

第4学年2組 体育科学習指導案

指導者 学級担任 岡本 徹

- 1 日時 令和5年9月27日(水) 第5校時(13:10~13:55)
- 2 場所 伊予市立北山崎小学校 体育館
- 3 単元名 シッティングハンドボール～みんなが楽しいゲームをつくらう～(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	<p>本学級は男子8名、女子10名の計18名で、友達同士の仲もよく、毎週2回の全員遊びの日にはけいどろやドッジボール、ボール当て鬼ごっこで楽しく遊んでいる。児童の中には、硬式野球や硬式テニス、スイミング、柔道などのスポーツに親しんでいる子もいるが、運動には興味のない児童も数名いる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 1学期に実施したネット型ゲーム「ソフトバレーボール」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の重要性に気付いている児童は少なかった。(知識及び技能) ○ 運動に意欲的でない友達に対し、励ましたり、コツを教えたりする児童が多い。しかし、みんなが楽しめるように規則を工夫したり、考えたことを友達に伝えたりすることは苦手な傾向にある。(思考力、判断力、表現力等) ○ 規則を守り誰とでも仲よく運動をする様子がよく見られ、試合前に円陣を組んで声出しをしたり、勝敗にこだわらず仲間のよいプレーを賞賛したりする児童が多い。また、振り返りの時間には、友達のよい行いや動きを認め合うこともできている。(学びに向かう力、人間性等) 	教材の特性	<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 今回扱う「シッ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られる。 ○ 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。 ○ 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。
--------	--	-------	--

(2) 単元構想

ア 単元目標

- シッ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 観点	低学年 ＜ボールゲーム＞	中学年 ＜ゴール型ゲーム＞	高学年 ＜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。

(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 「する・みる・支える・知る」+「つくる」の視点から運動を多様に楽しむことができる単元構想を工夫する。 ② みんなが楽しい、みんなが楽しいと思えるようにするために、共生の視点に立った教材・教具を工夫する。	③ 協働的な学びを充実させるために、チームのめあてを達成するための運動場面を設定する。 ④ 対話的な学びを活性化させるために、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 課題を達成するために、自己やチームのめあてを明確にもたせることができるようにする。 ⑥ 児童が学びの成果や課題を自覚し、次時につないだり、教師が目標と指導と評価の一体化に生かしたりすることができる工夫をする。

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 シッティングハンドボールの行い方を知ることができる。 イ バスやシュートなどの基本的なボール操作ができる。 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。 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。 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。 イ 規則を守り誰とでも仲よく運動をしようとしている。 ウ 勝敗を受け入れようとしている。 エ 友達の考えを認めようとしている。 オ 場や用具の安全に気を付けている。

ウ 単元における指導と評価の計画

次 時	一(「習得」～シッティングハンドボールの基本を身に付けよう～)			二(「深化」～同じなかまとゲームをつくって楽しもう～)		三(「共創」～だれとでもゲームを楽しもう～)		
	1	2	3	4	5(本時)	6	7	8
学習の流れ	シッティングハンドボールをやってみよう。 ○ 動画視聴後、試しのゲームを通して、自身の技能について知る。【視点①】	ボールの使い方や動き方を練習してゲームに生かそう。 ○ メインゲームを通して、自分やチームに合ったドリル・タスクゲームを選んで行い、再度メインゲームを行う。【視点③】		同じなかまとゲームをつくって楽しもう。 ○ 3つの工夫(人・物・ルール)からゲームの内容を選ぶ。(なかまタイム) ○ メインゲームをする。 ○ 負けたチームを中心に3つの工夫を調整する。(なかまタイム) ○ チームに合った練習や話し合いをする。(チームタイム) ○ 再度メインゲームを行う。【視点②・④・⑤・⑥】			だれとでもゲームを楽しもう。 ○ 対戦相手を決める。 ○ 3つの工夫を選んでメインゲームをする。 ○ 負けたチームを中心に3つの工夫を調整した後、チームタイムとする。 ○ 再度メインゲームを行う。【視点④・⑤・⑥】	
主な評価	知	ア(観察・学習カード)	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・学習カード)
	態		オ(観察)	エ(観察)		ウ(観察・学習カード)	イ(観察)	ア(観察・学習カード)

5 本時の指導 (5/8)

(1) 目標

- みんなが楽しめる規則を工夫することができるようにする。(思考力、判断力、表現力等)

