

第2学年 体育科学習指導案

体育,保健体育科研究室
(男子14名,女子15名,合計29名)

1 単元名 「ボールはこびゲーム」(7時間)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

タグをとられないように逃げながら,ボールをゴールに運んで得点することや,得点されないように追いかける,タグをとって守ることが楽しい運動である。また,実態に合わせてルールを工夫することで,楽しさがより深まる運動でもある。

(2) 子どもから見た特性

A 運動の特性にふれる楽しさ体験の状況

子どもたちはこれまでに,手つなぎ鬼,タグとり鬼の鬼遊びにおいて,逃げる者と追いかける者に分かれて競い合う楽しさ,また,的当てゲーム(投),転がしドッジボール,線破りゲーム(蹴),キックベースボールのボールゲームにおいて,集団で得点を競い合う楽しさを経験してきた。しかし,今回のボールはこびゲームのような,陣取りゴール型のボールゲームは初めての経験である。

学習前にアンケート調査を行ったが,「鬼遊びは好きですか」の問いに22名が,「ボールゲームは好きですか」の問いに27名が「好き」と答えていた。その一番の理由は,鬼遊びでは「走って逃げるのが楽しい」,ボールゲームでは「ボールを投げたり,蹴ったりするのが楽しい」をあげ,競争する楽しさよりも,活動そのものの楽しさに目が向いている子どもが多いようである。「嫌い」と答えた理由は,鬼遊びでは「逃げることや追いかけるのが嫌だ」,ボールゲームでは「ボールを投げたり,蹴ったりするのが苦手だ」をあげており,活動そのものの楽しさを味わえていないようである。

B 技術の習得状況

本単元で要求される技術は,ボールを持って走る,逃げる,タグをとる,追いかけるという四つである。学習前のアンケートでは,「逃げるのが得意」と答えた子どもが20名,「タグをとることが得意」と答えた子どもが20名,「追いかけるのが得意」と答えた子どもが18名であった。ボールを持って走ることは初めての経験である。本単元で要求される四つの技術について,苦手意識をもっている子どもが少なくないことが伺える。

C 学び方に関する学習経験の状況

2年生になり体育の学習を重ねるにつれて,学習の準備,活動,自己評価,片付けという1時間の学習を円滑に進めることができるようになってきた。

めあてに関しては,学習前のアンケートで「立てることができる」と答えている子どもが24名と大半である。めあての内容は,1学期のキックベースボールでは「ボールを遠くに飛ばす」「ボールを思い切り蹴る」という活動そのものに行っている子どもがほとんどであった。

学習前のアンケートで26名の子どもが「決まりを守って友達と仲良く学習できる」と答えているように,友達と協力して準備や後片付けをしたり,話し合っって遊びのルールを考えたり,練

習を手助けしたりする姿がよく見られ、友達と助け合って学習する態度は身につけている。しかし、グループで学習を進める場合、発言力のある子どもの意見だけで活動が決定されてしまうことが多いところもある。

3 学習を進めるにあたって

ボールはこびゲームはパスがなく、ボールを持って走るボールゲームであるので、ボールを持って走ることやタグをとることなどの個人技術と、逃げて得点することや追いかけて得点を防ぐことなどの戦術的個人技術が中心となるボールゲームである。そこで本単元では、個人技術を高め、次に戦術的個人技術を高めることによって、ボールはこびゲームの楽しさを味わわせたい。

そのために、次のような学習過程を組み、支援を行っていく。

○ 学習過程

個人技術を高めるためのゲーム、戦術的個人技術を高めるためのゲームと、学習のねらいごとにそれぞれゲームを学習過程に位置付ける。

具体的には、めあて1ではボールはこびリレーとタグとり鬼を行い、ボールを持って走る技術とタグをとる技術を中心に高めていく。めあて2ではボールはこびゲームを行い、逃げる技術と追いかける技術を中心に高めていく。

○ 支援

子どもたちが、ボールはこびリレー、タグとり鬼、ボールはこびゲームのそれぞれのゲームにおいて、課題を意識して活動することによって、個人技術・戦術的個人技術を高めることができるように、次の支援を行う。

- ① ボールを持った走り方、タグのとり方、逃げ方、追いかけ方が意識できるように、掲示物や声かけによって課題を明確にもたせる。
- ② 学習ノートにめあて1、めあて2、それぞれに対応したわかったこと・できたことを記述させ、それを交流させる。
- ③ ボールはこびリレー、タグとり鬼は、動きに慣れることがねらいであるので、時間の許す限りゲームを繰り返し行わせる。
- ④ 自分の課題が明確になるように、ボールはこびゲームは攻守交代制とする。
- ⑤ それぞれの子どもの活動が保障されるように、ボールはこびゲームにおいて、攻撃側は一人に1個ずつボールを持たせる。
- ⑥ めあて2ではチームタイムを設定し、逃げ方、追いかけ方をふり返らせる。

