

第2学年西組 体育科学習指導案

学習指導者 山路 晃代 支援員 内田 珠世

1 単元 「投げて 走って 点ゲット! ～ボール投げゲーム～」

2 単元について

(1) 育成したい「思考力」と学びに熱中する子どもの姿

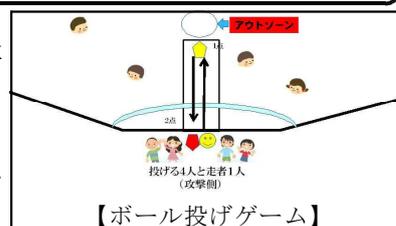
【育成したい「思考力」】

より多く得点するために、相手の位置や動きに応じて攻め方を選んだり見いだしたりする力

より多く得点できる攻め方に興味をもち、うまく得点できた攻め方の理由を話し合いながらさまざまな攻め方を見つけゲームに取り入れ、生かそうとしている。

【学びに熱中する子どもの姿】

本単元のゲームは、攻撃側から投げられた玉を守備側が捕球し、全員がアウトゾーンに集まることと、攻撃側の走者がベースまで行くことのどちらが早いかを競い合うものである。このゲームで勝つためには、攻撃側は、相手の位置を見たり動きを予想したりして、空間ができそうな場所に玉を投げ入れること、守備側は、アウトゾーンに早く集まってこられる位置で守ることが大切である。その際、上記「思考力」が発揮される。例えば、これまでに行ったゲームの中で、実際に得点できた攻め方の中から、「前の方に守っている人がいた時、できるだけ後ろの方に投げると守りの人たちが早く集まってこられなかったよ。端に投げるよりも守りが前にいるから後ろに投げれば点が取れそうだと攻め方を選んだり「遠くで守っている人が多いので前のラインぎりぎりに投げてみよう」と攻め方を見いだしたりするのである。



【ボール投げゲームの規則】

【攻める】

- ・4人で3秒以内に玉を投げ、最後に投げた人と同時にチームの1人だけ走者になって走る。
- ・1人一回は走者になり、全員が走者になったら交代する。
- ・走者が進んだ距離だけ得点が増える。
- ・進んだ距離だけ得点ができる。

【守る】

- ・守りは4人、チームの中で交代する。交代はいつでもよい。
- ・玉を拾ってアウトゾーンに行き、全員で手をつなぐとアウトになる。

子どもたちは勝ちたいという思いから、より多く得点できそうな攻め方に興味をもってゲームを行っていきだろ。そしてゲームを何度も繰り返していくと、守っている人に気付かれないうちに投げられた友達に、攻め方とその理由について聞いてみたいと思う気持ちが高まるだろ。その際例えば、「〇〇さんはいつも守っている人に気付かれないうけれど、どうしてその攻め方をしたの」と理由を尋ね、「左ばかり投げていると守っている人に気づかれていますから、なかなか捕られないように向きを変えて右に投げたんだよ」と友達からうまくいった攻め方の理由を聞き、「なるほど、守っている人に気付かれないうに投げる向きを変えると早く捕られないんだね」と話し合う中で攻め方の種類を増やしていくのである。こうして協働しながら自分ができそうな攻め方を選んだり見いだしたりし、「この攻め方なら私にもできそうだとゲームの中に取り入れていく。このように、得点できる攻め方が他にもないかを見つけようとして進んでゲームに取り組む姿が、学びに熱中する姿である。

(2) 新たな問題を共有する場を位置づけた単元構成について

質問紙調査から、本学級の児童35名中33名が本ゲームに関して関心が高い。本ゲームは規則が簡単なゲームであるため、得点しやすいことで意欲的に取り組めるだろ。しかし、得点できる攻め方に対して関心のない子ども6名は、一度成功すると同じ攻め方ばかりを繰り返して行く傾向があるため、攻め方の幅が広がらなかつたり、守備側に攻め方を読まれてしまつて得点できなくなつたりすることで意欲が低下することが予想される。そこで単元の前半では、「たくさん点を取るには、どんな攻め方があるのか」という攻撃側の視点で課題解決を行う。たくさん得点できるようになった子どもたちは、ゲームに勝つためには点を取るだけではなく、「相手に点を取らせないようにするにはどうしたらいいだろ」と新たな問題が表出するだろ。そこで単元の中盤は、守備側に視点を置いて課題解決を行う。その際、

点を取られないように守る位置や誰がどの玉を捕るか等の守っているときに見つけた相手の攻め方を手がかりに課題解決を行う。このように課題解決を繰り返していくと、守り方が攻め方の手がかりとなることに気付いていく。それら攻撃と守備の両方の視点を基に、「友達と動きを組み合わせる攻め方を工夫したいな」という新たな問題が生まれると考える。そして単元後半では、攻撃側と守備側の課題を解決した成功体験によって自信を高め、早くアウトにならない攻め方を考えていけるようにする。

(3) 単元計画と学習意欲への働きかけ (総時数 9時間)

