

## 第2学年 体育科学習指導案

1 単元名 ゲーム ボールゲーム 「シュートゲーム」～ねらって倒して、ゲットだぜ！～

2 単元について

(1) 一般的特性

シュートゲームは、ボールを手で投げたり、捕ったりしながら的にボールを当て、得点を競い合うゲームである。ボールを投げる、ボールを捕るという基本的な動作が主となるため、誰もが取り組みやすい運動である。また、ねらった的にボールを投げて的に倒すことや、守りをかわして的にボールを当てることの成功により、満足感や達成感を味わうことができる運動でもある。

体力や技能に合わせ、的の大きさや距離、守りの人数を変えることで簡単なゲームから攻守の分かれたゲームへと発展させることができるので、ゲームの楽しみ方を変化させることができる。守りのいない場所を見つけて力強く投げたり、ボールを持った後に素早く投げたりする動きを見付けていくことで、ゲームをよりいっそう楽しく行うことができる運動である。

(2) 児童から見た特性

シュートゲームの楽しさは、自分の投げたボールが的に当たり得点となることにある。的に当てるという明確な目標があるため、意欲的に取り組むことができる運動である。さらに、的の前にいる守りにボールを止められないように、仲間と攻め方を工夫して得点が決まることもシュートゲームの楽しさである。しかし、ボールを扱う経験には個人差が大きく、上手にボールを投げられなかったり、上手にボールを捕ることができなかったり、一部の児童にボールが集まったりすると児童の意欲が低下してしまうことがある。

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 P 5 参照

(1) 指導観

児童は1学年の時に「ボール運び鬼」を通じて、チームの仲間と協力して得点を得ることの大切さを学習している。しかし、技能面の調査では、仲間と協力する場面はほとんど見られなかった。守りと向かい合っ戸惑ったときに、これまでに学習してきた仲間と協力することの良さがシュートゲームでも活用できることに気付くことができるようにしたい。また、本単元を通じて、シュートゲームに必要な、的に向かって強く投げることができるようになり、仲間との協力によって得られる成功体験により満足感や達成感を味わうことができたりす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、ゲームの様相などについて、教師の行動観察だけで把握することは容易でない。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、児童が学びの過程を振り返ったり、見通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。単元前半では、「ボールの投げ方」や「的の置き

方」などに着目した具体的な問いを立て、選択式にすることで誰もが着実にシュートゲームの知識を獲得していけるようにしていく。単元後半では、前時までに獲得した知識をいつでも振り返ることができるように、課題解決学習の際にも、振り返りの時間を設ける。また、「一人では倒せないのを倒すにはどうしたらよいか。」「誰が投げってくるかわからないようにするためにはどうしたらよいか。」と、仲間と協力することのよさに気付けるような具体的な問いを立てていく。学習カードから見取った児童の困り感に対して、教師が授業中に意図的に関わることで、児童の理解が深まるようにしていきたい。

しかし、2学年という発達の段階においては、自分中心の活動になってしまうことも予想される。そこで、単元を通して「誰のどんな動きがかっこいいですか。」という項目を設ける。そうすることで、友達のよい動きを真似しながら自分も上手になったり、友達のことを認めたりすることができるようになったりするのでないかと考える。児童にとって、新しい発見を共有することができたり、友達の動きを認めることができるようになったりする経験により、結果として受容感を高めるための一助にしたい。また、教師はよい動きが見付けられたことを称賛し、見る視点が具体的に書けているカードを学習の始めに紹介していく。