4 学習のねらいと道すじ

(1) 学習のねらい

ボールを持って走る、タグをとる、逃げる、追いかける技術を身につけ、ボールはこびゲームを楽しませる。

(2) 学習の道すじ

めあて1…ボールはこびリレーと、タグとり鬼をしよう。

めあて2…逃げ方、追いかけ方を工夫して、ボールはこびゲームをしよう。

5 学習計画

時間	1	2	3	4	5	6 (本時)	7																																															
8	<p>1 学習の準備とめあての確認をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ チーム編制 6チーム, 1チーム4~5人 <p>めあて1</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">ボールはこびりレーと, タグとり鬼をしよう。</div> <p>2 ボールはこびりレーと, タグとり鬼をする。</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>コート</th> <th>第1時</th> <th>第2時</th> <th>第3時</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>赤-桃</td> <td>赤-白</td> <td>赤-橙</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>青-緑</td> <td>青-橙</td> <td>青-桃</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>白-橙</td> <td>桃-緑</td> <td>白-緑</td> </tr> </tbody> </table> <p><ボールはこびりレー></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ボールをバトンとしてチーム対抗で折り返しレーをする。 ○ 走ることに慣れてきたら, コースをジグザグにするなど変化をもたせる。 <p><タグとり鬼></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ コート内で2チーム対抗で行う。 ○ タグをとられたり, コートから出たりするとアウト。 ○ タグをとったら大きな声で「タグ」と言う。 ○ 残ったタグの多いチームが勝ち。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>おもな支援</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ボールを持った走り方, タグのとり方が意識できるように声かけする。 ○ 子どもたちから出されたよい走り方, とり方を整理して掲示する。 </div>			コート	第1時	第2時	第3時	1	赤-桃	赤-白	赤-橙	2	青-緑	青-橙	青-桃	3	白-橙	桃-緑	白-緑	<p>めあて2</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">逃げ方, 追いかける方を工夫して, ボールはこびりゲームをしよう。</div> <p>2 ボールはこびりゲームをする。</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>コート</th> <th>第4時</th> <th>第5時</th> <th>第6時</th> <th>第7時</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">ゲーム①</td> <td>1</td> <td rowspan="3">ゲームの 進め方</td> <td>赤-白</td> <td>赤-橙</td> <td rowspan="6">もう一度対戦 したいチーム とゲームをする。</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>青-橙</td> <td>青-桃</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>桃-緑</td> <td>白-緑</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">ゲーム②</td> <td>1</td> <td>赤-桃</td> <td>赤-緑</td> <td>赤-青</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>青-緑</td> <td>白-青</td> <td>白-桃</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>白-橙</td> <td>桃-橙</td> <td>緑-橙</td> </tr> </tbody> </table> <p>※ゲーム①とゲーム②の間にチームタイムをとる。</p> <p><おもなルール></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ゲームには4人が出る。 ○ タグをとられないで相手のゴールにボールを運んだら1点。 ○ ボールを持っているときにタグをとられたら, スタートラインに戻る。 ○ 4分で攻めと守りを交代する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>おもな支援</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ タグをとられない逃げ方, 得点されない追いかける方が意識できるように声かけする。 ○ 子どもたちから出されたよい逃げ方, 追いかける方を整理して掲示する。 ○ チーム内でよい逃げ方, 追いかける方を話し合わせる。 </div>					コート	第4時	第5時	第6時	第7時	ゲーム①	1	ゲームの 進め方	赤-白	赤-橙	もう一度対戦 したいチーム とゲームをする。	2	青-橙	青-桃	3	桃-緑	白-緑	ゲーム②	1	赤-桃	赤-緑	赤-青	2	青-緑	白-青	白-桃	3	白-橙	桃-橙	緑-橙
コート	第1時	第2時	第3時																																																			
1	赤-桃	赤-白	赤-橙																																																			
2	青-緑	青-橙	青-桃																																																			
3	白-橙	桃-緑	白-緑																																																			
	コート	第4時	第5時	第6時	第7時																																																	
ゲーム①	1	ゲームの 進め方	赤-白	赤-橙	もう一度対戦 したいチーム とゲームをする。																																																	
	2		青-橙	青-桃																																																		
	3		桃-緑	白-緑																																																		
ゲーム②	1	赤-桃	赤-緑	赤-青																																																		
	2	青-緑	白-青	白-桃																																																		
	3	白-橙	桃-橙	緑-橙																																																		
38	<p>3 学習のまとめと片付けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 学習をふり返る。 ○ 分かったこと, できたことを話し合う。 ○ 協力して片付ける。 			<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: 0; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%);">コート の 広さ</div> </div> <div style="margin-left: 10px;">7m</div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">14m</div> </div>																																																		

