

第3学年体育科学習指導案

令和5年1月30日(月)
第3学年1組33名
授業者 桑原 優介

わくわく・どきどき・チャレンジ蔵前

目指す児童像

相手の話を聞いたり、友達との考えを比較したりし、学び合う子

- 1 単元名 ゲーム領域 ゴール型ゲーム「ハンドダンボール!～ホップ・ステップ・ジャンプ・シュート～」
(ハンドボールを基にした易しいゲーム)

2 単元の目標

知識及び技能	ゴール型ゲームの行い方を知り、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、易しいゲームをできるようにする。
思考力、判断力、表現力等	規則を工夫したり、ゲーム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。
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。

3 単元の評価規準

ア 知識・技能	イ 思考・判断・表現	ウ 主体的に学習に取り組む態度
①ゲームの行い方を知っている。 ②味方にボールをパスしたり、ゴールにシュートを打ったりするなど、基本的なボール操作を行うことができる。 ③ボール保持者と自分の間に守る者がいない空間に移動することができる。	①誰もが楽しくゲームに参加できるように規則と攻め方を工夫している。 ②ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた簡単な作戦を選んでいる。 ③攻め方や空間に移動する動きのよさを友達に伝えている。	①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②ゲームの規則を守り、誰とでも仲よく運動しようとしている。 ③ゲームで勝敗を受け入れようとしている。 ④よい動きや攻め方を伝え合う際に、友達の考えを認めようとしている。 ⑤場や用具の安全に気を付けている。

略

5 単元について

本単元は、小学校学習指導要領（平成 29 年 3 月告示）体育、第 3 学年及び第 4 学年、E ゲーム

- (1) 次の運動の楽しさや喜びに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすること。
ア ゴール型ゲームでは、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。
- (2) 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。
- (3) 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。

を受けて設定した。

学習過程では、単元前半でみんなが楽しめるように規則を工夫し、単元後半では簡単な作戦を選んでゲームに取り組めるようにした。誰もが楽しめる規則の中で、集団対集団で友達と力を競い合うことで、ゲームの楽しさや喜びを味わえるようにする。

本単元で味わわせたい運動の特性については以下のように捉える。

ア 一般的特性

- ・パスやシュートなどのボール操作やボールを持たないときの動きを使って、一定時間内に相手チームより多くの得点を競い合うところに楽しさや喜びを味わうことのできる運動である。
- ・規則を工夫することにより、どの児童にも活躍の機会がある運動である。

イ 児童から見た特性

- ・自分のシュートが得点につながり、勝てたときに嬉しいと感じる運動である。
- ・チームの仲間と協力して攻めることを楽しいと感じる運動である。
- ・ボール操作に慣れていなかったり、ボールに対して恐怖心を感じていたりするときにあまり楽しさを味わうことのできない運動である。

6 研究主題に迫るための手立て

「他者と関わり協働する力」を向上させるための工夫

手立て① 友達と関わり合い学び合う学習活動の工夫

今もっている力で第 1 時の試しのゲームを行うことができるよう、はじめの規則をシンプルに設定し、全員が規則を守って友達と関わり合ってゲームに参加できるようにする。第 2 時・3 時では、ゲームの楽しさを一人ひとりが感じることができるよう規則について話し合えるようにする。第 4 時・5 時・6 時では、簡単な作戦を選んでゲームに取り組めるようにする。【P4 学びのイメージ図参照】

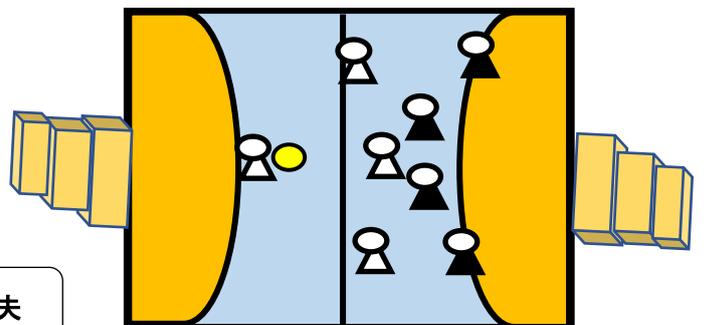
はじめの規則

- 1 ゲームは、6 分間。
- 1 分ごとにグループで交代する。
- コートのはしは、ハンドボールコート。
- コートに入れる人数は、4 人。
- ボールは、ハンドボールを使用する。
- パスをつないでボールを運ぶ。
- ダンボールに当てたら 1 点入る。
- 得点が多いチームを勝ちとする。

