

体育科学習指導案

平成30年6月8日（金）学習活動Ⅱ（体育館）2年3組 指導者

I 単 元 ボンバーゲーム

II 考 察

1 教材観

(1) 育成を目指す資質・能力の三つの柱

③学びに向かう力・人間性等

誰とでも仲よく，勝敗を素直に認めながら，互いに楽しくボールゲームに取り組む態度

①知識・技能

ボールゲームの行い方についての知識や，ボールを投げたり，捕ったりする動きとボールを持たないときの動き

②思考力・判断力・表現力等

ボールゲームの動きのよさを見付ける力，簡単な攻め方を選ぶ力，考えたことを伝える力

(2) 学習内容：学習指導要領上の位置付け

E ゲーム

- (1) 次の運動遊びの楽しさに触れ，その行い方を知るとともに，易しいゲームをすること。
 - ア ボールゲームでは，簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって，易しいゲームをすること。
- (2) 簡単な規則を工夫したり，攻め方を選んだりするとともに，考えたことを友達に伝えること。
- (3) 運動遊びに進んで取り組み，規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり，勝敗を受け入れたり，場や用具の安全に気を付けたりすること。

(3) 本単元の学習とその価値

本単元は，「2の3ボンバーゲーム大会」に向け，コートの中を空いている場所へボールを投げたり，落下地点に動いてボールを捕ったりする学習である。その価値は以下のとおりである。

ネットを用いたボールゲームでは，ネットを挟んでボールを投げ合い，空いている場所をねらってボールを投げたり，動いてボールを捕ったりしながら，相手チームと得点を競い合うことに面白さや楽しさがある。また，ネットで区切られたコートの中で，相手に邪魔をされたり，相手と接触したりすることがないという構造的特性がある。そのため，ボールを相手コートに投げたり，相手が投げたボールの落下地点を予測して動いて捕ったりするという自分の思い通りのプレーができることへの楽しさや喜びに触れ，進んで運動に取り組むことができる。

本単元では，ボンバーゲームを行う。この教材化にあたり，ビニール袋製のボールを使用する。このボールは，ビニール袋に緩衝材を入れてしぼり，持ち手がある爆弾の形のようにする。

そのため子どもたちは持ち手の部分を確実に握って簡単に投げることができる。また、結び目があるため、ボールの軌道が見えやすくなる。ネットは子どもたちが投げるボールの軌道が山なりになるような高さにする。そのため子どもは、腕を肩より上に挙げた状態から投げるようになり、肘を挙げて投げるといった動きを身に付けることにつながる。また、落下速度が通常のボールより遅くなるため、子どもは落下地点を予測し、動いてボールを捕る動きを身に付けることができる。さらに「2の3ボンバーゲーム大会」というイベントを目指して追求することは、子どもが目的意識をもって動きを見合い、チームで攻め方を選んでゲームをしていくことにつながる。

こうして身に付けたボールを投げる動きや捕る動きが、今後学習をしていくネット型ゲームの基本的なボール操作とボールを持たない動きへとつながっていく。

(4) 今後の学習

ここでの学習は、4年「シュートプレルボール」で、ボールを操作しやすい位置に移動し、飛んできたボールを相手コートに返球し、ラリーを続ける学習へと発展していく。

2 児童の実態及び指導方針

子どもたちは、1年「ボール投げゲーム」において、相手のいない位置からのシュートや、タイミングをずらしたシュートをする学習に取り組んできた。この学習の中で明らかになった子どもたちの実態及び本単元を進めるにあたっての指導方針は、次のとおりである。

- ① ボール投げゲームの行い方を知り、相手のいない位置からのシュートやタイミングをずらし、相手をかかわしてシュートすることができるようになってきている。このような子どもたちが、ボンバーゲームの行い方を知り、空いている場所へボールを投げたり、落下地点に動いてボールを捕ったり、それらを組み合わせた動きをしたりすることができるよう、動きをアドバイスし合う場を設定する。
- ② ボール投げゲームにおいて、相手のいない位置からのシュートやタイミングをずらし、相手をかかわしてからシュートをする動きのよさを踏まえ、動きをアドバイスすることができるようになってきている。このような子どもたちが、ボールを投げる、捕る動きのよさを踏まえて、動きをアドバイスすることができるよう、ボールの軌道が見えやすいビニール袋製のボール、空いている場所を判断しやすい4色のグリッドに分けたコートといった動きが視覚化できる教具と場を用意する。
- ③ ボール投げゲームにおいて同じグループの友達と動きを見合い、協力して活動に取り組むことができるようになってきている。このような子どもたちが、同じグループの友達と動きを見合い、協力して活動に取り組むことができるよう、グループ内で試行する人、観察する人の役割分担を設定する。

Ⅲ 目標及び評価規準

Ⅳ 指導計画 ※Ⅲ・Ⅳについては、指導と評価の計画参照

Ⅴ 本時の学習

- 1 ねらい 空いている場所を見つけて投げる練習を行う中で、投げる動きの目標とする動きと取り組んだ動きを比較したり、動きを評価したりすることを通して、空いている場所を見つけてボールを投げることができる。

