

第3学年1組 体育科学習指導案

指導者 学級担任 宮田 柚子

- 1 日 時 令和6年9月25日（水） 第5校時（13:10～13:55）
- 2 場 所 砥部町立麻生小学校 体育館
- 3 単元名 シットティングハンドボール～みんなが楽しいゲームをつくろう～（ゲーム領域 ゴール型）
- 4 授業づくりに関する考え方
- (1) 子どもの実態と教材の特性

|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 子どもの実態 | 本学級は男子18名、女子15名の計33名で、男女の仲もよく、毎週2回の全員遊びの日には鬼ごっこやドッジボールで楽しく遊んでいる。子どもの中には、ソフトボールやサッカー、バスケなどのスポーツに親しんでいる子もいるが、運動に苦手意識をもっている子も数名いる。<br>○ 1学期に実施したゴール型ゲーム「タグラグビー」では、学習を重ねるごとに基本的なボール操作の技能は向上したが、一人一人の技能を獲得する力が高いとは言えない。また、ボールを持たないときの動きを意識してプレイする子どもは少なかった。（知識及び技能）<br>○ 作戦を選んだり考えたりする中心的な子どもが数名いる。しかし、考えたことを友達に伝えることは、全体的に苦手な傾向にある。また、勝ちたい気持ちが強く、みんなが楽しめるように規則を工夫することも苦手である。（思考力、判断力、表現力等）<br>○ 運動に進んで取り組み、規則を守って誰とでも仲よく運動をすることができる。また、友達のよい行いや動きを見付けて賞賛したり、友達の考えを認めたりすることもできる。しかし、勝敗を受け入れることが苦手な子どもが多い。（学びに向かう力、人間性等） | 教材の特性 | ゴール型ゲームの本質的特徴は、規則を工夫したり作戦を選んだり、集団対集団で友達と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びに触れることができることである。<br>○ 今回扱う「シットティングハンドボール」は、文字どおり座った姿勢で行うハンドボールである。動きが制限されるため、相手からのプレッシャーが軽減され、落ち着いて状況判断ができる。つまり、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には最適の教材であると考え。<br>○ 基本のルールが易しいため、よりたくさんの子どもが楽しめる規則の工夫につながりやすいと考える。また、チームが少人数であるため、ボールを持っている人と持っていない人の役割を踏まえた作戦を選ぶことができる。そして、なかまタイムやチームタイムを十分に保障することで、課題の解決のために考えたことを友達に伝えることができる。<br>○ 全員が座って行うことで運動能力の差が軽減され、運動が苦手で消極的な子どもも進んで運動に取り組むことができると考える。また、アダプテッドの考えを大切にしているため、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたりする態度を育むことも期待できる。 |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

(3) 単元計画

ア 研究の視点及び手立て

| 「教材とつながる」                                                                   | 「仲間とつながる」                                                                    | 「自分とつながる」                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| ① 運動を多様に楽しむことができる子ども中心の単元構成を工夫する。<br>② 運動の本質的な面白さを味わわせることができるよう、教材・教具を工夫する。 | ③ チームのめあてを達成するための運動場面を設定する。<br>④ 仲間との学び合いを豊かにするために、課題解決に向けて考えたことを伝え合う場を工夫する。 | ⑤ 仲間と互いのよさや成長を伝え合うことができるように、相互評価のもち方を工夫する。<br>⑥ 学びの成果や課題を実感し、次の学びにつなげることができるように、振り返り活動を工夫する。 |

