

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2月16日(水) 第5校時
- 2 学年 第2学年○組
- 3 単元名 「みんなでエンジョイ!シュートボール!」ボール投げゲーム
- 4 単元について (ゴシック下線は共生の視点 下線網掛けは関わり合いの視点)

(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(知識及び技能)、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、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(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、ボールを投げて的に当て、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、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、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、楽しくゲームができるようにする。ボールを思いきり投げたり、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、4つの点に留意していく。

一つ目は、学習の始めに個人にボールを操作する練習の場(修行タイム)を設け、基本的なボール操作を身に付けたり、ボールの扱いに苦手意識の高い児童も楽しくゲームをしたりすることができるようにしていきたい。

二つ目は、握りやすい大きさの柔らかいボールを使用し、思い切り投げる動作を習得しやすくし、ボールに当たる怖さを軽減したい。

三つ目は、攻守交代制のゲームにして、攻守入り乱れ型では難しいと感じる児童も、攻めと守りに

集中して学習できるようにしていきたい。

四つ目は、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、作戦の良さや友達の動きの良さを見つけ、グループや全体の場での伝え合いを通して、みんなのものとしていき、チームで活動する楽しさを味わわせていきたい。

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簡単な攻めや守りの動きによって、コート内で攻守入り交じって、的に向かってボールを投げる簡単な規則で行われる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	ボール投げ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することができる。

6 単元の評価規準

知識・技能	① ボール投げゲームの行い方を知っている。 ② 簡単なボール操作をすることができる。 ③ 攻めや守りにおいてボールを持たないときの動きができる。 ④ 易しいゲームをすることができる。
思考・判断・表現	① 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。 ② 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。
主体的に学習に取り組む態度	① ボール投げゲームに進んで取り組もうとしている。 ② 規則を守り誰とでも仲よく運動をしようとしている。 ③ 勝敗を受け入れようとしている。 ④ 場や用具の安全に気を付けようとしている。

7 指導・評価計画案(全9時間)

次	時	学習内容	評価方法				
			知・技	思・判・表	主体的	評価内容	
一	1	○オリエンテーションを行い、学習の進め方や約束を知る。 ○的あてゲーム①をする。	○		◎	・学習の進め方やボール投げゲームの行い方を知る。(知識・技能①) ・規則を守り誰とでも仲よく運動をしようとしている。 (主体的に学習に取り組む態度②) ・場や用具の安全に気をつけて学習をしている。 (主体的に学習に取り組む態度④)	行動観察 ワークシート
二	2	○ボール投げの修行をする。 ○的あてゲーム②をする。 (攻め中心の交代制。)	◎		○	・簡単なボール操作ができる。 (知識・技能②) ・的あてゲームに進んで取り組もうとしている。 (主体的に学習に取り組む態度①)	行動観察 ワークシート

	3	○ボール投げの修行をする。 ○的あてゲーム②をする。 (攻め中心の交代制。)	◎		・簡単なボール操作ができる。 (知識・技能②) ・易しいゲームをすることができる。 (知識・技能④)	行動観察 ワークシート
	4	○ボール投げの修行をする。 ○的あてゲーム③をする。 (攻め中心の交代制。)	◎		・簡単なボール操作ができる。 (知識・技能②) ・攻めや守りにおいてボールを持たないときの動きができる。 (知識・技能③)	行動観察 ワークシート
三	5	○的あてゲームをする。 (メインゲーム=攻守交代制) ○チームの課題を話し合う。 ○課題にあった練習を選ぶ。		◎	・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。 (思考・判断・表現①) ・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。 (思考・判断・表現②)	行動観察 ワークシート
	6	○チームの課題にあった練習をする。 ○的あてゲームをする。 (メインゲーム=攻守交代制)		◎	・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。 (思考・判断・表現①) ・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。 (思考・判断・表現②)	行動観察 ワークシート
	7 (本時)	○チームの課題にあった練習をする。 ○的あてゲームをする。 (メインゲーム=攻守交代制)		◎	・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。 (思考・判断・表現①) ・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。 (思考・判断・表現②)	行動観察 ワークシート
四	8	○チームの課題にあった練習をする。 ○シュートゲーム大会	○	◎	・ボール投げゲームに進んで取り組もうとしている。 (主体的に学習に取り組む態度①) ・勝敗を受け入れようとしている。 (主体的に学習に取り組む態度③)	行動観察 ワークシート
	9	○チームの課題にあった練習をする。 ○シュートゲーム大会	○	◎	・ボール投げゲームに進んで取り組もうとしている。 (主体的に学習に取り組む態度①) ・勝敗を受け入れようとしている。 (主体的に学習に取り組む態度③)	行動観察 ワークシート

