

第1学年 体育科学習指導案

令和4年12月1日(木) 第5校時
大田区立松仙小学校 1年2組 33名
授業者

校内研究のテーマ

友達と高め合う児童の育成

～できた・見方・伝え方の学習を通して～

1 単元名

ゲーム領域 ボールゲーム ～めざせ！ボールけりマスター！～

2 単元の目標及び単元の評価規準

観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の目標	<ul style="list-style-type: none">ボールゲームの楽しさや喜びに触れ、その行い方を知る。(知識)簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって易しいゲームができるようにする。(運動)	<ul style="list-style-type: none">ボールゲームの簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりすることができるようにする。(思考・判断)考えたことを友達に伝えることができるようにする。(表現)	<ul style="list-style-type: none">運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とも仲よく運動するとともに、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりする。
評価の視点を整理	<ul style="list-style-type: none">ボールゲームの行い方を知っている。(知識)コート内で攻守入り交じって、的やゴールに向かってボールを蹴ったり転がしたりする簡単な規則で易しいゲームができる。(運動)	<ul style="list-style-type: none">簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりしている。(思考・判断)考えたことを友達に伝えている。(表現)	<ul style="list-style-type: none">運動に進んで取り組もうとしている。(愛好的態度)規則を守り、誰とも仲良く運動しようとしている。(公正・協力)場や用具の安全に気を付けている。(健康・安全)
単元の評価規準	<ul style="list-style-type: none">① ボールゲームの行い方を知っている。(知識)② ねらったところにボールを蹴る、力強く蹴る、足の裏でボールを止めるなどの簡単なボール操作のゲームをすることができる。(運動)	<ul style="list-style-type: none">① 簡単な規則を工夫している。(思考・判断)② 攻め方を選んでいる。(思考・判断)③ 考えたことを友達に伝えている。(表現)	<ul style="list-style-type: none">① ボールを使った運動遊びに進んで取り組もうとしている。(愛好的態度)② 規則を守り、誰とも仲良く運動しようとしている。(共生)③ ゲームの勝敗を受け入れている。(公正・協力)④ 場や用具の安全に気を付けて運動している。(健康・安全)

※本単元では、網掛け部分にしぼって評価を行う。

3 単元について

○学習指導要領の位置付け

1 目標

- (1) 各種の運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、基本的な動きを身に付けるようにする。
- (2) 各種の運動遊びの行い方を工夫するとともに、考えたことを他者に伝える力を養う。
- (3) 各種の運動遊びに進んで取り組み、きまりを守り誰とでも仲良く運動をしたり、健康・安全に留意したりし、意欲的に運動をする態度を養う。

2 内容

E ゲームについて次の事項を身に付けることができるよう指導する。

- (1) 次の運動遊びの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、易しいゲームをすること。
 - ア ボールゲームでは、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをすること。
- (2) 簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えること。
- (3) 運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすること。

を受けて設定した。

○単元観

低学年におけるゲーム領域のボールけりゲームでは、足での簡単なボール操作によって得点を決めたり、簡単な規則での試合を行ったりすることで、楽しさや喜びを味わうことができる。

経験の少ない児童でも「できた」を実感できるよう、「ボールとともだちになろう」で簡単なボール操作から行っていく。ボール操作の中では、「力強く蹴ること」「狙って蹴ること」「足の裏で止めること」を身に付けさせるため、練習コーナーを設置する。「まとあてコーナー」や「とおりぬけコーナー」では「力強く蹴る」と「狙って蹴る」操作を、ペアコーナーでは、転がってきたボールを「足の裏で止める」操作を行い、足での様々なボール操作を身に付けさせたい。

また、ゲームでは規則が易しくわかりやすい「たまごわりサッカー」を行うこととした。コート中央に卵型の守りのゾーンを設置し、エンドラインから蹴ったボールが守りのゾーンを通過した時1点となる。攻めは一人一つのボールを使用し、どちらのエンドラインからでも蹴ることが可能である。攻めの人数は5・6人、守りは3人に設定し、たくさん得点ができるようにした。ただ蹴るのではなく、得点するために守りの位置、蹴る方向、強さなどを考えながら運動することが期待される。