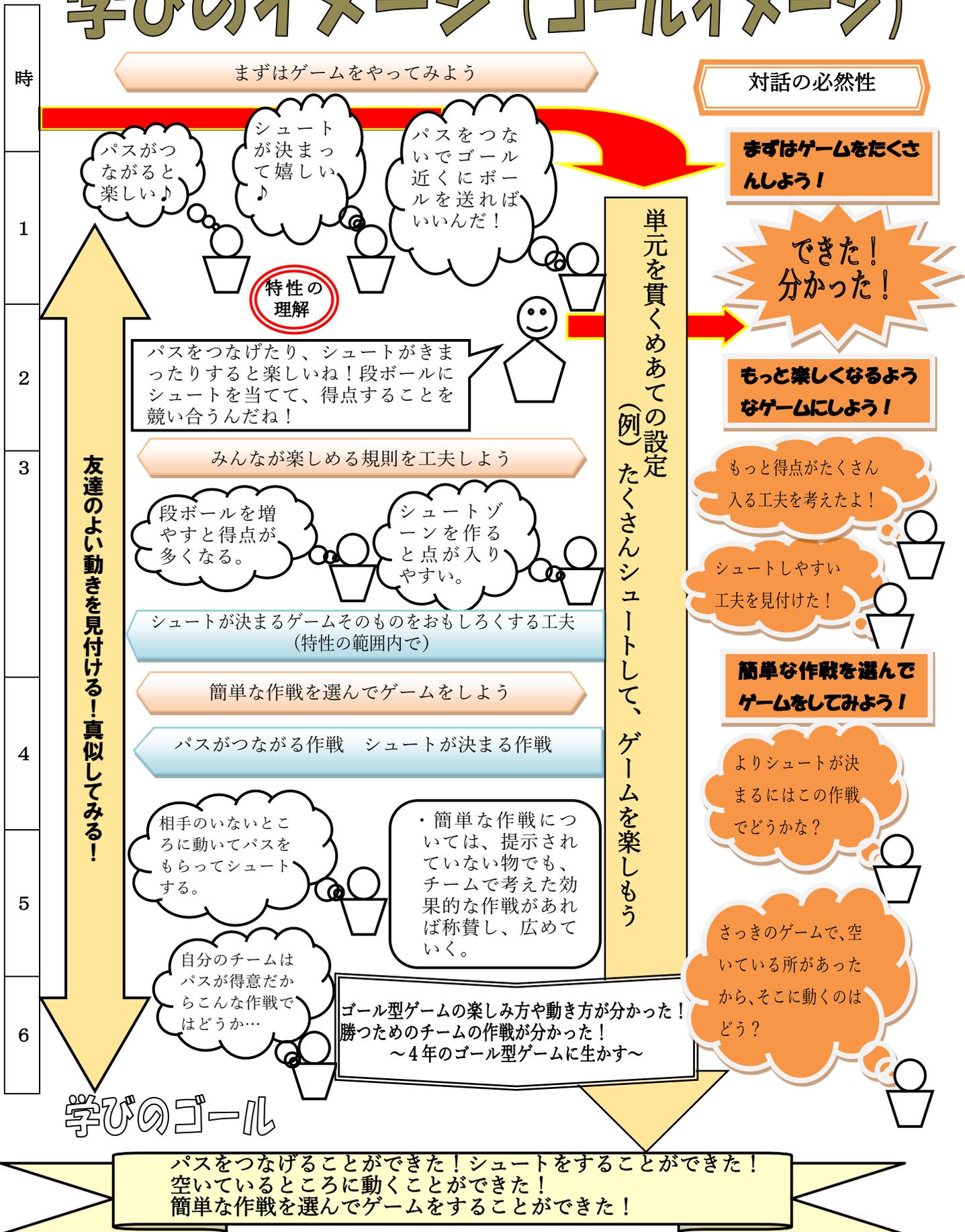
運動の楽しさにつなげるためのゲームの工夫

【予想される規則の工夫例】

- ・シュートゾーンを作る。
- ・段ボールを増やす。
- ・横にフリーゾーンを作る。
- ・段ボールごとに得点を決める。
- ・ボールを持っている時間を制限する。



