

第2学年 体育科学習指導案

1. 単元名「ドッジボール」～なげっこ・とりっこ・かわしっこ～（7時間計画）

2. 運動の特性

(1) 一般的特性

2つのチームに分かれ、ボールの当てっこを楽しむ集団競争型のゲームである。相手が捕れないボールを投げて当てたり、相手から投げられたボールを上手にかわしたり、捕ったりできた時など、個人としても楽しさも含むゲームである。

(2) 子どもから見た特性

A 運動の特性に触れる楽しさ体験の状況

本学級では、1学期にシュートゲームを経験している。シュートゲームでは、はじめ、円形コートの内側と外側に分かれ、守りをかわしながら、いかに中央的にボールを当てるかを競い合うゲームを行った。次に、攻守入り乱れ型のオープンコートで、相手にタッチされないようにして、いかに相手の的を当てるかを競い合うゲームを行った。ゲームの中で子ども達は、区切りのないコートを思いっきり走り、的の当て方を工夫しながら、シュートゲームを楽しむ姿が見られた。ドッジボールについては、休み時間に数人の男の子を中心に遊ぶ姿が見られるが、体育の学習として行うのは、今回が初めてである。

事前のアンケート調査によると、ボールを投げたり、捕ったり、避けたりして遊んだ経験のある子は、28名いたが、少ししかない、遊んだことがないと答えた子は7名いた。またそのような遊びを好きかとの問いに対し、好きだと答えた子は28名、あまり好きではない、嫌いだと答えた子は7名いた。経験不足で好きではないと答えた子は3名で、残りの4名は、「当てられること（痛い）」「捕れないこと」と技能面から、「外野ばかり」とルール面から不安を感じていることが分かった。「投げる」「捕らえる」動きを高める支援と全員が楽しめるルールの工夫が求められる。

B 技術の習得状況

1学期に行った「新体力テスト」の投力調査では、男子で平均12.43m（全国平均値12.37m/H15）、女子で6.78m（全国平均値7.61m/H15）であった。男子は全国平均値を上回る結果であった。これは、地域性やスポーツクラブが大きく影響しており、クラスでの最高投力は、25mと高い。反面、女子は全国平均値1m近くも下回る結果であった。また、男女ともに投力の格差が大きく、5m程度の投力しか持たない子は10名いることが分かった。この要因は投フォームが悪いことであると考えられる。また、敏捷性を測る「反復横跳び」の結果は、男子24.62回（全国平均値30.04回/H15）女子23.68回（全国平均値29.07回/H15）と男女ともに全国平均を大きく下回る結果となった。「避ける」動きを必要とするドッジボールの学習を行うことの意義は大きいと考える。アンケート調査では、「投げる」ことより「捕らえる」「避ける」動きに対する不安が大きく、実態調査の段階でもその技能は未熟であることが分かった。「避ける」「捕らえる」が段階的に経験できる学習の工夫が求められる。

C 学び方に関する学習経験の状況

本学級の子どもたちは、これまでの学習を通して、自分のめあてを決めて活動を行い、その活動を振り返る経験をしている。1学期の「シュートゲーム」では、相手の守りをかわして、いかに的に当てるかを考えながら学習を進め、当てる工夫を見つけてきた。また、前単位「とべとベジャンピング」では、

グループごとにとび方や場の工夫を行いながら学習を進めてきた。学習の準備や後片付けは、協力して行うことができる。また、時間がかかるが、学習カードで今日の学習を振り返ることにも慣れてきている。

