

1 日時 2023年（令和5年）10月27日（金） 4校時

2 学年 第2学年1組（計38名）

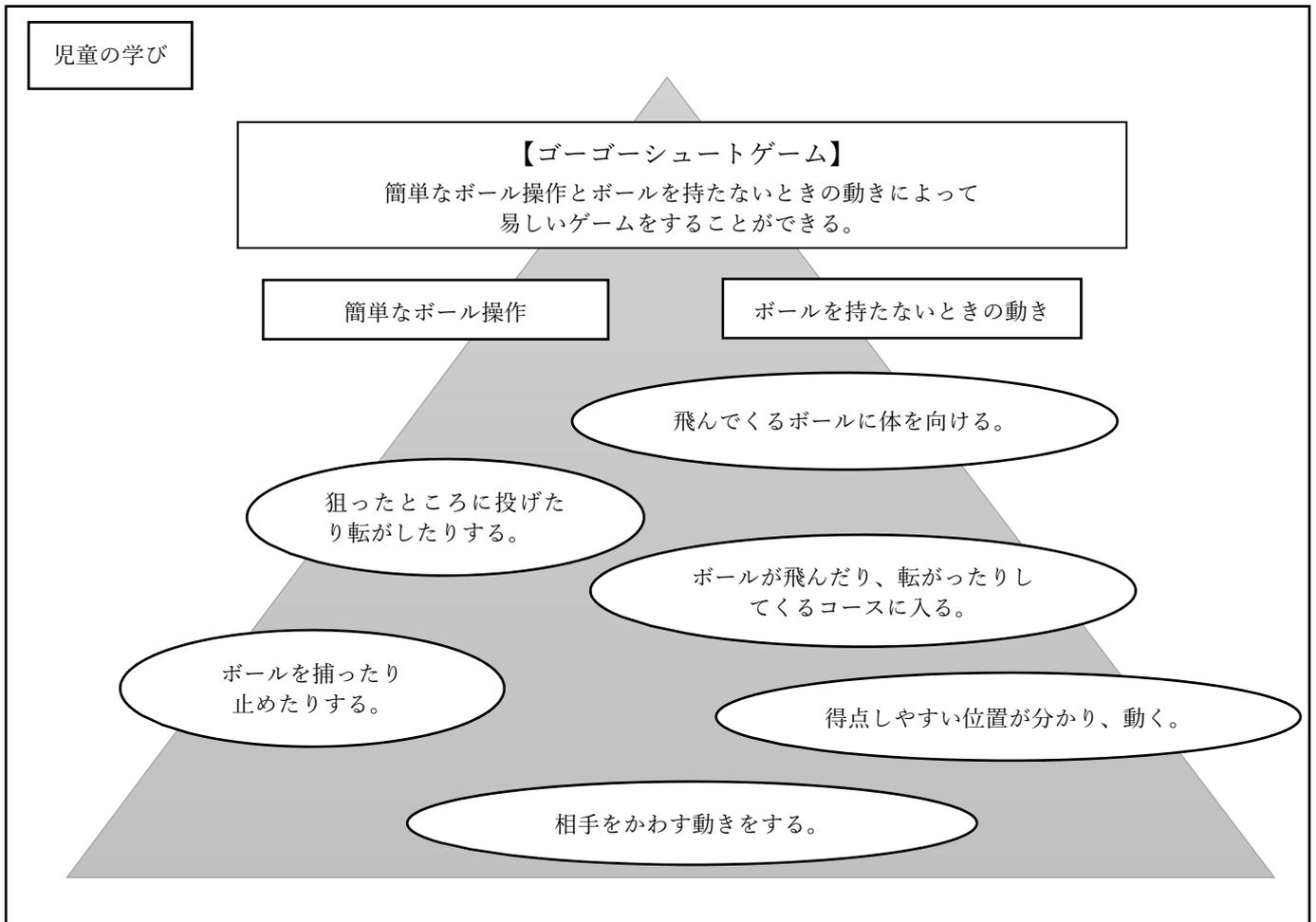
3 単元名 「ゴーゴーゴール！～力をあわせて～」 （E ゲーム、ア ボールゲーム）

