

# 第4学年 体育科 学習指導案

日 時:令和3年12月20日(月)3校時

場 所:

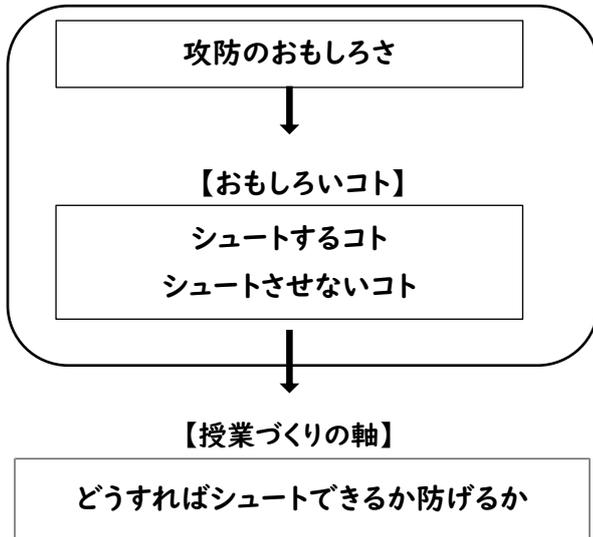
指導者:

## 1 単元名 ハンドボール ～フリーになってシュート!～

### 2 授業づくりの考え

【本質的なおもしろさ】

【子供からみたゴール型のイメージ】



- シュートを決め、点が入るのが楽しい。
- 相手のシュートを止めるのが楽しい。
- 友達と一緒にパスをするのが楽しい。
- 友達のゲームを見るのが楽しい。
- 誰にパスをしたらよいかわからない。
- フリーになるのが難しい。
- パスの出し方や受け方、シュートの仕方がわからない。
- 飛んでくるボールがこわい。

【教師の意図】

本学級の子供たちは、体を動かすことが好きな割合が高い。事前のアンケート調査では、「体育の授業は好きですか。」という質問に「体を動かすことが好きだから」や「いろんな技ができるようになるのが楽しいから」などの理由で、86%の子供が体育学習を肯定的に捉えていることがわかった。また「どのような体育の授業が好きですか。」という質問には、「みんなで協力することのできる授業」や「失敗しても笑われない授業」など、友達との関わりに関する声が聞かれた。また、運動の領域別では、「ボールを使った運動」を好む子供の割合が一番高かった。しかし、体育学習を否定的に捉えている子供の意見の中には、「ボールが顔に当たったから。」というものもあった。ボールに対する恐怖心を抱えている子供も一定の割合ではあるのではないかと推測される。

ボール運動系とは、競い合う楽しさに触れたり、友達と力を合わせて競争する楽しさや喜びを味わったりすることができる運動である。低・中学年は「ゲーム」、高学年は「ボール運動」として構成されている。また学習指導要領には、「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動きによって、易しいゲームをすること」と記載されている。チームの人数やルール、ボールの種類、コート広さなど、運動に意欲的な子供もそうでない子供も、それぞれが活躍できるように工夫を行う。それにより、子供たち全員にシュートするコト、シュートさせないコトのおもしろさや楽しさを体感させたいと考える。

またおもしろいコトを共有していくために、班ごとにタブレット端末を用意し、自分たちの動きや、友達の動きを撮影し、映像を見て振り返る時間を設ける。自分の班の動きや他の班の動きを見返し、うまくシュートできた(防いだ)動きに着目させることで、おもしろさの共有を図っていきたい。また自分たちの動きを客観視させることで、より自分たちの課題がはっきりし、課題解決の方法も考えやすくなるのではないかと考える。

運動が得意で体育が好きな子供はもちろん、あまり運動が得意ではなく体育が苦手といった子供も含め、学級全体で友達の動きやよさを認め合える温かい雰囲気の中で、学習を進めていきたい。また子供たちが自ら「もっとこうしたい」や「よりよくするためにはどうすればよいか」と思えるよう場づくりや声かけを行うことで、豊かな学びにつなげたいと考える。

### 3 目標

- ハンドボール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時の動きによって、コート内で攻守入り交じってボールを手でシュートしたり、空いている場所に素早く動いたりするなどの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】
- ハンドボールに進んで取り組み、規則を守り誰と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】