用具の準備や規則をしっかりと理解させるために、単元全体を通して同じ場を用いる。第2時から第6時までは同じコーナーを用意し、チームでローテーションをしながら練習を行うようにした。慣れてきたら、的までの距離を長くしてみたり（まとあてコーナー）コーンの間を狭くしてみたり（とおりぬけコーナー）するなどして、技能を高めていきたい。

○運動の特性

（一般的特性）

- ・主に足を使ってボールを運び、ゴールへの得点を競うことが楽しい運動である。
- ・チーム対チームの攻防によって、競争することで楽しさや喜びを味わうことができる運動である。

（児童から見た特性）

- ・ボールを蹴って的に当てたりシュートをしたりすることが楽しい運動である。
- ・蹴るという運動を積極的にしやすい運動である。
- ・足を使ってボールを思い通りに操作することが難しい運動である。

○児童の実態

本学級の多くの児童は、休み時間に校庭や屋上などで体を動かしている様子が見られる。体育の学習でも、学習内容を伝えると「やりたい！」と目を輝かせており、意欲的に取り組む児童が多い。また、マット遊びやリレー遊びを通して、友達の良い点を見付けたり応援したりすることのできる児童が増えてきた。本単元でも振り返りシートを活用して、グループやペアで互いに褒めあったりアドバイスをしたりする習慣を身に付けさせていきたい。

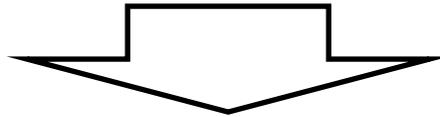
「体育の授業が楽しい」と回答した児童は95%で、楽しいと思うときは「上手にできたとき」(77%)、「ゲームや試合で勝ったとき」72%であった。どの児童でも「できた」と感じられるよう規則や掲示の工夫をしたり、ゲーム領域の特性である、競争し合うことの楽しさや喜びを感じさせたりしたい。

一方で「ボールを使った運動が嫌い」と回答した児童は10%で、その理由として「うまく投げたり捕ったりできないから」(69%)の他に「当たると痛くてこわいから」(67%)を挙げている。そのため、使用するボールは柔らかく軽い物を選んだ。また、ボールを蹴るときは浮かせないように蹴ることとし、ボールへの恐怖感が軽減されるように規則を工夫した。

「友達と運動するのは好き」と回答した児童は92%で、理由として「ゲームや試合で力を合わせると楽しいから」(80%)が挙げられる。発達段階的に、チームで一つの作戦に向かって取り組むことは難しいと思われる。そのため、一人一つずつ作戦を選べるよう設定した。また、友達と関わりながら運動しようとする態度を養っていくため、チームで一丸となれるよう、チーム全員がゴールすることで☆がもらえる規則を加える。その中で友達にアドバイスをしようとしたり、上手な友達の真似をしようとしたりするのではないかと考えた。

○課題解決の視点

- ① 児童が「できた」と感じるができる工夫
- ② 自他の運動の見方を知るための工夫
- ③ 友達と運動の様子を伝え合うための工夫



○テーマに迫る手立て

児童が「できた」と感じるができる工夫	テーマの設定
	・意欲を喚起するために、「めざせ！ボールけりマスター！」というテーマを設定し、単元のゴールイメージをもたせる。また、練習コーナーで運動のポイントができると、振り返りカードのシュートボールに1こずつ色を塗る設定にすることにより、運動意欲をもたせ、達成感につなげる。
	規則の工夫
	・かんたんたまごわりゲーム（小さな円に立ち、対面の線に向かって蹴る。）、小さなたまごわりゲーム（チーム内で4対2に分かれ、小さな円でたまごわりサッカーをする。）、通常のだまごわりサッカーへと移行することによって規則を理解しやすくする。 ・攻めを5～6人、守りを3人にすることで、得点が入りやすくする。（守りチームの残りは球拾い係とし、同じ児童に役割が偏らないよう順番を決めて行う。） ・たまごをチーム全員が割れたら☆をもらえる設定を加え、チームが協力してゲームに参加し、チームでうまくいったところを共有できるようにする。 ・慣れてきたら児童と相談しながら、たまごの大きさを変えたりコーンの間を狭くしてみたりするなど、追加の規則を決めていく。
動きのポイントの掲示	
・動きのポイントを明確化するために、手本となるイラストやポイントを書き込んだ掲示物をホワイトボードに掲示する。	

