

第1学年 体育科学習指導案

令和6年12月20日（金）5校時

墨田区立横川小学校

第1学年3組25名

指導者 田村 秀

1 単元名 E ゲーム ア ボールゲーム「みんなでたのしく！ターゲットをねらえ！」

2 単元の目標

- ・ボール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攻めや守りの動きによって、易しいゲームができるようにする。（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ができるようにする。（思考力，判断力，表現力等）
- ・ボールゲームにすすんで取り組み、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付けたりすることができるようにする。（学びに向かう力，人間性等）

3 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
① ゲームの行い方について理解したことを、言ったり実際に動いたりしている。 ② ねらったところに緩やかにボールを転がしたり、投げたりして、得点することができる。	① より楽しくボールゲームを行うための規則を選んでいる。 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ている。	① ボールゲームにすすんで取り組もうとしている。 ② 規則を守り、誰とでも仲良くしようとしている。 ③ 用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。

4 児童の実態

〈実態調査より〉

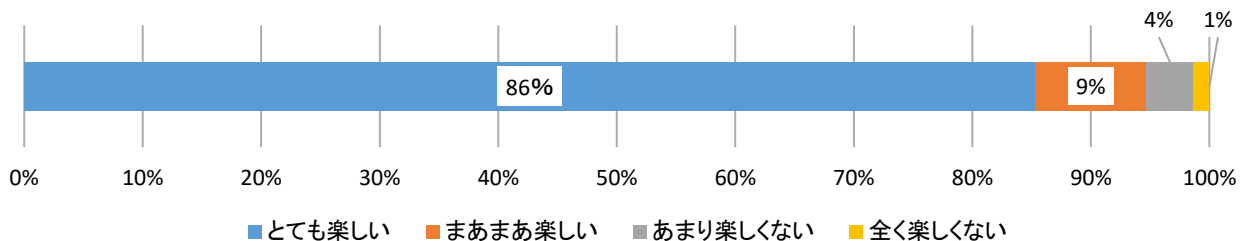
【方法】タブレットでの質問調査

【実施日】令和6年9月

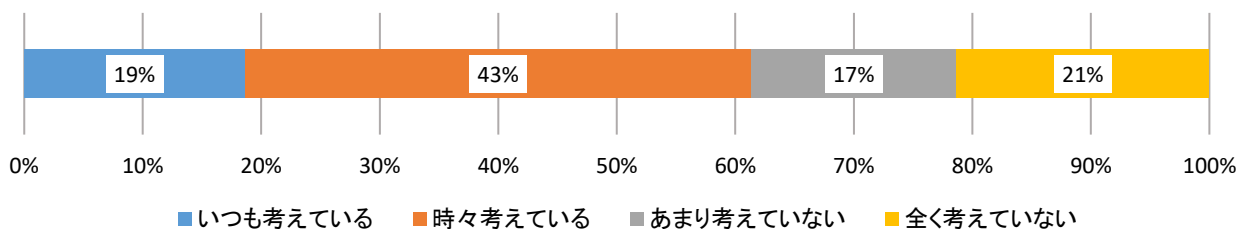
【対象】第1学年 児童75名

【単位】%

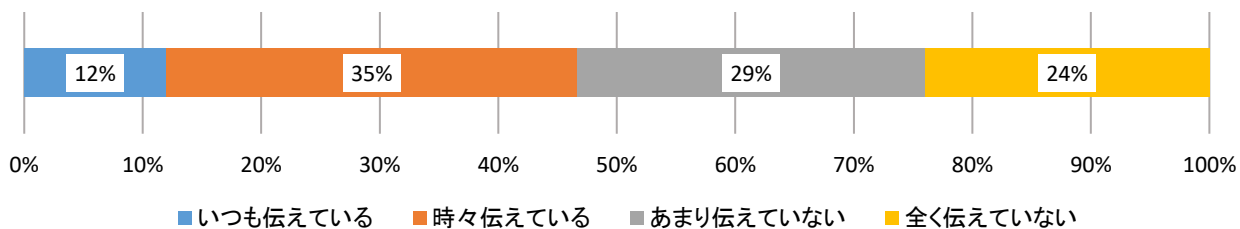
①体育の授業は楽しいと思いますか。



②体育で、どうしてもっと楽しくなるか、考えていますか。



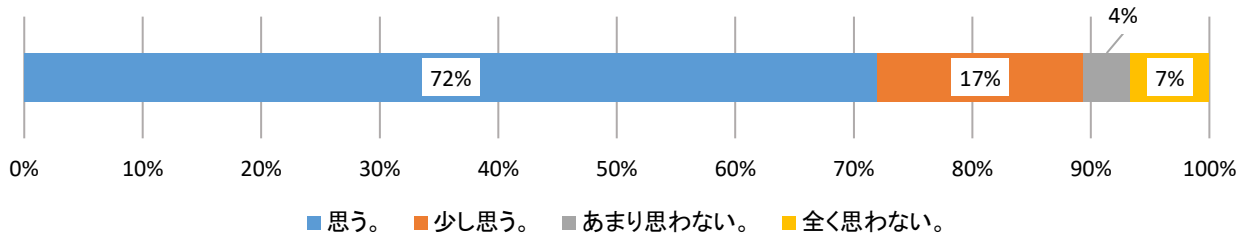
③体育で、考えたことを友達に伝えていますか。



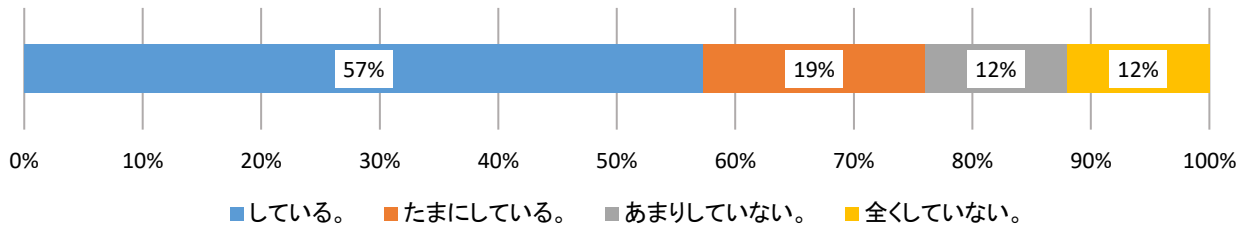
④これまでの体育の授業で「できなかったことができるようになった」きっかけはなんですか。(複数回答)

- 自分で工夫した。50%
- 先生や友達のまねをしてみた。47%
- 先生にコツやポイントを教えてもらった。39%
