

第1学年 体育科学習指導案

1 単元名 ゲーム ボールゲーム 「ボール蹴りゲーム」～はなて！シュート！

みんなでおばけを倒して八ヶ崎小を守ろう！！～

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。的にボールを当てたり、倒したりすることができた時に楽しさや喜びを味わうことができる運動といえる。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

ボール蹴りゲームは、的にシュートしてボールを当て得点を挙げることで、どの児童も喜びを感じることができることから、ボールゲーム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 ※研究紀要 P5参照

(1) 指導観

本単元では、ボールに触れる機会をたくさん確保し、ねらった的に当てたり、倒したりすることで、楽しさや達成感を味わうことができるようにしていきたい。また、仲間と力を合わせた的の置き方や攻め方を選んだり考えたりしていくなかで、協力することのよさを実感できるような授業を目指したい。そこで、以下の三つの手立てを講じていく。

一つ目に、学習カードを活用する。児童が気付いた攻め方や的の置き方、その他に考えたことなどは、教師の行動観察だけで把握することは容易でないと考える。学習カードを活用することで、教師は児童の実態把握ができることはもちろんだが、児童は学びの過程を振り返ったり、見直しをもって学習に臨んだりすることができるようにする。しかし、1年生にとって、毎時間の授業内に学習の振り返りを記述することは難しい。そこで、その授業で選んだ的の置き方や、考えた攻め方を選択式で答える形式とする。選択式だけでは、児童の考えを見取ることができないため、「はじめ・なか・おわり」の学習では、児童の考えを記述する項目を設ける。ゲーム中の状況を想定したイラストや写真、図を用いながら、「おじゃまむしが困る的の置き方は、どんな置き方だろうか。」「友達と協力しておばけを倒すには、どうしたらよいだらうか。」など具体的な問いを立て、児童が気付きや考えを記述することができるようにする。また、記述することが困難な児童のために、

今までの学習で用いたキーワードを「おたすけことば」として記述欄の下に示したり、個別に声をかけたりしながら、自分の考えを整理できるようにしていきたい。

二つ目に、学習財を工夫する。児童が夢中になって繰り返し活動できるように、たくさん点を取るための規則を設ける。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。また、単元前半で守りがいない状態でゲームを行うことで、ボールに対して恐怖心のある児童や蹴る力の弱い児童など、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。大きさや形、重さの違う的を用意し、当てやすさや倒れやすさに変化を付けることで、「たくさん点を取ることができそう」「もっとやってみたい」という思いをもって、繰り返し取り組み、得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。次に、授業にストーリー性をもたせる。「みんなでおぼけを倒して、八ヶ崎小を守ろう」というストーリーで、児童は大きなおぼけを倒すことを目標に取り組む。毎時間の授業で小さなおぼけに見立てた的にボールを当てたり倒したりして、点数を稼いでいく。最終的に目標の点数まで到達すると、大きなおぼけを倒せるという設定にする。大きなおぼけを倒すには、個人の力だけでは難しいので、チームの仲間と力を合わせて倒すことを目標に、何度も蹴る動作に取り組むことができるようにしていきたい。また、チームでより多くの的にボールを当てられるよう、より得点が取れる的の置き方や仲間と攻めるための方法を選ぶことで、チームで協力していくよさを実感できるようにしていきたい。

三つ目に、学習過程を工夫する。ゲームで始まり、そこで出た課題を解決し、もう一度ゲームで試して終わることができるようにする。ゲームを通して課題に直面し、ゲームに必要な技能に気付くことで、自ら解決する方法を選んだり、考えて練習したりしていくことが重要であると考え。このような気付きを通して、コツや練習方法などの知識を身に付け、技能を向上させていくことが望ましいと考える。しかし、1年生の段階で、児童任せの学習過程では、何をしてもよいかを理解できず活動が停滞することが予想される。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、教師がゲーム中の児童の様子を観察し、ポイントを押さえて指導する。また、課題解決の際に、ゲーム中により動きや声かけをしていた児童を紹介し、全体で共有する時間を設け、ゲーム場面において意識的に仲間の動きを見て取り組むことができるようにしていく。単元後半から終盤にかけては、児童が考えた攻め方を全員で共有し、練習していく。守備者が入った時に、的の置き方の工夫だけでは得点が取りにくくなる。そこで、児童が考えた攻め方のよいところやどのような場面で有効かを考えさせ、自分たちのチームで取り組めそうなものを選んで、仲間と協力して実践していくようにしていきたい。