次	主な子どもの意識と学習の流れ	学習意欲への働きかけ
第 一 次	<p>① ボール投げゲームをやってみよう</p> <p>ボール投げゲームの行い方やどうすれば得点できるかが分かり、勝ちたいという思いから、次時の課題解決の意欲を高めていく。</p> <p>②③ たくさん点がとれる攻め方を見つけよう</p> <p>ゲームに勝つために、守っている人の位置や投げる方向、距離等を基にすれば得点できることを共通理解していく。その際、ゲーム中に早くアウトにならない攻め方を見つけた友達に理由を聞くことで、攻め方のよさを知り、実際にゲームに取り入れながら、攻め方を習得していく。</p> <p>すると、どのチームも攻め方を工夫するようになり、点を取るだけではなく、相手に点を取られないためには「どんな守り方をすればいいのだろう」という思いが高まり、それを解決していく。</p>	<p>②～⑨ 関【やったぜ成功シート】</p> <p>投げた向きや距離、相手の位置等を書き込めるような5分割に色分けしたシートを用いて、攻め方を蓄積しておくことで、早くアウトにならない攻め方の共通点を見つけ、それを使って自分の攻め方に生かすことができる。</p>
第 二 次	<p>④ 点を取られないようにするにはどんな守り方を見つけよう</p> <p>前々時から見つけた攻め方から、守る位置や誰の玉を捕るのか等の守り方のポイントを共通理解し、それらを取り入れてゲームを行う。そして「早くアウトゾーンまで行ける守り方は他にもないのかな」と思いを高めていく。</p> <p>⑤⑥ もっと点を取られない守り方を見つけよう</p> <p>前時に見つけた守り方のポイントを基にゲームを行う。すると守り方のポイントを使えば攻撃に生かせることに気付き、「相手の守り方を予想し、それを基に、攻め方を見つければ勝てそうだ」と次の学習意欲を高めていく。</p> <p>守り方のポイントに気付いた子どもたちは、それを基にすれば「もっと得点できる攻め方が考えられるのではないか」と新たな問題を共有する。</p>	<p>⑦ 関・自【組み合わせシート】</p> <p>得点できた時の攻め方と点を取られなかった時の守り方を図と短いことばで示したシートを用いて、攻め方・守り方のつながりを視覚的に捉えられるようにすることで、次の攻め方を見つけ、ゲームに取り入れていけるようにする。</p>
第 三 次	<p>⑦ もっと点を取るための攻め方を見つけよう</p> <p style="text-align: right;">本時 7/9</p> <p>これまで見つけた攻め方と守り方を比較しながら攻め方について課題解決を行っていく。その際、前々時から見つけた守り方のポイントと合わせて攻め方を選んだり見いだしたりしていく。</p> <p>課題解決後「攻め方と守り方を組み合わせると早くアウトにならない攻め方がまだ見つかうかな」「友達と動きを組み合わせる攻め方を工夫したいな」等、新たな問題を共有し、次時の課題として設定する。</p> <p><評> 友達のよい攻め方や守り方のポイントを基に、相手の位置に応じて攻め方を選んだり、見いだしたりしている。</p>	<p>----- 振り返り -----</p> <p>①～⑨</p> <p>関【みんなきらきらタイム】</p> <p>ゲーム後に得点できた攻め方や、まねしたい攻め方をチームみんなで紹介し合い、お互いのがんばりを認める時間を設定する。その後、自分の取り組みについて(態度・技能・協働)の3観点で振り返るようにする。</p>
第 三 次	<p>⑧⑨ 「2西カップ」で勝利を目指そう</p> <p>これまでの学びを生かして「2西カップ」で勝利を目指す。</p>	

3 本時の学習指導

(1) 目標

これまでの攻め方や守り方を基に、相手の位置に応じてより多く得点する攻め方を選んだり、見いだしたりすることができる。

(2) 学習指導過程

学 習 活 動	子 ども の 意 識
1 前時を振り返り、学習課題を確認する。	守る位置、誰がどの玉を捕るのか等、守り方のポイントを生かせばもっと点を取るための攻め方が考えられそうだよ。
もっと点を取るための攻め方を見つけよう	
2 より多く点が取れそうな攻め方について話し合う。 自・関【組み合わせシート】	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">どこに投げるか守りが分かっていたので、今度は反対の方向に投げてみよう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">端に投げるとなかなかアウトにできなかった時があったから、ここで守ってみよう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">攻めや守りの時に見つけた距離や方向、空間を確認しながら攻め方を考えたら点が増えそうだよ。ゲームでやってみよう。</div>
3 ゲームを行う。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">左端の線近くに投げたら捕りに来られなかったから、もう一度やってみよう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">かけ声の「3」で投げたら、守っている人が後ろにみんな行ったので捕られなかったよ。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">前の方に落とされると捕れなかったから、僕も今度やってみよう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">守りが誰の玉を捕るのか決めてみるとうまくいったよ。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">□□さんの攻め方はいつもうまくいっているな。理由を聞いてみたい。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">どんな攻め方をすれば得点できるのか理由を聞きたい。</div>
4 友達の得点できた攻め方とその理由を聞き、次のゲームで試したい攻め方を選ぶ。 自【やったぜ成功シート】 振【みんなきらきらタイム】	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">△△さんは、赤色の端の方に投げたので、後ろに下がっていたら、なかなか玉を捕りに行けなかったよ。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">〇〇さんは遠くに飛ばすようにと後ろから走って投げようとしたのに、前の方に投げたから、守りの人はすぐに捕れなかったな。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">私も△△さんみたいに、端の線のところを狙って投げてみよう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">僕も〇〇さんみたいに、反対方向の前の方に投げてみよう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">みんなでもっと多く点が取れそうな攻め方を確認できてよかったな。</div>
5 本時の振り返りをして、次時への見通しをもつ。 振【みんなきらきらタイム】	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">守っている時に相手がしたよい攻め方を見つけておくと、得点ができそうだね。よく見ておこう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">守っている人が予想していないことを考えて攻め方を考えると、うまくいきそうだよ。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">攻め方と守り方を組み合わせると早くアウトにならない攻め方がまだ見つかりそうだよ。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">友達と動きを組み合わせると攻め方を工夫してみたらうまくいくかもしれない。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">次の大会で試してみたい。</div>

(3) 本時の詳細

前時までの子どもの意識 学習活動1

子どもたちは、守る位置や誰がどの玉を捕るのか等の守り方のポイントに気付いたことで、「点を防ぐことができるようになった」と自信をもっている。しかし、どのチームも守りの技能が高まり、さらに攻め方を工夫しなければならないことに気付き、「守備の時に気付いたことを生かせば、もっと点が取れる攻め方が見つかるかもしれない」という新たな問題を共有し、課題を設定している。本時は、その解決に向けてこれまでに見つけた攻め方や守り方を基にして、より多く点を取るための攻め方を見つけていく。