- 友だちに教えてもらった。31%
- 授業以外で、自分で練習した。31%
- 自分に合った場所やルールが用意された。23%
- 授業以外で、先生に教えてもらった。17%
- 授業以外で、自分で本を読んだり、動画を見たりした。14%
- 自分の動きを撮影した動画を見た。9%
- できるようになったことがない。4%

⑤授業の以外でも、運動やスポーツをもっとしたいと思いますか。



⑥失敗を怖がらずに「やってみよう」という気持ちで運動していますか。



質問①から、ほとんどの児童が体育の学習を楽しんでいることが分かる。

質問②から、自らどのようにしたらもっと楽しくなるか意欲的に考え、取り組んでいる児童が多いことが分かる。

質問③から、およそ半数の児童が、自分で考えた動きや遊びを友達に伝えていないことが分かった。

質問④のできなかつたことができるようになったきっかけとして、自分で工夫したり、先生や友達のまねをしてみたりしてできたと答えている児童が半数ほどおり、第1学年はこれまでに体育の授業で自分の考えや気付きなどを友達に伝え合う経験が少なかったことが考えられる。

それらを踏まえ、第1学年では、「おに遊び」などのゲーム性のある遊びを通して、勝つこと・負けることの経験を積んできた。この経験を踏まえ、「みんなが楽しくなるには」をキーワードに、ゲームが楽しくなるための話し合いを教員と児童のやりとりの中でできるようにすることをねらいとしている。

質問⑤からは、授業以外でも運動やスポーツに取り組みたいと考えている児童が7割弱いることが分かる。

質問⑥から、失敗を恐れなくて前向きに挑戦している児童が半数以上いる中で、失敗を恐れてしまう児童が1割弱いることが分かり、教員による言葉がけや励ましを続けていくこと、そして友達同士で応援する雰囲気大切にすることで、児童が初めてのことで失敗を恐れずに「やってみよう」という気持ちで取り組める自信を付けていく必要性が分かる。

5 研究主題に迫るための手だて

(1) 運動の特性

①ボールゲームの特性

- ・ボールをタイミング良く操作したり、ボールの動きに合わせて体を動かしたりして、達成的・競争的な楽しさを味わう運動である。
- ・チームで協力して練習をしたり、規則や作戦を工夫したりして、集団対集団の攻防によって競争することを楽しみや喜びを味わうことができる。

②児童からみた特性

- 集団で競い合ったり、仲間と力を合わせて競争したりすると楽しい運動である。
- ねらったところにボールを投げたり、蹴ったりすることが楽しい運動である。
- 的に当てたり、的に倒したりすることで、楽しさを感じる運動である。
- ▲点を取りにくいと「楽しくない」と感じると考えやすい。