学びのイメージ (ゴールイメージ)



手立て② 問いの工夫

児童がゲームに取り組む中から、みんなが楽しめる規則を考えたり、簡単な作戦を選んでゲームに取り組んだりするために、学習の始めや学習の振り返りの時間に、学習課題が明確になるような発問や振り返りの方法を考えた。

指導計画 授業の流れ	1時	2時・3時	4時・5時・6時		
めあての確認	きそくを守って楽しくゲームをしよう。	きそくを工夫して、みんなが楽しめるゲームにしよう。	チームでせめ方を工夫し、ゲームをしよう。		
	試しのゲーム①	ゲーム①			
ゲーム①の振り返り(発問)	<ul style="list-style-type: none"> ・ハンドダンボールを行ってみて、どんなところが楽しかったですか？ (理解の問い) 	<ul style="list-style-type: none"> ・もっと楽しくするためにはどうしたらよいですか？ ・工夫したい規則はありますか？ (方略の問い) ・関連の問い 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分のチームのよかったところはありますか？ ・うまくいった攻め方がありましたか？ (方略の問い) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの中で、選んだ簡単な作戦はうまくいきましたか？ (方略の問い) ・関連の問い 	<ul style="list-style-type: none"> ・どういう攻め方をしたらたくさんシュートが入りますか？ (方略の問い) ・関連の問い
予想される児童の反応	<ul style="list-style-type: none"> ・たくさんシュートが打てて楽しかった。 ・ゲームに勝てて楽しかった。 ・得点をたくさん入れた。 ・友達と仲よくハンドダンボールに取り組めた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・段ボールの数を増やしたい。 ・シュートゾーンを作りたい。 ・段ボールごとに得点を決めたい。 ・横にフリーゾーンを作りたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・パスをたくさん回すことができた。 ・シュートをたくさん打つことができた。 ・声を掛け合うことで、速い攻め方をすることができた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・相手のいないところに動いてパスがもらえた。 ・ボールをとっぴら前に移動してシュートした。 	<ul style="list-style-type: none"> ・シュートを打ちやすい位置に動く。 ・シュート場所を考える。 ・みんなですく早くパスをつなげる。
価値付け	<ul style="list-style-type: none"> ・パスを回して、たくさんシュートを打つことができた。 ・ハンドダンボールを楽しむことができた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・みんなが楽しめるようなゲームにするためにはどんな規則にしていくなか考えていくことが大切ですね。実際に試してみましょ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達のいないところに動いたり、早くパスを回したりするとシュートを打つことができますね。 	<ul style="list-style-type: none"> ・うまくいった簡単な作戦を意識してゲームに取り組みましょ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームの簡単な作戦を意識して、シュートを打てるようにしましょう。
	試しのゲーム②	ゲーム②			
ゲーム②の振り返り(発問)	<ul style="list-style-type: none"> ・ハンドダンボールを行ってみて、どんな力を身に付けていきたいですか？ (理解の問い) 	<ul style="list-style-type: none"> ・工夫した規則を試してどうでしたか？ ・友達のよい攻め方がありましたか？ (方略の問い) ・関連の問い 	<ul style="list-style-type: none"> ・うまくいった攻め方がありましたか？ ・友達のよい動きはありましたか？ (方略の問い) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの中で、選んだ簡単な作戦を使って攻めてどうでしたか？ (方略の問い) ・関連の問い 	<ul style="list-style-type: none"> ・簡単な作戦を意識して攻めることはできましたか？ (方略の問い) ・関連の問い
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・単元を通して、チームでパスを回したり、たくさんシュートを打つたりするためにどうすればよいかな単元を通して考えていくことが大切ですね。 (振り返りの問い) 	<ul style="list-style-type: none"> ・〇〇さんの考えを取り入れると、より楽しいゲームになると思うけど、どうかな？ ・上手な友達の動きを真似してみるといいよ。 (振り返りの問い) 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達がいないところに動いたり、早くボールを回してシュートを打つたりするなど、攻め方を工夫していきましょう。 (振り返りの問い) 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームで選んだ簡単な作戦をゲームに生かしていきましょう。 ・友達のよい動きも見付けられるといいですね。 (振り返りの問い) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームでは、空いている所に動いてボールを操る簡単な作戦を選んでいきましょう。 (理解の問い)

