

# 第1学年 体育科学習指導案

3組 計27人(男子11人, 女子16人)

指導者 林 朋

## 1 単元 つくって遊ぼう! みんなのボール蹴りゲーム(ボールゲーム)

### 2 単元の目標

「ねらった的にボールを蹴って当てることができるようになりたい」「ゲームの規則や場を工夫してみんなが楽しめるボール蹴りゲームをつくりたい」といった願いをもち、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蹴りゲームに進んで挑戦することができる。そして、ゲームの規則や場を工夫してみんなが楽しめるボール蹴りゲームをつくり、攻め方を見つけて友達やチームで競争したりする楽しさを味わうことができる。

### 3 単元の評価規準

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
順番やきまりを守り、勝敗を受け入れて仲よく運動をしたり、場の安全に気を付けたりしながら運動遊びに進んで取り組もうとしている。	簡単なゲームの規則や競争の場を工夫したり、攻め方を見付けたりしている。	ねらったところに蹴る、止めるなどの動きを身に付けている。

### 4 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に、「1年：つくって遊ぼう! みんなのシュートランド」の学習を通して、ボールを投げて的に当てたり入れたりするゲームを楽しんできている。その中で、的の大きさ、重さ、的までの距離などを工夫して、楽しいゲームの場をつくり、友達やチームで競い合うゲームの楽しさを味わってきている。そして、「もっとボールを使って遊んだり競争したりしたい」「もっと楽しいゲームの場をつくって遊びたい」などの欲求をもっている。

そこで本単元では、ボール蹴りゲームを工夫して楽しむことができるように、ボール投げゲームで身に付けた「的の大きさを変える」など場の工夫の視点を生かしながら学習を進めていく。そして、的に向かってボールを蹴り合うゲームを行いながら、ゲームの人数や的の数、的の大きさなど、ゲームの行い方や場を工夫していく。その中で、ねらったところに蹴る、勢いよく蹴るなどの動きを身に付けていく。そして的に向かってボールを蹴り、友達やチームで競い合いながら攻め方を見付けていくゲームの楽しさを味わっていくものである。

この学習は、場や規則を工夫しながら、円の中に置いてある的に向かって、数多くボールを蹴り、得点を競い合って楽しむ「2年：攻め方を見つけて勝とう! サークルシュートゲーム」の学習へと生かされていく。

#### (2) 単元における系統(◎は学習内容の重点)

単元名	1年 「つくって遊ぼう! みんなのボール蹴りゲーム」				2年 「攻め方を見つけて勝とう! サークルシュートゲーム」			
	1~2	3~6	7~8	9	1	2~4	5~9	10
学習内容	遊びの発見	◎ゲームの行い方 ◎場の工夫	○チームに合った簡単な攻め方	大会	前学年の想起	攻守が交代するゲーム ○場の工夫	攻守が入り交じったゲーム ◎場に合った攻め方	大会

#### (3) 運動の特性について

ボール蹴りゲームは、簡単な規則を工夫したり攻め方を見付けたりしながら、ボールを蹴る、止めるなどのボール操作を身に付けることができる運動である。その中で、チームの仲間と力を合わせ、競い合う楽しさを味わうことができる。

本単元で行うボール蹴りゲームは、的を挟んで対戦相手と向かい合い、的を目掛けてボールを蹴り合って、相手の陣地へ押し出した数が得点となる規則のゲームである。「たくさんボールを蹴って遊びたい」「たくさんの的に当てたい」といった一人一人の願いを基に、みんなで楽しめる規則や、的の数や大きさといった場を工夫することができる。そして、簡単な攻め方を見付け、友達やチームで競い合う楽しさを味わうことのできる運動でもある。

(4) 子どもの実態（調査日 平成25年9月6日，調査人数 27人）

項目	回	答
1 ボール蹴りゲームへの興味・関心	・好き (20)	・どちらかといえば好き (2)
◇理由	・どちらかといえば嫌い (1)	・嫌い (4)
	○蹴ることが楽しい(13)	●ボールが体に当たると痛い(4)
	○蹴ることが得意(8)	●蹴る時に足が痛い(1)
		●うまく蹴ることができない(1)
2 単元のめあて (複数回答)	・ねらった的に当てる(13)	・ボールを強く蹴る(5)
	・場を工夫する(5)	・友達と仲よく遊ぶ(4)
	・友達と競争して勝つ(3)	
3 ボール蹴りゲームを楽しむするための工夫 (複数回答)	・的当てゲームをする(13)	
	〔隣同士で並んで、当てた数を競うゲーム(8)〕	
	〔的に向かってボールを蹴り合うゲーム(5)〕	
	・友達と競争する(10)	・チームで競争をする(4)
	・的の数を増やす(3)	・的の大きさを変える(3)
4 技能の実態	距離2m：成功率64%	距離2.5m：成功率52%

