

小学校第1学年 体育科学習指導案

E ゲーム A ボールゲーム

日 場 学	時 所	平成 30 年 9 月 21 日 (金) 公開授業Ⅱ
	年	グラウンド
単 元 名		第 1 学年 (男子 10 名 女子 13 名 計 23 名)
		特別支援学級 (知的) 第 1 学年 (男子 1 名)
		ちびっ子忍者隊参上! ～ 敵の城をたおせの巻～

単元の概要

○ 単元について

ボール運動は、ボール操作を通して競い合ったり、友達と力を合わせて作戦をたてたりしながら競争する楽しさや喜びを味わうことができる運動である。学習指導要領において低学年では「ボールゲーム」及び「鬼遊び」で内容を構成されており、中学年の「ボールゲーム」、高学年の「ボール運動」の前段階として位置づけられている。

低学年のゲームは、個人対個人で競い合った結果を集団として得点化し、競い合う楽しさに触れることができる運動遊びである。ゲームの楽しさに触れ、その行い方を知ることにより攻守に関する課題を理解し、簡単なボール操作と攻守の動きを取り入れた易しいゲームをしたり、一定の区域で鬼遊びをしたりすることを目標としている。本単元の「的当てゲーム」では、前単元「鬼遊び」で行った逃げたり、追いかけたり、素早い動きを身に付けたりする活動を応用し、ハンドボールやバスケットボールのようなゴールをねらってボールを投げる動きを身に付けていく。また、規則を工夫したり簡単な作戦をたてたりしながら、ボールを転がしたり投げたりすることを通して、簡単な遊び方を工夫するとともに、規則を守り誰とも仲良く運動遊びができるようになることを目指す。さらに、場の安全に気を付けながら学習できる単元として構成していく。

○ 児童の実態

<運動への意識についての事前調査結果>

	肯定的回答 (人)	主な理由
体育は好きですか。	23/23	◎体を動かすのが好きだから。 ◎いろいろなことできて楽しいから。 ◎みんなと一緒にできて楽しいから。
ボール運動は好きですか。	14/23	◎遠くまで投げられたらうれしい。 ▲投げ方が分からなくて、難しい。 ▲腕がつかれる。 ▲だんだんと上手になってきているが、まだ満足できない。
友達を応援したり、応援してもらったりしながら、協力して学習していますか。	20/23	◎応援されるとうれしいから。 ▲応援してもらえないから。
ボール運動でどんなことがしたいですか。		・狙った的に当てたい。・遠くまで投げたい。・強い球が投げたい。・速い球が投げたい。

<運動の知識・技能についての事前調査結果>

	規準到達 児童 (人)	規準に到達できなかった児童の様子
ソフトボール投げで遠くに飛ばすことができる。(新体力テスト全国・県平均値以上)	16/24	・腕を引いて投げられない。 ・片足が出ていない。
狙った所に向けて投げることができる。	15/24	・的を見ていない。 ・出す足が逆になっている。 ・腕が上がっていない。
ルールを守って運動することができる。	19/24	・ルールが理解できていない。 ・思い込んでやってしまう。 ・すぐに切り替えてできない。

本学級の児童は、体育の時間を楽しみにしている。運動経験や生活経験に差があるものの活動することに意欲的で、遊具遊びなどの外遊びを好んで行っている。また、「友達とボールで遊びたい」「ボールを投げて遊びたい」という思いをもっており、ボール運動に興味関心の高い児童も多い。しかし、投げ方に自信がなかったり、どう投げたらよいのか分からなかったりする児童もいる。

また、ルールが守れずトラブルになったり、自己中心的に振る舞い、ゲームをしても楽しくないという不満をもったりすることもしばしばある。

運動への意識についての事前調査においても、体育やボール遊びが好きだという児童は多い。また、「的に当てたい」「遠くまで投げたい」という思いをもっている児童が多くいる。しかし、自分のめあてに向かって何回も練習できていない、友達とお互いに教え合ったりしていないととらえている児童もいる。

運動の技能についての事前調査において、体力テストの結果からはソフトボール投げの平均値を上回っている児童は多い。しかし、個人差が大きく、2メートル程度しか投げられない児童もいる。