ウ 単元における指導と評価の計画

| 次 時  |       | 一（「進展」～シットティングハンドボールを楽しもう～）                                                         |                                                                                    | 二（「習得」～もっと楽しむために上手くなるよう～）                                                                                                                   |             |             | 三（「深化」～もっと楽しむために工夫しよう～）                                                                                                                                                                    |             |             |
|------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|
|      |       | 1                                                                                   | 2                                                                                  | 3                                                                                                                                           | 4           | 5（本時）       | 6                                                                                                                                                                                          | 7           | 8           |
| 主な評価 | 学習の流れ | シットティング遊びをやってみよう。<br><br>○ シュートゲーム、シットティングボールはこびおに、シットティングハンドボールを行う。<br>【視点①・②・⑤・⑥】 | シットティングハンドボールのルールを決めよう。<br><br>○ 人数、時間、広さ、ボールを調整してシットティングハンドボールを行う。<br>【視点①・②・⑤・⑥】 | ボールの使い方や動き方を練習してゲームをもっと楽しもう。<br><br>○ メインゲーム①をする。<br>○ メインゲーム①を振り返り、自分やチームに合ったドリル・タスクゲームを選んで行う。（チームタイム）<br>○ メインゲーム②を行う。<br><br>【視点③・④・⑤・⑥】 |             |             | ルールを工夫してみんなでゲームを楽しもう。<br><br>○ 3つの工夫（人・物・ルール）から選ぶ。（なかまタイム）<br>○ メインゲーム①をする。<br>○ メインゲーム①を振り返り、3つの工夫を調整する。（なかまタイム）<br>○ 自分やチームに合った練習・話し合いをする。（チームタイム）<br>○ メインゲーム②を行う。<br><br>【視点②・③・④・⑤・⑥】 |             |             |
|      | 知     |                                                                                     | ア（観察）                                                                              |                                                                                                                                             | イ（観察・学習カード） | ウ（観察・学習カード） |                                                                                                                                                                                            |             |             |
|      | 思     |                                                                                     |                                                                                    |                                                                                                                                             |             |             | ア（観察・学習カード）                                                                                                                                                                                | イ（観察・学習カード） | ウ（観察）       |
|      | 態     | ア（観察・学習カード）                                                                         | オ（観察）                                                                              | ウ（観察）                                                                                                                                       |             |             | エ（観察）                                                                                                                                                                                      | イ（観察）       | ア（観察・学習カード） |

(2) 単元構想

ア 単元目標

- シットティング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、易しいゲームをすることができるようにする。（知識及び技能）
- 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な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ようにする。（思考力、判断力、表現力等）
- 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、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、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。（学びに向かう力、人間性等）

イ 本単元で身に付けさせたい力の系統表

| 学年<br>観点     | 低学年<br>＜ボールゲーム＞                                                     | 中学年<br>＜ゴール型ゲーム＞                                                             | 高学年<br>＜ゴール型＞                                                                   |
|--------------|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| 知識及び技能       | ○ 運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをすることができる。   | ○ 運動の楽しさや喜びに触れ、そ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。     | ○ 運動の楽しさや喜びを味わい、その行い方を理解するとともに、ボール操作とボールを持たないときの動きによって、簡易化されたゲームをすることができる。      |
| 思考力、判断力、表現力等 | ○ 簡単な規則を工夫したり、攻め方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。                    | ○ 規則を工夫したり、ゲームの型に応じた簡単な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。                     | ○ ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができる。                |
| 学びに向かう力、人間性等 | ○ 運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。 | ○ 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、勝敗を受け入れたり、友達の考えを認めたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができる。 | ○ 運動に積極的に取り組み、ルールを守り助け合って運動をしたり、勝敗を受け入れたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や用具の安全に気を配ったりすることができる。 |

ウ 本単元を通して育てたい児童像（ゴールイメージ）及び教師の願い

|                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------|
| 仲間との学び合いを通して、『分かる』『できる』楽しさや喜びを実感し、自ら学び続けようとする愛顔あふれる子ども            |
| 仲間とのつながりを感じながら『分かる』『できる』楽しさや喜びを味わわせるとともに、主体的に次の活動を求めようとする態度を養いたい。 |

イ 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                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ア シットティングハンドボールの行い方を知ることができる。<br>イ パスやシュートなどの基本的なボール操作ができる。<br>ウ ボール保持者と自分の間に守る者がいないように動いたり、空いている場所に素早く動いたりすることができる。 | ア みんなが楽しめる規則を工夫している。<br>イ ボールを持っている人と持っていない人の役割を踏まえた作戦を選んでいる。<br>ウ チームのめあての達成のために考えたことを友達に伝えている。 | ア 運動に進んで取り組もうとしている。<br>イ 規則を守り誰とでも仲よく運動をしようとしている。<br>ウ 勝敗を受け入れようとしている。<br>エ 友達の考えを認めようとしている。<br>オ 場や用具の安全に気を付けている。 |

