

第2学年 体育科学習指導案

指導者

1. 単元名 「ボールけりゲーム」(8時間単元)

2. 指導を進めるにあたっての基本的な考え方

こんな子どもを

- 本学級の子どもたちは、日頃から体を動かすことが好きな子が多く、休み時間には外で遊ぶ姿が多く見られ、1学期はかけっこや水あそびなどに意欲的に取り組んだ。特に運動会のダンスでは、昼休みも踊りの練習をするなど、進んで運動に親しむ姿が見られた。体育の学習においては、友だちと仲よく活動することはできるが、動きを見合いながら学習を進める経験は十分ではない。
- 事前アンケートを行った結果、体育の学習を「とても好き」「好き」という児童が全員であり、ボールを使う運動でも同じであった。ボールけりゲームについては「知らない」「あまり知らない」の割合が92%で、子どもたちにとってほとんど馴染みのない運動であることがわかった。しかし、「ドッジボールみたいにチームでやるスポーツだよ。」と伝えると、どのように学習していきたいですかという問いに対して70%程の子が「練習して上手になりたい」「友だちと協力して作戦を立てたり、練習をしたりしたい」「チームのみんなで励まし合ってゲームや練習をしたい」と答えており、ボールけりゲームの学習を楽しみにしていることがわかった。

こんな教材で

- ボールけりゲームは、2つのチームが攻撃側と守備側に分かれ、ボールを蹴ったり捕ったりする攻防を繰り返し、既定の回数内で得点を競い合うことが楽しい運動である。また、ゲーム領域の中のボールゲームに属し、中学年以降のベースボール型ゲームにつながる運動である。
- 本教材のおもしろさは、思い切りボールを蹴り当てる爽快感を感じ、より多く得点する楽しさを味わうことができるところにある。また、人のいないところを狙って、蹴って得点を入れたり、蹴られたボールを捕球して得点を阻止したりして、攻守を交代しながら勝敗を競うところにある。また、攻守の区別がはっきりしており、必ず全員が攻撃に参加でき、自分のペースでゲームを進めることができることも、おもしろさの一つである。
- 本教材は、交流の中で実態に応じてルールを工夫したり、友達同士で教え合ったりすることで、運動する楽しさや喜びをより味わうことができる。

こんな支援で

- グルーピングについて
 - ・ チーム間で技能が偏らないようにグルーピングを行う。
 - ・ 話し合いでみんなの意見をよく聞き、まとめるのが上手な子を均等に分け、どのチームでも話し合いが円滑に進められるようにする。
- 場作りについて
 - ・ ゲームでは、フェアゾーンを広くすること、守備ラインをひくことで、チームの作戦を生かし、得点をしやすくする。
- 交流のさせ方について
 - ・ 子どもたちの動きや声かけの姿を称賛するとともに、ボードによかった声かけを掲示することで意欲を高め、雰囲気盛り上げていく。また、よい動きや攻め方をしているチームを紹介して広げていく。
 - ・ チームノートに「今日のヒーロー」の欄を設けることで、自分たちの活動をふり返り、よかった点について認め合えるようにする。

めざす子どもの姿

- ボールを蹴ったり、ボールを捕球したりするなど、ボールけりゲームの簡単なボール操作ができる子ども。(技能)
- きまりを守って仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたりするとともに、励まし合ったり、認め合ったりすることができる子ども。(態度)
- 簡単なルールを工夫したり、攻め方を決めたりすることができる子ども。(思考・判断)

