

第1学年3組学習指導案

指導者

1 単元名「ボール投げゲーム」

2 運動の特性

(1) 一般的特性

ボール投げゲームは、投げる、捕る、転がすなどの簡単な操作を身に付け、いろいろな的に当てたり、投げたりして楽しむ運動遊びである。

(2) 子どもから見た特性（男子16名 女子12名 計28名）

A 運動の楽しさの体験状況

① 運動は好きですか。（自由記述）

とても好き	好き	嫌い	とても嫌い
16名	10名	1名	1名
理由		理由	
<ul style="list-style-type: none"> ・体を動かすことが好きだから (12名) ・運動会が楽しかったから (4名) ・走ることが好きだから (3名) ・水泳学習が好きだから (2名) ・その他 (5名) 		<ul style="list-style-type: none"> ・疲れるから (1名) ・めんどうだから (1名) 	

② 体育の学習は好きですか。（複数回答）

とても好き	好き	嫌い	とても嫌い
22名	6名	0名	0名
理由		理由	
<ul style="list-style-type: none"> ・走るのが楽しいから (25名) ・体を動かすのが好きだから (24名) ・水遊びが好きだから (21名) ・みんなと楽しく一緒にできるから (20名) ・いろいろな種類の運動ができるから (19名) ・できるようになるとうれしいから (18名) ・リレーが楽しいから (18名) ・踊るのが楽しいから (18名) ・動物歩きが楽しいから (15名) 			

③ 休み時間にどんな遊びをしていますか。(自由記述・複数回答)

〈外〉	〈内〉
・おにごっこ (10名)	・ザリガニと触れ合う (4名)
・ポケモンごっこ (4名)	・学校探検 (3名)
・たいこばし (3名)	・巨人ごっこ (1名)
・のぼり棒 (1名)	・走る (1名)
・鉄棒 (1名)	・お姫様ごっこ (1名)
・秘密基地づくり (1名)	
・木の実さがし (1名)	
・虫探し (1名)	

④ ボールを使って遊んだことはありますか。(自由記述・複数回答)

ある	ない
25名	3名
どんな遊びか ・ドッジボール (16名) ・サッカー (5名) ・バスケットボール (3名) ・キャッチボール (2名) ・野球 (2名)	

⑤ ボールを使って遊ぶことは好きですか。(自由記述)

大好き	好き	嫌い	大嫌い
21名	6名	1名	0名
理由 ・楽しいから (8名) ・ボールを投げるのが好きだから (7名) ・ボールを蹴るのが好きだから (4名) ・ボールを捕るのが好きだから (2名) ・ドッジボールが好きだから (2名) ・サッカーが好きだから (1名)		理由 ・顔にボールが当たるから (1名)	

⑥ ボール遊びで心配なことは何ですか。(自由記述)

ある	ない
18名	10名
心配なこと ・顔にボールが当たること (10名) ・体にボールが当たること (6名) ・人との接触 (1名) ・怪我をすること (1名)	

⑦ ボールを使った運動遊びで楽しみなことは何ですか。(複数選択)

・強く投げること (22名)	・遠くに投げること (21名)
・ねらったところに投げること (21名)	・たくさん投げること (21名)
・友達と一緒に投げること (19名)	・いろいろなボールを投げること (15名)
・ボールを捕ること (15名)	・投げる遊びを考えること (14名)
・ボールを転がすこと (10名)	・ボールをつくこと (8名)

B 運動の楽しさを求める学び方の習得状況

⑧ きまりや順番を守って学習できますか。

できる	できない
26名	2名

⑨ 友達と仲よく学習できますか。

できる	できない
27名	1名

⑩ 困っている友達がいたらどうしますか。

先生に言う	教えてあげる	何もしない
17名	11名	0名

⑪ 友達のよいところをほめてあげていますか。

よくしている	たまにしている	あまりしていない	していない
12名	10名	1名	5名

⑫ 友達のよいところをまねすることができますか。

よくしている	たまにしている	あまりしていない	していない
9名	9名	2名	8名

⑬ めあて(頑張ること)をもって学習ができますか。

できる	できない
23名	5名

⑭ 体育の学習で大事なことはなんですか。(自由記述)

・友達と仲よくすること (7名)	・先生の話をよく聞く (5名)
・友達とがんばること (4名)	・けんかをしないこと (2名)
・みんなで協力すること (2名)	・たくさん動くこと (2名)
・がんばること (2名)	・その他 (4名)

