

第2学年 体育科学習指導案

学 級 2年4組 28名

指導者 窪 ひとみ 佐藤 知恵子

1 単元名 ゲーム「レッツ・ゴー!ゴールゲーム」

2 単元の目標

【技 能】ねらったところにボールを投げることができるようにする。友達からのパスを受けやすい位置に動いたり、ボールを捕ったりすることによって攻防できるようにする。

【態 度】きまりを守り、友達と仲よくゲームをすることができるようにする。

【思考・判断】ゲームの行い方を知り、ゲームをすることができるようにする。

3 単元の評価規準

【運動への関心・意欲・態度】

- ・ゲームに進んで取り組もうとしている。
- ・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。
- ・友達と協力して、用具の準備や片付けをしようとしている。
- ・ゲームを行う場や用具の使い方など安全に気を付けようとしている。

【運動についての思考・判断】

- ・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だり工夫したりしている。
- ・ゲームの動き方を知るとともに、よい動きを見付けている。

【運動の技能】

- ・ボールを転がしたり投げたり捕ったりすることができる。
- ・ボールを操作しやすい位置に動くことができる。
- ・ゲームでは、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きができる。

4 単元について

(1) ボールゲームの特性

ボールゲームは、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、攻めたり守ったりしながら勝敗を競い合うゲームである。そのため、授業では、物やマークなどの的に向かってボールを投げたり蹴ったりする的当てによって競争するゲームや、攻守を交代しながらボールを投げたり蹴ったりするゲームなど、児童にとって分かりやすいゲームをじっくり学びながら、児童の実態を踏まえつつ、ゴールにボールを投げ入れる攻守が入り交じったゲームに発展させていくことが大切である。また、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することも大切である。

(参考文献・「学校体育実技指導資料第8集ゲーム及びボール運動」)

(2) 児童の実態

2年生の児童は、子供らしく素直であり、さまざまな活動に意欲的に取り組むことができる。運動については、外遊びが大好きで積極的に体を動かして遊ぶ児童が多いが、中にはあまりすすんで休み時間には運動をしない児童もいる。しかし、体育の授業はみんな楽しみにしていて、汗をかいて活発に運動を楽しんでいる。特に、ボール遊びや鬼遊びで楽しいと感じている児童が多い。

本年度の体力テストの結果を見ると、ソフトボール投げで、男女(10.4 ㍎・6.7 ㍎)ともに、全国平均(13.3 ㍎・7.8 ㍎)、東京都平均(11.3 ㍎・7.0 ㍎)、区平均(11.2 ㍎・7.2 ㍎)よりも低い水準にある。ドッジボールを好んで休み時間やクラス遊びなどで行うが、実際に動きを見るとかなり個人差があり、特に女子は、うまくボールを扱えない児童が多い。片手でボールを投げることが難しく、両手投げになったり、ボールにあたると怖くて痛いから逃げるばかりが中心になり、ボールを触ろうとしなかったりしている。ボールを投げたり捕ったりする力の差は、今までの経験によるものが大きいと考えられる。

5 研究主題にせまるための手だて

(1) 児童一人一人が運動のおもしろさを味わいながら課題意識をもって取り組むことのできる授業作り

○学習過程の工夫

「誰もが今もっている力で楽しむことができる」ゲームにするために、「パスしてゴールする」というシンプルな規則からゲームを始め、「役割を明確にする」ことでボールゲームの動き方を知り、攻める楽しさを味わうことができるゲーム展開になるように工夫した。

また、一単位時間の流れを「ボールに慣れよう」(補助運動)・「ゲーム①(主運動Ⅰ)」・「『あっ、これだ!』タイム」・「ゲーム②(主運動Ⅱ)」・「『これでしょ!』タイム」など、パターン化することで、児童が見通しをもって意欲的に活動できるようにした。

○学習資料の工夫

補助運動「ボールに慣れよう」の時間には、投げたり、捕ったりする動きのポイントを押さえるために、教師の動きを見せたり、足を踏み出して投げる絵などを掲示したりし、動きをイメージして試してみられるように工夫した。

