

第2学年 体育科学習指導案

は組 男子 17名 女子 17名 計 34名
指 導 者 當 房 省 吾

1 単 元 みんなのボールけりゲーム

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「みんなのボールけりあそび」の学習を通して、止まっているボールをよく見て蹴る動きや的をねらって蹴る動きを身に付け、簡単な規則を工夫しながらボールを蹴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、守りに取られないように蹴るゲームを通して、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をねらって蹴ったり、ボールが飛んでくるコースに入って止めたりする動きを身に付けさせていく。また、守りに取られない攻め方を選び、運動の順番や規則を守り、勝敗を受け入れたりチームで励まし合ったりし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るボールけりゲームの楽しさを味わわせようとするものである。

ここで学習したことは、みんなが楽しめるように規則や攻め方を工夫しながら、相手のいない場所を狙って蹴ったり、ボールが動く方向に素早く移動して捕球したりする技能を身に付けて攻防を楽しむ「ルールを工夫したキックベースボール」の学習へと発展する。

(2) 指導の基本的な立場

低学年の「ボールけりゲーム」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ながらねらって蹴ったり、飛んでくるボールのコースに入って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「ルールを工夫したボールけりゲーム」は、守りに取られないようにボールを蹴って守りの間を通過させるために、相手に取られない場所をねらって蹴る動きやボールを止め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、得点を取るための簡単な攻め方に気付いたりみんなが楽しくなる規則を選んだりしながら、友達と協力して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、このボールけりゲームのおもしろさを味わわせるために、攻守が分離して攻めが蹴ったボールが守りの間を通過できるかどうかを競う運動教材を設定する。また、全員得点ボーナスを設定する。

学習の展開にあたっては、「守りが捕ることのできない場所をたくさんねらいたい。」「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、自分やチームの攻めや守りの課題を整理することで、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、「姿勢」や「位置」などを工夫して試行錯誤している様子を価値付けることで、運動する楽しさや喜びを味わわせることが大切である。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。

単元の前半では、試しのゲームに挑戦させ、自分の動きの課題を把握させる。そして、課題を基に「もっと上手に蹴ることができるようになりたい。」「みんなが点数を決めるようになりたい。」という思いや願いをもたせていく。さらに、相手に取られない場所を見付けて蹴っている子の動きとそうでない動きを比較し、得点を決めることができるよい動きの理由を考えさせることで、守りに取られないように蹴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、すばやく止めることができた動きとそうでない動きを比較し、よい動きの理由を話し合い、ゲームの中で試行させる。また、気付いたことを基にしながらボールを蹴る・止める際の「姿勢」や守りが取ることのできない「位置」、ねらって蹴り出す「方向」などの視点で、動きの変化を価値付けるようにする。さらに、単元を通して、ボールに慣れる遊びや蹴る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要因を振り返らせることで、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味わい、自己の課題に応じて運動に取り組んだり、運動とのかかわり方を考えたりしながら、生涯にわたって心身ともに健康で明るく活力ある生活を営むことにつながる。

(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 ボールけりゲームに対する興味・関心

好き	25 名	○友達となかよくできるのが楽しい(9名) ○ボールを蹴ることが好き(6名) ○もっと上手になることができる(3名) ○点数がたくさん取れる(3名) ○ボールを捕ることが好き(2名) ○何回もチャレンジできる(2名)
きらい	9 名	○人と争うことが嫌だ(3名) ○運動が上手ではない(2名) ○負けると悔しい(1名) ○けんかになることがある(1名) ○嘘をつかれる(1名) ○けがをしたことがある(1名)

② 学習のめあてについて

○みんなで仲良く遊びたい(11名) ○動きが上手になりたい(9名) ○ねらって蹴ることができるようになりたい(4名) ○けがをしない(4名) ○友達のいいところをたくさん見つける(3名) ○たくさん運動したい(1名)
--

③ 攻めと守りのコツ(複数回答)

攻 め	○強く蹴る(6名) ○相手が次どこに動くか考える(4名) ○蹴るふりをする(4名) ○素早く蹴る(3名) ○右か左に蹴る(3名) ○守りを誘い出し反対側に蹴る(1名) ○分からない(8名)	守 り	○ボールをよく見る(14名) ○ボールについていく(3名) ○素早く動く(3名) ○相手の目を見る(1名) ○横に跳ぶ(1名) ○攻めと同じ動きをする(1名) ○相手の蹴る位置をよく見る(1名) ○分からない(8名)
--------	---	--------	---