以上の手立てを講じて、主体的・対話的で深い学びの実現を目指したい。

(2) ゲームのルール

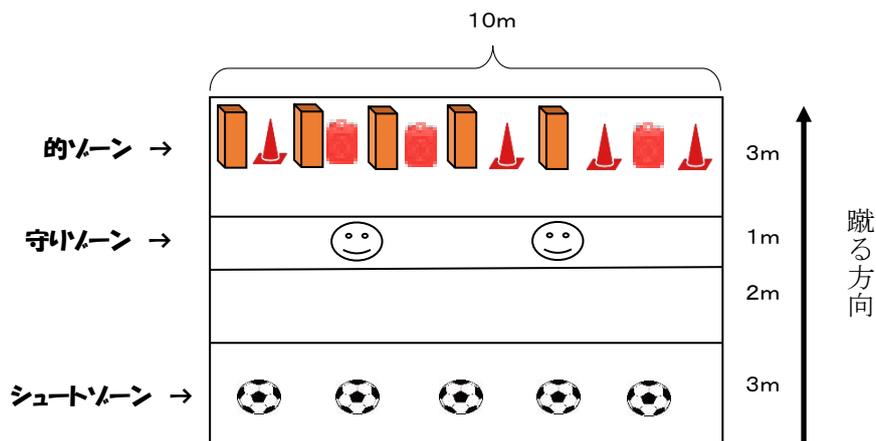
① 始めから提示するルール

- ・各チーム5人（6人）ずつの6チームで行う。
- ・2分間で攻守を交代し、2セットずつ行う。
- ・的は12個用意する。（段ボール5個、コーン4個、ポリタンク3個）
- ・攻めの人数は5人。（6人チームは1分で交代）
- ・1人1つずつボールを持つ。
- ・シュートをしたら、コートのあるかごからボールをとり、シュートゾーンから何度でも攻めることができる。
- ・的にボールを当てたら1点。

- ・得点したら、自分で得点板に点数を入れに行く。
- ・相手チームの児童は、的の後ろや横でボール拾いをする。

②追加する可能性があるルール

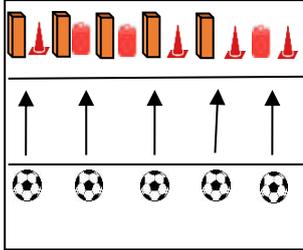
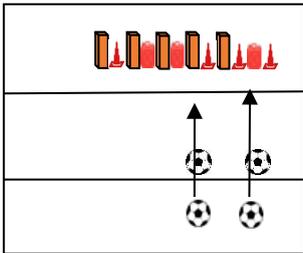
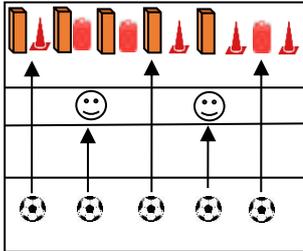
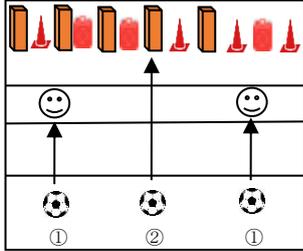
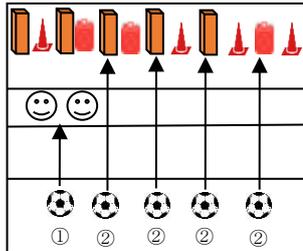
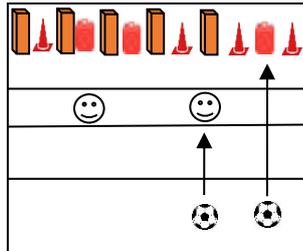
- ・的を倒したら+2点。
- ・ポリタンクを倒したら+4点。
- ・的を押し出したら+1点。
- ・全員が的を倒せたら+10点。
- ・シュートゾーンと的の間に守備者を入れる。(単元後半から)



<使用器具>

- ・ボールは molten S3-21006-005 (3号球) と molten f4p3000 (4号球) を使用。空気が入りすぎるとボールが扱いにくいため、実態に応じて空気圧を調整する。
- ・的 (段ボール, コーン, ポリタンク) ・得点板 ・ボールを入れるかご
- ・ボールを運ぶかご ・作戦ボード

