

第2学年 体育科学習指導案

1 単元名 ゲーム「シュートゲーム」～仲間と協力！かわして、パスして、鬼を倒せ！！～

2 単元について

(1) 一般的特性

シュートゲームは、ボールを手で投げたり、捕ったりしながら的に当て、得点を競い合う運動である。ボールを投げる・捕るという基本的な動作が主であるため取り組みやすく、ねらった的にボールを当てたり、倒したりすることで、満足感や達成感を味わうことができる。

また、体力や技能に合わせ、守りを入れたり、ボールの数を減らしたりしていくことで、簡単なゲームから攻守の分かれたゲームへと発展させ、ゲームの楽しみ方を変化させることもできる。ボールを捕った後、守りのいない間に素早く投げたり、パスで守りをかわしたりすることで、ゲームをよりいっそう楽しく行うことができる。

(2) 児童から見た特性

低学年のゲームは、個人対個人で競い合ったり、集団対集団で勝敗を競い合ったりする楽しさに触れることができる運動遊びである。

シュートゲームの楽しさは、自分の投げたボールが的に当たったり倒したりして、得点となることにある。的に当てる・倒すという明確な目標があるため、意欲的に取り組むことができる。さらに、的に前にいる守りにボールを止められないように、味方にパスをしたり、攻め方を工夫したりすることも、シュートゲームの楽しさである。

しかし、ボールを扱う経験には個人差が大きく、ボールを投げたり捕ったりすることが上手にできなかつたり、一部の児童にボールが集まってしまったりすると、児童の意欲が低下してしまうことがある。

3 児童の実態

略

4 仮説への迫り方

※各部会における仮説検証の手立てについては、研究概要に記載

(1) 指導観

児童は1学年の「ボール運び鬼」や「ボール蹴りゲーム」といったゲームを通じて、チームの仲間と協力して得点を取ることの大切さを学習している。しかし、技能面の調査や筆記調査では、その大切さについてある程度分かっているものの、技能が身に付いておらず、攻めに生かすことができているとは言い難かった。

本単元では、的に向かってボールを強く投げることや、守りをかわしたりパスしたりしながら仲間と協力してたくさん得点を取ることによる成功体験から、満足感や達成感を味わうことができる授業を目指したい。そこで、以下の三つの手立てを講じていく。

一つ目に、「学習カード」を活用する。児童が気付いた戦術的気付きや学んだこと、ゲームの様相などについて、教師の行動観察だけで把握することは容易ではない。学習カードを活用することで、教師は児童の実態把握をし、加えて、児童が学びの過程を振り返ったり、見通しをもって学習

に臨んだりすることができるようにする。単元前半では、「強く投げるためには、どうすればいいだろうか。」「友達とパスするためには、どうすればいいだろうか。」といったボールの投げ方やパスの仕方に着目した具体的な問いを立て、技能に関する知識について選択式で答えたり、記述したりすることができるようにしていく。単元後半では、「たくさん得点を取るためには、どの攻め方をしたらいいだろうか。」といった攻め方に着目した具体的な問いを立て、今までに獲得した知識を使いながら記述することができるようにする。また、単元の中で数回、「かっこいい動きをしていた友達の名前とその動き」を問う項目を設ける。友達のよさを認め、その動きを見て真似しながら上手になったり、上手な動きや新しい発見を全体で共有したりすることにより、一人一人の動きの幅を広げたり、学級全体の受容感を高めたりすることができるのではないかと考える。これらに加え、単元を通して、児童の記述に対してコメントをしたり、把握した児童・チームの実態を基に意図的に関わったりすることにより、知識や思考をさらに深められるようにしていく。

