

# 第2学年 体育科学習指導案（略案）

令和2年12月14日（月）

第2校時 体育館

1 単元名 ゲーム領域 ボールゲーム「まとあてにんじゃ」

## 2 目標

- ボールゲームの楽しさに触れ、攻め方や守り方を知り、易しいゲームをすることができる。
- 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。
- ボールゲームに進んで取り組み、仲よく運動したり、勝敗を受け入れたりしようとしている。

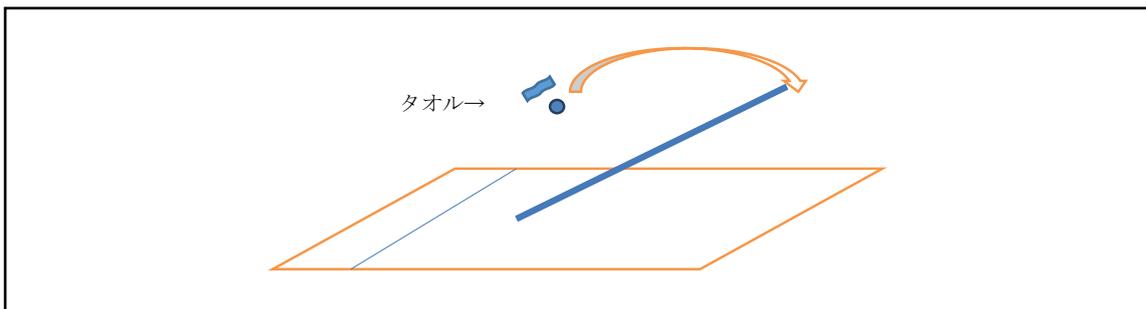
## 3 単元の観点別評価規準

ア 知識・技能	イ 思考力・判断力・表現力等	ウ 主体的に学習に取り組む態度
①ねらった方向にボールを投げることができる。 ②ボールを捕ったり止めたりできる。 ③ボールを操作できる位置に動くことができる。	①チームに合った簡単な作戦を立てている。 ②友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを、友達に伝えたりすることができる。	①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②ゲームの規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ③使用する用具等の準備や後片付けを、友達と一緒にしようとしている。

## 4 研究との関連

① 自ら活動に取り組むことができる児童にするために

- ・「へいをこえて ヌンチャクをなげる」では、課題や解決方法を選択しながら自ら活動に取り組むことができるようにした。投げる力に自信のない児童は低い場所を、自信のある児童は高い場所を選んで活動する。投げる場所や距離を自分の力に合わせて選択しながら活動したことで、意欲的に取り組み、投げる力を伸ばした。



- ・遠くまで投げる感覚、足を踏み出す感覚を身に付けるゲーム。
- ・体育館にロープをはり、そこを超えてヌンチャク（タオル）を遠くまで投げる。
- ・ロープが斜めに貼ってあるので、自分にあった高さを選択できるようにした。

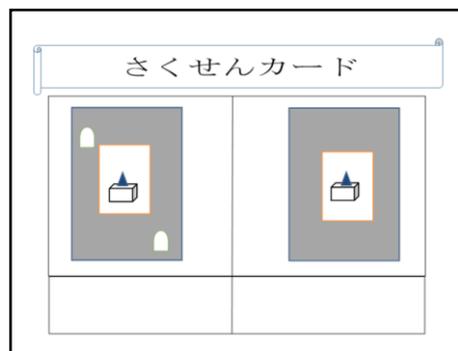
② 自分で考え、判断することができる児童にするために

- ・「ローテーション表」「作戦ボード」を活用した。「ローテーション表」では、ゲームに出場する順番を考えたり、守る人の組み合わせを考えたりしながら、自分たちで進んでチーム運営をすることができた。また、「作戦ボード」では、攻めや守りの作戦例を見たり、それを参考にしながら自分たちで作戦を書き込んだりしながら、ゲームに勝つために作戦の試行錯誤を繰り返した。