	<p>言葉がけ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遊びながら楽しんで運動できるように、「おもしろいね。」「すごい。」「もう一回。」「強く蹴ることができたね。」「狙った所に蹴ることができたね。」など楽しさを盛り上げられるような言葉がけを意識する。 ・友達とかかわりながら運動できるように、グループやペアで互いに褒めあったりアドバイスをしたりする姿を称賛し、よいと思った声掛けを掲示して児童同士の声掛けの語彙を増やすようにする。 <p>攻め方の提示</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻め方を提示して自分の動きを「えらびタイム」で選ぶことで得点につながる動きを考えるヒントにする。 ・友達の動きのよいところを見つけて発表することにより、どのように動けば得点につながるか考えるようにする。
<p>自他の運動の見方を知るための工夫</p>	<p>掲示の活用</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを強く真っすぐに蹴る動きのポイントの掲示を友達のよい動きの見付け方に活用できるようにする。 ・友達のよい動きを見るときポイントや言葉を児童から引き出し、掲示する。 <p>場や時間の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ・いろいろなボール蹴り遊びの場を作りローテーションで回ることにより、ボールをコントロールしたり、思い切りボールを蹴ったりするなど動きのポイントに合わせた動きを経験することができるようにする。 <p>言葉がけ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ねらいとする動き（動きのポイント）を共有するために、それができている児童を見つけて取り上げたり、全体に共有したりする。 <p>グループ構成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達のよい動きを見つけたり伝えあったりできるように、人間関係などを加味する。
<p>友達と運動の様子を伝え合うための工夫</p>	<p>えらびタイム、つたえタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「えらびタイム」では、次の試合の攻め方を個人で選び、チームの友達に伝える。その際に活用できるよう、話型を示す。 ・「つたえタイム」では、①選んだ攻め方が試合で上手くいったかどうかとその理由、②見付けた動きのこつ、③友達のよかったところの中から1つ選んで、話型を参考にしながらチームの友達に伝える。 <p>振り返りシート</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分のできたことだけでなく、友達の良かったところなども記入させ、教師が取り上げて全体にも共有する。 ・伝え合いの意欲を高めるために振り返りの項目に、「ともだちにアドバイスやはげましのこえをかけることができた」を入れる。 ・動きのこつや友達の良かったところを書けている児童の振り返りを取り上げて掲示し、他の児童が手本にできるようにする。

