



第2学年1組 体育科学習指導案

令和3年11月12日(金) 第5校時 校庭
在籍児童 男子18名 女子15名 計31名
指導者 教諭 関根 恵利花

1 単元名 最強の得点マスターになろう！(ゲーム「ボールゲーム」)

2 運動の特性

(1) 一般的特性

- 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。
- ボールを操作できる位置に動いたり、ねらったところにボールを投げたり、ボールが飛んでくるコースに入ったりするなど、攻守の動きを楽しむことができる運動である。

(2) 児童からみた特性

ボール運動の楽しさや喜びを感じる要因	ボール運動を遠ざける要因
<ul style="list-style-type: none">・ボールを思いっきり投げたり、捕れるようになったりしたとき・体を十分に動かして楽しむことができたとき・自分たちが選んだ攻め方で得点を決めたり、ゲームに勝ったりしたとき・チームの仲間と協力することができたとき	<ul style="list-style-type: none">・ボールに触れられなかったり、得点を入れられなかったりしてチームが負けてしまい、つまらなさを感じてしまうとき・ルールが難しかったり、試合がすぐに止まってしまったりして、十分に体を動かすことができないとき

3 児童の実態

(1) 知識及び技能

第1学年で学習した的あてゲームでは、体重移動をしながらボールを投げるということを理解している児童が多い。また業間運動の時間に的当てを行っているため、投げる運動に慣れてきている。新体力テストの結果が埼玉県標準値を超えていることから投げる力についてはついてきていることがわかる。しかし、投げ方については投げる方に体が向いていなかったり、投げる方の手と反対側の足が出ていなかったりする児童も見受けられる。

【令和3年度 新体力テストの結果と埼玉具体力標準値との比較より】

	項目	握力	上体起こし	長座体前屈	反復横とび	20mシャトルラン	50m走	立ち幅跳び	ボール投げ
男子	学級の平均値	11.38	19.00	35.69	37.69	34.85	10.19	133.85	11.92
	埼玉具体力標準値	10.92	15.99	29.08	32.77	32.86	10.64	128.37	11.11
	体力標準値との比較	○	○	○	○	○	○	○	○
女子	学級の平均値	10.24	15.47	37.35	38.12	27.24	10.67	120.59	7.71
	埼玉具体力標準値	10.42	15.41	32.11	31.23	26.18	10.97	121.28	7.61
	体力標準値との比較	×	○	○	○	○	○	×	○

(2) 思考力, 判断力, 表現力等

折り返しリレーの学習では、学級全体で早くコーンを回るためのポイントや障害物を早く飛び越えて走るためのコツを考え、意識して学習に取り組むことができた。しかし、友達に動きのコツを

教えたり、上手にできたポイントを伝えられたりする児童は少なかった。

(3) 学びに向かう力、人間性等

本学級の児童は体を動かすことや体育の学習が好きな児童が多い。休み時間には児童同士で誘い合って外で鬼ごっこをしたり、鉄棒やタイヤ跳びをしたりして元気に遊んでいる。昼休みにクラスみんなでドッジボールをして遊んだ際には、男女共に夢中になって取り組んでいた。点数が入ったり、上手にキャッチができたりするとガッツポーズやハイタッチをして喜ぶ姿や「ナイス」「ドンマイ」など肯定的な声掛けをする姿も多く見られた。しかし、勝負になると夢中になるあまり、負けを認められない場面も見られる。安全面については準備運動や整理運動はしっかりと行えるが、用具の準備や片付けの仕方については、意識が低い様子も見られる。

【体育に関する意識調査より】(調査人数 29人 7月15日 実施)

(1) 体を使って運動したり遊んだりすることは好きですか。

好き	どちらかという好き	どちらかという嫌い	嫌い
21人	5人	2人	1人
72%	17%	7%	4%

(2) 体育の学習は好きですか。

好き	どちらかという好き	どちらかという嫌い	嫌い
26人	1人	2人	0人
90%	4%	6%	0%

(3) 体育の学習で好きなものは何ですか。 ※複数回答

走る運動	跳ぶ運動	水泳	マット	鉄棒
20人	25人	23人	22人	17人
跳び箱	表現	ボール運動	(投げる運動)	(蹴る運動)
19人	11人	25人	16人	12人