主運動Ⅰ・Ⅱ「はじめのゲーム」「ゲーム①・②」の時間には、ルールやコートを図を掲示して、視覚的に分かりやすくなるように工夫した。そうすることで、ルールの変更の確認をしたり、ゲームを進める上で攻める時の立ち位置をボードで確認したりできるようにした。

(2) かかわり合いを大切に活動

○「あっ、これだ!」タイムの設定(かかわり合いの場合)

「あっ、これだ!」タイムを設定し、よい動きのポイントを具体的に上げたり、友達の動きを認め合ったりできるようにした。児童が見つけた友達のよい動きについて「その動きのどこがよいのか」を押さえながら全体で紹介することで、よい動きを共有し、一層ゲームの楽しさに触れられるように工夫した。

○規則や場の工夫

補助運動「ボールに慣れよう」では、的当て遊びやキャッチボール遊びなど、児童がボールを投げたり、捕ったりする運動遊びを十分に楽しめるように、簡単な操作で何度も続けて取り組めるような場を設定した。

主運動Ⅰ・Ⅱ「はじめのゲーム」「ゲーム①・②」では、児童が規則を変更したり、選択したりできるように、ゴール（ジャンボリング）の高さを変えたり、守りを入れずにゲームをしたりするなど工夫した。

(3) 適切な見取りとそれを生かした指導

○「あっ、これだ！」タイムの設定

「あっ、これだ！」タイムを通して、教師が児童のよい動きや発言を認めたり取り上げたりすることで児童の意欲を引き出したり、動きのポイントを意識させたりした。

○「これでしょ！」タイム（振り返り）の設定

学習の終わりに、「これでしょ！」タイムを設定することで、自分ができるようになった動きや、動きの中で気付いたことを振り返り、発表する場を設けた。発表することにより、できるようになった満足感をもたせ、さらにできるようになりたい動きを見つけるなど、意欲を高めることができたようにした。

○学習カードの活用

単元における約束やチームのめあてが記されているチームカードと、自分を振り返り自分の毎時間の学びを確認できるような個人カードを一体として活用した。【別紙 学習カード参照】

○教師の働きかけや言葉がけの工夫

体の基本的な動き方に気付くよう、児童の実態に応じて言葉がけを具体的にした。

【別紙 表1参照】

○ティームティーチングによる指導

授業全体の流れの中で児童が適切に運動に取り組んでいるかを把握し、児童への支援や用具の準備、活動場所や指導する内容などを分担しながら連携した。そして、教師が一人一人の児童の動きを適切に見取り、安全に運動できるようにした。

【表1】

		言葉がけ
動き	投げる	<p>ボール投げ</p> <p>「上から、下から、いろいろな投げ方ができるね。もっとほかの投げ方でも投げられるかな。」</p> <p>「足を踏み出して投げよう。」</p> <p>「体の向きは横向きにして、体重を片足にかけて、体をひねって投げよう。」</p> <p>「大きく腕を振って投げよう。」</p> <p>「ひじを前に出して投げよう。」</p> <p>「ボールを高く投げよう。」</p>
	投げる	<p>パスを投げる</p> <p>「パスをする人の名前を言って、投げよう。」</p> <p>「守りがいないところからパスしよう。」</p>
	投げる	<p>シュート</p> <p>「時間がくるまで何度もシュートしよう。」</p> <p>「どこから投げればシュートしやすいかな。」</p> <p>「自分が入れやすいところまでボールを持って動いてシュートしていたね。いい動きだね。」</p>
	捕る	<p>パスをもらう</p> <p>「いつでも素早く動けるように構えよう。」</p> <p>「どこにいたら、パスをもらいやすいかな。」</p> <p>「守りがいないところに動いてパスを受けるともらいやすいね。」</p> <p>「ボールを抱えるように両手で捕ろう。」</p> <p>「両手を伸ばして捕って、とれたら胸にかかえよう。」</p>
態度		<p>「たくさん汗かいた？息が上がったかな？」</p> <p>「友達ががんばろうと思える声かけをしよう。」</p> <p>「仲良く協力できているね。」</p> <p>「同じチームの友達みんなが活躍できているね。」</p> <p>「最後まで、よくやりきったね。」</p>

