

第2学年 体育科学学習指導案

令和4年10月13日(水) 第5校時
大田区立松仙小学校 2年4組 30名

校内研究のテーマ

体育が大好きな児童の育成

～できた・見方・伝え方の学習を通して～

1 単元名

ゲーム「 ボール投げゲーム ～的あてゲーム～」

2 単元の目標及び単元の評価規準

観点	知識・運動	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">ゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、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ができる。	<ul style="list-style-type: none">簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。	<ul style="list-style-type: none">運動に進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動しようとしていたり、勝敗を受け入れようとしていたりするとともに、場や用具の安全に気を付けている。
評価の視点を整理	<ul style="list-style-type: none">ゲームを通してボール操作、攻めや守りの動きなどのボールを持たない時の動きの楽しさに触れ、その行い方を知っている。(知識)投げる、当てる、捕るなどのボール操作と攻めや守りによって、簡単なゲームをすることができる。(技能)	<ul style="list-style-type: none">提示された簡単な規則の中から、自分で見つけた動きや攻め方を選んでいる。(思考・判断)ボール操作、攻めや守りの動きについて、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、誰とでも仲よく運動をしようとしている。(公正・協力)場や用具の安全に気を付けて運動している。(健康・安全)
単元の評価規準	<ol style="list-style-type: none">簡単なボール操作やボールを持たない時の動き方を知っている。(知識)投げる、当てる、捕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。(技能)	<ol style="list-style-type: none">攻め方を選んでいる。(思考・判断)考えたことを友達に伝えている。(表現)	<ol 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、誰とでも仲よく運動をしようとしている。(公正・協力)場や用具の安全に気を付けて運動している。(健康・安全)

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よく運動をしたり、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

- (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。
 - イ 鬼遊びでは、一定の区域で、逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどをすること。
- (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。

○単元観

本単元は、小学校学習指導要領（平成 29 年 7 月告示）体育〔第 1 学年及び第 2 学年〕の E「ゲーム」の

- (1) 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。

低学年におけるゲーム領域のボールゲームは、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって、ボールを的に当てたり、攻めや守りを交代しながら勝敗を競い合ったりすることで、楽しさや喜びを味わうことができる。児童の「投げる」「捕る」の技能に関しては、運動経験の有無による能力差が顕著に表れる。一般的に 6～8 才における児童の発達の段階は多様であり、個人差や性差が関係するが、ボールを取り扱う経験によって技能の向上が大きく左右されると言われている。このゲームを通して、投げる・捕る・止めるなど手でボールを操作する感覚を楽しみながら慣れ親しみ、技能を高めることができると考える。児童にとって分かりやすいゲームをじっくり学びながら、中学年から始まるゴール型ゲームの領域で必要となる基礎的な感覚を養うことが期待できる単元である。

体力テストのソフトボール投げや普段のドッジボールの様子などから、投げたり捕ったりする動きに苦手意識を感じている児童が多く、投げる動作を中心にボール操作を身に付けさせることが重要であると考えられる。児童が遊びで行っているドッジボールでは、内野が動いてしまうと狙ってうまく投げることができなくなり、投げる動作を中心に身に付けることが難しい。的に狙って行う的当てゲームでは、投げる技能を習得しやすい。そのために小さくて柔らかいハンドボールを使用し、片手でボールを持ち、狙った所へ投げられるよう指導内容を工夫する。毎時間取り入れているピッチングタイムを通して必要な動きをスモールステップで取り上げ、個人の技能を高めたいと考える。

○運動の一般的特性

(1) 一般的な特性

- ・ボールゲームは、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きによって、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームをする運動である。
- ・簡単なボール操作の「ボール遊び」では、いろいろなボールを投げたり、ついたり、捕ったりしながら投力や巧緻性・リズム感などを養うことができる。また、簡単なルールで行われる「ボール投げゲーム」では、相手の動きに合わせて動くことで、敏捷性や巧緻性も養われる。