④ 蹴る・止める動きのコツについて(複数回答)

蹴 る	○足の横で蹴る(6名) ○つま先で蹴る(5名) ○力を加減する(4名) ○ボールの真ん中を蹴る(2名) ○勢いよく蹴る(2名) ○ボールをよく見る(1名) ○分からない(9名)	止 め る	○足の裏で止める(7名) ○ボールをよく見る(6名) ○素早く動く(5名) ○ボールの方向へ動く(4名) ○体で止める(3名) ○たくさん動く(2名) ○分からない(6名)
--------	---	-------------	---

⑤ 技能について

	ねらって勢いをつけて蹴る	ボールの飛んでくるコースに入る
できる	12 名	15 名
できない	22 名	19 名

本学級の子どもたちは、①の興味・関心については、「友達と仲良くできるから楽しい」「ボールを蹴ることが好き」などの理由でボールけりゲームが好きな子どもが多い。反面、「争うことが嫌だ」「運動が上手ではない」などという理由で嫌いと答えている子もいる。これは、きまりを守って全員が楽しく学ぶ学習経験や動きを獲得す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」「動きが上手になりたい」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いくことで楽しくゲームをし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蹴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のゲームにおいて攻めと守りのコツについて、攻めの時は「守りがいないところを見付ける」「右か左に蹴る」こと、守りの時は「ボールや相手をよく見る」といった個人としての戦術的な動きを理解している子もいる。一方で、相手の届かない位置やボールの方向に素早く動くことは気付いていない子どもが多い。これは、空いている場所や相手の届かない場所、ボールを止めるための動き方などが分からないからだと考えられる。

④の蹴る止める動きのコツ、⑤のねらって蹴る、ボールの飛んでくるコースに入る技能については、既習経験を生かして動き方を知っていたり、その動きができた子どももいる。しかし、踏み込んで膝から下を振って蹴る動きや膝を曲げてコースに入る動きなどは身に付いていない子どもが多い。これは、蹴る、止める、動いているボールを追いかける動きの経験が少なかったり、ねらう場所やボールを止める姿勢のよさを感じていなかったりする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、ボールけり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ボールけりゲームにしよう」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蹴ったり止め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、守りのいない場所をねらって蹴ったり動くボールの方向に移動し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」などの観点で価値付けたり、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、難しかったことの要因を振り返らせる。
- ウ 「生かす」段階では、単元の学習を生かして、ボールけり大会を設定する。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

- ・ 守りの届かない場所をねらって蹴ったり、飛んでくるボールのコースに入ってボールを止めたりする動き方がわかる。
・ 守りの届かない場所をねらって蹴ったり、飛んでくるボールのコースに入ってボールを止めたりする動きができる。
- みんなが楽しむための規則を工夫したり、友達と協力して得点を決めるための攻め方を選択したりするとともに、自分の考えを友達に伝えることができる。
- 「もつと的に当てたい。」「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。

