

第1学年 体育科学習指導案

鹿児島市立山下小学校
教諭 鹿子木 美香

1 単元 元 めざせ！大あたり！まとあてゲーム（ボール投げゲーム） 2 単元の目標

観点別目標	ルールやマナーを守り、安全に気を付けながら、だれとでも仲よく、進んで的当てゲームに取り組むとともに、勝敗を素直に認めようとする。【関心・意欲・態度】 ゲームが楽しくできるように、ゲームの場や得点の方法などのルールを決めたり工夫したりすることができる。【思考・判断】 ボールを転がす、投げる、当てる、捕らえるなどの技能を身に付け、みんなでゲームを楽しむことができる。【技能】
-------	--

3 指導計画（全10時間）

評価規準	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
	約束やマナーを守り、安全に気を付けながら、素直に勝敗を認め、だれとでも仲よく、進んで的当てゲームに取り組もうとする。	ゲームが楽しくできるように、ゲームの場や得点の方法などのルールを決めたり工夫したりすることができる。	ボールを転がす、投げる、当てる、捕らえるなどの技能を身に付け、みんなでゲームを楽しむことができる。

教師の指導 評価規準との関連 重点評価項目

過程	主な学習活動	教師の指導	評価方法
つかむ(3)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 簡単なルールを決めたり工夫したりして、友達と仲よく的当てゲームを楽しもう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> 学習のめあてや進め方について知る。 友達と楽しくゲームをするための約束やマナーを確認し合う。 友達といろいろなボール遊びをして楽しむ。 	重さ、大きさ、素材など様々な種類のボールを用意しておき、子どもたちが自分に合ったボールで自由に遊ぶことで、ボールに慣れ親しむことができるようにする。 的当てゲームを楽しむために生かせるボール遊びの場を多様に準備しておくことで、これからの学習への関心や意欲を高めることができるようにする。 約束やマナーを守ったり、場の安全に気を付けたりしながら、ボール遊びに楽しんで取り組もうとしていたが。【関・意・態】	学習カード 観察 聞き取り
のばす(5)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> ねらい1・・・(2) [組替え戦] ゲームの進め方やルールを知り、いろいろな友達とチームをつくってゲームを楽しもう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> 学習の進め方やゲームのルールを確認する。 ゲームをする。 対戦チーム同士でチームを組み替えてゲームをする。 学習のまとめをする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ねらい2・・・(3)(710・本時) [総当たり戦] 決まったチームの友達と協力しながら、簡単なルールを工夫してゲームを楽しもう。 </div>	いろいろな友達とチームを作って組替え戦を行うことで、たくさんの友達とかかわりながら、楽しく活動することができるようにする。 チームの雰囲気や盛り上がるような声のかけ方や得点した時の喜びなどを助言することで、みんなで楽しくプレイすることができるようにする。 進んで準備や片付けをしたり、勝敗を素直に認めたりしている子どもを称賛することで、協力的な態度を全体に広げることができるようにする。 ルールや約束を守り、勝敗を素直に認めながら友達と仲よくゲームをしようとしていたが。【関・意・態】 足の使い方やひじの位置、体の向きなどを具体的に助言することで、強いボールを狙ったところに転がしたり、投げたりすることができるようにする。 教え合いのできていたチームや個人を振り返りの場で取り上げ、全体で認めるようにすることで、次時への意欲化を図ることができるようにする。	学習カード チェックリスト 観察 聞き取り 相互評価

