

第1学年 体育科 学習構想案

日 時 令和4年11月2日(水) 第5校時
 場 所 荒尾市立中央小学校 体育館
 指導者 教諭 清田 安耶

1 単元構想

単元名	おとせ！おとさせるな！きらきらながればしゲーム					
単元の目標	(1) ゲームの行い方を知り、相手コートのねらう場所に山なりのボールを投げ入れたり、ボールを正面で捕ったりする動きによって、易しいゲームをして遊ぶことができるようにする。 (2) たくさん得点が入りみんなが楽しくできるゲームの規則を工夫したり、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ようにする。 (3) ボールゲームに進んで取り組み、ゲームの規則を守って、誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場の安全に気を付けたりすることができるようにする。					
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ゲームの行い方について言ったり、実際に動いたりしている。 ②ボールをねらったところに投げることができる。 ③ボールの落下地点に動き、ボールを捕ることができる。	①相手のいないところへボールを投げて得点するための規則を考えている。 ②みんなが楽しめるゲームの規則を選んでいる。 ③友達のよい動きを見つけたり、考えたりしたことを友達に伝えている。	①ゲームや準備、後片付けに進んで取り組もうとしている。 ②きまりを守って誰とでも仲良く運動に取り組もうとしている。 ③ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ④場の安全に気を付けている。			
単元終了時の児童の姿（単元のゴールの姿・期待される姿）						
ねらった場所にボールを投げ入れたり、捕ったりする動き方を知り、仲間と声をかけ励まし合いながら場や遊び方を工夫するとともに、その他の運動遊びや日常の遊びに生かしたり、進んで運動遊びに取り組んだりする児童。						
単元を通した学習課題（単元の中心的な学習課題）			本単元で働かせる見方・考え方			
ながればしがたくさんとびかうきらきらながればしゲーム大会をして楽しもう。			ねらった場所にボールを投げ入れたり、落下地点に動いてボールを捕る等「する」、友達の動きを「見る」、友達と協力したりして「支える」、動き方やゲームの規則等を「知る」といった運動遊びとの多様な関わり方で楽しむこと。			
指導計画と評価計画（6時間取扱い 本時4／6）						
	1	2	3	4(本時)	5	6
学習活動	オリエンテーション ・ドリルゲームの行い方 ・メインゲームの行い方 ・準備、片付けの仕方	準備運動・場づくり				きらきら ながればしゲーム大会
		わくわくランドでのスキルアップ ①ペアでビュン②ビュンしてキャッチ③ねらってビュン④とおくへビュン				
		課題設定（問い）				
		どのようになげればよいのだろう？	どのようにとればよいのだろう？	たくさんとくてんをゲットするにはどうすればよいのだろう？	チームでどんなさくせをえらべばよいのだろう？	
		タスクゲーム 【個人の動きに対する問い】		タスクゲーム 3対3 【チームの動きに対する問い】		
		メインゲーム (ながればしゲーム)				
学習の振り返り、後片付け、整理運動						
評価規準						
知	① (観察)	② (観察・学習カード)	③ (観察・学習カード)			
思				① (観察・発言)	② (観察・発言)	③ (観察・発言)
態	① (観察・学習カード)	② (観察・学習カード)	④ (観察・学習カード)			③ (観察)

2 単元における系統及び児童の実態

学習指導要領における該当箇所(内容, 指導事項等)				
小学校学習指導要領第1学年及び第2学年 [知識及び技能] (ア) ボールゲームでは、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをすること。 [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、考えたことを友達に伝えること。 [学びに向かう力, 人間性等] 運動遊びに進んで取り組み、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。				
運動の価値				
低学年のゲームは、「ボールゲーム」及び「鬼遊び」で構成され、ボールゲームは、簡単なボール操作や基本的な攻めと守りでできる易しいゲームを取り上げることで、集団対集団で競い合い仲間と力を合わせて競争する楽しさや喜び、簡単な規則を工夫する良さに気付いたりすることができる運動である。				
本単元における系統				
<pre> graph TD A["第1学年及び第2学年 ゲーム ボール投げゲーム (まとあてゲーム)"] --- B["第1学年及び第2学年 ボール投げゲーム (ながれぼしゲーム)"] C["第1学年及び第2学年 ゲーム ボールけりゲーム"] --- B B --- D["第3学年及び第4学年 ゲーム ネット型ゲーム"] D --- E["第5学年及び第6学年 ボール運動 ネット型"] </pre>				
児童の実態(単元の目標につながる学びの実態) 28人				
■本単元を学習するにあたって身に付けておくべき基礎・基本の定着状況 (人)				
調査内容	概ね(6割~8割程度)	十分(8割以上)		
的に向かって、片手でボールを投げることができる。	8	20		
肘をあげ、手と反対の足を踏み出して、ボールを投げることができる。	11	17		
安全に気を付け、きまりを守って運動遊びに取り組むことができる。	6	22		
■本単元の学習に関する意識の状況 (人)				
調査内容	とても	まあまあ	あまり	ほとんど
体育の授業は楽しいですか。	25	3	0	0
体育の授業で、「前より上手になっているな。」と思うことはありますか。	20	4	4	0
体育の授業で自分のめあてや目標に向かって取り組んでいますか。	25	2	1	0
運動(体を動かす遊びなども)やスポーツは好きですか。	22	3	2	1
運動やスポーツを観るのは、好きですか。	19	3	2	4
何かをするときに、最後までやり遂げて嬉しかったことはありますか。	21	3	4	0
難しいことでも失敗を恐れないで挑戦していますか。	23	1	4	0
■考察 (資質・能力に関して) 柔らかいゴムボールを投げたとき、ねらった的に向かって片手で投げることができた児童は7割程で、的を見ずに違う方向に投げてしまったり、的までボールが跳ばなかったり、片手だけで投げることが難しかったりする児童もいた。また、投げる際に手と同じ方の足を踏み込んで投げたり、直立のままボールを投げてしまったりする姿も見られた。ボールを使った遊びの経験が少ない児童も多いため、多くの経験を積むとともに、ボール操作の仕方を確かめていく必要がある。単元を通してわくわくランドの時間を設定し、個人のボール操作技能の向上を図ってきたい。 (学びに関して) 体育の授業を楽しんでいるとしたり、運動・スポーツをすることを楽しいと思ったりする児童の割合が多く、ボール投げゲームにも意欲的に取り組むことが期待される。授業は楽しいと思う一方で運動やスポーツを好まない児童が一定数いることを考慮し、チーム分けの配慮やルールの工夫などを行い、全員が楽しめる授業づくりに努める。また、スモールステップでの単元構成や、伸びを実感できるような場や学習シートを用意し、視覚化することで、児童の達成感の充実を図ってきたい。				

