

# 第1学年 体育科学習指導案

令和6年1月24日(水) 5校時 体育館  
第1学年3組36名  
授業者

研究主題：わかる喜び、できる喜びを味わい、主体的に運動に取り組む児童の育成

目指す児童像【低学年】：よさを伝え合い、すすんで運動遊びに取り組む児童

1 単元名 ボール投げゲーム「バンバンボール ～ボールをなげて やっつける！ おにたいじのはじまりだ！～」

## 2 運動の特性

- ボールを投げたい方向に、利き手と反対の足を踏み出して投げる動作をする運動遊びである。
- 的に向かってボールを投げ、的を倒すことで、得点を取る楽しさを感じることができる運動遊びである。
- ボール操作をできる位置に動いたり、狙ったところにボールを投げたりする等、攻めの動きを楽しむことができる運動遊びである。
- ボールが飛んでくるコースに入るといった、守りの動きも楽しむことができる運動遊びである。
- チームでゲームを工夫して勝利したときに、満足感が味わえる運動遊びである。

## 3 単元の目標

知識及び技能	ボールゲームでは、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、易しいゲームをすることができるようにする。
思考力・判断力・表現力等	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、考えたことを友達や教師に伝えることができる。
学びに向かう力、人間性等	運動遊びにすすんで取り組み、規則を守り誰とでも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付けたりすることができるようにする。

## 4 単元の評価規準と活動に即した評価規準

観点	単元の評価規準	学習活動に即した評価規準
知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームの行い方を知る。</li> <li>・簡単なボール操作をすることができる。</li> <li>・ボールを操作できる位置に動くことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ゲームの行い方を理解している。</li> <li>②的に向かってボールを投げたり、敵が投げたボールを止めたりしている。</li> <li>③得点しやすい場所に動いている。</li> </ul>
思考・判断・表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>・楽しくボールゲームができるよう、簡単な遊び方を工夫することができる。</li> <li>・自分や友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達や教師に伝えている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①的に向かってボールを投げるにはどうするかを考え、友達同士で話し合っている。</li> <li>②よい動きを見付けたり、考えたりしたことを伝え合っている。</li> <li>③みんなが楽しくゲームをするための規則を工夫している。</li> </ul>

主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"> <li>・運動遊びにすすんで取り組んでいる。</li> <li>・規則を守り、誰とでも仲よく運動をしたり、場や用具の安全に気を付けていたりしている。</li> <li>・勝敗を受け入れている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>①ゲームにすすんで楽しく取り組もうとしている。</li> <li>②友達と協力して準備や片付けを行い、ルールを守って仲よくゲームをしようとしている。</li> <li>③ゲームでの勝敗を受け入れ、自分のチームを励ましたり相手チームを称賛したりしている。</li> </ul>
---------------	--	--