二つ目に、学習財を工夫する。本単元では、「鬼滅の刃」をテーマにストーリー性をもって個人でボールを的に当てて倒したり、仲間と協力して全ての的に倒したりする楽しさに触れることができるよう学習を進めていく。鬼の絵を貼った形や大きさの異なる的に用意し、的に中央には大きなボクシングバッグを置くことで、夢中になった的にねらうことができるようにする。単元序盤では、どの児童も抵抗なく取り組めるよう、ボールを一人1個持った状態で守りなしのゲームを行う。「的に当てることができた」「次は倒してみたい」といった意欲をもてるようにしていきたい。「足を踏み込む」「腕を振り抜く」などの動きを繰り返し、ボールを力強く投げたり、ねらったところへ投げたりする技能を、楽しみながら身に付けることができるようにする。そして、単元中盤では、ボールの数を減らし、守りありのゲームを行う。チームでの試行錯誤を通して、守りをかわしたりパスしたりしながら、仲間と協力して得点を取るよさに気付いたり、その楽しさに触れたりすることができるようにしていきたい。

三つ目に、「学習過程」を工夫する。ゲームから始まり、そこで見つけた戦術的課題の解決を練習で図り、もう一度ゲームで試して学習を終えることができるようにする。ゲームを通して戦術的課題に直面し、ゲームに必要な技能に気付くことで、自ら解決する方法を選んだり、考えて練習したりしていくことが重要であると考え。このような実感を伴った気付きのある学習過程を通して、動きのコツや練習方法などの知識を身に付け、技能を向上させていくことが望ましいと考える。しかし、児童任せの学習過程では、児童が何をすればよいかを理解できず、活動が停滞することが予想される。そこで、単元前半では、戦術的課題の解決に必要な知識・技能が獲得できる、教師が動き方のポイントを押さえて指導する。知識・技能が必要性のある課題として児童自身に捉えられていくよう、児童の思いや気付き、困り感に応じた支援を行っていきたい。

単元後半では、簡単な攻め方の中からチームが得意なものを選択し実行できるよう、教師が示した練習方法の中から解決方法を児童が選択、又は考案できるようにする。

以上のような手立てを講じて、深い学びの実現を目指したい。

(2) ゲームの規則、コート・使用器具について

①始めから提示する規則

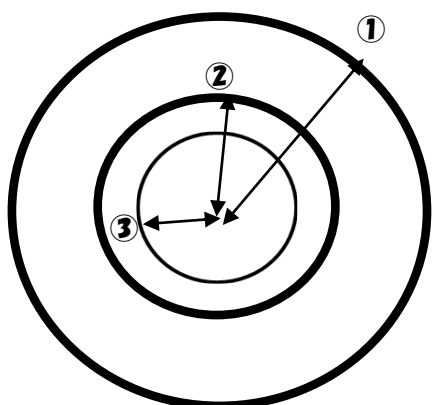
- ・ 1試合3分
- ・ 1チーム4人で攻める。
- ・ 守りはなしで行う。
- ・ ボールは一人1個（計4個）

・的に当てたら1点

②追加の可能性のある規則

- ・的に倒したら5点
- ・ボクシングバッグを落としたら10点
- ・1チーム ボール2個
- ・守りをありにする(二人)。
- ・全員が的に倒すことができればボーナスで30点がもらえる。