C 運動の楽しさを味わうための技能の習得状況

	性別	A		B	C (使用したボールは軽量サッカーボール)									自由遊び
		体育は好きか	ボール遊びの経験	めあて	つく(回)	転がす(回)	とる(回)	投げる(m)	投げ方	2m 的当て		4m 的当て		
										当	落下	当	落下	
1	男	◎	○	○	4	5	5	4	片	3	1	3	1	輪通し
2	女	◎	○	○	9	5	5	4	片	4	3	0	0	バスケット
3	女	◎	○	×	7	4	5	4	片	1	1	1	0	キャッチボール
4	女	◎	×	○	3	2	1	4	片	3	2	0	0	あんたがたどこさ
5	女	◎	○	○	1 1	2	5	4	片	1	0	2	1	的当て
6	男	◎	○	○	5	5	5	5	片	4	2	2	1	的当て
7	女	○	○	○	6	5	5	3	両	3	2	0	0	キャッチボール
8	男	◎	○	×	2	2	0	4	両	2	2	0	0	欠席
9	男	◎	○	○	5	3	5	6	片	4	1	4	3	キャッチボール
10	男	◎	○	×	5	2	5	5	片	2	1	0	0	的当て
11	男	○	○	○	2	5	5	5	片	0	0	1	1	つく
12	女	◎	○	○	7	4	5	4	片	2	0	0	0	つく
13	男	◎	○	○	7	1	5	7	片	2	2	0	0	的当て
14	男	◎	○	○	0	2	5	6	片	2	0	0	0	輪通し
15	男	○	○	○	7	5	5	6	片	3	2	0	0	つく
16	女	○	○	○	4	2	4	5	片	2	0	2	1	つく
17	女	○	○	○	1 6	4	5	5	片	4	0	3	2	輪通し
18	女	◎	○	○	2	3	4	3	片	1	0	1	0	輪通し
19	女	◎	○	×	7	2	5	4	片	1	0	1	0	つく
20	男	◎	○	○	8	4	5	5	片	2	0	0	0	キャッチボール
21	男	◎	×	○	4	5	5	5	片	2	0	2	0	お手玉
22	女	◎	×	○	1 2	4	5	4	片	0	0	2	1	あんたがたどこさ
23	女	◎	○	○	5	5	5	5	両	3	2	4	1	キャッチボール
24	男	○	○	×	2 7	4	5	6	両	2	2	2	1	輪通し
25	男	◎	○	○	2	3	3	3	片	1	1	1	0	キャッチボール
26	男	◎	○	○	5	3	5	6	片	2	1	2	1	キャッチボール
27	男	◎	○	○	3	3	5	5	片	1	1	1	0	的当て
28	男	◎	○	○	6	5	5	4	片	2	0	2	0	バスケット

- ※「つく」は練習を2回行わせ、3回目の記録を測定した。その場で連続でつくように指導した。
- ※「転がす」はコーンとバーでゲートをつくり、5m離れた場所から転がした。5回試技で、何回通ったかを記録した。
- ※「投げる」は自分の好きな投げ方で、ボールをどこまで遠くに投げられるかを記録した。投げ方では、片手投げであれば「片」、両手投げであれば「両」とした。
- ※「とる」は自分の好きな投げ方で、ボールをどこまで遠くに投げるができるかを記録した。投げ方では、片手投げであれば「片」、両手投げであれば「両」とした。
- ※「的あて」はポートボール台の上にコーンを設置し、2mと4mの異なる距離から5回試技を行った。(当:コーンに当たった 落下:コーンが台の下に落ちた)
- ※「自由遊び」は体育館の中央に、大小様々なボールを置き、それぞれの好きな遊びを行わせた。その際、体育館に星の絵やフラフラフープを吊るし、的になりそうなものを設置した。

【考察】

A 運動の楽しさの体験状況について

本学級の子どもたちは、「体を動かすことが好き」という理由で体育の学習が好きな子どもが多い。また、「ボールを使って遊んだことがある」と答えた子どもたちは全体の約90%で、クラスの全員が「ボールを使って遊ぶことは好きですか」の問いに対して、「大好き・好き」と答えている。休み時間にはほとんどの子どもたちが外に出て遊んでいるが、主な遊びの内容としては、おにごっこやポケモンごっこ、たいこばし（遊具）などで、ボールを使った遊びはほとんどしていない。加えて、ボール遊びで心配なことが「ある」と答えた児童は約65%で、主な理由は、ボールが顔や体に当たることが挙げられた。そこで本単元では、安全面について、基本的なマナーやきまりをオリエンテーションで確認し、全員が「ボールなげのやくそく」を大切に、不安や恐怖感なく学習していけるようにしたい。また、投げる方向は一方向になるように場づくりを行い、ボールが当たらないように配慮していきたい。

ボール遊びの経験について約10%の子どもたちが未経験であり、他の子どもたちも、遊びの経験が「ドッジボール」や「サッカー」など広がりが少ない。そのため、単元の前半には感覚づくりの運動遊びの時間を十分に確保し、簡単なボール操作に親しませた上で学習を進めていく。そのことにより、全員が安心して楽しみながら学習に取り組むことができるようにしたい。

