

第1学年1組 体育科学習指導案

公開授業Ⅱ 場所 附属小体育館 指導者 西 沙織

1 単元名 ねらえ！エイムゲーム (ボールゲーム)

1年生のボールゲームではねらった場所にボールを投げるという技能面に着目した実践がよく見られる。これは、近年の子どもの体力低下やボール遊びの経験不足が要因だろう。しかし、競い合うたのしさに触れたり、友達と力を合わせて競争するたのしさや喜びを味わったりすることで、これからのボール運動領域の素地を養うことができると考える。

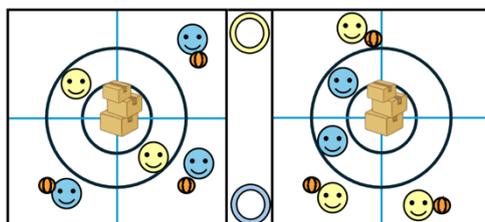
本学級の子どもたちも、日常生活の遊びの中でボールに触れる機会はほとんどないため、経験は不足している。このような子どもたちに、ボールを投げる動きを十分に経験させながら、的に力強くボールを当てて倒すゲームと出合わせることで、ボールを投げることのたのしさや仲間と共にゲームに取り組むことのたのしさを味わってほしいと願う。

本実践では、点を取るためにどうすればいいかを試行錯誤する中で、ボールの投げ方や味方や守りの位置関係に着目していく。そうすることで、得点しやすい条件を理解し、周りの状況を見て自分の動きを判断するようになっていくだろう。さらに、単元後半では攻撃と守備の人数を調整できるようにすることで、攻め方を選択し、意図をもってゲームに関わり続けていく姿を目指す。

2 単元について

(1) 本単元は、的当てを基にしたゲームに親しむ中で、ねらったところにボールを投げる動きを身に付けることをねらいとしている。また、自分が考えた投げ方や守備がない場所から投げることに友達に伝えたり、聞いたりしながら試行錯誤していく中で、空間に着目して立ち位置を工夫したり、時間に着目して投げるタイミングを工夫するなど、状況に合う投げ方を追求し続けていくこと姿をねらう。

このゲームでは、攻めは1人1球ボールを使用し、投げる機会を保障している。また、的にの周りを円にすることで、子どもが動きやすく守備が攻撃について行きやすい状況が生まれる。このようなゲームに取り組む中で、はじめは「守りが目の前にいて投げるができない」という「自分-相手」の関係での困り事が表出されるだろう。子どもたちは投げ方を工夫したりフェイントを使ったりしながら課題を解決していくと考える。しかし、思いきり投げるのが難しくなるため、「フェイントで守りだましても的に倒すができない」という新たな課題と出会う。自分たちの動きを振り返りながらうまくいった動きを語る子どもたちに、「その時、守りは何をしていたのか」を問うていく。そうすることで、無自覚だった「自分-味方-相手」の位置関係に着目させ、目の前に守りがいないときの方が的に倒しやすいという条件を明らかにしていく。子どもたちは試行錯誤しながら守りがいない場所を見つけたり、仲間と協力しながら守りがいない状況を生み出したりしていくだろう。また、単元後半には守りと攻めの人数を選ぶことができるようにし、攻め方を選びながらゲームに関わり続けていく姿を目指す。この単元においてよりよい自分を追い求める姿は以下の通りである。



〈人数・時間〉

- ・1チーム5人(6人)
- ・3人が攻め、2人が守り、1人は監督
- ・30秒たったら攻めと守りを交代する

〈ルール〉

- ・攻めは外側の○より外からボールを投げ、的にたおす。
- ・1つ倒すと1点。
- ・全部倒すとボーナスで2点(最高5点)
- ・ダンボールは守備が積み上げる。

