

第2学年 体育科学習指導案

指導者 金子 真由美（2年1組担任）

1 単元名 しょうぶは合図の前から！ ねらってGo ポイントゲットだけ

(E ゲーム ア ボールゲーム)

2 単元について

本学級の子ども（31名）は、鬼遊び『あいて』を見てGo「ざくざく宝ばこ」において、相手の動きを見ながら速く走ったり、空いている場所を見つけて走り込んで宝を運んだりするゲームに取り組んできた。ここでは、みんなが楽しく遊ぶための規則を話し合いながらゲームを行い、動きのポイントや上手くいったことを伝えたり、守りの視点から友達の動きのよさを捉えたりすることができた。また、友達と協力して鬼をかわしたり、宝をパスしたりして得点をねらう姿も見られた。このような子どもたちは、ボールゲームにおいても、自他の取組のよさを伝え合ったり、みんなが楽しむための規則を工夫したりすることで、集団対集団で勝敗を競う楽しさに触れることができると考える。

本単元は、ボールを的に当てたり、ねらったところに投げ入れたりする動きを基に、友達と共に簡単な規則でより多くの点を目指しながらゲームを楽しむことをねらいとしている。ここでは、夢中になって力いっぱい的やゴールに向かい、一人一人が得点や勝敗に関わっていることを実感できるようにすることが大切である。また、自分も友達も楽しむという視点を設け、みんなで課題を解決していく経験をすることで、どの子どもも運動遊びに進んで取り組むことができるようにしたい。そこで、簡単なボール操作や攻めと守りの動きによって、モンスターに見立てた的やゴールにボールを投げて得点を競い合うボール投げゲームを設定する。子どもたちは、モンスターを倒しながら点を取ることに夢中になり、シュートを決めた時の爽快感や守りをかわしてシュートできたうれしさを感じていこう。その中で、目標物に合ったボール操作や守りをかわしてシュートする動きのこつを見付けたり、自分が得意なシュートやよりよい攻め方を友達に伝えたりしながら学んでいくことを期待している。さらにこのゲームは、攻守を交代しながら楽しむことから、中学年のボールゲームにつながっていくと考える。

これらのことから、学びをつなげていくために、指導に当たっては以下の点に留意したい。

- ・本単元では、的やゴールにボールをシュートしてモンスターを倒し、その点数をチームで競っていく易しいゲームを設定する。そうすることで、より多くの点を取っていくという単元を通した課題意識をもちながら運動遊びを楽しむことができるようにする。
- ・守る側が三角形、攻める側が台形のコートを作り、コートの線を色分けした場を設定する。そうすることで、自分がねらいたいの的や行きたい場所を子どもが選択しやすくなるようにし、自分自身の取組を自覚したり、友達と話し合いながら攻め方を選んだりする際の手がかりとなるようにする。
- ・毎時間、得点に着目したり、自分や友達の楽しさ度を「カラフルメーター」に表して交流したりする時間を設ける。そうすることで、より多く点を取るための動きの工夫やみんなで楽しむための工夫に気付くことができるようにする。

3 単元の目標

- (1) 「ねらってGo」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、易しいゲームをすることができる。
- (2) 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。
- (3) 「ねらってGo」に進んで取り組み、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。

4 評価規準

観 点	学習活動における具体的評価規準
知識・技能	①「ねらってGo」の行い方について，言ったり，書いたりしている。 ②的にボールを当てたり，ねらったところにシュートしたりして得点することができる。 ③得点されないようにボールをはじいたり，受け止めたりすることができる。
思考・判断・表現	①簡単な規則を工夫したり，攻め方を選んだりしている。 ②簡単なボール操作やボールを持たないときの動きについて，考えたり見付けたりしたことを友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	①「ねらってGo」に進んで取り組もうとしている。 ②規則を守り，安全に気を付けながら，誰とでも仲よくゲームをしようとしている。 ③ゲームの勝敗を受け入れようとしている。

5 単元計画（全8時間）

次時	ねらい ○学習活動・内容	子どもの意識のつながり	知	思	態
1 2 3	「ねらってGo」の行い方を知り，楽しくゲームをすることへの意欲を高める。 ○「ねらってGo」について知り，ゲームを楽しみながら気付きを話し合う。 ・ゲームの行い方 ・自分なりの攻め方の見通し ・みんなが楽しむための規則の工夫についての見通し	宝運び鬼では，ボールを持ったままだったけど，ねらってGoでは，ボールを投げて点を取るんだな。 的シュートが決まると気持ちがいいよ。三角シュートも決められるようになりたいな。 三角シュートが難しかったよ。たくさん点が入るともっと楽しいから，ボールの数を変えて，シュートがもっと決まるゲームにしたいな。	①聞き取り・カード		②観察
4 5	簡単な規則や攻め方を試しながら，気付きを伝え合うことを通して，自分たちに合った規則や攻め方について見出すことができる。 ○自分たちに合った規則について気付きを伝え合う。 ・簡単なボール操作 ・みんなが楽しむための規則の工夫についての視点（得点・ボール・位置取り 等）	前より得点できたぞ。三角シュートは，守りをよけてボールをふんわり投げるとよかったよ。途中で違う色に移動してシュートしたいな。 場所を移動したから，的シュートは全部決まったよ。僕も〇〇さんものシュートからねらっているね。みんなは，的と三角のどちらからシュートしているのかな。		①観察・カード	①観察
6 7	○より多くの点を取るための攻め方を選択して試し，自分たちに合いそうな攻め方について話し合う。 ・友達の動きのよさ ・自分たちに合いそうな攻め方（ねらう的・順番 等） ・ボールを持たないときの動き	的からねらっている人が多いから，「的から攻め」を試してみたら，たくさん点が取れたね。みんな固まっていたから，バラバラに散らばってシュートした方が，もっと点を取れるかもしれないよ。 行く色を相談して「色分けのから攻め」を試したら，昨日より早く的シュートをクリアして，三角シュートもたくさん決められたよ。	②観察	②観察・カード	
8	自分たちに合った攻め方を生かして大会を行い，ゲームを楽しむ。 ○「ねらってGo ラストマッチトーナメント」を行う。 ・自他の動きの変容	守りをかわしての的シュートできるようになったよ。的シュートと三角シュートで，投げ方が違ったね。友達と話し合っって攻めると，もっと点が入るようになって楽しかったな。	③観察・カード		③観察・カード