(2) 手だて

①課題をもつための手だて

- ・魅力的なゲームとの出会い

本単元では2種類のゲームを行う。魅力的なゲームに出会い、夢中になって遊ぶことで、ボールを投げたり転がしたりといった簡単なボール操作を自然に身に付けさせたい。

	イメージ図	はじめの規則
単元前半 「ナワバリバトル」		<ul style="list-style-type: none"> ・1チーム4～6人。 ・ボールは1人1個持つ。 ・ボールを的に当てる。 ・2分間で的に相手の陣地に多く動かした方の勝ち。 ・線より後ろからボールを投げる。 ・真ん中までしかボールを取りに行ってもいけない。
単元後半 「オタカラバトル」		<ul style="list-style-type: none"> ・1チーム4人。 ・攻めと守りに分かれる。 ・1ゲーム 2分×前後半×2回 ・攻めはボールを1人1個持つ。 ・ボールを当ててコーンを倒せば1点。 ・線より後ろからボールを投げる。 ・守りは攻めの邪魔をする。

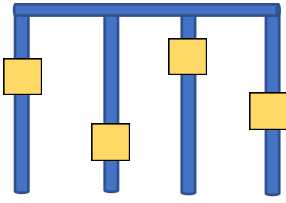
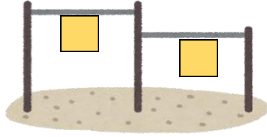
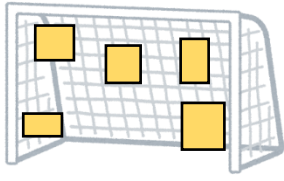
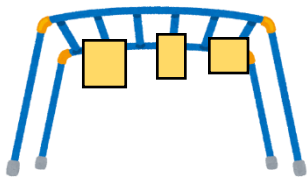
・遊具を活用した感覚づくり

単元を通した帯活動で、遊具を活用した的当てを感覚づくりの運動遊びとして行う。

ねらう的は、図工の学習の時間に児童自身が作ることで、より意欲的に取り組むと考える。

的は一人1つどこかに設置し、友達が設置した的もねらってよいこととする。

【遊具を活用した感覚づくりの場の例】

登り棒	鉄棒	サッカーゴールネット	雲梯
			
<p>【投げる】</p> <p>高さのある的をねらうことで、上に向かって投げる動きを自然と行うことができる。</p>	<p>【投げる】</p> <p>鉄棒にぶら下がった的をねらうことで、投げる動きを自然と行うことができる。</p>	<p>【投げる・転がす】</p> <p>ボールが後ろに逸れず、転がす動き、投げる動き、どちらも取り入れることができる。</p>	<p>【投げる】</p> <p>高さのある的をねらうことで、上に向かって投げる動きを自然と行うことができる。</p>

②学び合うための手だて

・やってみようタイム

第1時・第4時の「やってみようタイム」で、最小限のシンプルな規則で試しのゲームを行う。最小限の規則をもとにゲームを行うことで、規則や技能への課題を見付けられるようにし、規則の工夫へとつなげていく。

・規則の工夫

児童が実際にシンプルな規則で運動を行ってみて、感じたことを基に、「みんなが楽しめる」を合言葉にしながら規則を作っていく。その中で、児童が他者の様々な意見を受け入れながら、話し合いができるようにする。

(規則の工夫例)

ナワバリバトル	オタカラバトル
<ul style="list-style-type: none"> ・的によって、得点を変える。 ・的の大きさを変える。 ・的の向きを変える。 ・段ボールに重りを入れ、重さを変える。 ・場所によって、箱までの距離を変える。 ・守備を付ける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・守りの人数を減らす。 ・円の大きさを変える。 ・ボールの種類を変える。 ・的を変える、増やす。 ・点数の入れ方を工夫する。

6 指導と評価の計画 第1学年（全6時間）

時間		1	2	3	4	5(本時)	6
ねらい		ゲームを楽しみ、学習課題を見いだす。	学級全体で学習課題を解決する。 学習課題 「どうしたらみんなが楽しめるゲームになるか。」 「どうしたらゲームに勝つことができるか。」		ゲームを楽しみ、学習課題を見いだす。	学級全体で学習課題を解決する。 学習課題 「どうしたらみんなが楽しめるゲームになるか。」 「どうしたらゲームに勝つことができるか。」	
学習内容		1 リズムアップタイム 2 遊具を使った的当て					
		3 ナワバリバトル①② やってみようタイム 4 規則について話し合う。 学びタイム チームタイム 5 ナワバリバトル③ やってみようタイム 6 振り廻りタイム	3 新しい規則の確認 4 ナワバリバトル① やってみようタイム 5 ・規則について話し合う。 ・ねらったところに強くボールを投げる児童の姿を共有する。 学びタイム チームタイム 6 ナワバリバトル②③ やってみようタイム 7 振り廻りタイム	3 新しい規則の確認 4 ナワバリバトル① やってみようタイム 5 ・規則について話し合う。 ・ねらったところに強くボールを投げる児童の姿を共有する。 学びタイム チームタイム 6 ナワバリバトル②③ やってみようタイム 7 振り廻りタイム	3 オタカラバトル① やってみようタイム 4 規則について話し合う。 学びタイム チームタイム 5 オタカラバトル② やってみようタイム 6 振り廻りタイム	3 新しい規則の確認 4 オタカラバトル① やってみようタイム 5 ・規則について話し合う。 ・ボールを操作できる位置に動いている児童の姿を共有する。 学びタイム チームタイム 6 オタカラバトル② やってみようタイム 7 振り廻りタイム	3 新しい規則の確認 4 オタカラバトル① やってみようタイム 5 ・規則について話し合う。 ・ボールを捕ったり止めたりしている児童の姿を共有する。 学びタイム チームタイム 6 オタカラバトル② やってみようタイム 7 振り廻りタイム
評価の重点	知	①		②	①		②
	思	①	②		①	②	
	主	①	②	③	①	②	②