## 5 児童の実態と教師の願い

### (1) 児童の実態

・意識調査（質問紙） ※単位は「人」

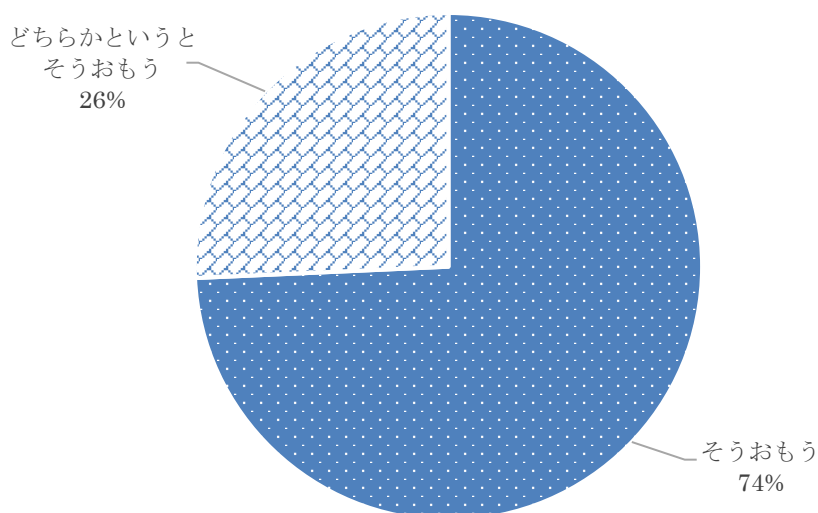
①調査時期 令和5年11月

②調査対象 練馬区立光が丘春の風小学校 1年3組 35人

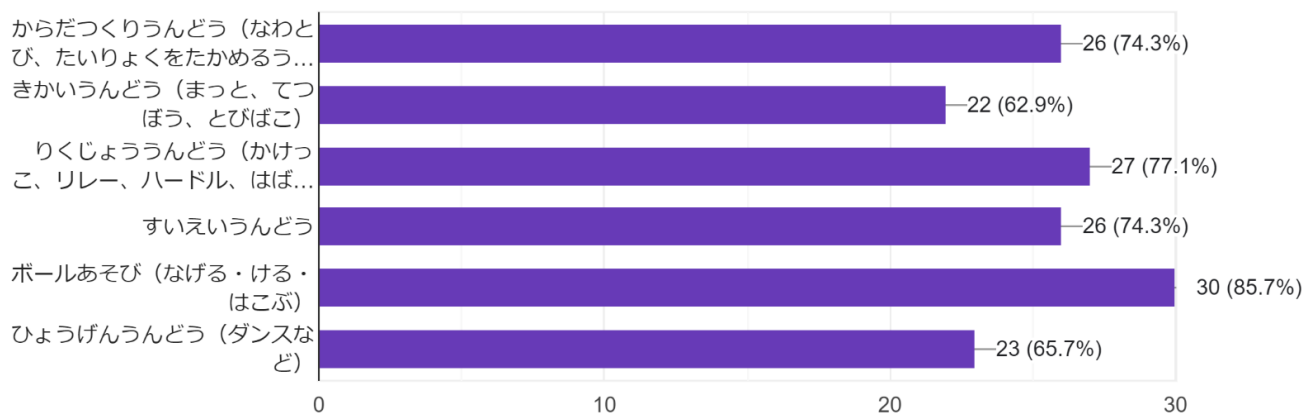
③意識調査集計結果

### (2) 結果と考察

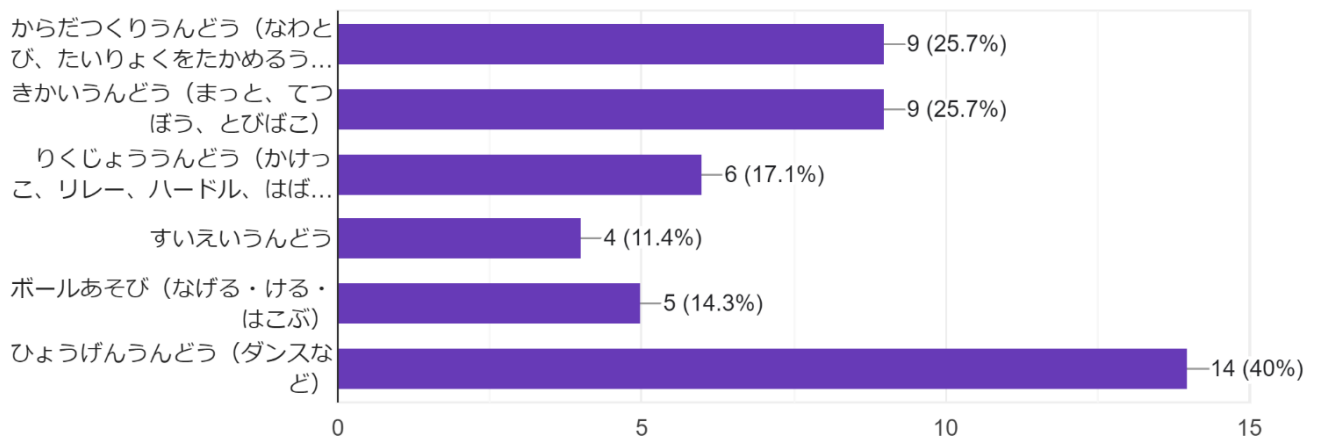
問1. 体育の学習は、好きですか。



