

## 体 育 科 学 習 指 導 案

指導者 熊野町立熊野第四小学校

教諭 ○○ ○○

- 1 日時 令和3年2月25日(木) 第4校時
- 2 学年 第1学年1組 男子11名 女子14名 計25名
- 3 単元名 「ねらってキック!力をあわせてポイントゲット!」ボール蹴りゲーム
- 4 単元について(ゴシックは共生の視点)

### (1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領体育第1・2学年「E ゲーム」「A ボールゲーム」を受けて設定した。ボールゲームでは、簡単なボール操作やボール攻めや守りの動きによって、易しいゲームをすること(知識・機能)、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(思考力・判断力・表現力)、運動に進んで取り組み、**規則を守り誰とでも仲良く運動したり、勝敗を受け入れたり、**場や用具の安全に気をつけたりすること(学びにむかう力)をねらいとしている。

### (2) 教材観

本教材は、ボールを蹴って的に当て、グループで得点を競い合うボールゲームである。

低学年では、児童がゲームの楽しさに触れたり、ゲーム内の課題を解決したりすることができるようにすることが大切である。そこで、本単元では、簡単なボール操作と簡単な攻めや守りなどのボールを持たない動きによって、簡単な規則で行う易しいゲームに取り組み、楽しくゲームをすることができるようにする。ボールを思いきり蹴ったり、的に当てたりするなど、体全体を使ってのびのびとゲームを楽しむために、児童が自分に合った場や用具を選択できるような工夫をする。

また、児童の実態や希望に応じて、ルールを工夫したり攻め方を選んだりして、**チームで力を合わせて競い合う楽しさを味わうことができる**ような学習にしていく。

### (3) 児童観

児童の実態についてアンケートをもとに記載しています。

### (4) 指導観

指導に当たっては、基本的なボール操作を身に付け、苦手意識の高い児童も楽しくゲームをできるように、学習の始めに個々にボールを操作する練習の場(「ボール蹴りの術」修行タイム)を設ける。ボールに当たる怖さを軽減するために、一方向からの攻撃(後ろからボールが来ない)ゲームにする。

また、ゲームの前後で「作戦タイム」を設定し、考えた作戦や工夫したことをチームで話し合い振り返る活動を取り入れる。**友達のよい動きを見つけたりそれを友達と伝え合ったりすることを通して、勝敗を受け入れたりチームで活動する楽しさを味わったりすることができる**ようにしていきたい。

## 5 単元の目標

知識及び技能	ボールゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、簡単なボール操作と簡単な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。
思考力, 判断力, 表現力	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、友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えることができる。
学びに向かう力, 人間性等	ボールゲームに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気をつけたりすることができる。

## 6 単元の評価規準

知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールゲームの行い方を知ることができる。</li> <li>・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。</li> </ul>
思考・判断・表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えることができる。</li> </ul>
主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールけりゲームに進んで取り組もうとしている。</li> <li>・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している。</li> <li>・場や用具の安全に気を付けて運動している。</li> </ul>

## 7 指導・評価計画案(全9時間)

次	第1次	第2次			第3次			第4次		
時数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
学習の流れ	①オリエンテーション・学習の進め方と約束を知る。・準備運動	①整列・挨拶・準備運動・場の準備								
	②めあての確認									
	○学習の進め方を知ることができる。	○ねらったところに思い切りボールを蹴ることができる。	○友達と作戦を選んで仲よくゲームをすることができる。			○すべてのチームとゲーム大会をすることができる。				
	③「ボール蹴りの術」の紹介 ・ドカン!の術 ・びたっ!の術 ・くねくねの術!	③「ボール蹴りの術」修行タイム ・ドカン!の術(的をねらって思い切り蹴る練習) ・びたっ!の術(ボールを止める練習) ・くねくねの術!(足でボールを動かす練習)						③すべてのチームと総当たりでの的当てゲーム大会をする。		
	④練習タイム	④的当てゲーム(攻めのみ交代制)			④ボール蹴りゲーム(攻守交代制)			④単元のまとめ		
	⑤振り返り・片づけ・挨拶)									
知識・技能		◎	◎	◎	○	○	○	○	○	
思考・判断・表現			○	○	◎	◎	◎			
学びに向かう力	○	○						○	○	