B 運動の楽しさを求める学び方の習得状況について

実態調査から、「きまりや順番を守って学習できますか」や「友達と仲よく学習できますか」という問いに対して、ほとんどの子どもたちが「できる」と答えている。数名「できない」と答える子どもたちもいるが、普段の学習の様子からはルールやマナーを守れているので、「できないかもしれない」という不安を拭えるように、声をかけていきたい。また、「困っている友達がいたらどうしますか」という問いに対しては、全員が「先生に言う」または、「教えてあげる」と答え、「何もしない」と答えた子は見られなかった。入学してから半年がたち、お互いを認め合う意識が高まってきていることが感じられる。本単元でも、認め合う機会を増やしてクラス全体で仲よく協力して学習する雰囲気を作っていきたい。

「友達のよいところをまねすることができますか」の問いに対して、約35%の子どもたちが「あまりしていない・していない」と答えた。これは、友達のまねをすることがよいと思っていない子どもたちが多いことを表している。学習中により動きをしている子どもたちを積極的に称賛したり、よい投げ方をしている子どもたちを紹介する時間をつくったりして、友達のよい動きをまねすると、自分の動きもよくなっていくことに気付かせていきたい。

「めあて（頑張ること）をもって学習できますか」という問いには、5人の子どもたちが「できない」と答えた。これは、これまでの学習の中で、めあてをもって学習することをあまり意識できていないと思われる。1年生の子どもたちにとっては、やりたい場を選ぶことがめあてをもって学習することにつながっていくと考える。やりたい場を選ぶことができている子どもを称賛し、一人一人が自信をもって、意欲的に学習に取り組めるようにしていきたい。

C 運動の楽しさを味わうための技能の習得状況について

実態調査より、遠くに投げようとして地面にたたきつけてしまったり、ボールにうまく力を伝えられずにすっぽ抜けてしまったりと、ボールを投げる身体の使い方ができていない子どもたちが多く見られた。また、「つくこと」や「捕ること」の調査から、1年生の段階でも大きな技能差があることや、自由遊びの様子からもボール遊びの内容や種類に大きな差があることが分かった。

そこで本単元では、多様な場で様々なボールを使ってボール投げを楽しむことをねらいとする。遊びに没頭できるように、たくさんの場を設け、たくさんの遊びを認め、子どもたちが意欲的に活動することで、自然と投げる力が身に付くようにしたい。

3 研究主題と学習の手立て

(1) 市教研体育研究部会の研究主題

生涯にわたって健康を保持増進し、運動に親しむ子どもを育てる体育学習

(2) 視点と学習の手立て

視点1 子どもの実態を的確に把握するとともに、運動の特性と指導内容を明確にした上で道すじや学習活動を工夫し、ねらいを明らかにすることで子どもたちが学習意欲やめあてをもって取り組めるようにする。

〈手立て〉

○道すじの工夫

本学級の子どもたちは、多くがボールを使った遊びを経験しているが、運動経験には個人差がある。また、どのように投げればボールを遠くに投げることができたり、強く投げたりできるのかということをよく知らない。そこで、感覚づくりの運動遊びを毎時間の最初に設定する。そこで、簡単なボール操作を多く経験させることでボール遊びに慣れ、活動がより充実したものになると考える。

また、運動の特性に十分触れることができるように、ねらいを1つに絞ることで単元を通してボールを投げる楽しさを味わい、子どもたちに投げる力が身に付くようにしていきたい。また、どうしたらねらったところに当てやすいのか、強く投げるにはどうしたらよいのかという点に気付いていけるように、活動の途中や最後に振り返る時間をとり、「体をぐるんと回すと強く投げられた」「腕をビュッと振るといいよ」など、うまく投げるためのコツを確認していきたい。子どもたちが気を付けることを「なげわざマシン」としてまとめ掲示することで、クラス全体で共有していきたい。

実態から、本学級の子どもたちはボールを使って遊んだことはあるものの経験は少なく、技能も高いとは言えない。そこで、1時間目には、オリエンテーションでボール投げのきまりやルールを全体で確認し、感覚づくりの運動遊びや実際の場でボール投げを体験する。そして、2時間目からの学習にスムーズに入れるようにしていきたい。本単元では一人一人が自由に場所を移動しながら、様々な場でボール投げに没頭するように子どもたちの「やりたい」という意欲を大切にしていきたい。

学習の中で、「なかよしタイム」を設けることで、その日楽しかった場や遊びをお互いに紹介する時間をとり、子ども同士の関わり合いを増やしていきたい。また、単元の後半にかけては個人での遊びが飽和してくることが予想される。そこで、単元の後半にかけて「なかよしタイム」の時間を少しずつ長く設定し、2人組での競争や楽しかった場の紹介など関わり合いが増えていくようにしたい。

