

第3学年 体育科学習指導案

1 単元名 ハンドパスボール

2 運動の特性

(1) 一般的特性

○ハンドパスボールは、手でボールを操作し、攻守が入り交じりながら味方同士でパスを回して攻めたり、協力して相手の攻撃を防いだりして、得点を競うことが楽しい運動である。

(2) 子どもから見た特性

～省略～

(3) 考察と指導観

A「知識及び技能」について

本学級の子どもたちは、1年生で「ボール投げ遊び」、2年生で「ボール投げゲーム」を行ってきた。その学習の中で、子どもたちはパスを使ってボールをつないでシュートするなどパスの必要性は見出している。実態調査での2人組で行ったキャッチボールでは、ほとんどの子どもがボールをスムーズに相手に投げたり捕ったりすることができていたが、相手の取りやすい位置になげることができない子どももいた。また、学習前の試しのゲームでは、動いている味方にパスをしたり、相手に守られている仲間へパスをしたりするという感覚が身に付いておらず、ボールがつかない場面が多く見られた。ハンドパスボールの醍醐味は、素早いパス回しと豪快なシュートであると考えます。シュートをしていない子どもにシュートの楽しさを味わわせることを大切にしつつ、シュートに結びつくまでのパスをみんなでつないでいくことで、シュートを打たなくてもチームの得点に貢献できるという視点も大切にしていきたい。パスやシュートなどの基本的な技能の習得については、ゲームだけではなく、つながる運動の時間も使って、基本的なボール操作が身に付けられるようにしたい。

B「思考力、判断力、表現力等」について

3年生の学習では、「マット運動」、「鉄棒運動」でめあて学習を進めている。自分の課題を見つけるために、「友達からのアドバイスがほしい」と答える子どもが過半数を超えており、友達からのアドバイスにより、自分の課題を見つける経験を積んでいることがわかる。また、指導者からのアドバイスを求めている子どもも多くいることから、一人一人に対して適切で温かい助言を行っていく。学習カードのやり取りを通して、一人一人の目標や課題に向き合っていきたい。

チームで練習やゲームをするときには、気を付けることとして、「攻め方やパスの仕方を工夫すること」が大切だと考えている子どもが多かった。シュートを決めるためには、攻め方を考えたり、判断したりする経験が必要である。しかし、子どもたちは、これまでにその経験が少ない。よって本単元では、よい動きを掲示物にまとめて学級で共有し、広げられるようにしていきたい。

C「学びに向かう力，人間性等」について

本学級の子どもたちの多くは、体を動かすことが好きで、体育の学習を楽しみにしている。しかし、「運動が嫌い」「体育が嫌い」と回答した子どもも2名いる。

子どもたちはこれまでの経験から、ボール運動が楽しいときは、「友達と協力してやっているとき」と回答した数が多かった。一方で、ボール運動が楽しくないときには、「けんかをしたときやルールを守らない人がいたとき」と回答している子どももいる。全員が楽しむためには、温かい雰囲気での学習を進めていく必要があると考えるので、ルールやマナーを守って、友達と励まし合いながら学習を進めていけるようにしたい。

試しのゲーム後の感想では、全員が「楽しかった」と回答した。その理由として、「シュートを決めること」や、「みんなでパスをつないでゴールに入れることが楽しい」という考えが多いことがわかった。攻守入り交じり型の学習は本単元が初めての経験なので、子どもたちがハンドパスボールの特性に触れて楽しいと思えるような学習にしていきたい。

3 研究の視点と学習の手立て

(1) 研究主題

<小学校体育部研究主題>

生涯にわたって健康を保持増進し、運動に親しむ子どもを育てる体育学習

(2) 研究の視点と学習の手立て

視点1 子どもの実態を的確に把握するとともに、運動の特性と指導内容を明確にした上で学習過程や学習活動を工夫し、ねらいを明らかにすることで主体的に子どもたちが学習意欲や課題をもって取り組めるようにする。