6 本時案 (6/8)

(1) ねらい

チームが勝つための攻め方を試すことを通して、自分たちに合う攻め方について見通しをもったり、見出したりすることができる。

(2) 準備

箱 コーン チームボード マルチフレキシブルゴール・ネット ソフトドッジボール など

(3) 学習展開

学習活動・学習内容	子どもの意識	教師の働きかけ
<p>1 これまでの学習を想起し、本時のゲームについて話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ボール操作 目指す攻め方の見通し 	<ul style="list-style-type: none"> 勝つために、たくさんシュートを決めたいな。思い切り投げろぞ。 僕は的シュートを決めただけど、勝てなかったな。みんなでもっと点を取って勝つぞ。 前の時間は、三角シュートも決まるようになったよ。まずは的からねらっている人が多かったね。 	<p>○前時のゲームの感想を交流したり、ゲームの様子を動画で視聴したりして、子どもが前時までに見出した攻め方を共有する。そうすることで、本時のゲームで目指す動きを選択できるようにする。</p>
<p>たくさん点がとれそうな せめ方をえらぼう</p>		
<p>2 選んだ攻め方に応じた動きを確認したり、気付きを伝え合ったりしながらゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 選んだ攻め方での自分の動き <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><せめ方></p> <p>①まとからぜめ</p> <p>②まと・三角かかりぜめ</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><流れ></p> <p>攻め方の選択→ゲーム①</p> <p>攻め方の選択→ゲーム②</p> <p>攻め方の選択→ゲーム③</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> 私たちのチームは、的からねらっている人が多かったから「的から攻め」を試してみよう。そのあと三角シュートで点を増やすぞ。 私は三角シュートが得意なんだ。〇〇さんは、的シュートが上手だね。得意な方で点をたくさん取ろう。「的・三角係ぜめ」を試して勝つぞ。 次の試合で、僕はモンスターボックスにシュートするから、ペットペトンにシュートしてね。 三角シュートしやすいところがあるよ。試してみて。 	<p>○チームで「ねらってG oポイントゲット表」(どこに向かって、どこからシュートしたいかを記録)を見合う時間を設定する。そうすることで、試したい攻め方を選択したり、動きを確かめたりできるようにする。</p> <p>○コートラインを色分けし、自他の位置取りを可視化することで、自分の位置を選択したり、自分や友達の動きを伝え合う際の手がかりにしたりできるようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>A攻め方の工夫について、新たな気付きや方法を動作や言葉で伝えている。</p> <p>B攻め方の工夫を、動作や言葉で友達に伝えている。</p> <p style="text-align: right;">【思：②観察・カード】</p> </div>
<p>3 試した攻め方や自他の動きについて、話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分たちがより点を取れそうな攻め方 次時で試す攻め方 自他の変容 	<ul style="list-style-type: none"> 的・三角係攻めを試したら点が増えたね。次はもっと早く的をクリアして三角シュートもしたいな。 固まっていた、同じ的にシュートすることがあったから、どの色に行くか相談したらよさそうだな。 〇〇さんは、前より強く投げられるようになっていて、たくさんシュートを決めていてすごいと思ったよ。 	<p>○得点数を比較したり、「カラフルメーター」(みんなが楽しめた度)について交流したりすることで、得点につながった攻め方や、自他の動きのよさを捉えることができるようにする。</p>

(4) 参考資料

①板書計画

11/11 しょうぶは合図の前から ねらってGoポイントゲットだぜ!

④ **たくさん点がとれそうな せめ方をえらぼう**

<p>◎学しゅうのながれ</p> <p>1めあて</p> <p>2チームタイム</p> <p>3Goチャレタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム① ・ゲーム② ・ゲーム③ <p>4今日のはっしん</p>	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;"> <p style="font-size: 1.2em; font-weight: bold;">何ねらう?</p> </div> <div style="display: flex; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px;"></div> </div> </div> <p>○まとからぜめ (的を全部クリアしてから三角シュート)</p> <p>○まと・三角かかりぜめ (的係・三角係を決めてシュート)</p>	<p>遊び方</p> <p>ボール操作のこつ</p> <p>等</p>
--	--	-------------------------------------

き本のルール

- ・1チーム5～6人
- ・せめは、まもりより1人多い。
- ・前半せめ1分半→まもり1分半
- ・後半せめ1分半→まもり1分半
- ・せめは、同じ色をいどうできる。
- ・ボールは10, まとは9こ
- ・とく点→まとシュート…1点
- 三角シュート…1点

②場の設定