視点2 一人一人のよさを伸ばし、できる喜びを実感する手立てを工夫する。

〈手立て〉

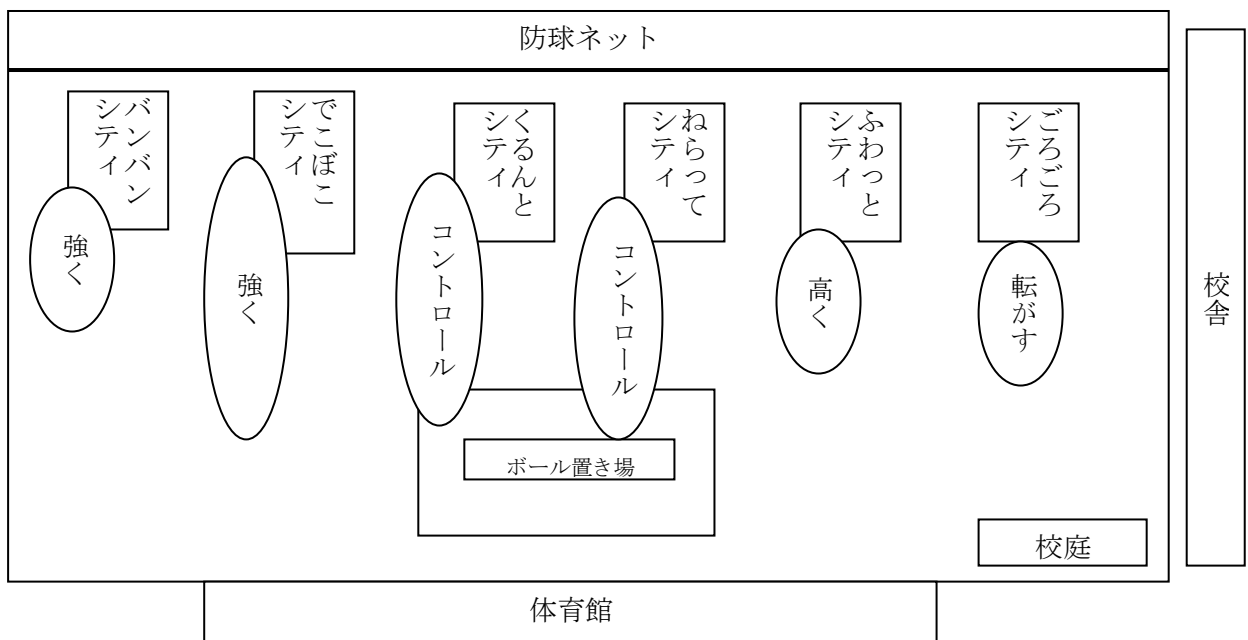
○いろいろな動きを経験するための場や用具の工夫

①場の工夫

子どもたちにいろいろな動きを経験させることで投げる楽しさを味わうとともに様々な投げ方が身に付くようにしたい。「高く投げる」「強く投げる」「ねらって投げる」「遠くに投げる」といった、様々な投げ方を経験していけるような場をつくりたい。また、自分で取り組む場を選ぶことで、自分なりにめあてをもって取り組めるようにしたい。その経験を積み重ねることで、様々な投げ方が身に付くようにしていきたい。

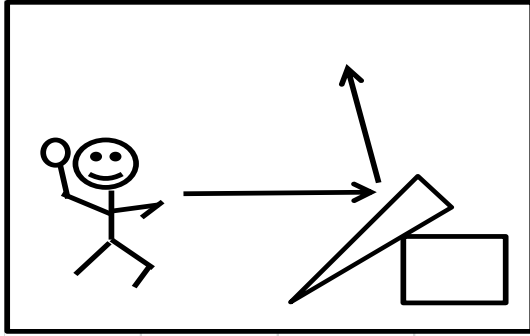
さらに子どもたちが単元を通して意欲をもち、ボールを「投げる」という本単元のポイントになる動きに慣れ、楽しく活動できるように、それぞれの場を「○○シティ」とする。子どもたちが愛着をもって場を楽しめるように子どもたちと一緒に場に合った名称を考え、的にはキャラクターを掲示していきたい。