学習活動2

まず、これまでに見つけた守り方と攻め方を図やことばで示したものを見比べながら、次に自分がどのような攻め方をするのかを考えていけるようにする。



【組み合わせシート】

自【組み合わせシート】。その際、守備側の工夫から攻め方へと考えていくことで、よりよい攻め方が見えてくることを共通理解していく。(どの手順で考えていく

のか、板書を手がかりに声をかける。)そして守り方の際に見つけた相手のよい攻め方を手がかりにより多く点が取れる攻め方を選んだり、見いだしたりしていけるようにする。

学習活動3

全体で見つけたより多く点が取れそうな攻め方の板書を手がかりにして、ゲームを行う。(どの順番でゲームが行われるのか試合表を基に、動きを確認する。)その際、「ボール投げに自信がない」と答えた子どもに、これまで早くアウトにされなかった「やったぜ成功シート」を基に投げる向きや守っている位置を見ることを伝えたり、肯定的なことばをかけたりして自信をもって次のゲームに取り組めるようにする。全てのゲームが終わると子どもたちは、早くアウトにならなかった攻め方やその理由について聞きたくなるだろう。

学習活動4

そこで、チームで自分がどんな攻め方をしたのか理由を伝えたり、得点につながったよい攻め方を紹介したりする時間を設定する。振【みんなきらきらタイム】。友達の得点できた攻め方を相手に分かりやすく紹介したり、得点できた友達の攻め方を捉えられるように「やったぜ成功シート」を用いて話し合い、次のゲームで自分がどのような攻め方ができそうか見通しをもたせるようにする。自【やったぜ成功シート】。(話し合いが行えるように、話す順番を確認したり思いが伝わらない部分を付け加えたりする。)その際、「自分が守っていたら」という視点を与え話し合わせることで、子どもたちはより多く得点できそうな攻め方のよさを見つけるとともに、次に自分が挑戦したい攻め方を見つける時間となるだろう。

学習活動5

ゲーム後、より多く点が取れた攻め方を共有すると、子どもたちは「もっと得点できる攻め方を見つけない」「他の点を取らさないための守り方のポイントはあるのかな」等と新たな問題を表出するだろう。それをいくつか取り上げて次時へとつなぎ、態度・技能・協働の3観点で振り返る。振【みんなきらきらタイム】。(どんな攻め方をしたのか確認しながら振り返るよう声かけをする。)自分で考え実行できた喜びや友達と力を合わせるよさを出させて、協力して勝ちたい気持ちを高めていく。

(4) 総括的評価

守り方のポイントを手がかりに、相手のいる位置に応じて攻め方を選んだり見いだしたりしている。
<例>同じ所に投げているから守りに予想されてしまうから、左に投げると見せかけて右の端っこに投げるとなかなか取れないと思うよ。
【方法：発言 ワークシート】

第2学年 西組 体育科「投げて 走って 点ゲット! ~ボール投げゲーム~」 板書計画

投げて はしって 点ゲット!
~ボール投げゲーム~

①	1	2	3	4	5	6	7
レッドクリスタル	39	32	53	52	59	52	
ライトブルー	56	62	52	43	64	31	
ピンクタイア	44	41	52	57	59	46	
レモンスターズ	56	42	62	36	41	42	
カメレオングリーン	30	22	49	43	37	38	
オレンジタイカー	32	42	62	53	53	62	

せめる (circled)

め もっと点をとるための



まもる

- ばらばら →
- うしろ →

せめ方を見つけよう



せめる

あいているところ
二人のあいだ
前の方

まもり方



まもり方



まもり方



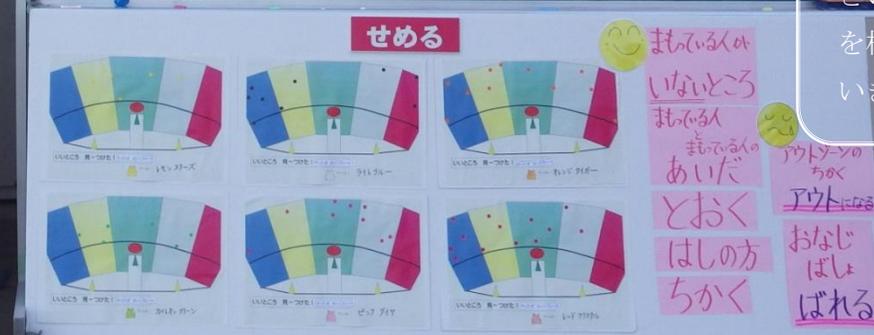
例) 【守り】
右に2人左に2人と分かれていたので
《攻め》
左側に投げずに右側に投げました。
という発言を板書していきます。