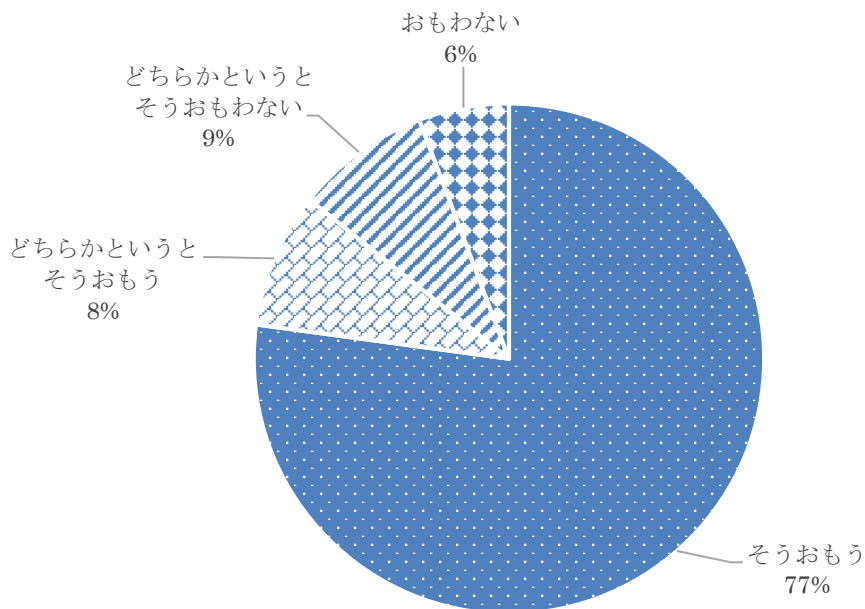
問2. 体育の学習で、好きなものはなんですか。（複数回答可）



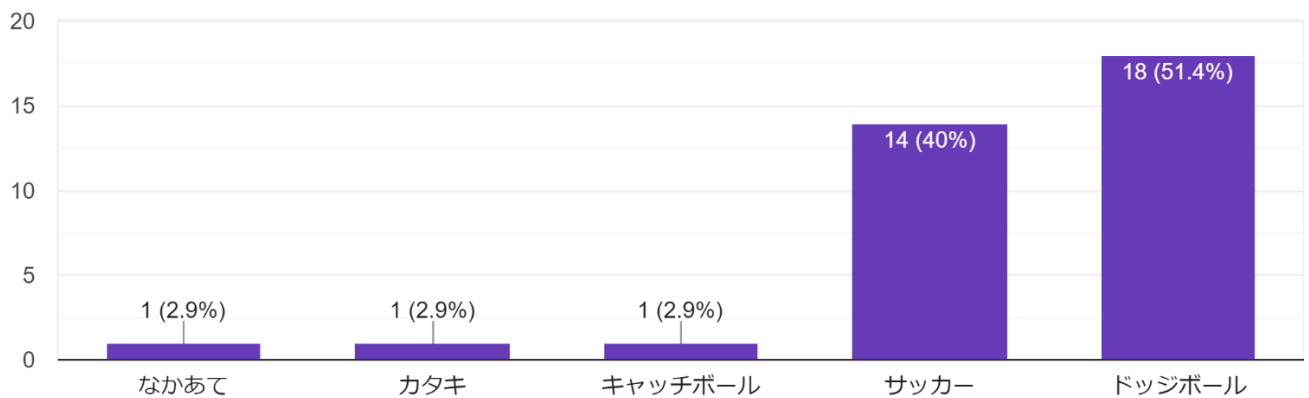
問3. 体育の学習で、苦手なものはなんですか。(複数回答可)



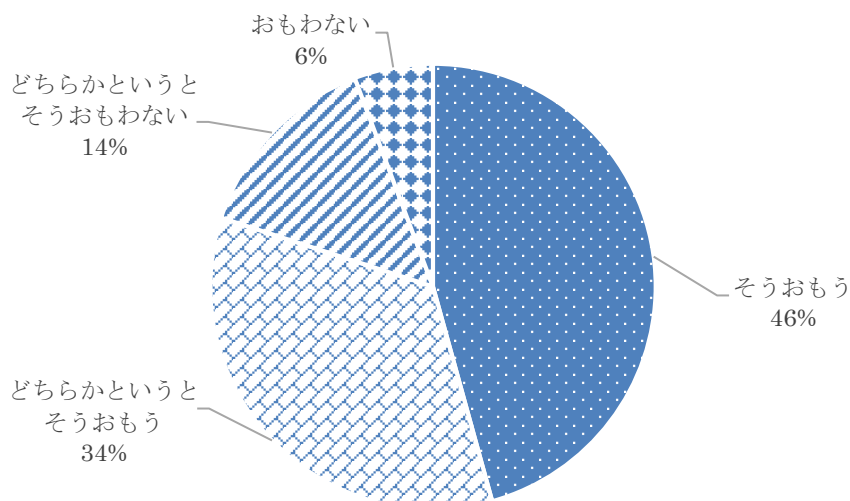
問4. ボールを使って遊ぶのは好きですか。



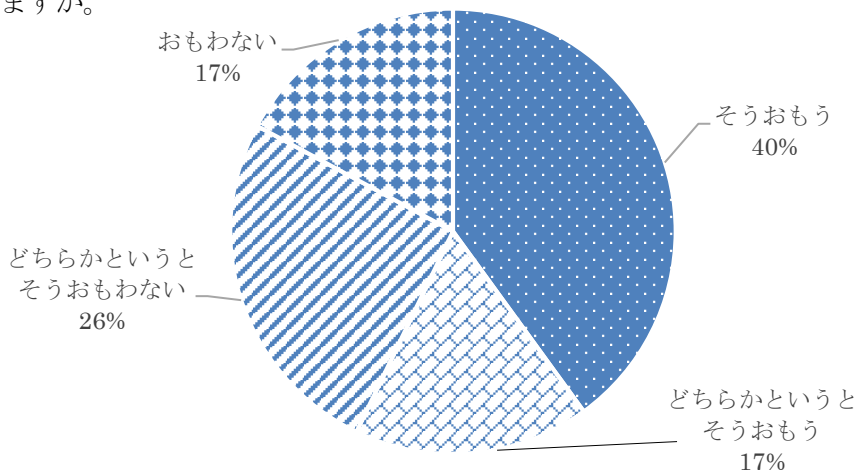
問5. ボールで何をするのが好きですか。(複数回答可)



