

## 第2学年2組 体育科学習指導案

### 1 単元名 的当てゲーム

### 2 運動の特性

#### (1) 一般的特性

的当てゲームは、投げる、当てる、捕るなどの簡単なボール操作をしながら、ボールを持たないときの動きを工夫して、簡単なルールで得点を競い合うことが楽しい運動である。

#### (2) 子どもから見た特性

～省略～

#### 【考察】

##### A 運動の楽しさの体験状況

本学級の子どもたちのほとんどが、体育の学習やボールを使った運動に意欲的に取り組んでいる。その一方で、運動や体育、ボール投げ遊びを嫌いだと答えている子どもも数名いる。「ボールで当てられるのが怖い」「手がすぐ痛む」「投げるのが苦手」などの理由が挙げられていることから、軟らかく、つかみやすいボールを用意することで恐怖感やボールを投げることへの抵抗感を少なくしていきたい。

また、子どもたちの多くが「ボールをたくさん投げて的を当てたい」という思いをもっている。全員に投げる機会を十分に与えられるような道すじや場を工夫していくことで、一人一人に投げる楽しさを味わわせたい。

休み時間や体育学習の様子から、勝負ごとになると夢中になってしまい、ルールを忘れてしまったり守らなかつたりする子どもがいる。みんなが楽しく運動に取り組むためにも、ルールやマナーを大切にしてお互いに協力し合う心も育てていきたい。

##### B 運動の楽しさを求める学び方の習得状況

本学級の子どもたちの半数以上が「自分の力に合っためあてをもつこと」に不安を感じている。単元の前半では、適宜声をかけながらめあてをもつことができるようにしていきたい。単元の後半では、これまでの経験したことのないボールを持たない時の動きにも目が向いていくと考えられる。今までと異なる視点のめあてが出てきた際には全体で紹介していき、めあての幅を広げられるようにしたい。

友達と協力したり、きまりやルールを理解したりしながら学習を進めることに不安をもっている子どもも半数近くいる。また、勝ち負けにこだわり、自分本位になってしまう姿も多く見られ、チームで得点を狙う有効性に気が付いていない。的当てゲームでは、チームで点を取るためにパスをしたり、ボールを持っていないときにボールをもらえる場所に動いたりしながら協力して楽しむこともねらいとしている。良い動きやそのポイントをチーム内で共有したり、互いのよさを見つかりたりしていくことで、的当てゲームの特性により触れ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

実態調査から、運動経験の差による技能差が見られた。3mの距離の的当てでは、上半身の力だけで的に届くため多くの子どもが的に当てることができていたが、下半身の動きも使う5mになると、正確に投げられる子は少なくなる。キャッチの実態調査でも、ボールに慣れていない子どもは、下投げのボールやワンバウンドのボールでも目をつぶったり手だけで捕りに行ったりしている。

これらの実態から、本単元はねらいを1本に絞りゲームを中心に進めていく。ゲームに思いっきり楽しむことで、ゲームの中でいろいろな動きを獲得できると考える。また、その動きをより良いものにするために、毎時間つながる運動を入れていき、ボールに親しみながらゲームで必要となる力を高めていけるようにしたい。できるようになることが増えることで、新たなめあてもでてくると考える。毎時間の振り返りを大切にして、一人一人が的当てゲームに親しみ、思いっきり楽しめる学習へとつなげていきたい。

## 3 研究主題と学習の手立て

### (1) 市教研体育部会の研究主題

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。

#### ○より良い動きを見つけながらゲームを楽しめる道すじの設定

本学級の子どもは、運動経験の差によって大きな技能の差が感じられる。休み時間のドッジボールでも、技能の高い子どもは個人でたくさん投げたり捕ったりして楽しんでいる一方で、低い子どもは運動により消極的になり、的当てゲームの楽しさを十分に味わうことができていない。

そこで、今回の単元では、チーム同士で攻防をして得点を競い合う的当てゲームを設定した。チームで協力して得点を目指し、励まし合ったりアドバイスし合ったりしながら、誰もがボールゲームの楽しさを味わえるようにしていきたい。