3. 学習を進めるにあたって

自発的に学ぶ姿を導き出すには、発達段階に応じた指導が求められる。小学校低学年は、一般的な運動種目の運動技術や戦術を身に付けることは困難であり、すでに身に付けている動きや簡単な技能で楽しめる学習を中心に行うことが望まれる。また、経験未熟な動きを高めていく学習も必要とされる。「自ら課題を持ち、課題解決の方法を工夫しながら、力を高めていく」自発的な学習を小学校低学年の子ども達に行うには、今日したい活動のめあてを明確に持たせる支援と個人的技能を高める支援を位置づけた学習が必要であると考えた。本学級の子供達は、体育が大好きであるが、運動経験が不足している子も多く、運動の二極化傾向も見られる。このような子ども達が、活動のめあてを明確に持ち、個人的技能を高めていくために、以下のような学習過程と支援の工夫を行っていききたい。

(1) 学習過程の工夫

○動きを高める「なれっこゲーム」の位置づけ及び、めあて1・2の活動の工夫

単元開始からすぐにゲームに入るのではなく、ゲームに必要とされる動きを経験させる「なれっこゲーム」を毎時間のはじめに位置づけることで、運動経験不足を補い、ゲームに対する不安を和らげ、動きを高めていきたい。

めあて1では、「投げる」「避ける」動きに重点をおいた「円形ドッジボール」を行わせる。ここでの「なれっこゲーム」は、思いっきり投げる経験とどうすれば遠くまで投げるのかを体感させるために「なげっこきょうそう」を位置づける。

めあて2では、「投げる」「捕らえる」に重点をおいた「方形ドッジボール」を行わせる。ここでの「なれっこゲーム」は、なるべく落とさずに「捕らえる」ことを意識させるために「キャッチボールきょうそう」を位置づける。

めあて①	めあて②
なれっこゲーム①「なげっこきょうそう」	なれっこゲーム②「キャッチボールきょうそう」
「円形ドッジボール」	「方形ドッジボール」

(2) 支援の工夫

○動きを高める「なれっこゲーム」の内容の工夫

めあて①「なげっこきょうそう」



本単元の「ドッジボール」では、「投げる」「捕らえる」「避ける」の3つの動きが必要とされる。めあて①の「円形ドッジボール」では、「投げる」「避ける」動きに重点をおくことから、特に、ボールを思いっきり投げる経験をさせるために「なげっこきょうそう」を行わせる。これは、二人一組になり、順番に投げる側と捕らえる側を交代しながら、時間を決めて行わせたい。投げる力の伸びが分かるように5mおきにカラーコーンを置くことで、目安にしたい。「できるだけ遠くに投げるにはどうしたらよいか」に気づかせながら取り組ませる。

めあて②「キャッチボールきょうそう」



めあて②の「方形ドッジボール」では、「投げる」「捕らえる」動きに重点をおくことから、特に、ボールをできるだけ落とさずに捕らえる経験をさせるために「キャッチボールきょうそう」を行わせる。これは、チームを半分に分け、投げた相手の列の後ろに並ぶという動きを続けながら、一定の時間内に何回キャッチボールが続けられるかを競うゲームである。まずは、落としても続けてよいというルールで、落とす不安を和らげ、慣れてきたところで、落とさずに何回キャッチボールが続けられるかというルールにしていきたい。このゲームを通して、「できるだけ落とさずにボールを捕らえるにはどうしたらよいか」に気づかせたい。

○「場」「用具」「ルール」の工夫

【めあて1の活動】

簡単な場やルールをもとに、主に「投げる」「避ける」経験をしながら、ゲームを楽しむことをねらいにした「円形のドッジボール」を行う。

「場」の工夫

半径5mの「円形」とする。学級における最低投力を考慮して、半径5mとした。また、どこからでも相手をねらうことができ、たとえそれでもボールが味方の方向へ渡りやすい円形のコートにする。ゲームの様相に応じてコートを広くしたり、狭くしたりすることも考えられる。

「用具」の工夫

ボールに対する恐怖心や捕りやすさを考慮して、柔らかめのボールを準備する。(ミニソフトバレーボール molten BM2 または、ソフトスポンジボール) また、勝敗を視覚的に分かりやすくするために、紅白玉による得点方法とする。

