

## 第1学年2組 体育科学習指導案

令和5年11月22日（水） 第5時限（体育館）

指導者 難波 雅史

- 1 単元 ボール投げゲーム
- 2 単元のもつ魅力について

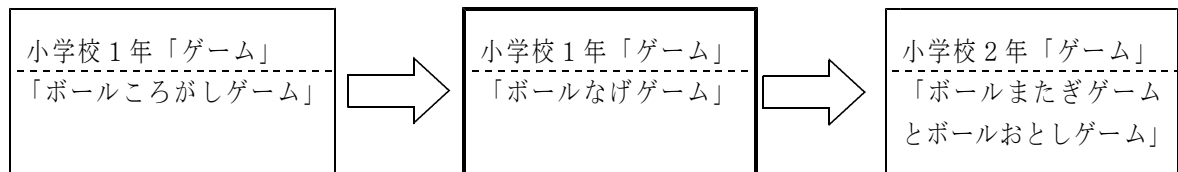
ボール投げゲームは、投げる、捕るなどの簡単なボール操作と、攻めや守りの動きによって行われる運動遊びである。チームの仲間と考えを伝え合い、攻め方を選ぶ活動を通して、ゲームの楽しさに触れることができ、1年生の児童にとって魅力的な単元である。また、規則を守り誰とでも仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりするなど、ゲームを楽しく行うために必要な態度を身に付けることができる単元でもある。

- 3 取り上げる単元について

(1) 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ボール投げゲームの行い方を知っている。</li> <li>・ 簡単なボール操作と簡単な攻めや守りの動きなどのボールを持たないときの動きによって、的やゴールに向かってボールを投げる簡単な規則で行う易しいゲームをして遊ぶことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 攻め方を選んだり、簡単な規則を工夫したりしている。</li> <li>・ 考えたことを仲間に伝えている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ボール投げゲームに進んで取り組もうとしている。</li> <li>・ 規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたりしようとしている。</li> <li>・ 場や用具の安全に気を付けている。</li> </ul>

(2) 関連する学習内容



(3) 単元と児童の関係

小学校学習指導要領で、低学年は「運動遊び」と示されていることから、「内発的に動機付けられた活動」「結果より過程」「面白さや楽しさの追求」という遊びの本質の中から、児童が「自分のやりたいように自己決定する」「遊ぶことが面白くて夢中になる」「どうしたら面白くなるのか考え、規則を工夫する」授業を創っていきけるように支援を考えて、学習に取り組ませていきたい。

学級の児童は、体育学習に意欲的に取り組むことができる。1学期に実践した「ボールころがしゲーム」では、的当てゲームやたまごわりシュートゲームなどのゲームをして遊ぶことで、狙ったところにボールを転がして的に当てたり、ボールを捕ったり止めたりすることができた。しかし、攻め方を選んだり規則を工夫したりするなど、自己決定する場面が少なかった。

そこで、本単元では教師が攻め方を提示し、児童に攻め方を自己決定させることでの的を倒すことができるようにしたい。そのために、自己決定する場面で児童と共に考えたり助言したりしたい。また、ゲームの場面で称賛したり励ましたりしたい。そして、攻め方を選んだり規則を工夫したりすることにつなげていきたい。

4 単元の評価計画と指導計画（9時間完了）

知…知識・技能 思…思考・判断・表現 態…主体的に学習に取り組む態度

場面	時数	観点	評価規準とその方法	主な学習活動	
導入	2	1	○ 規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたりしようとしている。 【動きの観察】	1 ゲームの行い方を理解する。	
		知	○ ゲームの行い方を理解している。 【動きの観察】		
	1	知	○ 狙ったところにボールを投げて的を倒している。 【動きの観察】		
		知	○ ボールの飛んでくるコースに入ってボールを捕ったり止めたりしている。 【動きの観察】		
			学習問題：たくさんの的を倒すためにはどうしたらよいのか。		
展開	4	1	態	○ ゲームに進んで取り組もうとしている。 【動きの観察】	2 ゲームで攻め方を考える。
			思	○ 的を倒すためにどう攻めればよいのか、考えたことを仲間に伝えている。 【発言】	
	本時 1/3	3	知	○ 守りがいないところからボールを投げて的を倒している。 【動きの観察】	3 ゲームで攻め方を選んで遊ぶ。
思		○ 的を倒すために攻め方を選んで遊んでいる。 【動きの観察・学習カード】			
まとめ	3	2	思	○ 的を置く位置や攻めと守りの人数を工夫している。 【動きの観察】	4 ゲームのルールを工夫して遊ぶ。
		1	態	○ 規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたりしてゲームに取り組もうとしている。 【動きの観察】	
	態		○ 場や用具の安全に気を付けている。 【動きの観察】		

単元末に期待される具体的な児童の姿

走り回ったり、右に行くと見せかけて左に行ったりすると、相手がいなくてからボールを投げる事ができて的に当てやすかった。また、相手が近くにいない仲間にパスをすると仲間が的にボールを当ててくれる。どうやって攻めたらよいのか分からなかったけど、仲間に伝えてもらった攻め方をしたら的にボールを当てる事ができるようになった。これから、仲間の考えを聞いたり、仲間に自分の考えを伝えたりできるようになりたい。

5 本時の指導

(1) 目標

的を倒すために攻め方を選んで遊ぶことができるようにする。

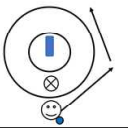
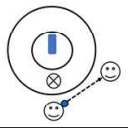
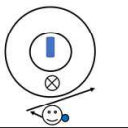
(思考・判断・表現)