「ローテーション表」

	A	B	守人	攻手	守人	攻手	守人	攻手	守人	攻手
1	森一水 __ 攻手 __	黄一詩 __ 守人 __	坂人 守人	山本 攻手	坂人 守人	山本 攻手	坂人 守人	山本 攻手	坂人 守人	山本 攻手
2	水一詩 __ 守人 __	森一黄 __ 攻手 __	坂人 守人	山本 攻手	坂人 守人	山本 攻手	坂人 守人	山本 攻手	坂人 守人	山本 攻手
3	水一黄 __ 守人 __	森一詩 __ 攻手 __	坂人 守人	山本 攻手	坂人 守人	山本 攻手	坂人 守人	山本 攻手	坂人 守人	山本 攻手

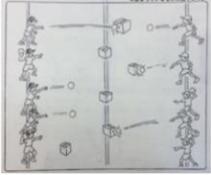
「作戦ボード」の例



③ 肯定的・共感的な人間関係を築ける児童にするために

- ・ゲームの前に、必ず整列とあいさつ、ゲームの後に、ゲームの勝敗とあいさつを行うようにした。ゲームの後は、勝っても負けても「エア握手」や「エアハイタッチ」を行ってきた。そうすることで、勝てばチームの友だちと喜び合い、負ければ勝敗を受け入れながら、相手を尊重し認めることを学んできた。
- ・2年生は技能差が大きい。技能が高い児童は、至近距離で思い切り投げているに当たると思えばできるが、それよりもマークをかわし、友だちと協力しながら頭脳的な得点の仕方の方を称賛してきた。そのため、やみくもにただ思い切り投げるだけの攻撃方法はあまり見られず、より効率的に得点できる攻め方を考えるようになってきた。そのような経験を通して、相手を認め、信頼しながら、純粋にゲームを楽しもうとする精神が全体に培われてきたように思える。そのような環境で体育（運動）を続け、体を動かすことが楽しいと思える児童を多く育てることが、研究主題の、「楽しみに思える未来を創造する児童の育成」につながっていくと考える。

5 指導計画 (全10時間扱い)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9本時	10
段階	知る			高める						
学習活動	<b>用具の準備 整列・挨拶 学習内容・進め方の確認 準備運動</b>									
	<b>感覚アップタイム</b> ・体重移動（チャーシューメン） タオルなげ、「へいを こえて ヌンチャクを なげろ」									
	<b>ゲーム「おしろに つづくみちを ひらけ」</b> 			<b>ゲーム「てきのしろをおとせ」</b> ・いろいろなチームとゲームをして楽しむ。 ・いろいろなチームと対戦しながら、友達やチームのよさを見付けていく。 ・みんなでできる簡単な作戦を考える。						
	<b>整理運動 後片付け</b>									
	<b>振り返りタイム</b> 今日の学習のねらいが達成できたか振り返る。			<b>振り返りタイム</b> ①チームでの振り返り…作戦について、友達のよかったところ、チームとしてよかったところ、次時のめあてや作戦を話し合う。 ②個人での振り返り…今日の学習のねらいが達成できたか振り返る。 ③クラスでの振り返り…自分のチームのよかったところ、他のチームや友達のよかったところ、規則等について話し合う。						
<b>整列・挨拶</b>										
教師の支援	○感覚アップタイムでは、楽しんで運動に取り組めるよう、リズムカルな音楽に合わせて行う。 ○ゲームでは、感覚アップタイムの動きを生かしている児童を称賛する。 ○知る段階での技能・態度を考慮し、できるだけ均等なチーム編成にする。これ以降チームに実力差が出てきたら、編成会議を行う。			○友達やチームのよさを考えながら作戦を立て、ゲームをするように助言する。 ○ゲーム中のよい動きや言葉かけを称賛する。 ○勝敗を素直に受け入れている児童を称賛する。 ○チームで作戦を話し合ったり励まし合ったりしている様子を称賛する。 ○簡単な作戦例を提示する。 ○ゲームの場が書かれた作戦シートに自分たちの作戦を書き、それが実現できていたチームを称賛する。 ○見学者がいる時は、タブレット端末で動画を作成し、教室で振り返りの時間を取る。 ○準備や片付けを頑張っている児童を見付けいたら、称賛する。						
評価規準	主体的に学習に取り組む態度	①ゲームに進んで取り組もうとしている。 ②ゲームの規則を守り、誰とでも仲よくしようとする。 ③使用する用具等の準備や後片付けを、友達と一緒にしようとしている。								
	思・判・表	①チームに合った簡単な作戦を立てている。 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たりすることができる。								
	知識・技能	①ねらった方向にボールを投げることができる。 ②ボールを捕ったり止めたりできる。 ③ボールを操作できる位置に動くことができる。								