問6. 体育の学習で、友達と仲良く協力して運動することができていますか。



問7. 体育の学習で友達によさを伝えたり、友達にコツを聞いたりして声をかけて運動することができていますか。



### 《実態調査結果から分かること》

- 問1. 本学級のほとんどの児童が体育の学習を肯定的に捉えている。(約74%)
- 問2. 体育の学習を肯定的に捉えているため、どの領域も学級の3分の2の児童が好きだと回答している。
- 問4. 「ボールを使って遊ぶのは好きですか」では、肯定的な回答が多い。(約85%)  
一方で、否定的な児童もいる。(約15%)
- 問5. ドッジボールやカタキ、キャッチボールなど、ボールを投げる遊びをしている児童が60%。  
ボールを蹴る遊びであるサッカーが好きな児童は40%である。
- 問6. 「友達と協力して運動することができていない」と感じている児童が20%もいる。
- 問7. 否定的な意見が約40%もいることが分かり、多くの児童が友達に声を掛けたり、関わり合いながら学習したりすることへ苦手意識をもっている。

### (3) 教師の願い

- ボールゲームの楽しさを知り、運動することの楽しさをより実感してほしい。
- ◎自分が気付いたことを伝えたり、友達のよい動きを見付けたりすることを通して、友達と学ぶ楽しさを実感してほしい。
- 友達と協力したり、工夫したりする活動を通して、チームでかかわり合うことの喜びを味わってほしい。

(4) 本単元のゲームの基本ルール

○的当てゲーム (第1時~第2時)

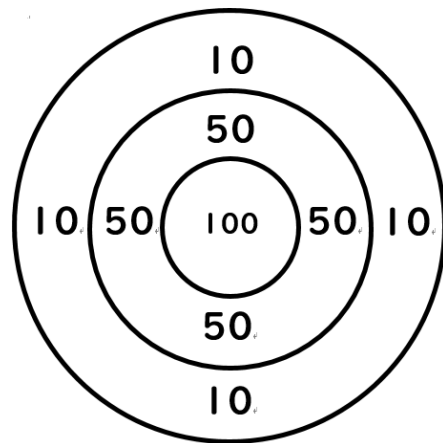
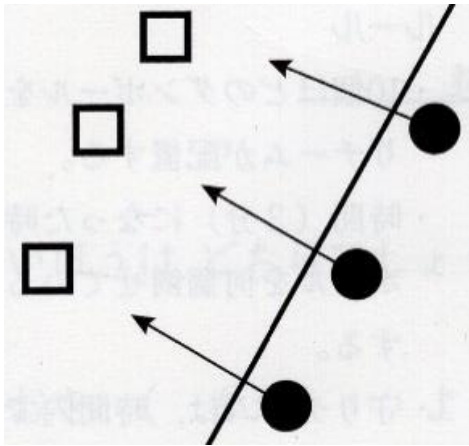
単元の導入として、簡単な的当てゲームを2種類行う。どちらも少しずつ線からの的の距離を変えて難しくしていくことで楽しみながら的当てゲームを行えるようにする。また、狙った場所へボールを投げる活動を通して、どのようにボールを投げるとうまく的に当てられるかを考えさせる。

①ミニコーンを的にして行うボール投げ

- ・決められた線から、平均台に乗っているミニコーン(鬼)を狙ってボールを投げる。

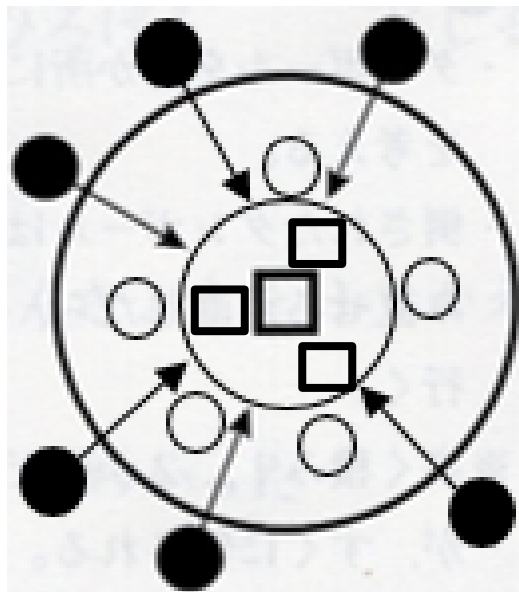
②的の中心を狙うボール投げ

- ・的の中心が100点。外にいくにつれて50点、10点と点数が低くなる。



○ボール投げゲーム (第3時~第9時)