8 本時の学習展開 (本時7/9)

(1) 本時の目標

- ・選んだ作戦の良さを考え、ゲームをすることができる。(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 ◎ <u>共生の視点</u> ■ <u>関り合いの視点</u>	評価(☆) 【評価方法】
<p>1 準備運動をする。</p> <p>2 ドリルタイム(修行タイム)を行う。 ・キャッチの術 ・的あての術 ・パスの術</p> <p>3 本時のめあてを確認する。</p>	<p>◇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。 ■<u>チームワークを高めるために、ドリルタイムもチームで行うようにさせる。</u></p>	
<p>選んだ作戦で、仲良くゲームをすることができる。</p>		
<p>4 タスクゲームを行う。</p> <p>5 メインゲーム(的当てゲーム)を行う。</p> <p>6 振り返りをする。</p>	<p>◇ゲームを始める前に、チームで作戦を確認させる。 ◇選んだ作戦が実行できるように声掛けをする。</p> <p>◇作戦を意識できるように、また、得点できた動きを価値づけるように声かけをする。 ◆◎<u>得点できない友だちを出さないように、ルールを工夫しチームで協力しみんなが得点できるようにさせる。</u> ■<u>チームでポイントとなるアドバイスの声かけをする。</u></p> <p>■<u>「選んだ作戦がうまくできたかどうか」や「友だちのよい動き」の視点でメインゲームの振り返りをさせる。</u> ◇全体に発表させ、認め合うようにする。 ◆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。 ◎<u>チームや全体で「投げ方」「作戦」の良さを共有し、達成感を味わわせる。</u></p>	<p>☆チームで作戦を選んで仲良くシュートゲームをすることができる。(思考・判断・表現) 【行動観察・ワークシート】</p>

ドリルタイム（しゅぎょうタイム）

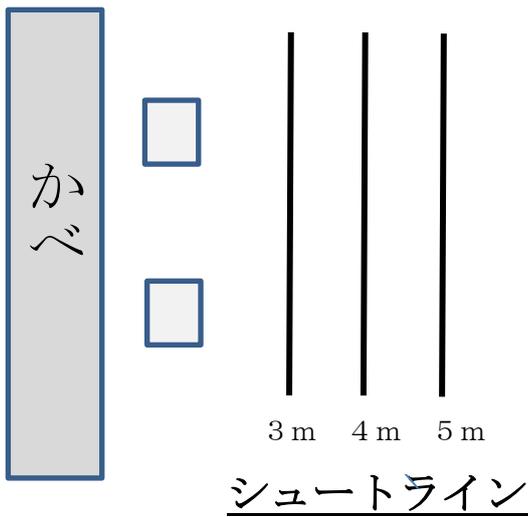


キャッチのじゅつ

- 左右キャッチ …かた手からかた手になげてキャッチする。
- バウンドキャッチ…ゆかにバウンドさせてキャッチする。
- 高い高いキャッチ…高くなげ上げてキャッチする。

