

第2学年 体育科学習指導案

令和6年7月18日（木）5校時

墨田区立横川小学校

第2学年2組 35名

指導者 田中 太一

1 単元名 E ゲーム ア ボールゲーム「まとあてゲーム」

2 単元の目標

- ・ボールゲームの場で、ボールを緩やかに転がしたり投げたりして、的に当てたり得点したりすることができるようにする。(知識及び技能)
- ・ボールゲームの場や規則の中から、楽しくゲームができる場や得点の方法など、自己に適した場や規則を選ぶ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、友達と一緒に準備や片付けを行ったり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。(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 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、的に当てたり得点したりすることができる。	① ゲームの場や規則の中から、楽しくゲームができる場や得点の方法など、自己に適した場や規則を選んでいる。 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 ボールゲームで使用する用具等の準備や片付けを、友達と一緒にしている。 ③ ボールゲームを行う際に、危険物が無いか、安全にゲームできるかなど、場の安全に気を付けている。

4 児童の実態

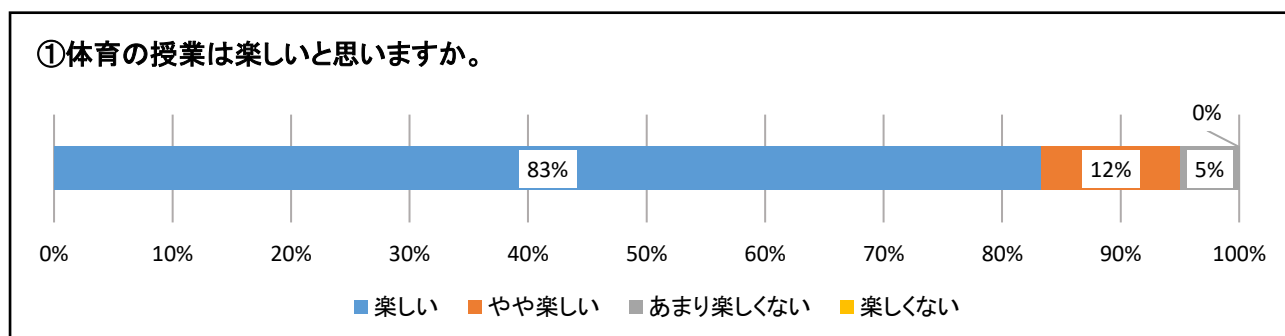
〈実態調査より〉

【方法】タブレットでの質問調査

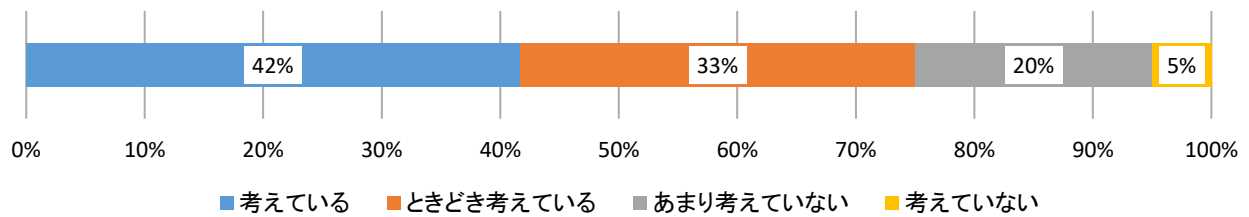
【実施日】令和6年5月

【対象】第2学年 児童 67名

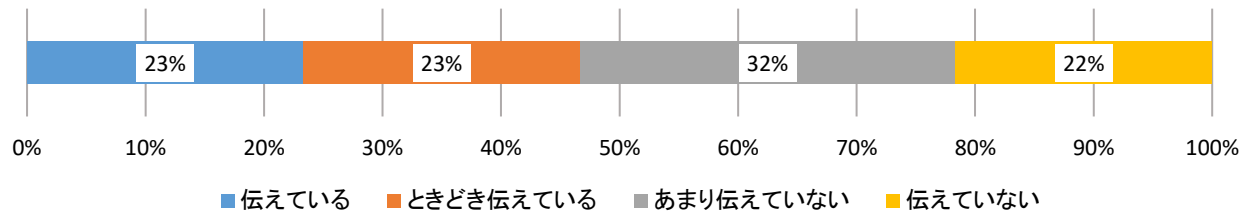
【単位】%



②自分のめあてを立てて、体育の学習に取り組んでいますか。



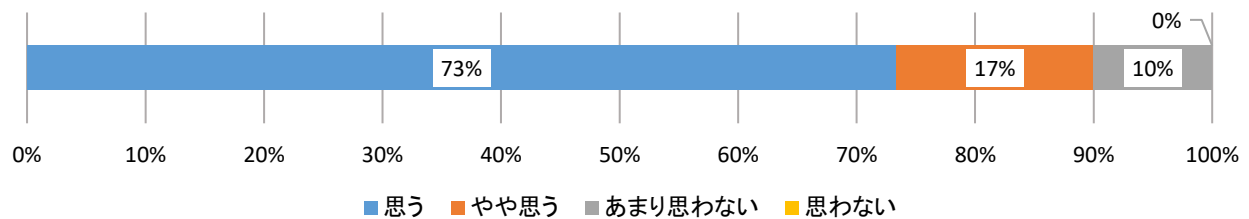
③体育の授業で、気付いたことを友達と伝え合い、活動を工夫していますか。



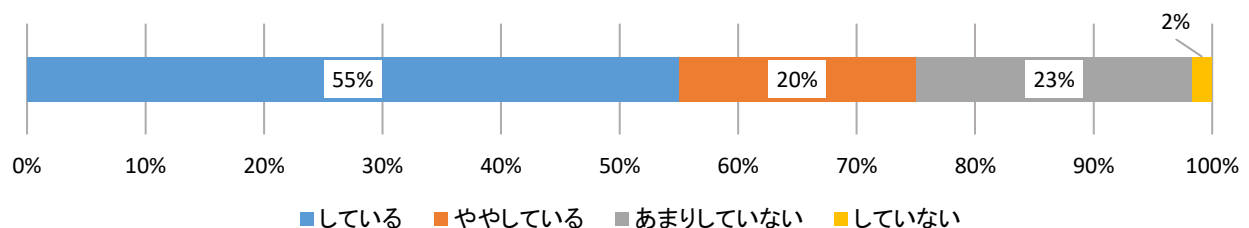
④これまでの体育の授業で、「できなかったことができるようになった」きっかけは何ですか。(複数回答可)

- 自分で工夫した。23%
- 先生にコツやポイントを教えてもらった。19%
- 先生や友達のまねをしてみた。18%
- 友達に教えてもらった。11%
- 自分にあった場やルールが用意された。7%
- 授業以外で、自分で練習した。5%
- 授業以外で、自分で本を読んだり、動画を見たりした。4%
- 授業以外で、先生に教えてもらった。2%
- 自分の動きを撮影した動画を見た。1%
- ない 10%

