

体育科学習指導案

日 時 平成28年2月17日(水) 3校時

児 童 1年生

授業者

場 所

1 単元名 ボール投げゲーム「1・2・3シュートゲーム」

2 単元について

(1) 単元観

本単元は、小学校学習指導要領解説体育編における「Eゲーム(ア ボールゲーム)」に位置付けられている単元であり、主に3つのねらいがある。1つ目は運動を楽しく行い、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、的に当てるゲームや攻めと守りのあるゲームをすること。2つ目は、運動に進んで取り組み、きまりを守り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つけたりすることができるようになること。3つ目は、簡単な規則を工夫したり、攻め方を決めたりすることができるようになることである。

本単元で取り上げる「1・2・3シュートゲーム」は、ボールを操作することやシュートをすることの楽しさを味わえるゲームだと考える。また、ゲームの楽しさでもあるチームで協力し、相手と競う喜びを味わったり、勝敗を受け入れたりする態度を養うことも大切にしていけるべきゲームである。

(2) 児童観

省 略

3 単元目標

- ・簡単なボール操作によって、攻めと守りのあるゲームをすることができる(技能)。
- ・簡単な規則を選んだり、攻め方を決めたりすることができる(思考判断)。
- ・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、場の安全に気をつけたりすることができる(態度)。

4 評価規準及び道徳的学び

運動や健康・安全への 関心・意欲・態度	運動や健康・安全への 思考・判断	運動の技能	道徳的学び
ア ゲームに進んで取り組み もうとしている。 イ 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 動しようとしている。 ウ 友達と協力して、用具の 準備や片付けをしよう とし、安全にも気をつけ ようとしている。	ア 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。 イ 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。	ア ゲームにおいて簡単 なボール操作(投げ る、捕る)を身に付け ることができる。 イ ゲームにおいて簡単 なボールを持たない 時の動き(ボール操作 ができる位置に動く) を身に付けることが できる。	2-(3) 信頼友情 みんなが楽しめる ように自分の チームに合った 作戦を立てた り、友達と協力 し助け合いなが ら練習やゲーム を行ったりす る。

