

体 育 科 学 習 指 導 案

指導者 熊野町立熊野第四小学校
教諭 石井 智

- 1 日時 令和6年11月1日(金) 第2校時 熊野町民体育館
- 2 学年 第2学年2組 男子10名 女子10名 計20名
- 3 単元名 「C (catch) P (pass) T (team) で とく点をゲットせよ！」
E ゲーム ア ボールゲーム

4 単元について

(1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領(平成29年告示)解説体育編第1・2学年「E ゲーム」「ア ボールゲーム」を受けて設定した。ボールゲームでは、その行い方を知るとともに、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力(知識及び技能)や、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力(思考力、判断力、表現力等)、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力(学びに向かう力、人間性等)を育成することをねらっている。

(2) 教材観

本教材は、「簡単なボール操作」と「攻めや守りの動き」の2つの動作に分けて学習する。主な特徴は3点ある。

1点目は、的を倒すには、その的を目がけて「正確に」「倒れる強さ」でボールを投げる必要があるという点である。2年生の発達段階では、肩の力やボールをコントロールする力が弱く、ボールを投げてみてもすぐ地面に落ちてしまう児童が多い。本教材は、的にボールを当てるために、投げる際の力加減や投球フォームを考えることを通して、ボールをコントロールする力が高まるため、簡単なボール操作を身に付けるのに適していると教材であると考えている。

2点目は、常に全員が考えて動く必要があるという点である。本教材ではドッジボールのようなアウトやセーフといったルールが存在しない。そのため、攻撃側はボールを投げる回数が多ければ多いほど得点チャンスが生まれる。また、得点するためにはボールを持っている人だけでなく、ボールを持っていない人も的に当てやすい場所へ移動し、パスを捕りに行く必要がある。反対に、守備側はボールを持っている人やボールの動きに常に気を配り、いかに得点させないかを考えて動かなければならない。メインゲーム中に常に考えて動く必要があることから、運動量の確保と思考力の向上が期待される。

3点目は、誰でも得点しやすく、楽しく運動遊びができるという点である。ボールを強く投げることができる児童ばかりが活躍するのではなく、的の大きさや重さなどの用具を工夫することで、力の弱い児童でも的を倒しやすくすることができる。例えば、的に当たれば得点としたり、的を軽めのカラークレーンにしたりするなどが考えられる。また、的が倒れる様子を視覚で感じられ、爽快感や達成感を得られやすく、どんどんボールを投げたくなることが期待される。

単元を通して、誰もが楽しみながらゲームに臨めるようにしていきたい。

(3) 児童観

本学級の児童は、体育科の学習に対して前向きに取り組む児童が多く、単元前の「体育科の学習は好きですか。」というアンケートには、90.0%の児童(20人中18人)が肯定的な回答をしている。また、単元前の「ボール運動は好きですか。」というアンケートに対して、90.0%の児童が(20人中18人)肯定的な回答をしており、多くの児童が休憩時間にはドッジボールやサッカーなどに進んで参加し、運動に親しんでいる様子が見られる。

しかし、勝負になると夢中になるあまり、ドッジボールでは負けを認められず、「アウト・セーフ」の言い合いになったり、言葉遣いがきつくなったりする場面が度々見られ、トラブルに発展することが多い。その原因として、友達と協力し合ったり学び合ったりする習慣が十分に身に付いていないことが考えられる。根拠としては、「友達やグループで考えながら学習していますか。」のアンケートに対して25.0%(20人中5人)、「友達のアドバイスを聞いてできるようになったことがありますか。」のアンケートに対して40.0%(20人中8人)の児童が否定的な回答をしていることが挙げ

られる。特に男子児童の否定的な回答が多く、「体育の授業では、友達のアドバイスを聞いてできるようになったことはありますか。」のアンケートに対して半分の児童が否定的に回答していることから、共生の視点を養っていく必要があると考えられる。

さらに、「体育の授業では振り返りを大切にしていますか。」というアンケートに対して、20.0% (20人中4人)の児童が否定的な回答をしていることから、運動を「楽しむ」ことはできていても、その時間で何が分かったのか、何ができるようになったのかを振り返ったり、どんな力を付けたいのかまで考えたりすることが苦手な児童がいる。そのため、ワークシートを工夫することで、今自分は何ができて、何ができていないのかを振り返り、どんな力を高めたいのかを考えさせていきたい。また、学んだことを次時に生かせるよう、児童の言葉からキーワードを精選し、提示する活動を取り入れていきたい。

