

第1学年 体育科学習指導案

平成25年10月30日(水) 5校時
仙台市立西山小学校 第1学年1組
指導者 教諭 大友 雅文
場所 西山小学校 体育館

1 単元名

「すりぬけシュートゲーム」(E ゲーム「ボール蹴りゲーム」)

2 単元の目標

- (1) ・ボール蹴りゲームを行い、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、ゴールに蹴り入れるゲームができる。(技能)
- (2) ・ボール蹴りゲームに進んで取り組み、決まりを守り仲よくゲームをしたり、ゲームの勝敗の結果を受け入れたりすることができる。
 - ・用具の準備や片付けを友達と一緒にやり、場の安全に気を付けて運動することができる。(態度)
- (3) ・ボール蹴りゲームの行い方を知り、楽しくゲームができる方法を選ぶことができる。
 - ・ボール蹴りゲームの動き方を知り、攻め方を決めることができる。(思考・判断)

3 評価規準

(1) 内容のまとめりごとの評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
ゲームに進んで取り組むとともに、順番や決まりを守り、勝敗を受け入れて仲よく運動をしようとしたり、運動する場の安全に気を付けようとしたりしている。	簡単なゲームの規則を工夫したり、攻め方を決めたりしている。	ゲームを楽しく行うための簡単な操作や動きを身に付けている。

(2) 単元の評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
・ボール蹴りゲームに進んで取り組み、決まりを守り仲よくゲームをしたり、ゲームの勝敗の結果を受け入れたりすることができるようにする。	・ボール蹴りゲームの行い方を知り、楽しくゲームができる方法を選ぶことができるようにする。 ・ボール蹴りゲームの動き	・ボール蹴りゲームを行い、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、ゴールにボー

・用具の準備や片付けを友達と一緒にいき、場の安全に気を付けて運動することができるようにする。	方を知り、攻め方を決めることができるようにする。	ルを蹴り入れるゲームができるようにする。
--	--------------------------	----------------------

(3) 学習活動に即した評価規準

運動への関心・意欲・態度	運動についての思考・判断	運動の技能
①ボール蹴りゲームに興味を持ち、進んで運動に取り組もうとしている。 ②場の安全を確かめ、用具の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。 ③決まりを守り、友達と仲よくゲームをしたり、勝敗を受け入れたりしようとしている。	①みんながゲームを楽しむようにするために、ゲームができる場や規則を選んでいる。 ②自分やチームに合った目当てを考えている。	①ボールを蹴る、止めるなどの簡単なボール操作をすることができる。 ②友達と連携して、相手をかわしたり、走り抜けたりすることができる。

4 指導にあたって

(1) 運動の特性

① 一般的特性

- ・ ゴールにシュートしたり、攻めと守りを交代しながら相手を交わしてボールを蹴り入れたりする個人対個人、集団対集団で競争する運動である。(構造的特性)
- ・ ねらった方向に蹴り入れたり、ボールが進むコースに入って止めたりして、ボールを足で扱う運動である。また、相手やボールの動きに合わせて走ったり、止まったり、方向を変えたりするなど、多様な動きを必要とする。そのため、敏捷性、巧緻性が養われる運動である。(効果的特性)
- ・ 相手をかわしたり、シュートしたり、得点を競い合ったりする楽しさや仲間と協力して攻めたり、守ったりする楽しさがある運動である。(機能的特性)

② 児童から見た特性

- ・ 仲間とプレーを楽しむことができ、自分の活躍がチームのためになると大きな喜びを感じることができる。
- ・ 相手をかわしたり、シュートを決めたりするなど、自分の技能をゲームに生かすことができると楽しい。
- ・ 相手をうまくかわすことができなかつたり、ボールを思うように蹴れなかつたりと、まわりの友達と技能面での差があると意欲的にゲームに参加できなくなる。
- ・ 友達と教え合ったり、協力して作戦を工夫したりしたことがゲームに生きると喜びや達成感を味わうことができる。

(2) 児童の実態

本学級は男子8名，女子14名，計22名である。男子も女子も，休み時間は活発に外遊びをしていて，鉄棒や雲梯，ブランコ，滑り台などの遊具で遊ぶ児童が多い。また，鬼ごっこやおこり鬼などの鬼遊びも好んで行っている。