<コート>



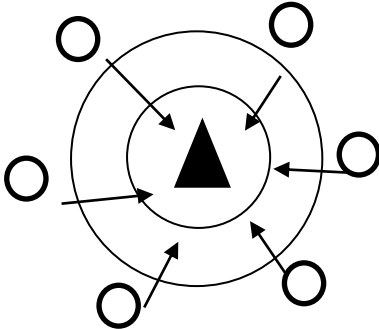
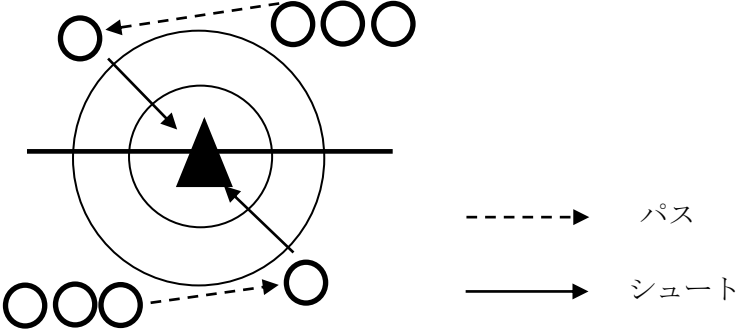
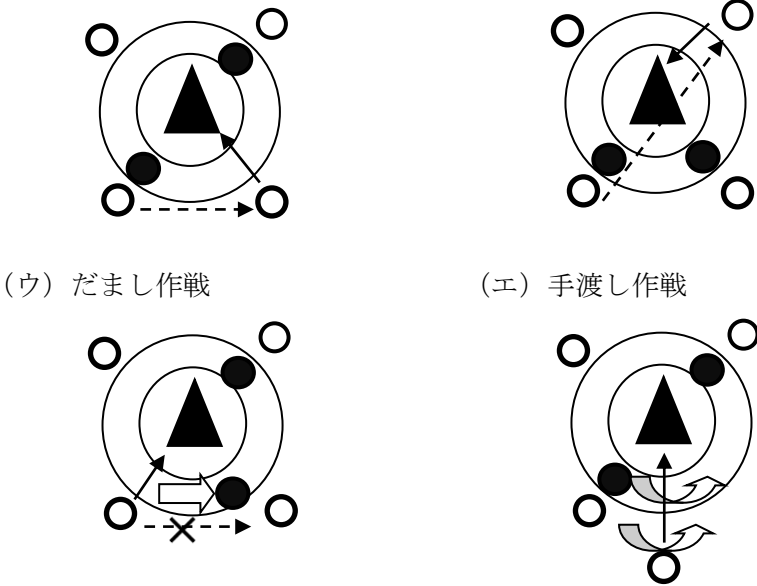
- ① 円の外側からボールを投げる・・・中心から3.5m
(円の内側には、守りが入る)
- ② 誰も入らない安全エリア・・・中心から2.25m
(的に倒れてきたときにぶつからないよう安全対策として設ける)
- ③ 的に置く場所・・・中心から1.75m

<使用器具>

- ・MIKASA SF3J-YBL スマイルサッカーボール 3号球
※空気が入りすぎると扱いにくいので、実態に応じて空気圧を調整する。
- ・的に(段ボール・ポリタンク・コーン・ボクシングバッグ)
- ・的に乗せる台
- ・得点板
- ・ボールを入れる籠



(3) 課題解決のために必要と予想される練習方法

<p>①</p>	<p>シュート遊び</p>	<p>一人1個ボールを持ち，的に目掛けてシュートする。繰り返しシュートを打つことで，ねらったところに強くボールを投げる技能を身に付けることを目的とする。</p> 
<p>②</p>	<p>パス&シュート</p>	<p>1コートで2チームが練習する。テープを目印に立ち，空いている味方にパスをしてシュートする。パスした人はシュートする場所に行き，シュートした人はパスの列に並ぶ。これを繰り返す。左右や反対側にいる味方にパスする技能を身に付けることを目的とする。</p> 
<p>③</p>	<p>チームの攻め方を想定した練習</p>	<p>ペアチームで行う。チームの攻め方やその動き方を確認したり，得点をするための動きを身に付けたりすることを目的とする。</p> <p>(ア) ずらし作戦 (イ) ロング作戦</p>  <p>(ウ) だまし作戦 (エ) 手渡し作戦</p> <p>----- パス ——— シュート ⇨ 移動</p>

5 単元の目標

知識及び技能	ゲームの行い方を知り，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，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。
学びに向かう力，人間性等	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ができるようにする。

6 体育の学力

知識・技能	①シュートゲームの行い方について，言ったり書いたりしている。 ②ねらったところへボールを投げることができる。 ③ボールを操作できる位置に動くことができる。
思考・判断・表現	①楽しくゲームができる得点の方法など，自己に適した規則を選んでいる。 ②攻め方を選んでいる。 ③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ている。
主体的に学習に取り組む態度	①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場や用具の安全を確かめている。