8 本時の学習展開 (本時4/9)

(1) 本時の目標

- ・ねらったところに思い切りボールを蹴ることができる。(知識及び技能)
- ・友だちのよい動きを見つけたり, 伝えたりすることができる。(思考力, 判断力, 表現力)

(2) 学習の展開

主な学習活動	指導上の留意点(◇) ◆「努力を要する」状況と判断した児童への指導の手立て ◎ <b>共生の視点</b>	評価(☆) 【評価方法】
1 準備運動をする。  2 本時のめあてを確認する。	ねらったところにボールを思い切り蹴ることができる。	
3 修行タイムを行う。「ボール蹴りの術」  4 的当てゲームを行う。  5 振り返りをする。  6 片付けをする。	◇児童一人一人の意欲と技能を高めるために, ゲームの前に基本的なボール操作の練習を取り入れる。  ◇ゲームを始める前に, チームでたくさん得点できるように蹴り方をアドバイスしたり, ゲーム後には振り返って話し合ったりさせる。 ◎ <b>チームでポイントとなるアドバイスの声かけをする。</b> ◆得点できない友だちを責めないことを意識させ, チームで協力して得点できるようにさせる。  ◎ <b>チームや全体で「蹴り方」「前と比べて」の視点で良さを共有し, 達成感を味わわせる。</b> ◇友だちのよいところを見つけたり, 伝えたりしている児童の発言を評価し, 価値づける。 ◆伝えることが難しい児童のために, 前時までに出了た良さのヒントワードを掲示しておく。	☆ねらったところに思い切りボールを蹴ることができる。(知識・技能)【行動観察】  ☆友だちのよい動きを見つけ, 伝えることができる。(思考・判断・表現)【行動観察】 【ワークシート】

# まとあてゲーム

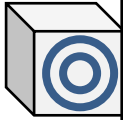
場の設定 (第2次)

的にあつた  
ボールを入れるかご

入り口



審



シュートライン

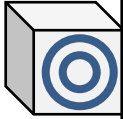
スタートライン

審

攻

攻

審



攻

審

攻

守

守

守

守

審

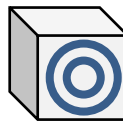
守

守

守

守

審

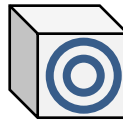


攻

審

攻

審



攻

シュートライン

スタートライン

攻



ステージ

# ボールけりゲーム

場の設定 (第3次・第4次)

ゴールを越えた  
ボールを入れるかご

入り口



審

審

審

審

ゴールライン

守

守

守

守

シュートライン

スタートライン

攻

攻

攻

攻

審

審

審

審

ゴールライン

守

守

守

守

シュートライン

スタートライン

攻

攻

攻

攻

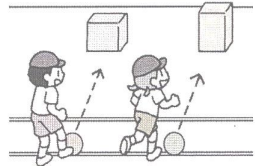


ステージ

# ねらってキック！力をあわせてポイントゲット！

まとあてゲーム学しゅうカード 月 日 ( )

1ねん くみ ばん  
名まえ



チーム (じぶん) のめあて

## ★ボールけりのじゅつは、じょうずになったかな？



ドカン！のじゅつ	まとにあたるように おもいきり けることができましたか。	
ぴたっ！のじゅつ	わかの中にも、ボールを ぴたっと とめることができましたか。	
くねくね！のじゅつ	マーカーに あたらないように、足で ボールを うごかしてすすむことができましたか。	

