体　育　科　学　習　指　導　案

日　時　令和○年○月○日（○）
第５校時　13:30～14:15
学校名　小学校
対　象　第１学年
場　所　体育館
授業者　○○　○○

１　単元名　　ゲーム「ボールゲーム」（どんどんおとそう！ゆき玉ゴー！）

２　単元の目標

知識及び技能	ボールゲームの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、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ができるようにする。
思考力、判断力、表現力等	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ができるようにする。
学びに向かう力、人間性等	ボールゲームに進んで取り組み、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ができるようにする。

３　単元の評価規準

ア　知識・技能	イ　思考・判断・表現	ウ　主体的に学習に取り組む態度
①　ボールゲームの行い方を言ったり、書いたりしている。 ②　相手コートにボールを投げ入れたり、捕ったりしている。 ③　ボールが飛んでくるコースに入っている。	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、自己に適した場や規則を選んでいる。 ②　ボールを投げ入れたり、捕ったりするときに行った工夫や友達のよい動きを、動作や言葉で友達に伝えている。 ③　ボールが飛んで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。	①　ボールゲームに進んで取り組もうとしている。 ②　順番や規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ③　勝敗を受け入れようとしている。 ④　使用する用具等の準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ⑤　危険物が無いか、安全にゲームができるかなどの場の安全に気を付けている。

４　指導観

本単元は、小学校学習指導要領（平成 29 年告示）体育　第１学年及び第２学年の内容

> Ｅ　ゲーム
> ⑴　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。
> ⑵　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。
> ⑶　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。

を受けて設定した。また、小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説体育編の内容を踏まえ、本単元における児童に味わわせたい運動の特性を以下のようにまとめた。

⑴　単元観

ア　一般的特性

・　攻めと守りが分かれたコートでボールを投げ合い、集団対集団で、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て勝敗を競い合うことを楽しむ運動である。

・　簡単な規則でゲームに取り組むことができ、友達と協力して得点の方法を考えたり、励まし合ったりすることが楽しい運動である。

イ　児童から見た特性

・　ボールを相手コートに落とすことが楽しい運動である。

・　攻めと守りが分かれたコートで、安心して学習を進められる運動である。

・　思い切りボールを投げることが楽しい運動である。

⑵　児童観

ア　教師から見た実態

本学級は、運動に対して意欲的な児童が多い。休み時間には、鬼ごっこやボール遊びで楽しく遊んでいる。

10 月に鬼遊び「宝運び鬼」を行った。「みんなが楽しめるように」をキーワードに、児童が簡単な規則を工夫できるように指導したことで、夢中になって、ゲームを楽しむ姿が見られた。しかし、勝敗を受け入れられない児童も数名いた。

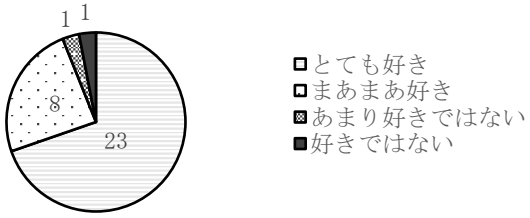
12 月にボールゲーム「まと当てゲーム」を行った。ペアチームを設定し、児童が仲間の動きを見たり、仲間のボールを拾ったりするなど、見ることや支えることなどの役割を明確にして行った。勝敗を受け入れたり、友達を励ましたりする姿がよく見られるようになった。そこで、本単元では、ゲームを見合う中で、友達と励まし合ったり、教え合ったりすることで、さらに友達との関わりを大切にしようとする態度の育成を図りたい。

また、「令和４年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査結果」より、本学年の児童の合計得点は東京都平均より高いことが分かった。しかし、ソフトボール投げは男子 7.3m（東京都平均 7.3m）、女子 4.9m（東京都平均 5.1m）であり、他の測定種目に比べ、ソフトボール投げが低い傾向にあることが分かっている。そこで、本単元では、児童がゲームの中でボールを思い切り投げる機会を多くし、楽しみながら自然と投げる力が向上するようにしていきたい。