ボールを使った遊びに興味はあるようだが，ボールを使った運動の経験が少ないため，休み時間にボールを使って遊ぶ児童はほとんどいない。

アンケートの結果は以下の通りである。

項目	はい	いいえ
1 体育は好き	20人	2人
2 ボールを使った遊びは好き	22人	0人
3 ボールを蹴ることは好き	22人	0人
4 ボールを怖がらずに遊ぶことができる	21人	1人
5 友達と仲よく遊ぶことができる	21人	1人
6 友達を励ますことができる	22人	0人
7 ボールをねらった方向へ蹴ることができる	18人	4人
8 めあてを持って運動することができる	22人	0人

ほとんどの児童は体育で体を動かすこと，ボールを使った遊びを好んでいる。いいえと答えた児童2名は走るのが遅く，そのために好きではないと答えており，鉄棒やマット運動など，その他の運動には楽しく取り組んでいる姿が見られた。

友達と仲良くしよう，協力して楽しく活動しようという思いが強く，めあてをもって取り組もうという意識がうかがえる。

ボールを蹴るという技術的な面について，自信のない児童が4名いたが，事前に行ったコーン当てゲームの際にうまく当てられなかったことによるものと思われる。

(3) 研究の視点から

① 児童の発達段階に応じた評価計画の作成

昨年度の中学年での研究から，教師が運動の有する特性や魅力を理解し，児童の発達段階に応じた単元計画を作成することが「わかる」「できる」授業づくりにとって重要であることを再認識することができた。

今年度は，低学年で取り組むことから，発達段階を考慮して，現在備わっている技能でゲームを楽しめるような計画を作成することとした。2年間で指導する視点に立ち，指導と評価の内容を焦点化していきたい。具体的には，より高度と思われるねらいは2学年で実施するようにし，1学年では，1時間で1つの指導と評価に絞る。評価する事項を精選し，子供たちに身に付けさせたい力を明確にした評価計画につなげていきたい。

この計画を通して，鬼ごっこでは，相手をかかわしてすり抜ける楽しさを，ボール蹴りゲームではシュートをしたり，得点を競ったりする楽しさを味わえるようにしたいと考えている。

子供たちにとって，学習の流れがシンプルな単元計画を作成し，夢中になって繰り返し運動に取り組む姿を引きだしていきたい。

② 学習カードへ記入する内容の精選

昨年度の成果として、学習カードへ記入する内容を本時のねらいに焦点化したことが、短時間での評価へつながり、有効であったことが挙げられる。今年度は低学年で取り組むことから絵や図を活用して、子供たちが学習のねらいを把握しやすいようにし、学習カードへ記入する内容をさらに精選していきたい。

1学年という発達段階を考慮して、良い動きについての資料を黒板等に掲示し、自分の学びの姿を振り返るときに活用できるようにする。児童が活動している姿と学習カードへ記入した内容から子供たちの発言を引き出し、振り返りの時間に活用できるようにする。

③ 学びの成果を共有する振り返りの工夫

学習の振り返りでは、教師が見取った児童の伸びや変容を児童に返すことで、その要因に気付かせたい。その動きのどこがよいのか、どのようなことを考えて動いたのかといった言葉がけを行ったり、意図的な指名を行って発表させたりしながら、思考を深められるようにしたいと考えている。1学年という発達段階を考慮し、子供たちが考えたことや感じたことを積極的に発言させることで、学びの成果の共有化を図っていきたい。

(4) 運動の特性を考慮したゲーム

低学年での運動特性を考慮し「すり抜けシュートゲーム」を取り入れることにした。チームは5、6人で構成し、一定の時間で攻めと守りを交代しながらゲームを行う。

攻めは2段階で構成し、① ボールを持たずに守る相手をかかわしてシュートゾーンまで進む段階、② シュートゾーンから相手がいないスペースを見つけてゴールにシュートする段階とする。①の段階では、鬼遊びの経験を生かして、相手をかかわしたり、空いているスペースを見つけて走り込んだりしながらシュートゾーンまで進む。この動きは、中学年でのボールを持っていないときの効果的な動きにつなげていけるようにしたいと考えている。②の段階では、落ち着いてシュートすることで、得点する楽しさを味わえるようにし、ねらったところへボールを蹴る意識が高まるようにしたい。何度も繰り返し行うことで、中学年でのパスやシュートの動きにつなげていきたい。

いつ、どのタイミングで走り抜けたり、シュートしたりすれば得点が増えるのかを考える場面を設定したり、よい動きを紹介したりすることで、友達と教え合ったり、互いに協力していく姿につなげていきたい。