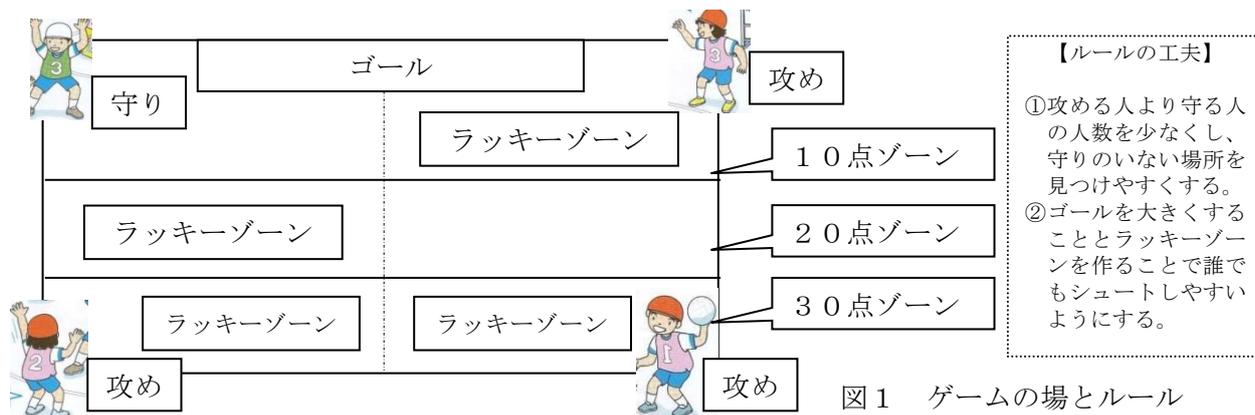


図1 ゲームの場とルール

(単元) 授業の序盤	I 状況的興味の喚起・維持を促すために【単元を通した「感覚磨きの運動」の工夫】	
	<p>低学年の発達段階は、体を動かすことそのものを楽しめる時期である。この時期に、運動の基礎となる様々な動きを体験しながら、基礎的基本的な技能を習得させたい。ボールゲームは、子供にとって魅力を感じる運動であると考え。本単元では、できるだけボールを扱う時間を多く確保し、ボールを操作することやシュートすることの楽しさを味わせたい。しかし、本単元の目標である「ボール操作ができる位置に動き」「投げることや捕ることなどの動き」を、攻守混合のゲームの中で素早く判断し、身に付けていくことは、低学年にとっては難しい。そこで、「感覚磨きの運動」を工夫し、単元を通して主となる運動にかかわっていきけるようにする。①音楽を用いて、リズムに乗ってたくさん体を動かしながらボールを扱えるようにすること、②同じ動きを何回もチャレンジできる運動を「感覚磨きの運動」に取り入れ、目指す子供の姿①に迫っていく。</p>	
①運動の簡単なきまりを知り、進んで運動に取り組もうとする子供		
授業の中盤	II 個人的興味の出現を促すために【段階的な課題設定の工夫】	II-(1) 内的活動の高まりを促すための工夫【本時の課題と向き合う場の設定】
	<p>本単元で扱う「1・2・3シュートゲーム」の内容は、①的に合った投げ方を知る、②ゴールを狙って投げる、③ボールを操作し、投げたりキャッチしたりする、④守り側の人に邪魔をされないようボール操作のできる位置に動くなど多くの課題が含まれている。これらの課題を運動そのものと仲間とかかわりながら解決していくことが大切になるが、低学年段階においては、課題をわかりやすく段階的に設定していくことを大切にする。課題となる場面は、映像や図などを用い、視覚的に理解しやすいよう工夫をし、①的をねらうゲームから、②ゴールにボールを入れるゲーム、③パスを繋いでゴールをねらうゲーム、④守り側の人がいる中でパスを繋いで的をねらうゲームのように段階的に運動の要素を変化させ、課題意識を引き出していく。さらに、②のゲームではゴールを大きくするなどの工夫をし、誰でもシュートを決めやすいようにしたり、④のゲームでは、攻め側より守り側の人数を少なくし、守りのない場所を見付けやすくしたりすることにより課題を焦点化できるようにしていく。そして、課題となる場面を比較して考えたり、どちらの方法がよいか選択させたりしながら課題を設定し、基本的な動きへの気付き、課題解決への見通しをもてるようにしていく。※ゲーム内容は、前頁の図1参照。</p>	<p>課題を設定する際、課題解決に向けて思考を深めていけるよう①全体で話し合う場、②チームで話し合う場、③実際に体を動かして考えていく場（1・2・3シュートゲーム）を適宜、設定していく。本単元では、特に③を毎時間設定することによって、課題がより自分事になるようにしていく。さらに、課題解決の糸口になるような言葉を可視化し、子供が意識しやすい言葉に置き換えるなど言語化を図っていく。さらに、実際に体を動かして考えていく場では、教師が言語化されたものを基にかかわり、課題解決への糸口と動き方が結びつくようにする。課題となる場面と同じ状況の中で動くことによって、課題を確かめ合ったり、自分たちに必要な動きに気付いたりできるようにしていき、目指す子供の姿②に迫っていく。</p>
②運動の基本的な動き方に気付き、課題解決を目指す子供		
授業の終盤	III 発達した個人的興味の出現を促すために【学んだ事を生かせる場（ゲーム）の設定】	III-(1) 内的活動の高まりを促すための工夫【即時フィードバックを与える教師のかかわり】
	<p>本単元では、子供が学んできたことを生かせるよう、再度「1・2・3シュートゲーム」に取り組む場を設定する。そうすることで、課題解決を目指して運動したり、今ある力を使って運動したりする場になると考える。手立てIIで焦点化された課題意識（投げ方、投げる方向、スペースの使い方などの意識）をもち、学んだ事を生かしながら運動に取り組めるようにする。本単元では、時間制限を設け、その中でどれだけ点数を決められるかというゲームにする。そうすることでよりよい動きを引き出し、学んだ事を生かしながら運動の基本的な動きを身に付けていくことにつなげ、もっと運動をやりたいという運動を楽しむ姿を引き出していきけるようにする。</p>	<p>子供が手立てIIで整理された課題に立ち返る瞬間を作り出せるよう教師は課題に正対した即時フィードバックを繰り返し、よい動きの価値付けや修正する必要がある動きに対して支援していく。課題意識を焦点化してから取り組むゲームになるため、II、IIの場面とは違う動きの変容が見られるはずであり、その変容を見逃さず即時フィードバックを与えていくことを大切にし、運動の基本的な動きに気付いたり、自らその動きを身に付けたりできるようにしていく。</p>
		III-(2) 内的活動の高まりを促すための工夫【学びを振り返り、よりよい動きの自覚化を図る場の設定】
		<p>本単元では、全体交流やチーム交流を行う際、単元の大きな課題となる「ボールを投げて得点すること、シュートすること」を振り返る視点においたカード（振り返りカード）を用意し、そのカードを用いながら振り返ることができるようにする。さらに、II-(1)やIII-(1)の場面で言語化された言葉を「いい動き『いっぱい』」と名付けて整理し、蓄積していく。そうすることで、言語化された言葉を意識するようになり、よりよい動きの自覚化が図られるようになり、目指す子供の姿③に迫っていくことができると考える。</p>
③運動の基本的な動きを身に付け、運動を楽しくしていく子供		