4 単元について

(1) 単元の捉え方

ボールゲームは、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たり蹴ったりする簡単な規則で行われる易しいゲームであり、後に、ゴール型ゲームに発展していく。

ゴーゴースhootゲームは、得点しやすい位置に動いたり、狙ったところにボールを投げたり、ボールが飛んでくるコースに入ったりして、攻守の動きを楽しみながら得点を競い合うことができる運動である。ボールを投げる・捕るという基本的な動作が主であるため、狙ったゴールにシュートしたり、飛んできたボールを捕ったりして、達成感や満足感を味わうことができる。また、得点するためにチームで作戦を立てたり、助け合って活動したりすることで一体感を感じるなど、仲間同士の支え合いや協力する良さを感じることができる教材である。



(2) 児童の学びの姿 【体育についての意識・技能調査】

	肯定的回答	否定的回答
①運動は好きですか。	88%	12%
②体育の授業は楽しいですか。	88%	12%
	・体をいっぱい動かすことができるから。 ・いろんな遊びができるから。	・汗をかいて気持ち悪いから。 ・つかれるから。
③ボール遊びは、好きですか。	61%	39%
	・思いきり投げる(ける)と楽しいから。 ・勝負できるから。 ・ドッジボールが好きだから。	・ボールを上手く投げる(ける)ことができないから。 ・ボールが当たると痛いから。 ・つかれるから。 ・あまりボール遊びをしたことがないから。
④ドッジボールを投げたり捕ったりすることができる。	43%	

アンケートの結果から、ほとんどの児童が体育の授業が楽しいと回答している。様々な運動遊びを通して、体を思い切り動かすことが楽しいと感じている児童が多く、休憩時間に外遊びをする児童も多い。しかし、ボール遊びが好きな児童は61%と減っている。更に、ボールを投げたり捕ったりするレディネステストの結果をみると、ほとんどの児童がボールを投げたり捕ったりできていない。ボール遊びの経験不足やボール操作がうまくできないことから、ボール遊びに苦手意識をもっている児童が多くいることが分かる。

(3) 授業づくりの意図

【課題発見・解決】

- 目的意識をもって学習を進められるように、学年で行う「ゴーゴーシュートゲーム大会」を単元のゴールに設定する。
- 課題認識できるように、ICTを活用して自分たちの姿を振り返ることができるようにする。

【場や教具の工夫】

- 大きな動作で投げることができるように、コートを大きくしたり、線を跨いで投げるルールを設けたりする。
- ボールを持っていない時の動きを考えられるように、4面のゴールに対して攻めを3人にしたり、攻め3人、守り2人の数的優位な状況を意図的に設定したり、シュートしたボールをチームの仲間がキャッチできたら得点を加算したりするなどのルールの工夫をする。
- 自分やチームの課題に応じたドリルゲームが選択できるような場を設定する。
- ボール操作への苦手意識を軽減させるために、ゴールを低くし、ボールを転がしてシュートする必然性が生まれるようにする。

【多様なかわり】

- 子どもたちのかかわり合いの中で良い動きを見つけられるように、良い動きをしているチームを取り上げ、真似をする場を設定する。
- アドバイスし合い高め合える関係にするために、1コート2チームを兄弟チームとする。
- 自己の伸びを実感できるようにドリルゲームの数値を集計表にまとめて提示する。

5 単元目標と評価規準

	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
単元目標	簡単なボール操作とボールを持たない時の動きによって、易しいゲームをすることができるようにする。	簡単な規則を工夫したり、得点の仕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。	運動遊びに積極的に取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、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。
	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
評価規準	①ボールを狙ったところに投げることができる。 ②ボールを捕ったり止めたりすることができる。 ③得点しやすい位置に動くことについて言ったり書いたりしている。	①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友達の良い動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えている。	①ボール投げ運動に積極的に取り組みようとしている。 ②順番や規則を守り、誰とでも仲良くしている。 ③ゲームの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付けている。