## 6 本時の学習指導（全10時間中の第9時）

### (1) 目標

【思・判・表】チームに合った作戦を工夫し、友達と協力してゲームをすることができる。

### (2) 展開

○主な学習活動 ・予想される児童の反応	・指導・支援 *資料 ◇評価（観点・方法）												
<p>○ 学習の流れ、めあてを確認する。</p> <p>○ 準備運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・寒いから指先をしっかり伸ばしておこう。</li> </ul> <p>○ 感覚アップタイムを行う。</p> <p>「体重移動（チャーシューメン）」 「へいをこえてヌンチャクをなげろ」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ヌンチャクを遠くに投げられたよ。</li> <li>・いつもより高い場所で投げられた。</li> </ul> <p>○場の準備をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習の進め方を知らせ、活動の見通しをもたせる。</li> <li>・音楽に合わせて、テンポよく運動できるようにする。</li> <li>・使用する部位を伸ばす。突き指をしないように、指先まで伸ばす意識をするよう助言する。</li> <li>・主運動を意識させるよう言葉がけをする。</li> </ul> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><b>研究との関わり</b></p> <p style="text-align: center;">思考・判断のための素地の醸成</p> <p style="text-align: center;">【自ら考え、判断する】</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・安全に気を付けて準備するよう声をかける。</li> </ul> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 10px;"> <p>作戦を意識しながら、友達と協力してゲームを楽しもう！</p> </div>												
<p>○リーグ戦をする。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin: 10px 0;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">ゲーム</th> <th style="width: 45%;">Aコート</th> <th style="width: 45%;">Bコート</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">あかーあお</td> <td style="text-align: center;">みどりーきいろ</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">あおーみどり</td> <td style="text-align: center;">きいろーあか</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">あおーきいろ</td> <td style="text-align: center;">みどりーあか</td> </tr> </tbody> </table> <p>1 ゲーム（前半） 1：30 2 交代 1：00 3 ゲーム（後半） 1：30 4 確認（作戦等） 4：00 を繰り返す。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作戦がうまく行ってよかった。</li> </ul> <p>○片付けをする。</p> <p>○整理運動をする。</p>	ゲーム	Aコート	Bコート	1	あかーあお	みどりーきいろ	2	あおーみどり	きいろーあか	3	あおーきいろ	みどりーあか	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム開始前に、ローテーションや作戦などについて確認する。</li> <li>・良い動きや、声をかけている児童、チームのために動いている児童を積極的に称賛し、全体に広める。</li> </ul> <p>◇的にむかって、思い切りボールを投げることができる。（技／観察）</p> <p>◇チームに合った作戦を工夫し、友達と協力してゲームをすることができる。（思・判・表／観察・作戦カード）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・見学者がいれば、タブレット端末での動画の撮り方の指示をする。</li> <li>・試合後の挨拶で、勝敗が認められない児童に気を配る。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・協力して安全に片付けるよう声をかける。</li> <li>・進んで片付けている児童を称賛する。</li> <li>・よく使った部位を中心に体をほぐす。</li> </ul>
ゲーム	Aコート	Bコート											
1	あかーあお	みどりーきいろ											
2	あおーみどり	きいろーあか											
3	あおーきいろ	みどりーあか											
<p>○全体で振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・勝てたので、リーグ戦で優勝したい。</li> <li>・負けたけど、次は勝ちたい。</li> <li>・〇〇くんの守りがよくて勝てた。</li> <li>・次は作戦を意識してゲームをしたい。</li> </ul> <p>○整列、挨拶をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全体の場でよさについて出させ、共有できるようにする。</li> <li>・教師が見付けたよさを紹介する。</li> <li>・規則についてよりよくなるよう相談する。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・次の体育も楽しみにできるような挨拶をする。</li> </ul>												