

## 第2学年1組 体育科学習指導案

1 単元名 ゲーム「ボール蹴りゲーム」 ～めざせ！ キッキング スナイパー！！～

2 単元について

(1) 一般的特性

ボール蹴りゲームは、ボールを足で扱う運動であるため、ゲームを楽しむためにはある程度の技能の習得が必要である。攻撃側は、シュートを決めることができた時に楽しさや喜びを味わえる運動といえる。また、ドリブルで相手をかわしたり、パスをしながらボールを運んだりする楽しさも味わえる。守備側は、得点を奪われないようにパスをカットしたり、シュートを防いだりした時に楽しさや喜びを味わえる運動といえる。また、仲間と攻め方を工夫してゲームすることが楽しい運動でもある。

(2) 児童から見た特性

シュートをして得点を挙げることに對して、どの児童も大きな喜びを感じることができることから、ボール運動に苦手意識をもつ児童でも楽しむことができる運動である。しかし、低学年にとって片足でバランスをとりながらボールを扱う運動は非日常的であり、非常に難しい。足でのボール操作に慣れている児童と、そうでない児童との技能差がはっきりと出る運動である。そのため、経験が乏しい児童や、ボールの扱いが苦手な児童にとっては活躍することが難しく、楽しさが半減する運動でもある。

3 児童の実態

略

4 仮説への迫り方

各部会における仮説検証の手立て

学 年	
学習財	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 毎時間1枚のカードを使用してファイリングする。</li> <li>・ 教師がコメントをする。(賞賛+思考を深めるための助言)</li> <li>・ よく書けているカードを授業の始めに紹介する。</li> <li>・ 教師のコメントを読んで見通しをもってから活動に入る。</li> </ul> <p style="text-align: center;">1～2分程度で記入できるよう選択式にする。単元の「はじめ、なか、おわり」では5分程度自分の考えを記述する時間を確保する。</p>
学習過程	<p style="text-align: center;">一人一つボールを持って攻めることができたり、守備者がいなくなったりなど、夢中になって繰り返し活動できるような教材</p>
学習カード	<p style="text-align: center;">児童の困り感に応じて教師が動き方のポイントを押さえて指導する。単元終盤では教師が示した練習方法の中から解決方法を選択できるようにする。</p>
課題設定	<p style="text-align: center;">教師が見通しをもって、毎時間又ある程度のまとまりで課題を設定していくが、児童の困り感に応じて変更していく。課題提示の仕方はICT機器を用いたり、実演したりするなど、学年、学級の実態に応じていく。また、事前に実施した知識テストを活用して児童に3択問題にして提示していく。</p>

## (1) 指導観

1年生の段階では、ボールを「投げる」「つく」「転がす」「当てる」などの簡単な操作をすることについては経験しているが、足で扱う経験が少なく、慣れていない。その為、たくさんボールに触れる機会を確保する必要がある。

物やマークなどの的に向かってボールを蹴って行うボール蹴りゲームでは、ボールを操作できる位置に動くこと、狙ったところにボールを蹴ることが求められる。そして、それらを個人の技能だけでなく、仲間と協力して攻めたり、攻め方を選んだりできるようにしていきたい。そこで、本単元では、ゲームの中から仲間と協力してたくさん点を取ることができるような攻め方を選ぶことができるようにしていく。しかし、ボールに慣れていない児童が多いため、経験が乏しい児童や、ボールの扱いが苦手な児童にとっては活躍することが難しく、楽しさが半減する運動である。そこで、次のような手立てを講じていく。

児童が有能感を得られるよう、ボール蹴りゲームでは、夢中になって繰り返し活動できるような学習財にしていく。まず、たくさん点を取るためにルール工夫をしていく。ゲームでは、1人1個のボールを使えるようにして、たくさんボールに触れる機会を確保する。さらに、的をたくさん用意し、自分たちで好きな場所に動かせるようにしたり、単元前半でディフェンスがない状態でゲームを行ったりすることで、努力を要する児童にも抵抗感をもたずに取り組めるようにしたい。「たくさん点を取ることができそう」「もっとやってみよう」という思いをもって、何度も挑戦し、点を取ることで達成感を味わうことができるようにしたい。また、仲間と協力して攻めるための攻め方を考えたり、ゲームの中で出てきて課題を解決したりしていくために、「ゲーム—課題解決学習—ゲーム」という学習過程を用いる。基本練習による技能向上だけでなく、ゲームを通して課題を見付け、必要な技能に気付くことで、意欲をもって練習に取り組んだり、どのようにすれば上手になるかを考えたりして取り組むことが重要であると考え。そこで、単元前半はめあてや課題に合った練習内容や技能習得に関わる知識について、児童の必要感から教師がポイントを押さえて指導する。単元後半から終盤にかけて、児童が考えた攻め方を全員で共有し、練習していく。児童が考えた攻め方の作戦カードから選んで、仲間と協力して実践していくようにしていきたい。