「ルール」の工夫

外野が当てたら1点。内野が捕ったら外野に返す。4分で内野と外野が交代する。点数の多いチームの勝ちとする。

【めあて2の活動】

ゲームの中でめあて①での「投げる」「避ける」の経験を生かしながら、主に「投げる」「捕らえる」の動きに重点をおくために「方形のドッジボール」を行う。

「場」の工夫

一辺7mの正方形を2つ組み合わせた「方形・攻守分離型」とする。「投げる」「捕らえる」「避ける」が連続して行うことができ、外野へのパスを使った攻撃が期待できる「方形・攻守分離型」のコートにする。

「用具」の工夫

めあて1と同様に、ボールに対する恐怖心や捕りやすさを考慮して、柔らかめのボールを準備する。(ミニソフトバレーボール molten BM2 または、ソフトスポンジボール)

「ルール」の工夫

内野3人、外野は2～3人とする。相手の内野を当てたら1点、当てられても外野へは行かない得点制とする。1ゲームの時間は前後半4分ずつとする。前後半で内外野を交代する。得点が多いチームの勝ちとする。

○活動の明確化と技能の伸びを導く「名人ボード」の工夫

子ども達が、めあてを明確にもち、技能を高めるためには、より具体的な動きを意識しためあてをたてることが必要と考えた。ゲームの機能的特性である「競争」をベースに、勝つためにいかに動きを工夫してゲームにのぞむかを意識させたい。そのために、ゲームの中で見つけた動きの工夫を「なげっこ名人」「とりっこ名人」「かわしっこ名人」の3つにまとめ、めあてをたてたり、活動するうえでのヒントとなる「名人ボード」の工夫を行う。ここでは、発達段階を考えて、構造的特性を意識した動きの工夫だけでなく、子どもが見つけた動きそのものの工夫も認めていくこととする。このことが意欲の高まりにつながると考える。

○活動の明確化をはかる「学習ノート」の工夫

活動を明確にするために、以下の条件を備えた学習ノートを準備する。

- 1時間の学習の進め方が分かる。
- 今日のゲームにおける対戦相手、コートが分かる。
- 単元目標が簡単に自己評価できる。
- 今日のめあてを振り返り、次時のめあてがもてる。
- 一人一人の活動を明確にすることと、一人一人の活動を把握するために、個人ノートとする。

4. 学習のねらいとみちすじ

(1) 学習のねらい

ボールを投げたり、捕ったり、かわしたりしていろいろなドッジボールを楽しませる。

(2) 学習のみちすじ

めあて1 ボールを投げたり、かわしたりして中当てドッジボールを楽しもう。

めあて2 ボールを投げたり、捕ったりして四角ドッジボールを楽しもう。

5. 授業仮説

「小学校低学年(2年生)のドッジボールにおいて、学習過程と支援の工夫を通して、活動のめあてを明確に持ち、個人的技能を高めていくことで、自発的に学ぶ姿が導き出せるであろう。」

