

## 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4年10月28日(金) 第5校時

2 学年 第1学年

3 単元名 「ねらって あつめて ポイントゲット!～ボール投げ&キャッチゲーム～」  
E ゲーム ア ボール投げゲーム

### 4 単元について

#### (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」「ア ボールゲーム」を受けて設定した。ボールゲームでは、その行い方を知り、簡単なボール操作と攻めの動きによって、易しいゲームをすること(知識及び技能)、簡単な規則を工夫したり、練習の仕方を選んだりして、考えたことを友達に伝えること(思考力、判断力、表現力等)、運動遊びに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動したり、場や用具の安全に気を付けたりすること(学びに向かう力、人間性等)をねらいとしている。

#### (2) 教材観

本教材は、友達にボールを投げたり転がしたり、また友達のボールを捕ったりする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、攻めと守りに関する課題を解決するために工夫したりすることが大切である。そこで、本単元では、ボール投げゲームに必要な技能として、転がす、投げる、捕るという動きを経験しながら、簡単な規則で行う易しいゲーム(ボール投げ&キャッチゲーム)に組み込み、楽しくゲームができるようにする。

ボール投げ&キャッチゲームは、簡単な攻めのみで行われるボールゲームで、主な特徴は四つある。

1点目は、攻めに特化した授業を設定した点である。そうすることで、正確に投げたり捕ったりする技能を身に付けながら、1年生にとって初めてのボール投げゲームを楽しく行うことができる。

2点目は、自分で投げる距離や投げ方を決めながら相手にボールを投げるができるという点である。このような場を設定することで、投げるのが得意な児童も、苦手な児童もボールを投げたり転がしたり、捕ったりする楽しさや喜びに触れることができる。

3点目は、友達との間に障害物を置いたり、ボールを捕る児童が入るフープを置いたりする点である。障害物に当たらないように投げたり、ボールを捕る児童がその場から動けない状態で、投げる児童が投げたりすることで、ねらったところにボールを投げる技能を身に付けることができる。

4点目は、障害物として段ボールを用いる点である。人ではなく、段ボールを障害物にすることで、ボールに当たるといことがなくなり、苦手な児童も恐怖心なく、安心して学習することができる。

また、本教材は、児童に易しいゲームに取り組みさせる中で、実態に応じてルールや場を変更していくこととする。

#### (3) 児童観

児童の実態については、アンケート等をもとに記入しています。



(4) 指導観（太字網掛けは共生の視点・太字下線は関わり合いの視点）

指導に当たっては、四つの点に留意していく。

1点目は、基本的なボール操作である「投げる」・「捕る」を身に付けることができるように、学習の始めにボールを操作する練習の場としてドリルゲームを設ける。基本的なボール操作を身に付けることで、ボールの扱いに苦手意識の高い児童も楽しくゲームをすることができるようにしていきたい。また、タスクゲームの中にアドバイスタイムを設け、ペアでアドバイスし合ったり、良かった動きを伝え合ったりすることで、友達と運動する楽しさを味わわせたい。

2点目は、ボールを投げたり捕ったりしやすいように、握りやすい大きさのボール（ライトドッジボール0号）を使用する。また、ボールの勢いに怖さを感じないように、空気量を調節しておく。

3点目は、1対1でボール投げ&キャッチゲームを行いながら、学級で得点を増やしていくことである。一人一人がボールを投げたり捕ったりする動きを経験することができ、ボール投げゲームに必要な攻めの動きを身に付けることができるようにする。さらに、学級で得点を増やすことで、クラス全員で力を合わせて得点していく楽しさや喜びを味わえるようにしていきたい。

4点目は、「投げる」・「捕る」ことに技能を焦点化したことである。簡単なボール操作を多く経験することで、ゲームを楽しみながら、基本的な技能を身に付け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	ボール投げ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攻めの動きによって、ねらったところにボールを投げることを主とした易しいゲームをすることができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	簡単な規則を工夫したり、練習の仕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。
学びに向かう力、人間性等	ボール投げゲームに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

## 6 単元の評価規準

知識・技能	<ul style="list-style-type: none"><li>・ボール投げゲームの行い方を理解している。</li><li>・簡単なボール操作と攻めの動きができる。</li><li>・ねらったところに向かってボールを投げることができる。</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、練習の仕方を選んだりしている。</li><li>・考えたことを友達に伝えている。</li></ul>
主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"><li>・ボール投げ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ようとしている。</li><li>・場や用具の安全に気を付けようとしている。</li></ul>