7 指導計画 ゲーム「シュートゲーム」 7時間（本時5／7）

時間	1（はじめ）	2	3（なか）	4	5（本時）	6	7（おわり）	
	ボールの投げ方やパスの仕方を工夫して、たくさん得点を取ろう。					仲間と協力して、たくさん得点を取ろう。		
0	オリエンテーション ・単元を通じた学習 のねらい ・ゲームの行い方の説明 ・学習のルール ・用具の扱い方について ・試しのゲーム ・課題をつかむ (チームの課題)	・あいさつ ・用具の準備 ・ウォーミングアップ						
7		・健康観察 ・課題確認 ・攻め方の確認（※6時間目以降）						
10		ゲーム①						
16		<課題解決学習> ・教師が動き方のポイントを押さえて指導する。				<課題解決学習> ・教師が示した練習方法の中から解決方法を児童が選択又は考案できるようにする。		
		<予想される課題> 的に当てる・倒す	敵をかわす、味方にパスをする			<予想される課題> 攻め方を選ぶ		
		<予想される練習> シュート遊び	パス&シュート			<予想される練習> チームの攻め方を想定した練習		
31		ゲーム②						
37		・反省(学習カード記述)※単元のはじめ（1時間目）、なか（3時間目）、おわり（7時間目）については記述内容の変容を見取るため記述時間を5分とし、それ以外は3分とする。						
45		・まとめ ・片付け ・クールダウン ・あいさつ						
評価の重点		知識・技能	①ゲームの行い方を知る	②ねらったところへボールをなげる			③操作できる位置へ移動する	
	思考・判断・表現			①規則を選ぶ	③考えたことを伝える		②攻め方を選ぶ	
	主体的に学習に取り組む態度	④安全を確かめる	①進んで取り組む		②規則を守る		③勝敗を受け入れる	

8 児童への安全・安心な活動のための指導事項と八ヶ崎小のフェアプレイ 8か条

児童への安全・安心な活動のための指導事項	「八ヶ崎小のフェアプレイ 8か条」
①課題解決学習の際には、チームごとの運動する場所やチーム内での役割分担を確認，指導する。	◎仲間が失敗したら励まし，積極的に応援します。
②得点板や学習カード，ボール等は決められた場所に置くよう指導する。	◎運動のルールやマナーを守ります。
③ゲームの際には，お互いに声をかけ合い，児童同士の衝突がないように配慮する。	◎用具の準備や後片付けを自分から進んでやります。
④けが人や体調不良者等がいる場合は，保護者や養護教諭等とも連携しながら，本人の様子により可能な範囲で，見合う，教え合う，励まし合う場面で参加できるよう配慮する。	◎用具や場所の安全を確かめて運動します。
⑤ボールをキャッチするときは，手のひらをボールに向けてキャッチするように指導する。	◎集合や移動を素早くします。
	◎審判や係などの役割を自分からやります。
	◎勝敗の結果を受け入れます。
	◎最後まで全力でプレイします。

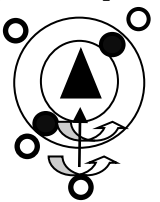
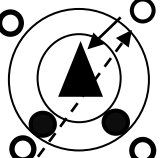
9 本時の指導（5／7）

(1) 目標

- ・ ボールを操作できる位置に動くことができるようにする。 【知識及び技能】
- ・ 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ようにする。 【思考力，判断力，表現力等】
- ・ 規則を守り，誰とでも仲よくすることができるようにする。 【学びに向かう力，人間性等】