第2学年（全6時間）

時間		1	2	3	4	5	6
ねらい		ゲームを楽しみ、学習課題を見いだす。		学級全体で学習課題を解決する。 学習課題 前半「どうしたらみんなが楽しめるゲームになるか。」 後半「どうしたらゲームに勝つことができるか。」			
学習内容		<p>1 リズムアップタイム 2 遊具を使った的当て</p>					
		<p>3 ゲーム やってみようタイム</p> <p>4 規則について話し合う。 学びタイム チームタイム</p> <p>5 ゲーム やってみようタイム</p> <p>6 振り返りタイム</p>	<p>3 新しい規則の確認</p> <p>4 ゲーム やってみようタイム</p> <p>5 規則について話し合う。 学びタイム チームタイム</p> <p>6 ゲーム やってみようタイム</p> <p>7 振り返りタイム</p>	<p>3 新しい規則の確認</p> <p>4 ゲーム やってみようタイム</p> <p>5 規則について話し合う。 学びタイム チームタイム</p> <p>6 ゲーム やってみようタイム</p> <p>7 振り返りタイム</p>	<p>3 新しい規則の確認</p> <p>4 ゲーム やってみようタイム</p> <p>5 ゲームに勝つためのこつを話し合う。 学びタイム チームタイム</p> <p>6 ゲーム やってみようタイム</p> <p>7 振り返りタイム</p>	<p>3 ボールゲーム やってみようタイム</p> <p>4 ゲームに勝つためのこつを話し合う。 学びタイム チームタイム</p> <p>5 ゲーム やってみようタイム</p> <p>6 振り返りタイム</p>	<p>3 ゲーム やってみようタイム</p> <p>4 ゲームに勝つためのこつを話し合う。 学びタイム チームタイム</p> <p>5 ゲーム やってみようタイム</p> <p>6 振り返りタイム</p>
評価の重点	知	①				②	②
	思	①	①	②	②		
	主	①	②	③	①	②	②

7 本時の学習（5／6時間）

(1) 本時の目標

- ・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、誰とでも仲良くできるようにする。(学びに向かう力, 人間性等)

(2) 本時の展開

時	学習活動	*指導上の留意点	☆評価【方法】
0	1 リズムアップタイム ♪『SMILY』	*音楽に合わせて体を動かし、心と体のスイッチを入れる。	
	2 遊具を使った的当て	*主運動につながる動きを取り入れ、ポイントを意識して行うようにさせる。	
10	3 学習内容の確認 ・ゲームの規則を確認する。 ・学習のめあてを確認する。	*自分が届く場所に設置させる。 *ボールをどこから投げるか全体で確認する。	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> どうしたらみんながたのしめるゲームになるだろう </div>			
15	4 やってみようタイム オタカラバトル① 1ゲーム8分(前半2分・後半2分)×2回	*意欲的に取り組んでいる児童を称賛する。 *ゲーム中に声をかけ合っているチームを称賛する。	
25	5 学びタイム ・規則について話し合う。 T「どうしたらみんながもっと楽しめるゲームになりそうですか。」 ・ボールを操作できる位置に動いている児童の姿を共有する。 T「どうやったら点が取れましたか。」	*学級全体で学習課題について話し合い、全員で共有する。	
30	6 オタカラバトル② 1ゲーム8分(前半2分・後半2分)×2回	*動きが分からない児童に対しては、同じチームの子にアドバイスを促す。 ☆規則を守り、誰とでも仲良くしようとしている。(主体的に学習に取り組む態度)【観察】 ☆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。	
40	7 整理運動 8 振り返りタイム 9 片付け	(思考・判断・表現)【観察・振り返りカード】 *心と体を落ち着かせ、振り返りの視点を与える。	