第１・２学年体育科学習指導案（略案）

令和○年　○月○日（○）　　○校時

１年生○名　２年生○名　　計○○名

指　導　者　１年担任　　○○　○○

　　　　　　　２年担任　　○○　○○

１　単元名　　ボールけりゲーム（ゴール型ゲーム）【１０時間】

２　単元の目標

○　ボールを蹴ったり，止めたりして，ボール蹴りゲームをすることができる。

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　【知識及び技能】

　○　みんなが楽しめる規則を工夫したり，攻め方を選んだりすることができる。

【思考力，判断力，表現力】

　○「思い切りボールを蹴りたい」「ボールをうまく的に当てたい」などの意欲をもつとともに，規則を守り，みんなと協力したり，勝敗を受け入れたりして，安全に楽しく運動することができる。

【学びに向かう力，人間性等】

３　評価規準（◎＝１・２年生の評価規準，○＝１年生の評価規準，●＝２年生の評価規準）

|  |  |
| --- | --- |
| 知識及び技能 | ①　ねらったところに緩やかにボールを蹴り，的に当てたり得点したりすることができる。（◎）  ②　ボールを操作できる位置に動くことができる。（○）  ③　ボールが飛んだり，転がったりしてくるコースに入ることができる。（●） |
| 思考力，判断力，表現力 | ①　ゲームの場や規則の中から，楽しくゲームができる場や得点の方法など，自己に適した遊び方や規則を選んでいる。（◎）  ②　ボールを捕ったり止めたりするときに行った工夫を，動作や言葉で友達に伝えている。（〇）  ③　ボールが飛んだり転がったりしてくるコースに入ることについて，友達のよい動きを動作や言葉で友達に伝えている。（●） |
| 学びに向かう力，人間性等 | ①　進んでゲームに取り組もうとしている。（◎）  ②　勝敗を受け入れることができる。（○）  ③　順番を守り誰とでも仲良く運動をすることができる。（●）  ④　場や用具の安全に気をつけて活動したり，使用する用具の準備や片づけを，友達と一緒にしたりしようとしている。（◎） |

４　指導にあたっての工夫

（１）　対話を重視した「学び合い」

　　　　ボールけりゲームは，チームごとに活動を行う。試合を重ねる中でチームの作戦を立てたり，作戦を練り直ししたりする場面を作っていく。その中で，どのように攻めるか，どのように守るかなどを話し合いながら学び合いを深めていきたい。その際に，タブレットを活用して，作戦の話合いや，コツの確認などができるようにしていきたい。

（２）　異学年交流による「高め合い」

　　　　１・２年合同での体育を行う。人数の確保のためとともに，２年生が１年生に教えて高め合うということも意図している。チーム編成も１チーム内に１・２年が合わさるようにする。２年生の今までのボールゲームの経験などから１年生にアドバイスをしたり，よいところを伝え合ったりすることで，チームとしての力とともに個人としての力も高め合っていけるようにしていきたい。

（３）　「できた」実感を味わわせる工夫

　　　　第１時目で試しのボール蹴りゲームを通して，どのようなことを頑張りたいか，どのようなことができるようになりたいかという個人の目標を立てさせる。その目標を達成するために，それぞれの時間でどのようなことができるようになったかを友達との認め合いや，動画等の撮影などを通して確認できるようにする。これにより，どれくらい目標達成に近づいたかを可視化することができる。また，チームとしての目標も立てて，チームとしての振り返りも行っていきたい。

６　本時

（１）　目標

　○　ねらったところに緩やかにボールを蹴り，的に当てたり得点したりすることができるようにする。

　【知識及び技能】

　○　チームの状況に応じた攻め方を選び，チーム内で共有することができるようにする。

【思考力，判断力，表現力】

　○　進んでゲームに取り組み，ゲームの勝敗を受け入れることができるようにする。

　　　　　　　　　　　　　　　　　【学びに向かう力，人間性等】

　○　進んでゲームに取り組み，チームの友達と仲良くゲームを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）　本時の展開にあたって