(2) 児童からみた特性

- ・ボール遊びは、児童にとって楽しんで取り組める運動である。
- ・ボールを投げたり捕ったりすることで他者との関わりが持てるため、アドバイスや声かけ等をしやすい運動である。
- ・簡単なルールでボールゲームを行うので、2年生の児童にもわかりやすく、チームで力を合わせて的に当てたり作戦を立てて対戦したりすることも楽しめる遊びである。
- ・投げたり捕ったりしながら、いろいろな体の動かし方を体験することができる運動である。また、的に当てた時の喜びも大きい。

○児童の実態

本学級の児童は、体育の学習に意欲的である。ボール遊びは1年時から、ボールを投げたり、捕ったり、蹴ったりする遊びを経験していた。学級会でお楽しみ会の話し合いをした際には、毎回ドッジボールが提案に出るほど、ボール投げ遊びを好んでいる児童が多い。特定の児童は投げたり捕ったりすることで楽しんでいるが、上手に投げられない、捕れない児童もいる。それらの児童はボールに当たらないように逃げることでボールの楽しさを感じている様子がある。ボールを力強く投げたり、狙ったところに投げられたりする児童は少数である。また、体力テストのソフトボール投げの男子平均が **10.4m**(全国平均は11.7m)、女子平均が **5.6m**(全国平均は7.6m)と全国平均と比べて低い結果だった。全国平均以上が男子4名、女子3名と、クラスの3/4以上が平均以下ということが分かった。そのため、本単元の学習を通して、「こんな投げ方をしてみよう。」「的に当てるには、どうしたらいいのか。」など、楽しんでたくさん投げる経験を積んでほしい。

2年生の児童を対象とした事前のアンケート結果(9月上旬)は、以下の通りである。

設問① 体育の学習は好きですか。

好き 77% どちらかというとき好き 18% どちらかというとき嫌い 4% 嫌い 1%

設問③ ボール投げ遊びは好きですか。

好き 74% どちらかというとき好き 13% どちらかというとき嫌い 9% 嫌い 4%

設問② 体育の授業の時の気持ちに一番近いものに1つだけ○をしましょう。

楽しくやりたい 34% うまくできるようになりたい 41% 友達と協力してやりたい 17%
正直、あまり運動をしたくない 3% その他 5%

設問①と③を比べると、体育は好きだがボール投げになると、どちらかというとき嫌い、嫌いが合計8%多くなる。設問③で、「どちらかというとき嫌い」「嫌い」と答えた児童の理由は、「上手く投げられないから。」「当たると痛いから。」「ボールが当たらないから。」等が挙げられた。また、設問②では、「楽しくやりたい」以上に、「うまくできるようになりたい」と感じている児童が多いため、本授業では、「的当てゲーム」で、投げる時間を十分に取り、投げるのが苦手な児童でも、投げ方を「くる、りん、ぱっ」と、狙ったところに当てられるようにすること、当たっても痛くないボールを使うことで、安心して取り組めるようにした。

設問⑤ 体育の時間に、友達と作戦を考えたことはありますか。

ある 65% どちらかといえばある 25% どちらかというとな い 5% ない 5%

設問⑤で友達と作戦を考えたことがある児童は約9割だった。1学期に行った「宝取り鬼」の学習経験があるため、多くの児童が考えたことがあった。今回はボール操作も加わることで、思い通りに動きにくいいため、友達と投げる工夫を確かめたり、作戦を立てたりすることで個人だけではなく友達と協力しながら運動を楽しむことができるようにした。

○課題解決の視点

- ①児童が「できた」と感じることができるための工夫
- 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