しかし、チームでの攻防があるゲームの学習経験はなく、学び方や楽しみ方が身に付いている子どもはほとんどいない。そこで本単元では、ねらいを一つに絞り、ゲーム中心の単元構成にすることで、ゲームの行い方に慣れさせていく。そうすることで、学び方がしっかり身に付き、十分にゲームに浸ることができると考えた。また、単元を通してゲームを行うマナー面や仲間同士の良い声掛けを取り上げ、チームで協力しながら温かい雰囲気の中で学習を進められるようにしていく。また、子どもの気付きや良い動き、攻め方についても適宜紹介をし、チームでの動きやかかわり合いに生かせるようにしていきたい。

	1	2	3	4	⑤ (本時)	6
0 ↓ 4 5	オリエン テーション	つながる運動 (のびのびタイム)				
		ねらい チームで協力して、的当てゲームを楽しもう。				まとめ

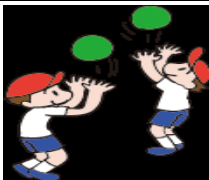
○動きづくりの運動 (のびのびタイム) の充実

子どもの多くが「狙ったところに投げる」「強く投げる」ことを楽しみにしている。本単元では、個人で競うだけではなく、集団で競う楽しさも味わわせたい。しかし、キャッチの技能の低い子どももいて、ゲームになったときにパスが繋がらず、十分に楽しむことができない子どもがいることが予想される。

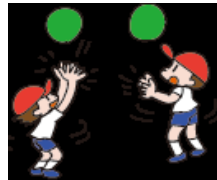
そこで、ゲーム要素を取り入れた動きづくりの運動の中でボールを投げたり、キャッチしたりする経験を多くさせる。そうすることで、子どもたちは楽しみながらボールの扱い方を覚え、ゲームの中にもその経験を生かしていけるようにさせたい。また、子どもの変容に合わせて、場も段階的にゲームに近い形に変えていき、よりゲームの中で生かせる技能を伸ばしていきたい。そうすることで、子どもたちがゲームの中で得点につながる機会が増え、より意欲的に取り組んでいけるようにしたい。

単元の後半では技能が高まっていきゲームの流れも理解していることが予想される。そこで、よりゲームに近い練習を行うことで、ボールをもっていない時の動きや仲間にパスしながらチームワークの向上や工夫した動きを考えるきっかけにもなると考える。また、ゲーム性を取り入れ他のチームと競い合うことでより競争する意識も高まり、チームでの取り組みにも熱が入るだろう。さらに回数を数えることで、前回までの記録との伸びも感じられやすくなり、意欲の高まりにも効果があるだろう。ゲーム中心の学習ではあるが、ここで培った技能やチーム力を生かしてゲームに臨めるようにしたい。

【単元の前半で行うつながる運動の例】

【セルフキャッチボール】

<b>【ルール】</b> ・一人一個ボールを持つ。 ・真上にボールを上げ、ボールをキャッチする。
<b>【ねらい】</b> ・ボールをキャッチする感覚を身に付ける。 ・ボールの扱いに慣れさせる。



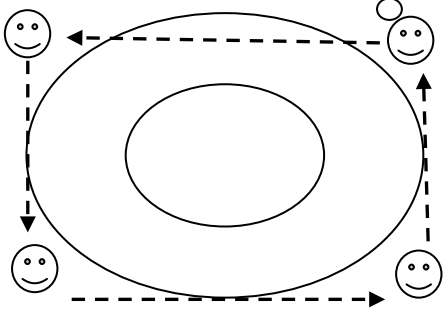
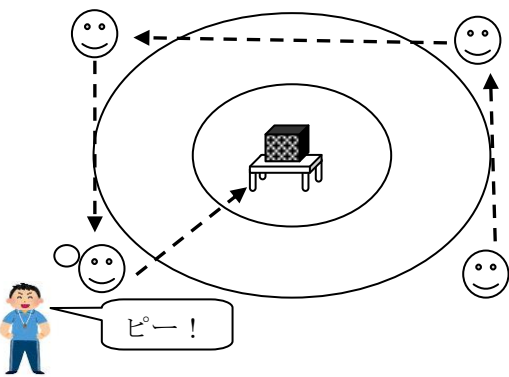
【セルフキャッチボール2】

<b>【ルール】</b> ・一人一個ボールを持つ。 ・真上にボールを上げ、ボールを上げている間に何回拍手ができるかチャレンジしてみる。
<b>【ねらい】</b> ・ボールをキャッチする感覚を身に付ける。 ・キャッチする前に動作を入れることで難しさを上げて意欲を高めさせる。