4 単元の指導と評価の計画（全6時間）

時間	1	2	3	4	5（本時）	6
段階 学習	知る		つかむ		深める	
ねらい	学習の進め方を知り、ボールを使った運動遊びに進んで取り組もうとする。	安全に気を付けながら、ねらったところにボールを蹴って、的に当てたり得点したりして遊ぶことができるようにする。	たまごわりサッカーの行い方を知り、進んで取り組もうとする。	攻め方を選んで、ねらったところにボールを蹴って、的に当てたり得点したりして遊ぶことができるようにする。	勝敗を受け入れ、攻め方を選んで伝えながら遊ぶことができる。	考えたことを友達に伝え、規則を守りながら誰とでも仲良く運動しようとする。
学習活動	○学習の見通しをもち、運動の行い方や用具の準備片付けの仕方、チームや約束を確認する。 ○めあての確認 たまごわりゲームをたのしもう。	○めあての確認 ボールともだちになろう。	○めあての確認 たまごわりサッカーにちょうせんしよう。	○めあての確認 いろいろせめかたで、たまごわりサッカーをしよう。	○めあての確認 えらんだせめかたをつたえて、たまごわりサッカーをしよう。	○めあての確認 かんがえたことをつたえて、たまごわりサッカーをしよう。
	○場・用具の準備（各時間の必要に応じて） ○準備運動					
	○準備運動 ○次時以降につながる動きに取り組む。 ・ボールをいい子いい子 ・ボールタッチ ・ける→とる ・ける→足の裏で止める。 ○かんたんなたまごわりゲームをする。 →小さな円に立ち、対面の線に向かってボールをける。 ○小さなたまごわりゲームをする。 →チーム内で、4対2に分かれ小さな円でたまごわりサッカーをする。	○それぞれの場の運動の仕方を全体で確認する。 ・またあてコーナー→ねらいを定めて力強くける練習 ・とおりぬけコーナー→コントロール力を高める練習 ・ペアコーナー→ねらったところにけったり、友達の動きを見たりする練習 ○それぞれの場をチームごとにローテーションをして取り組む。 ○よい動きをしている児童を全体で取り上げ、動きのポイントを確認する。 ○小さなたまごわりゲームをする。	○チームごとにコーナーで練習する。 ・またあてコーナー、とおりぬけコーナー、ペアコーナーの3つの場をチームごとにローテーションする。 ○たまごわりサッカーのルールを確認する。 ○たまごわりサッカーをする。 ○よい動きをしていたチームを全体で取り上げ、動きのポイントや攻め方を確認する。 ○つたえタイム	○えらびタイム ○たまごわりサッカー① ○よい動きをしている児童を全体で取り上げ、動きのポイントを確認する。 ○たまごわりサッカー② ○つたえタイム	○えらびタイム ○たまごわりサッカー① ○よい動きをしている児童を全体で取り上げ、動きのポイントを確認する。 ○たまごわりサッカー② ○つたえタイム	○えらびタイム ○たまごわりサッカー① ○よい動きをしている児童を全体で取り上げ、動きのポイントを確認する。 ○たまごわりサッカー② ○つたえタイム
	○整理運動 ○振り返り（クラス全体→個人） ○次時の見通し ○片付け					
(次時の見通し) ・課題別の場で練習してからゲームすることを確認する。	(次時の見通し) ・規則を複雑にしたたまごわりサッカーを行うことを確認する。	(次時の見通し) ・攻め方を工夫してたまごわりサッカーを行うことを確認する。	(次時の見通し) ・本時と同様、攻め方を工夫して仲良くたまごわりサッカーを行うことを確認する。	(次時の見通し) ・規則を工夫して仲良くたまごわりサッカーを行うことを確認する。	(単元のまとめ) ・たまごわりサッカーでどんな動きができるようになったか確認し発表する。	
知	①（観察）	②（観察）	①（観察）	②（観察）		②（観察）
思				②（振り返り）	②（観察・振り返り）	③（振り返り）
態	①（振り返り）	④（観察）	②（振り返り）		③（振り返り）	

※太枠は「記録に残す評価」、その他は「指導に生かす」評価とする。

5 本時の活動計画（5/6）

（1）本時の目標

- ・【知識及び技能】ねらったところにボールを蹴る、力強く蹴る、足の裏でボールを止めるなどの簡単なボール操作のゲームをすることができる。
- ◎【思考・判断・表現力】攻め方を選んでいる。
- ・【主体的に学習に取り組む態度】ゲームの勝敗を受け入れている。