ボール蹴りゲームへの興味・関心については、「蹴ることが楽しい」「蹴ることが得意」などの理由から、好きだと答えている子どもが多い。しかし、「ボールが体に当たると痛い」「蹴る時に足が痛い」「うまく蹴ることができない」という理由から嫌いだと答えている子どももいる。

単元のめあてについては、「ねらった的に当てたい」「ボールを強く蹴ることができるようになりたい」「場を工夫して、楽しいゲームをつくりたい」などの願いをもっていることが分かる。

ボール蹴りゲームを楽しむための工夫については、「友達やチームでの的当てゲームをして競争する」ことや、「的の数を増やす」「的の大きさを変える」など場を工夫することを考えている子どもが多い。また、ゲームの行い方について、「隣同士で並んで、的に当てた数を競うゲーム」や「的に向かってボールを蹴り合うゲーム」を考えていることが分かる。

ねらって蹴る動きについては、2mの距離で6割程度の子どもが的に当てることができている。

5 指導にあたって

(1) 「思考活動」を充実させる単元構想

- 学習指導要領に示された「技能」「態度」「思考・判断」の内容を「いつ」「どのように」身に付けさせるのかを分析することで、単元を貫く学習問題や一単位時間の学習問題を設定できるようにする。
- 対戦相手と向かい合い、的を目掛けてボールを蹴り合って、相手の陣地に的を押し出した数が得点となる規則のゲームを行うことで、ゲームの行い方や場を工夫するよさを実感できるようにする。

(2) 「思考活動」を充実させる他者との交流

- 場の略図を活用しながらゲームの行い方や場の工夫について話し合うことで、自分や友達の考えを比べることができるようにする。
- ゲームを行う「人数」や「ボールの数」、「的の数」、「的の大きさ」といった工夫の視点を示しておくことで、「何を比べるのか」「何について話し合うのか」を子どもたちが把握できるようにする。
- 「はなしタイムⅡ」において、「新しく工夫したゲームは、工夫する前と比べてどうだったかな。」と発問することで、前のゲームと比較しながら新しいゲームのよさに気付くことができるようにする。

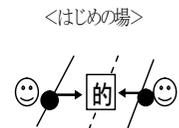
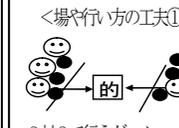
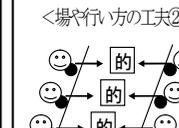
(3) 「思考活動」を充実させる評価資料の活用

- 単元を通して高めたい子どもの姿を想定した評価資料を活用することで、ゲームの行い方や場の工夫について考えることができない子どもに対して、具体的な指導の手立てや働き掛けをスムーズに行うことができるようにする。

(4) 「思考活動」を充実させるICT活用の工夫

- 工夫した場の画像をデジタルカメラで記録し掲示しておくことで、これまでの学習を振り返ったり、新しい場を見付ける際に生かしたりすることができるようにする。

6 指導計画 (全9時間)