(4) 好きな理由はなんですか。 ※複数回答

得意	練習して上手くなった	協力できた
19人	10人	8人
ほめてもらった	掲示物などわかりやすい	その他
4人	5人	出来る楽しい(1人), 体力がつく(1人)

(5) みんなで協力して運動することが好きですか。

好き	少し好き	少し嫌い	嫌い
22人	6人	1人	0人
76%	21%	3%	0%

(6) 協力するとどんないいことがありますか。 ※複数回答

楽しい	得意になる	心が一つになる	ほめあえる
23人	10人	17人	13人
ない	その他		
0人	1人(教えたり、手伝ったりできる)		

研究主題 「主体的に取り組み、学びあう児童の育成」

副題 ～一人一人が主役の丹後っ子！みんなで協力してぐんぐんパワーアップ！～

(1) 知識及び技能

本単元では、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームを行うことを目指す。「投げる」「捕る」動作を中心にボール操作を身につけさせたい。本学級の児童は、意識調査により、ボールを使った運動が好きな児童が多い。児童が遊びで行っているドッジボールでは、内野が動いてしまうと、狙ったところと体の向きが正対せず、うまく投げることができなくなる。そのため、全力タイムでは、投げる時は「的の方に足を向ける」「投げる手と反対の足を出す」などの投げ方習得と的が狙いやすい場所に置くことを意識させる。その上で狙ったところにボールを投げられるように指導していく。

狙ったところにボールを投げるために、「グル」（腰を回す。）「リン」（投げる手と反対の足を踏み出す。肘を上げる）「パー」（前足に体重を移動しながら投げる。）の声掛けを行い、投げる動作のポイントを確認しながら行う。

全力タイムを設定することで、繰り返しボールに触れ、投げる・捕ることのコツを理解しながら、技能を身に付けられるようにしていく。的との距離が離れても、狙った場所にボールを投げることができるよう全力タイムの「ポケモンビンゴゲーム」では、6個のまとまった箱に思い切り投げる活動を取り入れる。全力タイムを時間ごとに区切り、少人数でのローテーション運動にすることで、一人一人の運動量の確保にも繋がりたい。また、お手玉や小さくて柔らかいハンドボールなど、様々な大きさのボール使うことで、片手でボールを持ち、狙った所へ投げられるよう指導内容を工夫する。毎時間取り入れる「全力タイム」を通して必要な動きをスモールステップで取り上げ、本時のめあてに沿った動きを身に付けさせ、技能を高めていきたい。また、「全力タイム」で培った技能をメインゲームにつなげていく。

(2) 思考力、判断力、表現力等

本単元の「ボールゲーム」では、ゲームを通じ、どうしたら的を倒せるのかを考え、攻め方や守り方を工夫することが大切である。本学級の児童は意識調査の結果から、協力して運動することが好きである。そのため、友達のよい動きをまねしたり、お互いにアドバイスをさせたりしながら活動に取り組みせたい。児童の良い動き方を全体で共有し、ゲームに必要な動きや状況判断をよく理解させ、チームで攻め方を工夫し、選択しながら楽しくゲームができるようにしていきたい。また、自分で良い動きを見つけたり、友達のよい動きを真似して生かしたりしている児童やチームを称賛しながら、全体にも広げていく。

全力タイムの「ポケモンビンゴ」や「バンバンシュート」では、距離によって得点を変えることや、全力タイムの中でボールの種類を変えるなど、場所や距離、ルールやコートの変えることで児童の実態に合った活動を取り入れ、自己にあった課題を選ばせる。

メインゲームでは、狙った的を早く正確に倒すためにパスの仕方を工夫することや、自分の動きを工夫するなど考えながら行うことを意識させたい。また、ルールを明確にし、得点につながるための動きや工夫を児童に気付かせたい。

