

第1学年 体育科学習指導略案

1組 計 28人

指導者 中尾理恵子

1 単元 みんなでたのしもう！どきどきボンバーゲーム (E ゲーム ア ボールゲーム)

2 単元の目標

- 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、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、ゲームをすることができるようにする。【知識及び技能】
- 簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、友達のよい動きや考えたことを動作や言葉で伝えることができるようにする。【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ようにする。【学びに向かう力、人間性等】

3 単元で育成を目指す「未来の創り手に求められる資質・能力」

問題発見力	「みんなが楽しめるゲームにしたい。」「点数をたくさん取って楽しみたい。」といった思いや願いを基に、「自分のめあて」を立て、その解決に向けて課題を見いだす力
表現力	友達や教師との学び合いを通して、友達のよい動きや自分の考えを言葉や動作で友達に伝える力
創造力	これまでに学習したことと本単元で習得した知識及び技能を関連付けて、みんなが楽しめるような規則や点数を取るための攻め方など、新しい考えを創り出す力
協働力	友達と関わりながら運動を楽しんだり、学び合いで考えを共有しながら友達と協力して、みんなが楽しめるゲームの規則や攻め方を選んだりする力
振り返る力	毎時の学習活動を単元導入で設定した「自分のめあて」を基に振り返ることで、自分の考えや動きの変容や成長等に気づき、次の課題発見・解決につなげる力

4 指導・評価計画 (全6時間)

過程 (時)	主な学習活動	学びの価値を見いだす 子供の反応	主な教師の手立てと重点評価項目【◆】
つかむ 見通す (1)	1 学習課題を立てる。 【「自分のめあて」づくりタイム】 「わくわくボールランド」であそんだり、みんながたのしめるゲームをつくったりしてたのしもう。	たくさん点数を取って、みんなでゲームを楽しみたいな。	㊸ 試しのゲームを行い、思いや願い及び学習カードに示した「できるようになってほしいこと」を基に、「自分のめあて」を立てるようにする。また、それを基に単元を貫く学習課題を立てるようにする。【◆知技：観察・ノート】
挑戦する (1)	2 みんなが楽しめるようなボンバーゲームを作るために、簡単な規則を工夫する。 【「自分のめあて」追究タイム】	チーム全員が得点できたら、ボーナス点が入るようにすると楽しめそうだ。	㊹ 「みんなが楽しむためには」の視点で、どのような工夫をすればみんなが楽しめるゲームにすることができるかを考えながら、得点の仕方や規則を選べるようにする。【◆態，思：観察・発言】
挑戦する II (2)	3 ボンバーをねらったところに投げる練習をし、たくさん点数を取ってゲームを楽しむ。 【全体・チームでの交流タイム】 4 自分のコートにボンバーを落とさないために、捕る練習をし、ゲームを楽しむ。【本時】 ボンバーをよく見て、両手ですくうようにキャッチする。肘を曲げて、胸のところで捕るとよい。 【全体・チームでの交流タイム】	〇〇さんに投げ方のコツを教えてもらったからねらったところに投げられるようになったよ。 友達のよい動きを真似して、ボンバーを上手に捕れるようになったよ。ゲームで生かそう。	㊺ 多様な考えを試せるように、チームごとに動きながら学び合いを行い、考えたことを言葉や動作を使って友達に伝えることで、ボンバーの投げ方や捕り方、作戦を共有できるようにする。【◆知技，思：観察・カード】 ㊻ 作戦を掲示しておくことで、作戦を選んだり、新たな作戦を考えたりするときの参考にできるようにする。【◆知技，思：観察・カード】
確かめる (2)	5～6 これまでの学習を生かしながら、チームで作戦を選んで、ボンバーゲームを楽しむ。 【「自分のめあて」振り返りタイム】	ランドで遊んだり、ルールを工夫したり作戦を決めたりしてゲームをすると楽しかった。次の学習もみんなで楽しみたい。	㊼ 「みんなが楽しめたか」、「何ができるようになったか」などの視点で振り返りを行い、考え方や学び方のよさを価値付けることで、子供が学びの価値を見だし、次の学習でも友達と一緒に楽しんで学習しようとする意欲を高めるようにする。【◆態，思：観察・発言・カード】