6 単元の指導計画

時	主な学習活動	教師の働きかけ	評価
1	<p>○ボールを使った「感覚磨きの運動」をする。</p> <p>○今後ボールを使ったゲームをすることを知らる。</p> <p>I 猛獣狩りの当てゲーム</p> <p>○ゲームのルールを知る。</p> <p>○実際にゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・的をねらって投げるぞ。 <p>○どんな投げ方がいいか考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・よくねらって「強く」投げる。 ・よくねらって下から「やさしく」投げる。 ・上から「ふわっと」投げる。 <p>○色々な投げ方があることを知る。</p>	<p>□ボールの扱い方、運動する場の安全、片付け、準備などに関して、約束事としてしっかり守るべき事項を伝える。</p> <p>□運動の内容は、できるだけ全員が取り組みやすいもの、そして、的に当てることができた実感しやすいものになるよう配慮する。</p> <p>□ゲームに進んで取り組み、友達と仲よく運動をしようとしている姿を価値付けする。</p> <p>□学びを振り返る時間を設定する。</p>	関ア
2	<p>○ボールを使った「感覚磨きの運動」をする。</p> <p>II シュートゲーム</p> <p>○ゲームのルールの確認をする。</p> <p>○実際にゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・的からゴールが変わったから少し上を狙おう。 ・当てるじゃなくて、入れないといけない。 <p>○どんな投げ方がいいか考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・遠くからなら「強く」投げる。 ・少し上をねらって「ふわっと」投げる。 <p>○投げ方は狙う場所によって違うことを知る。</p>	<p>□前時の感想の記述をもとに課題となるだろう点を整理する。</p> <p>□ゲーム時にルールを守って活動している姿を価値付けする。</p> <p>□「ゴールに入れること」を課題とし、その課題と向き合う場を設ける。</p> <p>□交流時に出された意見を言語化し、可視化できるように「いい動き『いっぱい』」としてまとめていく。</p> <p>□学びを振り返る時間を設定する。</p>	関イ ウ 思ア
3	<p>III 1・2・3シュートゲーム</p> <p>○ゲームのルールを知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・味方3人でボールを繋いでシュートしよう。 <p>○実際にゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴールを狙ってシュートを決めよう。 <p>○どうしたら得点できるか考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・味方をよく見てパスをする。 ・パスの時とシュートの時の投げ方がちがうね。 <p>○相手や狙う場所にに応じて、投げ方を変えて、ボールをよく見て動くことが大切だと知る。</p>	<p>□前時までの学びの「いい動き『いっぱい』」を振り返り、前回と少しだけ違ったゲームを提供する。</p> <p>□「パスを繋ぐこと」と「シュートを決めよう」を課題とし、課題と向き合う場を設ける。</p> <p>□交流時に出された意見を言語化し、可視化できるように「いい動き『いっぱい』」としてまとめていく。</p> <p>□学びを振り返る時間を設定する。</p>	思イ
4	<p>IV 1・2・3シュートゲーム（守りつき）</p> <p>○ゲームのルールを知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守りが現れた。邪魔されないように3人で動こう。 <p>○実際にゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴールを狙ってシュートを決めよう。 <p>○守りに邪魔をされないように考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ラッキーゾーンを使おう。 ・ラッキーゾーンに入る人を決めよう。 <p>○ラッキーゾーンを使うと守りがいてもシュートができることを知る。</p>	<p>□前時までの学びの「いい動き『いっぱい』」を振り返り、前回と少しだけ違ったゲームを提供する。</p> <p>□「守りに邪魔されないこと」を課題とし、課題と向き合う場を設ける。</p> <p>□交流時に出された意見を言語化し、可視化できるように「いい動き『いっぱい』」としてまとめていく。</p> <p>□学びを振り返る時間を設定する。</p>	技ア イ 思イ
5 本 時	<p>IV 1・2・3シュートゲーム（守りつき）</p> <p>○ゲームのルールを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守りがラッキーゾーンを防ぐようになってきた。ラッキーゾーン以外で動こう。 <p>○実際にゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴールを狙ってシュートを決めよう。 <p>○ラッキーゾーン以外に得点できるゾーンがないか考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守りから離れて動くぞ。 <p>○守りがいないところもラッキーゾーンであることに気付くことができる。</p>	<p>□感覚を磨く時間やゲームの時間では即時フィードバック(肯定的・矯正的)を心がけ、動きの自覚化を促す。</p> <p>□「守りにラッキーゾーンを防がれた場合の動き方」を課題とし、課題と向き合う場を設ける。</p> <p>□交流時に出された意見を言語化し、可視化できるように「いい動き『いっぱい』」としてまとめていく。</p> <p>□学びを振り返る時間を設定する。</p>	技イ 思イ
6	<p>V 1・2・3シュートゲーム大会</p> <p>○学んできたことを生かしてゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・たくさんシュートを決めよう。 	<p>□「いい動き『いっぱい』」を確認し、みんなが気持ちよくゲームができるようルールの確認も行う。</p> <p>□単元を通した学びの成果を伝え、子供のがんばりを価値付ける。</p>	技ア イ