6 指導と評価の計画

時	1	2	3	4	5【本時】	6	7	8
	1 準備運動・補助運動							
2 ドリルタイム								
3 本時の課題の確認								
【学習の見通しをもと】	【ボールの投げ方・捕り方を練習しよう】	【ねらった所へ投げよう】	【強いボールを投げよう】	【はやくボールをつないでシュートしよう】	【チームで作戦を考えよう】	【2年1組ゴーゴーシュートゲーム大会をしよう】	【2年生ゴーゴーシュートゲーム大会をしよう】	
4 ゴーゴーシュートゲーム	4 試しのゲーム（自分の課題を考える）	4 試しのゲーム（自分の課題を考える）	4 ミニゲーム（自分の課題を考える）	4 ミニゲーム（チームの課題を考える）	4 ミニゲーム（チームの課題を考える）	4 ゴーゴーシュートゲーム	4 ゴーゴーシュートゲーム	
5 課題について話し合う。	5 ゴーゴーシュートゲーム	5 ゴーゴーシュートゲーム	5 ゴーゴーシュートゲーム	5 ゴーゴーシュートゲーム	5 ゴーゴーシュートゲーム			
学習カードに振り返りを記入、片付け								
知識・技能		② 観察	① 観察	③ 観察				
思考・判断・表現					② 観察・ 学習カード	① 観察・ 学習カード		
主体的に学習に取り組む態度	①② 観察・ 学習カード						② 観察・ 学習カード	③④ 観察・ 学習カード