○運動の特性と子どもの実態から指導内容を明確にした学習過程

ハンドパスボールの特性

- 手でボールを操作し、攻守が入り交じりながら味方同士でパスを回して攻めたり、協力して相手の攻撃を防いだりして、得点を競うことが楽しい
- 友達と協力してパスをつなぎ、シュートまでつなげていくことが楽しい。
- 手でボールを操作して、シュートをすることが楽しい。

子どもの実態・願い

- シュートをしたい。
- パスをつなげてゴールを決めたい。
- 作戦を立てて活動したい。
- みんなで楽しく仲良く活動したい。

身に付けさせたい力

- ルールやマナーを大切にできる態度。
- パスを回して、シュートまでつなげていく楽しさを味わえるような技能
- 得点につながる動きを考え、伝える力。

学習過程や活動の意図

主運動につながる運動…ゲームにつながる動きを身に付ける。

- 技能の習得につながる感覚づくりや基本の動きを身に付ける時間。
 - ・ ツーメンパス（動いている人にパスを出す感覚）
 - ・ ハーフコートハンドボール（シュートに結びつくような場所でパスをもらう動き）

ねらい①…得点をとるための動きを見つけてゲームを楽しむ。

- 初めての攻守入り交じり型なので、やさしいルールで行ったり、マナー面を大切にしたりすることで、全員が楽しめるような活動にする。
- シュートを打って得点するためには、パスを上手につないでいくことが大事だということに気づき、よい動きを掲示物にまとめる。

ねらい②…見つけた動きを生かしてゲームを楽しむ。

- ねらい①で見つけた動きを使って、ねらい②の活動に生かす。シュートに結びつくような場所でパスがもらえるという視点を大切に指導する。
- ねらい②でも、よい動きが見つけられれば、掲示物にまとめる。

振り返り・学習のまとめ…学習の積み重ねを次時に生かすことで、意欲化を図る。

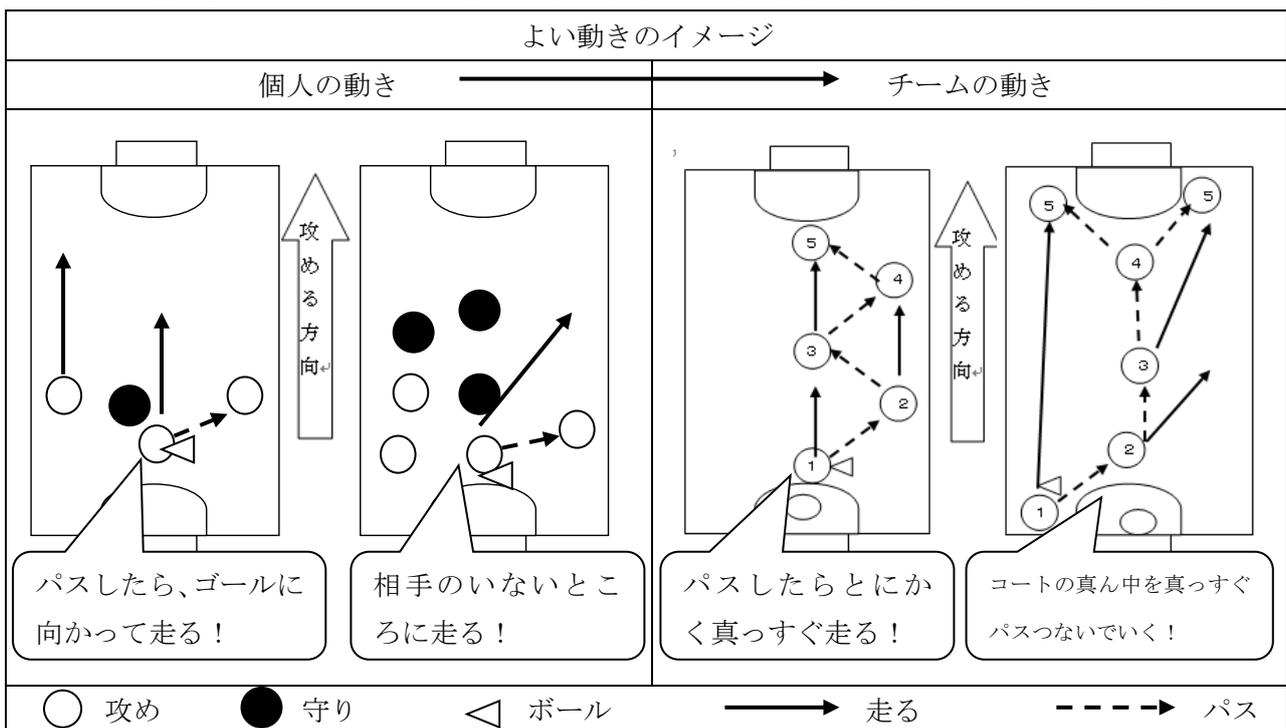
学習過程 (本時6 / 7)

