

第2学年 体育科学習指導案

令和3年11月25日(木)
授業者 T1 西川 耕司
T2 小坂 篤史

1 単元名 みんなでねらおう！ポイントゲットゲーム(ゲーム)

2 授業づくりの構想

(1) 運動の持つ特性

低学年のゲームは、「ボールゲーム」及び「鬼遊び」で構成され、個人対個人で競い合ったり、集団対集団で競い合ったりする楽しさに触れることができる運動遊びである。

ボールゲームでは、ボール操作とボールを持たないときの動きの2つに分けることができる。ゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、ボール操作では「ねらったところに緩やかにボールを転がしたり、投げたり、蹴ったりして、的に当てたり得点したりすること」、「相手コートに緩やかにボールを投げ入れたり、捕ったりする」、「ボールを捕ったり止めたりする」、ボールを持たないときの動きとして「ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ること」、「ボールを操作できる位置に動くこと」が大切である。

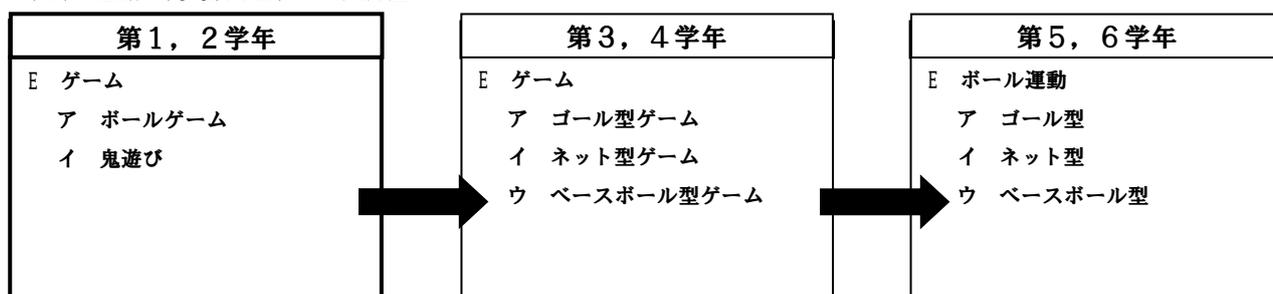
目標達成を目指す中で、友達と共に考えて協力することの大切さに気づくことができる。また、友達の動きを見て良いところやアドバイスを伝え合うことができる運動遊びである。

(2) 児童の実態

本学年の児童(男26名、女30名、計56名)は、体育の学習を前向きに取り組んでいる児童が多い。しかし、授業に参加することが困難な児童がいたり、運動能力の差が大きかったりする。日頃からボールを使って遊ぶ児童も限られており、新体力テストのソフトボール投げの結果を見ると、全国男子平均(11.52m)・全国女子平均(7.38m)であるが、平均未満の児童の割合が男女で36.5%、男子だけで見ると平均未満は50%である。事前に行ったボール遊びについてのアンケートでは、ボールを投げるのが苦手と感じている児童が28%という結果だった。

友達の関わりでは、友達のよいところを見つけて褒めたり励ましたりする児童もいる一方で、それらを伝えることができなったり、自分の思い通りにならないと腹を立ててしまったりすることもある。2学期は、引き続き感染予防を行いながら、友達との関わりの時間を増やし、活動を楽しんでできるようにしたい。

(3) 運動(学習内容)の系統性



(4) 単元の目標

【知識及び技能】

ボール投げゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、簡単なボール操作と簡単な攻めや守りの動きなどのボールを持たないときの動きによって、コート内で攻守入り交じって、的やゴールに向かってボールを投げる簡単な規則で行われる易しいゲーム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、考えたことを友だち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】

ボール投げゲームに進んで取り組み、規則を守り誰とも仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気をつけたりすることができるようにする。

(5) 学びへの働きかけ（指導の意図）

1. 単元構成「運動を楽しむための学習活動の設定」

単元を通して、ボールを投げる活動の時間を十分にとり、ボール操作の楽しさを感じられるようにする。活動①では、ターゲットにボールを当てる楽しさを味わえるように、敵を配置しないことで何度も投げられるようにする。活動②では、敵を配置した中で、どのように工夫して得点をとればよいかをチームで話し合う時間をとりながら、チームで協力して学習できるようにする。

2. 場の設定

「攻めに特化した場」

攻撃チームは、コートの上端2列に分かれて向かい合って並び、真ん中に並べたターゲットに向かって投げるようにする。低学年では「敵のいないところにも移動して味方からパスをもらう」ことが困難なことから、両端からボールを投げ合う中で、ボールが来る場所を予想しながら動くようにする。時間いっぱいターゲットにボールを投げ続けることで、ねらったところに強く投げる力をつけさせたい。

「ボールを上手く扱えない児童への支援」

活動①と②ともに、自分に合った攻め方を選択してゲームで実践できるように、コートの上端を台形にする。投げるのが困難な児童は、コートの上端が斜めになっていることを生かし、ターゲットに近い位置から投げることができる。また、対面でボールを受け取ることができ、何度でも投げることができるので、「もっと投げたい」「次もがんばろう」と感じることはできないかと考える。