- ・1チーム6人。攻めチーム6人、守りチーム5人でプレーする。守りをしていない1人は得点係。
- ・攻めチームは1人1個のボールを持つ。外側の円から中に入らないように、中心の段ボール(鬼)目掛けてボールを投げる。また、円の周りは自由に動くことができる。
- ・守りチームは内側の円の周りに立ち、攻めチームが投げたボールを掴んだりはじいたりして守る。また、可能な限りボールは攻めチームに返す。
- ・大きい段ボールを3個、小さい段ボールを1個中心に置く。段ボールが台から落ちれば得点とする。
- ・大きい段ボールは1点、小さい段ボールは3点とし、紅白玉をケンステップに入れて数える。
- ・攻め3分、守り3分を交互に行い、点数が高いチームの勝利とする。



## 6 研究主題に迫るための手だて

### (1) 指導計画の工夫

#### ◇単元設定の工夫

単元名を「ボールをなげて やっつけろ！ おにたいじの はじまりだ！」として、児童にとってボールを投げるのが楽しい雰囲気と感じ取れるようにした。また、的に描かれている鬼を児童が作ることで、ボールを投げる活動だけではなく、準備や片付けの段階でも道具を大事に扱う気持ちを持ち、学習意欲を高められるようにした。

#### ◇「知る」「つかむ」「高める」段階の設定

「知る」・・・①ボールを投げる・止めるといった基本的なボール操作のポイント、運動遊びの仕方について「知る」。

②規則を守ること、勝敗を受け入れること、誰とでも仲良く運動することを「知る。」

③友達のよさを伝え合うというかかわり方について「知る」。

「つかむ」・・・①ゲームのルールについて理解する。

②みんながより楽しめるようにという視点で規則を工夫する。

③攻め方のポイントを「つかむ」。

「高める」・・・①学級のみみんなで考えたみんながより楽しめる規則を使ってゲームを行う。

②自分のチームや相手チームのよさを見付け、かかわり合いを「高める」。

#### ◇チームタイム

ゲームとゲームの間に、自分や友達のよい動きについて伝え合う。そして、自分が上手に投げることができた、守ることができたときや、友達のよい動きを見つけたときは、赤白帽子を赤から白に変える。1回目のゲーム終了時に、帽子の色を変えさせてから話し合う。話し合う際は、司会の台本を用意し、帽子が白になっている児童に質問することでスムーズに話し合いができるようにする。第3時と第4時では、教師主導で話し合いを進め、話し合いの流れやどのようなことを伝えればよいかについて見通しをもたせる。第5時以降は、各チームの司会を担当する児童が主導で進め、チームの中で児童同士がかかわり合えるようにする。話し合いの最後には、見つけた動きをやってみたいという気持ちを高められる言葉掛けを全体に向けて行い、次の試合に臨む。

#### ◇学習カードの活用

学習カード(チームの目指す姿の記入と自己評価の選択)を用意し、振り返りができるようにした。本単元では、「かかわり合い」について重点的に振り返る。チームを組んで初めてゲームを行う際、「どんなチームだったら楽しくゲームができるか」を各チームで考え、チームの目指す姿を設定する。また、低学年の実態に合わせ、授業内の振り返りは選択で行えるようにし、学習感想は記述式にして、授業外に記入する。友達とかかわり合いが行えたかどうかを評価していく。