まもる

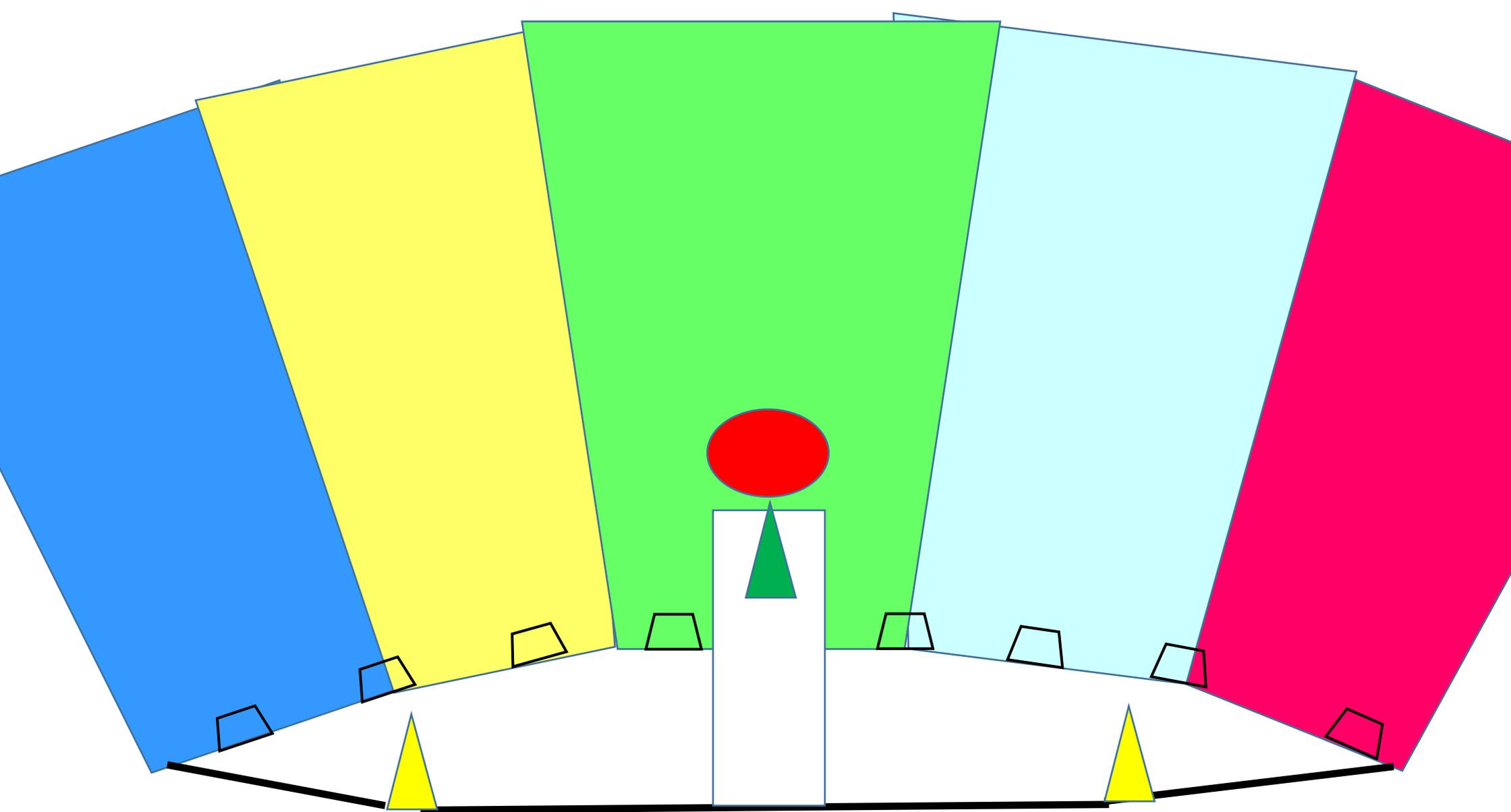


あてたみ のこるおみ
まもる 早くあかす

せめる



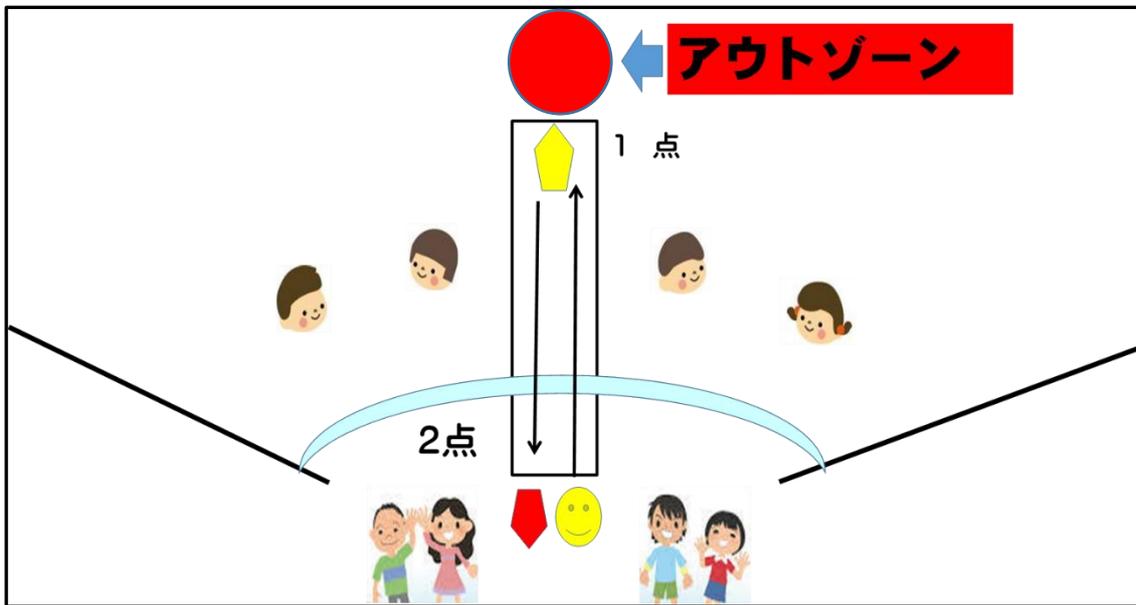
アウトゾーンのちかく
アウトになる
おなじばしょ
ばれる



なげて はして 点ゲット! ①

～ボールなげゲーム～

2年 くみ ばん 名前()



【チーム名】



☆せめるがわ☆

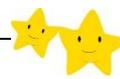
- ・ボールをなげるのは 4人, はしる人は 1人
- ・ベースを ふうだ数だけ 点になる。
- ・3びょういないに なげる。
- ・チームのみんなが はしる人になったら, こうたいする。

