

第1学年体育科学習指導案

日時：平成26年10月29日(水)5校時

場所：仙台市立八木山小学校 校庭

仙台市立八木山小学校 第1学年1組

指導者 教諭 青木 迪崇

1 単元名 「的当てゲーム」(E ゲーム ア ボールゲーム)

2 単元の目標

- (1) 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、ボールを的に当てるゲームができるようになる。(技能)
- (2) 運動に進んで取り組み、きまりを守り仲よく運動したり、勝敗を受け入れたり、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たりすることができるようにする。(態度)
- (3) 的当てゲームの簡単な規則を工夫したり、攻め方を決めたりできるようにする。(思考・判断)

3 評価規準

(1) 内容のまとまりごとの評価規準

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、順番やきまりを守り、勝敗を受け入れたり仲よく運動をしたり場の安全に気を付けたりしている。	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ボール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
・ゲームに進んで取り組もうとしている。 ・運動の順番やきまりを守り、勝敗の結果を受け入れて、友達と仲よく運動をしようとしている。 ・友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。 ・ゲームを行う場や用具の使い方などの安全に気を付けようとしている。	・ボールゲームの行い方を知るとともに、得点の方法などの規則を選んでいる。 ・ボールゲームの動き方を知るとともに、攻め方を選んだり見付けたりしている。	・次の運動を楽しく行い、ボールゲームでは、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームにおいて、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きができる。

(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順番やきまりを守り、友達と仲よく	①みんながゲームに楽しめるようにするために、ゲームができる場や規則を選んでいる。	①いろいろなボールを的に当てたり、遠くへ投げたりすることができる。

く練習やゲームをしようとしている。 ③運動を行う場の安全を確かめ、用具の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。	②自分やチームに合っためあてを考えている。	②転がったり弾んだりする様々な軌道のボールを止めたり捕ったりすることができる。 ③ボールの動きを予測して、飛んだり転がったりしてくるコースに入ることができる。
---	-----------------------	--

4 指導に当たって

(1) 児童観

(2) 単元観

①一般的特性

- ・ボールを投げて様々的に当てたり、倒したりすることが楽しい運動である。(構造的特性)
- ・チーム対チームで勝敗が決するゲームであるため、それを受け入れたり、どうしたら勝てるか考えたりすることができるようになる。(効果的特性)

②児童から見た特性

- ・自分の投げたボールが的に当たったり、的に倒したりすると楽しい。
- ・チームで協力して勝負に勝てると楽しい。
- ・友達と教え合ったり作戦を工夫したりしたことがゲームに生かせると楽しい。
- ・わくわくボールランドで楽しみながら学んだことが身に付き、より強く、より遠くに投げられるようになることが楽しい。
- ・的にボールが当たっても倒れなかったり、遠くまでボールが飛ばなかったり、思ったところに投げられなかったり等、友達と技能面で差があると意欲的にゲームに参加できなくなる。

(3) 指導観

手立て1 動きの体感を取り入れた学習過程の工夫

○体感させるための「わくわくボールランド」

単元を通じて、楽しみながら投げ方を強化できる「わくわくボールランド」に取り組む。本活動は段ボール箱とポートボール台を用いて強く投げる動作を習得する「Ⅰ. 箱落とし」、階段を用いて遠くに投げる動作を習得する「Ⅱ. 10段跳ばし」、フラフープを用いて狙ったところに投げる動作を習得する「Ⅲ. フラフープ通し」、コーンと的にを用いて強い球を狙ったところに投げる動作を習得する「Ⅳ. コーン倒し」からなる。児童はこれら4種目を1単位時間中にグループごとにローテーションして遊ぶ。全6時間にわたり毎時間実施する本活動の中で、多くの活動体験を積ませる。また「わくわくボールランド」は的当てゲームを行うチームで回らせるようにし、同じチームの友達の技術が向上することでゲームの勝利に近づけることを助言する。



「Ⅰ. 箱落とし」



「Ⅱ. 10段跳ばし」



「Ⅲ. フラフープ通し」



「Ⅳ. コーン倒し」

[テキストを入力]

