうようになるように、ボールを受けとる場所を考えたり試したりして、できるだけ多くつなぐことができる。</p> <p>共：（3）スモールステップで動きを身に付けて行くための場の設定</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・3対1（トライアングル）パスカットゲーム</li> <li>・3対2パスカットゲーム（ハーフコート）</li> </ul>	<p>○ボールを持たない時の動きを意識して、シチュエーションにつなげるることができる。</p> <p>共：（3）スモールステップで動きを身に付けて行くための場の設定</p> <p>【サークルゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パス回しシチュエーション（サークル内）</li> <li>・動きと連動したシチュエーション</li> </ul> <p>【ハーフコートゾーンゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・攻め3人、守り2人の数的有利な状況（3対2）</li> <li>・攻めと守り3分間で交代</li> <li>・ゴールエリアでパスを受けたら得点</li> </ul> <p>【ダイフェンス突破ゲーム】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・人数、標的物、時間</li> <li>・コートの広さ及び使い方の工夫</li> </ul>	<p>○これまでの身に付けた技能を活かして、ゲームを楽しむことができる。</p> <p>共：（3）スモールステップで動きを身に付けて行くための場の設定</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム時間</li> <li>・攻防のやり方</li> <li>・人数、ローテーション</li> <li>・コートの広さ</li> <li>・ゾーンの設定</li> <li>・得点など</li> <li>・可能な限り係の役割分担を行う（得点、タイマー）</li> </ul>	<p>【主体的に学習に取り組む態度】</p> <p>①一人一人の違いを受け入れ、協力して練習やゲームに進んで取り組もうとしている。</p> <p>②ルールを守り、安全に注意しながら、練習やゲームを行い、勝敗を受け入れようとしている。</p> <p>③用具の準備や片付け、係の仕事など友達と協力しようとしている。</p>
終末	単元全体の学習の流れを知り、今後の学習に見通しをもつ。				単元のまとめと振り返りを行う。
知識・技能	③	①	②	③	②
思・判・表		②	①	③	①
主	③	①		②	
					総括評価

運動の楽しさに触れるための単元構成の工夫 ～つないでシュート～  
 特別支援学校 高等部第3学年 E 球技 ア ゴール型「簡易化したハンドボール」

1 単元の目標

- 簡易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及びボールを持たない時の動きを身に付け、球技の楽しさや喜びに触れることができるようにする。 【知識及び技能】
- 自分の能力に適した課題をもち、動きを身に付けるための活動やボールを繋いでゲームができるように、課題解決のために考えたり、気付いたこと等を仲間に伝えたりすることができるようにする。 【思考力、判断力、表現力等】
- 自己の力やペースに合わせて進んで運動に取り組み、きまりや簡単なルールを守って仲間と協力したり、勝敗を受け入れたりすることができるようにする。 【学びに向かう力、人間性等】

2 共生を基盤とした授業づくりにおける仕掛け

(1) 生徒が進んで運動に取り組むためのルールや教具の工夫

生徒達がチームで協力し、「これならやれるかな」「やってみたい」と思えるように、ドリブルを使用せずボールをパスで繋ぐようにルールを工夫したり、みんながゴールをねらってゲームの攻防を楽しめるように、ハンドボールを簡易化したゲーム（「つないでシュート」）を行ったりした。

また、ハンドボール1号級（直径15cm）の空気圧を調整し、掴みやすいようにした。

(2) 自分やチームに必要な課題を見つけるための ICT の活用

単元導入時に行った試しのゲーム後には、「できていたこと」や「練習が必要なもの」などの8項目を自己評価する場を設けた。その後、個々の課題をチーム内で共有し簡単な表にまとめ、自分達に必要な課題を見つけ共通理解する場を設けた。その時に、視覚的に分かるようにタブレット端末を活用し、動画を観て確認するようにした【資料1】。



【資料1 課題の共有】

(3) 動きの目的や行い方を考えるための学習過程の工夫やポイントの提示や声かけの工夫

1 単位時間の学習過程を、次のように工夫した。導入では、めあてを明確化し、展開では、授業途中の意識化（教員からの再確認の場や友達へのアドバイスなど）を図り、終末では、学習の振り返りを行った。