(参考文献・「小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック」)

6 単元の流れ(学習過程)

時間	1・2	3	4 (本時)	5	6																																				
段階	感じる		気づく		つかむ																																				
めあて	ゲームの進め方や規則を知り、動きになれてゲームを楽しもう。		攻め方を工夫してゲームを楽しもう。		ゲーム大会を楽しもう。																																				
学習活動	1 あいさつ 学習内容 めあての確認 2 準備運動 3 「ボールに慣れよう」(補助運動)																																								
	○キャッチボール ○お向かいパス ○的当て(得点板やフラフープ、段ボールに向かって投げる) ○ゴールリングにシュート																																								
	4 はじめのゲーム①【主運動Ⅰ】	4 ゲーム①【主運動Ⅰ】		4 レッツ・ゴー! ゴールゲーム大会																																					
	<p>はじめのルール(守りがいい)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1チーム7人×4グループ・4コート ・試合3分で、ボールをパスしてゴールに入れる。(1点) ・①②③の3つの場を1分ずつローテーションする。 ・得点した児童は点を入れるごとに帽子を変える。【白-赤-黒(黒帽)】 ・得点が入らなかったら、ゴール下にいる児童がボールを拾い、スタートにいる児童へ渡す。 ・ボールを持って何歩移動してもよい。 <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><th></th><th>Aコート</th><th>Bコート</th><th>Cコート</th><th>Dコート</th></tr> <tr><td>3分</td><td>橙</td><td>緑</td><td>青</td><td>黄</td></tr> </table> <p>(★橙・緑・青・黄はゼッケンの色)</p>		Aコート	Bコート	Cコート	Dコート	3分	橙	緑	青	黄	<p>予想される追加のルール①(守りがいい)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2コート・一試合6分(3分ずつで攻守交代する。) ・守りはボールを持っている人のパスが通らないように手で防いだり、ボールを捕ったりして守る。 ・守りゾーンでカットしたボールは、すぐ近くの攻めチームへ渡す。 ・得点したらゴール下にいる児童が得点板の点を入れ、得点した児童は帽子を脱帽する。 ・時間内に全員がゴールできたらボーナス点を追加する。 <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><th>①</th><th>Aコート 攻/守</th><th>Bコート 攻/守</th></tr> <tr><td>前半(3分)</td><td>青/橙</td><td>緑/黄</td></tr> <tr><td>後半(3分)</td><td>橙/青</td><td>黄/緑</td></tr> </table> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><th>③</th><th>Aコート 攻/守</th><th>Bコート 攻/守</th></tr> <tr><td>前半(3分)</td><td>緑/青</td><td>橙/黄</td></tr> <tr><td>後半(3分)</td><td>青/緑</td><td>黄/橙</td></tr> </table> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><th>②</th><th>Aコート 攻/守</th><th>Bコート 攻/守</th></tr> <tr><td>前半(3分)</td><td>緑/橙</td><td>青/黄</td></tr> <tr><td>後半(3分)</td><td>橙/緑</td><td>黄/青</td></tr> </table>		①	Aコート 攻/守	Bコート 攻/守	前半(3分)	青/橙	緑/黄	後半(3分)	橙/青	黄/緑	③	Aコート 攻/守	Bコート 攻/守	前半(3分)	緑/青	橙/黄	後半(3分)	青/緑	黄/橙	②	Aコート 攻/守	Bコート 攻/守	前半(3分)	緑/橙	青/黄	後半(3分)	橙/緑	黄/青	<p>予想される追加のルール②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゴールを増やす。 <p>・これまでに学習した動きを振り返って楽しく「レッツ・ゴー! ゴールゲーム大会」を行う。 ・4チームが対戦できるようにする。</p>
		Aコート	Bコート	Cコート	Dコート																																				
	3分	橙	緑	青	黄																																				
	①	Aコート 攻/守	Bコート 攻/守																																						
前半(3分)	青/橙	緑/黄																																							
後半(3分)	橙/青	黄/緑																																							
③	Aコート 攻/守	Bコート 攻/守																																							
前半(3分)	緑/青	橙/黄																																							
後半(3分)	青/緑	黄/橙																																							
②	Aコート 攻/守	Bコート 攻/守																																							
前半(3分)	緑/橙	青/黄																																							