手立て2 PDCA サイクルを踏まえた学習過程の工夫

○的当てゲームにおけるPDCAサイクル

(ア) 学習意欲を高め、作戦を生み出す場の工夫（P，D）

的当てゲームにおける的は段ボールとカラーコーンの穴の2種類がある。ボールを強く当てて動かす段ボール箱と、正確に狙って玉を入れるカラーコーンの穴という性質の異なる2つの的を用意することで強いボールを投げるのが不得意な児童でもチームに貢献することができ、意欲喚起につながる。また、チーム内の誰がどの的を狙うか、どちらの的に何人ずつの割合で人を割くか、といった戦略性が生じ、より Check→Act へ必然性が高まる。

(イ) 児童同士のアドバイスが活発になるための工夫（C）

i) 児童同士のアドバイスの指針となる指導者の助言（作戦面の Check）

児童は「わくわくボールランド（箱落とし）」の活動を通じて“重いボールを速く、段ボール箱の中心部に当てる”と箱が動きやすい事を体感している。そのため、「①ボールの選択に関わる助言」と「②投げ方に関わる助言」を指導者が行う。また、「③人員配置に関わる助言」、「④的ごとに得点が違うことに関わる助言」を行い、攻め方を考えさせる。

ii) 児童がポケットに入れて持ち歩けるハンドブック（技能面の Check）

「わくわくボールランド」を通して学ぶ、ボールを投げる際の6つのPointをポケットサイズ(B7)のハンドブックにイラストを中心に分かりやすく示し、児童同士のアドバイスの際に利用できるようにする。

○振り返りの時間の設定とまとめてゲームまるわかりブックの活用（C，A，P）

毎時間振り返りの時間を持つ。まとめてゲームまるわかりブックをもとに振り返らせ、本時に達成できたことと次時に組みたい目標を明確化させる。

5 指導と評価の計画

第1学年 単元名：的あてゲーム 領域：ゲーム ボールゲーム 配当時間：6時間				
時間	主なねらい・学習活動 児童目標	学習活動に即した評価規準		
		関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能
1	わくわくボールランドと的当てゲームの行い方を知る。 1 学習の進め方を知り、学習の見通しを持つ。 2 約束事や、安全面の確認、まとめてゲームまるわかりブックの使い方を知る。 3 準備運動を行う。（四股踏み、振り子投げ、キャッチボール） 4 わくわくボールランドのやり方を知り、遊ぶ。 5 的当てゲームのやり方を知る。	①		

	6 振り返りを行う。			
2	強い球を投げることによって、楽しくゲームを行う。 1 準備運動を行う。(四股踏み、振り子投げ、キャッチボール) 2 「Ⅰ. 箱落とし」で強い球を投げるコツを知る。 (point1 体重移動, point2 踏み出し足) 3 わくわくボールランドで遊ぶ。 4 的当てゲームを行う。 5 振り返りを行う。	③		①
3	遠くまで球を投げることによって、楽しくゲームを行う。 1 準備運動を行う。(四股踏み、振り子投げ、キャッチボール) 2 「Ⅱ. 10段跳ばし」で球を遠くまで投げるコツを知る。 (point3 手を離すタイミング, point4 投げる角度) 3 わくわくボールランドで遊ぶ。 4 的当てゲームを行う。 5 振り返りを行う。	②		①
4	狙ったところに球を投げることによって、楽しくゲームを行う。 1 準備運動を行う。(四股踏み、振り子投げ、キャッチボール) 2 「Ⅲ. フラフープ通し」で狙ったところに球を投げるコツを知る。 (point5 視線の向き, point6 球速の調整) 3 わくわくボールランドで遊ぶ。 4 的当てゲームのルールの変更点を考える。 5 的当てゲームを行う。 6 振り返り・作戦会議を行う。		①	①
5 本 時	狙ったところに強い球を投げることによって、楽しくゲームを行う。 1 準備運動を行う。(四股踏み、振り子投げ、キャッチボール) 2 「Ⅳ. コーン倒し」で狙ったところに強い球を投げるコツを知る。 (第2, 4時に学習した4つの point のおさらい) 3 わくわくボールランドで遊ぶ。 4 的当てゲームを行う。 5 振り返り・作戦会議を行う。			①
6	チームに合った作戦を考えて楽しくゲームを行う。 1 準備運動を行う。(四股踏み、振り子投げ、キャッチボール) 2 わくわくボールランドで遊ぶ。 3 作戦会議を行う。 4 的当てゲームを行う。 5 振り返りを行う。		②	
第2学年 単元名：シュートゲーム 領域：ゲーム ボールゲーム 配当時間：6時間				