○ 指導上の留意点

【自己の課題を見付けるための工夫】

第1時で全ての場を体験させ、どのような場があるのかを知らせ学習の見通しをもたせるとともに、「的に当てたい」「的に倒したい」という意欲をもたせる。そして、「投げる」運動に取り組む中で自分の課題に気付かせる。具体的には、的に当てるための視点について考えさせ、「強く投げる」「限られた時間でできるだけ多く投げる」「正確に投げる」など必要な投げ方に気付かせる。以上の取組により、自分自身が「強く」「できるだけ多く」「正確に」投げる事ができているか振り返るとともに、課題解決について話し合う場を設定していく。

【運動の本質的な課題をクローズアップさせるための工夫】

児童の実態と発達段階を考慮して、第2学年になってから攻守が交代したり、攻守が入り混じったゲームに発展させていくこととする。したがって、第1学年では、いかに強く、できるだけ多く、正確に投げられるかということを意識し、攻撃に焦点をあてた取組とする。

ボールは、玉入れで使用する紅白玉1個をビニールのシートで包んだ「忍者玉」を使用する。「忍者玉」は、1年生にとって持ちやすい大きさであり、転がりにくいため、投げる活動がしっかりできると考える。さらに、ボールの軌道を視覚化できるため、投げる動きを修正しやすい教具である。



【忍者玉】

ルールが複雑になると理解の難しい児童もいるので、繰り返し同じ場で練習をして、ルールを理解させていくようにする。その際、興味・関心が高まるように、さまざまな条件の的に用意する。狙った的に倒すためにどのように投げればよいかという視点で考えさせ、どのような的に対しても「強く」「できるだけ多く」「正確に」投げる必要であることに気付かせていく。その際には、「足を踏み出して投げること」「大きく腕を振って投げること」「的に見て投げること」を理解できるようにしたい。さらに、グループごとに取り組ませることで、作戦をたてて実行する楽しさを味わわせたい。的に当たった達成感とともに、自分たちが考えた作戦を行い、一つ一つの場面をクリアしていくゲームの楽しさを感じられるような工夫をしていく。

【課題の解決に向けて思考し判断して表現するための工夫】

友達のいいところを見つけて伝え合い、自分の課題について具体的に表現し、解決できるようにしていく。グループで作戦がたてられるように、ホワイトボードを使ってどのような攻撃をするかを考える。また、「この的に倒したら次の的にいける」などの的に倒す「時間のはやさ」、「○○さんが○ぼんの的にたおす。」(分担を決める)や「みんなで○ぼんからたおす。」などの「仲間」、「いろいろな所からの的にねらう」などの「空間」に分類しながらまとめていくことで、自分の課題を児童に意識させていく。さらに、グループ毎に選択させたり、他の班がうまくいっている様子を見て作戦を練り直したりして、自分たちで課題の解決に向けて思考できるような場を設定する。

○ 単元の目標

- (1) 簡単なボール操作やボールを持たない時の動きによって、ボールを的に当てるゲームができるようになる。
- (2) 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。
- (3) 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。

○ 単元の評価規準（下線部については、第2学年に扱うこととする。）

(1) 知識及び技能	(2) 思考力・判断力・表現力等	(3) 主体的に学習に取り組む態度
① 狙った所に穏やかにボールを投げる、的に当てるなどのボール操作を行っている。 ② <u>ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースへ移動したり、ボールが操作できる位置に移動している。</u>	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 <u>ボールを当てたり、ボールが飛んでくるコースに入ったりすることについて、友達のよい動きを動作や言葉で友達に伝えている。</u>	① ボールゲームに進んで取り組み、勝敗を受け入れている。 ② 規則を守り、誰とでも仲良く運動をしている。 ③ 場や用具の安全に気を付け、準備や片付けを友達と一緒にしている。

※本単元は、学習指導要領等に関する移行期間中に、新学習指導要領による指導を先行して行う際の評価規準を設定しています。なお、評定については、現行学習指導要領の下の評価規準に基づいて行います。