後半(3分)	橙/緑	黄/青																																							
5 「あっ、これだ!」タイム(はじめのゲーム①・ゲーム①を振り返り、よい動きを考えたり楽しかったことを話し合ったりする。)																																									
6 話し合いで出たよい動きを試しながらはじめのゲーム②【主運動Ⅱ】	6 話し合いで出たよい動きを試しながらゲーム②【主運動Ⅱ】																																								
<table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><th></th><th>Aコート</th><th>Bコート</th><th>Cコート</th><th>Dコート</th></tr> <tr><td>3分</td><td>橙</td><td>緑</td><td>青</td><td>黄</td></tr> </table>		Aコート	Bコート	Cコート	Dコート	3分	橙	緑	青	黄	<table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><th>②</th><th>Aコート 攻/守</th><th>Bコート 攻/守</th></tr> <tr><td>前半(3分)</td><td>緑/橙</td><td>青/黄</td></tr> <tr><td>後半(3分)</td><td>橙/緑</td><td>黄/青</td></tr> </table> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><th>①</th><th>Aコート 攻/守</th><th>Bコート 攻/守</th></tr> <tr><td>前半(3分)</td><td>青/橙</td><td>緑/黄</td></tr> <tr><td>後半(3分)</td><td>橙/青</td><td>黄/緑</td></tr> </table> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><th>③</th><th>Aコート 攻/守</th><th>Bコート 攻/守</th></tr> <tr><td>前半(3分)</td><td>緑/青</td><td>橙/黄</td></tr> <tr><td>後半(3分)</td><td>青/緑</td><td>黄/橙</td></tr> </table>		②	Aコート 攻/守	Bコート 攻/守	前半(3分)	緑/橙	青/黄	後半(3分)	橙/緑	黄/青	①	Aコート 攻/守	Bコート 攻/守	前半(3分)	青/橙	緑/黄	後半(3分)	橙/青	黄/緑	③	Aコート 攻/守	Bコート 攻/守	前半(3分)	緑/青	橙/黄	後半(3分)	青/緑	黄/橙		
	Aコート	Bコート	Cコート	Dコート																																					
3分	橙	緑	青	黄																																					
②	Aコート 攻/守	Bコート 攻/守																																							
前半(3分)	緑/橙	青/黄																																							
後半(3分)	橙/緑	黄/青																																							
①	Aコート 攻/守	Bコート 攻/守																																							
前半(3分)	青/橙	緑/黄																																							
後半(3分)	橙/青	黄/緑																																							
③	Aコート 攻/守	Bコート 攻/守																																							
前半(3分)	緑/青	橙/黄																																							
後半(3分)	青/緑	黄/橙																																							
7 整理運動 8 「これでしょ!」タイム(チームや自分の動きを振り返る)																																									
9 片付け、あいさつ																																									
評価の要点	技能																																								
	態度	◎		◎	◎																																				
	思考・判断	◎		◎	◎																																				
評価規準	運動への関心・意欲・態度	・ゲームに進んで取り組もうとしている。・友達と協力して用具の準備や片付けをしようとしている。・ゲームを行う場や用具の使い方など安全に気を付けようとしている。・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。																																							
	運動についての思考・判断	・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だり工夫したりしている。 ・ゲームの動き方を試してみるとともに、よりよい動きを見付けている。																																							
	運動の技能	・ボールを転がしたり投げたり捕ったりすることができる。・ボールを操作しやすい位置に動くことができる。 ・ゲームでは、簡単なボール操作やボールを持たないときの動きができる。																																							
評価の方法	観察・学習力下・発言																																								
支援	児童にあった言葉がけをする(表1)・学習資料の準備・掲示やチーム決めなど																																								