(2) 展開

時配	過程	学習内容と活動	○指導と支援 ◇評価（体育の学力）	備考
7	あいさつ 準備 ウォーミング アップ 健康観察	<ul style="list-style-type: none"> ・ 場作りや用具の準備を行う。 ・ 使う部位をほぐす。 ・ ボール慣れの運動を行う。 ・ 学習カードを持って集合し，健康観察をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○場の安全を確認するよう指導する。 ○一つ一つの運動が正しくできるよう，動きのポイントを伝えながら指導する。 ○音楽を使用することで，楽しみながら運動に取り組むことができるようにする。 ○顔色や服装の確認を行う。 	ビブス 的 ボール 得点板 音 楽 機 器 学 習 カ ー ド
30	課題確認	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> あたらしいパスをつか ってたくさん点をとろ う！ </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 学習カードに記述した前時 	<ul style="list-style-type: none"> ○前時の学習内容を確認し，本時の課題を確認する。 ○「手渡しパス」の仕方を，動画を使って提示する。 	掲示物

	ゲーム① 課題解決学習	<p>の課題とそれに対する教師のコメントを読み，本時の課題に対して見通しをもってからゲームに臨む。</p> <p>・「手渡しパス」のポイントを確認し，パス&シュートを行う。</p> <p>【予想されるパスの仕方】</p> <p>⇒ 「動き方」 → 「シュート」 - - - → 「パス」</p>	<p>○「手渡しパス」に挑戦しよう声をかける。</p> <p>○各チームで，課題を意識した練習ができるように指導する。</p> <p>○ゲームでたくさん得点を取るために練習する時間なので，うまくいったところやうまくいかなかったところをチームで話し合えるようにする。</p>	
	ゲーム②	<p>「手渡しパス」</p>  <p>「ロングパス」</p> 	<p>「手渡しパス」</p> <ul style="list-style-type: none">・ボールを持っている児童が持っていない児童のところまで走り，手渡しパスでボールを渡してシュートする。 <p>「ロングパス」</p> <ul style="list-style-type: none">・ボールを持っていない児童がボールを持っている児童の反対側に行き，パスを受けてシュートする。 <p>◇ボールを操作できる位置に動くことができる。 【知識・技能】（観察） 「努力を要する児童への指導」 ○支援が必要な児童の近くに行き，ボールを操作できる位置を助言する。</p>	
8	反省 まとめ 片付け クールダウン あいさつ	<ul style="list-style-type: none">・学習カード記述（3分間）・めあてに対しての振り返りをする。・安全に気を付けながら，協力して後片付けをする。・使った部位をほぐす。	<ul style="list-style-type: none">・できるようになったことや友達のよさについて振り返ったり，発表したりすることができるように支援する。（言語活動）○頑張りが見られた児童を称賛する。○けがや体調不良がないか確認する。	学習 カード 掲示物

(3) 評価に際する判定基準

体育の学力 (評価規準)	知識・技能③	
評価場面	ゲーム②	
評価方法	観察	
判定基準	A	ボールを操作できる位置に <u>素早く</u> 動くことができる。
	B	ボールを操作できる位置に動くことができる。
	C	ボールを操作できる位置に動くことができない。 →支援が必要な児童の近くに行き、ボールを操作できる位置を助言する。

(4) 新型コロナウイルス感染症拡大防止策，熱中症予防策について

授業前	<ul style="list-style-type: none"> ・健康観察の実施 ・手洗い，うがいの徹底 ・使用する用具，器具の消毒を徹底する。 ・水分補給 ・マスクを着用し，間隔を空けて校庭や体育館へ移動する。 ・マスクをしまう入れ物（袋）を持って行く。
授業中	<ul style="list-style-type: none"> ・授業者はマスクを着用する。 ・体育館での換気 ・集合や整列でのソーシャルディスタンスの確保 ・健康観察の実施 ・水分補給や小休憩の時間を設定する。 ・握手や円陣，ハイタッチは行わない。 ・話し合いや振り返りのときは，マスクを着用する。
授業後	<ul style="list-style-type: none"> ・健康観察 ・手洗い，うがいの徹底 ・顔洗いの奨励 ・水分補給 ・マスクを着用し，間隔を空けて校庭や体育館から移動する。 ・使った日に体操服は持ち帰る。 ・使用した用具，器具の消毒を徹底する。 ・ビブスの洗濯