

## 第2学年 体育科学習指導案

1組 計24人(男子9人, 女子15人)

指導者 吐 師 陽 一

### 1 単元 かわして当てよう！シュートゲーム（ボール投げゲーム）

#### 2 単元の目標

観点別目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 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、進んでボール投げ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】</li> <li>○ 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】</li> <li>○ ボールを投げる、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】</li> </ul>
-------	--

#### 3 単元について

##### (1) 運動の特性

シュートゲームは、攻める側がパスで守る側をかわし、中心部においてある的に向かってボールを投げ当てて、当たった回数によって勝敗を競い合うことを楽しむゲームである。

子どもにとっては、ゲームの中でチームの仲間と協力してシュートを決めることができたとき、楽しさを感じることができる運動である。また、自分たちのチームで選んだ練習方法や作戦を実行して、ゲームに勝ったときに楽しさを感じることができる。加えて、力いっぱいボールを投げたり、一つのボールをめぐる思い切り体を動かしたりしたときに、運動することの心地よさも感じることができる。

この運動を通して、子どもたちは巧緻性、敏捷性などの体力を高めることができる。また、ルールを守ることの大切さや勝敗を素直に認めることなど社会的態度も養うことができる。

##### (2) 定着させたい「学び方」

めあての設定	○ 提示された学習のめあてを基にして、試しの運動や教師のアドバイスから、「シュートをもっと決めたい。」「パスを上手に捕りたい。」などの自分のやってみようことを決める。 【指導計画：つかむ・のぼす】
課題の選択 活動の決定	○ 教師が設定しためあての解決の場や方法の中から、自分のやってみよう場や方法を選び、めあての解決に向けて練習する。 【指導計画：のぼす】
相互評価	○ 友達の動きのよかったところやもう少しだったところを言ってあげる。 【指導計画：全過程】
自己評価	○ 自分のやってみよう動きを精いっぱい行うことができたか判断する。 【指導計画：全過程】

##### (3) 児童の実態

###### ア これまでの学習を通して

本学級の子どもの多くは、体育科の学習が好きであり、「いろいろな運動遊びをやってみよう。」「体を思い切り動かして遊びたい。」と考えている子どもが多い。したがって、学習に対する意欲も大変高く、様々な運動遊びやゲームに主体的に取り組もうとしている。また、友達と一緒に力を合わせて学習を進めることに対しては、多くの子どもたちが積極的に取り組もうとしている。さらに、友達のよさを素直に認め、称賛しようとする態度も育ちつつある。しかし、その一方で、自分の気持ちにこだわりすぎて、勝敗を素直に認めたり、友達のよいところについて言っただけだったりすることができない子どもも見られる。

学び方については、これまでの学習において、いろいろな運動遊びの行い方や友達との競争の仕方を知り、活動がより楽しくなるための工夫を行うことを意識するようになってきている。また、自分のできるようになりたい運動を意識しながら、課題解決の場や方法を選び、取り組んでいくこともできつつある。しかし、安全面に対する判断力については、自分の力以上のことに無理に挑戦しようとする子どももいるので、適宜、指導が必要である。

運動の技能については、子ども一人一人のこれまでの日常生活での遊びの経験差が大きいため、運動遊びの内容によっては、定着に偏りが見られる。しかし、技能の習得については大変意欲的である。

## イ 本単元について

項 目		回 答 (対象24人, 数字は人数)				
1 ボールを転がしたり, 投げたりして遊ぶことが好きですか。		好き (24)      どちらかといえば好き (0) どちらかといえば嫌い (0)      嫌い (0)				
◇ 「好き」と答えた人はどうしてですか。 (複数回答)		みんなでゲームをすると楽しいから (24) 体を動かすとすっきりして, 気持ちがいいから (12) ボールを投げるのが楽しいから (1)				
2 1年生の時の, ボール投げゲーム (的あてゲーム) は楽しかったですか。		楽しかった (24)      どちらかといえば楽しかった (0) どちらかといえば楽しくなかった (0)      楽しくなかった (0)				
◇ 楽しかった理由は何ですか。 (複数回答)		うまく的に当てられたから。 (19) 友達といっしょにやることができたから (12) 自分のチームが勝ったから (3)				
3 ボール投げゲームをするときにどんなことに気を付けたらいいですか。 (複数回答)		友達と協力する。友達と仲よくする (24) 安全に気を付ける (15)      ルールを守る (13) 負けても落ち込まない (1)				
ボールを投げる (両手)	◎	8	○	10	※	6
ボールを投げる (片手)	◎	3	○	16	※	8
的に当てる。(3メートル)	◎	5	○	14	※	5
ボールを捕る。	◎	4	○	17	※	3

普段の生活の中での「ボール遊び」や, これまでの「ボール投げゲーム」の学習については, 全員が親しみを感じている。ボールを投げることの楽しさを経験してきている子どもが多いため, これからの学習に対しても意欲的に取り組むことができると予想される。また, これからの学習で, ボール投げゲームをするときに気を付けることとして, 「仲よく取り組む。」「協力してがんばる。」といった友達とのかかわりを挙げている子どもが多く, ゲームの中で, 協力することの重要性をほとんどの子どもたちが感じている。また「ルールを守る。」といったマナー面や, 「けがに気を付ける。」といった安全面についても, 学習を進める上で重要であると考えている子どももいる。

### 4 指導に当たって

以上のようなことを踏まえ, 次のようなことに気を付けて指導していきたい。

毎時間, 準備運動の後に心と体をほぐしながら, ボールの投捕に関する運動のアナログン (基礎となる感覚や類似した動き) を経験させるための時間「のびのびタイム」を設定することで, 子どもたちが友達とかかわりながら, ボール投げゲームを楽しむための基礎となる動きや感覚を身に付けることができるようにする。