7 本時について (4 / 6 時間目)

(1) 本時の目標

- 【**態度**】運動の順番やきまりを守り、勝敗の結果を受け入れて、友達と仲よく運動できるようにする。
- ◎【**思考・判断**】前時までに学習してきた動き方を試してみるとともに、よりよい動きを見付けることができるようにする。

(2) 展開

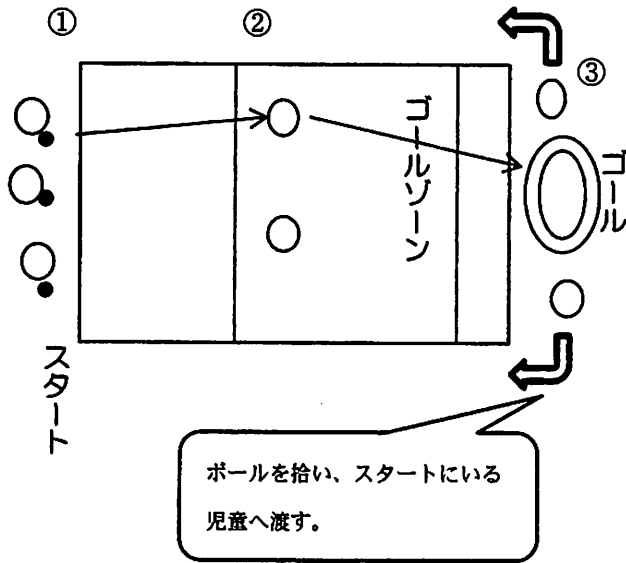
	学習活動	☆ 指導 ◎ 支援 ◆ 評価 (観点・方法)									
8 分	1. 学習内容の確認 めあて <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">よりよい動きができるようにチャレンジしよう。</div>	☆前時までに出了よい動きを振り返らせ、めあての確認をする。									
	2. 準備運動 3. ボールになれよう【補助運動】 ○キャッチボール、シュート練習	☆よく使う部位をほぐさせる。 ☆ボールの扱いを更に上達させるために補助運動に取り組ませる。									
2 分	4. 場の設定をする。 ○道具の置き方の確認をする。	◎安全に気を付けて、友達と協力して場の設定ができるようにする。									
25 分	5. ゲーム①【主運動Ⅰ】をする。 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">試合時間 6分</td> <td style="text-align: center;">Aコート 攻 / 守</td> <td style="text-align: center;">Bコート 攻 / 守</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">前半 (3分)</td> <td style="text-align: center;">緑 / 青</td> <td style="text-align: center;">橙 / 黄</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">後半 (3分)</td> <td style="text-align: center;">青 / 緑</td> <td style="text-align: center;">黄 / 橙</td> </tr> </table> ※3つの場を1分ずつローテーションする。 (次ページの「場の設定」を参照)	試合時間 6分	Aコート 攻 / 守	Bコート 攻 / 守	前半 (3分)	緑 / 青	橙 / 黄	後半 (3分)	青 / 緑	黄 / 橙	☆めあてを確認しながら、習得させたい動きのポイントを提示する。 ◎対戦するチームを提示する。 ◎場をローテーションしたり、ゴールを入れたら帽子を脱帽したり、順番やきまりを守るようにさせる。 ◎よい動きの出来た児童をその場でほめ、相手を見て動いたり、ボールを遠くへ投げたりできない児童には具体的な言葉がけをするようにする。【表1参照】
	試合時間 6分	Aコート 攻 / 守	Bコート 攻 / 守								
前半 (3分)	緑 / 青	橙 / 黄									
後半 (3分)	青 / 緑	黄 / 橙									
6. 「あっ、これだ！」タイム ○ゲーム①の振り返りをする。 7. ゲーム②【主運動Ⅱ】をする。 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">試合時間 6分</td> <td style="text-align: center;">Aコート 攻 / 守</td> <td style="text-align: center;">Bコート 攻 / 守</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">前半 (3分)</td> <td style="text-align: center;">青 / 橙</td> <td style="text-align: center;">緑 / 黄</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">後半 (3分)</td> <td style="text-align: center;">橙 / 青</td> <td style="text-align: center;">黄 / 緑</td> </tr> </table>	試合時間 6分	Aコート 攻 / 守	Bコート 攻 / 守	前半 (3分)	青 / 橙	緑 / 黄	後半 (3分)	橙 / 青	黄 / 緑	☆自分や友達のよい動きや気付いたことを発表する時間を取り、よい動きについて考えさせ全体で共有させる。 ☆「あっ、これだ！」タイムで共有したよい動きをゲーム②で試せるように取り組ませる。 ◆前時までに学習してきた動き方を試してみるとともに、よりよい動きを見付けようとしている。 (観察・発言)	
試合時間 6分	Aコート 攻 / 守	Bコート 攻 / 守									
前半 (3分)	青 / 橙	緑 / 黄									
後半 (3分)	橙 / 青	黄 / 緑									
10 分	8. 整理運動・「これでしょ！」タイム ○ゲーム②、本時の学習を振り返る。	☆自分や友達の動きが良かったところや真似したいことなどを振り返ることで、できるようになった満足感をもたせたり、なりたい動きを見付けたり、次時への意欲を高めたりできるようにさせる。									
	9. あいさつ・片付け	◎安全に気を付け、友達と協力して片付けができるようにする。									