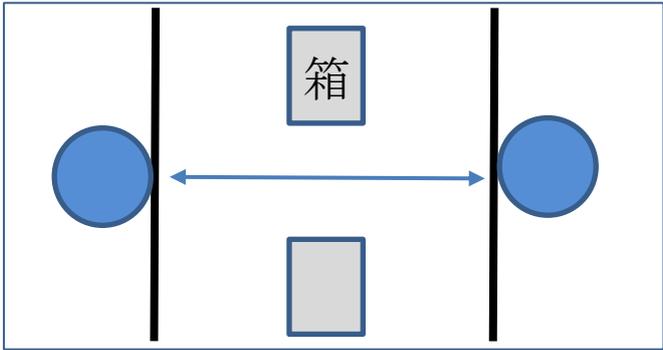


8 本時の学習展開 (本時 6/7)

(1) 本時の目標

- ・自分の課題に合った練習の仕方を選択し、練習に取り組むことができる。(思考力・判断力・表現力等)

(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 ◎共生の視点 ■関わり合いの視点	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。	◎チームワークを高めるために、リーダーを中心に準備運動を行うようにする。			
自分の苦手な動き (ボールを投げる・とる) について振り返り、パワーアップすることができる。				
<b>ボールを投げるポイント</b> ・相手をよく見る。 ・ボールを持っている手と反対の足を前に出す。	◇前時のメインゲームの動画を見て、ポイントを意識しながら(右記図を参照)ねらったところにボールを投げたり、とったりする動きを振り返る。 ◇自分が苦手な動きを振り返り、本時ではどんなことを頑張りたいか考えるようにする。			
<b>ボールをとるポイント</b> ・ボールをよく見る。 ・両手で下からとる。	◆動画を止めながら、投げたりとったりするときのポイントを押さえるようにする。			
3 ドリルゲームをする。 ・投げる練習の場 (キャッチボール)  ・捕る練習の場 (手叩きキャッチ)	◇児童一人一人の意欲と技能を高めるために、基本的なボール操作の練習を取り入れるようにする。 ◇前時までに考えた自分の課題を想起させて、苦手な技が練習できる場を選択するようにする。  <table border="1" data-bbox="528 1267 1241 1451"> <tr> <td data-bbox="528 1267 882 1451"> <b>キャッチボール</b>                              ・30秒の間に何回キャッチボールができるかを数える。                         </td> <td data-bbox="882 1267 1241 1451"> <b>手叩きキャッチ</b>                              ・ボールを上へ投げ、手を叩いてからキャッチをする。                         </td> </tr> </table>	<b>キャッチボール</b> ・30秒の間に何回キャッチボールができるかを数える。	<b>手叩きキャッチ</b> ・ボールを上へ投げ、手を叩いてからキャッチをする。	☆自分の課題に合った練習を選択することができる。 (思考力・判断力・表現力等) 【行動観察・ワークシート】
<b>キャッチボール</b> ・30秒の間に何回キャッチボールができるかを数える。	<b>手叩きキャッチ</b> ・ボールを上へ投げ、手を叩いてからキャッチをする。			
4 タスクゲームをする。	◇本時のねらいにせまるために、ポイント(左上図)を押さえてタスクゲームを行うよう教師が声をかけるようにする。  			

<p>5 メインゲームをする。</p> <p>6 振り返りをする。</p>	<p>◎アドバイスタイムを設け、ポイントやよかった動きを共有し合う。</p> <p>◇ボールを投げる距離や投げ方は児童が決めながら得点するようにする。</p> <p>◇児童が自分の課題を意識しながらゲームに取り組むことができるよう声をかけるようにする。</p> <p>■兄弟チームは、コートの外からよい動きを見つけたら、アドバイスをしたりしながら応援する。</p> <p>◇次時の記録会に向けて意欲を高めるよう、振り返りを共有する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>今日のポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・なげるポイント→ (児童から出た意見)</li> <li>・とるポイント→ (児童から出た意見)</li> </ul> </div>	
<p>まとめ 自分の苦手な技を練習すると、パワーアップすることができる。</p>		

# メインゲーム

- ①かごからボールをとる。
  - ②自分で決めた線から、ボールを投げたり転がしたりする。
  - ③フープから出ないようにボールをとる。
  - ④とったボールをかごに入れる。
- ☆1分間でボールをキャッチできた数が点数になる。