3 指導に当たっての留意点

<研究仮説1 視点1：学習過程の工夫>

- 児童の実態を把握し、単元を構成する。オリエンテーションで学習の流れを十分に確かめ、毎時間固定した流れで行うことで、運動量を確保し、無理なく運動に親しむことができるようにする。
- 単元の学習課題を「ながれぼしがたくさんとびかうきらきらがれぼしゲーム大会をして楽しもう。」と設定し、単元全体の流れを提示することで、目的をもって意欲的に学習に参加できるようにする。
- 単元前半にボールの投げ方、捕り方について一つ一つ時間を設けて丁寧に扱うことで、安心してゲームに臨むことができるようにする。
- 児童が「する」「見る」「知る」「支える」のどの立場にも立てるように、チーム内で役割を分担させる。

<研究仮説1 視点2：学習活動の工夫>

- 児童の実態を考慮して、ボールは自作したながれぼしボールで行う。児童が余裕を持って落下地点に入ることができるように、緩衝材を用いて重さを軽くし、袋の重さを含めて200グラムのボールで行う。また、ビニール袋で包むことで、捕球がしやすいようにするだけでなく、袋の尻尾を持って投球ができるようにする。
- ネットの高さを150センチメートルに設定することで、投球する際の目線を上げさせ、山なりのボールを投げることができるようにする。
- スキルアップタイムとして、わくわくランドでの活動に単元を通して継続して取り組む。「ペアでビュン」では、投球のフォーム作り、「ビュンしてキャッチ」では、捕球の技能、「ねらってビュン」では、投球の技能、「遠くへビュン」では、遠投の技能のスキルアップを目指す。また、「ビュンしてキャッチ」、「ねらってビュン」、「遠くへビュン」での記録を毎時間シールで記録し、記録の伸びを実感できるようにする。
- 課題を把握させるために、わくわくランドの結果ボードやゲームの結果等を提示し、児童の「もっと上手になりたい。」「みんなで伸びたい。」という思いが高められるようにする。
- チームで作戦を共有したり、考えを伝えたりしやすいように作戦ボードを用意する。視覚的にわかりやすいように、コート図や敵と味方が分かるよう色の異なるマグネットを準備する。
- メインゲームとして、きらきらゲームを行う。児童の困り感や技能の向上などからルールを工夫し、みんながゲームを楽しむことができるようにする。
- 友達を励ましたり、友達に助言をしたりしている児童を積極的に称賛し、協力し合う雰囲気を作るようにする。
- 授業の途中や振り返りの場面で、よい動きをしていた友達を紹介する時間を設けるようにする。
- 振り返りカードは、授業の実態に応じて、評価に応じた視点を与え、項目に印をつけさせる。

<研究仮説2 視点3：児童の運動や健康に関する実態の把握>

- 児童の基礎・基本の定着状況や新体力テストの結果、情意面を考慮しチームを編成する。チームの所属感をもたせるために、チーム名を考えさせる。
- わくわくランドの結果ボードに毎時間自分の結果を記録することで、1人1人の投力の伸びを実感させる。
- 授業の振り返りシートは年間を通して同じような形式にし、書き溜めていくことで、評価観点に基づいた児童の頑張りを把握し、次の指導に生かすようにする。

<研究仮説2 視点4：環境作りと日常活動の工夫>

- 学習したことについて、休み時間や家庭でもできる運動遊び等について取り上げ、日常的な運動遊びの機会を増やすようにする。

4 本時の学習

(1) 目標

たくさん得点するためにはどこにどのように投げればよいかを考え、考えたことを動作や言葉で友達に伝えている。
(思考、判断、表現)