　　　　つかむ・見通すでは，体力テストの課題であった柔軟性を高める運動を取り入れて継続的に高めていく。また，ボールに慣れる運動を行い，ボール運動の技能を高める。挑戦する・工夫するでは，チームで話し合い作戦を決定させ，ゲームを行う。作戦を決める際に，タブレットで攻め方のヒントとなる動画やイラストを見られるようにしておき，各自参考にしながら考えさせるようにする。生かすでは，話合いヒントカードをもとに作戦の見直しを行い，ゲームⅡに生かせるようにする。振り返るでは，視点に沿った振り返りを行ったり，児童の頑張りを認めたりしながら，次戦へ繋げさせる。

（３）　実際（７／１０）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 過程 | 主な学習活動 | 時間 | 教師の具体的な働きかけ（評価） |
| つ  か  む  ・  見  通  す  挑  戦  す  る  ・  工  夫  す  る  生  か  す  振  り  返  る | １　準備運動をする。  　　・　柔軟性を高める運動  ２　補強運動をする。  　・　ボールタッチ  　・　ペアキャッチボール  ３　本時のめあてを確認する。  　チームでたくさん点をとるには，どうしたらよいだろう。  フリーイラスト, CC0 イラスト, ベクター, EPS, 人物（イラスト）, 子供（イラスト）, 男の子, 学生（生徒）, 小学生, 体操服（体操着）, 紅白帽, 全身（イラスト）, 運動会, 体育祭４　攻め方を考える。  広がってボールをけろう。  敵がいないところをねらってボールをけるといいんじゃないかな。  C:\Users\haraigawa_es401\Pictures\publicdomainq-0033627xez.jpg  ５　ゲームIを行う。（３分×２回）  ６　チームの作戦を見直す。  フリーイラスト, CC0 イラスト, ベクター, EPS, 人物（イラスト）, 子供（イラスト）, 男の子, 学生（生徒）, 小学生, 体操服（体操着）, 紅白帽, 全身（イラスト）, 運動会, 体育祭  広がる作戦よりも声かけ作戦の方がよさそうだ。けるときはまとの目の前から蹴るといいよ。  C:\Users\haraigawa_es401\Pictures\publicdomainq-0033627xez.jpg  次も同じ作戦でいこう。素早く動くとよさそうだよ。  ７　ゲームⅡを行う。（４分×２回）  ８　整理運動をする。  C:\Users\haraigawa_es401\Pictures\publicdomainq-0033627xez.jpg９　学習のまとめを行い，振り返りをする。  今日は１０点とられたよ。次は点をとられないようにしたいな。  ・　あい手がいないところをねらうとたくさん点がとれた。  ・　広がってけるとたくさん点がとれた。 | ３  ７  ５  ８  ３  １２  ３  ５ | ○　前時までに学習したことを意識して取り組めるよう，ポイントを再度確認したり，意識して動いている児童を称賛したりする。  ○　自分たちで作戦が立てられるよう，タブレットで攻め方のヒントを見られるようにしておく。  （評）チームの状況に応じた攻め方を選び，チーム内で共有することができているか。【ワークシート】  【T2】　チームをそれぞれまわり，アドバイスをする。  ○　全員が楽しめるゲームになるよう，これまでに決めたルールの中から，本時で適用するルールについて話し合わせる。  ○　自分の動きを確認したり，次時の学習に生かしたりできるよう，試合中の児童の動きを動画で撮影しておく。  ○　異学年での学び合いができるよう，１年生はうまくできなかったところを伝えたり，２年生はアドバイスをしたりする。  【T2】　児童にアドバイスしたり，動画を撮ったりする。  （評）ねらったところに緩やかにボールを蹴り，的に当てたり得点したりすることができたか。【観察】  ○　学習カードを活用して，本時の視点に沿った振り返りができるようにする。  （評）進んでゲームに取り組み，チームの友達と仲良くをしたり，ゲームの勝敗を受け入れたりすることができたか。【観察】  ○　次時の学習につなげられるようにするために，今後の課題を話し合う。 |