<p>児童が「できた」と感じることができるための工夫</p>	<p>基礎感覚づくりの時間の設定（ピッチングタイム）</p> <ul style="list-style-type: none">・ボール投げゲームに必要な感覚や技能を養うために、準備運動後に補助運動としてピッチングタイムを毎時間設定した。しっかりと動きをおさえることで、基本学習や発展学習に生かせるようにする。 <p>体育館の壁での的当て（壁当てゲーム）の練習ができるように掲示物を作った。また、自分の成果がわかるように体育館の床のラインテープを目印にして、どんどん遠くに離れても当たることわかるようにした。</p> <ul style="list-style-type: none">・ボールキャッチでは、「くる・りん・ぽっ」の合言葉で踏み足を出したり、腰をねじったりする動作をわかりやすくした。一人1つずつボールを持たせることでボールの扱いに慣れさせていく。 <p>ルール設定</p> <ul style="list-style-type: none">・児童が理解しやすいルールを設定した。基本的にはコーンを倒したら1ポイント、3分間でいくつのコーンを倒せるかという簡単なものにした。また、攻めが3人、守りが2人と数的に有利にすることでコーンを倒しやすい環境を設定した。学習を進めていく中で、児童と話し合いながらルールを簡素化したり加えたり（守りのアイテムを追加するなど）して、どの児童も楽しく運動に取り組めるようにする。 <p>用具の工夫</p> <ul style="list-style-type: none">・児童が扱いやすい大きさで、守りをしている時に当たっても痛くないもの、また、キャッチをする時に安心感をもてるように、軽くて柔らかい素材のスマイルハンドボール1号（150グラム）を使用した。素材が柔らかくて小さいので扱いやすいと考えた。・球形のボールだけでなく、Xジャイロ（紙）や紙鉄砲などを使って、ひじから投げるフォームを意識させ、正しい投げ方を身につけさせる。（休み時間などで活用した。本時では使用しない。）
<p>自他の運動の見方を知るための工夫</p>	<p>掲示</p> <ul style="list-style-type: none">・投げる動作のポイントとして、構え方や投げ方のイラストを体育館に掲示することで投げるフォームを視覚的にとらえやすくした。

	<p>教師による評価</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム中に投げ方が上手な子や良い動きが見られた場合に、教師がボールを操作しやすい「位置」や動く「方向」などの視点で価値付けたり、目指す動きと自分の動きを比べたりする。
<p>友達と運動の様子を伝え合うための工夫</p>	<p>学習カードの活用</p> <ul style="list-style-type: none"> ・短時間で振り返ることができるカードを作成した。個人の学習カードに記述された内容を振り返りの時に紹介して、共有できるようにする。 <p>作戦タイムの設定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・チームで攻め方を考える際に作戦ボードを使うことによって、攻めの時の動きを視覚的にとらえさせたり、短時間で共通理解したり、次のゲームの作戦に生かしたりする。チームの作戦カードは今回使用せず、毎回大型ホワイトボードにボードに選んだ（考えた）作戦に丸を付けて、どのチームの作戦でゲームをするかを把握できるようにした。 ・守りのチームは、コーンエリアのどこにコーンを置くか（大コーン2つ、小コーン2つ）を作戦タイムの時に考えて配置する時間となっている。

4 単元の指導と評価の計画

時間	1	2	3	4 (本時)	5	6	
ねらい	学習の進め方を知り、規則を守って仲良く運動したり、勝敗を受け入れたりする。	ボールを狙った場所に投げたり、守ったりして、試しのゲームをすることができる。	攻め方を選んでゲームに取り組み、考えたことを友達に伝えることができるようにする。	攻め方を選んでゲームに取り組み、考えたことを友達に伝えることができるようにする。	投げる、当てる、捕るなどのボール操作と攻めや守りによって、簡単なゲームをすることができる。	投げる、当てる、捕るなどのボール操作と攻めや守りによって、簡単なゲームをすることができる。	
学習活動	<p>○あいさつ</p> <p>○めあての確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 学習の流れを確認しよう。 </div> <p>○オリエンテーションを行う。</p> <p>○準備運動</p> <p>○ピッチングタイム</p> <p>○場・用具の準備</p> <p>○的当てゲームのルールを確認する。</p> <p>○コーン倒し(練習)</p> <p>○整理運動</p> <p>○振り返り</p> <p>○片付け</p> <p>○整列・あいさつ</p>	<p>○あいさつ</p> <p>○めあての確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 試しの的当てゲームをしよう。 </div> <p>○準備運動</p> <p>○ピッチングタイム</p> <p>○場・用具の準備</p> <p>○試しのゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各チーム1試合ずつ的当てゲームを行う。 <p>○試しのゲームをしてルールの確認をする。</p> <p>○整理運動</p> <p>○振り返り</p> <p>○片付け</p> <p>○整列・あいさつ</p>	<p>○あいさつ</p> <p>○めあての確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 得点を多く取るために、チームで攻め方を考えて(選んで)取り組もう。 </div> <p>○準備運動</p> <p>○ピッチングタイム</p> <p>○場・用具の準備</p> <p>○ゲーム1(前半後半3分ずつ交代)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作戦タイム・水分補給(2分) ・前半3分 ・作戦タイム・水分補給(2分) ・後半3分 <p>○ゲーム2(ゲーム1と同様に行う)</p> <p>○整理運動</p> <p>○振り返り</p> <p>○片付け</p> <p>○整列・あいさつ</p>	<p>○あいさつ</p> <p>○めあての確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 的当てゲーム大会をたのしもう。 </div> <p>○準備運動</p> <p>○ピッチングタイム</p> <p>○場・用具の準備</p> <p>○大会のやり方の確認</p> <p>○的当てゲーム大会をする。</p> <p>チームごとに作戦を立てて、トーナメント戦を行う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 大会は追加ルール(児童の希望も入れる) ☆コーン以外の物(守りのアイテムなど)も置く。 ☆守りの人数を増やし3対3にする。 </div> <p>○整理運動</p> <p>○振り返り</p> <p>○片付け</p> <p>○整列・あいさつ</p>			
評価の重点	知	①(観察)	②(観察)		①(観察)		①(観察)
	思		②(観察)	①(振り返り)	①(振り返り)	①(振り返り)	②(観察)
	態	③(観察)		①(観察)		②(観察)	