また、動きの目的や行い方を視覚的に提示する際に、説明は短くポイントを絞って言葉かけしたり、模範の動きを示す場合は、良い動きと課題のある動きを対比したりするように工夫した【資料2】。



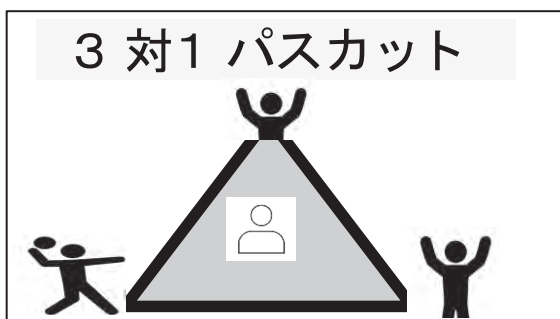
【資料2 めあてやポイントの提示】

(4) 単元構成の工夫とねらいに応じたゲームや場の設定の工夫

単元構成をねらいに応じて、「導入ステージ」「動きを身に付けるステージ」「行い方を考えるステージ」「動きを楽しむステージ」と設定した。

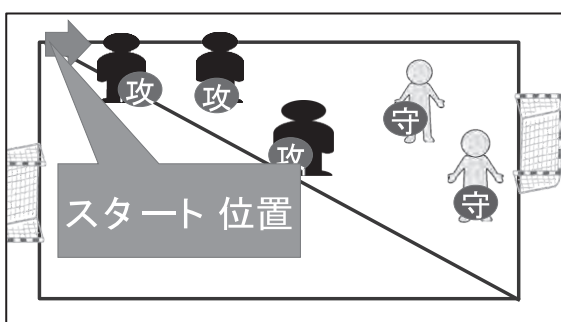
また、必要な技能を習得したり、個々の課題を解決したりすることができるように、人数の制限や場の設定（位置やコート内の奥行きや横幅）を工夫した。

例えば、「動きを身に付けるステージ」では、基本的なボール操作ができるように、ペアでその場でパスの練習をした後に、移動パス、チームでの対面移動パスなど、少しずつパスの種類や速さ、距離などを変化させ取り組んだ。また、「パス&カットゲーム」では、「2対1→4対2→3対1」のように人数を増やしたり、コート内の広さを変えたりしながら、どのようなパスが相手に通るのかヒントやポイントを示し、生徒が体験したり考えたりしながら試す場を設けた【資料3】。

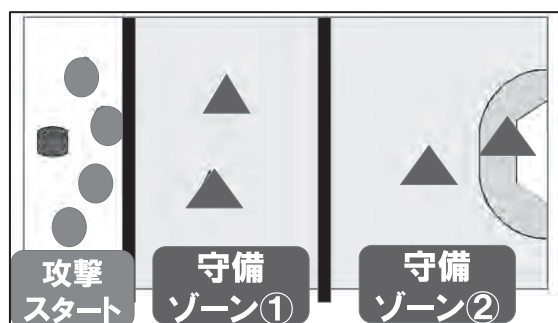


【資料3 パス&カットゲーム】

次に、「行い方を考えるステージ」「動きを楽しむステージ」では、ボールを持った時の動きや持たない時の動きを意識し、シュートに繋げることができるように取り組んだ。「サークルゲーム」では、サークル内でパスを回し、守備の相手をかまし、標的物にシュートして、動きと連動したゲームを行った。「ハーフコートゲーム」【資料4】や「ディフェンス突破ゲーム」【資料5】では、攻める人数を有利にし、守りを少なくしたり、コート内の使い方や守りの位置の制限をしたりしながら、より実践に近づけたことで、ゲームの中で動きを楽しむことができるようになった【資料6】。