⑤授業以外でも、運動やスポーツをもっとしたいと思いますか。



⑥失敗を恐れなくて、挑戦していますか。



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、体育の授業の中で自分で工夫を重ね、意欲的に取り組んでいる児童が多いことが分かる。

しかし、質問③から、およそ5割の児童が、自分で考えた動きや遊びの工夫を友達に伝えていないことが分かった。また、質問④から分かるように、できなかったことができるようになったきっかけとして、自分で工夫した児童が最も多く、友達のまねをしてみたり友達に教えてもらったりしてできるようになった児童は、2割に満たないため、体育の授業で友達と学び合う難しさが明らかになった。

また、質問⑤から、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9割と多く、体を動かすことに意欲的な児童が多いことが分かった。

質問⑥から、8割弱の児童が失敗を恐れないで、挑戦できていることが分かる。しかし、質問②や⑥から、動きの工夫を考えることが苦手な児童や、失敗を恐れてしまう児童も2割程度いることが分かり、教師による言葉がけや励ましを続けていくことで自信を付けていく必要性を感じた。

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よく操作したり、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、ルール（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に楽しさ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、的を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」と感じると考える。→この考えを基にルールを作っていく。

(2) 手だて

①課題を見付けるための手だて

- ・やってみようタイム

第1時で、ボール投げゲームに関連する、転がす、投げるの動きをやってみる。また、第2時～第5時でも、授業の前半でやってみようタイムを設け、自己の能力を把握し課題を見付けたり、より楽しいゲーム作りの場を考えたりすることができるようにする。

- ・感覚づくりの運動

ボール操作の感覚づくりの運動をリズムアップタイムで取り入れる。

- | | |
|---|-------------------------------|
| 1 | 一人でボールキャッチ（上に投げる） |
| 2 | 一人でボールキャッチ（たまごを取るようにそおっとキャッチ） |
| 3 | 一人でボールキャッチ（地面ギリギリでキャッチ） |
| 4 | 一人でボールキャッチ（手をたたきながらキャッチ） |
| 5 | 二人でキャッチボール（投げる） |