（2）本時の展開

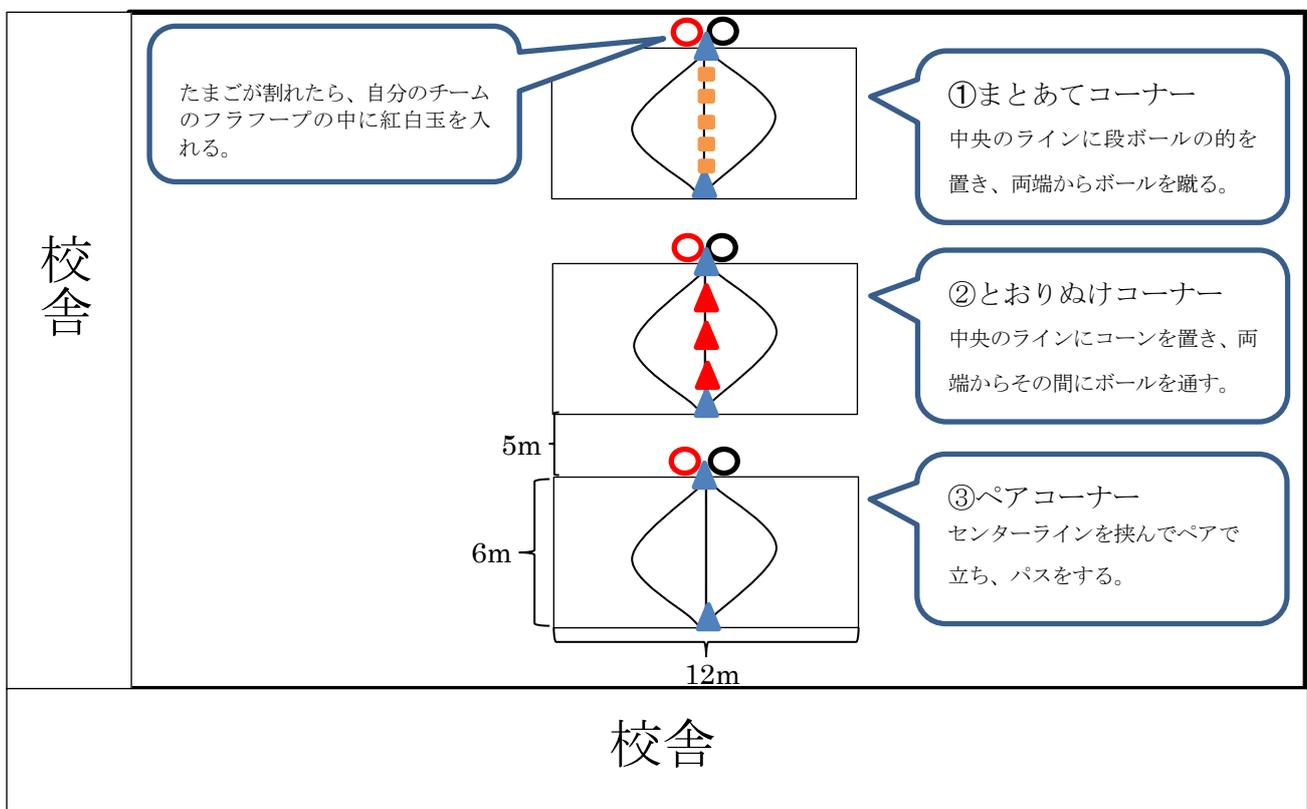
○児童の主な学習活動 ・予想される児童の思いや考え	*教師の指導・支援 ☆評価規準（評価方法）【観点】
<p>○めあての確認（1分）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>えらんだせめかたをつたえて、たまごわりサッカーをしよう。</p> </div> <p>○場・用具の準備（2分）</p> <p>○準備運動（2分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・主運動につながるストレッチや動きを取り入れる。 	<p>*集合時、児童同士の間隔が狭くならないように声をかける。</p> <p>*移動の仕方、用具を置く位置など、安全に気を付けて準備をするように声をかける。</p> <p>*動きが雑にならないように、運動に合わせて意識する部分分かるように声をかける。</p>
<p>○れんしゅうタイム（7分）</p> <p>【1まとあてコーナー】 中央に段ボールの的を置き、両端からボールをけて当てる、相手チームのコートに押し込む。</p> <p>【2とおりぬけコーナー】 コーンの間を通るようにボールをける。間を通すと、場所によって得点がもらえる。</p> <p>【3ペアコーナー】 センターラインを挟んでペアで立ち、パスをする。慣れてきたら少しずつ間を広げ、相手のところまで狙って蹴る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1, 2, 3の場をチームごとにローテーションする <p>○えらびタイム（2分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻め方カードの中から個人の攻め方を選び、チームの友達に伝える。 <p>○ゲーム①（7分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前後半2分ずつで行う。 ・練習タイムで見付けたコツを生かしながらたまごわりサッカーをする。 <p>○全体共有（3分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・勝敗や☆の獲得の確認をする。 ・動きのポイントを全体で確認する。 <p>C:はじこうげきで、コーンのそばをねらってつよくけるとたまごをわれたよ。</p> <p>C:あしのうちがわをつかうとまっすぐくれたよ。</p> <p>C:まわりをよくみて、ほかのひとがいなばしょでボールをけると、じゃまされなくてまっすぐけりやすかったよ。</p> <p>C:OOさんは友達を応援していたよ。</p>	<p>*1分半のBGMを3曲用意し、曲に合わせてローテーションできるようにする。</p> <p>*よい動きを意識している児童を称賛したり、ポイントを指導したりしながら回る。</p> <p>*運動を行う時は安全に取り組めるように、使っていないボールはしまふことを確認する。</p> <p>☆攻め方を選んでいる。（思考・判断・表現力②）</p> <p>【観察・振り返りカード分析】</p> <p>*前時までに児童から出た良い動きも攻め方カードの中に入れて選ぶことができるようにする。</p> <p>*話型を示し、簡単に伝えられるようにする。</p> <p>*ゲーム開始時にチームで挨拶や掛け声をすることで協力してゲームに取り組めるようにする</p> <p>*ねらいとする動き（動きのポイント）を共有するために、それができている児童を見つけて取り上げる。</p>