また、児童が学習したことを整理したり、教師が児童の実態を把握したりするために学習カードを効果的に活用したい。児童が学習したことを整理したり、振り返ることができるようにしたりするために、教師がコメント（賞賛+思考を深めるための問い）することは児童との学習カード上での大切な対話である。また、集合時には常に学習カードを持って集合し、活動に入る前に教師のコメントを必ず読んでから活動することとする。そうすることで、先を見通して活動できるのではないかと考える。さらに教師は、児童がカードに記述した困り感を課題設定の一つの材料として次時の課題に設定していくようにする。自分たちの困り感から課題が設定されることで「解決したい」という欲求から必然的に「対話」が生まれるのではないかと考える。

以上の手立てを講じて、ボール蹴りゲームの学習を通して、主体的・対話的で深い学びの実現を目指したい。

(2) ゲームの規則，使用器具について

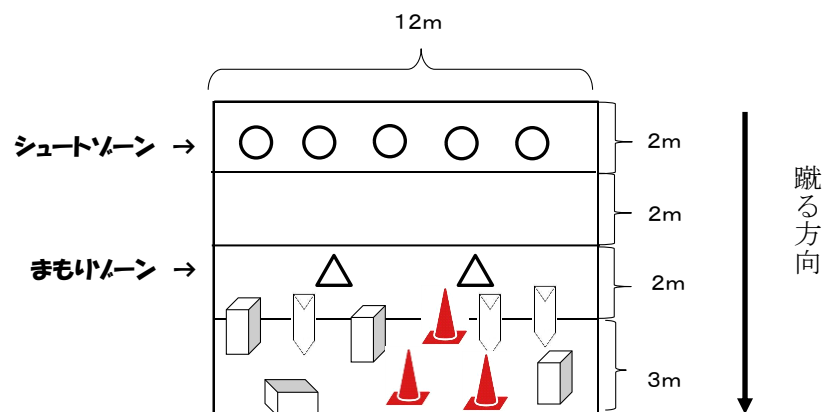
〈規則〉

①始めから提示する規則

- ・各チーム5人（6人）ずつの6チームで行う。
- ・2分間で攻守交代し，2セットずつ行う。
- ・的は10個用意する。
- ・多く得点した方が勝ち。
- ・攻めの人数は全員。
- ・1人1つずつボールを持つ。
- ・ゲームを始める前に，的の置く位置を考える。
- ・シュートをしたら，横にある箱からボールをとり，シュートゾーンから何度でも攻めることができる。
- ・得点したら，自分で点数を入れる。
- ・的にボールを当てたら1点。

②追加する可能性がある規則

- ・倒したら+1点。コートから出せたら+1点。
- ・全員が得点できたら，ボーナス5点。
- ・守りの人数は2人。
- ・守りはシュートされたボールは的に当たらないように，手や足で止める。
- ・守り以外の児童は，的の後ろや横でボール拾いをする。
- ・守りは40秒で交代し，全員が行う。



〈使用器具〉

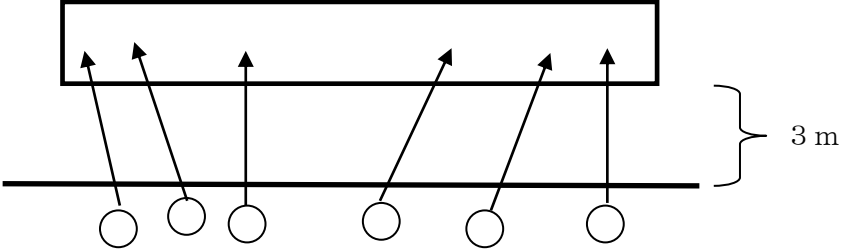
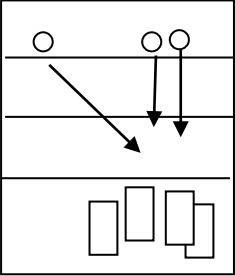
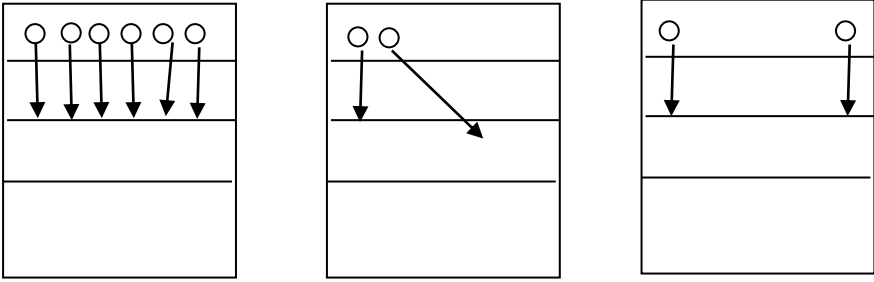
ボールは molten S3-21006-005（3号球）と moltenf4p3000（4号球）を使用。  
空気が入りすぎるとボールが扱いにくいいため，実態に応じて空気圧を調整する。