(3) 課題解決のために必要と予想される練習方法

<p>①</p>	<p>シュート チャレンジ</p>	<p>1人1個ボールを持ち、シュートラインからの的に当たるように蹴る。ねら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> 
<p>②</p>	<p>ターゲット チャレンジ</p>	<p>チームでの置き方を変えて、的にねらってボールを蹴る。的に倒れても何度でも直して、蹴ることができるようにする。的に置き方によってねら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。単元後半には、守備者を入れて練習する。</p> 
<p>③</p>	<p>チームの攻め方を想定した練習</p>	<p>(ア) 全員で同時に蹴る</p>  <p>(イ) タイミングをずらして蹴る</p>  <p>(ウ) 一人がおとりになる</p>  <p>(エ) 二人で同時に蹴る</p>  <p>① …始めに蹴る児童 ②…次に蹴る児童</p>

5 単元目標

知識及び技能	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，易しいゲームをすることができるようにする。
思考力， 判断力， 表現力等	簡単な規則を工夫したり，仲間と攻め方を選んだりすることができるようにする。また，仲間のよい動きを見付け，伝えることができるようにする。
学びに向かう力， 人間性等	運動遊びに進んで取り組み，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。

6 体育の学力

体 育 の 学 力	
知識・技能	ボール操作 ①ねらったところにボールを蹴ることができる。
	ボールを持たない ときの動き ②ボールを操作できる位置に動くことができる。
思考・判断・表現	①ゲームの場や規則の中から，楽しくゲームができる場や得点の方法など，自己に適した場や規則を選んでいる。 ②ボールを蹴ったり，止めたりしたときの仲間のよい動きを見付け，伝えている。
主体的に学習に 取り組む態度	①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②ゲームをする際に，順番や規則を守り，誰とでも仲よくしようとしている。 ③ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ④ゲームで使用する用具等の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。 ⑤ゲームを行う際に，危険物が無いか，安全にゲームができるかなどの場の安全に気を付けている。

7 指導計画 ゲーム（ボール蹴りゲーム）7時間（6／7）

時間	1(はじめ)	2	3	4	5(なか)	6(本時)	7(おわり)	
	たくさん点を取ろう。				的の置き方や攻め方を選び、たくさん点を取ろう。			
0 6 9 16 29 36 45	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 ・ウォーミングアップ ・健康観察 ・課題確認 ・攻め方の確認(ゲームで試す攻め方を選ぶ。)※6時間目以降 ゲーム1 ボール蹴りゲーム 第1試合 <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。 <予想される課題> ボールの蹴り方 <予想される練習> シュートステージ	<課題解決学習> ・児童が見付けたよい動きを全体で共有し、その動きを練習する。 <予想される課題> 的の置き方を考える <予想される練習> ターゲットチャレンジ	ゲーム1 ボール蹴りゲーム 第1試合 <課題解決学習> ・児童が見付けたよい動きを全体で共有し、その動きを練習する。 <予想される課題> 攻め方を選ぶ チームごとの攻め方練習				
	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			
	・反省(学習カード記述) ※単元のはじめ(1時間目)、なか(5時間目)、おわり(7時間目)については記述内容の変容を見取るため記述時間を5分とし、それ以外は3分とする。 ・まとめ ・片付け ・クールダウン ・あいさつ							
評価	知識・技能	①シュート	→			②操作できる位置へ移動する	→	
	思考・判断・表現	②仲間によい動きを伝える	→			①的の置き方や攻め方を選ぶ	→	
	主体的に学習に取り組む態度	④準備や片付け	①進んで取り組む	③勝敗を受け入れる	⑤安全	②仲良く運動する	→	

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」
<p>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。</p> <p>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。また，使用していないボールがないか，リーダーに確認するよう指導する。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>⑤誤って友達のいる方向へボールを蹴ってしまったり，コートの中に入ったボールを拾ったりする際には，声を掛け合って安全を考慮しながらゲームを行うよう指導する。</p>	<p>◎仲間が失敗したら励まし，積極的に応援します。</p> <p>◎運動のルールやマナーを守ります。</p> <p>◎用具の準備や後片付けを自分から進んでやります。</p> <p>◎用具や場所の安全を確かめて運動します。</p> <p>◎集合や移動を素早くします。</p> <p>◎審判や係などの役割を自分からやります。</p> <p>◎勝敗の結果を受け入れます。</p> <p>◎最後まで全力でプレーします。</p>

