

# 第1学年 体育科学習指導略案

1組 計25人(男子14人, 女子11人)

指導者 中尾理恵子

## 1 単元 みんなでたのしもう! どきどきドッジボール(ゲーム)

### 2 単元の見通し

- ・ 相手コートにボールを投げ入れるゲームの行い方を知り, 簡単なボール操作によって, ゲームをすることができる。【知識及び技能】
- ・ 簡単な規則を工夫したり, 考えたことを動作や言葉で友達に伝えたりすることができる。【思考力, 判断力, 表現力等】
- ・ ボールゲームに進んで取り組み, 規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり, 勝敗を受け入れたり, 場や用具の安全に気を付けたりすることができる。【学びに向かう力, 人間性等】

### 3 単元で目指す子供の姿

主体性	ボールを捕ったり止めたりするポイントを見付けたり, ゲームを楽しむための工夫を考えたりして, 進んでゲームに取り組もうとする。
協働性	友達や教師との「学び合い」を通して, 自分の考えを動作や言葉で友達に伝えたり, 友達の考えを認めながら, 協力して課題を解決したりしようとする。
創造性	これまでの遊び方の工夫と, 本単元で学習したボール操作のポイントなどの知識を関連付けて新しい規則を考え, ゲームを更に楽しもうとする。

### 4 単元の位置とねらい

これまでに子供たちは, 幼稚園や保育園で投げる, 捕る, 転がす, 蹴るなど, ボールを操作する動きを経験している。また, 第1学年「みんなでたのしもう! まとあてゲーム」の学習で, 楽しくゲームを行うために, 場や規則を工夫することのよさを味わっている。

そこで本単元では, いろいろなボールを転がしたり投げたりして遊ぶ「ボール遊び」と, ゲームの場や得点の仕方などの規則を工夫してゲームを楽しむ「ドッジボール」を併せて進めていく。その中で, ボールを相手のコートに転がしたり投げ入れたりする動きや, ボールが飛んだり転がったりしてくるコースに入って, ボールを捕ったり止めたりする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ようにする。

この学習は, 攻めと守りのあるゲームで簡単な規則を工夫し, 的に向かってボールを投げて得点することを楽しむ, 第2学年「みんなでたのしもう! シュートゲーム(手操作)」の学習へと発展していく。

### 5 指導計画(全6時間)

過程	時間	学習課題	課題解決に迫る主な学習活動
つかむ・見通す	1	どきどきドッジボールのゲームの仕方を知り, 学習の進め方を知る。	ゲーム(転がす)の行い方を知り, 単元を貫く学習課題を知る。
挑戦するⅠ	1	どうすればボールをじょうずにまたげるかな。	ボールが転がってくる正面に入ることを学習する。
挑戦するⅡ	4	みんながゲームをもっと楽しむためには, どのような工夫をしたらよいか。	みんながゲームを楽しめるように, 場や規則の工夫をする。 ・ 場の工夫 ・ 得点の工夫 ・ 投げ方の選択

### 6 本時(4/6)

#### (1) 目標

得点の仕方などの簡単な規則を工夫したり, 考えたことを動作や言葉で友達に伝えたりすることができる。【思考力, 判断力, 表現力等】

#### (2) 指導に当たって

ア 主体的な学びを実現する教師の手立て

「確かめる」過程では, 「どうして今までよりも楽しくゲームができたのかな。」などの本時の学習を振り返る問い掛けをしたり, 「みんなが楽しめるルールができたね。」などの考えのよさを価値付ける言葉掛けをしたりすることで, 子供たちが自分の学びに自信をもち, 次からも主体的にボール遊びを楽しもうとする意欲を高めるようにする。

イ 対話的な学びを実現する教師の手立て

ゲームⅠの後に, チームでの「学び合い」を設定し, どのような規則の工夫をすればもっとみんなが楽しめるのかを実際に動きながら考え, 規則を選ぶことで, 自分の考えを動作や言葉で友達に伝えることができるようにする。

ウ 深い学びを実現する教師の手立て

全体での「学び合い」の際に, 「なぜ, このルールにしたいと思ったのかな。」「みんなはどうかな。」などの問い掛けをすることで, 自分の考えが深まったり今までにない新しい考えを見いだしたりすることに気付くようにする。