6. 目指す子どもの姿

【技能】

◆個人的技能につながる3つの動き(投げる・捕らえる・避ける)を高めながら、ゲームを楽しむことができる。

【関心・意欲・態度】

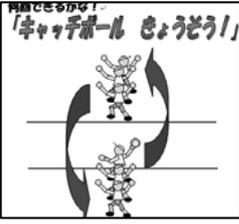
◆きまりを守り、自分から進んでゲームを楽しむことができる。

【思考・判断】

◆活動のめあてをはっきりもって、ゲームを楽しむことができる

7. 学習と指導の計画

	1	2	3																														
目標	ゲームの進め方を知り、はじめての中当てドッジボールを楽しむことができる。	ゲームの進め方が分かり、本時のめあてをもってゲームを楽しむことができる。	ゲームの進め方に慣れ、「投げ方」「避け方」に気づきながらゲームを楽しむことができる。																														
支援	<ul style="list-style-type: none"> ●なれっこゲーム①を提示し、できるだけ遠くまで投げることを意識させる。 ●はじめてのゲームを楽しんでいる子を賞賛する。 	<ul style="list-style-type: none"> ●本時の活動のめあてをもって取り組んでいる姿を賞賛する。 ●「投げる」「避ける」に関する気づきを取り上げる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●本時のめあてをはっきりともって活動している子を賞賛する。 ●「投げる」「避ける」に関する気づきを「名人ボード」にまとめる。 																														
0	<p>めあて① ポールをなげたり、かわしたりして「中当てドッジボール」を楽しもう。</p>																																
	<p>1. 学習の見直しをもつ</p> <ul style="list-style-type: none"> ○学習のめあてと進め方を知る。 ○チーム編成をする。(6チーム/1チーム5~6人)○学習の準備をする。 <p>2. 「なれっこゲーム」をする。</p>	<p>1. 学習の準備と「なれっこゲーム」をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○安全面に気をつけて、協力して場づくりをする。 ○「なげっこきょうそう」をする。 	<p>1. 学習の準備と「なれっこゲーム」をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○安全面に気をつけて、協力して場づくりをする。 ○「なげっこきょうそう」をする。 																														
	<p>なれっこゲーム①「なげっこきょうそう」 (遊び方)・二人一組で行う。・順番に投げる。時間がきたら終わる。 (ポイント) 「できるだけ遠くに投げるようにする」 「投げ方を工夫する」 ※カラーコーンを目印に置く。</p>																																
10	<p>3. 本時のめあてを確認する。</p> <p>4. 「中当てドッジボール」をする。</p> <p>(はじめのルール)</p> <ul style="list-style-type: none"> ■外野が当てたら1点。 ■内野が捕ったら外野に返す。 ■4分で内野と外野を交代する。 ■点数が多い方が勝ち。 <table border="1"> <tr><td>1</td><td>ムー青</td></tr> <tr><td>2</td><td>白ー黄</td></tr> <tr><td>3</td><td>ミーオ</td></tr> </table> <p>(予想される児童の様相)</p>	1	ムー青	2	白ー黄	3	ミーオ	<p>2. 本時のめあてを確認する。</p> <p>3. 「中当てドッジボール」をする。</p> <p>○ゲーム①</p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>ムー黄</td></tr> <tr><td>2</td><td>青ーミ</td></tr> <tr><td>3</td><td>白ーオ</td></tr> </table> <p>○チームタイム</p> <p>○ゲーム②</p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>ムー白</td></tr> <tr><td>2</td><td>青ーオ</td></tr> <tr><td>3</td><td>黄ーミ</td></tr> </table> <p>(予想される児童の様相)</p> <p>めあてにあった活動をしているね。投げ方(避け方)を工夫しているね。</p>	1	ムー黄	2	青ーミ	3	白ーオ	1	ムー白	2	青ーオ	3	黄ーミ	<p>2. 本時のめあてを確認する。</p> <p>3. 「中当てドッジボール」をする。</p> <p>○ゲーム①</p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>ムーミ</td></tr> <tr><td>2</td><td>白ー青</td></tr> <tr><td>3</td><td>黄ーオ</td></tr> </table> <p>○チームタイム</p> <p>○ゲーム②</p> <table border="1"> <tr><td>1</td><td>ムーオ</td></tr> <tr><td>2</td><td>青ー黄</td></tr> <tr><td>3</td><td>白ーミ</td></tr> </table> <p>(予想される名人ボード)</p> <p>なげっこ名人</p> <ul style="list-style-type: none"> ・片足を前に出す。 ・ねらって投げる <p>かわしっこ名人</p> <ul style="list-style-type: none"> ・すばやく。 ・背中を向けない。等 	1	ムーミ	2	白ー青	3	黄ーオ	1	ムーオ	2	青ー黄	3	白ーミ
1	ムー青																																
2	白ー黄																																
3	ミーオ																																
1	ムー黄																																
2	青ーミ																																
3	白ーオ																																
1	ムー白																																
2	青ーオ																																
3	黄ーミ																																
1	ムーミ																																
2	白ー青																																
3	黄ーオ																																
1	ムーオ																																
2	青ー黄																																
3	白ーミ																																
35	<p>5. 学習のまとめと後片づけをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○学習カードを記入する。 ○学習の振り返りをする。 ○協力して後片づけをする <p>できるだけ遠くに投げてみよう！片足を前に出そう！</p>	<p>4. 学習のまとめと後片づけをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○学習カードを記入する。 ○学習の振り返りをする。 ○協力して後片づけをする 	<p>4. 学習のまとめと後片づけをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○学習カードを記入する。 ○学習の振り返りをする。 ○協力して後片づけをする <p>「なげっこ名人」や「かわしっこ名人」のもとをたくさん見つけたね。ゲームの中で使ってみよう！</p>																														
めざす子どもの姿	<ul style="list-style-type: none"> ●遠くまで投げることを意識しながら、「なげっこきょうそう」をしている。 ●はじめてのゲームを楽しんでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ●本時の活動のめあてをもって取り組んでいる。 ●「投げ方」「避け方」を工夫している。 	<ul style="list-style-type: none"> ●本時のめあてをはっきりともって活動している。 ●「投げ方」「避け方」に気づいている。 																														