子どもたちの思いや実態を踏まえて場を増やしたり、別の場に作り変えたりと柔軟に対応していきながら、動きや遊びに工夫を加えていきたい。



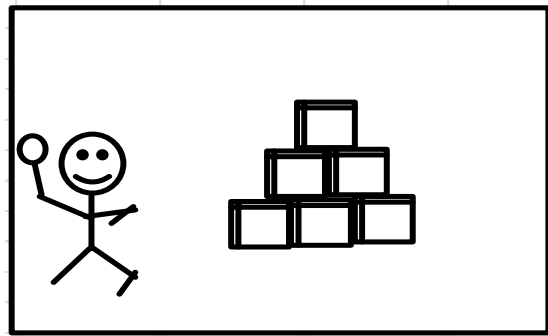
※場の名称は仮称

パンパンシティ



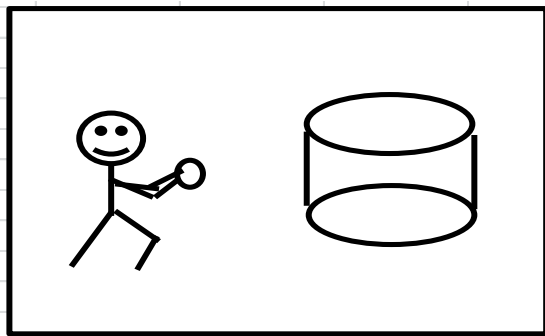
○身に付けさせたい力 (強く投げる)
 踏み切り板にボールが当たると高く跳ね返るようにし、強く投げることや捕ることをねらいとする。

でこぼこシティ



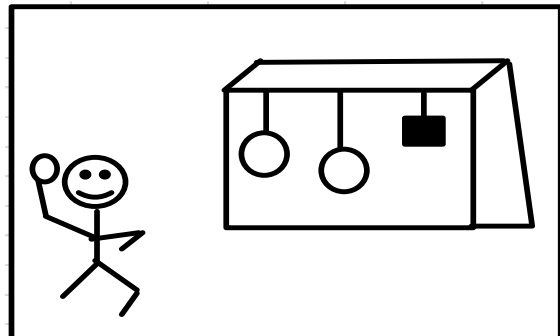
○身に付けさせたい力 (強く投げる)
 自分に合った距離からボールを投げて、積み重ねられたものをねらって投げ、落とすことをねらいとする。

ふわっとシティ



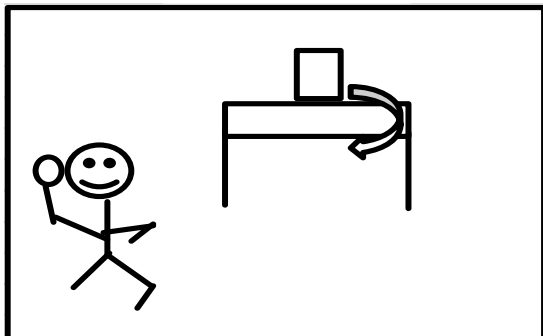
○身に付けさせたい力 (高く投げ上げる)
 セストボールのゴールやボールかごなどを使い、高くふわっとしたボールを投げ上げることをねらいとする。

ねらってシティ



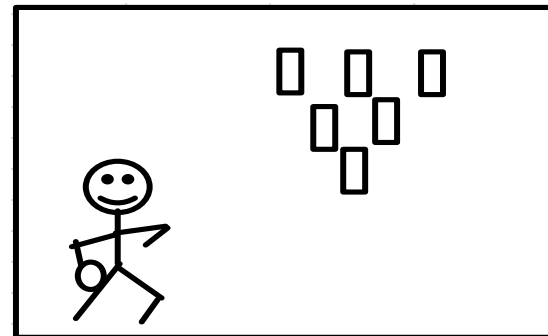
○身に付けさせたい力 (コントロール)
 フラフープやおぼんを重ねたものをねらって投げることをねらいとする。

くるんとシティ



○身に付けさせたい力 (コントロール)
 ハードルに取り付けられたものをくると回転させるように強くねらって投げることをねらいとする。

ゴロゴロシティ



○身に付けさせたい力 (転がす)
 ボーリングのように、転がして投げることをねらいとする。

②ボールの工夫

大きさや柔らかさの異なるボールを用意し、様々な場や的に合ったボールを自分で選択できるようにする。そのことにより、力強く投げたり、コントロールよく投げたり、勢いよく転がしたりと様々な投げ方を身に付けさせていきたい。また、様々なボールに触れさせることで、それぞれのボールのもつよさや特徴を知り、自分なりに場に応じたボールを選ぶなど、活動を工夫する力を育てていきたい。

ティールボール用 ボール	ソフトハンド ボール2号	ソフトドッジ ボール	ソフトサッカー ボール	軽量サッカー ボール
				
・にぎりやすい	・軽い ・よく弾む	・使い慣れている	・やわらかい ・少し重さがある	・軽い ・よく弾む

○友達とのかかわり

本学級の子どもたちは、普段の帰りの会の中で、「今日のキラキラ」と題して、その日よいことをしていた友達を紹介し合っている。本単元でも、頑張っていた友達や、うまくボールを投げていた友達を紹介する時間を設ける。また、学習カードにも記録できるようにし、努力やよい動きを褒めたり、認めたりする中で、クラス全体として前向きな気持ちで活動していけるようにしたい。