二つ目に、学習財を工夫する。本単元では、「ポケモン」をテーマにストーリー性をもって個人でボールを的に当てて倒したり、仲間と協力して全ての的を倒したりする楽しさに触れることができるよう学習を進めていく。ポケモンの絵を貼った的を用意したり、四天王に挑むことができたりすることで、学習意欲を高めて、夢中になって取り組めるようにしていきたい。単元前半では、守りがいない状態でゲームを進め、どの児童も抵抗なく楽しみながら取り組めるようにしていく。「足を踏み込む」「腕を振り抜く」などの動きを繰り返し、ボールを力強く投げたり、ねらったところへ投げたりする運動感覚を身に付けることを目的として取り組む。また、守りがいない状態だからこそ、どの児童にも「的に当てることができた」「次は倒してみたい」と学習意欲を高め、達成感を味わわせていきたい。また、3種類の大きさの違うボールを用意することで、多様なボールに触れられるようにする。ボールの種類によって、投げる時の力の入れ方が違うと感じることをねらいとしている。単元後半では、守り（ロケット団）が現れたり、全員が的を倒すことでもらえるチームワークバッジを追加したりすることで、チームの仲間と協力することの大切さを感じられるゲームを展開していく。

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。そこで、単元前半は、めあてや課題にあった練習内容や技能習得に関わる知識について、児童の困り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。チームで選択した攻め方や的の置き方を仲間と協力して実践していくようにしていきたい。また、ねらった的に当てることができたり、的を倒すことができたりしたときには、ハイタッチをしたり声をかけたりして、お互いに褒め合い、認め合うような肯定的な関わり合いが増える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

- ・ 1 試合 2 分
- ・ 得点の数で競う。
- ・ 1 チーム 6 人で攻撃する。
- ・ 守りはなしで行う。
- ・ ボールは 1 人 1 個持って始める。(計 1 2 個)

② 追加の可能性のあるルール

- ・ 的を倒したら 2 点
- ・ ポリタンクを倒したら 5 点
- ・ 守りをありにする。(2 人) …※調査時は、守りを 3 人で実施。
- ・ 全員が的を倒すことができたならボーナスでプラス得点がもらえる。

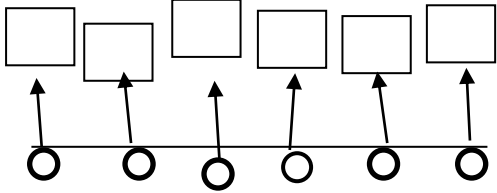
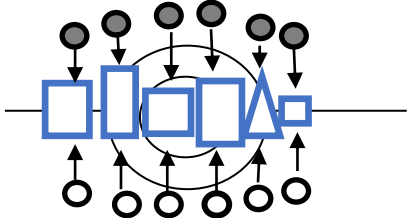
<使用器具>