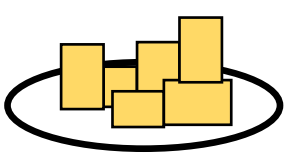
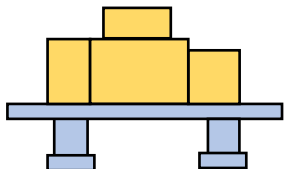
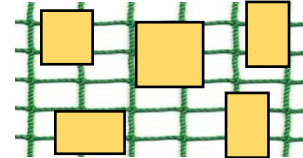
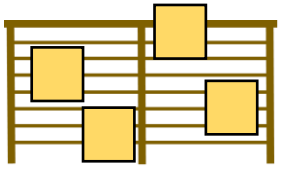
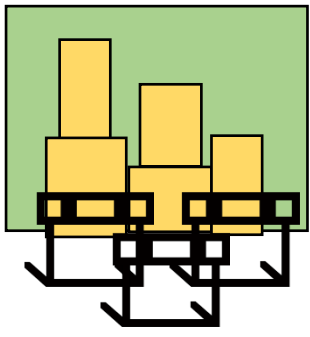
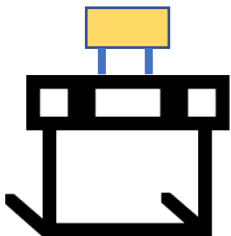
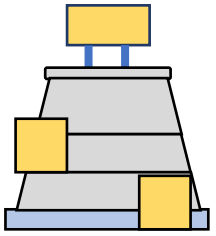
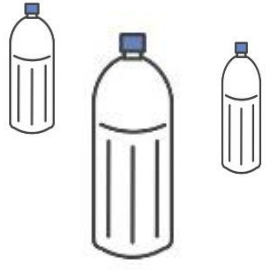
・ボールの選択

様々な大きさのボールを用意しておき、場や的に合ったボールを選択できるようにする。

・動物集めゲーム

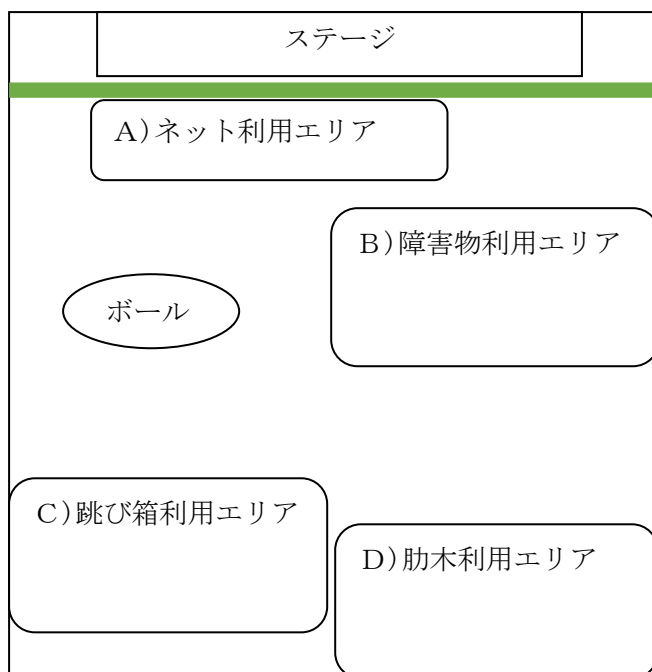
的に動物の絵を貼り、すべての動物を集めるという的当てゲームのねらいを設定する。そうすることで、すべての動物の的にねらうためにどのようにボールを投げたり転がしたりすればよいか考えながら学習に取り組むことができる。