(3) 学びに向かう力、人間性等

意識調査の結果から体を使って運動することや体育の授業が好きな児童が多い。練習やゲームの中でお互いを認め合い、励まし合える言葉がけを積極的に行い友達との肯定的な関わり合いを身に付け、味わえるようにしたい。

全力タイムの「全力シュート」では、学級の全員で協力して的を倒すことで、集団達成感を味わわせたい。また、一人一人の児童がボールに触れる機会、友達と関わる機会を多く与えることで、個人の力を発揮しながらチームで協力することができるようにしていく。約束や決まりを守って仲良く運動することの楽しさも味わわせたい。

(4) 研究の仮説及び手立て

仮説① 「できる」「わかる」を多く味わうことができれば、児童一人一人が主役となって体力を高めることができるであろう。

○ボールゲームに必要な感覚を習得する全力タイム

- ・ボールゲームに必要な感覚づくりを全力タイムで行う。しっかりと動きをおさえることで、ゲームの中でも生かせるようスキルアップを図る。また、運動量を確保する。

○児童の必要感を引き出す課題提示

- ・前時の振り返りを取り上げ、児童とともに課題を確認し合うことで学習の必要感を持たせる。

○児童とともに作り上げるメインゲーム

- ・ルールやコートの広さなどを工夫し、児童の実態に合ったゲームができるようにする。

仮説② 仲間と共に学ぶ楽しさを味わわせ、自己有用感や集団所属感を持たせれば、児童一人一人が主役となって体力を高めることができるであろう。

○一人一役活躍できる場

- ・仕事を役割分担することで、所属意識をもたせ、協力して活動できるようにする。
- ・ほめほめカードを発行し、児童の様々な頑張りを認める。

○攻め方や守り方の工夫

- ・攻め方を全体で確認することで、チームの攻め方や守り方を選んだり、考えたりできるようにする。

○チームの掛け声を決める。

- ・児童から出た誉め言葉や励ましの言葉を取り上げ、チーム内での声掛けを増やす。良さを認め助言ができるようにする。

○学級全体で一つの課題を達成する。

- ・全力タイムの最後に「全力シュート」を学級全員で行い、学級全員で目標に向かって心を1つにして集団での達成感を味わわせる。

【目指す学級像】

- ・お互いに応援し合い、温かい言葉をかけられるクラス
- ・最後まで諦めず、全力で取り組むクラス

新型コロナウイルス感染症対策

- ・整列時・集合時に前後・左右の距離を十分にとる。
- ・授業前と授業後に、手洗い・消毒をする。

5 単元の目標

- (1) 簡単なボール操作やボールを持たない時の動きによって、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ができるようにする。 【知識及び技能】
- (2) 簡単な規則を工夫したり、攻め方や守り方を決めたりすることができるようにする。 【思考力, 判断力, 表現力等】
- (3) 運動に進んで取り組み、きまりを守って仲良く運動したり、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ようにする。 【学びに向かう力, 人間性等】

6 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 ねらったところにボールを投げたり、転がしたりすることができる。 ② 点数がとりやすい場所へ動くことができる。 ③ 相手にパスをしたり、ボールを捕ったりすることができる。 ④ ボールゲームの行い方について言ったり、書いたりしている。	① 楽しくゲームができる場や得点の方法などの規則を選んでいる。 ② ボールゲームの攻め方や守り方を見つけている。	① 友達と仲よく進んでボールゲームに取り組もうとしている。 ② 安全に気を付けて、用具の準備や片付けをしている。 ③ 学習のルールや約束を守り、勝敗を受け入れようとしている。