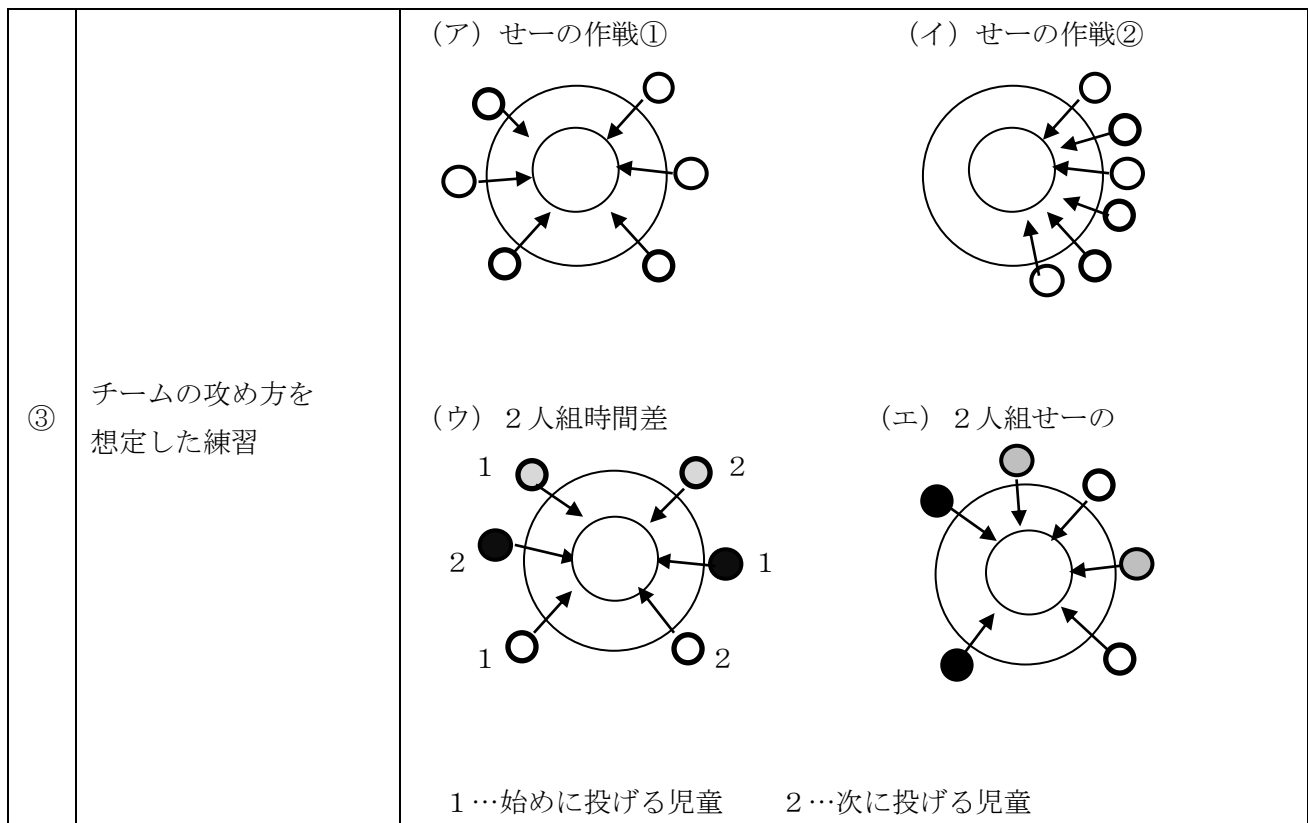
- ・ モルテン S3-21006-005 (3 号球)
- ・ モルテン H1X1200 (財・日本ハンドボール協会推奨球小学校 1 号)
- ・ Sportime Super-Safe

ボールは、空気が入りすぎると扱いにくいいため、実態に応じて空気圧を調整する。

- ・ 的 (段ボール・ポリタンク)
- ・ 得点板
- ・ ボールを入れるかご

(3) 課題解決のために必要とされる練習方法

①	レベルアップステージ	<p>高さの違う的に向かってボールを投げる。ねらった的に当てたら次の的に移動する。ねらった方向に向かってボールを投げる技能を身に付けることを目的とする。</p> 
②	かいいりきステージ	<p>1 人 1 個ずつボールを用意し、チーム全員互いに向き合う。円の直径上に的を置き、的をねらってボールを投げ合い、相手チームの方への的を押し出す。2 分間でより多く押し出せたチームの勝ちとする。ねらった的に当てる技能や、力強く投げる技能を身に付けることを目的とする。</p> 



## 5 単元の目標

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，攻め方を選んだりするとともに，考えたことを友達に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ねらったところへボールを投げることができる。 ②前足を踏み込んでボールを的に向かって投げることができる。
	ボールを持たないときの動き	③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友達のよい動きを見つけたり、考えたりしたことを友達に伝えている。	
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、誰とでも仲よく運動しようとしている。 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 (シュートゲーム) 7時間 (6/7)

時間	1 (はじめ)	2	3	4	5 (なか)	6 (本時)	7 (おわり)
	的の置き方を工夫してたくさん点を取ろう。				仲間と協力してたくさん点を取ろう。		
0	オリエンテーション	・あいさつ ・用具の準備 ・ウォーミングアップ					
8	・単元を通した学習	・健康観察 ・課題確認					
11	のねらい	ゲーム1 第1試合			ゲーム1 第1試合		
17	・ゲームの行い方の説明 ・学習のルール ・用具の扱い方について ・試しのゲーム ・課題をつかむ (チームの課題)	<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> 的に当てる   的に倒す   的の置き方 <予想される練習> レベルアップステージ   かいりきステージ			<課題解決学習> ・教師が示した練習方法の中から解決方法を児童が選択又は考案できるようにする。 <予想される課題> チームで攻める方法を見付ける   攻め方を選ぶ <予想される練習> かいりきステージ   チームで攻めることを想定した練習		
32		ゲーム2 第2試合			ゲーム2 第2試合		
38	・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。						
45	・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強く投げる	→	③操作できる位置へ移動	→
	思考・判断・表現	②考えたことを伝える	→	→	①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