	1	2	3	4	5	6 (本時)	7
0 ↓ 4 5	学習の進め方 を知ろう。	主運動につながる運動					
	オリエン テーション ・つながる運動 ・試しのゲーム	ねらい① (総当たり戦) とく点をとるための動きを見 つけてゲームを楽しもう。 ・ハンドパスボールの行い方を知る。 ・得点をとるための動きを見つけ、掲 示物にまとめていく。					ねらい② (総当たり戦) 見つけた動きを生かして、 ゲームを楽しもう。 ・さらによい動きを見つけ、シュートに 結びつくような場所でパスをもらい ながらゲームを楽しむ。
		振り返り 学習を振り返るとともに、次時の見通しをもつ まとめ					
知技	①	②			③		④
思判表			①	②		②	
態度	⑤	②	④	③		②	①

視点2 一人一人のよさを伸ばし、かかわりを通して運動の特性に触れる楽しさを実感する
手立てを工夫する。

○動きの幅を広げるためによい動きを掲示物に残し、共有していく
全員が攻めも守りも経験し、広いコートを動き回る楽しさを十分に味わわせるために単元
を通してオープンコートで行う。

ねらい①では、「とく点をとるための動きを見つけてゲームを楽しもう」と設定している。
本単元では、「得点をとるための動き＝シュートに結びつくような場所でパスがもらえる」と
し、ねらい①でのよい動きを掲示物にまとめていく。ねらい②では、ねらい①でまとめたもの
を生かし、よい動きを広げていけるようにする。また、ねらい②の段階でも、よい動きを掲示
物に共有していく。そうすることで、パスをつなぐためにどのように動けばよいのかを視覚的
に捉え、オープンコートでもパスをつなぐための動きを考えられるだろうと考える。



4 学習のねらい

○基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けることができるようにする。

【知識及び技能】

○自分に合っためあてを立てたり、得点につながる動き方を考えたりして、伝えることができるようにする。

【思考力，判断力，表現力等】

○規則やマナーを守り、友達と協力して楽しく学習を進めることができるようにする。

【学びに向かう力，人間性等】

5 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
単元の評価規準	○ゲームの行い方を知るとともに、基本的なボール操作や簡単な動きを身に付けている。	○自分に合っためあてを立てたり、得点につながる動きを考えたりして、他者に伝えている。	○ゲームに進んで取り組むとともに、規則を守り勝敗を受け入れて仲良く運動しようとしたり、運動する場や用具の安全を確かめようとしたりしている。
学習活動に即した評価規準	①ゲームの行い方を知る。 ②ボールを持ったときに、ゴールに体を向けることができる。 ③味方にパスをすることができる。 ④パスがもらえるところに動くことができる。	①自分に合っためあてを立てている。 ②得点につながる動き方（どこに動いたらパスがもらえるか）を考え、伝えている。	①ハンドパスボールに進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り、誰とでも仲良く運動しようとしている。 ③勝敗を受け入れて取り組んでいる。 ④友達の考えを認めて取り組んでいる。 ⑤場や用具の使い方などの安全を確かめたり、友達と協力して準備や片付けをしようとしたりしている。