【ビュン・バン・キャッチ】	
<p>【ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームごとに行う。</li> <li>・踏み切り板に向かって思いっきり投げる。</li> <li>・はね返ったボールは次の人が捕り、次に投げる。</li> <li>・慣れてきたら、踏み切り板の的を狙って投げるようにする。</li> <li>・1分間で何回できるか、チームごとに数を競い合う。</li> </ul>	
<p>【ねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・強く投げられるようにする。</li> <li>・狙って投げられるようにする。</li> <li>・ボールの落ちるところに移動して捕る感覚を身に付ける。</li> </ul>	

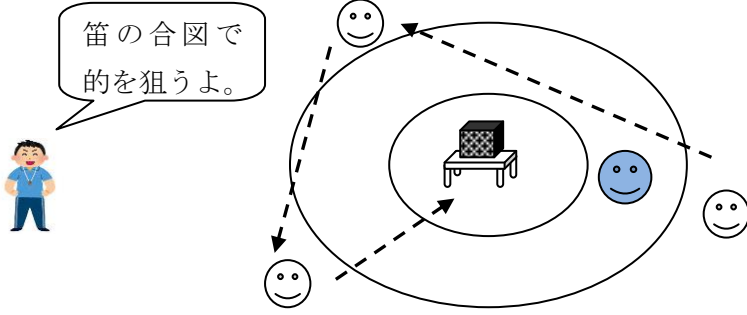


【ビュン・バン・キャッチ2】	
<p>【ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームごとに行う。</li> <li>・隣の人からのパスを捕ってから板に投げる。</li> <li>・はね返ったボールは次の人が捕り、次に投げる。</li> <li>・慣れてきたら、踏み切り板の的を狙って投げるようにする。</li> <li>・1分間で何回できるか、チームごとに数を競い合う。</li> </ul>	
<p>【ねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パスをキャッチしてから狙ったところに投げられるようにする。</li> <li>・よりゲームに近い形でボールを投げる感覚を高める。</li> </ul>	

【単元の後半で行うつながる運動の例】

【パスパスゲーム】	【パスパスゲーム2】
	
<p>【ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1分間に何回パスが回せるか、チームごとに数を競い合う。</li> </ul>	<p>【ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ パスを回しながら笛が鳴ったら、ボールを持っている人が的に投げる。</li> <li>・ パスの数と的に当たった数を競い合う。</li> </ul>
<p>【ねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 正確にパスができるようにする。</li> <li>・ ボールを捕る感覚を掴む。</li> <li>・ 捕ったらすばやく投げる動作にうつす動きを身に付ける。</li> </ul>	<p>【ねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ パスをキャッチしてから狙ったところに投げられるようにする。</li> <li>・ よりゲームに近い形でボールを投げる感覚を高める。</li> </ul>



【とりかご的当てゲーム】

<p>【ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ パスを回し、笛の音が鳴ったら的に向かって投げる。</li> <li>・ 2分間で的に当たった回数を数える。</li> <li>・ 的に当てて落とした時には、落とした人が台の上に戻し、守りの人と交代して再開する。</li> </ul>
<p>【ねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 守りがいる中でも、狙ったところに投げられるようにする。</li> <li>・ ボールをもらえる位置に動く感覚を掴む。</li> <li>・ ボールを捕って、すぐ投げる意識をもてるようにする。</li> </ul>