○ 単元の指導計画

学年	第1学年		第2学年	
時	1	2～6	7～8	9～12
学習段階	であう	みつける		たかめる
学習内容	いろいろなボール運動を楽しむ。	的当てゲームを楽しみながら、動き方のこつを友達と共に考え、運動の仕方を理解したり、技能を高めたりする。	自分の的を守ったり、相手の的を攻撃したりして、チーム同士で競争しながら、みんなが楽しめるシュートゲームを考え、自分のチームの記録の向上を楽しむ。	

○ 指導と評価の計画（次頁）

学習段階		である	みつける				
時		1	2・3	4（本時）	5	6	
一	10	導入	1. 用具の準備 2. 準備運動	1. 準備運動 2. 感覚つくりの運動 3. 前時の学習内容と、本時の課題について確認する。	1. 準備運動 2. 感覚つくりの運動 3. 前時の学習内容と、本時の課題について確認する。	1. 準備運動 2. 感覚つくりの運動 3. 前時の学習内容と、本時の課題について確認する。	
			3. めあての確認 ボールをつかったしゅぎょうのけいかくをたてよう。	4. めあての確認 いろいろなまどにあてるしゅつのはやくまとをたおすしゅつのはやくまとをくずすわざのしゅぎょうをしよう。	4. めあての確認 はやくまとをたおすしゅつのはやくまとをくずすわざのしゅぎょうをしよう。	4. めあての確認 おおきなまとをくずすわざのしゅぎょうをしよう。	4. めあての確認 しゅぎょうしたわざをつかててきのしろをたおそう。
	20	展開	4. 感覚つくりの運動を楽しむ。 感覚つくりの運動 ・ボルトポーズ ・にんじゃ玉とばし	5. 5つの的に当てる場「一の丸」を準備して、的当てゲームをする。 ㊦的までの距離 ㊧的の高さ ㊨的の形 ㊩的の重さ ㊪的の大きさを変えた場を準備する。	5. 5つの的に当てる場「一の丸」と大きい的を倒す「本丸」を準備して、的当てゲームをする。「本丸」は中央にある大きな的を全員で倒す場を準備する。	5. 5つの的に当てる場「一の丸」と大きい的を倒す「本丸」を準備して、的当てゲームをする。	5. 場を準備する。
			5. 学習中の約束やマナーを確認する。 6. 場の全体像を知り、場の安全を確かめる方法や準備する方法などを確認しながら、的当てゲームを楽しむ。	※「一人一人が全ての的に挑戦する」「グループ全員で的を倒す」などの条件を変え、個人の技能を高める場と協力して取り組む場を設ける。 【得点】 タイムを競い、一の丸を倒したチームから本丸に挑戦する。 6. 自分が頑張りたいことを確認し、グループで伝え合う。 7. ルールを守って、「本丸」を含めた的当てゲームを楽しむ。	※「一の丸の的を全部倒したら本丸に挑戦する」「グループ全員で的を倒す」などの条件を確認し、時間・仲間を意識した投げ方を考えさせる。 6. 早く的を倒すポイントを確認し、チームで作戦をたてる。 7. ルールを守って、的当てゲームを楽しむ。	※「限られた時間で的を倒す」「グループ全員で的を倒す」などの条件を示し、時間・仲間を意識した投げ方を考えさせる。 6. 大きな的を崩すポイントを確認し、チームで作戦をたてる。 7. ルールを守って、的当てゲームを楽しむ。	6. これまでの学習を振り返り、チームで作戦をたてる。 7. 的当てゲームを（前半戦）を楽しむ。 8. 前半戦を振り返り、チームで作戦を確認する。 9. 的当てゲーム（後半戦）を楽しむ。
40	45	終末	7. 本時の学習を振り返る。 8. 次時の学習内容について知る。 9. 体調確認をして片付けをする。	8. 本時の学習を振り返る。 9. 次時の学習内容について知る。 10. 体調確認をして片付けをする。	8. 本時の学習を振り返る。 9. 次時の学習内容について知る。 10. 体調確認をして片付けをする。	8. 本時の学習を振り返る。 9. 次時の学習内容について知る。 10. 体調確認をして片付けをする。	
			7. 本時の学習を振り返る。 8. 次時の学習内容について知る。 9. 体調確認をして片付けをする。	8. 本時の学習を振り返る。 9. 次時の学習内容について知る。 10. 体調確認をして片付けをする。	8. 本時の学習を振り返る。 9. 次時の学習内容について知る。 10. 体調確認をして片付けをする。	8. 本時の学習を振り返る。 9. 次時の学習内容について知る。 10. 体調確認をして片付けをする。	10. 学びの成果を確認し、単元の学習を振り返ってまとめる。 11. 体調確認をして片付けをする。
評価	知・技	①（観察）			①（観察）	①（観察）	
	思・判・表		①（観察，学習カード）	①（観察，学習カード）			
	態度	①③（観察）			②（観察，学習カード）	②③（観察，学習カード）	