本単元では、子どもたち一人一人の思いを大切に、遊びに没頭できるように個人で自由に場を選んで学習を進めていく。しかし、一人一人が自由に場を選び活動すると友達とのかかわりが希薄になってしまうことが考えられる。そこで、毎時変わる2人組を設定し、今日の学習の中で楽しかった場や見つけた遊びを紹介する「なかよしタイム」を設ける。実際にその場に行って遊びを体験することで、様々な場の楽しさや考えた遊びのよさを認め合ったりしていきたい。

4 学習のねらい

○ボール投げゲームに進んで取り組み、きまりを守り友達と仲よく運動したり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。 【関心・意欲・態度】

○ボール投げゲームの行い方を知り、友達のよさを見つけたり、遊び方を工夫して楽しく活動できるようにする。 【思考・判断】

○的をねらってボールを投げたり、転がしたりすることができるようにする。 【技能】

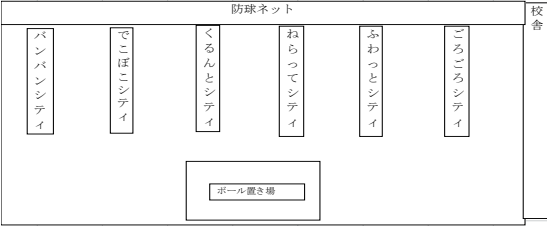


5 評価規準（おおむね満足できる状況）

	運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
単元の評価規準	・ゲームに進んで取り組むとともに、順番やきまりを守り、勝敗を受け入れて仲よく運動しようとしたり、運動する場の安全に気を付けようとしたりしている。	・簡単なゲームの規則を工夫したり、攻め方を決めたりしている。	・ゲームを楽しく行うための簡単なボール操作や動きを身に付けている。
学習活動に即した評価規準	① ボール投げゲームに進んで取り組もうとしている。 ② きまりを守り、友達と仲よく運動しようとしている。 ③ 安全に気を付け、準備や片付けをしたり、運動したりしようとしている。	① 自分で活動の場を選び、めあてをもって運動に取り組んでいる。 ② 友達のよさを見つけたり、まねしたりして、楽しく活動できるように工夫している。	① 的をねらって、ボールを力強く投げたり、高く投げ上げたり、転がしたりすることができる。

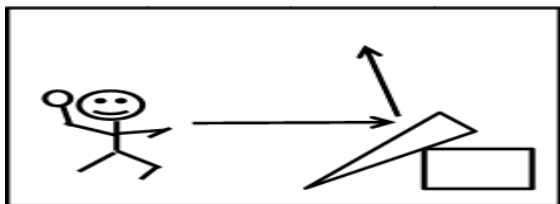
6 学習の道すじ（本時4/5）

	1	2	3	④ 本時	5
0 ↓ 4 5	オリエンテーション がかきかた のうまいけん のうまいけん について	かんかくづくりのうんどうあそび			
		ねらい いろいろな ばしよで ボールなげを たのしもう			
		なかよしタイム			
					まとめ
関	③	①		②	
思			①	②	
技			①		①

7 学習活動と教師の支援

は じ め	<p>【オリエンテーション】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○学習のねらいや道すじを知り、学習の進め方に見通しをもつ。 ○場の準備や片付けの仕方について知る。 ○マナーや約束、安全について知る。 ○学習カードの書き方、使い方を知る。 ○感覚づくりの運動遊びを行う。 ○それぞれの場の体験を行う。 ◇安全に気を付け、準備や片付けをしたり、運動したりしようとしている。 <p style="text-align: right;">【関心・意欲・態度③】</p>
	<p style="text-align: center;">学習内容と活動</p> <p style="text-align: center;">教師の支援 (○)・評価 (◇)</p>
な か	<p>1 学習の場づくりをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">  </div> <p>2 準備運動や感覚づくりの運動遊びを行う。 とんくる体操・一人でダムダム・回ってキャッチ・たたいてキャッチ・ペアでキャッチボール等</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 5px 0;"> <div style="text-align: center;"> <p>○一人で</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>○ペアで</p>  </div> </div> <p>3 学習のめあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>ねらい いろいろな ばしょで ボールなげを たのしもう</p> </div> <p>〈予想されるめあての例〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バンバンシティで強く投げて、高く跳ね返らせる。 ・ふわっとシティでふわっとしたボールを投げ入れる。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>(やくそく)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ぼーるは ひとには なげません ・るーるは まもります ・なげるとき と なげおわったとき は あいずをする </div> <p>4 いろいろな場所でボール投げゲームをする。</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ○協力して素早く安全に場づくりができるように協力して行うよう声をかける。 ○場の安全について確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ・踏切板は適切に設置されているか、危険物はないか等 ○一つ一つの動きを丁寧に行えるように声をかける。 ○動きのポイントを意識して行うように声をかける。 ○簡単なボール操作で、ボールに慣れさせる。 <p style="text-align: center;">ねらい いろいろな ばしょで ボールなげを たのしもう</p> <ul style="list-style-type: none"> ○数人にめあてを発表させることで、自分のめあてや遊ぶ場を意識してから、活動が始められるようにする。 ○今までの「なげわざマシン」に掲示されているこつをいくつか確認し、全体で共有する。 ○「やくそく」を毎時間の学習の始めに確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ○めあてをもつことが難しい子には、掲示資料や、子どもの発言を参考にさせ、自分の

