

第2学年1組 学習指導案

令和2年10月22日(木) 5校時
 児童 37名(男子23名 女子14名)
 場所 体育館
 指導者 教諭 江口 美幸

単元名 ボールはこびゲーム (E ゲーム A ボールゲーム)

本単元を通して目指す資質・能力

ボール運びゲームの楽しさに気づき、その経験を他者に伝えることができる

運動の特性

いかに相手をおかし、ボールをゴールまで運ぶことができるかをめぐる攻防が面白い運動

低学年の目指す姿

- ・自分から思いっきり運動遊びを楽しんでいる。
- ・めあてを立て、活動のふりかえりをする事ができる。
- ・単元が終わったときに、楽しかったことについて話することができる。

児童の実態

運動への志向性	運動が好き・まあまあ好き 93%	休み時間などの様子	<ul style="list-style-type: none"> ・休み時間には外で遊ぶ児童が多い(遊具やおにごっこ、ボール遊び、一輪車、虫取り) ・教室で過ごす児童は固定化しつつある
これまでの体育の学び方	<ul style="list-style-type: none"> ・「上手く～するコツはなんだろう」という問いを続けてきた。 ・授業の中で共有したキーワードを使い、ふりかえりを書くことができる児童が増えてきた。 		
単元の系統性(カリキュラムの構成)	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 2px;">1年生</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 2px;">2年生</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 2px;">3年生</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 2px;">鬼遊び</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 2px;">ボール運びゲーム</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 2px;">タグラグビー</div> </div>		
特記事項(阻害要因や試しの運動の様子、指導上参考になること)	○ほとんどの児童が、タグ取り遊びが好き、どちらかと言えば好きと答えている。嫌いな児童は1名で「できそうな気がしない」と答えている。 ○これまでの体育の学習では、単元全体を通して「上手に○○するコツは何だろう」と問いかけながら学習を進めてきた。振り返りでは、見つけたコツを言葉で表すことができるようになってきている。		

1時目の工夫(問いの共有)

主運動につながる運動遊び

教材・教具の工夫

本単元で共有する問い
 どうやったら、ボールをゴールまでたくさん運ぶことができるか

<1時目にすること>

○主運動につながる運動遊びの紹介
 ○「ボール運びゲームの楽しいところは？」
 →児童の意見から問いの共有

- ・ことごとろ
- ・ねことねずみ
- ・手つなぎタグ取り
- ・通りぬけおに

単元のはじめに児童に提示し、毎時間チームの状況に合わせてどんな運動遊びをするのか選ばせるようにする。

《初めのルール》

- 1チーム6人(7人)
- 攻撃3人ずつ出場、守備2人ずつ出場

【攻撃】

- ・タグを2本つける
- ・ボール(紅白玉)を、得点板に運ぶ
 □ 1点
- ・タグを取られたら、タグ置き場の中にあるタグを取りに行き、付け直して再スタート
- ・ゴールしたら、時間いっぱい何度もボールを運ぶ
- ・運んだボールは、オリジナル得点板に並べる

【守備】

- ・守備ゾーンだけを動く
- ・タグを取ったら、敵を阻止できる
 □タグはタグ置き場へ持って行く
- ・身体への接触は禁止

単元の評価規準

- ・ボール運びゲームの楽しさに触れ、その行い方を理解するとともに、その技能を身につけることができる。 【知識・技能】
- ・どうすればゴールまでボールを運ぶことができるか考えたり、チームの仲間と考えを伝えあったりしている。 【思考・判断・表現】
- ・運動に意欲的に取り組み、友達と仲良くきまりを守って運動しようとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】

学習の道すじ

	1	2	3	4 本時	5	6	7	8
オリエンテーション	主運動につながる遊び							
	ねらい1 たからはこびゲームのルールになれて、ゲームを楽しもう				ねらい2 あいてをおかして、たからはこびゲームを楽しもう			まとめ

本単元で児童の動きやふりかえりから共有したい視点

スピード・スペース・方向・転換・ひねる・フェイント・味方の動き

本時の目標（4/8）

「どうすればゴールまでボールを運ぶことができるか」考えながら活動することができる。

【思考・判断・表現】

時間
0
10
まで
40
45

1. 準備・準備運動

グループごとに準備
○準備ができたチームから主運動につながる運動遊びに取り組んでいく。

予想される児童の運動遊び

ことところ

手つなぎタグとり



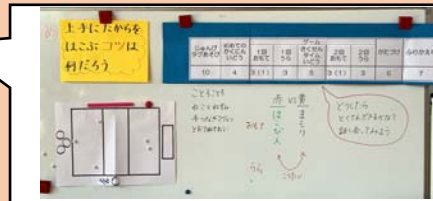
ねことねずみ

通りぬけおに

・チームごとに主運動につながる運動遊びにチャレンジ。

2. 主運動につながる運動遊び

3. 号令・めあての確認



・子どもによる司会。
・前時のふりかえりをもとに、1時間のクラス全体の課題を提示する。

上手にたからをはこぶ**コツ**は何だろう（チームでたくさん）

4. 活動

ゲーム中の言葉かけ（特に観察の児童）とゲームの間のチーム内の話し合いに注目！！

準備・準備運動	めあての確認 移動	ゲーム				かたづけ	ふりかえり	
		1回表	1回裏	さくせん タイム 移動	2回表			2回裏
10	4	3 (1)	3	5	3 (1)	3	5	7

かかわる

できる

・どうしたら得点できた？
・どうして得点できなかった？

◆判定基準

これまでに見つけたコツを生かしたり、新しく見つけたコツを他者へ表現したりしている。

（対話・学習カード）【思考・判断・表現】

●コツを表現することができない。
→これまでに考えたコツを確認するように促したり、どうしたら上手くいったか問いかけたりする。

ふりかえりを通して児童がどんな見方・考え方を働かせて、自分自身のことを見つめているかチェックする。

わかる

5. 片付け

ゲーム後チームの話し合いが終わったチームから片付けをする。

- ・片付けが終わった人から振り返りを書く。
- ・めあてに対する振り返りが書けているか確認。
- ・これまで見つけたコツを生かしているか確認。

6. ふりかえり・号令



期待する児童のふりかえり

- ・空いているスペースを見つけて走ったら、点数がたくさん入ったよ。
- ・フェイントで相手をかわすと、玉を運ぶことができたよ。
- ・ボールを上手に運ぶコツは、速いスピードで走ること。
- ・次からは守りの人数を増やして守りたい。
- ・守りのスペースを広くしてみたい。