5 本 時 (4 / 6)

(1) 目 標

友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを動作や言葉で伝えることができる。

(2) 実 際

□ 教師の言葉掛け □ 子供の反応 ◆ 重点評価項目

過程 (分)	主な学習活動と予想される子供の反応	主 な 教 師 の 手 立 て
つかむ・見通す (13)	<p>1 のびのびタイム</p> <p>ボンバーランドでは、ねらったところにボンバーを投げられるようになったよ。</p> <p>キャッチランドでは、投げ上げキャッチが上手にできるようになってきたよ。</p> <p>2 本時の学習課題設定</p> <p>ボンバーをかつこよくキャッチして、みんなでゲームをたのしもう。</p>	<p>㊸ のびのびタイムでは、三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」を楽しみながら、基本的なボール操作を身に付けることができるようにする。</p> <p>前時の学習を想起し、「ボンバーをかつこよく投げられるようになったかな。」「友達の良い動きを見付けることができたかな。」などと問いかけることで、前時の課題や本時で頑張りたいことを見付け、学習の必要性をもてるようにする。</p>
挑戦する (20)	<p>3 「自分のめあて」づくりタイム</p> <p>今日も、友達のかっこいい動きを、たくさん見付けよう。</p> <p>ボンバーをよく見ながら動いて、落とさずにキャッチしよう。</p> <p>4 「自分のめあて」追究タイム (ゲーム1)</p> <p>〇〇さんは、両手と体を使ってボンバーを落とさないように捕っているな。</p> <p>しっかりボンバーが飛んでくる方を見て動くと、落とさずにキャッチできたぞ。</p> <p>5 全体での交流タイム (学び合い)</p> <p>ボンバーを落とさずにキャッチするための動きを見付けられたかな。</p> <p>〇〇さんは、ボンバーの方に素早く動いて、両手と体を使って落とさずに捕っていました。</p> <p>6 チームでの交流タイム (学び合い)</p> <p>〇〇さんの動きを真似して、みんなで練習してみようよ。</p> <p>捕ったときに、肘を曲げて胸のところで捕るようにするといいよ。</p> <p>7 ゲーム2 8 整理運動 9 振り返りタイム</p> <p>ボンバーをよく見て、両手ですくうように肘を曲げたり、胸のところでキャッチしたりすると、落とさずに捕ることができたよ。</p> <p>ボンバーをキャッチするのが苦手だったけど、チームの友達が教えてくれたので上手にキャッチできて嬉しかったです。</p> <p>チームの友達の良い動きを見付けることができました。友達の良い動きを真似して練習したら、ボンバーを落とさずに前よりもたくさんキャッチできたので嬉しかったです。</p>	<p>㊹ 前時までに学習したことや学習の流れを掲示しておくことで、本時の学び合いに生かしたり、学習の進め方を確認したりすることができるようにする。</p> <p>㊺ ゲーム1では、「ボンバーをよく見て動いているね。」「しっかり両手ですくうようにして捕れたね。」などと声掛けをすることで、友達や自分のよい動きに気付くことができるようにする。</p> <p>㊻ 全体での交流タイムでは、子供たちが実際に動きながら動き方を説明したり、質疑応答をしたりして、自分の考えを広げたり深めたりできるようにする。</p>
確かめる (12)	<p>ボンバーをよく見て、両手ですくうように肘を曲げたり、胸のところでキャッチしたりすると、落とさずに捕ることができたよ。</p> <p>ボンバーをキャッチするのが苦手だったけど、チームの友達が教えてくれたので上手にキャッチできて嬉しかったです。</p> <p>チームの友達の良い動きを見付けることができました。友達の良い動きを真似して練習したら、ボンバーを落とさずに前よりもたくさんキャッチできたので嬉しかったです。</p>	<p>チームでの交流タイムでは、実際に動きながら学び合いを行い、考えたことを言葉や動作を使って友達に伝えることで、思考を可視化し、ボンバーの捕り方の動きを共有できるようにする。</p> <p>㊼ 「友達の良い動きをお手本にして動いているね。」などと教師が価値付けることで、子供が本時の学びのよさを自覚することができるようにする。</p> <p>◆ ゲームや学び合いを通して、友達の良い動きを見付けることができているか。 【思考・判断・表現：行動観察・カード】</p>
		<p>ゲーム2では、練習した動きを実践しながらゲームを進めたり、友達を褒めたり励ましたりしている子供を称賛したり価値付けたりすることで、学びの価値を実感することができるようにする。</p> <p>また、振り返りタイムでは、「何ができるようになったか」「楽しくゲームができたのはどうしてか」「めあては達成できたか」などの視点で、本時の振り返りを行うことで、自己の学びに自信をもてるようにし、これからの学習に生かすことができるようにする。</p>