6 本時

平成18年10月26日(木) 運動場

7 本時のねらい

- 自分が得意な逃げ方を考えて、相手を抜き去りゴールに向かっていくことができるようにする。
- 相手の逃げ方に応じた追いかけ方を考えて、タグをとりに行くことができるようにする。

8 本時指導にあたって

子どもたちは、めあて1の学習でボールを持った走り方やタグをとる個人技術を身に付け、その力を生かして、めあて2のボールはこびゲームに取り組んでいる。ボールはこびゲームの初めからは、得点することよりもタグをとられないようにすることに意識がいきってしまい、ゴールに向かって走ろうとしない子どももいた。

しかし、前時から勝つためには得点を上げること、そのためにはゴールに向かって、前へ走ることが大切であることを理解し、陣取りゴール型本来の動きが見られるようになってきた。そして、前へ走るためには逃げ方の工夫が大切であり、それを防ぐためには追いかけ方の工夫が大切であることを理解し、様々なよい動き方を見せるようになってきた。

そこで本時では、追いかけに関しては、新しい逃げ方を考えさせるよりも、今まで出された逃げ方の中で、自分はどの逃げ方でいくのかはっきりめあて意識をもたせて、その習熟を図る。追いかけ方に関しては、相手の逃げ方に応じた追いかけ方ができるようにさせる。また、前時出ていたゴール前で待ち伏せてタグを取るよりも、相手を追いつめるほうが有効であることを教えていく。

本時指導の中心は、逃げ方と追いかけ方の戦術的個人技術であるが、「同時にスタートする」「一人一人守る」といった戦術的集団技術に目を向けている子どもについては、それも認めるようにする。

9 準備

ラグビーボール、タグ、タグベルト、ゼッケン、得点板、コーン、ストップウォッチ、掲示板
学習ノート

10 展開 (6/7)

時間	学習活動と内容	支援									
38	<p>1 学習の準備とめあての確認をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 協力して場づくりをする。 ○ タグをつける。 ○ 走ったり, タグをとったりして体をほぐす。 ○ めあてと対戦相手の確認をする。 <p>めあて2</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>逃げ方, 追いかかけ方を工夫して, ボールはこびゲームをしよう。</p> </div> <p>2 ボールはこびゲームをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 5px 0;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">3コート</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">2コート</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">1コート</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">①白-緑</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">①青-桃</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">①赤-橙</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">②緑-橙</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">②白-桃</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">②赤-青</td> </tr> </table> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 50%;">校舎</div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ ゲーム①とゲーム②の間にチームタイムをとり, 逃げ方, 追いかかけ方を話し合う。 <p>3 学習のまとめと片付けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 学習をふり返り, 学習ノートに記述する。 ○ 分かったこと, できたことを話し合う。 ○ 協力して片付ける。 	3コート	2コート	1コート	①白-緑	①青-桃	①赤-橙	②緑-橙	②白-桃	②赤-青	<ul style="list-style-type: none"> ○ タグベルトが両腰の位置に正しくつけられているか, 余ったタグベルトがきちんと巻かれているか確認させる。 ○ 自分が得意な逃げ方で得点をねらうように意識付ける。 ○ 相手の逃げ方に応じた追いかかけ方をするように意識付ける。 ○ ポイントを声かけすることによって, 常に逃げ方, 追いかかけ方を意識させる。 ○ 逃げ方, 追いかかけ方においてよい動きが出た時には, その都度称賛していく。 ○ 得点が少なく, 未勝利の白チームには, 特に励ましの声かけをしていく。 ○ 身体接触が起きないように配慮する。 ○ ゲーム①で思うようなゲーム運びができなかったチームを中心に助言する。 ○ できたことを中心にふり返らせ, 新しく見つけた動きがあれば発表させる。 ○ 次時は, どんな逃げ方でゲームに臨みたいか, 意識の継続化を促す。
3コート	2コート	1コート									
①白-緑	①青-桃	①赤-橙									
②緑-橙	②白-桃	②赤-青									