まとあてのじゅつ

シュートラインから まとに向かってなげる。

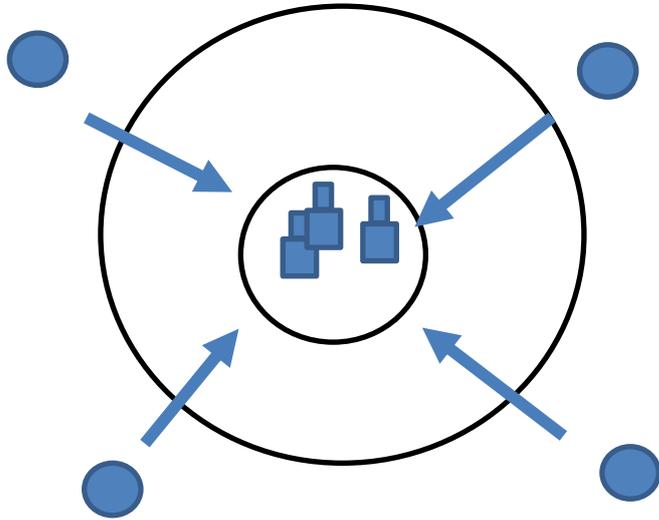


パスのじゅつ

- 高パス …高くなげ上げてパスする。
- よこパス …むねの高さでパスする。
- バウンドパス…ゆかにバウンドさせてパスする。

的あてゲーム①

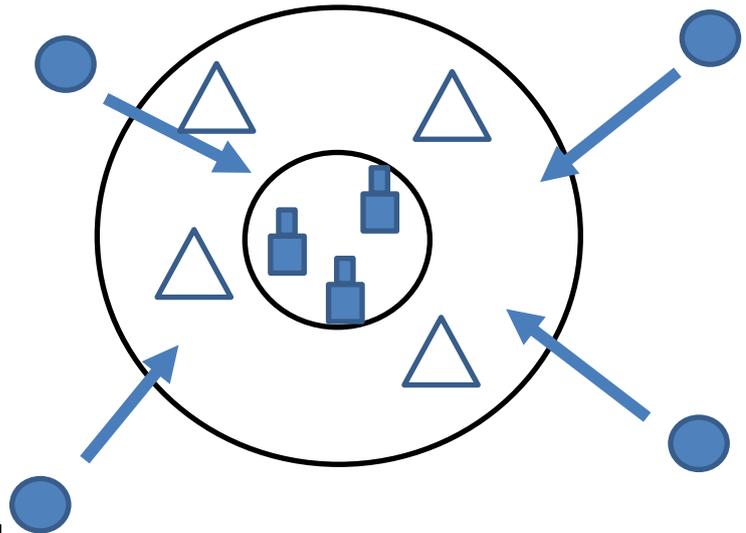
4人がボールを持ち、的に当て、どのチームが早く的に倒したかを競う。



● …攻め

的あてゲーム②

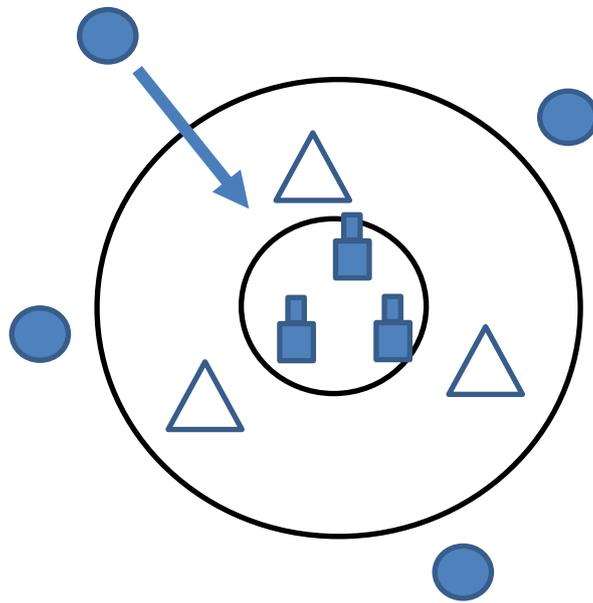
4人がボールを持ち守りを1人、2人、3人、4人と増やして的に当てる。



● …攻め △ …守り

的あてゲーム③

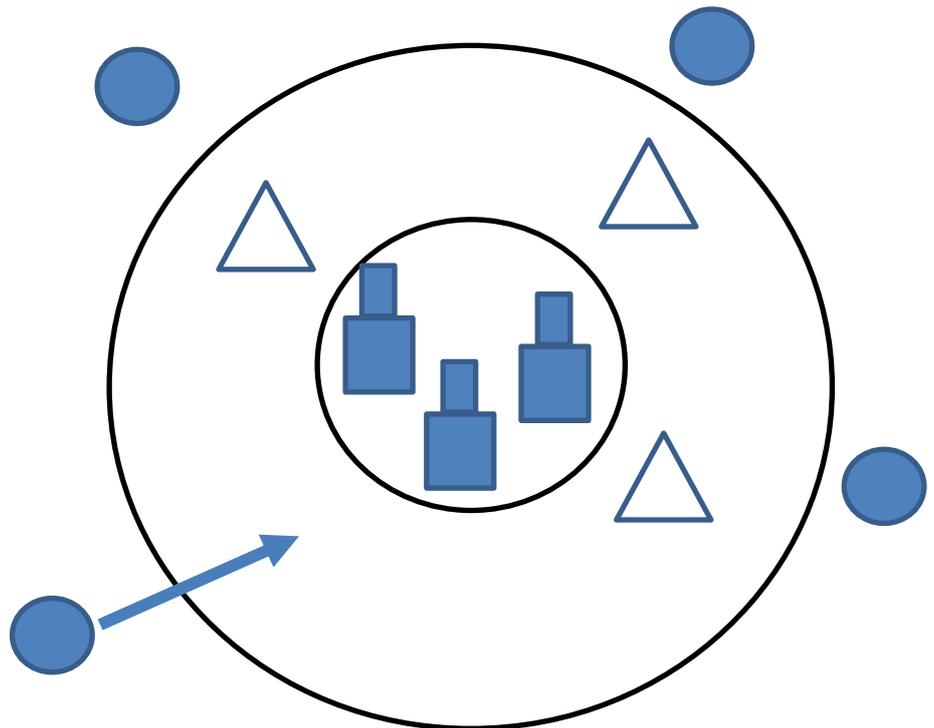
ボールを1つにして
1分間で何点取れたか
を競う。



● …攻め △ …守り

メインゲーム

ボールを1つ使用し，攻守交代制で
3分間に何点取れたかを競う。



…攻めよりも守りを1
人少なくするので入
らない人は外で待機
する。



…攻め

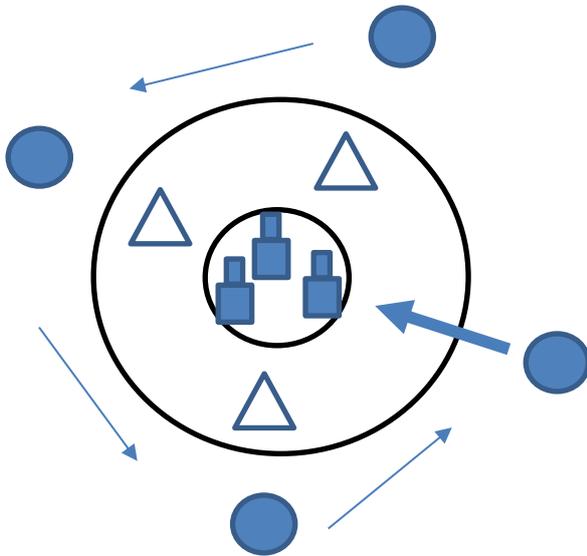


…守り

作戦

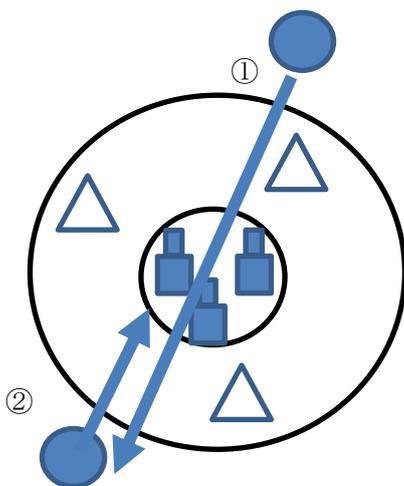
ぐるぐる作戦

- ・ぐるぐるパスを回して守りがいないところでシュートする。
- ・ぐるぐる回りながら守りがいなくなったらシュートする。



まちぶせ作戦

シュートの反対側において ボールが転がってきたら すぐにシュートする。



みんなでエンジョイ！シュートでポイントゲット！

まと当てゲーム学しゅうカード

月 日 ()

2年 組 番

名前

チーム（自分）のめあて



★ボールなげのじゅつは、じょうずになったかな？

キャッチ！のじゅつ	なげたボールを おとさずに とることができましたか。	
的当て！のじゅつ	まとに当たるように 思いきり なげることができましたか。	
パス！のじゅつ	あいてがとれるように パスする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

★まと当てゲームのきろく

1回目

自分	チーム	点
あい手	チーム	点

2回目

自分	チーム	点
あい手	チーム	点

きょうの キラキラせんしゅ	
キラキラせんしゅだ と 思ったわけ	

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

- ・ねらったところに思いきりボールをなげることができましたか。()
- ・友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。()
- ・友だちとなかよくうんどうすることができましたか。()



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投げることができる。	○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「ボール投げの術」の紹介 ・キャッチの術 ・的当ての術 ・パスの術!	③ ドリルタイム「ボール投げの術」 ・キャッチの術 (ボールを○○して取る練習) ・的当ての術 (ボールを投げる練習) ・パスの術! (ボールを相手に投げて取る練習)			③すべてのチームと総当たりで的当てゲーム大会をする。				
	④ 練習タイム	⑤ メインゲーム (的当てゲーム) (攻めのみ交代制)	④ボール投げゲーム (攻守交代制)					⑥ 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	○	○						○	○

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	

**みんなでエンジョイ!
シュートで
ポイントゲット**



2年 組 番

名前