

第2学年 体育科学習指導案

日 時 平成21年11月4日(水) 5校時 14:05～14:50
 場 所 釜石市立鶴住居小学校 体育館
 児 童 釜石市立鶴住居小学校2年2組 26名
 指導者 松橋 詞子

1 単元名 「的当てゲーム名人になろう！」 (Eゲーム 「ア ボールゲーム」)

2 単元の目標

態度	○約束を守って、友達と仲よく運動しようとする。 ○勝ち負けを素直に認めようとする。 ○用具や場の安全を確かめたり、協力して準備や後片付けをしたりしようとする。 ○友達のよいところをまねしようとする。
思考・判断	○ルールを工夫したり、作戦を考えたりしようとする。
技能	○大きな動きで力いっぱい投げたり、よりよい動作で投げたりすることができる。 ○相手の動きを見ながら素早く動いたり、ボールを投げたりすることができる。

3 単元の構想表

培いたい力が育成された児童の姿

投動作のよりよい動き方を身に付け、攻める側・守る側のよりよい動き方を考えながら、的当てゲームを楽しむ子ども。

指導観

- 「用具を操作する遊び」では、「つかむ」「つく」「回す」「転がす」「投げる」「捕る」など、的当てゲームや投動作につながる基礎感覚作りの遊びをたくさん経験させるようにする。使用する用具は、お手玉、シャトル、めんこやボールなど様々な種類のものを取り入れる。
- 「的当てゲーム①」では、攻守の入り乱れがないゲームを行う。的に向かって大きな動きで力いっぱいボールを投げることを重点に指導する。
- 「的当てゲーム②」では、的当てゲーム①を発展させ、攻守入り乱れたゲームを行う。的に向かって相手をかかわしながら走ったり、相手をかかわしながら素早くボールを投げたりすることを重点に指導する。また、友達と協力して運動する楽しさを味わわせるために、攻め方や守り方をチームで考える場を設けるようにする。
- 「的当てゲーム大会」では、的当てゲーム①②で身に付けた技能の成果を発揮させ、本単元のまとめの学習活動とする。また、勝ち負けを素直に認めながら、勝敗を競い合う楽しさを十分に味わえるようにする。
- 教え合い、励まし合いの活動を大切に、学びを共有できるようにする。
- 個に応じた課題で学習する場の設定を工夫する。

教材観

- 単元名「的当てゲーム名人になろう！」は、攻めと守りのある的当てゲームを楽しみながら、投動作につながる基礎感覚や技能を身に付けさせたいという願いから設定した。
- 「用具を操作する遊び」は、様々な用具に親しませる活動である。的当てゲームや投動作につながる基礎感覚を、遊びをとおして楽しく身に付けさせることができる。
- 「的当てゲーム」は、的に向かって大きな動きで力いっぱい投げたり、相手をかわしながら走ったり、素早くボールを投げたりする運動である。ゲームを繰り返すことで、ボール運動(ゴール型)の基礎となる技能を身に付けさせることをねらいとする。チームで攻め方や守り方を工夫することで、集団対集団で勝敗を競い合う楽しさも味わうことができる。

児童観

- 体育の授業は全員が好きで(アンケート結果)、楽しんで運動を行っている。
- 「ボールを投げる」という、基礎感覚作りの経験に乏しい児童が多い。
- 走、投にかかわる技能や能力には、大きな個人差がある。(スポーツテスト：ソフトボール投げの記録 4m～26m)
- ゲーム的要素を取り入れた活動に特に興味を示し、意欲的に運動する。
- 誰とでも、仲良く活動することができる。しかし、勝敗がかかってくると公正な態度、判断で活動できない児童も数名いる。
- これまでに、ゲーム領域におけるボールゲームでは、転がしドッジボールを学習した。

4 単元計画 (別紙)

5 本時の展開 (4 / 8 時間)

(1) 目標

- 態 度 : 約束を守って運動を楽しもうとする。
 思考・判断: 的当てゲームの新しいルールを考えようとする。
 技 能 : 大きな動きで力いっぱい投げることができる。

(2) 展開

学習内容と学習活動		指導上の留意点 ◇評価規準	用具・資料等
1 準備運動	4分	<ul style="list-style-type: none"> ・事前に健康状態と用具や場の安全を確認しておく。 ・音楽に合わせて体をほぐす運動を、楽しく行わせる。 	CDプレーヤー 縄跳び
2 学習の流れを確認			
3 用具を操作する遊び			
片手でチャレンジ!			
<ul style="list-style-type: none"> ・基礎感覚作りの遊びを行う。 	10分	<ul style="list-style-type: none"> ・投動作につながる基礎感覚作りの遊びを行う。 ・教師の指示で一斉に行わせる。 <p>◇用具を上手に操作することができる。(技: 観察)</p>	ボール 記録表
4 学習課題の確認			
とく点アップにチャレンジ!			
<ul style="list-style-type: none"> ・得点を増やす方法を考える。 	23分	<ul style="list-style-type: none"> ・1回1回のをよくねらって、力強くボールを投げることを確認させる。 ・ルールの確認をする。 ・1試合2分ゲーム。攻守交代で、6試合行う。 ・ゲームのないチームは、友達の動きを観察し、いい動きをしている友達を見つけさせる。 ・教師は、いい動きをしている児童を見つけ、全体に広げるようにする。 ・ゴムボールを使用し、安全に運動できるようにする。 <p>◇大きな動きで力いっぱい投げることができる。(技: 観察) ◇約束を守って、ゲームを楽しもうとしている。(態: 観察)</p>	得点板 ストップウォッチ ラインロープ 的 机 ゴムボール 記録表
5 的当てゲーム① <ul style="list-style-type: none"> ・ルールの確認をする。 ・ゲームをする。 			
6 学習のまとめ <ul style="list-style-type: none"> ・後始末、整理運動をする。 ・本時のまとめをする。 	8分	<ul style="list-style-type: none"> ・みんなで協力して、安全に片付ができるようにさせる。 ・怪我がないか確認しながら、整理運動をさせる。 ・振り返りカードを使って、自己評価させる。 ・本時の成果を確認させる。 <p>・的当てゲーム②のルールを考えさせる。 ◇新しいルールを考えようとしている。(思・判: 発言、観察)</p>	振り返りカード 筆記用具
<ul style="list-style-type: none"> ・次時の学習内容を伝える。 			