4 指導計画（9時間）

時間	1	2	3・4（本時）	5	6・7	8・9	
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	<p>試しのゲームをして、みんなが楽しめる学習にするための学習の計画を立てよう。</p> <p>守りに捕られないように蹴ることが難しいな。どうすればたくさん得点できるのかな。</p> <p>みんなが得点を決めたり、楽しく学習したりしたいな。</p>	<p>みんながやりたいことをまとめて学習のめあてをつくろう。</p> <p>【進め方】 ①ドリルゲーム ②的当てゲーム</p> <p>準備運動 ドリルゲーム</p> <p>「はじのルール」 ・攻め2人、守り2人 ・4分間で攻守を交代 ・守りに取られないように ・ムコーンの筒を差し、前面 にはらべが止めるし1点 ・守りはムコーンの筒の直 線上を動くことができる。</p>	<p>みんなで協力！みんながゴールできて楽しめるボールけりゲームにしよう。</p> <p>しっかりとボールを蹴る動きのコツを見つけよう。</p> <p>ゲームⅠ メインゲーム</p> <p>話し合い</p> <p>ゲームⅡ メインゲーム</p> <p>整理運動 振り返り</p> <p>「視点」 姿勢・位置・方向・協力 「考え方」 よい動きとそうでない動きとの比較</p> <p>「動きかけ」 ○言葉掛け ○動作化 ○確認 ○見合い</p>	<p>守りに捕られないように蹴るには、どうすればよいのだろうか。</p> <p>ボールが飛んでくるコースに入って止めるには、どうすればよいだろうか。</p> <p>ゲームⅡ メインゲーム</p> <p>《ルール・コートの工夫》 ○ 全員得点ボーナス ○ 人数を増やす ○ コートの半分までボールを動かす 《作戦の工夫》 ○ 逆の動き作戦</p>	<p>みんな協力して攻める方法を工夫してもっと楽しいゲームにしよう。</p> <p>ボールけりゲーム大会をしよう。</p> <p>○ トーナメント戦 ○ 学習のまとめ 次の学習でもコツを見つけたら、みんなで協力したりして運動を楽しみたいな。</p>		
学習内容	<p>○ ゲームの仕方を理解し、学習の進め方や基本的な規則に慣れる。 ○ 学習に進んで取り組むことができる。</p>	<p>○ 自分やチームの課題を基に、課題解決に向けての目標をもつことができる。</p>	<p>○ 軸足を踏み込んで足を振って蹴る動きのコツを見付けることができる。</p>	<p>○ 守りが捕ることのできない位置を見付けてねらって蹴る動きのよさがわかる。</p>	<p>○ 守りの捕ることのできない位置を見付けてねらって蹴る動きのよさがわかる。</p>	<p>○ ボールが飛んでくるコースに素早く入る動きができる。</p>	<p>○ 友達と協力しながら攻めたり守ったりすることができる。</p> <p>○ 全員で協力しながら、これまでの学習を基に学んだことを発揮したり、振り返ったりする。</p>
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(4/9)

(1) 目標

「守りに捕られないようにねらって蹴る動きができるようになりたい」という思いをもち、守りの止めることのできない位置をねらって蹴る動きとそうでない動きとを比較して、守りに捕られないようにねらって蹴る動きのよさがわかる。

(2) 本時の展開に当たって

うまくねらって蹴ることができない子どもたちは、守りの横をねらうことが分かって、守りから離れた位置をねらって蹴るよさに気付いていない場合がある。そこで、守りから離れた位置をねらって蹴る動きとそうでない動きを比べ、「守りはどちらが守りづらいか」と問い、その理由を話し合わせる。また、守りの捕ることのできない位置をねらって蹴る動きをしている子どもを、ねらう「位置」や蹴る「方向」で価値づけたり、理由を聞いて称賛したりする。

(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	1 準備運動をする。 ○ 附属体操 ○ ドリルゲーム ・ 的当てゲーム (いろいろな的を目標けて、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。 守りに捕られないように蹴るには、どうすればいいだろうか。	12	○ 体をほぐすと共に、柔軟性や瞬発力などの体力を高める附属体操を行う。 ○ 蹴る感覚をつかませるために、的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「守りに捕られてしまうこともある」という課題を確認する。
	3 ゲームⅠ ○ 2対2対面ゲーム ○ 攻め ● 守り 4 全体での話し合い コーンと守る人の間は狭いので、守る人がボールに届きやすいな。 守りの人から離れているところをねらうと、守りの人が届きにくいから点が入りやすいね。 5 ゲームⅡ 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。 守りの止めることのできない場所をねらうよさがわかったよ。次はもっと上手に蹴ることができるようになりたいな。 次はもっと守りのいない場所をねらって蹴る動きを上手にできるように、たくさん練習したいな。	25	○ 守りの届かない場所をねらう動きのよさに気付かせるために、守りに近い位置をねらう場合と守りから遠い位置をねらう場合とを比較し、「守る人はどちらが守りづらいだろうか。」と問い、動きのよさを考えさせる。 ○ コツを生かして動きを高める姿を価値付けるために、守りの届かない位置をねらって蹴る動きやその方向を目指して蹴る動きなどが見られた時に称賛する。 ○ 話し合い後もなかなか動きにつながらない子どもには、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どもには、「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。
生かす ↓		8	○ 試行錯誤しながら挑戦したよさを実感し、運動への意欲を高めるために、友達のアドバイスや何度も挑戦したことなど学習を通して、守りの届かない位置をねらって蹴ったり、友達に教えてあげたりできたこと、自分ができるようになったことやその要因を発表させて称賛する。