(2) 展開

過程	時間	学習活動 (◇予想される児童の発言)	指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図、内容、方法等) □ : 運動の多様な関わり方
導入	10分	<p>1 課題をつかむ。</p> <p>① 準備運動をする。</p> <p>② わくわくランドで楽しむ。 ◇ペアでビュン ◇ビュンしてキャッチ ◇ねらってビュン ◇遠くへビュン</p> <p>③ めあてを確かめる。</p>	<p>○今日使う部分を考えさせながら準備運動を行う。</p> <p>○本単元の基本的な動きを遊びを通して楽しませる。</p> <p>○結果をボードに記録させ、技能の伸びを実感させる。</p> <p style="text-align: right;">する</p> <p>○前時で学習したことを振り返り、課題を確認する。</p>
展開	30分	<p>2 課題解決に向けて活動する。</p> <p>① きらきらゲーム①をする。 ◇友達がいないから、あそこを狙ったらいいかな。 ◇とる準備ができる前にすぐ投げよう。</p> <p>② 全体で共有する。 ◇人がいないところに投げると、得点できたよ。 ◇すぐ投げると、あいては守る準備がまだできていなかったよ。 ◇投げるふりをしたらいいかな。</p> <p>【期待される学びの姿】 相手の動きに合わせて、ボールを投げる場所やタイミングをずらして投げればよいことに気付いている。</p> <p>③ まとめをする。</p>	<p>○活動中は BGM を流し、楽しい雰囲気を作る。</p> <p>○ルールを確かめて楽しくゲームができるように声かけをする。</p> <p>○ゲームを通して、たくさん得点を取るための工夫を考えさせる。</p> <p style="text-align: right;">する・支える</p> <p>○考えたことを言葉だけでなく、動作で説明させ、全体で動きながら確かめさせる。</p> <p>○話し合いの全体共有の場では、ICT を用いて攻めと守りの位置を動かしながら提示し、学びの共有化を図れるようにする。</p> <p style="text-align: right;">見る・知る</p> <p>【具体的評価規準】 思① ○たくさん得点するためにはどこにどのように投げればよいかを考え、考えたことを動作や言葉で友達に伝えている。 (方法：観察・発言)</p> <p>【到達していない児童への手立て】 ○作戦ボードで相手の場所とコートを示し、あいている場所を確かめさせる。</p>
終末	5分	<p>3 めあてに対する振り返りをする。</p> <p>① 今日の学習を振り返る。 ◇コートのあいているところをねらって投げると、得点が入りやすいことが分かりました。</p> <p>② 場の片づけをする。 ◇グループで協力して、片付けまで頑張ろう。</p>	<p>○学習カードをもとに振り返りを行う。</p> <p>○友達のよい動きやよい言動を認め合えるような言葉かけをする。</p> <p style="text-align: right;">知る</p> <p>○グループの友達と協力して、安全に気を付けて片付けるようにする。</p>

【めあて】たくさんとくてんがゲットできるさくせんをかんがえよう。
〈学習課題〉たくさんとくてんをゲットするにはどうすればよいのだろう。

【まとめ】たくさんとくてんをゲットするには、(コートのあいているところをねらったり、すばやくなげたり) する。

【板書計画】

おとせ！おとさせるな！きらきらながれぼしゲーム

㊦ たくさんとくてんがゲットできるさくせんをかんがえよう。

よそう

- ・すばやくなげる。
- ・あいているところになげる。

学習の流れ

- ①じゅんびうんどう
- ②わくわくランド
- ③きらきらゲーム①
- ④さくせんタイム
- ⑤きらきらゲーム②
- ⑥ふりかえり

- ・キャッチしたらすぐになげる。
- ・あいているところになげる。
- ・ねらってなげる。フェイント。

㊧ たくさんとくてんをゲットするには、(コートのあいているところをねらったり、すばやくなげたり) する。

㊨ わかったこと・がんばったこと

【ICT活用計画】

電子黒板によるまとめ等による考えや動きの共有

- 話し合いの全体共有の場では、タブレットを用いて攻めと守りの位置を動かしながら提示し、学びの共有化が図れるようにする。
- よい動きをしている児童をタブレットで撮影し、電子黒板を使って提示することで、友達のよい動きの真似ができるようにする。

【見方・考え方を働かせて、終末や次時以降の学習に生かす計画】

見方・考え方を働かせ、単元の終末で次の単元に取り組んだり、次時以降の学習に生かしたりする。

- 単元の終末に「ながれぼしがたくさんとびかうきらきらながれぼしゲーム大会」を設定し、学習の成果を発揮できるようにする。
- 協力して準備や片付けを行ったり、場を作ったりすることで、今後の体育の学習においても何事も協力して取り組み、みんなが楽しめる活動をしようと態度を養っていけるようにする。
- ボールの投げ方や捕り方で経験した運動感覚を生かし、「A体つくりの運動遊び(ウ) 用具を操作する運動遊び」において、ボールや棒など大きさや種類の異なる用具を片手や両手で投げたり取ったりして遊ぶ。