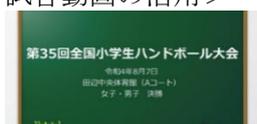
手立て③ ICT活用の工夫

第1時では、今年行われた「全国小学生ハンドボール大会」の動画を見て、「ハンドボール」について知ることができるようにする。ハンドボールを易しくしたゲームを行っていくことを伝え、運動との出会いを大切にすることで、学習の見通しをもてるようにする。

トークタイムでは、一人一台端末で撮影したゲームを見て、自分やチームの課題を見付けられるようにする。その際、視点に沿ってゲームの様子を撮影することができるようにする。

＜ハンドボールの試合動画の活用＞

＜一人一台端末の活用＞



7 指導計画（本時は3/6）

全体のため **トークタイムの視点**

時	主な活動内容	◎指導上の留意点 □評価 ・手立て
1	1 集合・整列・挨拶を行う。 2 学習の流れ・全体のためを立て、確認する。 きそくを守って楽しくゲームをしよう 3 準備運動・ボール慣れをする。 4 用具の準備や規則、ゲームの進め方を確認する。 5 試しのゲーム①を行う。 6 トークタイム① ○規則を振り返る。 7 ゲーム②を行う。 8 片付けをする。 9 整理運動をする。 10 トークタイム②を行う。 ○規則を振り返る。 ○単元を貫くためを考える。 11 集合・整列・挨拶を行う。	◎ICTを活用してハンドボールについて知り、ハンドボールを基にした易しいゲームをすることを伝え、学習の見通しをもてるようにする。 ◎単元を貫くためを設定することを伝える。 ◎ゲームの行い方を確認する。 ◎今もっている力でゲームが行えるように、動き方やボール操作について言葉掛けする。 ◎単元を貫くためを児童の思いから設定する。 主①ゲームに進んで取り組もうとしている。(観察・ビデオ・学習カード) 知①ゲームの行い方を知っている。(観察・発言・学習カード) ・手立て②③
2・3 (本時)	1 集合・整列・挨拶を行う。 2 学習の流れ・全体のため確認をする。 きそくを工夫してみんなが楽しめるゲームにしよう 3 準備運動・ボール慣れをする。 4 用具の準備をする。 5 ゲーム①を行う。 6 トークタイム①を行う。 ○規則を振り返る。○よい動きを共有する。 7 ゲーム②を行う。 8 片付けをする。 9 整理運動をする。 10 トークタイム②を行う。 ○規則を考える。○よい動きを共有する。 11 集合・整列・挨拶を行う。	◎前時の学習を大型テレビや掲示物などで振り返り、学習の見通しをもてるようにする。 ◎「みんなが楽しめるゲームにする」「友達のよい攻め方」という視点で規則や簡単な攻め方について話し合えるようにする。 <第2時> 思①誰もが楽しくゲームに参加できるように規則を工夫している。(観察・発言・学習カード) 主②ゲームの規則を守り、誰とでも仲よく運動しようとしている。(観察・学習カード) <第3時> 知②味方にボールをパスしたり、ゴールにシュートを打ったりするなど、基本的なボール操作を行うことができる。(観察・ビデオ) 思①誰もが楽しくゲームに参加できるように規則を工夫している。(観察・発言・学習カード) ・手立て①②③
4・5・6	1 集合・整列・挨拶を行う。 2 学習の流れ・全体のため確認をする。 チームでせめ方を工夫して、ゲームをしよう 3 準備運動・ボール慣れをする。 4 用具の準備をする。 5 ゲーム①を行う。 6 トークタイム①(チーム・全体共有)を行う。 4○よい動き、攻め方を共有する。 5○ゲームを振り返る。 ○簡単な作戦を基にした攻め方を共有する。 6○ゲームを振り返る。 ○シュートにつながる作戦を共有する。 7 ゲーム②を行う。 8 片付けをする。 9 整理運動をする。 10 トークタイム②(学習カード・全体共有)を行う。 4○よい動き、攻め方を共有する。 5○簡単な作戦を基にした攻め方を共有する。 6○シュートにつながる作戦を共有する。 11 集合・整列・挨拶を行う。	◎前時の学習を大型テレビや掲示物などで振り返り、学習の見通しをもてるようにする。 ◎うまくパスがもらえなかったり、シュートが打てなかったりする児童には、空いている空間を示し、動き方がわかるように支援する。 <第4時> 知②味方にボールをパスしたり、ゴールにシュートを打ったりするなど、基本的なボール操作を行うことができる。(観察・ビデオ) 主③ゲームで勝敗を受け入れようとしている。(観察・ビデオ) <第5時> 思②ボールを持っている人とボールを持っていない人の役割を踏まえた簡単な作戦を選んでいる。(観察・発言・学習カード) 主④よい動きや攻め方を伝え合う際に、友達の考えを認めようとしている。(観察・発言・学習カード) <第6時> 知③ボール保持者と自分の間に守者がいない空間に移動することができる。(観察・ビデオ) 思③攻め方や空間に移動する動きのよさを友達に伝えている。(観察・発言・ビデオ) 主⑤場や用具の安全に気を付けている。(観察・学習カード) ・手立て①②③