### (2) 指導方法(対話的な活動の取り組み、言葉掛け、学習の場)の工夫

#### ◇学習の場の工夫

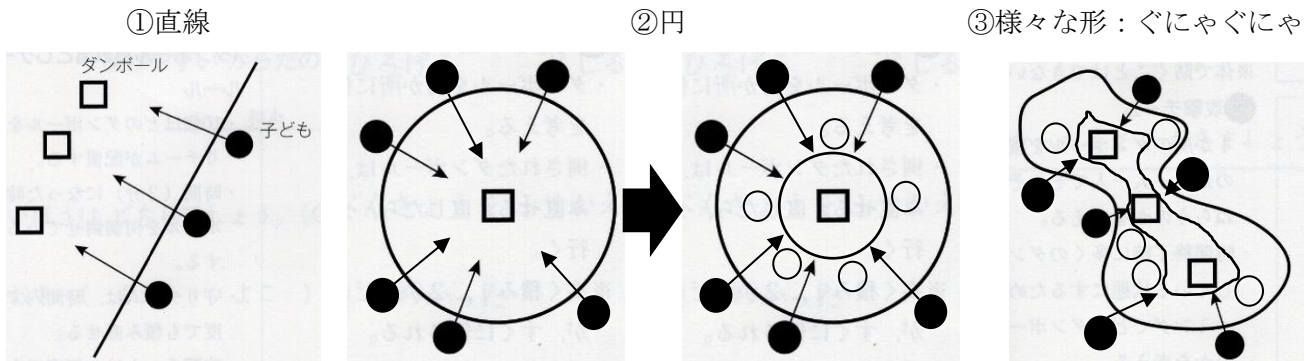
的当てゲームの場について、的の周りを囲む線を円だけでなく、四角形やひょうたん型などの様々な形に変化させる。より意欲的にすすんで遊びに取り組めるための手立てとして規則を工夫する。

##### ①直線

- ・特徴：線の端へ立つほど、段ボールと児童との距離が遠くなり、ボールを当てるのが難しくなる。

- ②円 前半→攻め：6名 守り：なし 後半→攻め：6名 守り：5名 ※二重円  
 ・特徴：円の中心に段ボールを置くことで、どの子も段ボールとの距離が等しくなり、段ボールを平等に狙えるようになる。

- ③様々な形 例：ぐにゃぐにゃ 攻め：6名 守り：5名 ※二重の線  
 ・特徴：ボールを投げる場所を、段ボールから近いところ、遠いところをセッティングすることで、技能差のある児童も楽しめる。



#### ◇教師の言葉掛けの工夫

ゲーム中や「チームタイム」で、互いを励ましたり認めたりしている児童へ称賛をしていく。また、1年生は、特にゲームの勝敗を気にしてしまう実態がある。負けたチームには、児童の気持ちを受容し、がんばっていたことを称賛するようにし、次のゲームに前向きに取り組めるようにする。

ボールを投げることに課題がみられる児童にも支援をしていく。

〈仲良く楽しんでいる場面を称賛する言葉掛け〉

C「当たったー!」「ナイス!」「頑張れ!」「大丈夫だよ。もう一回!」

T『励まし合っていていいね!』

C「一緒に投げよう。せーの!」「こっちはまかせて!」「あっちの的をお願い!」

T『協力していてえらい!』

C「真ん中を狙うといいよ!」「あの的は当てやすいよ!」

T『学び合いができていてすばらしい!』

〈規則を守ったり勝敗を受け入れたりできるように称賛・助言をする言葉掛け〉

『ずる をしないと気持ちがいいね!』

『点数の間違いを認められて、えらい!』

『負けちゃってくやしいね。〇〇さん、がんばっていたよね。次は勝てるかもしれないよ。頑張れ。』

〈ボールの投げ方についての助言〉

C→正面を向いて投げている。

『横を向いて投げよう。』

C→同じ側の手足が同時に出ている。

『右（左）手でボールを持つときは、左（右）足を出しましょう。先生と一緒にやってみよう。』

C→ボールに勢いが見られない。

『ボールを持っている手を勢いよく振ろう。』

C→ボールが狙った方向に行かない。

『ボールを持っていない手を的に向けよう。』 『最後まで的によく見て投げよう。』



## 7 指導計画

段階	知る		つかむ				高める		
	1	2	3	4	5	6 (本時)	7	8	9
ねらい	○学習の進め方や簡単な的当てゲームの行い方を知り、的当てゲームを楽しむ。 ○ボールの基本操作を知り、ボールを投げる。		○友達と協力して準備や片付けを行い、ルールを守って仲よくゲームをする。 ○みんなが楽しくゲームをする。				○的当てゲームでの勝敗を受け入れ、自分のチームを励ましたり相手チームを称えたりしながら的当てゲームをする。 ○様々なコートでの形の的当てゲームをする。		
学習活動	1 整列・挨拶 2 オリエンテーション 3 準備運動 4 ムーブタイム ・ボールを上に向けてキャッチ ・からだの周りで落とさずにボールをまわす 5 的当てゲーム 6 場の片付け 7 整理運動 8 学習の振り返り		1 整列・挨拶 2 学習内容・本時のめあての確認 3 準備運動 4 ムーブタイム ・ボールを上に向けてキャッチ ・からだの周りで落とさずにボールをまわす 5 ゲーム① 6 チームタイム 7 ゲーム② 8 場の片付け 9 整理運動 10 学習の振り返り				1 整列・挨拶 2 学習内容・本時のめあての確認 3 準備運動 4 ムーブタイム ・ボールを上に向けてキャッチ ・からだの周りで落とさずにボールをまわす 5 ゲーム① 6 チームタイム 7 ゲーム② 8 場の片付け 9 整理運動 10 学習の振り返り		
運動が苦手な児童への配慮例	○ボールの投げ方でつまずきが見られる児童には、基本的な投げる操作を教師と共に確認するよう支援する。 ○負けている試合が続いているチームには、勝っているチームのよいところを真似するよう促したり、得点をとる作戦を一緒に考えたりできるよう支援する。 ○振り返りでは、「自分が楽しくできたか」といった自分のことから友達のことへ徐々に意識できるよう支援する。								
学習活動に即した評価基準	知		①	②			③		
	思		①	①	②	②	③	③	③
	態度	①	②					③	③