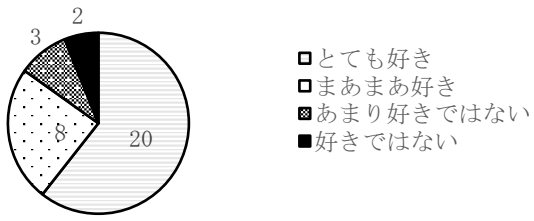
イ　実態調査結果

調査方法：質問紙調査　　調査対象：第１学年４組　33 人　実施時期：令和４年 12 月 13 日

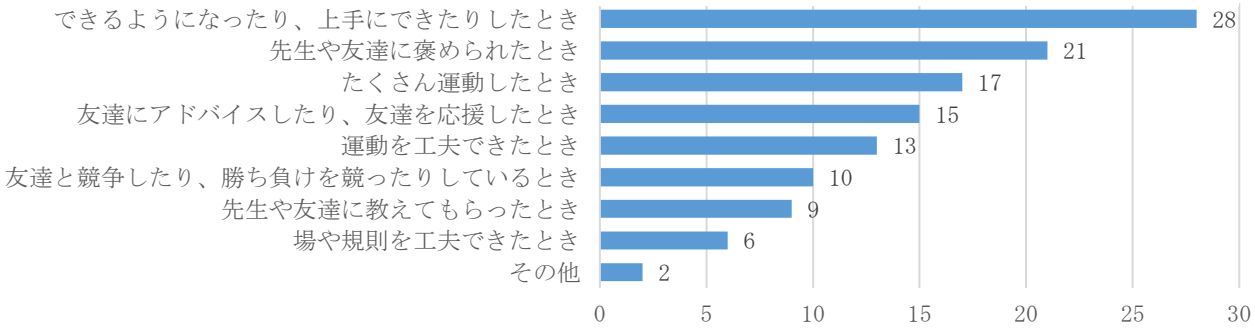
1　体育は好きですか。（人）



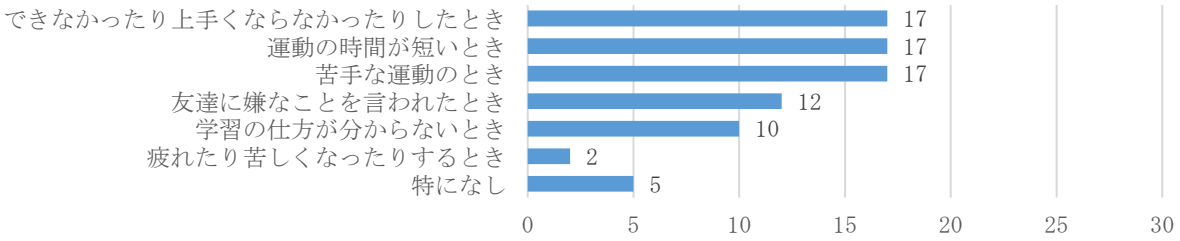
2　ボールを投げるゲームは好きですか。（人）



3　体育で楽しいと感じるのはどんなときですか。四つまで回答可。（人）



4　体育で楽しくないと感じるのはどんなときですか。三つまで回答可。（人）



5　ボールを投げるゲームで楽しいと感じるのはどんなときですか。（記述）

- 狙ったところにボールを投げられたとき・・12 人
- ボールを思い切り投げられたとき・・・３人
- ボールを遠くに投げられたとき・・・・２人
- 速いボールを投げられたとき・・・・・２人
- ボールを捕ることができたとき・・・・２人
- ボールを避けられたたとき・・・・・・２人
- ゲームに勝ったとき・・・・・・・・・１人
- 少しだけ難しいゲームのとき・・・・・１人
- 友達と一緒にするとき・・・・・・・・１人

6　ボールを投げるゲームで楽しくないと感じるのはどんなときですか。（記述）

- ボールが自分にぶつかったとき・・・・５人
- 狙ったところにボールを投げられないとき・５人
- うまく投げられないとき・・・・・・・１人
- 疲れたとき・・・・・・・・・・・・・１人
- 規則を守らないとき・・・・・・・・・１人
- けんかをしたとき・・・・・・・・・・１人

ウ　考察

質問１、２の結果から、本学級の児童は、体育の学習が好き、ボール投げゲームが好きと感じている児童が約８割から９割いる。しかし、実態調査結果を見ると、体育の学習は肯定的に捉えている児童であっても、ボール投げゲームについては好きではないと感じる児童がいることが分かった。

