

第2学年 体育科学習指導案

は組 男子 17 名 女子 18 名 計 35 名

指 導 者 當 房 省 吾

1 単 元 ルールを工夫したシュートゲーム（ボールゲーム）

2 単元について

(1) 単元の位置とねらい

この期の子どもたちは、これまで「みんなのボール投げゲーム」の学習を通して、両手や片手で上や横などいろいろな方向に投げたり、的をねらって勢いをつけて投げたりする動きを身に付け、簡単な規則を工夫しながらボールを投げる楽しさを味わってきている。そして、「友達と協力してゲームを楽しみたい。」などの思いや願いをもっている。

そこで、ここでは、運動を課題の把握や解決の見通しの視点で課題を見つけ、よい動きと自分の動きとを比べながら守りのいない場所がわかって移動したり、ボールが飛んでくるコースに入ったりする動きを身に付けさせていく。また、味方と協力した攻め方を見付け、運動の順番やきまりを守り、チームで励まし合いながら得点を競い合わせることで、攻防の過程に夢中になって動くボールゲームの楽しさを味わわせようとするものである。

ここで学習した守りのいない場所に移動したり、ボールが飛んでくるコースに入ったりする動きは、みんなが楽しめるように規則や攻め方を工夫しながら、ボール保持者と自分の間に守備者がいないように移動しパスをつなぐ技能を身に付けて運動を楽しむ「ルールを工夫したゴール型ゲーム（セストボールを基にしたゲーム）」の学習へと発展する。

(2) 指導の基本的な立場

低学年の「ボールゲーム」のおもしろさは、分かりやすい簡単な規則のゲームを通して、守りのいない場所を見付けて的をねらったり、得点を防いだりするところにある。また、友達と協力して攻めやすい方法を見付けながら、チームに分かれ得点を競い合うことで楽しさが深まっていく。

第2学年の「ルールを工夫したシュートゲーム」は、的にボールを当てるために、守りのいない場所を見付けて移動する動き、ついてくる相手をかかわす動き、味方からのボールを捕るためにボールが飛んでくるコースに入る動きなどを身に付けていく。また、みんなが楽しくなる規則を選んだり友達と教え励まし合ったりしながら、友達と仲よく運動するよさに気付くことで、全員がボールゲームの学習を楽しめるようになる。

そこで、このシュートゲームのおもしろさを味わわせるためには、攻める人数が守る人数より多くなるようにしたり、攻守が分離したりする中でゲームを行う教材を設定する。攻める人数が守る人数より多くなる教材を設定することで、守りのいない場所を見付けるためにどこに動けばよいのか判断しながら移動することができる。また、全員得点ボーナス得点を設定することで、チーム全員がシュートする機会をつくることができるようにする。

そこで、学習の展開にあたっては、「もっと的に当てたい」「チームで力を合わせて勝ちたい」などの思いや願いを基に、教師と子どもが「姿勢」「位置」「協力」などの視点で自分やチームの課題を整理したり、解決するための見通しをもったりすることで、解決したい学習問題へと焦点化していくことが大切である。また、わかったことを基に挑戦したり、友達のいい動きに気付いたりしながら何度も試行錯誤することで、運動する楽しさや喜びを味わわせることが大切である。また、効果的に動きを高めるために、単元の中で主に「わかる」を中心とした時間と主に「できる」を中心とした時間のバランスを図る。

単元の前半では、試しのゲームに挑戦させ、動くイメージをもたせたり、自分の動きの課題を把握させたりする。さらに、課題を基に「みんながシュートをきめるようになりたい」という思いや願いをもたせていく。単元の前半では、守りのいない場所を見付けてシュートできている子の動きをシュートするときの「姿勢」「位置」を視点として考えさせることで、相手をかかわしたり、守りのいない位置に移動したりしながら投げる動きを高めていく。単元の後半では、ボールが飛んでくるコースに入る動きを身に付けさせるために、ボールをひろう「位置」を視点としてボールをひろってすばやくシュートできた局面とそうでなかった局面を比較させ、守りの位置と自分の位置とを関係付けて考えさせ、ゲームの中で試させていく。さらに、単元を通して、ボールに慣れる遊びや、