(4) 指導観 (網掛け下線は共生の視点・太字下線は関わり合いの視点)

指導にあたっては、ボールへの恐怖心を減らすため、1号球の柔らかいボールを使用する。投げ方については技能差があるため、特に指定はせず、両手で投げても片手で投げてもいいこととする。

単元の前半5時間では、ボールの基本的な操作を習得するため、主に素早く投げる・狙った所に投げる・山なりに投げるなどの投げ方を指導していく。投球前のステップの練習のためにケンステップを置いて目印にしたり、壁に的を貼ってコントロールの練習をしたりするなど、毎時間のねらいに沿って教具を準備していく。リフレクションタイム(以下:RT)では、ボールの投げ方を中心に話し合わせる。言葉で表現しにくい内容についてはオノマトペで表現してもいいこととし、投げ方の上達に必要なキーワードを集めていく。

単元の後半3時間では、的当てゲームを中心に進めていき、攻め方や守り方に焦点を当てていく。単元の前半で学習したことを振り返ったり、ボールをコントロールする力を高めたりする目的で、ドリルゲームで壁当てゲームやパス練習などを継続して行っていく。RTでは攻め方や守り方を中心に話し合わせる。その際、ワークシートだけでなく、ミニホワイトボードやマグネット等を活用し、視覚的に理解できるようにする。単元の前半・後半問わず、児童が記入したり発表したりした内容を次時に取り上げることで、毎時間の繋がりを意識させたい。

また、チームワークの向上や共生の視点を養う目的から「ほめほめ大作せん」を掲示しておくことで、友達の良いプレイや惜しかったプレイに対して、「ナイス!」「今の動き良いね!」「おいしい!」「ドンマイ!」「次があるよ!」などの肯定的な声かけを心がけさせる。また、7時間目では、同じ人ばかりが得点を入れるのではなく、全員得点したら加点したり、チャンスタイムを設けたりするなど、運動が苦手な児童でも意欲的に取り組めるよう、簡単な規則を考えさせたい。

さらに、ワークシートの工夫として、自分が本時で何ができるようになったのか5段階評価で振り返らせる。その振り返りを基に自分がどんな力を高めていきたいか、チーム全体でどんな力を高めていきたいか考えさせることで、毎時間の繋がりを意識させたい。

5 単元の目標

知識及び技能	ボールゲームの行い方を知るとともに、簡単なボール操作(投げる・捕る・パスを出す)と攻めや守りの動きによって、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	運動に進んで取り組み、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。

6 単元の評価規準

知識・技能	① 的当てゲームの行い方を言ったり書いたりしている。 ② 簡単なボール操作をすることができる。 ③ 簡単な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。
思考・判断・表現	① 簡単な規則を工夫している。 ② 攻め方を選び、考え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 運動遊び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付けている。