質問３、４の結果から、「できるようになったり、上手にできたりしたとき」や「先生や友達に褒められたとき」、「たくさん運動したとき」に楽しさを感じる児童がいることが分かる。一方、「できなかったり、上手くならなかったりしたとき」や「運動の時間が短いとき」、「苦手な運動のとき」に楽しくないと感じる児童がいることが分かる。そこで、本単元では、少しでもできたことを価値付ける肯定的な言葉掛けや児童が満足できる運動時間の確保をすることで、児童ができるようになったという実感をもち、運動ができるようになる喜びを味わうことができるようにする。

質問５、６の結果から、ボール投げゲームでは、「狙ったところにボールを投げられたとき」や「ボールを思い切り投げたとき」に楽しさを感じる児童がいることが分かる。一方、「ボールが自分にぶつかったとき」や「狙ったところにボールを投げられないとき」に楽しくないと感じる児童がいることも分かる。そこで、本単元では、コートに入る人数やコートの広さを工夫することで、児童がボールを投げる楽しさを味わうことができるようにする。また、通常のボールより、柔らかくて軽いレジ袋ボールを使用することで、児童が安心してボールを投げられるようにしていきたい。

(3)　教材観

低学年のボールゲームの例示に「相手コートにボールを投げ入れるゲーム」が新しく示された。低学年でネット型の特性を存分に味わわせることが、中・高学年のネット型（ゲーム）の学習を深めるポイントとなると考える。そこで、投げる、捕るという基本的な技能で行うことのできるボール投げ入れゲームにし、低学年段階からゲームの中でボールを落とす、落とさせないというゲームの楽しさを存分に味わうことができるようにする。

5　年間指導計画における位置付け

※下線が本単元である。

	4月	5月	6月	7月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
1年	体ほぐしの運動遊び 3	表現リズム遊び 6	多様な動きをつくる運動遊び（体のバランス） 3	水遊び 8	多様な動きをつくる運動遊び（体の移動） 5	マット遊び 4	多様な動きをつくる運動遊び（用具操作） 3	表現リズム遊び 5	多様な動きをつくる運動遊び（体の移動） 3	跳び箱遊び 3	跳び箱遊び 2
	かけっこ 5	鉄棒遊び 2	鉄棒遊び 2	固定施設遊び 3	マット遊び 3	鬼遊び 6	跳の運動遊び（幅跳び遊び） 5	ボールなげゲーム 6	多様な動きをつくる運動遊び（力試し） 3	ボールけりゲーム 3	ボールけりゲーム 2
		リレー 4	水遊び 6		水遊び 2				ボールなげゲーム 3	ボールなげゲーム 2	
2年	体ほぐしの運動遊び 3	リズム遊び 3	鉄棒遊び 3	水遊び 8	多様な動きをつくる運動遊び（用具操作・力試し） 3	マット遊び 6	リズム遊び 2	表現遊び（生き物ランドで変身） 4	跳び箱遊び 2	跳び箱遊び 3	跳び箱遊び 1
	多様な動きをつくる運動遊び（体のバランス・体の移動） 5	表現遊び（遊園地へゴー！） 4	固定施設遊び 2	ボールなげゲーム 4	鬼遊び（宝取り鬼） 5	跳の運動遊び（高跳び遊び） 5	ハードルリレー 5	キックベースボール 5	多様な動きをつくる運動遊び（用具操作・力試し） 6	ボールけりゲーム 5	ボールけりゲーム 3
		かけっこ・リレー 5	水遊び 6		水遊び 2		鬼遊び（ボール運び鬼） 5				