シュートゲームに必要なボールを投捕の動きの感覚を養う感覚づくりを位置付ける。一単位時間の終末には、動きの高まりや楽しさの深まりの理由を振り返らせることで、みんなで動きを高め合いながら運動を楽しめた過程を価値付けていく。

この学習を通して、子どもたちは、今、自分やチームはどんなことに困り、どんなことを解決していきたいかについて視点をもって焦点化したり、解決するための方法を工夫・選択したりしながら、友達と協力してわかる・できる喜びを感じ、ゲームやその他の運動との関わりを一層深めることができる。さらに、みんなが楽しくゲームをするためにルールを工夫したり、順番やきまりを守って仲よく運動したりすることで、ボールゲームとの関わりを一層深めることができる。また、このような学習を積み重ねることで、運動の特性やスポーツの価値を理解し、自分の課題に応じた運動に継続して取り組み、運動の楽しさや喜びを深く味わい、健康で明るく豊かで活力ある生活を営むことができるようになる。

(3) 子どもの実態(調査人数は 35 名、調査結果は主な項のみ表掲、理由は複数回答)

① シュートゲームに対する興味・関心

好き	32 名	○ボールを投げて的に当てるのがおもしろい(16 名) ○チームで協力するのが楽しい(5 名) ○体力がつく(3 名) ○相手をかわしてシュートするのがおもしろい(3 名) ○どきどきする(3 名) ○いろいろな投げ方がある(2 名)
きらい	3 名	○うまく的に当たらない(2 名) ○負けるときがある(1 名)

② 学習のめあてについて

○みんなで仲良く遊びたい(13 名) ○ボールを上手に強く投げたい(8 名) ○たくさん練習をしたい(8 名) ○ねらったところにしっかり投げたい(6 名)

③ 点数をたくさん取るためのコツ

○ボールを素早く投げる(29 名) ○相手のすきまをねらう(20 名)
--

④ 投げる・捕る動きのコツについて(複数回答)

投 げ る	○ボールを後ろにもってくる(21 名) ○手に力を入れる(16 名) ○上をねらう(10 名) ○助走をつける(12 名) ○分からない(3 名)	捕 る	○ボールをかかえるようにする(22 名) ○ボールをよく見る(19 名) ○手の平ではさむ(13 名) ○後ろに下がって捕る(12 名)
-------------	--	--------	---

⑤ 技能について

	的にねらって投げる	ボールを操作しやすい位置に移動する	ボールの飛んでくるコースに入る
できる	34 名	26 名	6 名
できない	1 名	9 名	29 名

本学級の子どもたちは、①の興味・関心については、「的に当てるのがおもしろい」「チームで協力する」などの理由でシュートゲームが好きな子どもが多い。反面、「うまく当てられない」などという理由で嫌いと答えている子もいる。これは、投げることはできるが的にまでボールが届かないため、的に当たる成功体験を味わえていないためだと考える。

②の学習のめあてについては、「みんなで仲良く遊びたい」「ボールを上手に投げたい」など、みんなで仲良く楽しみたいという思いや動きを高めて的に当てることで得点を競い合いたいという思いが強い。これは、自分が運動を楽しむためには、きまりを守り仲よく運動したいという思いや投げる動きが上手になりたいと感じているからだと考えられる。

③のゲームにおいてたくさん点数を取るコツについては、「相手のすきまを見つける」といった動きのポイントを理解している子が多い。一方で、相手をかわすために右や左に動いたり、投げるふりをしてすばやく移動したりする動きなどについては出てこなかった。これは、目の前の相手をかかわすための動きのコツが分からないからだと考えられる。

④の投捕の動きのコツ、⑤の的に当てる技能については、既習経験を生かして動き方を知っていたり、ねらって投げたりすることができるようになっている。しかし、上半身の回転運動や半身になって踏み込んで投げる動きなどは身に付いていない子どももいる。また、ボールを捕るために自分が動こうとする子が少ない。これは、ボールを持っていないときにも動いて次の攻撃に備えるということに気付いていないからだと考えられる。