視点2 一人一人のよさを伸ばし、できる喜びを実感できる手立てを工夫する。

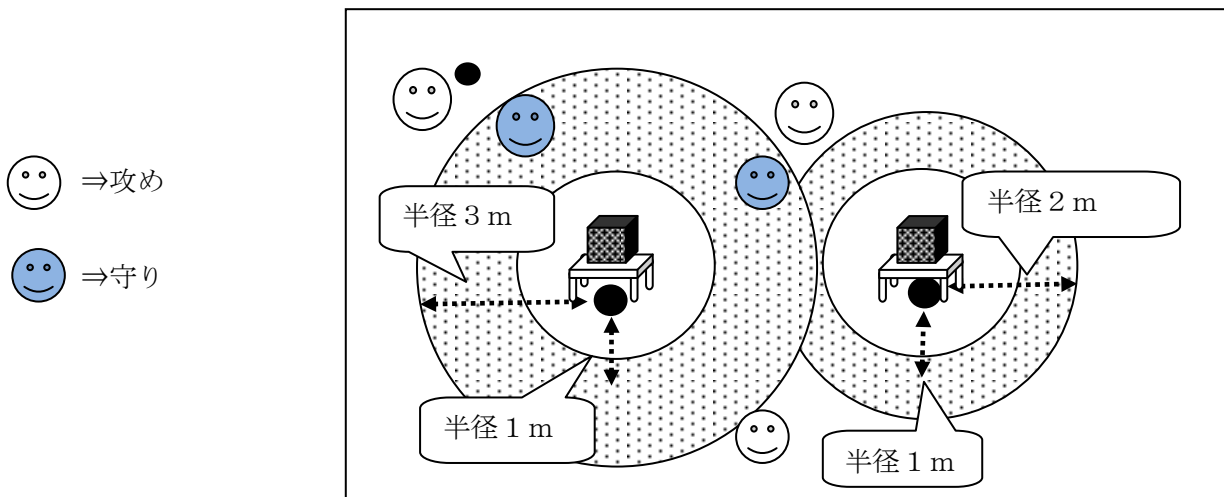
○場や用具の工夫

本単元では、ゲームの場として半径3 mの円と半径2 mの円の2種類の円が重なった場を設定した。実態から、3 m離れたところからの的を当てることができる子どもが多かったことと、なかには投げることが苦手な子どももいることから、2 mの小さな円を用意した。場を円形にすることで、いろいろなところからボールを投げることができることや、自由にボールをもらいに行くことができると考えた。また、「8の字」の場にする事で攻守ともに動きの工夫も見られると考えた。的を二つにすることでより多くの子に得点機会を与えることになる。守備のときに守れる範囲も2種類の幅を用意した。攻撃側に近づいたり離れたたりできる範囲を確保することで、ボールが当たるのを怖がる子どもの抵抗感を和らげ守りやすくなると考えたからである。攻撃側の動きの工夫を取り上げながら全体で共有し、全てのチームに得点のチャンスが広がっていくようにしていきたい。

的は、当たると音が鳴る一斗缶を使用し、当たったときの爽快感を味わわせたい。的に当たると1点、台の上から落としたりしたら2点として、当てることができたことも認めて得点化するようにした。

使用するボールについては、柔らかく掴みやすいスポンジボールを使用する。ボールに恐怖心や抵抗感のある子どももいるため、安心して守ることもできるようにした。

【ゲームの場】



4 学習のねらい

(1) 学習のねらい

○ルールやマナーを守り、友達と協力しながら楽しく学習を進めることができるようにする。

【関心・意欲・態度】

○的当てゲームの行い方を知り、攻め方を工夫できるようにする。

【思考・判断】


○攻守のあるゲームを通して、狙ったところに投げたり、ボールをもらえる場所に動けたりできるようにする。

【技能】

5 評価規準（概ね満足できる状況）

	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・的当てゲームに進んで取り組もうとしている。</li> <li>・運動の順番や決まりを守り、勝敗の結果を受け入れて、友達と仲良く運動をしようとしている。</li> <li>・友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。</li> <li>・ゲームを行う場や用具の使い方などの安全に気を付けようとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・的当てゲームの行い方を知るとともに、得点の方法などの規則を選んでいる。</li> <li>・的当てゲームの動き方を知るとともに、攻め方を選んだり見付けたりしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・的当てゲームでは、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームにおいて、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きができる。</li> </ul>
学習活動に即した評価規準	<ul style="list-style-type: none"> <li>①的当てゲームに進んで取り組もうとしている。</li> <li>②ルールやマナーを守って運動している。</li> <li>③友達と協力しながら準備や片付けをしようとしている。</li> <li>④場の安全や用具の使い方など安全を確かめて運動している。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①的当てゲームの行い方を知るとともに、友達の良い動きを見つかり考えたりしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①狙ったところに投げることができる。</li> <li>②ボールがもらえる場所に動くことができる。</li> </ul>

6 学習の道すじ（本時 5 / 6）

	1	2	3	4	⑤（本時）	6
0  4 5	オリエンテーション	つながる運動（のびのびタイム）				
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">             ねらい              チームで協力して、的当てゲームを楽しもう。           </div>				
関	①③	①②		④		②
思			①		①	
技				①	②	①②