本時の学習（本時 4/12）

○ 本時の目標

限られた時間での的を倒す攻め方を見つけたり、投げる時の動きを工夫したりする。

【思考力・判断力・表現力等】

○ 本時の学習内容

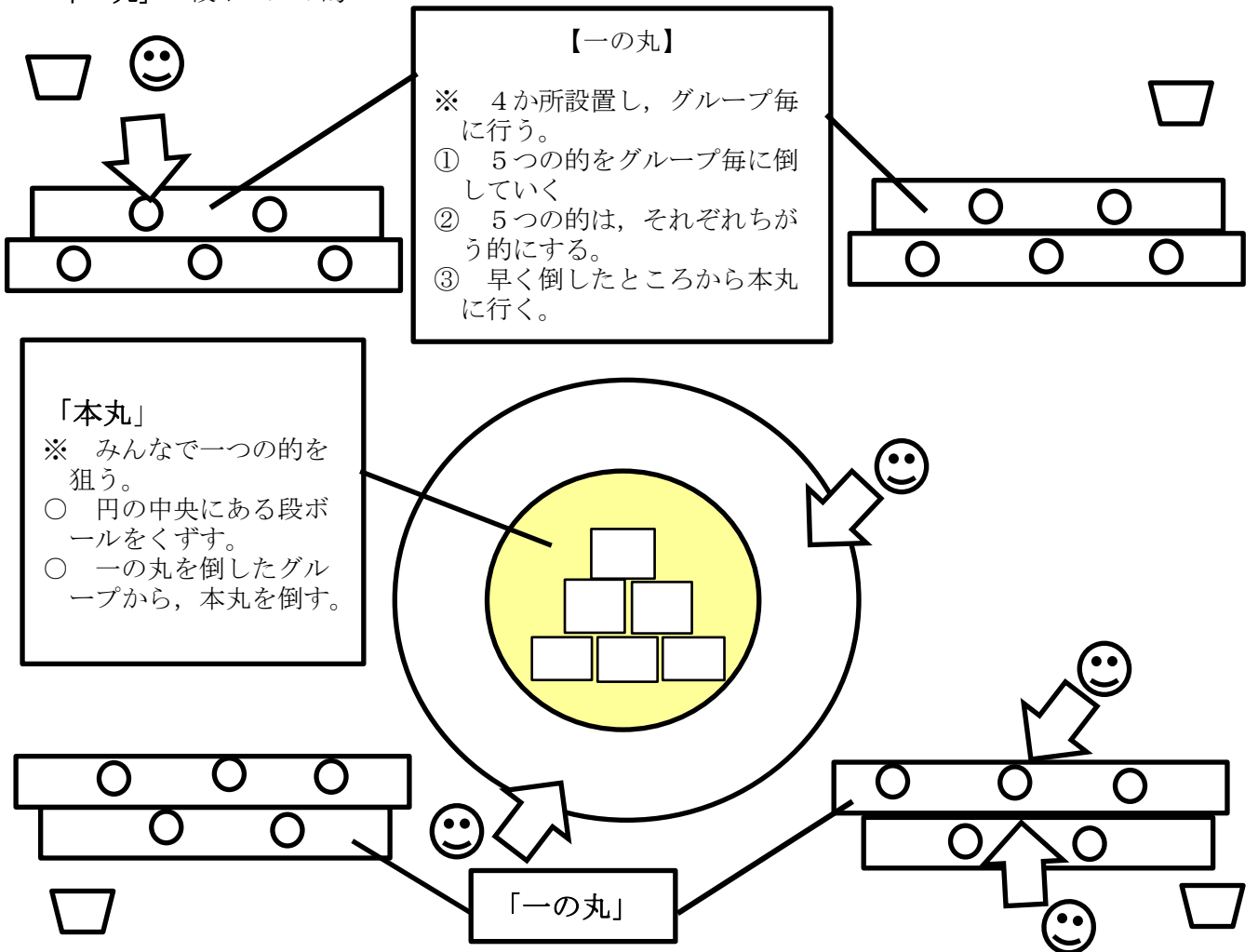
	学習活動	○指導上の留意点 ◆「努力を要する状況」と判断した児童への手立て	☆学習活動に即した評価規準 (方法)
導入	1 準備運動をする。	<ul style="list-style-type: none"> ○ ボールを投げる際に負担のかかる手首や肩を中心にほぐすようにさせ、投げ方のポイントを楽しみながら身に付けるように、いろいろなボール投げを行う。 ○ 前時までに関心したゲームを楽しくする方法について振り返らせ、本時の学習内容を確認し、見直しをもって学習に取り組めるようにする。 	
	4 めあての確認をする。		
展開	5 場や用具の準備をして、的当てゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 役割分担をして準備をした後、的当てゲームをする。 ◆ うまくに的を倒すことができない児童には、前時までに関心した投げ方のポイント「足を踏み出して投げること」「大きく腕を振って投げること」「的を見て投げること」の助言を個別にする。(T2) ○ 「時間」「仲間」「空間」をポイントにできているグループを見取り、肯定的評価をする。(T2) 	☆ 一斉に的をねらったり、いろいろな方向から投げたりするなどの攻め方を見つけたり、動きを工夫したりしている。 (行動観察、発言内容、ふりかえりの記述内容)
	6 的を倒すポイントを確認し、グループで作戦をたてる。	<予想される児童の反応> ・ どんどんなげる (時間) ・ みんなでひとつのまとをねらう (仲間) ・ ひとりひとりのまとをきめる ・ たおしたらすぐにほかのまとに行く (仲間) ・ あちこちからなげる (空間) ・ じゅんばんになげる	