はじめ

【オリエンテーション】

- 1 学習のねらい、学習の進め方、学習カードの書き方について理解し、単元の見通しをもつ。
- 2 楽しく安全な学習にするためのルールやマナーについて確認する。

《はじめのルール》

- 1チーム5，6人（出場は5人、キーパー含める）の合計6チーム
- ドリブルなし
- ボールを持ったら歩かない
- 試合時間は、前後半5分ずつ（前半5分－振り返り2分－後半5分）
- ラインからボールが出たら、相手ボール
- キーパー以外は、ゴールエリアに入らない
- 得点が入ったら、キーパーから始める
- 相手の体には触れない
- センターラインの後ろからのシュートは得点としない
- 得点を決めた人が得点をめくる

《マナー》

- 協力して、準備や片付けをする
- 失敗を責めずに励まし合う
- ゲームの前後は、元気よくあいさつして握手をする
- 友達に文句を言わない
- ルールに対する意見は、授業の最後に提案する

※学習を進めていく中で、ルールやマナーを追加、変更していく。

- 3 用具の使い方や準備、片付けの仕方、安全確認の仕方を理解する。
- 4 シュートやパスの仕方を確認する。
 - キャッチボールをしながら、ボールの投げ方や捕り方を確認する。
- 5 つながる運動を行う。
 - ・ ツーメンパス
- 6 試しのゲームを行う。
- 7 学習のまとめ方を知り、次時のめあてを立てる。
 - 本時のねらいや個人のめあてを意識させた振り返りを行うとともに、次時のめあてを立てる。
 - ルールについての改善点などで、良い意見があれば取り上げる。
 - ◇場や用具の使い方などの安全を確かめたり、友達と協力して準備や片付けをしようとしていたりしている。 【主体的に学習に取り組む態度⑤】
 - ◇ゲームの行い方を知る。 【知識・技能①】

