

第2学年3組 体育科学習指導案

【日時】令和7年7月24日（木） 9:20～10:05 【場所】佐賀市立体育館 【指導者】宮司 健太郎

本授業の参観の視点

児童が狙った方向にボールを投げるためにかけ声をかけることで、中核となる動きを意識します。チームの勝利のために仲間と協力して攻守を行い、共に動き方を考えながら楽しむ姿をご覧ください。

1 単元名 まとあてハンドボール（E ゲーム ア ボールゲーム）

2 単元の構想

(1) 単元について

本単元は、手でボールを操作しながら、仲間とパスをつなぎ、相手コートへの的を狙ってボールを投げる攻撃や、相手のボールが的に当たらないように仲間と協力して守る守備を通して、的にボールを当てる・当てさせないという集団対集団の攻防を楽しむ運動遊びである。

本単元では、ボールを操作しながら、素早く動いて得点を取ることを目指す中で、「投げる」「捕る」「走る」などの動きを経験すると共に、勝敗を受け入れたり、相手に敬意を払ったりすることを通して、よりよい動き方や運動の学び方を身に付けることができるようにすることをねらいとしている。

「投げる」という攻撃の動きに着目し活動することで、自然と「捕る」「空いたスペースに走る」「素早く動く」といったことについても意識できるようになる。このような経験が、中学年以降のボールゲームに必要な素早い動きを活かしたプレーと多様なボール操作につながることを期待している。

(2) 児童について

- ・【児童の願い】児童34名は今回の学習で行いたいこととして、「楽しく活動したい（32名）」「友達と活動したい（31名）」「勝ちたい（31名）」「たくさん当てたい（31名）」「強く当てたい（22名）」等と答えており、楽しみたい、上手になりたいと考えている。そのために、「チームプレー（31名）」「仲間良くする（29名）」「ボールをよく見る（28名）」「しっかり狙う（27名）」ことが大切だと考えている。
- ・【児童が考える中核となる動き】ボールを狙ったところに投げるために大切だと思うことを尋ねたところ、「指差し（10名）」や「視線（4名）」と狙うための方法を気付いている児童もいれば、「狙う（7名）」や「わからない（6名）」等、抽象的にしかとらえられていない児童もいた。
- ・【運動遊びの経験と理解】1年時には攻守分かれて行うまとあてゲームやろくむしを行うなど、全児童がボール遊びの経験がある。楽しい経験や成功体験から、33名が「ボールを投げる遊びが好き」答えているが、昼休みに運動場でボールを使い遊ぶ児童は少ない。「嫌い」と答えた児童は、その理由に「上手くできない・楽しくない」と答えており、運動遊びの経験や技能レベルが関係していることがわかった。また、好きな児童の中に、「当たると痛い」と用具への恐怖を抱いている児童もいる。
- ・【学び方の状況】これまでの体育の学習で、「たいいく」の約束（楽しく・一生懸命・一緒に仲間良く・工夫して）に沿って活動するよさや活動の約束を守ることについて学んでいる。また、自分でめあてを選び活動している。体育の学習を通して、友達と一緒に活動することを好む児童が増え、約束を守って活動しようとする児童が多いが、楽しさが優先し、周りが見えなくなり、自分勝手に活動してしまう児童もいる。特に勝負事になると熱くなり、ずるや悪口などの相手を不快にする言動も見られる。

(3) 指導について

- ・【運動遊びとの出合わせ方】試しの活動を行った後、遊びの面白さを共有するために、「何が面白かった」と問う。それと紐付けて探究テーマを決めることで、課題解決に向かうための方向性を共有する。
- ・【中核となる動きの指導の工夫】「投げる」という攻撃の動きに着目し、的にボールを当てようと投げる「シュート」と仲間とボールをつなごうと投げる「パス」があることを共有することで、2つの共通点と相違点を考えながら、仲間と協力してパスをつなぎ、的にボールを当てる楽しさを全員が味わえるようにする。特に、まとあてハンドボールでは狙った方向にボールを投げるのが求められるので、投げたい方向に足を出す際にかけ声をかけることで、その動きを意識できるようにする。
- ・【チームの構成】運動量を確保しながら、互いをよく見てアドバイスをしたり、一緒に伸びを喜び、達

