

第1学年 体育科学習指導略案

1組 計24人(男子16人, 女子8人)

指導者 西村 慎哉

1 単元 みんなでつくって楽しもう! 的当てゲーム(ボール蹴りゲーム)

2 単元の目標

- ・ きまりを守り仲よく運動したり, 勝敗を受け入れたりすることができる。【態度】
- ・ 簡単な規則を工夫したり, 攻め方を決めたりすることができる。【思考・判断】
- ・ 簡単なボール操作によって, ボールを蹴って的に当てるゲームができる。【技能】

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
ボールゲームに進んで取り組み, きまりを守り仲よく運動をしたり, 勝敗を受け入れたり, しようとしている。	簡単なゲームの規則を工夫したり, 攻め方を決めたりしている。	ゲームを楽しく行うための簡単なボール操作を身に付けている。

4 単元の位置とねらい

子供たちはこれまでに, 第1学年「みんなでつくって楽しもう! 的当てゲーム(ボール投げゲーム)」の学習を通して, 的の数や置き方を変えたり, 的の大きさによって得点を変えたりするなどの規則の工夫をして, 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。

そこで本単元では, いろいろな種類のボールを投げたり, ついたり, 蹴ったりして遊ぶ「ボール遊び」とゲームの規則を工夫したり, 攻め方を決めたりしての的当てゲームを楽しむ「ボール蹴りゲーム」を併せて進めていく。その中で, ねらったところに蹴る「ボール操作」の動きを高めながら, 得点し合って勝敗を競うボールゲームの楽しさを味わうことができるようにする。

この学習は, ボールを止めるボール操作やボールが転がってくるコースに入るボールを持たない動きを高めながら, みんながたくさん得点を取れるように攻め方を決めてゲームを楽しむ第2学年「攻め方を決めよう! シュートゲーム(ボール蹴りゲーム)」の学習へと生かされていく。

5 本時(5/6)

第1時では「ボール遊び」と「ボール蹴りゲーム」の行い方を知り, 第2時では, 多様な蹴り方や蹴り方のポイントを見つけた。第3時と第4時では, 場や得点の工夫をして, 的当てゲームを楽しむことができるようになっている。

(1) 目標(思考・判断) たくさんの的に当てるために, 攻め方を決めることができるようにする。

(2) 指導に当たって

ア 対話を重視した「学び合い」【研究内容1】

① ペアやグループでの「学び合い」


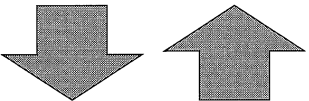
ゲームⅠ(試しのゲーム)の前に「動きと言葉で表現し合う『学び合い』」を設定し, 「たくさんの的に当てるために, どのように攻めたらいいかな。」と発問することで, 「学び合い」の目的と視点を明確にすることができるようにする。また, 全体での話合いの後に, 「『分かる』から『できる』につなげる『学び合い』」を設定し, ゲームⅡで行うチームの作戦について, 実際の場で動きながら確認し合うことで, 攻め方についての理解を深めることができるようにする。

② 全体での「学び合い」

「他にもたくさんの的に当てられる攻め方はないかな。」「それはどうして的に当てることができるのかな。」などと考えを意図的指名によって引き出したり, 問い返したりすることで, いくつかの考えを明確にし, 考えを広げたり深めたりすることができるようにする。

イ 自己の学びを自覚するための評価活動【研究内容2】

「確かめる」過程で「的当てゲームの攻め方を考え, ゲームを楽しむことができたか」について体育ノートの表に3段階で評価することで, 自己の学びを自覚することができるようにする。