(4) 指導上の留意点

ア 「つかむ・見通す」段階では、まず、シュートゲームの仕方を理解させるために、ゲームの様子が分かる絵図を提示し、ゲームに必要な動きや規則について話し合わせる。次に、試しのゲームをさせ自分の課題となる動きをつかませる。そして、試しのゲームの課題から「チームで協力してみんなが楽しめるシュートゲームにしよう」という学習のめあてを設定する。

イ 「挑戦する・工夫する」段階では、準備運動後にボールを投げたり捕ったりする感覚をつかませるために、ボールキャッチや的当て遊びを位置付ける。また、学習を展開する際には、ボールを操作しやすい位置に移動したり、相手をかわして投げたりする動きを高めるために、出てきた子どものよい動きを、教師がボールを操作しやすい「位置」や動く「方向」などの視点で価値付けたり、目指す動きと自分の動きとを比べたりさせる。その後、わかったことを実際に動きながら試させていく。さらに、効果的に動きを高めるために、単元の中で主に「わかる」を中心とした時間と主に「できる」を中心とした時間のバランスを図る。1単位時間の終末には、学びを連続・発展させるために、できるようになったことや楽しかったこと、難しかったことの理由を明確にしながら振り返りを行う。なお、チームの編成は、お互いに学び合いながら学習を進めることができるようにするために、1チーム動きの高まり具合の異なる4人～5人のチームを編成する。

ウ 「生かす」段階では、単元の学習を生かして、シュートゲーム大会を設定する。その中で自分の動きの高まりを実感させるために、学習の前半から後半にかけてできるようになったこととその要因を振り返らせる。

3 目 標

- (1) 「もっと的に当てたい。」「チームで協力して勝ちたい。」などの思いや願いをもち、安全に気を付けて、友達と協力しながら進んで運動し勝敗を受け入れることができる。
- (2) みんなが楽しむための規則を工夫したり、友達と協力してシュートを決めたりするための攻め方を考えることができる。
- (3) 相手をかわしながら守りのいない場所に移動したり、飛んでくるボールのコースに入ったりしながらシュートゲームを行うことができる。

4 指導計画（8時間）

時間	1	2	3・4・5（本時）	6・7	8
過程	つかむ・見通す	挑戦する・工夫する			生かす
課題の追究過程	試しのゲームをして、みんなが楽しめる学習するための学習の計画を立てよう。 相手をかわして投げるのが難しいな。どうすれば相手をかわしてシュートできるのかな。 みんながシュートを決めたり、楽しく学習したりしたいな。	みんなが楽しめるルールをつくろう。 【進め方】 「ドリルゲーム」 ○的当てゲーム 準備運動 ドリルゲーム 【はじめのルール】 ・攻め4人、守り3人 ・攻めの動ける範囲は半分 ・段ボールを倒したら1点 ・全員シュートボーナス	みんなで協力！みんながシュートできて楽しめるシュートゲームにしよう。 相手をかわしてシュートするには、どうすればよいのだろうか。 味方と協力して、もっとたくさんシュートを決めるには、どうすればよいだろうか。 チームで協力して攻め方を考えてゲームを楽しもう。 ゲームⅠ タスク・メインゲーム 話し合い ゲームⅡ メインゲーム 整理運動 振り返り ●攻め△守り 「視点」 姿勢・位置・方向・協力 「働きかけ」 ○言葉掛け ○他者評価 ○動作化 ○絵図 《ルールの工夫》 ○ 全員得点ボーナス 《作戦の工夫》 ○ かげ忍者作戦 ○ 上下同時作戦	シュートゲーム大会をしよう。 ○トーナメント戦 ○学習のまとめ 次の学習でもコツを見つたり、みんなで協力したりして運動を楽しみたい。	
学習内容	○ 課題をつかむことができる。 ○ 学習の進め方を理解し、基本的な規則に慣れる。 ○ ゲームの仕方を理解し、学習の進め方を理解し、基本的な規則に慣れる。	○ 課題の目標を決めることができる。 ○ 課題の目標を決めることができる。 ○ 課題の目標を決めることができる。	○ 課題の目標を決めることができる。 ○ 課題の目標を決めることができる。 ○ 課題の目標を決めることができる。	○ 課題の目標を決めることができる。 ○ 課題の目標を決めることができる。 ○ 課題の目標を決めることができる。	○ 課題の目標を決めることができる。 ○ 課題の目標を決めることができる。 ○ 課題の目標を決めることができる。
楽しさ	○ 課題をつかむ楽しさ	○ 動きを見合ったり比較したりしながら動きを工夫する楽しさ ○ 簡単な攻め方を工夫する楽しさ			○ 動きの高まりを実感する楽しさ