本質的な問い（何度も問い直され答えが更新され続ける問い）
ボールゲームの楽しさって何だろう。

単元を貫く問い（単元を通して考え深めていく問い）
的当てゲームを学級のみんなが楽しむためにはどうすればいいだろう。

次	第1次	第2次			第3次		第4次
時数	1	2	3	4	5	6（本時）	7
O分	①オリエンテーション （用具や場の準備・学習のルー ルなどの確認）	①整列・挨拶・準備運動・場の準備					
	②ドリルゲーム	②ドリルゲーム（基本操作の練習）					
	③めあての確認 「1日当てるゲームの学習の進め方 を知ることができる。」	③めあての確認					
	④タスクゲーム	④タスクゲーム（課題に応じた練習）					
	⑤メインゲーム	⑤課題解決RT					
	⑥本時のめあてRT	⑥メインゲーム					
	⑦振り回り（個人）・片付け・挨拶	⑦振り回り（個人）・片付け・挨拶					
	◆予想される振り回り ・初めてやったから、ボー ルが的になかなか当たらな かった。 ・次はしっかり当てたい。	⑧予想される振り回り ・ボールを投げるとき、的 をよく見て足を向けたり、 腰を捻ったりするのが分 かった。 ・もっと得点したい。	⑨予想される振り回り ・2回パスを出してシュ ートを決めることができた。 ・パスは捕れるけど、シュ ーが外れたボールが捕れな いので、ボールを捕れるよ うになりたい。	⑩予想される振り回り ・ボールが飛んで来そう な場所に動くと良いことが分 かった。 ・守りがいてもたくさん得 点したい。	★予想される振り回り ・攻め方を考えた前より 得点が多く入った。 ・まだ得点できていない友 達もいるので、みんな得 点したい。	■予想される振り回り ・今まであまり得点したことが ない人にパスを渡してみんなが 得点することができた。 ・学んだことを生かしてトーナ メントも頑張りたい。	■本時のめあて これまで学習したことを生かし、 OPTトーナメントを楽しむこと ができる。
	④メインゲーム 総当たり3試合	④メインゲーム 総当たり3試合					
	⑤見つめ直すRT	⑤見つめ直すRT					
45分	⑥振り回り（個人） 片付け・挨拶	⑥振り回り（個人） 片付け・挨拶					
	⑧振り回り（個人） 片付け・挨拶	⑧振り回り（個人） 片付け・挨拶					
	⑨振り回り（個人） 片付け・挨拶	⑨振り回り（個人） 片付け・挨拶					
	⑩振り回り（個人） 片付け・挨拶	⑩振り回り（個人） 片付け・挨拶					
主 なる 意 図	①（ワークシート）	①（ワークシート）					
	②（ワークシート）	②（ワークシート）					
	③（ワークシート）	③（ワークシート）					
主 たる 方 法	④（観察）	④（観察）					
	⑤（観察）	⑤（観察）					
	⑥（観察）	⑥（観察）					
主 たる 内 容	⑦（ワークシート）	⑦（ワークシート）					
	⑧（ワークシート）	⑧（ワークシート）					
	⑨（ワークシート）	⑨（ワークシート）					
主 たる 主 体	⑩（ワークシート）	⑩（ワークシート）					
	⑪（ワークシート）	⑪（ワークシート）					
	⑫（ワークシート）	⑫（ワークシート）					

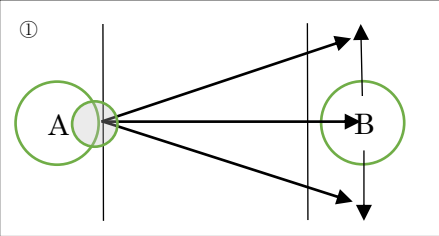
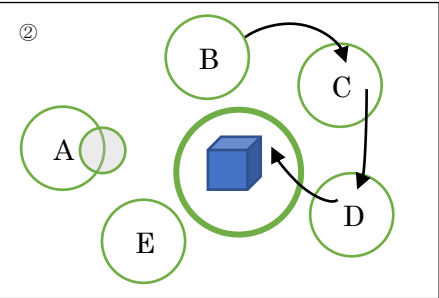
目指す児童の姿（ゴールイメージ）
的当てゲームを通して、ボールゲームの楽しさにふれることができる児童

8 本時の学習展開（本時第6時／全8時）

（1）本時の目標

- ・攻め方（走る・パス）を選び、考えたことを友達に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）学習の展開

主な学習活動	◇指導上の留意点 ◆「努力を要する」状況と判断した児童への指導の手立て ☆児童の気づき R T・・・リフレクションタイム ① 課題発見R T ② 課題解決R T ③ 本時のめあてR T ④ 見つめ直すR T ◎共生の視点 ■関わり合いの視点	評価（☆） 【評価方法】
1 運動の場や用具の準備、準備運動をする。 2 ドリルゲームをする。 3 本時のめあてを確認する。	◇ボールゲームに即した準備運動を行うようにする。 ・柔軟運動 ・ボール渡しリレー など ◇タスクゲームとメインゲームに繋がるように、パスや捕球を中心とした運動を行うようにする。 ドリルゲーム 【パスと捕球】 ①味方が投げたボールを捕球するゲーム。 ②守り無しで、2回パスして制限時間内に的に何度も当てるゲーム。  ① 【R Tに繋がる働きかけ】 飛んで来たボールを動いて捕球することの大切さに気付かせる。 （助言・評価・問いかけ）  ② ◇児童の前時までの振り返りの言葉や、ゲームの様子からめあてを提示する。 ◇「相手にシュートを邪魔されないように投げることを達成できればたくさんポイントが入ることを全体で確認し、本時までに見られたい攻め方を提示する。 攻め方 ・走る→守りを追い抜いて投げられるよさ ・パス→相手を動かしてから投げられるよさ	
せめ方をえらび、たくさんとく点するポイントを話し合い、ゲームをすることができる。		
4 タスクゲームをする。	◇2つの攻め方を試すようにする。 ◇メインゲームより易しいゲームとなるよう、チーム5人の内4人を攻め3人対守り1人に分け、少ない人数で攻守の練習をする。1人はアドバイザーとなり、チームに助言させる。	