【資料4 ハーフコートゲーム】



【資料5 ディフェンス突破ゲーム】



【資料6 実際のゲームの様子】

### 3 成果と課題

#### (1) 成果

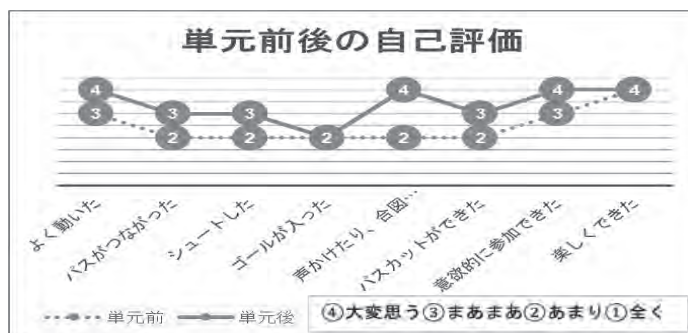
##### ①生徒Aについて

生徒Aは運動があまり得意ではなく、試しのゲーム時ではコート内を何となく移動はするものの、シュートをしたり得点につながるような動きやパスをしたりすることができなかった。しかし、ねらいに応じたゲームを積み重ねていくうちに、基本的なボール操作ができるようになると、前向きなコメントが増えてきた【資料7】。

自分相手が相手の前に行ったり攻める事を頑張ります。  
 パスも出ましたし近くにボールが来て取ることにしたら  
 なかなか取れなかったため、ボールを取れるように頑張ります。  
 自分から積極的に動く事が出来嬉しかったです。

【資料7 生徒Aの振り返りの記述】

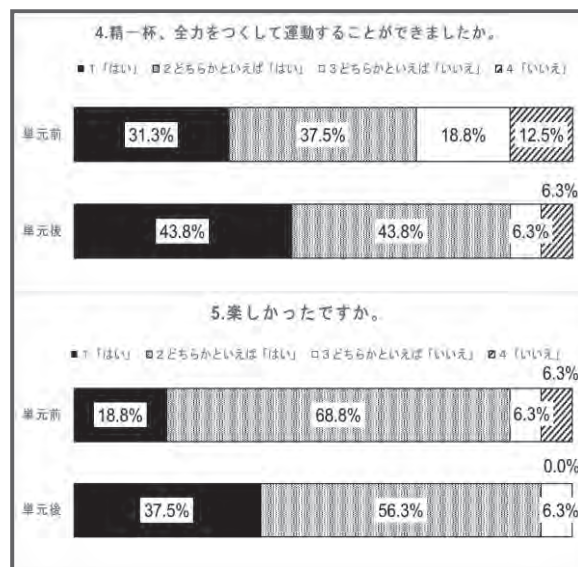
また、単元初めの試しのゲームと単元終わりのゲームを終えてからの自己評価（8項目）を比較すると、【資料8】のようにポイントが上がったことがわかる。また、ゴールをなかなか決めることはできなかったが、得点につながるパス（アシスト）やチームメイトに声かけをしたり、手を振り合図を出したりするなど、ゲームに積極的に取り組む場面が増えてきた。そして、単元終わりの振り返りでは、「自分から、積極的に動くことができ嬉しかった。」と記述している【資料7】。



【資料8 生徒Aの生徒の自己評価項目結果】

##### ②単元後アンケートより

単元初めと比べると「今まで、できなかったことができるようになった」「精一杯、全力をつくして運動することができた」「楽しかった」という回答が増加していた【図1】。単元初めは、ルールや動き方の理解が難しい生徒もいたが、チームの課題を見つけ、ゲームに取り組むと、どのように動いたら相手にパスが通るのか考えてプレーしたり、「〇〇さんにパス」「〇〇さんが空いているよ」などのアドバイスをしたり、ゲームの途中に自ら手を挙げて「はい」などの声を上げたりしながら、ボールを要求する姿も増えてきた。これらのことから、自分やチームの課題を明確にし、一つ一つの運動の目的や行い方を理解し意識できるようになることで、生徒が運動の楽しさに触れることができたと考えられる。



【図1 アンケートの結果】

#### (2) 課題

- 友だちとお互いに教え合ったり、助け合ったりする活動の工夫が十分ではなかった。今後、本校生徒の特性を踏まえて、生徒が主体的に動いたり考えたりできるように、「やってみよう」「やってみよう」という意欲をもち成功体験の積み重ねや、スモールステップによる活動の設定、不得意を補う教材の工夫等をし、自信をもち仲間と協働していくことができる授業作りを目指していく必要がある。