時間	主なねらい・学習活動	学習に即した評価規準		
		関心・意欲・態度	思考・判断	運動の技能
1	わくわくボールランド2とシュートゲームの行い方を知る。 1 学習の進め方を知り，学習の見通しを持つ。 2 約束事や，安全面の確認，学習カードの使い方を知る。 3 準備運動をする。 4 わくわくボールランド2のやり方を知り，遊ぶ。 5 シュートゲームのやり方を知る。 6 振り返りを行う。	③		
2	狙ったところに強い球を投げることによって，楽しくゲームを行う。 1 準備運動を行う。 2 「Ⅰ. 的当て」で狙ったところに強い球を投げるコツを知る。 3 わくわくボールランド2で遊ぶ。 4 シュートゲームを行う。 5 振り返りをする。	②		①
3	ボールを捕ったり止めたりすることによって，楽しくゲームを行う。 1 準備運動を行う。 2 「Ⅱ. キャッチボールリレー」で捕りやすいコツを知る。 3 わくわくボールランド2で遊ぶ。 4 シュートゲームを行う。 5 振り返りをする。			②
4	ボールを捕られないように工夫をすることによって，楽しくゲームを行う。 1 準備運動を行う。 2 「Ⅲ. ボールとり鬼」で鬼に捕られないようにするコツを知る。 3 わくわくボールランド2で遊ぶ。 4 シュートゲームを行う。 5 振り返りをする。		①	③
5	チームに合った作戦を考えて楽しくゲームを行う。 1 準備運動を行う。	①	②	
6	2 わくわくボールランド2で遊ぶ。 3 作戦会議を行う。 4 シュートゲームを行う。 5 振り返りをする。			

◆ 1年生では投げる動きの基本動作を身に付けさせるために，動きをつかむ活動を増やし，ルールの単純なゲームを取り入れた。

2年生では，捕る動き，止める動き，ボールを持たないときの動きを学び，攻守のあるゲームへと移行する。

その中で，ルールを考えたり，チームでの練習を考えたりと思考する活動を中心になるように計画を立てた。

6 本時の展開（5/6時間）

[テキストを入力]

(1) 本時の目標

○狙ったところに強い球を投げることによって、楽しくゲームを行う。

(技能)

(2) 学習過程

	主なねらい・学習活動	教師の働きかけ・ 評価 【方法】
導入 10分	1 準備運動をする。 ・四股踏み, 振り子投げをする。 ・キャッチボールをする。 2 本時のめあてを確認する。	・ボールを投げる際に負担のかかる手首や肩, 中心にほぐさせる。
	○狙ったところに強い球を投げられるようになろう。	
展開 30分	3 「IV. コーン倒し」で狙ったところに強い球を投げるコツを確認する。 4 わくわくボールランドで遊ぶ。	・準備が終わったら, 安全面に問題が無いか確認を行うよう指示する。 ・第2時, 第4時に行った内容について児童に喚起させる。 「狙うところをじっと見るのが大切だったね」 「思い切り投げてしまうと狙ったところに飛びにくいね」 「ボールを投げる手と反対の足が前に出るといいね」 「四股踏みをするみたいに前に体重をかけると強いボールが投げられるよ」 ・各チームに1人投げるのが得意な児童を配置し, 赤白帽の色で区別して「ミニ先生」とする。投げるのが不得意な児童がフォームの手本を必要とした際, 手本にすべき児童を明確にする。 ・「コーン倒し」の場所に付いて, ポイントに関する声かけを行う。 「足の出し方がいいねえ」, 「四股踏みが上手」, 「今のボール強かったねえ, コーンが倒れたよ」, 「どのあたりにぶつけたら倒れやすいかな」, 「コーンが倒れやすいボールがあるのかな。」等。 技 狙ったところに強い球を投げるができる。【観察】 ・ボールランドの中で見つけたポイントをとらえた投球や, チーム内での良い声かけやアドバイスを紹介し, 称賛する。
	5 的当てゲームを行う。 ・ゲームのないチームはジャッジ(コーン内の玉を数え, ゲーム終了時に点を数える)や後逸したボールを止める仕事をする。	・勝敗を受け入れる心や, スポーツマンシップについて指導する。 技 狙ったところに強い球を投げるができる。【観察】