時間	1	2	3	4	5 (本時)	6	7	8	9
段階	つかむ		挑戦するⅠ			挑戦するⅡ			確かめる
	単元を貫く学習問題		みんなが楽しむことができるボール蹴りゲームをつくり、友達やチームで競争したりしよう。						
学習問題	足を使った楽しいボール遊びを見付けよう。	みんなで見付けたボール遊びをもっと楽しもう。	的にボールをたくさん当てて楽しむためには、どのように蹴ったらよいか。	ゲームをもっと楽しくするには、どんな競争の仕方がよいか。	もっとたくさん蹴ってゲームを楽しむには、どんな工夫をしたらよいか。	ゲームをもっと楽しくするには、どんな工夫をしたらよいか。	みんなでつくったボール蹴りゲームで勝つためには、どんな攻め方をするとよいか。		ボール蹴りゲーム大会を開こう。
主な学習活動 ◎中心となる思考活動	1 学習の約束の確認 2 準備運動 3 ボール遊び 4 遊びの紹介 ・ドリブル遊び ・パス遊び ・的当て遊び 5 整理運動 6 振り返り	1 めあての確認 2 準備運動 3 ボール遊び 4 楽しい遊びの紹介 ・ボール蹴りゲーム 5 ためしのボール蹴りゲーム 6 整理運動 7 振り返り 8 単元のめあて	1 めあての確認 2 準備運動・のびのびタイム 3 きょうそうタイムⅠ 4 蹴り方の紹介 5 ためしタイム ◎比較 6 はなしタイム ◎比較 7 きょうそうタイムⅡ 8 整理運動 9 振り返り	1 めあての確認 2 準備運動・のびのびタイム 3 きょうそうタイムⅠ 4 はなしタイムⅠ 5 きょうそうタイムⅡ ◎比較 6 はなしタイムⅡ ◎比較 7 きょうそうタイムⅢ 8 整理運動 9 振り返り	1 めあての確認 2 準備運動・のびのびタイム 3 きょうそうタイムⅠ 4 はなしタイムⅠ 5 きょうそうタイムⅡ ◎比較 6 はなしタイムⅡ ◎比較 7 きょうそうタイムⅢ 8 整理運動 9 振り返り	1 めあての確認 2 準備運動・のびのびタイム 3 きょうそうタイムⅠ 4 はなしタイム ◎関係付け 5 さくせんタイム 6 きょうそうタイムⅡ 7 整理運動 8 振り返り	1 めあての確認 2 準備運動・のびのびタイム 3 きょうそうタイムⅠ 4 はなしタイム ◎関係付け 5 さくせんタイム 6 きょうそうタイムⅡ 7 整理運動 8 振り返り	1 めあての確認 2 準備運動・のびのびタイム 3 きょうそうタイムⅠ 4 はなしタイム ◎関係付け 5 さくせんタイム 6 きょうそうタイムⅡ 7 整理運動 8 振り返り	1 大会の進め方 2 ルールの確認
	【のびのびタイム：基礎感覚・技能の習得を目的とした運動遊びに挑戦する時間】 ○ボールでお散歩 ○転がしキック&キャッチ ○的当て遊び など								
		<p>&lt;はじめの場&gt;</p>  <p>1対1で行うゲーム。 的の数は1つ。</p>	<p>&lt;ゲームの行い方&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ゲーム時間は2分間。</li> <li>ボールを蹴って相手陣地の的を押し出した方の勝ち。</li> </ul>	<p>&lt;場や行い方の工夫①&gt;</p>  <p>3対3で行うゲーム。 順番に並んで蹴る。 ボールはチームに3個。</p>	<p>&lt;場や行い方の工夫②&gt;</p>  <p>的の数を増やす。 どの的もねらってよい。</p>	<p>&lt;場や行い方の工夫③&gt;</p>  <p>的の大きさを変える。</p>	<p>&lt;ゲームの場&gt;</p>  <p>ラッキーラインをつくる。</p>	<p>&lt;ゲームの行い方&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1ゲーム3回勝負。</li> <li>1回負けたチームは、1人だけ、ラッキーラインから蹴ることができる。</li> </ul>	<p>&lt;簡単な攻め方&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>負けている場所に入って蹴る。</li> <li>自分に合った的をねらって蹴る。</li> </ul> <p>など</p>
子どもの意識	ボール遊びをたくさん見付けたぞ。	ボール蹴りゲームを工夫して、たくさん蹴って楽しむぞ。	ボールの横に足を置いて蹴ると、ねらった所にボールを蹴ることができるぞ。	3人でゲームに挑戦すると、的に外したときにも友達が頑張ってくれるから勝負が楽しくなるな。	的を増やすと、前よりもたくさん蹴ることができるようになったから楽しいな。	的の大きさを変えると、いろいろな攻め方ができるから楽しいな。	誰がどの的にねらうかを決めると、ゲームに勝つことができるようになったな。	誰がラッキーラインから蹴るかを決めると、ゲームに勝つことができたぞ。	ボール蹴りゲーム大会に挑戦して勝つぞ。
重要評価項目	○ 危険物無いか、ゲームをする場が十分あるかなどの場の安全に気を付けている。(態) ○ 「行い方や場を工夫して、楽しいボール蹴りゲームをつくらう」という願いをもっている。(態)		○ 軸足をボールの横に踏み出しから蹴ることができる。(技)	○ 「チームで対戦する」というゲームの行い方を見付けている。(思・判)	○ 「的を増やす」という工夫を見付けている。(思・判)	○ 「的の大きさを変える」という工夫を見付けている。(思・判)	○ 的の大きさに合った攻め方を見付けている。(思・判) ○ ねらった的に蹴って当てることができる。(技)	○ チームに合った攻め方を見付けている。(思・判) ○ ねらった的に蹴って当てることができる。(技)	○ 学習したことを生かしてボール蹴りゲーム大会に進んで取り組んでいる。(態)
評価方法	○学習カード ○観察 ○発言		○学習カード ○観察 ○発言			○学習カード ○観察 ○発言			○学習カード ○観察