的（段ボール・コーン）

得点板



(3) 課題解決のために必要と予想される練習方法

①	スピードアップ ステージ	<p>ボールを地面に置き、左右の足の裏で交互に触れるようにさせる。また、ボールを前後・左右に動かしたり、ボールを軸にして1回転したりする。ボールを操作する技能を身に付けることを目的とする。</p>
②	シュート ステージ	<p>一人1個ボールを持ち、シュートラインからゴールに当たるように蹴る。狙ったところにボールを蹴る感覚を身に付けることを目的とする。</p> 
③	ターゲット チャレンジ	<p>チームでの置き方を変えて、的を狙ってボールを蹴る。的が倒れても何度でも直して、蹴ることができるようにする。的の置き方によって狙い方を変えながら蹴る感覚を身に付けることを目的とする。</p> 
④	チームで攻める ことを想定した 練習	<p>(ア) (イ) (ウ)</p> 

## 5 単元の目標

技能	ねらったところにボールを蹴ることができるようにする。
態度	運動に進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。
知識、思考・判断	仲間と協力して攻めることの良さを知り、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ようにする。

## 6 体育の学力

体 育 の 学 力	
技能	On the ball skill ①ねらったところにボールを蹴ることができる。
	Off the ball movement ②ボールを操作できる位置を見付けて動くことができる。
態度	①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②運動の順番やきまりを守り、勝敗の結果を受け入れて、友達と仲よく運動をしようとしている。 ③友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。 ④ゲームを行う場や用具の使い方などの安全に気を付けようとしている。
知識、 思考・判断	①ゲームの行い方を知り、簡単な規則を工夫したり、攻め方を見付けている。 ②場や守りに合わせて、攻め方を選んでいる。

7 指導計画と評価 ゲーム（ボール蹴りゲーム） 9時間（本時 6 / 9）

時間	1 (はじめ)	2	3	4	5 (なか)	6 本時	7	8	9 (おわり)	
	たくさん点をとろう。				的の置き方を工夫して、たくさん点をとろう。					
0	オリエンテーション ・単元を通した学習のねらい ・ゲームの行い方の説明 ・学習のルール ・用具の扱いについて ・試しのゲーム ・課題をつかむ (チームの課題)	・あいさつ ・用具の準備 ★1・ウォーミングアップ								
6		・健康観察 ・課題確認 ・作戦確認 (ゲームで試す作戦を選ぶ。) ※5時間目以降								
9		ゲーム1 ボール蹴りゲーム 第1試合				ゲーム1 ボール蹴りゲーム 第1試合				
16		<課題解決学習> ・教師が動き方のポイントを押さえて指導する。 ★2<予想される課題> ボールの蹴り方 まとの並べ方・重ね方				<課題解決学習> ・児童が見付けた良い動きを全体で共有し、その動きを練習する。 ★2<予想される課題> ボールを蹴る位置・向き チームで攻める方法を見付ける 攻め方を選ぶ				
32		★2<予想される練習> スピードアップステージ シュートステージ ターゲットチャレンジ				★2<予想される練習> ターゲットチャレンジ チームやペアチームと作戦練習				
38		ゲーム2 ボール蹴りゲーム 第2試合				ゲーム2 ボール蹴りゲーム 第2試合				
45	・反省(学習カード記入・記述) ①3分間 (はじめ, なか, おわりは5分間)・まとめ ・クールダウン ・片付け ・あいさつ									
評価	技能	①シュート				②見つけて動く				
	態度	④準備・片付け	③安全		②仲良く運動する			①進んで取り組む		
	知識, 思考・判断	①規則を選ぶ				②攻め方を選ぶ				