6　単元の指導計画と評価計画（全５時間）

	時	1	2	3
	ねらい	・　ボールゲームの行い方を言ったり、書いたりしている。 ・　順番や規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。	・　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、自己に適した場や規則を選んでいる。 ・　使用する用具等の準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ・　危険物が無いか、安全にゲームができるかなどの場の安全に気を付けている。	・　相手コートにボールを投げ入れたり、捕ったりしている。 ・　ボールゲームに進んで取り組もうとしている。
学習の流れ	0 45	○　整列・挨拶 ○　用具や場の準備 ・　安全な準備の仕方について知る。 ○　単元の流れの確認 ○　学習のめあての確認 ［ゆき玉ゲームを　やってみよう。］ ○　準備運動 ○　補助運動（三つをローテーションで行う。） ・　ねらってゾーン ・　高くゾーン ・　どんどんなげキャッチゾーン ○　はじめの規則の確認 ○　ゲーム１ ○　発見タイム ・　規則で困ったことを全体で共有する。 ○　ゲーム２ ○　場の片付け ○　整理運動 ○　学習の振り返り ・　もっとやりたいことやできるようになりたいことを書く。 ○　整列・挨拶	○　整列・挨拶 ○　学習のめあての確認 ［みんなが　たのしめるようなきそくにしよう。］ ○　用具や場の準備 ○　準備運動 ○　補助運動（三つをローテーションで行う。） ・　ねらってゾーン ・　高くゾーン ・　どんどんなげキャッチゾーン ○　ゲーム１ ・　新しい規則を確認してから行う。 ○　発見タイム ・　新しい規則で困ったことを全体で共有する。 ○　ゲーム２ ○　ゲーム３ ○　場の片付け ○　整理運動 ○　学習の振り返り ・　規則を話し合って、決める。 ・　ゲームの楽しさについて発見したことやもっとやりたいことを書く。 ○　整列・挨拶	○　整列・挨拶 ○　学習のめあての確認 ［ゆき玉をあい手コートにどんどんおとすうごきをはっ見しよう。］ ○　用具や場の準備 ○　準備運動 ○　補助運動（前時までに行った三つのうち、自分のやりたいことを選んで行う。） ○　ゲーム１ ・　新しい規則を確認してから行う。 ○　発見タイム ・　ボール（雪玉）を相手コートに落とすためのよい動きを全体で共有する。 ・　ボール（雪玉）を相手コートに落とさせないためのよい動きについても全体で共有する。 ○　ゲーム２ ○　場の片付け ○　整理運動 ○　学習の振り返り ・　ボール（雪玉）を相手コートに落とすためのよい動きについて発見したことやもっとやりたいことを書く。 ○　整列・挨拶
評価規準（評価方法）	ア	①　（観察・学習カード）		②　（観察・学習カード）
	イ		①　（発言・学習カード）	
	ウ	②④　（観察）	④⑤　（観察）	①　（観察）

4 （本時）	5
・　ボールを投げ入れたり、捕ったりするときに行った工夫や友達のよい動きを、動作や言葉で友達に伝えている。 ・　勝敗を受け入れようとしている。	・　ボールが飛んでくるコースに入っている。 ・　ボールが飛んで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。
○　集合・整列・挨拶 ○　学習のめあての確認 チームでゆき玉を あい手コートにどんどんおとそう。 ・　前時に出たボール(雪玉)を相手コートに落とすためのよい動きを確認する。 ○　用具や場の準備 ○　準備運動 ○　補助運動（前時までに行った三つのうち、自分のやりたいことを選んで行う。） ○　ゲーム１ ・　チームでやりたい動きを選んでから、ゲームをする。 ○　発見タイム ・　チームでボール(雪玉)を相手コートに落とすためのよい動きについて全体で共有する。 ○　ゲーム２ ○　ゲーム３ ○　場の片付け ○　整理運動 ○　学習の振り返り ・　チームでボール(雪玉)を相手コートに落とすためのよい動きについて発見したことやもっとやりたいことを書く。 ○　整列・挨拶	○　集合・整列・挨拶 ○　学習のめあての確認 学しゅうしたことをおもい出して、 ゆき玉ゲーム大会をたのしもう。 ○　用具や場の準備 ○　準備運動 ○　補助運動（前時までに行った三つのうち、自分のやりたいことを選んで行う。） ○　ゲーム１ ○　ゲーム２ ○　ゲーム３ ○　場の片付け ○　整理運動 ○　学習の振り返り ・　単元を通して、できるようになったことを書く。 ○　整列・挨拶
	③　（観察・学習カード）
②　（発言・学習カード）	③　（発言・学習カード）
③　（観察）	

７　指導に当たって

０２道場　体育・保健体育　小学校８班テーマ

児童が自分のやりたいことを課題として設定し、解決に向かっていく体育学習

⑴　児童が主体的に学習に取り組むための工夫

ア　興味をもたせるためのストーリー性のある教材

ボールを雪玉、ネットや支柱を雪山とし、児童が興味をもって運動できるようにした。第１時の学習の導入でネットや支柱を準備する。児童がその場を見て、どんなゲームになるか、どんなことをやりたいか、ワクワク感をもてるようにする。