5 本 時（5／8）

(1) 目 標

「もっと上手に投げる動きができるようになりたい」という思いをもち、見付けた投げるコツを生かして何度も挑戦しながら、相手をおかわしなごう的をねらう動きができる。

(2) 本時の展開に当たって

うまく相手をおかわしてご的をねらうことができない子どもたちは、動き方が分かってご、ボールを持った場所から移動しない子や右や左に守りをゆさぶることができない子どもが多い。そこで、分かったことを生かして投げる動きができるようにするために、「おへその向きを変えてみよう」「踏み足をトン」など体の部位に着目した言葉や動きをリズム化した言葉を基に助言する。また、守りをゆさぶって動いている動きとそうでない動きを、動く「方向」で比較させ、「守る方はどちらが守りづらいか」と、その理由を言語や身体表現で説明させる。

(3) 実 際

過程	主な学習活動	時間	教師の具体的な働きかけ
つかむ・見通す ↓ 挑戦する・工夫する ↓ 生かす	1 準備運動をする。 ○ 附属体操 ○ ドリルゲーム ・ 的当てゲーム（いろいろなごを目がけて、足を踏み込みながら投げる） 2 学習問題について話し合う。 見つけたコツをつかってたくさんシュートをきめよう。 3 ゲームⅠ ○ シュートゲーム（4対3） ● 攻め △ 守り 4 全体での話し合い 同じ方向ばかりに進むと、投げる人の動きが分かって守りやすいな。 右左だけでなく上下に動くと、投げる人がどちらに動くか分からないから守りづらいね。 5 ゲームⅡ(シュートゲーム) 6 整理運動をする。 7 本時の学習を振り返り、次時の学習への意欲を高める。 守りをおかわして投げるごできた。新しい動きも見つけるごできた。 次はもっとみんなと協力して点数を取りたいな。新しい動きを見つけてみたいな。	12 25 8	○ 体をほぐすと共に、柔軟性や瞬発力などの体力を高める運動を行う。 ○ 投げる感覚をつかませるために、ご当てゲームをさせる。 ○ 課題意識をもって活動に取り組ませるために、前時までの「相手のいないところに動く」「投げるふりをして素早く動く」などのコツを、動きをつけて表現しながら確認する。 ○ コツを生かして動きを高める姿を価値付けるために、相手をおかわす動きや守りのいない位置を見つけて移動する動きなどが見られた時に称賛する。 ○ いろいろな方向に動いてゆさぶる動きのよさに気付かせるために、同じ方向に動く場合と方向を上下左右に変えて動く場合とを比較し、「守る人はどちらが守りづらいだろうか。」と問い、相手をおかわす動きのよさを考えさせる。 ○ 話し合い後もなかなか動きにつながらない子には、ゲーム中に実際に動かしてその場でその位置や動きの方向などのよさを確認したり、友達のよい動きを見合ったりさせる。また、動きに表れている子には、「動きの工夫がいいね。なぜ今の動きにしたの。」と問い、その考えや挑戦しようとしたことを価値付ける。 ○ 相手をおかわして投げるごできるようになったよさを実感し、運動への意欲を高めていくために、友達のアドバイスなどできるようになった要因を発表させて称賛する。また、次時の学習へつなげるために、思いや願いを話し合う。