	学習内容と活動	教師の支援 (○) 評価 (◇)																																				
な か ①	1 協力して場の準備をする。 ・チームごとに用具を準備し、準備運動する。 2 準備運動とつながる運動を行う。 ・教師がつながる運動 (ツーマンパス、ハーフコートハンドボール) を紹介し、ねらい②で活動を選択できるようにする。	○場の準備をチームごとに決め、協力して準備ができるよう助言する。 ○つながる運動を通して、動きのポイントに気付くことができるようにする。 ○声を掛け合いながら活動に取り組むよう助言する。																																				
	ねらい① とく点をとるための動きを見つけてゲームを楽しもう (総当たり戦)																																					
	3 めあてを確認する。 ・学習カードの例から選択する。 4 ゲームを行う。 ・第1ゲーム (前半5分-振り返り2分-後半5分) ・移動や練習 (2分) ・第2ゲーム (前半5分-振り返り2分-後半5分)	○前時の振り返りを生かしためあてを書いている子を称賛する。 ◇自分に合っためあてを立てている。 【思考・判断・表現①】 ○規則やマナーが守られているか見て回り、必要に応じて支援する。 ○動きがわからない子どもに対しては、教師と一緒に動いたり、動きの指示を出したりする。 ○自分のめあてに向かって活動していた子どもを称賛することで、再度個々のめあてを意識できるようにする。 ○得意な子だけで活動しているチームには、みんなが楽しむためにはどうすればよいか考えられるようにマナー面に訴える。 ○よい動きや、励まし、アドバイスの声を出している子どもを積極的に称賛し、動きの質が高められるようにする。 ◇ボールを持ったときに、ゴールに体を向けることができる。 【知識・技能②】 ◇得点につながる動き方を考え、伝えている。 【思考・判断・表現②】 ◇規則を守り、誰とでも仲良く運動しようとしている。 【主体的に学習に取り組む態度②】 ◇勝敗を受け入れて取り組んでいる。 【主体的に学習に取り組む態度③】 ◇友達の考えを認めて取り組んでいる 【主体的に学習に取り組む態度④】																																				
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 2時間目 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Aコート</th> <th>Bコート</th> <th>Cコート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第1ゲーム</td> <td>A対B</td> <td>C対F</td> <td>D対E</td> </tr> <tr> <td>第2ゲーム</td> <td>A対D</td> <td>B対F</td> <td>C対E</td> </tr> </tbody> </table> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 3時間目 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Aコート</th> <th>Bコート</th> <th>Cコート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第1ゲーム</td> <td>B対C</td> <td>A対E</td> <td>D対F</td> </tr> <tr> <td>第2ゲーム</td> <td>B対D</td> <td>A対C</td> <td>E対F</td> </tr> </tbody> </table> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 4時間目 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Aコート</th> <th>Bコート</th> <th>Cコート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第1ゲーム</td> <td>C対D</td> <td>A対F</td> <td>B対E</td> </tr> <tr> <td>第2ゲーム</td> <td colspan="3">対抗戦 (負けの多いチームから対戦相手を選ぶ)</td> </tr> </tbody> </table> </div>			Aコート	Bコート	Cコート	第1ゲーム	A対B	C対F	D対E	第2ゲーム	A対D	B対F	C対E		Aコート	Bコート	Cコート	第1ゲーム	B対C	A対E	D対F	第2ゲーム	B対D	A対C	E対F		Aコート	Bコート	Cコート	第1ゲーム	C対D	A対F	B対E	第2ゲーム	対抗戦 (負けの多いチームから対戦相手を選ぶ)		
	Aコート	Bコート	Cコート																																			
第1ゲーム	A対B	C対F	D対E																																			
第2ゲーム	A対D	B対F	C対E																																			
	Aコート	Bコート	Cコート																																			
第1ゲーム	B対C	A対E	D対F																																			
第2ゲーム	B対D	A対C	E対F																																			
	Aコート	Bコート	Cコート																																			
第1ゲーム	C対D	A対F	B対E																																			
第2ゲーム	対抗戦 (負けの多いチームから対戦相手を選ぶ)																																					

	<p>5 学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時のねらいや自分のめあてにそって振り返りをして、学習カードに記入する。 ・自分が見つけたよい動きや、友達の活動から見つけたよい動きを発表し、掲示物にまとめる。 ・振り返りをもとに、次時のめあてを立てる。 <p>6 整理運動・片付けをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○本時のねらいや自分のめあてにそって振り返りが書いている子や、よい動きを見つけた子を指名し学級に広める。 ○ルールについての改善点などで、良い意見があれば取り上げる。
<p>なか か ② (本時)</p>	<p>1 協力して場の準備をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○チームごとに用具を準備し、準備運動する。 <p>2 準備運動とつながる運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○チームごとにつながる運動を選択する。 ・ ツーメンパス ・ ハーフコートハンドボール 	<ul style="list-style-type: none"> ○場の準備をチームごとに決めておき、協力して準備ができるよう助言する。 ○つながる運動を通して、動きのポイントに気付くことができるようにする。 ○声を掛け合いながら活動に取り組むよう助言する。
<p>ねらい② 見つけた動きを生かして、ゲームを楽しもう (総当たり戦)</p>		
	<p>3 めあてを確認する。</p> <p>【予想される個人のめあて】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ パスを出したらゴールに向かって走る ・ 守りがいないところに動いてパスをもらう ・ シュートをたくさんねらう <p>4 みんなで見つけたよい動きを全体で確認する。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="213 1303 513 1630"> <p>個人のよい動き</p>  </div> <div data-bbox="539 1303 839 1630"> <p>チームのよい動き</p>  </div> </div> <p>5 ゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 第1ゲーム (前半5分-振り返り2分-後半5分) ・ 移動や練習 (2分) ・ 第2ゲーム (前半5分-振り返り2分-後半5分) 	<ul style="list-style-type: none"> ○個人のめあてを全体で確認する。 ○前時の振り返りを生かしためあてを書いている子を称賛する。 ○掲示物を活用し、前回までの活動やルールについて確認する。 ○掲示物を活用し、ねらい①で見つけたよい動きをねらい②で意識して活動するよう助言する。 ○ただ移動してパスをもらうだけではなく、シュートに結びつくような場所でパスがもらえている子どもを称賛する。 ○動きがわからない子どもに対しては、教師と一緒に動いて動き方を考えられるようにする。 ○規則やマナーが守られているか見て回り、必要に応じて支援する。 ○よい動きや、励まし、アドバイスの声を出している子どもを積極的に称賛し、動きの質が高められるようにする。