<p>○ゲーム②（7分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前後半2分ずつで行う ・攻め方を意識して、ゲームをする。 <p>○つたえタイム（4分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・①選んだ攻め方が試合で上手くいったかどうかとその理由、②見付けた動きのこつ、③友達のよかったところの中から選んで、チームの友達に伝える。 	<p>*話型を示し、簡単に伝えられるようにする。</p>
<p>○整理運動（1分）</p> <p>○まとめ（3分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・勝敗や☆の獲得の確認をする。 ・全体での振り返りをし、次時の見通しをもつ。 <p>○個人の振り返り（5分）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の運動の様子や挑戦できたことをカードに丸をつけて振り返る。 ・友達の動きや運動への取り組み方などで良かった点を振り返りカードに記述する。 ・選んだ攻め方も記録する。 <p>○片付け（1分）</p>	<p>*使った部位を意識してほぐすように声を掛ける。</p> <p>*振り返りを発表し合い、高まりを感じた部分を共有する。</p> <p>*前時までの児童の振り返りをもとに振り返りの視点を示し、児童が選択できるようにする。</p> <p>*協力して片付けられるように声を掛ける。</p>

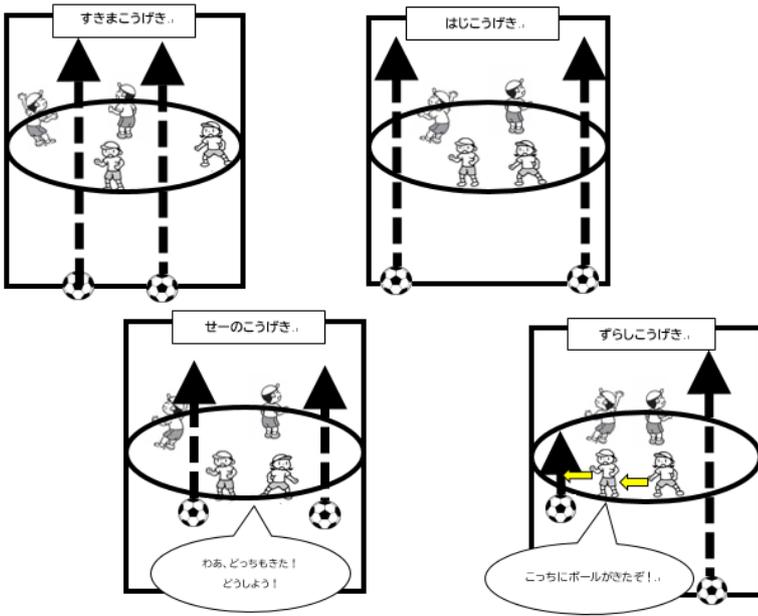
6 参考資料

校庭図

- ・3コート用意し、練習タイムでは3つのコーナーとしても活用する。
- ・真ん中の卵ゾーンは児童の実態に応じて広さを変える。



攻め方一覧



話型

つたえタイム

えらびタイム

えらんだこうげきを、
ともだちにつたえよう!



かんがえたことを
ともだちにつたえよう!



- ① ○○こうげきが { うまくいきました。
うまくいきませんでした。
どうしてかというところからです。
- ② ○○したら、うまくいきました。
- ③ ○○さんの～がよかったよ。

わたしは、 } ○○こうげきをえらびました。
ぼくは、 }

掲示