### 4 子供の状況把握の視点(単元の評価規準)

授業づくりの軸	どうすればシュートできるか防げるか	
	思考力、判断力、表現力等	主体的に学習に取り組む態度
<b>知識及び技能</b> ①ハンドボールを基にした易しいゲームの行い方を知っている。 ②基本的なボール操作とボールを持たないときの動きをすることができる。 ③コート内で攻守入り交じって、ボールを手でシュートしたり、空いている場所に素早く動いたりするなどの易しいゲームをすることができる。	①規則を工夫している。 ②ゲームの型に応じた簡単な作戦を選んでいる。 ③課題の解決のために考えたことを友達に伝えている。	①易しいゲームに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り、誰とも仲よく運動しようとしている。 ③勝敗を受け入れようとしている。 ④友達の動きや考えを認めようとしている。 ⑤場や用具の安全に気をつけようとしている。

### 5 単元の指導計画

次	時	学習内容・活動	評価の観点		
			知 技	思 判 表	態 度
1	1	<b>オリエンテーション</b> 1 学習の目標と進め方を知る。 2 用具等の使い方について知る。 3 きまり、学習の場、安全面について知る。 4 パスゲームやシュートゲームを行う。	①		①
2	2 3 4	<b>活動①:簡単なゲームをしよう</b> 1 問いの確認をする。 2 ウォーミングアップとミニゲームを行う。 3 チームで作戦を考える。 4 活動①を行う。(タブレット端末で動きを撮影する。) 5 チームで気付いたことを伝え合い、動きや作戦を工夫する。 6 もう一度活動①を行う。 7 本時のふり返りをする。	②	① ②	② ③
3	5 6	<b>活動②:ルールを工夫したり、作戦を選んだりして、ゲームをしよう</b> 1 問いの確認をする。 2 ウォーミングアップとミニゲームを行う。 3 チームで作戦を考える。	③	③	④ ⑤

7	<p>4 活動②を行う。(タブレット端末で動きを撮影する。)</p> <p>5 チームで気付いたことを伝え合い、動きを工夫したり作戦を選んだりする。</p> <p>6 動きや作戦を意識して、再度ゲームを行う。</p> <p>7 本時のふり返しをする。</p>				
---	---	--	--	--	--

## 6 本時の目標と展開(6/7)

### (1) 本時の目標

友達と対話的に活動し、「どうしたらフリーになってシュートできるか」という課題に対して、自分の考えを伝えたり見通しをもって積極的に話し合いに参加したりすることができる。

### (2) 本時の展開

時間	学習活動と子供の姿	評価	教師の支援
5	<p>1 前時の学習をふり返し、本時の問いを確認して課題をもつ。</p> <p>・本時の課題を確認する。</p> <p style="text-align: center;">【本時の問い】</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>どうすればフリーになってシュートできるかな</p> </div>		<p>○前時までの学習を想起させ、自分や友達のよい動きを想起させる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>【環境】            用具：ボール ゴール            ビブス            タブレット端末            ワークシート            動きの宝箱</p> </div>
30	<p>2 課題を解決するために話し合ったり、ゲームを試みたりする。</p> <p>・フリーになるために、動きや作戦を工夫している。</p> <p>・友達と相談しながら、イメージや動き方を共有する。</p> <p>・友達のよい動きを見つけている。</p>	<p>○「どうしたらフリーになってシュートできるか」という課題に対し、見通しをもって積極的に取り組んでいる。</p> <p>①動きや作戦を工夫することができる。</p> <p>②友達と作戦や動きの共有ができる。</p> <p>③友達のよい動きに気づいている。</p>	<p>①これまでどんなよい動きがあったのか、動きの宝箱やワークシートでふり返ることができるようにする。</p> <p>②動きを撮影し、動画を見ることで特徴を捉えた動きに気づくことができるようにする。</p> <p>③自分たちの見付けた動きの宝箱を掲示し、動きを見る視点にする。</p>
10	<p>3 本時の学習をふり返し、次時への学習意欲をもつ。</p>	<p>○自分たちなりにフリーになるために動きや作戦を工夫することができている。</p>	<p>○動きの工夫を友達と共有することができるようにする。</p>

## 7 評価及び指導の例

「十分満足できる」と判断される状況	課題解決のために考えたことを友達に伝えるため、動画を見て進んで意見を出したり、実際に動いて示したりして、積極的に話し合いに取り組んでいる。
「おおむね満足できる」状況を実現するための具体的な指導	動きの宝箱やワークシートで振り返る視点を示したり、動きや作戦を一緒に考えたりする。