	7 的当てゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「早く的を倒すにはどうしたらよいか。」と問い、「時間」「仲間」「空間」を視点に考えさせる。児童の発言から「時間」「仲間」「空間」をポイントにまとめ、児童が複数出した意見からどの方法を使ってゲームをするのか、チームで話し合っ決めてさせる。 ◆ 動きのイメージがしにくいようであれば、実際に動いたり、よい動きをしていたグループの紹介をしたりする。 ○ 的当てゲームを楽しみながら、グループで協力して課題を解決していく。 	
まとめ	8 本時の学習を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> ○ ゲームを楽しくする方法について振り返り、上手になったことや工夫したことを発表させるようにする。 	
	9 次時の学習内容について知る。	<予想される児童のふりかえり> ・ 前からだけでなくみんなでのいろいろな所から投げると、はやく的を倒すことができ、楽しくゲームができました。 ・ 自分だけでは的を倒せなかったけれど、友達と一緒に投げたらうまく倒せてよかったです。	
	10 体調確認をして片づけをする。	<ul style="list-style-type: none"> ○ チームで協力して片付けができるようにする。 	

場の設定方法や用具について

○ 主な準備物

「一の丸」 5つの的（ペットボトル等）× 4グループ、長机（4台）、プランター台2個× 4、玉を入れるかご（4色）、忍者玉 24個× 2色（赤・青）

「本丸」 段ボールの的

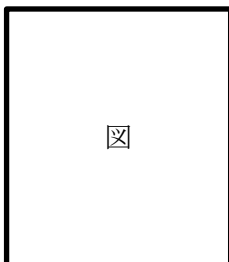


板書計画

ちびっこ にんじゃ さんじょう! ~ てきのしろを たおせ のまき ~

はやく まとを たおすじゅつの しゅぎょうをしよう。

じゅんびうんどう
かんかくつくり
めあて
まとあてげーむ
はなしあい
まとあてげーむ
ふりかえり
かたづけ



【はやさ】

・ どんどんなげる

【なげるばしょ】

・ あちこちから
なげる

【ぐるーぷ】

・ みんなでひとつ
のまとをねらう