7 学習活動と教師の支援

はじめ	<p>1 オリエンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○学習のねらいや道すじを理解し、学習の進め方について見通しをもつ。</li> <li>○用具の使い方や場の安全、マナーや約束について知る。</li> <li>○場の準備や片付けの仕方を知る。</li> <li>○学習カードの書き方、使い方を知る。</li> </ul> <p>2 試しのゲームをし、ゲームの基本的な進め方やルールを確認する。</p> <p>◇的当てゲームに進んで取り組もうとしている。 <span style="float: right;">【関・意・態①】</span></p> <p>◇友達と協力しながら、準備や片付けをしようとしている。 <span style="float: right;">【関心・意欲・態度③】</span></p>	
	学習内容と活動	教師の支援 (○)・評価 (◇)
なか	<p>1 学習の場づくりをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・的やボールなど用具の準備</li> </ul> <p>2 準備運動やのびのびタイムを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○準備運動             <ul style="list-style-type: none"> <li>・体操、ストレッチ</li> </ul> </li> <li>○のびのびタイム             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ビュン バン キャッチ</li> <li>・的当てガンガン</li> <li>・パスパスゲーム</li> <li>・とりかご的当てゲーム</li> </ul> </li> </ul> <p>3 学習のめあてを確認する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○協力して素早く安全に場づくりができるように声掛けをする。</li> <li>◇友達と協力しながら、準備をしようとしている。 <span style="float: right;">【関心・意欲・態度③】</span></li> <li>○場の安全について確認する。</li> <li>○投げる時によく使う部位を意識しながら体操を行うように声を掛ける。</li> <li>○のびのびタイムでは、動きのポイントを意識して行うように声を掛ける。</li> <li>○捕る構えやボールの投げ方のポイントを意識して行うよう声を掛ける。</li> <li>○上手く得点したりパスを回せたりした子どもの意識したポイントやコツを全体で共有する。</li> <li>○苦手な子どもには、動きを個別に確認し手本を見せるようにする。</li> <li>○ボールを力強く投げられていたり、狙ったところに当たるようになってきたりしている子どもを称賛する。</li> <li>○子どもたちの変容を見ながら、場を段階的にゲームに近い形に変えていくようにする。</li> <li>◇場の安全や用具の使い方など安全を確かめて運動している。 <span style="float: right;">【関心・意欲・態度④】</span></li> </ul>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">                 ねらい チームで協力して、的当てゲームを楽しもう。             </div> <p>○学習カードをもとに、本時のめあてを確認する。</p>	<p>○数人にめあてを発表させることで、動きのポイントを意識させてからゲームが始められるようにする。</p> <p>○「どうしたら点が取れるか」「パスが出せなかったらどうするか」など聞き、ゲームの中でどう動くかイメージできるようにする。</p>



【予想されるめあての例】

<攻め>

- ・たくさん投げて、的にボールを当てる。
- ・腕をおもいっきりふって強い球を投げる。
- ・落ち着いて狙って投げる。
- ・守りのいないところから的に投げる。
- ・守りがいない友達にパスを出す。
- ・いろいろな攻め方をためしてみる。

<守り>

- ・たくさん動いて、点を取られないようにする。
- ・パスが行った方にすばやく動いて守る。
- ・ボールを持っている人の前に立ちじゃまをする。
- ・友達と協力して守る。

○めあてをもつことが苦手な子どもには、動きのポイントを示す。

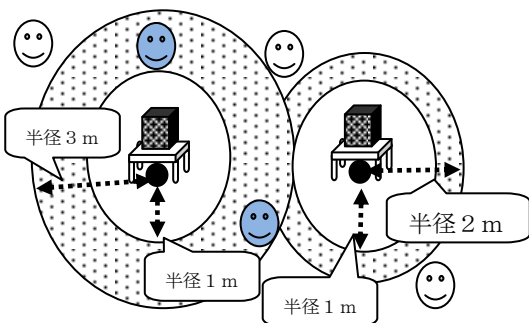
○前時でめあてを考える際に、守りのめあてを考えた子どもには、そのめあてを認めつつ、攻めのめあてがもてるように声を掛ける。