	4	⑤	6	7																																						
目標	四角ドッジボールの遊び方を知り、めあてをはっきりとをもってゲームを楽しむことができる。	めあてをはっきりともち、「捕り方」に気づきながらゲームを楽しむことができる。	名人のもとを手がかりにめあてをはっきりとをもってゲームを楽しむことができる。	3つの動きの高まりを感じながら、最後のゲームを思い切り楽しむことができる。																																						
支援	●なれっこゲーム②を提示し、できるだけ落とさずに捕ることを意識させる。 ●「投げ方」「避け方」を工夫してゲームを楽しむことができる。	●名人のもとを使って活動している姿を賞賛する。 ●「捕る」に関する気づきを取り上げる。	●名人のもとからめあてをたてて活動している姿を賞賛する。 ●「捕る」に関する気づきを名人ボードにまとめる。	●「投げる」「捕る」「かわす」の3つの動きをつかっている姿を賞賛する。 ●これまでの学習で高まった動きを紹介し、単元のまとめを行う。																																						
0	<p>めあて② ボールをなげたり、とったりして「四角ドッジボール」を楽しもう。</p>																																									
10	<p>1. 学習の準備と「なれっこゲーム」をする。 ○安全面に気をつけて、協力して場づくりをする。 ○「キャッチボールきょうそう」をする。</p>  <p>2. 本時のめあてを確認する。 3. 「四角ドッジボール」をする。</p> <p>(はじめのルール) ■内野は3人、外野は2~3人とする。 ■相手の内野を当てたら1点。 ■当てられても外野へは行かない。 ■4分で内野と外野を交代する。 ■点数が多い方が勝ち。 ■当てた人が点を入れに行く。</p> <table border="1" data-bbox="199 1422 459 1512"> <tr><td>1</td><td>ムー青</td></tr> <tr><td>2</td><td>白ー黄</td></tr> <tr><td>3</td><td>ミーオ</td></tr> </table> <p>(予想される児童の様相)</p> <p>できるだけ落とさずに捕ろう!</p>	1	ムー青	2	白ー黄	3	ミーオ	<p>1. 学習の準備と「なれっこゲーム」をする。 ○安全面に気をつけて、協力して場づくりをする。 ○「キャッチボールきょうそう」をする。</p> <p>2. 本時のめあてを確認する。 3. 「四角ドッジボール」をする。</p> <p>○ゲーム①</p> <table border="1" data-bbox="534 1075 794 1164"> <tr><td>1</td><td>ムー黄</td></tr> <tr><td>2</td><td>青ーミ</td></tr> <tr><td>3</td><td>白ーオ</td></tr> </table> <p>○チームタイム</p> <p>○ゲーム②</p> <table border="1" data-bbox="534 1265 794 1355"> <tr><td>1</td><td>ムー白</td></tr> <tr><td>2</td><td>青ーオ</td></tr> <tr><td>3</td><td>黄ーミ</td></tr> </table> <p>(予想される児童の様相)</p> <p>名人のもとを使っているね。捕り方を工夫しているね。</p>	1	ムー黄	2	青ーミ	3	白ーオ	1	ムー白	2	青ーオ	3	黄ーミ	<p>1. 学習の準備と「なれっこゲーム」をする。 ○安全面に気をつけて、協力して場づくりをする。 ○「キャッチボールきょうそう」をする。</p> <p>2. 本時のめあてを確認する。 3. 「四角ドッジボール」をする。</p> <p>○ゲーム①</p> <table border="1" data-bbox="869 1075 1129 1164"> <tr><td>1</td><td>ムーミ</td></tr> <tr><td>2</td><td>白ー青</td></tr> <tr><td>3</td><td>黄ーオ</td></tr> </table> <p>○チームタイム</p> <p>○ゲーム②</p> <table border="1" data-bbox="869 1265 1129 1355"> <tr><td>1</td><td>ムーオ</td></tr> <tr><td>2</td><td>青ー黄</td></tr> <tr><td>3</td><td>白ーミ</td></tr> </table> <p>(予想される名人ボード)</p> <table border="1" data-bbox="858 1422 1129 1590"> <tr><td colspan="2">とりっこ名人</td></tr> <tr><td>・正面を向く</td><td></td></tr> <tr><td>・手を開く</td><td></td></tr> <tr><td colspan="2">等</td></tr> </table> <p>「とりっこ名人」のもとをよく見つけたね。