

体育科学習指導案

学習者 附属小学校 1 年 1 組 30 名
指導者 清水 優太郎

単元名 「ねらって なげよう」(ボールゲーム)

1. 単元の目標

(1) 簡単なボール操作を身に付け、的にボールを当てることができるようにする。

【知識及び技能】

(2) 攻め方や守り方を考え、得点を入れたり、阻止したりすることができるようにする。

【思考力、判断力、表現力】

(3) 運動に進んで取り組み、きまりを守り仲良く運動したり、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。

【学びに向かう力、人間性等】

2. 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
① 簡単なボール操作や動きを身につけている。 ② 的にボールを当てることができる。 ③ 的当てゲームの攻めと守りの動きを身につけている。	① 自分のチームに合った作戦を工夫したり、攻め方や守り方を見つけ選んだりしている。 ② 的にボールを当てるための工夫や、攻めと守りの動きの工夫などについて、自分の考えを友達に伝えている。	① ボール遊びに進んで取り組んだり、規則を守り勝敗を受け入れたりして、誰とでも仲良く運動している。 ② 場や用具の安全に気をつけている。

3. 指導と評価の計画（10 時間）

（１）単元指導計画と評価計画

時間	1	2	3・4	5・6	7	8	9 (本時)	10
めあて	学習の進め方の見通しをもつ。	基本的なボールの投げ方を身に付ける。	近くの的に当てるためのボール操作を身につける。	遠くの的に当てるためのボール操作を身につける。	的当てゲームのやり方を知る。	的当てゲームの攻め方・守り方を話し合う。	チームで作戦を考え、ゲームをする。	ルールやマナーを守って仲良くゲームをする。
学習活動	1. 単元の学習内容と1時間の流れの確認 2. 単元計画を立てる 3. ボールに触れる 4. 振り返り 片付け	1. 前時の振り返り 2. めあての確認 3. ペアでボールを投げる 4. 振り返り 片付け	1. 補強運動 2. 前時の振り返り 3. めあての確認 4. ルールの確認 5. 近くの的に向かってボールを投げる 6. 振り返り 片付け	1. 補強運動 2. 前時の振り返り 3. めあての確認 4. ルールの確認 5. 遠くの的に向かってボールを投げる 6. 振り返り 片付け	1. 補強運動 2. 前時の振り返り 3. めあての確認 4. ルールの確認 5. ゲーム 6. 振り返り 片付け	1. 補強運動 2. 前時の振り返り 3. めあての確認 4. チームでゲーム 5. 振り返り 片付け	1. 補強運動 2. 前時の振り返り 3. めあての確認 4. ゲーム 5. 作戦会議 6. ゲーム 7. 振り返り 片付け	1. 補強運動 2. 前時の振り返り 3. めあての確認 4. ゲーム 5. 振り返り 片付け
評価の重点	知・技	① 観察・ICT 学習カード	① ② 観察・ICT 学習カード	① ② 観察・ICT 学習カード		③ 観察・ICT 学習カード		①②③ 観察・ICT 学習カード
	思・判・表	② 観察・ICT 学習カード	② 観察・ICT 学習カード		① ② 観察・ICT 学習カード	① ② 観察・ICT 学習カード	① ② 観察・ICT 学習カード	
	主体	① 観察・ICT 学習カード			① ② 観察・ICT 学習カード		① ② 観察・ICT 学習カード	①② 観察・ICT 学習カード

（２）指導と評価の計画

時	ねらい（◆）と主な学習活動（○）	評価規準〈評価方法〉 指導の改善に生かす評価「・」 総括資料とするための記録に残す評価「○」		
		知・技	思・判・表	主体
1	◆ボールゲームの学習の進め方について、ボールを投げるために必要な力を話し合ったり、単元計画を立てたりすることを通して、学習に見通しをもち進んで取り組もうとすることができるようにする。			
	○オリエンテーション（単元内容と1時間の流れの確認） ○単元計画・めあてを立てる。 <div>単元のめあて ボールの投げ方を身につけて、附属小学校の大谷翔平になろう。 ※『附属小学校の大谷翔平』を目指すポイント ・遠くでも狙った的に当てることができる。 ・速いボールを投げるができる。 ・安全に行うことができるようにする。</div>		○② 観察・ICT 学習カード	○① 観察・ICT 学習カード

