

第1学年 体育科学習指導案

2組 計21人（男子10人，女子11人）

指導者 林 朋

1 単元 つくろう！みんなのボールゲームランド（ゲーム）

2 単元の目標

- ボールをねらったところに投げたり，転がしたりすることができる。 【技能】
- 「場を工夫してみんなが楽しめるボールゲームランドをつくりたい」などの願いをもち，場の安全に気を付け勝敗を受け入れながら友達と仲よくボール投げゲームに進んで挑戦することができる。 【態度】
- みんなが楽しむことができる場や簡単なルールを選ぶことができる。 【思考・判断】

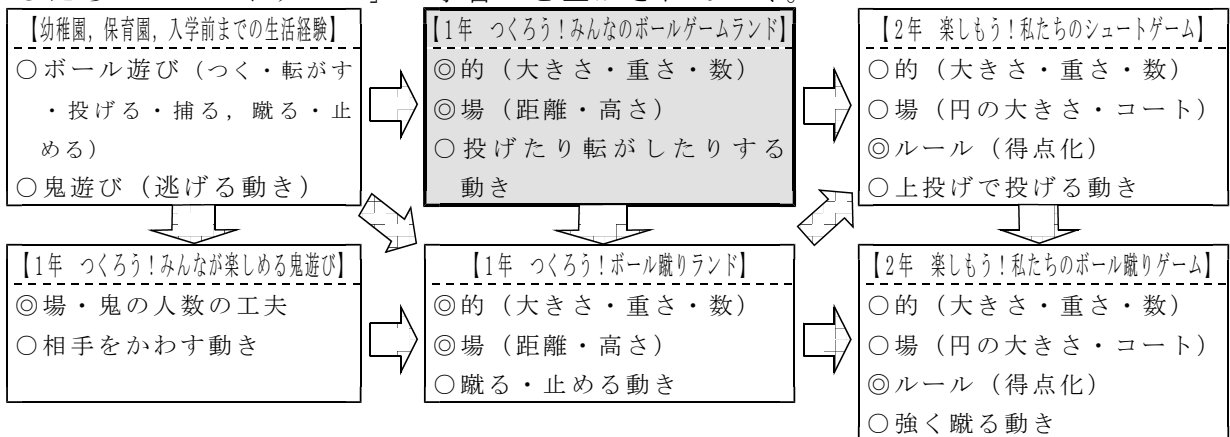
3 単元について

(1) 単元の位置とねらい

子どもたちは，これまでの学習や学校行事を通して，友達と一緒に運動する楽しさを経験してきている。そして，ボール遊びに関する経験に個人差はあるものの，活動することに意欲的で，「友達とボールで遊びたい」「ボールを投げて遊びたい」などの欲求をもっている。

そこで本単元では，自分に合った投げ方でボールを投げたり転がしたりしてゲームを楽しむことができるように，的の大きさ・重さ・数，的までの距離などの工夫を行っていく。その中で，ボール投げゲームを楽しみながら，ねらったところに投げる・転がすという技能を高めていく。そして，的にねらって投げたり，転がしたりして競い合うボール投げゲームの楽しさを味わっていくものである。

この学習は，みんながゲームを楽しむために，場やルールについての工夫を行う中で，たくさんボールを投げて得点し合い，ゲームの楽しさを味わう「楽しもう！わたしたちのシュートゲーム」の学習へと生かされていく。



【本単元における学習内容の関連】

(2) 運動の特性について

「ボール投げゲーム」のおもしろさは，様々な投げ方で，様々な的をねらうことにある。そして，ボールを的に当てたり，的を倒したりしたときに得られる達成感，爽快感にある。また，的に当てたり，的を倒したりした数を友達と競い合うところにある。

第1学年にとっての「ボール投げゲーム」は，「たくさんボールを投げて遊びたい」「いろいろな投げ方で的に入れたい，当てたい，倒したい」といった一人一人の願いをもとに，みんなが楽しめる場や，簡単なルールを選びながらつくっていくことができる運動である。また，的の大きさ・数・重さの工夫，的までの距離や高さを工夫したゲームを行う中で，投げたり，転がしたりする技能を高めることができる。そして，的にねらって友達と勝敗を競い合う楽しさを味わうことのできる運動でもある。