使ってみよう!</p>	1	ムーミ	2	白ー青	3	黄ーオ	1	ムーオ	2	青ー黄	3	白ーミ	とりっこ名人		・正面を向く		・手を開く		等		<p>1. 学習の準備と「なれっこゲーム」をする。 ○安全面に気をつけて、協力して場づくりをする。 ○「キャッチボールきょうそう」をする。</p> <p>2. 本時のめあてを確認する。 3. 「四角ドッジボール」をする。</p> <p>○ゲーム①</p> <p>○チームタイム</p> <p>○ゲーム②</p> <p>最後のゲームは、負けが多いチームを優先に、もう一度対戦したい相手を選び、ゲームを行う。</p> <p>みんなうまくなったね。最後のゲームを思いっきり楽しもう!</p>
1	ムー青																																									
2	白ー黄																																									
3	ミーオ																																									
1	ムー黄																																									
2	青ーミ																																									
3	白ーオ																																									
1	ムー白																																									
2	青ーオ																																									
3	黄ーミ																																									
1	ムーミ																																									
2	白ー青																																									
3	黄ーオ																																									
1	ムーオ																																									
2	青ー黄																																									
3	白ーミ																																									
とりっこ名人																																										
・正面を向く																																										
・手を開く																																										
等																																										
35	<p>4. 学習のまとめと後片づけをする。 ○学習カードを記入する。 ○学習の振り返りをする。 ○協力して後片づけをする</p>	<p>4. 学習のまとめと後片づけをする。 ○学習カードを記入する。 ○学習の振り返りをする。 ○協力して後片づけをする</p>	<p>4. 学習のまとめと後片づけをする。 ○学習カードを記入する。 ○学習の振り返りをする。 ○協力して後片づけをする</p>	<p>4. 学習のまとめと後片づけをする。 ○学習カードを記入する。 ○学習の振り返りをする。 ○協力して後片づけをする</p>																																						
めざす子どもの姿	●できるだけ落とさずに捕ることを意識しながら「キャッチボールきょうそう」をしている。 ●「投げ方」「避け方」を工夫している。	●名人のもとを使って活動している。 ●「捕り方」を工夫している。	●名人のもとからめあてをたてて活動している。 ●「捕り方」に気づいている。	●「投げる」「捕る」「かわす」の3つの動きをつかっている。 ●動きの高まりを実感している。																																						