	<p>○ボールを投げてみる。</p> <p>○振り返り</p> <div> <p>【想定される児童の姿】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールを的にあてたい。 ・はやいボールをなげたいな。 </div>			
2	<p>◆ボールを投げる際の動きについて、投げる際の体の向きや腕と足の動かし方のポイントを示したり、ペアでボールを投げたりすることを通して、基本的なボールの投げ方を身につけることができるようにする。</p> <p>○前時の振り返り</p> <p>○めあての確認</p> <p>○基本的なボールの投げ方を知って投げてみる。</p> <p>○振り返り（視点：投げ方のポイント）</p> <div> <p>【想定される児童の姿】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・体を横に向けるのが難しかった。 ・足を踏み出すことができた。 </div>	○① 観察・ICT 学 習カード		
3	<p>◆ボールを力強く投げる動きについて、自分たちの腕や足の動きとお手本の動きを比べたり、友達同士でアドバイスをしたりすることを通して、近くの的に当てるための投げ方の工夫を友達に伝えることができるようにする。</p> <p>○前時の振り返り</p> <p>○めあての確認</p> <p>○自分たちの動きを iPad で確認する。</p> <p>○振り返り（視点：力強さを生む動き）</p> <div> <p>【想定される児童の姿】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・足の向きを前に向けるといいよ。 ・まだ腕の振りが弱いな。 ・助走をつけるといいよ。 </div>	○①② 観察・ICT 学 習カード	○② 観察・ICT 学 習カード	
4	<p>◆自分のボールの投げ方について、iPad で前時の自分の動きを確認したり、的当てをしたりすることを通して、近くの的に当てるための簡単なボール操作や動きを身につけることができるようにする。</p> <p>○前時の振り返り（前時の動きを確認する）</p> <p>○めあての確認</p> <p>○前回の振り返りを生かし練習する。</p> <p>○振り返り（視点：前時の振り返りが生かせたか）</p> <div> <p>【想定される児童の姿】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前より足がしっかり前を向くようになった。 ・大きく腕を振ることができた。 </div>	○①② 観察・ICT 学 習カード		

5	◆ボールを遠くに投げる動きについて、離れた的にボール当てをすることを通して、勢いを付けたり、高いボールを投げたりして、遠くの的に当てるための投げ方の工夫を友達に伝えることができるようにする。			
	○前時の振り返り ○めあての確認 ○前回よりも遠い的にボールを当てる。 ○振り返り 【想定される児童の姿】 ・勢いを付けないと遠くには投げられないな。 ・少し上をめがけると遠くに投げられるよ。	・① 観察・ICT 学 習カード	○② 観察・ICT 学 習カード	
6	◆ボールの投げ方について、iPad で前時の自分の動きを確認したり、離れた的にボール当てをしたりすることを通して、遠くに投げるための簡単なボール操作や動きを身につけることができるようにする。			
	○前時の振り返り（前時の動きを確認する） ○めあての確認 ○前回の振り返りを生かし練習する。 ○振り返り（視点：前時の振り返りが生かせたか） 【想定される児童の姿】 ・少し上を狙って投げることができた。 ・力をもっと入れて投げるといいよ。	○①② 観察・ICT 学 習カード		
7	◆的当てゲームのやり方について、場の設定やルールを確認したり、実際にチームでゲームを試してみたりすることを通して、ルールを守り友達と助け合ってゲームを行なおうとする見通しをもつことができるようにする。			
	○前時の振り返り ○めあての確認 ○実際の場を想定してチームでボール投げをする。 ○振り返り（視点：個人とチームの違い） 【想定される児童の姿】 ・攻めと守りで動きを変える必要があるよ。 ・チームで協力しないといけないな。		・①② 観察・ICT 学 習カード	○①② 観察・ICT 学 習カード
8	◆的当てゲームの攻めと守りの仕方について、攻めと守りの動きをチームで話し合ったり、話し合ったことをもとにチームで練習したりすることを通して、基本的な攻めと守りの動きを身につけることができるようにする。			
	○前時の振り返り ○めあての確認 ○チームで攻めと守りの動きを話し合う。	○③ 観察・ICT 学 習カード	・①② 観察・ICT 学 習カード	

	<p>○チームで練習する。</p> <p>○振り返り（視点：攻めと守り）</p> <div> <p>【想定される児童の姿】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・守りがいないところで投げると当てやすいよ。 ・パスをはやくつないだ方がいいよ。 </div>			
9 本 時	<p>◆楕円形のコートにおける的当てゲームについて、コートの特性や相手の動きに対して、得点を入れたり防いだりするために自分のチームの動きを話し合うことを通して、自分たちのチームに合った作戦を見つけたり選んだりすることができるようにする。</p>			
	<p>○前時の振り返り</p> <p>○めあての確認</p> <p>○ゲーム</p> <p>○作戦会議</p> <p>○ゲーム</p> <p>※詳細は本時案に記載</p> <p>○振り返り（視点：相手の動き）</p> <div> <p>【想定される児童の姿】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・的に近いところから投げたらいいよ。 ・守りがいないところにパスをして投げたらいいよ。 </div>		<p>○①②</p> <p>観察・ICT学 習カード</p>	<p>・①②</p> <p>観察・ICT学 習カード</p>
10	<p>◆的当てゲームについて、これまでに付けてきた力やチームでの動きを生かしてゲームをすることを通して、安全に気をつけ、ルールを守り、友達と助け合ってゲームを行うことができるようにする。</p>			
	<p>○前時の振り返り</p> <p>○めあての確認</p> <p>○ゲーム</p> <p>○単元の振り返り（視点：第1時のめあて）</p> <div> <p>【想定される児童の姿】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドッジボールでも投げ方を生かしてみたい。 ・もっと遠くに投げられるようになってみたい。 </div>	<p>○①②③</p> <p>観察・ICT学 習カード</p>		<p>○①②</p> <p>観察・ICT学 習カード</p>