成感を味わったりするなど、チームで深く関わることができるように、1チーム3、4人の少人数にする。勝負が白熱するように、診断的評価を活用しながら力が均等になるようなチーム分けをする。

- ・【ルール】最低限のルールを教師が提示し、クラスで困ったことを共有しながら、みんなが楽しめるルールを決めていく。ボールを持ったら動いたらいけないというルールと総当たり戦で得点者数が多かったチームに賞を設けることで、チーム全員にパスが回りやすく得点する機会ができるようにする。
- ・【場の設定と教具の工夫】児童の投力やゲーム展開の速さを考慮し、体育館のバドミントンコートを使用するが、無駄な時間を無くすために、エンドラインやサイドラインを設けない。ただし、ボールが転がっていきすぎないように、また、「ボールが当たると痛い」と感じている児童の阻害要因を除くために、当たっても痛くない新聞紙で作ったボールを使う。ボールが重くならないように、マスキングテープで形を作り、掴みやすく操作をしやすくするために、アンダーラップテープを巻く。的には、ボールが当たった時に的が崩れ、得点したことが分かりやすいように、段ボール3つを重ねて使う。
- ・【思考力、判断力、表現力等の育成】低学年では、運動の視点に触れるために、できたことを称賛し、考えたことを問いかけながら動きに応じた運動の視点を用いた思考を繰り返し価値付けていく。
- ・【主体的に取り組む態度の育成】めあて・活動・ふりかえりが一貫した学びができるように、学習カードにその日の活動を振り返り、次時のめあてを番号で記すように促す。また、同じチームの友達の学習カードに頑張りを認めたり、アドバイスをしたりするコメントを書くことで、友達の学び方を参考にしたり、友達と高め合ったりすることができるようにする。

(4) 期待する「回遊する学び」について

本單元における児童の姿を小学校全体テーマの「回遊する学び」に関わる内容と資質・能力に関連付け、下記のように整理する。

ステージC「他教科等」

- ・順番を守ってみんなが楽しくできるようにしたいな。
- ・チーム全員がゴールを決めたいな!



互いのよさを見付け、違いを尊重し合い、仲良くしたり信頼し合ったりしている。(学級活動「なかよくあそぼう」【思考力、判断力、表現力等】)

→ どうしたらみんなが楽しく活動することができるか問いかけ、その姿を称賛する。

ステージB「同教科」

- ・準備や片付けを早くして、たくさんゲームをしたいな。
- ・みんなが楽しくできるように、しっかりルールを守ろう!



運動遊びに進んで取り組み、きまりを守り誰とも仲良く運動をしたり、健康・安全に留意したり、意欲的に運動をしたりしている。(体育科「水あそび」【学びに向かう力、人間性等】)

→ 早く準備や片付けをしたり、決まりを守って活動したりしている姿を称賛したり、楽しくする方法を問いかけたりする。

ステージD「実生活・実社会」

- ・うまくできた!嬉しい!もっと上手になりたいな。
- ・勝つためにはどうしたらいいかな。



目標に向かって更に努力する意欲を高め、挑戦や失敗を恐れず学び続けることを楽しんでいる。(達成感・向上心・成功体験【学びに向かう力、人間性等】)

→ 上手くできたことや成長したこと、挑戦したことを称賛したり、失敗しても考えを認めたり、次の目標を尋ねたりする。

ステージA「同単元・同領域」

- ・正確にパスをするためにはどうしたらいいのだろう?
- ・的を狙う時には、左手と左足を前に出していたな!



ボールを的に向かって投げることができる。(体育科「まとあてハンドボール」【用具を操作する運動遊び】【知識及び技能】)

→ 狙った方向に投げるにはどうすればよいか問いかけたり、前の学習カードを見たりするように促す。

単元のゴール：
多様な投げ方を生かしながら、素早い動きを意識し、ゲームを楽しむ!