(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

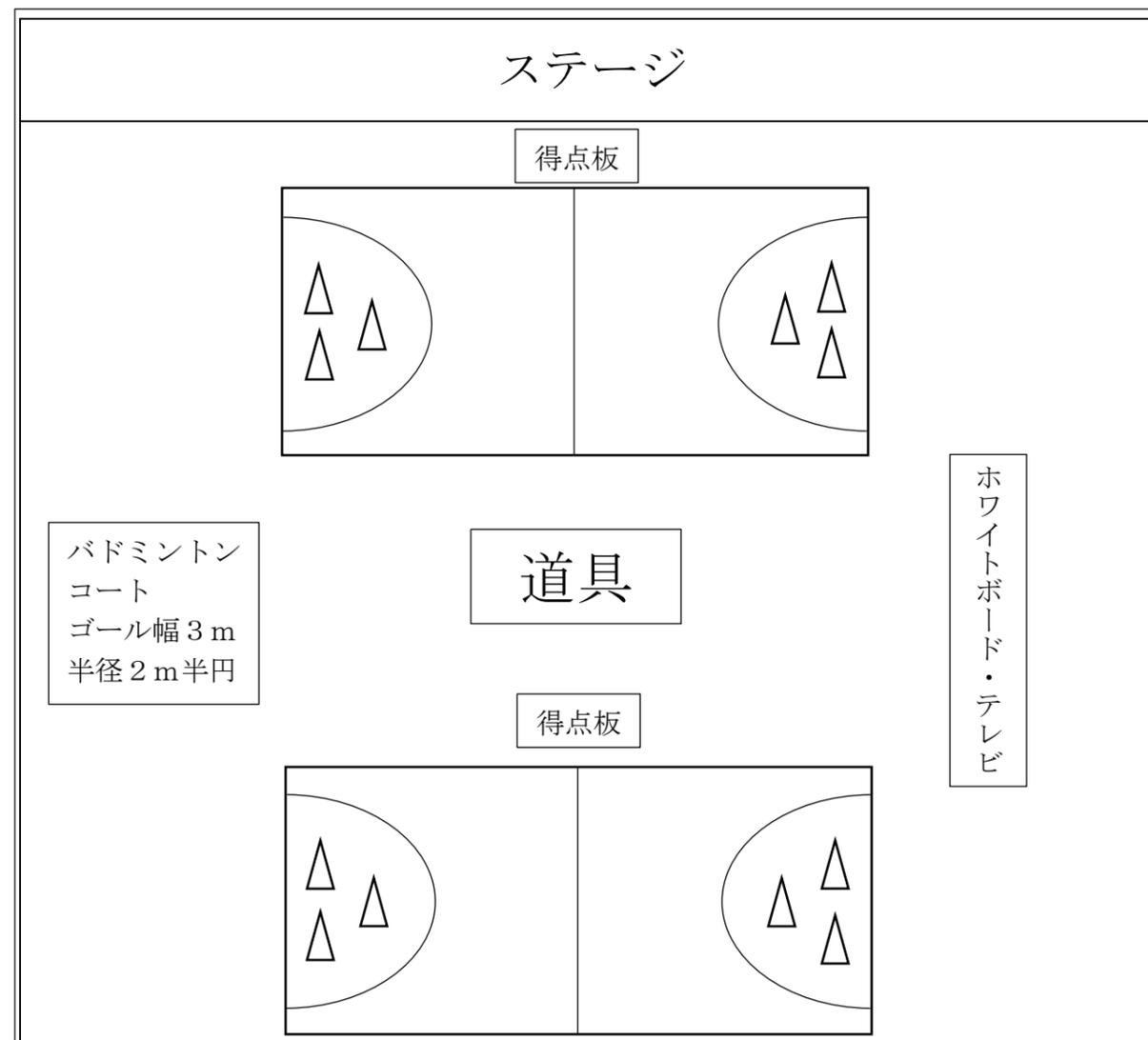
(3) 展開

学習活動	時間	教師の働き掛けと子どもの意識の流れ	指導上の留意点 <input type="checkbox"/> 苦手な児童・意欲的でない児童への支援・配慮 <input type="checkbox"/> 評価規準(方法)【観点】 <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。
1 準備運動をする。	3	力いっぱい動けるように体をほぐそう。 (・たくさんシュートを決めたいな。 ・チームで協力して攻めたいな。 ・なかまみんなと楽しみたいな。)	
2 学習課題を確認する。	2	同じなかまとゲームをつくって楽しもう。	<input type="checkbox"/> 前時の課題に応じて、なかまとより楽しいゲームをつくることを意識付けさせる。
3 3つの工夫から選ぶ。(なかまタイム)その後、メインゲームをする。	10	なかまと相談して3つの工夫を選び、ゲームをしよう。 (・人数差をつくってみよう。 ・前の時間よりもコートを少し広くしてはどうか？ ・1ゴール2点の子をつくろうよ。)	<input type="checkbox"/> 前時のメインゲームを想起させることで、根拠をもってなかまとルールを合意形成してからゲームに臨むことができるようにする。
4 3つの工夫を調整する。(なかまタイム)その後、チームに合った練習や話し合いをする。(チームタイム)	15	3つの工夫を相談してから、チームで練習しよう。 (・たくさん点を取られたから、平面のゴールに変えてもいいかな？ ・ボール保持時間をもう少し長くしよう。 ・ドリルゲームで練習しよう。)	<input type="checkbox"/> 負けたチームを中心に合意形成してルールを調整させる。 <input checked="" type="checkbox"/> みんなが楽しめているかという視点を示すことで、苦手な児童や意欲的でない児童も進んで取り組めるルールを調整できるようにする。 <input type="checkbox"/> 自己のめあてを明確にさせることで、目的意識をもって練習に取り組むことができるようにする。
5 再度メインゲームを行う。	7	もう一度ゲームをしよう。 (・ルールを変えたからもっといいゲームにするぞ。 ・チームタイムで練習したことをやってみよう。 ・みんな楽しんで。)	<input type="checkbox"/> なかまとより楽しいゲームをつくるという学習課題を再度意識させ、ゲーム中でも合意形成を図りながらルールを変えてもいいことを伝える。
6 活動を振り返る。	8	楽しいゲームをつくるためにどんなことをした？ (・チームで話合って一生懸命練習した。 ・点付けや審判も自分たちでしたよ。 ・なかまと納得してルールを決めた。)	◎ みんなが楽しめる規則を工夫している。 (観察・学習カード)【思・判・表】 <input type="checkbox"/> めあてに沿った振り返りをする ことで、成果や課題を自覚し、次時につなぐことができるようにする。

(4) 本時の研究の視点

- メインゲームを基に、なかまと合意形成をしてルールを調整させたことは、みんなが楽しめる規則を工夫する手立てとして効果的であり、対話的な学びの活性化につながったか。【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4人の4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3m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ある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。