☆まもるがわ☆

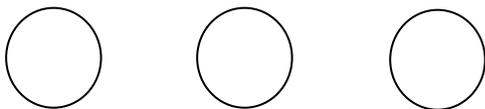
- ・まもりは 4人
- ・こうたいは いつでも よい。
- ・アウトにするには, アウトゾーンに みんなで あつまって 手をつないですわる。



みんな きらきらタイム



1. きまりをまもって ともだちと なかよく 学しゅうすることができましたか。



2. ともだちの せめ方を 見たり聞いたりして ゲームでためしたり, ともだちにつたえたり することが できましたか。



【あのねコーナー】

【あのねコーナー】

なげて はして 点ゲット! ②

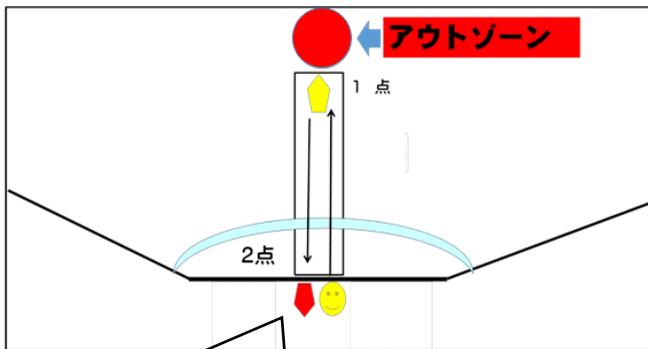
～ボールなげゲーム～

2年 くみ ばん 名前()

☆せめるがわ☆

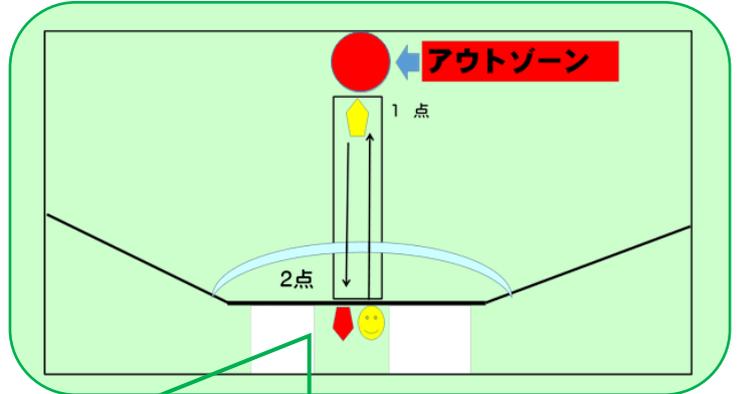
- ・ボールをなげるのは 4人, はしる人は 1人
- ・ベースを ふんだ数だけ 点になる。
- ・3びょういないに なげる。
- ・チームのみんなが はしる人になったら, こうたいする。

☆どんなせめ方をすれば点がとれそうかな? ☆



こんなせめ方だよ!

★見つけたり, じぶんで作ったりしたせめ方は, これ!



こんなせめ方だよ!

☆みんな きらきらタイム ☆

1. きまりをまもって ともだちと なかよく 学しゅうすることができましたか。



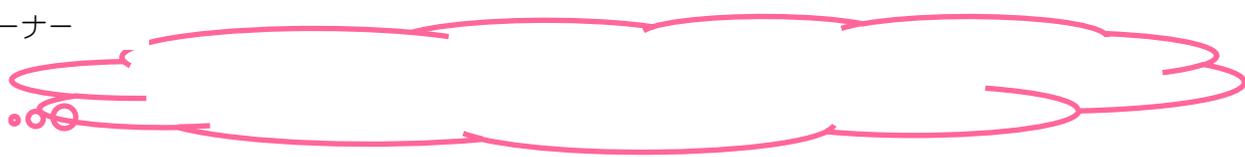
【あのねコーナー】

2. ともだちの せめ方を 見たり 聞いたりして ゲームで ためしたり, じぶんの せめ方を ともだちにつたえたりすることができましたか。



【あのねコーナー】

わくわくコーナー



なげて はして 点ゲット! ④

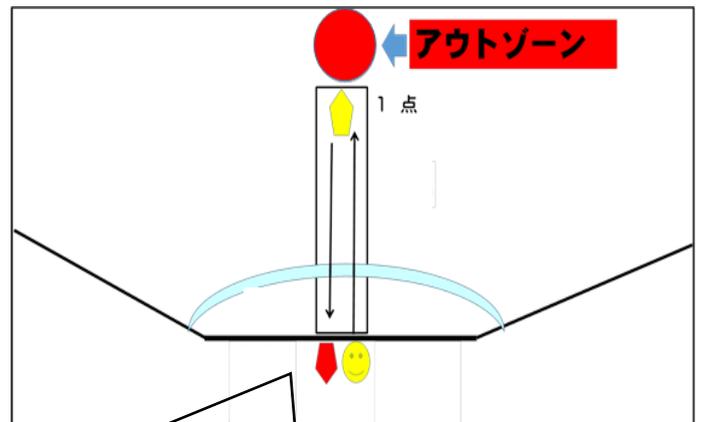
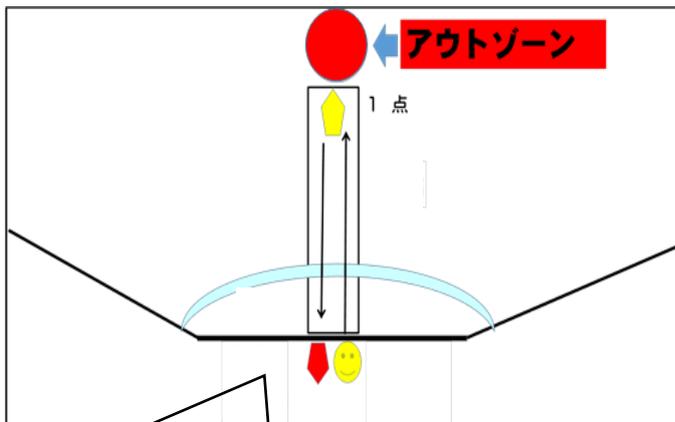
～ボールなげゲーム～