必要性

関係性

有用性

第1学年体育科 授業デザインシート（単元）

1 単元 みんなでたのしもう！どきどきボンバーゲーム

2 本単元の授業デザイン

本単元で育成を目指す資質・能力と特に関わりのある学習活動において、以下のような手立てを行い、その有効性を検証しながら授業をデザインすることにした。

〔第1時：「自分のめあて」と単元を貫く学習課題を立てる。〕

<p>〈「必要性」を高める教師の手立て〉 試しのゲームを行い、思いや願い及び学習カードに示した「できるようになってほしいこと」を基に、「自分のめあて」を立てるようにする。また、それを基に単元を貫く学習課題を立てるようにする。</p>	<p>〈予想される子供の反応〉 たくさん点数を取って、みんなとゲームを楽しみたいな。 ねらったところにボンバーを投げられるようになりたいな。 友達のよい動きをたくさん見附けたいな。</p>	<p>〈評価方法〉 ・ 「自分のめあて」づくりタイム ・ 観察、発言、カード</p>
--	--	--

<p>〈授業での子供の反応〉</p>	<p>〈次時の改善策〉</p>
--------------------	-----------------

〔第3・4時：ボンバーの投げ方や捕り方の動きを習得し、ゲームを楽しむ。（本時第4時）〕

<p>〈「関係性」を高める教師の手立て〉 多様な考えを試せるように、チームごとに動きながら学び合いを行い、考えたことを動作や言葉を使って友達に伝えることで、ボンバーの投げ方や捕り方の動きを共有できるようにする。</p>	<p>〈予想される子供の反応〉 〇〇さんに教えてもらったからできるようになったよ。 〇〇さんの動きを真似したらうまくいったよ。 ゲームで試してみよう。</p>	<p>〈評価方法〉 ・ 全体、チームでの交流タイム ・ 観察、発言</p>
---	---	---

<p>③</p> <p>〈授業での子供の反応〉</p>	<p>〈次時の改善策〉</p>
<p>④【本時】</p>	

〔第5・6時：これまでの学習を生かしながら、チームで作戦を選んでゲームを楽しむ。〕

<p>〈「有用性」を高める教師の手立て〉 「みんなが楽しめたか」、「何ができるようになったか」などの視点で振り返りを行い、考え方や学び方のよさを価値付けることで、子供が学びの価値を見だし、次の学習でも友達と一緒に楽しんで学習しようとする意欲を高めるようにする。</p>	<p>〈予想される子供の反応〉 ボンバーの投げ方や捕り方の動きをゲームで生かすことができたよ。 ランドで遊んだり、ルールを工夫したり作戦を決めたりしてゲームをすると楽しかった。次の学習もみんなで見たい。</p>	<p>〈評価方法〉 ・ 「自分のめあて」振り返りタイム ・ 観察、発言、カード</p>
--	---	---

<p>⑤</p> <p>〈授業での子供の反応〉</p>	<p>〈次時の改善策〉</p>
<p>⑥</p>	