2 準備 ビニール袋製のボール

3 展開

学習活動と子どもの意識	指導上の留意点
<p>1 本時のめあてをつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none">・相手にボールを捕られることが多くなったな。どうすれば得点できるだろう。・友達とアドバイスをし合いながら、空いている場所を見つけてボールを投げられるようになりたいな。 <p>2 空いている場所を見つけて投げる練習に取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none">・相手がいな場所が2つあるな。そこを見つけて投げよう。・前の黄色が空いていると友達が教えてくれたから、そこに投げよう。 <p>3 ゲームに取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none">・相手チームの動きを見て、空いた場所の色を友達が教えてくれるから、そこに投げよう。・友達が空いている場所を教えてくれたから、そこに投げているけれど、なかなかうまくいかないな。なんで捕られてしまうのだろう。・よし、空いている場所を見つけて投げたら得点できたぞ。この調子で空いている場所を見つけて投げて得点をとっていこう。 <p>4 本時のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none">・今日は空いている場所を友達がたくさん教えてくれたから、そこに投げることができたな。・次回はチームで攻め方を選んでゲームをしていきたいな。	<p>○前時の課題を想起できるよう、前時の振り返りで出された課題を提示する。</p> <p>○ゲームの中で空いている場所を見つけてボールを投げるとい本時の見通しをもつことができるよう、本時できるようになりたい動きを問いかける。</p> <p>○相手チームの動きに関わる空いている場所の状況に着目ができるよう、4色のグリッドに分けたコートよさを確認するよう促す。</p> <p>○空いている場所を見つけて伝えることができるよう、観察する人の役割分担をし、空いている場所を色で伝えるよう促す。</p> <p>○空いている場所へボールを投げる動きを判断することができるよう、動きの基準を提示して、評価を友達に伝えるよう促す。</p> <p>○投げた動きの評価を共有できるよう、ゲームとゲームの間に話合う場を設定する。</p> <p>○意欲的に空いている場所を見付けることができるよう、空いている場所へボールを投げられた子を賞賛する。</p> <div data-bbox="790 1489 1396 1601" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"><p style="text-align: center;">評価項目</p><p>空いている場所を見つけている。<行動②></p></div> <p>○動きの出来映えを実感することができるよう、「できるようになったうごき」「じぶんや友だちのがんばっていたこと」という振り返りの視点を提示する。</p> <p>○次時への見通しをもてるよう、攻め方を選んでゲームに取り組んでいくことを伝える。</p>

指導と評価の計画（全8時間）

目標	みんなで仲よく、ボールの投げ方や捕り方、簡単な攻め方を工夫しながら、ボールを投げたり、捕ったりして、ボンバーゲームができる。			
評価 規準	(①知識・技能)ボンバーゲームの行い方を知り、ボールをねらったところに投げる動きや捕る動きができる。 (②思考力・判断力・表現力等)ボールの投げる動きや捕る動きのよさを見付けたり、簡単な攻め方を選んだりして、考えを伝え合っている。 (③主体的に学習に取り組む態度)きまりを守り誰とでも仲よく、勝敗を素直に認めながら、楽しくボンバーゲームに取り組もうとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)>
つかむ	1	○試しのボンバーゲームを行い、共通のめあてや自分のめあてを立てる。 ・共通のめあてを立てる 「みんなで仲よくし、ボールの投げ方や捕り方、攻め方を工夫して、ボンバーゲームを楽しもう」	○ボールの投げ方や捕り方、攻め方に問題意識をもてるよう、ボンバーゲームのきまりや、行い方を基に、簡単なルールを提示する。	◇試しのボンバーゲームに取り組んだことを基に空いている場所へ投げて得点する意欲を記述している。 <学習プリント③>
追求する	1	○相手コートへ投げる動きのよさを見付け、ボンバーゲームに取り組む。	○相手コートへ投げる動きのよさに着目できるよう、「肘の高さ」「ボールが通る道」という観点を提示する。	◇肘を高く上げ、山なりに投げるという投げる動きのよさを見付けている。 <学習プリント②>
	1	○ボールを捕る動きのよさを見付け、ボンバーゲームに取り組む。	○ボールを捕る動きのよさに着目できるよう、「場所」という観点を提示する。	◇ボールの落下地点に動くという捕る動きのよさを見付けている。 <学習プリント②>
	1	○空いている場所へボールを投げる動きのよさを見付け、ボンバーゲームに取り組む。(本時)	○相手チームの動きに関わる空いている場所の状況に着目できるよう、4色のグリッドに分けたコートで試す場を設定する。	◇空いている場所を見付けている。 <行動②>
	1	○攻め方のパターンを基に、ボンバーゲームに取り組む。	○例示された攻め方のよさに着目できるよう、攻め方を試す場を設定する。	◇例示された攻め方を使ってボンバーゲームをしている。 <行動①>
	1	○チームで選んだ攻め方で、ボンバーゲームに取り組む。	○チームで選んだ攻め方ができるよう、攻め方が示された図を用意する。	◇チームで選んだ攻め方で、ボンバーゲームをしている。 <行動①>
まとめ	2	○「2の3ボンバーゲーム大会」で今までのポイントを踏まえた投げる動きや捕る動きに挑戦し、学習のまとめをする。	○これまでの学習の成果を感じられるよう、「できるようになったうごき」「よかったれんしゅうほうほうやアドバイス」「じぶんや友だちのがんばっていたこと」という振り返りの視点を提示する。	◇ボンバーゲームに挑戦している自分や友達の動きのよさを発表したり、記述したりしている。 <発言・学習プリント③>