7 本 時 (5/9時)

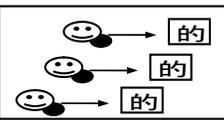
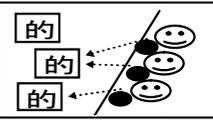
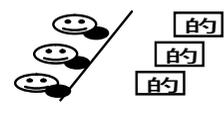
(1) 目 標

「的の数を増やす」、「どの的もねらってよい」というゲームの場や行い方の工夫を見付けて楽しくゲームをすることができる。【思考・判断】

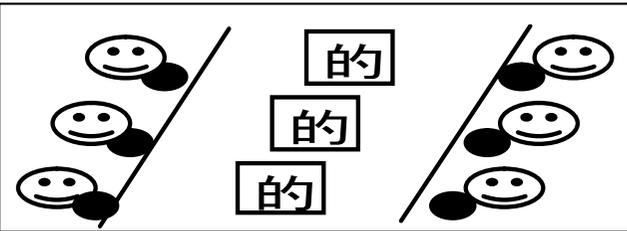
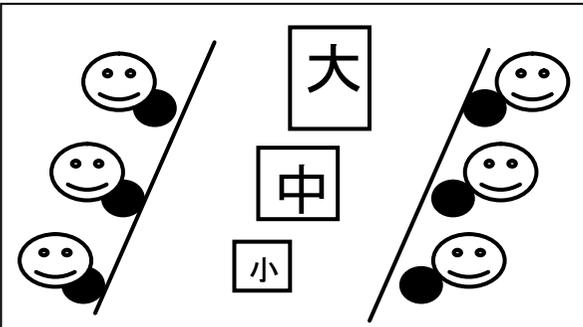
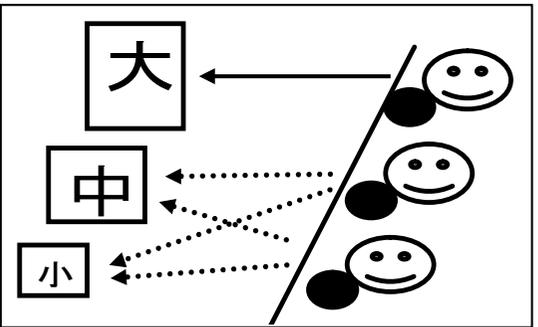
(2) 「思考活動」を充実させる他者との交流

- 自分や友達のを考えを比べながら話し合うことで、ゲームを楽しくする工夫を見付けることができるようにする。
- 新しく工夫した場でゲームを行い、その工夫について前の場と比べることで、工夫するよさを実感できるようにする。