7 単元の計画

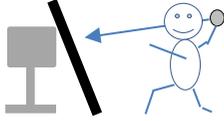
(1) 領域の取り上げ方

運動/学年	1年	2年	3年	4年	5年	6年
ゲーム	17時間	17時間	17時間	27時間		
ボール運動					14時間	18時間

(2) 領域の内容(運動種目)と目指す動き

学年	内容	目指す動き
第1学年	的当てゲーム	的に向かって力いっぱい投げることができる簡単なゲームを行う。
第2学年	シュートゲーム	攻めと守りを交代しながら、的に向かって力いっぱい投げることができる簡単なゲームを行う。
第3学年	タグラグビー	近くの味方にパスをしたり、ボールを持ってゴールに走りこんだりするような基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを入れた簡易化されたゲームを行う。
第4学年	セストボールサッカー	味方にパスをしたり、パスをもらいやすい場所に動いたりするようなボールを持たないときの動きを入れた簡易化されたゲームを行う。
第5学年	サッカー	パスやドリブルを使いながらゴールに向かってボールを運ぶような基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを入れた簡易化されたゲームを行う。
第6学年	バスケットボール	自分と相手との距離感を考えながらパスやドリブルを使いながらゴールに向かってボールを運ぶような基本的なボール操作とボールを持たないときの動きを入れた簡易化されたゲームを行う。

(3) 指導と評価の計画 (8時間扱い) 本時は○印 6/8

時間	1	2	3	4	5	6	7	8
ねらい	ボールゲームの学習の進め方、準備・片付けの仕方を知ろう。	ボールの投げ方・捕り方を練習し、ゲームのやり方を覚えよう。	狙ったところにしっかりボールを投げよう。	守りがいないところに動いてシュートを打とう。	どんな人にパスをすれば点をとりやすいかを考えよう。	守りがついていない人にパスをしてゲームをしよう。	攻め方を選んで、ゲームをしよう。	今まで学習したことを生かして、最強の得点マスターになろう。
指導内容	<ul style="list-style-type: none"> 学習の進め方 チーム編成 準備、片付けの方法 全カタイムの行い方 	<ul style="list-style-type: none"> ボールの投げ方「グル」「リン」「パー」 捕り方 ルールの確認 ゲームやり方 攻め方・守り方 	<ul style="list-style-type: none"> ボールの投げ方 捕り方 投げる方を見る 投げる方におへそを向ける 	<ul style="list-style-type: none"> 守りがいない所への動き方 ボールの投げ方 捕り方 攻め方・守り方 手渡しパス 	<ul style="list-style-type: none"> どんな人が点を取りやすいかを考えること ボールを持っていないときの動き ボールの投げ方 捕り方 攻め方・守り方 	<ul style="list-style-type: none"> 攻め方・守り方 ルールの工夫 ボールの投げ方 パスの仕方・捕り方 	<ul style="list-style-type: none"> 攻め方・守り方 ルールの工夫 ボールの投げ方・捕り方 	<ul style="list-style-type: none"> ボールゲーム大会 大会のルール 応援の仕方 勝敗を受け入れること 学習のまとめ
学習過程	1 集合・整列・挨拶・服装チェック・健康観察を行う。 2 準備運動・補強運動(ドッジラリー) 3 準備をする。							
	<p>(オリエンテーション)</p> <p>4 単元の学習内容と本時のねらいを確認する。</p> <p>5 学習の仕方や進め方に見直しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> 学習過程 1時間の流れ 用具や準備の確認 学習の場づくり チームの確認 <p>6 全カタイムを行う。</p> <p>7 ゲーム①を行う。</p>	<p>4 本時のねらいを確認する。</p> <p>5 全カタイムに取り組む。①～④をローテーションで行う。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 22%;"> <p>① パス&シュート</p> <ul style="list-style-type: none"> メインゲームのコートでパスを回してシュートを打つ。 ①バウンドパス ②ノーバウンドパス  <ul style="list-style-type: none"> 自分や相手が動きながらパスをしたり、捕ったりできるようにする。 狙ったところにボールを投げられるようにする。 </div> <div style="width: 22%;"> <p>② ボールの当て</p> <ul style="list-style-type: none"> 二人一組で行う。 的を持っている児童が動き、的に向かって投げる。 的を持っている人は、ボールを投げる人にはじき返す。  </div> <div style="width: 22%;"> <p>③ ポケモンビンゴ</p> <ul style="list-style-type: none"> お手玉を投げる。 距離を変えて投げる。 狙ったところにボールを投げられるようにする。  </div> <div style="width: 22%;"> <p>④ バンバンシュート</p> <ul style="list-style-type: none"> 的に向かって思いっきり投げる。 距離を変えて投げる。 ボールの種類を自分で選べる。  </div> <div style="width: 22%;"> <p>⑤ 全カシュート</p> <ul style="list-style-type: none"> お手玉を全員で投げる。 30秒間で落ちれば目標達成。  </div> </div> <p>6 メインゲーム①を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> 攻め三人、守り二人で行う。 ボールは一人1つ持つ。 得点は守りのチーム 全員が倒せばボーナスポイント1点を追加する。 また、すべての的を倒したらさらに1点追加し、全員が関わられるようにする。 的は全部倒してから戻すようにする。 <p>7 メインゲーム②を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> 攻め三人、守り二人で行う。 ボールはチームで1つ持つ。 得点は守りのチーム 全員が倒せばボーナスポイント1点を追加する。 また、すべての的を倒したらさらに1点追加し、全員が関わられるようにする。 的は全部倒してから戻すようにする。 	<p>4 本時のねらいを確認する。</p> <p>5 チームごとに攻め方の練習を行う。</p> <p>※チームごとに自分達で選んだ作戦を実行するための練習を行う際には、メインゲームで試合するコートを使う他に、全カタイムで使用した場で練習してもよい。</p> <p>6 ボール投げ大会を行う。</p>					
	8 本時のまとめをする。(学習カードへ記入・ねらいに沿った振り返り) 9 片付け・整理運動・挨拶をする。							
知・技		④	①	②		③	④	②
思・判・表					①		②	
態	①	②						③
方法	観察・学習カード							
場面	3・5・9	7・8	4・6・7	4・6・7	6・7	6・7	4・6・7	5・6