3. 学習と指導の計画（全8時間）

	1	2	3	4	5	6	7 (本時)	8							
めざす子どもの姿	<ul style="list-style-type: none"> ○ ルールやマナーを知り、コートでの準備や後片付けを進んで行おうとする(態) ○ 学習全体の見通しを持ち、これからのボールけりゲームを楽しんでしようという意欲を持つことができる(思) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 用具の準備や片付けを協力して行っている。(態) ○ 攻め方・守り方の基本を知り、ルールを守って楽しくゲームをしている。(思) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ねらったところに緩やかにボールを蹴ったり、転がっているボールを止めたりすることができる。(技) ○ 運動の順番やきまりを守り、友だちと仲よくゲームをしている。(態) ○ ボールけりゲームの行い方を知り、楽しくゲームができる場や得点の方法などの規則を選んでいる。(思) 			<ul style="list-style-type: none"> ○ ボールを操作できる位置に動き、ボールが飛んだり、転がったりするコースに入ることができる。(技) ○ 規則を守り、友だちと励まし合って練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗を受け入れたりしている。(態) ○ ボールけりゲームの動き方を知り、攻め方を見つけている。(思) 									
学習の流れ	<p>1 学習の見通しをもつ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">めあて ボールけりゲームのすすめ方を知ろう</div> <p>2 学習の進め方やルールを知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ はじめのルールを知る。 ○ グルーピングを行う。(6, 7人×4チーム) ○ チームノートの記入の仕方を知る。 ○ 準備や後片付けの手順と役割分担をする。(ゼッケン・得点板・ベース・コーン・フラフープ・ボール) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">はじめのルール <ul style="list-style-type: none"> ・ 1チーム6, 7人の4チーム。 ・ 全員蹴ったら攻めと守りを交代する。 ・ 蹴る前には必ず「蹴ってもいいですか」と聞く。 ・ フェアゾーンに飛ばすまで何回蹴ってもよい。 ・ フェアゾーンに飛んだら、それだけで1点。 ・ 攻める時は、蹴った後ホームと1塁の間を往復して走り、次の塁に行くたびに1点、2点…と得点になる。 ・ フライをとったらアウト。 ・ ゴロの時は、守りの一人がボールを捕って、他のメンバーが手をつないで「アウト」と言いながら座ったら「アウト」になる。 ・ 蹴る順番が一番遠い人が審判をする。 </div> <p>3 慣れの運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ まとあて ○ シュートゲーム ○ 試しのゲーム  <p>4 学習のまとめと後片付けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 協力して後片付けをする。 ○ チームでふり返りを行い、チームノートに記入する。 	<p>1 学習の準備とめあての確認をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 場づくりをする。 ○ めあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">やってみる ルールやゲームの進め方に慣れながら、ボールけりゲームを楽しもう。</div> <p>2 グループで慣れの運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ まとあて ○ シュートゲーム  <p>3 ボールけりゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ゲーム(総当たり戦) <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>コート</th> <th>3時目</th> <th>4時目</th> <th>5時目</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Aコート</td> <td>1-2</td> <td>2-4</td> <td>2-3</td> </tr> <tr> <td>Bコート</td> <td>3-4</td> <td>1-3</td> <td>1-4</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ○ ゲーム終了後、チームごとに今日のふり返りを行い、チームノートに記入する。 ※ チームの話し合いを回り、仲間のよいところに気づかせる。 ※ ルールに関する質問や意見を確認する。  <p>4 学習のまとめと後片付けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ チームでふり返りを行い、チームノートに記入する。 ※ 各チームの話し合いを回り、よかった動きや声かけを称賛する。 ○ チームや個人のよかった動きや作戦について全体で交流する。 ※ 全体に広げたい動きを取り上げ、紹介する。 ○ 後片付けを行う。 ※ 安全に気をつけながら、後片付けさせる。 	コート	3時目	4時目	5時目	Aコート	1-2	2-4	2-3	Bコート	3-4	1-3	1-4	<p>1 学習の準備とめあての確認をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 場づくりをする。 ○ めあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">ひろげる 練習や攻め方・守り方を工夫して、対戦したいチームに挑戦しよう。</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;">(相手の選び方の例) 総当たり戦で負けが多かったチームから相手を選ぶ。</div> <p>2 グループで慣れの運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ まとあて ○ シュートゲーム  <p>3 ボールけりゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ゲーム(対抗戦) ゲームⅠ ゲームⅡ <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・うまかった作戦は何だろう。 ・どんな練習をしたらいいのかな。 ・どんな声かけがいいのかな。など </div> <p>4 学習のまとめと後かたづけをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ チームでふり返りを行い、チームノートに記入する。 ※ 各チームの話し合いを回り、よかった動きや声かけを称賛する。 ○ チームや個人のよかった動きや作戦について全体で交流する。 ※ 全体に広げたい動きを取り上げ、紹介する。 ○ 後片付けを行う。 ※ 安全に気をつけながら、後片付けさせる。
コート	3時目	4時目	5時目												
Aコート	1-2	2-4	2-3												
Bコート	3-4	1-3	1-4												

4. 本時学習

(1) 本時 10月16日(火) 運動場(雨天時;体育館)

(2) 本時の目標

- ねらったところにボールを蹴ったり、ボールを捕球したりするなど、ボールけりゲームの簡単なボール操作ができる。(技能)
- ルールを守り、友だちと励まし合って練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗の結果を受け入れたりすることができる。(態度)
- ボールけりゲームの動き方を工夫し、攻め方を決めることができる。(思考・判断)

(3) 準備

ゼッケン, 得点板, ベース, コーン, ボール

5. 展開(7/8)

	学習活動と内容	学習活動に即した支援
0	<p>1 学習の準備をとめあての確認をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 安全面に気を付けて、協力して場づくりをする。 ○ めあてを確認する。 	<p>※ けがや事故を防ぐため、安全に気を付けて準備するよう声かけをするとともに、協力して場づくりをしている子どもを称賛することで、安全で素早い準備ができるようにする。</p>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>ひろげる 攻め方・守り方を工夫して、対戦したいチームに挑戦しよう。</p> </div>	
	<p>2 グループで慣れの運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ チームごとに「まとあて」「シュートゲーム」をする。 	<p>※ ボール操作の感覚をつかませるために、以下の慣れの運動を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「まとあて」…ねらって蹴る ・「シュートゲーム」…ねらって蹴る・捕球する
10	<p>3 ボールけりゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 自分たちが考えた攻め方や守り方を試してみる。 	<p>※ それぞれのチームの考えた攻め方・守り方が成功するように助言していく。また、子どもたちの動きや声かけの姿を称賛し盛り上げていく。</p> <p>※ 声かけがうまくいかないグループや児童に、声かけボードを提示し、声かけの視点を与える。</p>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px auto;"> <div style="background-color: #cccccc; padding: 5px; border: 1px solid black;">遠くへ</div> <div style="background-color: #cccccc; padding: 5px; border: 1px solid black;">空いているところに</div> </div>	
35	<p>4 学習のふりかえりと後片付けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ゲームをふり返って、うまくいったところやうまくいかなかったところをチームで話し合い、チームノートに記入する。 ○ チームごとにゲームをふり返り、今日のヒーローを決める。 ○ チームや個人の良かった動きについて、全体で交流する。 	<p>※ 各チームの話し合いを回り、よかった動きや声かけを称賛する。</p> <p>※ 認められた充足感が味わえるように、今日のヒーローを決めさせる。ヒーローに関しては、あらかじめ視点を与えておき、ヒーローを決める話し合いの中で、ゲームがふり返ることができるようにする。</p> <p>※ 交流の中で出てきた、全体に広げたい動きや声かけを取り上げ、紹介する。</p>
45	<ul style="list-style-type: none"> ○ 後片付けを行う。 	<p>※ 安全に気を付けながら、後片付けをさせる。</p>