8 本時（全9時間中の6時間目）

(1) 本時の目標

【思考力、判断力、表現力等】

- ・よい動きを見付けたり、考えたりしたことを伝え合っている。(重点指導)

(2) 本時の展開

学習内容・学習活動	教師の支援○ 評価★ 評価方法【 】
1 整列・挨拶をする。 2 学習内容、本時のめあての確認をする。	○学習の見通しをもたせるために、本時のめあてを掲示する。
3 準備運動をする。	ゲームの中での よい動きを 見つけて つたえよう。
	○使う部位を中心に身体をほぐす。腕回し（肩回し）等 ○楽しくボールに触れる活動を行い、体をほぐしながらボールに慣れるようにする。
4 ムーブタイムをする。 ・音楽に合わせて、ボールを上に向けてキャッチしたり、からだの周りで落とさずにボールをまわしたりする。	○ゲームの始めと終わりは挨拶を行い、勝敗を受け入れることの大切さを伝えてからゲームを行う。 ○仲良く楽しんでいる場面を称賛したり、勝敗を受け入れられるように助言したりする。
5 ゲームに取り組む。①（第1試合） ・1ゲーム3分を、2セット行う。（攻めと守りの交代） ・勝敗にこだわらずに仲良く楽しくゲームを行う。	○負けている試合が続くチームには、得点ができる方法を助言する。 ○自分が上手に投げることができた、守ることができたときと、友達のよい動きを見つけたときは、赤白帽子を赤から白に変え、視覚的にわかりやすくする。
6 チームタイム ・上手にボールを投げていた（守っていた）人は、どのように動くとうまくいったか発表する。	○事前に司会台本の準備や司会担当を決めておき、スムーズに話し合いが行えるようにする。
7 ゲームに取り組む。②（第2試合） ・①と同様の流れ	
8 場の片付けをする。	○安全に気を付けて片付けを行えるように支援する。また、協力して作業をしている児童を称賛する。
9 整理運動をする。	○友達のよかったプレーを児童に発表させたり教師が紹介したりして価値づける。
10 学習の振り返りをする。	★よい動きを見付けたり、考えたりしたことを伝え合っている。 【学習カード】

## 9 成果と課題

### (1) 成果

#### ①「わかる喜び、できる喜び」を味わうための「指導計画の工夫」

- ・「ボールをなげて やっつけろ！ おにたいじの はじまりだ！」という単元設定は、児童が楽しみながら主体的に運動遊びに取り組む上で有効的であった。
- ・学習カードは、振り返りの視点を明記していたため、チームで話し合ったことや上手にできたことについて文章にまとめやすかった。
- ・授業内の振り返りカードは「できた」「だいたいできた」「できなかった」の三択で行うことで、時間を短縮することができ、運動量を十分に確保することができた。
- ・単元を通して同じチームで取り組んだため、協力する意識が育ち、準備や片付けを意欲的に行うことができた。
- ・チームタイムでは、自分が上手にできたことや、友達のよかったこと等を、様々な視点で発表しており、よさを伝え合う活動ができていてよかった。

#### ②「主体的に取り組む」姿

- ・児童自身が塗り絵で作った鬼の絵を的として設定したので、より主体的に活動する姿が見られた。

### (2) 課題

#### ①「わかる喜び、できる喜び」を味わうための「指導計画の工夫」

- ・チームタイムでは、チームごとの話し合いをすぐするのではなく、教師と児童全体とで共有して価値付けをすると、一人一人がめあてに対する理解を深め、よりよい動きにもつながったと考えられる。
- ・教師が「よい動き」という言葉にこだわりすぎていたので、技能面だけでなく、態度面も含めて捉える必要があった。「上手にできたこと」など噛み砕いて説明するとよかった。