イ　運動の特性を味わわせるための単元計画

全ての児童がボール投げゲームの楽しさに触れることができるように、単元の前半は、一人一人が思い切りボールを投げる楽しさを味わうことができるようにする。また、一人一人が相手コートにボールを投げ入れたり、捕ったりする動きが身に付くようにする。

単元の後半では、友達と協力してボールを投げる楽しさを味わうことができるようにする。チームでやりたい動きを選んだり、考えたことを友達に伝えたりする力が身に付くようにする。

ウ　ゲーム中心の一単位時間の流れ

たくさん運動したときに体育の楽しさを感じるという児童の実態から、児童が満足できる運動時間を確保する。単元の初めの段階であっても、ゲームが一単位時間の中心になるようにする。１チーム５～６人の６チーム編成で３コートを使用し、前半、後半に分かれ。３対３でゲームに取り組む。児童がチームで前半、後半のメンバーを考えて決めることで、意欲的にゲームに取り組むことができるようにする。ゲームに出ていない児童には得点やラインを見る役割を与える。

エ　安心できる教具

ボールが自分にぶつかったときにボール投げゲームが楽しくないと感じる児童の実態から、安心して学習できるように、レジ袋の中に丸めた新聞紙を詰め、袋を結んだレジ袋ボールを使用する。柔らかくて捕りやすいこと、軽くて、持ち手があるのでつかみやすく投げやすいこと、通常のボールよりも比較的滞空時間が長くなるため、落下点に入りやすいことなどのメリットが考えられる。自分が当たっても痛くないように、新聞紙の詰め方を考えながら、児童がボールを作る。レジ袋は、Ｓ・Ｍ・Ｌサイズの用意し、児童が投げるボールのサイズを自分で選べるようにする。



⑵　児童が課題を解決するための工夫

ア　教師の言葉掛けと「ことばのたからばこ」の掲示

教師や友達に褒められたときに体育の楽しさを感じる児童の実態から、児童が自己の課題解決に向かう姿や、小さな変容や成長の姿を見逃さず称賛していく。特に、単元の前半で一人一人のよい動きについて価値付けていくことで、単元の後半で児童自らが課題の解決に向かう方法に気付けるようにする。また、ゲームを見る児童が発言した嬉しい言葉を「ことばのたからばこ」として掲示し、いつでも確認できるようにしておく。友達同士の励まし合いや教え合いを活発にし、関わり合いを大切にしていく。

イ　発見タイムの設定

まずは、やってみることを大切にし、ゲーム１を行う。ゲーム１を行った後に発見タイムを設ける。発見タイムでは、めあてについて考えたことを発表させ、全体で共有する時間とする。共有したことは掲示し、児童がいつでも見て確認できるようにする。発見タイム後のゲーム２、３では、発見タイムを生かしてゲームをするとともに、新たな友達のよい動きについても発見

できるように言葉掛けを行う。これらにより、自分や友達のよさに気付きやすくする。

ウ　規則や場の工夫

児童の「こうしたらもっとゲームが楽しくなる。」、「こんなことが困った。」などの言葉を基に規則を変えていく。みんなが楽しめるという視点で指導者と児童が一緒に考えて工夫していく。

【はじめの規則】

人数

- １チーム５～６人。
- ３対３で前半、後半に分かれてゲームをする。
- ゲームに出ていない人は得点やラインを見る。

ゲームのやりかた

- ネットをはさんで、相手コートに雪玉を投げ合う。
- ゲームの始めは、雪玉を５個ずつ自分のコートに用意し、雪玉を一つ持ってよい。
- 雪山(ネットや支柱)には、さわらない。
- ３分間での相手コートに多くの雪玉を入れたチームの勝ち。

【予想される規則の変容】

- ネットに引っかかって、雪玉が落ちた。
  → ネットに引っかかって落ちても得点とする。
- ラインの上に、雪玉が落ちた。
  → ラインの上でも、得点とする。
- もっと得点を取りたい。
  → 雪玉を増やす。
  → スペシャル得点ゾーンを作る。