5 R Tを行う。

【②課題解決R T】

◆ボールを持たないときの動きが難しい児童には、実際に教師と一緒にゆっくりした動きの中で、確認する。

【R Tの教師からの発問】

・ 2つの攻め方（走る・パス）それぞれのよさは何ですか。

☆児童の気付き

- ・ 走ると相手をかわして投げることができた。
- ・ 急に走ったり止まったりすると相手が引っかかってくれて投げることができた。
- ・ パスを回したら守りが少ない所から投げることができた。
- ・ ボールを持っている人の反対にいてパスをもらおうと投げやすかった。

今日のポイント

攻め方を工夫すると、守りがいない所が生まれる。

◇児童から出た意見をホワイトボードに書き、ポイントを整理していく。

◇どっちの攻め方も「相手がいない所ができる」ことに繋がることを押さえる。

◆取り挙げられている課題が理解しづらい児童のために、実際のコートで再現するようにする。

6 メインゲーム中のチームの攻め方を確認する。

◇ミニホワイトボードとマグネットを使い、ポジションを確認する。

■誰が主にどこのポジションにつくか決めさせることで、自己の役割を認識させる。

7 メインゲームをする。
メインゲーム 1回目

【攻守交代制 2分×2】

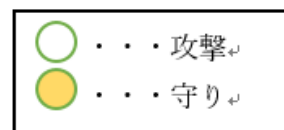
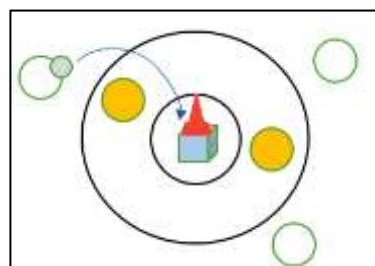


振り返りタイム 3分



メインゲーム 2回目
(チャレンジ)

【攻守交代制 2分×2】



◇本時のめあてに繋がる動きを価値付けるようにする。

◇1回目のゲームを振り返り、2回目のメインゲームに生かすよう声かけをする。

◆苦手な児童には、どこに動けばパスをもらいやすいのか声かけをする。

◎いいプレイ（それぞれの攻め方を生かした動き）をした児童同士で「ほめほめ大作戦」を意識した声かけを大切にさせる。

◇R Tで取り挙げたポイントを実践できていたチームやメンバーに声かけを行う。

☆攻め方を選び、考えたことを友達に伝えている。（思考・判断・表現）

【観察】

【ホワイトボード】

8	まとめをする。	◇児童の発言やメインゲーム中の動きからキーワードを精選する。	
まとめ 攻め方を工夫すると、守りがいない所が生まれ、たくさん得点することができる。			
9	振り返りをする。 (個別での振り返り)	◇チームで協力することのよさや、仲間のよかった動きや頑張りについて振り返ることで、次時の意欲に繋げるようにする。	



まどあてゲーム ～CPTでとく点をゲットせよ！～

		名前		年	組	番
ふりかえりカード		5	6	(◎ よくできた ○ できた △ がんばろう)		
		/	/			
きょうががんばること		ボールをもっていないときのうごきを考えてゲームをする		せめ方をえらんでチームで話しあってゲームをする		
友だちの よいうごきを見つけて つたえましたか。						
きまりを まもって 友だちと なかよく あそびましたか。						
げんざいの ステータス (どれかに ○をつける)	コントロール	5	4	3	2	1
	パス	5	4	3	2	1
	チームワーク	5	4	3	2	1
ふりかえり		はっけんしたよ！ できるようになったよ！		はっけんしたよ！ できるようになったよ！		
チャレンジ！		もっとできるようになりたいこと！		もっとできるようになりたいこと！		