ま と め 5分	(ルール) ・段ボール箱(5つ)とカラーコーンの穴を狙って様々なボールを当てたり投げ入れたりする。 ・制限時間内に段ボール箱を相手陣地に押し込む(4点/1箱)か、カラーコーンの穴にボールを入れる(1点/1個)ことで得点となる。 ・線を越えないように陣の外から投球する。 ・ボールは1人1つ持つようにする。ボールを替える際は、ボール置き場で交換する。 ・相手陣地から飛んできたボールは原則優しく転がすか、投げ返してあげるようにする。ただし、後逸したボールを無理に追う必要はない。 ・転がし禁止。	
	6 学習の振り返りを行う。 ・できるようになったことや、正しい動きをしていた友達を発表し合う。	・ゲームの中で見つけた箱を大きく押し出す、次々と穴にボールを投げ込む、敵のボールを優しく返してあげる等のプレーをナイスプレーとして紹介し、称賛する。 ・時間が十分に確保できない場合、まとあてゲームまるわかりブックは教室で記入させる。

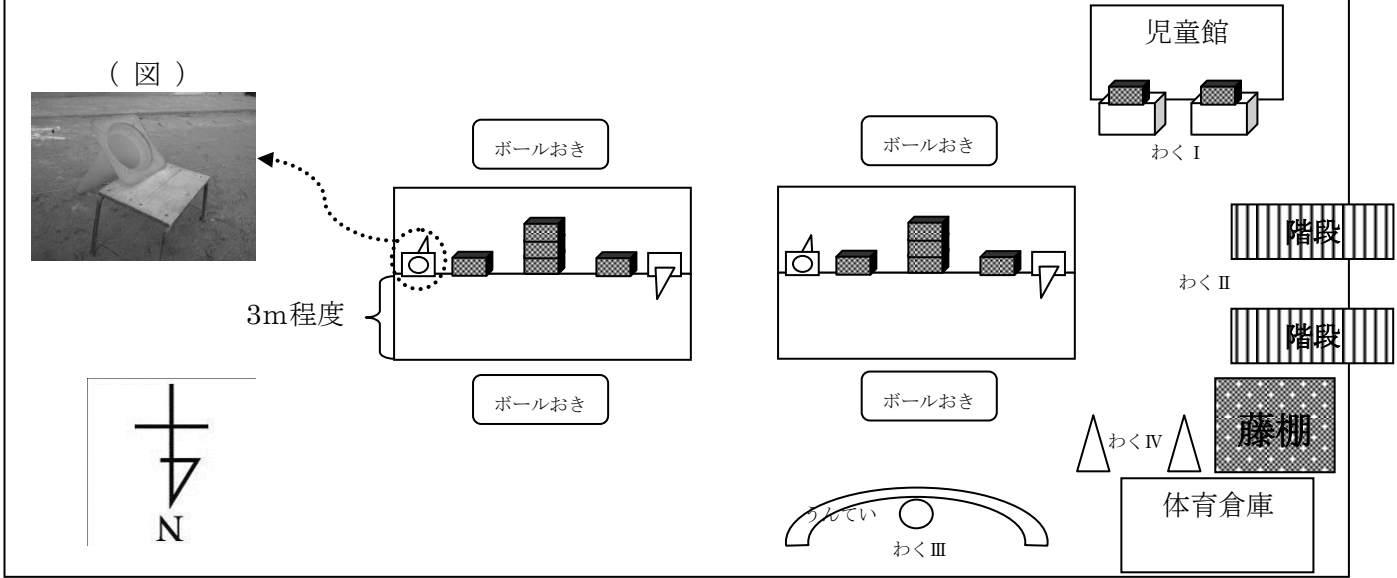
(3) 評価

学習活動に即した評価規準	Aと判断する学びの姿	Cの児童への手立て
狙ったところに強い球を投げることができる。	常に狙ったところに強い球を投げることができる。	対象児童に足りないところ（球威、コントロール）を意識させ、まとあてゲームまるわかりブックを参考にした助言を行う。

(4) 準備物

- ・各種ボール（ドッジボール、ソフトドッジボール、玉入れの玉、スポンジ性ソフトボール、ソフトバレーボール、ソフトサッカーボール、ハンドボール、ソフトアメフトボール等々）
- ・段ボール箱 12箱 ・ビニール袋付きフラフープ ・ポートボール台 4台
- ・プラ製コーン大 2つ ・プラ製コーン小 1つ ・カラーコーン 4つ ・ラインマーカー

(5) 場の構成



[テキストを入力]