3. アナログ「単元を通して、自分の成長を感じながら取り組むことができる活動」

本単元では、2つのアナログを設定し、どちらもチームで協力して取り組むことができるものにする。1つは的当てゲーム、2つ目はキャッチ&アタックゲームと称し、投げることに特化した活動をする。的当てゲームでは、壁に貼ったターゲットに向かって、自分のレベルに合った場所から投げる。近くから投げて当たるようになったら、少しずつ離れていく。毎回チームで合計得点を記録し、成長を感じさせたい。キャッチ&アタックゲームでは、活動①・②を想定して、捕ってからすぐターゲットをねらって投げる活動にする。

4. 言語活動「気づきタイム（中間ふり返し）と終末ふり返しでの児童の変容」

学習において、班のみんなで教え合うことを大事にしたい。ゲームの前半終了時に、児童を集めて気づきタイム（中間ふり返し）をする。このとき、班ごとのふり返しボードに「楽しさ」、「めあてが守れたか」の2軸でシールを貼って話し合う。シールの場所を手掛かりに話し合いをし、班のみんなが楽しくゲームをするためにはどうしたらよいかを考えさせたい。話し合いの経験の少なさから、上手くいかないことも想定される。話し合いの流れをまとめたシートを見たり、教師が話し合いの上手な班を紹介したりして、班での話し合いが充実できるようにする。終末のふり返しでは、気づきタイムと比べてどう変わったのかを、ふり返しボードに矢印を書いてふり返らせ、次の学習ではどうしていけばよいかを話し合うようにする。

(6) 単元の「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方

関わり	低学年	具体的な活動・姿
する	<ul style="list-style-type: none"> コート内で攻守入り交じって、的やゴールに向かってボールを投げたり蹴ったりする簡単な規則で行われる易しいゲーム（ゴール型ゲームに発展）をする。〈知識及び技能ア〉 攻めと守りが分かれたコートで、相手コートにボールを投げ入れる簡単な規則で行われる易しいゲーム（ネット型ゲームに発展）をする。〈知識及び技能ア〉 ボールゲームの簡単な遊び方を選ぶ。〈思考力、判断力、表現力等ア〉 ボールゲームに進んで取り組む。〈学びに向かう力、人間性等ア〉 	<ul style="list-style-type: none"> 的当てゲーム キャッチ&アタックゲーム タブレットを活用して友達の良い動きを確認する。
みる	<ul style="list-style-type: none"> 友達のよい動きを見付ける。〈思考力・判断力・表現力等イ〉 	<ul style="list-style-type: none"> 掲示物（友達の気づき）と比べて、自己の課題を見付ける。
支える	<ul style="list-style-type: none"> 考えたことを友達に伝える。〈思考力・判断力・表現力等イ〉 順番や規則を守り、誰とでも仲よく運動をする。〈学びに向かう力・人間性等イ〉 ボールゲームで使用する用具等の準備や片付けを、友達と一緒にする。〈学びに向かう力・人間性等エ〉 危険物が無いか、安全にゲームができるかななどの場の安全に気を付ける。〈学びに向かう力・人間性等オ〉 	<ul style="list-style-type: none"> ふり返しの時間に、友達の良い動きを話し合う。 得点やボール拾いを、チームで役割分担をして行う。 チームの友達へのアドバイスや応援をする。 用具を安全に使用して、場を整備する。
知る	<ul style="list-style-type: none"> ボールゲームでは、その行い方を知る。〈知識及び技能ア〉 	<ul style="list-style-type: none"> ねらったところに緩やかにボールを転がしたり、投げたりする。 相手コートに緩やかにボールを投げ入れたり、捕ったりする。 ボールを捕ったり止めたりする。 ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入る。 ボールを操作できる位置に動く。

(7) 単元の流れ及び評価の計画

		1	2	3	4	5	6 (本時)	7
主なねらい		友達と楽しくボールを投げよう。	強いボールを投げよう。	ねらったところにボールを投げよう。	敵をかわして得点しよう。	たくさん得点するコツを、友達にアドバイスしよう。	みんなが得点できる工夫を考えよう。	みんなで就将カップを楽しもう。
核となる学習内容		・学習の仕方を知る	・肩の上から腕を振って投げる	・ねらったところに指先を向けて投げる	・捕ってからすぐに投げる	・的を味方ではさんだ位置に動く	・チームのみんなが得点できる攻め方を選ぶ	・みんなで楽しく就将カップを行う
学習活動		的当てゲーム・キャッチ&アタックゲーム						準備運動
		活動① ポイントゲットゲーム(守りなし) たくさんポイントをゲットしよう！			活動② ポイントゲットゲーム(守り1人) チームで協力して、たくさんポイントをゲットしよう！			就将 カップ
評価の計画		知	①(観察)	③(観察)		②(観察)		
		思				①(観察)	②(観察)	
		態	①(観察)	④(観察)		②(観察)		

具体的な評価規準	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	① ボール投げゲームの行い方を知っている。 ② 簡単なボール操作と簡単な攻め方や守りの動きなどのボールを持たないときの動きができる。 ③ 的やゴールに向かってボールを投げるができる。	① 簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりしている。 ② 考えたことを友達に伝えている。	① ボール投げゲームに進んで取り組もうとしている。 ② 規則を守り誰とでも仲良く運動をしようとしている。 ③ 勝敗を受け入れようとしている。 ④ 場や用具の安全に気をつけようとしている。