5 本時の指導（5／8）

(1) 目 標

- ボール保持者と自分の間に守る者がいないように動いたり、空いている場所に素早く動いたりすることができるようにする。（知識・技能）

(2) 準備物

- 教 師 自作ボール、自作ゴール、得点板、タブレット端末、テレビ、ホワイトボード
- 子 ども ビブス、学習カード、筆記用具

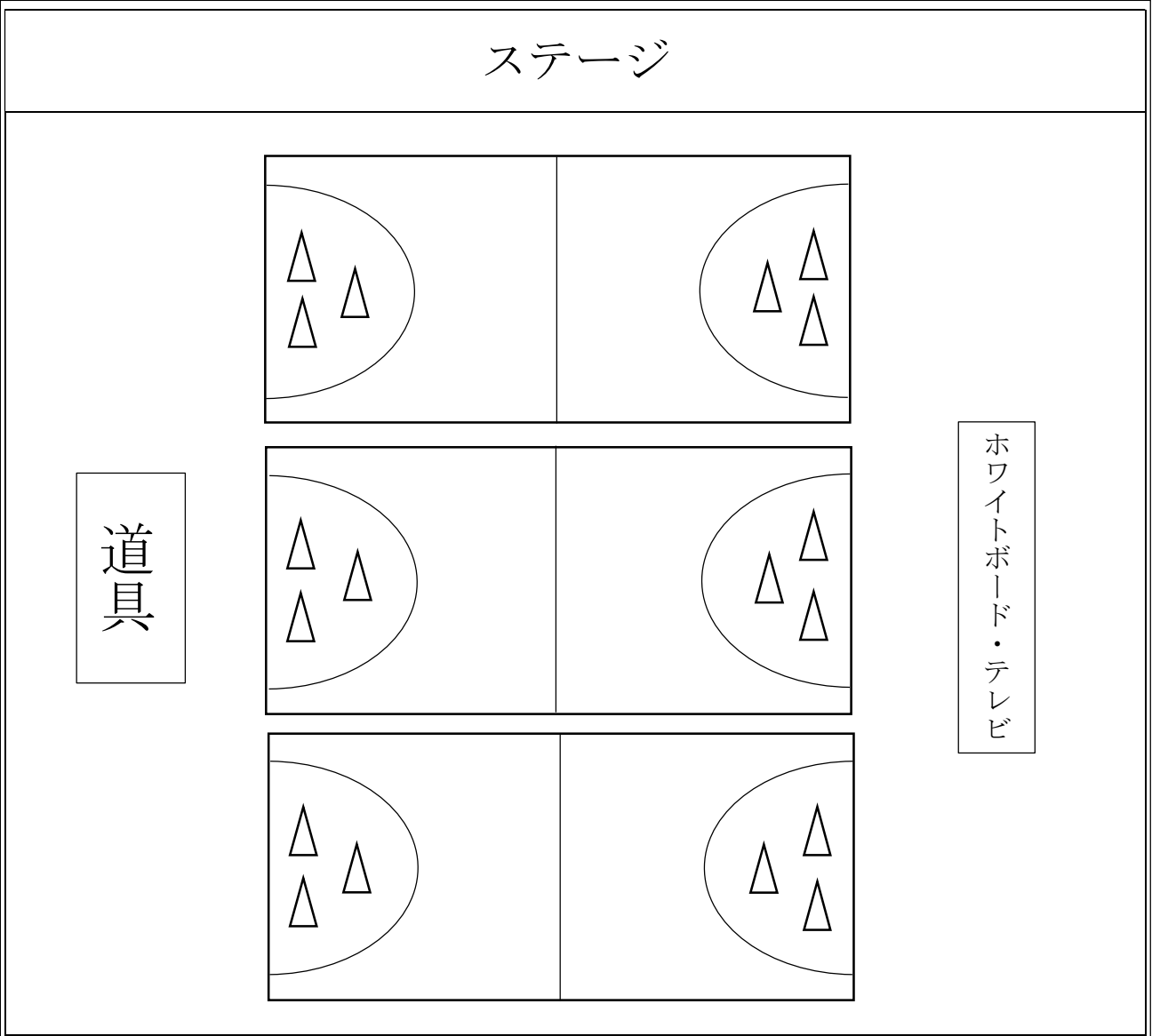
(3) 展 開

| 学習活動                                      | 時間 | 教師の働き掛けと子どもの意識の流れ                                                                                               | <div><input type="checkbox"/> 指導上の留意点</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> 苦手な児童・意欲的でない子どもへの支援・配慮</div> <div><input checked="" type="radio"/> 評価規準（方法）【観点】</div>                                      |
|-------------------------------------------|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 準備運動をする。                                | 3  | <div>力いっぱい動けるように体をほぐそう。</div>                                                                                   | <div><input type="checkbox"/> 重点的に使う部位を意識して行えるように声掛けをする。</div>                                                                                                                                                  |
| 2 学習課題を確認する。                              | 2  | <div>・たくさんシュートを決めたいな。</div> <div>・パスを上手くつなぎたいな。</div> <div>・チームで協力して攻めたいな。</div>                                |                                                                                                                                                                                                                 |
| 3 メインゲーム①をする。                             | 7  | <div>練習したボールの使い方や動き方を生かしてゲームをしよう。</div>                                                                         | <div><input type="checkbox"/> どうすればいい場所でボールをもらえるかを問うことで、特に動き方に意識を向けさせる。</div>                                                                                                                                   |