2年 くみ ばん 名前()

☆まもるがわ☆

- ・まもりは 4人
- ・こうたいは いつでも よい。
- ・アウトにするには、アウトゾーンに みんなで あつまって 手をつないですわる。

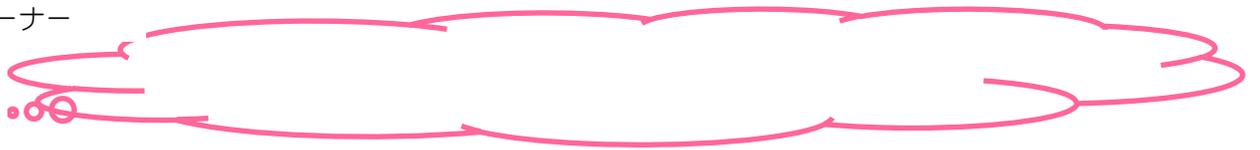
☆どんなまもり方をすれば点がとれそうかな？



☆ ☆ みんな きらきらタイム ☆ ☆

<p>1. きまりをまもって ともだちと なかよく 学しゅうすることができましたか。</p>	<p>2. ともだちの せめ方を 見たり聞いたりして ゲームでためしたり, ともだちにつたえたり することが できましたか。</p>
<p>    </p>	<p>    </p>
<p>【あのねコーナー】</p>	<p>【あのねコーナー】</p>

わくわくコーナー



なげて はして 点ゲット! ⑤

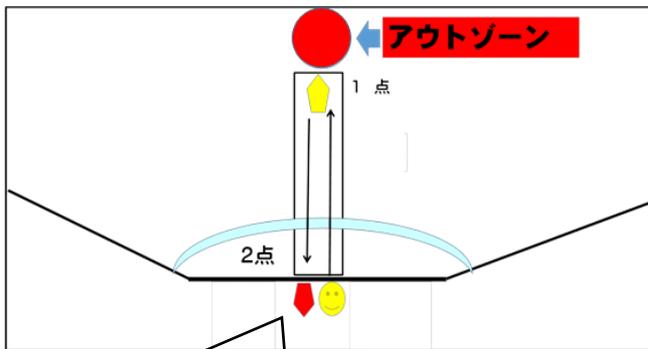
～ボールなげゲーム～

2年 くみ ばん 名前()

☆まもるがわ☆

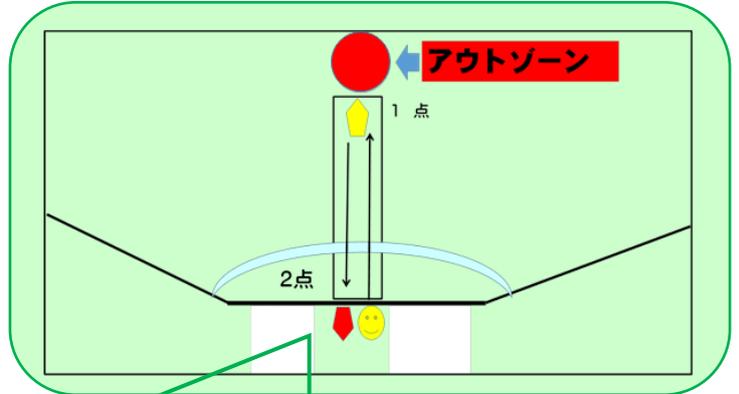
- ・まもりは 4人
- ・こうたいは いつでも よい。
- ・アウトにするには、アウトゾーンに みんなで あつまって 手をつないですわる。