5 本時の活動計画（4/6）

（1）本時の目標

- ・投げる、当てる、捕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。【技能】
- ◎攻め方を選んでいる。【思考力、判断力、表現力等】
- ・規則を守り誰とでも仲良く運動することができる。【主体的に学習に取り組む態度】

（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</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> め 得点を多くとるために、チームで作戦を選んで(考えて)取り組もう。 </div> <p>○前時のゲームや選べる作戦について確認する。 ○準備運動・ピッチングタイム（補助運動）</p> <p>○場・用具の準備</p>	<p>*本時の学習の流れ、めあてを確認する。</p> <p>*使う部位を中心に行う。特に、投げる動作につながる動きを行う。（ボールキャッチ・壁当てゲーム）</p>
<p>○作戦タイム①（課題把握）（2分）</p> <p>●作戦の中でうまくいったところや、改善するところなどを話し合う。</p> <p>・敵がついていない人は、当てやすいね。 ・ほくがおとしいなるから、その間に投げてみてよ。 ・敵が見ていない間に、投げたらうまくいったよ。 ・A君みたいに、場所を動いて投げてみようかな。</p> <p>○ゲーム①（主運動）（前半3分・後半3分）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> A 対 B C 対 D E 対 F G 対 H </div> <p>●チーム毎に分かれて、的当てゲームを行う。</p> <p>・作戦どおり、みんなでいっしょに投げよう。 ・敵がいなくてから投げよう。</p> <p>○作戦タイム②（課題把握）（2分）</p> <p>●作戦の中でうまくいったところや、改善するところなどを話し合う。</p> <p>○ゲーム②（主運動）（前半3分・後半3分）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> A 対 C B 対 D E 対 G F 対 H </div> <p>●チーム毎に分かれて、的当てゲームを行う。</p>	<p>*得点を多くとるために必要な攻め方をチームで話し合っ、選ぶことができるように声をかける。</p> <p>*作戦ボードを使うことによって、動きを視覚的にとらえさせたり、短時間で共通理解したり、次のゲームの攻め方に生かしたりすることができるようにする。</p> <p>*ビブスを着用し、対戦相手を明確にする。</p> <p>*当たらない子への声かけをする。</p> <p>☆簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりしている。【思考力、判断力、表現力等】（観察・カード）</p>
<p>○整理運動</p> <p>○片付け</p> <p>○まとめ・振り返り</p> <p>・自分の運動の様子や挑戦できたことを振り返る。</p>	<p>*使った部位を中心に、体をほぐす。</p> <p>*自分で見つけた動きの工夫や作戦がうまくいったかなど、振り返りのポイントを示しておく。</p> <p>*振り返りを発表することで、次回の作戦の参考にできるようにする。</p>