【ゲームの場の例】

サークル的当て	平均台的当て	ネット的当て	肋木的当て
 <p>サークルの中心に的を置く。</p>	 <p>平均台の上の的に置く。</p>	 <p>ネットに的を付ける。</p>	 <p>肋木に的を付ける。</p>
<p>【投げる・転がす】</p> <p>線があることで一定の距離を取ることができる。ボールを転がす、投げる運動で、的に当てて楽しむ。</p>	<p>【投げる】</p> <p>地上より少し上にある的にねらうことで、投げる運動を自然に行うことができる。</p>	<p>【投げる・転がす】</p> <p>ネットに的を設置することで、ボールが後ろに逸れることがなく、転がす、投げる運動のどちらも取り入れることができる。</p>	<p>【投げる】</p> <p>高い場所に多くの的に設置することで、投げる運動を自然に行うことができる。</p>
障害物的当て	極小的当て	跳び箱的当て	ペットボトル的当て
 <p>ハードルを障害物にして、その先に的を置く。</p>	 <p>ハードルの上に特に小さな的に置く。</p>	 <p>跳び箱の高さを利用しての的に置く。</p>	 <p>様々な大きさのペットボトルの的に置く。</p>
<p>【転がす・投げる】</p> <p>的に前に障害物を置くことにより、転がす、投げる運動のどちらも取り入れることができる。ボールも大小それぞれに長所短所があり、ゲーム作りとボール選びの理由付けをしやすい。</p>	<p>【投げる】</p> <p>非常に小さい的に障害物の上に置くことで、投げる運動を中心にゲームを考えることができる。また、選ぶボールも大きい方がねらいやすく、ボール選びがしやすい。</p>	<p>【投げる】</p> <p>小さいのを小さい範囲に据えることで、自然と投げる運動を中心とした活動を考えることができる。小さいボールを選びやすい。</p>	<p>【転がす】</p> <p>地面に置かれたペットボトルは、転がす運動を引き出すことができる。設置場所の工夫もできる。使用するボールの大きさによって得点の違いを工夫することもできる。</p>

- ・場のイメージ

体育館を4つの場所に分けて活動場所を設定する。



- ・タブレットを活用した振り返り

ロイロノートを活用して振り返りシートを作成し、毎時間振り返りを行うことで、自分の課題を見付けやすいようにする。また、タブレット上で振り返りを共有することで、自分で課題を見付けることが苦手な児童も考えを深めることができるようにする。

②学び合うための手だて

- ・チームでの的当てゲームの場を作る

ゲーム性が高くボール投げを楽しめる場をチームで考えることで、主体的・対話的に課題を伝えて、相談し合う必然性を生むことができる。また、的を数種類に絞り設置させることで、場作りのアイデアが広がりすぎず、課題に沿った話合いができるようにする。チームの人数は4、5人とし、すべての児童が場作りに参加できるようにする。

- ・学びタイム

学びタイムを毎時間設け、それぞれのエリアで友達が遊んでいるところを観察し、よかったところや疑問に思ったところを共有する。

- ・チームで協力して動物を集める

学びタイムの後は、チームと一緒に各エリアを回り、動物を集める。どの動物を集めたかが分かるように、ボードを用意し当てた動物にマグネットを貼るようにする。みんなで協力して動物を集めることで、お互いにアドバイスをしたり、投げ方を一緒に考えたりすることができる。

6 指導と評価の計画 第1学年 (全6時間)

時間		1	2	3	4	5	6
ねらい		自己やチームの能力を理解し、学習の進め方を知る。	ボールを使つて的当てゲームを楽しむ。				チームで考えたゲームを発表する。
		1 学習内容の確認 2 場の準備 3 リズムアップタイム 4 ボール投げ遊びにつながる動きをやる。(転がす・投げる) やってみようタイム 5 学習課題の共有 ・第2回以降の見直し	3 チームでの的当てゲームの場を作り、ボールを転がして遊ぶ。 チームタイム やってみようタイム 4 転がす動きを共有する。 学びタイム 5 他のチームが作ったゲームをやる。 6 場作りの工夫や、的当てゲームの遊び方の工夫を振り返る。 7 片付け・整理運動 振り返りタイム	1 リズムアップタイム ・感覚づくり 2 課題の共有 3 チームでの的当てゲームの場を作り、ボールを投げて遊ぶ。 チームタイム やってみようタイム 4 投げる動きを共有する。 学びタイム 5 他のチームが作ったゲームをやる。 6 場作りの工夫や、的当てゲームの遊び方の工夫を振り返る。 7 片付け・整理運動 振り返りタイム	3 チームでの的当てゲームの場を作り、ボールを投げたり転がしたりして遊ぶ。 チームタイム やってみようタイム 4 投げる・転がす動きを共有する。 学びタイム 5 他のチームが作ったゲームをやる。 6 場作りの工夫や、的当てゲームの遊び方の工夫を振り返る。 7 片付け・整理運動 振り返りタイム	3 チームでの的当てゲームの場を作り、ボールを投げたり転がしたりして遊ぶ。 チームタイム やってみようタイム 4 投げる・転がす動きを共有する。 学びタイム 5 他のチームが作ったゲームをやる。 6 場作りの工夫や、的当てゲームの遊び方の工夫を振り返る。 7 片付け・整理運動 振り返りタイム	1 リズムアップタイム 2 課題の共有 3 チームで発表するゲームを確認し練習する。 チームタイム やってみようタイム 4 各チームの発表、他チームからの振り返りをする。 学びタイム 5 みんなで他のチームのゲームをやる。 6 単元全体を振り返るとともに、今後どのようなボールゲームをしてみたいかを考える。 7 片付け・整理運動 振り返りタイム
学習内容		片付け・整理運動					
	知	①			①	①	①
	思		①	①	②	②	①
主	①	②	②			③	