指導計画

評価の観点

7 本時の学習展開

(1) 本時の目標

すばやくボールをつないでシュートする方法を見つけたり考えたりしたことを伝えることができるようにする。

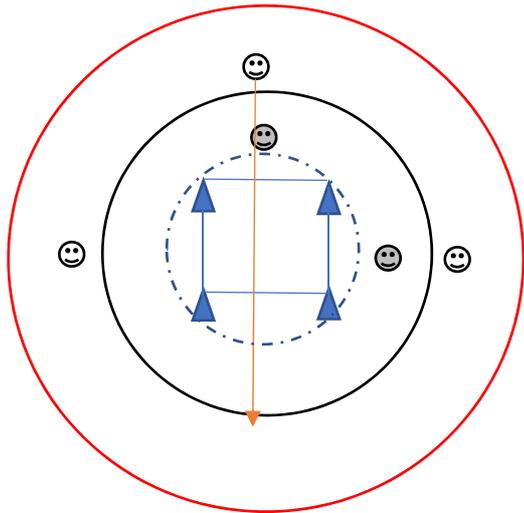
【思考力、判断力、表現力等】

(2) 学習展開

学習活動 (・予想される児童の反応)	○児童への支援 ◎評価規準(評価方法)
<p>1 予備運動・ドリルゲームをする。 「30秒トンネル転がし」 「1・2シュート」 「つないで走って！」</p> <p>2 本時のめあてを確認する。</p>	<p>○ボール操作への苦手意識を軽減し、楽しさを感じられるように、予備運動の時に音楽をかける。</p> <p>○ドリルタイムの伸びを前時と比較して実感できるように、毎時間の得点を記入する集計表を用意する。</p> <p>○3つの場をテンポよく回ることができるように、時間で区切ってローテーションできるようにする。</p> <p>○本時の課題を認識できるように、前時のゲームで「守りがいない空っぽのゴール」にシュートが何点入っているかをチームごとに提示する。</p> <p>○本時の課題を全体で共通認識できるように「守りがいない空っぽのゴール」にシュートしている動画と「守りがいるゴール」にシュートしている動画の2つを見せ、比較できるようにする。</p>
<p>守りがいない空っぽのゴールにシュートするためにはどうしたらいいか考えよう。</p>	
<p>3 ミニゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを投げようと思ったら、すぐにキーパーがきてシュートしにくい。 ・キーパーがいないところにパスしたら、だれも捕ってくれなかった。 ・キーパーが追いつけないように、速くパスをつなぐといいよ。 <p>4 ゴーゴーシュートゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを捕ったらすぐ投げるようにすれば、空っぽのゴールにシュートできた。 ・ボールを投げる人がどこに投げようとしているのかをよく見て、そこに動くとうまくキャッチできた。 <p>5 振り返りをする。</p>	<p>○チームの課題を明確にするために、困ったことを出し合う時間をとる。</p> <p>○次のゲームでどんなことを意識すればいいのか考えることができるようにするために、ボールを上手につないでいるチームを紹介して、どんなことを意識してゲームをしているかを出し合う時間をとる。</p> <p>○次時につなげるために、ミニゲームと比較してどんなことを意識してゲームをしたか、どうすれば空っぽのゴールにシュートできたかを出し合い、全体で共有する。</p> <p>○伸びを実感できるように、待機の人が「空っぽのゴールにシュートできた回数」を記録し、前時の記録と比較できるようにする。</p> <p>◎すばやくボールをつないでシュートする方法について考え、友達に伝えている。 (観察・学習カード)</p>

【場の設定】

○コート（ゴーゴーシュートゲーム）



○ルール

- ・ 1チーム4人×8チーム・3人×2チーム
- ・ 攻め3人、守り2人
- ・ 試合時間 1試合3分。
- ・ 投げる人は、線を跨いでゴールにシュート。
- ・ シュートしたボールを、外円から出ることなく味方チームがキャッチできたら1点加算。
- ・ 外円からボールが出てしまったら、投げた人がとりに行き、待機の人が入る。
- ・ 守りは得点係と交代しながらする。

内円(半径5m)、外円(半径7m)

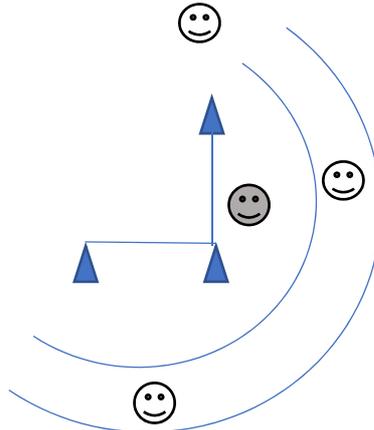
○ドリルタイム

○30秒トンネル転がし



30秒間に、真ん中
にいる人の股の間
をなるべく多く通
せるように投げ合
う。

○ミニゲーム（3対1）

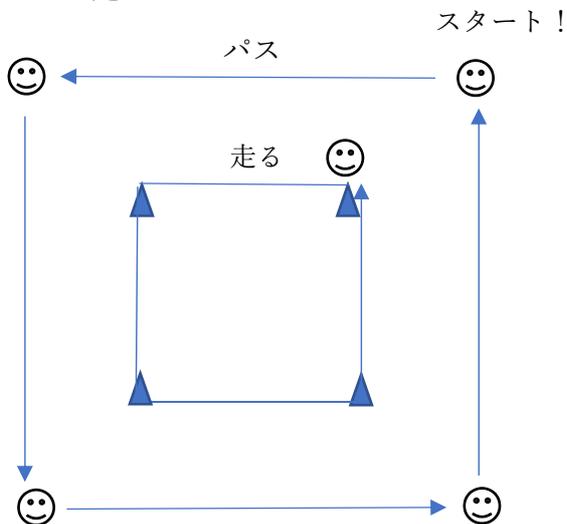


30秒間で、攻め
2人、守り1人でコ
ートに入り、何点
取れるかを競う。

兄弟チームで攻
めと守りを交代し
ながら行う。

残った人は、ボ
ール拾いや得点係
をする。

○つないで走って！



外側の4人は、ボールをパスして1周回し、
内側は、一人が走って一周する。どちらが早く
ゴールできるかを競う。