	<ul style="list-style-type: none"> 学習の進め方やゲームのルール，対戦相手を確認する。 ゲームをする。(総当たり戦) チームごとに学習を振り返り，まとめをする。 	タ	ゲームの場や得点の方法などの簡単なルールを自分たちで決めたり，工夫したりすることができたか。【思・判】 力いっぱいボールを転がしたり，投げたりしてゲームをすることができたか。【技】	
ひろげる(2)	的当てゲーム大会をしよう。[対抗戦] <ul style="list-style-type: none"> 学習の進め方やゲームのルール，対戦相手を確認する。 ゲームをする。ゲームを振り返る。 これまでの学習を振り返る。 	イ ム	これまでの学習を振り返り，自分の技能の伸びに気付いたり，友達やグループの活動のよさを認めたりしようとしているか。【関・意・態】 学習全体を振り返る場を設けることで，的当てゲームの楽しさを友達と共有できた喜びを味わうとともに，技能面や態度面で成長した自分に気付くことができるようにする。 的当てゲームの基礎的・基本的な技能を身に付けることができたか。【技】	学習カード 観察 相互評価 聞き取り

4 本 時 (7 / 1 0)

(1) 目 標

ルールやマナーを守って，楽しく的当てゲームに取り組むとともに，勝敗を素直に認めようとする。【関・意・態】
 活動を楽しむために，ゲームの場や得点の方法などの簡単なルールを決めたり工夫したりすることができる。【思・判】
 力いっぱいボールを転がしたり，投げたりしてゲームをすることができる。【技】

(2) 展 開

 教師の言葉かけ
 子どもの反応
 評価項目
 重点評価項目
 重点評価項目を受けての指導

過程	主な学習活動と予想される子どもの反応・教師の言葉かけ	教 師 の 指 導
つかむ(5)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 学習のめあてと学習の流れを確認する。 ねらい 決まったチームの友達と協力しながら，簡単なルールを工夫してゲームを楽しもう。 </div>	学習計画黑板や前時の反省を基に，学習の進め方を話し合うことで，本時の見通しをもつことができるようにする。 準備運動の後に，ボールを使った簡単な遊びをすることで，心も体もほぐすだけでなく，基礎的・基本的な技能の定着を図ることができるようにする。 再度，コート of 安全を確認する。
の ば す (35)	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;"> さあ，みんなで心も体しっかりほぐして楽しもうね。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40%; text-align: center;"> 準備運動・チャレンジタイムをする。 </div> <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;"> 今日はまず，友達とキャッチボールをして楽しみたいな。 </div> </div>	ルールやマナーを守って，楽しく的当てゲームに取り組むとともに，勝敗を素直に認めようとしているか。【関・意・態】
	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;"> チームの友達と協力して，楽しくゲームをしようね。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40%; text-align: center;"> ゲーム をする。 </div> <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;"> みんなで仲よく，力を合わせてがんばるぞ。 </div> </div>	力いっぱいボールを転がしたり，投げたりしてゲームをすることができたか。【技】
	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;"> ゲーム を振り返り，ゲームの場や得点の方法などの簡単なルールについて，みんなで話し合う。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40%; text-align: center;"> ゲーム をする。 </div> <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 20%;"> 工夫したルールだったら，点数がたくさん入りそうだな。楽しそうだなあ。 </div> </div>	活動を楽しむために，ゲームの場や得点の方法などの簡単なルールを決めたり工夫したりすることができたか。【思・判】 ルールを工夫できていないチーム教師も一緒に話し合いに加わり，自分たちのチームがゲームでうまくいかなかったことを出し合わせることで，工夫すべき点に気付くことができるようにする。また，実

ひろげる
(5)



ゲーム を振り返り，学習カードに記入する。

今日の活動を
振り返ってみま
しょう。

整理運動をする。

工夫したルール
でゲームをしたら
楽しかったよ。

さんの投
げ方がとても上
手だったよ。

次の時間もみんな
で楽しもうね。

本時の学習を振り返り，次時の学習への意欲をもつ。

次の時間が楽し
みだなあ。

際の動きを教師も一緒にしてみることで，工夫のよさを感じることができるようにする。

ルールを工夫できているチーム
自分たちが工夫したルールを，友達に分かりやすく説明できるようにする。

全体で学習を振り返る場を設定し，本時の活動でよかったところを称賛することで，自分や友達の動きのよさに気付いたり，がんばった友達を素直に認めたりすることができるようにする。