8 本時の学習と指導 (6/8 時)

(1) ねらい

守りがついていない人にパスを出したり、出されたパスを捕球したりすることができるようにする。

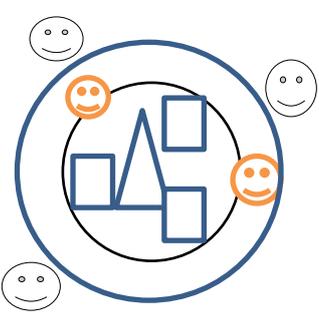
【知識及び技能】

(2) 準備

・ビブス・ドッジボール・ハンドボール・玉入れの玉・的・得点版・学習カード

(3) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点 ◎研究との関わり ○指導 ◆評価規準 ☆振り返りチェック 10 に関する重点 ★感染拡大防止のための手立て
導 入 7 分	1 集合・整列・挨拶・服装チェック・健康観察を行う。 2 準備運動・補強運動を行う。 ドッジラリー ・4mの間隔でキャッチボールをする。 ・2分間に何回パスが出来たかを数える。 3 準備をする。	○服装を整え、元気に明るく挨拶できるようにし、安全でメリハリのある学習ができるようにする。 ★前後・左右の距離を十分にとる。 ○ポイントを押さえて動いている児童を称賛し、良い動きを広められるようにする。 以下の投げる動作のポイントを確認しながら行う。 「グル」腰を回す。 「リン」投げる手と反対の足を踏み出す。肘を上げる。 「パー」前足に体重を移動しながら投げる。 ○用具の準備を進んで行ったり、素早く行動したりしている児童を称賛する。 ◎仕事を役割分担したりすることで、所属意識をもたせ、協力して活動できるようにする。
展 開 30 分	4 本時のねらいを確認する。 5 全力タイムに取り組む。 ① パス&シュート ・メインゲームのコートでパスを回しシュートを打つ。 ・バウンドパスやノーバンプス、手渡しパスなど、いろいろなパスの練習をする。 ・ボールを正面でとれるようにする。 ② ボールの当て ・二人一組で行い、段ボールの的に向かってボールを投げる。 ・的を持っている児童は的の向きを左右に変える。投げる児童は的の正面に移動して投げる。 ③ ポケモンビンゴ ・積み上げた段ボールに向かって玉入れの玉を投げる。 ・離れたところからでも正確に投げられるようにする。 ・投げる距離が遠くなると点数が高くなる。	☆本時のねらいを理解させ、主体的に活動できるようにする。 点がとりやすい人にパスをしよう。 ○本時のねらいであるパスを意識できるように、全力タイムではパス&シュートを重点的に行うように助言する。 ○チームやペアで励まし合いながら運動に取り組めるように肯定的な声掛けをしている児童を称賛する。 ○運動のポイントをおさえて取り組めるように、意識できている児童を褒める。 ◎ボールゲームに必要な感覚を身に付けさせるために、全力タイムで5つの場を設ける。 ○①～④をローテーション運動で行う。 ○素早く次の場所に移動させる。 ○「パス&シュート」で、いろいろなボールの投げ方、捕り方をしてボールに慣れさせる。 ○「ポケモンビンゴ」「バンバンシュート」では、投げる距離を自分で決めさせ、自分に合った課題を選ばせる。 ○「全力シュート」では学級全員で的に向かってボールを投げ