第2学年A組 体育科学習指導案

児童数 (35名)

本時 平成17年11月16日(水曜日) 場所 運動場

本時のねらい

〇めあてをはっきりともち、「捕り方」に気付きながらゲームを楽しむことができる。

本時の仮説

めあて1では、動きを高める活動として位置づけた「なげっこきょうそう」で遠くまで投げることを意識させ、「中当てドッジボール」で「投げて当てること」と「相手のボールをかわす」ことを中心に学習を行ってきた。また、より活動を明確にさせるために「投げ方」「かわし方」の気づきを「名人ボード」にまとめてきた。

前時からめあて2の活動に入り、動きを高める活動として位置づけた「キャッチボールきょうそう」をはじめて行い、なるべく落とさずにボールを捕ることを意識させてきた。はじめての「四かくドッジボール」では、中当てドッジボールの時以上に「ボールを捕る」動きが見られ、「名人ボード」に「とりっこ名人」のもととして、動きを価値づけた。

子どもたちは、「投げる」「かわす」動きのめあてをだいぶもてるようになり、次は「捕り方」について気付きたいと願っているといえる。

そこで、本時では今までの「投げ方」「かわし方」の気づきをもとに活動のめあてを明確にもち、「捕り方」に気付かせる学習を行うために、以下の手立てをとる。

- 〇 名人のもとを使って活動している姿を賞賛する。
- 〇 「捕り方」に関する気づきを取り上げる。

準備

ソフトスポンジボール、ケンステップ、紅白玉、タイマー、学習カード、学習資料

展開(5/7)

	学習活動と内容	支援(指導)												
0	<p>1. 学習の準備と「なれっこゲーム」をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 〇 安全に気をつけて、協力して場づくりをする。 〇 「キャッチボールきょうそう」をする。 <p>2. 本時のめあてを確認する。</p> <p>めあて1</p> <p>ボールをなげたり、とったりして「四角ドッジボール」を楽しもう。</p> <p>本時のめあて</p> <p>なげっこ・とりっこを工夫してゲームを楽しもう。</p>	<p>※安全に気をつけ、協力して場づくりをさせる。</p> <p>※「できるだけ落とさずに捕る」ことを意識させる。</p> <p>※本時のめあてを確認し、特に「捕る」動きを工夫してゲームを行うことを意識させる。</p> <p>(めあてを発表させる。)</p>												
10	<p>3. 「四角ドッジボール」をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 〇 ゲーム①をする。 〇 チームタイムをする。 〇 ゲーム②をする。 <p>※ゲーム①②(前後半で8分)、チームタイム(2分) (予想される児童の様相)</p> <p>すごい! 「なげっこ名人」だ!</p> <p>「とりっこ名人」のもとを見つけたね。</p> <table border="1" data-bbox="518 1288 778 1384"> <tr><td>1</td><td>ムー黄</td></tr> <tr><td>2</td><td>青ーミ</td></tr> <tr><td>3</td><td>白ーオ</td></tr> </table> <table border="1" data-bbox="518 1444 778 1541"> <tr><td>1</td><td>ムー白</td></tr> <tr><td>2</td><td>青ーオ</td></tr> <tr><td>3</td><td>黄ーミ</td></tr> </table>	1	ムー黄	2	青ーミ	3	白ーオ	1	ムー白	2	青ーオ	3	黄ーミ	<p>※ゲームを観察し、「投げる」「捕る」動きを工夫している姿を中心に賞賛する。</p> <p>※各チームの中で、これまで自己評価の低かった児童、めあてが明確でない児童、検証児童を中心に声をかけていく。</p> <p>(個に対する支援)</p> <p>(ムラサキ)…「かわし方」の気づき (青)…めあての明確にさせる。 (白)…積極的にボールを取りに行く。 (黄)…「投げ方」「捕り方」の気づき (ミドリ)…楽しさを実感させる。 (オレンジ)…気づきを賞賛</p> <p>★具体的な支援については「支援計画」を参照。 ※チームタイムでは①話し合い②練習・教え合い③準備・休憩の視点で見守る。</p>
1	ムー黄													
2	青ーミ													
3	白ーオ													
1	ムー白													
2	青ーオ													
3	黄ーミ													
35	<p>3. 学習のまとめと後片付けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 〇 学習カードを記入する。 〇 学習の振り返りをする。 〇 協力して後片付けをする。 	<p>※動きの工夫について発表させ、賞賛する。</p> <p>※はじめにめあてを発表させた子の結果を聞く。</p> <p>※本時で見られた「捕る」動きの工夫を紹介する。</p> <p>※安全に気をつけ、協力して片付けを行わせる。</p>												