(3) 本単元における「よりよく思考・判断し、友達とかかわり合いながら、運動の楽しさを味わう」子どもの姿

本単元では、「つかむ」過程において様々な種類の的に向かって自分なりの投げ方での的に入れたり当てたりしてボール投げゲームを楽しむ。その中で「もっと楽しいボール投げゲームをつくりたい」という願いをもつことができるようにする。そして、みんなで場を工夫して「みんなが楽しく遊ぶことができるボールゲームランドをつくらう」という課題をつかむことができるようにする。「挑戦する」過程では、自分が投げたい場や、友達と競争しながらボール投げゲームを楽しむことができるようにする。その中で、みんながより楽しむことができる場の工夫について話し合っつくり変えていく。そしてゲームをした後に、工夫する前と後の場を比べることで、場を工夫することのよさを実感できるようにする。「たしかめる」過程においては、ボール投げゲーム大会において、これまでにみんなで工夫した場でゲームを行いながらボール投げゲームのもつ楽しさを味わっていく子どもの姿を目指すものである。

(4) 子どもの実態（平成23年9月16日実施）

項目	回答（対象21人，数字は人数）
1 ボール投げゲームへの興味・関心	・好き（20） ・どちらかといえば好き（1） ・どちらかといえば嫌い（0） ・嫌い（0）
◇ 理由	○投げるのが楽しい，おもしろい（12） ○当てるのが好き（3） ○的に当てることできる（3） ○的をねらうのが上手になる（1） ○競争することが楽しい（1） ○ボウリングをしているみたい（1）
2 単元のめあて（複数回答）	・ボールを強く投げることができるようになる（15） ・的にたくさん当てる，倒す（6） ・みんなで協力して勝つ（4） ・楽しい場をつくる（4）
3 ボール投げゲームを楽しくするための工夫（複数回答）	・的の数を増やす（7） ・友達と競争する（4） ・的の大きさ・形を変える（3） ・的の置き方を工夫する（3） ・倒して楽しむ（3） ・いろいろな投げ方での的に当てる（2） ・友達と協力して倒す（2） ・投げる距離を変える（1） ・的に倒したいものの絵を描く（1）
4 投力（上投げ）	10m以上 4人 5~8m 14人 4~5m 7人
5 的当て（距離3m）	成功 4人 失敗 17人

ボール投げゲームの興味・関心については、「投げるのが楽しい，おもしろい」という理由から，好きだと答えている。

単元のめあてについては，「強く投げることができるようになりたい」「的にたくさん当てたい，倒したい」「競争をして楽しみたい」「楽しい場をつくりたい」などの願いをもっていることが分かる。

ボール投げゲームを楽しくするための工夫については，「的の数を増やす」「的の大きさを変える」「的の置き方を工夫する」など場の工夫について答えている子どもが多い。また，「友達と競争して楽しむ」「友だちと協力して的に倒す」など，友達とボール投げゲームを楽しみたいと答えている子どももいる。


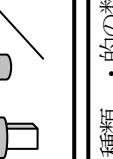
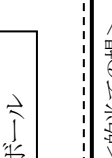


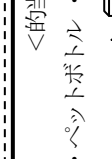

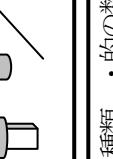
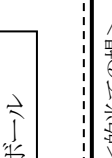


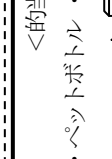
投力については，上投げで遠くまで投げることができない子どもが多い。的当てについては，ねらったところにボールを投げて当てたり倒したりすることができない子どもが多い。

4 指導に当たって（研究との関連）

【「思考活動：比較する」が充実する手だて】

- 「チャレンジⅠ→場の工夫についての話し合い→チャレンジⅡ→工夫した場についての話し合い」という学習過程を設定することで，工夫する前と後の場を比べ，みんなが楽しめる場をつくっていくことができるようにする。
- 的の大きさ・高さなどの異なる教具を活用することで，場を比較する際に違いを比べることができるようにする。
- チャレンジⅠ後の話し合いにおいて場の掲示資料を活用したり，的の大きさ・数・重さ，投げる距離などの工夫する視点を示すことで，場の工夫を比較しながら考えることができるようにする。
- チャレンジⅡ後の話し合いにおいて，「新しく工夫した場はどうだったかな。」と発問することで，前の場と比較しながら新しい場のよさに気付くことができるようにする。