4 第1のゲームをする。

【ルール】

- 1チーム4人（5人）とする
- 攻めはチームで1つボールを持つ。
- 攻めは3人、守りは2人でゲームを行う。試合に出ない児童は得点係やボール拾いをする。
- ゲーム時間は前半5分、チームタイム1分、後半5分とし、前後半で攻守を交代する。
- 2分半経ったら試合に出ていないメンバーは交代する。
- 的に当たったら1点、的に台から落としたら2点とする。
- 的に落ちたらゲームを中断し、攻めが台の上に戻す。攻めが全員サークルの外に出てから「ゴー」の掛け声を合図に再開する。

○前半5分→チームタイム1分→後半5分



○互いに気持ちよくゲームが進むようにきまりを徹底する。

○のびのびタイムを生かして的に当てられた子どもや力強いボールを投げている子どもを称賛し、周りの子どもにも良いポイントを伝える。

◇ルールやマナーを守って運動している。

【関・意・態②】

○「投げる腕と逆の足を一步踏み出して投げてみよう」や「守りがいないところに移動してから投げてみよう」などつまづいている子どもに助言する。

<p><b>【予想されるつまずきの例（攻め）】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールが的に届かない。</li> <li>・的に当たらない。</li> <li>・守りに守られてボールが投げられない。</li> <li>・仲間にパスできず強引に投げる。</li> <li>・パスをしたり、パスを捕ったりがうまくいかず投げられない。</li> <li>・ボールを持っていない子どもが止まってしまっている。</li> <li>・技能の高い子同士でパスをする。</li> </ul>	<p>○パスをどこでもらえばよいかわからない子どもには、「もっと左に動いてみよう」など声かけをしながら、どこに動けばよいのか少しずつ理解させる。</p> <p>○キャッチが苦手な子どもには、手の開き方や膝の使い方などの助言をする。</p> <p>○どこに行けばよいかわからない子どもには「ボールを持っている人の前に立って守ってみよう」など助言する。</p>
<p><b>【予想されるつまずきの例（守り）】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ずっと同じ人ばかりにマークにつく。</li> <li>・どこに動いて守ればよいかかわからないうで立ち止まる。</li> </ul>	<p>◇的を狙って投げたり、狙った味方にパスをしたりできる。 <b>【技能①】</b></p> <p>◇的当てゲームに進んで取り組もうとしている。 <b>【関・意・態①】</b></p> <p>○ゲームに出ていない子どもは友達の良い動きを見つれたり、自分の動きに生かしたりできるように声を掛ける。</p>
<p><b>【ゲームに出ない子どもの役割】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・攻めのチーム・・・ボール拾い</li> <li>・守りのチーム・・・得点係</li> </ul>	<p>◇的当てゲームの行い方を知るとともに、攻め方を工夫している。 <b>【思考・判断①】</b></p>
<p>○チームで第1ゲームの振り返りを行う。</p> <p>5 第2のゲームを行う。 (第1ゲームと同様)</p> <p>○前半5分→ハーフ1分→後半5分</p> <p>6 学習の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習カードの振り返りを行う。</li> <li>・友だちの良い動きや言葉掛けを発表し、全体で共有する。</li> </ul> <p>7 整理運動、後片付けを行う。</p>	<p>○良かった動きやうまくいかなかったことをチーム内で共有できるように、声を掛けながら巡視する。</p> <p>○うまくいかなかったチームに助言をしていく。</p> <p>○1ゲーム目との変容を見取り、良くなった動きは積極的に称賛し、周りに広めていく。</p> <p>◇ボールがもらえる場所に動くことができる。 <b>【技能②】</b></p> <p>◇狙ったところに投げることができる。 <b>【技能①】</b></p> <p>○子どもから挙がった良い動きや、教師が見つけた良い動きなどは紹介しながら広め、次時への意欲を高められるよう振り返りを行う。</p> <p>○相手チームの子どもとも良いプレーを認め合ったり伝え合ったりできた子どもを称賛する。</p> <p>○安全に気を付けて、協力して片付けができるよう声を掛ける。</p> <p>◇友達と協力しながら、片付けをしようとしている。 <b>【関心・意欲・態度③】</b></p>

ま	○的当てゲームの学習が楽しむことができたか。
と	○めあてをもって学習に取り組むことができたか。
め	○ルールやマナーを守り、友達と協力して楽しく活動することができたか。
	○狙ったところに投げたり、ボールをもらえる場所に動いたりすることができたか。
	○的に当たらないように守ることができたか。