☆どんなまもり方をすれば点がとれそうかな？



こんなまもり方だよ！

★見つけたり、じぶんで作ったりしたまもり方は、これ！



こんなまもり方だよ！

みんな きらきらタイム

1. きまりをまもって ともだちと なかよく 学しゅうすることができましたか。



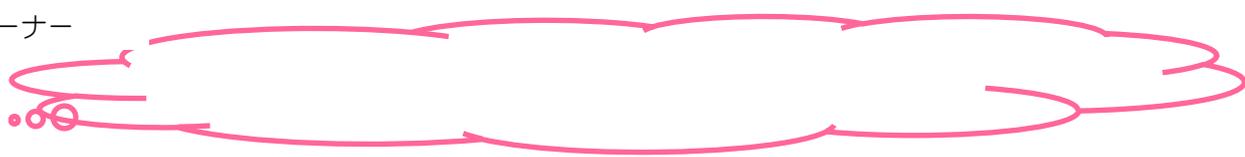
【あのねコーナー】

2. ともだちの せめ方を 見たり聞いたりして ゲームでためしたり、 じぶんのせめ方を ともだちにつたえたりすることができましたか。



【あのねコーナー】

わくわくコーナー



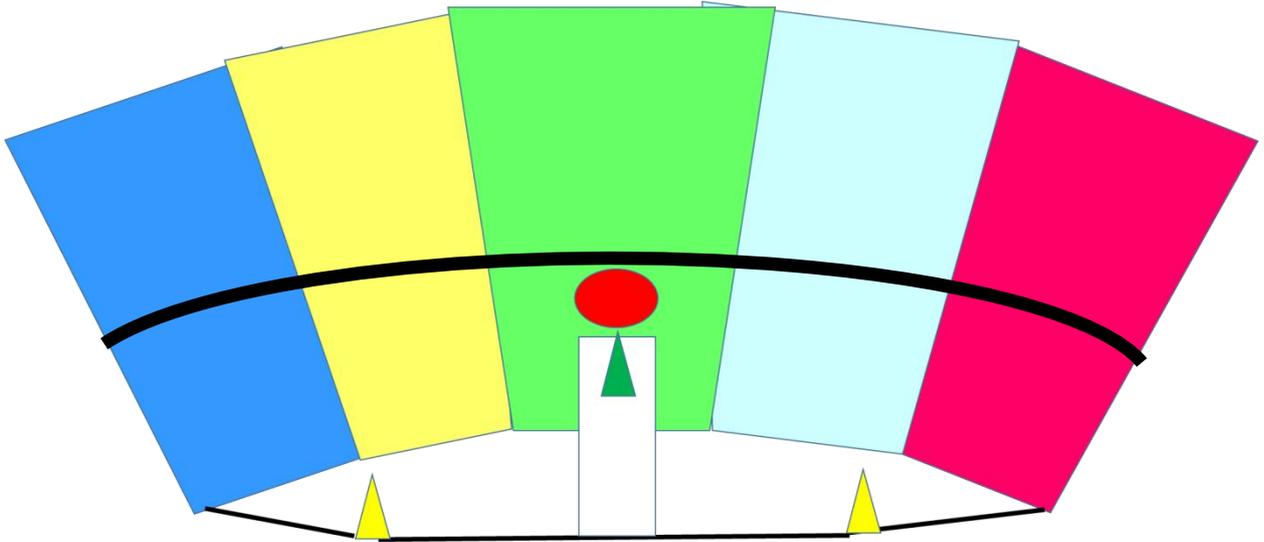
なげて はして 点ゲット! ⑤

～ボールなげゲーム～

2年 くみ ばん 名前()

☆**大はっけん. 早く アウトにするまもり方**☆

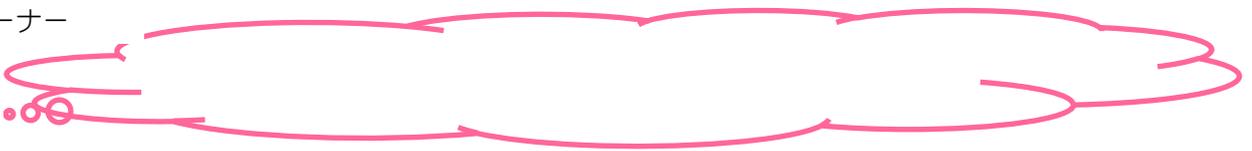
こんなまもり方だよ!



【やったぜ せいこうシート】

☆☆ みんな きらきらタイム ☆☆	
1. きまりをまもって <u>ともだちと</u> <u>なかよく</u> 学しゅうすることができま したか。	2. <u>ともだちの せめ方を 見たり聞いたりして</u> <u>ゲームでためしたり, じぶんのせめ方を</u> <u>とも</u> <u>だちにつたえたりする</u> ことが できましたか。
【あのねコーナー】	【あのねコーナー】

わくわくコーナー



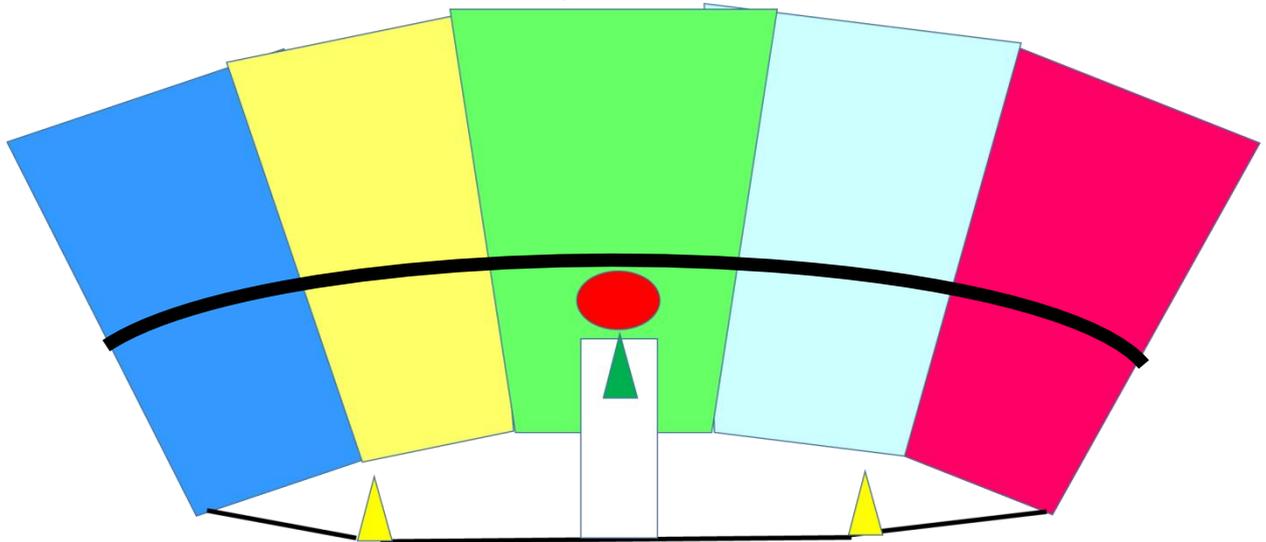
なげて はしって 点ゲット! ⑥

～ボールなげゲーム～

2年 くみ ばん 名前()

☆大はっけん, 早く アウトにするまもり方 2☆

こんなまもり方だよ!