雨天時の展開 (体育館での活動)

	学習活動と内容	支援(指導)										
0	<p>1. 学習の準備とミニゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 安全に気をつけて、協力して場づくりをする。 ○ ミニゲームをする。 ① タグ取り鬼ごっこ(赤 対 黒) ② トライゲーム(緑 対 紫) ③ サークルパスゲーム(全チーム) ④ GOGOトライゲーム(青 対 黄) <p>◇各ゲーム3分ずつ行う。</p> <p>2. 本時のめあてを確認する。</p> <p>めあて1</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ルールやゲームの進め方になれながら、ゲームを楽しもう。</div> <p>本時のめあて</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">見つけた動きを使ってゲームを楽しもう。</div>	<p>※安全に気をつけ、役割を分担して準備できるようにする。</p> <p>※今日の対戦チームと決めたミニゲームを行わせる。</p> <p>※ゲームの特性に応じた声かけをする。</p> <p>※本時のめあてを確認し、「動きのヒントカード」の活用を促す。</p> <p>※新しいルールを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タグ後の最初のパスはカットしてはいけない。 ・ボールを落としたり、その人からはじめる。 ・チームの全員がトライできたらボーナス点3点。 										
15	<p>3. タグラグビーをする。</p> <p>第1試合(赤 対 黒)</p> <p>第2試合(緑 対 紫)</p> <p>第3試合(青 対 黄)</p> <p>○各試合、6分間の1ゲームのみ。</p> <p>(予想される児童の様相)</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; margin-right: 10px;">動きを工夫してボールを運ぼう!</div>  </div> <div style="margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">うまい!「カットイン」だね!</div>  </div>	<p>※ゲームでの姿を観察し、「動きのヒントカード」に書かれた動きにつながる姿を見つけ、賞賛する。</p> <p>※まだトライやタグの経験がない子に積極的に声かけをし、トライやタグができるようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">(トライ未経験者)</td> <td style="text-align: center;">(タグ未経験者)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">赤</td> <td style="text-align: center;">黒</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">青</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">黄</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">黒</td> <td></td> </tr> </table> </div> <p>※まだ1勝もできていない赤チームに積極的に声をかける。</p> <p>※N・Tさんの活動を見守り、動きが高まるような声かけをする。(楽しめないと答えた児童)</p>	(トライ未経験者)	(タグ未経験者)	赤	黒	青		黄		黒	
(トライ未経験者)	(タグ未経験者)											
赤	黒											
青												
黄												
黒												
35	<p>4. 学習のまとめと後片付けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 学習の振り返りをする。 ○ 協力して後片付けをする。 	<p>※ゲームの中で動きを工夫した子を賞賛する。</p> <p>※新しい動きの工夫をした子の動きを価値づける。</p> <p>※次時からめあて2の活動に入ることを伝える。</p> <p>※安全に気をつけ、役割を分担して片付けが行われるようにする。</p>										