8 本時の学習（3/6）

(1) 目標

- ・味方にボールをパスしたり、ゴールにシュートを打ったりするなど、基本的なボール操作を行うことができるようにする。（知識及び技能）
- ・誰もが楽しくゲームに参加できるように規則と攻め方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) 展開

	学習活動	◎指導上の留意点 □評価
導入	1 集合・整列・挨拶を行う。 2 学習の流れ・全体のめあての確認をする。	◎すばやく集合、整列、服装の確認をする。 ◎前時の学習を大型テレビや掲示物などで振り返り、学習の見通しをもたせる。
	きそくとせめ方を工夫してみんなが楽しめるゲームにしよう	
展開	3 準備運動・ボール慣れをする。 4 用具の準備をする。 5 ゲーム①を行う。 Aコート A対B Bコート C対D Cコート E対F	◎音楽に合わせて、心と体をほぐす。 ◎安全に気を配るように言葉掛けする。 ◎声を掛けあって動き方を工夫しているチームや児童を称賛する。 ◎シュートを打つために、どこに動けばよいか考えさせる。
	～はじめの規則～ ○1ゲームは、6分間。 ○1分ごとにグループで交代する。 ○コートに入れる人数は4人。 ○ボールは、ハンドボールを使用する。 ○パスをつないでボールを運ぶ。 ○ダンボールに当てたら1点入る。 ○コートの広さは、ハンドボールコート。○得点が多いチームを勝ちとする。	
	6 トークタイム① ・規則を考える。 ・よい動きを共有する。 7 ゲーム②を行う。 Aコート A対D Bコート C対F Cコート E対B	◎「みんなが楽しめるゲームにする」「友達のよい攻め方」という視点で規則と攻め方について話し合えるようにする。 ◎「努力を要する」状況と判断する児童を意識して指導する。 知②味方にボールをパスしたり、ゴールにシュートを打ったりするなど、基本的なボール操作を行うことができる。（観察・学習カード）
	8 片付けをする。 9 整理運動をする。	◎チームで協力して、安全に気を付けながら素早く片付けを行うよう言葉掛けする。 ◎使った部位を伸ばすよう言葉掛けする。
終末	10 トークタイム②を行う。 11 集合・整列・挨拶を行う。	◎みんなが楽しむための規則と攻め方について考えたことを振り返ることができるようにする。 思①誰もが楽しくゲームに参加できるように規則を工夫している。（観察・発言・学習カード）