【コート】

- 縦10m、横５mのコートを３コート用意する。
- ネットの高さは、150ｃｍとする。

【予想される場の変容】

- もっと遠くに雪玉を投げたい。
  → コートの縦を長くする。
- もっと雪玉を捕りたい。
  → ネットを高くする。

エ　自分の課題に合った補助運動の選択

補助運動は、「ねらってゾーン」（コートに置かれたフラフープを狙って投げる。）、「高くゾーン」（いろいろな高さの的を狙って当てる。）、「どんどんなげキャッチゾーン」（コートの双方向から雪玉を投げ合い、キャッチする。）の三つを考えている。第１、２時では、行い方を知った上で、三つの運動をローテーションで行う。第３～５時では、児童が自分のやりたいことを選んで行うようにすることで、児童が課題をもって取り組めるようにする。

⑶　掲示物

どんどんおとそう！ ゆきだまゴー！	めあて チームでゆき玉をあい手コートにどんどんおとそう。	はじめのきそく ○　追加した規則を記録する。
学しゅうのながれ ○　じゅんび ○　じゅんびうんどう ○　ゲーム１ ○　はっ見タイム ○　ゲーム２ ○　ゲーム３ ○　かたづけ ○　せいりうんどう ○　ふりかえり	○　児童から出たよい動きを板書する。	ことばのたからばこ ○　ゲームを見る児童が言っていた嬉しい言葉を掲示する。

８　本時の学習（全５時間中の第４時）

⑴　本時の目標

・　ボールを投げ入れたり、捕ったりするときに行った工夫や友達のよい動きを、動作や言葉で友達に伝えることができるようにする。　【思考力、判断力、表現力等】

・　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】

⑵　本時の展開

<table>
<tr><th>時間</th><th>学習内容・学習活動・めあて</th><th>※指導上の留意点・配慮事項</th><th>評価規準
（評価方法）</th></tr>
<tr><td>導入
10
分</td><td>○　整列・挨拶
○　学習のめあての確認
チームでゆき玉をあい手コートにどんどんおとそう。
○　用具や場の準備
○　準備運動
○　補助運動</td><td>・　学習の見通しをもてるように、めあてや学習の流れを掲示する。
・　前時に出たボール（雪玉）相手コートに落とすためのよい動きを確認する。
・　友達と協力し、安全に場の準備ができるよう言葉掛けをする。
・　リズムのよい音楽に合わせて、主運動につながる体の部位を動かす運動を行う。
・　前時までに行った三つのうち、自分のやりたいことを選ぶことができるようにする。</td><td></td></tr>
<tr><td>展開
26
分</td><td>○　ゲーム１（前半３分、後半３分）
A 対 D　E 対 C　F 対 B
○　発見タイム
○　ゲーム２（前半３分、後半３分）
A 対 C　D 対 B　E 対 F
○　ゲーム３
（前半３分、後半３分）
A 対 B　C 対 F　D 対 E</td><td>・　チームでやりたい動きを選んでから、ゲームができるようにする。
・　遠くの空いているところやネット近くの空いているところを狙っている児童を称賛する。
・　ゲーム２、３に生かすことができるようにチームでボール（雪玉）を相手コートに落とすためのよい動きについて全体で共有する。
・　友達のよい動きを動作や言葉で伝えている児童を称賛する。
・　動き方が分からない児童には、動きをゆっくりと示したり、一緒にそのチームに入ってゲームをしたりするなどの配慮をする。</td><td>イ―②
（発言）
ウ―③
（観察）</td></tr>
<tr><td>まとめ
9
分</td><td>○　場の片付け
○　整理運動
○　学習の振り返り
○　整列・挨拶</td><td>・　安全に片付けができるよう言葉掛けをする。
・　使った部位をほぐすよう言葉掛けをする。
・　チームで雪玉を落とすためのよい動きについて発見したことやもっとやりたいことを紹介する。</td><td>イ―②
（発言・学習カード）</td></tr>
</table>

⑶　授業観察の視点

・　教材、教具、ゲーム中心の一単位時間の流れは、児童が進んでゲームに参加したり友達とかかわったりすることに、効果的であったか。

・　児童が課題を解決するために、教師の言葉掛けや発見タイムの設定は、効果的であったか。

【引用・参考文献】

・　小学校学習指導要領解説　体育編（平成 29 年７月）文部科学省

・　学校体育実技指導資料８集「ゲーム及びボール運動」　文部科学省

・　教師用指導資料　小学校体育（運動領域）まるわかりハンドブック　低学年（第１学年及び第２学年）　文部科学省