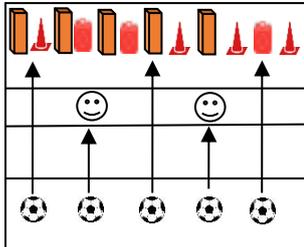
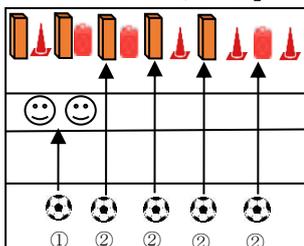
9 本時の指導

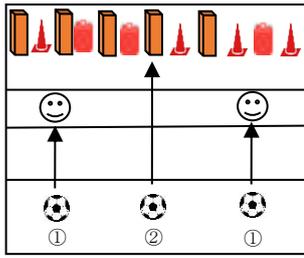
(1) 本時の目標 (6 / 7)

- ・ボールを操作できる位置に動くことができるようにする。 (知識及び技能)
- ・ゲームの場や規則の中から，楽しくゲームができる場や得点の方法など，自己に適した場や規則を選ぶことができるようにする。 (思考力，判断力，表現力等)
- ・ゲームをする際に，順番や規則を守り，誰とでも仲よくすることができるようにする。 (学びに向かう力，人間性等)

(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
6	<p>あいさつ 準備</p> <p>ウォーミングアップ</p> <p>健康観察</p>	<p>・学習の場の準備をする。</p> <p>・使う部位をほぐしたり，ボール慣れの運動をする。</p> <p>・シュートチャレンジ</p> <p>・集合し，健康観察をする。</p>	<p>○場の安全のため，用具を正しく置くよう指導する。</p> <p>○音楽を使用することで，楽しみながら運動に取り組むことができるようにする。</p> <p>○顔色や服装を確認する。</p>	<p>ボール 的 得点板 音楽機器</p>

<p>30</p>	<p>課題確認</p> <p>ゲーム①</p> <p>課題解決 学習</p> <p>ゲーム②</p>	<p>おじゃまむしにじゃまされないためには、どうしたらいいかな。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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んで見通しをもってからゲームに臨む。 作戦会議（1分程度） チームの攻め方を想定して実践形式の練習を行う。 <p>・作戦会議（1分程度）</p> <p><予想される攻め方></p> <p>↑「ボール」</p> <p>「せーのさくせん」</p>  <p>「おとりさくせん」</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ○いろいろな的の置き方があったことを確認する。 ○前回の授業での課題が確認できるように、よく書けていた学習カードの内容を拡大して紹介する。 ○前回の課題に応じた動きを見付けるように声をかけていく。 ○各チームで、課題を意識した練習ができるよう指導する。 ○ゲームでたくさん点を取るために練習する時間なので、よかったところや悪かったところをチームで話し合えるようにする。 ◇ゲームの場や規則の中から、楽しくゲームができる場や得点の方法など、自己に適した場や規則を選んでいる。（思考・判断・表現） <p>「努力を要する児童への指導」</p> <ul style="list-style-type: none"> ○動きをゆっくりと示したり、児童の近くに行き、一緒に動いたりしながら声をかける。 <p>「せーのさくせん」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・全員で一斉にボールを蹴り、守りを感じさせる。 <p>「おとりさくせん」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一人が先にボールを蹴り、守りを引き付けている間に他の場所からのをねらう。 	<p>掲示物 学習カード</p> <p>作戦ボード</p> <p>作戦ボード</p>
-----------	--	--	---	--

<p>9</p>	<p>反省 まとめ 片付け クールダウン あいさつ</p>	<p>「あとからさくせん」</p>  <ul style="list-style-type: none"> ・反省を行う。 ・協力して片付けをする。 ・使った部位をほぐす。 	<p>「あとからさくせん」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一緒に蹴ると見せかけて、タイミングをずらしてボールを蹴る。 <ul style="list-style-type: none"> ・友達のよ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) ○頑張りが見られた児童を称賛する。 	<p>学習カード</p>
----------	---	--	---	--------------