過程(分)	主な学習活動と予想される子供の反応	教師の指導
つかむ(10)	<p>1 準備運動・のびのびタイム</p> <p>ボールをついたり、ボールを上に向けてから捕ったりすると楽しいね。</p> <p>2 わくわくタイム</p> <p>ボールをビュッと投げたり、下からフワッと投げたり、転がしたりするのも楽しいね。</p> <p>3 学習課題の設定</p> <p>たくさん的に当てるためには、どんな攻め方で遊んだらいいのかな。</p> <p>4 作戦タイム【動きと言葉で表現し合う「学び合い」】</p> <p>いろいろな蹴り方で蹴ってみたら、たくさん的に当てることができるかな。</p> <p> どうしたらたくさん的に当てられるかな。</p> <p>みんなで「せえの」で一緒に蹴ったら、たくさん的に当てることができるかな。</p>	<p>○ のびのびタイムやわくわくタイムに、ボールを下から上へふんわり投げる、体全体を使ってまっすぐ投げる、つく、転がすなどの多様な動きで遊ぶことで、簡単なボール操作による「ボール遊び」を楽しんで行うことができるようにする。</p> <p>○ 掲示物を見ながら前時での学習を想起することで、学習課題を立てることができるようにする。</p> <p>○ チームに分かれて、考えた攻め方を動きながら説明したり質疑応答したりすることで、自分の考えを広げたり深めたりすることができるようにする。</p> <p>○ 見つけた攻め方を出し合い比較検討することで、考えを広げたり深めたりすることができるようにする。</p> <p>○ 前時に学習した多様な蹴り方や蹴り方のポイントを生かして、どんな攻め方で遊ぶとたくさん得点を取ることができるかという視点を提示することで、ゲームⅡで行う攻め方を決めることができるようにする。</p> <p>○ グループで決めた攻め方を実際に動きながら確認する「学び合い」を促すことで、攻め方について理解を深めることができるようにする。</p>
挑戦する(30)	<p>5 ゲームⅠ(試しのゲーム)</p> <p>6 話し合い【言葉と動きをつなげる「学び合い」】</p> <p>友達が紹介してくれた攻め方の中で、まねしてみたいのはどの攻め方かな。</p> <p>大きなのをねらう人、小さいのをねらう人と係を決める攻め方は、それぞれのよさを生かしてゲームを楽しむことができそうだね。</p> <p>7 作戦タイム【「分かる」から「できる」につなげる「学び合い」】</p> <p>ぼくは小さいのをねらってどんどん蹴るからね。いっぱい的に当てるぞ。</p> <p> わたしは大きなのをねらってみるね。たくさん蹴って前よりもたくさん的に当てられるように頑張るね。</p>	<p>◆ 的当てゲームの攻め方を決めることができる。 【思考・判断・発言・観察】</p> <p>○ 決めた攻め方を活用しながらゲームを進めたり、友達を褒めたりしている児童を称賛することで、自己の学びを自覚するための評価活動に生かすことができるようにする。</p> <p>○ 整理運動をしながら、技能や態度について言葉掛けをすることで、振り返りの際、観点を絞って自己評価することができるようにする。</p>
確かめる(5)	<p>8 ゲームⅡ</p> <p>9 整理運動</p> <p>10 振り返り【自己評価】</p> <p>役割を決めて遊んだら、初めて10点も取ることができて嬉しかったよ。</p> <p>チームの得点もたくさん増えたと、友達的笑顔も増えたので、とても楽しかったね。</p> <p>次の時間も工夫をして、みんながもっと楽しめる的当てゲームにしたいな。</p>	<p>○ 「的当てゲームの攻め方を考え、よさを味わうことができたか」について体育ノートの表に3段階で評価することで、自己の学びを自覚することができるようにする。</p>

「学び合い」想定シート

学習課題

たくさんの的に当てるためには、どんな攻め方で遊んだらいいのかな。

作戦タイム【動きと言葉で表現し合う「学び合い」】



どんな攻め方で遊んだらたくさんの的に当てられるのか、3人チームで自分の考えを伝え合しましょう。その後に、どうしてそう考えたのか質問してみましょう。

ぼくはいろいろな蹴り方で蹴ってみたら、たくさんの的に当てることができるかな。



わたしは、みんなで「せえの」で一緒に蹴ったら、たくさんの的に当てることができると思うよ。



どうして、いろいろな蹴り方で蹴るの？



だって、この前の時間にいろいろな蹴り方で蹴ったら楽しかったし、ボールがまっすぐとんでいったからたくさんの的に当たるかも。



どうして、みんなで「せえの」で一緒に蹴るの？

だって、今までは交代で蹴っていたでしょ。そしたら、待っている時間ももったいなかったから、みんなで蹴ったらたくさん蹴ることができそうだったんだよ。



どちらの攻め方で遊んだらたくさんの的に当てられるのかな？



話し合い【言葉と動きをつなげる「学び合い」】



みんなとてもいい攻め方を考えることができているね。友達が紹介してくれた攻め方の中で、まねしてみたいのはどの攻め方かな。



いろいろな攻め方がでてきたよね。どれをまねしよう。



大きなのをねらう人と小さいのをねらう人と係を決める攻め方は、それぞれのよさを生かしてゲームを楽しむことができそうだよ。



じゃあ、ぼくたちのチームも大きなのをねらう人と小さいのをねらう人と係を決める攻め方で遊んでみようよ。



では、ゲームⅡで使う攻め方をチームで確認をしたり、実際に練習したりしてみよう。

作戦タイム【「分かる」から「できる」につなげる「学び合い」】

ぼくは小さいのをねらってどんどん蹴るからね。いっぱい的に当てるぞ。



わたしは大きなのをねらってみるね。たくさん蹴って前よりもたくさんの的に当てられるように頑張るね。



うん。みんなで力を合わせてたくさんの的に当てようね。

うん。やってみよう。