★1 準備運動とボール慣れの運動を含め「ウォーミングアップ」とすることとした。整理運動は「クールダウン」とした。

★2 公開事前研究会にて白旗先生のご指導により追加した項目である。

8 児童への安全・安心な活動のための指導事項と八ヶ崎小のフェアプレー8か条

児童への安全・安心な活動のための指導事項	「八ヶ崎小のフェアプレー8か条」
①課題解決学習の際には、チームごとの運動する場所やチーム内での役割分担を確認，指導する。	◎仲間が失敗したら励まし，積極的に応援します。
②得点板，学習カード，ボールは決められた場所に置くよう指導する。	◎運動の規則やマナーを守ります。
③ゲームの際には，お互いに声をかけ合い，児童同士の衝突がないように配慮する。	◎用具の準備や後片付けを自分から進んでやります。
④怪我人や体調不良者等がいる場合は，保護者や養護教諭等とも連携しながら，本人の様子により可能な範囲で，見合う，教え合う，励まし合う場面で参加できるよう配慮する。	◎用具や場所の安全を確かめて運動します。
	◎集合や移動を素早くします。
	◎審判や係などの役割を自分からやります。
	◎勝敗の結果を受け入れます。
	◎最後まで全力でプレーします。

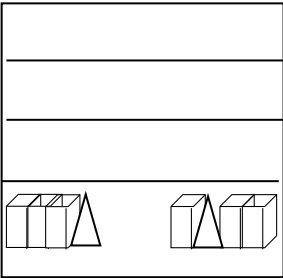
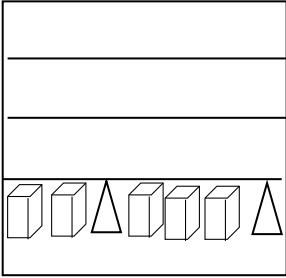
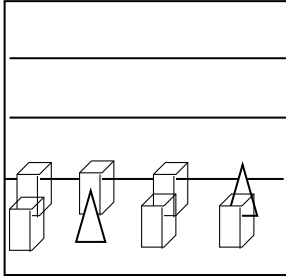
9 本時の指導

(1) 本時の目標 (6 / 9)

- ・ボールを操作できる位置を見つけて動くことができるようにする。 (技)
- ・運動の順番やきまりを守り，勝敗の結果を受け入れて，友達と仲よく運動をしようとしている。 (態)
- ・場や守りに合わせて，攻め方を選ぶことができるようにする。 (知，思・判)

(2) 展開

時配	過程	学習内容と活動	○指導と支援 ◇評価 (体育の学力)	備考
10	あいさつ 準備 ウォーミングアップ  健康観察 課題確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習の場の準備をする。</li> <li>・使う部位をほぐす。</li> </ul> <p>①シュートステージ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードを持って集合し，健康観察をする。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">                     ストッパーがいても，たくさん点をとれるまとのおき方をみつけよう。                 </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○場の安全のため，用具を正しく置くよう指導する。</li> <li>○一つ一つの運動が正しくできるようにさせるため，ポイントとなる動きを伝えながら指導する。</li> <li>○顔色や服装を確認する。</li> <li>○学習カードに記述した前時の課題とそれに対する教師のコメントを読み，本時の課題に対して見通しをもってから活動に入ることができるようにする。</li> </ul>	ボール 段ボール 得点板  学習カード  掲示資料
5	ゲーム①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボール蹴りゲーム</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○各チームで，課題を意識した練習ができるよう指導する。</li> </ul>	
15	課題解決 学習	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ターゲットチャレンジ</li> <li>・チーム練習</li> </ul>		

		<p>・予想される的の置き方</p> <p>① </p> <p>② </p> <p>③ </p>	<p>「的を分けて，寄せる」</p> <p>「隙間を空けて，的を置く」</p> <p>「的を重ねる」</p>	
5	ゲーム②	<p>・ボール蹴りゲーム</p>	<p>◇場や守りに合わせて，攻め方を選んでいる。 (知，思・判)</p> <p><b>「努力を要する児童への指導」</b></p> <p>○支援が必要な児童の近くに行き，一緒に動きながら，声をかける。</p>	
10	反省 まとめ 片付け クールダウン あいさつ	<p>・反省を行う。</p> <p>・協力して片付けをする。</p> <p>・使った部位をほぐす。</p>	<p>○友達の良いプレーや動きを発表することができるように支援する。 (言語活動)</p> <p>○頑張りが見られた児童を賞賛する。</p>	学習カード