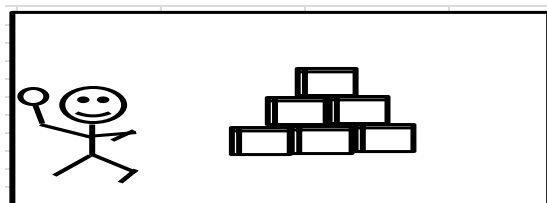
〈バンバンシティ〉



○考えられる遊びの例

- ・跳ね返ってきたボールをキャッチ
- ・どちらが高くボールを跳ね返せるか

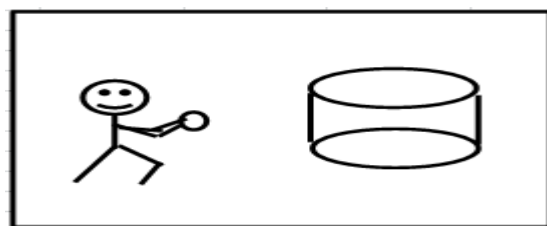
〈でこぼこシティ〉



○考えられる遊びの例

- ・何個倒せるか
- ・どちらが多く倒せるか

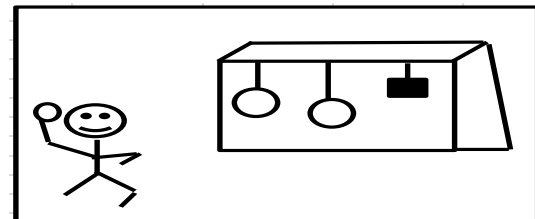
〈ふわっとシティ〉



○考えられる遊びの例

- ・どれだけ高いゴールに入れられるか
- ・どちらが多く入れられるか

〈ねらってシティ〉

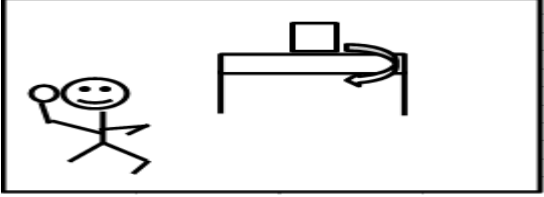
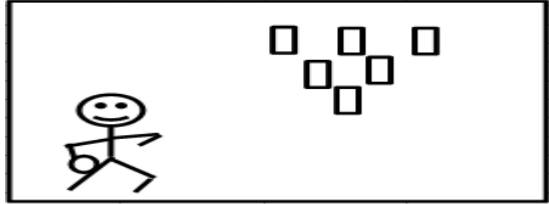


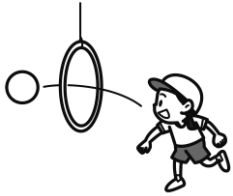
○考えられる遊びの例

- ・何個入れられるか
- ・どちらが多く入れられるか

めあてをもつよう支援する。

- どんな投げ方や遊びをしてよいのかわからない子どもには、上手に投げたり、遊んだりしている子のまねをするように促す。
 - けがをしないように、順番を守り、並んで待つように伝える。
 - 的を直している時には、危ないので、投げないように伝える。
 - それぞれの場で、上手に遊んでいる子どもやうまく的に当てることができている子どもを取り上げ、よい投げ方、楽しい遊びを広める。
 - 場を見ながら、用具がずれているときには直していくように伝える。
 - 子どもたちと話し合いながら、用具を用いたり、別の場に作り替えたりして場を変化させていく。
 - うまく的に当たらなかったり、強いボールが投げられなかったりする子どもには、ボールの種類を変えるように促したり、「なげわざマシン」でこつを確認したりするように助言する。
- 【予想されるなげわざマシンの例】
- ・「投げる手と逆の足を前に出すと強く投げられるよ。」
 - ・「転がすときはボーリングのように投げるといいよ。」
 - ・「肘を耳に近づけながら投げるといいよ。」
- いろいろな投げ方に何度も挑戦するように声をかける。
 - よい動きや遊びを知らせ、まねさせたり、投げさせてみたりすることで、活動を活性化させ、よりよい動きが身に付けられるようにする。
 - 友達の考えた遊びをやってみたり、投げ方をまねしてみたりすることで、投げることの面白さや投げ方の違いに気付かせ、遊び方や投げ方を工夫しようという意欲を高める。