第2学年（全6時間）

時間		1	2	3	4(本時)	5	6
ねらい		自己やチームの能力を理解し、学習の進め方を知る。	ボールを使つて的当てゲームを楽しむ。				チームで考えたゲームを発表する。
	学習内容	1 学習内容の確認 2 場の準備 3 リズムアップタイム 4 ボール投げ遊びにつながる動きをやる。(転がす) やってみようタイム 5 学習課題の共有 ・第2回以降の見直し	3 チームでの的当てゲームの場を作り、ボール投げ遊びにつながる動きをやる。(転がす) チームタイム やってみようタイム 4 転がす動きをした児童のよいところを発表する。 学びタイム 5 他のチームが作ったゲームをやる。 6 場作りの工夫や、的当てゲームの遊び方の工夫を振り返る。 7 片付け・整理運動 振り返りタイム	3 チームでの的当てゲームの場を作り、ボール投げ遊びにつながる動きをやる。(投げる) チームタイム やってみようタイム 4 投げる動きをした児童のよいところを発表する。 学びタイム 5 他のチームが作ったゲームをやる。 6 場作りの工夫や、的当てゲームの遊び方の工夫を振り返る。 7 片付け・整理運動 振り返りタイム	3 チームでの的当てゲームの場を作り、ボール投げ遊びにつながる動きをやる。(投げる・転がす) チームタイム やってみようタイム 4 投げる・転がす動きをした児童のよいところを発表する。 学びタイム 5 他のチームが作ったゲームをやる。 6 場作りの工夫や、的当てゲームの遊び方の工夫を振り返る。 7 片付け・整理運動 振り返りタイム	3 チームでの的当てゲームの場を作り、ボール投げ遊びにつながる動きをやる。(投げる・転がす) チームタイム やってみようタイム 4 投げる・転がす動きをした児童のよいところを発表する。 学びタイム 5 他のチームが作ったゲームをやる。 6 場作りの工夫や、的当てゲームの遊び方の工夫を振り返る。 7 片付け・整理運動 振り返りタイム	1 リズムアップタイム 2 課題の共有 3 チームで発表するゲームを確認し練習する。 チームタイム やってみようタイム 4 各チームの発表、他チームからの振り返りをする。 学びタイム 5 みんなで他のチームのゲームをやる。 6 単元全体を振り返るとともに、今後どのようなボールゲームをしてみたいかを考える。 7 片付け・整理運動 振り返りタイム
		片付け・整理運動					
評価の重点	知	①			①	①	②
	思		①	①	②	②	
	主	①	②	②			③

7 本時の学習（4／6時間）

(1) 本時の目標

- ・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、的に当てたり得点したりする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)

(2) 本時の展開

時	学習活動 (○児童の反応)	*指導上の留意点 ☆評価【方法】
0	1 リズムアップタイム ♪『SMILY』	*主運動につながる動きを取り入れた準備運動を行う。投げる動きのポイントを意識して行うようにさせる。
10	2 課題の共有 どうぶつをあつめよう。	*自己の学習課題と、友達の学習課題を確認し合わせることで、協働的に学習課題を解決することができるようにさせる。
15	3 チームタイム・やってみようタイム ・チーム別で場作り（3分間） ・投げる、転がす運動を取り入れたゲームを考えてやってみる。終わったチームから遊びを始める。（2分間）	*的となる段ボールに大きさの違う動物の絵を貼り、エリアに5個×2用意する。 *使用するボールを大小数種類用意し、自分の考えたゲームに最適なボールの大きさを考えさせる。
20	4 学びタイム ・友達の投げ方や転がし方を見て、よいところや工夫しているところを見付ける。	*やってみようタイムでよい動きをしていた児童を指名し、投げる動きを実演させる。
25	5 遊びタイム ・他のチームが考えたゲームをやってみる。	*人に向かって投げない、足元を散らかさない約束を守って、安全にゲームを進めることができるようにする。 ☆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、的に当てたり得点したりすることができる。 (知識・技能)【観察】
30	6 振り返りタイム	*めあての達成度、学んだこと、うまくいったことを振り返らせる。 ☆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。 (思考・判断・表現)【観察・タブレット】
40	7 片付け・整理運動	*使った部位をほぐさせる。