的を倒すために、守りや味方を見ながら状況を判断し、その状況に合った動きを選択しながら、粘り強くゲームに関わり続けていく姿

(2) 子どもたちはこれまでに、体の部位に着目しながら運動を繰り返してコツを見付けたり、友達の動きを見ることでそのよさに気付き、伝えたりしてきた。また、鬼遊びの学習では自分が逃げるために空いているスペースに走り込んだり、鬼をかわしながら仲間を助けたりすることについて試行錯誤してきた。本単元で身に付ける動きは第2学年でのボールゲームや中学年以降のボール運動領域において、守備者がいないところを見つけてパスをする動きや、ボールの跳んでくるコースへ走り込みパスカットをする動きへとつながっていく。

(3) 本単元に関する子どもの実態は次の通りである。(調査人数：34人)

家でボール遊びをする子どもは少なく、習い事で球技をしている子どもはわずかである。ボールについて恐怖心をもつ子どもや投げる動きについて苦手意識を感じている子もいるため、当たっても痛くないボールを使用する。また、たのしみながらゲームに親しむことができるよう、単元導入では守備がいない状態からゲームを行う。

3 単元の目標

- (1) ねらった的に向かって、投げ方を工夫してボールを投げることができる。
- (2) 的に当たる投げ方について、考えたことを友達に伝えることができる。
- (3) 進んで運動遊びに取り組み、規則を守り誰とでも仲良く運動をたのしもうとしている。

4 指導計画（6時間取り扱い）

時	学習活動	指導上の留意点	評価規準・評価方法等
1 ～ 3	1 ゲームに出合い、たのしむ。 (1) 守備なし (2) 守備あり	○ 守備のいない状態からゲームを行うことで、様々な投げ方を体験させるとともに、投げる動き自体をたのしむことができるようにする。 ○ できるようになりたいことを語らせ、共有することで、学びの方向付けを行うとともに、ロードマップを作成する。	【主】 規則を守りゲームをたのしもうとしている。 (観察・体育日記)
4 ～ 6	2 得点するための投げる動きについて追求していく。	○ 体育日記の記述等から困り事を取り上げ、モデリングをしながら共有することで、自らの動きを振り返り、自分事となる課題を立ち上げていく。 ○ 試しの中では、状況を絞ったゲームに取り組ませることで、考えた動きを試すことができるようにするとともに、新たな気付きが生まれるようにする。(本時5/6) ○ 単元後半では、攻撃と守備の人数を選択することができるようにすることで、自分達が考えた作戦が成功するかをたのしむことができるようにする。	【思】 投げる動きについて言葉や動きで友達に伝えることができる。 (観察・体育日記) 【技】 ねらった場所にボールを投げることができる。 (観察・体育日記)

5 本時の学習

(1) 目標

的を倒す方法を試す活動を通して、守りの位置や仲間の位置を見て自分の動きを判断するとよいことを理解し、ゲームに生かすことができる。

(2) 展開

時間	学習活動	子どもの思い・姿・☆集団で学び深める姿
5	1 投げる動きに親しむ。	○ 的に当てるのが上手になってきたな。 ○ コントロールして強く投げられるようにしたいな。
5	2 本時の課題を把握する。	○ 目の前の守りをだまして投げようとしたんだけど、だまして投げても当たらなかったり、倒れなかったりするんだよ。コントロールが難しくて。 ○ ずっと守りがついてくるから解決は無理だよ。 ○ 守りが2人で攻めは3人だから、磁石になっても1人余るから、その人が思い切り投げるとうまくいったよ。 ○ ああ！その1人は邪魔されないから、チャンスだね！ ○ 僕の方に守りの人が来ていたんだけど、後ろの人が強く投げて全部たおれたことがあったよ。
10	3 グループで話し合いながら、試しの場で試す。 ・試しのゲームを行う ・コート図で考える ・チームで話し合う	○ 試してみよう。 ○ 2人がわざとおとりになって、だまして時間かせぎしておくから、あと1人が強く投げるようにしようよ。 ○ やっぱ、磁石は攻撃のすぐ前にいるから、1人は守りが誰もいなかった。
5	4 全体で共有する	○ 仲間がつかまっていたらチャンスだし、仲間の人の方がチャンスの時あるよね ○ 走ってきてビュンって投げたら、すごくいい。そういえば、守りはその時、僕の前にはいなかったような気がするな。だから思い切り投げれたんだ。
15	5 ゲームの中で動きを生かす	○ 僕たちは攻めがうまくいっていないから、4人でせめて1人で守ろう。 ○ 2人で守って、絶対にボールを投げさせないようにしよう。攻めは3人だけど、作戦を使うと大丈夫なはず。
5	6 本時の学習を振り返る	よく見て頑張ろう。 ○ 守りが磁石みたいについていたんだけど、その時向こうの仲間が思い切り投げられて倒せました。 ○ まわりを見て、空いているところに動くようにしました。友達がピンチの時は、こっちがチャンスなことが多いことがわかりました。 ○ まんまるケイドロの、おたすけみたいだよ。鬼がいない時に、今だ！って。その時も、鬼と仲間の両方を見ていたよね。 ○ 次はもっと作戦を考えて、勝つことができるようにしたいです。