<p>〈くるんとシティ〉</p>  <p>○考えられる遊びの例</p> <ul style="list-style-type: none"> ・的に当てて的を回転させられるか ・ハードルの高さを変えて当てられるか <p>〈ゴロゴロシティ〉</p>  <p>○考えられる遊びの例</p> <ul style="list-style-type: none"> ・何本倒せるか ・何球で全部倒せるか <p>5 「なかよしタイム」を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○今日楽しかった場を一つ選び、ペアの友達に紹介する。 ○一緒にその場に行って、実際に遊んだり競争したりする。 <p>6 学習のふりかえりをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○学習カードに振り返りを記入する。 ○今日楽しかった場やうまくいった投げ方を発表し、「なげわざマシン」に掲示する内容を共有する。 ○友達の「今日のキラキラ」を発表し、全体で共有する。 	<p>【予想されるよい動きや遊び】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「体をぐるんと回すと強く投げられたよ。」 ・「的によく見て投げると当たったよ。」 ・「投げる手と逆の足を前に出すと強く投げられたよ。」 <p>◇ボール投げゲームに進んで取り組もうとしている。 【関心・意欲・態度①】</p> <p>◇きまりを守り、友達と仲よく運動しようとしている。 【関心・意欲・態度②】</p> <p>◇自分で活動の場を選び、めあてをもって運動に取り組んでいる。 【思考・判断①】</p> <p>◇的にねらって、ボールを力強く投げたり、高く投げ上げたり、転がしたりすることができる。 【技能①】</p> <p>○上手に投げたり、遊んだりできている子どもたちを取り上げ、クラスでよい動きを共有する。</p> <p>○よい動きをまねしたり、やってみたりするように伝える。</p> <p>◇友達のよさを見つけたり、まねしたりして、楽しく活動できるように工夫している。 【思考・判断②】</p> <p>○それぞれの楽しかった場や考えた遊びをお互いに紹介し合う。</p> <p>○次回も意欲的に活動できるように、本時の頑張りや成長を認める声かけをする。</p>
<p>ま と め</p> <p>7 学習のまとめをする</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ボール投げゲームに進んで取り組み、きまりを守り友達と仲よく運動したり、場の安全に気を付けたりすることができたか。 ○ボール投げゲームの行い方を知り、友達のよさを見つけたり、遊び方を工夫して楽しく活動できたか。 ○的にねらってボールを投げたり、転がしたりすることができたか。 	



ボール投げゲーム オリエンテーション

なまえ

★かくしゅうのすすめかた

1	2	3	4	5
オリエンテーション ・やくそくやマナーの かくにん ・かくしゅうカードの かきかた ・かんかくづくりのうん どうあそび ・ばのたいけん	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">かんかくづくりのうんどうあそび</div>			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">ねらい いろいろなばしょで ボールなげを たのしもう</div>				
なかよしタイム				<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">まとめ</div>

★やくそく

- ・ぼーるは ひとには なげません
- ・るーるは まもります
- ・なげるとき と なげ終わったとき は あいづをする。

★ふりかえり (◎=よくできた ○=できた △=もうすこし)

① たのしく あんぜんに できた	◎	○	△
② たのしいあそびを みつけられた	◎	○	△
③ たくさんボールを なげることができた	◎	○	△

★きょうのキラキラ

だれが	さん
なにをがんばっていた	



ボールなげゲームがくしゅうカード

なまえ _____

☆きょうあそぶばしょに○をつけましょう(いくつつけてもいいです)

	バンバンシティ		でこぼこシティ		ふわっとシティ
	ねらってシティ		くるんとシティ		ゴロゴロシティ

☆がくしゅうのふりかえり(◎=よくできた ○=できた △=もうすこし)

① たのしく あんぜんに できた	◎	○	△
② たのしいあそびを みつけられた	◎	○	△
③ たくさんボールを なげることができた	◎	○	△

☆きょうのキラキラ(じぶん)

きょうまわった ばしょ は・・・

	バンバンシティ		でこぼこシティ		ふわっとシティ
	ねらってシティ		くるんとシティ		ゴロゴロシティ

じぶんがきょうがんばったこと、できるようになったこと、たのしかったことをかこう。
つぎにやってみたいことや、こんなほでやいたい!というほもかいてみよう!

☆きょうのキラキラ(ともだち)

だれが	
なにをがんばっていた	_____