「つかむ」では, 大きさ, 重さ, 素材などが異なる様々なボールを準備するとともに, 的当てゲームを中心としたボール遊びの場を設定して自由に遊ぶことができるようにすることで, ボール投げゲームに対する興味, 関心を高め, シュートゲームについてのイメージをもつことができるようにする。また, 運動する場や用具の準備などの安全面や, ルールを守ることや勝敗を素直に認めようとするこの大切さについて, 指導の徹底を図るようにする。

「のばす」では, ねらい1において, チームの人数やコートの大さきなどについて, 子どもたち全員がシュートを試みることができるような基本のルールや場を設定することで, シュートゲームの楽しさを十分に味わうとともに, それぞれ自分の課題をつかむことができるようにする。ねらい2では, ねらい1での取組から出された簡単なルールや作戦を分かりやすく提示することで, それらを基にして友達と話し合いながら簡単なルールや作戦を選んで, 楽しくゲームを行うことができるようにする。また, 同時に, 毎時間ボールの投捕について, 子どもたちの思いに対応した楽しみながらできるドリルゲームを用いた練習の場を設定することで, 子どもたちが主体的に自分の課題を解決することができるようにする。

「たしかめる」では, これまでの学習の成果を生かした「シュートゲーム大会」を行うことで, 技能面や態度面で成長した自分や友達のよさに気付くようにするとともに, シュートゲームの楽しさをみんなで共有できるようにする。そして, 振り返りの場で, きまりや約束を守ったり, お互いに協力し合ったりすることができていたチームを称賛することで, 改めてルールやマナーを守ることの大切さに気付くことができるようにする。

5 指導計画 (全10時間)

○ 教師の指導

※ 評価項目

重点評価項目

過程	主な活動の流れ	教師の指導	評価方法
つ か む (2)	<p>いろいろなボール投げをして楽しくあそぼう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>学習の進め方(約束, 準備の仕方等)を知る。</li> <li>のびのびタイムの内容を知る。(ボール転がし・ボール落とし・新聞ボタン投げ・トルネード投げ等)</li> <li>友達といろいろなボール遊びをして楽しむ。</li> <li>〔ねらい1〕の内容を知る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 学習の流れやめあてを掲示し, 楽しく学習を進めるためのマナーや約束について確認することで, これからの学習の見通しをもつことができるようにする。</li> <li>○ 運動する場や用具の準備などの安全面について指導の徹底を図るようにする。</li> <li>○ 重さ, 大きさ, 素材などが異なる様々なボールを準備するとともに, 多様なボール遊びの場を設定しておくことで, 学習への関心, 意欲を高めることができるようにする。</li> </ul> <p>※ 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, ボール遊びに進んで取り組もうとしていたか。(関・意・態)</p>	<p>観察</p> <p>聞き取り</p> <p>学習カード</p> <p>相互評価</p> <p>チェックリスト</p>
の ば す (6)	<p>〔ねらい1〕…(3) ゲームのすすめ方をたしかめて, 友だちとゲームを楽しもう。 (2/3・本時)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>簡単なボール遊びを行う。</li> <li>学習のねらいと内容について知る。</li> <li>ゲームのルールを確認する。</li> <li>ゲームを行う。</li> <li>活動を振り返り, 学習カードに記入する。</li> <li>〔ねらい2〕の内容を知る。</li> </ul> <p>〔ねらい2〕…(3) 友だちといっしょにかんたんなルールやさくせんをえらんで, ゲームを楽しもう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>学習のねらいと内容について知る。</li> <li>これまでの活動をふり振り返り, ルールや作戦について話し合い, お互いに確認する。</li> <li>ゲームをする。</li> <li>活動を振り返り, 学習カードに記入する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 全員が多くのシュートチャンスに出会えるような基本のルールや場を設定することで, 楽しく活動することができるようにする。</li> </ul> <p>※ 自分のめあての解決にふさわしい場や練習方法を選ぶことができたか。(思・判)</p> <p>※ ルールやマナーを守り, 友達と仲よくゲームをするとともに, 勝敗を素直に認めようとしていたか。(関・意・態)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 足の向きや体のひねり方などを具体的に助言することで, 狙ったところにボールを投げることができるようにする。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 友達の意見を聞き, みんなが楽しめるように話し合おうとしている子どもを称賛することで, 協力的な態度が広がるようにする。</li> </ul> <p>※ ボールを狙ったところに投げたり, 動きながらボールを捕らえたりしてゲームをすることができたか。(技)</p> <p>※ ゲームの簡単なルールや作戦を自分たちで選ぶことができたか。(思・判)</p>	<p>観察</p> <p>聞き取り</p> <p>学習カード</p> <p>相互評価</p> <p>チェックリスト</p>
た し か め る (2)	<p>みんなで, シュートゲーム大会をしよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>学習の進め方やゲームのルール, 対戦チームを確認する。</li> <li>シュートゲーム大会をする。</li> <li>ゲームを振り返る。</li> <li>これまでの学習を振り返る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 大会を通して, 学習全体を振り返るようすることで, 技能面や態度面で成長した自分や友達に気付くことができるようにする。</li> </ul> <p>※ 自分や友達の活動のよさや動きの高まりについて気付くことができたか。(思・判)</p> <p>※ シュートゲームの基礎的・基本的な技能を身に付け, ゲームを楽しむことができたか。(技)</p>	<p>観察</p> <p>聞き取り</p> <p>学びのファイル</p> <p>相互評価</p>