目の前の守りをフェイント等でかわしてボールを投げても、強いボールを投げることができずなかなか的を倒すことができない子どもたち。本時では、仲間や相手がどこにいるかに着目することで、状況に応じた投げ方を試行錯誤していく姿を目指します。

主体的・対話的で深い学びを生み出す教師の支援（発問・指示・教具・評価）

- 自分の課題に応じて投げる的を選ばせたり、どの投げ方で投げるかを決めたりしてから活動に移行させることで、主体的に取り組むことができるようにする。
- 前時の振り返りで表出した「だますことはできても、的を倒すことができない」「解決は無理だ」という困り事を取り上げる。この時、守備と攻撃の位置関係をコート図で整理し、ボールを強く投げることができない状況を共有した上で、本時の課題を設定する。

どうしたら まとを たおすことが できるんだろう

- 「そんなことない」「うまくいったことがある」等の発言や、各々が自分の経験を基に意見を語り出したところで、試しの場へと移行する。
- 試しの場では、実際に動いたり、自チームで守備と攻撃に分かれてゲームをしたり、必要に応じてコート図を用いたりして動きを確かめることができるようにする。
- 全体の間では、的を倒すことができたチームを取り上げる。コート図で位置関係を整理していく中で、自分の前には守りがいない状況だったことを確認する。また、的だけでなく味方の位置を見ていたことを価値付けていくことで、自分の動きを判断するために必要な要素であることを自覚させていく。
- 「走ってきて投げる」等、勢いのあるボールを投げることについての意見が出た場合、守りがいたかどうかを問うことで、守りがいないと思い切りボールを投げることができることを確認する。
- チームごとに、守備と攻撃の人数を調整させることで、自分たちに合う攻め方ができるようにする。
- ゲーム中は、守りが目の前にいない時にボールを投げた姿や、周りの様子を見ている姿を価値付けていくことで、自分の動きを自覚させていく。
- 全体の間で「おとりになって守りをひきつける」等、戦術的な発言が出てきた場合、コート図やモデリングで守備と攻撃の位置関係を整理したりなぜ良いのかを問うたりすることで、守りのいない人を生み出していることを共有し、自分がボールを投げられなくても誰かがチャンスになっていることに気付かせる。
- 鬼遊びの学習と関連付けて発言している子どもには、どんなことが似ているかを問い、共通点を共有していく。
- 今日試した動きや新たに見付けたこと等をチーム内で振り返らせることで、自分達の動きや考えの変容を自覚させていく。また、次時に取り組みたい動きの見通しをもったり、新たに課題と感じたことを共有したりできるようにする。

【教材・教具】

- ボール
- 的（ダンボール）
- ポートボール台
- まんまる（断熱材）

【評価】

守備や味方の位置関係に着目しながら、守備のいない時にボールを投げて的に当てようとしている。
(観察・体育日記)