(2) 準備

ボール（スポンジ）13、ボールかご、タイマー、的12、学習カード23、  
バインダー23、かご6、ビブス23、攻め方のイラスト図、指導用太鼓、輪5

(3) 指導過程

時間	学習活動と予想される児童の様子	指導上の留意点
1分	1 集合・整列する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 班ごとに素早く整列させ、服装を整えさせ、健康観察をする。</li> <li>○ 手首や肩など、主に動かす部位を伸ばさせる。</li> <li>○ 二人一組でボールと的を一つ持たせ、的にボールを投げさせる。</li> <li>○ ボールをボールかごにしまい、的を班で一つ片付けて集まるように指示する。</li> <li>○ 「目の前に守りがいるとボールを的に当てることができないので、攻め方を使いましたね。三つありましたがどんな攻め方でしたか」と問い掛け、攻め方のイラスト図をホワイトボードに貼り、守りがいないところからボールを投げるために使った攻め方を思い出させる。</li> <li>○ 「前ははこの三つの攻め方を使って的を倒すことができましたね。他にも攻め方はありますか」と問い掛け、前時に使った攻め方や新たに考えた攻め方を使って的を倒したいという思いをもたせる。そして、「今日のめあてはどうしますか」と問い掛け、本時のめあてを考えさせる。児童がめあてを考えることができなかつたら「たくさんの的を倒すために、攻め方を使った方がいいですか」と問い掛ける。</li> </ul>
6分	2 準備運動を行う。	
4分	3 本時のめあてをつかむ。	

つごく	ハス	よげる
		
できた	できた	できた

本時のめあて：せめかたを つかって たくさん まとを たおそう。

2分

4 攻め方を選ぶ。

○ 学習カードを配る。

○ 「今日、やってみようと思う攻め方に丸をつけましょう。いくつでもいいです」と言い、攻め方を選ばせる。

17分

5 ゲームを行う。

【ゲームのルール】

4人一組で行う。二人が攻め、一人が守り、一人が見学。

(学習状況を見て教師が変更する場合あり)

ゲーム時間は4分。

2分で攻守交代する。

1分経ったら守りと見学が交代する。

的を倒した数で競う。

的の数は一つ。(学習状況を見て教師が変更する場合あり)

的を倒した人は倒した的を立てる。的を立てたらゲームを再開する。

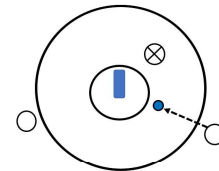
的を倒していない人がボールを持ってゲームを再開する。

大円の半径は3m、小円の半径は1.5m。

攻めは大円の中に入ることはできない。

守りは大円の外に出たり、小円の中に入ったりすることはできない。

ボールは一つ。



○: 攻め

⊗: 守り

●: ボール

■: 的

予想される児童の様子

- ・ ボールを持って動いてからの的を狙った。
- ・ フェイントをすると的を狙いやすくなった。
- ・ 自分が的に投げられないときは味方にパスをした。
- ・ ボールを取ってからすぐ投げると守りに止められない。

○ ゲームを行うコートへ移動するように指示する。

○ 守りが目の前にいるのに、無理矢理ボールを的に向かって投げたり、ボールを持って動けなかったりしている児童に「どの攻め方を選びましたか」と聞き、攻め方のイラスト図を見せたり、具体的な動き方を教えたりする。

○ 攻め方を選んでいるが、的を倒すことができないグループがいた場合は、的の数や的を置く位置を教師が変える。

○ 攻めと守りが素早く交代できるように声を掛ける。

○ 守りにも一生懸命取り組ませるために、的を倒されなかった守りを称賛する。

評価事項

的を倒すために攻め方を選んで遊んでいる。

【動きの観察・学習カード】(思考・判断・表現)

□…攻め方のイラスト図や学習カードを見せ、攻め方を確認させる。

☆…新しい攻め方を考えさせる。

7分	6 本時のめあてに対する自分の取組を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 集まるように指示し、学習カードを配る。</li> <li>○ 「選んだ攻め方で的を倒すことが1回でもできたら、『できた』に丸を付けましょう。新しい攻め方ができた人はオリジナルの欄にどんな攻め方だったのか絵や言葉でかきましょう」と言い、本時のめあてに迫ることができたか学習カードに記入し、振り返りをするように伝える。</li> <li>○ 「攻め方を使ってたくさんの的を倒すことができた人はいますか」と問い掛け、新しい攻め方を使っての的を倒すことができた児童を意図的に指名し、新しい攻め方を発表させる。</li> <li>○ 「この新しい攻め方はどういう名前にしますか」と問い掛け、新しい攻め方に名前を付けさせる。</li> </ul>
6分	7 振り返りゲームを行う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 「いろいろな攻め方を試してみましよう」と声を掛け、本時を振り返ったり、次時に使ってみたい攻め方を見付けたりできるようにする。</li> <li>○ ゲームと同じルールで行う。</li> </ul>
<p>本時の終わりに期待される具体的な児童の姿・考え：</p> <p>自分がボールを持って走ったり、フェイントをしたりすると守りが目の前にいなくなるので的を狙いやすかった。ボールを取ったときにすぐに投げると的を倒すことができたので、ゲームが楽しかった。次は新しい攻め方を考えてもっとたくさんの的を倒したい。</p>		
2分	8 場を片付け、整理運動をする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 使った的をホワイトボード前に置き、ボールはボールかごにしまってから集まるように指示する。</li> <li>○ 痛めた箇所がないかを確認しながら、使った部位を伸ばすように伝える。</li> </ul>