	<p>6 メインゲームを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3～4人1チームで行う。 ・前半後半に分かれて行う。 ・攻めは3人、守りは2人で行う。 ・的が1つ倒れたら1点、全員で倒せたらボーナスポイント10点。 ・ペットボトルが全部倒れたらまた的を組み立てて、ゲームを行う。 ・ゲームに参加していない児童は、ボールを拾ったり、得点係をしたり、アドバイスや応援をしたりする。 ・ボールはチームで1つ。 	<p>る。</p> <p>◎全員で一つの課題を達成することで、集団達成感を味わわせる。</p> <p>○教師と児童が手本を見せて良い点をあげる。</p> <p>○ゲームに参加していない児童は、よかった動きを見て友達に伝える。</p> <p>○ゲーム前の挨拶はチームで考えたコールをして、温かい雰囲気を始められるようにする。</p> <p>○積極的に声をかけ、励まし合いながらゲームができるようにする。声掛けができていない児童やチームを称賛する。</p> <p>○ねらいに即した動きができていない児童を全体の前で称賛し、周りの児童に広めていく。</p> <p>◎児童から出た言葉や励ましの言葉を取り上げ、チーム内での声かけを増やす。良さを認め助言ができるようにしていく。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>◆守りがついていない人にパスを出したり、出されたパスを捕球したりしている。</p> <p>(観察・学習カード) 〈知識・技能〉</p> </div>
		<p>△努力を要すると判断される状況 (C) の児童への指導の手立て</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボール操作では、的をねらって投げることや、守備者のいないところへパスをするなどパスの仕方をアドバイスし、正しい所へ投げられるようにする。 ・どんな人にパスをすれば得点につながるかを考えるようにする。 <p>○十分満足できると判断される状況 (A) の児童の具体的な姿</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボール操作やボールを持たないときの動きを踏まえながら、パスや攻め方を選んだり、見つけたりし、積極的に声かけをしている。
<p>整理 8 分</p>	<p>7 本時のまとめをする。</p> <p>8 片付けをする。</p> <p>9 整理運動と挨拶をする。</p>	<p>☆ねらいに沿った振り返りを行っている児童の考えを取り上げ、全体に広めていく。</p> <p>○グループの友達が成長した点や頑張った点を「今日の MVP」として発表させ、自己有用感や集団所属感を持たせる。</p> <p>○素早く、安全に協力して片付けができるようにする。</p> <p>○ゆったりとした動作で全体をほぐすようにする。</p> <p>○元気よく、気持ちのよい挨拶で学習を終わりにする。</p> <p>★授業後の手洗い・消毒を確認し、落ち着いて終わられるようにする。</p>

(4) 場