7 本時について（5/6時間目）

(1) 研究とのかかわり

手立てⅡでは、本時まで、「的を狙うときの投げ方」「味方にパスする時の投げ方」「パスを繋ぐために相手がいらない所（ラッキーゾーン）へ動く」ことを段階的に学んできている。本時では、「ラッキーゾーンに動いても守りに邪魔をされてしまう」ことを想定し、課題設定を行う。そうすることで、新たな課題を解決するために、どのように動けばよいのか考えていく姿、すなわち個人的興味の出現を促すことができる。また、手立てⅡ-（1）において、課題解決に向けて、チームで実際に動いて確かめることができる時間を設け、解決につながるであろう動きをキーワードで確認していくことで、内的活動の高まりを促していけるようにする。

手立てⅢでは、課題解決を目指す子供の姿を引き出した後に、学びを生かすことができるようゲームの場を設定し、「わかる」「できる」を経験しながら、運動を楽しくしていく姿、すなわち発達した個人的興味の出現を促していけるようにする。また、「わかる」「できる」を経験するには、「わかった」「できた」ということを自覚していくことが重要になるため、手立てⅢ-（1）を講じ、手立てⅡで明確にした課題意識をもとにした即時フィードバックを繰り返しながら、よりよい動きを自覚できるようにしていく。さらに、手立てⅢ-（2）で、自分自身の動きはどうだったのか、今までの学びの蓄積をもとにして振り返る時間を設ける。その際、振り返るための視点を明確にした「振り返りカード」を準備し、課題に正対した自己評価ができるようにしていく。さらに、チーム内で自己評価を発表する形を選択し、チームの友達から気付いたことがあれば話をしてもらい、相互評価もできるような場を設定し、目指す姿③「運動の基本的な動きを身に付け、運動を楽しくしていく子供」に迫っていくこととする。