4. 本時の指導（9/10）

本時のねらい	楕円形のコートにおける的当てゲームについて、コートの特性や相手の動きに対して、得点を入れたり防いだりするために自分のチームの動きを話し合うことを通して、自分たちのチームに合った作戦を見つけたり選んだりすることができるようにする。
評価規準	楕円形のコートにおける的当てゲームについて、自分たちのチームに合った作戦を見つけたり選んだりすることができる。
具体的な児童の姿	「小さい的に当てた方がいい。」 「すばやくパスをつないで、人がいないときに投げるとうまくいった。」 「的との距離が近いところを守った方がいい。」

時間	児童の活動	○指導及び・留意点【選択・決定】【当事者意識】 支援を要する児童への手立て ◎評価（方法）
5分	1. 補強運動をする。	○補強運動を行うようにする。 ・あいさつ、健康観察、サーキット運動（準備運動）、前回の振り返りをもとにチームで共有する。 ・サーキット運動は的当ての動きにつながるようにボール投げ、タオル投げ、紙鉄砲の準備運動を自分で選んで行うようにする。 【選択・決定】
5分	2. 本時のめあてを確認する。	○前時の振り返りから、本時のめあてを位置付ける。 ・前時の振り返りから、上手いかなかった所を全体で共有し、どのようにすればよかったのか考えられるようにする。 ・前回とコートの形が変わっていることを伝える。
めあて きれいなまるではないコートでの、せめかたやまもりかたをかんがえて、まとあてゲームをしよう		
5分	3. 前時の振り返りをもとに、攻め方や守り方の作戦会議をする。	○前時までの振り返りやコートの形の違いから、攻め方や守り方をチームで話し合うようにする。 【選択・決定】【当事者意識】 ・一度チームで前時での上手いかなかった課題点を共有し、本時での自分のめあても位置づけられるようにする。 ※ボール投げが苦手な児童や動きが分からない児童には、チームの児童に「どこに行けばいいのか」「どこで投げればいいのか」の声かけをしアドバイスをするよう促す。その際、どこから投げると点が入りやすいか、ボールを止めやすいか焦点を絞った声かけをする。
21分	4. 作戦会議を生かしてゲームを行う。	○的当てゲームのルールや留意点を確認する。 【本時の的当てゲームのルール】 ◇1チーム3人で構成。全10チーム。 ◇段ボールを下から大中小の順に3つ積み、1分間に段ボールを倒した回数

		<p>で点数を入れる。</p> <p>◇各チーム、攻めと守りを1回ずつ行う。(1分間ずつ)</p> <p>◇点数は、倒れた段ボールの数に限らず、1点とする。</p> <p>◇段ボールが一つでも倒れれば、再度積み直す。</p> <p>◇攻めと守りの1サイクルが終わり次第、5分間で再度チームや個人の課題を修正できるように作戦会議をする。</p> <p>【ゲームの流れ】</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>◎ゲーム①【5分】(前半3コートで6チームが行う。残りの4チームは作戦に生かしたり、欠席児童がいるチームのサポートに入ったりする。)</p> <p>【2分(前半ゲーム) + 1分(移動、コート整備) → 2分(後半ゲーム)】</p> <p><input type="checkbox"/> 2分のゲームの中で攻めと守りを1分ずつ行う。</p> <p>◎作戦会議【3分】</p> <p><input type="checkbox"/> ゲーム①をもとにゲーム②での攻め方や守り方を話し合う。</p> <p>◎ゲーム②【5分】</p> <p>※ゲーム①と同様に行う。ただしゲーム①と攻めと守りの順番を替え、同じチーム同士で再度ゲームを行う。</p> <p>◎作戦会議【3分】</p> <p><input type="checkbox"/> ゲーム②をもとにゲーム③での攻め方や守り方を話し合う。</p> <p>◎ゲーム③【5分】</p> <p>※ゲーム①②と同様に行う。ただしゲーム②と攻めと守りの順番を替える。</p> </div> <p>◎楕円形のコートにおける的当てゲームについて、自分たちのチームに合った作戦を見つけたり選んだりすることができる。〈観察・学習カード〉</p>
9分	5. 学習の振り返りを行い、次時へ繋げる。	<p>○めあてについての振り返りを行うことで、次時へ繋がるようにする。</p> <p>・ボールをつなげるための工夫や本時の困りを出し合うことで、次時に向けて意欲が高まるようにする。</p> <p style="text-align: right;">【選択・決定】【当事者意識】</p>