| 4 メインゲーム①を振り返り、チームに合った練習や話し合いをする。（チームタイム） | 16 | <div>・守りに取られないようにパスしたり動いたりしよう。</div> <div>・シュートを打ちやすい場所に移動してパスをもらおう。</div> <div>・守りのいない場所に動く とパスをもらいやすいな。</div> | <div><input type="checkbox"/> 前時の振り返り（本時のめあて）を想起させ、意識してメインゲームに臨ませる。</div>                                                                                                                                       |
| 5 メインゲーム②を行う。                             | 7  | <div>ゲームを振り返り、もっと楽しむためにチームで練習しよう。</div>                                                                         | <div><input checked="" type="checkbox"/> 活動が停滞している子どもやチームに声掛けし、めあてや課題を明確にさせ、それに応じたドリル・タスクゲームを紹介したり、コツをいっしょに考えたりする。</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> 技能や思考力・判断力を発揮している子もめあてをもてるよう教師が声掛けする。</div>   |
| 6 活動を振り返る。                                | 10 | <div>・ドリルゲームでパスの練習をしよう。</div> <div>・タスクゲームで動きながらシュートを打とう。</div> <div>・違うタスクゲームもやってみようよ。</div>                   | <div><input type="checkbox"/> チームタイムで練習したことを意識してメインゲーム②に臨めるように声掛けする。</div> <div><input checked="" type="radio"/> ボール保持者と自分の間に守る者がいないように動いたり、空いている場所に素早く動いたりしている。（観察・学習カード）【知識・技能】</div>                         |
|                                           |    | <div>ゲームを楽しむためにどんなことをがんばった？</div>                                                                               | <div><input type="checkbox"/> 学習カードに、振り返り（次時のめあて）を記入させる。</div> <div><input type="checkbox"/> 全体に問いかけ、「する・みる・支える・知る」に分類し、板書に蓄積する。</div> <div><input type="checkbox"/> 教師は振り返りでの児童の発言を記録しておく。（メモまたはタブレット動画）</div> |

(4) 本時の研究の視点

- 学習課題の確認やメインゲーム①を振り返る場面、チームタイムなどにおける教師の関わりは、協働的な学びの充実につながったか。【仲間とつながる】

(5) 場の設定



（基本のルール）

- 人
  - ・各チーム 5 人または 6 人の 6 チーム。各コート 2 チーム。
  - ・プレイヤーは各チーム 4 人ずつ。（1 人はゴールキーパー）
- 物
  - ・ボールは、スーパーの袋に新聞紙を詰めたもの。
  - ・ゴールは、大きいコーンを三角形に置き、スズランテープを 3 m に張ったもの。
- ルール
  - ・試合時間は 7 分。
  - ・オールコート。
  - ・1 ゴール 1 点。
  - ・ボール保持は 8 秒間。
  - ・相手の体に触れてはいけない。
  - ・キーパー以外はキーパーゾーンに入ってはいけない。
  - ・ボールがラインから出た時は、最後にボールを触ったチームの相手がその場所から投げ入れて再開。
  - ・得点が入った場合、得点を入れられたチームのキーパーが投げ入れて再開。