5時間目

	Aコート	Bコート	Cコート
第1ゲーム	A対B	C対F	D対E
第2ゲーム	A対D	B対F	C対E

6時間目 (本時)

	Aコート	Bコート	Cコート
第1ゲーム	B対C	A対E	D対F
第2ゲーム	B対D	A対C	E対F

7時間目

	Aコート	Bコート	Cコート
第1ゲーム	C対D	A対F	B対E
第2ゲーム	対抗戦(負けの多いチームから対戦相手を選ぶ)		

- 6 振り返りを行う。
- ・チームごとに、よかった動きを振り返る。
 - ・本時のねらいや自分のめあてにそって振り返りをして、学習カードに記入する。
 - ・振り返りをもとに、次時のめあてを立てる。
- 7 整理運動・片付けをする。

○中間の振り返りでは、見つけた動きが生かされてきたかどうかを中心に話し合うよう助言する。

◇味方にパスをすることができる。

【知識・技能③】

◇パスがもらえるところに動くことができる。

【知識・技能④】

◇得点につながる動き方(どこに動いたらパスがもらえるか)を考え、伝えている。

【思考・判断・表現②】

◇ハンドパスボールに進んで取り組もうとしている。【主体的に学習に取り組む態度①】

◇規則を守り、誰とでも仲良く運動しようとしている。【主体的に学習に取り組む態度②】

○本時のねらいや自分のめあてにそって振り返りが書いている子や、よい動きを見つけた子を指名し学級に広める。

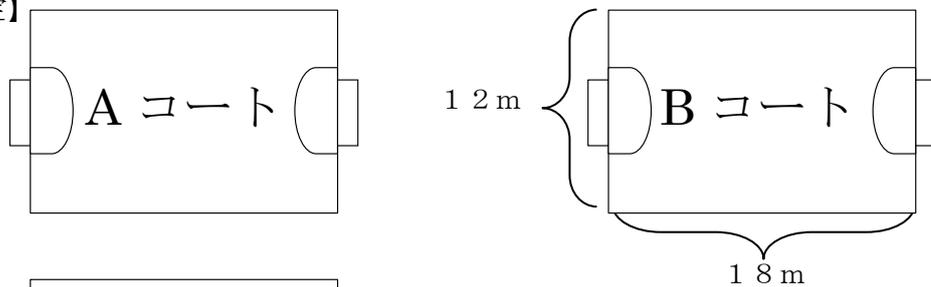
○見つけたよい動きを生かしていた人やチームを指名し、学級に広める。

○ルールについての改善点などで、良い意見があれば取り上げる。

まとめ 【学習のまとめ】

- 基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを身に付けることができたか。
- 自分に合っためあてを立てたり、得点につながる動き方を考えたりして、伝えることができたか。
- 規則やマナーを守り、友達と協力して楽しく学習を進めることができたか。

【場の設定】



- ・ゴールはミニサッカーゴールを使用(高さ90cm、横幅210cm、奥行160cm)
- ・ゴールエリアは、3mの半円
- ・6チーム、3コートで行う
- ・ボールは、ソフトスポンジボール2号