(3) 展 開          は教師の言葉掛け          は予想される子どもの反応 ◆         は重点評価項目 ◎は「思考活動」

進(分)	主 な 学 習 活 動 と 予 想 さ れ る 子 ど も の 反 応	教 師 の 指 導
つ か む (13)	<p>1 前時の学習を振り返り、本時の学習問題について話し合う。</p> <p><span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">前回の学習では、どんな工夫をしましたか。</span> <span style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">人数を増やしてチームで勝負すると楽しかったよ。</span></p> <p><span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">もっとたくさん蹴ってボール蹴りゲームを楽しむためには、どんな工夫をするとよいか。</span></p>	<p>○ 前時までに見付けた工夫の視点や、これまでにつくった場の略図を掲示しておくことで、本時の学習問題を把握できるようにする。</p> <p>○ のびのびタイムでは「ドリブル遊び」「パス遊び」などを行うことで、ボール操作に必要な感覚や技能を身に付けることができるようにする。</p> <p>○ 「はなしタイムⅠ」では、全体で話し合う際に場の略図を活用して発表することで、自分の考えを分かりやすく友達に伝えることができるようにする。</p> <p>○ 「はなしタイムⅡ」では、「新しく工夫したゲームは、前と比べてどうだったかな。」と発問することで、場やゲームの行い方を工夫するよさに気付くことができるようにする。</p>
挑 戦 す	<p>2 準備運動・のびのびタイム</p> <p>3 きょうそうタイムⅠ（前時の場でゲームをする。）</p> <p><span style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">自分の順番が来たら、すぐに蹴れるように準備をしておこう。</span> <span style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">しっかりとねらって蹴るぞ。</span></p> <p>4 はなしタイムⅠ（ゲームをもっと楽しくする工夫を話し合う。）◎比較</p> <p><span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">もっとたくさん蹴って楽しむためにどんな工夫がありそうかな。</span></p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-right: 10px;">             的を増やしたら、もっとたくさん蹴ることができそうだな。         </div>  <div style="margin-right: 10px;">⇔</div>  <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-left: 10px;">             どの的もねらってよいことにすると、チームで助け合うことができそうだな。         </div> </div>	
る (26)	<p>5 きょうそうタイムⅡ（場をつくりかえてゲームをする。）◎比較</p> <p>6 はなしタイムⅡ（場や行い方の工夫について話し合う。）◎比較</p> <p><span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">新しい場はどうだったかな。前よりも楽しくなったかな。</span></p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">的を増やす。どの的もねらってよい。</span> </div> </div> <p><span style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">的を増やすとたくさん蹴れて前よりも楽しくなったよ。</span> ⇔ <span style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">押されている的の所へ行って蹴り出したら勝てたぞ。</span></p>	<p>◆ 「的を増やす」、「どの的もねらってよい」というゲームの場や行い方の工夫を見付けている。</p> <p style="text-align: center;">【思考・判断：発言・学習カード・観察】</p> <p>○ きょうそうタイムⅢでは、蹴ることができる場所を指示したり、「相手チームに押されている場所へ行って蹴ろう」などの言葉掛けを行ったりすることで、ゲームをより楽しむことができるようにする。</p> <p>○ 本時の学習を振り返る際に、工夫前後の場を確認することで、場を工夫することのよさを実感したり、次時への意欲を高めたりすることができるようにする。</p>
確 か め る (6)	<p>7 きょうそうタイムⅢ（工夫した場でゲームをする。）</p> <p><span style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">チームのみんなで力を合わせてどんどん蹴ろうね。</span> ⇔ <span style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">負けそうなところに助けに行って、思い切り蹴り出そう。</span></p> <p>8 整理運動</p> <p>9 本時の学習を振り返り、次時の学習に見通しや意欲をもつ。</p> <p><span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ボール蹴りゲームは、「的を増やす」、「どの的もねらってよい」ゲームにするともっと楽しくなる。</span></p> <p><span style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">的の数を増やすと楽しかったな。次は、的の大きさを変えてみると、もっとゲームが楽しくなりそうだな。</span></p>	

第1学年 評価資料【思考・判断】 「ボールゲーム（足操作）：ボール蹴りゲーム」（全9時間）

評価規準	簡単なゲームの規則や場を工夫したり，簡単な攻め方を見付けたりしている。		
学習状況の規準	十分満足できる（A）	おおむね満足できる（B）	
	場やチームに合った攻め方を見付けている。	学習問題に合った，場や行い方の工夫を見付けている。	
時間	第5時	第6時	第8時
重点評価項目	「的の数を増やす」，「どの的もねらってよい」という場や行い方の工夫を見付けている。	「的の大きさを変える」という場の工夫を見付けている。	簡単な攻め方を見付けている。
評価方法	観察・学習カード・発言	観察・学習カード・発言	観察・学習カード・発言
目指す子どもの姿（表現例）	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 的を増やす。</li> <li>○ どの的もねらってよい規則にする。</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 大きい的や小さい的に変える。</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 空いている的のところに行って蹴る。</li> </ul> 
	A	○ 自チームの陣地へ押し出されている的へ移動して，その的をねらう。	○ 蹴る力の強い人が，大きい的をねらう。
評価を生かした指導	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 掲示資料に示してある，これまでに見付けた「工夫の視点」を確認することで，工夫を見付けることができるようにする。</li> <li>○ 工夫を見付ける活動中に，「どんな工夫を見付けたかな。」と言葉掛けを行うようにする。工夫を見付けていない場合には，「的の数（的の大きさ）はどうしたらいいかな。」などの具体的な言葉掛けを行い，工夫を見付けることができるようにする。</li> <li>○ 「チームの中で誰が大きな的を蹴って押し出すことができるかな。」などの個人の蹴る力に着目させる言葉掛けを行うことで，的の大きさに合った攻め方を見付けることができるようにする。</li> </ul>		