3 単元の目標と評価規準

(1) 単元の目標

ゲームを楽しく行う方法を知り、素早く動くことを意識し、手でボールを操作しながら、仲間とパスをつなぎ、相手チームの的を狙ってボールを投げたり、相手のボールが的に当たらないように協力して守ったりすることで、的にボールを当てる・当てさせないという攻防を楽しむことができるようにする。

(2) 評価規準

ア 運動遊びの行い方を知るとともに、攻守に応じて素早く動き、的や仲間を狙ってボールを投げている。 【知識・技能】

イ 友達のよい動きや考えに気付き、考えたことを伝えたり書いたりしている。 【思考・判断・表現】

ウ 運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動し、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりしようとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】

4 単元の指導計画（全7時間 本時4／7時間目）

次	時	主な学習活動（○）	指導上の留意点（・）	評価規準（◆）【観点】	回遊			
【探究テーマ】たくさんなげて、たくさんあてて、たのしもう！								
		1	2	3	4（本時）	5	6	7
		【運動遊びとの出会い】 ・まとあてハンドボールの体験 ・探究テーマの設定	【ねらい】 素早く動きながら、パスをつないでゴールを巡る攻防を楽しむ。					まとめ
一	1	○単元や学習の見通しをもつ。 ○まとあてハンドボールをやってみる。 ○面白さに紐付けた探究テーマを決定する。	・全員が楽しめるように、学習の約束や進め方を説明する。 ・何が面白かったのかを問い、児童の言葉からまとあてハンドボールの面白さを共有する。 ・児童が感じた面白さに紐付けて、探究テーマを決定する。	◆まとあてハンドボールの面白さに触れ、その行い方を理解している。【知・技】 ◆周りをよく見て、安全に気を付けて活動しようとしている。【主】				A B
		探究テーマ たくさんなげて、たくさんあてて、たのしもう！						
二	2 3 4 本時	○「シュート」と「パス」の投げ方の違いを考える。 ○投げたい方向に足を出すことを意識しながら、パスをつないで楽しむ。 ○みんなが楽しめるルールを考える。 ○めあてに沿い、友達の動きや考えを参考にして、その日の活動を振り返る。	・足を出すことを価値付けしながら、狙って投げている姿や上手く投げることができたことなど、動きの高まりを称賛する。また、上手いかなくても考えて動いたことを称賛する。 ・みんなが楽しめるルールにするために、困ったことを共有する。 ・スポーツパーソンシップを育むために、規則を守って活動する姿や勝敗を受け入れたり、相手に敬意を払ったりする姿を価値付ける。	◆的や仲間を狙ってボールを投げることができる。【知・技】 ◆友達のよい動きや考えに気付き、考えたことを伝えたり書いたりしている。【思・判・表】 ◆運動遊びに進んで取り組み、規則を守り、場や用具の安全に気を付けようとしている。【主】				A B C D
三	5 6 7	○総当たり戦を行い、チームで勝利に向かって協力しながら、まとあてハンドボールを楽しむ。 ○めあてに沿い、友達の動きや考えを参考にして、その日の活動を振り返る。	・全員がボールに触れ、ゴールする機会が増えるように、総当たり戦で得点者数が多かったチームも表彰することを伝える。 ・攻守において素早く行動している姿を価値付ける。 ・チームで協力して、たくさんゴールを決めることができたかを問い、探究テーマに迫ることができた児童を称賛する。	◆攻守において素早く動き、相手の的にボールを当てることができる。【知・技】 ◆友達のよい動きや考えに気付き、考えたことを伝えたり書いたりしている。【思・判・表】 ◆誰とでも仲良く運動し、勝敗を受け入れようとしている。【主】				A B C D

5 本時の指導（4／7）

(1) 指導目標

的や仲間がいるところなど、狙った方向にボールを投げながらチームで協力して勝利に向かって活動するとともに、規則を守り、場や用具の安全に気を付けることができるようにする。