#### ②「わかる喜び、できる喜び」を味わうための「指導方法の工夫」

- ・ムーブタイムの動き(ボール慣れ)は準備運動として扱った方がよかった。また、的当ては主運動につながる動きであったので、それだけでもよかった。今後、的から投げる距離を児童に選ばせてもよい。
- ・得点発表の時間が長かったので、その分をチームタイムの時間や全体で意見を共有する時間へ増やせるとよかった。
- ・ゲームの場でのと中心円の距離が近かったため、守りのチームが少し有利だった。的と中心円の距離を離す工夫が必要だった。
- ・チームタイムだけではなく、ゲームの最中でも児童同士で伝え合いができるとよかった。守りのチームで抜けた一人が、友達のいいところを見付ける役としてもよかった。

### (3) 指導講評 講師：練馬区立北原小学校 指導教諭 山田 大輔先生

- 児童の意欲を持続させるためにも、わくわくが続きやすいので、低学年では単元時数は少なくするとよい。
- 投げる距離や的の点数など、自己に適した場や規則を児童が選べるよう、工夫するとよい。
- ゲームでアウトナンバー(攻めが多く守りが少ないという人数差)を適用するのであれば、外にいる児童は「よいところ見つけ」などの役割を与え、関わるための仕掛けをつくとよかった。友達の動きを見る眼も育つ。
- 「ゲームに勝つ→そのために得点する→投げ方を工夫する→攻め方を工夫する」など、攻め方を選べる

ように、教師が提示するとよかった。

○チームタイムも効果的だが、教師主導の中間指導を大事にし、児童がより動きを工夫できるような価値付けをしてあげられるとよかった。

○教師からの言葉掛けは、「○○くんが、とても上手に当てていたよ。」「○○くんは、どう投げたのかな?」「■■さんよく気づいたね。」などでよい。児童の気付きによる発言も、全体で共有することによって価値付けていく。『する、見る、支える、知る』という視点をもつとよい。

○毎時の授業始めに、前回の振り返りでよかった児童の考えを全体に共有すると、ゲーム中の教師の言葉掛けがしやすく、児童もどのように伝え合えばよいか分かりやすくなる。

ボールをなげてやっつけろ！  
おにたいじのはじまりだ！

バンバンボール！

なまえ

こんなチームが  
いいなあ

チーム

1	月 日	ボールをたくさんなげたよ できた  だいたいできた  できなかった	はっけんしたことをつたえたよ できた  だいたいできた  できなかった	やくそくをまもってできたよ できた  だいたいできた  できなかった
2	月 日	ボールをたくさんなげたよ できた  だいたいできた  できなかった	はっけんしたことをつたえたよ できた  だいたいできた  できなかった	やくそくをまもってできたよ できた  だいたいできた  できなかった

3	月 日	ボールをたくさんなげたよ できた  だいたいできた  できなかった	はっけんしたことをつたえたよ できた  だいたいできた  できなかった	やくそくをまもってできたよ できた  だいたいできた  できなかった
4	月 日	ボールをたくさんなげたよ できた  だいたいできた  できなかった	はっけんしたことをつたえたよ できた  だいたいできた  できなかった	やくそくをまもってできたよ できた  だいたいできた  できなかった
5	月 日	ボールをたくさんなげたよ できた  だいたいできた  できなかった	はっけんしたことをつたえたよ できた  だいたいできた  できなかった	やくそくをまもってできたよ できた  だいたいできた  できなかった
6	月 日	ボールをたくさんなげたよ できた  だいたいできた  できなかった	はっけんしたことをつたえたよ できた  だいたいできた  できなかった	やくそくをまもってできたよ できた  だいたいできた  できなかった

7	月 日	ボールをたくさんなげたよ できた  だいたいできた  できなかった	はっけんしたことをつたえたよ できた  だいたいできた  できなかった	やくそくをまもってできたよ できた  だいたいできた  できなかった
8	月 日	ボールをたくさんなげたよ できた  だいたいできた  できなかった	はっけんしたことをつたえたよ できた  だいたいできた  できなかった	やくそくをまもってできたよ できた  だいたいできた  できなかった
9	月 日	ボールをたくさんなげたよ できた  だいたいできた  できなかった	はっけんしたことをつたえたよ できた  だいたいできた  できなかった	やくそくをまもってできたよ できた  だいたいできた  できなかった

# ☆たいいくノート☆

たいいくのがくしゅうでがんばったこと、  
できたこと、くふうしたことなどかきましょう

1年 組

① 月 日

.....

.....

.....

.....

② 月 日

.....

.....

.....

.....

③ 月 日

.....

.....

.....

.....

④ 月 日

.....

.....

.....

.....

⑤ 月 日

.....

.....

.....

.....

⑥ 月 日

.....

.....

.....

.....

⑦ 月 日

.....

.....

.....

.....

⑧ 月 日

.....

.....

.....

.....

⑨ 月 日

.....

.....

.....

.....