5 指導計画 (全8時間)

時間	1	8
過程	<p>つかむ</p>	<p>たしかめる</p>
活動の流れ	<p>ボール投げゲームを楽しんで、めあてをたてよう。</p> <ol style="list-style-type: none"> 学習の進め方 単元の流れ 学習の約束の確認 自分の好きな投げ方で、ボール投げゲームを楽しむ。 <p>めあての確認 準備運動・のびのびタイム チャレンジI (好きな場で一人で楽しむ。)</p> <p>はじめの場</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><転がしの場></p> <p>・ペットボトル・筒状の箱</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><入れの場></p> <p>・筒状の箱・セストゴール・フープ</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><当てる場></p> <p>・ペットボトル・段ボール箱・コーン</p>  </div> </div> <p><工夫の視点> ・的の大きさ ・種類 ・的の数 ・的の重さ ・的までの距離 ・的の入れの高さ</p> <p>工夫した場</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><転がしの場></p> <p>・的の数、筒の長さが変わる。 ・的までの距離が変わる。</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><入れの場></p> <p>・的の大きさ、高さが変わる。 ・的までの距離が変わる。</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><当てる場></p> <p>・的の大きさ、重さ、高さが変わる。 ・的までの距離が変わる。</p>  </div> </div> <p><競争の仕方の例></p> <ul style="list-style-type: none"> ・1回投げて、当たるかを競う。 ・〇回投げて、当たった数を競う。 ・〇回投げて、倒した(落としたり)数を競う。 など <ol style="list-style-type: none"> 話し合い (場の工夫について話し合う。) チャレンジII (つくり変えた場で楽しむ。) 話し合い (工夫した場について話し合う。) チャレンジIII (友達とボール投げ競争をする。) 整理運動 振り返り 	<p>ボール投げゲームを楽しんで、めあてをたてよう。</p> <ol style="list-style-type: none"> 学習の進め方 単元の流れ 学習の約束の確認 自分の好きな投げ方で、ボール投げゲームを楽しむ。 <p>めあての確認 準備運動・のびのびタイム チャレンジI (好きな場で一人で楽しむ。)</p> <p>はじめの場</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><転がしの場></p> <p>・ペットボトル・筒状の箱</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><入れの場></p> <p>・筒状の箱・セストゴール・フープ</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><当てる場></p> <p>・ペットボトル・段ボール箱・コーン</p>  </div> </div> <p><工夫の視点> ・的の大きさ ・種類 ・的の数 ・的の重さ ・的までの距離 ・的の入れの高さ</p> <p>工夫した場</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><転がしの場></p> <p>・的の数、筒の長さが変わる。 ・的までの距離が変わる。</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><入れの場></p> <p>・的の大きさ、高さが変わる。 ・的までの距離が変わる。</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><当てる場></p> <p>・的の大きさ、重さ、高さが変わる。 ・的までの距離が変わる。</p>  </div> </div> <p><競争の仕方の例></p> <ul style="list-style-type: none"> ・1回投げて、当たるかを競う。 ・〇回投げて、当たった数を競う。 ・〇回投げて、倒した(落としたり)数を競う。 など <ol style="list-style-type: none"> 話し合い (場の工夫について話し合う。) チャレンジII (つくり変えた場で楽しむ。) 話し合い (工夫した場について話し合う。) チャレンジIII (友達とボール投げ競争をする。) 整理運動 振り返り
評価項目	<p>〇 ボール投げゲームに進んで挑戦し「場の工夫をしてボール投げゲームを楽しみたい」という願いをもつことができたか。(態)</p> <p>〇 ワークシートでの振り返り〇観察</p>	<p>〇 学習したことを生かして、大会に進んで取り組むことができただか。(態)</p> <p>〇 ワークシートでの振り返り〇観察</p>