(3) 評価

- 【**運動への関心・意欲・態度**】運動の順番やきまりを守り、勝敗の結果を受け入れて、友達と仲よく運動できたか。
- ◎【**運動についての思考・判断**】前時までに学習してきた動き方を試してみるとともに、よりよい動きを見付けることができたか。

○場の設定

(1) はじめのゲーム (ボールをパスしてゴールするゲーム) 【1・2時間目】

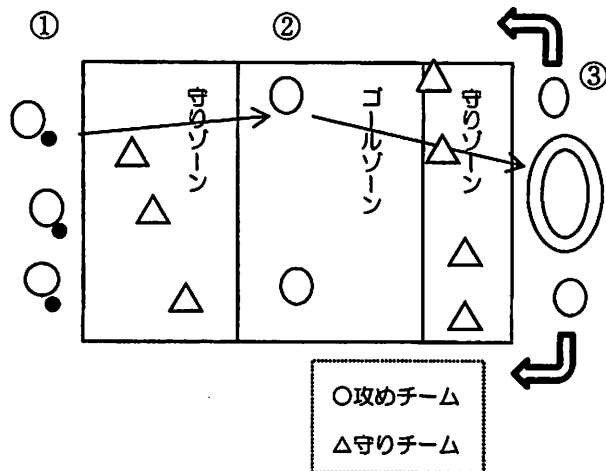


(はじめのルール)

- ・一試合3分で、ボールをパスしてゴールに入れる。(1点)
- ・①②③の3つの場を1分ずつローテーションする。
- ・得点した児童は点を入れるごとに帽子を変える。
【白→赤→黒(脱帽)】
- ・得点が入らなかったら、ゴール下にいる児童がボールを拾い、スタートにいる児童へ渡す。
- ・ボールを持って何歩移動してもよい。

(2) 工夫されたゲーム (守りのいる中で、ボールをパスしてゴールするゲーム) 【3～6時間目】

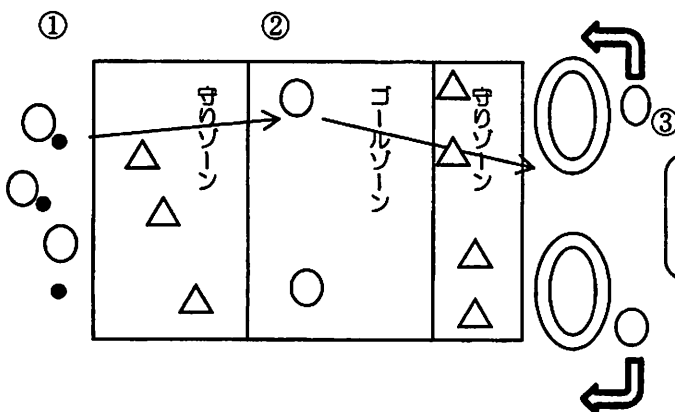
【1】 守りゾーンを入れる



(予想される追加のルール①)