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・見通す  (15)	<p><b>1 のびのびタイム</b></p> <p><b>2 わくわくタイム</b></p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">ころころランドでは、前の時間よりも遠くから当てられるようになったよ。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">ロケットランドでロケットを遠くまで飛ばせるようになってきたよ。</p> <p><b>3 学習課題を設定する。</b></p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">前の時間に学習した、ボールを上手にまたぐには、どんなポイントがありましたか。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">早くボールの正面に動くことです。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">早くボールの正面に動いて、何回もまたげるようになったけど、もっと点数を取って楽しみたいです。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">みんながゲームをもっと楽しむためには、どのような点数の工夫をしたらよいか。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">点数を増やしたら楽しそうだな。</p> <p><b>4 ゲーム1をする。</b></p> <p><b>5 チームや全体で「学び合い」をする。</b></p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">どのように点数を工夫すれば、ゲームをもっと楽しむことができそうかな。チームの友達と動きながら考えてみよう。</p>	<p>○ のびのびタイムで「投げ上げキャッチ」や「ころがしパス」などを行い、投げたり捕ったり、ついたりするなどのボール操作を楽しみながら高めるようにする。【主】</p> <p>○ わくわくタイムで4つのボールランドで遊ぶことで、簡単なボール操作による「ボール遊び」を楽しむことができるようにする。【主】</p> <p>○ 前時での学習を想起することで、学習課題を立て、工夫する視点を明確にできるようにする。【主】</p> <p>○ 新しい規則をいくつか提示することで、更にどのような工夫をしたらよいかを選ぶことができるようにする。【主】</p> <p>○ チームでの「学び合い」で、実際に動きながら規則の工夫について考え、思考を可視化することで、自分の考えを動作や言葉で伝えることができるようにする。【対】【深】</p> <p>○ 全体での「学び合い」を通して、子供たちが工夫を説明したり質疑応答をしたりしながら、自分の考えを広げたり深めたりできるようにする。【対】【深】</p>
挑戦する  (25)	<p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">【チームでの「学び合い」】</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">もっと点数を取りたいから、ボールを捕れたら点数を増やしたらいいと思うよ。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">捕るのはちょっと難しそうだから、止めても点数が入るといいな。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">ボールを捕れたら何点にしたらいいかな。またぐより多い点数がいいと思う。</p> <p>※全体の「学び合い」は、授業構想シート(p )参照</p> <p><b>6 ゲーム2をする。</b></p> <p><b>7 整理運動をする。</b></p> <p><b>8 本時のまとめをする。</b></p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">例：またいだら1点、止めたら2点、捕れたら3点と点数を工夫をして遊んだら、たくさん点数を取ることができて楽しかった。</p> <p><b>9 本時の振り返りをする。</b></p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">ボールを捕れたら3点という工夫をしたら、ボールをキャッチできて、今までよりたくさん点数を取れて嬉しかったよ。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">次の時間もルールを工夫をして、みんなで仲よくゲームを楽しみたいな。</p>	<p>◆ みんながゲームをもっと楽しむために、簡単な規則を工夫したり、考えたことを動作や言葉で友達に伝えたりしようとしている。【思考・判断・表現：行動観察】</p> <p>○ 「みんなが楽しめる」という視点を確認することで、ゲーム2で行う得点の工夫を決められるようにする。【対】【深】</p> <p>○ 工夫した規則を活用しながらゲームを進めたり、友達を褒めている子供を称賛したり価値付けたりすることで、自己の学びの過程を実感できるようにする。【主】</p> <p>○ 「今までよりも楽しくゲームができたのはどうしてか」という視点で、本時の学習を振り返ることで、自己の学びに自信をもてるようにする。【主】</p> <p>○ 子供たちの考えのよさを価値付ける言葉掛けをすることで、次も主体的にボール遊びを楽しもうとする意欲を高めるようにする。【主】</p> <p>○ 次時はどのようにして楽しみたいかを話し合い、次時の学習への意欲を高めるようにする。【主】</p>
確かめる (5)		

第1学年「みんなでたのしもう！どきどきドッジボール」本時（4／6）における授業構想シート

本時で期待される子供の姿

主体性	みんながゲームをもっと楽しむためにどのような工夫をしたらよいかを考え、進んでゲームに取り組もうとする。
協働性	チームや全体での「学び合い」を通して、自分の考えを動作や言葉で友達に伝えたり、友達の考えを認めながら協力して課題を解決したりしようとする。
創造性	これまでの遊び方の工夫と前時のゲームの規則を関連付け、新しい規則を考えることによって、今までよりもゲームを楽しもうとする。

本時で育成を目指す資質・能力

学習を通して、規則の工夫について考えたり、考えたことを言葉や動作で友達に伝えたりすること。  
【思考力、判断力、表現力等】

本時の「学び合い」の視点、思考の枠組み（方法）

【視 点】

【思考の枠組み（方法）】

みんながゲームをもっと楽しむために、得点の仕方をどのようにすればよいかを考える。

全体での「学び合い」における子供の発言の想定と教師の言葉掛け



点数の入れ方をどのように工夫したら、もっとたくさん点数を取ってゲームを楽しむことができるか、チームで考えることができたかな。

またぐだけではなくて、ボールを捕ったら点数を増やすルールで遊んでみたいと思います。



なぜ、ボールを捕れたら点数を多くするルールで遊んでみたいのかな。他の人はどう思うかな。みんなが楽しめそうかな。

わたしは、なかなか捕れないから、たくさん点数を取れないかも。



なかなかボールを捕れなくて、楽しめない人もいるんだね。どうすれば楽しむことができるかな。

止めるだけでも点数入れたらいいと思います。



いい考えだね。ボールを止めるのなら、わたしもできそうだな。



じゃあ、点数は、何点にしたらいいかな。

またぐことができたなら1点で、止めることができたなら2点で、捕ることができたなら3点にしたらどうかな。



いい考えだね。それなら今までよりもたくさん点数が取れそうだな。



では、そのルールでゲーム2を楽しもうね。

振り返りにおいて期待される子供の発言や記述

- 点数を工夫をして遊んだら、今までよりもたくさん点数を取ることができて楽しかったです。
- 今までボールを捕れなかったけど、今日はボールを捕ることができて点数をたくさん取れたので嬉しかったです。
- 次の時間もルールを工夫をして、みんなで仲よくゲームを楽しみたいです。