☆☆ みんな きらきらタイム ☆☆

<p>1. きまりをまもって <u>ともだちと</u> <u>なかよく</u> 学しゅうすることができま したか。</p>	<p>2. <u>ともだちの</u> <u>せめ方を</u> <u>見たり聞いたりして</u> <u>ゲームでためしたり, じぶんのせめ方を</u> <u>とも</u> <u>だちにつたえたり</u>することが <u>できましたか。</u></p>
<p>【あのねコーナー】</p>	<p>【あのねコーナー】</p>

わくわくコーナー



なげて はしって 点ゲット! ⑦

～ボールなげゲーム～

2年 くみ ばん 名前()

☆これでばっちり! つぎのゲームでこのせめ方をするぞ! ☆

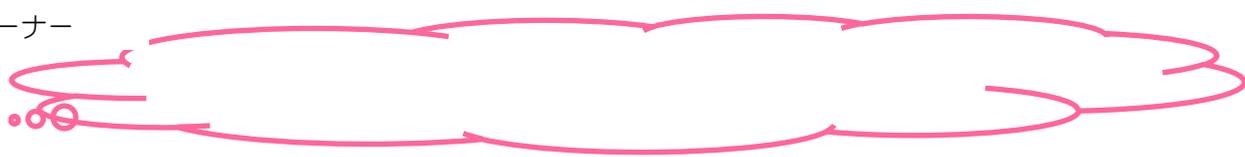
こんなせめ方だよ!



☆☆ みんな きらきらタイム ☆☆

<p>1. きまりをまもって <u>ともだちと</u> <u>なかよく</u> 学しゅうすることができま したか。</p>	<p>2. <u>ともだちの</u> <u>せめ方を</u> <u>見たり聞いたりして</u> <u>ゲームでためしたり</u>, <u>じぶんのせめ方を</u> <u>とも</u> <u>だちにつたえたり</u>することが <u>でき</u>ましたか。</p>
<p>😊 😊 😞</p>	<p>😊 😊 😞</p>
<p>【あのねコーナー】</p>	<p>【あのねコーナー】</p>

わくわくコーナー



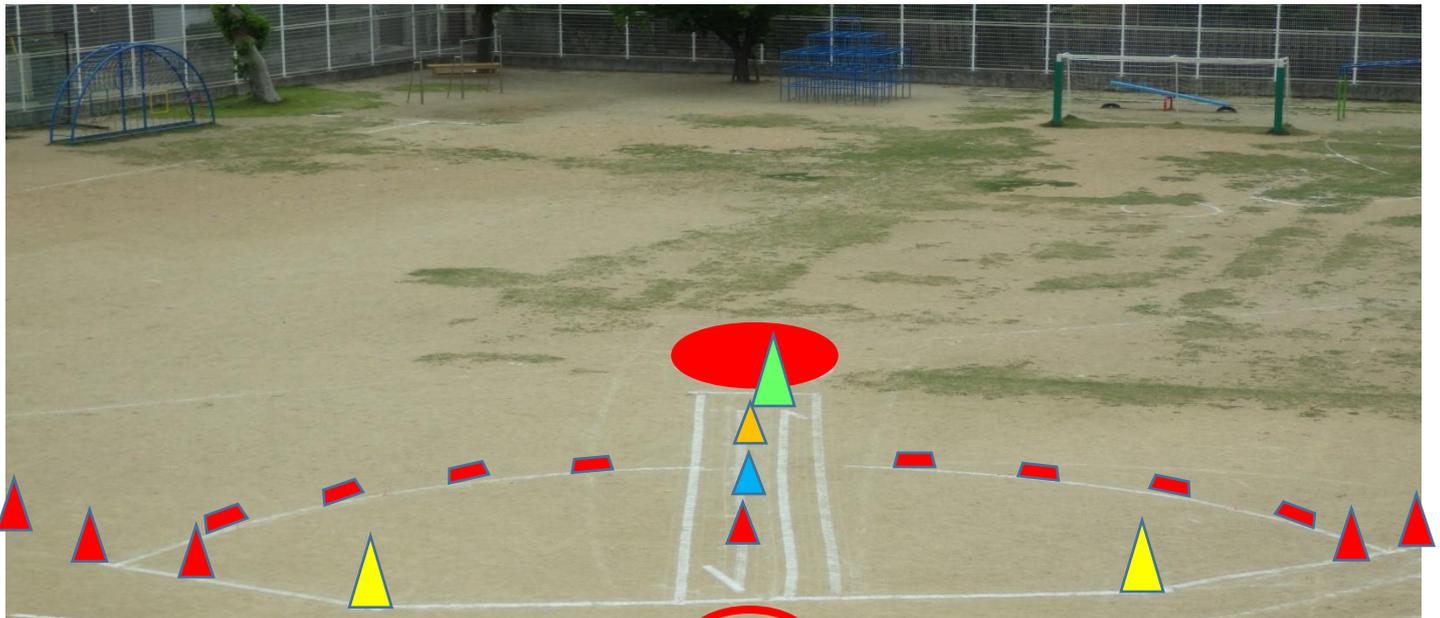
なげて はしって 点ゲット! ⑦

～ボールなげゲーム～

2年 くみ ばん 名前()

☆これでばっちり! つぎのゲームでこのせめ方をするぞ! ☆

こんなせめ方だよ!



☆ ☆ みんな きらきらタイム ☆ ☆

<p>1. きまりをまもって <u>ともだちと</u> <u>なかよく</u> 学しゅうすることができま したか。</p>	<p>2. <u>ともだちの</u> <u>せめ方</u> を 見たり聞いたりして <u>ゲーム</u>でためしたり, <u>じぶんの</u> <u>せめ方</u> を <u>とも</u> <u>だち</u>につたえたりすることが できましたか。</p>
<p>😊 😊 😞</p>	<p>😊 😊 😞</p>
<p>【あのねコーナー】</p>	<p>【あのねコーナー】</p>

わくわくコーナー