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に指導する。</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ゲームの際にコートの中に入ったボールを取りに行くときには，声をかけ合い周囲を確認してから行けるように指導する。</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>

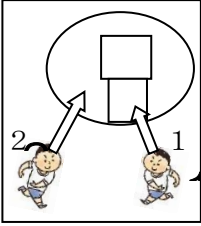
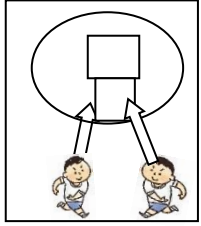
9 本時の指導

(1) 本時の目標 (6/7)

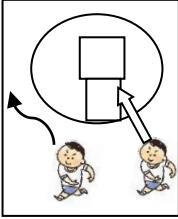
- ・ボールを操作できる位置に動くことができるようにする。 (知識及び技能)
- ・ゲームの場や規則の中から，楽しくゲームができる場や得点の方法など，自己に適した場や規則を選ぶことができるようにする。 (思考力，判断力，表現力等)
- ・ゲームをする際に順番や規則を守り，誰とでも仲よく運動することができるようにする。 (学びに向かう力，人間性等)

(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
8	<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>・場作りや用具の準備を行う。</p> <p>・使う部位をほぐし，ボール慣れの運動をする。</p> <p>・的当て</p> <p>・集合し，健康観察をする。</p>	<p>○場の安全を確認する。</p> <p>○ポケモンの音楽を使用することで，楽しみながら運動に取り組めるようにする。</p> <p>○顔色や服装の確認を行う。</p>	<p>ビブス ボール</p> <p>音楽機器</p>
30	課題確認	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>ロケット団をかわすために，どんな協力技を使ったらよいか。</p> </div>	<p>○前時の課題が確認できるように，よく書けていた学習カードを拡大コピーして紹介する。</p> <p>○仲間と協力して攻める方法があったことを確認する。</p>	<p>掲示物 学習カード</p>

	<p>ゲーム①</p> <p>課題解決学習</p>	<ul style="list-style-type: none"> <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んで見通しをもってからゲームに臨む。</li> <li>・的の置き方を話し合う。</li> <li>・チームごとにペアチームと相談して、実践形式の練習を行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○前回の課題に応じた動きを見つけるように声をかけていく。</li> <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> <li>○ゲームでたくさん点をと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。</li> </ul> <p>◇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> <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、絵や図を用いて説明し、ボールを投げるタイミングについて指導する。</p>	<p>的 得点板</p> <p>チームフ ァイル</p>
	<p>ゲーム②</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・的の置き方を話し合う。</li> </ul> <p>&lt;予想される攻め方&gt;</p> <p>⇒ 「ボール」</p> <p>→ 「動き方」</p> <p>「なげるふり作戦」</p>  <p>「2人でせーの作戦」</p> 	<p>「なげるふり作戦」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・近くの仲間と2人組を作り、時間差でボールを投げて守りを惑わせる。</li> </ul> <p>「2人でせーの作戦」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームの中で2人組を作り、それぞれ合図を決めて、「せーの」で投げる。</li> </ul>	



7	反省 まとめ  片付け クールダウ ン あいさつ	<p>「おとり作戦」</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カード記述（3分間）</li> <li>・めあてに対しての振り返りをする。</li> <li>・協力して後片付けをする。</li> <li>・使った部位をほぐす。</li> </ul>	<p>「おとり作戦」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・1人が守りを引きつけて、もう1人がその間に投げる。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>○顔色や服装を確認する。</li> <li>・できるようになったことや仲間のよさについて振り返らせ、発表することができるように支援する。 (言語活動)</li> <li>○頑張りが見られた児童を称賛する。</li> <li>○怪我や体調不良がないか確認する。</li> </ul>	学習カード 掲示物
---	--	---	---	--------------