- ・一試合6分(前半3分・後半3分/攻守交代する。)
- ・守りは、ボールを持っている人のパスが通らないように手で防いだり、ボールを捕ったりして守る。
- ・守りゾーンで、カットしたボールは、すぐ近くの攻めチームへ渡す。
- ・得点したらゴール下にいる児童が得点板の点を入れる。
得点した児童は帽子を脱帽する。(どの児童が得点できたかを把握するため)
- ・時間内に全員がシュートできたらボーナス点を追加する。

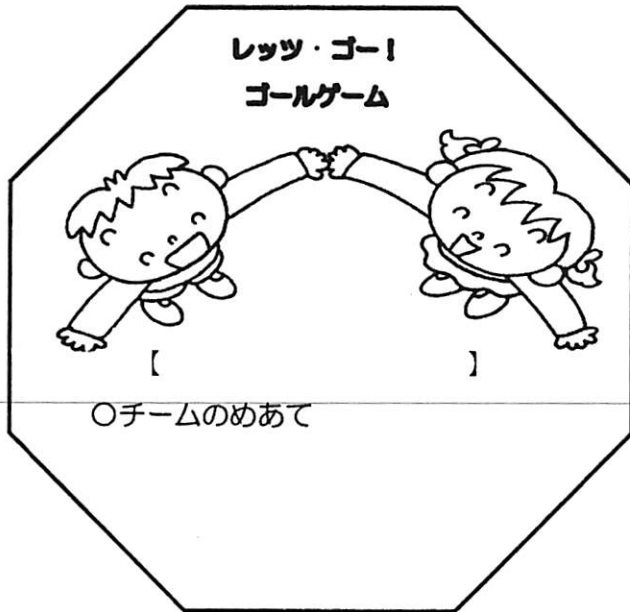
【2】 ゴールを増やす



(追加のルール②)

- ・ゴールを増やす。(ゴールリングを2個)

○学習カード



【第1・2時】

名前 ()

○今日のふりかえり

(よくできた…◎ できた…○ もう少し…△)

	1	2
・ルールをまもれましたか。		
・友だちとたのしくゲームができましたか。		
・チームのめあてはうまくできましたか。		

○かんそう (楽しかったこと、くふうしたこと、つぎにくふうしたいこと)

1回目

2回目

【第3・4 (本時)・5時】

名前 ()

○今日のふりかえり

(よくできた…◎ できた…○ もう少し…△)

	3	4	5
・ルールをまもれましたか。			
・友だちとたのしくゲームができましたか。			
・せめ方を考えてゲームができましたか。			
・チームのめあてはうまくできましたか。			

○かんそう (楽しかったこと、くふうしたこと、つぎにくふうしたいこと)

3回目

4回目

5回目

【第6時】

名前 ()

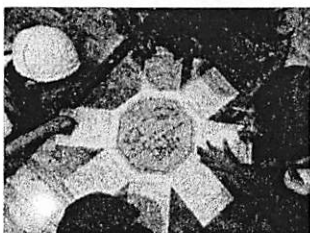
○今日のふりかえり

(よくできた…◎ できた…○ もう少し…△)

	6
・ルールをまもれましたか。	
・友だちとたのしくゲームができましたか。	
・せめ方を考えてゲームができましたか。	
・チームのめあてはうまくできましたか。	

○かんそう (今までの学しゅうをふりかえって)

6回目



チームのメンバーが円になって話し合いながら学習を振り返ることができるように、様々な角度から貼り合わせて使用できるカードにした。