◎ばっちりできた      ○まあまあできた      △もうすこしがんばろう

## ★まとあてゲームのきろく

### 1かいめ

じぶん	チーム	てん
あいて	チーム	てん

### 2かいめ

じぶん	チーム	てん
あいて	チーム	てん

きょうの キラキラせんしゅ	
キラキラせんしゅだ と おもったわけ	

## ★きょうのふりかえり ◎ばっちりできた      ○まあまあできた      △もうすこしがんばろう

- ・ねらったところにおもいきりボールをけることができましたか。( )
- ・ともだちのよいところを見つけて、つたえることができましたか。( )
- ・ともだちとなかよくうんどうすることができましたか。( )



# コート

## 1しあいめ

ぜんはん	こうはん	しんぱん
チーム	チーム	チーム
てん	てん	

## 2しあいめ

ぜんはん	こうはん	しんぱん
チーム	チーム	チーム
てん	てん	

## 3しあいめ

ぜんはん	こうはん	しんぱん
チーム	チーム	チーム
てん	てん	

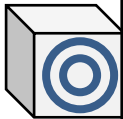
# まとあてゲーム

まとにあたった  
ボールを入れるかご

げんかん

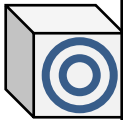


し



し

し



し

シュートライン

スタートライン

け

け

け

け

見

見

見

見

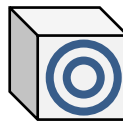
見

見

見

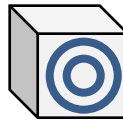
見

し



し

し



し



シュートライン

スタートライン

け

け

け

け

ステージ



# ボールけりのじゅつ！ しゅぎょうタイム



げんかん

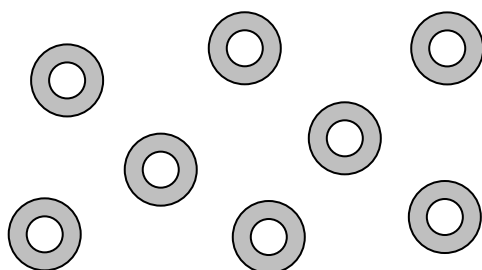
かべ

シュートライン

**ドカン!のじゅつ**のコーナー

まともにむかって おもいきりける

ゴールライン



スタートライン

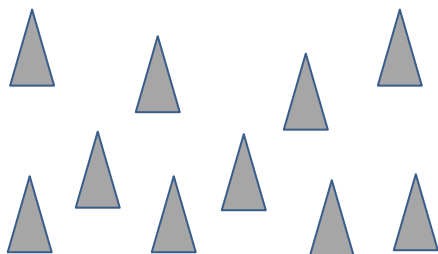
**ぴたっ!のじゅつ**のコーナ



わっかの中にボールを

ぴたっととめる

ゴールライン



スタートライン

**くねくね!のじゅつ**のコーナー

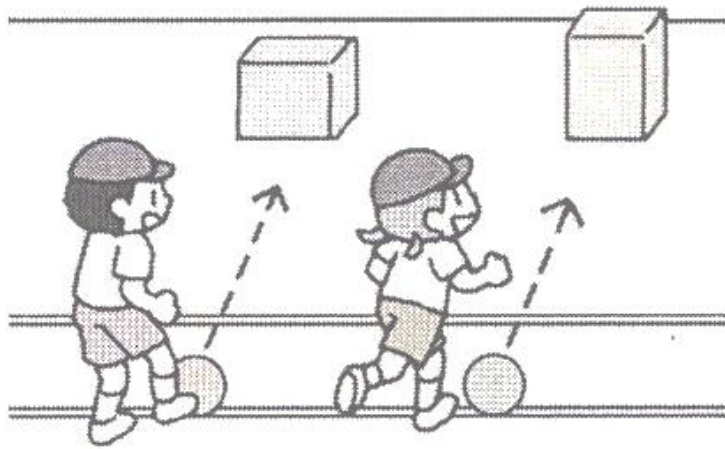
コーンに

あたらないようにすすむ

「ワニのあたみに あたるな!!」

ステージ

# ねらってキック! 力をあわせて ポイントゲット



1年 くみ ばん

名まえ