(2) 評価規準

ア 的や仲間がいるところを狙ってボールを投げることができる。

【知識・技能】

ウ 規則を守り、場や用具の安全に気を付けようとしている。

【主体的に学習に取り組む態度】

(3) 展開（波線部は「回遊する学び」に関わる手立て）

学習活動と児童の反応（「」）		教師の働きかけと形成的評価（◆）													
1 準備をして、めあてを確認する。（5分） ・今日は勝ちたいな。 ・しっかり狙って、ゴールを決めたいな。 ・近くからだ、ゴールしやすいな。 ・味方がボールを持ったらすぐ前に走ろう。 ・チーム全員ゴールを決めるためにはどうしよう。		1-(1)たくさん試合ができるように進んで準備を行っている姿を称賛し、価値付ける。（B） 1-(2)チーム全員がしたいことができるように、めあてを共有しているか確認する。まだ得点していない児童も得点をする喜びを味わえるように、チームのメンバーに児童の思いを伝える。													
探究テーマ たくさんなげて、たくさんあてて、たのしもう！															
2 ゲームをする。（30分） 【ルール】 ・2人対2人 ・相手の的に当てたら1点 ・片手でボールを投げる ・ボールを持ったまま動かない ・相手や相手の持っているボール、的には触らない 【場の図】 【ゲームの流れ】 <table><tr><td>①</td><td>②</td><td>話し合い</td><td>③</td><td>④</td><td>移動</td></tr><tr><td>1分半</td><td>1分半</td><td>2分</td><td>1分半</td><td>1分半</td><td>2分</td></tr></table> (1) ゲームⅠをする。（10分） (2) ゲームⅡをする。（10分） (3) ゲームⅢをする。（10分） ・勝った！嬉しい！ ・細かくパスをつないだら、ゴールに近付ける。 ・味方にパスする時は優しく投げると捕りやすい。 ・山なりのパスだと相手に捕られない。 ・シュートは力強く投げると、的が倒れる。 ・相手がゴールの前にいて、当てられない。 ・相手よりも速くゴールに行くといいな。 ・ボールを捕ったらすぐに前に走ろう。 ・遠くにパスしようとしても上手いかないな。 ・投げるふりをすると、空いている場所ができた。		①	②	話し合い	③	④	移動	1分半	1分半	2分	1分半	1分半	2分	2-(1)スポーツパーソンシップを育むために、相手にしっかりあいさつをしたり、チームでハイタッチをして喜び合っている姿を称賛する。（B） 2-(2)狙った場所に投げるために、投げたい方向に足を出す際に一緒にかけ声をかける。（A） ◆ 的や仲間がいるところを狙ってボールを投げることができるか。（観察）【知・技】 B 投げたい方向に足を出し、ボールを投げることができる。 C→ 指差し、目線、踏み込みなどを意識すると投げたい方向に投げることができることを、前単元を想起させながら伝える。 2-(3)友達のよい動き方を見付けたり、アドバイスをしたりできるように、応援したり、チームに指示を出したりしている児童を称賛する。（C） 2-(4)得点をしたことのない児童が得点できるように、どこから投げたらゴールが決まるか問いかけ、友達のアドバイスや上手な児童の動きを参考にしながら、気付いたことをチームで共有するように促す。（A） 2-(5)動き方を考え、運動の視点に触れることができるように、「走り方」「投げ方」「捕り方」等を考えてしている児童を称賛し、運動の視点を使って考えている姿を価値付ける。 ◆ 規則を守り、場や用具の安全に気を付けようとしているか。（観察）【主】 B 規則を守り、安全な位置で応援している。 C→ みんなが安全に楽しめるように規則を守り、応援する位置を考えながら活動するように伝える。 3-(1)安全に早く片付けている姿を称賛する。（B） 3-(2)動き方を意識して振り返りができるように、意識したことを尋ねる。学び方を共有したり、友達と高め合ったりできるように、友達の学習カードにコメントを書くように促す。（ABC） 3-(3)達成感を感じ、意欲が高まるように、できたことを一緒に喜んで称賛する。（D）	
①	②	話し合い	③	④	移動										
1分半	1分半	2分	1分半	1分半	2分										
3 片付けをし、振り返りをする。（10分） ・今日は勝てて嬉しかった。 ・足を一步前に出すと、投げやすかった。 ・みんなゴールを決めることができた。 ・相手より速く動くとパスがつながった。 ・相手とゴールの間に守りに入ったらよかった。															