(2) 本時の目標

- ・守りに邪魔されないためにどう動くかを考え、説明することができる。（思考判断イ）
- ・ボールを操作できる位置に動くことができる。（技能イ）

(3) 本時の展開

○児童の主な学習活動	□教師の働きかけ・留意点（☑自己肯定感）	評価 個に応じた指導 （△発展的 ▲補充的）
○単元を振り返り、学習課題を確認する。	□単元で学んできたことを確認し、単元の学習課題をはっきりさせる。	
チームみんなで協力し、たくさん点数をとるぞ！		
○感覚を磨く運動を行う。 ・用具の準備、安全の確認 ・1・2・3シュートゲームを行う（1回目）。 ・挨拶をする。 ・円陣を組んで、チームみんなでゲームに向かう。 ・守りに邪魔されないように動く。 「ラッキーゾーンに入りシュートしよう。」 「前よりたくさんキャッチできたよ。」 「ラッキーゾーンには行けたけど、シュートできなかった。」	□ボールに触れる、捕る機会、ゲーム形式の運動（感覚を磨く運動）を設定する。Ⅱ □感覚を磨く運動の中で、前時に行った「1・2・3シュートゲーム」を行い、前時の学びを振り返るとともに、前時で感じた課題に気付きやすい状況にする。Ⅱ □投げ方やキャッチの仕方など、よりよい動きを価値付けしていく。 □本時の課題に結びつくシーンを提示し、本時の課題を明確にする。Ⅱ	△周りに目を向けさせ、肯定的に言葉かけができるように促す。 ▲ゲーム中、動き方がわからず困っている児童には、矯正的に言葉かけを行う。また、少しでもよくなった動きを価値付けする。
ラッキーゾーンを防がれたら、どうしたらよいか？		
○本時の課題について全体で交流をする。 「守りの人から離れるといいんじゃないかな。」 「守りの人が来る前に、ラッキーゾーンではないところからでもシュートしていいんじゃないかな。」 ○チームで話し合い、1・2・3シュートゲーム（ミニゲーム）を行い（2回目）、課題解決の方法を探る。 「守りがすぐ来てしまうから、ラッキーゾーンではない場所でも素早く動こう。」 「ラッキーゾーン以外のすきまをねらおう。」 ○1・2・3シュートゲームを行う（3回目）。 ・挨拶をする。 ・円陣を組んで、チームみんなでゲームに向かう。 「守りのいないところに動こう。」 「すきまをねらって動こう。」 「いま、いないところに動いたね。」 ○本時の学習を振り返る。 ・ゲームをした後に、すぐに切り替えて振り返りカードを用意する。 ・自己評価をチームのみんなに話す。 「今日は、守りに邪魔をされないように動けたよ。」 攻撃できる場所はラッキーゾーンだけじゃない。	□課題解決に向けて、全体で交流する時間を設け、解決に向けた見通しをもてるように、子供から出てきた言葉をキーワードで可視化する。Ⅱ-（1） □チーム内で活動できるようコートを二分し、全チームが実際に動いて確かめることができる場を設定する。その中で出てきた子供のよりよい動きをキーワードと結びつけながら、子供とかわり、課題が自分事になるようにしていく。Ⅱ-（1） □子供が考えた課題解決に向けた動きや学んだことを生かせるようにゲームの場を設定する。Ⅲ ☑ゲームに参加している児童に対しては、よい動きを価値付けたり、態度面におけるよさを価値付けたりする。Ⅲ-（1） □振り返りカードを基に、自己評価をする場を設定する。Ⅲ-（2） ☑よりよい動きを蓄積していた言葉をもとに、よい動きができていた児童を全体の場で価値付ける。Ⅲ-（2） □みんなで蓄積しているよりよい動きを確認し合って、次の時間も意欲をもって取り組めるよう声をかける。	【思考判断～交流観察、発言】 △よりよい動きの説明をしてもいい、知識をより確かなものにする。 ▲可視化した学びの蓄積をもとに、どんな動きをすればよりよくなるのか意識できるように確認する。 △▲ゲームに参加せずに待ちながら、それぞれの役割を果たしている児童に対して、真似をしたらよいと思う動きを探そう促す。 【技能～ゲーム様相観察】
○整理運動 ・体をほぐす運動を行い、片付けをする。		